



Voir l'œuvre
en ligne

Le Cube Augmenté

Kamel Ghabte — artiste numérique · Dossier complet de l'œuvre

PRÉSENTATION

Le Cube Augmenté

Quand le corps devient l'interface · 2023

« *Le Cube Augmenté — quand le corps devient l'interface.* »

Artiste : Kamel Ghabte · **Année de l'œuvre :** 2023 · **Public :** dès 4 ans, en flux continu **Nature :** installation immersive — structure cubique, captation de mouvement, rendu génératif temps réel
Diffusion : déjà présentée en exposition au Maroc

L'expérience

On entre **physiquement** dans un cube. À l'intérieur, chaque mouvement du corps est **traduit en temps réel** en un **tableau génératif vivant** et en **matière sonore** : lever un bras, se déplacer, ralentir — le geste **dessine aussitôt une image générative** et sculpte le son. Le visiteur voit et entend, instantanément, l'effet de sa propre présence. On ne pilote pas : **le corps devient l'interface.**

Le concept — l'interaction pure

Le Cube Augmenté est une **architecture de l'interaction pure**. Il reformule une question ancienne : *qui agit, qui reçoit ?* Dans le cube, la distinction spectateur / acteur **s'efface** — le visiteur devient la matière vivante de l'œuvre. Une expérience **intuitive, physique, immédiate**, sans écran à regarder ni interface à apprendre, pensée pour le **flux continu** (on entre et on sort librement, sans séquence imposée).

Le dispositif

- **Structure cubique 3 × 3 × 3 m**, modulaire et démontable, + **2 m de dégagement** autour.
- **Captation de mouvement (Kinect)** traduction **temps réel** en **projection mapping** (2 vidéoprojecteurs LG ultra-courte focale) et **sound design génératif**.
- Système de diffusion audio · accès de plain-pied (PMR).

Pour la Biennale Euro-Africa (Anfa Parc)

- **Déjà au Maroc** — logistique légère (structure démontable, ~150 kg, transport soigné).
- **Réseau : non requis.** Alimentation ~1 kW (PC + 2 vidéoprojecteurs). Assurance : 3 500 € (à notifier).
- **Médiation assurée par l'Institut Français** (partenaire).

Pourquoi elle compte ici

Œuvre **tout public dès 4 ans**, sans barrière de langue ni d'apprentissage, le Cube offre à la Biennale un **temps fort collectif** : une immersion où le corps de chacun devient auteur, sa présence traduite en direct en **image générative** et en son. Déjà **éprouvée en exposition au Maroc**.

Le Cube Augmenté — Fiche technique

Artiste : Kamel Ghabte · **Année de l'œuvre :** 2023 **Nature :** installation immersive interactive — le corps devient l'interface (image générative live + son) **Technologie :** TouchDesigner · **captation :** Kinect · **rendu :** projection mapping **Connexion réseau :** non requise

Espace

Paramètre	Valeur
Structure	Cube 3 × 3 × 3 m (ossature aluminium démontable)
Recul	~2 m de dégagement autour (captation de mouvement)
Surface requise	~15 m ² (structure + dégagement public)
Hauteur sous plafond	3,5 m
Sol	Plat, propre · obscurité recommandée (projection interne)

Matériel (fourni par l'artiste)

Élément	Détail
Captation	Kinect (capteurs de mouvement)
Ordinateur	1 PC (moteur TouchDesigner)
Projection	2 vidéoprojecteurs LG à ultra-courte focale (projection mapping)
Poids complet	150 kg (fragile — transport soigné)

Électricité & audio

Paramètre	Valeur
Prises requises	2 prises 220V
Charge estimée	~1 000 – 1 200 W (PC + 2 vidéoprojecteurs LG UST)
Besoins	1 accès électrique + rallonge + multiprise + système de diffusion audio

Stockage & transport

- **Œuvre stockée dans un garage sécurisé au Maroc.**
- **Transport aller-retour à la charge de l'organisateur :** un transporteur récupère l'œuvre au garage, la dépose sur le lieu de l'événement (Anfa Parc, Casablanca) et la réachemine après l'événement. (*Tarif en cours de négociation.*) Transport soigné (matériel fragile 150 kg).
- Installation : 2-3h (montage structure + câblage + calibration TouchDesigner) · démontage : 1-2h · **montage dès le dimanche.**

Assurance

- **Valeur d'assurance : 3 500 €.**

Médiation

Assurée par l'**Institut Français** (partenaire de l'événement).

Le Cube Augmenté — Besoins de médiation

Public visé

Segment	Pertinence
Tout public dès 4 ans	— expérience corporelle, aucun prérequis
Familles	— plaisir partagé, interaction collégiale
Scolaires	— art numérique, interaction, design
Personnes à mobilité réduite	— accès plain-pied, le fauteuil est une interface valide

Jauge et flux

- Flux continu — pas de séance
- 3-6 personnes simultanément dans le cube
- Rotation naturelle (pas de durée imposée — en moyenne 5-10 min)

Durée d'expérience

- Libre — flux continu
- En pratique : 5-15 minutes selon engagement du public

Encadrement recommandé

- L'œuvre est autonome et auto-explicative
- Présence recommandée aux heures de pointe pour gérer la jauge (max 6 personnes simultanées)
- Formation médiateur : 1h (assurée par l'artiste sur demande)

Langues

- L'œuvre est non-verbale — pas de langue requise pour l'expérience elle-même
- Médiation : FR / AR / EN

Médiation complémentaire disponible

- Session de médiation "Le corps comme interface" : présentation des principes de l'interaction physique en art numérique, liens avec le design d'interaction
- Durée : 1h
- Tarif : 70 €/h net TVA + frais déplacement

Note Biennale — Répartition médiation (4 médiateurs)

M1 : DERB.EXE + ZELLIGE ARTCADE **M2** : KOUTCHI + Medina CyberCity **M3** : Le Cube Augmenté + Phyta **M4** : Lost Echo + Wind Echo Total requis : **4 médiateurs** sur la durée de la Biennale. **Installation dès le dimanche** (avant ouverture lundi 15 octobre).

Le Cube Augmenté — Fiche médiation

En une phrase

Le Cube Augmenté est une structure dans laquelle on entre : les mouvements du corps sculptent en temps réel le son et la lumière.

Ce que le visiteur vit

1. Il voit une structure cubique (3×3 m), éclairée de l'intérieur.
2. Il entre librement (pas de séquence imposée).
3. Ses mouvements sont captés : chaque geste transforme le son et la lumière.
4. Plusieurs personnes peuvent être dans le cube simultanément — l'interaction change selon le nombre.
5. Pas de début ni de fin. Le visiteur sort quand il le décide.

À expliquer / raconter

- Il n'y a pas de mode d'emploi. Le corps est l'interface. Pas de bouton, pas de manette, pas d'écran à toucher.
- Le cube est un instrument collectif : à 1 personne, c'est un solo ; à 4 personnes, c'est un ensemble. Le silence et l'immobilité sont aussi des données.
- L'œuvre est conçue sur TouchDesigner : le son et la lumière sont calculés en temps réel, jamais pré-enregistrés.
- Le cube questionne notre relation à l'espace numérique : on y entre physiquement, on l'habite, on le transforme par la présence.

Questions à poser au public

- **Enfants (6-10 ans)** : « Qu'est-ce qui a changé quand tu as bougé ? Et quand tu t'es arrêté ? »
- **Ados (11-15 ans)** : « Est-ce que c'est un jeu ? Un instrument ? Les deux ? »
- **Adultes** : « Que se passe-t-il quand plusieurs personnes sont dans le cube ? Comment le résultat change-t-il avec le nombre ? »
- **Tous** : « Et si tu ne bougeais plus du tout — que se passe-t-il ? »

Liens pédagogiques

Niveau	Matière	Lien
Primaire	EPS + arts	Le corps comme outil d'expression, espace et mouvement
Collège	Physique + arts	Son (fréquences, ondes), lumière (couleur, projection)
Lycée	SNT + arts	Capteurs, interaction temps réel, design d'interaction

Public & jauge

- Tout public dès 5 ans
- 1 à 4 personnes simultanément dans le cube
- Durée libre (recommandé 3-5 min)
- Flux continu

Français

Le Cube Augmenté Kamel Ghabte · 2023 Installation immersive — structure 3 × 3 × 3 m, captation de mouvement (Kinect), projection mapping, son génératif

On entre physiquement dans le cube ; chaque mouvement du corps est traduit en temps réel en un **tableau génératif vivant** (image live) et en son. Pas d'écran à regarder, pas de manette : le corps devient l'interface, et le spectateur devient l'auteur.

Entrez. Bougez. Écoutez ce que votre corps dessine.
