



1950

comme si —
c'était hier

Romain Lagrange
Gobelins, l'école de l'image — crm8

« Avant on n'avait pas tout ça... » N'avez vous jamais eu envie de voir ou revoir comment on vivait dans les années 50 ?

— Mon intention est de transmettre une vision sensible, immersive et juste de la vie quotidienne de cette époque. Révéler une période de l'histoire qui nous semble lointaine tandis qu'elle se trouve toute proche de nous.

Synopsis — Installation interactive permettant à l'utilisateur de revisiter ou découvrir grâce à différents médias sonores, vidéos et images la



vie quotidienne dans les années 50 avant l'explosion des créations découlant en grande partie de l'introduction de l'électricité dans les ménages ; et ayant pour objectif de nous simplifier la vie.

Ce projet permet à l'utilisateur de traverser cette période par le témoignage d'une personne ayant vécu cette époque et qui par le biais de flashbacks nous fera revivre l'instant. Une seconde entrée dans l'interface permet de revoir « l'avant » d'objets faisant actuellement partie intégrante de notre quotidien et qui ont vu le jour dans les années 50 comme le réfrigérateur, le téléphone, la télévision, l'ampoule électrique...



Public — Hommes et femmes ayant un intérêt pour l'expérimentation de nouveaux médias et pour l'histoire.

Promesse — L'utilisateur va pouvoir être amené à se divertir tout en s'informant, s'immergeant dans une époque passée.

Services clefs — Chapitrage du témoignage pour une interactivité permanente avec le contenu et la possibilité de voir directement l'instant que l'on souhaite.
— Seconde entrée par les objets courants d'aujourd'hui pour révéler « l'avant » de ceux-ci.

— Navigation transversale au roll-over donnant la possibilité à l'utilisateur de voir ou revoir le contenu qu'il souhaite. La navigation se fera avec une forme physique sur un support fixe et par simple déplacement de cet objet.

Les services clefs résident dans l'approche de cette installation. Je place mon travail comme un projet de réalisateur et metteur en scène d'un produit interactif. Cette installation sera disponible dans des musées ou galeries.

