A close-up photograph of a purple flower head, likely a daisy or similar composite flower. The image shows a dense cluster of small, dark purple buds and stems. A single, small, white, star-shaped object is visible near the bottom center of the flower head. The background is a soft, out-of-focus purple and green.

CHARLES
AYATS

DOSSIER
ARTISTIQUE



PIZZA HOUSE
PIZZA HOUSE
PIZZA HOUSE

SEAFOOD
SEAFOOD

DATA 07
DATA 08
GRAND
FISH & CHIPS
INDIAN RESTAURANT

PIZZA HOUSE

SCANNING AREA
ID-32 E4
SEARCH
ANDREA
ALICE
OTIS
NAOMI

STEAK HOUSE

GRAND

COPY CAT
ATTENDEZ PLUS DE PERCHER VOTRE CHAT, DÉPOSEZ LE

09
ETIAM COMMODO DATA
The Haptic Immersive Positioning System
Changes Everything





mod

EXPERIENCE D'EXPLORATION EN VR

AUTEURS : CHARLES AYATS, ALAIN DAMASIO, FRANCK WEBER, MARIE BLONDIAUX

COPRODUCTION : FRANCETELEVISION, REDCORNER (FRANCE, 2020, 20MN)

**Vous êtes en 2040,
Une succession de services, d'informations et de publicités vous sont proposés. Guidé par la voix douce de votre intelligence artificielle, vous faites des petits choix de vie, tout en espérant cumuler assez de points pour passer au forfait Premium et accéder aux zones de la ville interdite aux simples Standard, comme vous ?**

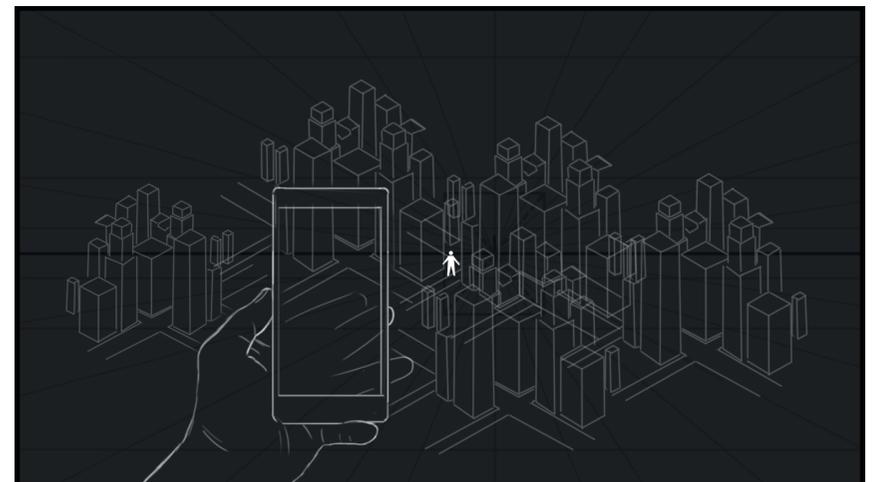
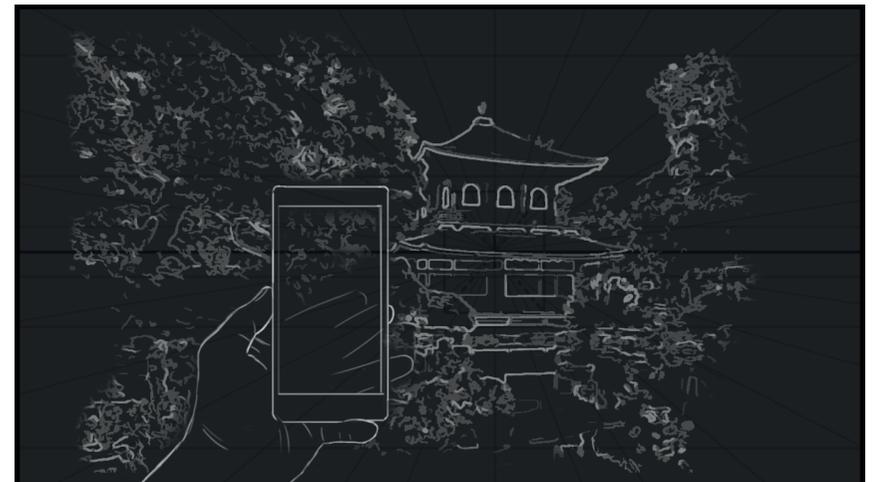
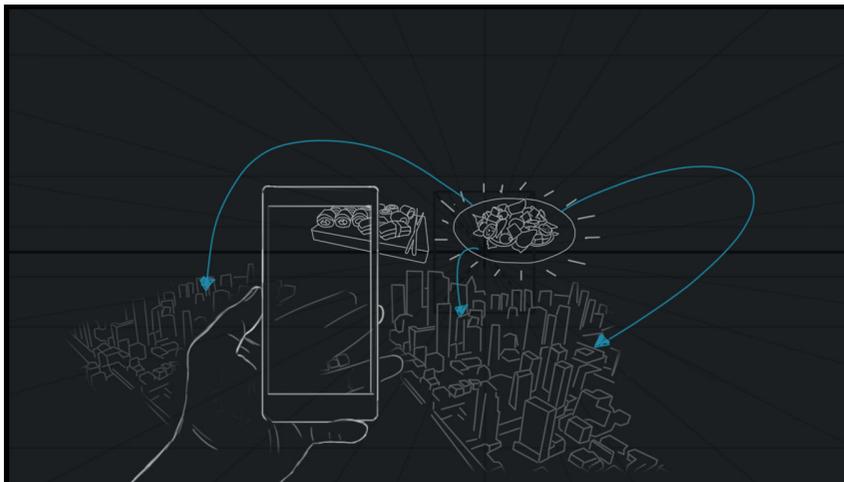
L'expérience doit se faire avec un casque audio, de préférence en extérieur.

Elle propose :

- une histoire originale et interactive d'une vingtaine de minutes ;
- un aperçu d'un futur proche, où votre assistant personnel déploie autour de vous des animations en réalité augmentée et des services pour la vie de tous les jours ;
- une réflexion sur les technologies de demain, pour les adultes comme pour les plus jeunes. pour tout public.

Storyboard

Planches UX du déroulé de l'expérience en réalité augmentée.





Edvard Munch
Le Cri
1893



LE CRI

EXPERIENCE D'EXPLORATION EN VR

AUTEURS : CHARLES AYATS, SANDRA PAUGAM

COPRODUCTION : ARTE FRANCE, CINETEVE (FRANCE, 2019, 20MN)

«Le Cri» de Edvard Munch est repris partout. Ce visage déformé par la terreur a tant frappé les imaginaires qu'il est devenu un emoji de l'angoisse. Mais connaissez-vous réellement ce tableau culte ? Démons et fantômes de Munch s'extirpent de la toile pour vous plonger dans les sources d'inspiration du maître dont on saisit quelques précieux secrets.

Casque vissé sur le visage, le privilège d'un tête-à-tête avec le fameux chef d'œuvre se mue en une immersion spectaculaire dans la psyché torturée du peintre. Les courbes suppliciées et le personnage central si troublant libèrent soudain leurs démons et le chaos grandiose qui hantent chaque millimètre de la toile expressionniste : phénomènes (sur)naturels, fantômes, momie et angoisses viennent vous frôler. Cette plongée virtuose dans le Cri de Munch ne vous laissera pas indemne.

https://store.steampowered.com/app/1097120/The_Scream/





7 LIVES

EXPERIENCE EN VR

AUTEURS : CHARLES AYATS, SABRINA CALVO, JAN KOUNEN

COPRODUCTION : FRANCE TELEVISION, RED CORNER (FRANCE, 2019, 17MN)

Tokyo.

Une jeune fille se jette sous un métro.

Des rails, son âme s'élève.

Sur le quai, les témoins de la scène sont sous le choc.

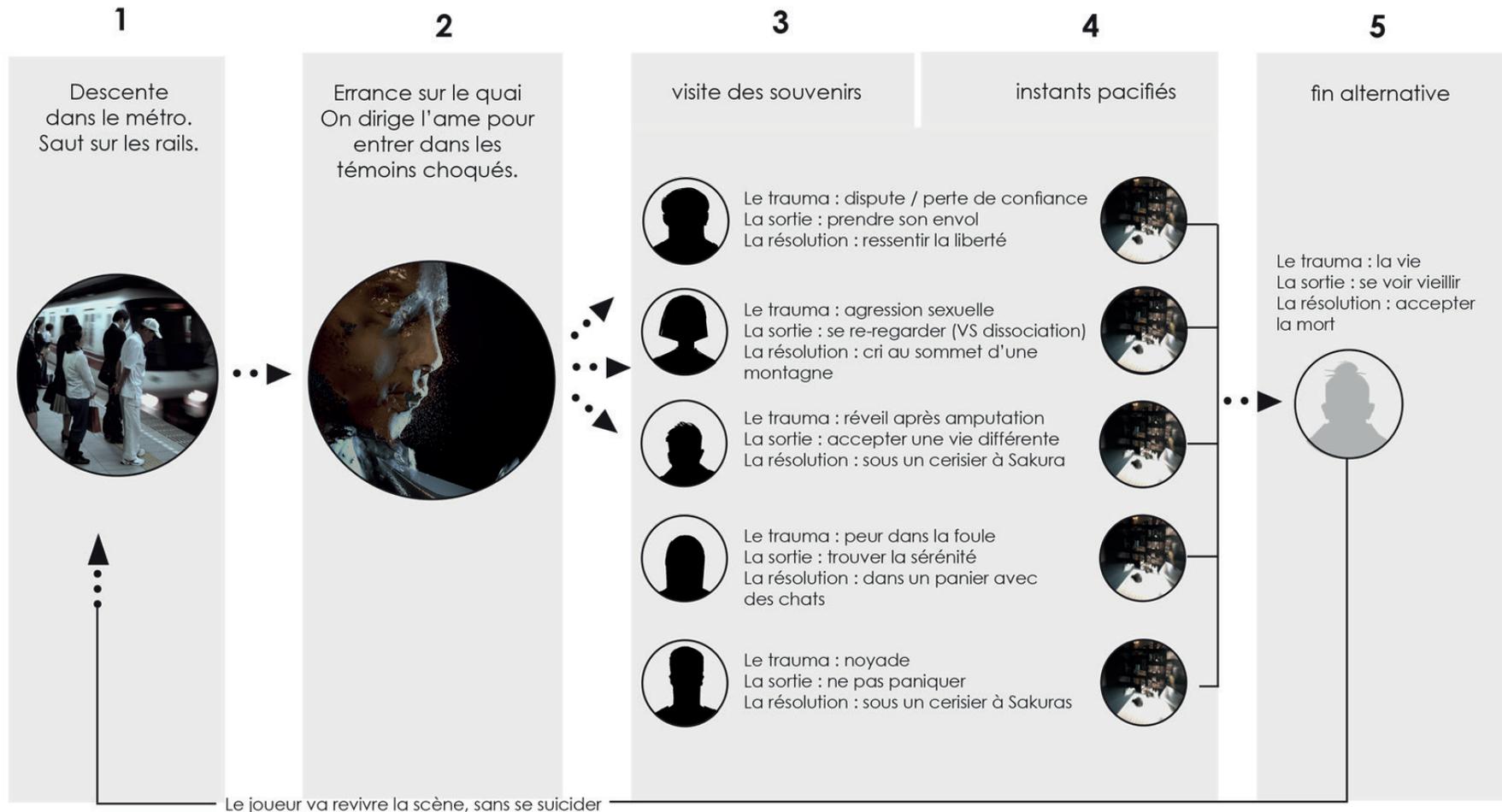
Elle a réveillé en chacun un traumatisme,

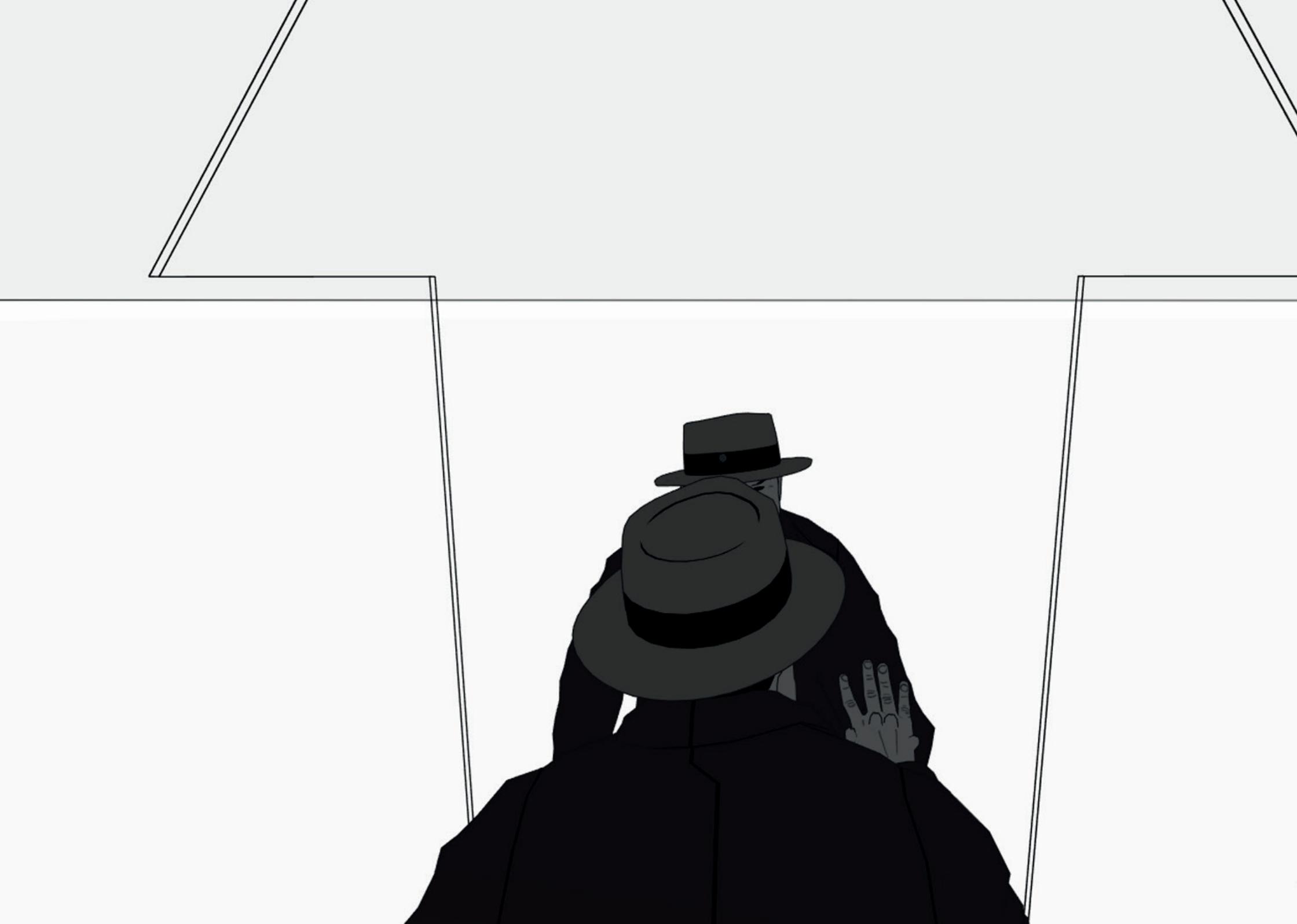
Un souvenir douloureux, qui tourne en boucle.

Pour sortir de son errance, l'âme devra traverser l'esprit de chacun,

plonger dans ces souvenirs et les aider à trouver la paix ...

7 lives porte une ambition technique, en mêlant à la fois prises de vue réelle en 3D et images de synthèse. Le projet réunit des professionnels reconnus venus de plusieurs disciplines : Jan Kounen, réalisateur, Sabrina Calvo et Charles Ayats, auteurs et game designers, Franck Weber pour le sound-design et Small Studio, studio de postproduction. Il est produit par Red Corner, France Télévision, a_Bahn et Frakas Production, avec le soutien du CNC, du Film Fund Luxembourg, du Tax Shelter belge, de Wallimages et Creative Wallonia.







SENS^{VR}

UN JEU VIDÉO D'EXPLORATION EN VR
D'APRÈS LA BANDE-DESSINÉE DE MARC-ANTOINE MATHIEU (EDITIONS DELCOURT)
AUTEURS : CHARLES AYATS, ARMAND LEMARCHAND ET MARC-ANTOINE MATHIEU
COPRODUCTION : ARTE FRANCE, RED CORNER (FRANCE, 2016, 30MN)

SENSVR est le premier jeu en réalité virtuelle inspiré d'une bande dessinée. Perdu dans un labyrinthe graphique, seules des flèches viendront vous guider. Où vont-elles vous conduire ?

Plongez dans un labyrinthe, avec pour seul repère des flèches qui prennent mille formes sur votre chemin. Adaptée de l'oeuvre de Marc-Antoine Mathieu, l'écriture joue avec les codes de la bande dessinée et, par les moyens de la réalité virtuelle, ouvre plus grand le champ de l'exploration, pour devenir une expérience narrative et sensorielle inédite. Dans SENSVR, vous devrez suivre toutes les indications qui vous seront proposées. Elles seront, la plupart du temps, masquées sous des volumes difficiles à comprendre, cachées sous le sable ou dans le recoin d'une illusion graphique. Vous animerez par le simple regard des objets qui, à leur tour, vous répondront en vous indiquant le chemin. Vous vous verrez parfois apparaître aux confins d'une mer de glace qui craquèle sous vos pas. Vous vous précipitez pour voler au-dessus de villes infinies. Pour aller où ? À vrai dire, personne ne le sait vraiment, chacun doit trouver son chemin...

https://www.oculus.com/experiences/rift/2860783813938509/?locale=en_US

www.charlesayats.fr