

WORKSHOP CODE CRÉATIF

N u a n c e

CAHIER DE RECHERCHE : JADE GAGNEPAIN / LISON GUIGNARD / MORGANE LOAS / MATHIS GIRARD

S O M M A I R E

JOUR 1 : Recherches et idéation

JOUR 2 : Prémices du prototype

JOUR 3 : Fin du prototype

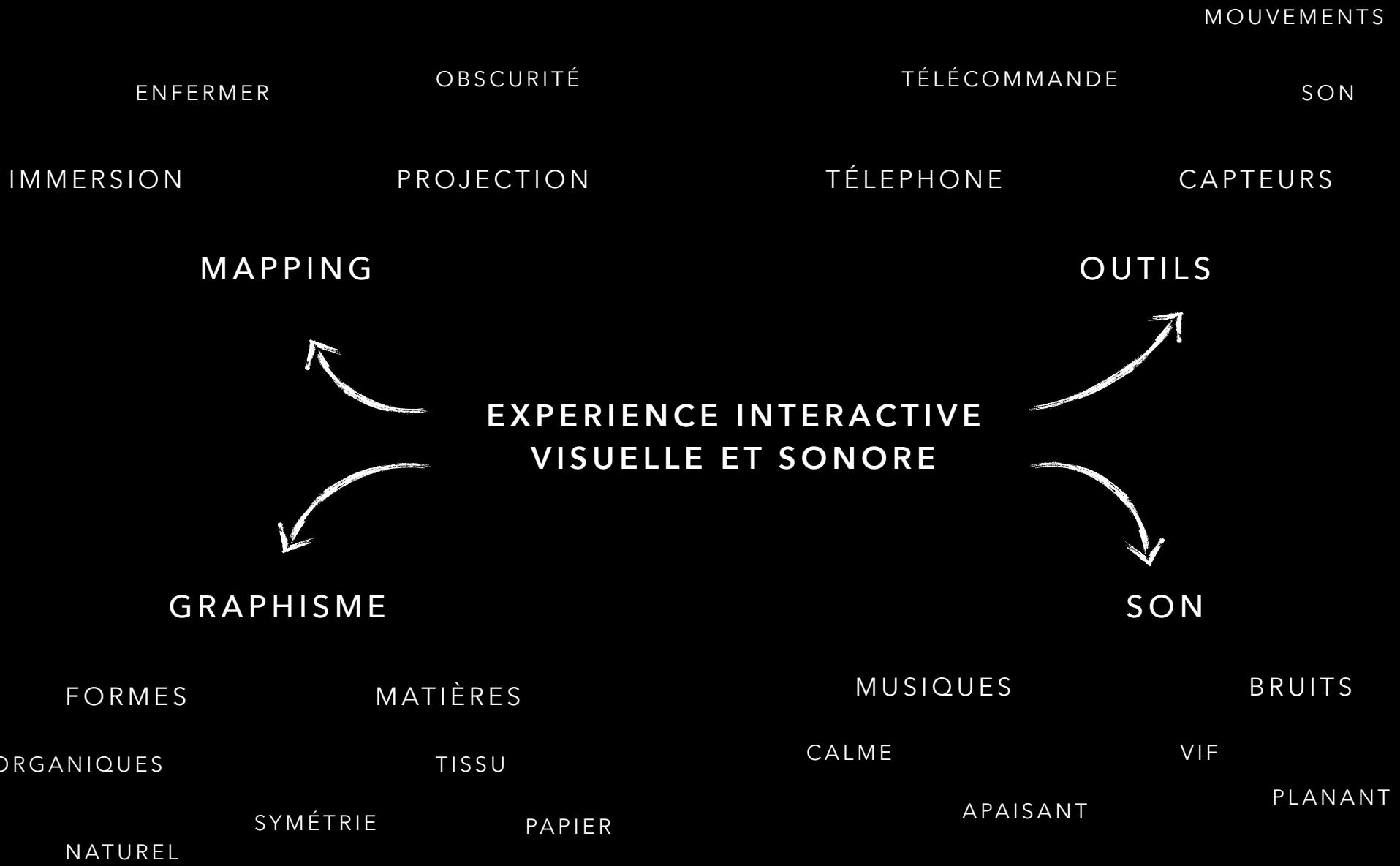
JOUR 4 : Installation et vidéo

JOUR 5 : Bilan

JOUR 1

- CHERCHER DES IDÉES
- TESTER DES TECHNIQUES
- ÉTABLIR UN PLAN A ET B
- S'INSPIRER

BRAINSTORMING



PREMIERES IDÉES

N°1

Créer via le mapping une interaction sonore réagissant au volume de la voix en produisant des réaction à la fois graphiques et sonores. À vivre en solitaire pour une expérience méditative et apaisante.

N°2

Interagir par son téléphone en se connectant via websocket ou un application osc à un pour créer une ambiance pleine de couleurs, de sons et d'animations.

N°3

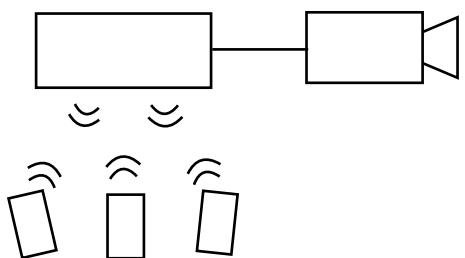
Télécommander par son téléphone l'expérience pour vivre une ambiance amoureuse. Une expérience à vivre à plusieurs pour créer une sorte de jeu pour rechercher les gens de ton statut amoureux.

QUESTIONNEMENT

- **COMMENT GÉRER L'ESPACE ET LE NOMBRE DE PROJECTIONS ?**

L'utilisation du téléphone comme outil connecté à notre installation rend la réalisation complexe. Pour cela nous souhaitons installer l'expérience dans un endroit clos avec 1 seul projecteur.

- **COMMENT LIÉER LES UTILISATEURS SUR LE MÊME SERVEUR ?**



Il faut utiliser des websockets ou application OSC pour permettre aux différents téléphone portable de communiquer avec l'ordinateur central.

IDÉE
N°2

TEST

Nous avons testé l'utilisation des websockets et des applications OSC (Clean OSC / Little OSC) dans le but de pouvoir l'utiliser dans notre projet ou non afin de définir notre idée de réalisation finale.

WEBSOCKET

WebSocket est un standard du Web désignant un protocole réseau de la couche application et une interface de programmation du World Wide Web visant à créer des canaux de communication full-duplex par-dessus une connexion TCP pour les navigateurs web.

OSC

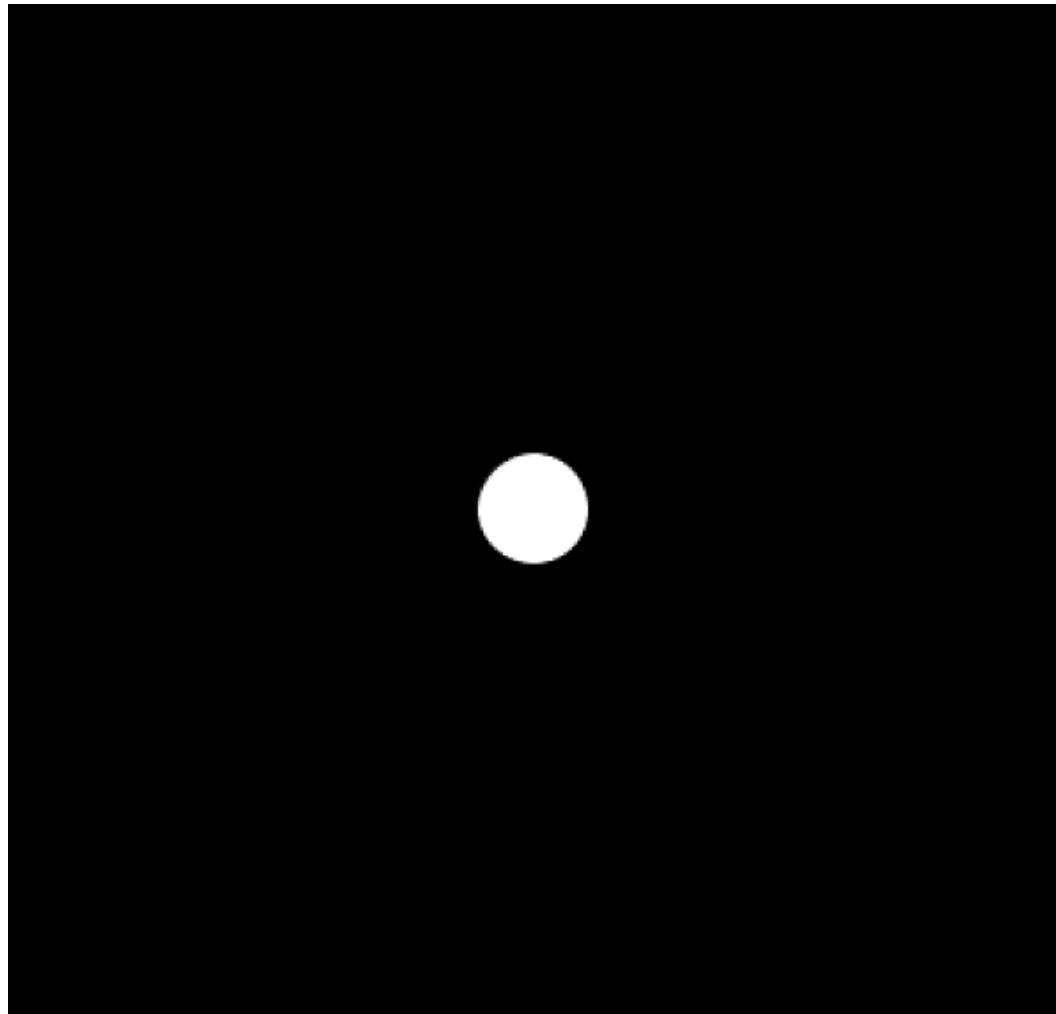
Comment relier l'application OSC au code processing ?

```
new osc p5 (oscP5 = new  
OscP5 (this, 12345) → client  
port téléphone
```

```
NetAdress ("192.168.12.20")  
= adresse ip téléphone  
(server Adress)
```

```
server port = pareil sur les  
deux (12000)
```

RÉSULTAT TEST OSC



Grâce à l'application Clean OSC sur iPhone nous avons réussi à faire communiquer plusieurs téléphones à un ordinateur via Processing.

Nous avons mis en place un slider qui permettait de changer la taille du cercle blanc à distance.

Grâce à ce test nous allons pouvoir détailler et approfondir nos idées.

CONFIRMATION DES IDÉES

PLAN A

Une expérience interactive, immersive à l'univers épuré et léger, connectée au téléphone.

Notre objectif est d'installer, à l'intérieur d'un espace clos, sombre une projection de graphismes et de sons légers, naturels et épurés en noir et blanc modifiables par le téléphone de l'utilisateur, afin de lui faire vivre un moment curieux et apaisant.

L'ajout de bande tulle pendues au plafond amène de la matière à l'expérience , des jeux de vision à travers lesquels l'utilisateur déambulera.

PLAN B

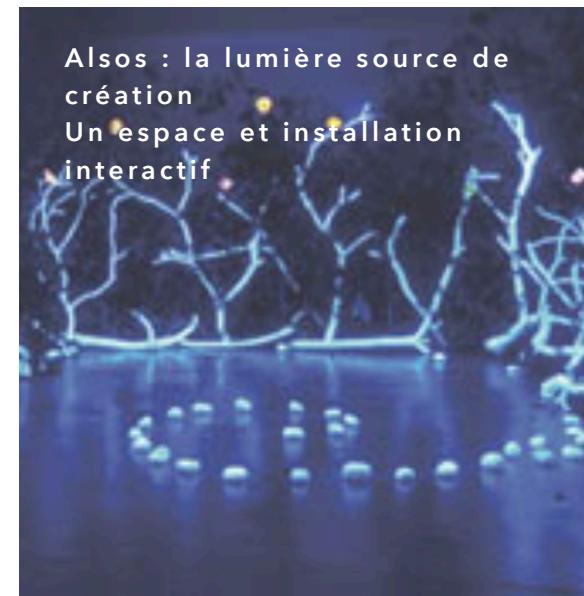
Une projection immersive réagissant au volume de la voix, en créant une interaction et produisant des réactions à la fois graphique et sonore. Une expérience solitaire, l'utilisateur est poussé à s'exprimer et parler pour vivre une réelle expérience apaisante comme une thérapie.



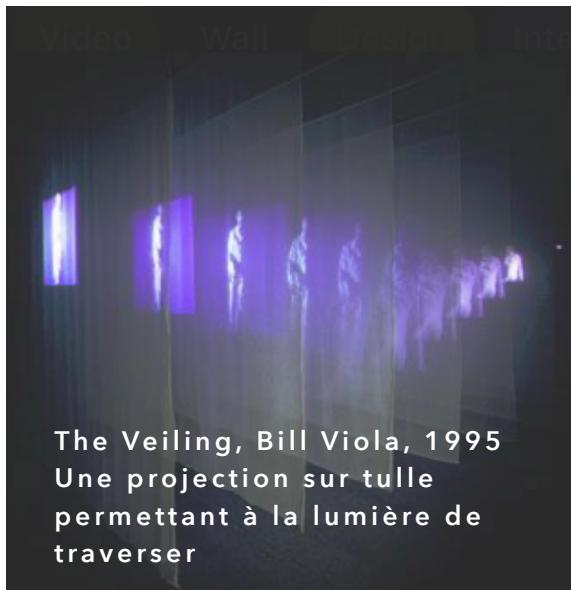
Kryophone : sculpture de glace interactive
Une projection sur matière



Rencontre réelle et imaginaire
Un espace de déambulation interactif, visuel et sonore



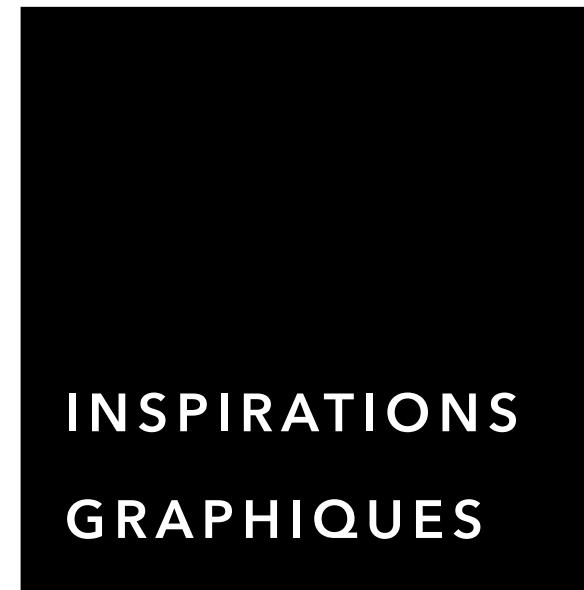
Alsos : la lumière source de création
Un espace et installation interactif



The Veiling, Bill Viola, 1995
Une projection sur tulle permettant à la lumière de traverser



Grey Aura Meaning
Une projection sur des bande de tissu disposé sur plusieurs plan



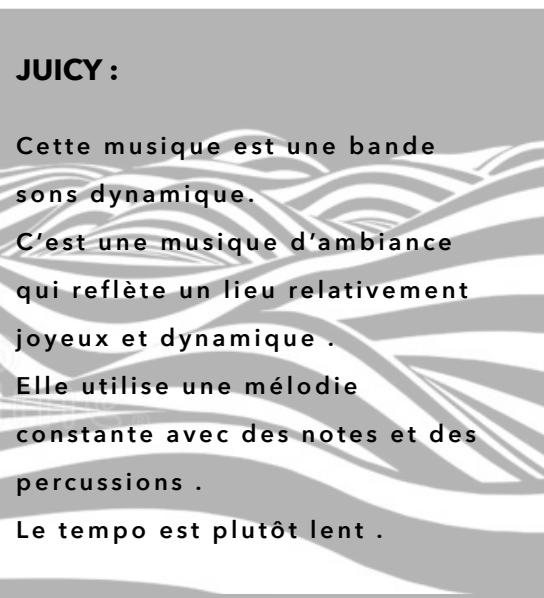
INSPIRATIONS SONNORES

Sources : <https://www.youtube.com/audiolibrary/music?nv=1>



FLUIDSCAPE:

Cette mélodie douce nous paraît organique et naturelle. Elle crée une ambiance calme et apaisante .le rythme est lent de façons à nous faire rentrer dans l'univers de la mélodie . Des notes plus forte viennent alimenter la mélodie et l'ambiance .



JUICY:

Cette musique est une bande sons dynamique.
C'est une musique d'ambiance qui reflète un lieu relativement joyeux et dynamique .
Elle utilise une mélodie constante avec des notes et des percussions .
Le tempo est plutôt lent .



AFTER_ALL:

After all est une bande sons qui nous semblait aquatique. Elle reflète un aspect de vague et une tranquillité avec des mélodies douce et coulante . Elle contient des percussions pour relever la dynamique . Le tempo est lent .



NIDRA_IN_THE_SKY:

Nidra in the sky est une mélodie qui nous évoque un ciel étoilé.le tempo est lent malgré certaine note qui viennent relevé l'ensemble en offrant un caractère plus dynamique. L'absence de percussion enlève le côté brutal .

A_SLOW_DREAM:

Slow dream est une bande son qui nous semble magnétique ,avec ses changement de tonalité et les sons plus aigus qui viennent se rajouter à la mélodie qui est douce. La musique ne contenant aucune percussion elle nous laisse nous guider par la mélodie .

- CHERCHER DES IDÉES
- TESTER DES TECHNIQUES
- ÉTABLIR UN PLAN A ET B
- S'INSPIRER

JOUR 2

- DÉTAILLER LE PROJET
- COMMENCER LE PROTOTYPE TECHNIQUE
- RETOUR AVEC LES PROFESSEURS

INSPIRATION D'ANIMATIONS



ORGANIQUE :

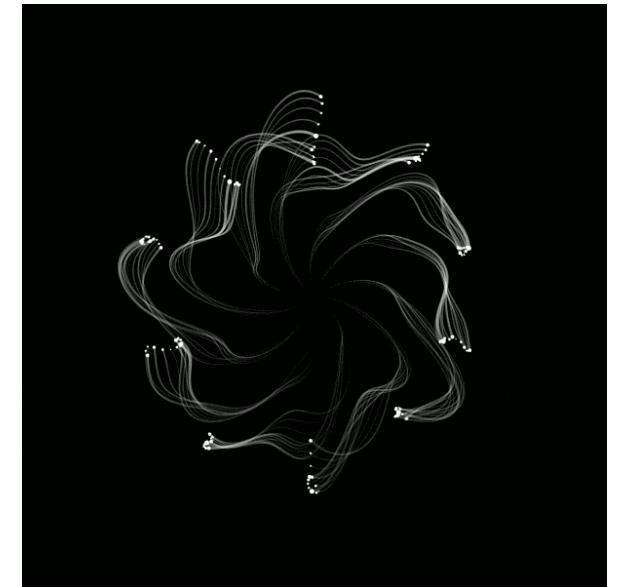
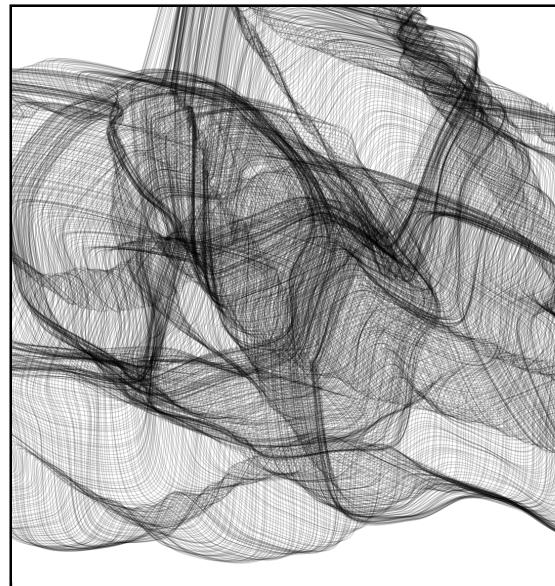
Ce graphisme à l'aspect organique et vivant apporte un mouvement doux, plus ou moins lent avec un côté léger et apaisant.

La musique « Fluidescape » renforce cette idée de naturel.

CONSTELLATION :

Ce graphisme donne un aspect léger que nous recherchons. Les traits reliés entre des points font penser à la constellation céleste qui rappelle l'aspect naturel, léger et épuré.

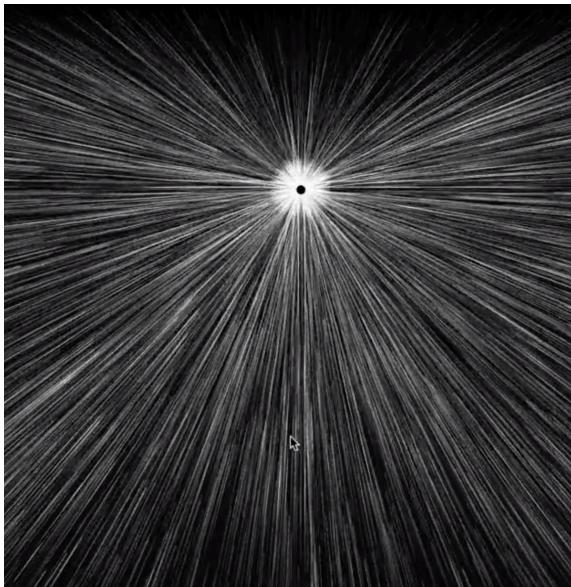
La musique « Nidra in the Sky with Ayler » renforce le côté léger.



FLEUR EN MOUVEMENT :

Cette forme au mouvement circulaire apporte du dynamisme plus ou moins lent avec un trait léger et épuré.

Associé à la musique Juicy, cette animation entrera parfaitement dans notre univers.



VAGUE :

Ce graphisme toute en rondeur, exprime par son mouvement l'idée de vague. Le mouvement centrale se répand jusqu'a l'extérieure ou il devient très léger comme une onde ou encore justement une vague.

La musique « After_All » renforce l'aspect aquatique de l'animation.

MAGNÉTIQUE :

Ce graphisme donne une impression de projection, comme attiré a l'intérieur du motif vers le point noir. Les traits par leurs nombres et leurs positions tel des rayons lumineux nous submerge.

La musique « A_Slow_Dream » renforce l'aspect magnétique de cette animation.

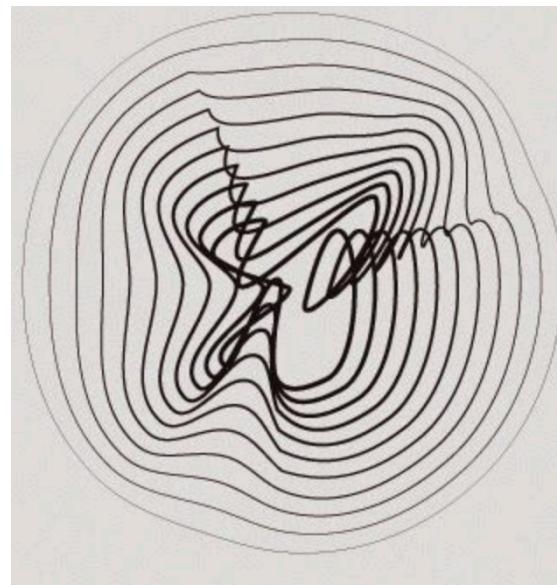
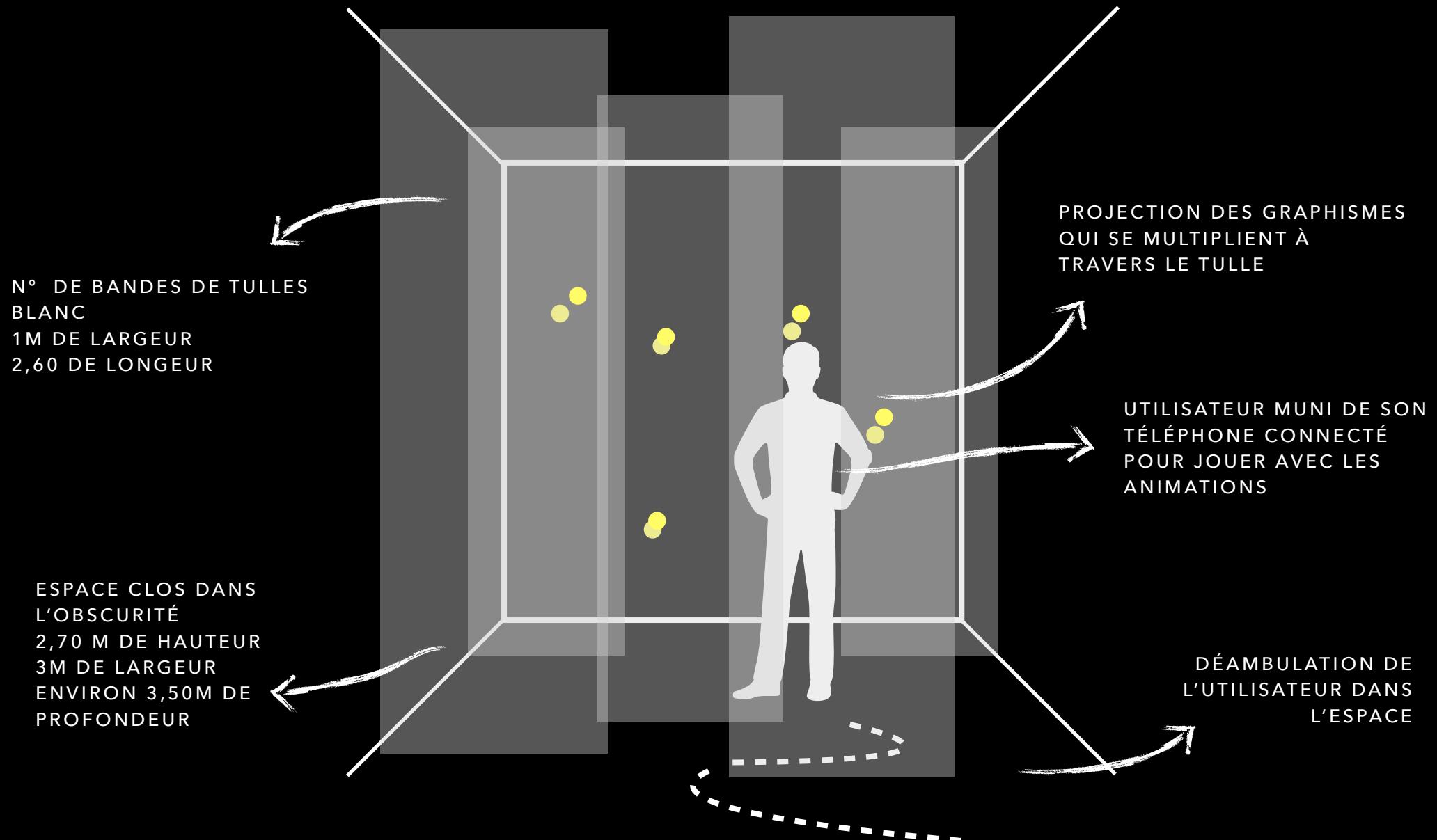
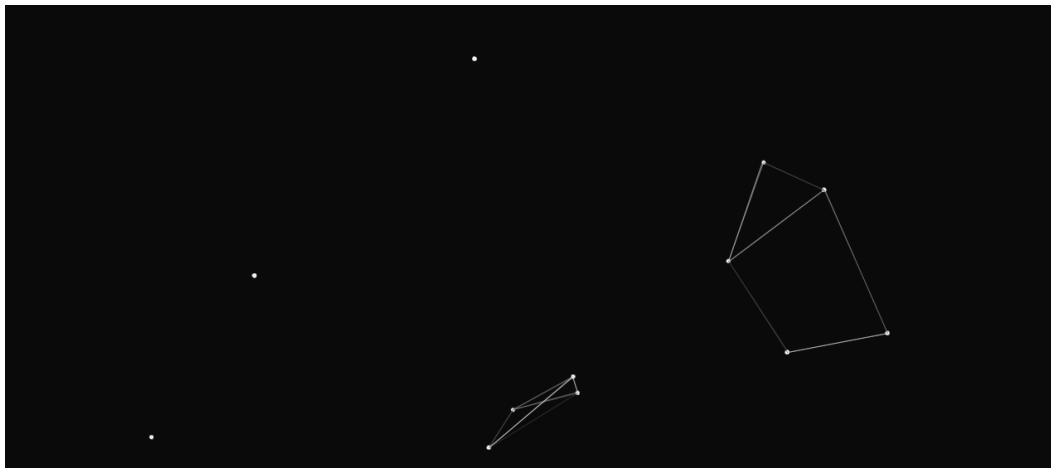


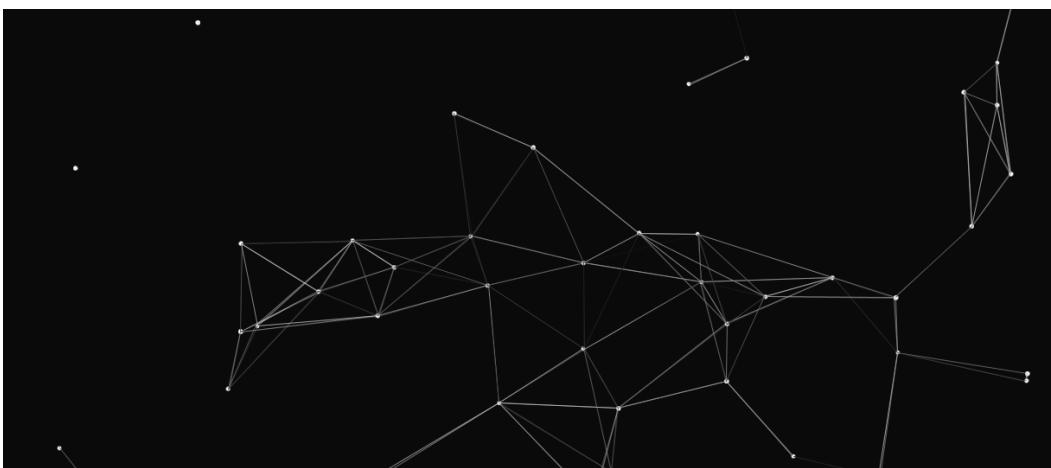
SCHÉMA D'INSTALLATION



CONCEPTION ANIMATION 1



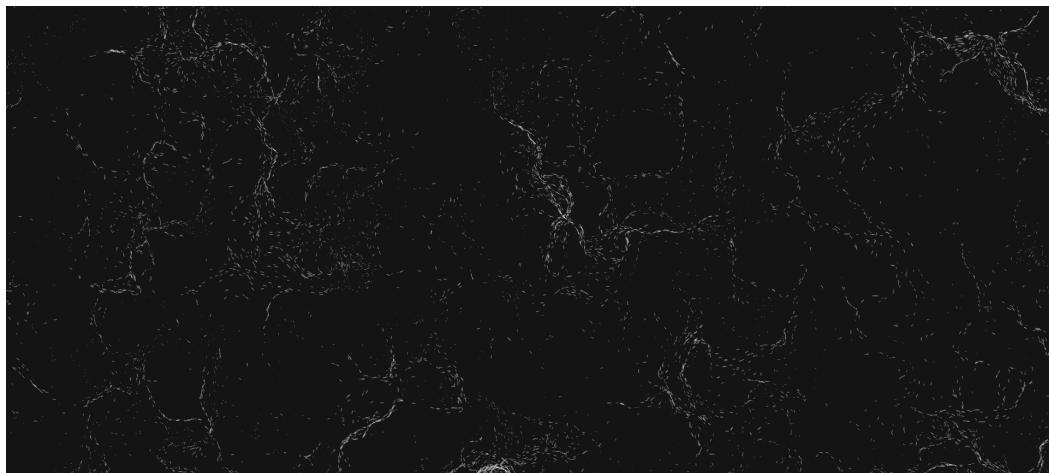
Pour cette animation nommée « Constellation » nous nous sommes inspiré de l'univers du ciel étoilé pour apporter à notre installation un aspect léger en lien avec le ciel et l'air, un aspect épuré par le noir et le blanc et un graphisme fin.



Sur cette animation, le téléphone permet de jouer avec la vitesse du mouvement, la quantité de constellation et la taille de ces dernières.

-> prochaine étape : ajouter le son « Nidra in the sky ».

CONCEPTION ANIMATION 2

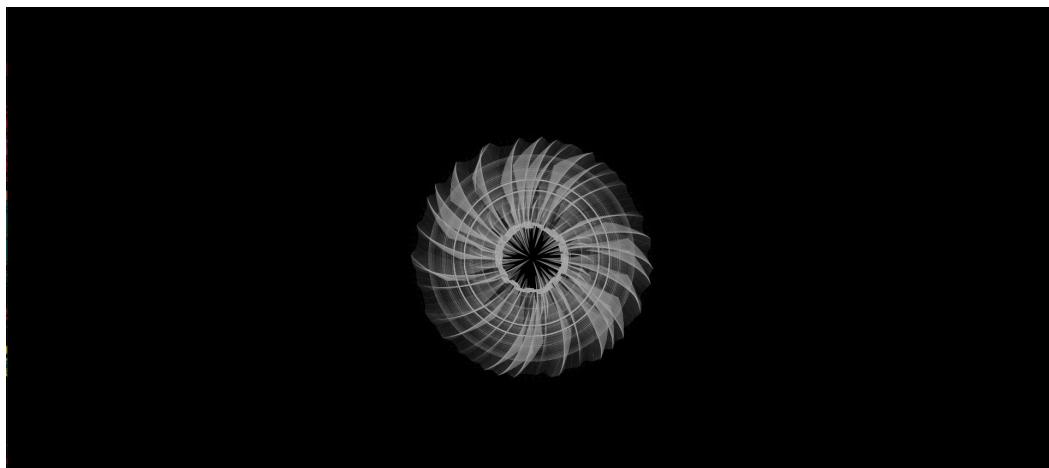
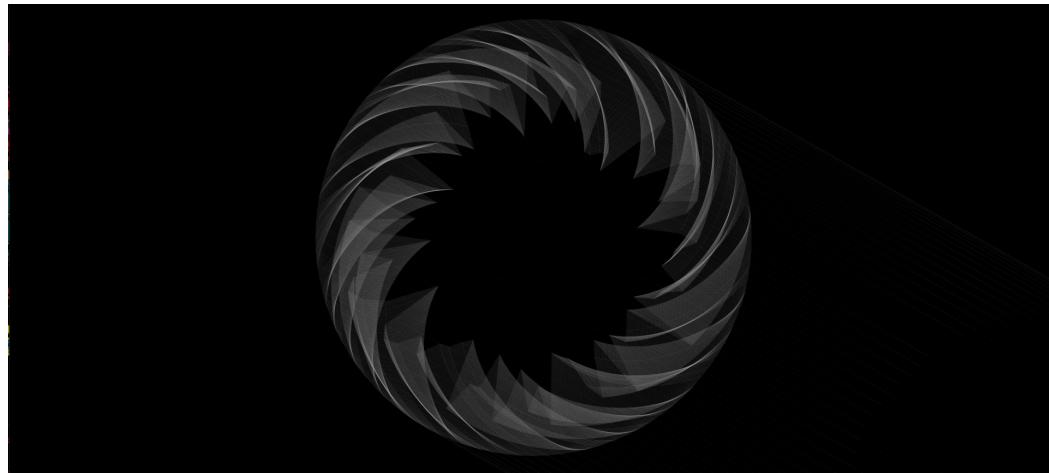


Pour cette animation nommée « Organique » nous nous sommes inspiré de l'univers du naturel et du vivant. Cette forme aux traits organiques apporte à notre projet un aspect dynamique et mouvementé.

Sur cette animation, le téléphone permet de jouer avec la vitesse de la forme, la quantité de petites particules ainsi que leurs sens de mouvement.

-> prochaine étape : ajouter le son « fluidescape ».

CONCEPTION ANIMATION 3



Pour cette animation nommé « Fleur » nous nous une sommes inspiré de l'univers du vivant. Cette forme rappel l'éclosion de la fleur par des traits léger et formant un cercle qui se remplit au fur et à mesure.

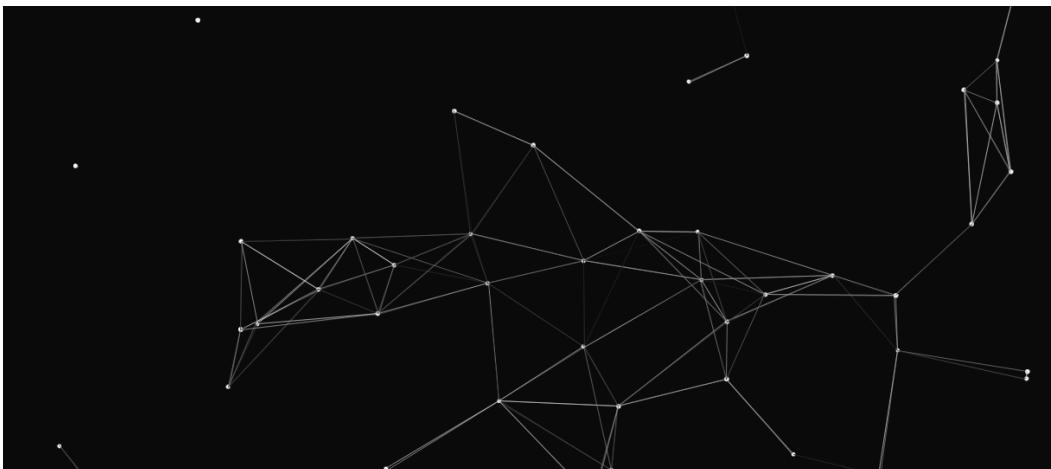
Sur cette animation, le téléphone permet de jouer avec la vitesse de l'évolution de la forme et sa taille.

-> prochaine étape : ajouter le son « Juicy ».

CONCEPTION ANIMATION 4



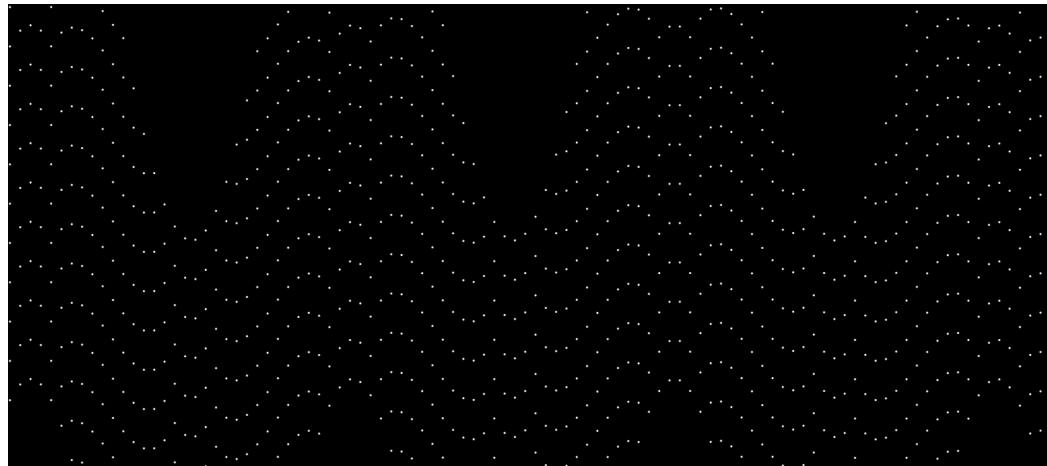
Pour cette animation nommée « Magnétique » nous nous sommes inspiré de l'univers du ciel pour apporter à notre installation un aspect léger en lien avec le ciel et l'air, un aspect épuré par le noir et le blanc et un graphisme fin.



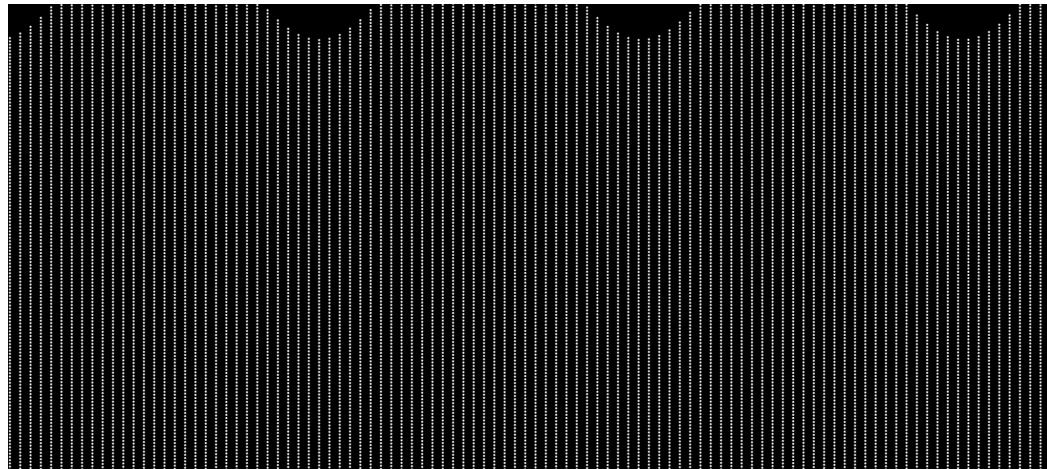
Sur cette animation, le téléphone permet de jouer avec la vitesse du mouvement et sur le nombre de points reliant les différents points.

-> prochaine étape : ajouter le son «A_Slow_Dream».

CONCEPTION ANIMATION 5



Pour cette animation nommée « Vague », nous nous sommes inspiré de l'univers marin pour apporter à notre installation un aspect doux et répétitif comme les vagues sur la plage, un aspect donc épuré donné par un graphisme fin composé de petits points.



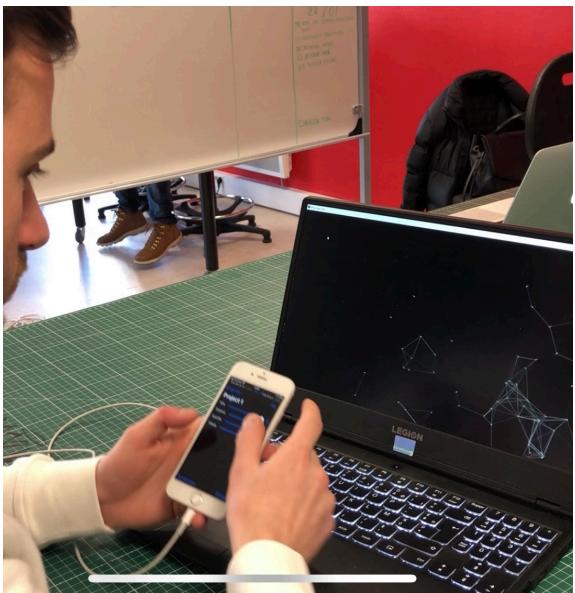
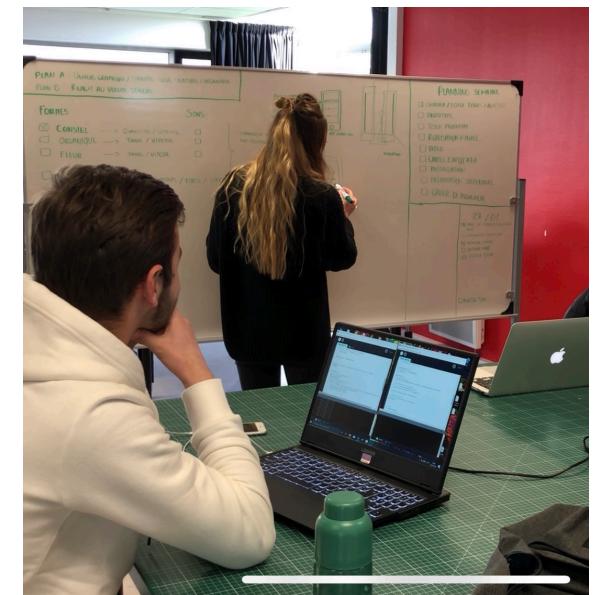
Sur cette animation, le téléphone permet de jouer avec la quantité de vague ainsi aussi que sur leurs tailles.

-> prochaine étape : ajouter le son « After_All ».

- DÉTAILLER LE PROJET
- COMMENCER LE PROTOTYPE TECHNIQUE
- RETOUR AVEC LES PROFESSEURS

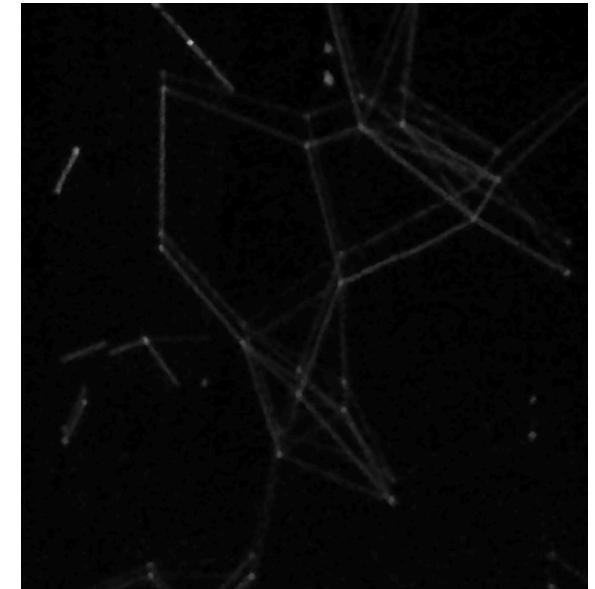
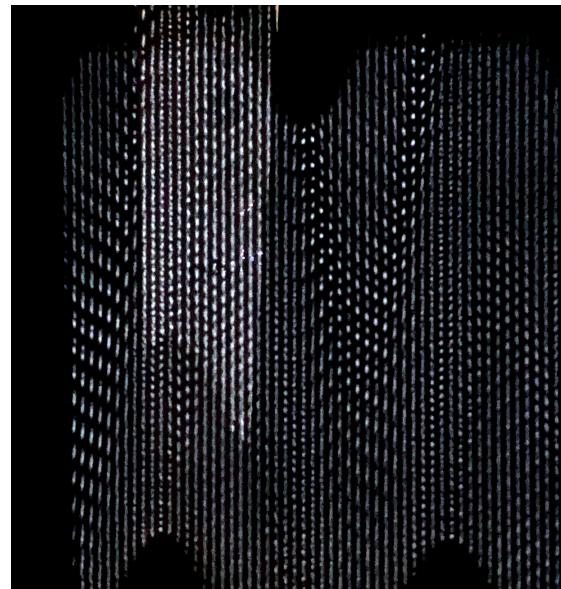
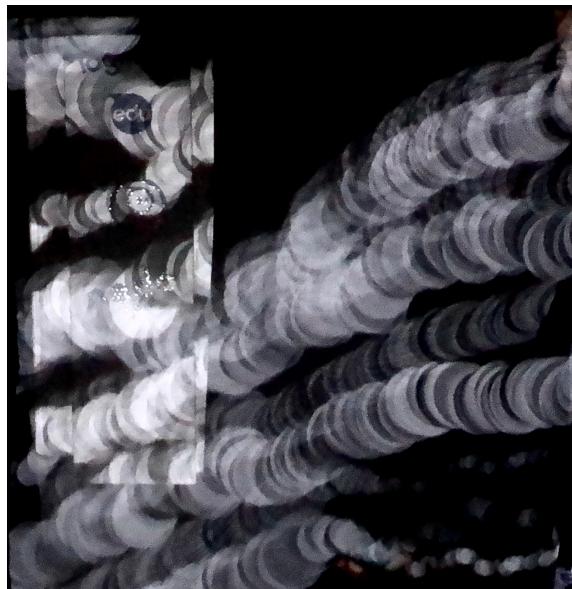
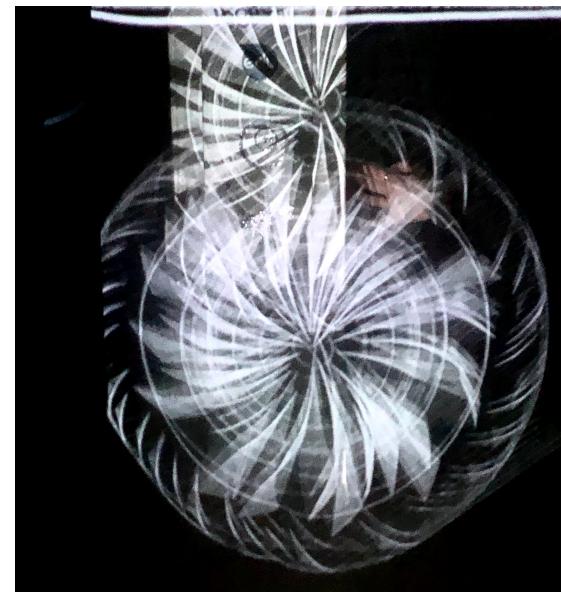
JOUR 3

- FINIR LE PROTOTYPE
- TESTER LE PROTOTYPE



TEST DU PROTOTYPE

Mise en condition : dans le noir,
projeté sur des bandes de tulles
et fond blanc.



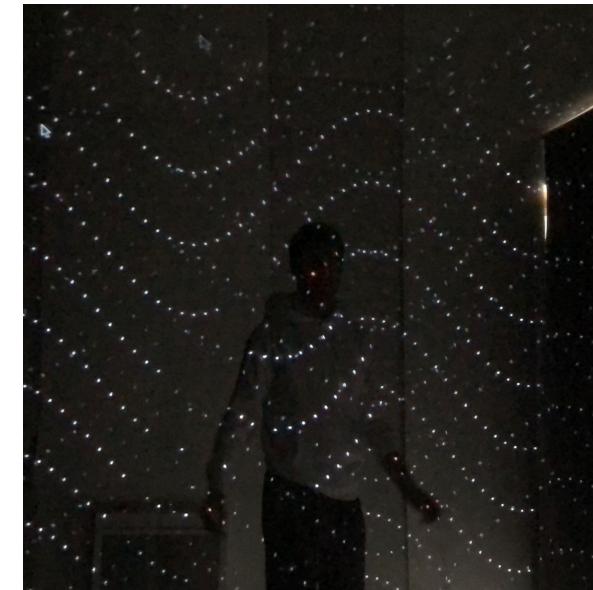
- FINIR LE PROTOTYPE
- TESTER LE PROTOTYPE

JOUR 4

- MISE EN PLACE DE L'INSTALLATION
- RÉALISATION VIDÉO
- IMPRESSION CARTEL
- ENTRAINEMENT ORAL

MONTAGE DE L' INSTALLATION

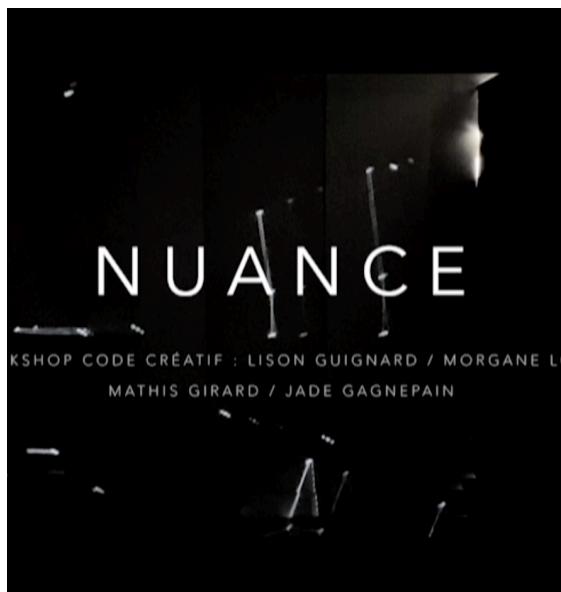
Accroche des tulles et de
l'enceinte au plafond, et test
par des utilisateurs extérieure.





The screenshot shows the Adobe Premiere Pro interface. The top menu bar includes 'Fichier', 'Élément', 'Séquence', 'Marques', 'Images', 'Affichage', 'Fenêtre', and 'Aide'. The title bar indicates the project is named 'NUANCE Workshop Code Crétif_ J.gagnepain.prproj'. The timeline at the bottom shows three clips: 'IMG_8642.MOV' (80%), 'IMG_8641.MOV', and 'IMG_8640.MOV'. The effects panel on the left is open, showing various color correction and visual effects applied to the clips. The preview window in the center shows a dark scene with some light elements.

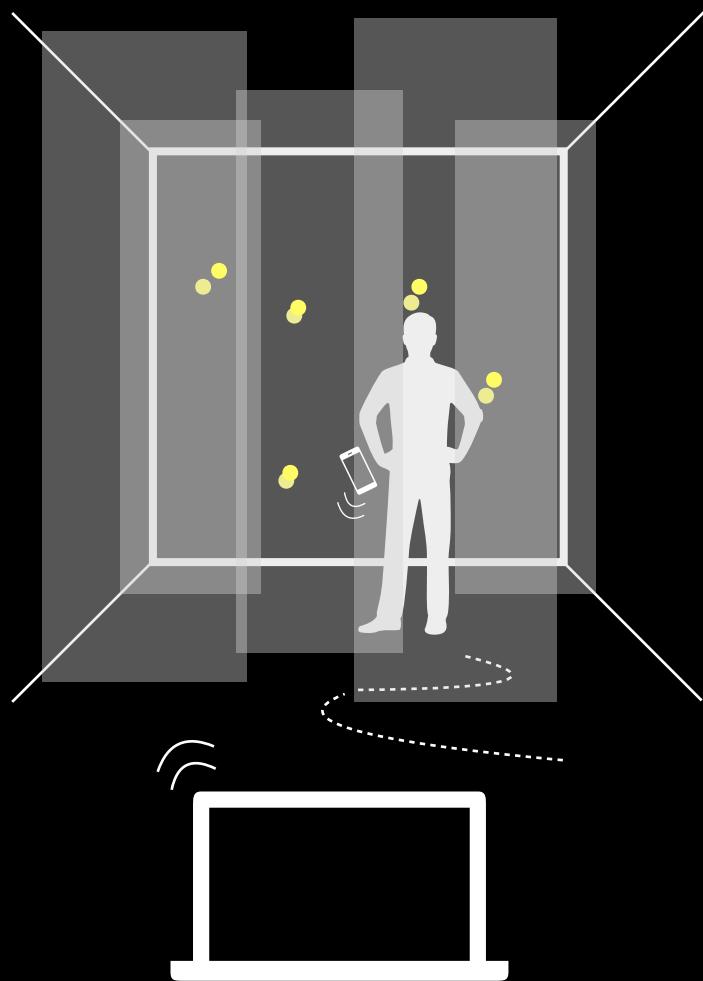
This screenshot of Adobe Premiere Pro shows the same project setup as the previous one. The timeline displays the same three clips: 'IMG_8642.MOV' (80%), 'IMG_8641.MOV', and 'IMG_8640.MOV'. The effects panel is visible on the left, and the preview window shows a dark scene with light elements. The interface is identical to the first screenshot.



**RÉALISATION
DE LA VIDÉO**
Plan vidéo et montage

NUANCE

JADE GAGNEPAIN / LISON GUIGNARD /
MORGANE LOAS / MATHIS GIRARD



Baladez-vous à l'intérieur d'un espace sombre composé de noir et de blanc, pour vivre une expérience interactive, immersive à l'univers épuré et léger, connectée à votre téléphone.

Grâce au téléphone vous pourrez personnaliser votre expérience. À l'aide d'un bouton et de sliders présent sur l'écran du téléphone vous pourrez jouer sur les nuances des animations projetées dans l'installation.

Une projection de graphismes et de sons flottants et relaxants vous fera vivre un moment unique, calme et apaisant. Des bandes de tulles suspendues au plafond apportent de la matière et une multiplicité de nuances aux projections pour renforcer l'esprit curieux du visiteur et l'inciter à déambuler dans l'espace et à observer tout autour de lui.

Un jeu de vision s'installe face aux yeux du visiteur, à travers les tulles. Le téléphone fait office de télécommande grâce à une application OSC qui permet de communiquer entre le téléphone et l'ordinateur, soit en réalité entre l'utilisateur et l'espace.

- MISE EN PLACE DE L'INSTALLATION
- RÉALISATION VIDÉO
- IMPRESSION CARTEL
- ENTRAINEMENT ORAL

JOUR 5

- PRÉSENTATION ORALE
- BILAN DE NOTRE EXPÉRIENCE

B I L A N

Morgan : « J'ai trouvé intéressant la réunion entre le code et l'installation graphique et visuel, ainsi que le fait de créer une interaction entre l'oeuvre et l'utilisateur. »

Lison : « Un sujet très libre qui nous a donc permis de liées codage et créativité comme nous le souhaitions, ainsi notre rendu est alors à l'image de notre groupe. »

Jade : « Ce fut une semaine très existante et riche en apprentissage, grâce à notre cohésion et notre organisation nous avons réussit à atteindre nos objectifs et nous en sommes fières »

Mathis : « Ce workshop m'a permis d'améliorer mon utilisation de Processing et donc la maîtrise du code créatif en général »



WORKSHOP CODE CRÉATIF