

21/01 - 25/01

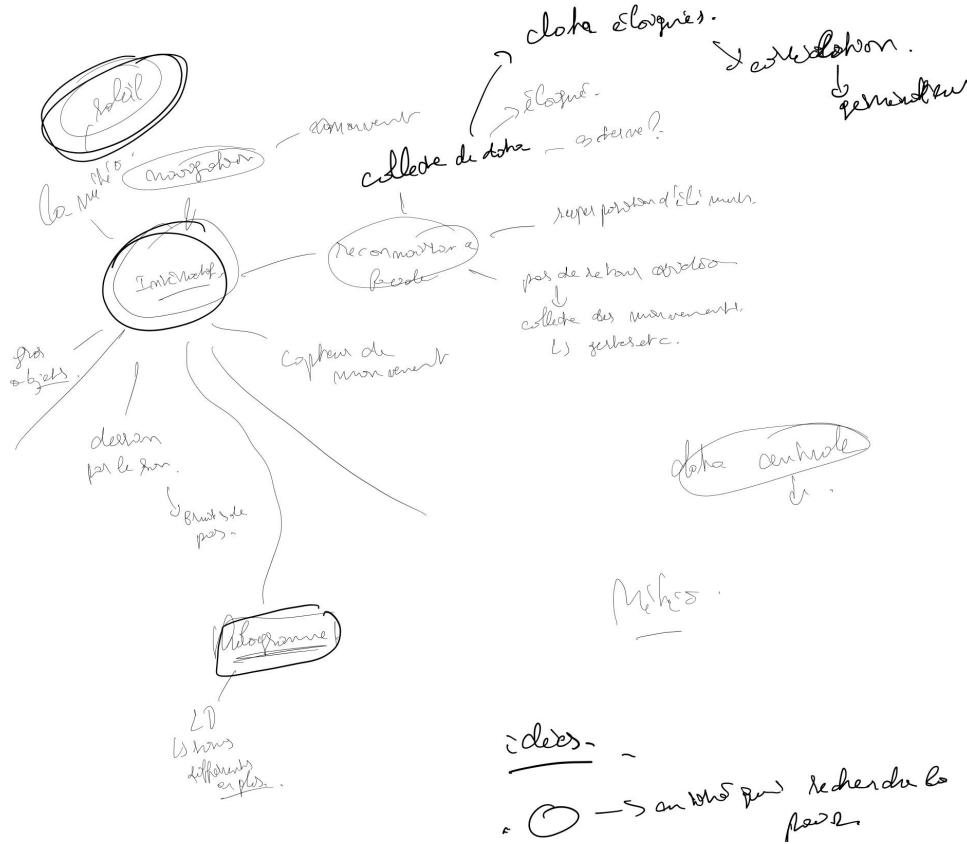
Workshop code créatif

Martin Lostis
Ulysse Ducamp
Victor Pérouse
Paul Joly

Sujet :

Créer une expérience interactive visuelle et sonore avec l'outil processing.
Ce projet peut prendre la forme d'une projection ou d'un rendu sur écran, il pourra être narratif, immersif et/ou ludique.

Idéation :



Pistes :

- collecter de la data spécifique pour la retranscrire visuellement
- exploiter la reconnaissance faciale
- capter des mouvements pour les retranscrire visuellement d'une manière très éloignée du mouvement de base
- dessin par le son
- projeter une carte dont on pourrait influencer la météorologie

Expérimentations :



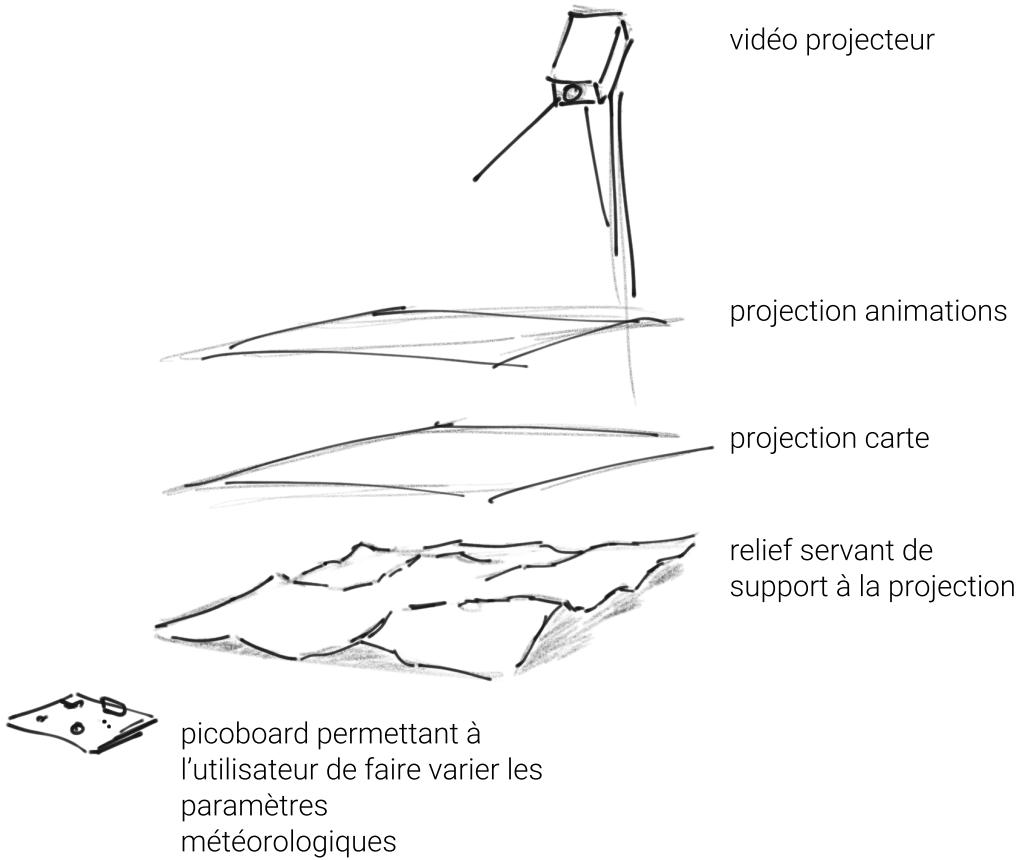
Concept :

Après quelques expérimentations nous avons abouti à l'idée de créer un dispositif projetant une cartographie sur un relief qui donnera l'illusion d'une carte en volume.

L'idée est de programmer des animations à l'aide de processing pour évoquer des évènements météorologiques qui influeraient sur la forme d'une sorte d'entité se trouvant au centre de la carte. Cette entité passerait d'états stables à des états instables en fonction de la météo et d'autres facteur,, le but étant de la faire se rapprocher d'un état stable en faisant varier les paramètres météorologiques.



entité : état stable - instable



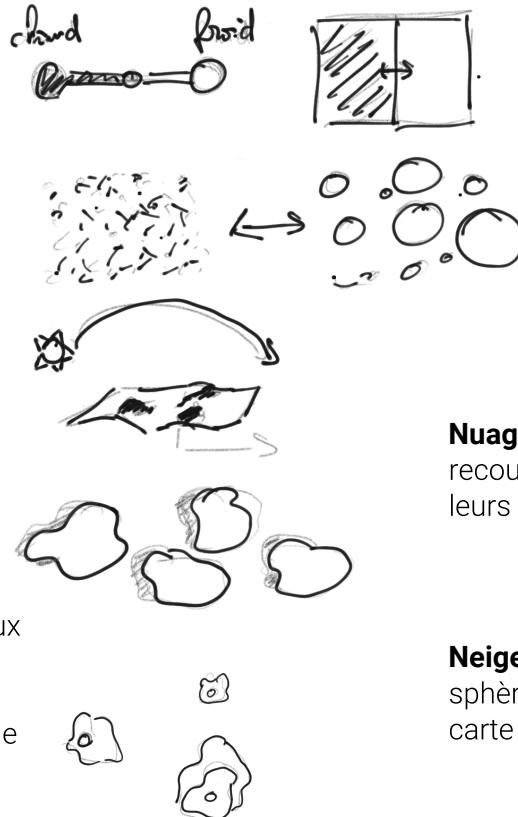
picoboard permettant à l'utilisateur de faire varier les paramètres météorologiques

Paramètres météorologiques :

Température : avoir un filtre de couleur qui passe de couleurs chaudes à des couleurs plus froides.

Soleil : avoir les ombres de la carte qui bougent évoquant la journée qui passe avec l'idée de pouvoir faire passer les journées plus ou moins rapidement, allant même jusqu'à une journée par seconde.

Orage : idée d'avoir un filtre lumineux qui apparaîtrait comme un flash aussi et ensuite une forme qui se développerait pour évoquer le son de l'éclair qui se propage

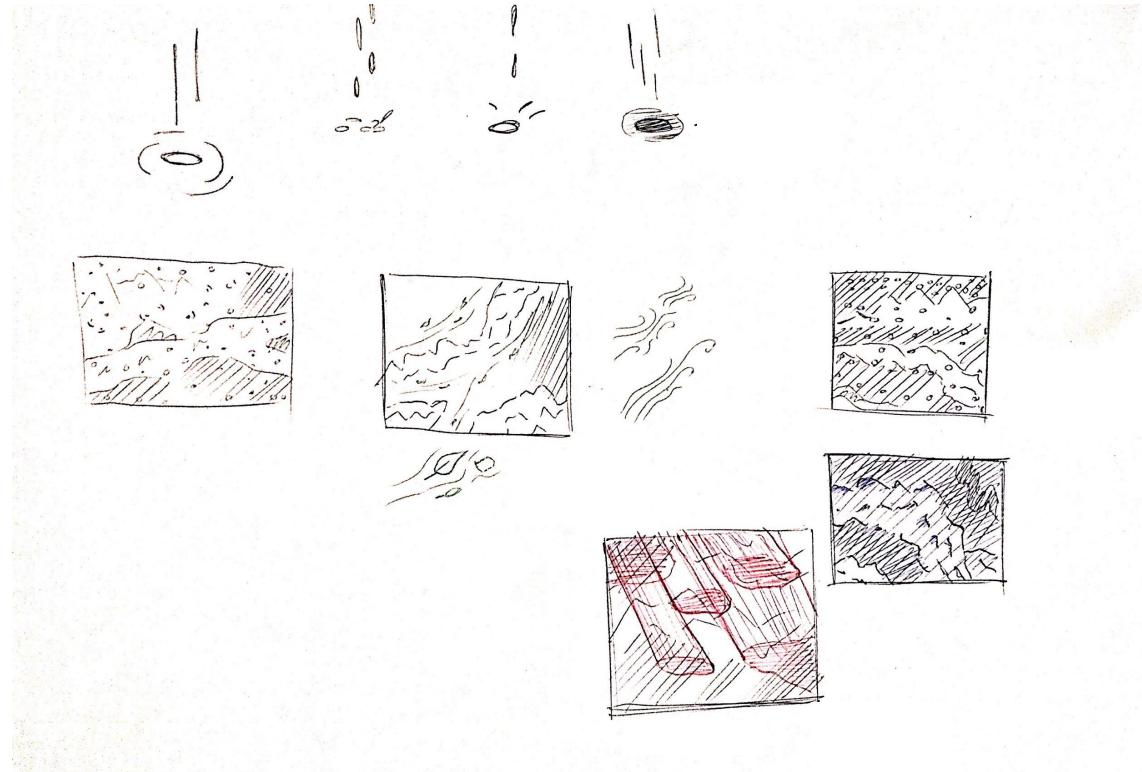


Précipitations : avoir soit une pluie fine avec une infinité de petits points qui recouvrent la carte. Soit quelques gros cercles qui viennent marteler la surface.

Nuages : Aplats qui viendraient recouvrir la carte en y projettant leurs ombres.

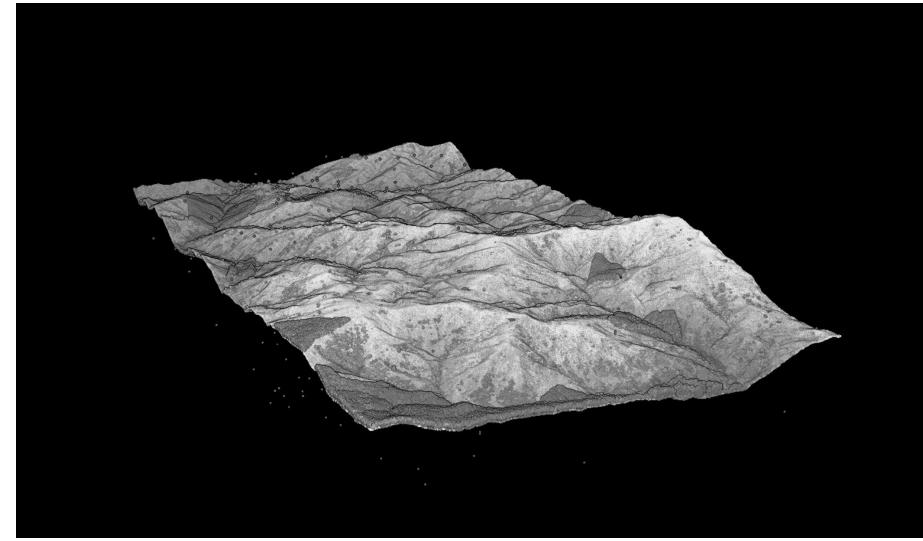
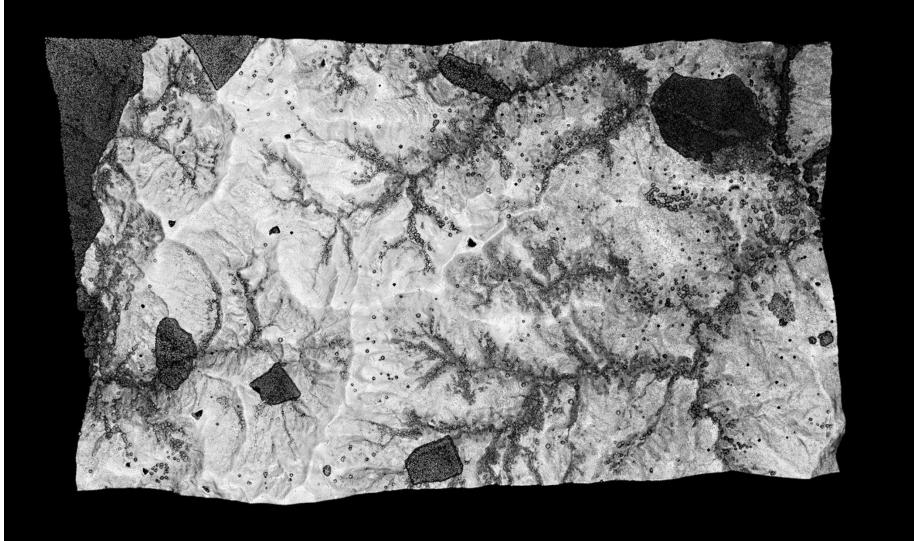
Neige : Tomberait sous forme de points et de sphères qui viendraient couvrir et blanchir la carte petit à petit.

Paramètres météorologiques :



Croquis de recherches d'animations pour les phénomènes météorologiques

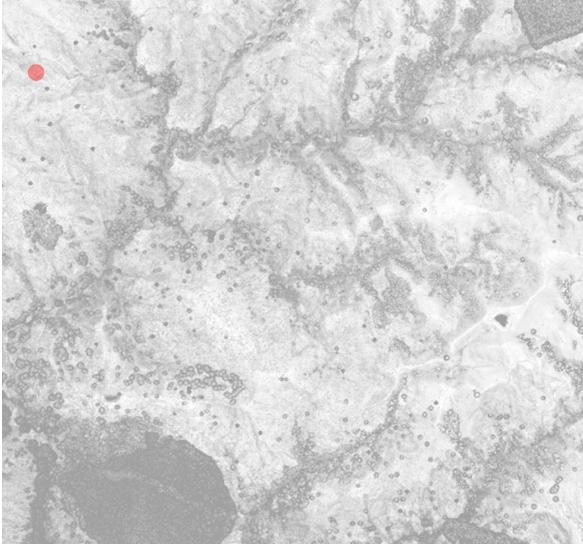
Choix de la carte:



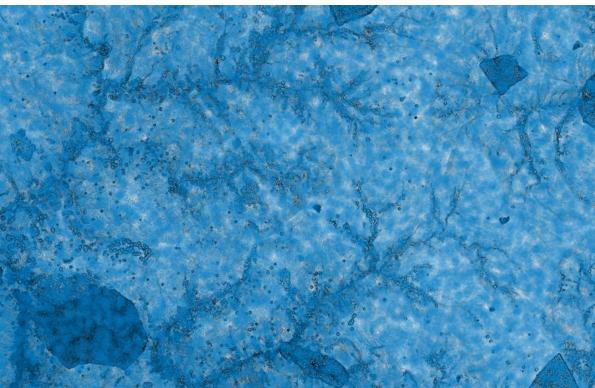
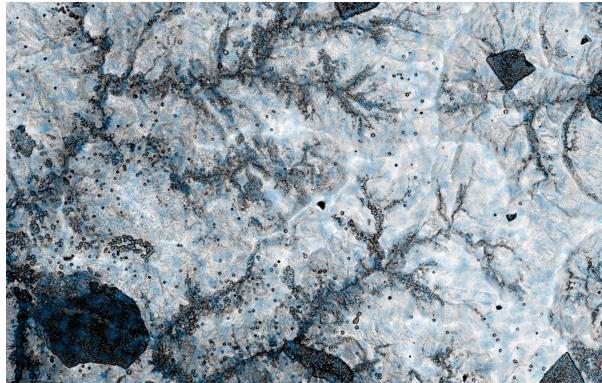
Nous avons utilisé <https://opentopography.org/> pour modéliser une carte topographique que nous projetons sur le papier froissé.

Expérimentations

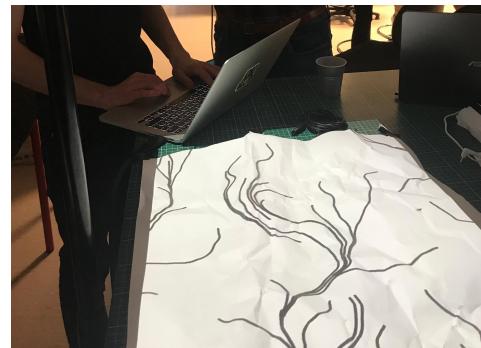
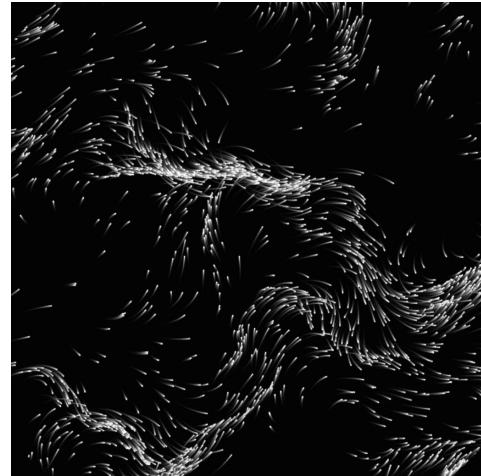
Code:



Éclair



Pluie / Apparition d'eau

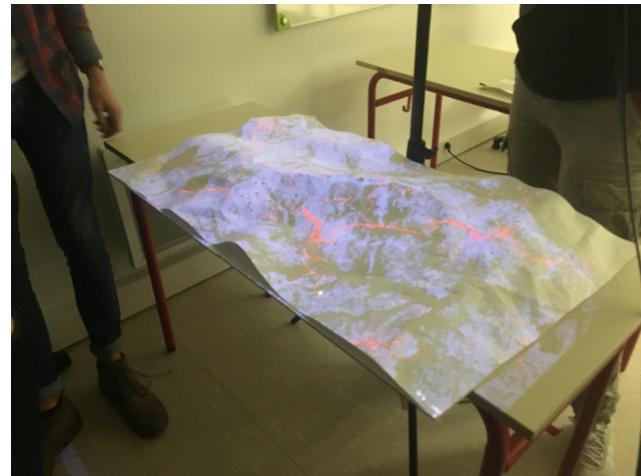


Vent

Fabrication de la carte physique :

Nous avons utilisé du carton plume comme base ainsi que du papier pour former nos reliefs, correspondants à la carte virtuelle.

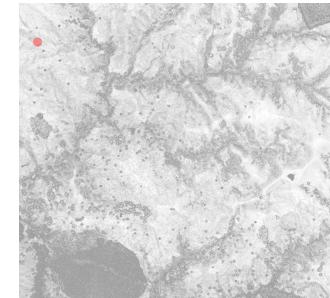
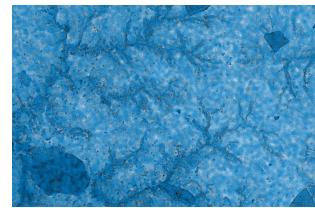
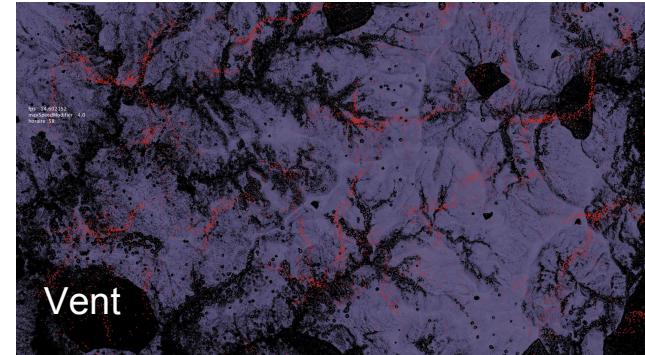
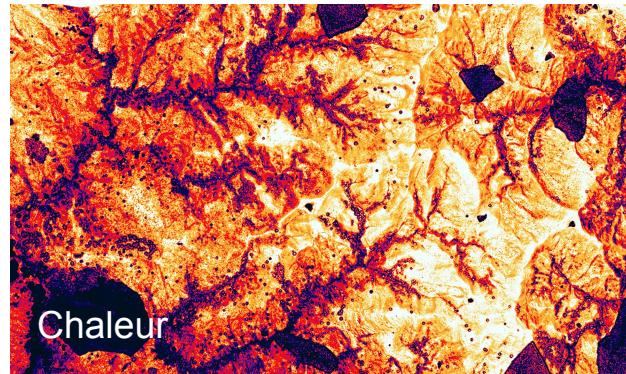
La surélévation à l'aide de papier a été nécessaire pour mettre en évidence le relief.



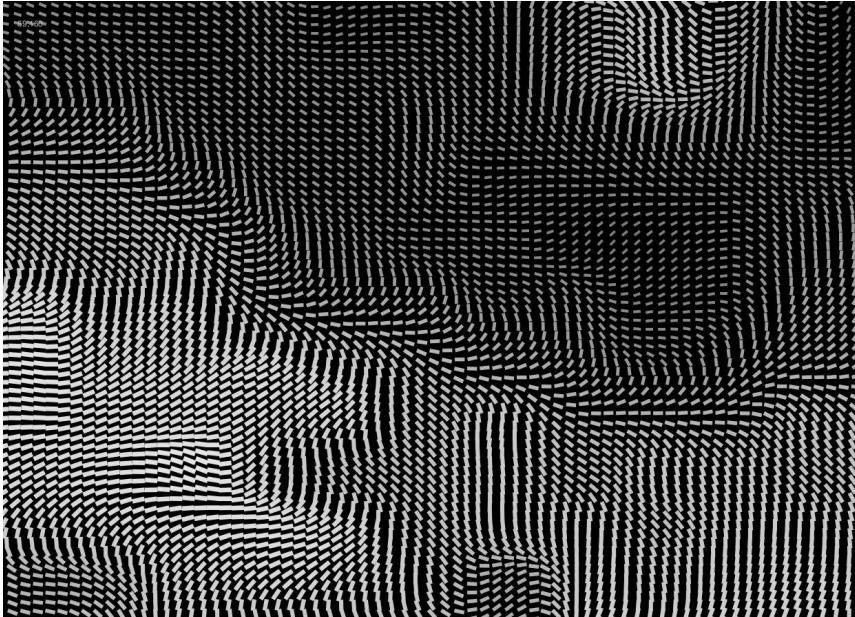
Codage

Nous avons commencé à coder les différents évènements météorologique :
Orage, vent, neige et précipitation.

Implantation d'un cycle jour/nuit, cela rend vivant l'environnement et la carte tel un réel environnement.



Codage



La première animation de nuages n'était pas concluantes, nous nous sommes donc dirigés vers quelque chose de plus abstrait mais organique



Création d'une bande son à partir d'un extrait de Autechre - All End (NTS Session 4), étiré à 5:30 min dans le logiciel Paulstretch.

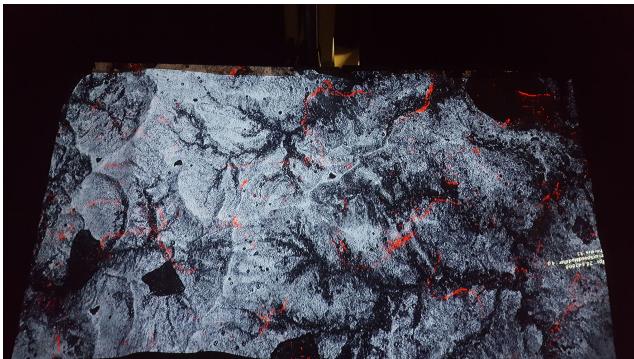
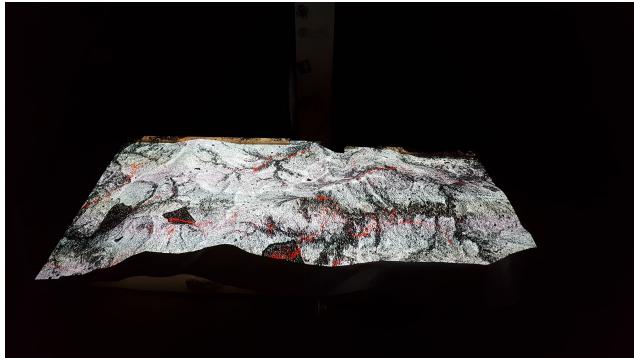
Commandes



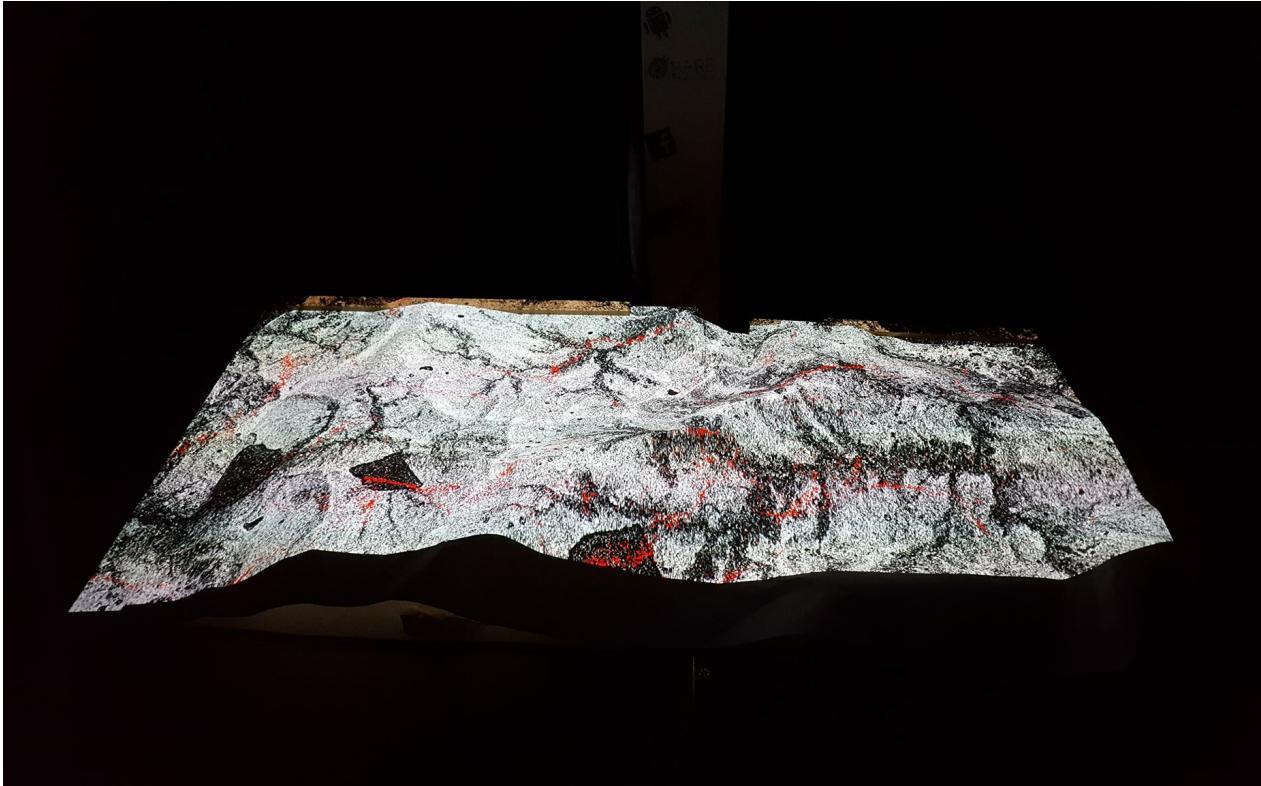
Fabrication d'un socle pour fixer les commandes servant à interagir avec la carte.



Installation



Conclusion :



Mouvance est une installation nous invitant à nous arrêter le temps de quelques minutes pour contempler un massif vu du ciel dont on peut modifier la météo en manipulant un dispositif que ce soit en soufflant, en appuyant, ou encore en masquant un de ses composants.