

Bonjour, pour le travail un, celui d'exploration thématique, je n'avais pas vraiment d'idée de concept spécifique que je voulais explorer en particulier, puisque comme mes enfants, je les apprécie tous de manière égale. Cependant, étant un jouisseur de la création sonore, je voulais faire quelque chose qui incluait de l'audio réactivité. Cette conviction s'est traduite dans mon travail en explorant visuellement les formes formées par les ondes sonores. Avant d'aller plus loin, je tiens à clarifier les choses au sujet de mon flux de travail ; tout mon aspect génératif, et j'entends bien ici tout ce qui est en lien avec les données que j'utilise pour rendre le projet génératif comme les lfo et les noises, est fait sur le logiciel *Touch Designer* ainsi que tout ce qui a trait au visuel. J'envoie ensuite les données sélectionnées vers le logiciel d'émulation de synthétiseur modulaire *VCV Rack* en utilisant le protocole *OSC*. L'audio qui est généré dans ce dernier logiciel est réacheminé vers *Touch Designer* en utilisant le driver *VB-Cables*, où l'audio est traité pour en faire un visuel avec des opérateurs de surface. Le plus intéressant selon moi ce sont les motifs et les séquences de lignes qui sont créés dans les différents spectre de fréquences du son. Par la suite j'ai donc joué avec ces lignes dans l'espace à l'aide d'opérateur de texture comme des *transform*, *mirror* et *lens distort*. C'est péripétie m'ont amené à la réalisation d'un polygone ressemblant à un losange ou un diamant. Je trouvais les motifs intéressants, mais, selon moi, une certaine profondeur et mes idées de grandeurs mon penché sur le sujet de la composition dans l'espace. Par conséquent j'ai exploré le feedback avec la forme générative que je venais de créer. J'ai tenté plusieurs effets différents avec des *transform*, *level*, et *blur*, mais une transformation de grosseur simple donnait le plus de profondeur. Par suite j'ai tenté d'ajouter un peu de profondeur en me faisant un arrière-plan simple, créé à partir d'un opérateur de texture *noise* que j'ai travaillée avec un *lens distort* pour qu'il soit plus arrondi sur les côtés. Pour poursuivre avec la composition, je me suis inspiré des stations à numéros, ces stations de radio qui émettent des séquences du chiffre spécifique. Dans mon cas, cette exploration fut assez simple. Ce que je voulais étudier c'était surtout comment changer les chiffres de manières générative et comment les intégrer de manière intéressante dans le reste de mon travail. Pour ce faire j'y suis allé avec un *noise* pour changer l'index d'une *switch* qui alterne entre les différents chiffres et d'un *limit* pour venir pixéliser les chiffres. Les chiffres au centre n'étaient pas assez excitants selon moi, j'ai donc créé. Une forme générative (un *sphere* dans un *noise*) en wireframe pour prendre la place des chiffres de temps en temps. Le switch entre les chiffres et la forme est contrôlé par un booléen qui est généré générativement à l'aide du son. J'aurais aimé explorer d'avantage les dégradés de couleurs, mais je pense que ce sera pour de prochaines aventures !