

E-ARTSUP.

DÉPARTEMENT DESIGN INTERACTIF & COMMUNICATION VISUELLE.

# World of sound :

Plongez au cœur  
d'un environnement reactif au son.

Digital Lab semestre 02 // Sujet 05 : Installation générative interactive // Alexandre Rivaux

[arivaux@gmail.com](mailto:arivaux@gmail.com)

Département Design interactif & communication visuelle:

**Enseignants:**

Nicolas Baumgartner

Félicie d'Estienne D'Orves

Jonathan Munn

Alexandre Rivaux

**World of sound :** Plongez au cœur d'un environnement reactif au son.

---

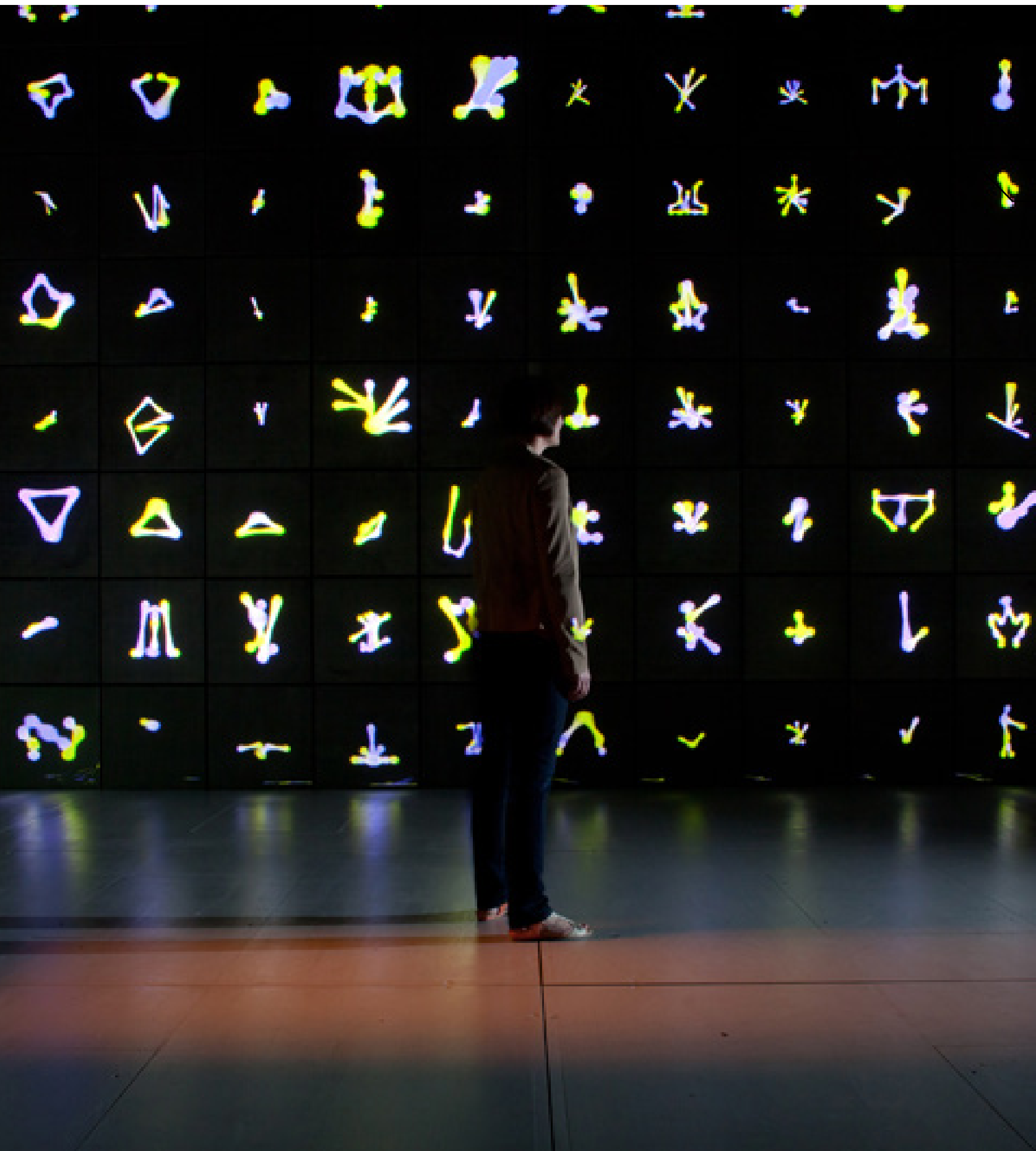
- **Contexte**
- **Brief**
- **Références**
- **Annexe**



# 1 - Contexte

**World of sound :** Plongez au cœur d'un environnement réactif au son.

---



## World of Sound.

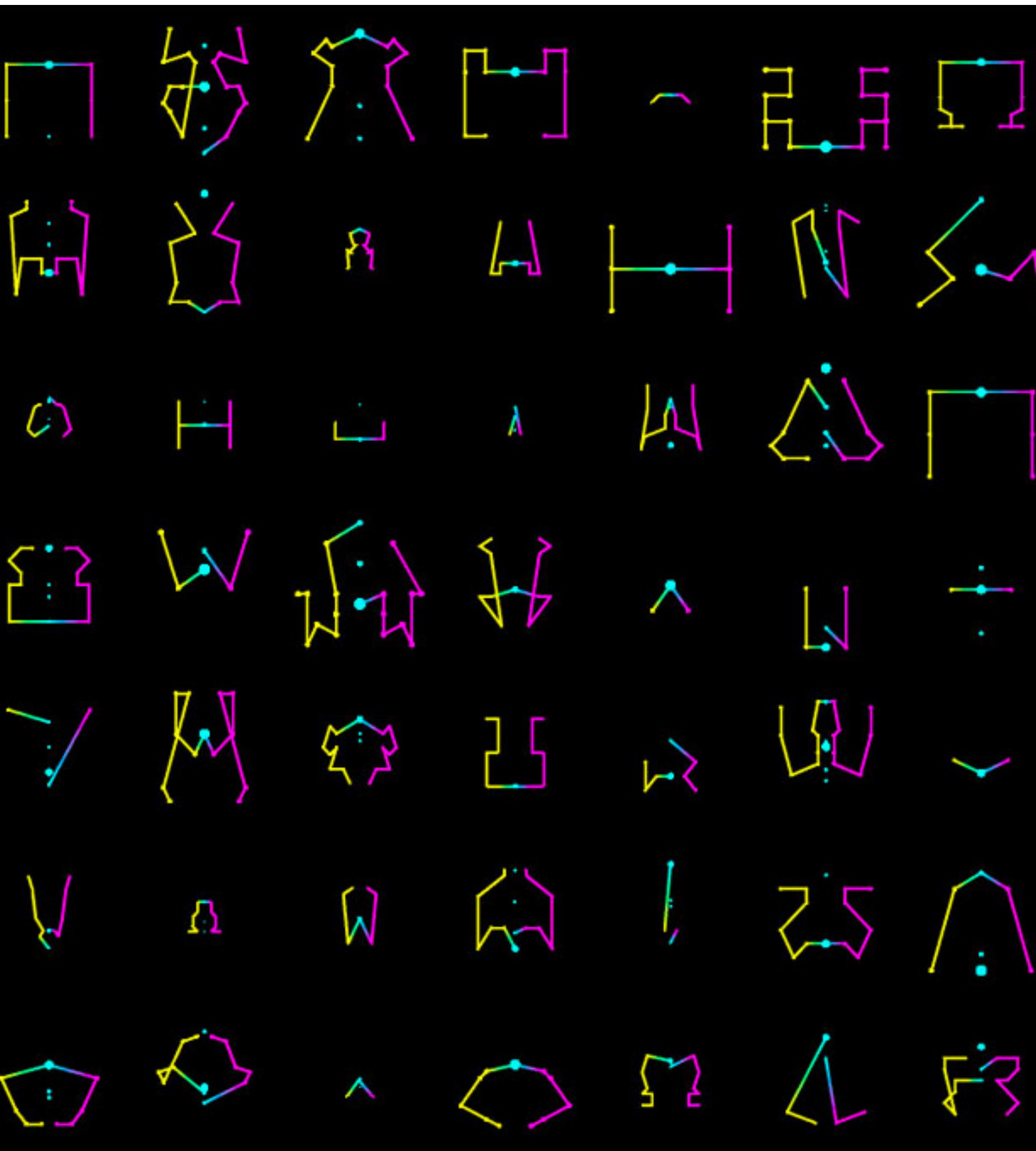
**World of sound est une expérience sonore et visuelle étudiant la relation entre son et design graphique.**

Présentée sous la forme d'une installation interactive exposée dans le prochain locaux d'e-artsup, World of Sound propose de plonger au cœur d'un environnement peuplé de créatures digitales réactives au son.

## **2 - Brief**

**World of sound** : Plongez au cœur d'un environnement réactif au son.

---



## World of sound

Plongez au cœur d'un environnement réactif au son.

**Il vous est demandé de réaliser un minimum de 3 créatures digitales pouvant peupler cet environnement réactif au son.**

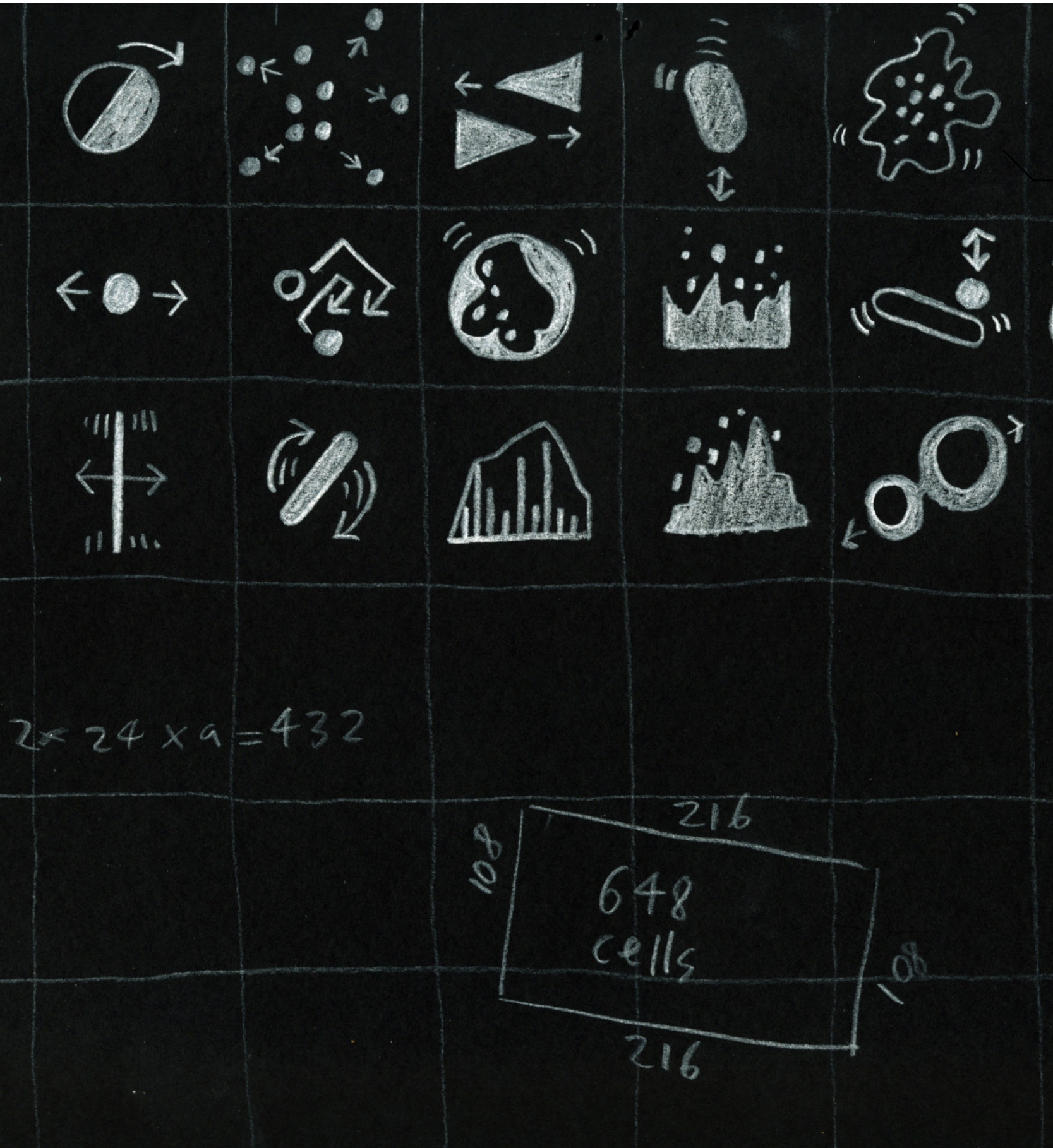
Chaque créature devra se composer d'un minimum de 3 comportements différents.

Elles seront en mesure de changer elles même de comportement en fonction du son ou du temps.

Chacune de ces creatures sera réactive au son et sera une véritable exploration visuelle.



**World of sound** : Plongez au cœur d'un environnement réactif au son.



## World of sound

### Contraintes d'environnement.

Chaque créature peuplera un environnement basé sur un système de grille scénarisée en amont.

L'environnement étant pré-développé, cela induit que la taille de chaque créatures pourra être paramétrable à tout moment.





## Contraintes techniques

Vous effectuerez ce travail en groupe de 3 à 4 personnes. Chaque groupe devra se composer des postes suivant :

- **Concepteur / Chef de projet**
- **Lead Developer**
- **Lead Designer**
- **Designer**
- **Developer**

Chacune de vos créature devra être présenté de la manière suivante :

- **1 Sketch de 500\*500 par créature**
- **1 Classe par créature**



## Rendu

Vous présenterez votre réponse sous la forme  
d'un dossier contenant:

- Le rappel du brief
- Vos benchmark graphiques
- Vos recherches graphiques  
(croquis - **minimum 20 idées par créatures**)
- Présentation de chacune de vos créatures :
  - . Design
  - . Comportements
- Les Sketchs de vos créatures

Vous rendrez également un document making-of de  
votre travail. Ce dernier pourra contenir :

- Photos de votre travail de recherches
- Croquis
- Essais vidéos (AE)
- Essais génératifs
- Travail de recherche parallèle, lectures,  
inspirations...

## Planning

### 16 Février 2015

*Cours Part01 : Le temps*

*Cours Part02 : La forme*

Prise de brief

Validation des groupes

...

### 23 Mars 2014

*Cours : La réactivité au son*

*Présentation de la bande son*

Benchmark

Recherches d'inspiration interactive, graphique  
et ergonomique

Concepts & Croquis

Essais de code

...

### 30 Mars 2015

Suivi de production

...

### 13 Avril 2015

Rendu

### 20 Avril 2015

Mise en place finale

## **3 - Références**

**World of sound :** Plongez au cœur d'un environnement réactif au son.

---



# Communion, a Celebration of life

Field.io  
& Universal Everything

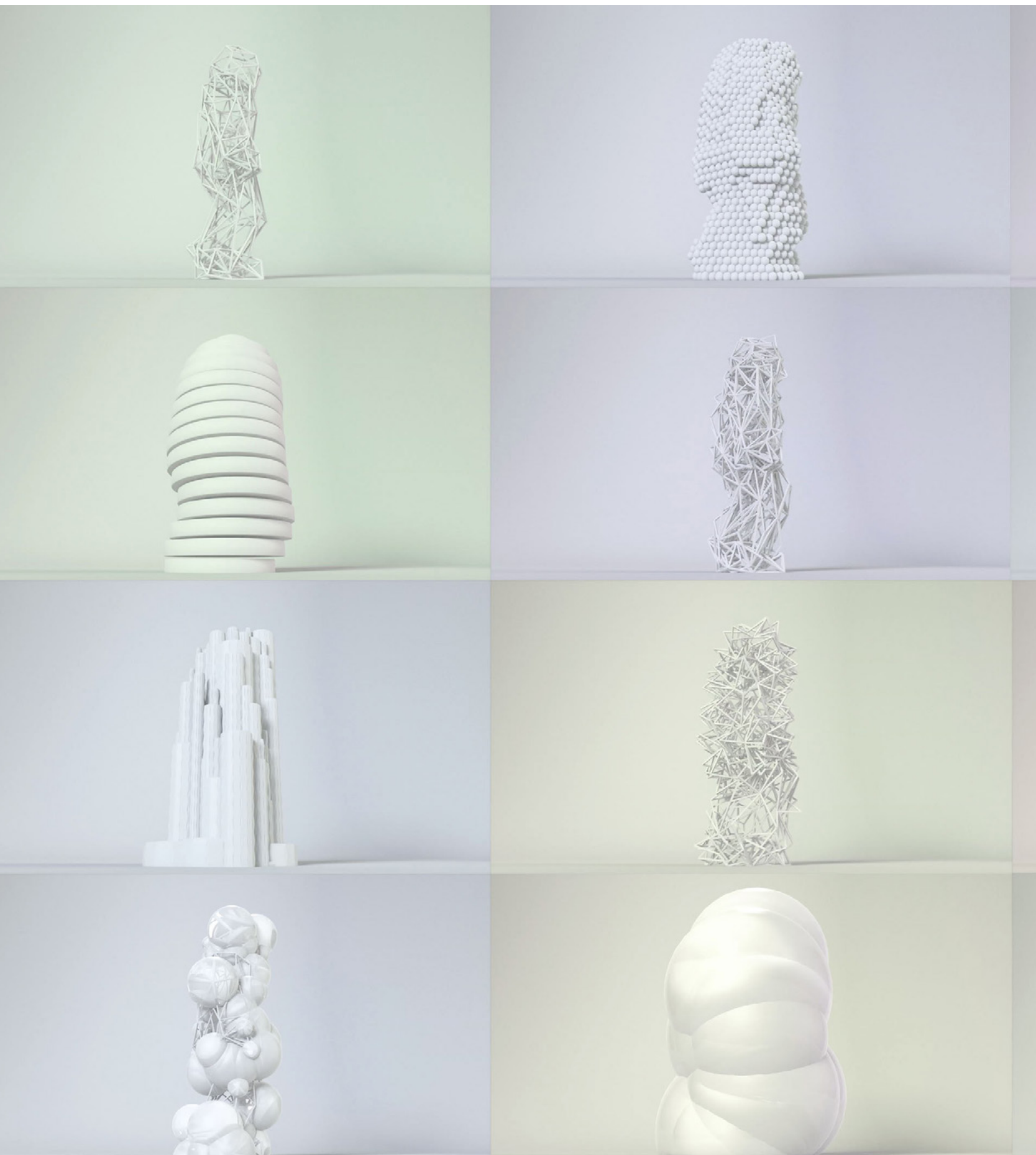
Communion est une installation generative et sonore réalisé par Field.io et Universal Everything à l'occasion de l'exposition Super Computer Romantics à la Gaîté Lyrique.

Cette installation propose de découvrir une centaine de créature générative dansant au rythme d'une bande son imaginée par Simon Pyke.

*Liens  
Field.io  
Universal Everything  
Creative Application*

**World of sound :** Plongez au cœur d'un environnement réactif au son.

---



# Walking City

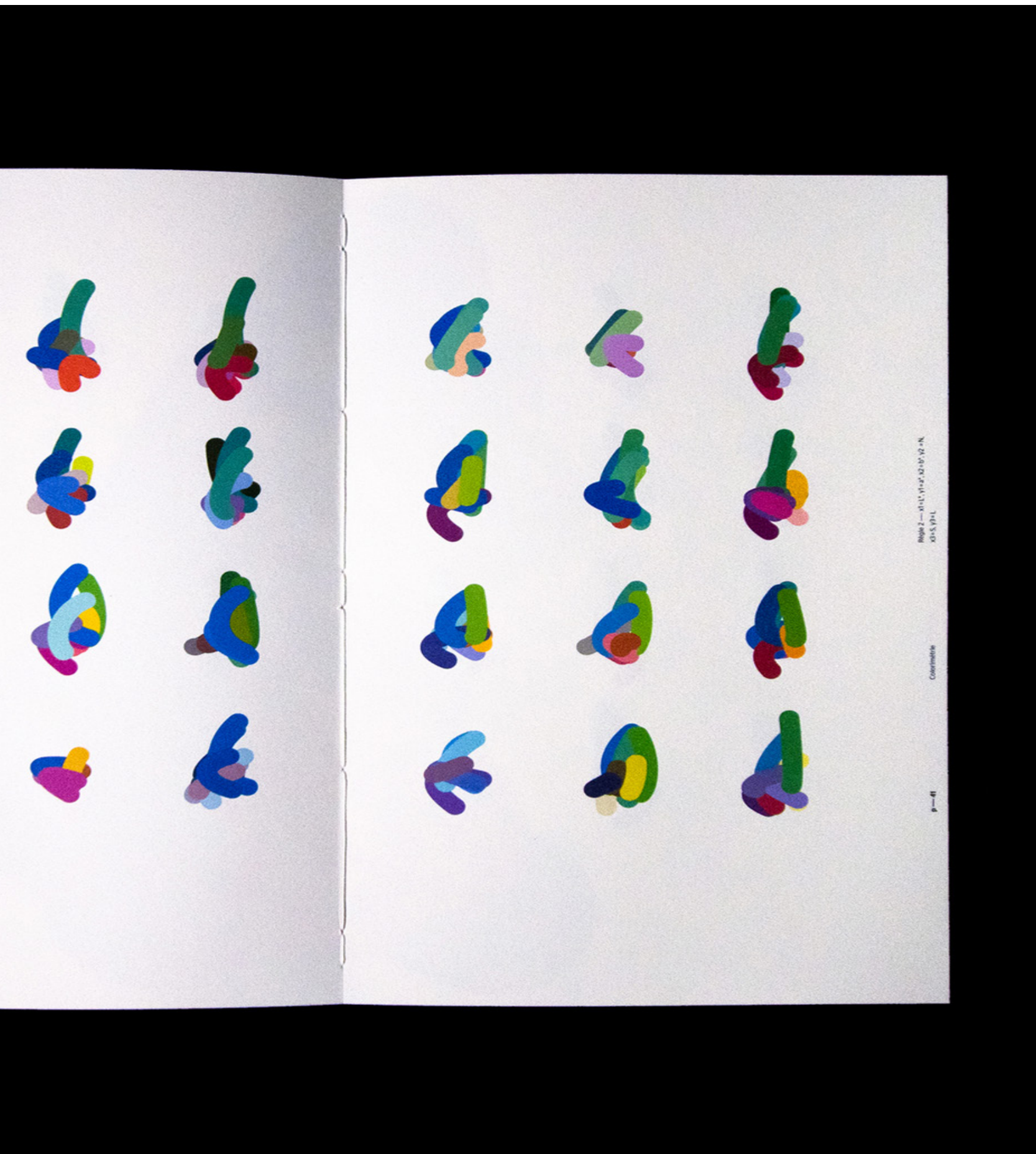
## Universal Everything

**Homage à l'utopie architectural des années 60, walking city est un sculpture vidéo présentant une évolution lente de style.**

Chaque iteration visuelle est une interpretation des grands courants de l'architecture des années 1960 à nos jours. Universal Everything les présentant comme une forme de nomadisme visuel.

*Liens  
Universal Everything*





# Colorimetry in motion

Nicolas Ménard

**Colorimetry in motion est une étude de la couleur et de la forme réalisé par Nicolas Ménard.**

À travers un algorithme permettant de générer des formes et des couleurs aléatoires ou en fonction de méthodes mathématiques, Nicolas Ménard réalise un livre étudiant la relation entre la forme et la couleur prépondérante dans le design graphique.

*Liens*  
*Nicolas Ménard*  
*Creatives Applications*

# Evolved virtual creatures

Karl Sims, 1994

Recherches réalisé par Karl Sims sur la création  
de créatures digitales basé sur le système  
d'évolution de Darwin.

Chaque créature developpe un comportement qui  
par la suite est testé dans un environnement virtuel.  
Au fur et à mesure, de nouveau comportement  
sont developpé par les créatures ayant survecues,  
comme une évolution de leur précédent état.

*Liens*  
*Karl Sims*  
*Vidéo de présentation*



# Atom

e-art sup, digital lab

Cours processing sur les classes présentant un  
exemple d'objet complexe à comportements.

*Liens  
e-art interactif*

# Contact

## Alexandre Rivaux

Visual Designer & Partner Bonjour, interactive Lab

[www.bonjour-lab.com](http://www.bonjour-lab.com)

[arivaux@gmail.com](mailto:arivaux@gmail.com)

