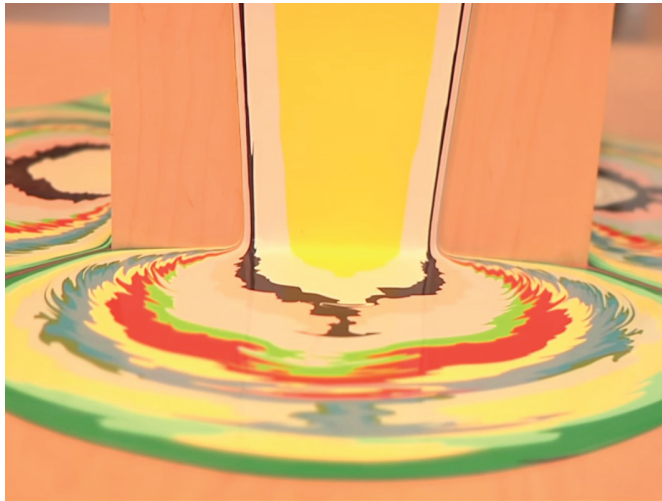
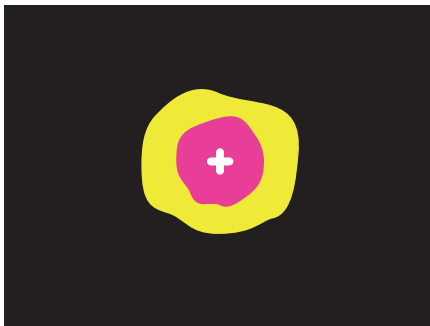
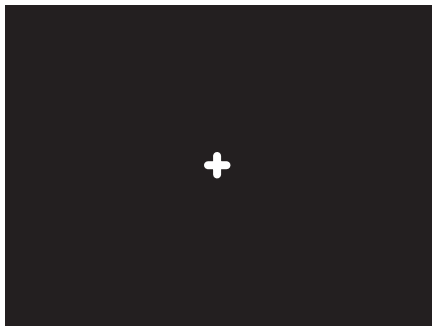
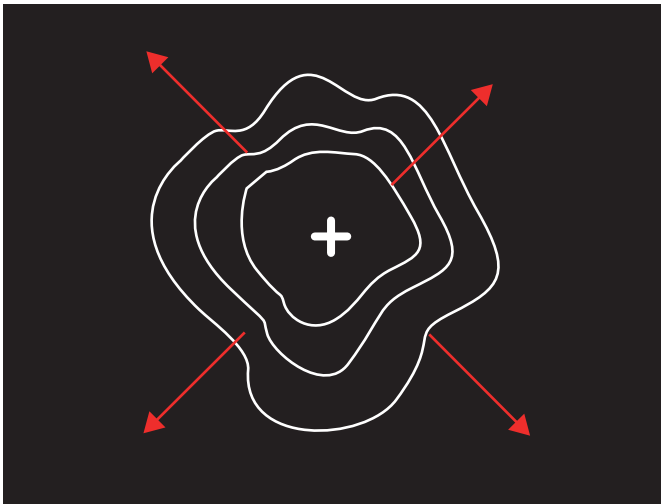
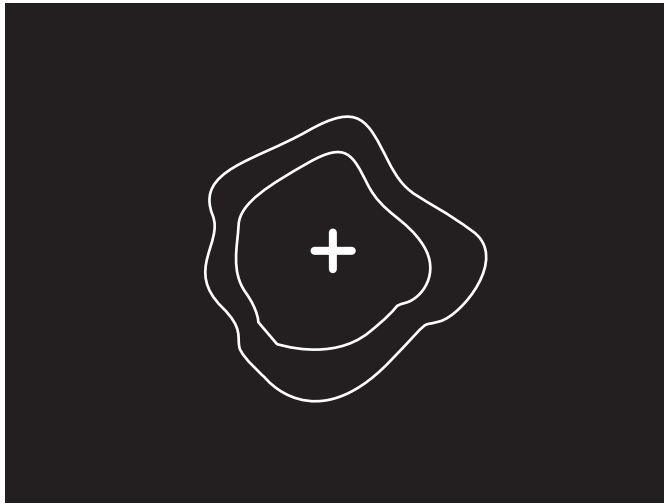


|≡| propagation

Principe de propagation chaque flux d'information, chaque paquet lumineux arrivant à l'extrémité du LEDstrip forme de la matière, qui va pousser, prendre la place de la matière déjà présente et se propager
Inspiration : Rafaël Rozendaal/ Holton Rower

Principe de tache de peinture apparaissant au centre et écartant les taches colorés vers l'extérieur : tall painting.



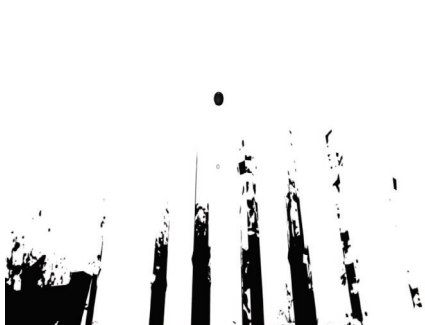
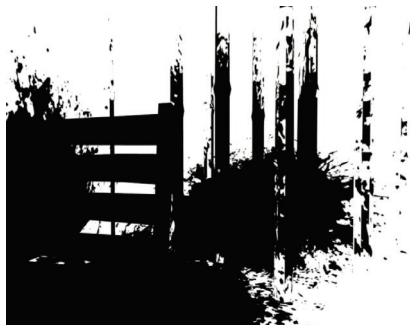


|≡| accumulation

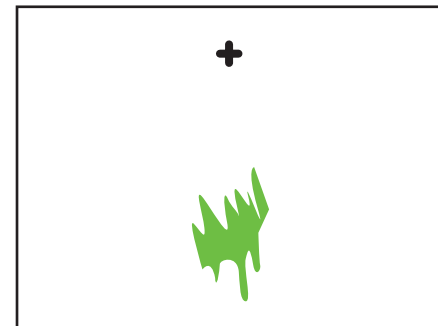
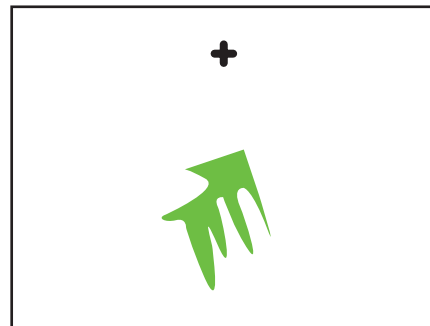
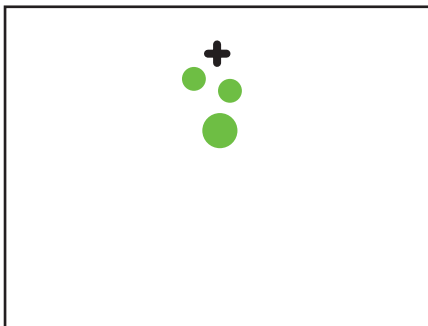
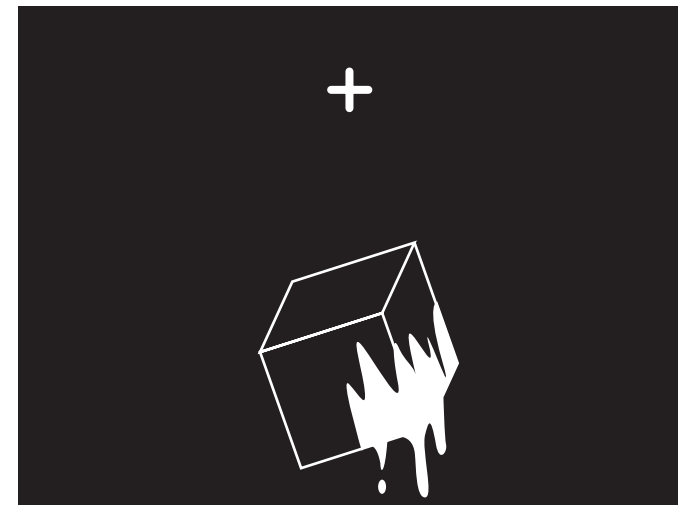
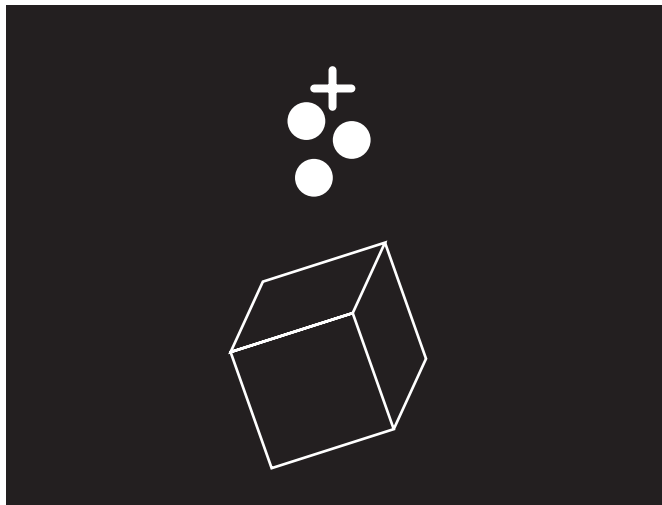
Principe d'accumulation. La captation sonore va créer de la matière qui va s'accumuler sur un objet invisible rendus visible par cet ajout de couleurs, ou de matière.

Inspiration : the unfinished swan

L'image ou le contenus devient visible par l'ajout de matière



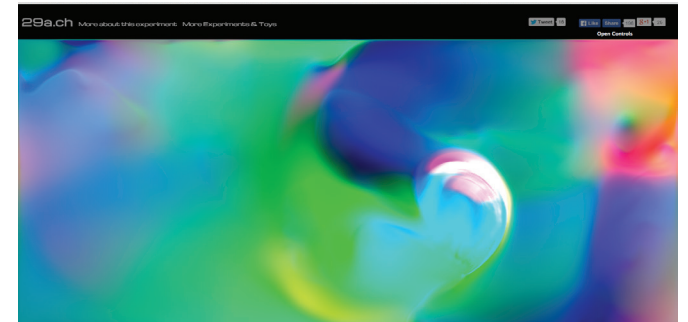
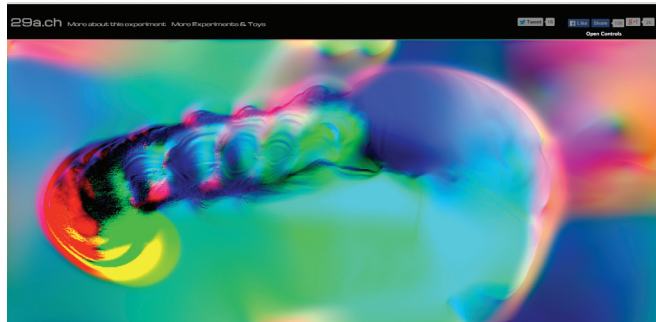
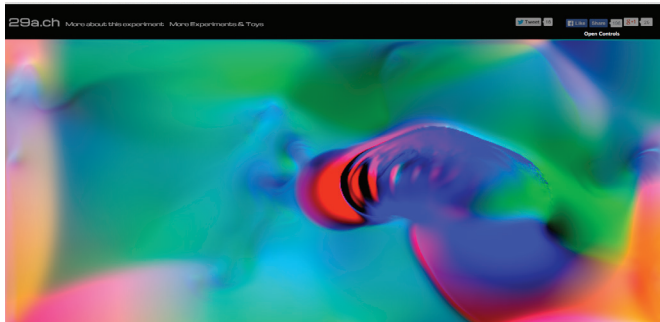
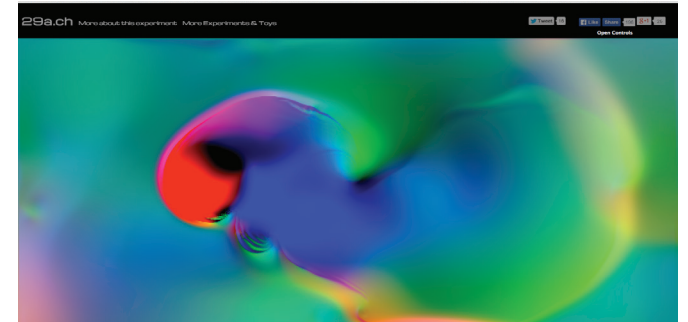
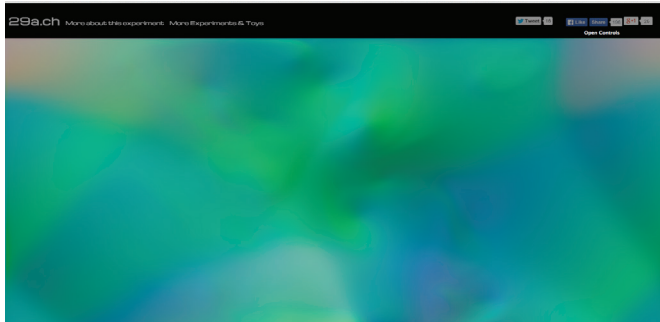
La captation sonore fait apparaître des sphères, style bille de peinture qui sous la gravité vont tomber sur l'objet invisible et le tacher pour ainsi le révéler le temps que la peinture tombe jusqu'au bas de l'écran.

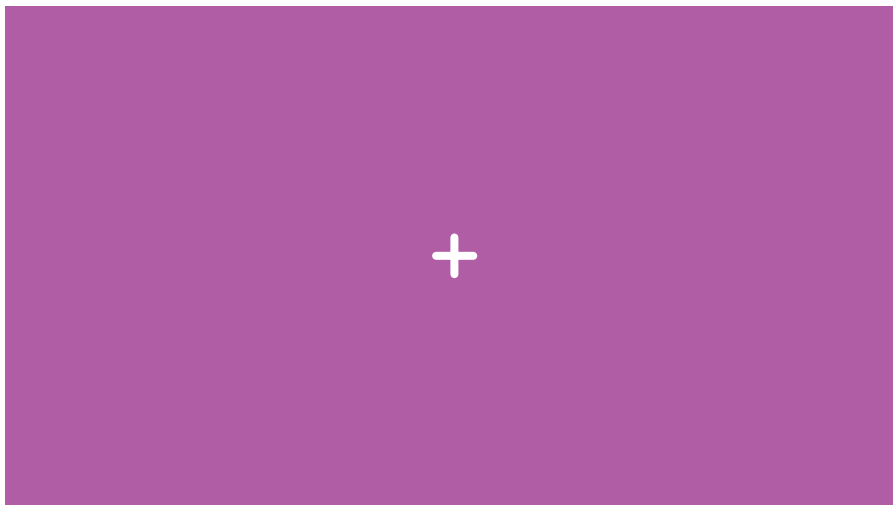
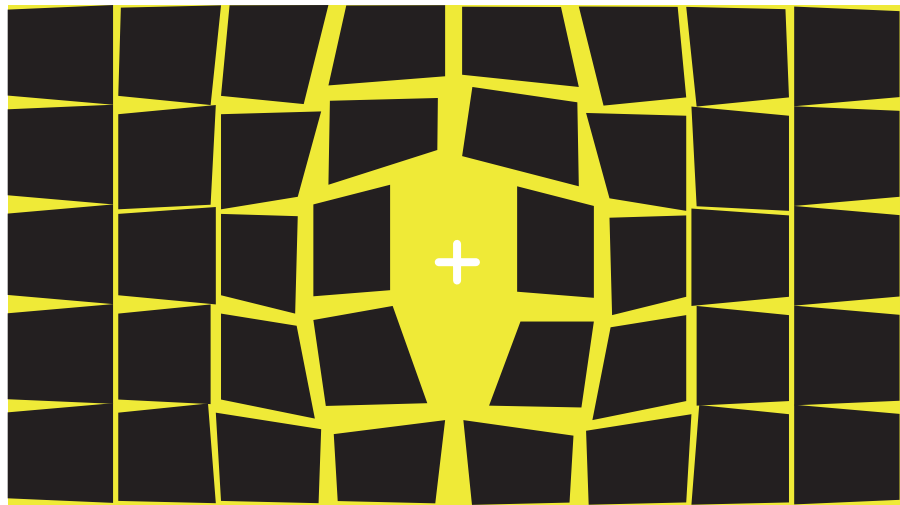
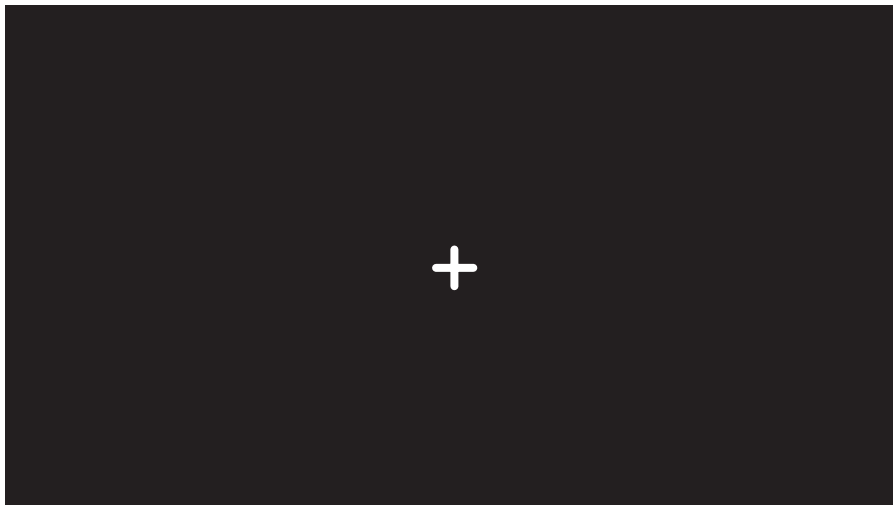


$|\Psi\rangle$ dispersion

|≡| transformation

L'idée est d'inverser le processus, plutôt que d'utiliser la captation sonore comme un moyen d'ajouter de la matière, l'utiliser pour modifier des objets déjà présent. Comme une pierre jeter à l'eau qui va modifier la surface par des ondulations.





|≡| couleurs

Avec murmur il est possible de penser les couleurs projeter lors des animations comme des couleurs liées au différentes fréquences sonores.

L'idée est de partager en 3 variables le son capté (son aigus, médium et grave.) C'est trois variables vont nous donner 3 valeurs de 0 à 255 qui sont (RGB) et ainsi générer une couleur propre à la fréquence sonore.

