

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

# VOID

Conception / Developpement

*Game Design*  
*Projet de fin d'etudes Gobelins*

Projet en cours, réalisé à 5, rendu et soutenance de projet le 13 Juin.

Notre problématique : "Comment créer de nouvelles interactions tactiles dans un contexte ludique".

Void est un jeu d'aventure vu de côté sur tablette, dans la veine d'un Sword and Sworcery, mais utilisant un objet réel, que le joueur peut prendre dans les mains.

Aux abords d'une exo-planète, dans le futur, un vaisseau-mère entre dans l'orbite, visuellement en péril.

Le vaisseau déchire l'atmosphère et pique dangereusement vers le sol. Dans un déluge de flammes, une capsule de sauvetage s'en échappe et disparaît au loin. Puis c'est le choc, dans un bruit assour-

dissant de métal tordu, la citadelle volante rencontre la terre et s'immobilise.

Delta se réveille dans une caverne. Elle a été expulsée de la capsule, qui git béante à quelques pas. Qui est-elle ? Elle ne sait plus, mais elle ne peut détourner les yeux du tétraèdre peint sur la porte de la capsule. Il lui semble familier. Pour l'instant, elle va devoir sortir de sous terre pour survivre.

Dans ses mains, le joueur a un tétraèdre en métal qui va lui permettre d'interagir avec le monde. En effet, ce tétraèdre peut absorber certains objets dans ses faces, pour les stocker et les déplacer ou les combiner. Il va devoir résoudre des puzzles physiques et meurtriers pour

aider Delta à survivre et à comprendre sa destinée : sauver la population endormie dans le vaisseau mère, qui reste silencieux, dans un jeu d'aventure et d'exploration. Mais qui est Delta, et d'où vient-elle ? Pourquoi ce Tétraèdre possède-t-il cet étrange pouvoir, et pourquoi Delta semble-t-elle l'avoir déjà vu ?

Pour la DA, nous avons choisi de nous démarquer des jeux tablettes colorées en proposant un univers noir et sombre, et en utilisant la couleur avec parcimonie pour attirer l'oeil.

Le jeu cible les 15+, le monde est dangereux et la planète hostile. Delta va mourir souvent, et sur cette planète étrange, tout n'est pas ce qu'il paraît.



*Prototype de niveau*



Early Alpha Prototype (assets non finales)

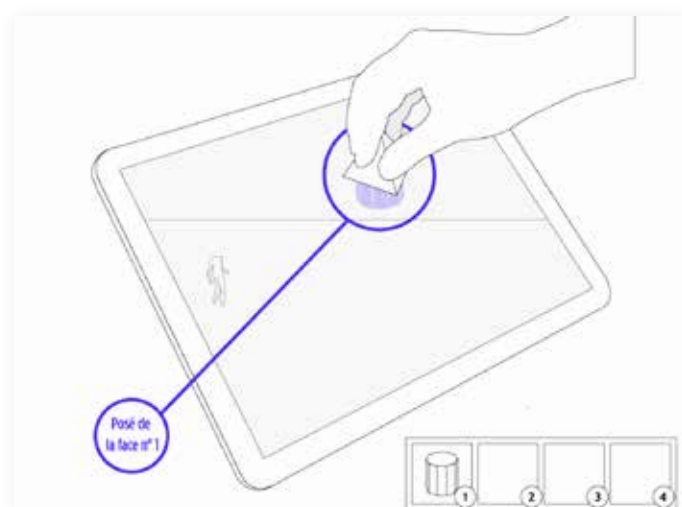
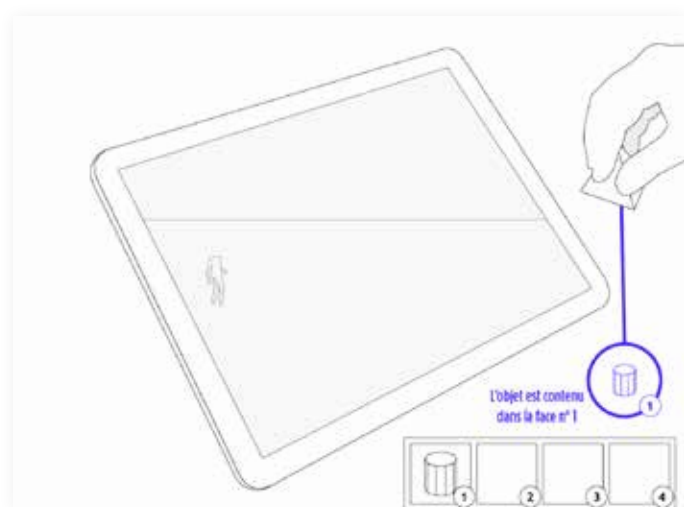
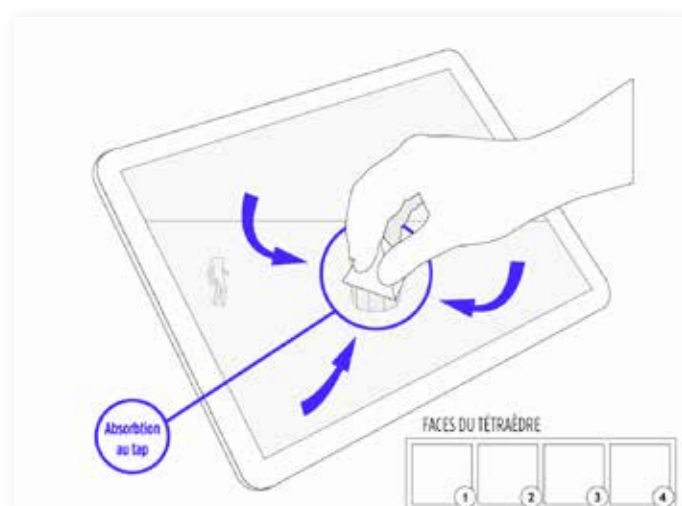
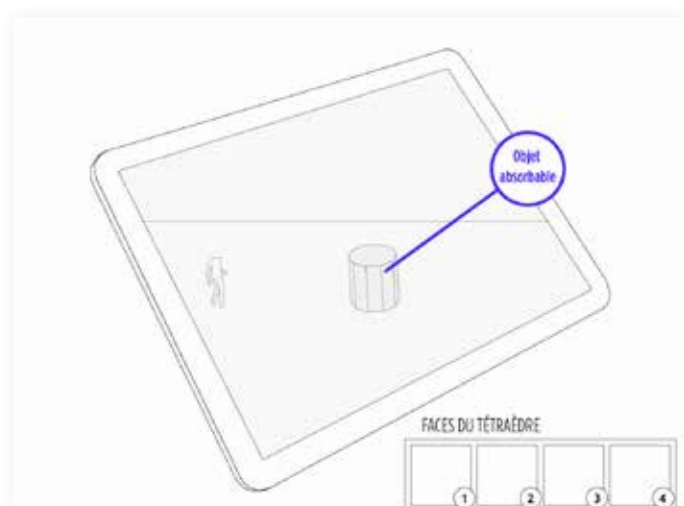
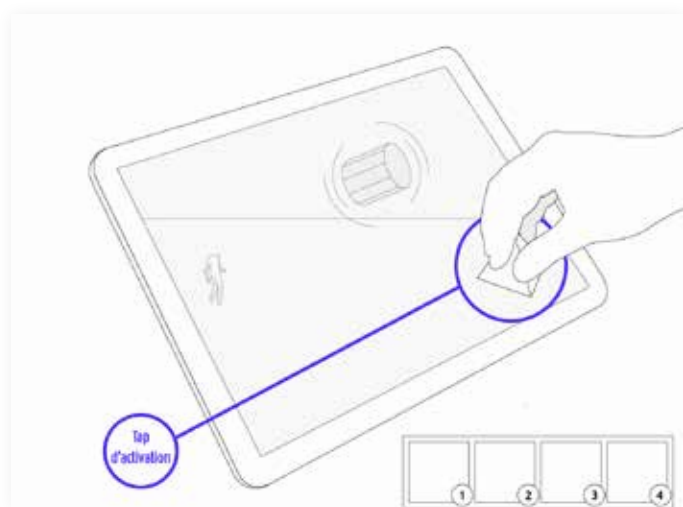
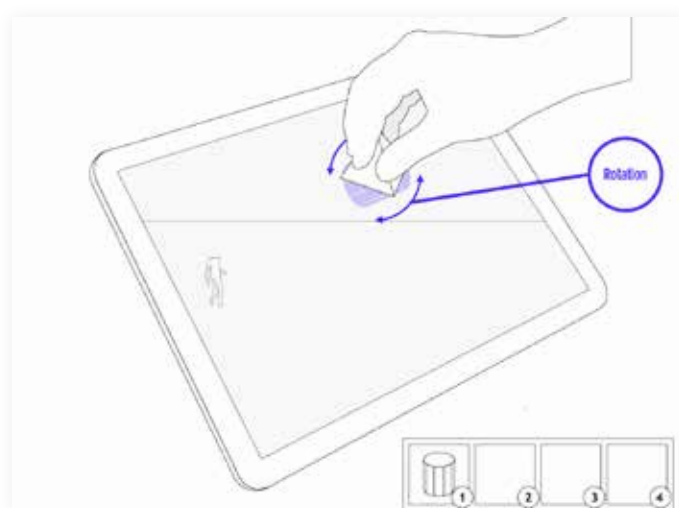
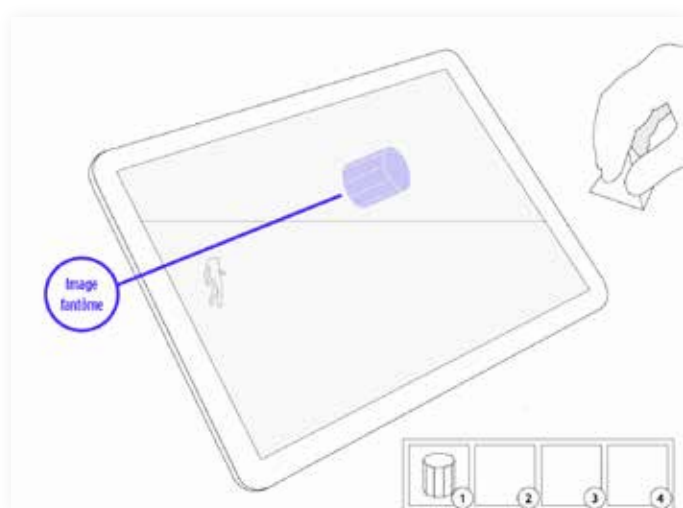


Schéma explicatif de l'utilisation de l'objet tangible





# 7911

Conception / Développement

Game Design  
Projet de 1ère année Gobelins

Réalisé en équipe de 2.

Le thème imposé était : "corps et mouvement", et nous avons pris quelques libertés, en prenant la définition de ces deux termes au sens large.

7911 est un jeu de stratégie/gestion sur ordinateur/smartphone, où le joueur doit veiller sur une colonie de "bactéries informatiques" vivant au cœur de son ordinateur.

Chaque bactérie possède ses capacités et évolutions qui modifient le cours du jeu : certaines peuvent se déplacer plus vite et d'autres sont plus résistantes.

Comme ces entités font partie de l'ordinateur du joueur, elles influent aussi sur la

réactivité de l'interface du jeu : en effet, certaines évolutions permettent de donner des ordres plus facilement aux entités, en permettant la sélection multiple par exemple, en activant les communications avec les autres colonies de bactéries, en permettant d'avoir une minimap ... etc.

Le smartphone ne reprend pas le jeu en lui-même, mais permet d'avoir un œil sur sa colonie. En effet, même en déplacement, le monde continue de vivre, même si le joueur n'est pas devant son ordinateur. Il peut surveiller que tout se passe bien et donner des ordres simples pour prévenir les catastrophes.

Il peut aussi "charger" une bactérie dans

son smartphone pour interagir avec elle en lui apprenant des comportements : "ne t'éloigne pas trop", "fais attention aux créatures jaunes" ... etc.

Le personnage du joueur est un employé freelance d'un grand laboratoire pharmaceutique cherchant à expérimenter sur ces créatures en secret.

Nous voulions créer à travers le gameplay un lien émotionnel entre le joueur et ses créatures, pour qu'il se sente responsable de ses actions, et éventuellement cherche à les protéger contre les expériences intrusives de ses employeurs ... ou au contraire à prendre un plaisir sadique à jouer avec elles.

## SECURITY DISCLAIMER

Project n°: 7911  
Page: 1 / 32  
Reference: c72bec80aae7fb  
Classification: CONFIDENTIAL

Confidential project under the supervision of the department of defense and the Department of Health

## Highly classified : TOP SECRET

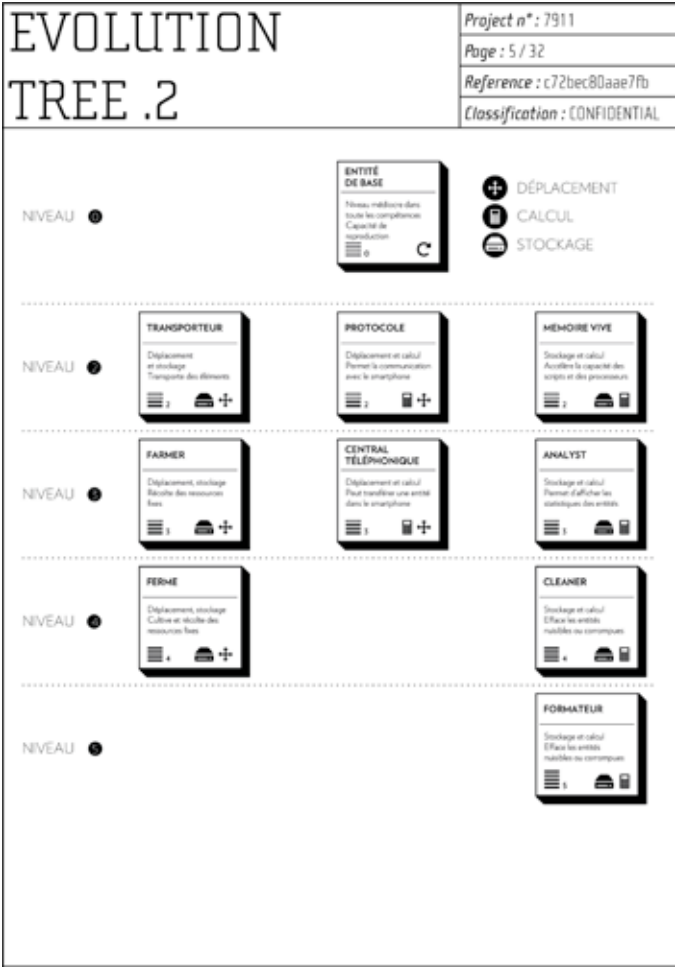
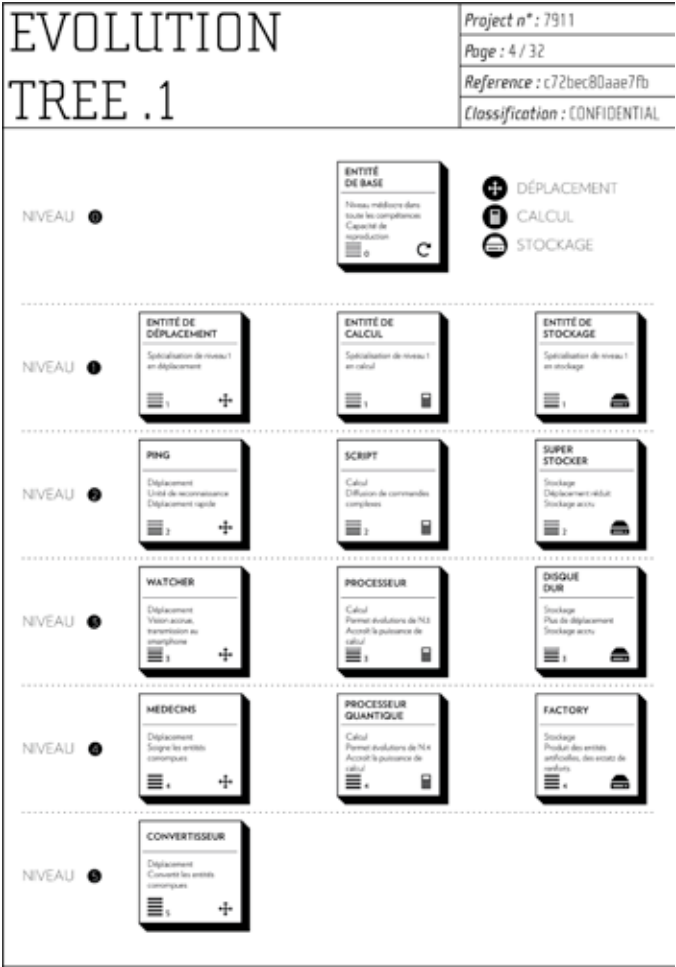
Any personnel reading this file  
must first sign the confidentiality agreement N°357-A  
supplied by the Department of Defense.  
Any infractor will be prosecuted in front of a military court.

## USERFLOW SUBJECT N° 3423

Project n°: 7911  
Page: 7 / 32  
Reference: c72bec80aae7fb  
Classification: CONFIDENTIAL

Subject N°3423  
Name: [ERASED] ID: 3423 Sex: Male Age: 25  
Employment: Marketing student  
Marital status: Single  
Blood type: A+ IQ: 110  
Mental status: Superiority complex, minor depression  
Police record: Empty  
Belongings: XBOX 360, HD TV, Smartphone, Computer (PC type), Internet access.

Notes: The subject seems to be at ease with videogames, he played a lot when he was a teenager but now, plays less. He told us he own a console of type Xbox 360, and only play with friends during night parties. He seems attracted by our prototype, he confesses being curious.  
Subjects looks promising.



Arbre d'évolution

WIREFRAME  
SMARTPHONE .1

Project n° : 7911

Page : 12 / 32

Reference : c72bec80aae7fb

Classification : CONFIDENTIAL

WATCHER

Donne la possibilité au joueur de surveiller le monde à distance. Des instructions minimales sont possibles.

WATCHER 1

MONITOR

ENTITY

Hello human!

SP.

ST.

CO.

LAB

WIREFRAME  
SMARTPHONE .2

Project n° : 7911

Page : 13 / 32

Reference : c72bec80aae7fb

Classification : CONFIDENTIAL

COMMUNICATIONS

SUBJECT

from : TheMan

The first phase of the message...

SUBJECT

from : TheMan

The first phase of the message...

SUBJECT

from : TheMan

The first phase of the message...

SUBJECT

from : TheMan

The first phase of the message...

SUBJECT

from : TheMan

The first phase of the message...

SUBJECT

from : TheMan

The first phase of the message...

MAIL

COMMUNICATIONS

SUBJECT

from : TheMan

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus nametis metus vel magna dictum imperdiet. Praesent condimentum nisl ac nunc semper sit amet congue magna suscipit. Proin scelerisque accumsan odio, eu curae lacus pellentesque ut. Vivamus in augue sed nunc pretium venenatis at ut libero. Morbi suscipit justo et felis pretium id pellentesque magna pretium. Phasellus vitae libero massa, a pretium felis. Nullam facilisis massa eget purus semper scelerisque. Aliquam eget enim a nisl fermentum varius id sed est. Sed ultricies erat id ne semperdum suscipit. Sed ac odio in risa placerat tristique ut et eros. Suspendisse vitae erat et nisl sagittis facilisis. Aliquam dui elit, congue sed posuere nec.

...

08

08



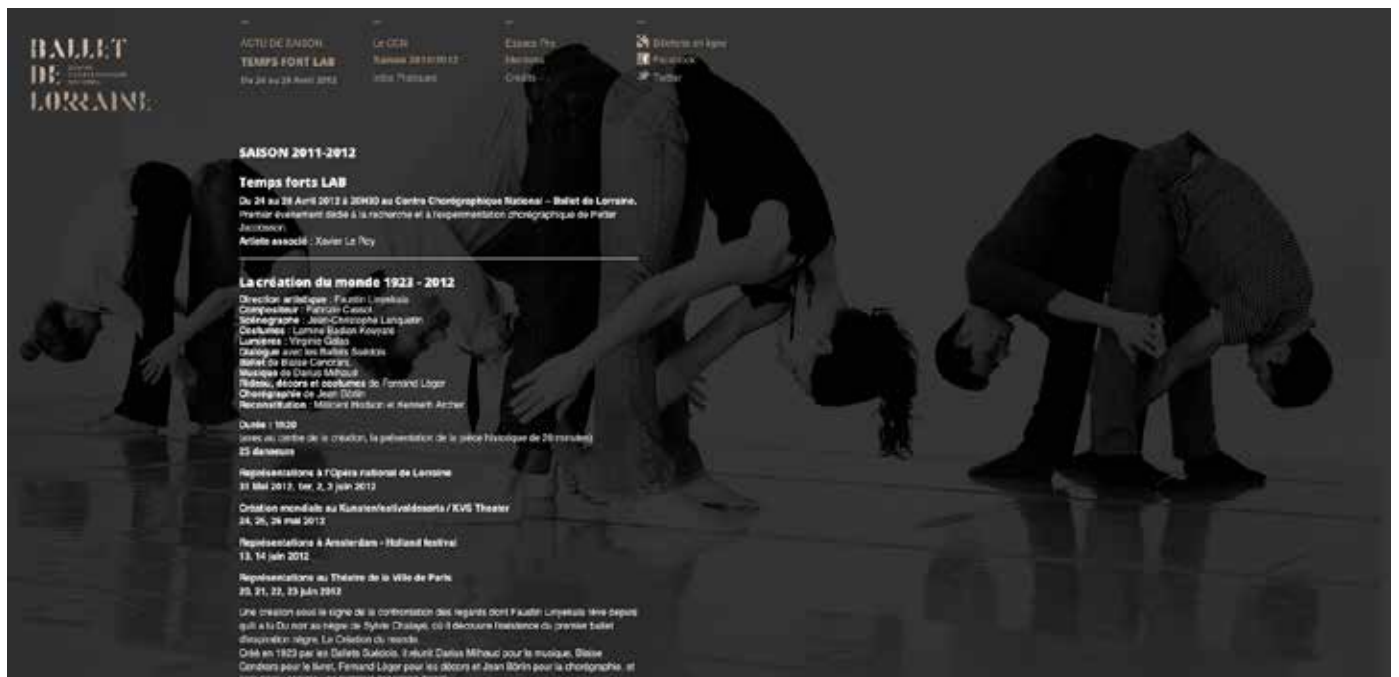



# BALLETS DE LORRAINE

Developpement front/back

Site web  
Alternance, les Graphiquants

Développement front et back office du site des Ballets de Lorraine, lors de mon alternance au studio de création Les Graphiquants.  
Le back est réalisé avec modx, et le front totalement à la main.









**ACTU DE SAISON**  
**TEMPS FORT LAB**  
Du 24 au 28 Avril 2012

**Le CCN**  
Saison 2011/2012  
Infos Pratiques

**Espace Pro**  
Mentions  
Crédits

 Billetterie en ligne  
 Facebook  
 Twitter



**ESPACE PRO**

L'espace professionnel est réservé aux détenteurs d'un code d'accès.

Si vous êtes **journaliste** ou **programmeur**, si vous recherchez des **éléments techniques**, veuillez faire une demande de codes d'accès en cliquant sur le lien suivant : [coord@ballet-de-lorraine.eu](mailto:coord@ballet-de-lorraine.eu)

Vous recevrez dans les plus brefs délais un code qui vous donnera accès aux dossiers des spectacles en tournée et aux photos téléchargeables en haute définition.

**Programmateurs :**

Liste des pièces au répertoire du CCN – Ballet de Lorraine

**LA CREATION DU MONDE 1920-2012**  
Chorégraphie : Faustyn Limykula  
Reconstitution : Milicent Hodson et Kenneth Archer  
[Télécharger](#)

**LE SACRE DU PRINTEMPS**  
Chorégraphie : Ginette Laurin  
[Télécharger](#)

**UN DES SENS**  
Chorégraphie : Hailz Dhaou et Aïcha M'Barek  
[Télécharger](#)

**CROSSWORLDS PUZZLES**  
Chorégraphie : Boyzje Cokwana  
[Télécharger](#)

**FILAA**  
Chorégraphie : Salla Samou et Seydou Boro  
[Télécharger](#)

**FABRICATIONS**  
Chorégraphie : Merce Cunningham  
[Télécharger](#)

**SKETCHES FROM CHRONICLE**  
Chorégraphie : Martha Graham  
[Télécharger](#)

**LE DUO D'EDEN**  
Chorégraphie : Maguy Mann  
[Télécharger](#)

**ORGANIC BEAT**

**LOGIN**

Identifiant

Mot de passe

[se connecter](#)

# MUSIQUE EN SCÈNE

Conception / Maquette / Développement front/back

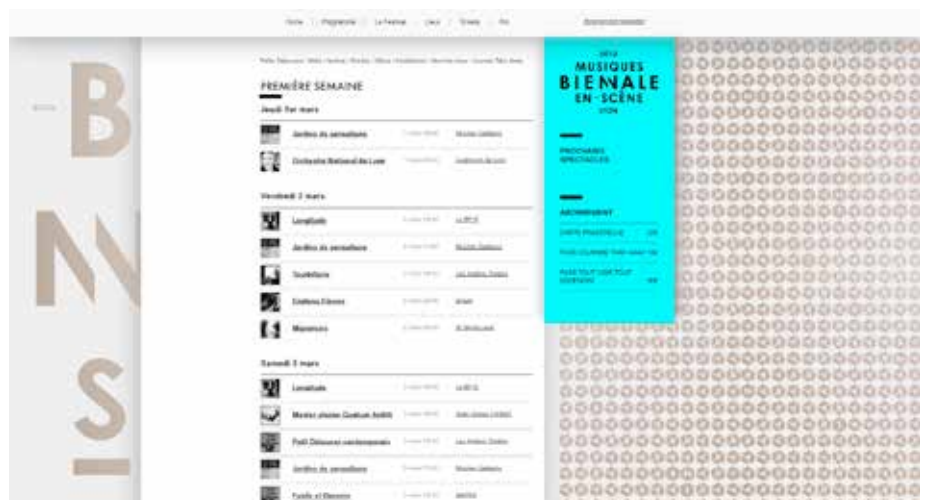
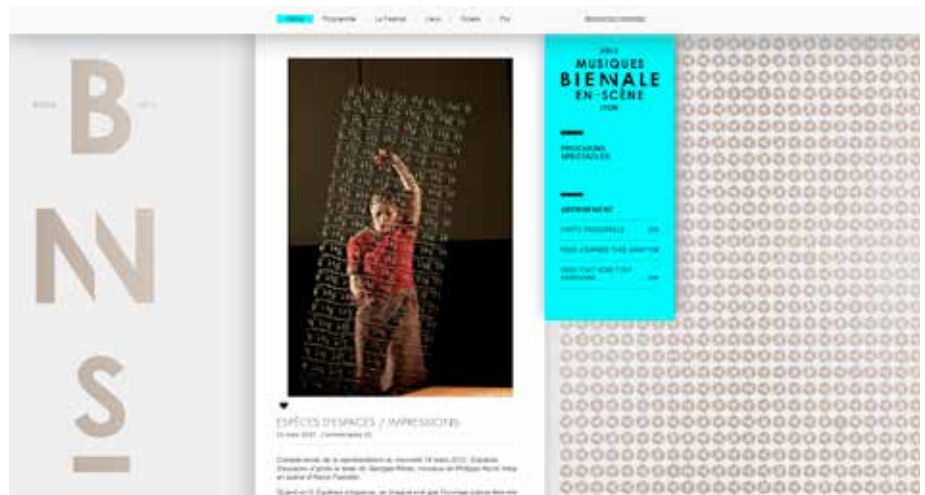
Site Web  
Alternance, les Graphiquants

Maquettes et développement front et back du site du festival Musique en scène à Lyon, lors de mon alternance chez Les Graphiquants.

Le site comprend un blog et une section programme.


Nous voulions créer un agenda ergonomique et interactif des événements du festival. Tout est regroupé en une seule page et le contenu additionnel se charge en ajax lorsque l'utilisateur le demande.

La maquette devait être graphiquement minimale mais accorder beaucoup d'importance aux détails et aux choix typographiques.




Sections annexes

[Home](#)
[Programme](#)
[Le Festival](#)
[Lieux](#)
[Tickets](#)
[Pro](#)
[abonnement newsletter](#)


**Tourbillons**


2 mars 18h00

Les Ateliers Théâtres


**Endless Eleven**

2 mars 20h00

Ensat



**Action musicale, scénique et vidéographique**

**Bertrand Dubedout** Endless Eleven (cm) action musicale, scénique et vidéographique pour un percussionniste et environnement électronique interactif sur des textes de **Emmanuel Kant**.

ONZE INSTRUMENTS A PERCUSSION DONT SERONT ÉTABLIES ONZE COMBINAISONS POUR ONZE PROPOSITIONS MUSICALES DÉVELOPPÉES DE ONZE FAÇONS DIFFÉRENTES agencées à onze propositions scénographiques et onze propositions vidéographiques reliées par onze propositions d'interactivité et onze textes de Kant lus dans onze langues différentes pendant qu'onze chats de Schrödinger seront retrouvés morts ou vifs et sachant que l'œuvre ne sera considérée comme achevée qu'après épuisement de toutes les combinaisons entre toutes ces variables et leurs propres combinaisons. Un percussionniste est placé dans un espace multimédia conçu comme un instrument, réactif aux actions de l'interprète mais rendu instable par un jeu complexe d'interférences. Formant comme une matière sonore sous-jacente, des textes d'Emmanuel Kant tentent de se frayer un passage au travers d'un véritable parcours d'obstacles.

**Théâtre Laurent Terzieff (ENSATT)**  
Vendredi 2 Mars — 20h00

**Bertrand Dubedout** — Endless Eleven (cm) pour un percussionniste et environnement électronique interactif sur des textes d'Emmanuel Kant

Jean Geoffroy, percussion  
Frédéric Fachéna, collaboration artistique  
Christophe Bergon, vidéo, scénographie, conception lumière et programmation

Textes, Emmanuel Kant, Bertrand Dubedout  
Casting vidéo, Gabriele von Beckerath (Gabby), Takaya Odano (Takaya), Philippe Robbot (Philp)  
Casting vocal, Fr. Jean- Bertrand, o.p., Chatur Lal, Rupendra Gopa Ji, Sonja Berg, Vincent Certel, Hannes Döring, Bertrand Dubedout, Archipels / L'Atelier vocal des éléments (direction : Jobi Schubert)

Casting squash, Lionel Hiver, François Donato  
Collaboration philosophique et traductions, Julie Dubedout

— Technique, Grama

Co-commande Oratoire (CNCM Lyon) / Ministère de la Culture et La Muse en Circuit (CNCM Adorville) avec le soutien de la Sacem Coproduction GRAMM / l'Œuvre-Collectif de Musique Active avec le soutien du CNC (dispositif Dicosam), Festival Aujourd'hui Musiques du Théâtre de l'Archipel — Periphrase Collectif 12 et ENM de Marseille en jiveiros, Théâtre d'Arles, Théâtre Garonne - Toulouse et Odyssée



# J + F

Projet Complet

Site Web experimental  
BTS : Projet Professionnel

Projet professionnel de BTS multimédia au Lycée des Arènes de Toulouse.  
Le but était de réaliser un site pour le duo de réalisateurs "Jonas et François".

J'ai orienté mes recherches autour de la notion de "timeline" ou de ligne de temps, élément constitutif des créations audiovisuelles, que j'ai essayé de retranscrire dans l'univers interactif du site web.

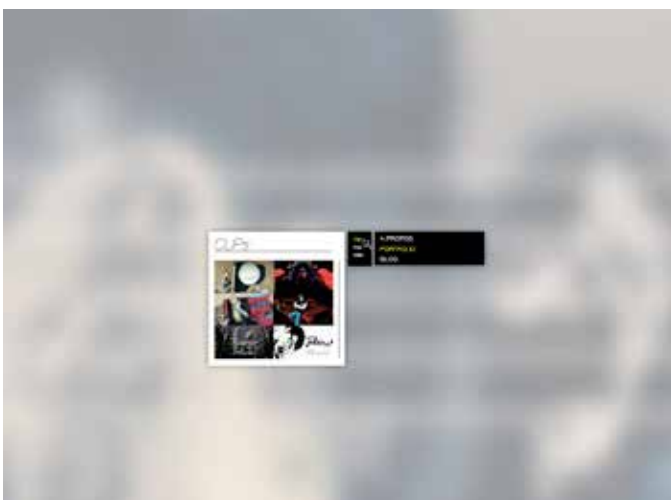
J'ai structuré mon travail autour de 3 axes : le site en construction, l'histoire de J+F, l'histoire dans la navigation.

Le site en construction :  
La scène du site web est vide, et au fur et à mesure de la navigation, elle se remplit par les rubriques ouvertes par l'internaute, créant ainsi une forme graphique dépendant du chemin parcouru.

L'histoire de J+F :  
Le site est une timeline des créations et du travail de Jonas et François, aussi bien dans leurs événements marquants, comme la sortie de leurs clips, que dans les petits événements, néanmoins constitutifs, de leur univers (leurs tweets, des messages

textes ou des images partagées). Un peu comme la nouvelle timeline Facebook, avant l'heure.

L'histoire dans la navigation :  
Le menu est à droite, et les sections ouvertes par l'utilisateur apparaissent les unes derrière les autres, en restant à l'écran, créant ainsi sur l'axe horizontal une timeline du "fil d'Ariane" du chemin pris par l'internaute dans le site.  
Cet axe fut celui retenu pour le prototype.



Le Site en Construction : Déroulé interactif

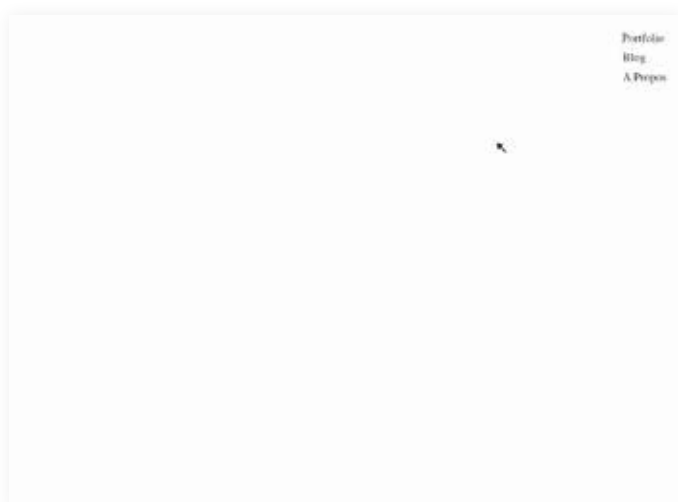




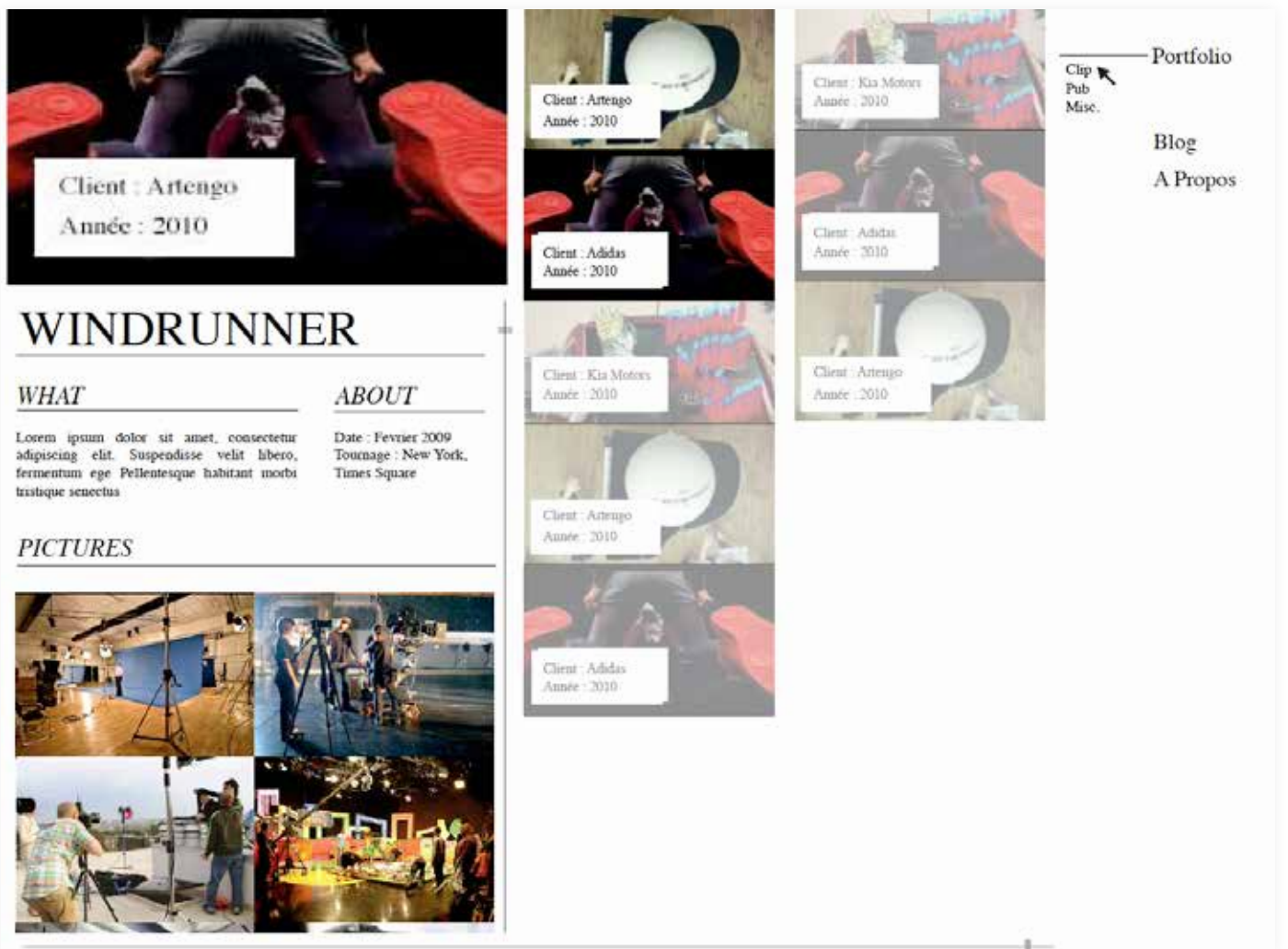
Le Site en Construction : Toutes sections ouvertes



L'histoire de J+F : Timeline



L'histoire dans la Navigation : déroulé d'interaction



# CUSTOM PRINTER

Projet Complet

*Physical Computing  
Projet Personnel*

Travail en cours.

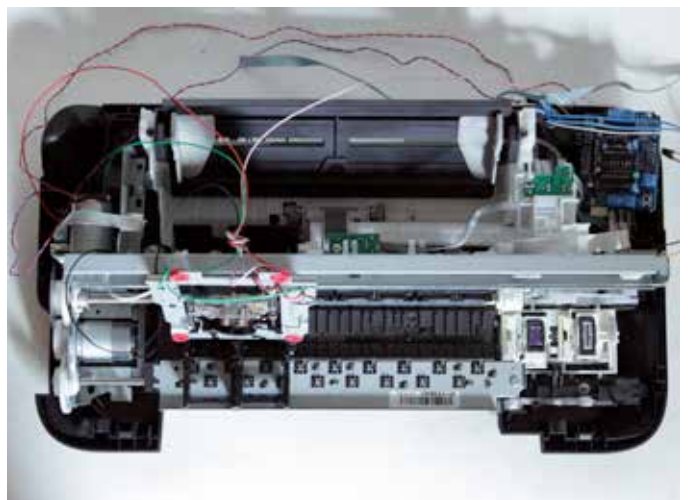
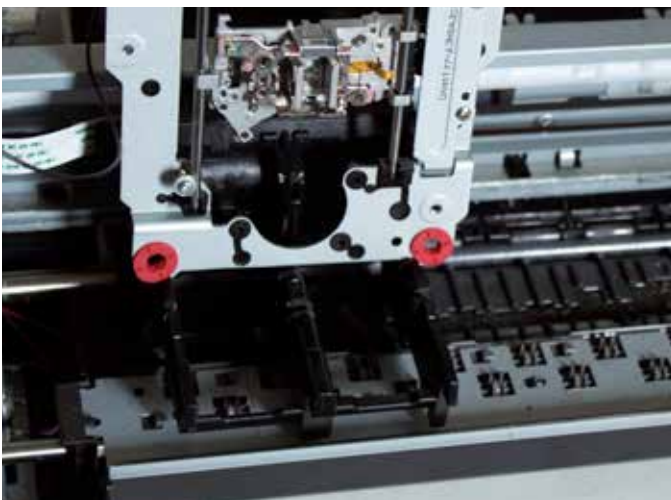
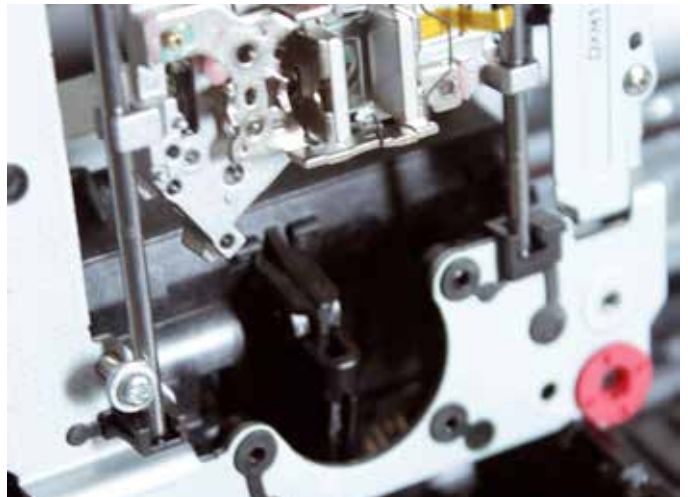
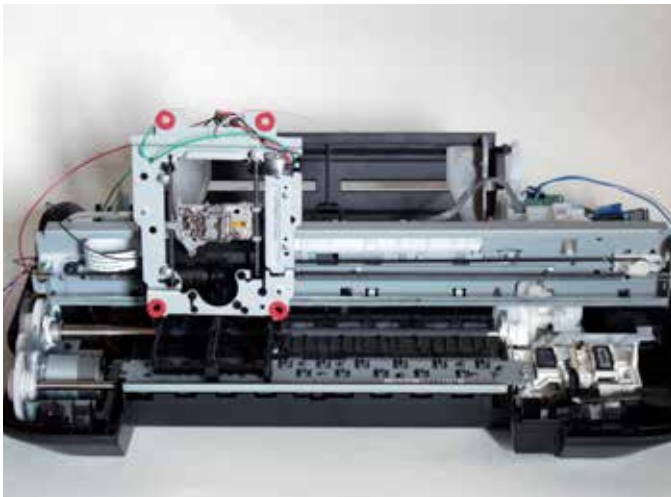
Je cherche à hacker une imprimante avec un module "Arduino" pour changer la tête d'impression par n'importe quel objet de mon choix.

J'utilise une simple imprimante jet d'encre A4 pour contrôler l'axe X/Y et le moteur d'un lecteur dvd d'ordinateur pour l'axe Z (typiquement, la pression).

J'essaye d'imprimer avec une épingle sur une feuille de papier, en gérant un motif très détaillé de trous.

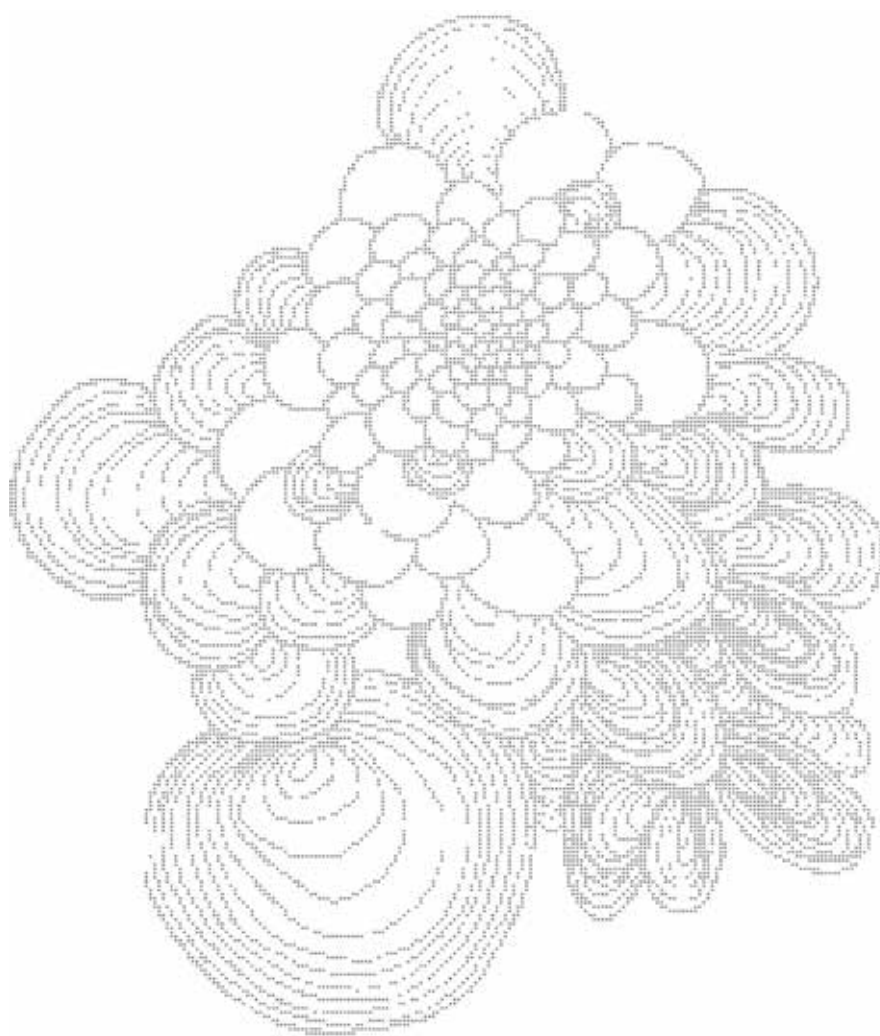
Le projet n'est pas encore complètement terminé, mais les résultats sont prometteurs.

J'aimerais le coupler avec des dessins générés aléatoirement, dans le type de mon projet "ennui" (voir projet correspondant p24-25) et rendre l'imprimante complètement autonome, imprimant sans cesse des visuels toujours différents mais semblables.



LA Machine





*Simulation*

# WORKSHOP PROCESSING

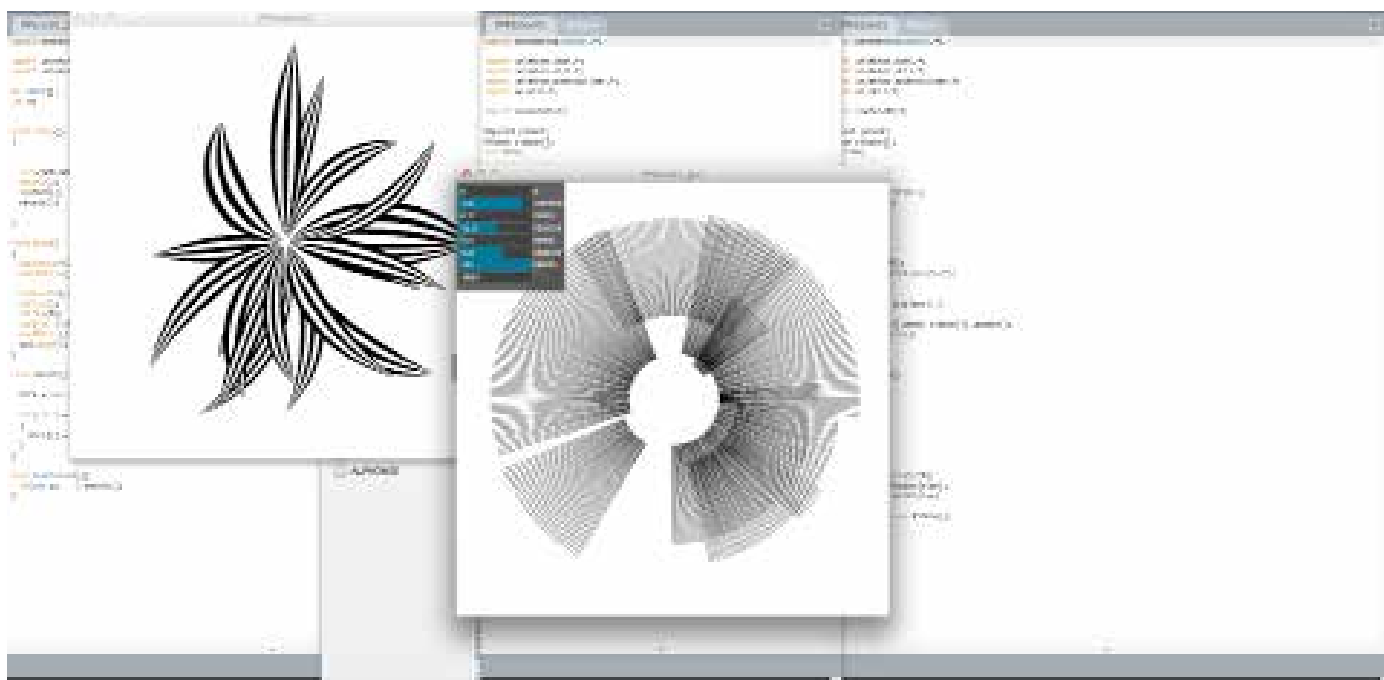
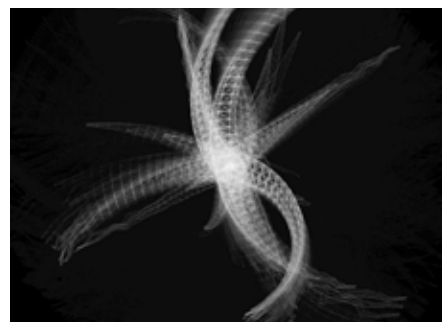
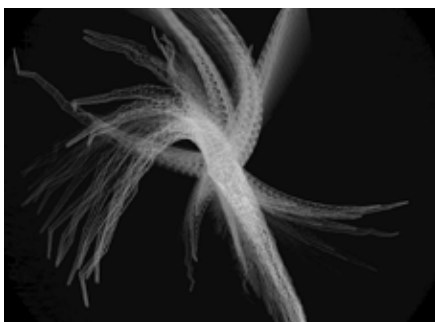
Projet Complet

*Creative Coding*  
*Workshop Processing Paris*

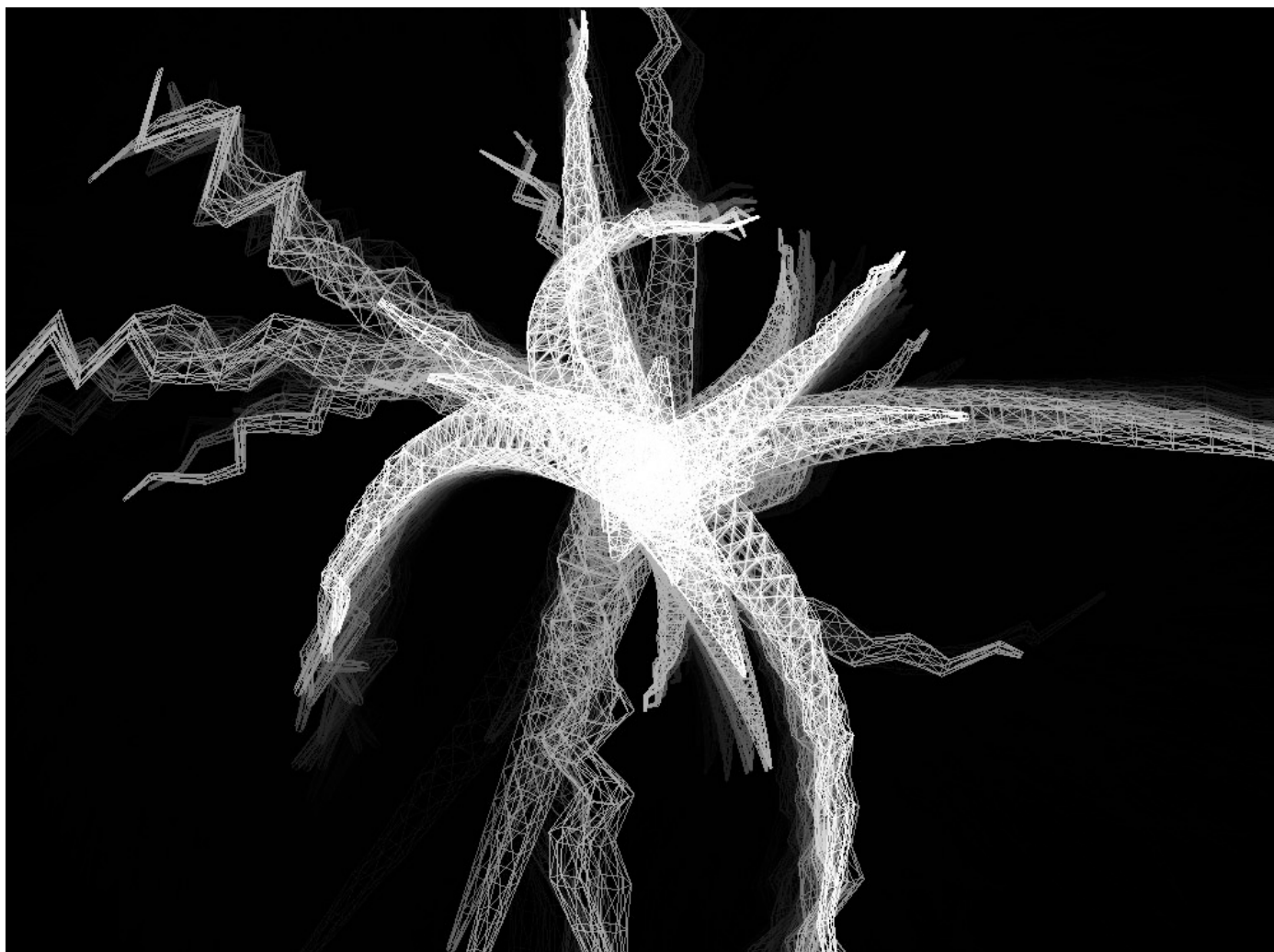
J'ai participé en avril à la master class du workshop Processing Paris avec Markus Waltz, autour de sa librairie de création d'objets 3D génératifs et paramétriques.

Réalisé en processing.

Sa librairie n'était pas faite pour créer des animations en temps réel mais je l'ai un peu "hackée" pour créer une forme tentaculaire réagissant au son, qui a été utilisé pour le vjing de la soirée de clôture de la master class.







# OUTYPOPO

Projet Complet

*Multimédia Experimental*  
*BTS : Projet de cours/personnel*

L'ouvroir de typographie potentielle est un sujet lancé par l'ensemble des BTS et DSAA du Lycée des Arènes de Toulouse, autour de la création de typographies expérimentales.

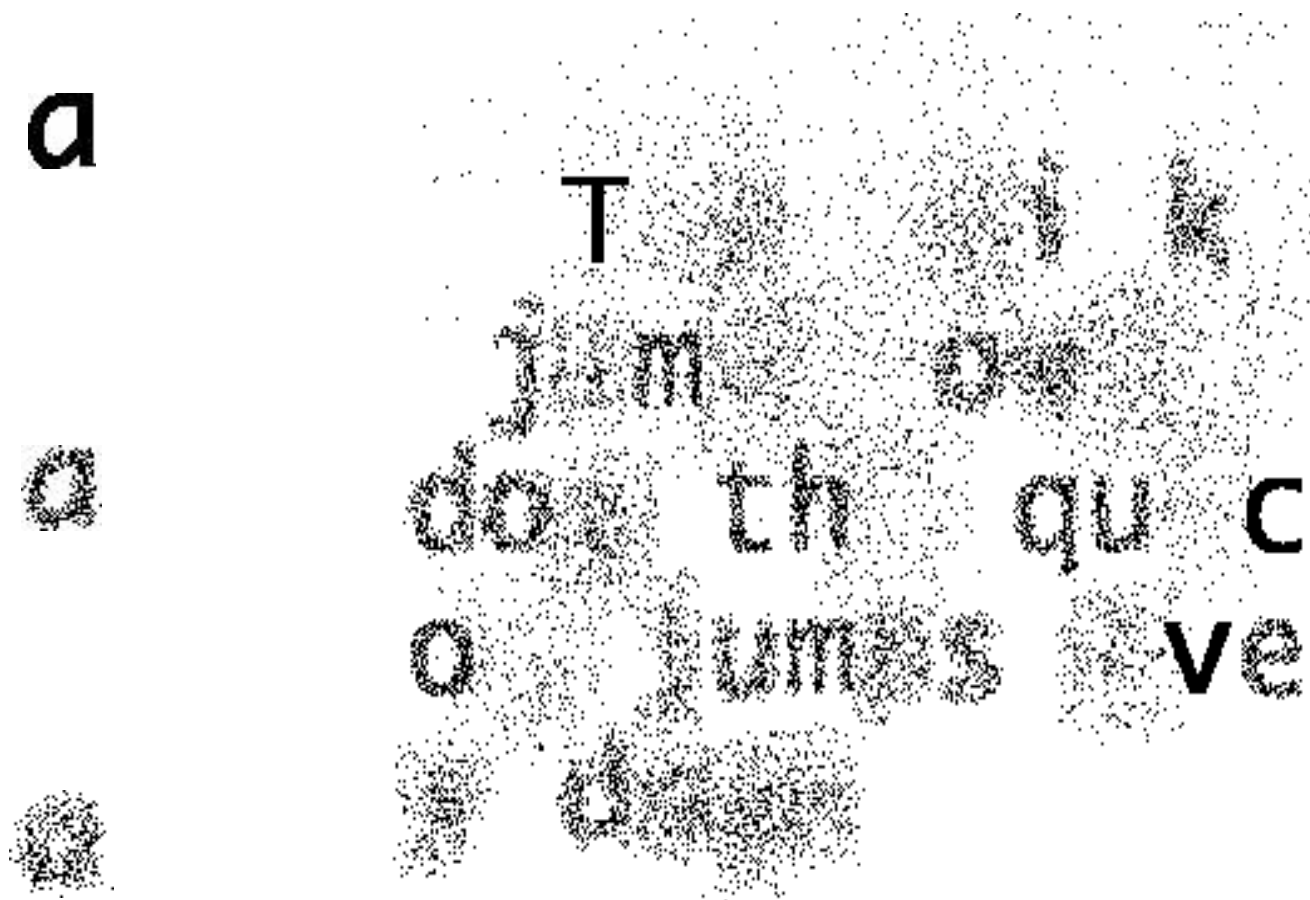
Ce thème est repris chaque année par de nouveaux étudiants.

J'ai travaillé autour d'une typographie interactive réagissant à la pollution sonore de son environnement.

Mon but était de faire une typographie qui réagit au bruit ambiant autour de l'ordinateur : la typo devient, comme la parole, indéchiffrable lorsque l'environnement proche est trop bruyant. Mais on pourrait imaginer, qu'à l'inverse, le texte puisse prendre le relais de la parole en devenant lisible lorsqu'il y a trop de bruit pour parler. Ou encore, n'être lisible qu'à une certaine intensité sonore (pour que le destinataire du message se trouve dans une ambiance voulue par l'émetteur).

Programmé avec processing en java.

Une réutilisation de ce projet pour des affiches et des pochettes d'album est prévue.



*Explosion*

*Pangramme*

brown  
 the lazy  
 k brown f  
 r the laz

a be wi  
 th your and  
 make  
 ve with you  
 and love t  
 n a any  
 any all  
 ifeeee

\* \* \* \* \*

Exemple de texte

# ENNUI

Projet Complet

*Expression Plastique*  
*BTS : Projet de cours*

Sujet : création d'un visuel libre (dessin, photo...etc) connotant l'ennui.

Reprise d'une technique de « graphisme automatique », comme les petits gri-bouillis que l'on dessine sur un post-it, lorsqu'on est au téléphone, ou qu'on pense à autre chose.

Application (à l'aide d'un papier calque humide) du graphisme sur un visage, faisant disparaître les yeux et une partie de la bouche : l'ennui est comme une

dégénérescence qui altère les fonctions premières des organes, et empêche d'utiliser son corps normalement.

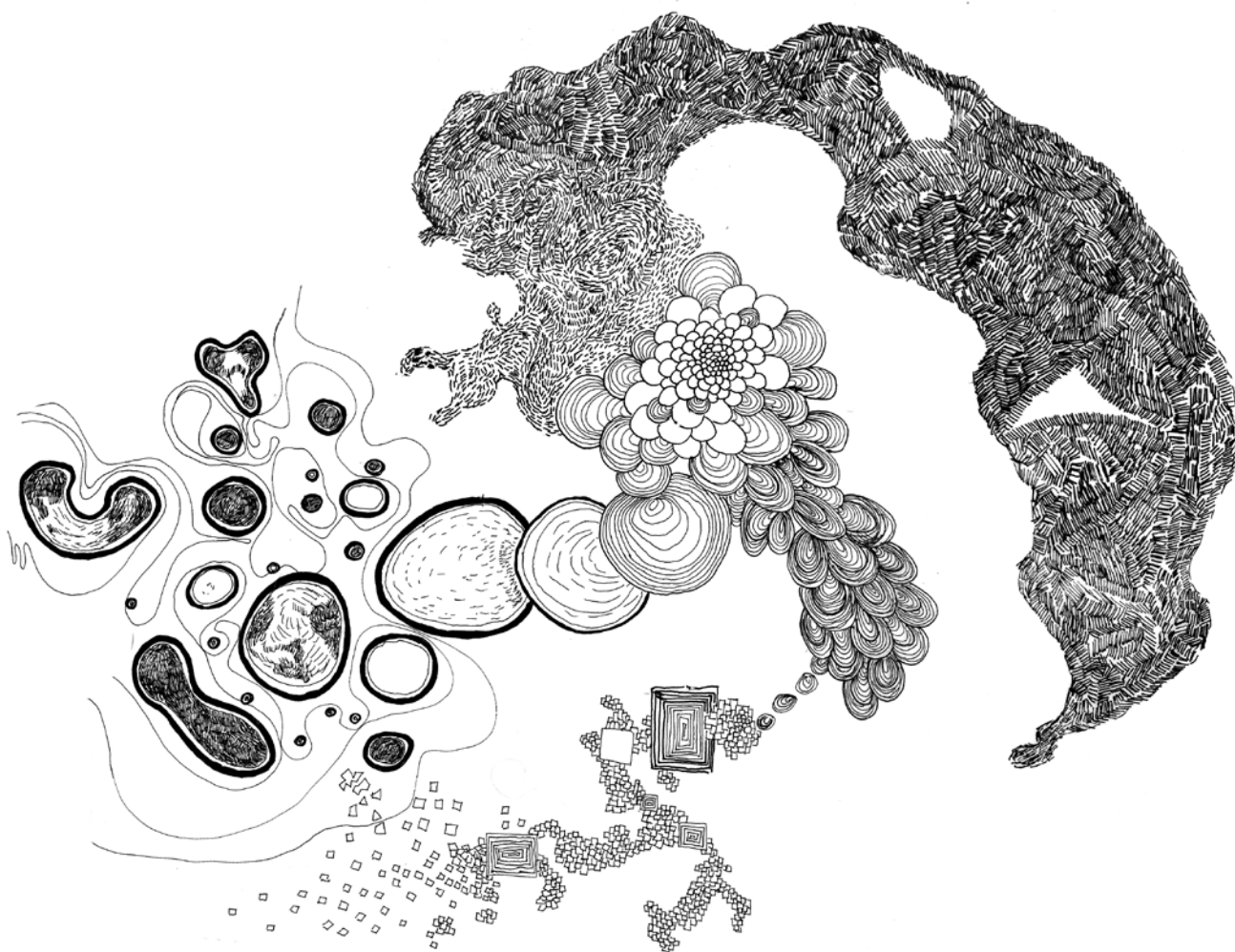
Ce thème est en cours de reprise comme support de création pour ma machine à imprimer custom printer (voir projet correspondant p18-19), en cherchant à recréer ces visuels de manière générative.



Réalisation



Specimen facial



*Fresque de recherche*

# ALVORADA

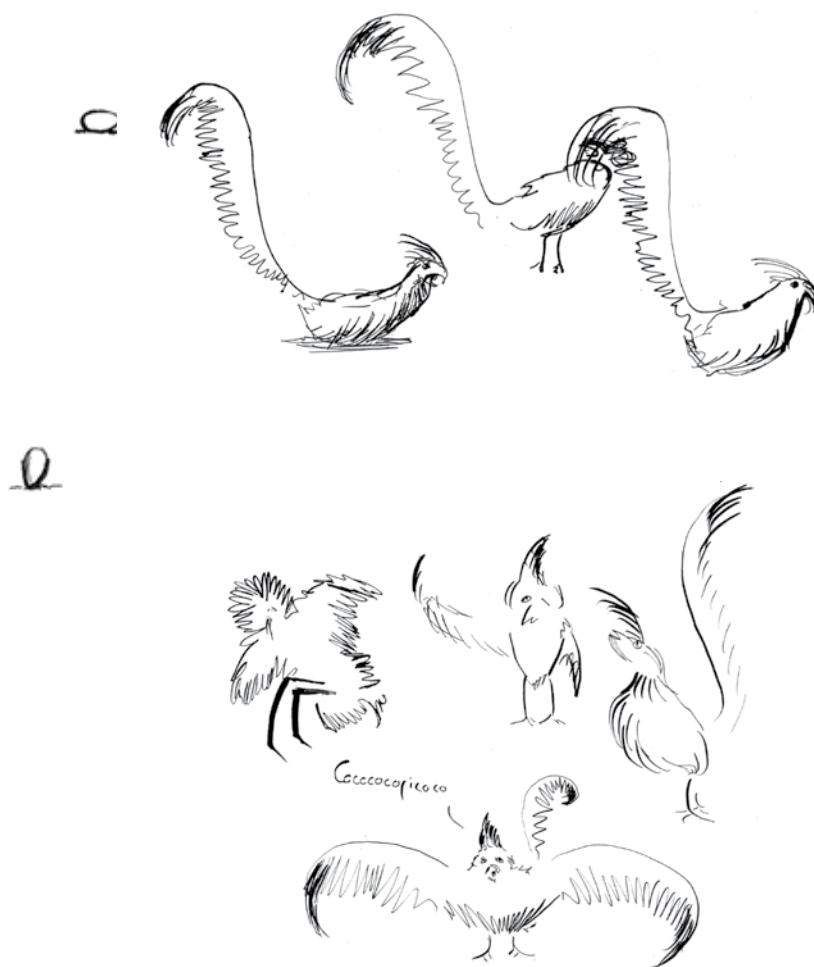
Projet Complet

Animation  
BTS : Projet de cours

Création d'une courte animation ayant comme scénario un conte brésilien d'Aleilton Fonseca : Le Chant d'Alvorada. Chacun des étudiants devait mettre en images une partie de l'histoire, pour ensuite former un court film de 5mn réunissant tous les travaux.

Visuels au trait noir sur fond blanc, recherche d'un certain expressionnisme dans le graphisme, de traits nerveux et tremblants.

Alvorada, un jeune poussin trop faible pour sortir de sa coquille, a besoin de l'aide de son maître. Plus tard il sera champion des coqs de combat de son village.







# LA SARDINE

Animation / Tournage

Animation

BTS : Projet de cours/personnel

Travail de commande des BTS audiovisuel du Lycée des Arènes aux BTS multimédia pour un reportage devant passer dans une émission réalisée chaque année et faisant partie de leurs diplôme.

Le thème était imposé : une sardine géante attaque la ville.

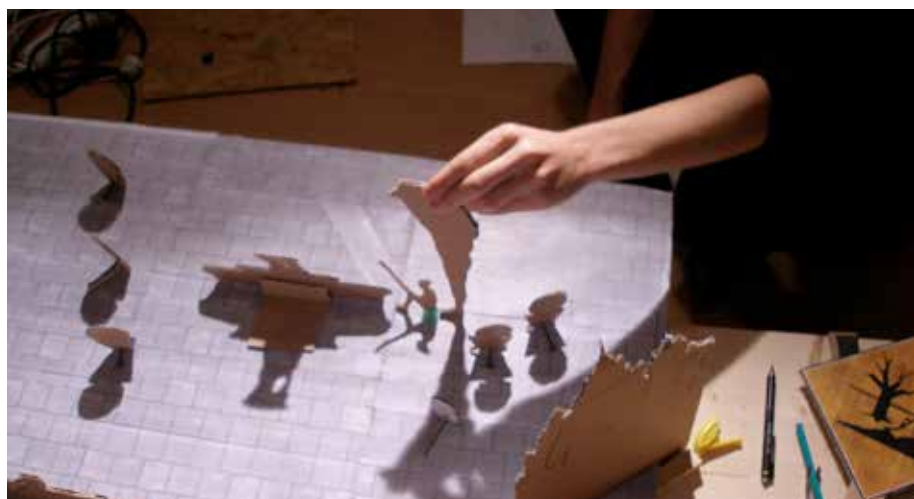
Style : « fait à la main », leur souhait premier étant que l'animation ressemble aux travaux de Terry Gilliam dans le *Monty Python flying circus*.

Création d'un décor en carton utilisant des photos de la ville de Toulouse.

Les protagonistes sont animés à la main et filmés en temps réel (les mains sont visibles sur les plans).

A certains moments, de petits carrés de fond bleu sont placés sur les visages ou les corps pour pouvoir incruster de vraies parties de corps d'acteurs.





# LE DESIGN GRAPHIQUE C'EST QUOI ?

Projet Complet

*Print*  
*BTS : Projet de cours*

Premier sujet de graphisme en commun lors de la première année de BTS.

Mode opératoire : faire une interview dans la rue en posant la question : « Pour vous le design graphique, c'est quoi ? ».  
Analyse des réponses et proposition d'un visuel adapté, format A2.

Ici, la phrase retenue était celle d'un architecte : « Le design graphique, c'est n'importe quoi, juste des taches de cou-

leurs qui viennent salir nos façades ». Création d'une affiche utilisant les éléments architecturaux d'une façade pour les détourner et donner à voir le bâtiment autrement.  
Provocation lancée aux architectes comme notre témoin, en utilisant le graphisme d'un casse-briques.



*Affiche finale*



*FLyers*





Recherches préliminaires

# COCARDE COLBERT

Developpement

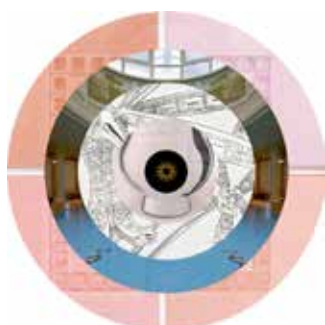
*Animation Web  
Alternance, les Graphiquants*

Travail au sein de l'atelier graphique Les Graphiquants pour la home du site du Comité Colbert, regroupant toutes les grandes maisons du luxe français.

Création d'une animation paramétrique, affichant de manière aléatoire des □ détails des créations des membres du comité.

Cette cocarde a été programmée en haxe, langage de programmation per-

mettant d'écrire dans un seul langage et de compiler pour plusieurs supports : ici, en flash et en javascript, pour permettre un support complet sur tablette et ordinateur de bureau.







# VIRUS

Projet Complet

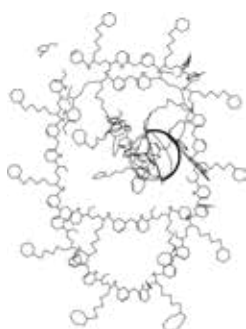
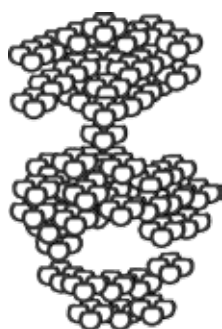
*Expression Plastique*  
*BTS : Projet de cours*

Sujet : proposition de visuels libres sur le thème du virus.

Création de masques graphiques utilisant des aplats et des formes simples, ensuite vidéo-projetés sur un visage pour l'altérer. Comme un vrai virus, le graphisme cible des parties précises du corps pour les modifier, et changer la perception que l'on en a.

Jeux sur les maladies de peaux visibles.

J'ai aussi mis en place un petit programme traquant les visages des gens passant devant le vidéoprojecteur pour projeter sur leurs visages les visuels en temps réel.





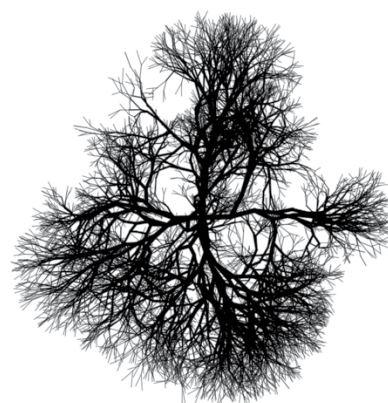
# RECYCLE BIN

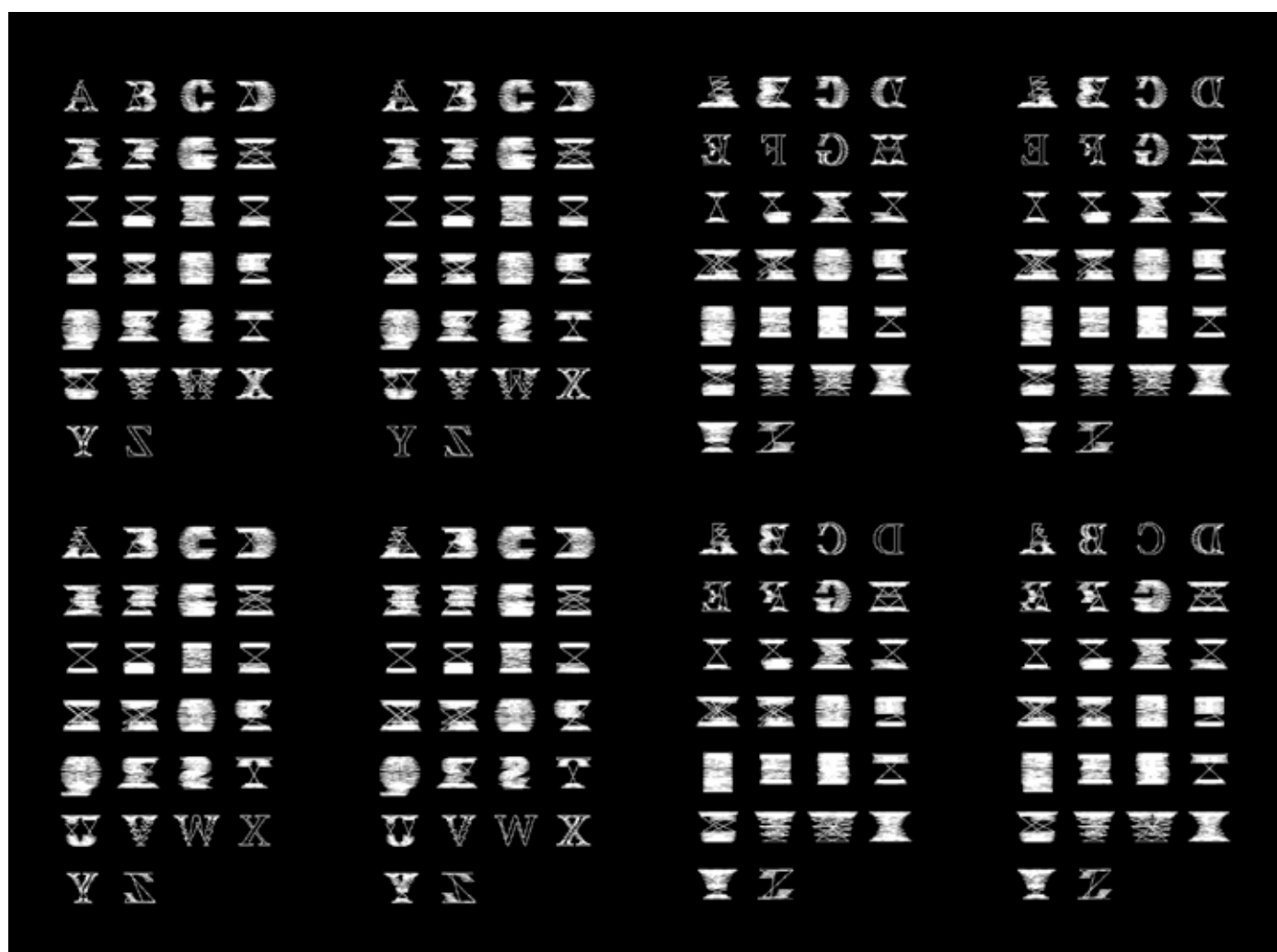
Projet Complet

*Experimental  
Personnel*

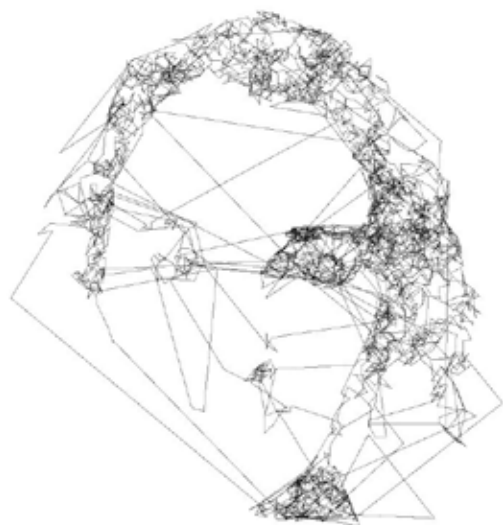
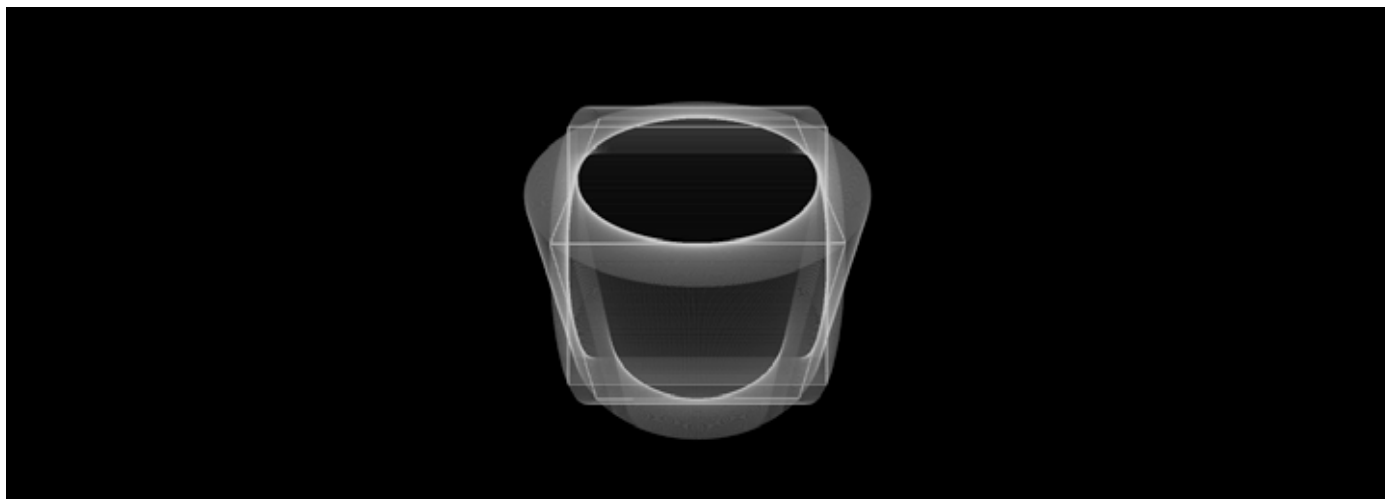
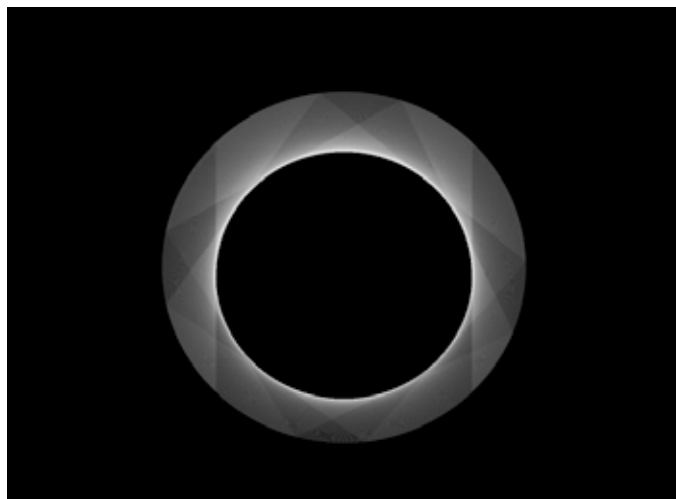
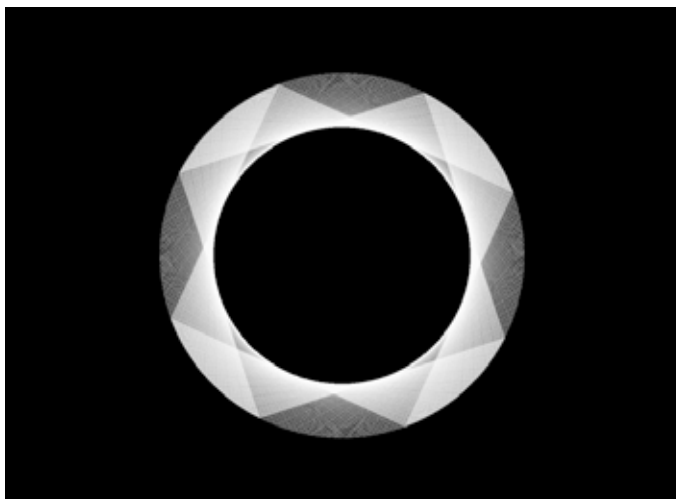
Diverses expérimentations graphiques  
génératives et/ou de creative coding.

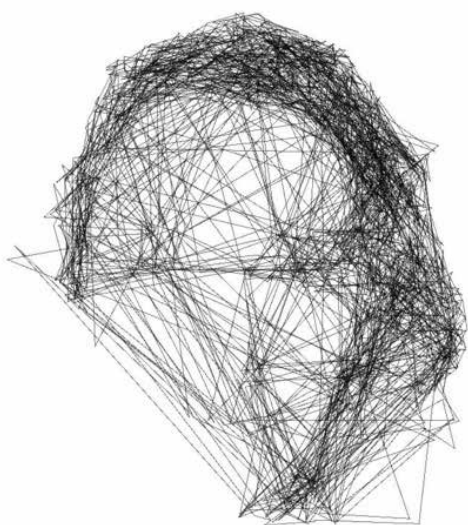
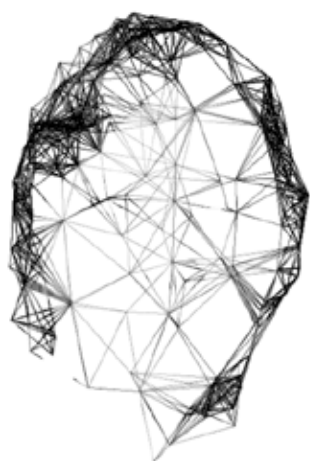
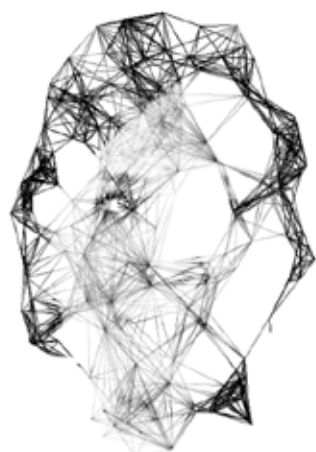
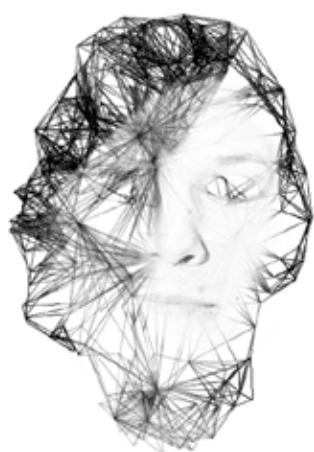
Métastases  
à multiples  
paradigmes











# CARNET

Projet Complet

Dessins  
Personnel

J'essaie d'avoir une pratique constante du dessin, parce que je trouve qu'il est à la base de toute création graphique, même si parfois le temps me manque.

Je me concentre autour du dessin de personnes et de personnages.



Recherches de CharaDesign : 1 perso par jour



Croquis : Portraits

