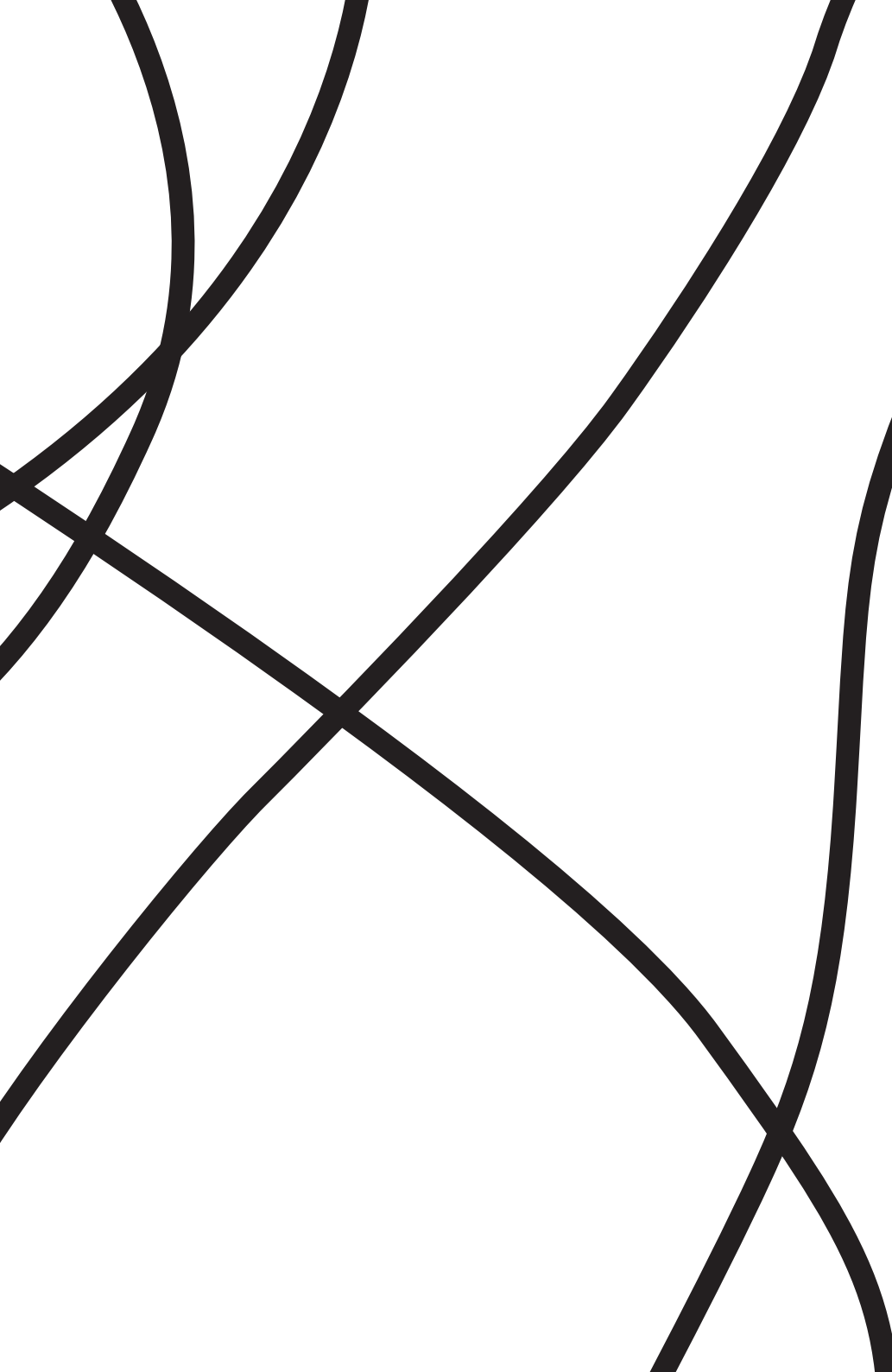




travail de fin de formation

préparation de projet

Laura Carrard
Interactive Media Design
2022

sommaire

04	introduction	20	design
05	thématique	21	croquis
06	immatérialité	23	wireframe
07	raisons	24	arborescence
08	recherches	25	logigrammes
09	troubles de l'anxiété	29	références techniques
10	références vidéos	30	exemples d'utilisation
11	références google	31	objectifs et planification
12	référence artistiques	32	sources
13	références analyse		
14	narration interactive		
15	conceptualisation		
16	concept		
17	situations		
19	moodboard		

introduction

Dans le cadre du travail de fin de formation, il nous a été demandé de réaliser un projet qui met en avant les compétences acquises lors de notre formation d'interactive media designer. Ce travail répond à la thématique annuelle l'immatérialité. De plus, il est l'opportunité de développer un projet qui nous permettra de nous mettre en avant en vue de nos projets futurs et du monde professionnel qui nous attend.

thématique

immatérialité

nom féminin

Qualité, état de ce qui est immatériel.

Se dit de toute chose qui ne possède pas d'incarnation physique ou matérielle, comme c'est le cas d'une idée, d'une onde radio, ou de l'air ambiant notamment. Caractère de tout ce qui est inconsistant.

L'immatérialité peut être associée au spirituel, abstrait, imaginaire ou idéal. Aujourd'hui l'immatérialité est beaucoup abordée avec l'art numérique et peut-être caractérisé par les mondes virtuels et artificiels.

La Suisse a adhéré à la Convention de l'UNESCO de 2003 pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel. Par patrimoine culturel immatériel, on entend les pratiques, les représentations, les expressions et les savoir-faire que les communautés reconnaissent comme faisant partie de leur patrimoine culturel et qu'elles transmettent de génération en génération. Il englobe les traditions et les expressions orales, telles que le chant et les contes, les arts du spectacle avec par exemple le théâtre, la danse et la musique, les pratiques sociales comme les coutumes, les rituels et les

événements festifs, ainsi que des connaissances traditionnelles spécifiques dans des domaines variés comme celui de l'artisanat, de l'agriculture et de la médecine.

Une des choses qui m'a beaucoup intéressé est la relation entre l'immatériel et le matériel. Immatériel ne veut pas dire irréel ou inexistant. Comment est-ce que la chose immatérielle interagit avec le monde, quelles en sont les conséquences. Les émotions en sont un bon exemple.

"art does not reside in material entities, but in the interaction between people and their environment"

immatérialité

émotion

nom féminin

1. Trouble subit, agitation passagère causé par un sentiment vif de peur, de surprise, de joie, etc.
2. Réaction affective transitoire d'assez grande intensité, habituellement provoquée par une stimulation venue de l'environnement.

émotions et immatérialité

Il est facile de comprendre le concept d'immatériel pour contraster avec les choses matérielles. On peut dire, dans ce sens, que les sentiments et les émotions ne sont pas significatifs, mais ils peuvent avoir des manifestations ou des conséquences physiques. Voyons cet exemple : la joie est immatérielle, mais peut entraîner certains mouvements gestuels et un sourire aux lèvres qui peuvent être remarqués juste en observant la personne joyeuse. Une personne qui éprouve une profonde tristesse, cependant, peut le manifester avec des larmes et des soupirs.

troubles de l'anxiété

L'anxiété est un état de trouble psychique causé par la crainte d'un danger. L'anxiété est une émotion qui n'est pas visible ni palpable mais qui pourtant a des conséquences sur le monde matériel. C'est cette relation entre une émotion ou une pensée immatérielle et les effets physiques ou les conséquences qu'elles peuvent avoir dans la vie quotidienne que je trouve intéressante. D'une autre manière, l'anxiété pousse la personne à imaginer des scénarios démesurés qui n'arriveront probablement jamais et qui ne deviendront donc jamais matériels. Pourtant l'immatérialité de ses pensées n'empêche pas d'avoir un impact sur les agissements d'une personne.

intentions

comment?

L'anxiété est très personnelle c'est pourquoi j'aimerais l'aborder sous forme de narration interactive qui raconterait mon expérience personnelle. Les sons seraient des éléments de perturbations et les effets visuels une représentation des conséquences physique et psychologique.

pour qui?

Ce projet a pour but d'intéresser les personnes qui ont de l'intérêt à la narration interactive. Il pourrait donc être publié sur des sites destinés à cet effet. D'une autre part, il vise également à donner un aperçu sur ces conditions et à sensibiliser sur le sujet pour amener plus de compréhension et compassion.

pourquoi?

Faire un travail de fin de formation sur le thème de l'immatérialité avec comme approche l'anxiété est quelque chose qui me tient à cœur. Il y a 6 ans mon anxiété m'a empêché de suivre un parcours scolaire classique et je ne suis pas allé à l'école pendant 2 ans, je faisais uniquement des cours en ligne. Cela fait quatre ans maintenant que je suis au CFP Arts bien que la gestion de mon anxiété reste un challenge, c'est une fierté d'être allée jusque-là alors que l'idée de retourner à l'école m'était inimaginable. Ce travail est le moyen de montrer les compétences que j'ai acquies et de clôturer ma formation avec un projet personnel qui montre mon avancée professionnelle et personnelle.

recherches

troubles de l'anxiété

définition

Les troubles anxieux se caractérisent par une appréhension excessive et persistante qui sont suffisamment prononcés pour perturber les activités quotidiennes de la personne. Elle peut être accompagnée de manifestations physiques comme la transpiration, des battements cardiaques accélérés, un inconfort à l'estomac et le stress. Les troubles anxieux sont causés par la combinaison de facteurs biologiques et la situation personnelle d'un individu. Les deux principales méthodes utilisées pour traiter les troubles anxieux sont la thérapie ou la médication.

une émotion désagréable déclenchée par l'anticipation d'événements futurs, des souvenirs d'événements passés ou des ruminations sur soi

Le trouble anxieux généralisé

Le trouble anxieux généralisé est un état permanent d'anxiété et de soucis excessifs, durant une période d'au moins six mois. L'anxiété n'est pas liée à un objet ou une situation précise. Il s'agit d'une très grande inquiétude de tous les moments de la vie, que ce soit au niveau professionnel, familial, affectif ou social.

L'attaque de panique

L'attaque de panique est l'apparition brutale d'une peur intense, d'un sentiment de mort ou de catastrophe imminente, dans une situation où il n'existe pas de réel danger. Elle peut durer environ 30 minutes.

Le trouble panique est une répétition d'attaques de panique qui surviennent sans prévenir. Les attaques deviennent chroniques et ont des conséquences importantes sur la vie sociale et professionnelle.

La phobie

La phobie est une peur irraisonnée, intense et spécifique par rapport à un objet ou une situation en particulier. Il peut s'agir de peurs à l'égard de certains animaux ou objets, des hauteurs, des transports, des lieux fermés, de la foule, etc. Parfois la phobie est liée au regard des autres ou à une préoccupation concernant un défaut imaginaire de son corps.

Le trouble obsessionnel et compulsif

Le trouble obsessionnel et compulsif se traduit souvent par des peurs ou des pensées particulières, très négatives, qui envahissent l'esprit en permanence. Parfois ce sont des mots, des chiffres, des idées de mort. Mais cela peut être aussi la phobie d'une maladie ou des microbes.

Ces idées obsédantes provoquent de l'anxiété. La personne se bat contre ses peurs en cherchant à les éliminer par des gestes répétitifs, incontrôlables et qu'elle doit impérativement réaliser.

références vidéos



références google



références artistiques



références analyse

« But more importantly, I was validated. The seemingly incomprehensible way I was feeling was validated. It didn't have to make sense. It was valid because I was feeling it. I learned I could meet the immense fear I was feeling with compassion, and that this often actually helped it subside. »

« fighting my battle inside my head »

références vidéos

L'eau, l'apnée, le fait d'être submergé sont des éléments qui reviennent énormément. Des effets visuels avec des distorsions d'image et glitch sont également retrouvés fréquemment. Le fait d'être isolé, en marge du monde, d'expérimenter quelque chose qui diffère à la réalité est abordés.

Les réactions à ces vidéos sont une sorte de reconnaissance face à l'expression de cette thématique. Beaucoup expriment de la positivité et s'identifient aux vidéos et à leur récit.

références google

Outre les images de personnes qui se tiennent la tête avec désespoir, toutes représentent quelque chose de pesant qui flotte autour d'une personne. Un "nuage de pensée noir" qu'ils traînent comme un boulet.

Les couleurs pâles sont préférées. D'après moi c'est pour contraster avec le noir des pensées mais aussi pour accentuer le côté imaginaire des pensées qu'on associe plutôt à la légèreté.

références artistiques

Le contraste est flagrant avec les images que l'on peut trouver rapidement sur google. Cette fois-ci le noir et le blanc sont prédominants. Quelque chose de plus brut, spontané s'en dégage.

Noir /blanc -> parfait - imparfait, sécurité - danger, tout - rien, tranquillité - peur

narration interactive

définition

La narration interactive est l'art de raconter des histoires qui incorporent des formes d'interactions technologiques, sociales ou collaboratives pour proposer des contenus adaptés aux transformations des comportements du public dans un nouvel écosystème technologique.

narration

nom féminin

1. Action de raconter, d'exposer une suite d'évènement sous une forme littéraire.
2. Exercice scolaire consistant à développer par écrit un récit, à décrire une situation, etc.

interactive

adjective

1. Se dit de phénomènes qui réagissent les uns sur les autres.
2. En informatique, doué d'interactivité.
3. Se dit d'un support de communication favorisant un échange avec le public

Conséquences d'une narration interactive sur la construction d'une histoire

Ce type de système offre la possibilité de changer de narrateur et de point de vue ou encore jouer sur la temporalité de l'histoire, revenir en arrière ou avancer. Il peut y avoir une variation dans la fin de l'histoire ou des choix qui mènent à celle-ci. Il faut prendre en compte le « spectateur » comme un membre de l'histoire.

Créer des opportunités pour que celui-ci participe d'une manière ou d'une autre.

Exemples:

- Cliquer sur un bouton
- Déplacer le curseur
- Bouger la mollet
- Appuyer sur une touche de clavier
- Ect...

L'interactivité va amener une expérience unique et personnelle à chaque individu ainsi que demander un investissement obligatoire du spectateur en lui offrant un choix, une décision.

conceptualisation

concept

Le concept est de représenter graphiquement l'anxiété en proposant un récit sonore et visuel.

L'utilisateur va être projeté à l'intérieur de ma tête, le "headspace". Il pourra y voir mes pensées joyeuses, mélancoliques, mes doutes, mes peurs. À l'intérieur de celle-ci il va devoir faire un choix entre trois situations. Ces trois situations sont toutes des mises en situation qui m'ont fait ressentir de l'anxiété. Ce sont des situations normales de la vie de tous les jours auxquelles beaucoup de personnes peuvent s'identifier. Une fois une des situations accomplies, l'utilisateur est à nouveau projeté dans ma tête. Cette fois le "headspace" est différent. Les événements se sont passés pourtant l'anxiété est toujours là. Les pensées de jugement, les souvenirs deviennent incontrôlables et ne laissent plus place à toute autre réflexion rationnelle. Tout au long de l'histoire le récit sera structuré par un voiceover ainsi que par des bruits d'ambiances.

Voice Over

Le voice over va permettre à l'utilisateur de comprendre qu'il est dans le "headspace" (c'est à dire dans ma tête), ce qu'il y fait et que la thématique est l'anxiété. Il sera présent pendant la situation initiale et la situation finale.

Forme

Les différentes perturbations physiques et les pensées seront représentées par du son, de la typographie et des effets comme le flou, le tremblement et les couleurs avec un aspect vectoriel.

L'utilisateur va pouvoir scroller, survoler certains éléments ce qui va apporter un changement ou du moins une évolution dans la narration. (par exemple: cliquer sur une personne va enclencher certains effets comme du flou et faire apparaître du texte)

Présentation

La présentation se fera sur un ordinateur avec un casque pour une meilleure immersion et expérience. Le casque va permettre d'avoir un environnement plus intimiste.

L'utilisateur sera assis sur une chaise, face à l'ordinateur avec une souris et un clavier. Le but va être qu'il puisse se concentrer sur ce qu'il voit et entend sans d'autres distractions.

Il est également important que ce projet puisse être visionné en dehors du cadre d'une exposition, qu'il puisse être partagé sur d'autres sites.

Pour le futur

Ce projet est une plus-value pour la suite de mon parcours professionnel car il demande de la programmation et de penser l'histoire avec des interactions, d'utiliser des technologies web liées à l'expérience utilisateur et au design. C'est ce que je voudrais faire plus tard, continuer dans le frontend développement, il me sera donc utile dans mon portfolio.

Dans la formation

Nous avons appris à créer des images et à leur donner du sens. À penser et créer des interactions et c'est le but de mon projet. Il regroupe de la narration, du son, des visuels.

situations

situation initiale

L'utilisateur arrive dans le "headspace". C'est blanc, au fond il y a le "nuage de pensées". Il va falloir le traverser pour arriver au choix entre les différentes situations.

Son:

- bruits ambiants
- voice over

Interactions:

clic:

- une des situations

scroll:

- pour traverser le "nuage de pensées"

situation tram

L'utilisateur est dans le tram. De nombreuses personnes y sont assis ou debout. Il y a beaucoup de choses, de sons qui sont en même temps. Le but va être de sortir du tram sauf qu'il est impossible de fuir et de sortir au mauvais arrêt.

Son:

- discussions
- sons des écouteurs d'un des passagers qui écoutent sa musique trop fort.
- ouverture et fermeture d'une porte de tram

Interactions:

clic:

- le personnage se transforme, il devient plus grand, se déforme

hover:

- les personnes deviennent colorées

situation supermarché

L'utilisateur est dans un supermarché. Il doit trouver un article. Pour ce faire, il doit naviguer entre les rayons. Une fois le rayon trouvé, il doit choisir quel type d'article il veut. Lorsqu'il fait un choix, le doute s'installe, un autre article attire son attention. Trop de choix possibles, la peur de faire le mauvais provoquent une crise d'angoisse. Il va falloir se calmer pour faire un choix et repartir avec l'article souhaité.

Son:

- sons ambiants
- sons étouffés
- dialogue

Interactions:

clic:

- passer d'un rayon à l'autre
- poser son attention sur un article

hover:

- les éléments deviennent colorés
- changement de l'image imperceptible en la rendant visible.

situations

situation téléphone

Le téléphone sonne. L'utilisateur va devoir répondre. Avant cela, il va falloir mémoriser des réponses possibles aux questions de l'interlocuteur. Après avoir répondu, l'interlocuteur pose une question inattendue. L'utilisateur ne va pas répondre ce qu'il faut, l'anxiété arrive, elle provoque du stress et empêche de communiquer clairement. L'interlocuteur ne comprend pas la réponse, il demande de répéter. C'est la panique. Il va falloir remettre ces pensées dans l'ordre pour arriver à se faire comprendre.

Son:

- sonnerie téléphone
- paroles interlocuteur

Interactions:

clic:

- répondre au téléphone

clavier:

- entrer une réponse

drag and drop:

- remettre les mots de la phrase dans l'ordre

situation finale

La situation d'anxiété est passée mais l'anxiété est toujours là. De retour dans le "headspace" l'anxiété est trop forte, il n'est plus possible de rien faire. Toutes les pensées se mélangent. Les événements sont revécus et leur souvenir se modifie avec plus de jugement et de doute.

Son:

- voice over
- murmures
- sons étouffés

Interactions:

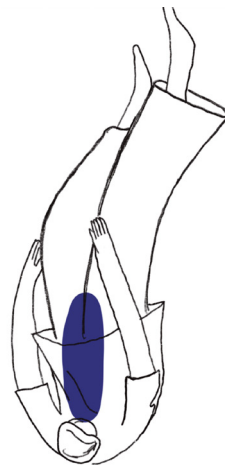
clic:

- pour passer à une autre angoisse

scroll:

- passer à travers les pensées

moodboard



design

couleurs



« my world is in black and white. Everything i do got to be perfect because if i make a mistake, people will remember it, judge and laugh until i die »



Situation tram



Situation supermarché

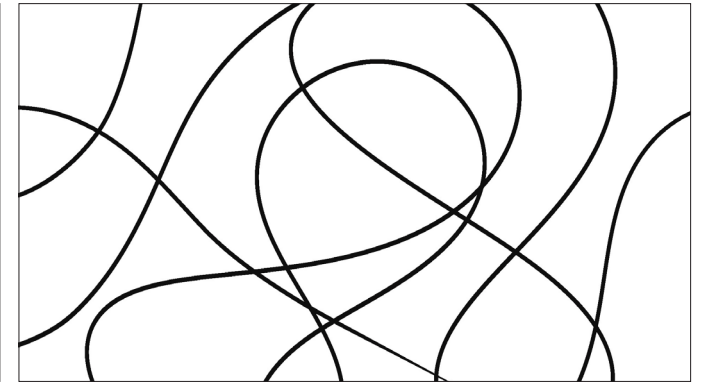
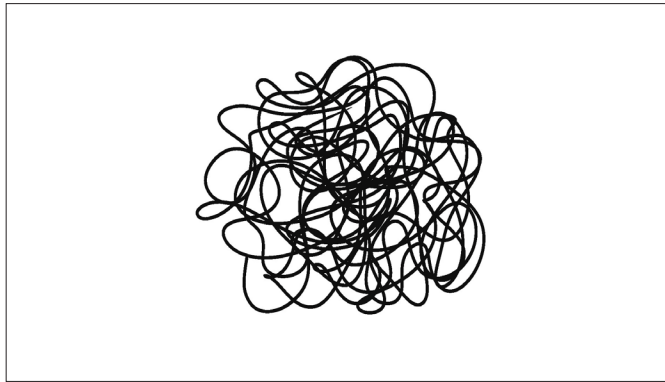
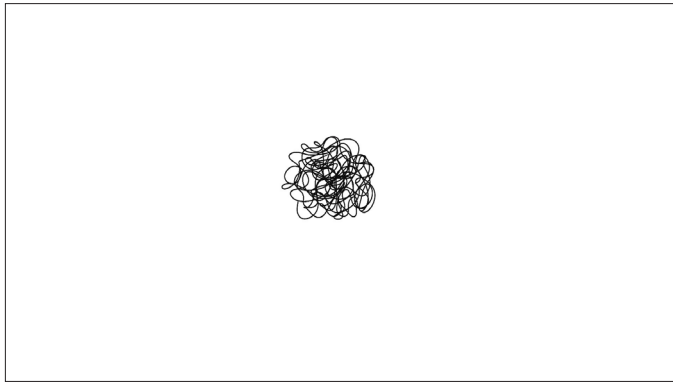


Situation téléphone

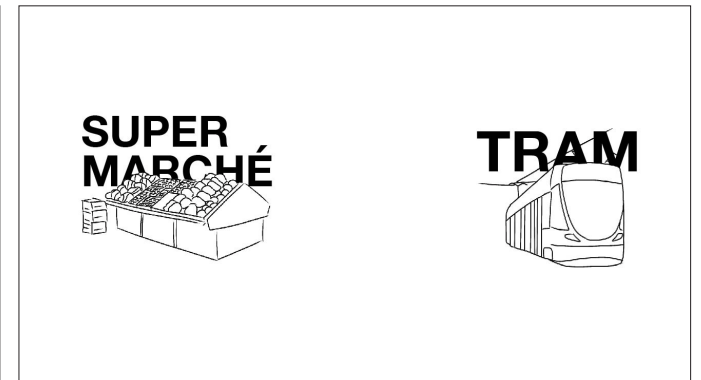
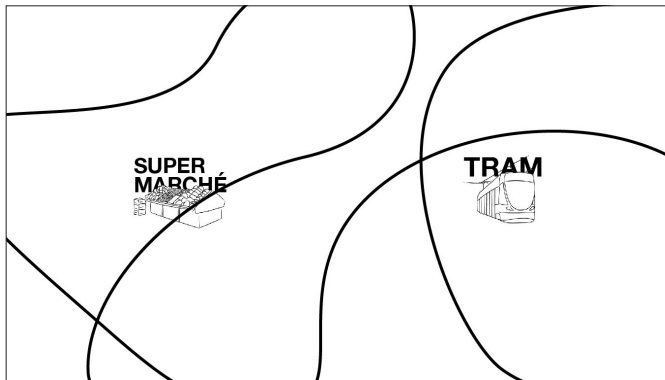
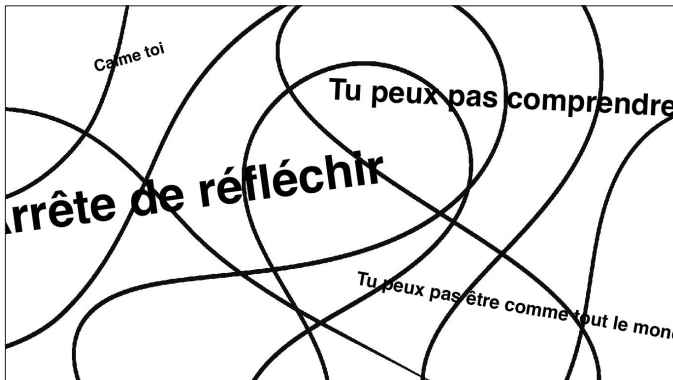
Exemple d'illustration



croquis



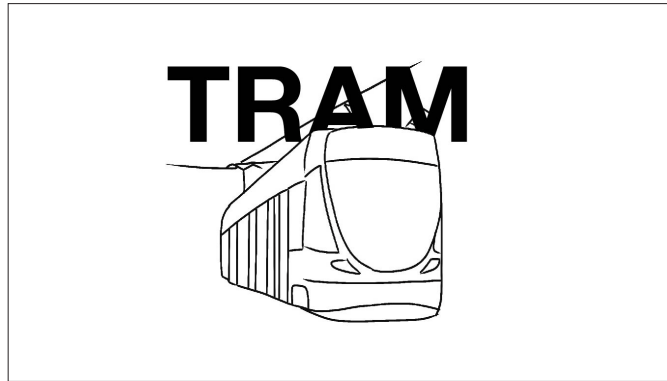
Situation initiale, scroll à l'intérieur
du «nuage de pensées»



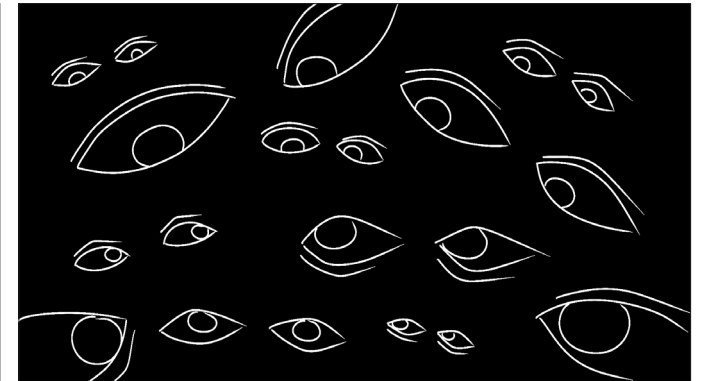
croquis



Choix supermarché



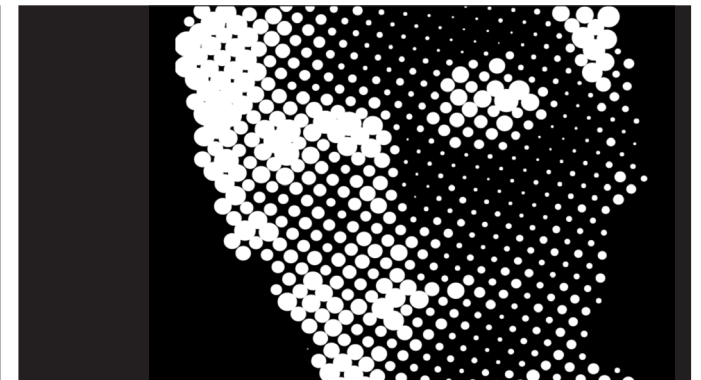
Choix tram



Situation finale

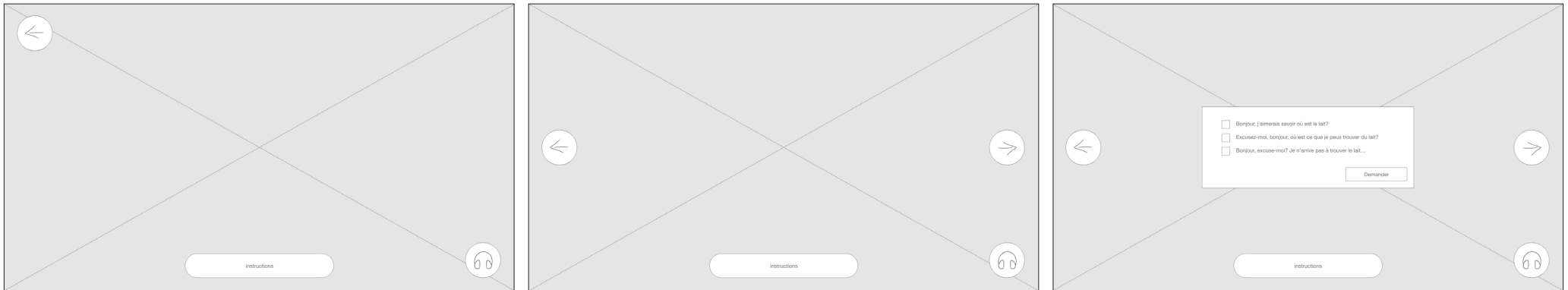


Scroll dans les mots

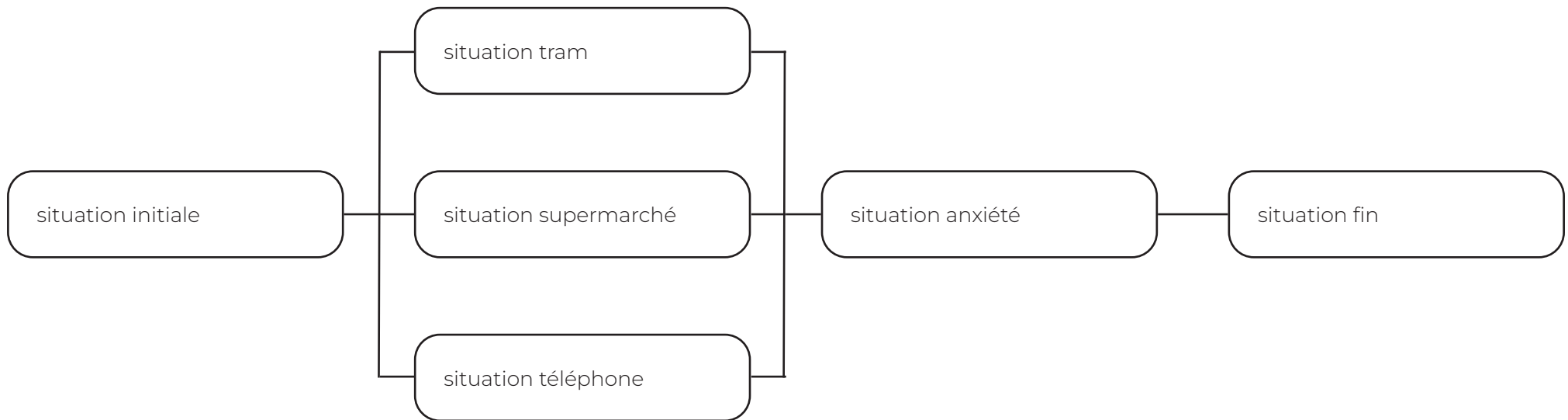


Distorsion d'image

wireframe

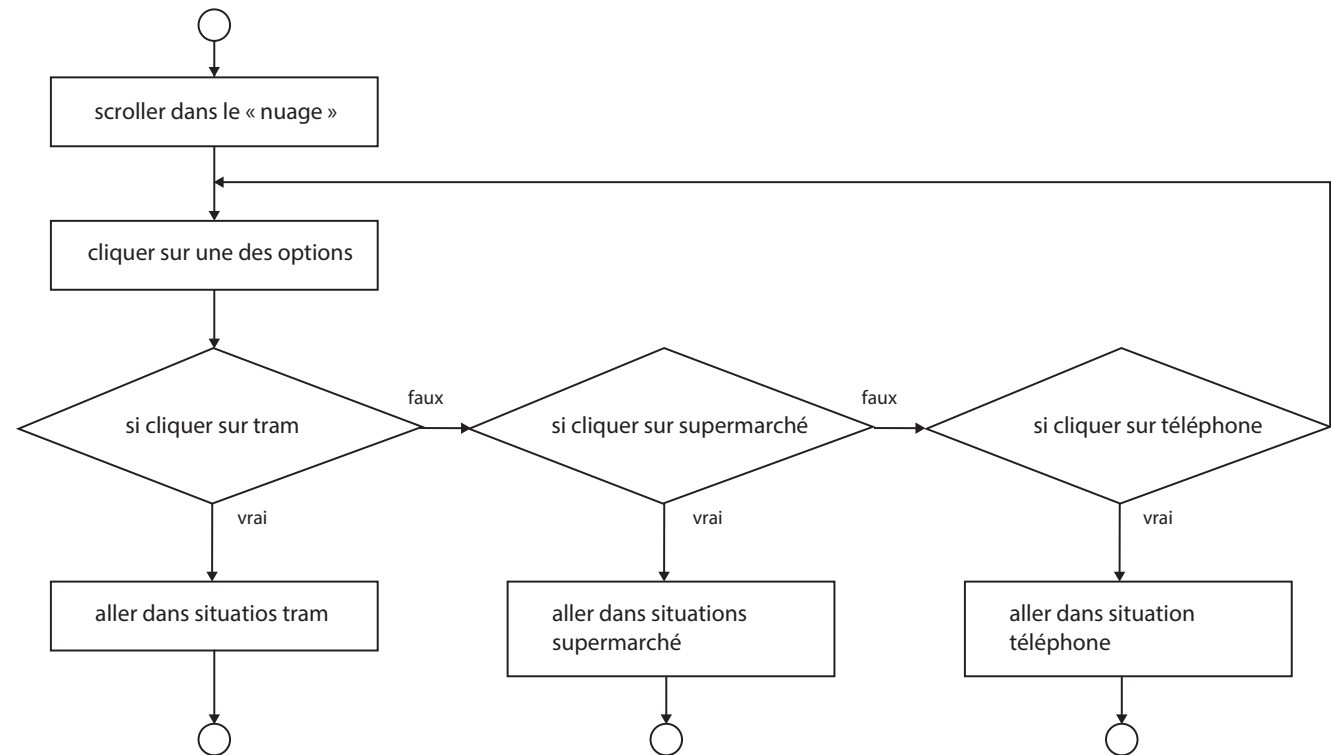


arborescence



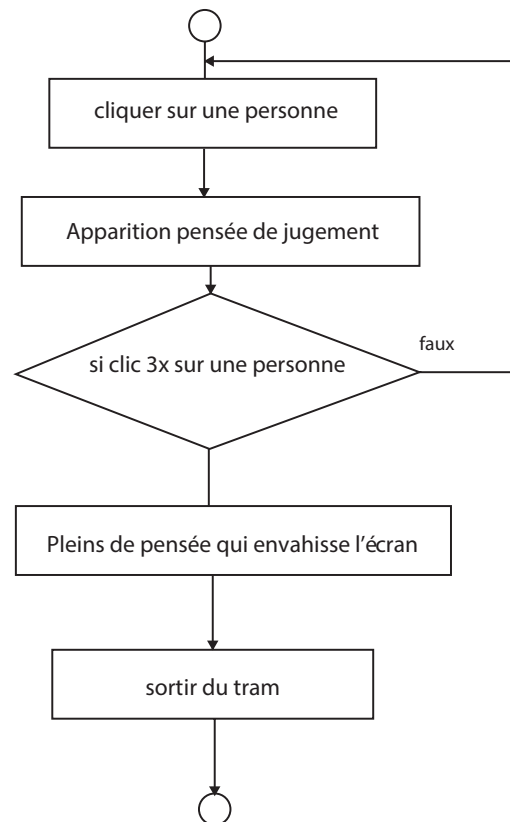
logigramme

situation
initiale



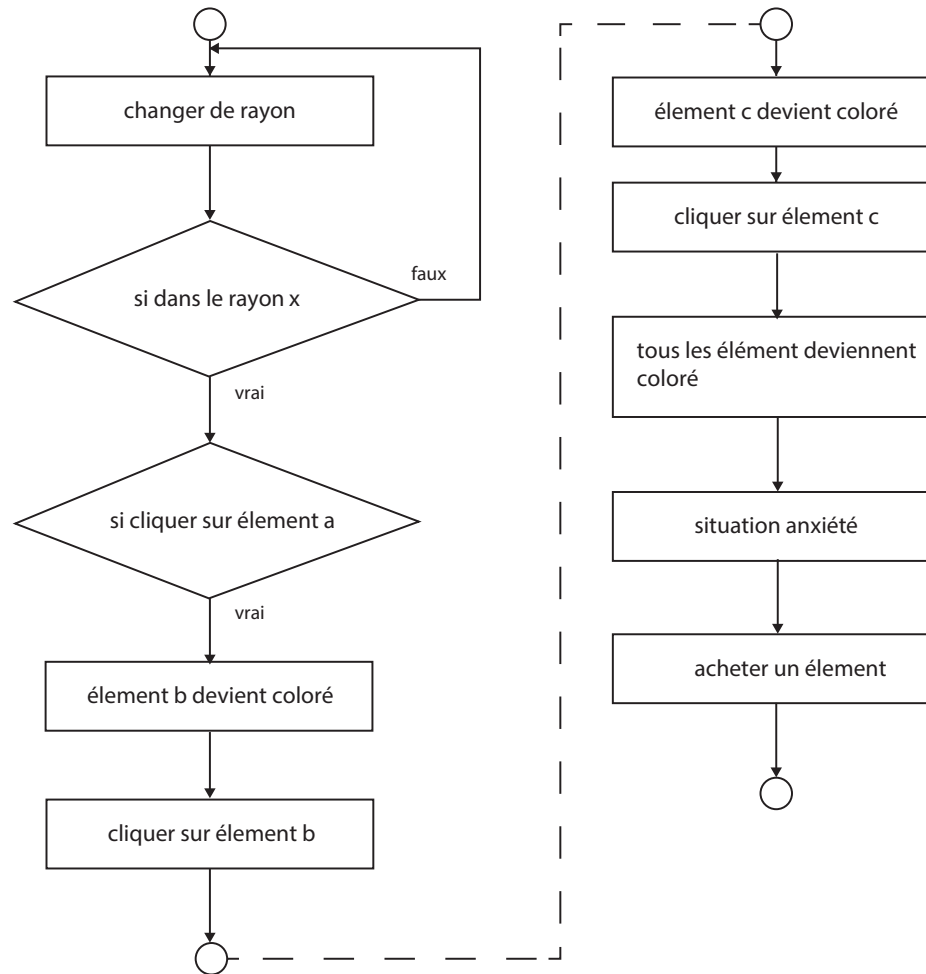
logigramme

situation
tram



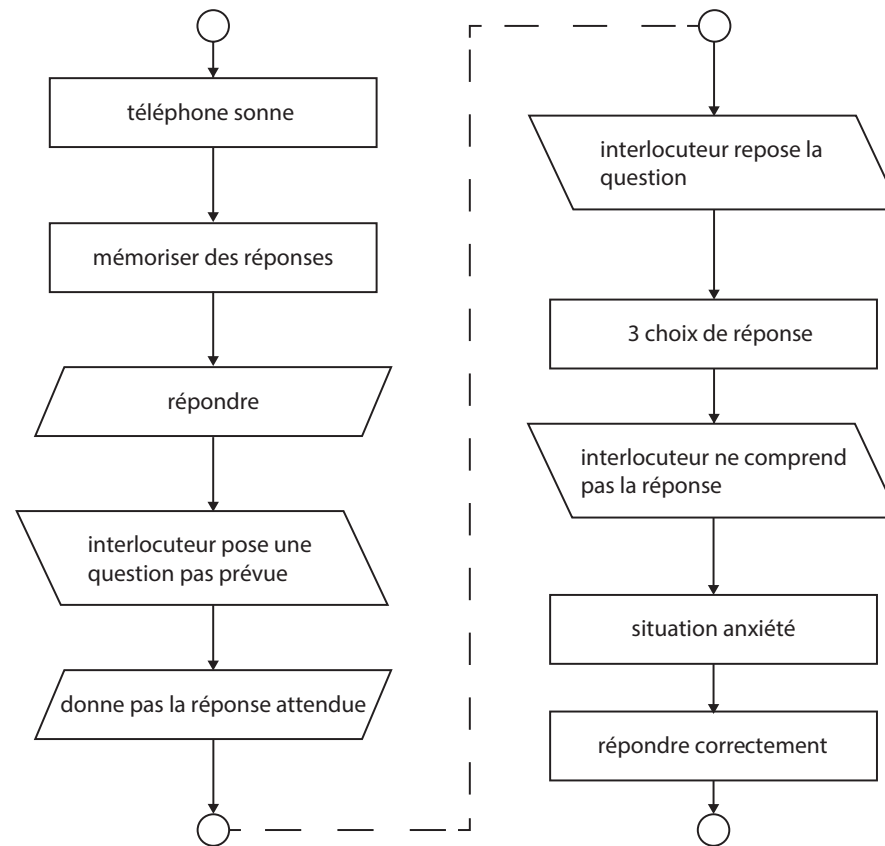
logigramme

situation
supermarché



logigramme

situation téléphone



références techniques

Scène 3D

[three.js](#)

<https://spline.design/>

Z-axis scroll

<https://codepen.io/kccnma/pen/MQwPom>

<https://vinceumo.github.io/devNotes/CSS/css-3d-scrolling-on-the-z-axis/>

<https://www.freecodecamp.org/news/css-3d-scrolling-on-the-z-axis-92503c3ecf3f/>

Effets graphiques

<http://paperjs.org/>

<https://p5js.org/examples/typography-letters.html>

<https://breathing-halftone.desandro.com/>

<https://codepen.io/Mamboleoo/pen/deXaeY>

<https://www.mouseview.org/>

<https://evanw.github.io/glfx.js/>

3D effects

<https://luxdamore.github.io/vue-fake3d-image-effect/>

<https://medium.com/hackernoon/faking-3d-in-creative-coding-85b6b97eb38b>

<https://codepen.io/chrisjdesigner/pen/yLzopXW>

<https://tympanus.net/codrops/2019/02/20/how-to-create-a-fake-3d-image-effect-with-webgl/>

<https://tympanus.net/Tutorials/Fake3DEffect/index3.html>

Animation

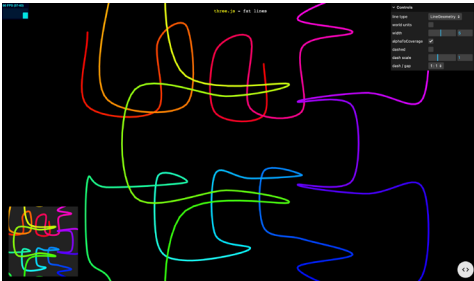
<https://mojs.github.io/>

<https://animejs.com/>

<http://fabricjs.com/>

<https://greensock.com/get-started/>

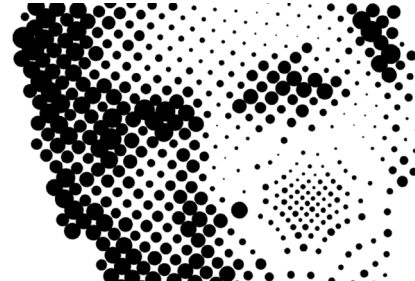
examples



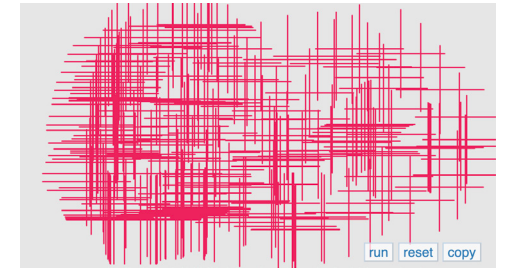
https://threejs.org/examples/#webgl_lines_fat



https://threejs.org/examples/#webgl_depth_texture



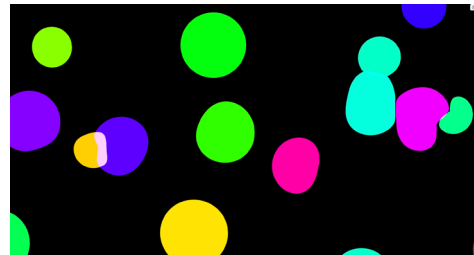
<https://breathing-halftone.desandro.com/>



<https://p5js.org/examples/input-mouse-press.html>



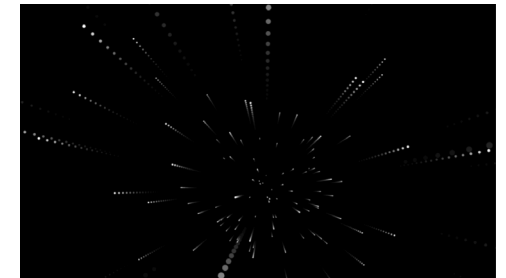
<http://paperjs.org/examples/division-raster/>



<http://paperjs.org/examples/candy-crash/>



<https://evanw.github.io/glfx.js/>



<https://medium.com/hackernoon/faking-3d-in-creative-coding-85b6b97eb38b>

objectifs & planification

objectifs

Mon objectif va être d'une part réussir à exprimer ce qu'est l'anxiété pour moi et d'une autre réussir à ce que la technique ne soit pas une entrave à la narration. Faire du son, des illustrations avec des interactions.

Etapas:

- situation iniale
- 3 choix de situations
- situation finale

Les risques sont que la technique me prenne trop de temps et que cela restreigne la narration. Que la maîtrise des différentes librairies Javascript s'avère plus compliquée que prévue. Un autre risque est que le voice over doit durer un certain temps et se calquer sur les interactions.

	7 oct.	12 oct.	14 oct.	19 oct.	21 oct.	2 nov.	4 nov.	9 nov.	11 nov.	16 nov.	18 nov.	23 nov.	25 nov.	30 nov.	2 déc.	7 déc.	9 déc.
P2																	
Wireframe	4h																
Arborescence	4h																
Références techniques		2h															
Moodboard		2h															
Analyse de projet		4h															
Tests utilisation			6h														
Mise en page dossier			2h														
rendu																	
P3																	
Programmation																	
Architecture du site				3h	2h												
Interaction situations								8h	4h								
Interaction "headspace"								4h	8h								
Intégration Design							8h										
Intégration Son													6h	2h			
Design																	
Faire les illustrations					8h	8h											
Son																	
Ecriture du Voice Over				4h													
Enregistrement voix				1h													
Recherche/ Prise de son												4h					
Montage/Mixage son													2h				
Si problème											8h			6h	8h		
Rendu																	
P4																	
Présentation																	

sources

Articles

https://www.learnalberta.ca/content/inmdictf/html/anxiety_disorders.html

<https://www.santepsy.ch/fr/pages/troubles-anxieux-99>

<https://www.hug.ch/psychiatrie-liaison-intervention-crise/programme-troubles-anxieux-0>

<https://www.vidal.fr/maladies/psychisme/anxiete.html>

<https://www.creapharma.ch/anxiete.htm>

<https://cnx.org/contents/>

[cuYboHIX@72.5:3aeheG4_@1/Value-The-Immaterial](https://www.emotionalmateriality.org/about)

[https://www.emotionalmateriality.org/about](https://www.cortex-mag.net/le-film-vice-versa-decrypte-par-un-specialiste-des-emotions/)

[https://www.cortex-mag.net/le-film-vice-versa-decrypte-par-un-specialiste-des-emotions/](https://www.css.ch/fr/clients-prives/ma-sante/sante-psychique/peur/trouble-anxiete.html)

[https://www.css.ch/fr/clients-prives/ma-sante/sante-psychique/peur/trouble-anxiete.html](https://www.verywellmind.com/what-is-situational-anxiety-5088417#:~:text=Situational%20anxiety%20is%20a%20form,front%20)

[https://www.verywellmind.com/what-is-situational-anxiety-5088417#:~:text=Situational%20anxiety%20is%20a%20form,front%20](https://www.medicalnewstoday.com/articles/situational-anxiety#vs-anxiety-disorders)

[of%20a%20large%20group.](https://www.reddit.com/r/TheGirlSurvivalGuide/comments/377iyk/hairdresser_anxiety/)

[https://www.medicalnewstoday.com/articles/situational-anxiety#vs-anxiety-disorders](https://www.redddit.com/r/TheGirlSurvivalGuide/comments/377iyk/hairdresser_anxiety/)

[https://www.redddit.com/r/TheGirlSurvivalGuide/comments/377iyk/hairdresser_anxiety/](https://bdccure.com/fear-of-supermarkets/)

[https://bdccure.com/fear-of-supermarkets/](https://www.psychotherapy.net/article/Anxiety-Disorder-Game#section-the-anxiety-disorder-game)

<https://www.psychotherapy.net/article/Anxiety-Disorder-Game#section-the-anxiety-disorder-game>

sources

Vidéos

<https://www.youtube.com/watch?v=mRqR4mOC4gc>

<https://www.youtube.com/watch?v=6KkObSWyhYc>

<https://www.youtube.com/watch?v=ymTm7dJP5L4>

<https://www.youtube.com/watch?v=sbtQp7C1MDs>

https://www.youtube.com/watch?v=Z9X_-BQIb1Y

<https://www.youtube.com/watch?v=fQQCzvk08lg>

<https://www.youtube.com/watch?v=qa2dPJWp7N4>

<https://www.youtube.com/watch?v=Jm3x0oL0pHA>

<https://www.youtube.com/watch?v=CBtbUckHPjQ>

https://www.youtube.com/watch?v=saP--cN_h-Y

https://www.youtube.com/watch?v=9RBrF_FVCnU

<https://www.youtube.com/watch?v=xsEJ6GeAGb0>

<https://www.youtube.com/watch?v=TOZgqXZqEIE>

<https://www.youtube.com/watch?v=IQ00Nii5gfE>

<https://www.youtube.com/watch?v=FLDqiqZh50k>

<https://www.youtube.com/watch?v=V6ui161NyTg>

<https://www.youtube.com/watch?v=fuB-TzXL05g>

https://www.youtube.com/watch?v=2X_CyoYxt4

Autres

<https://www.understood.org/podcasts/adhd-aha/adhd-anxiety-and-perfectionism-lauras-story>

<https://www.behance.net/>

<https://www.pinterest.fr/>

<https://www.miragefestival.com/>

<https://www.awwwards.com/>

<https://kilbi.badbonn.ch/2019/fr/>

lesdefinitions.fr

