

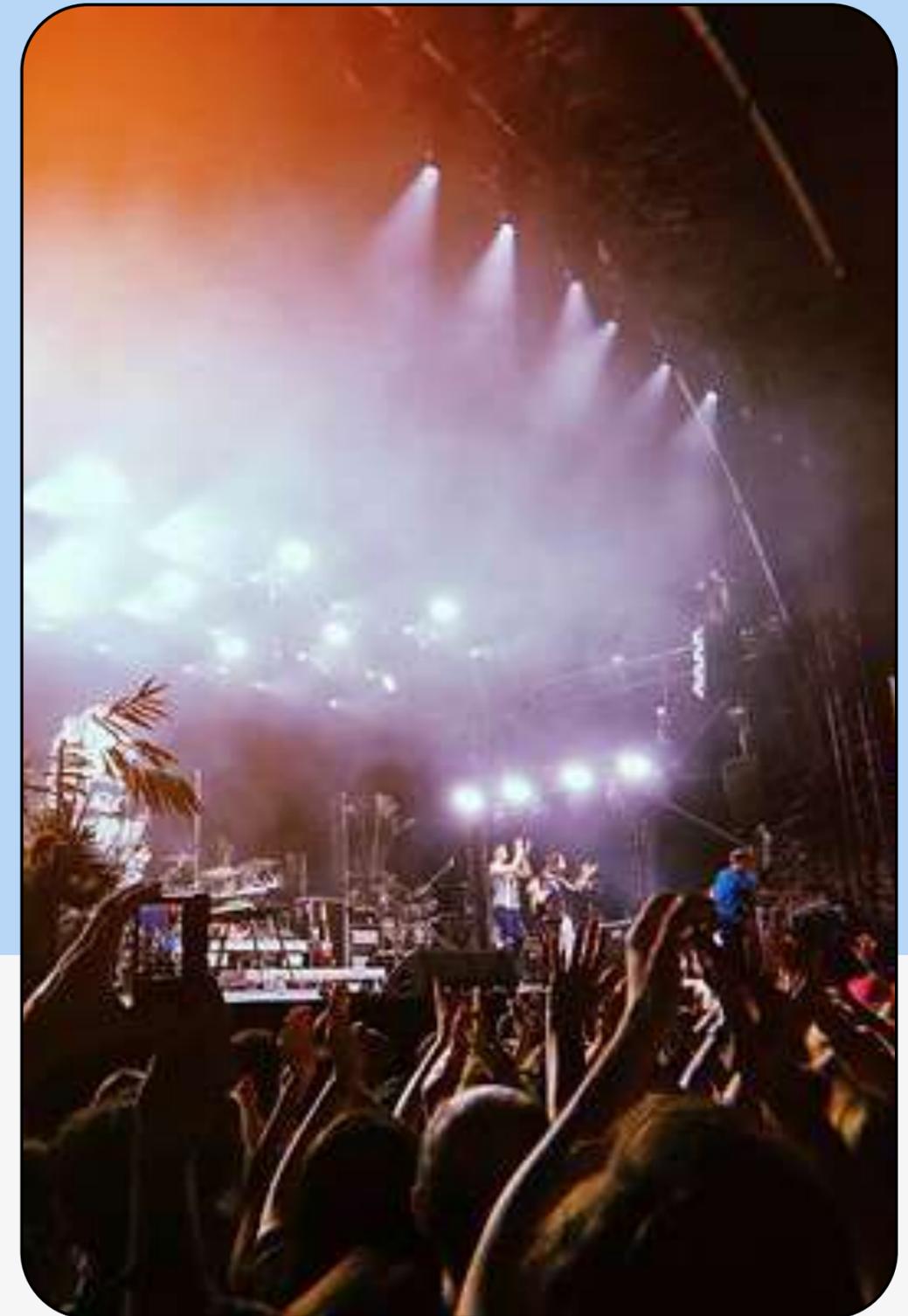
BPM_Concert

Be Part of Music

CAHIER DES CHARGES TECHNIQUE

Alizée ALIOTTI

Les spect'acteurs au cœur de la scénographie ! ❤️



CONTACT

02

Alizée ALIOTTI - Responsable et cheffe du projet



06 27 64 75 47



alizee.aliotti@gmail.com

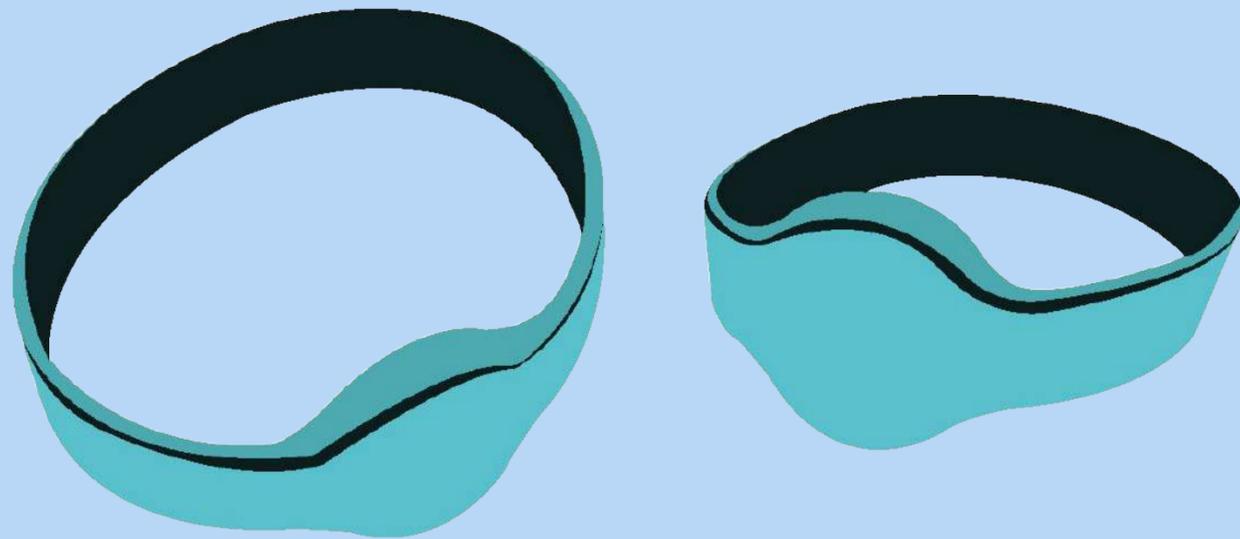


@Lizea.jpeg



alizee-aliotti.com

Sommaire



PRÉSENTATION DU PROJET

- 1) CONTEXTE ET PRÉSENTATION
- 2) PROPOSITION DE VALEURS
- 3) AVANTAGES CONCURRENTIELS
- 4) RISQUES ET CONTRAINTE DU PROJET ET DE LA SOLUTION
- 5) PLANNING DE DÉVELOPPEMENT

SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

- 1) LISTE DES LIVRABLES
- 2) ARCHITECTURE DE LA SOLUTION
- 3) FONCTIONNALITÉS DU BPM_bracelet
- 4) SCHÉMA ET CROQUIS DU BPM_bracelet
- 5) SCHÉMA DE LA ElectriBox
- 6) CARACTÉRISTIQUES DES BRACELETS TISSÉS
- 7) MAPPING VIDEO
- 8) CHOIX DU RÉSEAU
- 9) CHOIX DU SERVEUR

ORGANISATION DU PROJET

- 1) LES MÉTHODES ET OUTILS
- 2) EXTRAIT DU BACKLOG
- 2) L'ÉQUIPE

PRESENTATION DU PROJET

- 1) CONTEXTE ET PRÉSENTATION
- 2) PROPOSITION DE VALEURS
- 3) AVANTAGES CONCURRENTIELS
- 4) RISQUES ET CONTRAINTE DU PROJET
ET
DE LA SOLUTION
- 5) PLANNING DE DÉVELOPPEMENT



CONTEXTE

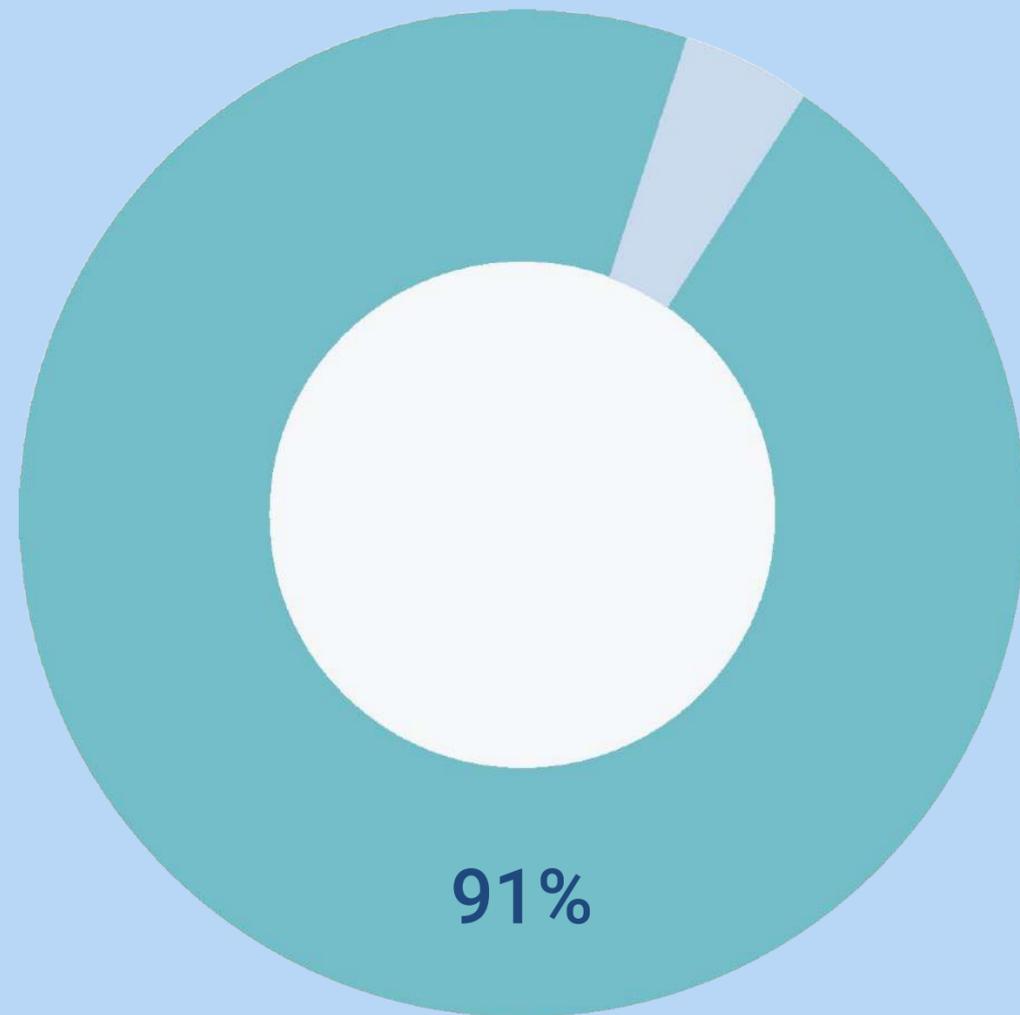
Selon un sondage de l'IFOP réalisé en Mai 2020 :



- 87% des sondés déclarent que pendant la période de confinement, assister à un concert leur a manqué
- 90% ont l'intention de se rendre à un concert ou un festival cet été.

Pendant le confinement, une enquête a montré que festivals de musique et salles de concert étaient la deuxième chose qui manquait le plus aux Français (après les restaurants mais avant les bars). Cela peut s'expliquer lorsque le spectacle musical est vécu comme l'incarnation de la vie, de la liberté et de la communion. La musique et la scénographie créent une émotion qui est démultipliée quand elle est partagée par une foule de spectateurs.

Selon un sondage réalisé par Le Tube en Avril 2021 :



91% des répondants souhaitent se rendre à un concert ou en festival dès que la situation sanitaire le permettra

PRÉSENTATION

BPM-concert (Be Part Of Music) est un projet qui propose d'accroître la communion entre les trois grands piliers de tout concert : les artistes, le public et le lieu. L'idée est d'ajouter une dimension supplémentaire aux concerts en permettant aux spectateurs de devenir également acteurs du spectacle en entrant en osmose avec les artistes et la musique. Le spectateur, individualité du public, créerait ainsi l'ambiance scénographique collective de leur propre spectacle. BPM-concert permettrait de retranscrire les émotions et les mouvements du corps du spectateur en un visuel collectif. L'idée de BPM-concert est à l'origine un bracelet connecté qui serait distribué à l'entrée du spectacle musical. BPM-concert capte alors les battements de cœur et les mouvements, et grâce au design génératif, les transforme en visuel. Ce visuel est intégré en direct à la scénographie, la rendant ainsi vivante et changeante en fonction des émotions de la foule répondant aux artistes.



PROPOSITION DE VALEUR



ACCROÎTRE LA COMMUNION ENTRE LES TROIS GRANDS PILIERS QUI FORME UN CONCERT

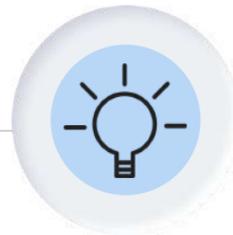
PERMETTRE AU SPECTATEUR DE DEVENIR ACTEUR DU SPECTACLE EN ENTRANT EN OSMOSE AVEC LES ARTISTES

CRÉER UN SPECTACLE UNIQUE, UN VISUEL COLLECTIF

EXPLOITER DE NOUVELLES TECHNOLOGIE DANS LE CADRE DU DIVERTISSEMENT

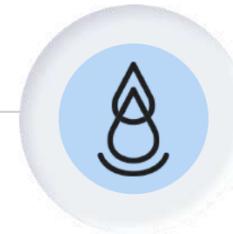
NOS AVANTAGES CONCURRENTIELS

Les 3 piliers sur lesquels nous pourrions faire la différence face aux concurrents



INNOVATION

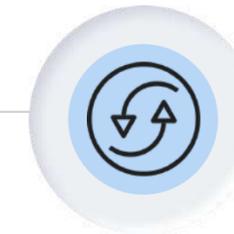
Concept innovant et n'existant pas encore dans le cadre d'une scénographie pour concert qui permet de créer une expérience immersive et interactive qui se distingue des autres événements musicaux.



IMMERSION

PERSONNALISÉE

La scénographie s'adapte en temps réel en fonction de l'excitation et de l'énergie de la foule offrant ainsi une expérience de concert totalement unique à chaque fois



ADAPTABILITÉ

Les animations s'adaptent à l'univers de chaque artiste

RISQUES

1- Faisabilité technique (viabilité)

2 - Coûts de développement

3 - Coûts unitaire

4 - Cybersécurité

5 - Non retour du bracelet

6 - Personne à risque (ex : pacemaker)

7 - RGPD

8 - Risque sanitaire

TRAITEMENT DES RISQUES

Contact du Product Owner

Marc Antoine Labis

Faire des devis

Etude de coût / Devis OVH

Protection du code de design génératif

Bracelet tissé en échange

Pas d'interférence entre le bracelet et le pacemaker

Pas de donnée personnelle

Désinfection des bracelets après chaque usage

1) Bonne compréhension des spectateurs du fonctionnement de la scénographie et de l'intérêt du bracelet qu'il porte :

- Réalisation et affichage d'affiches informatives et/ou utilisation de supports numériques DOOH (Digital Out of Home) dans les lieux des concerts ou festivals.
- Mise en avant de l'**importance du bracelet** que les spectateurs portent pour une expérience interactive réussie avec la scénographie. Expliquez comment les mouvements du public sont détectés par le bracelet et utilisés pour déclencher des effets spéciaux ou des changements dans la mise en scène.
- Veiller à une **communication claire** grâce à un petit **rappel réalisé par les artistes en début de concert** que le bracelet est un outil essentiel pour une immersion complète dans l'univers de la scénographie.
- Assistance supplémentaire : Si nécessaire, prévoir du personnel ou des volontaires pour aider les spectateurs à mettre leur bracelet et répondre à d'éventuelles questions supplémentaires.

2) Risque sanitaire

- Désinfection des bracelets avant et après chaque utilisation
- **Communiquer publiquement sur le traitement sanitaire** des bracelets pour rassurer le public et dissiper leurs craintes concernant d'éventuelles maladies.

1) Attention aux allergies de contact (matière du bracelet)

Afin d'éviter tout risque d'allergie de contact, nous privilégions **le silicone** pour la fabrication de nos bracelets. En effet, le silicone est reconnu pour ses propriétés hygiéniques (ne favorise pas la croissance de bactéries ou moisissures) et hypoallergéniques. De plus, **il ne contient aucune substance toxique** (ni BPA, ni phthalates, ni plomb ou PVC) et est RECYCLABLE ! C'est un matériau **solide et facile à nettoyer**.

2) Fonctionnement en temps réel de la solution

Pour que le projet fonctionne, il faut s'assurer **qu'il n'y ait pas ou peu de délais entre la transmission d'informations et la répercussion de celle-ci** en visuel. Pour cela, nous misons sur **une communication à basse fréquence** qui a une très grande portée (ce qui limite grandement les risques d'interruption) et qui agit en temps réel.

3) Insertion du langage Processing (design génératif) - possibilité de modifier sur places des données ?

Pour que les différentes variables du projet de visualisation des BPM collent au mieux à l'ambiance du concert, il est possible de **modifier uniquement les intervalles des variables directement pendant le concert** afin d'obtenir un visuel des plus réussi. En ajustant les correspondances entre les BPM et les éléments visuels, nous créons une expérience visuelle qui correspond parfaitement à l'énergie du public, au style musical et à l'atmosphère du concert.

4) Bracelet toujours en veille et s'active lorsqu'elle est en mouvement (capteur gyroscopique)

Les bracelets sont **toujours en veille** et **s'allument dès qu'ils sont en mouvement**.

5) Bracelets géolocalisables (pour les festivals)

Pour un festival avec une scénographie BPM_fest, où plusieurs concerts se déroulent avec une scénographie basée sur les BPM du public, il est nécessaire de **mettre en place des points de détection** à chaque scène de concert afin d'assurer la projection des visuels des bracelets sur la scène correspondante. Ces points peuvent être des antennes RFID, des lecteurs NFC, des beacons Bluetooth ou d'autres dispositifs similaires. Autre hypothèse : j'équipe la grande scène du festival uniquement.

6) Comment gérer les bracelets défectueux ?

Avant chaque concert, des tests sont effectués sur chaque bracelet, l'objectif est de savoir si **le serveur reçoit bien l'identifiant du bracelet**. Si un bracelet ne fonctionne pas, il est remplacé par un autre bracelet et est envoyé en réparation.

7) Si rien ne fonctionne

Prévoir **un visuel en background** basé sur le rythme de la musique, qui peut être projeté à tout moment.

PLANNING DE DÉVELOPPEMENT

Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7	Semaine 8	Semaine 9	Semaine 10	Semaine 11	Semaine 12	Semaine 13	
Phase de Pré-Production Septembre 2023					Phase de développement de projet								
Ré-étude du besoin					Conception de l'algorithme et création graphique								
Benchmark veille	MAJ CDC Organisation backlog			Réunion de clarification avec prestataire externe	Kick-Off	Développement de l'algorithme de mesure des BPM et intégrations des premières variables							
Identification fournisseur de bracelets				Test prototype et validation choix de la solution									
			prospectives DA		Création de concepts et de variables préliminaires de la scénographie								
Durée de production : 6 mois													

Semaine 14	Semaine 15	Semaine 16	Semaine 17	Semaine 18	Semaine 19	Semaine 20	Semaine 21	Semaine 22	Semaine 23	Semaine 24	
Phase de tests							Exportation de la solution dans différentes salles de concerts + création de portfolio				
Intégration et amélioration de la solution							Démarchage et publicité				
Phase de tests + correctif DA		Amélioration et correctifs			Phase de tests	Finition correctif	Tests dans des bars et des petites salles de concerts				
			Tests avec les bracelets + serveur				Communication sur les réseaux sociaux				
			Constitution du portfolio								
			Démarchage								

Pour accéder au drive du planning prévisionnel :
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1gbYSwU4eOvhy_hnMRXPici0EVWh4H0jrReZ7O4dRO5E/edit#gid=1239441505

SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

- 1) LISTE DES LIVRABLES
- 2) ARCHITECTURE DE LA SOLUTION
- 3) FONCTIONNALITÉS DU BPM_bracelet
- 4) SCHÉMA ET CROQUIS DU BPM_bracelet
- 5) SCHÉMA DE LA ElectriBox
- 6) CARACTÉRISTIQUES DES BRACELETS TISSÉS
- 7) MAPPING VIDEO
- 8) CHOIX DU RÉSEAU
- 9) CHOIX DU SERVEUR



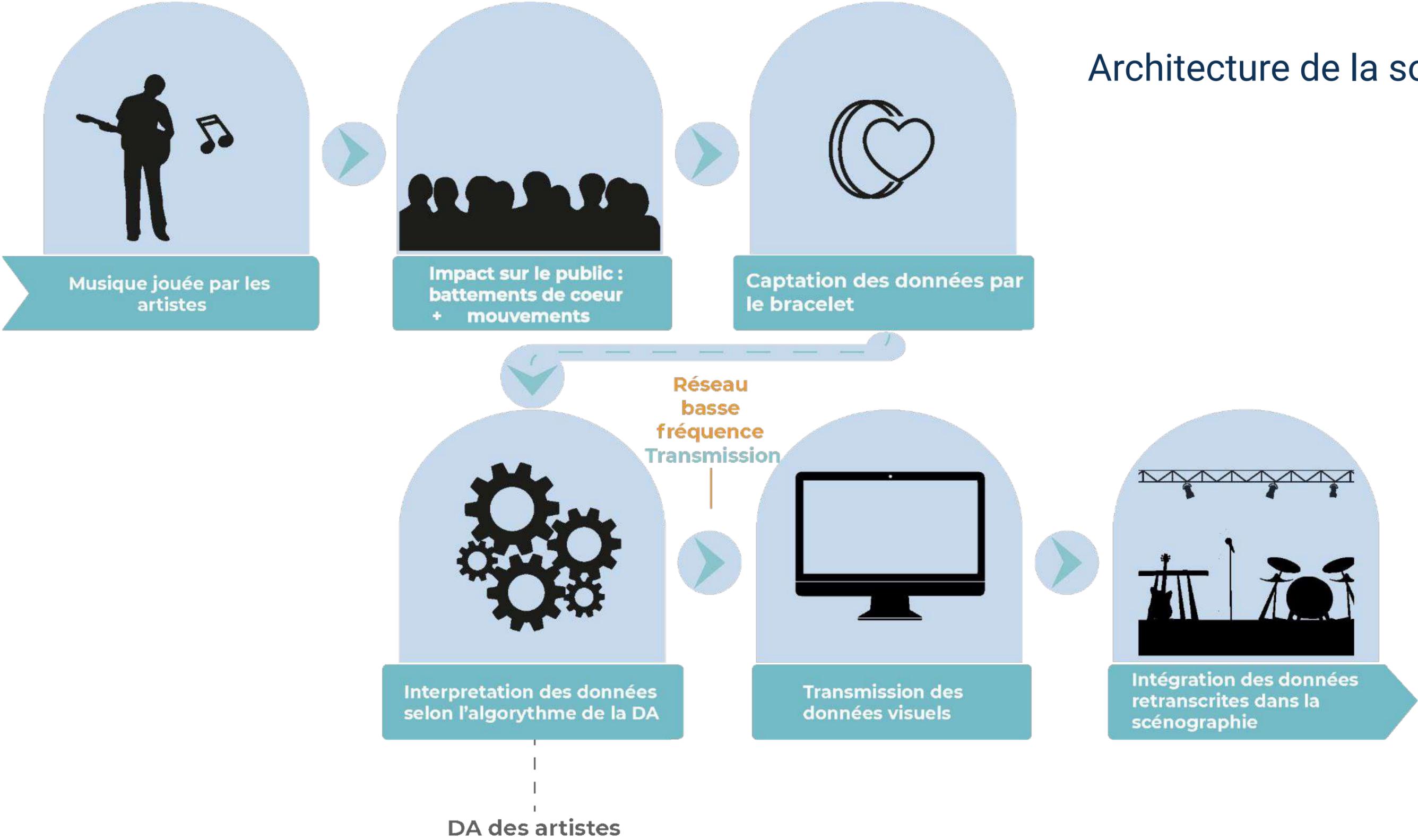
LISTE DES LIVRABLES

POUR PRESTATAIRE

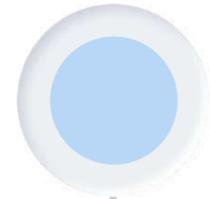
- Bracelets qui captent les bpm du coeur
- Chargeurs sans fil pour les bracelets (cf : modèle page 15)
- Bracelets tissés
- Instruments de projection (optionnel)

POUR MON EQUIPE

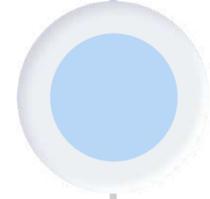
- Codes du design génératif
- API
- Visuels



FONCTIONNALITÉS DU BRACELET



**Communique via Sigfox et envoie de données à l'API du serveur
(API codée par notre équipe de développeurs.ses)**



Calcul les BPM



Détecte le mouvement



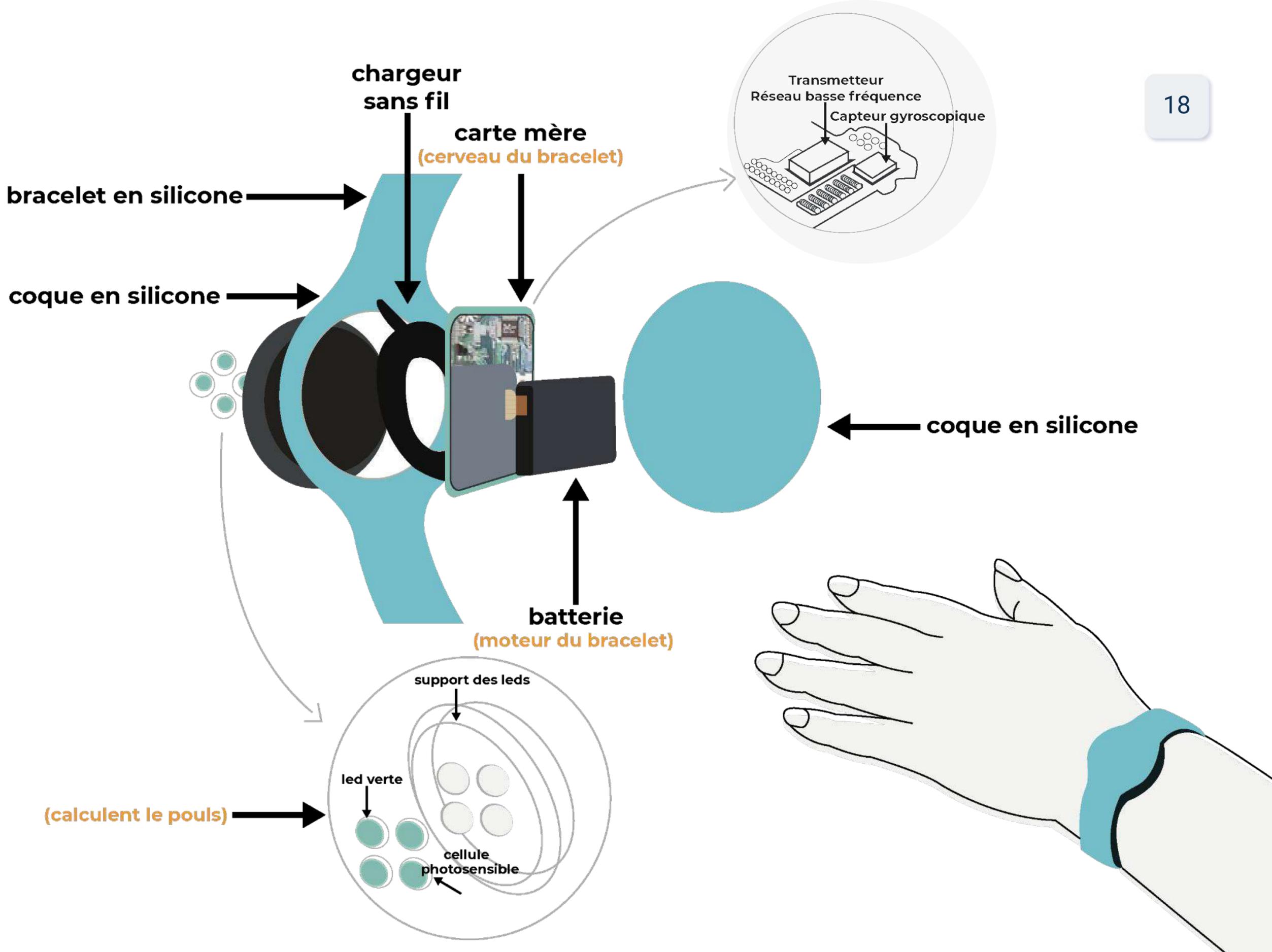
Autonomie de 8H



Envoie l'identifiant du bracelet au serveur

Le principe de la prise de mesure est simple. L'appareil connecté émet une lumière verte au niveau du poignet et mesure cette lumière réfléchie en retour.

Le capteur gyroscopique permet de détecter le mouvement.

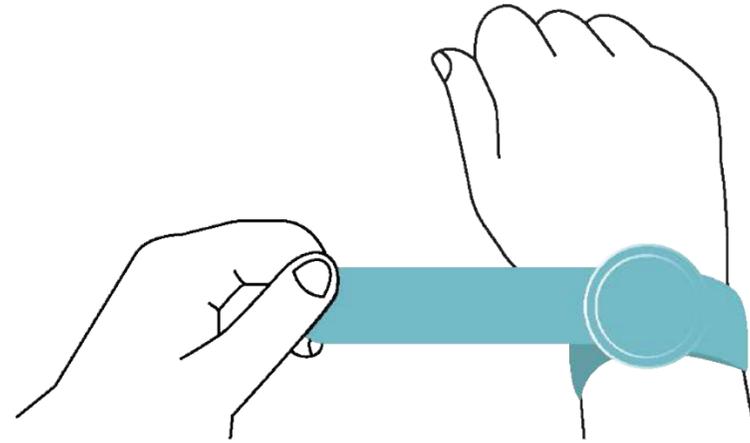
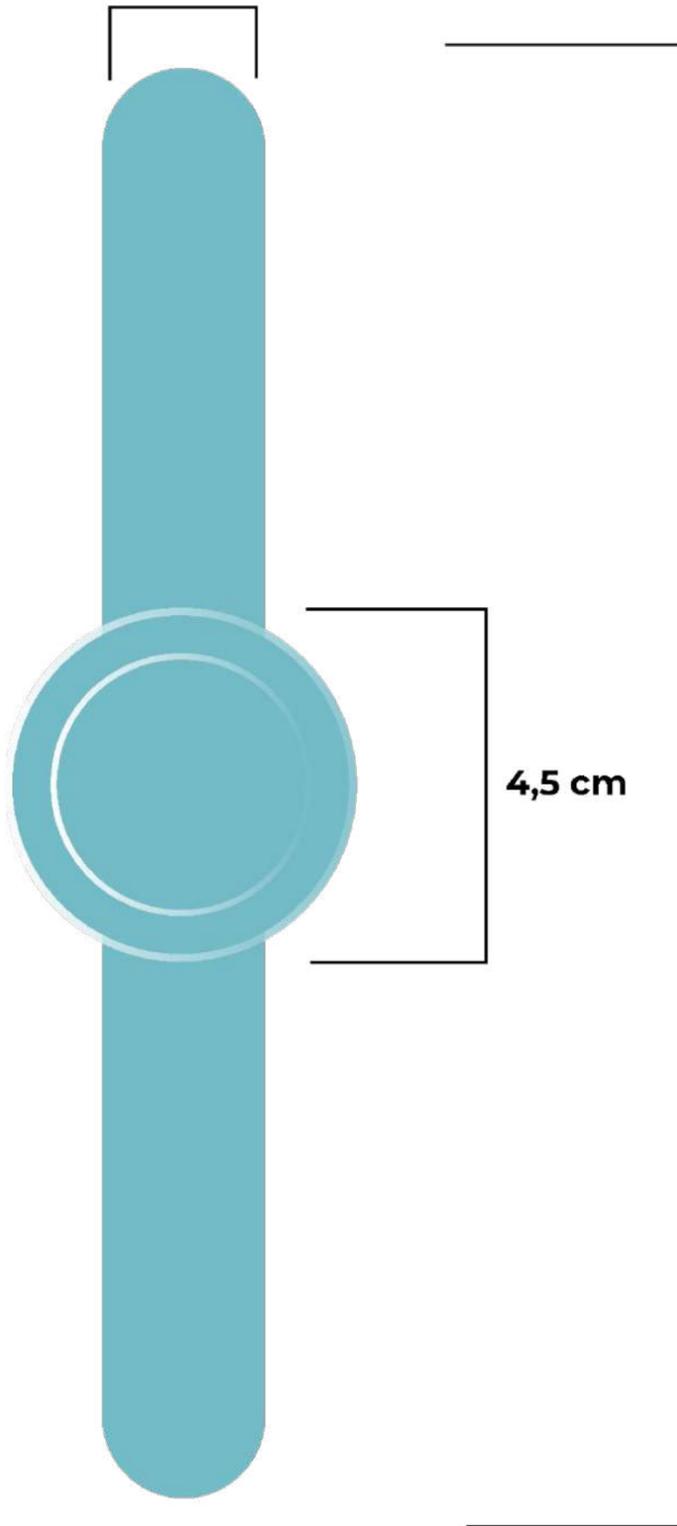


(calculent le pouls)

DIMENSION DU PRODUIT

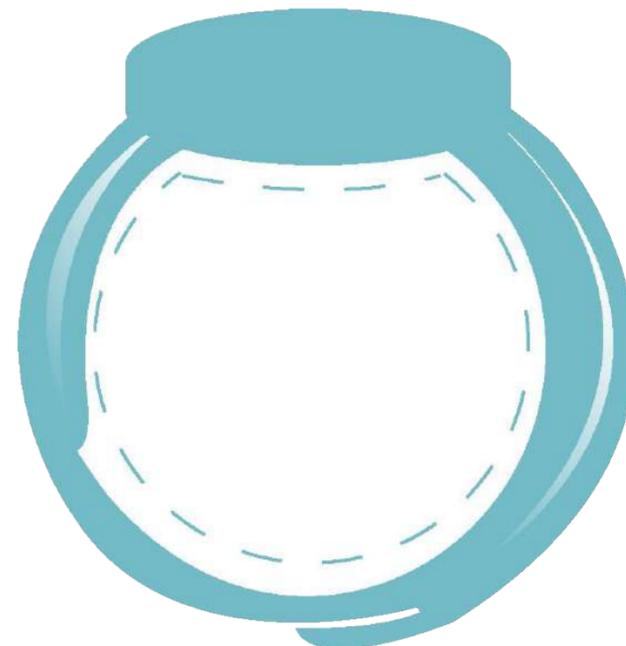
19

Largeur : 3 cm



**Système d'accroche : slap
= adaptable au poignet**

Longueur : 22 cm



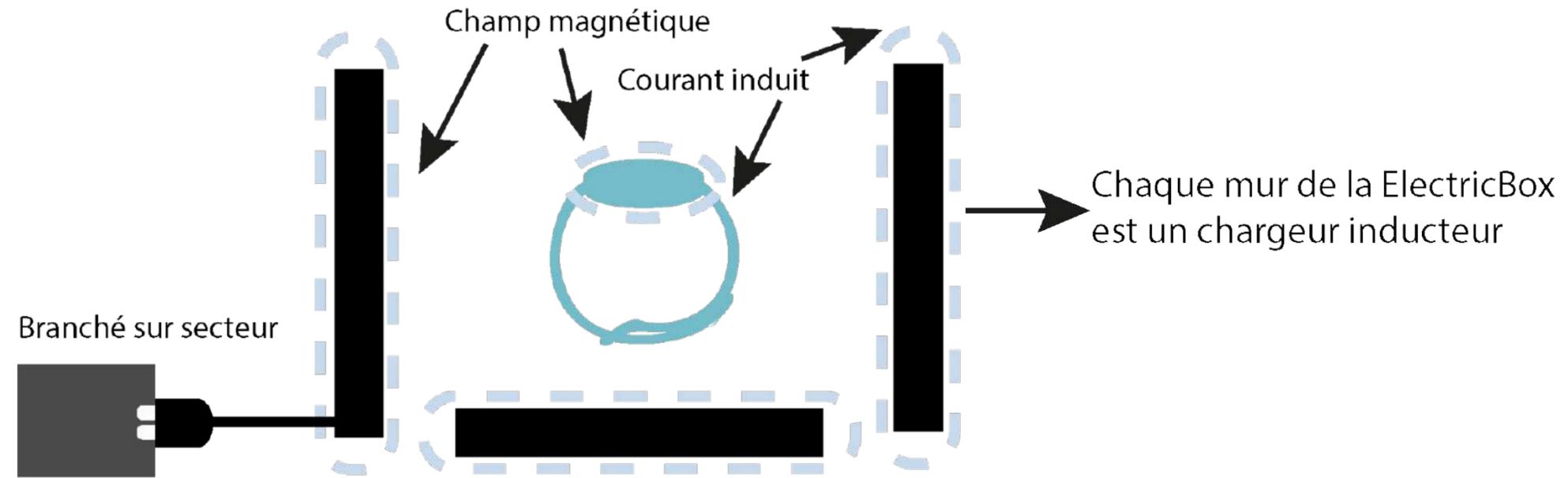
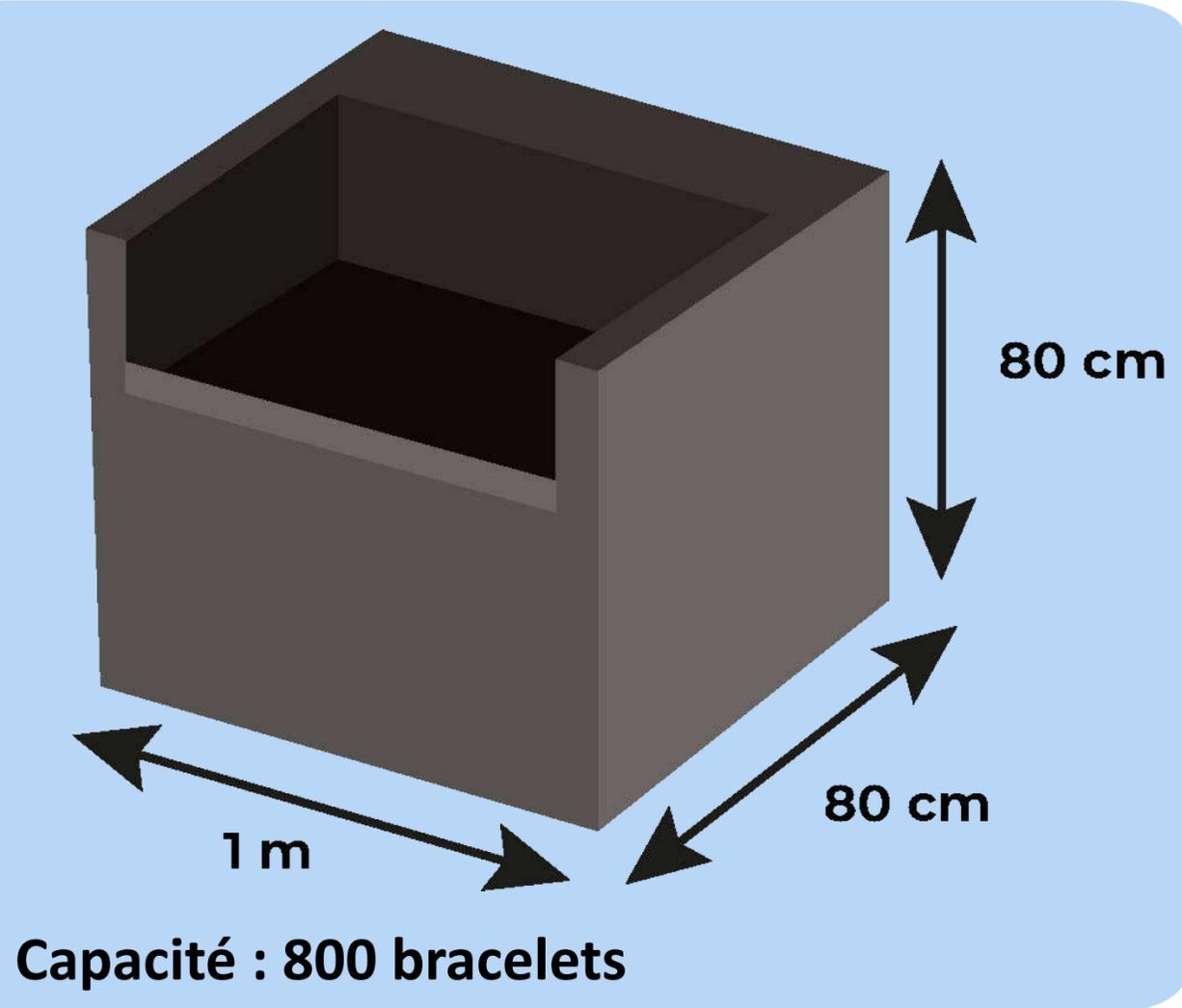
Epaisseur : 1,15 cm

Durée d'autonomie : 8h

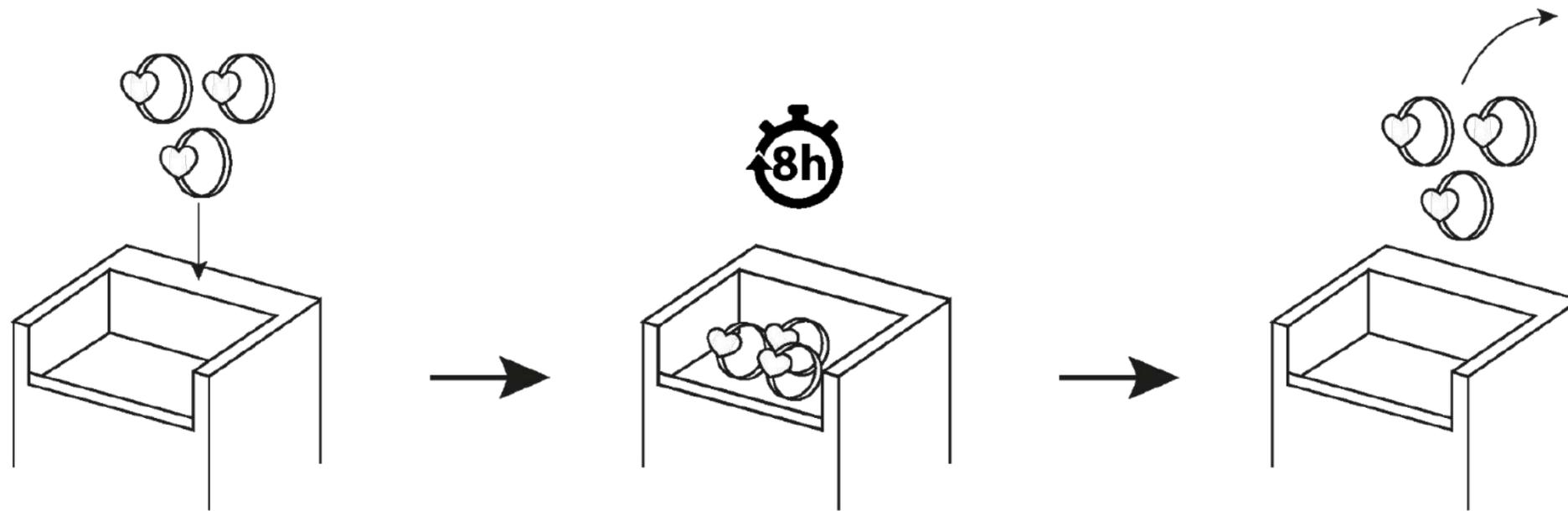
Convient à des poignets de 140 à 220 mm de circonférence

Revêtement du bracelet entièrement en silicone

LE CHARGEUR, ElectricBox



SCHEMA



1 Placer les bracelets dans le chargeur à induction

2 Attendre que les bracelets soient charger

3 Récupérer les bracelets charger

BRACELET TISSÉ

Pourquoi un bracelet tissé ?

Pour **maximiser la récupération des BPM_bracelets** à la fin du concert, nous proposons de mettre en place **un système d'échange** basé sur le principe de la consigne, qui est très courant lors des concerts. Les bracelets tissés sont personnalisés aux couleurs du concert ou de la direction artistique des artistes, ce qui crée un **souvenir mémorable et esthétique** autour du poignet.

D'où provient le tissus ?

Nous récupérons les tissus inutilisables d'une ressourcerie. En effet, les vêtements tachés ou troués ne peuvent pas être utilisés, donc dans le meilleur des cas, ils sont destinés à être transformés en isolant, tandis que dans le pire des cas, ils sont simplement jetés.

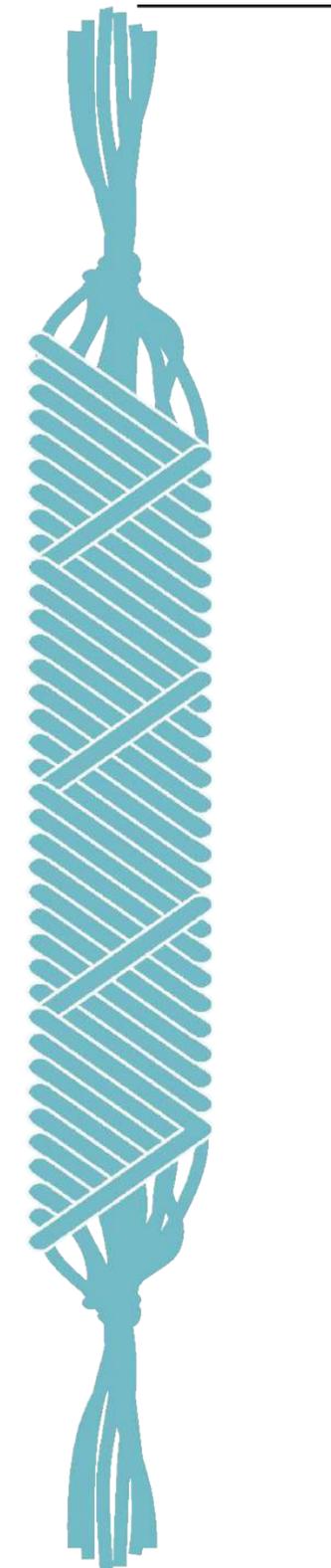
Partenariat

Nous avons un partenariat avec la **Ressourcerie des 2 Rives** à Ecquevilly qui nous fournit tous les tissus !

Exemple de bracelet tissé

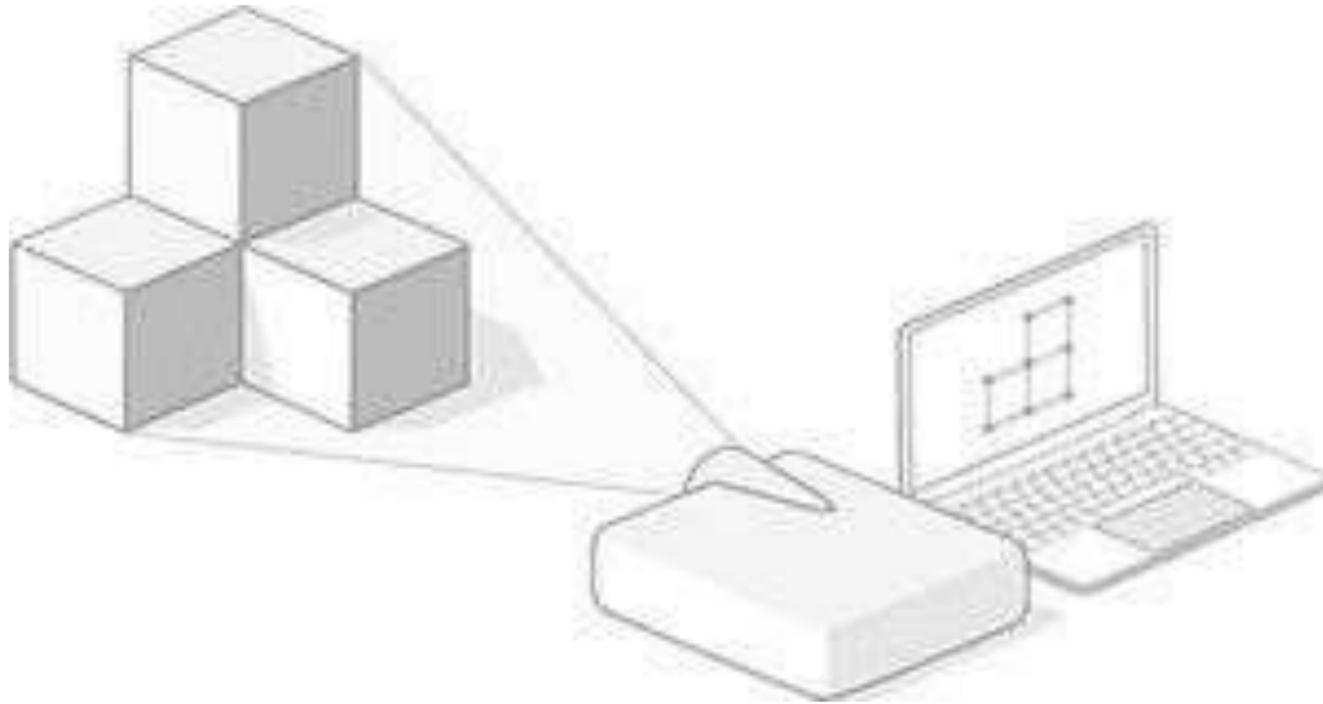


source :
<https://www.loveibiza.fr/Geweve-n-armbandje-zaragoza>



Longueur : 22 cm

MAPPING VIDEO



Utilisation du logiciel gratuit VPT 8 pour le mapping vidéo



Le mapping vidéo, est une technique utilisée pour **projeter des images ou des vidéos sur des surfaces en trois dimensions**, telles que des bâtiments, des sculptures ou des paysages. L'objectif du mapping vidéo est de créer une illusion optique qui donne l'impression que les objets physiques sont animés ou transformés visuellement. Le mapping vidéo crée une expérience visuelle immersive en transformant des objets statiques en toiles de projection dynamiques. Cette technique est utilisée dans de nombreux domaines, tels que les spectacles de lumière, les installations artistiques, la scénographie, la publicité et même les événements en direct tels que les concerts.

Pour notre projet, nous utiliserons le mapping vidéo pour **projeter sur toute sorte de surfaces**.

Le **réseau basse fréquence** est un système de communication qui se distingue par l'utilisation de fréquences relativement basses pour transmettre des signaux sur de longues distances. Contrairement aux technologies comme le Bluetooth, qui a une portée limitée à environ 10 mètres, ou le Wi-Fi, qui peut être instable dans certaines situations, le réseau basse fréquence offre **une portée beaucoup plus étendue, une stabilité de connexion** et est utilisé dans divers domaines nécessitant une **transmission fiable**. Le réseau SIGFOX est un réseau de communication bas débit conçu spécifiquement pour l'Internet des Objets (IoT). Il utilise des technologies LPWAN (Low Power Wide Area Network) pour **permettre aux appareils connectés de transmettre des petites quantités de données sur de longues distances, tout en consommant très peu d'énergie**.

SIGFOX propose une infrastructure mondiale pour connecter les appareils IoT à son réseau. Le réseau SIGFOX est géré par l'entreprise SIGFOX, qui déploie et opère les stations de base nécessaires à la communication des appareils.

Pour recevoir et traiter les données transmises par les appareils basse fréquence de SIGFOX, nous utiliserons des serveurs fournis par des fournisseurs tiers comme OVH. Nous allons **configurer notre propre serveur pour recevoir, stocker et traiter les données** provenant des appareils basse fréquence de SIGFOX.

Nous devons nous assurer que notre infrastructure serveur dispose des **capacités de connectivité et de traitement appropriées** pour gérer les données provenant des appareils basse fréquence.



Caractéristique du serveur : le design génératif entraîne **une consommation de données minimale** provenant des bracelets. **L'accent est mis sur le traitement plutôt que sur le stockage.**

CHOIX DU SERVEUR

Démultipliez les capacités de votre infrastructure

Facilitez la mise en œuvre de la stratégie de votre entreprise, grâce à une performance et une fiabilité à toute épreuve.

Ne faites plus aucun compromis entre la puissance de calcul et la disponibilité. Les serveurs Scale ont été conçus pour soutenir des usages de production intensifs et exigeants en ressources, tout en offrant une haute disponibilité de service.

Les plateformes de la gamme se déclinent en différents processeurs **AMD EPYC** et **Intel Xeon Gold**. Elles intègrent des disques système dédiés, ainsi qu'une connectivité redondée à haut débit pour de meilleures performances.

Ne différez plus le déploiement de vos projets, les serveurs Scale s'adaptent à des usages variés tels que la virtualisation, le big data et les bases de données critiques.

Serveurs dédiés Scale

Des serveurs conçus pour les infrastructures complexes à haute résilience.

- ✓ **Mémoire : jusqu'à 1,5 To**
- ✓ **SLA : 99,99 %**
- ✓ **Double alimentation**
- ✓ **BP publique : de 1 à 10 Gbit/s**
- ✓ **BP privée : de 6 à 25 Gbit/s**
- ✓ **OVHcloud Link aggregation**

À partir de ~~417,99€~~

376,19 €

HT/mois

soit 451,43 € TTC/mois

[Voir les serveurs Scale](#)

[En savoir plus →](#)



ORGANISATION DU PROJET

- 1) LES MÉTHODES ET OUTILS
- 2) EXTRAIT DU BACKLOG
- 2) L'ÉQUIPE



Management d'équipe pour la création du code et des visuels

Modèle utilisé : Agile

Méthode utilisée : Scrum

Scrum est une méthode agile qui permet aux équipes de travailler de manière **collaborative et itérative**. Les équipes sont organisées en sprints, qui sont des périodes de temps courtes (généralement 2 à 4 semaines) pendant lesquelles elles se concentrent sur la réalisation d'objectifs spécifiques. Cette approche permet aux équipes de rester concentrées et motivées tout en gardant un œil sur l'objectif final.

La méthodologie Scrum est orientée vers le client. Les équipes travaillent en étroite **collaboration** avec les parties prenantes pour s'assurer que les produits et les projets répondent aux besoins des clients, ici les festivals ou les artistes directement.

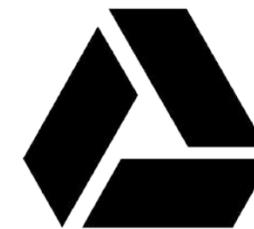
Un autre avantage de Scrum en management est sa flexibilité. Les équipes peuvent adapter leur approche en fonction des besoins et des contraintes du projet. Si un changement est nécessaire, l'équipe peut facilement le prendre en compte et le planifier dans le prochain sprint. Cette approche permet également de réduire le risque d'échec du projet, car les équipes peuvent s'adapter aux problèmes dès qu'ils se présentent.

Enfin, la méthodologie Scrum encourage la **transparence** et la **communication** entre les membres de l'équipe. Les équipes tiennent des réunions quotidiennes pour discuter de l'avancement du projet et identifier les obstacles. Les membres de l'équipe sont également encouragés.ées à travailler ensemble pour résoudre d'éventuels problèmes. Le but de la méthodologie Scrum est de **responsabiliser les travailleurs.ses** afin qu'ils puissent s'impliquer au mieux dans le projet

Le produit proposé est un **Phygital**, un mélange entre le physique (le bracelet) et le digital (le code). Grâce aux nouvelles technologies, ce produit est voué à toujours évoluer. En ce sens, la méthodologie scrum est la méthodologie adéquate pour mener à bien la partie numérique de ce projet. La partie physique sera réalisée par un prestataire externe grâce à ce cahier des charges.

Alizée ALIOTTI est la Product Owner

OUTILS DE GESTION DE PROJET



Le drive permet de stocker et d'avoir accès à tous nos documents nécessaires



Le notion permettra à toute l'équipe d'avoir accès au backlog et aux divers données nécessaire au projet

Extrait du Backlog

L'ensemble du backlog et à retrouver sur le Notion :

<https://www.notion.so/scenographiedeconcert/abd1a8e155f14279912fcc9efc8b9ed2?v=956e08d3b66a4e9597e8fd442f54b19b>

27

☰ Métiers	☰ Je veux	⌵ Valeur	☰ Complexité (planning ...	👤 Responsable	⌵ Priorité
Product Owner	Réunion initiale avec l'équipe pour discuter des objectifs, des exigences et des contraintes du projet (Kick-Off)	Must	XS	👤 Alizée ALIOTTI	done
Product Owner	Identification des contacts publics (ministère de la culture, commission européenne, régions ...) et privée (mécénat, investisseurs ...)	Must	M	👤 Alizée ALIOTTI	en cours
Dev	Développement de l'algorithme de mesure des BPM en interne	Must	M		à faire
Stagiaire chargé.e de com Product Owner	Démarchage clients	Could	S	👤 Alizée ALIOTTI	à faire
Product Owner Stagiaire chargé.e de com	Réalisation d'un portfolio	Could	S	👤 Alizée ALIOTTI	à faire
utilisateur	Voir un schéma explicatif sur le fonctionnement et l'intérêt du bracelet	Should	XS	👤 Alizée ALIOTTI	en cours
Dev	Accéder au serveur	Could	S		à faire
Chef.fe de DA Graphistes	Recherche de visuels - prospective - mood board	Must	XS		en cours
Chef.fe de DA Graphistes	Conception de la DA avec les artistes	Should	S		à faire
Dev	Connection du bracelet au serveur	Must	M		à faire
Techniciens.ennes Dev	Assurer la retransmission des données des bpm en design génératif	Must	M		à faire
Chef.fe de DA Dev	Création du code en design génératif	Must	M		à faire
Graphistes Chef.fe de DA	Création de visuels à intégrer dans le code	Could	S		à faire
Dev	Intégration des visuels dans le code	Should	S		à faire

L'ÉQUIPE (freelancers et intermittents)

Gestion de projet :
1 product Owner (A.Aliotti)

Pôle développement :
2 développeurs.es

Pôle DA :
1 Directrice Artistique (A.Aliotti)
2 graphistes

Pôle Communication :
1 stagiaire chargé.e de communication

Pôle Mise en place :
1 techniciens.ne / scénographe

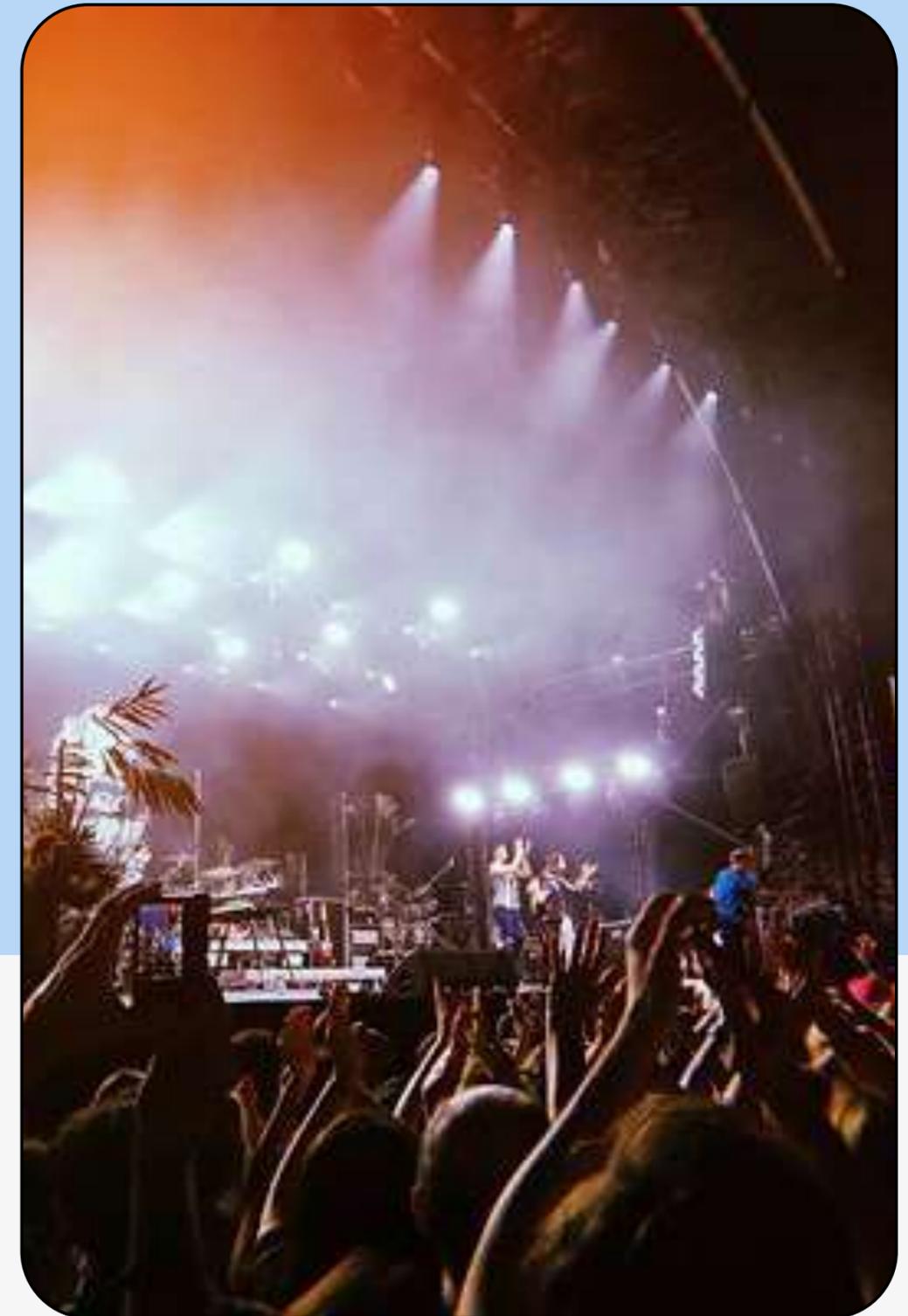
BPM_Concert

Be Part of Music

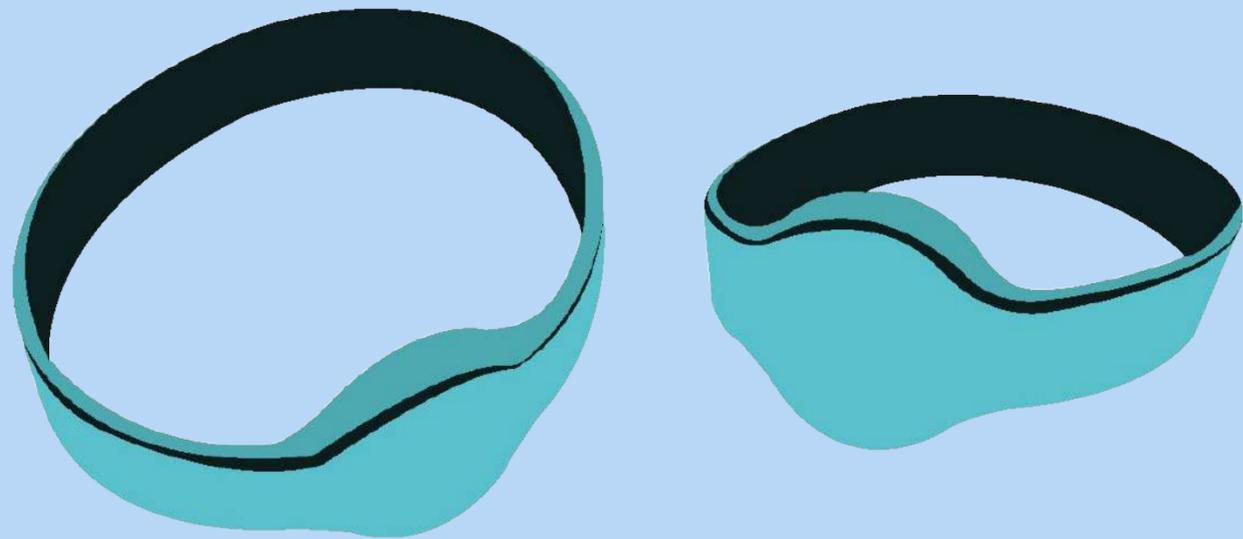
CAHIER DES CHARGES FONCTIONNEL

Les spect'acteurs au cœur de la scénographie ! ❤️

Alizée ALIOTTI



Sommaire



POSSIBILITÉS GRÂCE AU DESIGN GÉNÉRATIF

- 1) LES DIFFÉRENTES VARIABLES
- 2) LE DESIGN GÉNÉRATIF

CONCERT FICTIF

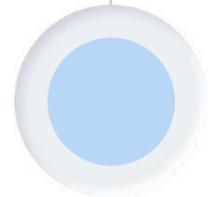
- 1) Exemples de scénarios/visuels pour le concert de Whilk & Misky

POSSIBILITÉS GRÂCE AU DESIGN GÉNÉRATIF

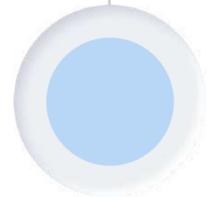
- 1) LES DIFFÉRENTES VARIABLES
- 2) LE DESIGN GÉNÉRATIF



LES DIFFERENTES VARIABLES

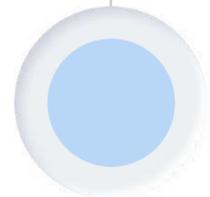


Couleurs

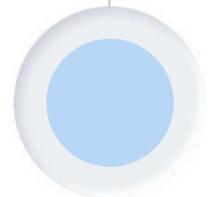


Profondeur

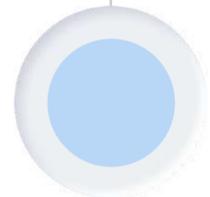
Il existe une infinité de variables qui sont à définir avec les artistes ...



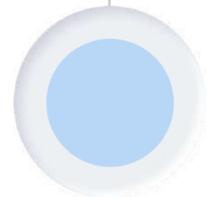
Emplacements



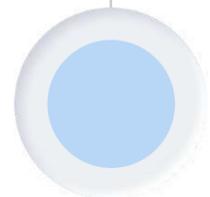
Effet de matière



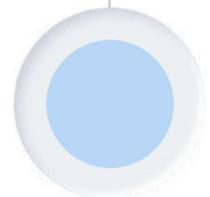
Formes



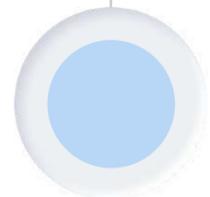
2D / 3D



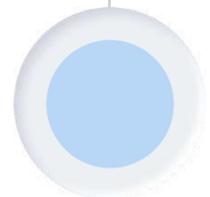
Mouvements



Courbe de couleurs



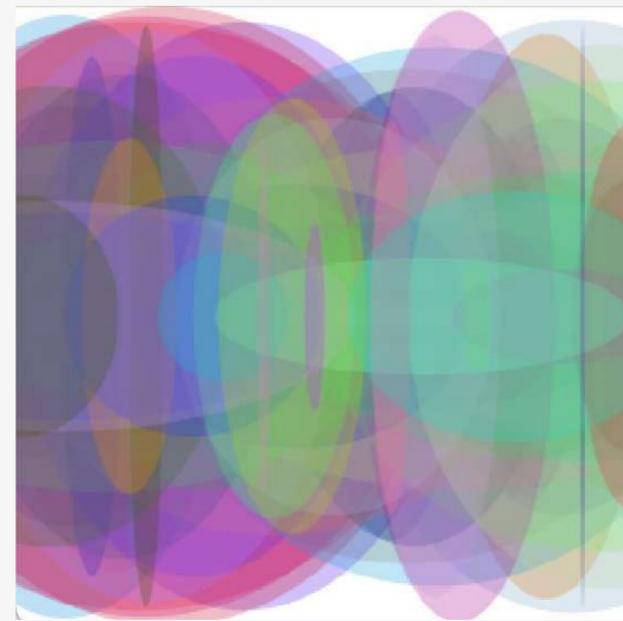
Rythme, vitesse



Typographie

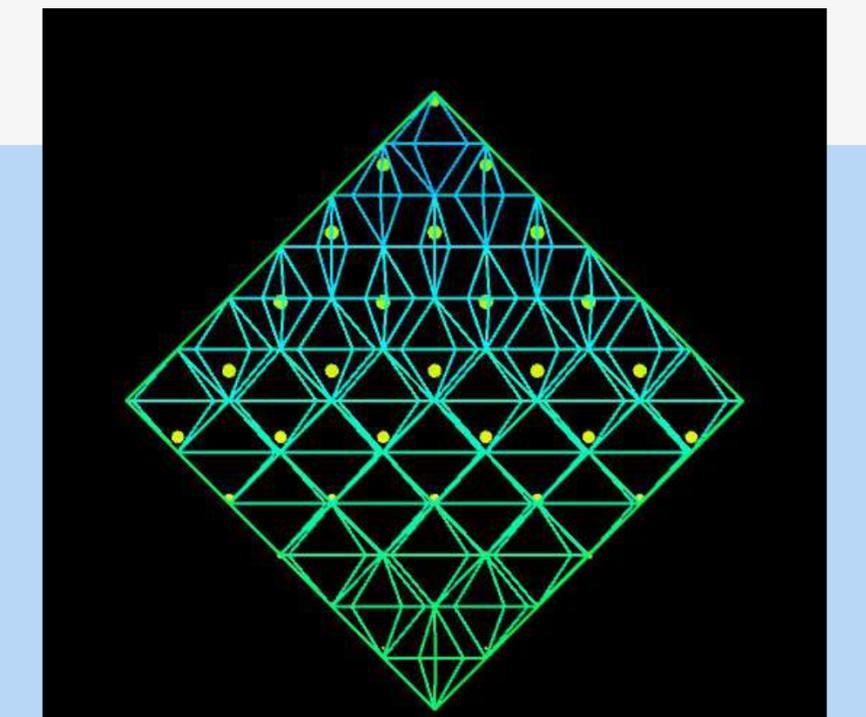
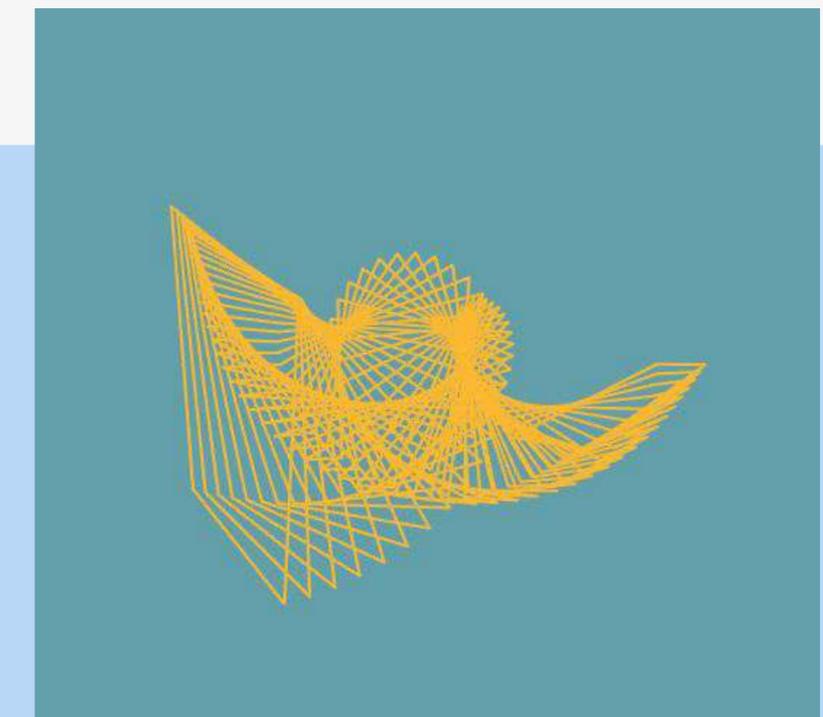
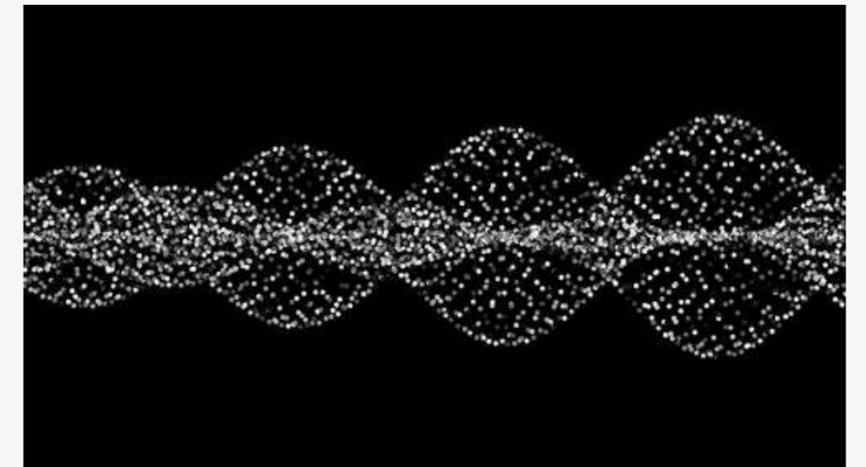
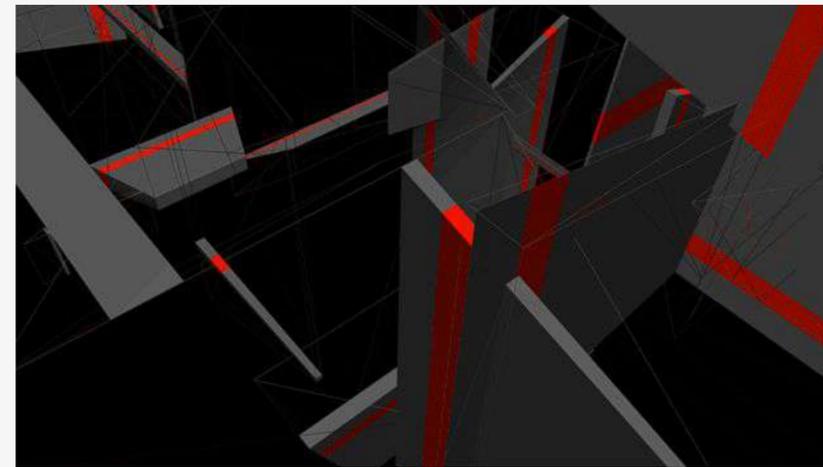
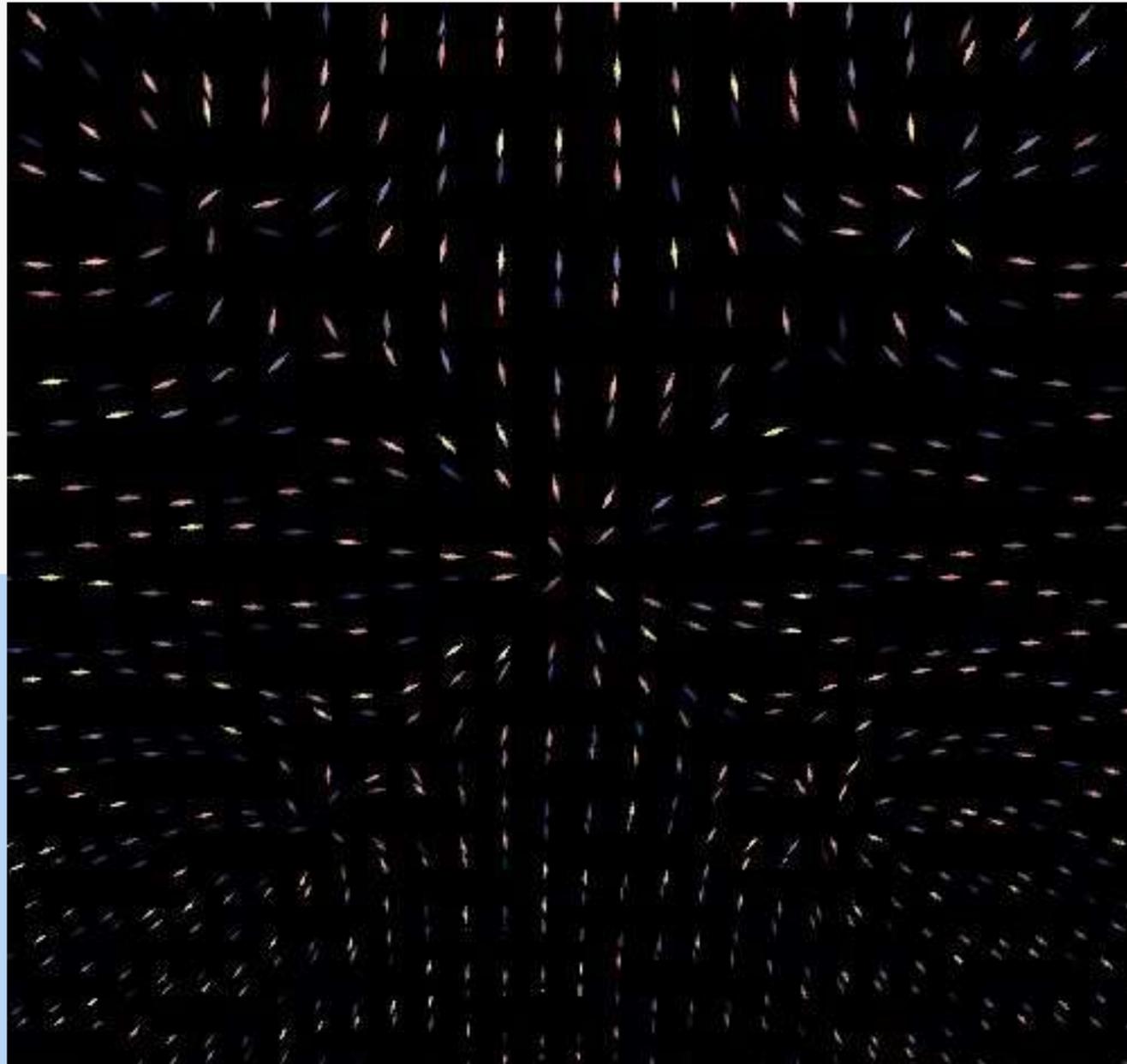
LE DESIGN GÉNÉRATIF

Pour réaliser nos visuels en design
génératif, nous utilisons le code Processing



```
DESIGN 1 ellipse random
1 size (300,300);
2 background (255);
3
4 for(int i=0; i<100; i++) {
5   noStroke ();
6   fill(random(255), random(255), random(255),70);
7   ellipse(random(300),150,random(300),random(300));
8 }
```

code réalisé sur Processing (logiciel gratuit)





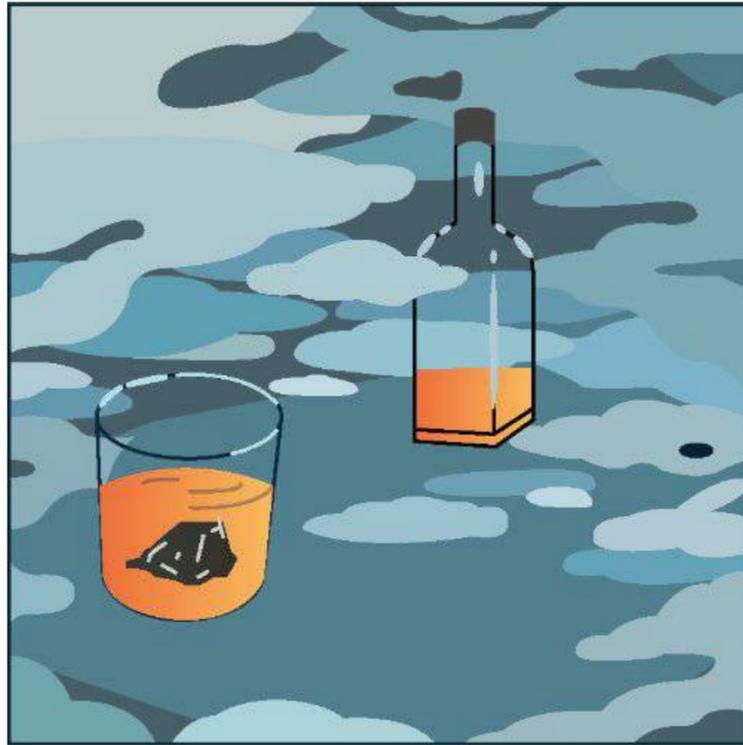
CONCERT FICTIF

1) Exemples de scénarios/visuels pour le concert de Whilk & Misky



Début du Concert Whilk & Misky, musique : Only a Drink

36

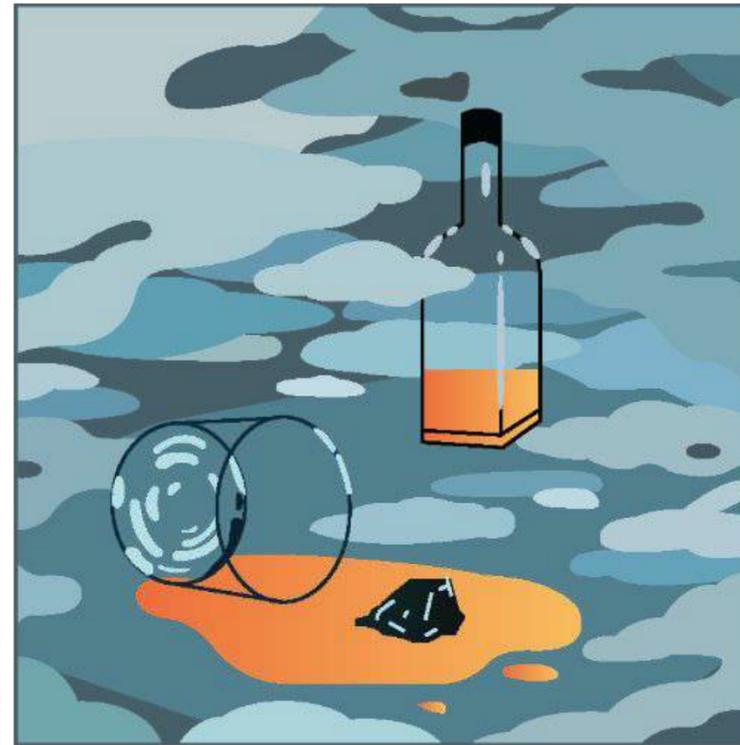


Début du concert : les BPM ne sont pas très forts. Les artistes ne sont pas encore sur scène. Apparition des nuages progressivement (à l'image du clip).

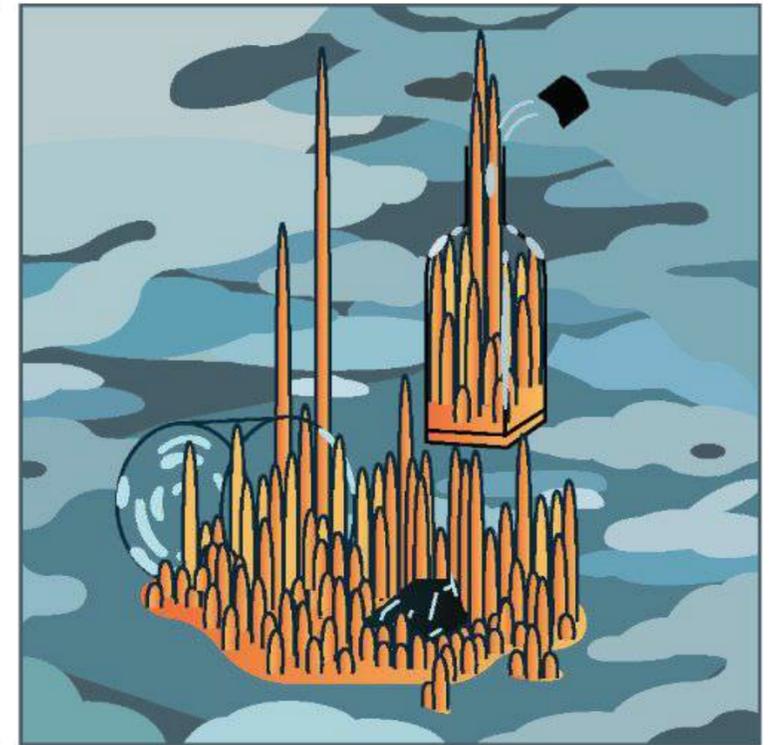
Note : les nuages ondulent tout le temps au rythme des BPM.



Excitation des spectateurs à l'attente des artistes : le verre et la bouteille tremblent, la boisson se met à onduler au rythme des BPM.



Au summum de l'excitation des spectateurs, lorsque les artistes arrivent sur scène : le verre tombe, (référence à leur pochette d'album) la musique commence.



Pendant leur première chanson : la boisson ondule au rythme de tous les BPM, la bouteille se décapsule lorsque grâce au BPM le liquide dépasse la bouteille.

Pochette d'album Whilk & Misky



Concert Whilk & Misky, musique : Clap your hands

37



Début du concert : |

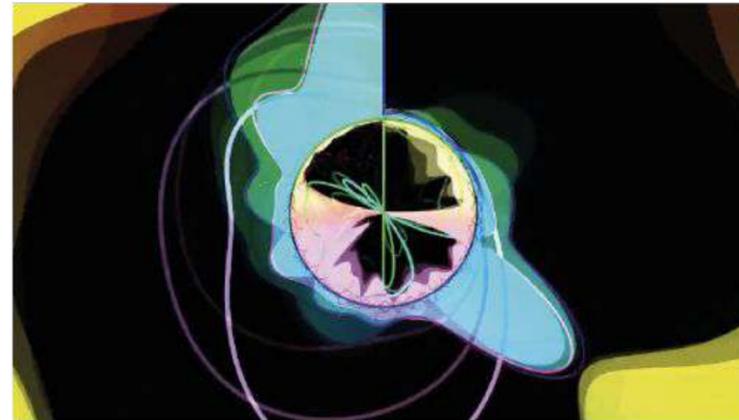
Un cercle immobile apparaît.



La musique commence :

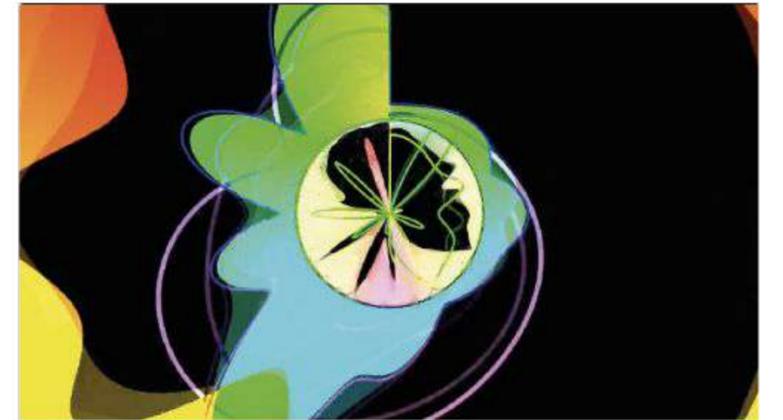
Une onde de couleur bouge au rythme de la musique joué par les artistes.

Note : une onde de couleur correspond au rythme de la musique des artistes tout au long de la scénographie.



Pendant la musique :

Les BPM créés de nouvelles ondes et se mélangent au visuel du rythme de la musique.



Pendant la musique :

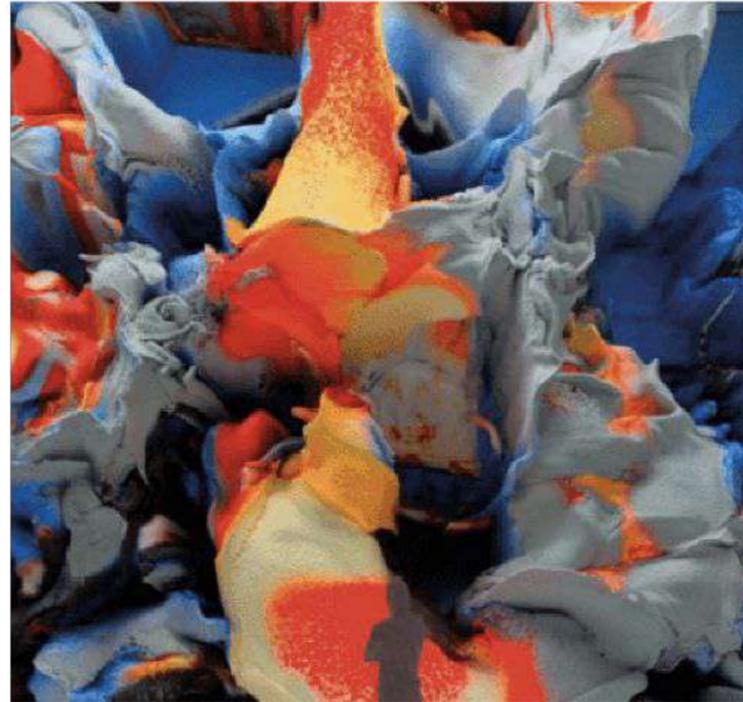
En fonction des BPM les couleurs, la forme et le mouvement des ondes changent.

Concert Whilk & Misky, musique : So Good to Me



Début de la musique : chaque BPM correspond à une particule de vague.

Note : Certaines vagues sont basées sur le rythme de la musique jouée par les artistes



La couleur des particules change en fonction de la plage de valeur (intervalles des BPM.)



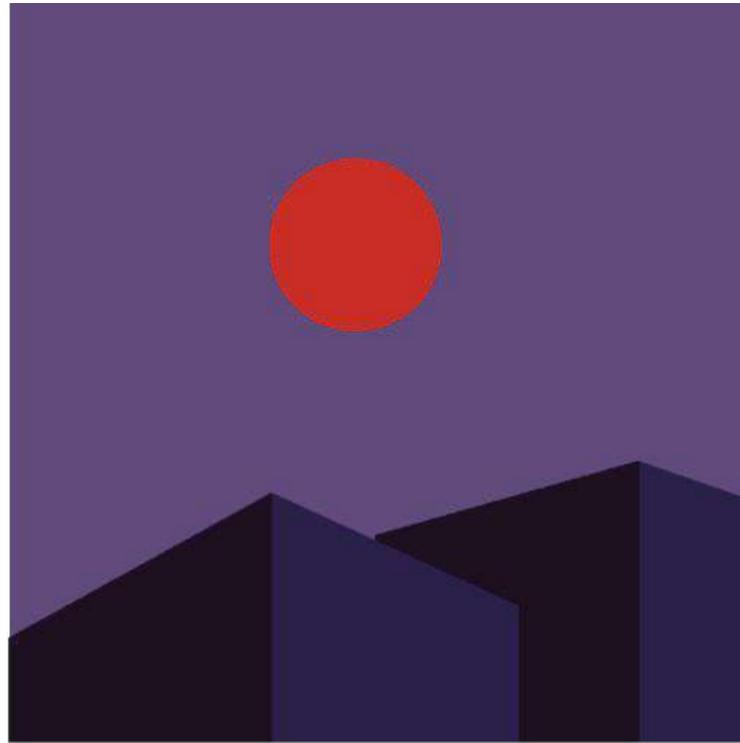
La forme des vagues change en fonction des mouvements des spectateurs.



La musique des artistes, les BPM du public et leurs mouvements sont ainsi réunis pour former un visuel unique.

Visuels réalisés par Refik Anadol en design génératif pour son œuvre Unsupervised

Concert Whilk & Misky, musique : SMOKE



Début de la musique :

Les immeubles apparaissent progressivement.

Note : Le soleil rouge se déplace et grossit ou rapetisse en fonction de la musique jouée par les artistes.



En fonction des BPM, les immeubles se multiplient ou non et changent d'emplacement.



En fonction d'un certain nombre de BPM identiques, de la fumée apparaît sur la scène.



Une fois, la fumée apparue, le décor n'est plus en 2D, mais en 3D. La caméra se déplace autour des immeubles

Illustration utilisée pour le clip Smoke de Whilk & Misky



Concert Whilk & Misky, musique : Rain is my friend



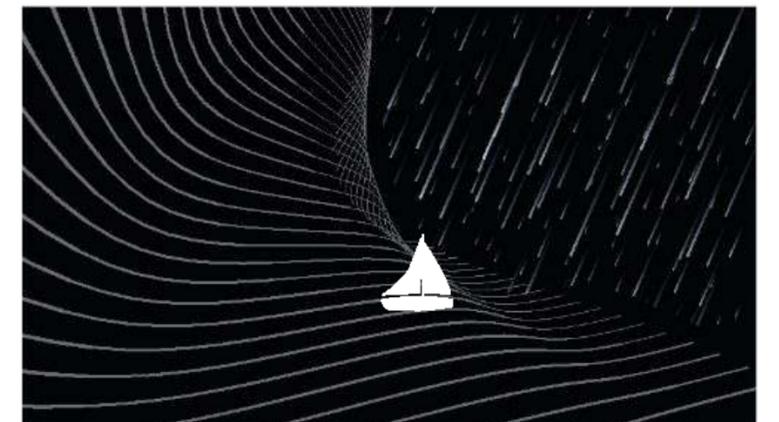
Chaque goutte de pluie correspond à un BPM, en fonction de celui-ci la goutte de pluie est plus ou moins loin et plus ou moins grande.



Lorsque l'ensemble des spectateurs génèrent un mouvement intense, les gouttes de pluie changent de direction.



Lorsque le seuil de BPM est atteint avec des intervalles identiques, des vagues formé par la pluie apparaissent et ondulent en fonction des BPM.



Un petit bateau blanc se déplace sur les vagues, au rythme de la musique jouée par les artistes.

Merci !