

C'est parti mon KIKIIIII : ARVERS' PROJECT MACHINIMA YATAAA

GOOGLE DOCS : DONE ! Juste pour voir est-ce que vous pouvez écrire quelque chose pour voir si tout le monde peut éditer (notamment kim héhé).

Juste pour mémoire : ce qu'on s'était dit

- faire une pige des jeux-vidéos qu'on trouve sympa et qu'on aimerait travailler avec :)
- Brainstorming autour du projet (qu'on répartira par thème after yo)
- Et puis après on se touche :D
- -\_- on fera une réunion pour établir la suite du projet lolol

Bon perso je mettrai ma pige sur ce doc demain :) FOILÀ on va y arriver don't worry les choux on est des BGGG (jcrois)

Besos

**DORIAN**

Alors voilà ma sélection de mes petits jeux favoris, certains existent sur PC d'autres nom mais j'ai un ami qui s'y connaît pas mal en jeux cracké etc. donc ça peut nous aider ahah

**WE LOVE KATAMARI !!!**



Démo jouée : [http://www.youtube.com/watch?v=Zv8g\\_fhXC-Y](http://www.youtube.com/watch?v=Zv8g_fhXC-Y)

Ce jeu est OUF j'ai trop kiffé y jouer :) En gros le but c'est de former la plus grosse boule possible avec tout ce qui passe. Du coup il y a des notions d'accumulation, d'épuisement mais aussi de collecte et toujours cette dualité destruction/Création.

## OKAMI

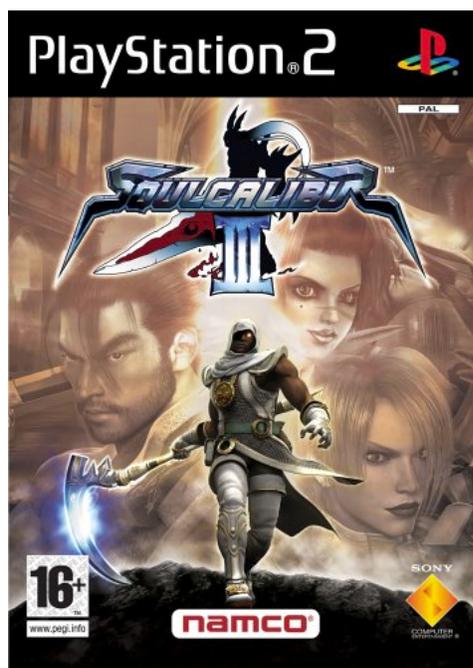


Démo jouée :

<http://www.jeuxvideo.com/gaming-live/0001/00012777/okami-playstation-2-ps2-video-1-00000158.htm>

L'univers graphique de ce jeu est grave particulier ! C'est que en mode estampe japonaise. Okami c'est l'histoire du loup créateur qui doit remettre en marche le monde. Du coup il a un pinceau géant avec lequel il peut agir sur la réalité : on doit dessiner un pont pour le reconstruire ou dessiner le soleil etc. C'est sympa cette idée qu'on ait DIEU et qu'on agit sur la réalité du jeu (qui n'est pas la notre d'ailleurs). Puis c'est trop bien quoi ^^ regarder la démo !!!

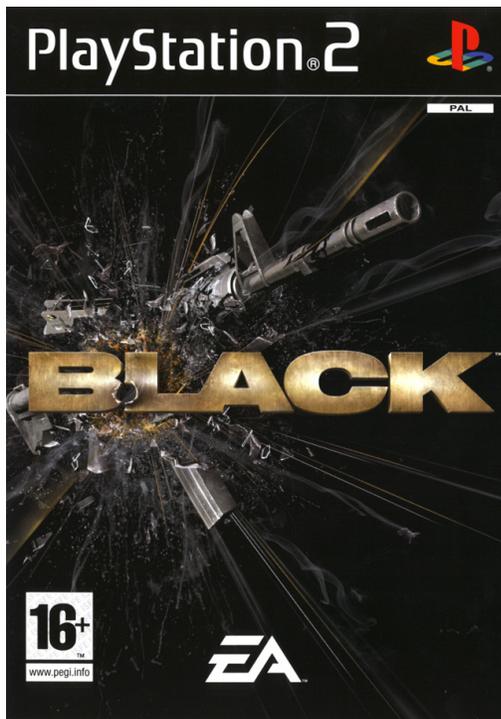
## SOUL CALIBUR (le III en particulier)



Démo jouée : [http://www.youtube.com/watch?v=2Hn6wV\\_ZnJ0](http://www.youtube.com/watch?v=2Hn6wV_ZnJ0)

Bon un jeu de combat voilà ahah j'adore les jeux de combats et doit y avoir pas mal de choses à faire sur l'affrontement, l'ennemi, le combat, les armes, les pouvoirs magiques. Dans les jeux de combats les personnages ont toujours des styles improbables, celui-là ne fait pas exception ! Dans les soul calibur on sent vraiment les coups portés à l'adversaire, genre le son est trop bien quoi ! Puis dans le III il y a une partie où tu peux partir à la conquête d'un pays, c'est une aventure au delà des simples combats proposés c'est vraiment ultra bien fichu !!

## BLACK



Démo jouée ; [www.youtube.com/watch?v=g0gs5Er3gMU](http://www.youtube.com/watch?v=g0gs5Er3gMU)

Le meilleur FPS auquel j'ai pu jouer malgré les très bons qui sortent maintenant (j pense aussi c'est parce que j'étais plus petit du coup j'en garde de très bon souvenirs) mais il est vraiment violent, tout est défonçable, puis l'histoire est tellement bateau qu'on s'en fout et qu'on tire sur tout enfn pour ma part ahah

### **MEDAL OF HONOR (tous à peu près)**

Bon j met pas de photo ni de démo parce qu'il y en a plein et que beaucoup de choses ont changé. Enfin ça reste un jeu de guerre et les transitions animées sont vraiment vraiment bien fichues. Jeu de guerre mais jeu sur l'Histoire (monsieur) donc voilà une petite porte d'entrée :)

## AGE OF EMPIRES (les derniers en date)



Il y a même un Age of empires en LIGNE ! Bon pour ceux qui ne connaissent pas regarder la démo mais en gros c'est un jeu où on doit créer sa civilisation : habitants, chacun doit avoir un rôle, on crée des habitations, de quoi garder des bêtes, des armées etc. Et plus on se développe dans le jeu plus on avance dans l'histoire (age de pierre, de fer, de bois etc.). C'est vraiment trop cool !! On est vraiment par contre en mode guerre de territoires etc.

Démo jouée du 3 : <http://www.youtube.com/watch?v=FQmD1-nY5DI>

Voilà voilà j'ai mis mes jeux préférés :D En attendant de voir les votre :D

JULIANA

Alors: je connais pas beaucoup de jeux, mais je vais noter quelques uns:

**Need for speed**



## Super Mario

## Sims...

(bof, c'est vraiment les classiques quoi!) J'avoue que j'ai jamais été accro

Quelques idées pour brainstorming:

### 1. Une oeuvre qui transmet un message

### 2. Une oeuvre juste esthétique qui ne transmet pas forcément un message clair (tout le monde peut saisir un message qui naît par son 'souvenir-référence', sa culture etc. )

#### 1.

- a. Thèmes d'actualité (je pense au thème "d'ouvertures" qu'on a traité lors du cours de PDH
- b. Thème familiares (genre Papaoutai :P ) -enfin sur l'absence des parents qui sont très très occupés dans leur taff, sur les divorces tjrs en augmentation, questionner donc la base de la société
- c. Tous les automatismes des objets (en effet, comment en fait de moins au moins d'actions car tout est automatisé)
- d. Questionner la société de consommation - décroissance

#### 2.

- a. Pour l'instant je pense aux vidéos d'Anri Sala (j'ai fait mon analyse vidéo sur lui, donc je connais pas mal) En effet, il étudie par ses vidéos des rapports et situations sur architecture-homme-musique. Mais il transmet jamais de message.

## KIM

### Brainstorming mots clés sur lesquels on peut méditer :

Avatar, dualisme > lorsqu'on développe 2 caractères différents : un dans la vie réelle, et un autre dans le monde des jeux-vidéo. (Gilles Deleuze?)

Idéalisme

Programme vs. Liberté : Le but de la technologie est de nous donner liberté et sécurité en même temps, mais dans les jeux vidéos il s'agit aussi d'expérimenter le risque ..

Reproduction de la réalité, réalité virtuelle

Anonymité

contrôle vs. non contrôlable

perspectives : axonométrique > société de surveillance > thème d'actualité  
en coupe > on est tout-voyant comme un Dieu

vies multiple : c'est pas trop grave si on meurt.

### Références thématiques :

Odyssey de l'espace

Matrix / Animatrix

Ann Lee, oeuvre de Pierre Huyghe : comment "libérer" un caractère de son jeux

#### Références visuelles :

[http://www.youtube.com/watch?v=5qF\\_qbaWt3Q](http://www.youtube.com/watch?v=5qF_qbaWt3Q)

<http://www.youtube.com/watch?v=ToHo29kD9Go>

c'est juste ouf comment c'est fait, j'aimerais trop tomber sur un jeux qui ressemble à ca!

History of computer graphics : <http://www.youtube.com/watch?v=NXkkr0REEPI>

Tron (1982) : <http://www.youtube.com/watch?v=3efV2wqEjEY>

#### Remarque sur les constantes des jeux-vidéos (qu'on pourrait déformer, modifier) :

Intégrité corporelle et physique des avatars

Point de vue souvent subjectifs et uniques

Reproduction des lois de la physique

#### Idées pour ce projet :

Jouer sur des contrastes de réalismes : environnement super réaliste vs. personnage super abstrait.

Utiliser les son d'un jeux et le mettre sur la vidéo d'un autre jeux : jouer sur les contrastes son/image

Jouer sur âges des jeux-vidéos et l'évolution de la finesse de l'esthétique (comme une des oeuvres à Games Reflexions).

**Pige de jeux** : (j'arrive pas à mettre les images, je mets les liens)

Tous marchent sur tous les systèmes d'exploitation.

**Minecraft** (assez facile à cracker)

<http://www.youtube.com/watch?v=DM52HxaLK-Y>

[http://www.paleotechnologist.net/wp-content/uploads/2011/09/minecraft\\_logo1.png](http://www.paleotechnologist.net/wp-content/uploads/2011/09/minecraft_logo1.png)

Jeux où on peut construire tout ce qu'on veut en utilisant les matériaux de l'environnement. L'esthétique pixelisé des éléments me fait penser au Legos, puisqu'on construit tout avec des blocs.

Les maps de minecraft réunis sont plus grande que toute la planète Terre.

Dans le même genre et gratuit : **Sauerbraten**

<http://www.youtube.com/watch?v=zEcdu00r-GQ>

<http://www.youtube.com/watch?v=69Zg8BOAHVE> > vers 4 min on voit comment ils construisent.

Dans le même genre que Minecraft, mais esthétique plus fine.

C'est un shooter, mais on peut construire les environnements.

#### Simcity

<http://www.youtube.com/watch?v=AfvIKXzfBGI>

Seul jeux que j'ai acheté dans ma vie lol

#### Nexus

<http://www.youtube.com/watch?v=U6nFUrmVNNI>

Jeux dans l'espace. Mais j'ai pas trouvé beaucoup d'information sur ca encore...

#### Dyad

<http://www.youtube.com/watch?v=kqVC2rnLY9g>

Jeux sensoriel où il s'agit de créer de la musique à travers le visuel.

DORIAN

Wooooaw j'adore vos idées !

### Alors mes mots-clés pour le brainstorming :

Réalité/imaginaire/représentation

Solitude, monde à soi (souvent seul devant son ordi sauf pour les jeux en réseaux)

immatérialité

débridation (on met un peu tous nos désirs dans les jeux vidéos, parfois moi j'en attends beaucoup !)

Rêve, hallucination, addiction (ça devient pathologique parfois tellement on y joue comme CANDY CRUSH)

Scénario (il y en a souvent), histoires, linéarité, début/fin

JEU (of course)

chronophagie ou pas (les jeux vidéos ça peut prendre énormément de notre temps !!!!)

Communauté : création d'un monde avec des codes spécifiques.

Juliana ! Cool d'avoir fait la différence entre les deux types de machinimas, c'est effectivement une question qu'on doit se poser et à mon avis elle doit se poser, en rapport avec les jeux qu'on choisira et le thème !  
Logique tu me diras ahah

Du coup mes idées reprennent un peu les vôtres : en fait ça reprend un peu le thème de la prof dans son expo -> réel/imaginaire et c'est vrai qu'avec les jeux vidéos on voyage vraiment en même temps ça reste du très concret parfois (courir, tuer, manger, construire etc.) -> on pourrait faire de la poésie à partir de ces choses basiques, qui semblent souvent secondaires dans les jeux, mais où c'est souvent mis en scène de façon intéressante : parfois mignon, parfois vital, parfois..et du coup jouer sur la multitude de façon de représenter ça? (une idée parmi d'autres)

1. L'idée d'objet du quotidien que l'on retrouve dans un monde virtuel : comment il ne se dégrade jamais, comment ils sont fait : ça a fait TILT quand j'ai vu la prof grossir 10 fois la taille d'une poubelle (trop), le jeu sur l'échelle peut être intéressant.

2. Je pensais à l'idée d'épuisement et d'infini : les jeux vidéos sont des programmes et dans cette optique ils peuvent être joués à l'infini mais aussi modifiés à l'infini. La carte d'un monde comme dans Minecraft peut être infini.(enfait ya une limite : quand tu y rentre, tu peux aller 30.000.000 cubes vers la gauche,30.000.000 vers la droite, 30.000.000 en avant et... la limite de ce qu'un ordi peut calculer j' imagine) Ah oui ok ^^ DU COUP cette idée m'a traversé l'esprit aussi :) Et puis ça rejoint aussi l'idée de marche, d'épuisement, les personnages de jeux marchent souvent et on passe parfois plus de temps à faire marcher le joueur qu'à le faire agir notamment dans GTA. -> intéressant!

**Dans un même temps** : "Comme agir et travailler, marcher exige un engagement corps et âme dans le monde, c'est une façon de connaître le monde à partir du corps (cf. cours Françoise Parfait et les caméras attachées au corps d'un mec) et le corps à partir du monde" Rebecca Solnit "L'art de marcher" (200), Arles, Actes Sud, Babel, p.46

3. Je pensais qu'on pourrait essayer de créer une communauté autour d'un thème sérieux ou assez loufoque avec plusieurs personnages de jeux que l'on ferait intervenir à la manière d'un documentaire, genre

secte secrète qui va au delà des jeux héhé → j'aime bcp cette idée !

4. KIIIIIMMM GENIAL TA RÉFÉRENCE À ANNLEE elle peut nous être d'une GRANDE aide et c'est vraiment une bonne idée en plus on pourrait partir sur de l'installation !! Je ne sais pas si vous connaissez bien cette oeuvre mais jpeux vous en parler plus en détail et vous envoyer un bon article si vous voulez car on pourrait carrément faire un truc dans ce style ! Un personnage de fiction qui sort de toute fiction, un signe qui ne devient plus le signe qu'il était à l'origine mais qui est totalement RE-signifié : J'ADORE

5. Et puis pour terminer, la question du scénario est intéressante aussi : est-ce qu'on en sort ou pas ? Ça revient un peu à AnnLEE parce qu'ANNLEE n'a pas une histoire mais DES histoires et puis devons-nous être que des histoires ou pas ? Toute cette question du récit pourrait être intéressante à traiter ! Yap! Je pense que ça découlera du thème précis pour lequel ou aura + de préférence.. fin j'imagine.

## KIM

Je remarque qu'une idée récurrente est celle de la confusion réalité/jeux-vidéo; extension du jeu dans la vie réelle, ou projection d'une vie impossible dans la vie virtuelle. → c'est le cas, les jeux vidéos, nous permettent de nous évader, d'être dans un autre monde, ou on contrôle, on devient un/une hero(ine) qui doit sauver le monde, alors qu'on est de simple étudiants, collégiens, lycéens "trop banal quoi !!!" alors que dans un monde virtuel on peut changer notre destin hihii! - pourtant je viens de penser à autres chose !!! ne vous est-ils pas arrivés de vous énerver parce que le personnage ne faisait pas ce que vous demandiez ! -> c'est la chose qui casse subtilement cette projection qu'on a de nous même dans les jeux-vidéos. Donc intéressant de jouer sur cette tension ou! je pense à Lara Croft qui est célèbre pour se prendre tous les murs du jeu !!!! donc un truc intéressant à tirer de cela. Mon frère est un exemple : il s'énervait sur la playstation en ce moment même parce qu'il n'arrive pas à marquer dans FIFA donc c'est un truc qu'on peut travailler : les émotions. Comment un jeu nous apporte telles ou telles sensations ( Ico, Gone Home par exemple avec game reflexion ) Ahh oui je suis d'accord l'idée de projection émotionnelle à travers les personnages de jeux... Ouais carrément ! Un peu comme on fait avec les objets de notre quotidien sauf qu'on a pas tant la notion d'avatar avec les objets...

Mais je pense qu'il ne faudrait pas oublier que c'est des sujets qui ont souvent été traités (dans bcp de machinimas que la prof nous a montrés). C'est vrai tu as raison ! Donc il faut trouver un "message" singulier, peut être en rapport + direct avec l'actualité Oui c'est ça en fait soit un thème avec l'actualité ou bien des principes/concepts/reflexions plus générales comme avait fait l'ancien étudiant; par exemple trouver des liens avec :

- solitude / filtrage du monde réel et confusion // le phubbing Lol la vidéo, oui ça peut être sympa ! (<http://www.youtube.com/watch?v=OINa46HeWg8>) → tellement vrai cette vidéo aujourd'hui !!!

- habitude // les réflexes qu'on a à l'ordi et qu'on projette dans la vie réelle, genre ctrl+Z, ou le déplacement avec les flèches..Ouais ça j'adore quand ça me le fait ! Mais oui c'est pas mal on pourrait faire de nos personnages de VRAIS hommes qu'on ne pourrait pas faire reculer dans le temps, qu'on ne peut pas sauver, s'il meurt on arrête : en gros on établit un protocole d'humanisation (trop bien) de personnages virtuels... → oui ça me fait penser aux jeux d'antan et ceux d'aujourd'hui, ou avant, nous devions sauvegarder grâce des points de sauvegarde dans le jeu (zelda, lara, prince of persia, final fantasy si je me trompe pas) et aujourd'hui c'est automatique !!! c'est vraiment intéressant comme remarque, et je pense qu'on peut voir ou les deux possibilités, par exemple créer un film ou on peut ctrl+z (ça me fait penser à Run Lola run) du coup ça peut nous permettre d'étudier différentes situations qui se répètent et on a pour chaque situation un différent comportement.

- Rêve, hallucination // matérialité de l'écran : esthétique du pixel, genre on pourrait filmer avec une caméra en vrai sur l'écran, et varier le champ de profondeur .. jsuis tombé sur ca :

<http://www.youtube.com/watch?v=fB1fij0INA0&feature=share&list=PLF0AC6BEDE90769AE> (c ouf) Oui dans le genre (et toujours avec le lien au réel) je pensais qu'on pourrait filmer de la même façon que nous on voit les choses à des moments différents (le matin, le soir, bourré, fatigué), enfin en tout cas ne pas donner une vision lisible du jeu. oue!

- débridation // le jeu comme un voyage // cheminement, marche, repères spaciaux.. // ca pourrait se mettre en parallèle avec le métro : on rentre quelque part, on voit pas ce qui ya autour, et on sort ailleurs - magique et rompant le contact avec l'espace. Ça me fait penser à l'exposition de Parreno un peu... Un moment tu rentre par une bibliothèque secrète et la lumière est allumée, quand tu sors de la bibliothèque t'es dans le noir total et des dessins apparaissent ! Cela me rappelle aussi l'exemple de l'artiste qu'Arvers nous a montré qui avait fait la carte de Counter Strike

- idée du test, de la fausse réalité où on peut tout se permettre, où il n'y a pas de risques. ouii comment serait-il dans des jeux s'il y a une sorte de 'jugement' ou éthique sociale. ou sinon le comportement humain qui lui non plus ne connaît parfois pas de limites - ca peut être un rapprochement avec les caractères des jeux

- ya souvent un caractère rétro dans les jeux-vidéo..

- on pourrait aussi choisir un objet ou un sujet et montrer toutes les scènes de jeux où il se retrouve, dans le même principe de Telephones de Marclay (<http://www.youtube.com/watch?v=yH5HTPjPvyE>) oueueueue j'aime bcp comme idee

Remarque : un jeu commence toujours par des règles, et des lois établies, des buts posés..

Conférences courtes et pas mal que j'ai trouvé qui pourraient étofer nos réflexions (je les ai pas encore toutes vues) :

[http://www.ted.com/talks/david\\_perry\\_on\\_videogames.html](http://www.ted.com/talks/david_perry_on_videogames.html) - super conférence!

[http://www.ted.com/talks/jane\\_mcgonigal\\_gaming\\_can\\_make\\_a\\_better\\_world.html](http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html)

[http://www.ted.com/talks/daphne\\_bavelier\\_your\\_brain\\_on\\_video\\_games.html](http://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games.html)

Et puis, si vous avez du temps : un documentaire sur le background philosophique de la trilogie de Matrix <http://vimeo.com/53000177#at=0> (ca m'a illuminé)

La question de si on fait une narration avec un message ou juste une chose esthétique pourrait se poser autrement puisque je pense que dans les deux cas, le choix est en lui même une sorte de message, quelque part manifeste. La question est plutôt : est ce qu'on dit quelque chose de plutôt politique/actualité/sociologique/.. ou plutôt poétique. Moi je vois ces deux cotés là dans la question. Qu'en pensez vous? Oui les deux mais il faut quand même que l'on axe sur un de ces deux aspects, après effectivement c'est notre sensibilité, notre façon de faire qui fera de notre projet plus poétique, plus socio/poli blabla... ok

Ça me fait penser à la poétique : <http://fr.wiktionary.org/wiki/po%C3%AF%C3%A9tique>

Un petit coup d'oeil : <http://poietic-generator.net/>

<http://www.kisskissbankbank.com/generateur-poietique>

On pourrait faire un jeu où l'on montrerait toutes les possibilités d'une action d'un personnage LORS MÊME qu'en général dans un jeu il y a très peu de marge de manoeuvre... Montrer tous les points de vues

possibles (ça reviendrait à refaire la même action plusieurs fois et voir les conséquences si elles diffèrents, un jeu comme WE LOVE KATAMRI ça le ferait grave ahahahah).

J'ai eu un doute pendant le cours, et je l'ai maintenant aussi: est-ce qu'on peut faire une machinima à partir de deux ou plusieurs jeux différents? assembler dans un scénario 2 planètes différents. -> je crois que oui, on utilise les jeux comme un matériaux, donc on mixe comme on veut, je pense. oki :D OUI ON PEUT POUR MOI :D → oui, je pense aussi qu'on peut et sa serait super sympa et faire rencontrer des personnes, donc des graphisme, des histoires, des références de chacun dans un seul jeu

Ou sinon, dans le machinima, avoir le jeu comme un personnage d'un côté et les personnages dans l'autre, et comment ils interagissent... délire délire ( je pense au candy crush, qui est devenu comme une sorte de "passageur" dans le metro, il est toujours là, en train d'accompagner quelqu'un :P) -> c mignon! Ca me fait penser au Tamagochis.

D'après la définition de Agamben sur le contemporain...en fait tu ne peux pas vraiment être contemporain avec Machinima(t'utilise les jeux déjà existants). Je veux dire tu ne peux pas être contemporain pour les jeux, pour l'industrie des jeux.. et là j'ai la réflexion, est-ce qu'on utilisant machinima, on peut créer ou donner une idée pour un autre jeu? ca peut être un but ou une conséquence..

Ce qui serait contemporain, ne serait pas le jeux, mais la vision qu'on en donne..(voyons ce qu'en disent les autres :)) Oui jsuis d'accord, toute façon chaque chose est réapproprié par chacun et donc réactualisé, du coup c'est plus dans l'usage que la contemporanéité se trouve.

Je sais pas pourquoi ça me vient mais on pourrait utiliser la technique du STOPMOTION :) ce serait quelque part assumer la part fictionnel, l'image par image d'un jeu ou en tout cas le rendre animé : jeu-vidéo animé... mouais enf fait - animer un stopmotion? e\_e?

LORI :

Bijour tout le monde ! désolé j'ai eu ptit pb de lien !!! Dorian vient de me le renvoyer !

Ma liste :

Les tomb Raider :



Je pense que vous connaissez, on incarne Lara Croft. Une aventurière qui doit accomplir diverses missions suivants les volets. Je suis une grande fan, allant du 1 au dernier. Il y a evidemment l'aspect graphique et son évolution qui est super important dans Tomb

Raider, mais aussi le fait qu'elle touche un public très large, surtout parce que c'est la 1ère héroïne, femme qui sauve le monde dans un jeu. Avec bcp de nouveauté, par exemple, c'est le 1er jeu qui permet de regarder au alentour sans bouger le personnages, donc pleins de petits changements au niveau de gameplay.

DEMO : [http://www.youtube.com/watch?v=qtKLlisy\\_vYU](http://www.youtube.com/watch?v=qtKLlisy_vYU) Tomb raider 1

<http://www.youtube.com/watch?v=1Sabpx02eyw> Bande annonce du dernier -> c impressionnant, faut le dire! Le thème de la survie est intéressante d'ailleurs, et même plutôt ironique.. On met parfois plus d'accuité à survivre dans les jeux-vidéos que dans la vrai vie. Defait, demain pourrait arriver n'importe quel crash bancaire ou d'Etat, et je suis sûre que ya peu de gens préparés à se retrouver avec des supermarchés vides. Dans les USA ils sont plus préparés, et ya une culture de l'indépendance, qu'il n'y a que peu ici..

Les Harry Potter :



Pareil, je pense que tout le monde connait. J'ai bcp joué aux Harry Potter que ça soit les obus qui suivaient le film (comme celui de l'image) ou les Harry Potter Lego, je trouve ça génial les jeux Lego. Ce jeu peut être intéressant pour son lien avec d'autres art : littéraire, cinéma que l'on pourrait travailler.

Oui! C'est comme une extension du film, qui permet de devenir acteur du film en quelque sorte.

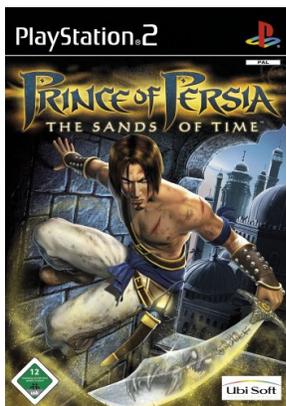
Kingdom Hearts:



C'est un jeu qui regroupe les histoires de Disney. On voyage dans chaque monde Disney et comme je suis une fan de Disney ba j'adore !! ici serait un lien evident avec le monde de l'enfance, petites pensées pour toi Dorian ! Mais c'est un domaine que j'aime aussi, vu le nombre de disney que j'ai dans ma chambre ! donc un lien avec l'enfance, très accessible (je veux dire par là qu'on peut faire pleins de chose avec ce thème) et très sympa à travailler.

DEMO : [http://www.youtube.com/watch?v=qDZXO\\_o120c](http://www.youtube.com/watch?v=qDZXO_o120c)

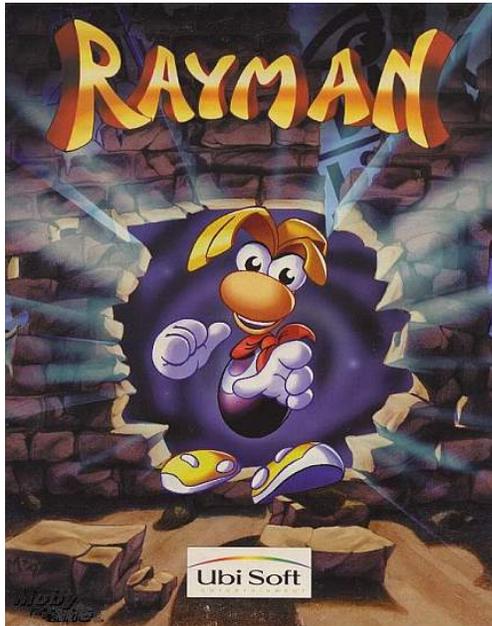
Prince of Percia :



C'est un autre jeu d'aventure, on incarne "le prince" lol ! pour sauver le monde !! c'est un jeu qui m'a rendu accro, avec toutes ces galipètes de ninja, l'histoire et tout et tou ! j'aime beaucoup. ici c'est plutot l'inverse, on est dans un monde des adultes, avec des monstres plus ou moins horribles et (moches graphiquement - qui peuvent faire "peur"), un monde qui ressemble à l'univers de Assassin's Creed. donc un autre thème : jeu pour enfant (hero qui sauve sa princesse et le monde, comme dans le film du même nom (à voir il est super !!!!!!!)) ou jeu d'adulte ? Il y a pas aussi un truc avec un retour dans le passé si on meurt ou un truc du genre ? oui avec une dague, on peut remonter le temps oui ça serait très intéressant de faire qq chose sur ça la notion du temps dans les jeu, n'est pas du tt la mm que dans le réel. super intéressant cette notion oui! a souligner! piste interessante → oui piste très interessante et je pense qu'on peut faire pleins de truc dessus avec cette notion de "temps".

DEMO : <http://www.youtube.com/watch?v=GLZaVu-hrb0>

## Rayman



J'adore ce jeu mais j'ai jamais réussi à le terminer depuis toutes ces années je suis bloquée à un niveau !!! Mais j'y ai joué des heures et des heures. On joue sur la transparence (personne sans cou, ni bras, ni jambes) très imaginaire, comme Zineth dans l'expo de la prof, un monde avec de la végétation complètement imaginée pour le jeu, entièrement créé, donc un lien avec les questions de l'expo de la prof : le réel / l'imaginaire

Dernier jeu sur play :  
l'Odyssée de Abe :



Nous somme un extra-terrestre vert qui tente de s'enfuir de son monde, car les dirigeants, sous une pénurie, veulent manger les esclaves dont il fait parti. Pareil, j'ai joué des heures à ce jeu sans jamais réussir a le terminer. Ici c'est le même travail, mais dans un monde plus sombre et plus difficile à entrer : un jeu pour adultes donc pareil les même reflexions. Ce que j'aime bien dans ce jeu c'est l'idée de travail à la chaine (enfin si je me trompe pas) parce qu'on peut faire apparaître plus personnage avec chacun UNE fonction qu'ils vont établir c ça non ? oui, c'est vrai que plusieurs personnes ont des fonctions différentes, d'ailleurs le "hero", plutot anti-hero, vu qu'il s'ûbit son histoire, peut interagir avec les autres personnages : ex : il peut faire tourner en bourrique les méchants s'il n'est pas sur

la même plateforme, ou parler avec d'autres esclaves pour les sauver. mais ce n'est pas obligatoire, donc a aussi il y a un truc a faire, ce que le joueur choisit d'être comme *FABLE* : ou on peut devenir un gentil, ou un méchant et les actions differe de vos choix.

DEMO : <http://www.youtube.com/watch?v=8eeNIX9Mu0U>

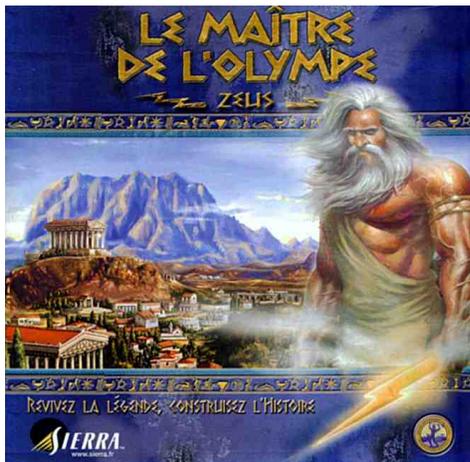
Comme vous avez remarqué, je jouais bcp plus à la playstation qu'aux jeux sur pc, mais voici qql jeux auxquels j'ai passé des heures sur pc.

Theme park world



C'est un jeu ou l'on doit construire son parc d'attraction et s'occuper des visiteurs. J'aime beaucoup aussi. et enfin

Le maitre de l'olymp



C'est le même principe, mais cette fois c'est le monde de l'olymp que qu'on doit construire. acheter les maisons, les boutiques, les route, les corps de metiers... Pour ces deux jeux, c'est l'idée de construire le monde, comme disait Dorian pour Okami, idée de dieu qui fait tout. c'est des jeux comme Age of empires : construire, déconstruire, tout diriger, placer ... sans perdre la notion d'enfant pour le 1er, et plus ados pour le 2eme. enfin LES SIMS,



j'adore, mais comme bcp de joueurs, j'aime bcp plus construire et faire les maisons, que de faire vivre les personnages, (moi pareil! XD on est plus des designers quoi) donc c'est assez fort !! et très intéressant a travailler, imaginer un MACHINIMA de sims ou les personnages n'ont aucune importance, seule la construction de la ville comme Age of Empire, Theme park world ou Le maitre de l'olympie compte. Oui ça pourrait être un axe ! ouee, l'idée m'est passé par la tête aussi.. je suis d'acc, ca peut faire une piste possible pour le scenario

Après j'aime beaucoup l'idée de l'identification : comme Juliana et Kim l'on dit plus haut, se construire un monde virtuel pour éviter les soucis de notre quotidien (les enfants et parents de Juliana ),

l'idéalisme : vouloir ressembler à son personnage (ex, quand j'étais petite je me déguisais en Lara Croft !!!)

Comment les joueurs peuvent-ils s'accrocher autant au jeu, comment devient-on FAN, accro, d'un jeu (comme moi lol) ? OUAIS carrément c'est cool, l'effet d'addiction au jeu vidéo à l'intérieur du jeu... Une manière de crever l'abcès héhé non mais plus sérieusement ça peut être vraiment une bonne idée si on la mélange avec d'autres (comme l'idée de communauté inter jeu genre : les gameaddicts et on ferait des interview entre différents persos dans leur environnements : genre dépression ou encore mario ce serait celui qui a réussi à faire la prt des choses du coup il est tout le temps joyeux etc. ahah). grave! → très sympa comme idée !! Une communauté à l'intérieur de COMMUNAUTÉS. Lol une idée marrante qu'on pourrait faire : simuler la mort d'un personnage connu de jeu et faire témoigner différents personnages.

oui, ca peut etre interessant d'avoir un personnage d'un jeu qui essaye de se ressembler a un personnage d'un autre jeu et qui sort de la "realite" de son jeu originel → oui cette idée aussi est original !!!

j'aime beaucoup aussi l'idée de KIM sur le déplacements des sons : prouver que les sons ne sont pas là en déco, et montrer que les univers changent en fonctions des sons qui les accompagnent. un peu comme faire rencontrer les personnages dans un machinima.

Après j'ai pensé à travailler un jeu dans son graphisme : par exemple que se passerait-il si on prend Harry Potter et qu'on change son univers graphique, on le remplace par le style d'Okami ? montrer que les styles sont tous différents, même les hyperrealisme d'aujourd'hui sont différents : mélanger Assassin's Creed et le nouveau tomb raider par exemple. bref une idée comme sa

oui, ca peut être même plus flagrant si on compare des jeux qui sont censés tous imiter au mieux la réalité, comme les deux derniers que tu énonçait. Ca peut être une manière subtile de mettre du doute dans le réalisme du réalisme lol. → oui c'est vrai !

## ALORS ALORS RANGEONS TOUT CA !

Pour ma part les idées que j'aimerais développer sont :

1. Partir de gestes très simples dans la vie courante comme dans les jeux vidéos : protocole d'humanisation des personnages : manière de désacraliser le jeu, prendre le temps de faire les choses, enlever le côté magique ++

2. idée de marche, d'épuisement, les personnages de jeux marchent souvent et on passe parfois plus de temps à faire marcher le joueur qu'à le faire agir notamment dans GTA. ++

**Rappel de la citation** : "Comme agir et travailler, marcher exige un engagement corps et âme dans le monde, c'est une façon de connaître le monde à partir du corps et le corps à partir du monde"

3. L'idée de voyage et le parallèle avec le métro m'a fait penser à ça : jouer sur le caractère "infini", des personnages qui ouvrirait des portes et chaque porte vers un nouveau monde et un nouveau personnage. ca me rappelle la video ou il y avait des personnages qui volait dans un environnement, dans un vide infini, → + oui, j'aime bien cette idée de faire rencontrer des personnages de jeux avec des époques, histoires, contextes, aventures, objectifs très différents : créer des conversations avec mario et les gars ce GTA, les sims avec prince of percia : que pourraient-ils se dire ? se raconter mutuellement le sens de leur jeu? (cela me fait penser à "les mondes de raph " (l'un des derniers disney j'ai adorée) et au jeu kingdom heart (le héros traverse les diverses histoires de disneys) cela pourrait être très amusant avec des conversations loufoques !!!

4. Changer la personnalité des personnages : par exemple, montrer un personnage qui veut à tout prix NE PAS MOURIR (est ce que ce n'est à priori déjà toujours le cas? Non c'est le joueur qui ne veut pas faire mourir son personnage... ça revient au protocole d'humanisation, libérer ce personnage de fiction comme AnnLee en lui donnant ses propres sentiments émotions différents de ceux du joueur. Alors peut-être se pourrait être un personnage qui se suicider ah oké! on pourrait simuler une sorte de conversation entre le personnage et le joueur?) : un personnage toujours paniqué, incontrôlable qui se prend les murs, hypocondriaque etc. oui sa serait amusant ! +

5. Et puis l'idées d'une communauté secrète entre différents jeux me reste toujours dans la tête :) ça pourrait donner un truc drôle ou très noir selon... moi j'aime bien cette idée ! ++

Voilà j'ai bien réduit mes choix parce que je trouve nos idées vraiment porteuses et cool :) dans l'attente de vous lire les zouzous ;)

6. un personnage d'un jeu dans l'environnement de l'autre jeu - ce qu'il sait faire se confronte avec les regles de l'autre jeu... 'l'étranger qui se confronte a une autre culture' +

7. j'aime bien l'idée de ne pas prendre un personnage comme personnage principale mais faire un objet personnage principal - monter différentes scenes avec le meme objet ++

8. faire une sorte de documentaire comme sur national geographics pour analyser l'environnement du jeu (lui donner vie) c'est nous le personnage et on marche avec "la camera" pour analyser l'environnement, le type du sol, de vegetation, comment cela affecte le jeu ++Je comprends pas trop mais ça à l'air bien qqIn peut-il m'éclairer ? ahah le jeu perd sa fonction de jeu, il devient un environnement à étudier à regarder, il devient

graphique avec de la terre, des végétation, des montagnes, des fleurs, des animaux sauvages ... alors que quand on joue, on ne va pas spécialement y faire attention : (exemple qui date d'hier hihi !! pour nowwel j'ai acheté GTA V à mon frère, il a tué un loup sans faire exprès (pour une fois hahaha) !) donc faire du jeu un environnement à découvrir -- enfin, je l'ai compris comme ça !

en effet il faudra choisir un jeu qui aura un environnement (nature) assez riche. Et ce que j'ai en tête est de se concentrer sur le sol, les espèces qu'on peut y trouver biologiquement et montrer les interactions entre les différents espèces, entre les espèces et le sol etc. Un scénario de documentaire, comme les documentaires sur le tropique ou le désert ou on efface parfois les humains pour analyser la flore et faune.

#### 9. CTRL+Z : le rembobinage ! ça pourrait être cool ahah +

Genre au moment de construire un maison sur les Sims : quand on sait pas quelle couleurs choisir ou quelle formes, du coup filmer les dix mil essais qu'on fait..quelque chose de ce genre?++ en plus c'est trop vrai; alors que quand on joue, on baisse les murs, on ne les voit pas!! donc on voit même pas la couleur qu'on à pourtant mis 2h à choisir !!!

10. Un machinima fait seulement à partir de sons, et pas d'images (est ce hors-sujet?); où on pourrait travailler sur l'ambiguïté de la voie et les sons de gestes enregistrés (à priori par des humains) et le caractère machinique de la répétition par le programme. Ouais pourquoi pas mais c'est peut être un peu risqué je sais pas → ou alors comme tu l'as dit plus haut, peut être pas sans images, mais les sons n'iraient pas avec l'action : genre un meurtre dans GTA avec la chanson de Mario qui arrive ! +

11. Reproduire un documentaire (un morceau ou une bande d'annonce) ou un journal télévisé à l'aide d'un ou plusieurs jeux. Et par là simuler une "actualité" du monde des jeux-vidéo comme si il était indépendant, mais pas tant que ça non plus. Ça peut reprendre plein de thèmes (à sélectionner judicieusement) : catastrophes naturelles, scandale politique, manifestations, ou alors news trop pas importants sur les stars etc.. voire même faire un pub.

12. Une mise en abîme du jeu tant qu'interface opaque entre les différents joueurs.. qui parfois sont placés aux 4 coins du monde. (En par exemple reconstruisant le mémorial de la Shoah (<http://www.judaicultures.info/IMG/jpg/memorial-des-juifs-deurope.jpg>) dans Minecraft et filmer ce que plusieurs personnages voient, en se perdant et se cherchant dans cet endroit.) Il peut y avoir des enjeux sociaux (faisant allusion à ce qu'est facebook) ou alors culturels (globalisation par internet et langage commun de la programmation et du jeu).

13. Simuler un dispositif de surveillance en se servant des points de vues sur les mondes que les fonctions des jeux permettent : pour surveiller des choses qui n'ont pas trop d'intérêt à être surveillées (genre un personnage qui dort, un paysage où il se passe rien, quelqu'un qui va aux toilettes, ...). Et du coup confronter la dimension innocente (mais bien légitime) du joueur aux dispositifs de contrôle.

14. Rendre une scène de jeu réelle en y mettant les sons réels : par exemple un personnage qui a pris une balle, bien faire le son qui va avec, pour débanaliser le meurtre virtuel. Et on pourrait multiplier les exemples : un personnage qui cours (>respiration), qui mange quelque chose (>croque)... Nous reproduisons les actions des personnages (sauf se tirer dessus mdr) pour enregistrer les bons sons. Il pourrait y avoir donc une ambiguïté permanente entre l'intégralité du réalisme et le découpage cinématographique. **Les bruitages des jeux vidéos ne proviennent-ils pas de sons réels parfois ? oue .\_. j'aime bien cette idée aussi**

15. Filmer l'écran dans un jeu contemplatif, essayer d'adoucir les pixels, travailler le caractère plastique de

l'écran.

16. Critique du jeux pour le légitimer : le jeux qui permet d'ignorer le monde (jouer sur les contrastes images du jeux et sons de la réalité), le jeux source de principes moraux (?), ou encore poésie du basique,..et théorie de l'ordinaire +

17. Séparation entre un travail mental (ou dumoins corporel \_réduit\_) et de la corporalité désormais virtuelle dans les jeux / Parallèle avec l'utilisation presque constante d'ordinateur et portables dans notre quotidien. **Tu as une idée en tête ? :** m... on pourrait retranscrire les actions du joueur dans le personnage du jeu : par exemple il ne bouge pas bcp, il travaille plus les doigts.. ca peut s'intégrer entant que scène dans une autre idée.

18. je relève celles qu'on a dites plus haut sans les avoir ré-enoncé ici :  
mettre en lien, le jeu et d'autres arts : cinéma ou littéraire : je pense à Harry Potter, même Prince Of Percia.  
et reprendre l'idée de : la mise en abîme : mettre le Harry Potter du jeu devant une télé, il regarderait le film, ou pourrait jouer avec les harry potter légo

19. changer la fonction du jeu : les sims et leur maison - la construction est plus importante

j'ai continue la numerotation, comme ca on pourra voter. on dira qu'on pourra pas voter nosre idees puisqu'elles sont deja votees **bonne idée ! ;)**

les pistes qui ont retenues l'attention du plus grands nombres :

- jouer sur le caractère "infini"
- jouer sur la personnalité des personnages OUI
- communauté fictive entre plusieurs jeux +++ OUI
- documentaire OUI
- ctrl+z +
- jouer avec les sons ++

sachant que des pistes peuvent s'accorder ! si je devais choisir entre ces pistes générales voici mes préférences.

Alors aloors pas facile de choisiiiiirr !!! Comment on fait ? Chacun dit THE idée qu'il voudrait développer ?

Je sais pas quoi choisir j'aime beaucoup nos idées :) Mes préférées : humanisation (AnnLee, jvais essayer de choper la vidéo d'elle ça pourrait être cool de la mettre dans la vidéo comme une sorte de référence en attendant looker ce lien <http://www.youtube.com/watch?v=J3E8ioPg8xQ>) et documentaire mais en fait ça pourrait se rejoindre... on pourrait même mettre l'idée de communauté. Tout comme AnnLee on les ferait parler de leur conditions de personnages de jeux vidéos et AnnLee serait une sorte de "star", de Martin Luther King à eux x) (j'ai pas compris la référence à MLK..?OUais c'était juste un exemple de modèle pour certaines communautés ah ok!!). Ce serait une sorte de docu-fiction mais un peu particulier ahah. DU coup

ce serait nous qui feront l'interview ? Ca ressemble beaucoup au monde de Ralph... shit ! oui en effet...

---

Je me permet de transposer vos votes dans les idées plus haut... du coup, objectivement :

Ranking idées les + votés : (je rajoute les sous-questions qui pourraient être traitées ou choisies, pour essayer de préciser et voir si on pense aux même trucs)

**1.** (tout le monde a voté) **CTRL+Z** : le rembobinage ! ça pourrait être cool ahah +

Genre au moment de construire un maison sur les sims : quand on sait pas quelle couleurs choisir ou quelle formes, du coup filmer les dix mil essais qu'on fait..quelque chose de ce genre?++ en plus c'est trop vrai; alors que quand on joue, on baisse les murs, on ne les voit pas!! donc on voit même pas la couleur qu'on à pourtant mis 2h à choisir !!!

- référence à la vie réelle où c'est impossible, du coup exploitation maximale dans le jeux
- dimension temporelle (rembobinage).. à voir ce que ca peut dire..ou si ca se font à l'idée juste au-dessus
- caractère flâneur de choix banals (genre couleur des murs par exemple dans Sims) // peut-être dire quelque chose sur le design là?

**2.** (tout le monde a voté, j'avais pensé à une chose similaire) faire une sorte de **documentaire** comme sur national geographics pour analyser l'environnement du jeu (lui donner vie) c'est nous le personnage et on marche avec "la camera" pour analyser l'environnement, le type du sol, de vegetation, comment cela affecte le jeu ++++

Sub-idée : 5. (3 personnes ont voté) J'aime bien l'idée de ne pas prendre un personnage comme personnage principale mais faire un objet personnage principal - monter différentes scènes avec le même objet ++

- Analyse sensible de l'espace virtuel du jeux
- Nature artificielle ++
- Rendre + réel : Parallèle aux documentaires du monde réel, entant que moyen d'objectivation, d'information d'un monde en soi. = simuler une réalité réellement vivante et indépendante.
- Rendre + humain (fusion avec idée juste ci-dessous)

**3.** (3 personnes ont voté) Partir de gestes très simples dans la vie courante comme dans les jeux vidéos : protocole d'humanisation des personnages : manière de désacraliser le jeu, prendre le temps de faire les choses, enlever le côté magique ++

- manifeste

**4.**(3 personnes ont voté) Idée de marche, d'épuisement, les personnages de jeux marchent souvent et on passe parfois plus de temps à faire marcher le joueur qu'à le faire agir notamment dans GTA. ++

Enfait il manque les votes de Juliana pour ce qui s'est ajouté après ce qu'elle a écrit..

Après certaines idées étaient plus de formes que de contenu, je pense qu'on pourra les revisiter dans la piste qu'on aura choisie.

AH oui on voit mieux mais du coup l'idée 2 (qui rejoint l'idée 5 en fait) me plaît vraiment ! après à voir si on parle de nature ou d'une ville, d'une architecture, genre on se promène dans minecraft et on fait une analyse architecturale blablabla. ET VOUS ?

Ouep, donc phase 2 : creuser les pistes!!

Je trouve que l'idée 2 risque d'être banale puisqu'il existe déjà des jeux-vidéo faits seulement pour la contemplation des pixels (la prof nous en avait montré un). Si on se décide pour cette piste, je pense qu'il

faudra bcp préciser :

- quel serait le sujet précis du documentaire?
- en choisissant tel sujet, quelle est notre position manifeste?
- quel discours veut-on produire?
- quel est notre modèle formel? ou est ce qu'on ne nous en fixe pas?
- à quoi fait-on référence?
- ... [à compléter]

Après pour l'idée 1 je trouve qu'elle est un peu + originale, et ya quelque chose d'humoristique, que tout le monde comprend directement avec "ctrl+Z".

Mais je suis pour les deux idées, aucune préférence.

Sur l'idée de ctrl+z je pense que c'est direct et ca parler au public (faudra definir la cible aussi ;) ) je pense que ca peut marcher aussi pour des missions de jeu, on prend des decisions, ca arrive à un resultat puis ctrl z et on reprend. C'est très direct à la vie. Coté pratique: une idée concrete et pas très difficile à réaliser. Pour le documentaire j'aime l'idée de l'architecture mais j'aimerais plus analyser la nature dans le jeu et voir comment se transforme, ce qui est pur dans un jeu-crétations humain, comment s'est reproduit. Mais comme j'y connais pas trop au jeu, je sais pas si c'est réalisable...

sur l'idée du documentaire, moi aussi j'imaginai ça plus touné vers la végétation ou les batiments, mais c'est vrai que ça peut sembler "facile" ! alors que le ctrl+z est plus original, comme le dit Juliana, on peut jouer avec bcp de discours, bcp de personnages, et on peut utiliser "les monde de raph" comme référence, même dans la vidéo pourquoi pas! mettre le moment de la réunion des méchant-anonymes du début du film comme lancement de notre communauté fictive ou chaque personnage raconterai comment le ctrl+z lui a sauvé la vie par exemple ! comme cela on a plusieurs idées qui s'entremèlent. Moi je suis plus pour le ctrl+z du coup.

Pareil jpeux pas changer la couleur (dodo) va pour CTRL Z vous avez raison ya qqle chose de leger dedans mais qui dpnne vraiment a reflechir et puis ca peut donner des choses droles :) ca me fait penser un peu au monde paralleles tout ca... oue moi aussi! ya un episode de la serie community qui est comme ça ! A partir d un dé ils creent 6 mondes paralleles et en gros l episode montrent ce qu il se serait passé si le dé etait tombé sur le 1 le 2 le 3 etc alors on pars sue ctrl+z ? Moi ca me va tout a fait :))

Juju :) moi aussi je suis partante pour ctrl z au final. Du coup je suis sure qu'on va trouver des scénarios intéressants et ne pas être monotone.

Petite info pour l'organisation: j'avais pris un billet pour 3 février au lieu de 3 janvier (!) grosse erreur. Du coup je l'ai changé mais le mieux que j'ai pu faire est le 12 janvier. Mais on peut laisser des rdv sur skype et partager dès le début les tâches pour ne pas créer de la confusion.

Jsuis d'accord pour Ctrl+Z! Alors comment procède t-on pour la suite?

- Chercher des références (cinéma, littérature, design, tout et n'importe quoi)
- Idées de "message" précis (bref, creuser l'idée) -> idée scénario
- Continuer la recherche de jeux?

Qu'en pensez vous? Du coup, c'est seulement après avoir défini le scénario qu'on pourra se répartir les tâches je pense, non? Après jsais pas si on a la possibilité de faire des essais pratiques déjà..

On peut pas trop faire d'essais pratiques j pense mais effectivement il faut chercher des références le plus vite possible et après on imagine des scénarios et puis à force d'en discuter partager on va arriver un

scénario final où on pourra faire des essais par la suite.

Du coup je propose qu'on fasse chacun une recherche sur le ctrl+z et tout ce que cela implique ! On a la vidéo de PDH à faire avant le 7 janvier... Du coup peut être qu'on peut se donner jusqu'au 7 pour faire ces recherches et après on va à fond sur les pistes de scénarios et le scénario final (ça nous laissera un peu plus de une semaine ?) Qu'est-ce que vous en dites ? Ça sera express mais on peut pas trop prendre de temps sur les deux projets ..

moi ça me va surtout que j'ai pas du tout commencé l'autre projet pour le 7 donc je vais chercher des références au plus vite bonne soirée et année à tous demain !!

Juliana: je suis d'accord, la vidéo est plus urgent pour l'instant. Du coup on fait les recherches à côté et on écrit sur le doc le 7 janvier? Comme ça on peut éviter de s'influencer et stresser.  
D'ailleurs pour le 7, est-ce que vous savez comment on va rendre? ou on sera informé par mail?  
Passez un très beau dernier jour de 2013! :)

J'avoue, la vidéo pour PDH c'est troooooo galère, et c pas fait un 5 minutes..  
Bonne journée de fin d'année tout le monde

Salut tout le monde ! Bon je n'ai pas fait encore de recherches référencées mais jvais mettre qqles réflexions. ahah

Alors on part sur le ctrl Z : le rembobinage, revenir en arrière, dans le passé pour reformer une nouvelle réalité, un nouveau présent et un nouvel avenir. Forcément tout ça a à voir avec les mondes parallèles et aussi à une théorie du choix : c'est le choix et donc nos décisions qui déterminent notre environnement, notre réalité. Ctrl Z c'est une manière d'avoir un contrôle sur nos actions et de rendre les choix qu'on doit faire totalement inutile puisque peu importe la décision que l'on prendra on peut revenir dessus (d'ailleurs dans un jeu vidéo, le choix est essentiel et les personnages n'ont en général que des choix à faire). Cela peut créer un excès d'indifférence attentionnn.

Dans GTA on sait que l'on peut revenir en arrière très facilement (avec les cheats codes) et même avec les points de sauvegarde (d'ailleurs on est tellement heureux souvent d'en trouver un ahah) que du coup l'intérêt du jeu dérive : quand j'étais plus jeune, quand je jouais à GTA je me désintéresser totalement de l'histoire car je savais que je pourrais la rejouer tant que je voulais. Du coup je me promener dans la carte en faisant... rien héhé. En fait avec le ctrl Z, on a le droit de se tromper et c'est la seule chose qui reste valide quand on sait que l'on peut revenir en arrière.

Du coup ça crée un monde sans peur, où les personnes réalisent tous leurs désirs même les plus noirs tout en sachant qu'il peuvent revenir en arrière : c'est la fin d'un seul et unique monde visible mais chacun possède son propre espace temps : fin de toute communication. Chaque personne est maître de sa timeline et la contrôle. Le seul contrôle qu'il ne peut avoir ce sont les conséquences de ces actes mais qu'importe puisqu'il peut de toute façon revenir en arrière : mais c'est pas tant retourner en arrière que de changer d'espace-temps. On est pas dans la stagnation avec le ctrl z ni dans le retour dans le passé en fait mais dans la multiplication de branches d'espaces temps en simultanément ou pas...

Ça me fait penser à un film que j'ai vu il n'y a pas très longtemps : il était temps, j'ai mis le lien allociné juste après pour les curieux : [http://www.allocine.fr/film/fichefilm\\_gen\\_cfilm=201760.html](http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=201760.html)

En fait c'est l'histoire d'un jeune homme qui peut remonter le temps à sa guise (bon il y a pleins de films comme ça mais celui là est sorti en 2013 c'est le plus récent que je connaisse). Sinon il y a aussi le mythique épisode de la série community :

<http://www.dpstream.net/serie-891-aj.html#js891-,-3-,-04> [VOST FR] vous pourrez trouver l'épisode en streaming à cette adresse (si vous n'avez pas de compte purevideo ou mixtore vous pouvez debridez l'adresse de la vidéo sur : <http://www.debrideurstreaming.com/> fonctionne pas sur chrome car il faut java).

En gros l'épisode montre les personnages autour d'une table et un des perso lance un dé. L'épisode montre ce qu'il se passe à chaque fois que le dé est lancé et qu'il tombe sur un numéro différent à chaque fois.

Bon certes c'est pas trop l'idée de retour mais on est en plein dans les mondes parallèles (en mode sliders les mondes parallèles ou stargate sg1). Du coup l'idée dans Prince of Persia avec les sables du temps rejoint carrément le ctrl Z. **c'est surtout sur ce jeu que j'ai bosser moi !** Et puis bien sûr la célèbre phrase : "Le nez de Cléopâtre, s'il eut été plus court, toute la face de la terre aurait changé" disait Pascal. Le ctrl Z, j'ai l'impression c'est comme l'effet papillon mais à travers les mondes.

Quand on dit ctrl z ça fait penser à l'ordinateur et à cette commande qui ANNULE l'action que l'on vient de faire. Ô combien nous savons, étudiants en design, combien le ctrl z est infiniment utile et nous le remercions d'exister ! Sans lui on passerait 10 X plus de temps sur word, illustrator (surtout) ou indesign ou tout autre logiciel libre :p (peut être pas, lorsqu'on fait un croquis, il est réussi si on n'a pas eu besoin de gommer. Le CONTROLE+z, c'est le contrôle, et donc l'annulation de la validité et légitimité de la spontanéité mais une spontanéité première, originelle je dirai) Vous savez il y a aussi la phrase clichée du : "Mais tkt fais ctrl Z" qui rassure en une seconde. Et combien d'entre nous n'a pas rêvé d'agir sur le réel de la même façon que sur un ordi. Ça me fait penser à ce projet mignon : regardez-le c'est vite fait <http://www.hum-gum.com/blog/2011/11/18/serie-dassiettes-iplate-edit-your-food/> lol!!

En fait le ctrl z si on l'imagine juste et qu'on ne lui donne pas une réalité ça revient à une machine à possibilités, à imaginer aussi. (à propos machine à possibilité : ça me fait penser à l'expérience de pensée de Robert Nozic : imaginez qu'on invente une machine, qui permet de simuler parfaitement une réalité, avec tous les détails que vous désirez, où on pourrait vivre une vie fantastique, et même ne plus vouloir savoir qu'on avait une autre vie avant. Est ce que vous vous y connecteriez? // parallèle au film "Surrogates", film SF où les gens vivent à travers des robots à l'aspect parfait, ici le trailer : <http://www.youtube.com/watch?v=UGwQ74cH500> et wall e aussi !) Quand Lu (la marque) dit OUVRONS LES CHAMPS DES POSSIBLES bah moi ça me fait penser un peu à ça, au ctrl Z : [http://www.dailymotion.com/video/xlqj2q\\_publicite-hd-lu-ouvrons-le-champ-des-possibles-2011\\_creation](http://www.dailymotion.com/video/xlqj2q_publicite-hd-lu-ouvrons-le-champ-des-possibles-2011_creation) (pub LU). oue, comme si avec les sucreries on pouvait tout réparer..? mais ducoup je comprend pas le truc de l'écran dans la pub...c'est un peu l'idée des possibilités dans le sens : futur merveilleux où tous collaborent. Mais le ctrl+Z c'est plus aucune collaboration, comme tu disais on est chacun dans sa propre timeline.si, le ctrl+z peut en faire partie, notre société privilegie l'individualisme et le "retour en arrière", le ctrl+z c'est repartir dans une autre communauté, un autre monde d'entraide et de collaboration.

Mais c'est vrai que le ctrl Z suggère qqle chose que l'on ANNULE : un terme négatif : annuler c'est rendre, déclarer quelque chose nul, sans effet : supprimer, résilier, décommander (def du Larousse). (=> on n'assumerai plus aucun choix, si on pouvait toujours faire ctrlZ.oui) Le ctrl Z rend sans effet toute chose sur qui il s'applique : un peu comme une baguette magique, une sorte de gomme mais une gomme qui en même temps qu'effacer ouvre sur une nouvelle réalité et donc crée un nouvel espace de possibilité. La théorie des cordes imagine qu'il y a en effet plusieurs réalités parallèles (et en physique, plusieurs = infinité)

et que chaque choix que nous faisons, crée un univers en soi.. Le ctrl Z n'est pas le néant mais l'ouverture à une nouvelle page blanche à remplir. c'est vrai et surtout dans les jeux, dans l'un des lara croft, le joueur peut choisir les phrases que l'heroine va dire, et chaque phrase a une conséquence différente et grâce au ctrl+z on peut tt essayer et trouver la meilleure pour continuer le jeu.

Alors du coup pour notre petit machinima on pourrait : j'essaye de penser à des idées pas trop longues à réaliser histoire qu'on fasse bien les choses et pas en mode stress et puis faut qu'on trouve des idées RÉALISABLES AVEC NOTRE NIVEAU DE TECHNIQUE XD -> Il y a des logiciels pas compliqués qui capturent ce qui se passe sur l'écran (Recordmydesktop), et puis sur un autre logiciel on pourra monter la vidéo (Kdenlive, c'est ce que j'ai utilisé pour le travail pour PDH, et c'est facile et libre!) (ca me semble + facile que utiliser les logiciels tout prêts de la prof..)ok ok

Ici quelques références :

<http://l-x.deviantart.com/art/CTRL-Z-40407749>

Le memory eraser : Le truc qu'il utilisent dans Man in Black pour éliminer la mémoire récente des témoins. (<http://www.youtube.com/watch?v=U2LUwGfo-BE>)

<http://aminerog.deviantart.com/art/there-is-no-ctrl-z-324276149>

Le film Minority Report : où les précogs voient dans le futur, et il y a un recoupage entre un futur théorique, et le vrai futur.

L'annulation est souvent associée à la restauration, c'est-à-dire la commande inverse, qui permet d'annuler l'annulation, et de revenir à un état plus récent : plus récent mais ancien dans le temps, comme si la passé redevenait actuel. oh vrai !!!

<http://www.jonathan-menet.fr/blog/2011/03/10/de-la-colle-forte-et-le-ctrl-z/> bien trouvé

[http://www.dailymotion.com/video/x18vtza\\_controle-z-dans-la-vraie-vie\\_fun](http://www.dailymotion.com/video/x18vtza_controle-z-dans-la-vraie-vie_fun) : lol assez marrant je trouve, puis on voit bien qu'à force de faire ctrl Z on fait n'importe quoi, on essaye tout ça permet de tout tester en même et puis ça nous renvoie à nous même. Le ctrl Z détruit la notion de destin et la remplace par celle de l'action, de l'homme qui devient au centre de tout ! (on ne peut même plus dire qu'il devient maître de son destin puisqu'il annule sans cesse le futur.) Mais s'il fait autant de CTRL Z est-ce qu'il n'annule pas le moment quand il trouve le clavier? :p c'est un peu dans l'idée du "on ne choisit pas son destin.... " et ba si lol ! on peut tjrs changé, tjrs faire mieux (ou pas) ! contrôler le temps, qui n'aimerais pas contrôler le temps pdt 1 jour !

Alors j'ai pas eu le temps de faire des recherches, mais je vous donne cette référence si vous avez le temps: <http://www.youtube.com/watch?v=VCzWWT59quI> ce n'est pas mal à mon avis.

Idées de thèses / conséquences du Ctrl+Z s'il envahissait la vraie vie (ya sans doute des choses qui se répètent ou qui vous répètent..) :

- Le jeux comme seuil entre vie réelle et ordinateur : une façon de nous confronter aux logiques de calcul de l'ordinateur, à travers une interface graphique.
- Abolition du risque et de la notion de danger : le Ctrl+Z nous offre de la sécurité, et nous vole du courage.
- En dehors des limites, notamment le temps : possibilité de multiplier les secondes d'un moment. (un peu dans l'idée du film Inception)

- Le Ctrl+Z nous offre une liberté de penser similaire à celle du projet de design.
- Nostalgie des raccourcis de clavier vs. tablettes, virtualisation des interfaces, disparition des touches réelles.
- Si on pouvait réellement utiliser le Ctrl+Z dans la vraie vie : on ne pourrait jamais définir notre personnalité, puisque celle-ci se définit par nos choix. (<http://www.youtube.com/watch?v=XvvimYZScN0>)
- Une fois les données mises en ligne, il n'y a pas de Ctrl+Z, contrairement à ce que le mode de fonctionnement des ordinateurs semble rendre possible. D'ailleurs, même si vous écrivez quelque chose dans un document, et que vous l'effacez ensuite, l'ordinateur garde toujours une trace de ce qu'on a fait.
- Preuve de dignité : laisser aux hommes une infinité de chances, même à ceux qui semblent à jamais perdus dans leurs crimes.
- Indifférence à tout événement, à la réalité, illustration de la condition post-moderne où la réalité a presque entièrement disparu (Baudrillard), le choix individuel prime avant tout, mais aussi où la consommation de biens se déplace vers la consommation de la créativité (on épuiserait nos idées dans les essais qu'on ferait).
- reproductibilité des moments -> perte d'une certaine aura (Benjamin, qui associe l'aura toujours aux objets culturels) du choix. Tout ça pourrait faire référence à une industrialisation du choix, cad construit de plus en plus selon un calcul.
- "Esse est percipi" = est ce qui perçoit, et ce qui est perçu (George Berkeley, philosophe 17e, juste après Descartes, répondant à son doute radical). Je pense à ça parce que le Ctrl+Z créerait un monde qui affirmerait totalement cette idée : les choses qui ne sont pas perçues (cad poussés en dehors de notre expérience par le Ctrl+Z), n'existent plus -> ce qui remet en question leur réalité, comme Berkeley l'affirme par rapport au monde que l'homme perçoit. Si il existait des choses en dehors de notre perception, il serait impossible de le savoir.
- Les objets qui nous entourent dans un monde qui serait totalement contrôlable et à la carte, ne seraient plus objectifs, ils seraient subjectifs, ils seraient des sujets (?).
- Cool! On peut revenir en arrière, on semble avoir ici un libre arbitre ultime, mais quoi ou qui codifie le mode de fonctionnement du Ctrl+Z?
- Le contrôle sur notre destin, et la création de lignes temporelles individuelles, nous plonge dans une profonde solitude, mais aussi dans une émancipation de nos obsessions après les avoir testées.

Idées de scénarios :

- Début de constructions, où on passe 10 ans à choisir la texture de ce qu'on construit (Sims ou Minecraft) +++
  - Faire une pub avec divers jeux vidéos où des personnages expliquent combien c'est pratique puisqu'ils ont une infinité de vies (une sorte de Ctrl+Z permanent)! j'aime bien cette idée même si elle est plus complexe à faire
  - Monter un scénario qui répéterait une partie de l'histoire de l'humanité et toutes les erreurs qui auraient pu être évitées. Pour finir en disant : tout ça, si la vie était un jeu. (et que pas tout aurait été pris au sérieux) ? (par exemple si Hitler aurait été accepté aux Beaux-Arts de Vienne, il ne serait pas entré dans l'armée, et peut-être on aurait pas eu la seconde guerre mondiale :D lol )
  - Un Ctrl+Z qui sert pas à grand chose : se perdre dans un labyrinthe, revenir au début, mais jamais trouver le bon chemin.
  - Croiser le retour en arrière d'un personnage, et donc sa timeline individuelle, avec la timeline d'un autre personnage..imaginer la réaction..
  - Jouer des allégories des différentes fonctions du clavier (Ctrl+Z, Ctrl+C, Ctrl+A, Esc, vs. Destin)
- Une perte de notion de temps globale: en effet chacun aurait un temps personnel qui dépend de CTRL+Z qu'on utilise.... /ou sinon le contrôle du temps de tout le monde:chaos-vivre qu'une seule séquence de vie

-On ne prendrait plus la vie en sérieux et peut être qu'on ne se poserait plus de questions (sur la vie/la mort)  
-> on pourrait confronter des personnages de jeux-vidéo à la mort, et montrer comment il n'en savent rien, et y'en aurait qui voudraient mourir du coup, pour tester. ca reviens un peu à une idée qu'on avait eu au débu..  
-On ne connaîtrait plus le stress :) car le CTRL+Z est la solution à tout  
-Perte de spontanéité

Idée scénario: notre vie qui dépend entièrement aux CTRL Z des autres gens.... Si je fais un super beau croquis et quelqu'un d'autre fait un accident, il CTRL Z et moi j'ai plus mon croquis...

Si on a notre temps individuel - 2 voisins, un qui vie l'hiver et l'autre qui vie l'été.

Ctrl Z = épuisement du destin, de la spontanéité, du temps, de notre statut d'être vivant dans une ligne spatio temporelle,

les recherches que j'ai faites, c'est plus des réflexions sur le sujet et notamment sur prince of percia. j'ai noté que le jeu est totalement différent avant le pouvoir de remonter le temps et après. c'est une même idée que le raccourci sur l'ordi, qd on ne le connaît pas, notre vie change à la 1ere utilisation lol !

le temps dans les jeux est une notion bien différente, qd on joue 3h réel, on joue peu être 1 aprem pour le jeu, pour juste une mission (harry potter, zelda ...) donc jouer avec la temporalité c'est encore plus fort, comme on l'a dit, c'est qq chose que l'on ne contrôle pas dans la vraie vie. -> je trouve ca très intéressant de considérer le temps propre au jeu, et de le contraster au temps réel! J'adore dans simcity, accélérer le temps et voir comment les choses apparaissent de nulle part!

dans prince of percia, il est surpris au debut par ce pouvoir, j'ai alors eu une idée : comment on réagirait si un jour on se réveille avec ce pouvoir ? comment les personnages de jeux qui n'ont pas ce pouvoir réagiraient s'il pouvaient l'avoir?

de plus, contrôler le temps, c'est contrôler l'histoire (bien dit, histoire pourrait ici aussi s'écrire avec un grand H) (comme on l'a déjà dit) et dans prince of percia c'est pas spécialement l'histoire, mais la vie. il peut commencer après un coup critique.

- scénario sur la surprise, apprendre à utiliser ce pouvoir, les réactions des personnages  
- reconstitution des différents ctrl + z → pour choisir ou essayer les différents choix (sims Minecraft -> remarque : dans Minecraft on ne peut pas faire de ctrl+z en fait, on seulement, lorsqu'on a installé un cube, le redétruire, et puis récupérer les pièces au sol, et les outils qui servent à exploiter les matériaux s'usent - sauf dans le mode "creative") ; pour sauver son personnage de la mort (lara croft, prince of percia) ; ...

après vous avez déjà dit les idées !! on a le choix mnt

Perso j'aime bien l'idée d'épuisement avec le ctrl Z : on épuise toutes les possibilités que nous offre un choix, en même temps tout en épuisant on construit de nouvelles possibilités (on est pas dans le non-choix, ni l'indécision au contraire) mais nous si on montre ces possibilités on ne peut en montrer qu'une partie et non une infinités (sauf si on arrive à créer un algorithme aléatoire d'actions...lol) et du coup on crée un imaginaire qui se déploie à partir d'une seule et même action.yeah! C'est un peu comme les tentatives d'épuisement d'un lieu de georges perec. Du coup nous on travaillerait sur la tentative d'épuisement d'un jeu vidéo. Les jeux vidéos sont il infini dans leur choix ? Où s'arrête les possibilités ? Quel contrôle avons-nous

d'eux ? <http://www.desordre.net/textes/bibliotheque/auteurs/perec/saint-sulpice.html> regardez le lien ça vaut le détour : c'est genre l'apologie de l'inutile, sublimé l'ordinaire ou tout du moins le rendre sensible et théorisable...

moi aussi j'aime bien cette idée, ça donne lieu a plusieurs reflexions !

jsuis aussi pour cette idée :)

moi aussi je suis pour cette idée!

Quand est-ce qu'on se voit :( j'ai envie de vous voir moi lol on travaille bien ça vaut le coup lol moi

on peut se donner une date moi je ne peux pas ce samedi et dimanche je travaille

je serai dispo à partir du 12 midi; mardi 14 et mercredi 15 j'ai des cours à partir de 18h à l'ens. Faudrait qu'on avance un max avant de ce voir quand même sinon c'est chaud. Au mieux, avoir fixé la thèse, ses sousparties, et comment on rend ça visible dans le machinima. Du coup, on peut chercher des idées + plastiques là !

Je suis dispo dès lundi. Mardi on peut se voir après le cours. Quel cours ? le cours du Parfait

Comme on est tous pour l'idée de l'épuisement on peut considérer que la question du thème est résolu.

The other step : Proposer quels jeux peuvent convenir à cette idée. (puis je pense que les sousparties dépendent du jeu choisi)

Sims : ce n'est pas infini... enfin, la création de maisons. Il y a pas un infini de choix.-> justement va peu être intéressant de jouer sur l'illusion de l'infini. Puis cela peut être un peu flagrant, la construction et reconstruction. De l'autre côté ce n'est pas mal vu qu'on détourne le principe du jeu - si on ne fait que construire et reconstruire alors que le but est de faire vivre les gens. (puis personnellement c'est pas mal, vu que c'est un des rares jeux que je connais et je peux jouer xD)

OK ALORS DISONS MARDI ET POUR MARDI IL FAUT QU'ON EST AVANCÉ UN MAX COMME TU AS DIS KIM !! QUELS JEUX, QUELS ASPECTS, COMMENT ON VA FAIRE. VOUS POUVEZ VENIR CHEZ MOI SI VOUS VOULEZ. Je mettrai ce soir les jeux que je vois pour cette idée. SISIIIIII

NOn mais on doit rendre le projet dans deux jours...un jour record playing, l'autre montage! YESS on fait ça !!

Ok faut qu'on trouve un jeux où l'action pourra se répéter très facilement, c'est vrai que c'est pas mal les sims (surtout que j'ai pas d'autres idées pour l'instant). Je sais faut pas réfléchir comme ça mais faut qu'on trouve un jeu auquel on sait déjà jouer et que l'on connaît bien et puis facilement installable sans trop galérer -> moi j'ai simcity 4 aussi.

j'imagine que vous avez tous vu le mail grâce a Dorian !!! Je vais essayer de faire des test des mnt sur les sims parce que là j'ai que ce jeu en tête je vais en chercher d'autre in my house !!

Est-ce que quelqu'un peut me dire comment télécharger Sims gratuitement? Puis quelle est la version qu'on va choisir? sims 3? C'est pas gratuit mais t'as une ancienne version peut être ? C'est réglé pour la version 3 ;) gratuit

je suis vraiiiiiiiiement désolé, en dehors de la fac je fais une autre formation pour etre prof de danse et j'ai entre

2-3h de danse tt les soirs c'est pr ça que je ne répondais pas !!!!! pas grave pas grave! ;)

SINON ON TRAVAILLE SUR MINECRAFT : c'est grauit (enfin je crois...) non ca l'est pas, mais c très facile à cracker je crois., puis tout le monde peut y jouer c'est en ligne. Puis c'est pas mal un machinima sur l'épuisement à partir d'un jeu en ligne... Enfin j'en sais rien pour vous dire... moi jpeux pas travailler sur les sims je vais voir ce que je peux faire avec minecraft. Je vais essayer minecraft + simcity :)

j'ai vu sur le site que sims fonctionnait pour mac aussi, puis Lorianne dit que on ne peut pas faire ctrl z sur minecraft Mais l'idée d'épuisement peut s'y faire. non moi je sais pas (loriane) j'ai jms joué a minecraft !!sur miececraft on peut aps faire ctlz, il faut détruire pour reconstruire.

Ah ok ok ça marche bon du coup comment on fait lol pour télécharger sims 3 ? JULIANAAAA x) hmm je suis en albanie :) je peux télécharger des trucs sur torrent sans risquer mais je peux te l'envoyer non?

Ouais mais ça va pas être trop lourd ? Mais sinon oui jdis aps non ^^ Au fait on a cours de PArfait mardi c'est vrai ??? 1heure pour nous rendre les travaux à 11h Ah putain je savais paaaas c'est la semaine pro alors ? oui le 14 t'as bien fait de me le diiiire

J'ai envie de pleurer les amis ;( moi je suis en train mais nn mais nn on va y arriver!!!!!!

de manger comme une folle  
xDDDDDD désespérez pas les amis!!!! à partir de maintenant on fait QUE CA, ca devrait aller.

Oui bon KIM a raison pas de désespoir ! Demain on enregistre les parties et on compare et après demain on MONTE le film

Yep moi je veux bien ! Après si on fait des montages simple ça devrait aller comme la fille qui ne fait que tomber.... c'est juste des bouts de vidéos les unes après les autres  
OUE! Fait gaffe avec le format après, faut qu'on puisse le mettre sur youtube.

si t'utilises adobe premiere pro t'as des formats déjà prêts Tkt je sais comment on fait à peu près lol j'ai mis ma vidéo de PDH sur youtube :) a oki! -> je peux le voir? \*o\* oui moi aussi faut s'inscrire et c'est bon c'est pas le plus compliqué !!

Je vais utiliser Imovie je pense je sais comment faire dessus... Parce que Première je gère pas ok c'est facile qd mm mais fais comme ca te convient moi aussi !

kim quel est le logiciel que t'as proposé pour le record?  
recordmydesktop -> c que pour linux ^^) mais chacun va utiliser ce qui va sur son système, il faut juste que pour le montage, ton logiciel prenne tout. Moi ca sort du .ogv. oui pck je l'ai installer et moi ça fonctionne pas !!!!!

Perso je pense que quick time est bien pour mac ^^ après ça n'enregistre pas les sons...

D'AILEUURS, quels sons on met??? ceux des jeux, ou d'autres?

j'ai pas mac...

---

Si je résume et essaye de décrire notre scénario, est ce bien ca ?

- épuisement du max de possibilités

- scénarisation de la spontanéité et de la prise de temps = ligne temporelle individuelle, conséquence du ctrl+Z

Ouais mais avec cette idée d'épuisement j'ai du mal à voir comment on pourrait faire intervenir le ctrl Z. Sauf si on affiche en transparence comme dans les pub un clavier avec les touches en blanc : ctrl et Z...

Ca pourrait se faire dans le montage : où on montre de temps en temps, soit un clavier, soit la touche "<" du jeux où on clique..ca dépend des jeux OUais oui je pensais le glisser de temps en temps !

J'ai trouvé un petit texte de George Perrec je vais l'écrire là dites moi ce que vous en pensez...ok On pourrait peut être le dire dans la vidéo et après on met les sons du jeu... ? oki oui

Je suis plutôt sceptique pour dire ou écrire un texte dans la vidéo, ca peut empêcher de "sentir" la vidéo.. oui moi aussi, je pense qu'une image vaut mille mots hihi

**L'espace de notre vie n'est continu, ni infini, ni homogène, ni isotrope. Mais sait-on précisément où il se brise, où il se courbe, où il se déconnecte et où il se rassemble ? On sent confusément des fissures, des hiatus, des points de friction, on a parfois la vague impression que ça se coince quelque part, ou que ça éclate, ou que ça se cogne. Nous cherchons rarement à en savoir davantage et le plus souvent nous passons d'un endroit à l'autre, d'un espace à l'autre sans songer à mesurer, à prendre en charge, à prendre en compte ces laps d'espace. Le problème n'est pas d'inventer l'espace, encore moins de le ré-inventer, mais de l'interroger, ou, plus simplement encore, de le lire, car ce que appelons quotidienneté n'est pas évidence, mais opacité : une forme de cécité, une manière d'anesthésie.**

George Perrec, espèces d'espaces

Est ce qu'il veut dire que l'épuisement c mettre en évidence une étrangeté dans le quotidien ? faut que quelqu'un m'explique le lien à l'épuisement :O

Lol je sais pas c'était pour voir si il y avait lien or not... Je me penche sur les clavier et vous montre un essai

Je suis pas sure si c'est cohérent

Enfait, on pourrait définir quelle ambiance on voudrait mettre dans l'ensemble de la vidéo :

- plutôt genre relaxé, confortable (genre, comme si on regardait un catalogue de déco)

- plutôt divers avec des scènes très différentes : parfois on construit une belle maison, parfois une centrale nucléaire ou on teste les catastrophes naturelles dans simcity

- ...?

[je dois partir, je reviens dans environ 1 heure! a tout!!]

OUais l'image du catalogue de déco c'est cool !

-> dans l'idée d'une sorte de flânerie,..

Ça parait léger au premier abord mais si on fait comprendre qu'on part toujours de la même action ça peut être intéressant... Et puis c'est plus rapide à faire que l'autre idée...

Voilà l'image : bon en gros l'idée, ce serait



qu'à chaque fois qu'on revient à l'action précédente, on est ce clavier qui apparaît en fondu et disparaît en fondu aussi... (j'vais voir comment faire avec imovie -> Je pense qu'on peut faire + élégant : seulement afficher les touches cntrl et puis z, une après l'autre, comme si on appuyait dessus. et même pas forcément faire de fondu, juste l'apparition.

Qu'en pensez-vous ?

Est-ce qu'on peut prendre un exemple concret? P.e 'revenir à l'action précédente' ca veut dire genre choisir une couleur du mur et puis revenir, choisir une autre couleur; ou faire un groupe d'actions, par exemple choisir la couleur du mur, du sol etc et puis ctrl z plusieurs fois et refaire?

OUI MOI JSUIS POUR CETTE IDEE QUI VA NOUS (pourquoi j'écris en capitales ?) qui va nous permettre d'être plus rapide ahah lol !! oui c'est ce que j'ai fais cette apres, un petit essai !! oh! Tu peux envoyer à Dorian? Pour faire des tests ? (par rapport à ce qu'on a écrit + bas...)

Mais remarque, on pourrait se passer du ctrl+z xD si on teste plusieurs possibilités, pas forcément besoin de revenir chaque fois à l'étape précédente.. oui ça se voit !!

OUI c'est pax faux loool nan mais du coup on est que dans l'épuisement ! mais why not moue. xD je pense c + fort si on se concentre sur 1 seul truc, mais à fond. si on essaye de mixer 2 trucs, et que ca colle pas parfaitement, ca amoindrie la qualité du travail, et la prof risque de se dire que c tiré par les cheveux..

Oui effectivement c'est le riqué ! Après le ctrl Z n'aurait été que matérialisé que par le clavier mais comme tu dis c'est peut être "anecdotique"

Enfait, le ctrlz pourrait y aller, si on le met pour faire un lien à la vie réelle. Ce qui nous obligerait à mettre en scène autrement.. il faudrait insister sur la "réalité" des scènes, ou quelque chose du genre...

Bah moi jsuis d'avis pour qu'on filme à hauteur humaine... Déjà on aurait une idée d'immersion. Après je sais pas comment ça se fait quand on construit une maison... On est forcément en vue aérienne ? Ou en vue de côté ?

oue un peu je crois. Okay bah du coup on est moins dans une réalité.

Comme c pas aussi évident que ca d'utiliser le cntrl+z dans le jeux, faut trouver comment justifier son allusion.

Non mais si ça nous gêne on zappe le ctrl Z et on garde l'idée d'épuisement qui peut être forte après tout ! Épuisement de l'architecture du jeu SIMS ?

OUE, remarque dans tt les cas c de l'architecture!

c peut mettre en relief l'obsession qu'on peut avoir à tt personnaliser sur les outils numériques. -> l'espace numérique. => il pourrait y avoir une dimension égoïste, un centrée sur soi... genre on construit son palais..jsais pas xD Oui comment les jeux vidéos débrident nos désirs, nos envies, nos actions aussi et nos possibilité et du coup on en revient aux questions de Les jeux vidéos sont il infini dans leur choix ? Où s'arrête les possibilités ? Quel contrôle avons-nous d'eux ? on pourrait finir par détruire tout parce qu'on arrive pas à ce décider. Et commeca fini le machinima : dans l'ambiguïté du vide? Ouais carrément il y a pas une fonction mettre le feu dans sims ?

oh yeah! dans simcity c les météorites ou un volcan je crois, et dans minecraft du TNT!!

stylé. Pour la musique je voyais moi soit du CFCF (music for objects) ou du SAYCET jbalance les liens [http://www.youtube.com/watch?v=Ltx0qpY4xfg&list=PL1BS70vPwk2DWT6kAF\\_uCT69Q8WQldGup](http://www.youtube.com/watch?v=Ltx0qpY4xfg&list=PL1BS70vPwk2DWT6kAF_uCT69Q8WQldGup)

<http://www.youtube.com/user/saycet>

ou sinon: <http://www.youtube.com/watch?v=vdc7fxNaQ10>

ou ça : <http://www.youtube.com/watch?v=chrtogF5ev8> oue, on pourrait choisir des musiques qui sont de + en + rapides, + "stréssés", délirés..Ouais jdois avoir ce qu'il faut dans mon itunes :) Au fait j'arrive pas à intégrer comme il faut le clavier... On zappe ? oue, je pense.. xD mais bon, grâce à cette idée on en est arrivé là.

On pourrait sur des accumulations de musiques à mesure que la vidéo avance

Ca pourrait enlever l'immersivité de la vidéo, mais en même temps c + réaliste, chacun écoute SA musique pendant qu'il est à l'ordi par exemple..ouais mais du coup jme demande visuellement comment ça va se passer ? On parle d'épuisement... Donc on parle d'un même endroit un même objet à épuiser non ? oui, peut être avoir une musique qui se répète tout le temps-épuisement d'un son oue aussi.. regardez ca!! : <http://www.youtube.com/watch?v=Cpt6LQkQwQ8> et répéter ca toute la vidéo..! a la fin on en peut plus.Ouais on peut aller à fond là dedans, dans... l'épuisement du spectateur aussi ahah grâce, et là je pense que ca doit passer l'idée.

<http://www.youtube.com/watch?v=RKEVxre9VO4> : autre son

<http://www.youtube.com/watch?v=6Stu7h7Qup8>

XD JULIANA LA OUF 39 min lol vas y tranquil 39 min de vidéo EASYYY (jrigole :) haha on sait pas combien ca va durer la vidéo :p mais c'est 39 min de répétition, on parle d'épuisement non? :p c vrai :)p c où les 39 min? le lien juste au dessus ah XD c cool, mais un peu tristounet je trouve..oui je trouve aussi

Bon GIRLS ! Faut qu'on décide :)

Oui, est ce qu'on choisi un seul objet (architectural) à traiter, ou on traite plusieurs objets? je pense que c'est plus évident et obvious si on a qu'un objet à traiter

Moi je prendrai un seul objet... mais quand tu dis objet tu parles aussi d'un habitat ?

Je pensais à un objet comme un mur par exemple. pas forcément tout un habitat, mais ca pourrait aussi.

Ah ouii ok ou genre une chambre ou une salle de bain... Mais un mur c'est pas mal parce qu'on peut mettre des portes, des fenêtres, on peut mettre quoi d'autre ? même,ca peut avoir une valeur symbolique..

Après quand on va le détruire ça fait un peu mur de berlin XD ah oue, mince xD

Dans les sims... On peut choisir la gueule et la tenue des personnages ? oui

oue, dans ce cas là on se limiterais au seul jeu sims..ouais

puis c'était intéressant l'idée d'utiliser sims que pour l'archi (comme bcp de gens font)

OUI moi j'aime bien cette idée de mur... genre on verrait que le mur sur la vidéo entouré de champ ou autre chose mais aucune autre habitation...

on peut traiter des combinaisons de mur que pour une chambre/facade (donc il y a bcp de possibilités et un objet) J'aime bien condenser bcp d'imaginaire dans une chose méga minimaliste, tout commence avec un bou de mur, et tout peut être là dedans..ca peut être très esthétique Ouais carrément ! Et puis là on a encore l'idée d'épuisement, d'infini, d'interrogation des jeux vidéos blablabla... En fait ce serait limite comme un machinima prologue... Parce qu'on peut imaginer qu'après le mur on fait un deuxième mur puis un 3ème etc mais je m'égare.

Mais pour rester cohérent il faudrait que ce soit une personne qui le fasse sinon on risque d'avoir des vidéos qui ne se ressemblent pas assez dans leurs constructions non ?

moue ça risque. Mais ça peut être intéressant de voir plusieurs "versions" de la même histoire, plusieurs joueurs qui ont la même obsession. ce qui renforce l'individualisme de chacun. oui si on a un objet précis ça peut fonctionner. Oui c'est vrai mais alors comment reconnaître que c'est le même mur ? C'est forcément le même puisqu'on joue au même jeu ?

parenthèse, écouter le petit son des 4 premières secondes : <http://www.youtube.com/watch?v=U8kFziecfhk>  
oui c'est pas mal, si on répète que ça  
ça me fait penser à une alarme, ou une sorte de course, ou un manque de temps..

Par ailleurs. On pourrait enregistrer nos voix où on parlerait seuls en disant "m.. jvais faire ça, puis ça, puis ça, ah non, plutôt ça.." comme dans les let's play de minecraft. oui c'est une idée, mais j'aime pas ma voix en record :P

Mon frère a un bon micro, je pourrais enregistrer ma voix horrible.. mais si c pas cohérent avec ce qui se passe dans la vidéo ça le fait pas.. et si c la même personne tout le temps, j'sais pas.

J'ai pas de micro perso ^^ mais oui on pourrait... Ouuuu on laisse tel quel lol parce que ça va peut être dévier nos propos... Ça laissera pas assez de place au spectateur pour imaginer, comprendre, interpréter ? OUE t'a raison. xD quoique ça personnifie la chose..

oui c'est un peu arbitraire

PAs faciille de choisiir

faut pas oublier qu'il y a un budget au sims

Ah merde sérieux ?? oui mais si on fait ctrl z?

mais ya un truc!! je sais plus quelle combinaison de clavier et ça te met 1000 euros, et tu fais sa mil fois et la vie est rose.lol

faut chercher sur le net.

XD ça voudrait dire que... parce que on le verra forcément qu'on a pleins de frics... Qu'on a triché et que quelque part on utilise le jeu lui-même et ses cheats codes pour l'épuiser ? oue! mais on pourrait aussi faire une découpe d'écran, et seulement montrer la construction.. ça dépend de ce qu'on veut dire.

mais sinon on peut utiliser minecraft...

les sims c quand même + réaliste..

Ouais puis on parle des sims depuis tout à l'heure on sera plus à l'aise avec lol mais oui c'est vrai on peut couper l'écran mais je sais pas ,comment ça se présente en fait... CONFESION : j'ai jamais vu une seule image des sims >< lol c'est pas mal

ce genre : <http://i1.ytimg.com/vi/ykRbGZWSP0s/maxresdefault.jpg>

Ahhh ok merci kim XD ok donc on peut couper le haut et le bas ou juste le haut. L'idée dans un machinima c'est quand même de cinématographier un jeu... Du coup c'est soit on montre tout en mode tutoriel (brut de brut) ou on cache certaines choses au profit d'un message plus clair ?

oue, ça dépend si on s'accroche à vouloir donner une ambiguïté au scénario = comme si c'était vrai, ou si on laisse la chose telle qu'elle disant bon c un jeu vidéo, mais tout le monde l'utilise comme ça. les 2 sont pertinents je trouve.

Là par contre je sais pas trop quoi répondre... Si on met une musique d'ascenseur... J'ai peur que si on montre tout l'écran le décalage soit trop bizarre mais j'en suis pas sûr... CHIOTTES

disons que si on met pas de sons à nous (voix), c intéressant de contraster avec la réalité du jeu, avec un son off (musique). Et si on fait la découpe, je sais pas si c intéressant avec le fait que nos actions sont + ou - spontanées.

et si on enregistre la réalité? les clics de la souris, les mouvements, nous...

oué ça peut le faire! et ça peut bien éviter l'effet tutoriel..!

Ouais c'est vrai mais j'ai peur que ça fasse vraiment TUTO quoi XD

ah ouais je vois.. Bah faudrait faire un rapide essai ! Loriane a fait des tests avec sims, peut être elle peut te les envoyer.

j'ai téléchargé sims et là je trouve pas comment faire pour l'installer lol

on va tous mourir. xD LES GENS, faut que j'aille dormir pour être en forme demain.

J'ai pas les sims, et jsuis pas trop sûre si on met aussi du minecraft, et simcity traite pas l'objet mur tout seul. Peut être je devrais m'occuper du montage, qu'en pensez-vous?

Oui, comme Dorian aussi a téléchargé Sims pourquoi pas.. D'ailleurs Kim t'es rentrée à Paris ou pas encore?

Pas encore, je prend le train samedi soir. (Du coup, si on pense positivement, on aura deux semaines de vacances à Paris :))) mouais, je dois bosser la géologie, et c MEGA galère! 'xDD )arghh mais bon, c de la galère fun quand même xD

Il est passé où Dorian? peut être qu'il fait des essais... moi j'attends mon frère pour qu'il m'installe mon sims craqué xD OK alors attendez je lis. Bon pour les sims j'en suis à 6% et ça fait 3h j'espère que je vais réussir parce que je sens le crack foireux... Après moi ça m'allait bien de faire le montage j'avoue XD ma version est 1,8 gb est-ce que je pourrais te l'envoyer par megatransfer? Bah essaye mais moi jsuis sur MAC c'est chiant c'est pas les mêmes système d'exploitation :/ oué, ça risque de pas être compatible...

ok ok!

xD ok. je vais y aller. Demain j'installe minecraft, fait quelques essais et vous envoie vers la fin de la matinée. Et sinon, je m'occupe du montage si tout le monde est d'acc!

ok, mais en fait si on utilise sims, à mon avis ne perd pas de temps. Je vais faire des essais pendant la nuit, et puis le matin, tu pourras m'envoyer un feedback... quoi corriger ou sinon réfléchir au montage

oké! Alors vous m'envoyez tout les essais ? comme ça je peux compiler et réfléchir à ça.

Te galères pas avec minecraft on utilise que les sims :)

ok xD

Tfaçon travaille sur le mur XD donc bon n'importe quel jeu de construction poussé ça va...

Ah moi je pensais à juste UN SEUL mur non ? je vais voir si c'est possible

oué moi aussi. Mais je pense : essayez, et on verra ce qui est + beau. Eh mais moi si ça n'a pas chargé

d'ici demain j'vais être inutile >< Kim tu peux essayer aussi de télécharger les sims ? Pour tous vous dire :

mes parents ont des gros problèmes avec les choses crakés, et jveux éviter la discussion et en+ risquer de

claquer l'ordi.. :( Ok tkt :) Ecoutez, toi et Kim avez contibué bcp pour les idées et tout, donc peut-être le

montage vous pouvez vous consulter les deux... Hum qu'en dis tu kim ? Jsuis d'acc, alors demain on

réfléchi comment monter. Mais ça sera une seule personne qui pourra le faire concrètement. T'a peut être le

logiciel le + performant.. Oui exact, bah IMovie ça marche bien ouais après je pense c'est la même

puissance que le tien. Moi ça me dérange pas du tout de le faire :) est ce que tu peux prendre plein de

formats dedans ou faut que toutes les vidéos soient au même format avant de les importer? .DV, .MOV,

.MPEG4, .M4V, H.264 et .AIC : formats que je peux importer :) oké. Je trouve pas la liste de ce que je

peux importer dans le logiciel que j'ai.. mais j'avais mis des truc aux formats bizarres pour le travail de PDH.

Regarde : je peux aussi faire des essais et te les envoyer pour t'expliquer des éventuelles idées. Ouais

carrément

Je verrais demain des vidéos pour trouver des inspirations et voir comment monter. OK bon on se dit comme

base de travail pour juliana et loriane : Construction soit d'un mur ou de 4 mur et personnalisation de ceux-ci, il faut qu'il n'y ait aucune construction autour... C'est ça ? Au fait Loriane si tu peux filer le code à Juliana pour avoir plus de thune ahah

lorsque tu es en mode construction ( donc en arret ) tu appuis en même temps sur : ctrl + flèche de majuscule + alt + c ----> une barre apparait tu écrit " motherlode " et entrer, ça te rajoute 50 000 simsflouz

oki c'est comme si c'était fait !!! Loriane t'utilise quel logiciel pour la capture d'écran, le record?

non dans les sims il y a déjà une caméra pour faire des captures, dans le menu vers la gauche, le pb c'est qu'elle enregistre que qq minutes (et encore) donc il faut appuyer plusieurs fois (non non c'est pas vrai je n'es pas jouer a fond au sims !!!) tttuuuuute ma jeunesse lol !!!lool

xD

juliana il faut qu'on se mette d'accord sur qui essaye quoi : genre couleur du mur, fenetre, porte, objet sur le mur (genre lampe murales) ....écooute et si on fait en ordre, genre tu travailles pendant quelques heures là, et je vois qu'est ce que t'as fait, du coup ca va éviter qu'on se répète... et moi je me réveille à 6 H comme ca mes essais seront prêts avant 9 H quoi (car là j'ai pas réussi à installer sims et j'attends mon frère qui y connait)

oki

Du coup les filles je sais pas si vous pouvez le faire, mais quand vous construisez si vous pouvez faire des mouvements de caméras, ouii genre zoom, oui aussi faire le tour du mur en construction pas de souci !!(d'ailleurs faudrait choisir une hauteur spécifique ? ptet pas plusieurs hauteurs ça montre plusieurs états...) on peut les changer au fur et à mesure pour vous envoyer les scènes, je les regroupe ? qu'est ce que tu veux dire? tu peux les zipper non?

je vais avoir bcp bcp bcp de petites scènes en formats videos avi, oui je peux essayer des les zippers donc je les regroupe pas en une seule ? (déjà je ne sais pas pas comment on fais lol ! ) haha installe adobe premiere pro en version essai et importe toutes les vidéos là. c'est très facile à utiliser, mais ca prends du temps à s'exporter. Sinon tu peux télécharger dropbox et tu mets tout directement dans le dossier, et tu le partage avec nous...c'est pratique et ca se met à jour tt le temps

oui je comprends... peut être sur megatransfer? ou dropbox peut être plus pratique

Non mais tu zippes toutes tes vidéos (chaque zip doit faire moins de 1 giga si tu veux l'envoyer relativement rapidement) et ensuite tu l'envoie via wetransfer Après tkt on les regroupera :)

oki je fera ça !

juliana je viens de trouver un paramètre sur le menu du jeu tu clique sur les "..." à gauche qd tu es dans la ville, va sur capture d'écran et tu peux changer les paramètres, on peut capturer le son (activé ou non ) c'est réglé a 60sec on peut augmenter !!!! super!!

j'ai mis a 1000 sec (20 min environ )

on peut aussi afficher l'interface ou pas, je l'ai met du coup ??

et j'enregistre le son du coup ou pas ?

Vu comme c'est parti il y a vraiment moyen qu'on le fasse rapidement... Parce que construire un mur ça va

XD Après combien de minutes on va faire et tout... EN tout cas merci les filles de vous occuper de cette partie !!

<http://www.youtube.com/watch?v=hZfoj-exuZw> Dorian voici les sons de sims 3 quand tu ouvre le jeu et qd tu construit ! genre ptite vie tranquille dans un petit monde tranquille

Ahhh ok horrible la musique XDD oui lol !!

mais si on met cette musique pdt qu'on construit même en fond, lorsqu'on va tt détruire, si on met un bruit de fou ça peut faire une bonne opposition yep! Yep why not on testera en montant :) je télécharge le son de suite et vous l'envoie -> on peut faire de la déformation de son, genre exagérer une fréquence dans le égalizer, ou expérimenter. Loriane, tu connais plutôt bien audacity, peut être tu connais des effets intéressants? Yes jpourrais faire des tests demain en même temps que tu cherche des idées de montages :)

CA MAAARCHE : jvais dormir. Bonne nuit, à demain !!! et bon courage ;)

Bonne nuiit à demain ! Je serai là vers 10h30 qqle chose comme ça jpense ^^

oue, je pense moi aussi. a+! (PS : Bonne année!! xD)lol bonne annéeeeee

marki

lol j'aime bien les "paresseux anonyme" !!!!

allez sur ce lien, j'ai fait un essai son avec le bruit de tout à l'heure : j'ai atténué le bruit de fond

<http://www.youtube.com/watch?v=Hg0LNebBTOk&feature=youtu.be>

moi je pense toujours à une bombe ou un truc comme ca.. xDLol j'avoue... oué moi aussi lol

mon favori reste la musique d'assenseur. c humoristique et tout le monde peut un peu s'y reconnaître..

Ouais ok musique d'ascenseur tte façon on verra au montage si ça le fait :)

oué ok!

et j'imagine une musique de ce genre :

<http://www.youtube.com/watch?v=fon5mk0yCtg&list=PLB2697EA67646C11C>

ya souvent ce genre dans les sims.

Ah ouais troop ! C'est un peu genre une individualisation de masse au sein des outils numériques actuels. Le message passera t il aussi clairement ?

Si on exagère à fond, peut être. Faut y aller, et voir ce que ca donne je pense.

J'ai envi de vous montrer ca :

[http://www.youtube.com/watch?v=qL9txZhVSfk&feature=c4-overview&list=UUcJgOennb0I4a\\_qi9OMkRA](http://www.youtube.com/watch?v=qL9txZhVSfk&feature=c4-overview&list=UUcJgOennb0I4a_qi9OMkRA)

ahwoow super cool!!! comment ont ils fait ca!!

Dsl mon youtube buug a mort ça parle de quoi ?

c un mec qui enregistre ce qu'il a fait sur minecraft, il fait de construction modernistes, et c assez impressionnant. Et bah il nous fait visiter sa maison. il doit passer 3 ans à construire.. xD

Ahhhh lol ok. J'essaye d'imaginer ce que pourrait rendre notre vidéo...

est-ce que quelqu'un peut m'expliquer si on utilise sims ou simcity?

on peut utiliser les 2 non?

Vous pouvez me rapeller le logiciel que vous utiliserez pour enregistrer l'écran? sur windows?

Oui j pense. Moi j'utiliserai quick time pourquoi ?

ah ok, j'ai un logiciel pour linux, mais pas pour windows, pour enregistrer simcity.. jsuis entrain de chercher, mais c pasevident.. mais oké, jvais voir avec quick..

j'ai fais 23 scènes d'une dizaine de min chacune : j'ai fais tous les papiers peints, toutes les portes, toutes les fenetres et toutes les porte-fenetre en changeant les couleurs de chaque éléments !!!

je peux en faire encore pleins pleins pleins mais je vous avoue que là je vais dodoter !!! on s'en rend pas compte mais ça fait plus de 4h que je "joue" hihi vu qu'il est 3h15 !!!

juliana pour qu'on fasse le même mur (ou pas) je sais pas !!! en tt cas, le mien fait : 13 carreaux en longueur et est situé à 16 carreaux de la route parralèlement. j'ai pris un terrain vide et avec le moins d'éléments au alentour.

du coup tu dois "juste" (pas du tout un euphémisme !!) faire avec les objets du mur, si tu n'arrives pas a mettre les sims je le ferai demain

il y a :

- lampe
- tableaux
- deco cuisine
- les rideaux
- miroir
- déco salle de bain
- déco salon (c'est surtout des tableaux donc déjà fait)

et je peux faire d'autre vidéo s'il faut, mais je vous avoue que là, je vais pas tarder !! je vais mettre un réveil vers 13h

dites moi si c'est bon pr les vidéos?!!

Loriane moi j'ai rien reçu...

J'ai finalement réussi à installer Sims, Le problème est que je ne vois pas où s'enregistrent les vidéos dans l'ordi..

les plus sympa sont " mur - multiple maison" ce sont des vidéos avec des assortiments de tts.

créer plusieurs espaces sur un seul mur !!

donc on peut en faire encore bcp !!!! vu que c'est heuuuu infini !!!!!

je n'ai pas mis l'affichage du menu, sinon ça aurait fait trop "tutoriel" comme disait Dorian, là on peut faire

des mélanges et être surpris à chaque apparition

j'ai tout de même filmé une fois avec le menu si il y a besoin pour le montage !!

je vous envoie les scènes par mail en zip

bisous a tous bonne nuit

BIGGGG PROBLEME ::::: j'ai fais les zip mais wetranfert tourne depuis plus de 1h et est tjrs a 0% ....  
donc là je sais pas quoi faire !  
je vais essayer sur dropbox donc inscrivez vous ! j'espère que ça va fonctionner sinon on est mal !!! on est obligé de se voir demain sinon !

GOOD MORning à touuuuus, je vais de ce pas m'inscrire sur drop box  
Bonjouuuur! Je vais t'envoyer un mail Dorian pour les testes de l'intro et outro de la vidéo (je calque sur ce que j'avais fait pour PDH).

OK ça marche :) Cool Loriane t'as bien bossé et tkt pas pour les vidéos on va forcément réussir à les avoir

T'a dormi Juliana??

oui j'ai dormi car on s'est dit avec Loriane qu'elle allait faire la premiere partie e moi la deuxième après avoir vu les vidéos. Mais du coup là j'ai pas de vidéos

ouf xD si wetransfer marche pas, elle peut utiliser <https://www.zeta-uploader.com/fr>  
<https://www.dropbox.com/s/jxeo65wew2nkh63/Musique%20d%27ascenseur.mp3> : cliquez sur le lien et dites moi si vous pouvez télécharger siouplééé ca marche! je vais essayer de déformer le son, pour voir ce que ca donne.OK mais c'est pas ce son ^^ je te l'ai envoyé par wetransfer le son des sims :) c'est un mp3 qui dure 50 min jcrois oui tu l'as envoyé hier. là c'est une autre musique  
ah! oké attend je vais voir..

Est-ce que vous pensez qu'il peut avoir un problème si ce que je fais et ce que Loriane a fait (par rapport à l'environnement du mur) et ce que je vais faire changent? Car je comprends qu'elle a utilisé les couleurs pour le mur, les fenetres et tout ca, et moi je vais utiliser la déco. Mais est-ce que je fais ca sur un mur sans couleur? Car à mon avis cela pourrait être mieux si on utilise des combinaisons... une couleur, une photo sur le mur de couleur et puis ctrl z moi j'ai mis des couleur sur le mur a chaque mur

Je pense que c'est pas grave si c'est pas exactement pareil. On imaginera que c'est des moments différents de la même scène, tout simplement. Le montage devra aider à imaginer la continuité.

puis je sais pas quels paramètres de vidéo elle a choisi...genre qualité et la taille

A mon avis : prend le max de qualité, commeca on risque rien..

OKI j'y vais alors, je recommence à bosser. A tte

Ouais tu peux utiliser le plus de combinaisons possibles après fais comme tu penses être le mieux ! Mais oui déco et couleurs murs tout ça tout ça je pense c'est le mieux :)

Je viens de t'envoyer le mail Dorian, dis moi si t'a bien reçu.C good :) oui pas mal

JULIANA il y a combien d'heures de décalages ?Quels décalage? Enfin il y en a ? en Albanie par rapport à paris?ah non non, il y en a pas :D c vrai? pourtant c un bon bout plus vers l'ouest.. oui...mais je sais pas, grâce par exemple c'est une heure en avant, mais pas nous :P XD ok jviens de m'afficher lol

## Recherches de titres :

Erase and rewind :) (cos i'll be changing my mind) <http://www.youtube.com/watch?v=6l4ezGXVx84>Sisi cardigannns.

oue, mais ca précise pas l'enjeux spécifique.. je trouve. c ce qu'on voit (et encore..), mais pas plus.

Perso j'aime bien l'idée d'épuisement avec le ctrl Z : on épuise toutes les possibilités que nous offre un choix, en même temps tout en épuisant on construit de nouvelles possibilités (on est pas dans le non-choix, ni l'indécision au contraire) mais nous si on montre ces possibilités on ne peut en montrer qu'une partie et non une infinités (sauf si on arrive à créer un algorithme aléatoire d'actions...lol) et du coup on crée un imaginaire qui se déploie à partir d'une seule et même action.yeah! C'est un peu comme les tentatives d'épuisement d'un lieu de georges perec. Du coup nous on travaillerait sur la tentative d'épuisement d'un jeu vidéo. Les jeux vidéos sont il infini dans leur choix ? Où s'arrête les possibilités ? Quel contrôle avons-nous d'eux ?

Je trouve pas ou c'est enregistré ma vidéo :( -> va voir dans les setting du jeux, c peut être écrit là quelque part..

c peut mettre en relief l'obsession qu'on peut avoir à tt personnaliser sur les outils numériques. -> l'espace numérique. => il pourrait y avoir une dimension égoïste, un centrée sur soi... genre on construit son palais..jsais pas xD Oui comment les jeux vidéos débrident nos désirs, nos envies, nos actions aussi et nos possibilité et du coup on en revient aux questions de Les jeux vidéos sont il infini dans leur choix ? Où s'arrête les possibilités ? Quel contrôle avons-nous d'eux ? on pourrait finir par détruire tout parce qu'on arrive pas à ce décider. Et commeca fini le machinima : dans l'ambiguïté du vide? Ouais carrément il y a pas une fonction mettre le feu dans sims ?

oh yeah! dans simcity c les météorites ou un volcan je crois, et dans minecraft du TNT!!

puis c'était intéressant l'idée d'utiliser sims que pour l'archi (comme bcp de gens font)

OUI moi j'aime bien cette idée de mur... genre on verrait que le mur sur la vidéo entouré de champ ou autre chose mais aucune autre habitation...

on peut traiter des combinaisons de mur que pour une chambre/facade (donc il y a bcp de possibilités et un objet) J'aime bien condenser bcp d'imaginaire dans une chose méga minimaliste, tout commence avec un bou de mur, et tout peut être là dedans..ca peut être très esthétique Ouais carrément ! Et puis là on a encore l'idée d'épuisement, d'infini, d'interrogation des jeux vidéos

Voilà ça concerne notre vidéo...

Mots clés :

- mur / architecture / espace numérique/virtuel
- obsession de la personnalisation
- épuisement du temps, de la spontanéité, du jeu (différence avec la réalité)
- "liberté" / limites du jeux
- qui contrôle qui? (le joueur le jeux ou l'inverse)

Mur = cloison = frontière = en dedans et dehors = entre jeux vidéos et réalité = nous on épuise ce mur = donc on essaye d'en connaître tous les recoins, on l'habille, on le décore, on se l'approprie quoi

Peut être trouver un mot de Sartre ou Freud qui décrit quelque chose du genre..? sur la nature humaine?

Au fait, on se dit quelle durée pour le machinima???

On verra au montage ! Parce qu'au montage la question de la vitesse va aussi se poser, on accélère les scènes ou pas ? ah oui! Faut tester. => Déjà, on peut faire que la musique accélère progressivement, ça peut évoquer (et causer) le stress!

oui ! pour le titre on peut essayer de substantifier ce qu'on fait lol le truc qui sert à rien de dire... Bref genre atonicide, épuisement (ou jouer sur l'humour : rupture de stock, destockage, liquidation) OU débordement (mouais)

J'aime bien liquidation : ça peut concerner les objets, les possibilités, la créativité. bref, tout ce qui est en jeu. Oui et puis on peut facilement comprendre qu'on épuise le jeu oui

Et c un peu militaire..? Ya pas un mot qui ressemble du voc militaire?

jvais looker :

tu sais dans les films quand il disent de tuer telle personne, ils disent pas "tuer" mais un autre mot..LIQUIDER? Oui il dit ça, ou supprimer, d'ailleurs dans synonyme de liquider il y a épuiser lol

Wow, c grâce le parallèle entre le voc du clavier et le voc militaire o\_o ca le fait trop je trouve!

Ouais j'avoue et puis il ya contrôle, alt (genre HALTE) etc lool

On pourrait faire un mini logo pour le titre : genre avec les touches du clavier..? par exemple avec la touche "supr"..? Why not à voir si ça le fait et si on se répète pas trop avec l'image! oue!

( Mon DIEU, jsuis entrain de voir tout vos mails d'un coup, j'ai raté le monde! J'avais pas regardé ce mail là, mais toujours l'autre [kb@bas..]. Désolé Dorian de pas t'avoir répondu pour la question sur le truc de PDH ;(Tkt c'est pas grave ! Lol tu devrais synchroniser tes adresses :) Normalement j'ai un logiciel qui regroupe tout, mais là jsuis pas sur l'ordi où je suis d'hab c pourca.. j'suis tout le temps sur le webmail :S Du coup t'a réussi pour PDH?

Non mais tkt t'as pas rater gd chose ^^ Mouais PDH jsuis pas du tout convaincu mais c'est rendu... et toi? G trop galéré aussi, et jsais pas si on comprend ce que j'ai voulu y mettre.. Mais bon, après je pense que j'ai assez expérimenté et suivi les conseils de PDH (pas mettre en scène mais montrer), on verra. Le philosophe peut y voir tout ce qu'il veut xDC'est vrai ! moi c'est le contraire j'ai peut être trop mis en scène :( Ca dépend comment tu t'y est pris, oui moi aussi c super mis en scène, mais seulement au moment du montage, et pas avant. J'ai pris des vidéos que fait mon frère au lieu que j'ai analysé, et là c'était sur que c'était pas mis en scène consciemment. J'espère qu'on n'aura pas une mauvaise surprise avec ce rendu. Par contre, ça me rassure que j'étais pas la seule à galérer. En fait c'est pas évident de s'exprimer que par les images et vidéos vu que tout est hyper subjectif...mais bon, on verra bien... Je trouve que c'était le plus dur travail que j'ai jamais fait x,D c 10000 fois + dur qu'écrire une dissertation. C bien normal qu'on ai galéré : on a inventé un nouveau vocabulaire.Ouais grave et on le refait là :p

**OK VA POUR LIQUIDATION ALORS ? oue! qu'en disent les autres?**

Du coup KIm pour intro et outro... ON essaye de faire un truc comme taufenbach fenre pas trop surchargé, plans successifs, une info par plan ? OK Pour l'outro faudra voir notre sentiment par rapport à la vidéo même, vers la fin.Yes carrément !

Je vous envoie un essai de déformation de son par mail. si j'y arrive.. voilà ! Dites moi ce que vous en pensez! A la fin, ça fait un peu robot qui beuge..

Loriane : à 3:15 dans les sons des sims ya un truc intéressant, sa rapelle un peu l'alarme. Peut être un peu extraire ca progressivement dans la musique..J'ai pas entendu le son, dans le mps3 que je vous ai envoyé ? oue celui de 49 min.Ah oui ok j'ai entendu, ça fait un peu genre musique dans les jeux télé genre quand une personne doit répondre pour la stresser on met ce genre de musique lol oue xD c exactement ca! sorte d'alarme légère, mais qu'on pourrait faire dévirer..

Oui ton essai est bien concluant jtrouve ! ya moyen que ça fasse un bel effet J'ai l'impression que ca va être nécessaire après d'accélérer les images aussi

J'sais pas si la référence au robot est pertinente là dans ce travail.. mais j'arrive pas à faire exactement ca que j'imagine. Enfait faudrait que vers la fin yait un effet de : un truc qui devient dégeulasse, informe.. Pas forcément...

Oui comme si la musique du jeu elle-même n'arrivait plus à suivre les actions du joueur qui ne fait pas ce que le jeu lui suggère de faire : faire sa putain de baraque. oue, l'épuisement du logiciel par rapport aux obsession du joueur.

On se réveille!! <http://www.youtube.com/watch?v=ZzPkggWktQo> Genre ce qui ya au début, c pas inintéressant, ca pourrait dériver vers cette ambiance.XD dark dub evil trash

Ya des trucs à voir dans Pink Floyd aussi : <http://www.youtube.com/watch?v=hT44cUPZQ2o> à 2:30!

D'ailleurs, serait-il + intéressant de choisir une seule séquence musicale de celle des sims, et puis la répéter tout le temps, plutôt que de changer comme c fait dans les sims (justement pour qu'on en ai pas marre trop rapidement)? il me semble plus intéressant comme ca Ouais quelle séquence à votre avis on prend ? (c'est pas évident de choisir une séquence en 49 min!!) faut laquelle est le + exploitable.

#### Idées pour le montage :

On pourrait tourner la caméra autour de la scène, faire plein plein de tour, toujours avec des raccords de mouvements. Et tout ca pour mettre en scène l'individualisme

tu parles pour la fin ? non, dans toute la vidéo, genre au début on tourne lentement, mais vers la fin ca nous fait tourner la tête. ca peut être pas mal, et il peut avoir la musique aussi qui s'accélere, et à la fin on détruit le mur avec un bulldozer et c bon xD

Ouais à voir parce que loriane a déjà fait pas mal de vidéos déjà ce serait bête de pas les utiliser ^^ oue oue! :)

Yaaaay j'ai finalement trouvé mes vidéos! uhh c'était un coup de stress. ouf!

On pourrait finir sur la destruction de la construction que vous aurez fait (à voir comment faire disparaître de manière un peu cinématographique?), et finir sur un plan avec :

- le paysage vide
- ou le ciel

en tout cas quelque chose qui rapelle le néan.

-> un flou progressif et puis un fondu sur noir MEGA lent? Ou un arrêt net et brutal lol ah oue! ca dépend du rythme du reste.ouais !

bonjour les gens je viens de me reveiller je me suis couché a 6h30.... le fichier a charger tte la nuit et dorpbox me dit encore qu'il faut attendre 3h....

Salut Loriane ! Bonjour! J'ai mes choses en flou vers le haut pour toi!

je vous envoie des capture d'écran pour vous montrer ce que ça donne

Questions :

=> Oue, comment on peut détruire un mur dans les sims? avec un marteau!! c'était trop cool! xD

oue un truc un peu brutal!DES SUMOSSS

xDDDDD lool

<http://www.youtube.com/watch?v=BN65-3Cvwb0&feature=youtu.be> voilà la destructionMDR on dirait des prouts wesh : trop brutaaaaa XD

xDDDDDDDD grave.

Et si on insère une scène de simcity commeca ? <http://www.youtube.com/watch?v=QIrc8LQ5Ox4> genre, le logiciel incarné!

Moi je préfère ce qui a dans sims...pour ne pas changer des dimensions

oue je comprend. Mais ca pourrait être la suite de la maison des sims, dans simcity ca sera devenu une ville, mais on casse tout après. jsais pas.

Héhé c'est toi qui l'a dit hier : mieux vaut se concentrer sur une seule chose pour lui donner une plus grande ampleur et je suis tout a fait d'accord:)

oue ok, mais fait pousser un peu la destruction dans sims..

Oui jsuis d'accord ^^ parce que des prouts... ya pas un cheat code ?

<http://www.youtube.com/watch?v=u6wvkVZfQzQ> c possible de faire ca?

**Il est possible de faire exploser des objets à partir du niveau 6 de la compétence Invention.**

oh! oké. xDlol

<http://luniversims.com/index.php/topic/69-newssims-3-ambition-inventeur-comp%C3%A9tence-et-profession/>

=> Est ce qu'on peut avoir des point de vue de premiere personne?

=> Et Est ce qu'on voit la souris dans les enregistrements dans sims?? non Ah cool ! oké!

=> Est ce qu'on peut choisir l'environnement enfait? Parce là je vois des montagnes, des arbres.. ca peut se varier? commeca on peut finir sur un environnement + désertique par exemple.

je suis maudite !! pk le doc veut pas inserer d'image ?!!!! dans insertion image est en gris ... oui ok

Cool les vidéos Loriane ça le faiiiiit grave jtrouve :) oue trop! merci voila j'ai envoyé un peu de tt là

Du coup t'as fais aussi des murs hyper chargé ? oui à la fin elle sont en train de charger par mail et drop me dit 2h ouiiii !!!

En tout cas les plans que tu nous a montrés sont vraiment bien et l'environnement aussi !

Je vous envoie ma vidéo par zeta uploader. Il y a 16 min j'ai l'impression d'avoir épuisé tous les éléments de déco. je laisse ca charger et je dois aller voir mes parents pour quelques minutes/1 heure car ca fait 2 jours que je ne leas ai pas trop vu lol (je bosse chez une copine car j'ai pas internet chez moi) A tte! ok ok! ok

Lol ma pauvre ! bah envoie par mail alors :)

Il y a quelqu'un ? oui moi, je

Ahhh cool :) regarde ma banque de vidéos, voir si ya des idées.

Tu sais jme demandais si c'était pertinent de mettre que 2 environnements -> lesquels? Bah les vidéos de loriane et celle de juliana :) seulement (autant n'en mettre que un non ?) Parce que du coup on va ptet pas comprendre le message. On va se demander pourquoi on voit un mur dans deux environnements différents ?

oue. Mais après on pourrait en mettre plusieurs, genre comme si elles construisaient pendant plein de temps, dans une temporalité qui dépasse celle des arbres et de l'environnement (géologie). -> extrême. xD

Faudrait qu'elles fassent des captures sur plusieurs environnements.

XD ouais mais carrément mais du coup on aura pas le temps j pense ^^ Ouais exact c'est ça mais un seul environnement c'est pas mal non plus ça montre l'obsession d'un joueur sur un seul et même objet et sur un seul et même lieu

Soit un seul, soit plusieurs, mais pas 2! Voilà ^^! Là on pousse à fond le concept, je trouve que c'est bien :) grave !

drop dis qu'il reste 1h donc je pense c'est bientôt bon jespppère !!Yeahhhhh

Un seul et même lieu suppose un seul et même joueur... Plusieurs lieux supposent peut être plusieurs joueurs qui ont la même obsession donc une communauté. Est-ce qu'on veut aller dans cette notion de communauté ?

disons que ça permet de donner un discours sur la nature humaine aussi, un constat + général. La notion de communauté je l'oublie un peu dans le scénario, chacun est occupé avec SA construction..Ouais c'est pas faux mais j'ai peur que l'ambiguïté reste si on montre des murs dans dif lieux les uns après les autres. MAIS ENFAIT, si on ordonne les séquences avec un environnement + complexe VERS un environnement + minimal, on dit qu'il y a un seul joueur, mais qui y passe "plusieurs milliers d'années".. c + la notion de temps que de communauté en fait..Ce serait bien en effet mais concrètement on a pas le temps x)

:( ça prend bcp de temps de se mettre dans plusieurs environnements dans les sims?Dison que Loriane a passé plus de 3h en essayant beaucoup de choses, elle s'est laissée aller mais là si on commence à scénariser les prises de jeux ça va prendre plus de temps non ? :( Rester minimal c'est bien aussi ? ^^L'imaginaire et la réflexion n'en sont pas moins présents et développés :)

En effet je préfère le minimal...car quand on joue, j'ai l'impression qu'on bouge pas mille fois le point de vu surtout quand il y a qu'un mur...

oké, faut voir ce que donne le montage.Exact ! D'ailleurs pour le montage ! Et si on commençait à s'intéresser au son ? :)

Au fait Kim ! Loriane m'a dit qu'elle avait essayé de bouger le moins possible l'écran quand elle se remettait à enregistrer du coup jme dis que si on les mets bout à bout (ses vidéos) ça peut faire un joli plan séquence. u alors on fait des fondus comme Taufenbach mais j'ai peur qu'après elle va croire qu'on a copié ^^

Ya pas de copie si la chose a sa propre justificationstylé la phrasseeeee je la ressortira plus souvent XD. La façon dont on monte peut donner un indice sur le temps qui passe dans le jeu. Si on monte avec des fondus : ça peut évoquer le temps qui a passé.

Si on colle cote à cote des plans sans fondu, ça ramène la scène au ici et maintenant.

On pourrait débiter dans un "ici et maintenant", très normal, très commun. Et puis plus le temps passe, on fait des fondus.. qu'en pense tu? OUI ! c'est pas mal de créer des ellipses avec les fondus. C'est vrai que si on faisait que des ici et maintenant, on serait obligé limite de faire une vidéo de 83 minutes (on parle d'épuisement) après ce peu être un parti pris mais bon va charger ça sur youtube XD il faudra trouver à quel moment il est convenu de commencer les fondus : pas trop tôt sinon ça fait du faux cinéma..

Et je sais si c'est intéressant d'accélérer la vidéo..? J'ai du mal à

imaginer..<http://www.youtube.com/watch?v=8ILLF9Q7BY0> c'est une construction en accéléré :) -> oue, ça fait un petit peu machine qui construit et calcule. Ça peut être pas mal, mais ça dépend pour quoi...

On pourrait jouer sur un contraste de temporalité entre la musique et l'image : des fondus uuuuuultra lents, et

de la musique assez accéléré..? Ouais carrément ! Ultra lents à la fin ! d'ailleurs en parlant de musique XD on prend celle des sims ?

J'sais, c'est vrai que ça colle parfaitement, mais la prof pourrait se dire qu'on a pas trop cherché.. :S mais si jamais elle adore notre machinima et qu'elle veut l'exposer, faut prendre des musiques soit libres, soit celle des sims, sinon faut citer l'artiste et j'sais pas si on a le droit blabla ~ si ça devient semi-officiel..

Ouais après taufenbach a juste mis le nom ! Après si on modifie la musique des sims et qu'on prend une partie ou plusieurs qu'on fait des ajustements là ya du taff !

Enfait ce serait juste reprendre une petite partie de la musique de 49 min, et la répéter toute la vidéo, puis modifier le dernier tiers. Faut juste savoir quels sont les bons effets, et je m'y connais pas trop.. Loriane peut être.. OUais pareil j'vais essayer de faire des trucs avec audacity

Accélérer le son : pas de problème. Mais après extraire un truc genre : un son grave ou aigue, le séparer : j'ai pas encore réussi.. j'ai le logiciel en anglais, je comprend pas tout :S la même ><

PUtainnnnnnnnnnnnn IMOVIE ne prend pas les avi et ttes les videos sont en avi bon j'vais voir si jpeux les convertir

Si t'a un mac, tu peux installer Kdenlive, c ce que j'utilisais et c assez simple! et ça prend les avi je crois, je vais tester.

OUE CA MARCHE! Faut faire gaffe en convertissant : ça peut perdre en qualité..! Ouais je sais la loose >< bon du coup tu t'occupes du montage et moi je fais le son final ? OUE, ça sera + facile je crois!

où est ce que sont les fichiers de Loriane??

Ils sont pas encore arrivés ^^ tu t'es inscrite sur dropbox ?

Non, mais tout à l'heure t'avais envoyé quelque chose avec dropbox et j'ai pas eu besoin de login..

Ah oui exact elle a juste a envoyé le lien mais sinon elle m'a dit qu'elle mettrait ses codes sur le google doc pour qu'on puisse les prendre directement :) ah oké, faudra qu'elle m'envoie ou que tu m'envoie.

yess

Euhh.. question : est ce qu'on conserve les proportions de la vidéo d'écran (4:3) ou on fait du 16:9 + cinématographique..? j'sais paaas >< non vas y on conserve les proportions on sait jamais quelle mauvaise surprise on peut avoir non ?

enfait quand je crée un doc sur kdenlive il me demande le "video-profile", et j'y connais pas trop, J'avais pris hd 720p, mais c'est du 16:9.. Les autres c des trucs bizarres..mais je peux découper la vidéo et l'adapter sans problèmes.ok! Ah attend, ça devrait être bon...Faut que je teste quelques trucs pour voir si ça marche. à la fin on mettra sur Youtube, c ça? oui mais elle veut qu'on lui envoie aussi ! Oké.

bon je vais vous envoyer les séquences qui me paraissent les mieux à traiter pour le son.

Ok sinon je convertirai les vidéos de loriane sont beaucoup moins grosse que celle de juliana

je sais pas ça risque d'être un peu confu après nn, avec ttes ces notions ?

je pense savoir comment faire exploser je fais en rentrant je reviens d'ici 30 min le temps que ça charge ok!

ok

32 min me dit drop ...Trop biiien !!! On va y arriver XD

je vais essayer d'exploser le mur

20 min !



vous me dites qd c'est bon pr les video pour savoir si pr tts ça fonctionne ok! d'ailleurs comme moi je peux pas importer des AVI c'est Kim qui fera le montage avec son autre logiciel ! Je vais pas tarder à vous envoyer les sons que j'aiemrais traiter dites moi lesquels vous préférez (c'est de très courts extraits) ok

il faut que je vous dise l'ordre aussi par ordre: ok moi j'ouvre ton zip là  
ttes peintures 123Ttes peintures 123 c'est quoi ? Moi j'ai juste "toutes les peintures"

papier peint

carrelage

boiserie

maçonnerie

Pierre

parement

serie de mur

divers

porte

fenetre

cheminée

multiple

après je vais les regarder voir plus précisément mais la je fais les objets

Voilà les titres exactes :

Tous les s,ries de murs 11

Toutes les massonneries 8

Toutes les peintures 1

Toutes les pierres 9

Toutes les Porte-fenetre avec changement de couleur 19

Tous avec le menu 21

Tous les carrelages 4

Tous les murs divers 12

Tous les parements 10

Cheminé, et mur 20

mur et fenetres partie 1 17

mur fenetre couleurs (dedans-dehors) 18

Porte - couleur - texture 16

Porte et couleurs 15

mur - multiple de maison (d,sol, beug mais en m<sup>^</sup>me temps ça peut servir pour mle d,but !!) 22

mur - multiple de maison 23

Porte - mur - ctrl+z partie 1 13

Porte - mur - ctrl+z partie 2 14

Tous les papiers peints partie 1 2

Tous les papiers peints partie 2 3

Toutes les boiseries partie 1 5

Toutes les boiseries partie 2 6

Toutes les boiseries partie 3 7 (pour les bigleux x)

**LORIANE t'as mis deux fois 21 ^^ sorry mais de tte façon je pense pas que les 2 video sont en continu ah ok :)**

les objet charge sur drop mais ça prend encore du temps... par contre j'arrive pas a faire bruler le mur

voila j'espere je me suis pas trompé

les objet charge sur drop

GÉNIAL MERCI BEAUCOUP !

oui oui lol attend je remet du coup

Piouf lol alors du coup tu peux mettre des numéros devant chaque titre pour savoir l'ordre ? :)

Ah bah tu peux nous donner ton avis ! On se demandait pour l'intro si on faisait comme dans cette vidéo

look : <http://www.youtube.com/watch?v=fDiXWwYXju0>

genre une info par plan et pas trop d'infos pour pas surcharger Carrément! je trouve ca très clean. On plus d'après ce que Kim a envoyé il y a pas bcp bcp à dire, donc ca fera pas trop de plans non plus. Puis faudra choisir un fond qui peut aller avec l'environnement du sims/ou le mur/ car l'auteur là a mis les tons de gris/blanc qui vont avec l'environnement de la scène.

En effet je pense de présenter le titre au debut -premier plan, puis le deuxième plan -les noms p.e -puis ctrl Z et on revient au plan du titre, puis le plan avec le nom de la fac et prof, puis ctrl Z -titre, et comme ca on termine par le titre... (est-ce que je suis claire?) -> c'est une bonne idée! Je vais essayer de le faire! Avez vous des propositions de typos?? :O

Ouais carrément ça peut être bien :) mais peut être même des fonds différents quand on revient à chaque titre pour montrer qu'on liquide tout dans le titre ! Peut être on peut enlever des lettres quand on revient la

2ème fois ou la troisième fois..

Le titre c'est : LIQUIDATION , ca peut être pas mal, et a revient à l'epuisement en fait peut être le titre sera sur un fond gri (mur) et chaque fois qu'on change de plan, un partie du fond avec la lettre se detruit. -> et à chaque changement de plan on changait juste la couleur du fond (mur -> ca peut être un méga gros plan sur le mur, capture d'écran simplement dans sims)? Je vois pas si on enlève des lettres.. on comprendra plus trop non?? Ouais ok on peut faire ça :)

Ouais d'ailleurs à propos de ça jvoulais vous en parler mais on va attendre que kim revienne :) ok on va en parler et peut être qu'il faudra que je fasse les images sur photoshop... OUI c'est ce que je pensais ^^

Je pensais cool de mettre un petit texte pour la description sur youtube qui parle de notre concept ? OUE! Bonne idée! :) Qui a envi de le rédiger? JE peux moi :)

Hei heii, jsuis revenu!! Qu'ya t'il de neuf??

Je suis entrain de tester quel format est le mieux pour le projet, pour que ca perde pas trop de qualité. Vous savez quel format il faut pour mettre sur Youtube? C'est mp4??

Bah youtube prend les mov aussi et les avis il prend à peu près tout en fait :) enfin jecrois lol ma vidéo c'est un .MOV

ya un truc automatique dans mon logiciel qui dit que c pour youtube, et ca donne du mp4, mais jsuis pas sûr si youtube le prend..

Bah si tkt si c'est pour youtube c'est qu'il les prend :) j'ai regardé c'est bon :) oue oké.

Bon je vous préviens le texte est très solennel dites moi ce que vous en pensez, moi j'aime assez lol

Liquider... Liquider le mur, ses possibilités presque infinies, liquider le jeu, y voir un autre usage, ne plus s'intéresser à l'habitat et sa vie mais seulement au mur, le mur comme frontière, séparation entre dedans dehors, entre ce que l'on peut faire dans un jeu vidéo et ce que la réalité nous impose de ne pas faire. Chaque changement est une nouvelle histoire, une nouvelle page, chaque choix est une nouvelle partie et non une stagnation. (-> cette phrase on dirais une annonce de bande-annonce lol ou de pub ouais lol) mais

c'est bien ça on se prend au mot comme une ba ! Choisir, l'obsession de la personnalisation, du moi qui se révèle à travers mes décisions. Liquider toutes nos possibilités de faire, de construire, d'entreprendre. Nos désirs à débrider. En est-on capable ? Qui limite (ou liquide) qui ?

-> la fin j'aime beaucoup, le début jsuis moins convaincue.. il manque quelque part "épuiser la créativité / le jeu qui liquide notre créativité" peut être.. Et oui, c pas clair quelle est la symbolique clairement du mur, on l'a pas encore assez discuté. D'accord et l'idée de frontière te convainc pas ?

Ben comme dans le jeu on peut tourner autour sans problème, et on semble tout contrôler, on voit pas trop où on verrait une frontière réellement tu vois? c'est pas évident à voir du premier coup.. et si on parle d'une frontière, ce ne concernerait peut être pas le mur qu'on montre dans la vidéo. Ah oui trop dans le symbolisme tu penses ? C'est possible oui ! C plus une tentative de construction d'un espace mais qui est vaine, et ne finie jamais. Donc c'est pas liquider le mur mais liquider l'espace ? Le mur comme symbole du début.. et d'une indécision à fermer l'espace, à le terminer.

Jsuis pas sûre si c'est liquider l'espace.. plutôt liquider notre créativité, notre force de décision..

Toute la vidéo et le scénario n'est qu'un support pour montrer ce que font les joueurs, et ce que l'on voit n'est pas en soi directement le message.. tu vois ce que je veux dire? ya une nuance dure à expliquer..

oui oui je vois mais du coup la 1ere partie du texte doit être modifié mais je sais pas quoi mettre.

Mais en fait : on peut tout simplement se passer du début, et commencer avec "chaque changement.." et voilà. Les restes est déjà dit.. On n'est pas obligé d'expliquer la symbolique du mur, peut être on comprend intuitivement.

ah oui, makes sense! le mur c'est un support, c'est pas essentiel, et à mon avis ne porte pas une symbolique dans ce cas.

Great ! alors le texte c'est ça :

Chaque changement est une nouvelle histoire, une nouvelle page, chaque choix est une nouvelle partie et non une stagnation. Choisir, l'obsession de la personnalisation, du moi qui se révèle à travers mes décisions. Liquider toutes nos possibilités de faire, de construire, d'entreprendre. Nos désirs à débrider. En est-on capable ? Qui limite/liquide/épouse qui ?

Limite ou liquide ? ou peut être épouse

jsuis pour limite.

le première phrase rend le tout floue, remarque.. et elle est pas évidente en+.. Arf faudrait commencer par une phrase qui parle de l'épuisement de notre créativité ?

Et donnnc puisque tout le monde est là lol on fait vraiment exploser le mur ? Je comprends pas trop la symbolique de ce geste en fait ^^ Je pense que c'est pour dire que après l'épuisement, il y a rien, après la non-décision il reste rien... je sais pas trop l'expliquer en fait xD lol parce qu'il vaut ptet mieux terminer par ce par quoi on a commencé ? c'est à dire le choix, les décisions et ne pas terminer par une explosion la vidéo ? hmm oui...l'infini...

en fait l'explosion du mur symboliserait l'épuisement de la créativité et l'absurdité de la situation : on a mis toute notre énergie à explorer toutes les possibilités, et tous ça pour quoi : ben pas pour grand chose..

en fait, je pense l'essentiel c de terminer sur du vide. Mais on est pas obligé de passer par une explosion.

Terminer par du vide ouais jsuis pour et puis ça colle avec le texte (heureusement lol) oui trouver un moyen

plus "élégant" pour faire disparaître le mur...

Pour les sons :

J'aime bien le montage que t'a fait Dorian : ça rend fou le début. Ça serait cool de finir sur un truc de ce genre, si on arrive pas à déformer le son, ce qui est plutôt dure techniquement..

J'aime bien les sons 1 et 4 surtout. Le 9 est marrant mais un peu kitsch xD

Ouais c'est ce que je me dis.... Si on galère trop bah on faire des superpositions et ça ira XD

Tu pourrais superposer le même morceau mais décalé, inversé.. voir ce que ça donne.

Ouais carrément mais du coup quel son ? ^^

oh woow c'est super ce que ça rend la superposition!!!

On vote? xD

Vas y lol alooooooors moiii bah tous XD puisque je les ai choisis mais mon préférés sont : 3, 4 et 9 (mais ouais grave kitsch)

!! On pourrait mettre les sons du "coller" des matériaux, dans l'intro! Genre avec chaque nouveau plan, mettre ce son.. parce que c aussi des sons qui viennent du jeux. (je peux voir si je peux éteindre que la musique et enregistrer que le sons ah ouais carrément !!

Oue, mais dans le dossier du jeu il doit touuus y avoir, et j'aurais pas besoin de découper après.. ah ouais je vais voir

J'aime le 4,6,9 et le plus la superposition :)

=> le 4 est fort, ya déjà 3 votes pour!

-> le 9 aussi lool

coller ? oui, on l'entend dans la vidéo de juliana. quand elle modifie des trucs, ça fait des sons marrants. ah ouii c'est vrai ! ouais carrément :) mais il le faudrait sans musique

Il faut chercher dans les fichiers du jeux, je pense ils doivent tous y être!

Est-ce que quelqu'un peut m'envoyer le lien de vidéos?? Loriane me les a pas envoyé

Il faut que tu connectes avec ses codes sur dropbox mais je t'envoie le lien attends deux sec :)

<https://www.dropbox.com/s/oxp7467ie9vr6ul/Video%20des%20sims.zip> juliana voici le lien :)

J'adore la vidéo avec le mur avec 10 cheminée Loriane! xD

merci moi aussi j'aime bien avec mles cheminée!

pr moi, c'est peu être tard lol, j'aime bien tt les sons en mm temps je les connais plus que par coeur !! je

prefere le 5 et 8 s'il fallait choisir mais vrx s'il fallait choisir

OK donc prend le son 4 ou le 9

Les gens, je commence a monter! YEAHHHHH bon courage!!

J'ai pu récupérer trois bruits je vous les envoie

Juliana du coup tu peux faire les photoshop de l'intro tu penses ? oui, je peut faire une copie écran du mur et puis ajouter le texte. Du coup, au final on se dit quoi pour titre, plan de noms, ctrl z, titre, puis l'autre plaN si tu veux d'autre image les nouvelle je prend

-> Le control z on peut le montre sur un plan ultra cours, et du coup pas sur un fond de mur, mais autre chose, commeca ca en sort. Genre ctrol z sur un fond noir et passera sur 3 frames, super rapidement.

Je ne comprends pas...

Mais vous voulez encore mettre le mot ctrl Z sur la vidéo ?

J'sais pas, qu'est ce que tu voulais dire en mettant ctrlZ tout à l'heure Juliana? Un plan où ya ca écrit, ou ..? c'est l'action on fait... donc on a le titre en premier plan et on y revient a chaque fois

oki! xD

drop me dit 1h pr les dernière video... ok ^^

je pense pas qu'il faut le mettre on est parti sur autre chose, le changement de tte façon fait reference au ctrl+z

les gens ! je dois y aller je reviens a 20h je pense que d'ici la le chargement sera fini j'ai chargé mon frère de vous donner les avancés du chargement ok super merci a touuuuute ok merci

oue je trouve aussi

Yep donc on pensait tous la même chose : on écrit pas ctrl Z :)

C'est quoi que vous voulez mettre? Bah ce que t'as dit les captures d'écrans avec les infos dessus ^^

Oue non, je peux juste mettre de la typo sans fond, donc oui, faut le faire avant, j'ai rien dit xD

Ahh oui tu peux le faire toi ^^ normalement tu peux rajouter de la typo sur une image non ?

J'ai pas trouvé comment faire encore, et j'avais déjà essayé pour PDH mais galère, j'avais fait les images à part. ah ok ok donc du coup oui bah faut les faire ^^

On se dit autour de 8 minutes notre fabuleuse oeuvre?? c'est bien suffisant :)) je suis tellement curieuse! Oui puis tu vas choisir les plans les plus intéressants et tu verras combien de temps ça fait ^^

Pour juliana :

le titre au debut -premier plan : LIQUIDATION ,

puis le deuxième plan -les noms

on revient au plan du titre (LIQUIDATION avec un autre fond), Liquidation avec un autre fond?nOui avec un mur différents derrière :)

je pense que le titre et le fond du titre ne vont pas changer, car il y aurait pas de ctrl z dans ce cas. Le deuxième plan change, c'est un autre mur/un autre fond, tu me comprends? c'est un peu difficile à expliquer.

Ouais mais on est plus trop dans le ctrlZ justement on est dans l'épuisement du choix... Du coup là on revient pas en arrière mais on propose autre chose et c'est pas forcément un retour en arrière

On fait je vois les différentes possibilités par l'autre fond où il y a les noms etc Ouais vas y test tout et puis on choisira après au montage ^^

Et qu'est -ce que tu penses sur ca Kim? :)

puis le plan avec le nom de la fac et prof,

puis titre : avec un autre fond donc 5 images de murs différents:)

Pour la typo, on garde quelque chose de simple? Genre Helvetica? Et pourquoi pas de l'akhurat tient regarde : <http://typedia.com/explore/typeface/akkurat/>

J'sais pas Kim t'en penses quoi ? oui ca me semble pas mal

oue ca peut aller, faut voir ce que ca donne. :)

J'ai tout mis dans un doc, ca fait un monstre de 1h10 xD Je pense que même au début, je vais accélérer les enregistrements, parce que quand on cherche les matière qu'on veut mettre dans le catalogue, il se passe rien sur la chose..

Ahah des barres la vidéo insupportable tsais ! tu veux dire les accélérer dans la vidéo ?

oué.Okay okay on verra ce que ça donne :)

mnt ca fait 20 minutes xD loool ça a déjà réduit de pas mal quand même ^^

Est ce que j'essaye de combiner les choix sur les murs entre eux de facon plutôt esthétique ou est ce qu'on laisse les choses ensemble qui témoigneraient d'un goût vraiment douteux..? (ca peut être fait exprès) ah c'et pas mal la deuxième proposition. oké

J'utilise le son n°4... Je galère ma race x)

j'arrives pas à télécharger la police!! :/

Clear sans est pas mal nonplus, ca donne une ambiance légère, comme la musique :

<http://typedia.com/explore/typeface/clear-sans/> Le problème avec ce site est qu'on peut pas les télécharger :/

<http://www.1001fonts.com/clear-sans-font.html> merci!

si tu veux l'hakurat jpeux te l'envoyer si tu veux juliana :) oui stp comme ca on peut voir qu'est que ca donne

Kim t'utilise quel format finalement? 4:3 ou 16:9 4:3 :O attend, jte dis les pixels exacts : 720 x 486 oki merci

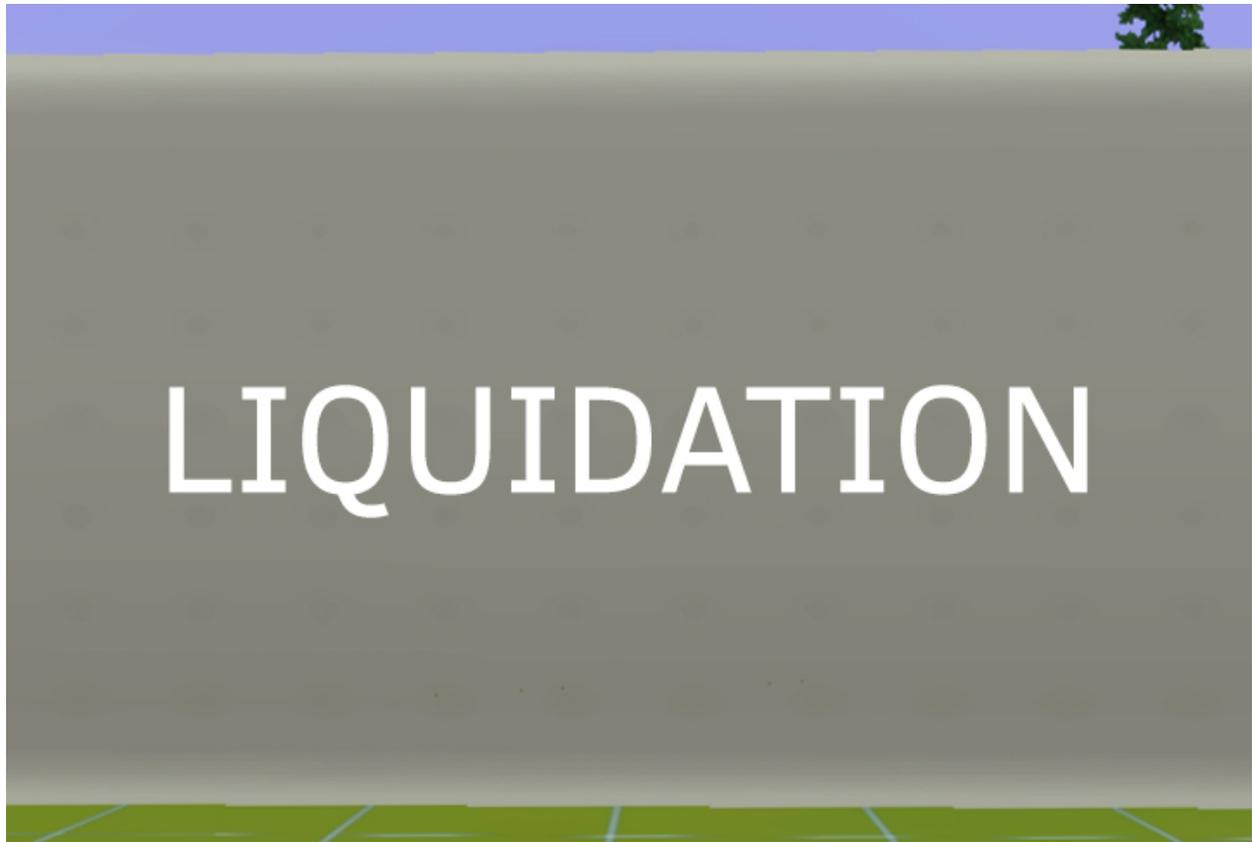
Les sons sont ok, mais j'aimerais bien avoir celui le "fft" xD le quoi XDD

quand met quelque chose, ca fait "ffff". c l'espèce de "coller" simsien.

Ah oui mais j'ai pas pu ya toujours de la musique !

Mais on doit pouvoir enregistrer une vidéo dans sims en ayant la musique éteinte.

plus bas j'ai mis la première image



Avec la typo clear sans

J'ai l'impression que t'a pas la même version de sims que Loriane.. Le ciel est si différent..

ah bon? je le coupe alors? :p

en fait le lien que tu m'as donné Do il 'y a les musiques mais j'ai pas les vidéos et j'ai aucune idée qu'est ce que ca donne; enfin oui, dans son mail

AH c'est bizarre, moi je les ouverts avec vlc et ça marchait ! essaye avec VLC alors :)

ok, ca marche il ya pas de vue rontale xD si quelques fois, mais c rare, et c mieux de faire des captures d'écran à part, sinon ca risque de répéter des motifs dans la vidéo..

mais je pense que ca va aller... sinon pour la typo, et la couleur?

Des fois ya des fonds hype : genre avec des roses, ou des navettes spatiales, ultra kitsch. On pourrait prendre des trucs de ce genre?

Hum jsais pas c'est un peu vide non ? je mettrai de la texture sur le mur un truc plus chargé peut être

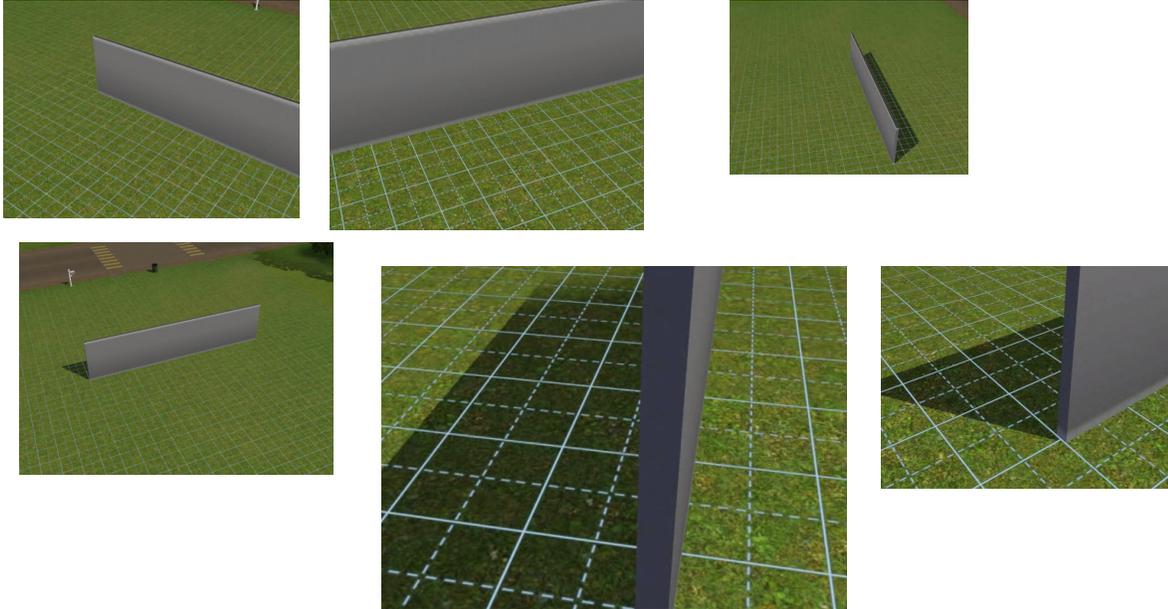
Regarde dans papiers peint partie 1

je pense de faire ca après, pour le titre tenir le mur en état brut et après y ajouter des textures et chaque fois on revient à l'état brut, qu'est-ce que vous pensez? -mur gris titre, -> noms, mur couleur, -> mur gris,

titre -> m

Oue, ca serai logique, mais le mur gris.. est plutôt moche. Ou faut trouver une typo + élégante...

Ouais c'est bien cette logique après je prendrai pas le mur en entier genre je voyais plus des visuels comme ça :



Ca peut aller, mais ca dévoile rapidement le sujet. J'ai trouvé des morceaux où c super près du murs, on voit juste le motif ultra kitsch. Et après ca s'éloigne, sa pourrait être ca dans l'intro : que les motifs... Qu'est ce que t'en pense Dorian? Ah oui c'est pas mal comme début !

Pour le montage : j'ai organisé les enregistrements sur 5 parties :

1. Tout va bien : on essaye tranquillement des trucs, on regarde ce que ca donne, on prend le temps.
2. Ca commence à souler un peu : on trouve pas ce qu'on veut : la vitesse augmente.
3. Stress : vitesse plutôt rapide, pleins d'essais passent à la suite.
4. Stress maximal : encore + vite, même des trucs qui ont plus de sens
5. Beuge : l'épuisement de l'homme, ralentissement total, juste sur des parties où ya bcp d'indécision, et surtout quand ya le blanc, avant que yait la texture qui s'applique.

Qu'en pensez vous?

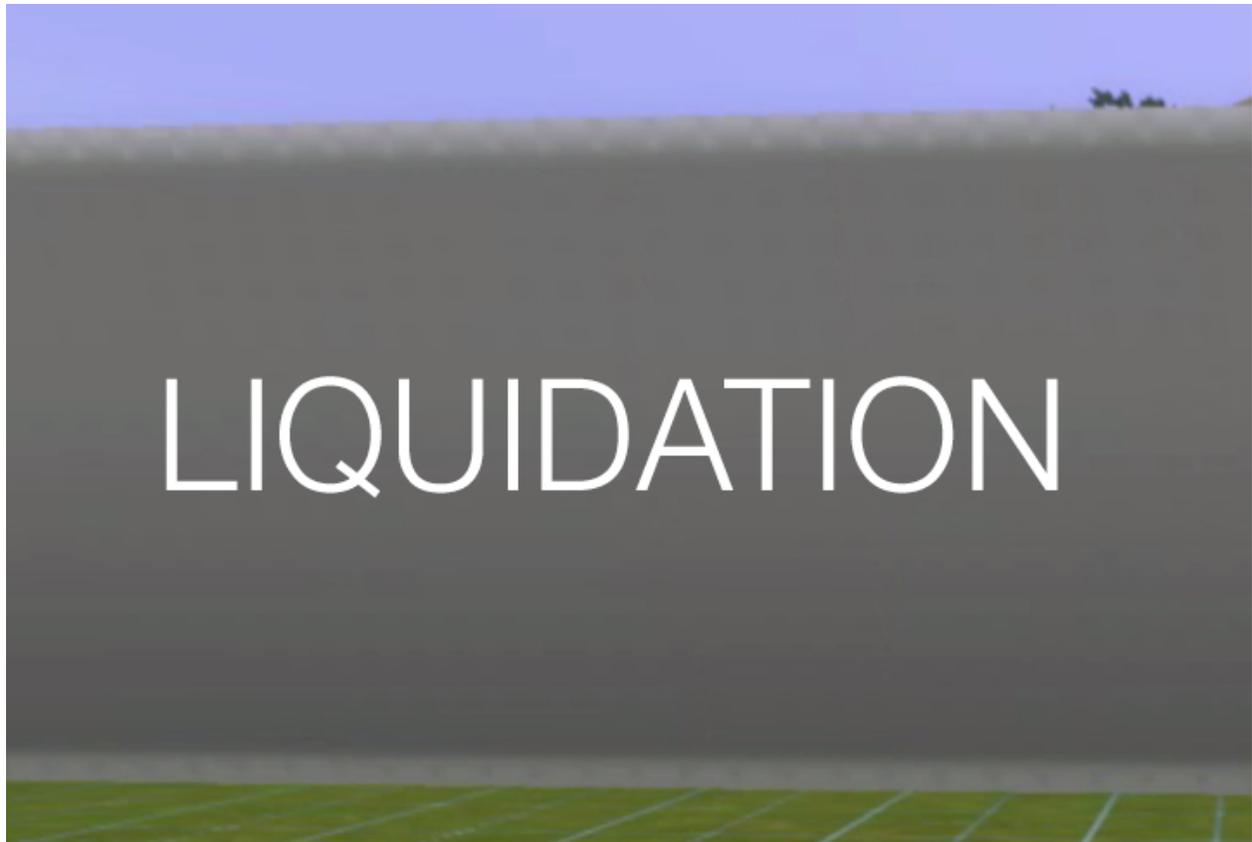
Pas mal!!!

Yep !! Good c'est cool :) par contre jpeux pas trop faire la musique pour l'instant à moins que tu me donne les parties et les minutages.

oue je sais, mais ca va mettre un petit moment encore.Ouais tkt il nous reste demain lool -\_-

Parce que si jte donne le minutage, après ca sera con de rechanger quoi que ce soit dans la vidéo.. Faudrait qu'elle soit quasi pretty.

Plus bas il y a deux autres versions



encore plus bas encore

et si tu fait que le gris, sans le ciel ni le sol?

C'est une capture d'écran de la vidéo de loriane ? Juliana m'a dit que son internet a bugé

Sinon ça va kim tu galère pas trop ?

Ca va ca va, je découpe et découpe.

je vous envoie des tests de déformation ATTENTION le son va être très fort  
J'aime bien 0:12!!

Comment on fait pour mettre des images ici en fait?

Je les glisse :) AH merde sinon t'as dans le menu : insertion.. t'as pas toi ?

Arg, il me laisse pas...

Ya tout sauf image xD Bref, jvais envoyer pas mail.ok :)

Wow pleins de découpe c'est cool :) Tu vas commencer à faire des fondus là ?

re je vois que mon frere na pas du tt fais ce que je lui avait demandé... le telechargement n'est pas terminé il en est a peine a la motier ... par contre il me casse les "\*\*\*\*\*" cacahuètes parce il est 2x moins lourd que k'l'autre et met autant de temps .... avec les objet et d'autres avec tt en mm temps

ça finissait bien la video sinon il manquait des truc mais je vais voir si je peux pas les envoyer par we transfert  
oue ok

J'ai déjà beaucoup de matériel, c quoi que t'a enregistré là enfait?  
Je doit aller diner, je revient dans 1h. Courage tout le monde, il reste plus trop grand chose à faire!  
ok  
Oue bientôt, j'ai encore des trucs au fond, et après j'y vais.

Ok bon ap :) TKT pas grave pour ton frère il a du zapper :) Mais sinon oui LOriane envoie deux ou trois vidéos par we transfer :)

we transfert a l'ai de fonctionner et ça va plus vite !! ah nn c'est revenu a 0... attend je vais essayer autre chose

sinon les dernière je les met sur youtube et vous me dites si ça tu la qualité ou pas ?  
je crois que c'est bon j'ai trouvé !!  
il faut que les envois 1 par 1 et pour une personne à la fois !

c'est bon ça fonctionne !! hihi yoooooupi  
Dorian tu vas recevoir en 1er celle qui arrive là !  
après j'envoie tt surtt a Kim

c'est bien les images la ! super même !

c'est normal que plus j'attend plus le temps augmente ..... genre c'était 12min c'est passé a 37 .....  
JENNNNNNNNNN AIIIIIII MARRRRRe  
pétage de plomb activé !!!!  
ça marcheeeeeeee pas

C'est quand même trop bizarre. Loriane t'as reçu le mail que j'ai envoyé pour Juliana ?  
pourtant j'ai changé d'ordi pour aller encore plus vite ... ça change mais de pas bcp

le quel j'en ai pleins lol ! je dernier avec l'image ?oui c'est de ça que je parlais e disant c'est bien sur drop, les vidéos charge plus vite qd elle sont tte seule, donc je vais les mettre 1 par 1 et je vais pas tt envoyer ouais y'en a deux même (mur avec écrit liquidation). Hum j'ai pas compris ta dernière phrase

Ok ok mais en fait jte demander si tu avais reçu les images que je t'ai envoyé et du coup si tu me dire laquelle tu préfère (quelle typo) ^^  
moi, là plus fine, celle ou la contre-plongé est plus marqué ok :))  
a,ok J'aime + celle où la typo est très fine, mais la perspective est un peu fausse vers la gauche..

je vais essayer sur youtube voir si la qualité est touchée  
je vais mangé je reviens

Coucou, jsuis revenu. Vous êtes encore en vie? moi jsuis creuvé u\_\_\_u

Oui je viens de finir de manger ! Je SUIS DEAD mais c'est pas grave je suis content de notre projet et j'y crois c'est ce qui compte :)

Ouep. Je vais monter les morceau que j'ai là, et je vous envoie commeca vous me dites. Mais après je me jette au lit.Ok du coup on laisse tomber les dernière vidéos qu'a fait loriane?

Ben je peux les utiliser quand même, mais je le ferais seulement demain matin. Faudrai que je vois à quoi ca ressemble. **Loriane, tu pourrais nous envoyer des captures d'écran?Elle est parti manger :)** ah, ben elle vera le fluo..

oui les videos charge tjr mais ça avance petit a petit !!

j'envoi des capture d'écran de ces dernières AH T LA ! ^^ cool !

j'ai envoyé un 1er mail avec plusieurs images :

rideaux - volet

tableaux

miroir

lampe

element de cuisine

déco diverses

Loriane, est-ce que tu pourras prendre quelques captures d'écran frontales stp? Genre le mur gris, sans décor et puis 4 ou 5 autres avec du papier peint

ok jte les envoi Merchiii!! je dois rallumer le jeu je t'envoi ça dans 5 min !

Je vais essayer de faire le son demain j'espère qu'on aura le temps je flippe parce que je gère rien en son.lol Juliana nous a envoyé l'intro :)

Perso je pense pas qu'il faille absolument mettre qui a fait quoi

Ah, mais la prof a beaucoup insisté..OK ça marche ! C'est juste que j'ai l'impression qu'elle veut nous noter individuellement mais avec ce qu'on a fourni j'aimerais bien qu'on ait tous la même note tu vois :)

Je pense pas qu'elle aille analyse ce que chaque pesonne a fait individuellement, juste voir si elle a participé autant que les autres..Est-ce que ça dérange si on lui dit dans le mail qu'on aimerai être noté pareil parce qu'on a tous fait le même taff? Ca peut s'essayer xD je pense pas que ca dérange..ok cool ^^

Je crois que yen a trop xD Là j'assemble tout, ca va faire qlqch du genre 12 ou 14 min. Vous me direz les plans qui sont moyens et je les enlèvais, j'ai un peu de mail à faire de la sélection.

OK pas de soucis :)) Ah ouais va falloir réduire parce que 14 min de son je vais réussir XD ou alors on répète pleins de fois le même son mais ca va etre ARCHI chaud

Oui va falloir réduire, mais vous me direz quoi choisir..

Jsuis entrain de faire l'intro, j'ai presque fini!! Je remarque que la perspective dans l'image des "taches" est vraiment pas terrible! Et dans "liquidation" pareil!!!! e\_\_\_e" C'est un peu gênant..!

Ouii je suis d'acc. Je vais essayer de faire mieux et de le corriger. Mais sinon qu'est-ce que tu penses pour les images? Jsais pas...jsuis neutre. Pas woaw, mais pas nonplus ouf terrible.. moyen. Ca me convainc pas à 100%. C'est pas assez spectaculaire..

Oui, ok. Est-ce que la vue frontale serait mieux?Peut être la typo devrait prendre plus de mur ou alors c'est

la photo du mur qui va pas ./ c la perspective qui colle pas

Perso j'aimerais plus une vue frontale, plus simple en fait. oue! Mais puis je sais pas si mon idée complique le truc et c'est trop, ou si c'est bien pertinent, et ca c'est le montage qui va le montrer.

Puis le mur gris.... ca je peux pas le changer On verra demain au pire pour se mettre d'accord ! Mais c'est vrai qu'il faut un truc qui fasse pas trop cheap, efficace et pas compliqué, pas facile

je vais essayer avec ca...

Je suis là :) je veux some feedback

LES GENS! Je vais exporter là, et ca va mettre 10-20 min, je peux rien faire pendant. Après je vous envoie ca par wetransfer. Pour l'intro, vous verra ce que j'ai mis, peut être ca sera + facile de voir comment faire précisément les images de l'intro, en fonction de ce qui vient après.

ok mais peut être Kim as tu une idée puisque t'as vu le film :)

Moi je pensais juste en fonds des motifs très kitsch des murs, juste le motifs (= gros plan sur le mur), et on voit pas encore que c'est un mur. Et là dessus les textes, à la façon de Taufenbach. Aussi oui faut faire d'autres captures d'écrans pour faire les tests

Les gens moi je dois partir ./ est-ce qu'il y a un souci si je fais ca demain matin... après avoir vu aussi l'intro...

Ok bah moi j'attends de voir la vidéo de Kim mais je pense que de tte façon l'intro se fera demain :)

j'envoie les capture d'écran là la dernière charge, non comme ça kim aura tt recu (j'espère lol)!

c'est bon c'est envoyé

Pouvez vous m'envoyer les numéros d'étudiants svp? Nan mais mets pas les numéros d'étudiants ça sert à rien non ?

loriane 11 02 54 65

En tout cas j'aime bien les dernières capture d'écrans que t'as fait loriane ! en frontal ? c'est bon ?

C BON; C ENVOYÉ, allez voiiiiir vos mails :)

puttainte mais pk toi ça marche en 5 min et moi ça prend des heures alorq ue c'est plus petiiiiiiiit ca doit être ta connexion, là où t'est, ya peut être d'autres gens qui utilisent la connexion en même temps..?

Je vais voir tes captures d'écran, j'étais encore sur le mauvais webmail.. 'xD

Do , est-ce que t'as ton numéro d'étudiant là? Nan mais mets pas les numéros d'étudiants ça sert à rien non ? emmm je les ai mis... sinon on les écrit sur le mail

OUI VOILÀ JE TROUVE ÇA MIEUX ! :)

ça charge :) bah jsais pas c'est la connexion internet qui est mieux ^^

hah dis moi loriaaaane tu peux faire des toutes dernières captures d'écrans ? o

oui quoi ? Moi je pensais juste en fonds des motifs très kitsch des murs, juste le motifs (= gros plan sur le mur), et on voit pas encore que c'est un mur. Et là dessus les textes, à la façon de Taufenbach. Aussi oui faut faire d'autres captures d'écrans pour faire les tests : gros plan sur mur avec des motifs :)

oki je fais ça a dans 5 min

Merci beaucoup loriane :)

uinnnnnnnn

Dites moi dès que vous avez vu la vidéo!

Demain matin :

- Repolir les images de l'intro
- Me dire quels plans éliminer, éventuellement changer ordre/tempo/fondus ou pas
- Faire la musique
- Voir si ya d'autres enregistrements à faire dans les sims.
- Tous fusioner, vérifier, uploader et aurevoir!
- et envoyer un mail à la prof biensûr.

Ouf, on a quand même bien avance aujourd'hui! J'ai hate de voir ce qu'on fait les autres groupes, en particulier l'autre classe ⇨

J'ai renvoyé un mail avec 3 images pour l'intro. J'ai l'impression que c'est mieux qu'avant et ca vas mieux avec la suite

OUE, bcp mieux! Mais voyons ce que propose Loriane encore comme motifs..

je fais les capture la

LORIANE c'est galère les téléchargements des dernières vidéos ?

Je sais pas si l'effet ctrl+z se sent au début de la vidéo. Comme ca reviens en arriere que 2 fois, c moyen, on se dit : "wtf?"

Et il faudrait d'autres sons! ;\_:\_ Le "ff"!

Loriane, est ce que tu peut trouver les fichier sons (du coller, clicker propres au jeu) des sims dans le dossier du jeux?

j'ai pas compris ... Quand tu clicke, ou que tu applique des textures sur le murs, ya fait un son particulier, qu'on entend bien lorsque ya pas le son. Les fichiers de ces sons, devraient être dans le dossier où est installé le jeux sur ton ordi. heuuu ouai je vais jms trouvé comme ça ...

Dans le dossier, tu cherche " \*.mp3 " et ca devrait apparaitre..

J'aime bien les sons de l'intro perso vraiment, j'en suis à 5min 44 et pour l'instant jkiffe :)

Peut être inverser les sons : le "pump" et le "ff", le "ff" évoque plus le retour en arriere que l'autre.. PEUT ETRE OUI (c fait aussi) entre 6min30 et 7min 30 ya presque une minute à enlever c'est trop long et répétitif (et à cet instant de la vidéo on a compris le principe jpense déjà) oké, c fait.cool et c'est vrai que ça manque de plans avec des objets à partir de 7 min 30 c'est trop plane tu vois yap, je vois ca demain! donc faudra faire d'autres enregistrements?

Non pas besoin loriane en a fait c'et juste que ça galère à se charger :)

Ah ok. Ben il reste encore .. 24h. Ca devrait aller ;) oui ça devrait le faire du coup la vidéo devrait faire dans les 8 min :) ça va ! j'espère ^^

Même, vous pouvez tester sur des gens qui connaissent pas de quoi ca parle, et leur dire quelle musique va avec pour voir si les tempos sont ok cad si dans l'ensemble ca semble fluide et logique.

Moi aussi j'aime bcp, mais mon ordi n'a pas de son et je loupe un grand élément là :(

Notez tous ce qui vous passe par la tête, je vais dormir, jsuis creuvé! OKAY ! Bonne nuit, bravo pour le montage ! Il est pratiquement fini (@la fin est à réfléchir aussi mais ce sera rapide:)

Yap! Alors bonne nuit!!!!!!!!!!!! Bonne nuit et à demain. Je fini le dernier tableau... et je l'envoie puis on vois qu'est-ce que Loriane va envoyer oki?

un 1er mail est parti mais c'est pas les mieux Ah ouais mais c'est cool ça va être fun !

Yep je propose qu'on quitte ce document et qu'on s'y retrouve demain ^^

Loriane m'a dit que les captures d'écrans était en train de charger sur le mail (donc on verra ça demain pour choisir quelle image on choisit car elle a fait 14 captures). Du coup tu pourras faire la version définitives de l'intro demain Juliana :)

Super! Bon, je vous quitte. Je dois vraiment partir pour aller chez moi :) bisous. Dormez bien. J'ai mal partout c'est bizarre! Pareil XD

moi aussi !!

Les vidéos sont aussi en train de charger sur son ordi donc on pourra les télécharger demain :) Mais ça c'est plus pour KIM !

BONNE NUIT LES FILLES :) ^^

bonne nuit a deux mains

TOUTES LES DERNIERES VIDEOS SONT SUR DROPBOX

JE VOUS AI ENVOYE LES CAPTURE D ECRAN PAR MAIL pour les motifs

je vous redonne les codes : [lolou\\_95@hotmail.com](mailto:lolou_95@hotmail.com) ----- loriane

voilou bonne nuit !!

Oui ça été une grosse journée ! Bisouus à tous

Chaque décision est une nouvelle histoire, une nouvelle page, chaque choix est une nouvelle partie et non une stagnation. Choisir, l'obsession de la personnalisation, du moi qui se révèle à travers mes décisions. Liquider toutes nos possibilités de faire, de construire, d'entreprendre. Nos désirs à débrider. En est-on capable ? Qui limite/iquide/épuise qui ?

Guten Morgen Juliana!!

Est ce que ta reçu mon mail concernant l'inscription pour le sport?

Hello

Oui, j'attends la date 16, du coup dès que je rentre à Paris, je vais aller faire la visite médicale pour le certificat. il faut que je vois les horaires... T'as pris quoi comme langue?

Ok, J'ai pris l'anglais xD moi aussi :D (je fais un montage pour l'intro, ej l'exporte et je te l'envoie oki?)

Oki

BOnjouuuuuuuur j'ai trop la tête dans le cul X) (j'ai pa pu dormir hier soir nonplus u\_u) T'as vu les motifs kim ils sont bien kitsch ^^ mais ils sont bien jsuis pour qu'on les mettes à la place des autres captures :) oueee, il faudra voter :O mais Juliana a fait quelques montages, voyons.

okiiii

Jsuis entrain de télécharger les autres scènes qu'a fait Loriane..

D'ailleurs j'ai revu la vidéo aujourd'hui et je pense que les accélères et ralentis ou plutôt le ralenti à la fin, ne se voit pas trop... enfin j'attendais quelque chose graduelle.. mais chais pas. Puis dans la minute 5:19 c'était trooop lent (peutêtre vaut mieux l'enlever)

Oue j'avais du mal à choisir les extraits à ralentir et que ca fasse pas bug moche, c vrai faut que je revois ca.. Oké je vais voir.

Bon du coup aujourd'hui c'est en mode sonnnnn

Perso je pensais au début qu'on mette le son sans montage, juste le son répété puis je superpose les sons de manière à ce que ce soit plus musicale ! et après les superpositions créent des ryhtmes qui ne vont pas du tout et après je joue sur les déformations de ces sons ? ooooooue, faut voir ce que ca donne.

Ouais juste faudra pas trop faire les difficiles lol c'est notre last day :) et est-ce que je joue sur les



accélérés et les ralentis ? Et Kim tu m'avais dit que t'aimais bien un son et c'était un son assez strident, assez aigüe du coup tu penses qu'il faut partir



dans l'aigüe à la fin ?

C'était pas tellement l'aigüe qui m'attirait, c'était + une sorte d'écho court.. ce qu'il y avait à 0:12 dans ton fichier "sons tres foort (baisser le volume ahah.mp3". xD Jme demande comment t'a fait ca? Ah oui ok... bah ya un effet echo ^^ et puis là c'est un effet qui change le... Pitch (connais pas ^^) oké.

Oue, problème. Enfait je voulais faire une espèce d'épuisement à la fin, en ralentissent. Sauf que ca se passe sur 10 secondes ou un truc commeca quoi.. Jsais pas trop comment faire..bah sinon on termine par un fondu très ralenti tellement ralenti que la vidéo se termine par cette superposition dû au fondu ??? Oké, jvais voir ce que ca donne.

Putain ca beuge, je met l'effet mais il veux pas le montrer quand je fais play u\_u Mais aux moments où on le voit ca le fait..! Ah merdeee c'est trop bizarre

C lorsque je veux fondre deux extrait d'une même vidéo, ca marche pas. Mais bon, si je met deux vidéos différents ca marche. Ahh oui okk

Oue c cool Juliana!! Je ferais juste la typo peut être un petit peu + petite, qu'en pensez vous?? (et pas sauter la ligne entre ea black box et electronic..).

Plus petit ou plus grosse mais c'est vrai que c un entre deux là et puis l'image avec nos noms je mettrai la typo en blanc non ? Et oui je mettrai un interlignage plus grand moi ! oue jsuis d'accord Est-ce que la typo doit être plus grasse ? Tu peux essayer un peu + petite et un peu + grasse

ok, je les modifie à l'instant

vous avez reçu le mail? yep ça charge ! (il y a juste l'intro et une partie du debut de la vidéo) C'est bon je l'ai bien luuu ! Bahh perso jpréfère avec les motifs kitsch :) oké :D je pensait mettre les motifs kitsch à la fin,

pour ces deux, qu'il y a en dessus Ah au début c'est cool aussi puisque la vidéo commence par des motifs kitsch ouii pas faux.

Le titre on le met sur le fond gris ? (= mur vierge) Hum moi jsuis pour un fond kitsch ahah ils sont trop cool et toi?

Oui, mais on peut sauter du fond kitsch avec les autres infos au fond vierge avec le titre. Comme ça on voit que c'est ce qui est liquidé. Moi je pense pas que ça fasse vraiment sens si on met le titre aussi on fond vierge. j'ai fait un essai avec cette typo. Elle me semble kitsch aussi, et un peu cinématographique Il faut faire attention : si on met un fond kitsch, il vaut mieux ne pas répéter l'effet sur la typo. Le fond fait déjà l'effet. Sinon ça risque de venir lourd, et d'avoir l'air trop calculé..

Plus bas il y a encore un essai

On a trop de mal à lire. Moi j'te dit : typo soit blanc soit noir, fond coloré. Mais pas typo coloré et fond coloré. Il faut qu'il y ait un contraste entre le fond et la typo, ça comme ça qu'elle devient lisible.

OUI jsuis d'accord !

J'ai une idée pour les sons : ya des scènes où on montre le mur mais vu de très loin, j'ai fait ça pour montrer que le hapening c'est un truc solitaire. On pourrait, pour renforcer ça, soit baisser le son juste sur ces scènes (ce que je peux faire dans le logiciel sans problème), soit on met un autre son, du genre : vent + criquets lol

Ahah c'est un peu anecdotique j'trouve mais baisser le son ou mettre de l'écho ouais carrément !

Oké, je le ferais sur ton son après dans le logiciel, pour caller exactement au moment où ça se passe dans la vidéo. YEep jsuis en train de faire plusieurs rythmes à partir du son. Ah oui et j'me demandais... On met jamais de silences ?

Ben déjà, est-ce que la musique commence dès le début avec les titres? oui non? J pense pas, les bruits suffisent ! ah ok

Mais après à la fin, jsais pas, peut-être on peut enlever le son, ou le diminuer beaucoup, pour faire allusion au vide (contraste vidéo/son??)

Je sais pas si ce serait justifié vu qu'il y a tout le temps de l'action. Mais par exemple dans les points de vues de loin, là on peut baisser, comme si le son venait du mur et quand on est loin on entend pas

Yep ! Au fait Juliana j'ai reçu ton mail et c'est les mêmes typos (même graisses) sur toutes les images ?

Parce que là où il y a nos noms ça me paraît plus gras que les autres

Pourtant c'est les mêmes... ./ même typo partout. Peut-être que c'est le fond qui donne cet effet.. ouéé ah ça doit être un effet optique alors ! oué c'est bizarre, mais tu peux changer la graisse d'un pt dans photoshop pour corriger. comment? en fait quand je "bold" ça se voit moins

Tu peux pas manuellement changer la graisse? C'est là où tu peux aussi changer la distance entre les lettres..

mais ça change pas la graisse...

ah... ben alors faut bidouiller, tu "render" le texte, tu sélectionnes, tu réduits la sélection d'un pixel, tu inverses la sélection, tu élimines. Et là ça devrait aller..

:O /:p render c'est rasterize? je crois oué xD Mais là ça va non c'est la même graisse (cf images en bas) ?

Je viens d'envoyer un autre mail, j'ai essayé gill sans et je préfère

Je préférais avant.. helvetica? helvetica bold? Et si tu prenais de la DIN ? Est-ce que tu l'as? il y en a pas gratuitement Tu peux la télécharger gratuitement ici :

<http://www.fontyukle.net/fr/1,DIN> oui j'ai vu, et là j'ai trouvé le BON download, car je télécharge toujours plein

de choses sauf ce qu'il me faut dans des pages comme ça :(Ah oui il y a toujours pleins de boutons download lol

ou la <http://ufonts.com/fonts/din-regular.html>

Maintenant c parfait je trouve avec din!!ah ouuuais c'est beaucoup mieux :)

Oui moi aussi j'ai bien aimé. Du coup j'ai fais le titre aussi, il me semble assez clean et qui va bien avec le fond. Est-ce que j'ai oublié quelque chose? En fait à la fin, est-ce qu'on met © KB, DR, JR ,LS?

Formellement, comme c'est une oeuvre, il faudrait le faire. Si on le met, faut pas oublier de mettre : , 2014.

Autres planches manquantes (mais dites moi ci ca a du sens de les mettre ou si ca fait trop):

- Un machinima de.. ou alors mettre : Un machinima présenté par.. (faudrait le rajouter)

- dans la Technique, il manque les sons : "Sons : originaux du jeux Sims 3"

Oui jsuis daccord ! Mais après jmettrait pas genre année de production blabla c'est trop ! oue, ca on peut s'en passer, si à la fin on met le © avec 2014. Faudrait bien que quelque part y ait la date, parce que dans 10 ans on aimera savoir quand est ce qu'on a fait ca..

lol on s'en souviendra mais oui le copyright avec 2014 suffit

Je pense pas hein, dans 10 ans.. xD ou 20. Bref, on fait pas d'oeuvre sans mettre la date, c un truc normal.

Les enregistrements de Loriane sont vraiment biens là!!Cool ! ça va rendre plus dynamique la vidéo :)

Vers la fin : je fais des fondus lent, mais avec des vidéos hyper accélérées. Ca le fait trop avec les vidéos où ya que la couleur ou les motifs du mur qui changent, ca fait un effet télévision abstraite hyperactive. Du coup si là je met les extraits avec les meubles et accésoires, ca va le casser.. Est ce que vous êtes d'accord pour que dans cette partie à la fin yait plus que les motifs qui changent. Les meubles et tout ca, ca se passera dans une partie avant, où on essaie plein de trucs et où on commence à stresser.Ok jte fais confiance c'est toi qui a une vue sur le montage :) mais oui si tu penses que ça va casser le délire !!

Oui ca peut être pas mal de mélanger les plans en fondu. Mais du coup tu laisse l'idée de bug? Ou sinon à la fin fin, tu peux mettre entre les plans en fondu des images courts en noir...et puis arreter

Enfait l'idée de bug y est dans la mesure où ya deux temporalités opposés (fondu lent, vidéos rapides).oui là je vois. chuis curieuse de voir en vrai mais je pense que ca va aller

Kim tu penses avoir terminé le montage dans combien de temps ? :) Que je me prépare mentalement à faire le son ^^ emmm entre 30 min et 1h, je pense. Mais après faudra que vous me dites, ca sera pas encore définitif! ok! Kim je t'envoi encore un mail avec l'intro, avec quelques corrections. J'envoie qu'à toi pour ne pas spammer tout le monde

oké!

Jsuis entrain de racourcir pas mal pour pas trop répéter les trucs..Chouette ! merci ^^ oui, cool, bonne idée.

Je voulais le dire mais je pensait que ca aurait était dure. mais bravo!

Oue, jsais pas si ca racourci beaucoup.. on verra. xD Vous me direz quoi sortir aprèssoik!

Je propose de ne pas mettre le mot machinima vu qu'il y a aussi la compagnie machinima qui fait des films... et ca peut créer une confusion

Non mais machinima c'est devenu un nom commun. Il faut écrire "un machinima de" et après écrire nos noms :) okii oue

J'ai pressssssque fini!! ouf!

Kim jpourrai t'envoyer le son pour que tu l'upload ? J'ai l'impression que ton logiciel va plus vite pour convertir et pour faire que le mien >< mon ordi bug constamment.

j'ai pas compris la question Bah jvais faire le son cet aprem faudra le mettre sur ton montage du coup est-ce que tu pourras le faire ? Parce que mon logiciel est vraiment très lent !

Ah! Biensur! Tu m'envoie le son, moi je l'intègre, pas de problème :)cool merci:)

Je dois y aller, s'il y a quelque chose écris moi sur whatsapp Do' stp. :) j'ai un déjeuner familial et je pense que ca va durer un peu plus que d'habitude.

Je retouche les bruits parce qu'ils commencent pas au début du fichier. Après j'ai fini, l'exporte et je vous envoie!!

Ok ça marche ! Bon il y a que toi et moi Kim ^^

ouee xD C'est partie, faut que j'éteigne tout les autres logiciels.

Ok ^^XD KIM t'es nyancat maintenant ^^



Ah!C le chat de la vidéo de 10 heures lol

C'est bon, mnt j'envoi. Je vais manger, mais ca devrait aller vite. Donc check-out your emails!

A tout!

:) ça marche je mettrai des commentaires sur le doc bon ap a toute !!

Hei, jsuis relà!

Entre liquidation et TCHNIQUE il manque un bruit => Enfait je voulais mettre un autre bruit : un click, qu'il y avait avec le bruit2, je crois, mais j'ai du trop couper.. Jesuis pas sure :si on met tout le temps les 2 mêmes tons si c'est un peu moche... C'est vrai que le CLICK est sympa ! On peut mettre les 3 tte façon a que ceux là :) Est ce que tu peux me renvoyer le bruit2? J'ai retouché et pas gardé l'original 'xD jsais pas si c toi qui l'a.. ouaip je te l'envoie avec mes recherches sonores ! (le son dure 7 min mais c'est pas du tout le définitif :) paaarfé envoyé ! HEYY alors bien mangé :) ouii

C'est troooooo cool mais il y a encore des longueurs :)

- Au début c'est peut être un peu trop long -> quoi précisément..? ce que tu pourrais enlever : de 34 s à 50, entre 1m20 et 1m36, entre 1m 44 et 1m59 -> c fait À choisir quoi ^^ KIM j'ai envoyé d'autre son ! ah c cool! jsuis ds le 2ème mail..ca fait grave une mélodie xD XD tu crois que jdevrais me reconverter ? ... lol jrigole x) reconverter de quoi? dans le son pardi ! jvais me lancer dans un master audacity ! lol enfait c assez facile comme logiciel, super démocratique Bon tu as écouté quel son là ? les 2 essais que t'a fait. c pas mal quand les notes semblent tomber vers la fin, tu peut peut être mettre quelque chose d'aigue par dessus qui face que l'ensemble soit + agressif, ou .. ca pourrait être encore + fort. YEs c'est ce que je mesuis dit jsuis en train de le faire :) jte préviens ça devient du n'importe quoi !!! tant mieux xD

- Ce serait peut être mieux d'arriver plus vite aux fondus qui se mélangent...À partir de 5 min et jusqu'à ces fameux fondus (qui sont top !) c'est trop long -> c fait

- À la fin j'aime bien les ralentis avec les cases blanches que t'as fais mais je ne metrai pas le zoom, juste ces cases blanches qui ralentissent au fur et à mesure.. oui en fait : le dernier plan, j'ai fait un truc qui zoome. C'est moche ; en fait ça serait cool si Loriane pouvait faire une capture d'écran de l'image qu'on voit en touuuu dernier. Vous comprendrez l'idée quand vous verrez. Ok parce que sinon c'est très cool ces cases blanches qui ne font plus rien à part se déplacer betement.

Oue xD Et le tout dernier plan ce serait juste le sol et puis le mur qui remplacerais le paysage = ciel gris. jsais pas si on arrive à comprendre ca... bah ce que je comprend c'est que le joueur ne sait plus quoi faire et ne sait plus quoi choisir d'ailleurs ça m'a fait penser au curseur dans les traitements de texte qui clignotent quand on écrit pas ! et jtrouvais ça fort ah oue, c trop ca o\_o on a trop les bonnes intuitions! héhé ^^

- D'ailleurs pourquoi pas mettre les sons du début (ceux des titres) au moment où on voit ces cases blanches qui défilent ? ho! je vais essayer.. Je viens de t'envoyer un essais pour cette idée. jvais voir !Hummm j'aime bien mais en fait jpensais avec juste un seul bruit genre le click ah oké! j'essaie  
Ca donne l'impression que les 3 barres sont se suivent pas régulièrement. Si je met le click que sur les 3 dernières apparitions, on dirait que c un "...", ca le fait. Mais seulement là. ah ok ba on fait ça alors :)

Où est ce que sont les autres gens là en fait?? Juliana déjeuner et loriane m'a dit qu'elle searit là vers 17h

J'aime bcp la touuute toute fin, surtout à 2:24. Mais du coup ca devient musical alors que ca devrait perdre en musicalité. Donc c'est bien ca, mais sans variations de note. hum à 2:24 jvais voir :) dsl jvois pas la musicalité XD elle est avant la musicalité vers 2:15, mais t'a pas du faire expres xD AH oui ya deux notes qui vont bien ensemble c'est ça une qui monte et l'autre qui descend ? oue xD lool et du coup tu veux que déforme ce moment où alors on peut passer à une résurgence de la musicalité du début qui tente de survivre ? XDD M, jsais pas, ca risque d'être ambiguë, puisque la vidéo ne suis pas cette logique.. Je pense il vaudrait mieux suivre une logique : musical->informe.ça marche !

-Pour la dernière slide avec nos nom je ne mettrai pas nos adresse mail. On les mettra dans le mail à la limite mais là ça fait trop scolaire.... et puis il manque le "un machinima de". Le copyright ne va pas et il n'y a pas écrit 2014. -> yep,c pour toi Juliana!

J'ai discuté avec mon père tout à l'heure qui dit que comme on a utilisé du matériel (images et sons d'un jeux commercial) on n'a pas le droit d'écrire copyright. On l'aurait pour le travail de réalisation et montage qu'on a fait, mais comme c nous qui le mettons sur Youtube (=publier) ce notre responsabilité par rapport aux créateurs de jeux. Si c'était la prof qui publiait notre oeuvre, on se serait débarrassé de la responsabilité des droits d'auteurs pour les sims. Bref, j'enlève le dernier slide simplement. :) AH okok :) Ça parait compliqué lol oue c compliqué, un cas juridique quoi.. xD ce qu'on apprend jamais à la fac alors que..Ouais j'avoue

- On avait dit qu'on enlevait la ligne année de production non dans la slide TECHNIQUE ? Peut être reformuler la slide TECHNIQUE et dire simplement "images et sons tirés des Sims 3" ?

Je pense même on peut enlever le mot "Technique".YEP jsuis d'accord ! on enlève lol  
Et puis mettre plutôt : " Images et sons tirés du jeux Sims 3 (EA Black..) "

- J'ai oublié mais c'est normal qu'à 3m56 tu restes assez longtemps sur le même plan (celui avec la bouée de sauvetage :) ?

Oue, c'était un clin d'oeil, genre le joeur se perd.. mais jsais pas si c pertinent comme plan et si on le comprend...? hum bah je l'ai compris mais au bout de la 2ème fois justement jpensais au début que c'était un bug lol ahg XDcommentfaire alors.. mais en fait c dans la logique que celui qui joue, s'arrête sur la chose pour l'observer. Je pourrais juste raccourcir un peu ce plan.Ouais voilà !

Ça va te permettre de raccourcir encore la vidéo parce qu'elle paraît encore un peu longue :) mais sinon trop cool ! Après ça t'auras fini j'espère ! Là elle fait 5min47 ! coool !! elle a gagné en efficacité ?

Je sais pas, vous me direz xD Faudrait le montrer à d'autres gens, et faut voir avec la musique. du coup tu peux m'envoyer le montage que je vois avec la musique ? :) yap

Sinon pour les idées sons :

au début je commence par un très long fondu musicale (genre de 10/15 secondes ou plus) ou plus et après je met le son nature sans y avoir touché répété plusieurs fois. Puis j'ai fait trois variations de rythme qui restent "musicales". À chaque fois il y a plus de rythme et je joue avec le son des cloches... Donc je pensais mettre ces variations graduellement et après je commence petit à petit à faire des rythmes saccadés qui ne vont plus du tout et J'ESSAYE vers la fin de déformer le son ! Vous en pensez quoi ? Faudra que je vois le minutage avec l'image.

Moi je pense c bien :D

Donc comment la musique évolue du moment où ça devient informe jusqu'à ces points de suspensions? on fait simplement diminution du volume? ou c trop simple? hummm, je peux essayer de réduire les sonorités de rendre une soupe un peu plus homogène...

!!Et si tu coupais simplement le son en morceau qui durent autant que les barres blanches, et y aurait du rien sonore entre chaque barre?? Mais en fait je peux le faire, peut être + simplement que toi :O

Tu fais un son qui dure environ 5min 10, et après je le bricole là dedans, ça devrait marcher sans problèmes.

Okay cool ! j'ai essayé avec un fondu à la fin mais du coup je laisse tel quel pour la fin et tu bricoleras ?

Tu la fais comme c'était au 2:24 tout à l'heure yes ok cool bon j'ai déjà 2 min 31 alors cool xD je vais mettre mes bouts de musique les uns après les autres après avoir vu la vidéo :)

C envoyé!

OK ça charge :) J'ai envoyé un message à Juliana en lui disant qu'il y avait des changements à faire sur les images ! ok :)

**Et faudrait que tout le monde dise son opinion aussi..** O Oui XD au fait en attendant tu peux revoir le texte de description ou on le revoit pas ? Hier j'ai mis décision à la place de changement j'le remet ici :

C vrai ya des trucs qui se répètent et qui semblent vouloir sauver le texte sans le rendre pertinent.. Attend, je vais essayer d'ajouter/corriger des trucs.

### **Texte descriptif pour Youtube :**

Le mur, symbole d'un aboutissement vain, met en regard l'enjeu du choix virtuel : l'obsession de la personnalisation et nos désirs à débrider. Dans notre chambre numérique liquide-t-on toutes nos possibilités, ou le jeu liquide-t-il toute notre inventivité?

Quand la créativité devient obsolète, notre imaginaire pris dans ce non-espace virtuel, ne craint-il pas d'être abattu?

ouais carrément ça fait fin du monde mais c'est cool :) par contre inventivité ?

C un synonyme de créativité.. pour pas répéter

Et je comprend pas la fin de la dernière phrase :/ et mnt? ouais c'est mieux! on verra ce qu'en disent les autres :) bon moi je galère à faire des raccords propres :O

il te faut l'élément de base bien "coupé" pour le copier/coller sans avoir besoin de retoucher à posteriori..

C peut être imaginaire virtualisé qui fout le flou..  
Voilà, Qu'est ce que t'en pense?

IMPORTANT : Je suis pas sûre de pouvoir exporter en mp4, l'autre fois j'avais essayé et ca avait beugé à mi-chemin. Soit on converti le mpg em mp4, soit on envoie juste via wetrasnfer à la prof xD

Non mais mpg ça marche aussi jcrois ! parce que toutes les vidéos que tu m'envoies sont déjà en mpg  
Oui, mais est ce que Youtube accepte mpg? jte dis ça tt de suite oui il prend !  
Ah ouf! Oké :D

Bon, elles foutent quoi les autres? e\_\_\_\_\_e Je suis lààà j'étais hors de tirana pheww phewwwwww  
J'ai envi de me débarasser de cette histoire 'xD

lol pareil mais bon ce sera pas fini tant que j'aurais pas fait le son non plus ! Au pire Kim tu fais les images de l'intro à sa place tanpis hein....enfin sauf si ça te soule !  
oue ca me soule, j'ai la flemme au lieu de la typo xD Tu peux leur envoyer un textoo? c'est bon juliana m'a envoyé un texto qu'est-ce qu'elle doit changer exactement ? c en fluo + haut nan mais du coup le copyrghnt on en fait quoi j'ai rien compris SUR la slide il y aura que nos noms ?? Non, du coup j'ai juste enlevé ce slide, il servait plus, puisque les noms sont aux début déjà. Ah oui c'est vrai

Du coup JULIANA t'as compris ce qu'il faut changer ?

Oui je viens de changer technique. Pour nos noms il y a 2 images :  
1 qui dit: Un machinima de KB DR JR LS  
2. © KB DR JR LS

alors il faut enlever un? et mettre tout dans une image?

le 2 on l'enlève, pas de copyright (voir pourquoi en haut). Ya juste le slide ave la technique et le machinima à changer.

j'ajoute l'année sur le slide de machinima?

Ca serait + logique de la mettre sur celle avec le nom de l'université, sous M1 design et environnements.  
Tu peux mettre : "Semestre 1, année 2013/2014" La slide va être trop chargée... Nan mais faut enlever faculté de machin c'est trop scolaire et puis juste mettre Université Paris 1 - M1 Design & environnements - création et réseaux - 2013/2014.

Donc on fait je change pas le slide de machinima

Non, je viens de voir que j'avais oublié de le mettre dans le film.. u\_u' ma faute

[Oh! On a un mail de Françoise Parfait. J'ai l'impression qu'elle va nous pseudo-obliger à rester dans son cours avec les arts et média] ah mais noon. On peut dire qu'on a cours. Mais je pense qu'elle a juste préféré de ne pas faire une heure de plus (et elle s'en fiche des heures qui passent vu les heures qu'on a perdu avec les problèmes techniques) qui sait. JAI PAS DE MAIL MOIII mais c'est mort ...

ok pour l'instant j'ai 4m42 de son KIM il t'en faut plus ou pas ? jpeux t'envoyer déjà le son que j'ai fait et tu me dis ? Il m'en faut un petit peu plus, jusqu'à 5min10 jvais voir ce que je peux faire mais bon

Jsuis revenu. Kim je t'envoie le son... Jsais si c'est bien mais c'est dur à gérer ><  
oké!

Recu! Jvais voir .. Ca le fait \*3\*tu trouves ?

Oue, vous allez voir quand tout sera ensemble..Ça passe quoi !

Jte l'ai envoyé juliana

Wow je suis en train de voir le film avec la musique c'est supeeeeer! wow!j'aime j'aime

C'est mieux les slides comme ça ! Il manque encore celle où il y a écrit "un machinima de.." non ?

Non c bon, on l'a déjà, mais j'avais oublié de la mettre dans la vidéo. Ca existe et je l'ai envoyé

J'aime bcp la fin, où il y a que les lignes blanches sur le mur!! et les fondues aussi, mais en effet je les avait imaginés bcp plus visibles, plus flagrantes... mais ca va, je trouve que ca fonctionne mieux pour les plans courts. Puis c mon avis et je pense pas non plus que ca va changer grand chose. Mais franchement j'aime bcp

Il me manquera plus que le screenshot à la fin.. En fait tu peux nous expliquer vraiment ton idée sur ce screenshot XD

Enfait c l'idée d'utiliser le gris du mur comme un ciel gris qui égalerait le néan.Sauf que je sais pas si on le comprend. Au pire on s'en passe.. ah ok mouais jsais pas trop jsuis pas convaincu par cette idée, Si tu veux je peux faire un essai et après tu me dis si ca va ou pas

Oue oké, alors on laisse tomber. Et j'ai finiiiiiiiii!

:O je peux pas te croire ^^ Nan mais alors sincèrement KIm t'en pense quoi ça rend bien avec le son ?

Je trouve que ouii, à vous de juger en+, j'exporte et vous envoi.ok

je suis vraiment désolé je n'étais pas chez moi de la journée !!!

Je mets la vidéo sur ma chaîne youtube alors avec la description ? Ouii, mais regardez d'abord si elle est oké

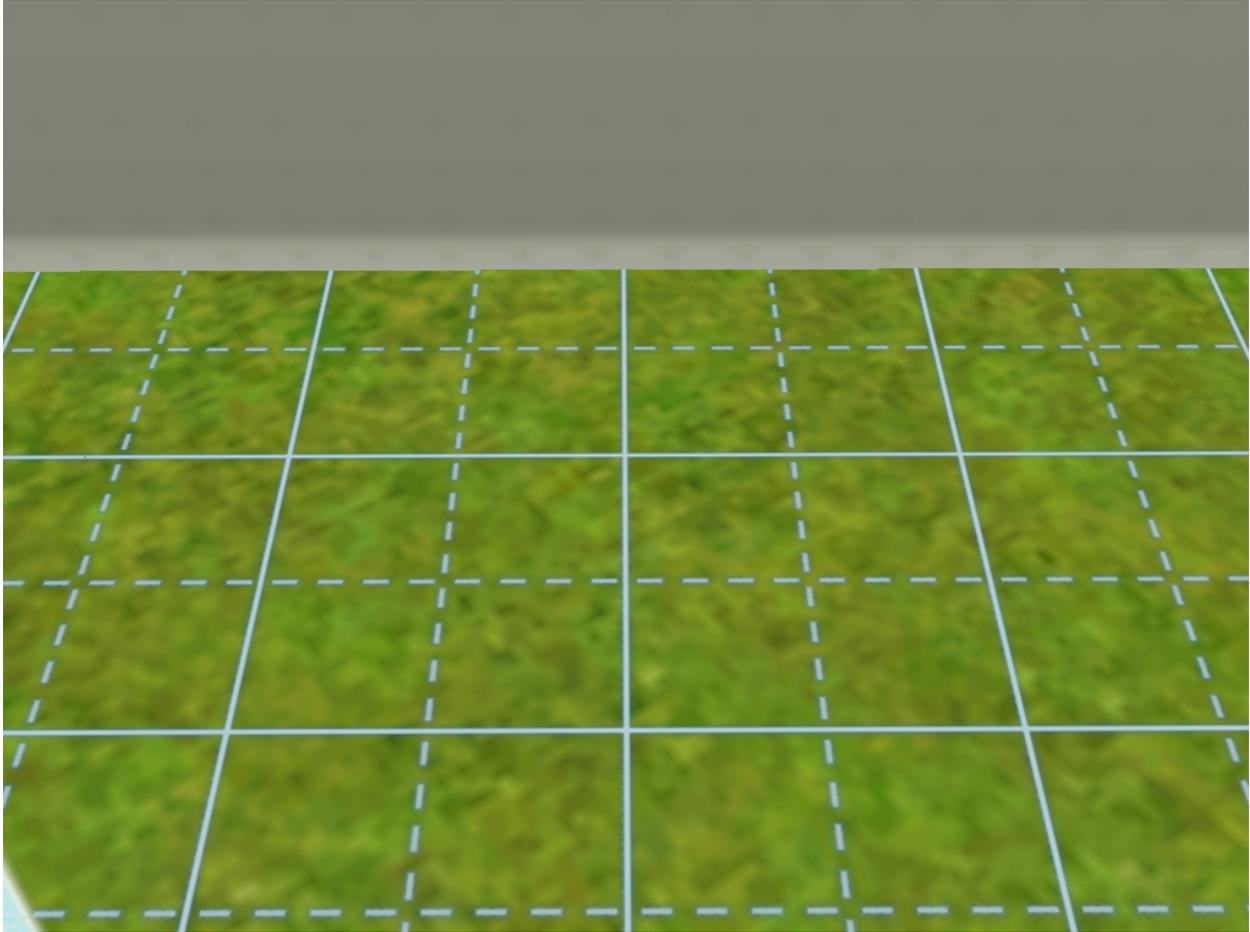
Oki,

ok!

ça va la vidéo ou pas ?

Il faut un zoom comme tu l'as fait?

Loriane ne répond pas mais au pire jpeux le faire le screenshot enfin on peut le faire nous !



Le mur, symbole d'un aboutissement vain, met en regard l'enjeu du choix virtuel : l'obsession de la personnalisation et nos désirs à débrider. Dans notre chambre numérique liquide-t-on toutes nos possibilités, ou le jeu liquide-t-il toute notre inventivité? Quand la créativité devient obsolète, notre imaginaire pris dans ce non-espace virtuel, ne craint-il pas d'être abattu?

C bon! Allez voiiiiir!! ça charge

Okay la fin est SUROUFFISSIME bravo kim avec le son t'as géré (surtout avec les cases blanches). Non franchement il est bien notre machinima :) je la met sur youtube  
YOLO Dis moi quand c fait.yes! c supeeeer!! <3 <3

Dans la description je met juste le texte ?  
A priori tout est dans la vidéo.ezgrgfegqehfbvqilfc x)

<http://www.youtube.com/watch?v=ma0QoBWoisA&feature=youtu.be>

J'envoie le mail à la prof ? bon je lui envoie ouiii ii i iii lol et je mets qu'on veut etre noté pareil ou fuck ?  
comme tu veux, je pense que ca changera pas grand chose..dac :) sinon je peux mettre le lien de notre

google doc ? bref non laisse tomber je mets rien

Ouf, jsais pas. Ca un peu tout et n'importe quoi xD Non, je pense que c bon. Tu pense qu'elle va pas nous noter pareil?

Du coup Loriane a pas revu le résultat..

je viens de rentrer c'est génial j'addddore !!!!

BRRRRAVOOOOOOO A TOUS CEST UN SUPER BOULOT JAIME BCP !!

je l'ai eu au tel je lui ai dit qu'il sera sur youtube :)

Ah ok.

BILAN :

J'aimerais savoir qu'est ce que vous pensez de la facon dont on a travaillé ensemble ?

Perso j'ai bien aimé, bon c'était un peu extrême parce qu'on ne sait jamais vu donc c'est exceptionnel mais j'ai trouvé ça bien fluide sans accrocs et toi ? Oui efficace c'est le mot XD

Oui je trouve qu'on a été assez efficace!

très efficace et très sympa on a bien bossé tous avec chacun nos points forts, j'adore le résultat

Ça y'est c'est envoyé ! Oui on peut se féliciter c'est clair !!! clap clap clap x) Aller Bisouuuus on se voit à la rentrée :)

Je dois y aller! Je pense qu'on peut se féliciter (applaudissements virtuels).

Ouii, bisouuuus!

Ahh félicitations franchement. j'ai bien aimé, mais du coup la distance c'est pas évident. Mais je peux dire que vous deux êtes des super leaders :) bonnes vacances et see you à la rentrée!

P.s je suis désolé pour aujourd'hui, que chius pas resté avec vous toute la journée, mais le fait que j'étais presque disparue a soulé mes parents. pheww là il me reste deux jours à passer avec eux au moins

Bisouuuus et bravoool!

Tkt :) bisouuuus

moi j'ai bcp apprécié, c'était intense mais très efficace je m'excuse encore pour aujourd'hui ! du coup hihi BONNE VRAI VACANCE A VOUS SANS DEVOIRS HIHI à la rentrée bisous