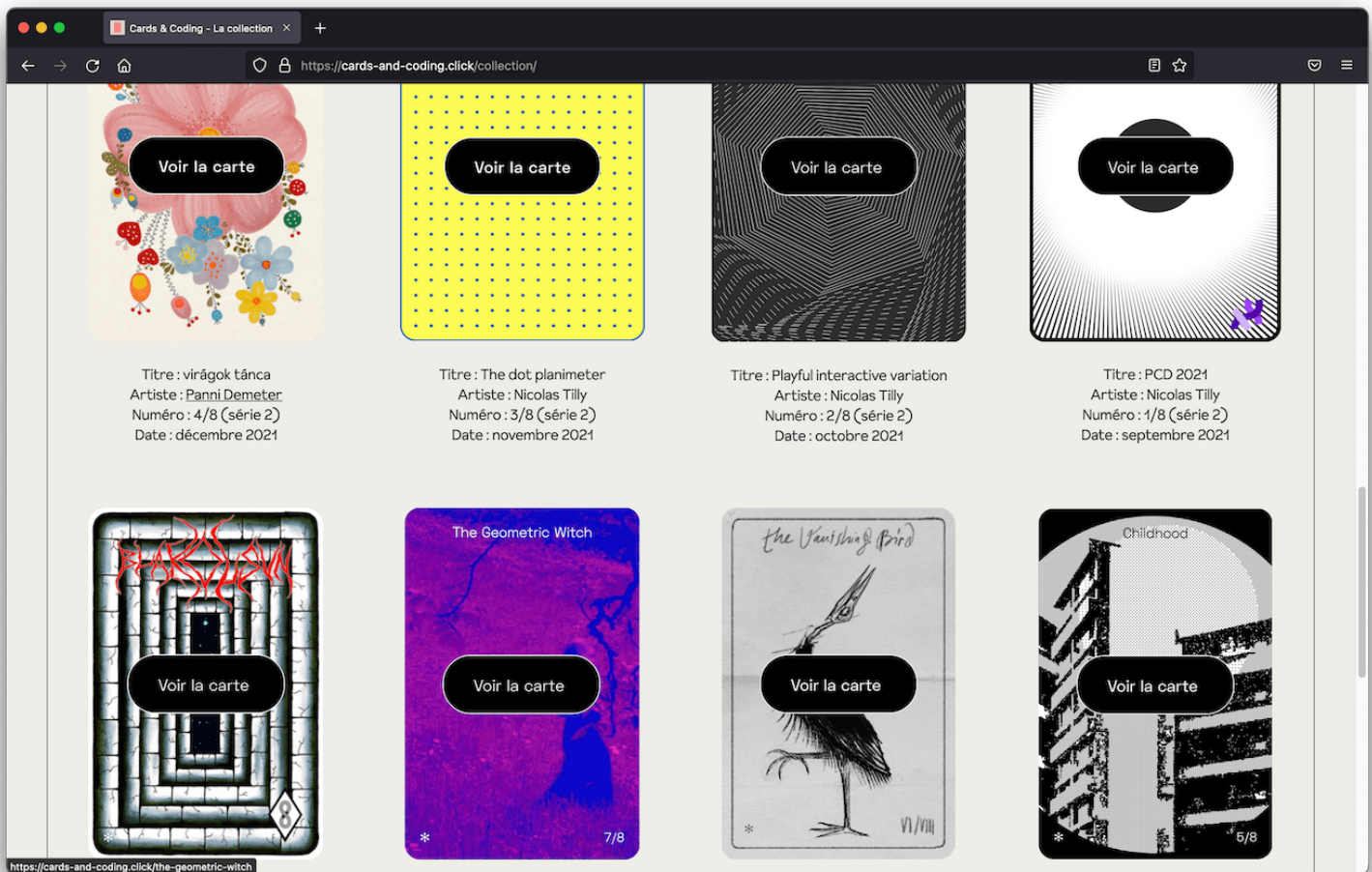


Nicolas Tilly
Portfolio
www.nicolastilly.fr

Cards & Coding

Site Web/2025



Cards & Coding est un site de création de cartes numériques et interactives publié en mars 2021.

Il reflète ma recherche actuelle en design d'interaction Web. Le site présente des créations variées sur le format de la carte à collectionner : animation, image en mouvement, illustration, graphisme, réalité augmentée... Je conçois le site et les interactions avec les technologies Web (html, css, js) en proposant mes propres cartes mais également en travaillant avec d'autres artistes.

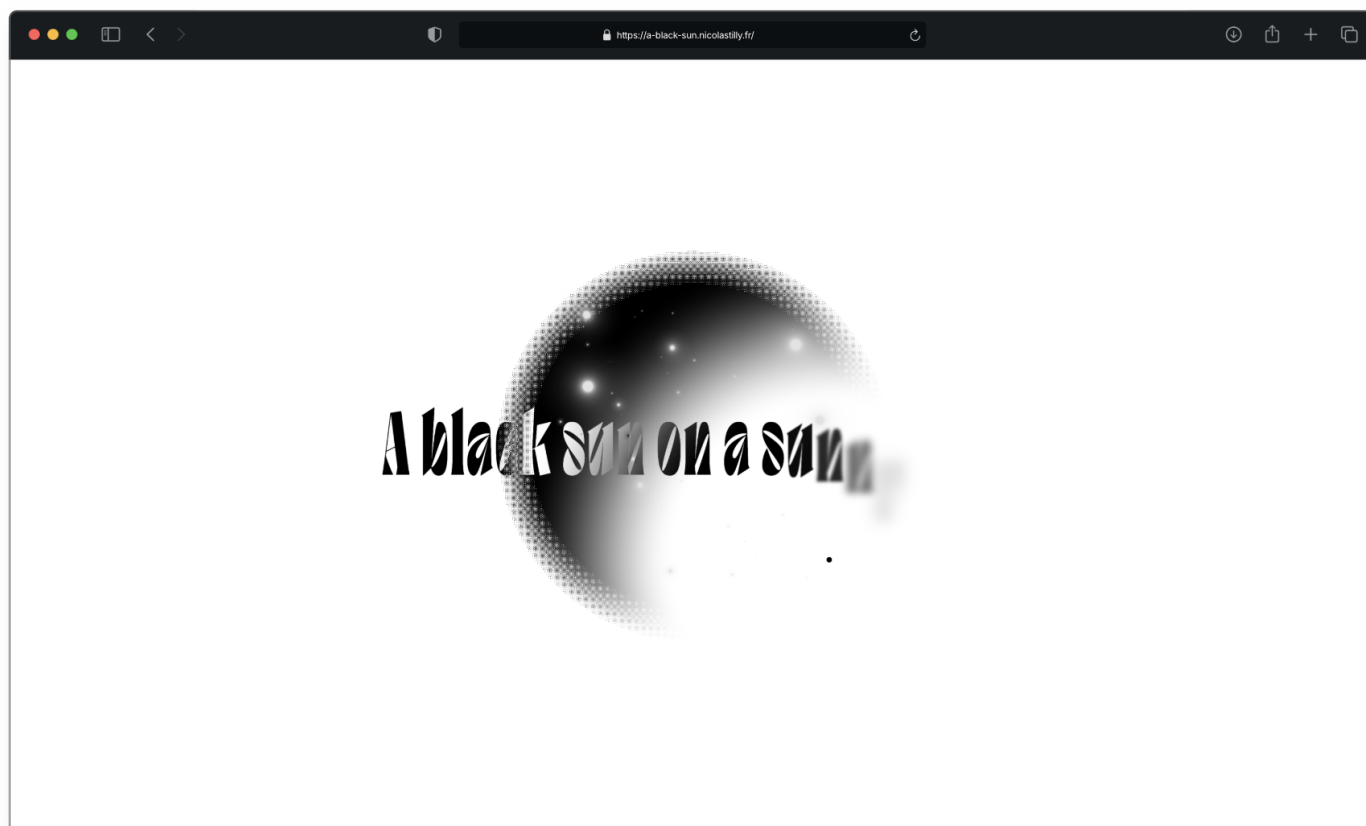
Chaque carte est un micro-univers parfois complexe, proposant aux visiteurs des interactions spécifiques et variées.

Je conçois ce projet comme un sujet de recherche, que j'ai pu développer lors de mes enseignements à l'École d'Art et de Design à Orléans. J'ai également écrit un article de recherche et création sur ce projet dans les nouveaux Cahiers de Marge (en ligne) en 2025.

En décembre 2021 le site reçoit une «Honorable Mention» du site Awwwards.

A black sun on a sunny day

Site Web/2025



A black sun on a sunny day est un poème visuel et sonore. La conception de ce projet m'a amené à me poser ces questions :

- Comment joue t-on dans une page Web ?
- Qui caresse les étoiles ?
- Pourquoi cet astre respire et nous susurre des mots ?

Textures et paroles s'entremêlent dans cette étendue nébuleuse.

Gavity bent by playful skill.

Design, code et musique : Nicolas Tilly

Parcelle

Site Web/2024



Parcelle est un passive game dans un navigateur Web dans lequel le but est d'observer l'évolution d'une scène habitée par deux personnages.

Une conversation irréelle et improbable, co-écrite avec une intelligence artificielle, se met alors en place.

Design, code et musique : Nicolas Tilly

<https://parcelle.nicolastilly.fr/>

Parcelle

Site Web/2024



Parcelle a été exposé dans l'exposition collective « histoires de famille » du 19 septembre au 15 octobre 2024 dans le cadre de la France Design Week à la galerie de l'ESAD Orléans.

Avec : Julien Levesque, Robin Moretti, PAMAL_group, Oriane Pichuèque, Alexandre Texier, Nicolas Tilly et *La belle Jardinière* d'après Raphaël.

Bouncing ball

Dessin/2024

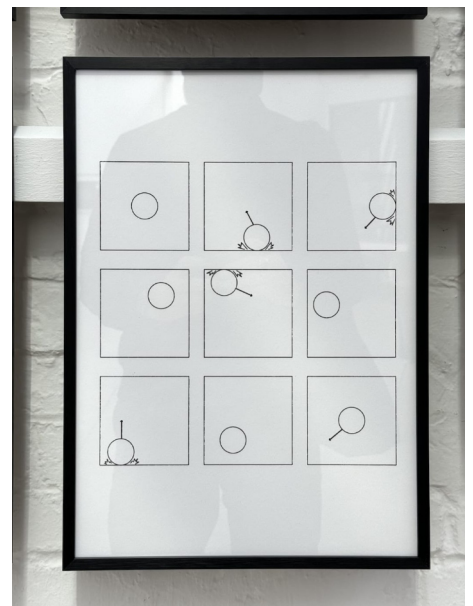


Ce dessin est un projet de code créatif reprenant l'exemple très connu de la bouncing ball (un cercle qui rebondit sur les bords du canvas).

J'ai choisi de faire une composition qui évoque la bande dessinée afin de rappeler une séquence de mouvements minimaux et abstraits.

Ce dessin est en premier lieu codé avec l'outil p5.js puis exporté au format .svg afin ensuite de le tracer sur une feuille avec un plotter.

<https://nicolastilly.fr/bouncing-ball/>



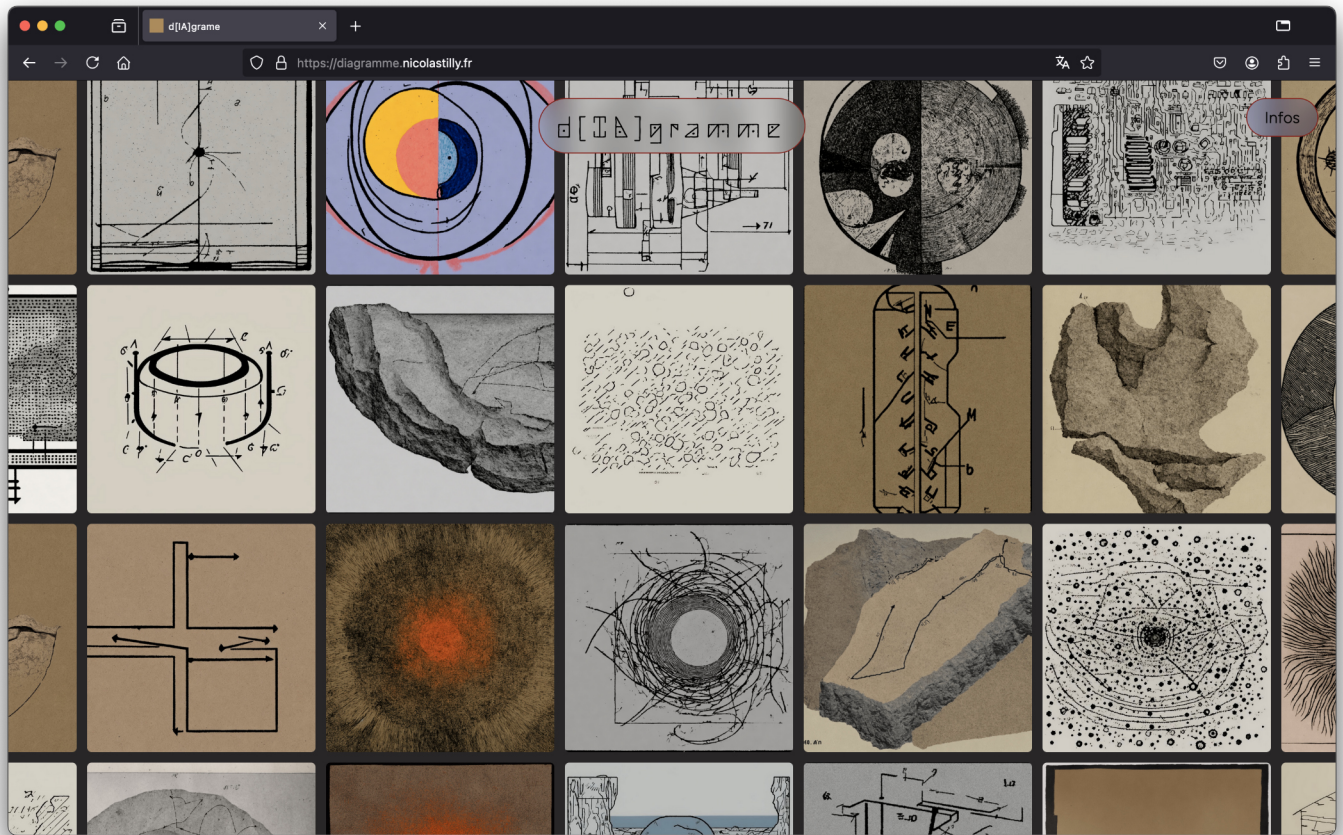
Bouncing ball

Dessin/2024



Vue de l'exposition collective « Trace: undefined »
du 3 avril au 25 mai 2024 à la maison de l'architecture
à Amiens. L'exposition est en partenariat avec l'ésad
Amiens.

Avec : Raphaël Bastide, Claudio Dalla Bernardina, Sven
Björn Fi, Stéphane Buellet, Domitille Debret & Quentin
Creuzet, Diana, Julien Espagnon, Rémi Forte, Sarah Garcin,
Julien Gachadoat, Jean-Michel Géridan, Timothée
Goguely, Aleksandra Jovanic, Guillaume Lagarde, Jean-
Noël Lafargue, Eric Lewiston, Swan Mouton, David
Mrugala, Daniele d'Orazio, Virag Pazmany, Lionel Radisson,
Ryo Sakamoto, Loïc Schwaller, Barry Spencer, Sander
Sturing, Jessica Stringham, Stanko Tadić, Nicolas Tilly,
Théo, Jos Vromans.



Ce projet est une exploration graphique journalière utilisant des IA qui génèrent des images à partir de descriptions textuelles. Plus précisément, je pars d'un corpus d'images que sont mes créations visuelles ayant pour point commun une forme graphique spécifique liée à la visualisation de données : schéma, plan, diagramme, esquisse, maquette... afin d'entraîner un model.

Je demande alors ensuite à l'IA de produire de nouvelles images, poursuivant des recherches préparatoires de projets qui n'existent pas (encore). Ce travail questionne les frontières d'une phase de recherche et sa représentation. d[IA]gramme est un laboratoire graphique piloté par une IA dont le processus génère des dessins dont on se demande s'ils sont humains ou non.

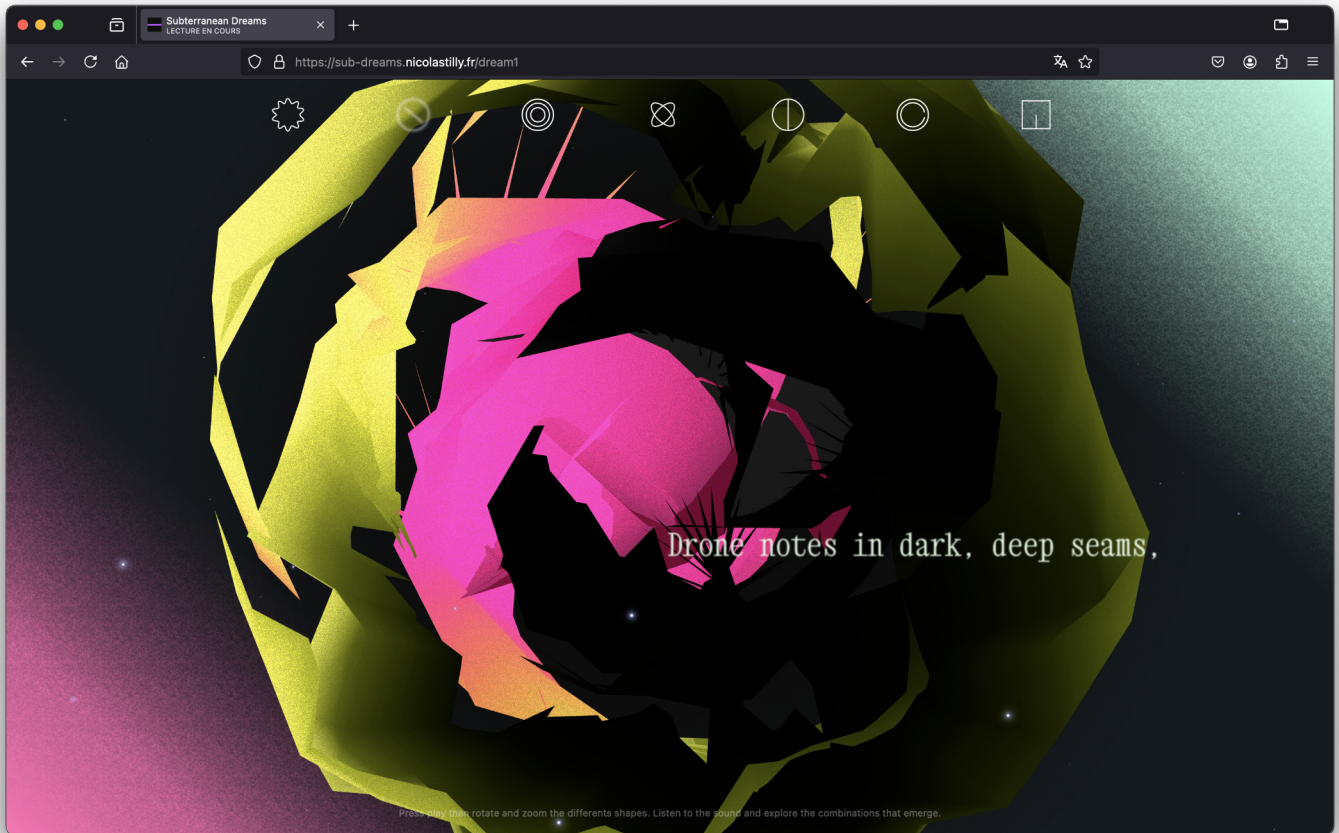
Mes recherches graphiques partent du papier pour s'étendre au travers de l'interface numérique de description textuelle. C'est elle qui va générer de potentielles variations graphiques.

Design et code : Nicolas Tilly

<https://diagramme.nicolastilly.fr/>

Subterranean Dreams

Site Web/2023



Sous la forme d'un site Web, cet espace numérique accueillent des formes mouvantes et interactives, misent en lumière tel des rêveries profondes. J'envisage également de présenter ce site sous une forme d'installation, permettant ainsi de changer les échelles de l'ordinateur et du mobile.

Le site propose également à lire un texte morcelé sur les différentes pages du site. Il est la structure de ma mémoire fragmentaire, une architecture prête à se replier sur elle-même.

La navigation sur le site est complétée d'une musique composée de couches sonores massives et de longues vibrations compactes. Elle absorbe la.le visiteur·euse par le remplissage total de l'espace dans lequel nous plonge **Subterranean Dreams**.

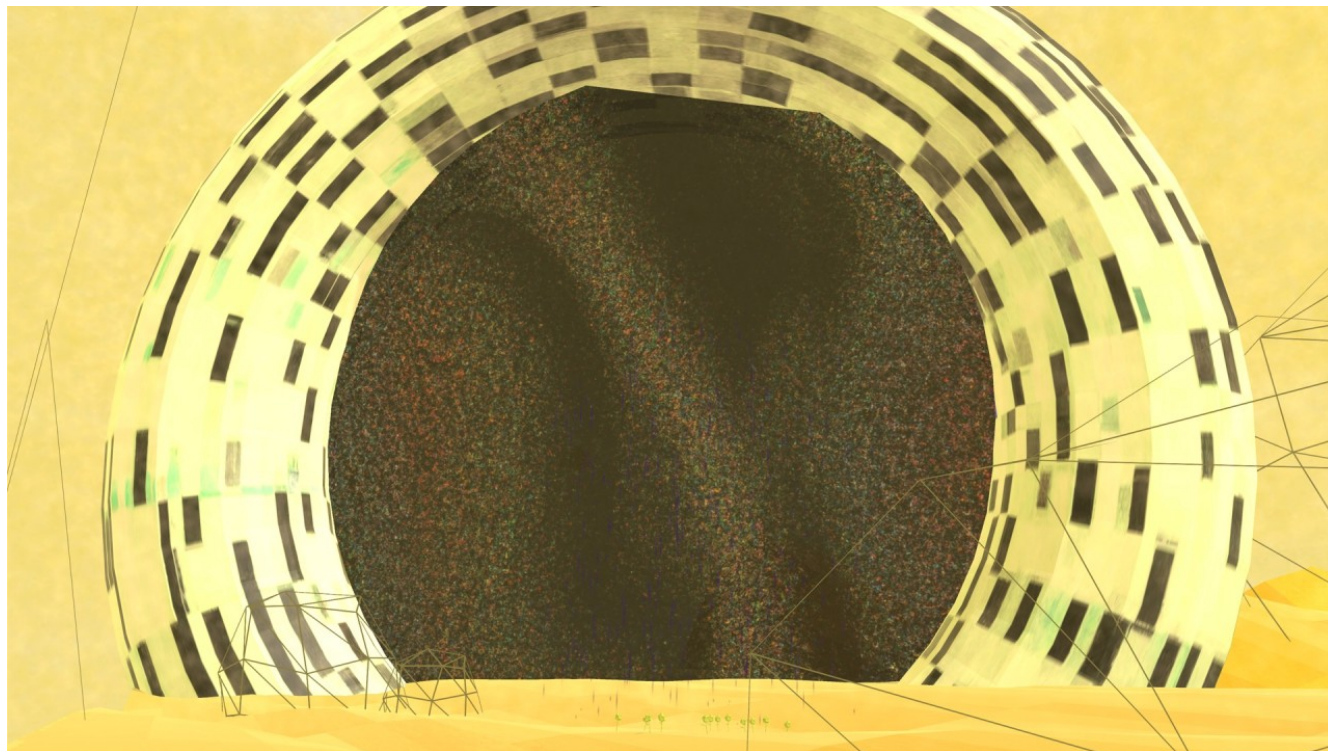
Design, code et musique : Nicolas Tilly

<https://sub-dreams.nicolastilly.fr/>

Subterranean Dreams à remporté le 3e prix du Club des D.A catégorie Innovations Digitales/Narrations interactives en juin 2024.

The portraits that remains

Jeu vidéo/2023



Eliott souffre d'amnésie suite à un choc. Pour tenter de retrouver la mémoire, et en particulier les souvenirs visuels de sa famille, Eliott utilise une IA pour décrire des fragments de souvenirs. Au cours de son périple, Eliott rencontre trois robots avec lesquels il va tenter de démarrer des conversations...

Le jeu est un simulateur de marche et utilise le clavier.

Nicolas Tilly : Design et Code
Viscid : Musique

<https://nicolastilly.fr/the-portraits-that-remains-game/>

Cosmic Roll: Dice Odyssey

Jeu vidéo/2023



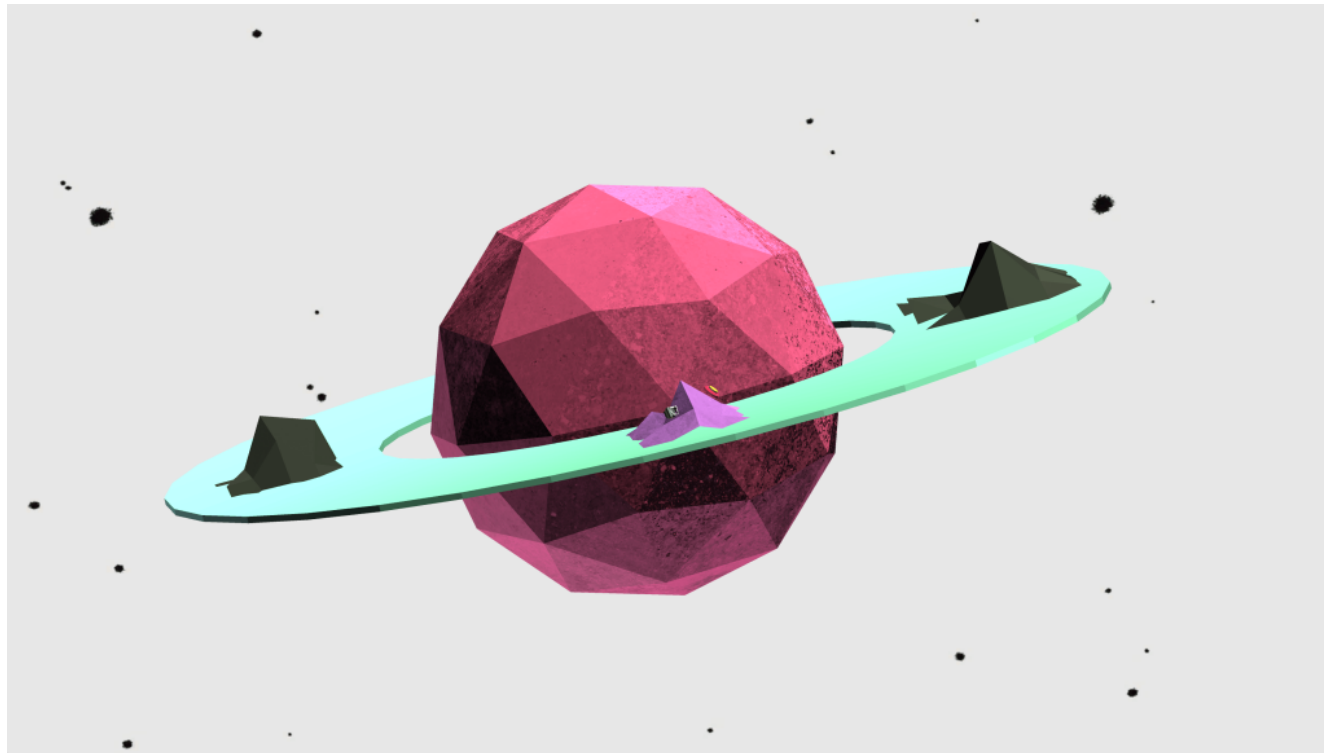
Cosmic Roll: Dice Odyssey est un jeu sonore de manipulation de dés. Inspirés de planètes et du cosmos, ce jouet interactif est une séquence dans laquelle les dés produisent divers sons. En plus de l'univers sonore, la direction artistique se base sur un travail de *shaders* colorés.

Design, code et musique : Nicolas Tilly

<https://nicolastilly.fr/cosmic-rolls-dice-odyssey/>

Pechblende

Jeu vidéo/2022



PECHBLENDE est un jeu vidéo hybride et multi-supports (écran, édition, carte).. Il aborde la question des déchets dans l'espace appelés débris cosmiques (Que sont-ils ? Que font-ils ? Comment sont-ils observés ? Ces questions me semblent porteuses de narrations intéressantes...). Le but du jeu sera de trouver quatre comètes différentes dans quatre zones distinctes et d'interagir avec elles en s'aidant des débris cosmiques.

Le jeu sera accompagné d'une édition présentant l'ensemble des comètes que j'ai réalisé en image de synthèse (250), ainsi que des dessins préparatoires. L'édition comportera également un texte généré par une intelligence artificielle (GPT-2) au sujet des débris cosmiques.

Design, code et musique : Nicolas Tilly

<https://nicolastilly.fr/pechblende/>

The two suns

Design interactif/2021



Ce travail est une série d'animations interactives sur de petits écrans. L'idée est de pouvoir rendre autonome un travail de code créatif afin de pouvoir l'exposer dans un dispositif qui sors de l'habituel ordinateur-clavier-souris.

Design, code : Nicolas Tilly