



BLOW UP

ART & COMMUNICATION PROJECT 2018





# SOMMAIRE

**1** *DESCRIPTIF DE NOTRE INSTALLATION*  
fond - formes - schéma \_ page 3 à 4

**2** *FICHE TECHNIQUE AUDIO*  
plan - schéma technique - matériel - format de diffusion \_ page 5 à 7

**3** *TABLEAU D'AUTO-ÉVALUATION*  
nom - action - note \_ page 8



# 1 DESCRIPTIF DE NOTRE INSTALLATION

Notre dispositif consiste tout d'abord à récupérer, sur un site web que nous avons créé, des témoignages de personnes victimes de bashing. Les utilisateurs peuvent donc témoigner de n'importe où, mais aussi dans la salle sur une tablette mise à leur disposition.

Ces témoignages sont ensuite imprimés dans cette salle, et placés à l'intérieur de ballons gonflés à l'hélium et accrochés par une ficelle sur laquelle est écrit le pseudo de la personne.

Lorsqu'un ballon est créé, un message est posté sur notre page Facebook, qui indique qu'il attend d'être lancé dans les airs. Les ballons peuvent être lancés par tous les utilisateurs, qu'ils soient auteur d'un témoignage ou non.

Lorsque l'utilisateur lâche un ballon, il est invité à poster une photo sur la page facebook, pour que l'on puisse savoir d'où il l'a envoyé.

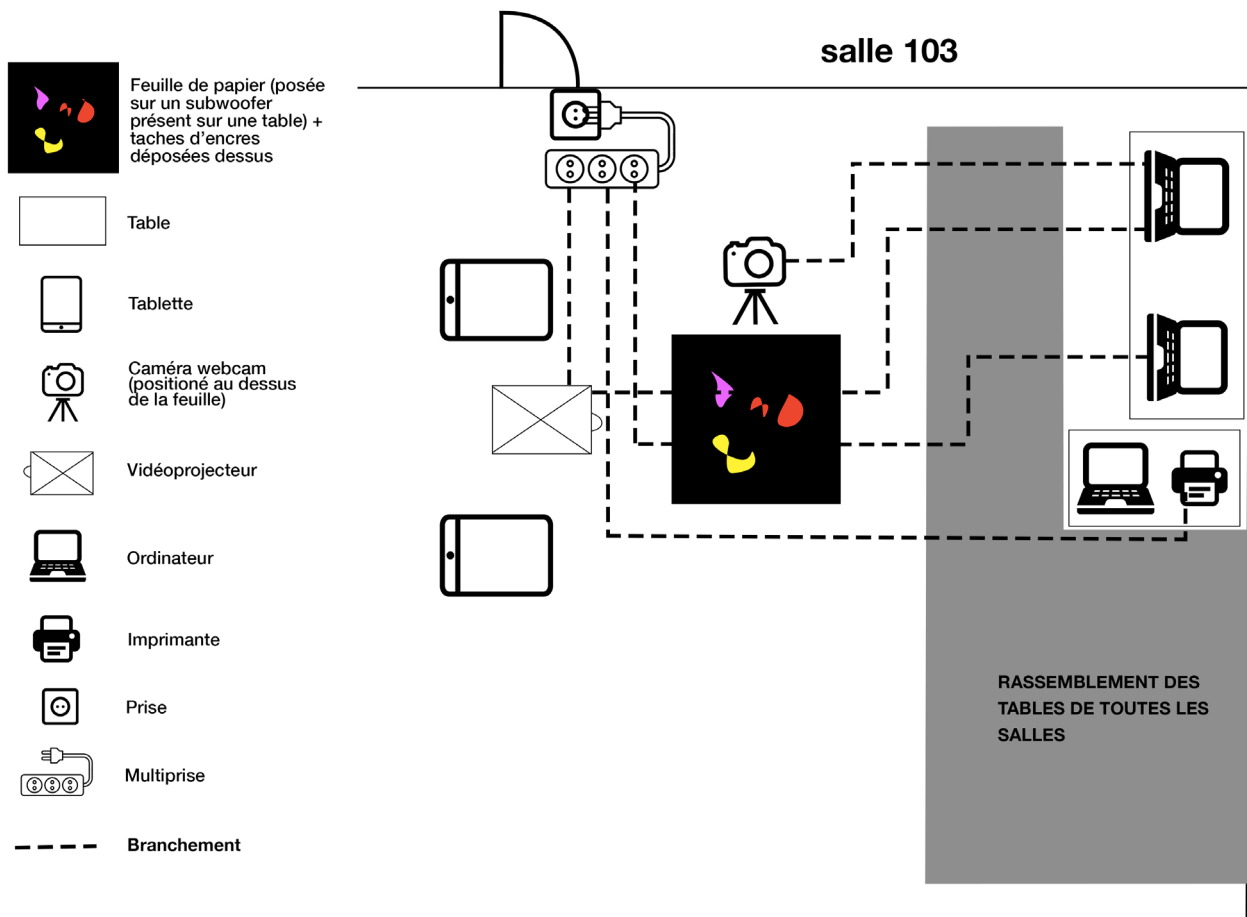
Vous l'aurez compris, cette première partie nous sert à produire des données qui vont ensuite servir à mettre en route la partie la plus importante de notre dispositif.

À chaque fois qu'un ballon est lâché, nous disposons une goutte d'encre sur une plaque de papier. Elle n'est pas placée au hasard, mais bien en fonction de là où le ballon a été lancé, d'où l'importance de la photo postée sur Facebook.

Sous la plaque, vous pouvez voir un subwoofer relié à un ordinateur qui envoie une certaine fréquence qui est générée grâce à un site. Cette dernière n'est pas non plus décidée au hasard, elle est établie en fonction de la vitesse du vent qu'il y avait au moment du lâcher du ballon. La plaque tremble grâce au subwoofer et la tâche se propage alors sur celle-ci, elle représente le trajet du ballon.

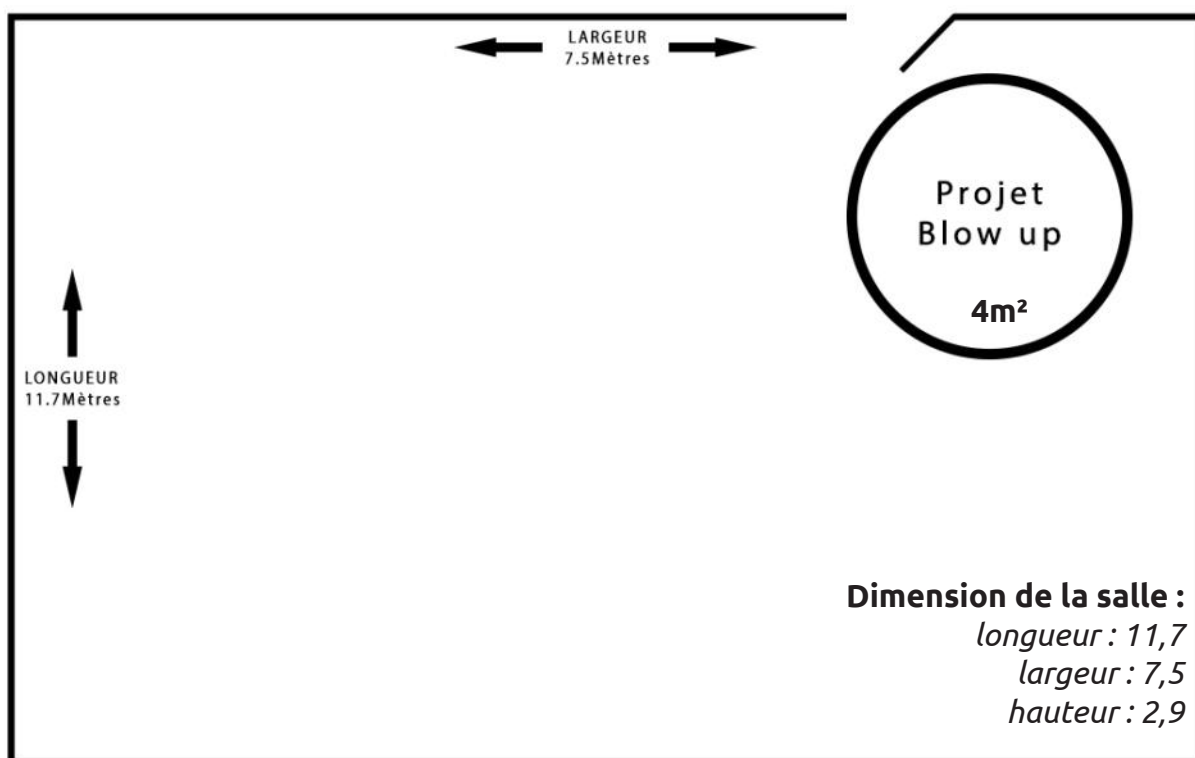
Au-dessus de notre plaque, est placée une caméra qui la filme en direct. Grâce à la vidéo et au logiciel OBS, vous pouvez voir en live la cartographie des témoignages se créer sous vos yeux. Cette cartographie non quantitative est la représentation de la réverbération même du bashing sur les réseaux. La vidéo est projetée sur le mur et aussi diffusée en live sur notre site internet.

# SCHÉMA DE NOTRE DISPOSITIF

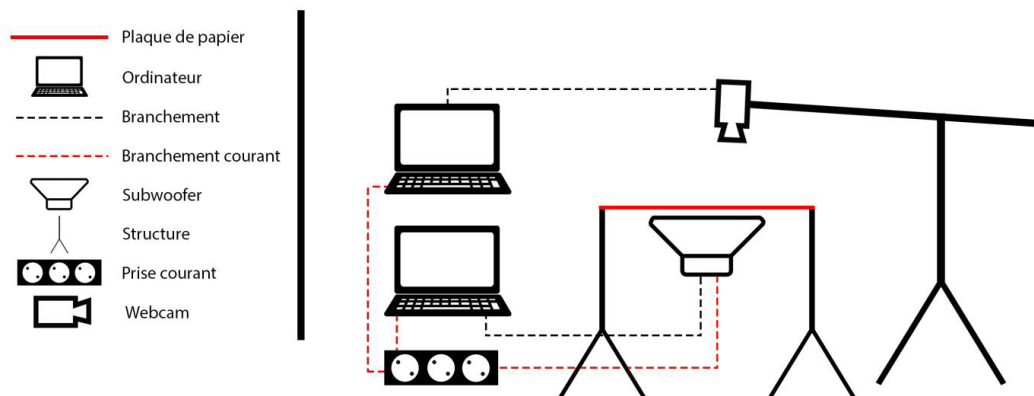


# 2 FICHE TECHNIQUE AUDIO

## – PLAN DE SITUATION



## – SCHÉMA TECHNIQUE AUDIO



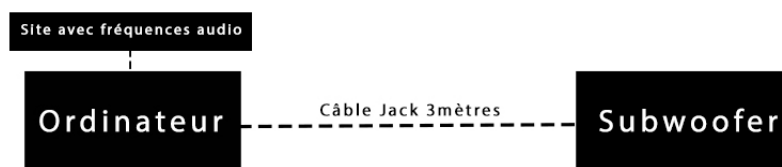
## - LISTE DE MATÉRIEL AUDIO

- SUBWOOFER 40 W HARMAN KARDON
- ENCEINTE AUDIO STÉRÉO (NON UTILISÉE À PART POUR RÉGLER LE VOLUME) HARMAN KARDON
- CÂBLE JACK AVEC RALLONGE ENVIRON 3 M

## - LISTE MATÉRIEL :

- PLAQUE PAPIER 3MM
- 2 STRUCTURE (POUR TENIR LA PLAQUE PAPIER)
- ENCRE ( BLEU - ROUGE)
- 2 TABLETTES
- 3 TRÉPIEDS
- 4 ORDINATEURS
- IMPRIMANTE
- VIDÉOPROJECTEUR
- CAMÉRA TYPE WEBCAM
- ENROULLEUR & RALLONGE

**Le site diffuse le son depuis l'ordinateur qui est brancher en jack relié au subwoofer qui diffuse les ondes sonores.**



## – *FORMAT DE DIFFUSION* :

Le son sort en direct depuis le site *szynalski.com*, le format de diffusion est du mp3 compressé.

Pour information nous convertissons nos données vitesse/vent en hz avec une plage prédéfinie qui se situe entre 30hz à 45hz. Nous avons choisie cette plage en fonction des tests, en effet nous ne pouvons pas commencer plus bas car la plaque ne vibrait pas suffisamment. En ce qui concerne notre coefficient de conversion : 1km/h vent = 1hz + 30hz (base).

Exemple: Là où le ballon est lancé le vent est de 10km/h. On convertit en 10hz cette vitesse et 30hz pour base. Ainsi nous obtenons 40hz.

<http://www.szynalski.com/tone-generator/>

# 3 T'ABLEAU D'AUTO-ÉVALUATION

	Esthétique COM' & autres	Création Audio	Création dispositif	Matériel	Création dossier	Total
ABED Tom		3 test - OBS	1	1		5
FURGET Anna		1 test	1		3 texte - orga'	5
GUIGNARD Gaëtan	2 web		1		2 correction	5
GUYOMAR Titouan		2 test - gestion	1	2		5
PERRET Elodie	2 logo - com		1	2		5





DEPARTEMENT  
COMMUNICATION  
HYPERMEDIA  
L'IMAGE EST UNE EXPERIENCE