

# L'espace comme territoires d'intimités

*En quoi l'appropriation d'un espace construit la subjectivation de soi ?*

## « BULLE »

Projet Art et Communication

Responsable Projet: DIDIER GRAPPE

DEMANGE Zoé  
NEVIÈRE Fanny  
SIMONNET Margot  
VERDUCI Carla  
VILLY Logan

2019/2020  
UNIVERSITÉ SAVOIE MONT BLANC  
UFR-LLSH  
DÉPARTEMENT COMMUNICATION ET HYPERMÉDIA  
LICENCE INFOCOM 3



# 7. Le son

Sachant que notre dispositif est une installation VR, la seule source de son provient du casque audio, pour permettre une immersion directe.

Le son a été créé de toutes pièces avec le logiciel Logic Pro par Logan.

Il comprend plusieurs plages sonores : la première plage représente la musique d'ambiance, assez apaisante, qui pose les sonorités de bases.

Ensuite, viennent s'ajouter les 6 plages différentes (venant compléter la première): 3 dans la manette gauche et 3 dans la manette de droite.

Le déclenchement des plages sonores va se créer en fonction de la vitesse transmise par les manettes.

Lorsque la vitesse est à son maximum, tous les sons assemblés forment donc le son dit « entier ».

L'ambiance éprouvée sera positive et très immersive, et encore une fois apaisante.

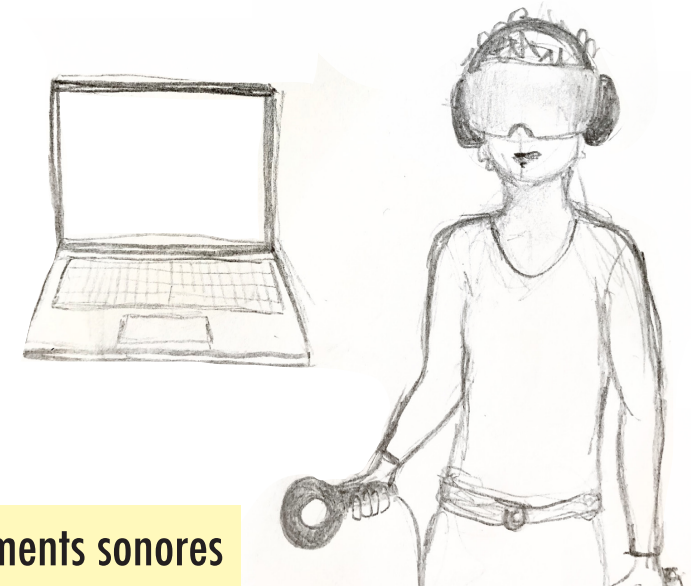
En effet, le casque audio, muni d'un réducteur de bruits extérieurs, permettra aux individus de s'immerger complètement dans notre univers virtuel.



## Liste du matériel de diffusion

- = Ordinateur
- = Casque Audio Bose

La liste du matériel se résume au casque audio de la marque Bose, accompagné de ses fichiers «.mov» .



## Croquis des éléments sonores