



L'ESPACE  
TERRITOIRES

*lightning bug*  
COMME  
D'INTIMITÉS

---

Université Savoie Mont-Blanc  
Département Communication/Hypermédia  
Licence Information-communication 3

---

Projet Art et Communication  
Groupe 1B\_ Coralie Albert, Catline Alves,  
Philippe Armand, Mathilda Mouchet,  
Julie Ruhlmann  
Enseignant responsable\_ Didier Grappe

---

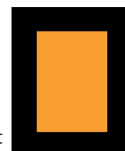
Dispositifs Artistiques  
Dossier Son  
Enseignant responsable\_ Frédéric Miguel



UNIVERSITÉ  
SAVOIE  
MONT BLANC



DEPARTEMENT  
COMMUNICATION  
HYPERMEDIA  
L'IMAGE EST UNE EXPERIENCE



ESPACE  
LARITH

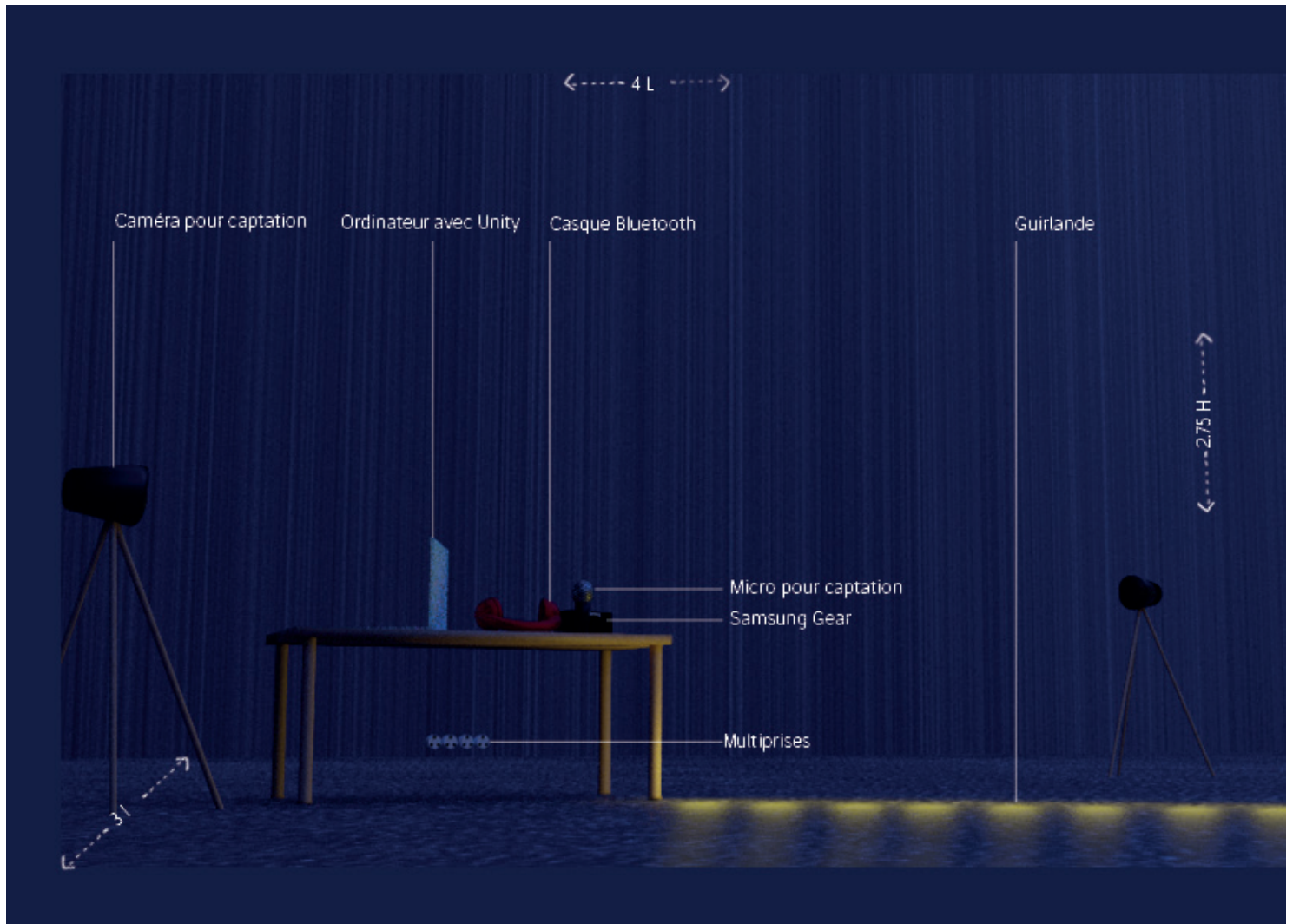
# DESCRIPTION DE LA RÉALISATION AUDIO

---

Pour notre projet, nous avons décidé d'inclure le son à l'intérieur du dispositif et de le faire écouter à l'utilisateur grâce à un casque audio SkullCandy. Il prend une place importante car il renforce le sens de notre dispositif, il varie en effet selon l'emplacement et les actions de l'utilisateur. Il y a une musique d'ambiance qui permet d'immerger la personne, et qui est plutôt calme : elle invite à explorer et à s'approprier l'espace. De plus, nous avons associé un bruit de battements de coeur aux cocons, ce qui nous permet de les rendre plus humains. Pour terminer, dans l'espace où les sphères se chevauchent nous avons choisi de mettre un son plus brouillon pour que l'utilisateur ait l'effet de rentrer dans une zone grouillante d'informations, ce dernier représentant l'algorithme de Facebook que seulement quelques initiés peuvent comprendre et saisir. Pour cela, nous avons utilisé un son de communication de l'ISS et nous avons rajouté un son produit par nous-même énonçant des 0 et des 1 pour rappeler le système binaire de l'espace numérique.

# UN PLAN DE SITUATION DU LIEU (AVEC DIMENSIONS)

---



# SCHÉMA TECHNIQUE AUDIO

---



# LISTE DU MATÉRIEL DE DIFFUSION

## DÉTAIL DE LA CHAÎNE DE SON

---

- un casque SkullCandy.

## UN DESCRIPTIF DU FORMAT DE DIFFUSION ET DES FORMATS DE FICHIERS

---

- battements de coeur.wav : son ressortant des cocons, on les entend tous un peu de loin car nous avons spatialisé le son ;
- musique méditation.mp3 : musique d'ambiance en MP3 qui couvre la totalité du dispositif ;
- iss communications.wav : son dans l'algorithme, dans un champ de particules, il est spatialisé ;
- voix robotique 1.mp3
- voix robotique 2.mp3
- voix robotique 3.mp2 : les voix robotiques sont dans l'algorithme également, dans le champ des particules, ces sons sont également spatialisés ;
- enregistrement001.mp3 : nous l'avons enregistré nous-mêmes, nous l'avons modifié.e.s en mettant un effet robotique à ce son.

Nous avons utilisé le format wav dans la mesure du possible car c'est un excellent format de diffusion. Pour les fichiers mp3, c'est un bon outil de travail pour nous car nous utilisons un ordinateur et surtout le téléphone Samsung pour notre dispositif avec le casque Samsung Gear VR.