



BONTE Andy
COTTIER Céline
OUAKAF Noé
VELLUT Alexandre

DOSSIER DISPOSITIF

*Comment le mondestoryssisme
cartographie les interactions des
mondes de chacun ?*



SOMMAIRE

| | | |
|----------|--|------------------------|
| 3 | PARTIE 1 : PRÉSENTATION DU DISPOSITIF | |
| 3 | | Description |
| 4 | | Schémas scénographique |

| | |
|---------------------------------------|----------|
| PARTIE 2 : FICHE TECHNIQUE | 5 |
| Description de l'audio du dispositif | 5 |
| Plan technique du dispositif | 5 |
| Chaîne du son | 5 |

| | |
|------------------------|----------|
| AUTO-ÉVALUATION | 6 |
|------------------------|----------|

| | |
|---------------|----------|
| ANNEXE | 7 |
|---------------|----------|

PARTIE 1 : PRÉSENTATION DU DISPOSITIF

L'équipe GRØndE-S vous a concocté un dispositif hypermédia sous le prisme de l'expression « Rapiécer son monde avec des morceaux d'autres mondes ».

Après de nombreuses idées et réflexion, nous sommes arrivés à réfléchir à un dispositif interactif qui permet de questionner l'espace privé de chacun ainsi que de la construction du monde de chacun en fonction de l'interaction avec autrui. Pour cela, nous avons la problématique suivante : **comment le mondestoryssisme¹ cartographie les interactions des mondes de chacun ?**

Pour répondre à celle-ci, nous avons donc créé un dispositif utilisant la VR. De plus, un habillage réel autour de l'utilisateur avec le casque VR serait effectué pour immerger celui-ci dans une expérience originale.

Pour commencer, nous allons montrer ce qu'il y a dans le réel. On pourra y trouver un micro qui enregistrera en temps réel le volume sonore de l'espace Laryth. Ce micro sera relié à l'expérience en VR, mais l'utilisateur ne le comprend qu'une fois plongé en VR. Ensuite, au lieu de notre dispositif, il y aura un cercle avec des boules représentant en dessin différents mondes présents dans la VR. Ce dispositif sera accompagné de 3 à 4 enceintes éparpillées dans les 4 côtés de l'utilisateur en expérience.

Continuons avec ce qu'il se passe en VR. Lorsque l'utilisateur se munira du casque VR et commencera donc l'expérience, il se trouvera dans un monde dit Hub (le monde initial, 0, que l'on accède seulement au commencement de l'expérience). Dans ce monde, nous trouverons des boules contenant des mondes différents (Forêt, Eau, Neige,... voir schémas annexe). A l'approche de chaque monde, l'utilisateur entendra la musique de ce monde, avec tous les instruments. L'utilisateur doit, pour choisir son monde, attraper la boule qu'il souhaite. Lorsque celui-ci attrape le monde, il bascule dans ce monde en question. Chaque monde a donc un thème, une musique à lui, un espace, un temps, une particularité. Un monde peut être géant face à l'utilisateur contrairement à un autre où l'utilisateur sera étrié. Donc, en fonction du monde et de la particularité, l'audio sera modifié ; que ce soit volume, vitesse, note, réverbération... Etant donné que chaque monde est constitué d'un sol quadrillé, ce sol sera modifié en fonction du monde (distorsion de l'échelle, distorsion de la vue). L'échelle des objets et l'environnement du monde varie également en fonction de ces particularités.

Parlons maintenant du fonctionnement des mondes et de leurs environnements. Chaque monde a donc un thème comme dit précédemment. Mais l'environnement n'est pas construit au préalable. En effet, grâce à un programme, chaque monde se construit et se modifie en fonction du volume sonore (dB) capté par le microphone dans l'espace Laryth. Chaque monde a donc une librairie de mesh/prefab qui permette de réaliser le thème du monde (dans le monde forêt, il y aura des arbres, buissons, champignons...). Les boules contenant les mondes seront bien présentes dans chaque monde, ce qui permettra à l'utilisateur de voyager comme bon lui semble.

Ensuite, quel est le déroulement de l'expérience. Comme décrit précédemment, l'utilisateur arrivera dans un monde Hub. Ce monde sera le commencement et l'utilisateur choisira son premier monde. Après ce choix, ce Hub n'existe plus. Lorsque l'utilisateur arrive dans le premier monde, un audio va faire son apparition. En effet, à chaque entrée dans un monde, l'utilisateur va ajouter à son audio une nouvelle piste qui correspondra à un instrument de la musique finale du thème. Le début sera relaxant, mais plus l'utilisateur avancera dans l'expérience, plus l'audio sera brouillon et dissonant.

EXEMPLE :

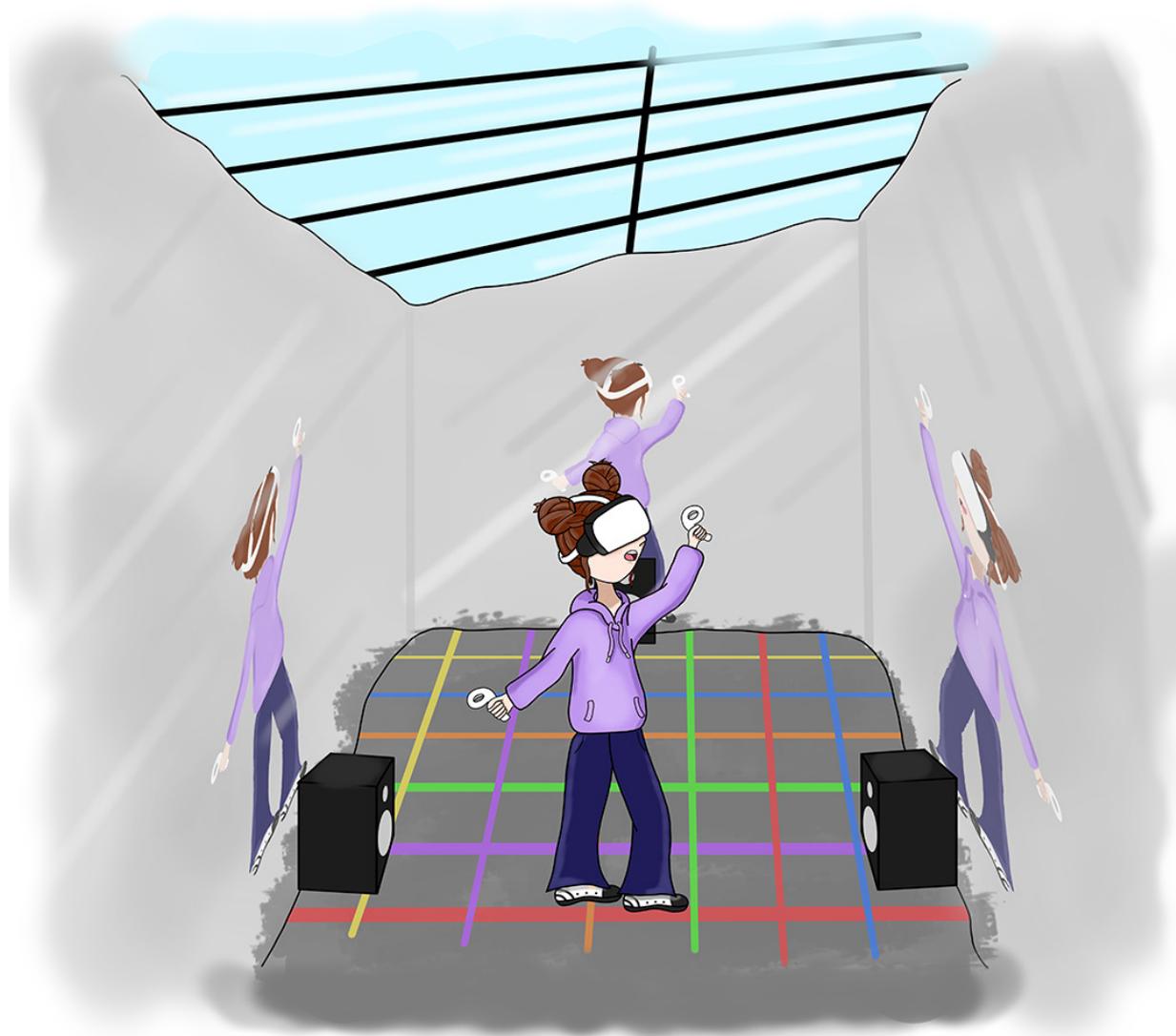
Admettons qu'il ait choisi le monde Forêt (voir schémas annexe). Pour débiter, l'utilisateur entendra seulement un instrument parmi toute la musique finale de ce monde. Ensuite, l'environnement du monde est en fonction du thème ; ici, il y aura des arbres avec des buissons et toutes sortent de modélisations. Après s'être déplacé dans celui-ci, il aperçut une boule d'un monde. Etant celle du monde Feu, l'utilisateur entend donc de plus en plus fort la musique en se rapprochant, puis il attrape la boule. En atterrissant dans le monde Feu, un nouvel instrument s'ajouta à son audio, cela fait donc 2 pistes audio car il a seulement fait 2 mondes. Le monde Feu ayant une dilatation du temps, la grille au sol est distordue, l'environnement également, ainsi que l'audio qui est ralenti. En passant dans le monde Enneigé, la musique obtient une nouvelle piste, un nouvel instrument parmi la musique finale du thème. Le monde étant normal, l'environnement, le sol et l'audio redevient normal.

¹ Le mondestoryssisme, qui s'écrit également Mønde-e-[story]cisme, définit le territoire et la cartographie du monde de chacun, ainsi que l'interactivité entre chaque monde et l'influence qu'ils ont entre eux pour construire ou reconstruire un monde nouveau qui leur appartient.

MATÉRIELS :

- 12 couvertures de survie (210cm x 160cm)
- ruban adhésif (multi-couleur)
- un pupitre

SCHÉMA DE LA SCÉNOGRAPHIE



PARTIE 2 : FICHE TECHNIQUE

L'audio est la priorité de notre dispositif. En effet, l'importance de l'audio est primordiale pour faire ressentir un mal être de l'utilisateur.

Pour cela, l'audio proviendra des mondes en VR, qui ont chacun une musique différente, et donc une piste audio dédiée à chaque monde. Chaque musique a été créée sur le logiciel Cubase par nos soins et a pour format de fichier le .mp3. L'audio est en stéréophonie et diffusée via 4 enceintes composées de 2 haut-parleurs.

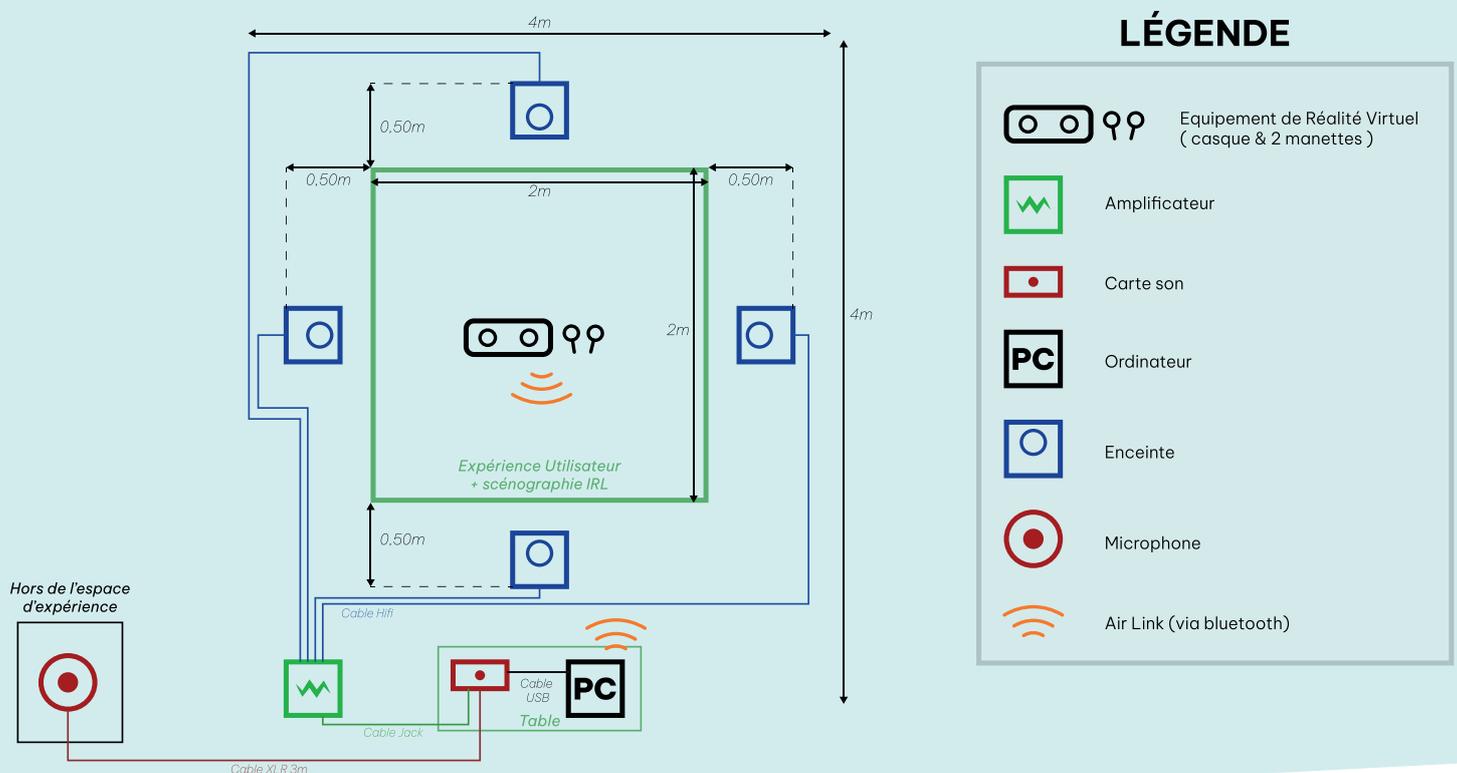
MATÉRIEL DE DIFFUSION DU DISPOSITIF :

- 1 microphone (Shure SM58)
- 1 carte son (Focusrite)
- 1 Ordinateur
- 1 Amplificateur (Pioneer)
- 4 Enceinte (avec 2 haut-parleurs)

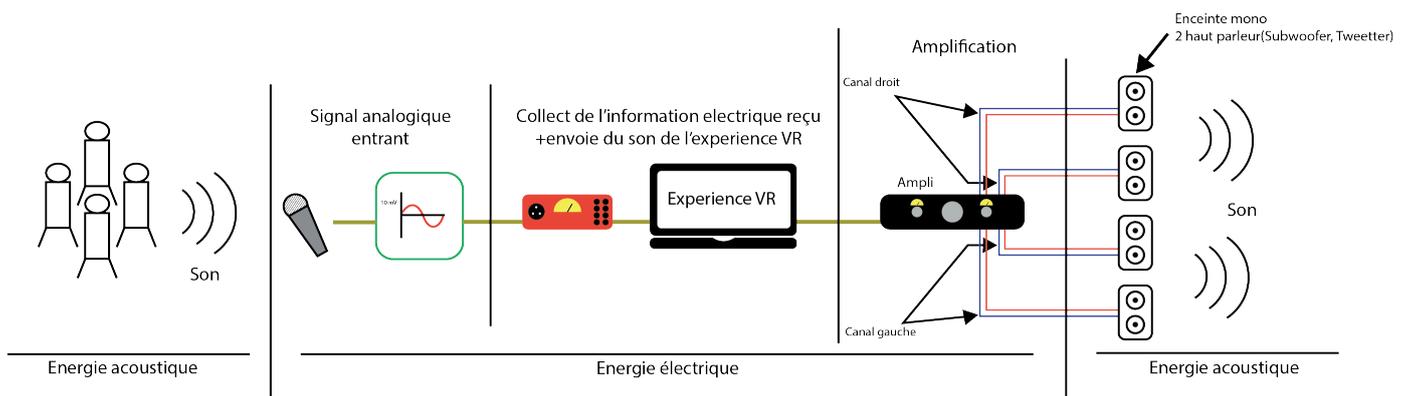
CÂBLES :

- 1 XLR (3m)
- 1 Jack
- 1 USB
- 4 Hifi

PLAN TECHNIQUE DU DISPOSITIF



CHAÎNE DU SON

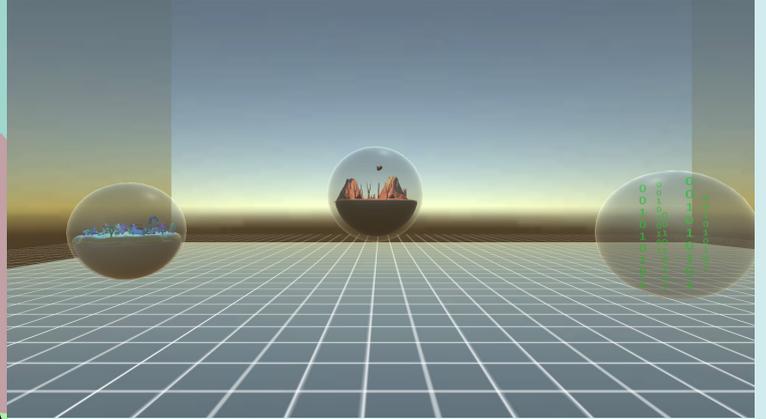


AUTO - ÉVALUATION

| | ANDY | CÉLINE | NOÉ | ALEXANDRE |
|------------------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| <i>noté sur 72</i> ▼ | <i>/18</i> ▼ | <i>/18</i> ▼ | <i>/18</i> ▼ | <i>/18</i> ▼ |
| Modélisation <i>/12</i> | 1 | 10 | 1 | 0 |
| Unity <i>/8</i> | 4 | 1 | 3 | 0 |
| Scripting <i>/8</i> | 0 | 0 | 8 | 0 |
| Audio <i>/12</i> | 8 | 0 | 2 | 2 |
| Design <i>/10</i> | 1 | 2 | 0 | 7 |
| Dossier <i>/12</i> | 3 | 2 | 1 | 6 |
| Espace Laryth <i>/10</i> | 1 | 3 | 3 | 3 |
| TOTAL <i>18 x 4 = 72</i> | 18 | 18 | 18 | 18 |
| <i>noté sur 10</i> | 10 | 10 | 10 | 10 |

ANNEXE

SCHÉMAS



SCÉNOGRAPHIE DES MONDES

