

**BELHADJ Amélia
DEWULF Florentin**

Lieux de vi.des

**Balades sonores dans des lieux de vies virtuels
devenus des lieux clos et isolés par le confinement**

**PRIST Module Arts & Sciences,
Esä - Polytech'Lille**



DESCRIPTION DU TRAVAIL ARTISTIQUE

Dans la période trouble que nous vivons, l'isolement de la population met en doute nos propres perceptions, de nous-mêmes et celles du Monde. Mais comment, quand le Monde devient une notion abstraite et impraticable, il nous est possible de l'appréhender. Nos relations deviennent distancielles et artificielles par nos télécommunications. La seule approche du monde est cette présence liée à nos écrans. Dans ce contexte actuel nous avons décidé de jouer de cet outil qui est le téléphone pour approcher les gens à distance. Par des appels au hasard, nous posons plusieurs questions à des inconnus, sur leur isolement. Il est demandé ensuite, par un accord mutuel, que la personne décrit son intérieur, son lieu de vie là où elle est confinée. C'est une façon métaphorique de s'introduire dans ces espaces privés qui deviennent parfois des prisons pour certaines personnes ou des lieux de "vides".

CAHIER DES CHARGES

Objectifs de la semaine de projet:

- Créer plusieurs appartements "type" en 3D avec le logiciel Revit qui serviront de base, dans différents formats (Studio, T1, T2, T3, T4). Ces différents appartements seront exportés dans un format compatible avec le logiciel Unity et Blender, gratuit où il sera possible d'intervenir même sans les outils disponibles à Polytech.
- Réaliser un fichier partagé avec différents mobiliers disponibles sur Revit afin de les utiliser à notre convenance par la suite sur Unity.
- Faire des essais avec Unity en incorporant des vues d'appartements en 3D où il sera possible de se déplacer.

Le rendu finale amènera à une vidéo réalisée avec Unity où l'on pourra y entendre la juxtaposition des voix et des lieux décrits avec une impression de déplacement dû à la caméra.

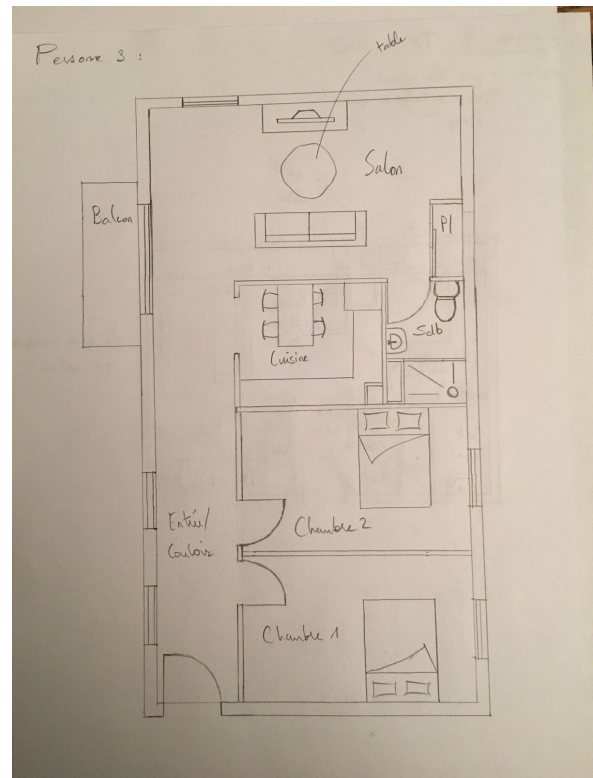
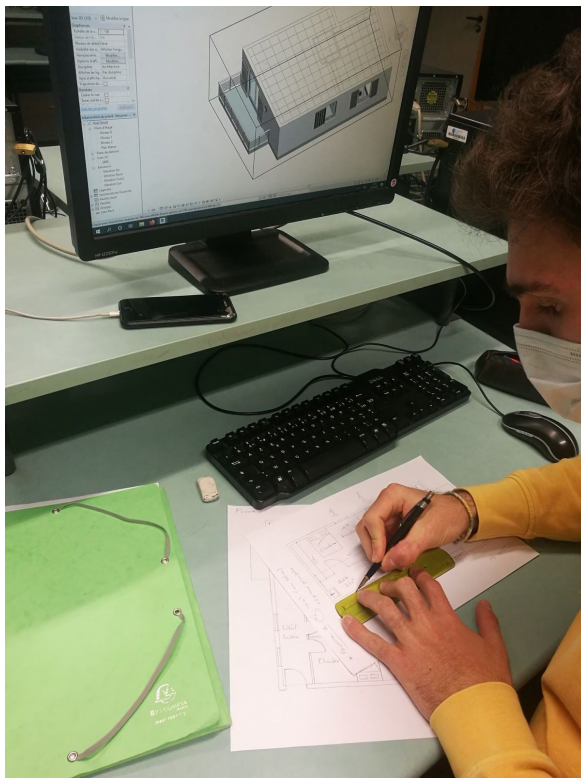
JOUR 1 (19/01)

Le premier jour de co-working a été consacré à la relecture des différents questionnaires téléphoniques pour noter les caractéristiques des différents lieux de résidence.

<p>Personne n°1 Activités : (sport, haltères)</p> <p>Espace : T2 1 chambre 46m2 Balcon sud, lumineux Canapé télé, classic</p>	<p>Personne n°2 Activité : télétravail</p> <p>Espace : Villa et jardin Près de la campagne vu sur forêt et champs de vignes, bocages. Lumière très claire et chaude, ciel très bleu, lumière rasante. Chambre avec ordinateur portable (télétravail) sur un bureau entouré de livres</p>	<p>Personne n°3 Espace :</p> <p>Appartement Salon classique, table canapé, télé Grande cuisine Couloir SDB Toilettes Débarras 2 chambres Spacieux lumineux Balcon</p>	<p>Personne n°4 Activités : Passe beaucoup de temps en cuisine</p> <p>Espace : Appartement pas très grand 41m2 Standard Télé canapé, rien de particulier Étriqué 1 chien 2 chats Fauteuil 1 chambre La cuisine est ouverte au salon</p>	<p>Personne n°5 Activités : Musique</p> <p>Espace : 80 m2 (T3) Terrasse avec un hamac Les murs blanc et un mur rouge Toiles de voitures américaine sur les murs Très clair Au 3 étage Pièce ouverte sur la cuisine avec un îlot central Table basse, armoire de 1891 1 partie bar 2 grandes fenêtres</p>
---	--	---	---	--

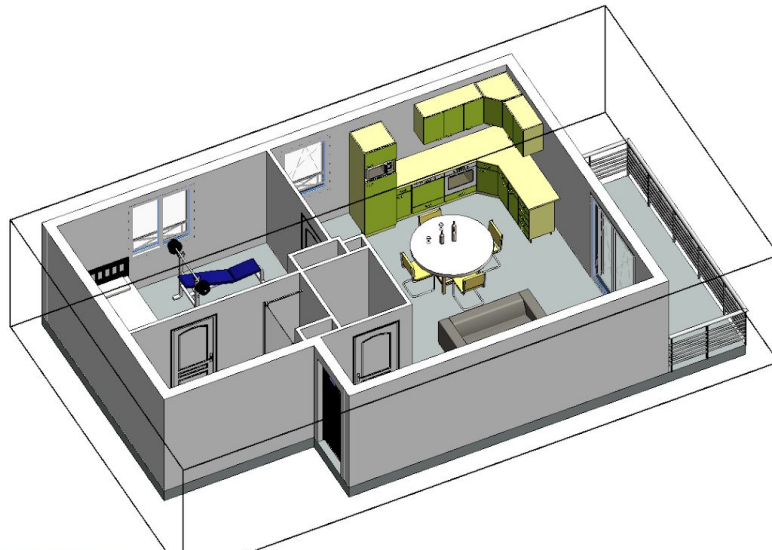
<p>Personne n°6</p> <p>Activités : Jardinage (campagne) Lecture</p> <p>Espace : Maison 100m2 et 840m2 en tout avec jardin Télé Cuisine et séjour clair 2 chambres Plein sud (sud ouest)</p>	<p>Personne n°7</p> <p>Activités : Jardinage Lecture</p> <p>Espace : Maison 150m2 lumineux 1 cuisine ouverte 1 pièce à vivre, ouverte Spacieux 4 chambres</p>	<p>Personne n°8</p> <p>Activités : gaming Ordinateur</p> <p>Espace : Appartement 22m2 Studio 1 grande porte fenêtre seulement Épuré À gauche Bureau À droite Lit Entrée qui donne sur le couloir La cuisine d'un côté Un four sur une table basse Une guitare accroché au mur</p>	<p>Personne n°9</p> <p>Activités : ordinateur Lecture Radio</p> <p>Espace : Studio Très grande terrasse Lumineux Une seule pièce mais bien arrangée Seniorale Vu sur un joli jardin (la cour commune) Palmier, arbres, gazon, bancs Tableaux qui représentent le port de Colliour.</p>	<p>Personne n°10</p> <p>Activités :</p> <p>Espace : Appartement Canapé Télé Décoration esprit nature (Perroquets, exotique) 6 pièces</p>
---	---	---	--	--

Il s'en est suivi une interprétation de chaque espace, d'abord par des dessins d'architectures pour se mettre d'accord sur les différents volumes pour enfin passer à la modélisation 3D.



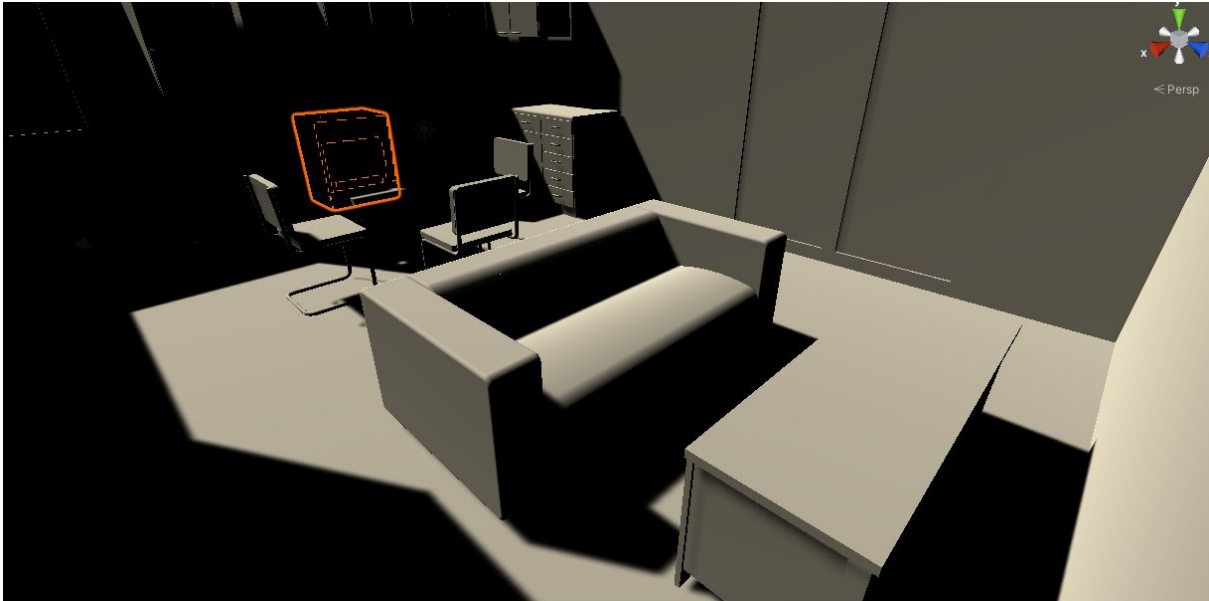
JOUR 2 (20/01)

Pour cette seconde journée nous modélisons plusieurs espaces en 3D en fonction des caractéristiques que nous avons soustrait des questionnaires. Nous avons d'abord réalisé l'espace de la personne n°1:



Modélisation terminée sur Revit de l'interprétation du lieu de résidence pour la personne n°1

Une fois l'espace approuvé et cohérent par rapport à la personne qui a été interrogée, nous l'avons passé sur Unity. Nous avons rencontré un problème, celui des textures ainsi que certains éléments qui ne sont pas pris en compte pendant l'exportation. Néanmoins nous ne voulons pas être dans quelque chose de très réaliste et les teintes brutes du logiciel pourraient nous satisfaire en complément de quelques ajustements au niveau de la lumière seulement.

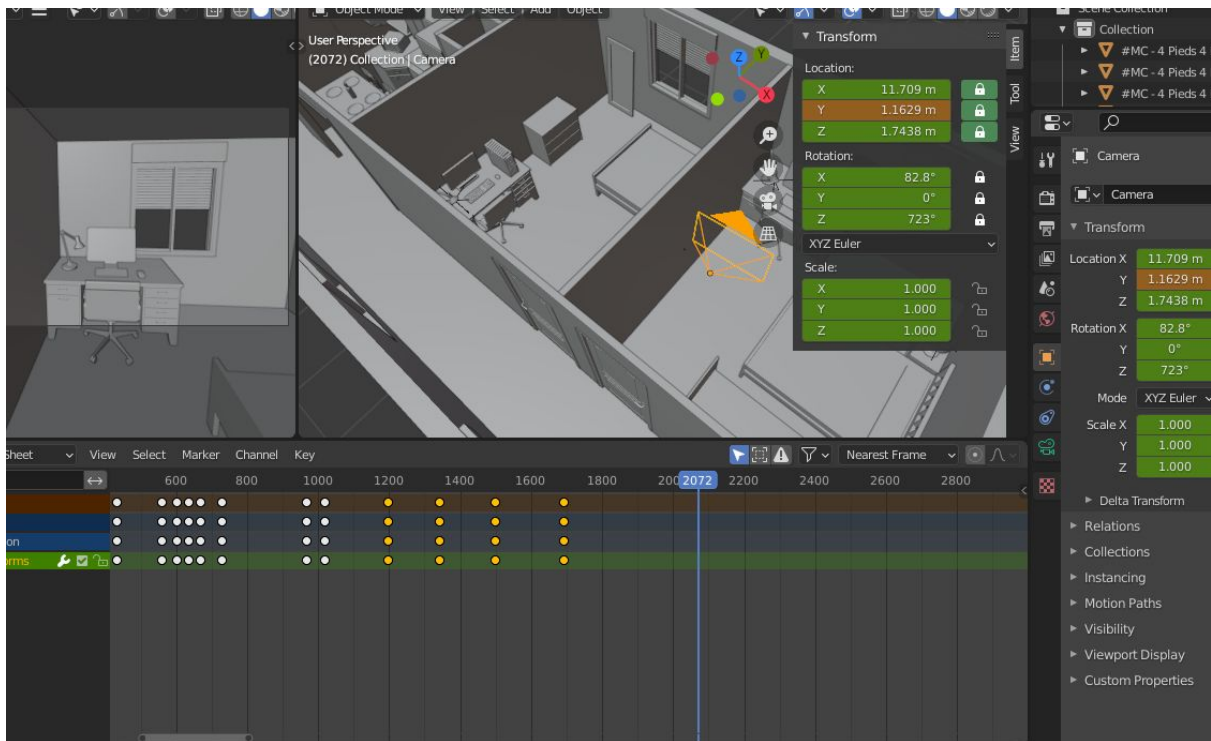


Modélisation exportée sur Unity

JOUR 3 (21/01)

Exportation des différentes modélisations sur Unity et Blender. Blender étant plus approprié à l'export de films nous avons exportés nos modélisations sur celui-ci.

Le même problème que le logiciel précédent s'est posé à nous, les ouvertures et textures ne sont pas préservées. Il nous a fallu refaire les ouvertures. Une fois faites nous avons utilisé la fonction caméra du logiciel pour lui commander une trajectoire à effectuer dans les différentes résidences.



Placements de la caméra dans différents points d'un appartement

VIDÉO D'ESSAI :

<https://youtu.be/J3zwxBhfFrs>

En exportant la vidéo nous nous sommes rendus compte de plusieurs points à améliorer pour une version future dont :

- Une image trop sombre, il suffira de changer l'orientation du soleil artificiel
- Des mouvements de caméra parfois trop rapides
- Rallonger les temps de captures pour avoir plus de temps de narration.

CONCLUSION

Ce travail en commun a été très intuitif, les capacités de modélisations sur Révit de Florentin ont permis de réaliser très rapidement plusieurs intérieurs très réalistes avec des proportions fidèles. Il y a eu beaucoup d'échanges, non seulement sur la réalisation du projet mais aussi sur les conséquences de nos choix sur le sens donné à l'œuvre. C'est naturellement que le projet va se poursuivre après le module en continuant à co-travailler.