

L'INSPIRATOIRE
MUSEUM

- VR -

Sommaire

1. Vue d'ensemble

- a. Projet et consignes
- b. Origines

2. Recherche et concepts

- a. Gameplay et interactivité
- b. Direction Artistique globale

3. Lieux, Espaces et Artistes

- a. Lobby
- b. Morgana Pandragon
- c. Poivré-cel
- d. Free Zbi
- e. Kodai
- f. Laboratoire

VUE D'ENSEMBLE

PROJET & CONSIGNES

Ce projet à pour objectif de créer une exposition virtuelle sous la forme d'un musée visitable en réalité virtuelle. Ce musée ne servira que dans un but purement éducatif, servant à valider les compétences des différents Game Designer dans la création de projet VR.

L'inspiratoire Museum reprends donc ces consignes simples et l'adapte avec son propre concept. En effet, ce dernier à pour objectif de profiter de ce projet pour faire découvrir des artistes amateurs inconnus du grand publique et saisir leur univers d'une façon unique, où les salles d'expositions réelles auraient du mal ou ne pourrait tout simplement pas le faire.

En effet, l'avantage indéniable que la VR apporte comparé aux vraies gallerie, est que dans un monde virtuelle, seul l'imagination à des limites, les salles peuvent donc être dans l'espace, sous l'eau, dans les nuages, etc.. et l'interactivité qu'offre un monde virtuel permet d'apporter des outils impossible ou onéreux en vrai.

ORIGINES

L'inspiratoire à donc pour inspiration première d'être une expérience cosmopolite, onirique et interactive.

Le nom "Inspiratoire" est tiré du roman "Les Indécis" de Alex Daunel. Dans ce roman, l'enfer, le paradis et le purgatoire n'existe pas. Les âmes défuntes se retrouvent donc dans l'inspiratoire, un lieu dans lequel ils pourront choisir dans quel style littéraire ils souhaitent se réincarner.

C'est ce que propose notre exposition : un lieu virtuel, presque onirique dans lequel les spectateurs pourront se balader dans des expositions aux esthétiques et inspirations hétéroclites.

RECHERCHE & CONCEPT

GAMEPLAY & INTERACTIVITE

Tablette

Le joueur sera accompagné d'une tablette qu'il pourra invoquer en appuyant simplement sur la touche Y (main gauche) ou B (main droite) de ses manettes (basée sur les manettes de Quest 2).

Cette tablette lui permettra plusieurs choses par le biais de différents onglets :

- Se téléporter dans une salle précise
- Avoir des informations sur une salle/artiste/oeuvre
- Changer la musique de fond
- Accéder aux différents paramètres (centre la vue, changer le mode de déplacement, quitter l'expérience, réinitialiser l'emplacement des objets...)

La tablette disparaîtra et retournera dans l'inventaire quand le joueur la lâchera, faisant une sorte de "pop".



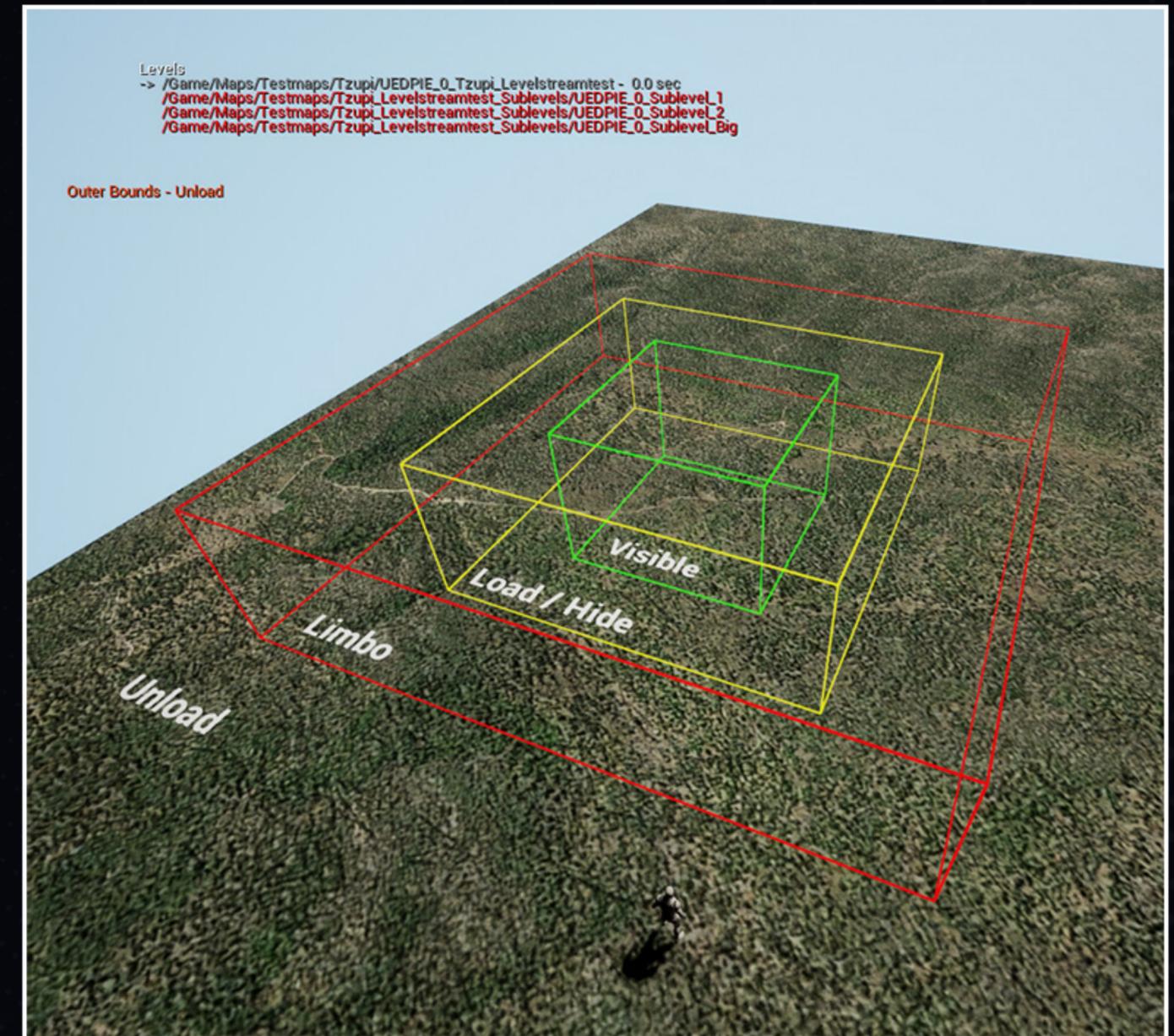
GAMEPLAY & INTERACTIVITE

Navigation

Le joueur aura 2 façons de se déplacer selon sa sensibilité à la motion sickness, par glissement ou par téléportation.

Pour ce qui est de la navigation entre les différents niveaux, ceux-ci sont séparés par des couloirs afin de permettre une meilleure immersion ainsi qu'une meilleure optimisation, permettant de travailler à l'aide du level streaming.

Le challenge artistique est que chaque entrée dans une pièce possède une composition travaillée, presque cinématographique permettant de renforcer l'ambiance de la salle.



D.A. GLOBALE

En dehors des salles d'expositions qui possèdent chacune leur propre style, le musée en lui-même bénéficie de son propre style, sortant des clichés de l'aspect très "patrimoine" qu'on les musées dans l'imaginaire collectif.

L'inspiratoire museum possède son propre style qu'on pourrait qualifier de "neo art-deco", c'est à dire un aspect très géométrique simple mais très coloré donnant une ambiance presque élitiste mais pourtant très épuré et orné de différents éclairages colorés.



D.A. GLOBALE

L'identité visuelle du musée est assez simple. Cette dernière est composée de couleurs froides notamment du bleu, du rose et du violet avec une luminosité moyenne.

Les formes sont simples et géométrique bien qu'assez douce par l'arrondissement des coins des formes (permettant également de rappeler la silhouette d'un casque VR).

La police et les éléments représentatifs de l'exposition donnent une atmosphère onirique, mêlant tradition et modernité.



LIEUX, ESPACES & ARTISTES

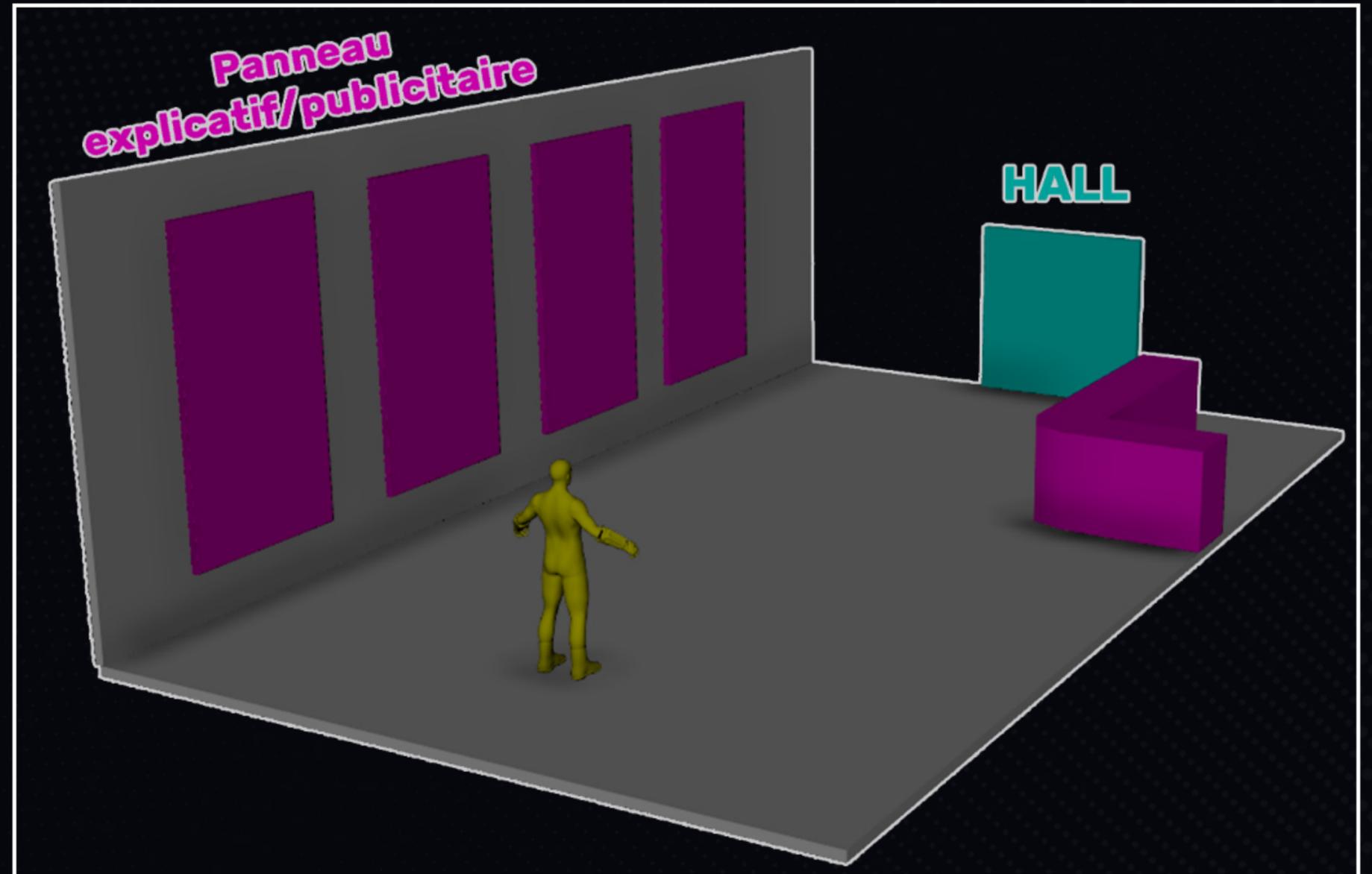
LE VESTIBULE

Salle

Le vestibule est une pièce assez simple ressemblant à un large couloir.

Cette salle est dans la D.A "néo art-déco" expliqué auparavant.

Cette dernière est ornée par des panneaux publicitaires / tutoriel défilant sur les murs, la porte d'entrée est inaccessible par le joueur mais il subsiste la porte du hall qui se déverrouillera dès que le joueur obtiendra la tablette flottant au dessus du comptoir.



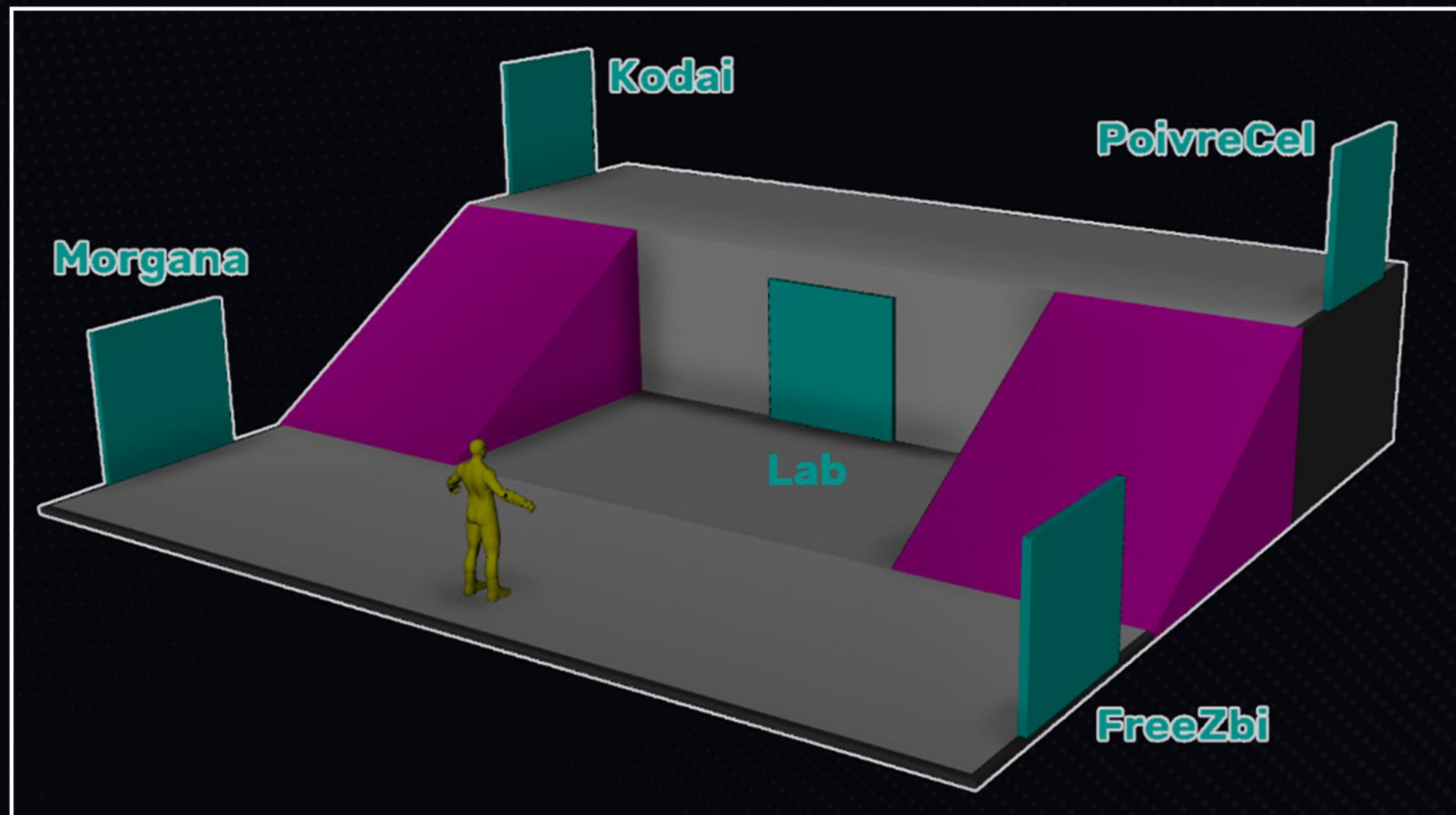
LE HALL

Salle

Le Hall est la pièce suivant le Vestibule. Il s'agit d'une grande pièce faisant la jonction entre toutes les salles d'exposition. Son style est également en "néo art-déco".

Ce dernier possède 2 "étage", le premier au rez-de-chaussée, comporte les couloirs allant au Vestibule, à l'exposition de Morgana, de FreeZbi, et au Lab (verrouillé par un digicode).

Deux rampes mènent au léger dénivelé sur lequel se trouve les salles de Kodai et Poivré Cel.



MORGANA PANDRAGON

Présentation

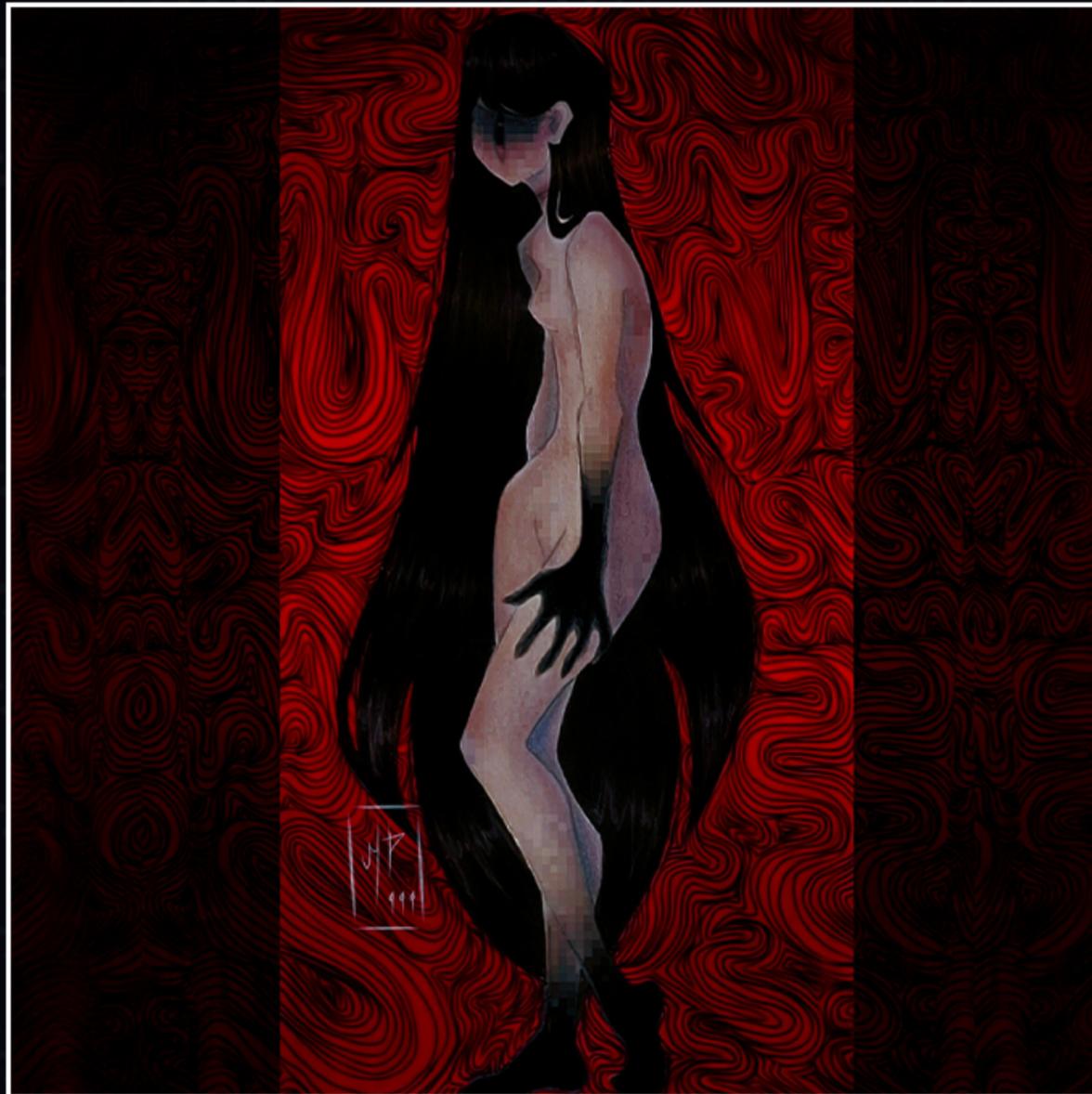
Louise Marin alias Morgana Pandragon est une illustratrice amatrice française utilisant principalement le médium traditionnel pour ses travaux : Des feuilles, un crayon de papier, des feutres et l'outil digital pour ajuster la colorimétrie.

Ayant récemment débuté à réaliser des travaux se basant davantage sur l'outil informatique, il est pertinent de noter que cette dernière n'utilise que son téléphone pour la partie numérique de ces dits travaux (croquis sur papier, et lines, couleur, lighting, et composition sur portable).

Son style est reconnaissable surtout grâce à la forte présence de personnages se détachant chacun de leur façon de leur décor. La colorimétrie est également une variable importante de son style, ses travaux étant majoritairement dans des couleurs froides, voir parfois monochrome mais percé par une couleur prédominante (par exemple le rouge qui est souvent mis en avant dans ses oeuvres). Un autre aspect plus subtile de ce style est la présence ingénieuse de formes géométriques bousculant la linéarité de certains traits, enrichissant et brisant la platitude de certains volumes.

MORGANA PANDRAGON

Travaux et Inspiration



Dans ses travaux, Morgana est surtout inspirée par l'ambiance froide et monochrome des imageries de la nouvelle série Hannibal Lecter de NBC. Son inspiration lui provient également de l'artiste italienne Jessica Cioffi plus connu sous le pseudonyme Loputyn ainsi que de l'artiste "lets.getmurdered".



MORGANA PANDRAGON

Salle

La salle d'exposition de Morgana est une référence directe à l'oeuvre qui l'inspire dans ses travaux, à savoir Hannibal Lecter (série NBC).

En effet, sa salle d'exposition est inspirée d'une scène se déroulant dans un grenier orné de moultes bois de cervidés.

Dans cette salle d'exposition, les oeuvres ressortiront grâce aux jeux de lumière, leurs cartels seront sous forme d'étiquettes accrochées au bois adjacent à l'oeuvre.



POIVRE-CEL

Présentation

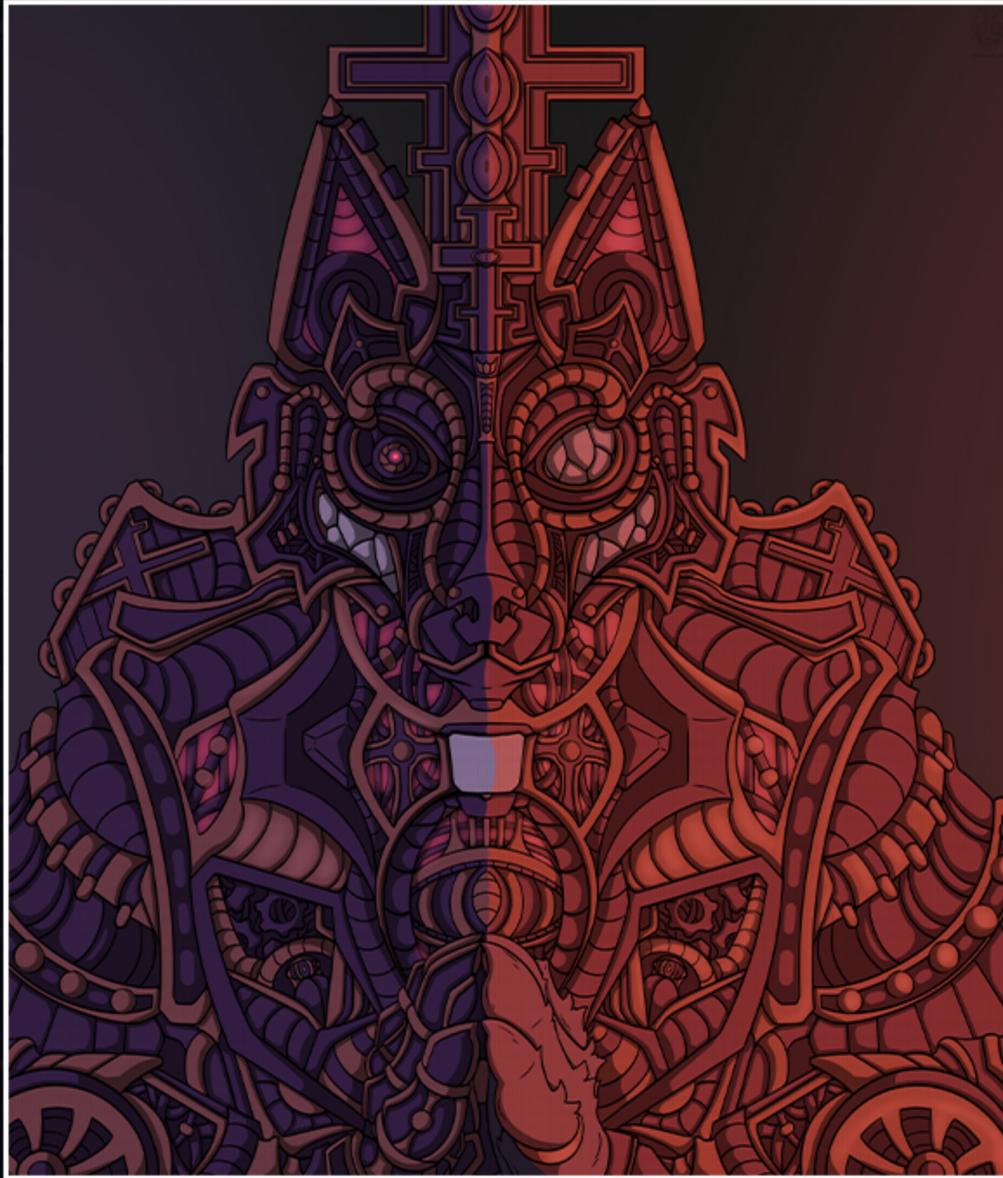
Adrien Pochon alias Poivré-Cel est un illustrateur et artiste 3D français utilisant principalement l'outil numérique pour ses réalisations.

Grandement inspiré par l'esthétique qu'apportent les figures non-humaines bien qu'anthropomorphique, principalement celle entourant les animaux humanoïde ou des automates, ce dernier retranscrit sur sa toile virtuelle des personnages de sa propre création, prenant vie dans des univers médiéval fantasy comme futuriste.

Son style est reconnaissable d'une part par sa colorimétrie qui bien souvent aborde des tons assez monochromes, percés par la couleurs de certains détails. Ces détails d'ailleurs, sont d'une grande importance pour notre artiste qui n'hésite pas à remplir son image du plus de détails possible, donnant parfois comme une impression de horror vacui, un besoin permanent de remplir les espaces vides.

POIVRE-CEL

Travaux et Inspiration



Familier aux registres fantastique comme futuriste, son inspiration s'est en effet fortement nourrit des univers comme Elder Scrolls, Destiny, Blasphemous, Dark Souls...



POIVRE-CEL

Salle

La salle d'exposition de Poivré-Cel est fortement inspirée de l'intérieur des églises gothique.

Plus particulièrement du style "dark fantasy" souvent inspiré de cette architecture, leur donnant bien souvent une atmosphère plus divine.

Dans cette salle d'exposition, les oeuvres ressortiront grâce aux jeux de lumière, leur donnant une aura divine, leurs cartels seront sous forme de plaques métallique gravées accrochées à côté des oeuvres.



FREE ZBI

Présentation

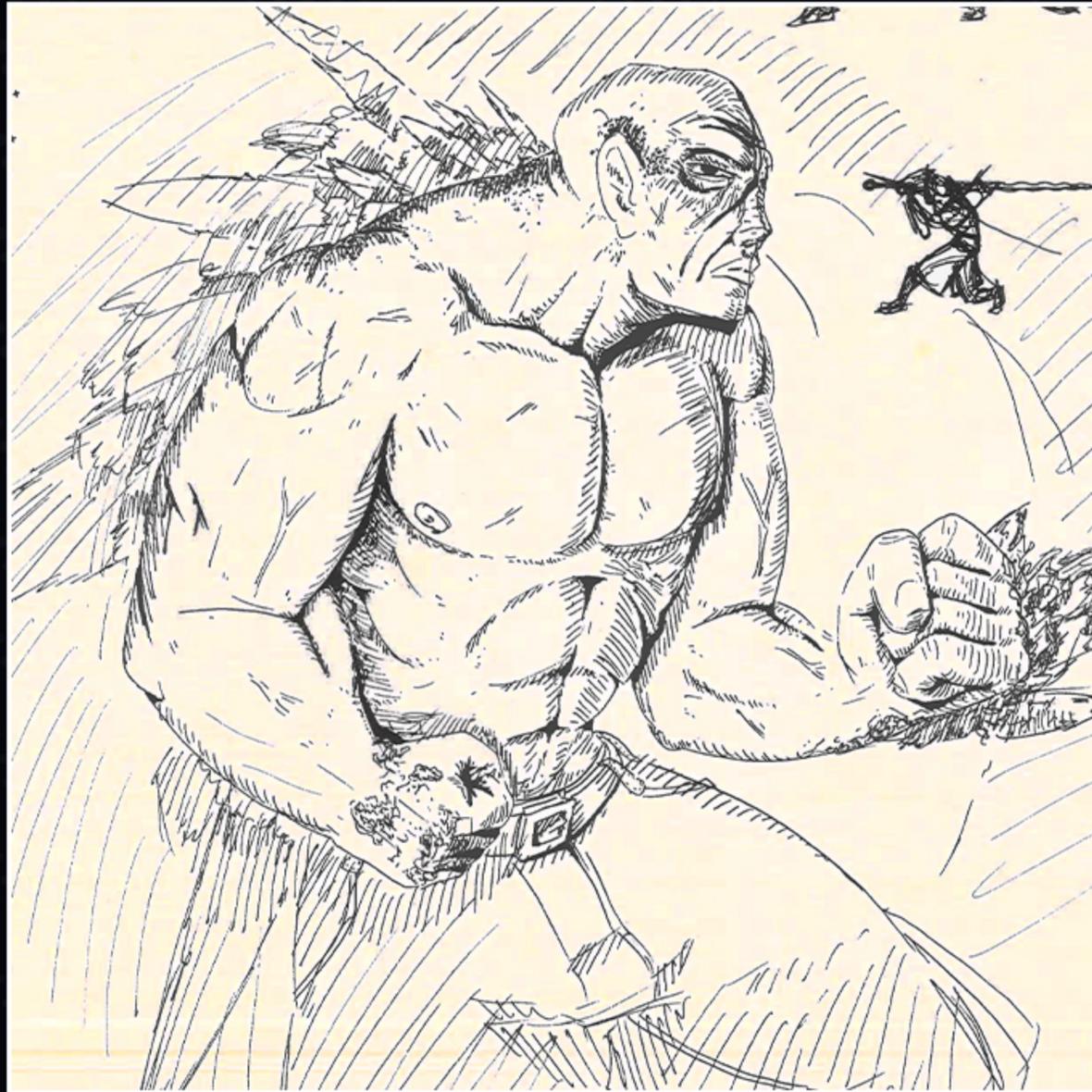
Liam Combacal alias Free Zbi est un illustrateur et artiste 3D français plus précisément de l'île de La Réunion utilisant le médium traditionnel tout comme l'outil numérique pour réaliser ses travaux tous plus originaux les uns que les autres.

Doté d'une imagination débordante et de références riches, ce dernier inscrit depuis longtemps dans le papier ses idées créatives. Il y a quelques années, sa découverte de l'infographie et notamment de la 3D élargit son champ des possibilités, s'amusant toujours à pousser ses outils dans des retranchements peu explorés pour les exploiter à sa façon.

Son style est reconnaissable notamment grâce à l'excentricité de ses travaux, chacun plus riche que le précédent de références et d'associations parfois obscures, nourris par des idées dont lui seul a le secret. Cette extravagance se ressent parfaitement dans ses œuvres, ses croquis explorant des inspirations uniques. Un élément indéniable de son style cependant, est l'importance donnée aux mouvements et aux détails, chacun de ses personnages sont dotés d'une précision notable et de poses dynamiques permettant de leur donner plus de vie et d'impact, fortement nourris par la passion inconditionnelle qu'à notre artiste pour "la bagarre".

FREE ZBI

Travaux et Inspiration



Dans ses travaux Free Zbi est surtout inspiré par l'univers de la bande-dessinée, notamment par les imageries des créations réalisées par le studio Label 619, ou encore l'aspect détaillé et décalé des oeuvres de André Franquin comme le célèbre Gaston Lagaffe.



FREE ZBI

Salle

La salle d'exposition de Free Zbi est un mélange de deux références artistiques qu'il apprécie particulièrement, à savoir Piotr Jabłoński et Olivier Ledroit.

En effet, sa salle d'exposition est un mélange entre le style monochrome et sombre de Piotr J percé par les couleurs perçantes de Olivier L permettant de mettre en avant les travaux de notre exposant. Leurs cartels seront sous forme de parchemin colorés flottant à côté de l'oeuvre.



KODAI

Présentation

Kodai (nom resté anonyme) est un développeur/artiste 3D américain travaillant pour Google et utilisant principalement Unity pour ses travaux artistiques dans le but de les rendre disponible à tous sur le réseau en réalité virtuelle VRChat.

Ayant passé ces dernières années à créer et développer des mondes pour VRChat, ce dernier a acquis toutes les connaissances nécessaires au bon déroulement de ce processus créatif complexe en autodidacte.

La majeure partie de ses travaux se base sur l'architecture moderne et son esthétique. Ce dernier s'intéresse notamment sur les imageries contenant une symbiose entre cette architecture contemporaine et des environnements beaucoup plus naturels comme des forêts, des rivières ou une plage, créant un décalage paraissant parfois onirique.

Comptabilisant un total de 8 mondes (dont 3 Backrooms) sur VRChat, ce dernier s'est surtout fait remarquer pour son monde "Backrooms 2043" qu'il continue de développer.

KODAI

Travaux et Inspiration



Dans ses travaux, Kodai s'inspire surtout de l'architecture contemporaine et des divers mondes VRChat ayant chacun à leur manière cette atmosphère "chill". Cette atmosphère est souvent représentée par un monde prenant la forme d'un appartement moderne, de nuit et par temps pluvieux.



KODAI

Salle

La salle d'exposition de Kodai fait référence au concept devenu viral des Backrooms.

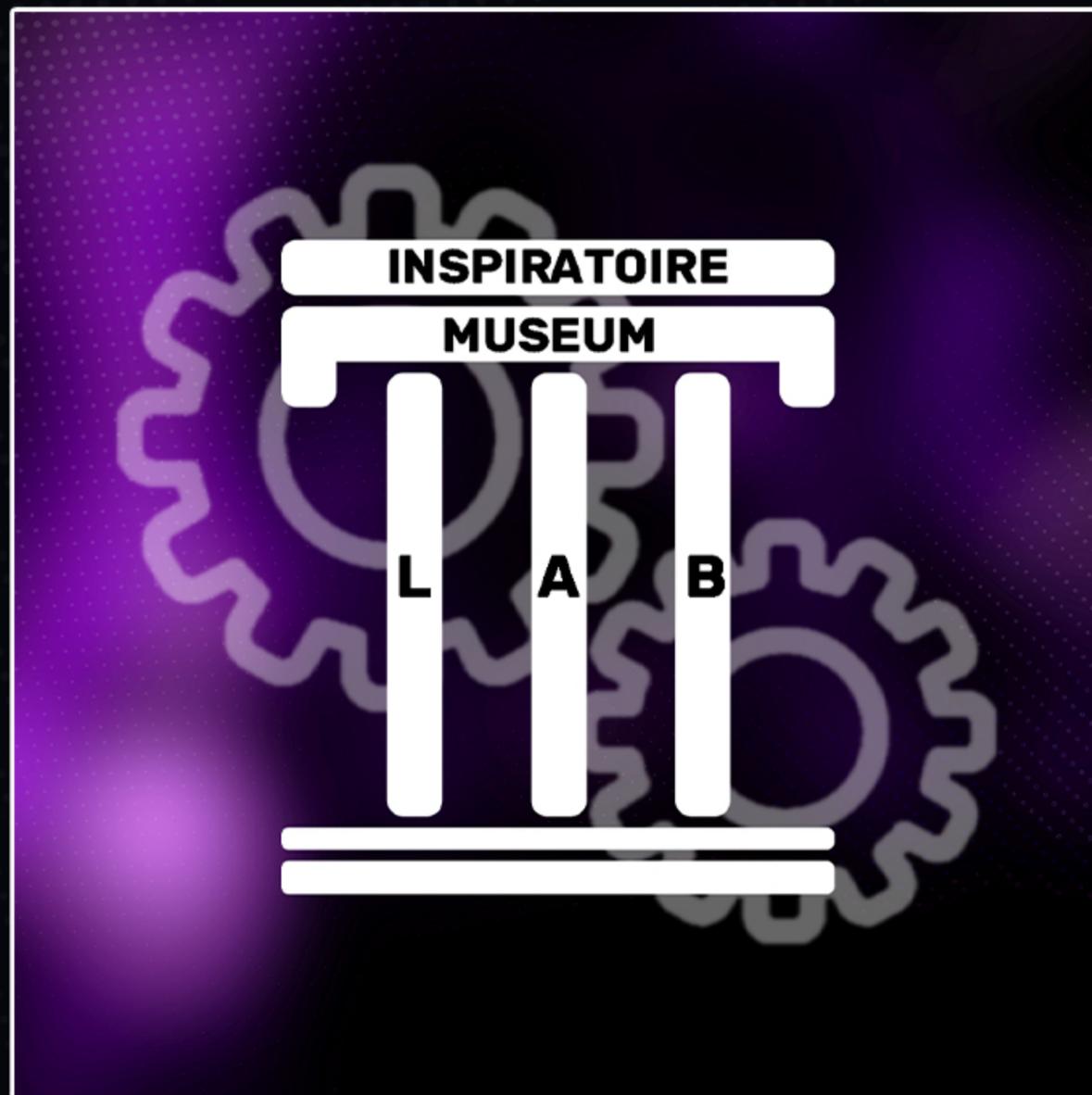
En effet, cette salle permet de faire un rappel à son projet principal qu'il continue de développer encore aujourd'hui sur VRChat et qu'il essaie d'enrichir de plus en plus.

Dans cette salle d'exposition, les oeuvres seront sous forme de tableau à la façon de Mario 64, à côté desquels les cartels seront présentés sous la forme d'un porte bloc.



LABORATOIRE

Travaux



Le principe du Laboratoire est, comme son nom l'indique, d'expérimenter l'outil VR pour créer des éléments interactifs dans un but ludique, contemplatif, etc...

Nous pouvons y retrouver aussi bien des éléments existant dans la vraie vie permettant de tester la physique VR, tout comme des expériences impossibles ou difficilement réalisables en vrai.



LABORATOIRE

Salle

Le laboratoire est une salle simple est épurée à la façon des chambres de tests de Portal ou Stanley Parable.

Dans cette pièce un bureau façon début des années 2000 avec diverses éléments de formes, couleurs, et tailles différentes servent de test visuel en utilisant les différents Post Process portatif.

