

# VOCABULAIRE

**Objet:** rhizome

**Connexions:** racine

**Stations:** nœuds

- dépôt
- récolte

**Zones:**

- Canopée (haut)
- Mycélium (bas)

**Ne pas utiliser ces termes:**

- stations (quand on parle des nœuds)
- zones (quand on parle des nœuds)

# **PROJET FINAL**

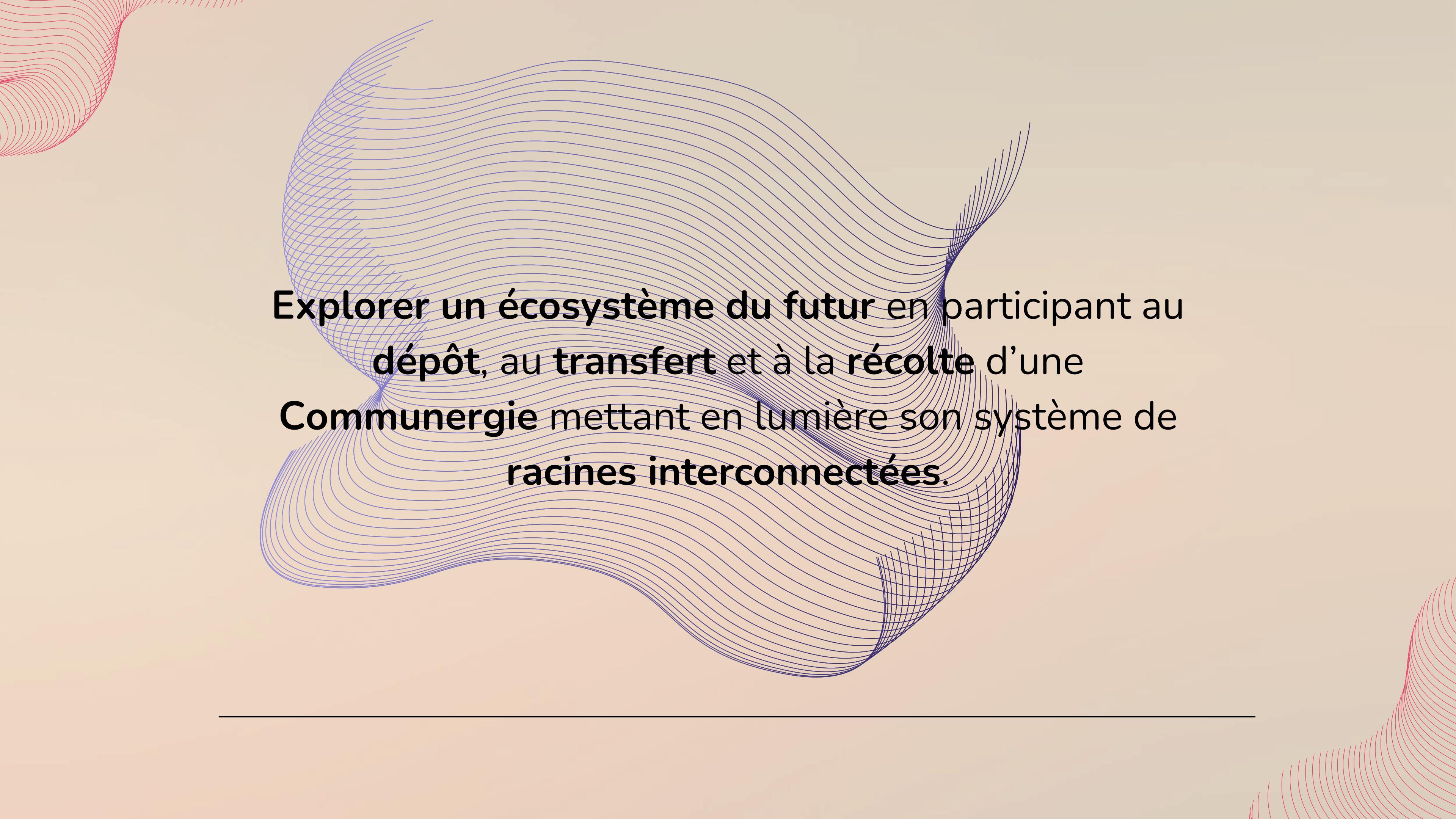
Cohorte 2023 - 2026

---

# MYCORHIZE

Cohorte 2023 - 2026

---



**Explorer un écosystème du futur en participant au  
dépôt, au transfert et à la récolte d'une  
Communergie mettant en lumière son système de  
racines interconnectées.**

---

# PERTINENCE

Espoir

Collectivité

Futurité

Collaboration

# EXPLICATION GÉNÉRALE



Exploration



Modulable et génératif



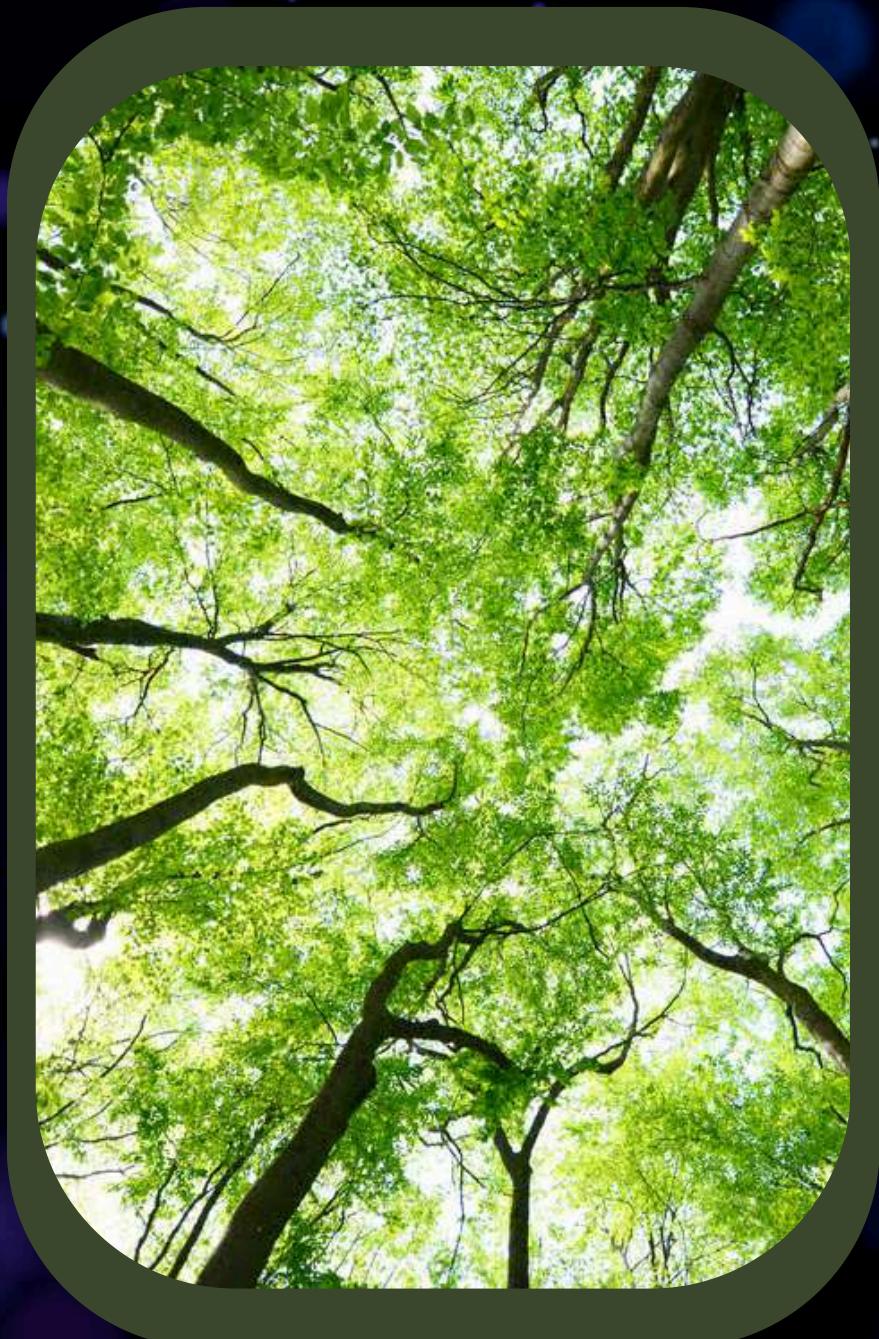
Prendre soin



# **EXPLICATION GÉNÉRALE**

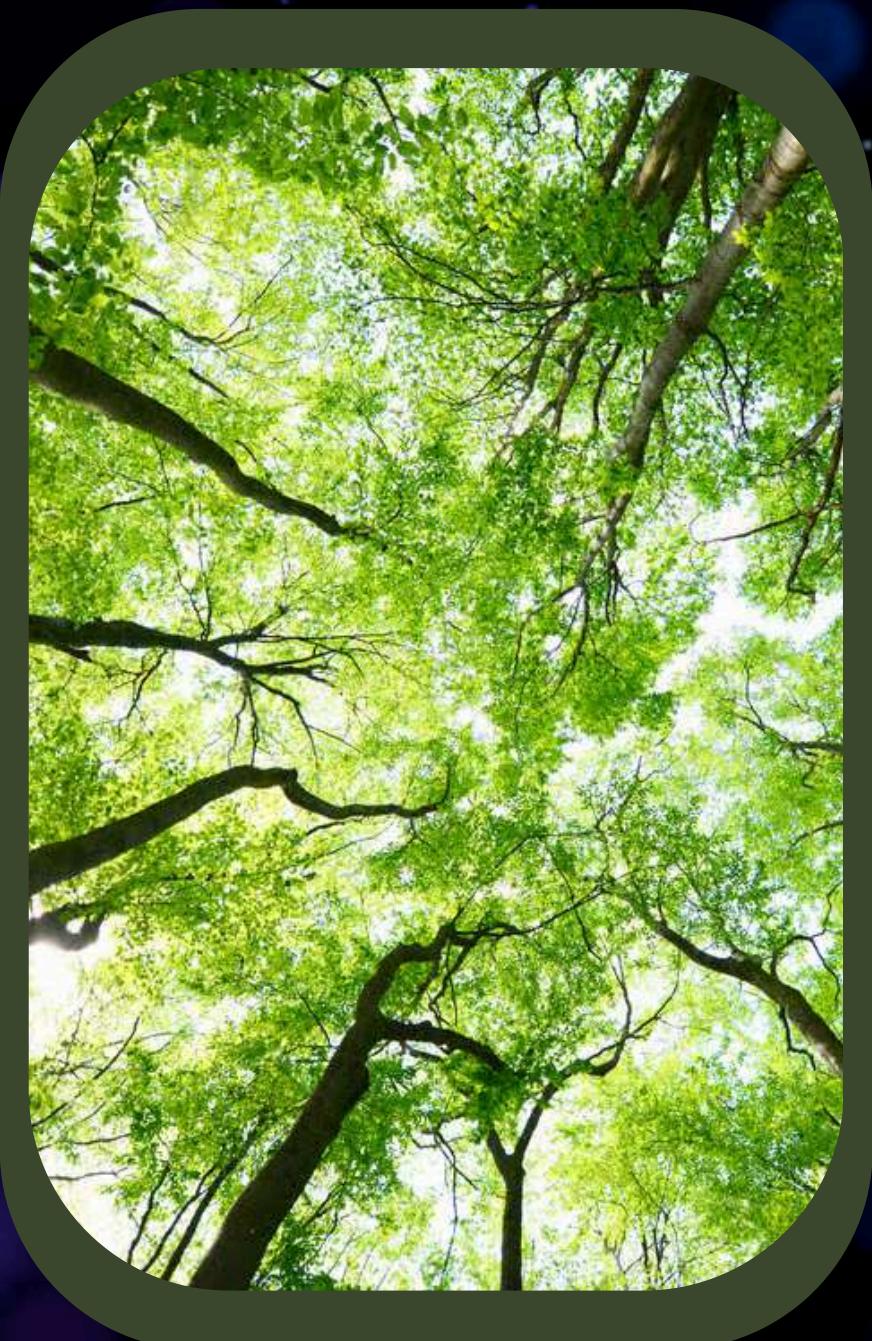
**2 zones**

# EXPLICATION GÉNÉRALE



2 zones

# EXPLICATION GÉNÉRALE



2 zones





**“Communergie”**

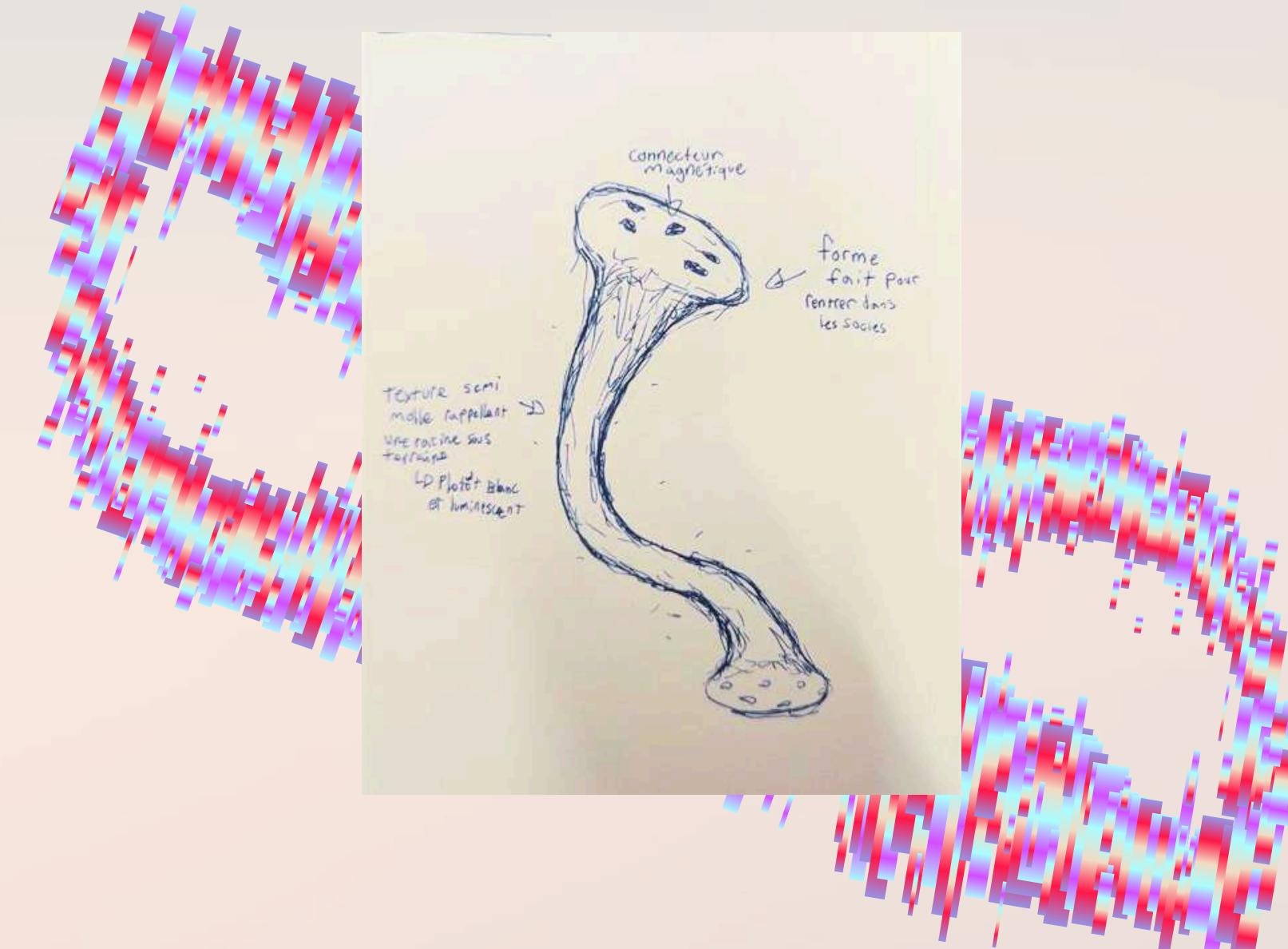
# EXPLICATION GÉNÉRALE

Objet: Rhizome

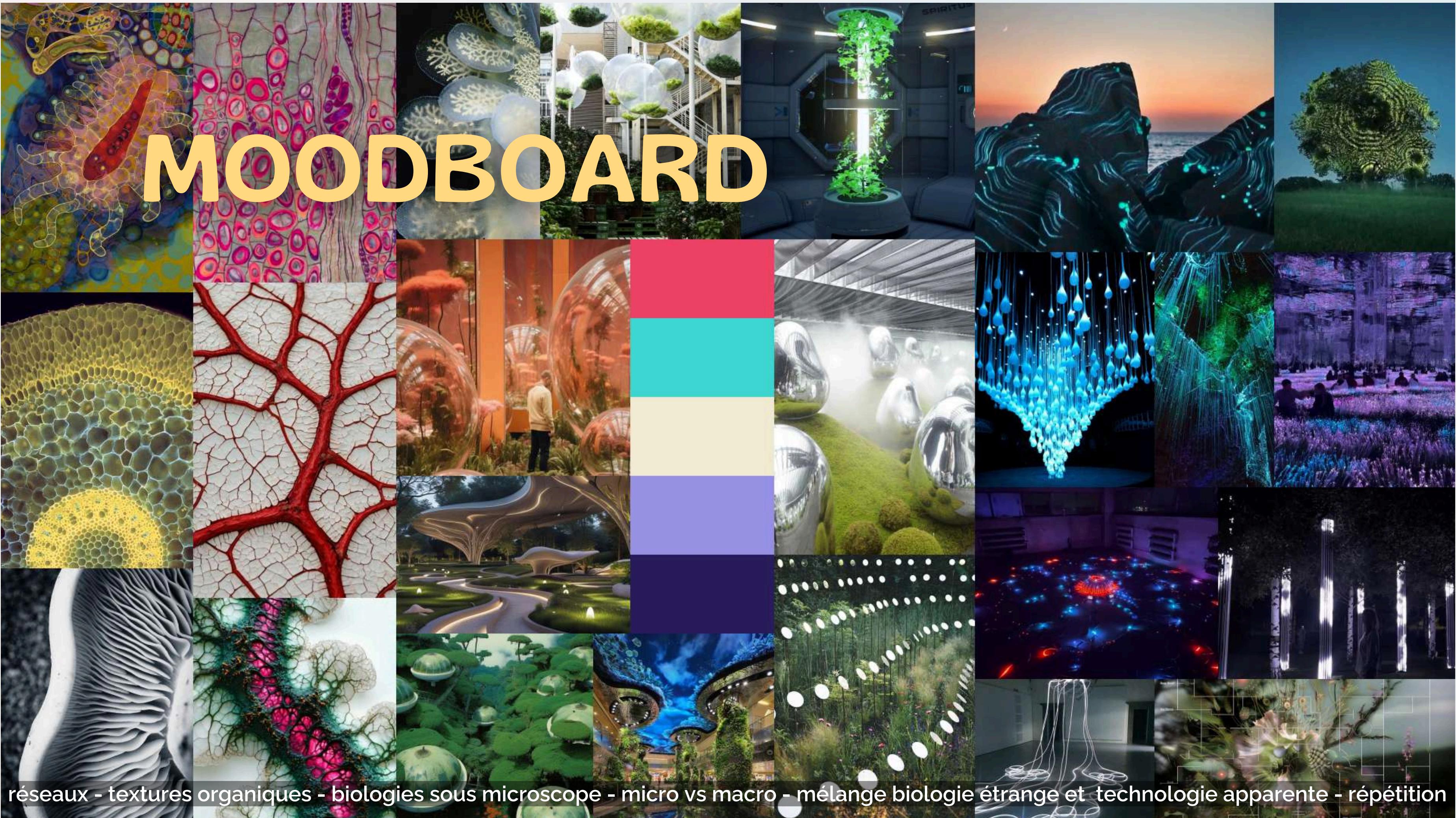
3 gestes : récolte, dépôt, transfert

Nœud

Intelligent et vivant



# MOODBOARD



réseaux - textures organiques - biologies sous microscope - micro vs macro - mélange biologie étrange et technologie apparente - répétition

Nobody Told  
Me Rivers Dream

# CADRAGE CONCEPTUEL

Invocation  
for Hope



Superflux.  
Translating future  
**uncertainty** into  
present day  
choices.

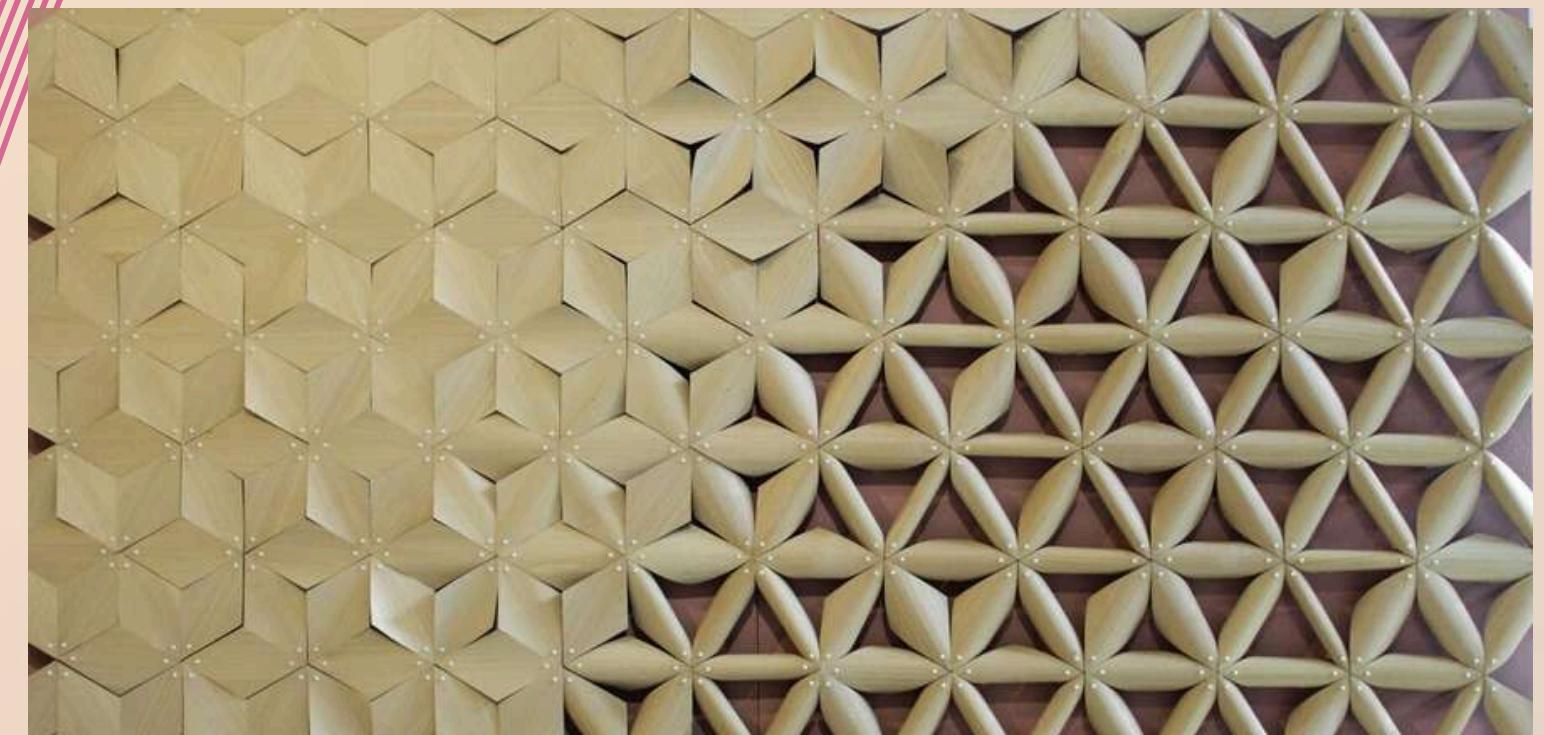


# CADRAGE CONCEPTUEL

Chao Chen

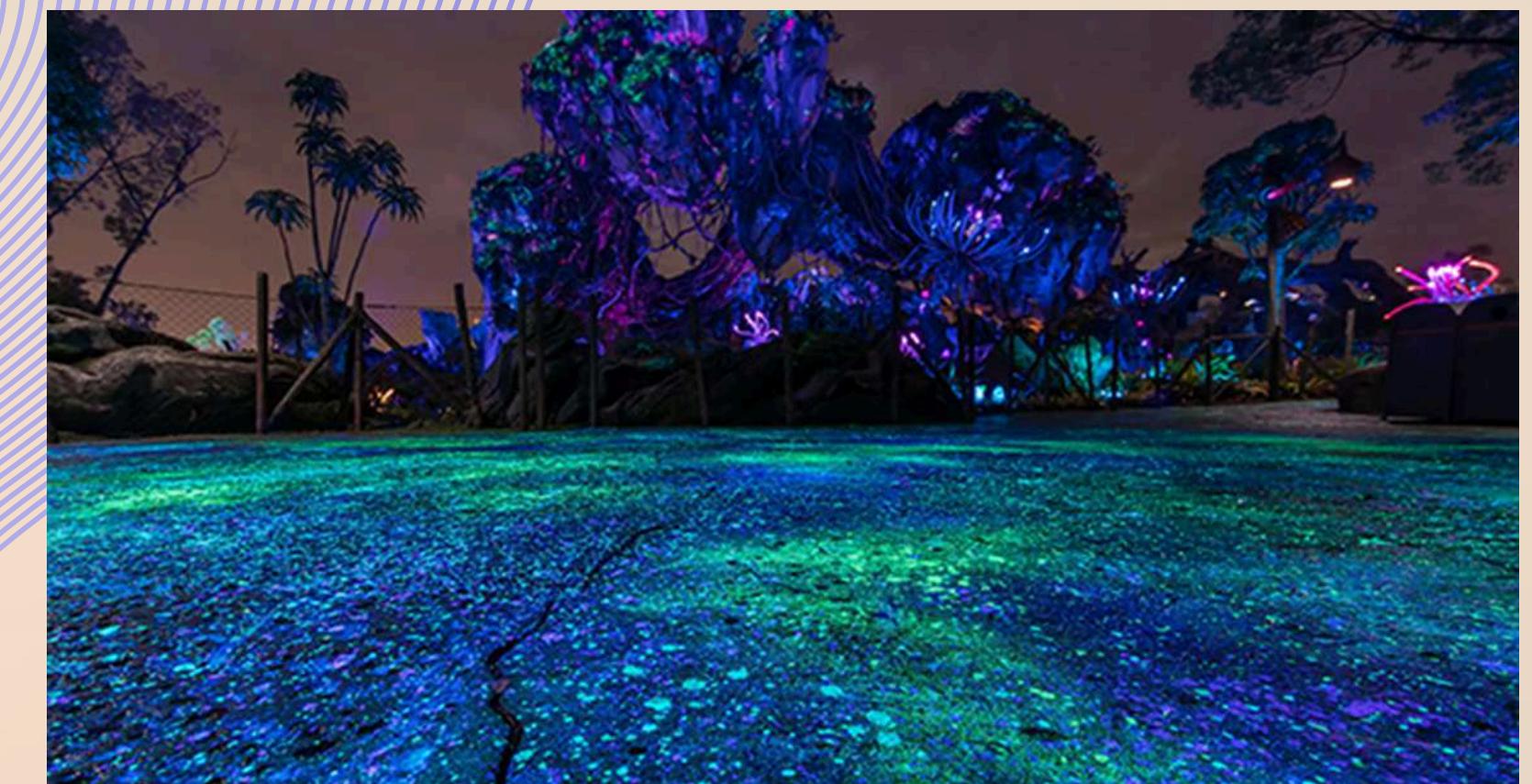


- Peu de matériel requis
- Écologique
- Low Tech
- Simple à bâtir
- Biomimétisme



# CADRAGE CONCEPTUEL

Bioluminescence



Avatar, Universal Studio

# CADRAGE CONCEPTUEL

## Objets Intéractifs



StudioKnob — Click



Flux 2023, Taron Lab

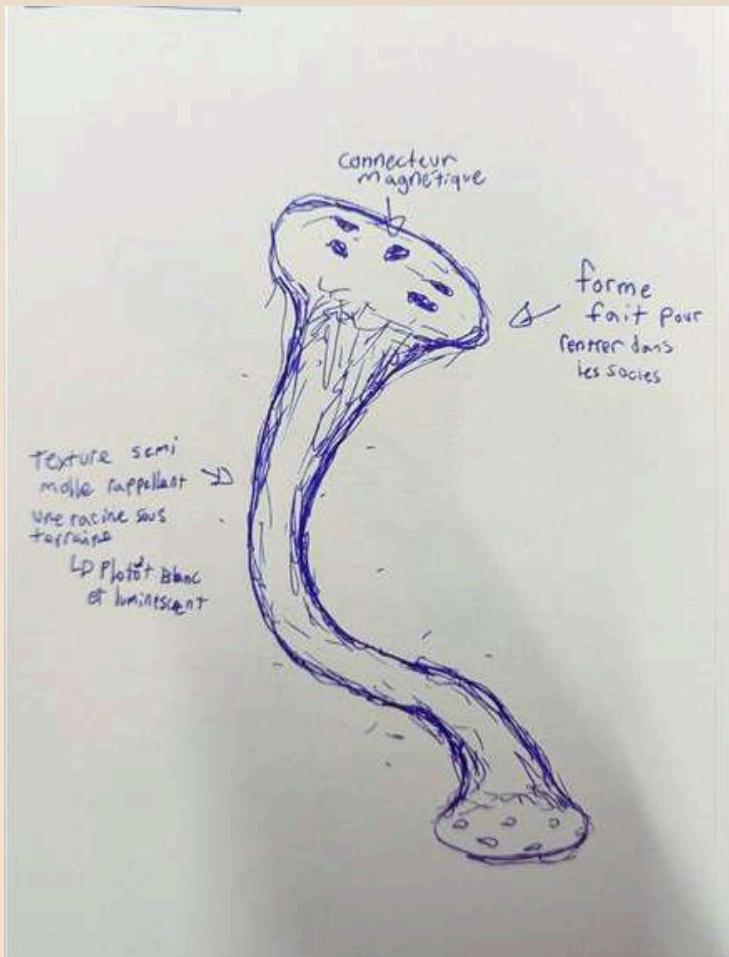
# PARCOURS UTILISATEUR

canopée



# PARCOURS UTILISATEUR

## Rhizome

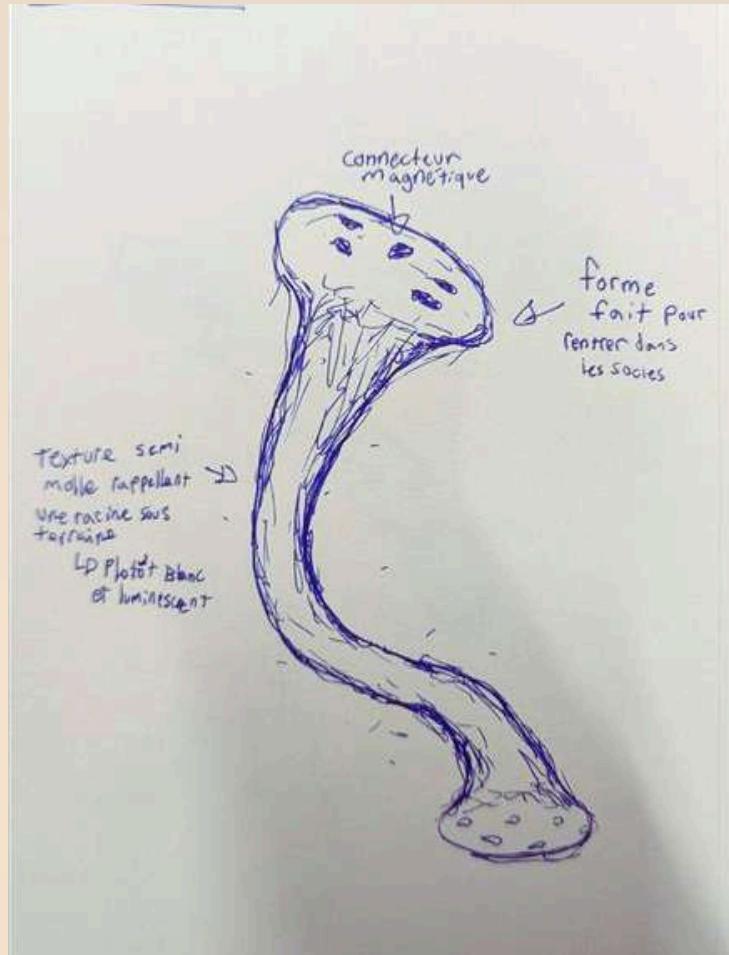


## récolte



# PARCOURS UTILISATEUR

Rhizome

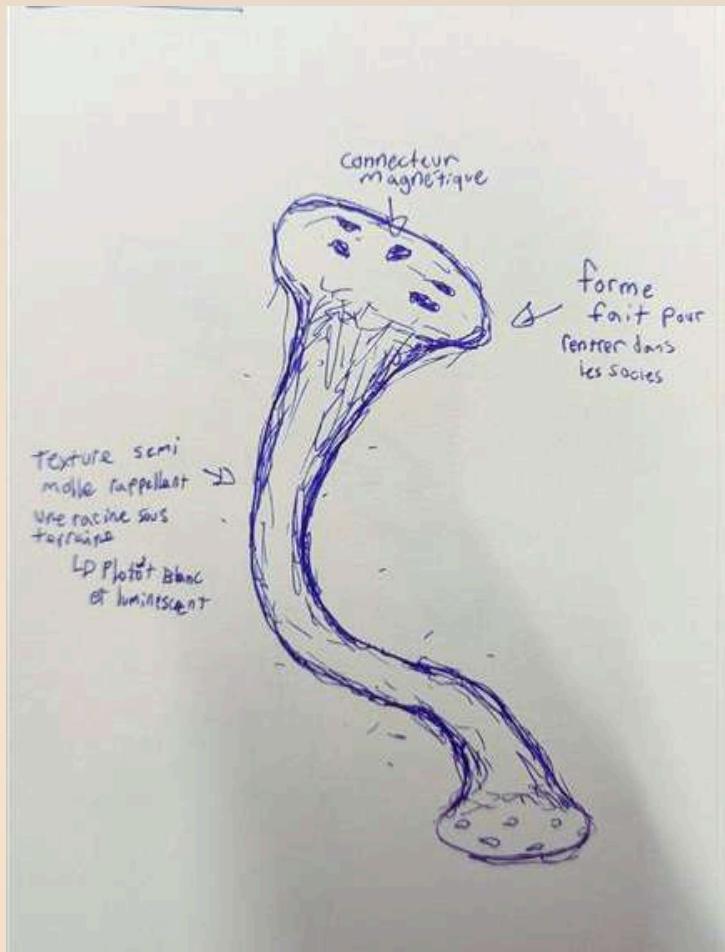


récolte

connecter avec les autres

# PARCOURS UTILISATEUR

Rhizome



- récolte
- connecter avec les autres
- déposer dans un nœud



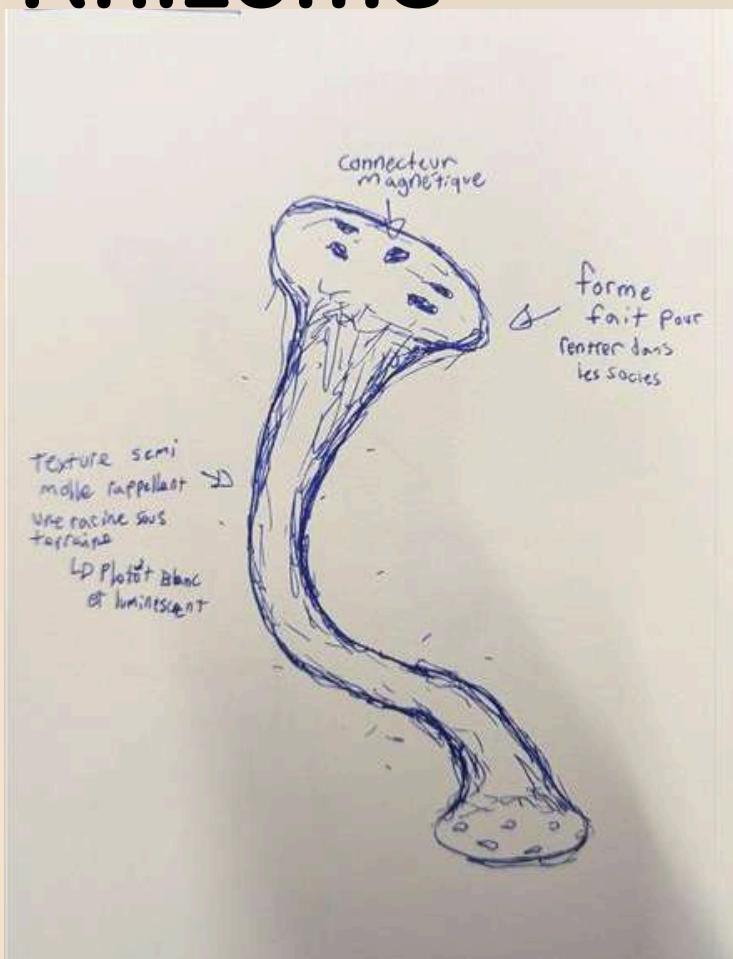
# PARCOURS UTILISATEUR

mycelium

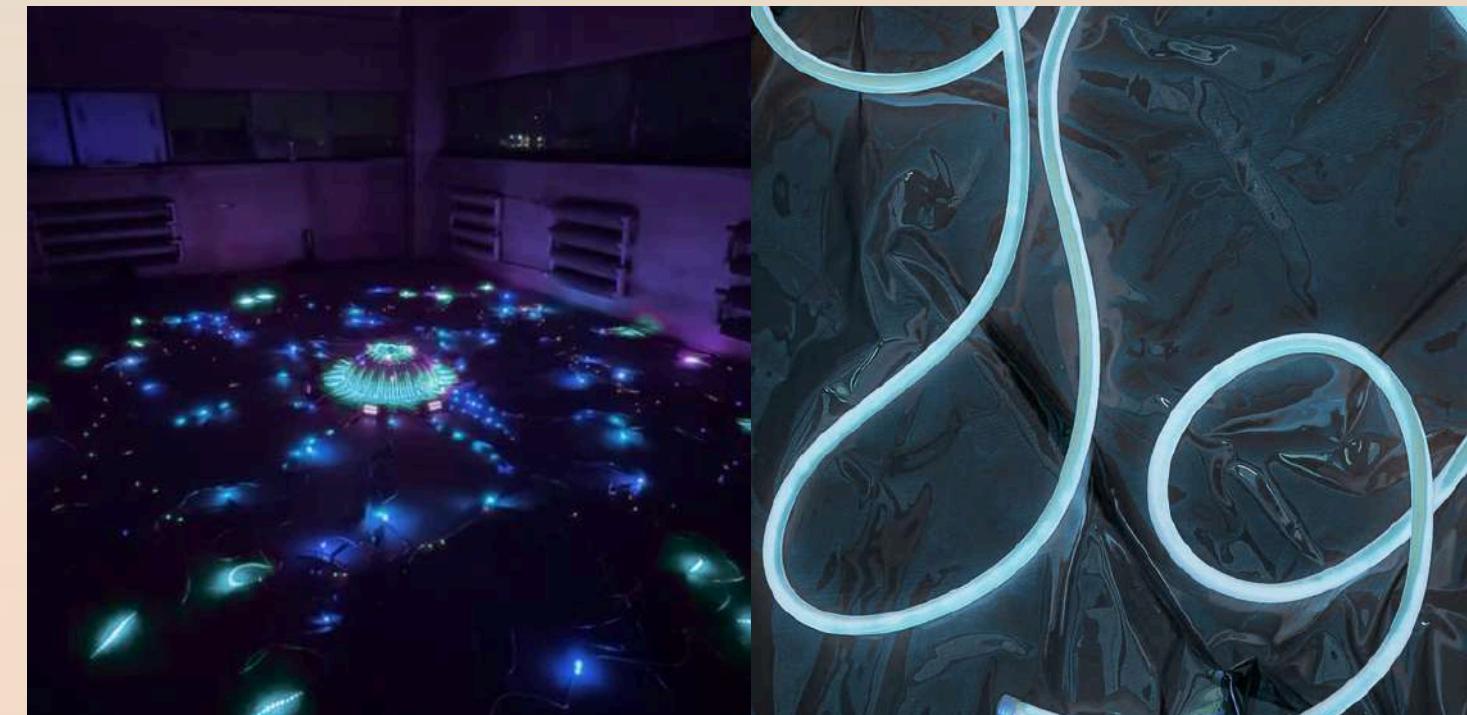


# PARCOURS UTILISATEUR

Rhizome

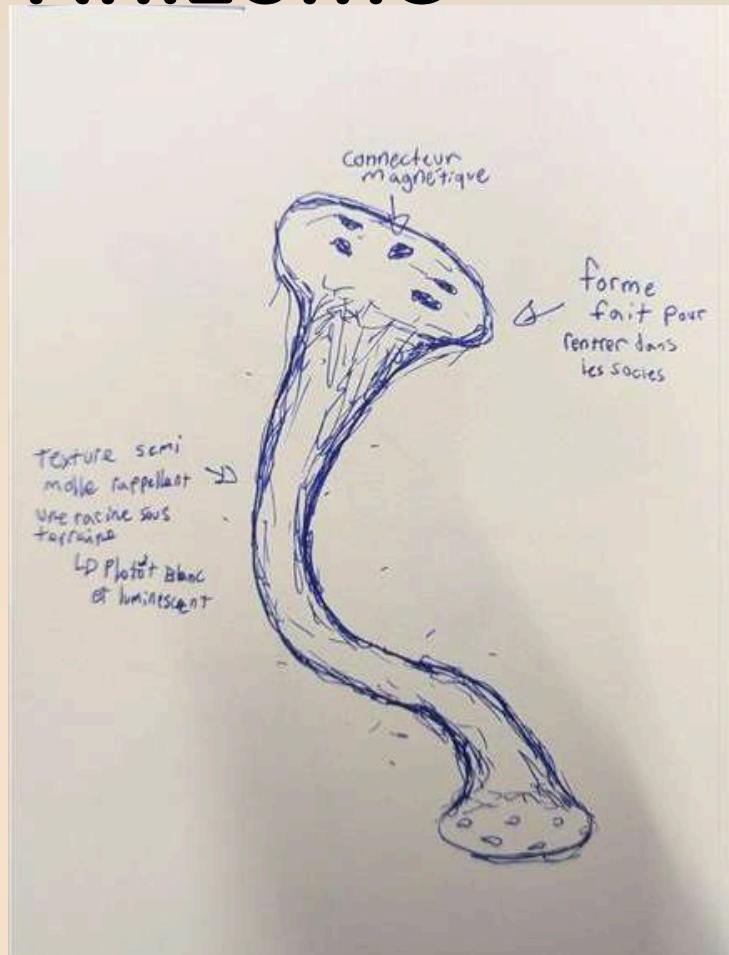


récolte



# PARCOURS UTILISATEUR

Rhizome

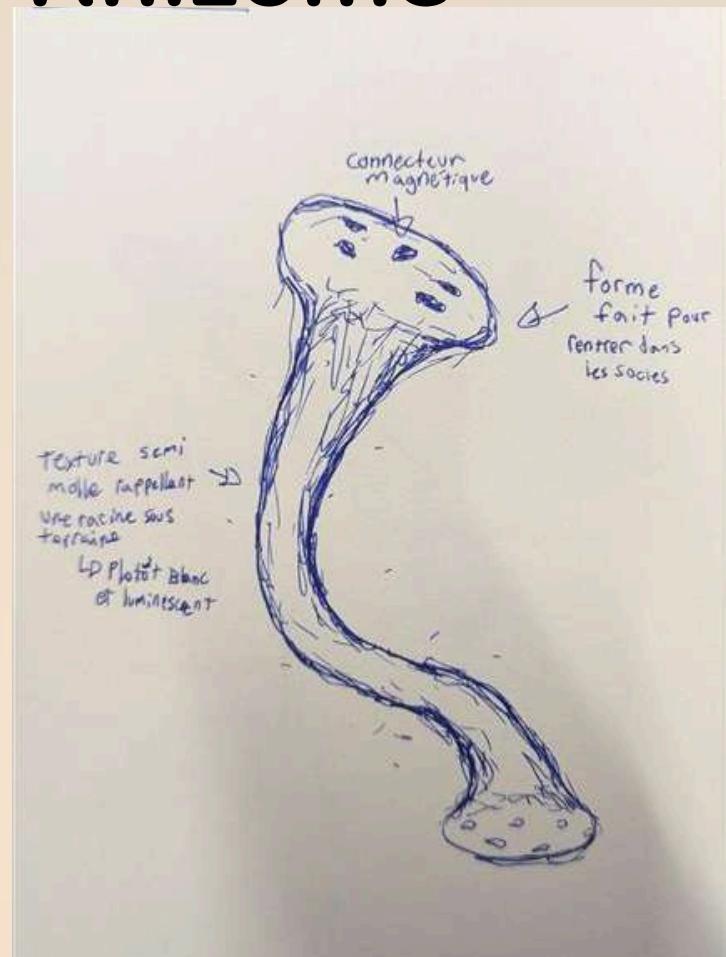


récolte

connecter avec les autres

# PARCOURS UTILISATEUR

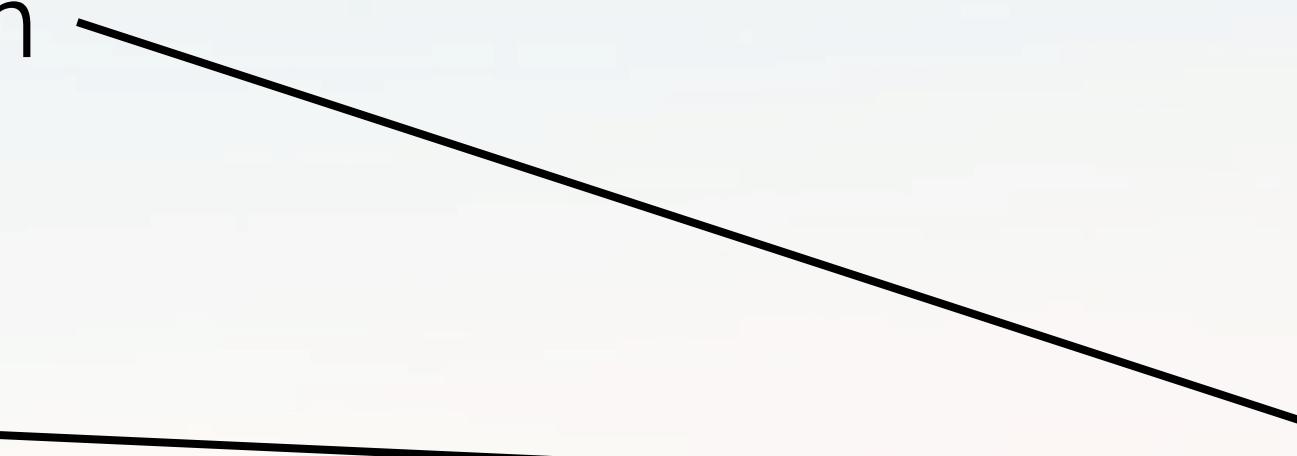
Rhizome



- récolte
- connecter avec les autres
- déposer dans un noeud

# PARCOURS UTILISATEUR

prendre soin



ensemble

équilibre collectif

**espoir et  
collaboration**

## Arrivée

L'accès à l'expérience se fait au rez-de-chausée, où l'espace est habillé de mapping et de plusieurs dispositifs physiques lumineux invitant à l'interaction. Dans l'espace sont réparties des bornes de dépôt, où reposent respectivement un objet-racine par défaut. Les utilisateurs peuvent déambuler dans l'espace en explorant, vivant plusieurs interactions passives dues à sa présence, jusqu'à ce qu'ils se procurent un objet-racine pour interagir avec l'écosystème, puis à descendre l'escalier s'ils le souhaitent.

## Accumulation d'énergie - cycle de l'eau

En déposant les embouts de l'objet-racine aux endroits indiqués dans le réseau aquatique, on y puise l'énergie cinétique, énergisant l'objet-racine. Lorsque connectés, les tuyaux s'illuminent et l'ambiance sonore enrichie est entendue. Les tuyaux sont maintenant reliés les uns aux autres et aux racines. Plus il y a d'objets le réseau complet s'illumine et s'alimente, créant ainsi une croissance de plantes translucides (projection)

## Accumulation d'énergie - photosynthèse

Sur un mur désigné se trouve une projection représentant un réseau de racines. L'interacteur est invité à approcher son objet-racine lumineux et à déplacer son objet devant le mapping, afin de révéler un flux d'animations lumineuses (ex. bourgeons) et culminer l'énergie du réseau, créant une source énergétique pour l'objet-racine. Les racines productrices d'énergie s'animent, s'illuminent et s'étendent dans le réseau. À plusieurs, la lumière se propage et se connecte entre elles faisant évoluer les animations (ex. bourgeons deviennent feuilles). Enfin, l'état peut atteindre une apogée et se régénérer.

## Multiplication d'énergie par collaboration

Par défaut, l'objet a un niveau minimal d'énergie. Il peut se recharger au second niveau en complétant une tâche d'accumulation d'énergie. C'est seulement en se connectant avec l'objet-racine d'un autre utilisateur que l'on peut remplir complètement son énergie. Lorsque les participants se rapprochent l'un de l'autre, l'objet-racine clignote et pousse ainsi les gens à se "connecter", maximisant leur énergie.

# PARCOURS UTILISATEUR

## Exploration avec racine

Avec l'objet-racine, l'utilisateur peut puiser et transférer de l'énergie au système par plusieurs procédés. Interaction passive continue, qu'on ait un objet ou pas.

## Dépot de l'énergie

Dans l'espace sont réparties des bornes de dépôt qui récoltent l'énergie des objets-racine. Lorsque l'objet-racine y est déposé, son énergie s'y transfère, illuminant une boule lumineuse, qui présente une animation lumineuse illustrant son accumulation énergétique. Le remplissage d'une borne a un effet constructeur sur les composantes interactives de l'environnement. L'objet-racine retourne ensuite à son minimum d'énergie.

## Photosynthèse

Premier étage

Sur un mur désigné se trouve une projection représentant un réseau de racines. L'interacteur est invité à s'approché et à diriger son objet de gauche à droite, afin de révéler un flux de lumière et d'animations lumineuses (ex. bourgeons). À plusieurs, la lumière se progage et se connecte entre elles faisant évoluer les animations (ex. boureons deviennent feuilles). Enfin, le mur devient complet et se régénère.

## Cycle de l'eau

Au sous-sol

L'utilisateur est invité à compléter le chemin de tuyauterie avec son objet (comme insérer une clé). Lorsqu'il est connecté, les tuyaux s'illuminent (eau + led) et un nouvel ambiance sonore est entendu. Les tuyaux sont maintenant reliés les uns aux autres et aux racines. Plus il y a d'objet le réseau complet s'illumine et s'alimente, créant ainsi une croissance de plantes translucides (projection)

## Multiplication d'énergie par collaboration

Partout

Par défaut, l'objet a un niveau minimal d'énergie. Il peut se recharger au second niveau en complétant une tâche d'accumulation d'énergie. C'est seulement en se connectant avec l'objet-racine d'un autre utilisateur que l'on peut remplir complètement son énergie. Lorsque les participants se rapprochent l'un de l'autre, l'objet-racine clignote et pousse ainsi les gens à se "connecter", maximisant leur énergie.

## Borne de dépôt

Au sous-sol et au premier étage

Dans l'espace sont réparties des bornes de dépôt qui récoltent l'énergie des objets-racine. Lorsque l'objet-racine y est déposé, son énergie s'y transfère, illuminant une boule lumineuse, qui présente une animation lumineuse illustrant son accumulation énergétique. Le remplissage d'une borne a un effet constructeur sur les composantes interactives de l'environnement. L'objet-racine retourne ensuite à son minimum d'énergie.

# EXPÉRIENCE UTILISATEUR

# Les Rhizomes

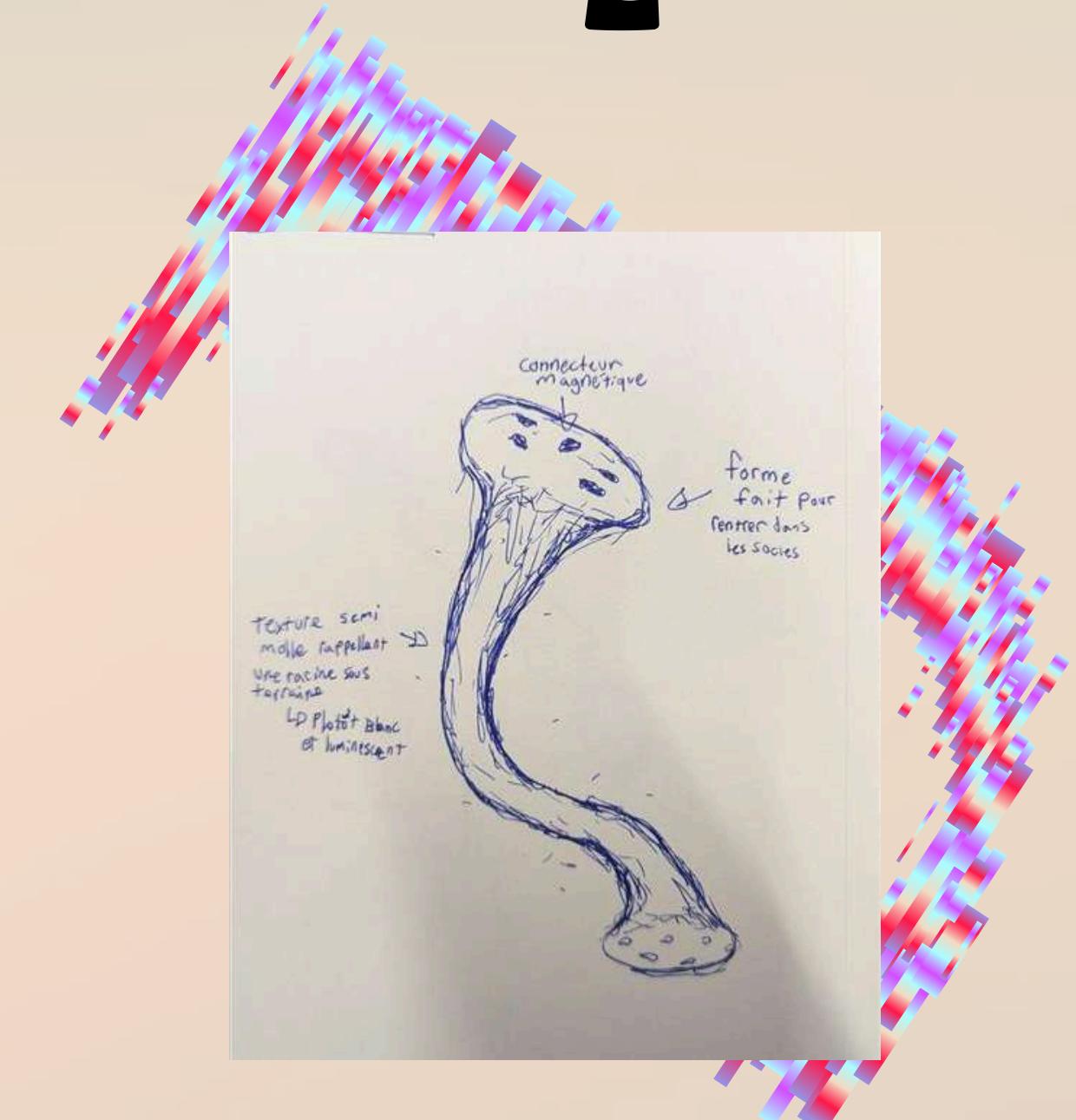
# CHOIX TECHNOLOGIQUES

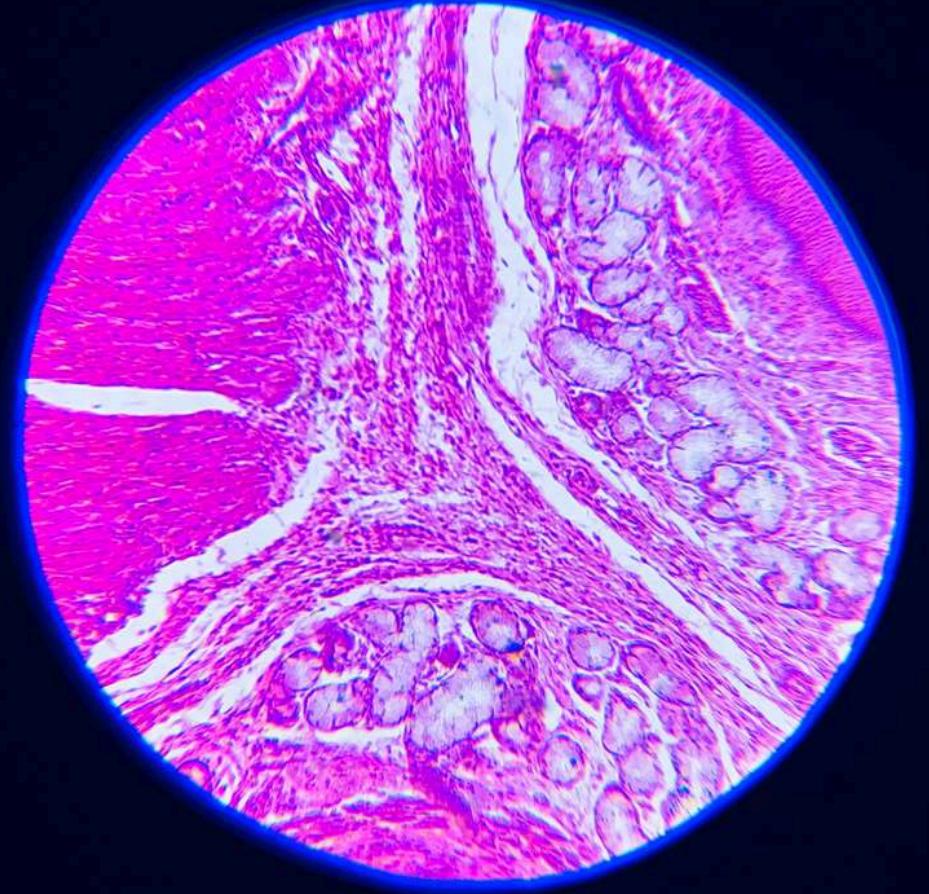
## Technologies des noeuds

- connecteur magnétique
- transducteur de surface (son)
- Bande LED

## Technologies des Rhizomes

- connecteur magnétique
- LED infrarouge
- Bande LED





# CHOIX TECHNOLOGIQUES

## Immersion

- Par LED
- Bande LED
- Hauts-Parleurs
- Projecteurs

## Détection de présence

- capteur infrarouge

# ÉTHIQUE

## ÉCORESPONSABILITÉ

- Valorisation du réemploi
- Gestion des déchets.

Réduction de notre  
emprunte écologique

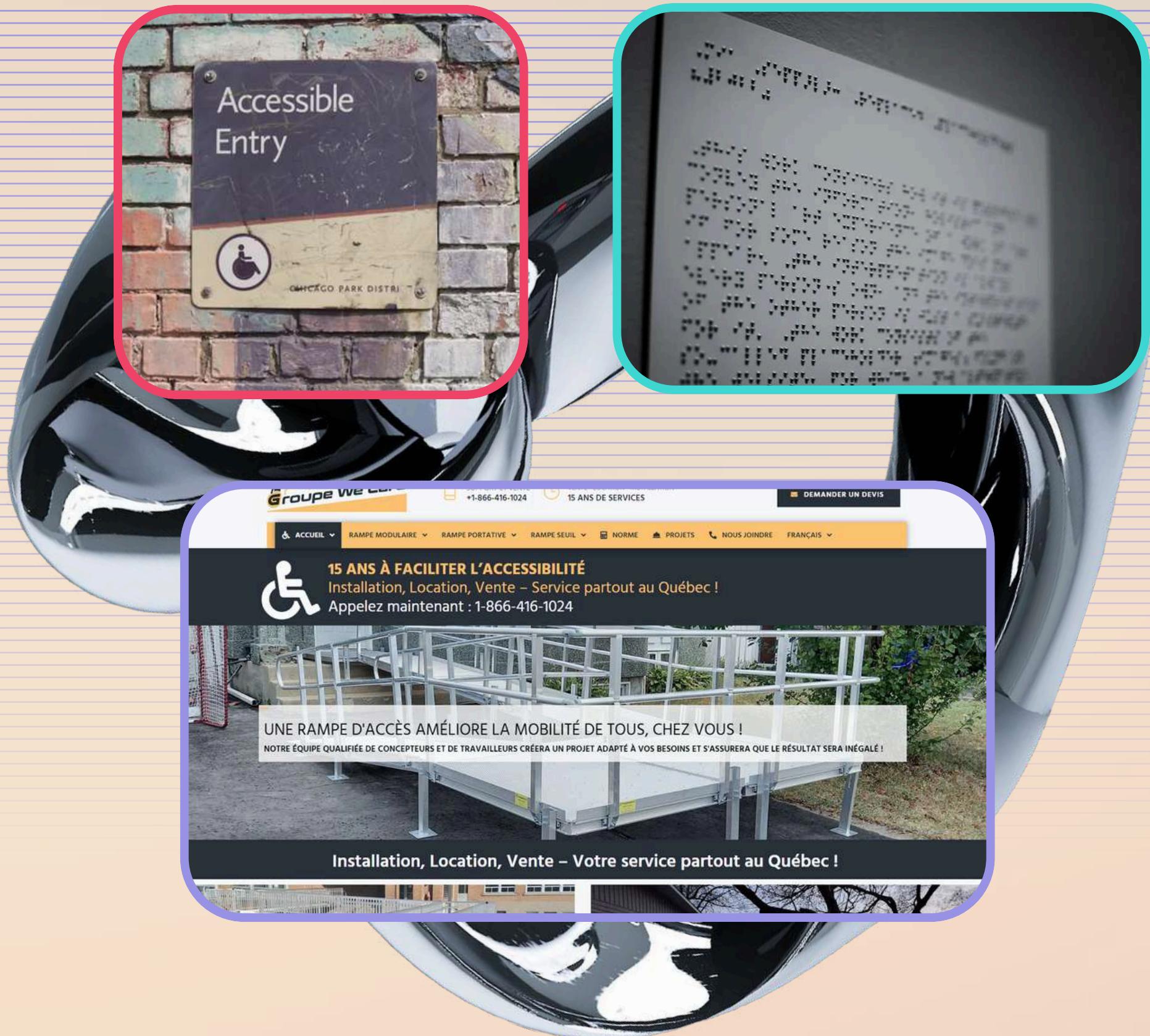


## ÉQUITÉ/DIVERSITÉ

- Représentation inclusive



# ÉTHIQUE ACCESIBILITÉ



- Interactivité pour tous.les
- Accès à l'évènement et aux commodités

# FAISABILITÉ

01

## Technique

- Connaissances
- Aide interne
- ressources partenaires
- Lieux favorables offerts

### À considérer :

- Météo et environnement

02

## Financement

- Renouvellement de partenariats fixes
- Subventions et sociofinancement.

### À considérer :

- Temps limité

03

## Organisationnelle

- Grand groupe
- Équipes

### À considérer :

- Cadre et communication

04

## Stratégique et sociale

- But pertinent
- Parcours utilisateur et nos intentions

# Dépenses projetés

	Projeté	2024 (Exotopie)
<b>Honoraires professionnels</b>		
sous-total	5000	4206,26
<b>Installations</b>		
sous-total	20000	18175,46
<b>Performance/Expérience globale</b>		
sous-total	5000	3735,3
<b>Frais de production et technique</b>		
sous-total	8000	6493,86
<b>Autres et imprévus</b>		
sous-total	7000	6358,52
<b>Total</b>		38969,4

# Revenus projetés

	Projeté	2024 (Exotopie)
<b>Subventions</b>		
Associations étudiantes variées	3000	2908,75
Autres		
<b>Contributions institutionnelles</b>		
Service des communications de l'UQAM	10000	10000
École des Médias	4000	4000
Autres	1000	500
<b>Auto-financement</b>		
Sociofinancement	8000	6039,06
Évènement de financement	3500	3321,52
Autres	6000	6141,05
<b>Partenariat</b>		
QDS	10000	10000
<b>Total</b>		42910,38

Sujet à changement\*

# FAISABILITÉ ÉCHÉANCIER & BUDGET

Septembre						
Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Octobre						
Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Novembre						
Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
				1	2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Décembre						
Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Janvier						
Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

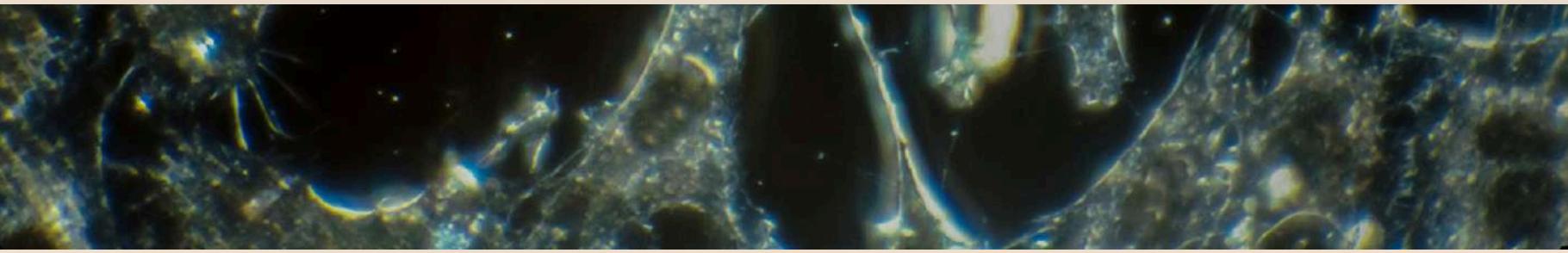
Février						
Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
			1			
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	

Mars						
Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
				1		
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
28	29	30	31			

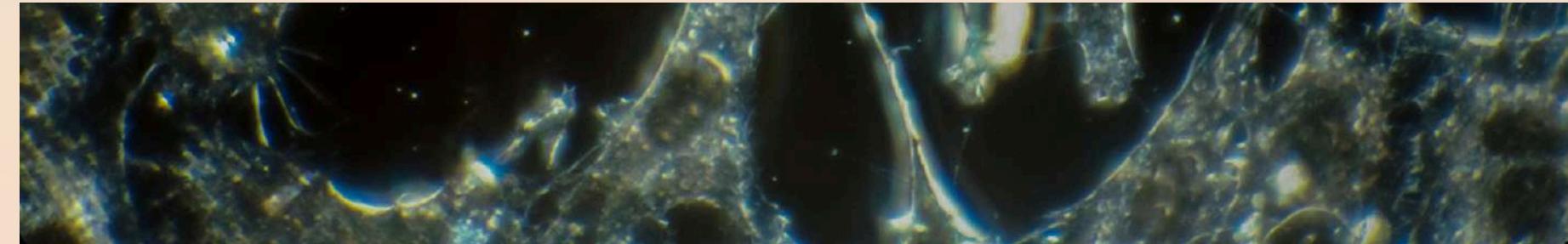
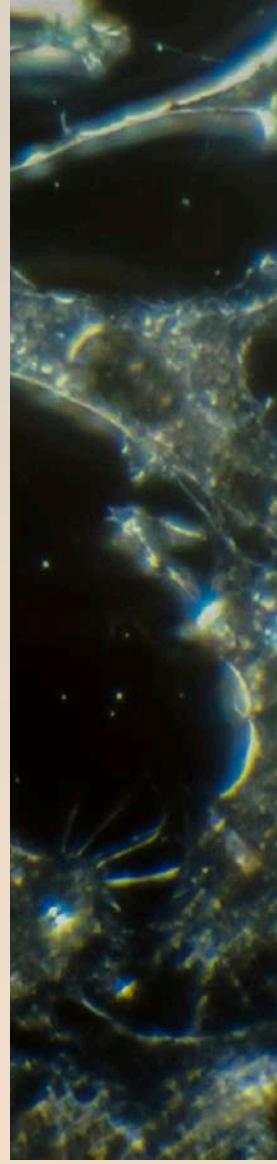
Légende	
Recherche / idéation	
Premier jet	
Développement/Production	
Finition	
Tests	
Montage	
Événement	
Démontage	
Bilan	

Période de sprint Automne	
S1 : 6 oct. au 21 oct.	
S2 : 21 oct. au 04 nov.	
S3 : 04 nov. au 25 nov.	
S4 : 25 nov. au 09 déc.	
Début	
Fin	

Sujet à changement\*



**EN BREF**



# MERCI

---

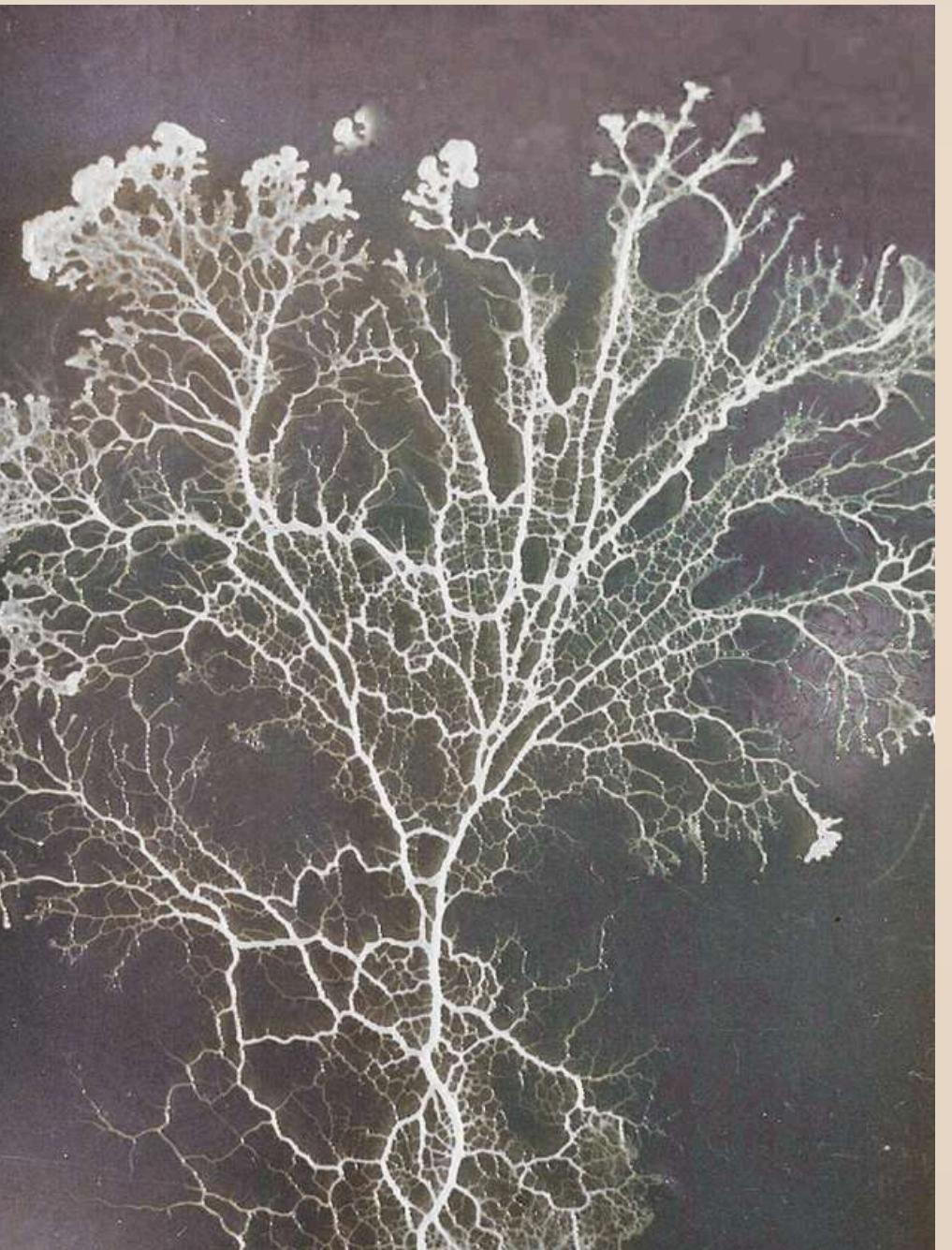
## Crédits

Croquis du Rhizome - Dominic Roberts

Visuels - Tom Halley

Power point - Raton Gosselin

Protoype photoshop - Ugo Jutras / Thierry Sarrazin



# Prototype

