

Rapport

08/12/2025



Rapport.....	
Introduction.....	1
1. Note d'intention.....	2
1.1 Concept.....	2
1.2 Public cible.....	2
1.3 Objectifs.....	2
2. Cahier des charges.....	2
2.1 Ressources médias.....	2
2.1.1 Vidéo d'introduction.....	3
2.1.2 Images générées par IA.....	3
2.1.3 Ambiances sonores et musiques.....	3
2.2 Structure de navigation.....	3
2.2.1 Première couche.....	3
2.2.2 Deuxième couche.....	4
2.2.3 Troisième couche.....	4
2.3 Formes et degrés d'interactivité.....	5
2.4 Choix graphiques et d'interface.....	5
2.4.1 Charte graphique.....	5
2.4.2 Interface.....	5
2.5 Choix techniques.....	6
2.5.1 Architecture générale.....	6
2.5.2 Navigation et images.....	6
3. Scénario.....	7
Conclusion.....	7

Introduction

Dans le cadre de l'UV SI28 - ÉCRITURE INTERACTIVE ET MULTIMÉDIA, nous avons pour objectif de mettre en œuvre un projet s'appuyant sur les technologies et méthodes permettant l'interactivité d'un contenu artistique. Afin d'y parvenir, nous avons fait le choix d'explorer une de nos passions communes : la musique électronique. En effet, étant tous les deux DJ dans l'association FSC de l'UTC, nous passons beaucoup de temps à écouter, découvrir et faire découvrir de la musique électronique.

Dans ce contexte, nous avons tous les deux mis beaucoup de temps à comprendre les différents sous-genres compris dans l'électro (et nous ne le connaissons bien sûr pas encore du bout des doigts). Il est également toujours difficile de réussir à introduire ce milieu à des personnes externes, tant il est difficile de catégoriser un art aussi divers.

Ce projet est donc un moyen pour nous de permettre à qui s'y intéressera de connaître les bases des courants musicaux électroniques, en espérant donner envie de se renseigner davantage et de découvrir plus en profondeur cet univers passionnant.

Ce document retrace donc notre cheminement pour parvenir à un résultat le plus pertinent possible pour atteindre notre objectif.

1. Note d'intention

1.1 Concept

Notre projet est un jeu interactif où le joueur commence sur une île dédiée à l'électro et découvre progressivement différents styles de musique électronique. Chaque style est associé à un lieu emblématique de la scène correspondante, comme Berlin pour la techno ou Detroit pour la house. Le joueur explore ces environnements et interagit avec eux pour mieux comprendre l'ambiance et les caractéristiques propres à chaque style.

1.2 Public cible

Le projet s'adresse principalement aux jeunes adultes et adolescents intéressés par la musique et notamment avide de découvrir les différents sous-genre qui se cache derrière la façade de l'électro. Il peut également intéresser toute personne curieuse de découvrir la diversité de la musique électronique, même sans connaissance préalable.

1.3 Objectifs

L'objectif est de proposer une expérience ludique et immersive permettant au joueur de découvrir différents styles de musique électronique. Le jeu combine exploration, narration interactive et immersion sonore pour offrir une approche sensorielle et culturelle de la musique. Il cherche à sensibiliser le joueur à la diversité des styles tout en rendant l'expérience agréable et engageante.

2. Cahier des charges

2.1 Ressources médias

Notre projet repose sur une immersion progressive dans différents univers musicaux à travers des contenus générés par intelligence artificielle et des ambiances sonores. L'objectif est de proposer à l'utilisateur une expérience sensorielle et interactive cohérente, où chaque île reflète une esthétique musicale distincte.

2.1.1 Vidéo d'introduction

Le parcours débute par une vidéo générée par IA (via InVideo), qui plonge immédiatement l'utilisateur dans l'ambiance du projet.

Cette vidéo met en scène le personnage principal dans une boîte de nuit commerciale. Un individu mystérieux lui présente sur une tablette un moyen de découvrir l'archipel des musiques électroniques.

Cette séquence a pour rôle d'introduire le concept du voyage musical et de créer une atmosphère immersive et narrative avant la phase interactive.

Les visuels, l'éclairage et la musique commerciale en fond sonore servent à créer un contraste fort avec les différents univers qu'il découvrira ensuite.

2.1.2 Images générées par IA

Chaque île de l'archipel est représentée par une image générée par intelligence artificielle (à l'aide de plateformes comme [Raphael.ai](#) ou Canva).

Ces images servent de décors principaux pour les différentes étapes du parcours.

Chaque scène correspond à un univers musical précis :

- Île Techno : grande warehouse sombre, lumières stroboscopiques, ambiance industrielle.
- Île House : open air ensoleillé type Ibiza, décor tropical et festif.
- Île Bass District : atmosphère urbaine, sombre et énergique, scène colorée et dynamique.
- Île Free Party : environnement brut et libre, sonorisation massive en plein air.
Ces images statiques, cohérentes visuellement entre elles, servent de supports narratifs et immersifs : elles permettent à l'utilisateur de visualiser immédiatement le style musical associé à chaque île.

2.1.3 Ambiances sonores et musiques

Élément central du projet, la musique joue un rôle déterminant dans l'immersion de l'utilisateur.

Sur chaque île, en cliquant sur un sous-genre un titre de ce dernier se déclenchera accompagné d'une explication détaillant le sous-genre. L'utilisateur peut écouter et comparer ces styles, renforçant ainsi sa compréhension et sa culture musicale.

Une musique d'ambiance sera présente tout au long du parcours entre les îles.

2.2 Structure de navigation

Nous allons utiliser une structure d'arborescence en 3 couches.

2.2.1 Première couche

La première couche contient la vidéo introductory et le premier écran d'accueil. Il y aura des liens cliquables vers chaque île, ces îles constituant la 2e couche.

Écran d'accueil permettant d'accéder aux îles :



2.2.2 Deuxième couche

La 2e couche est constituée des différentes îles. A partir de la première couche il y a donc 4 branches qui se dirigent vers la 2e couche. Chaque île possèdera elle-même 4 zones cliquables permettant d'aller au sous genre souhaités. À l'intérieur de chaque île, l'utilisateur découvre **quatre zones cliquables** représentant les **sous-genres associés** au style principal. Ces zones correspondent à des écrans ou des espaces interactifs qui permettent de :

- lancer une musique propre au sous-genre,
- afficher un court texte explicatif ou immersif



Île de la Techno

2.2.3 Troisième couche

La 3e couche est constituée des différents sous-genres propres à chaque île musicale. À partir de la 2e couche, l'utilisateur peut cliquer sur l'une des quatre zones interactives de l'île pour accéder à un espace dédié à un sous-genre précis. Chaque sous-genre possède sa propre ambiance visuelle, directement inspirée du style musical concerné, ainsi qu'un univers sonore cohérent. L'utilisateur y découvre une musique caractéristique du sous-genre, accompagnée d'un texte explicatif ou immersif permettant d'en comprendre les spécificités et l'histoire. Cette couche possède des zones cliquables pour revenir au niveau de la 2e couche ou d'aller explorer d'autres sous-genres de la même île.

2.3 Formes et degrés d'interactivité

Pour ce projet ayant pour objectif de faire découvrir à l'utilisateur des genres musicaux, la forme d'interactivité principale est l'interactivité de navigation : il est primordial que l'utilisateur puisse se sentir libre de sa découverte, même s'il est en réalité guidé par notre scénario.

Nous pourrions également introduire de l'interactivité d'introduction de données en permettant à l'utilisateur de proposer des nouveaux titres voir même des nouveaux styles musicaux. Cela pourrait être via des playlists collaboratives pour les propositions de titres. L'idée de permettre de proposer de nouveaux styles à intégrer paraît cependant trop ambitieuse au vu des ressources disponibles.

Il en est de même pour l'interactivité de manipulation, qui serait intéressante à intégrer mais reviendrait à la recréation d'un logiciel de DJ, ce qui est beaucoup trop ambitieux dans notre contexte.

2.4 Choix graphiques et d'interface

Les choix graphiques et d'interface sont pensés pour favoriser l'immersion et la clarté dans la navigation entre les différentes îles musicales.

2.4.1 Charte graphique

L'univers visuel s'inspire des codes de la musique électronique, un style à la fois moderne, immersif et chargé en couleurs. Les visuels sont harmonisés pour conserver une cohérence entre les îles, avec une identité propre à chaque ambiance musicale. Pour la palette de couleur, chaque île dispose de sa propre dominante chromatique évoquant son style musical (noir et violet pour la techno, orange et sable pour la house..), tout en conservant une base commune de teintes neutres et d'écritures néons pour l'interface générale. Les fonds sont constitués d'images générées par IA représentant les îles vues de haut, dans un style réaliste cohérent et légèrement idéaliste. Ces images servent de repères visuels à l'utilisateur pour pouvoir se déplacer et découvrir le projet.

2.4.2 Interface

L'interface est centrée sur la **navigation intuitive** entre les îles. Sur chaque scène, des zones interactives cliquables permettent d'accéder aux sous-genres. Des icônes minimalistes indiquent les retours en arrière, la lecture de musique et les transitions. L'agencement reste clair et aéré, avec les éléments principaux (titre, boutons de retour en arrière) positionnés de manière constante pour assurer une expérience fluide et cohérente. Cependant les zones cliquables sont directement intégrées au fonds grâce à des panneaux géants sur les côtés ou au-dessus de chaque scène musicale. Nous avons fait ce choix car il paraissait plus esthétique et cohérent au vu de l'ensemble du projet.

2.5 Choix techniques

2.5.1 Architecture générale

Nous avons fait le choix d'utiliser le logiciel Twine qui nous paraît particulièrement adapté à notre projet, notamment grâce à sa simplicité d'utilisation, très efficace au vu des ressources que nous avons.

Le format d'histoire "SugarCube" était le meilleur car il nous permet une personnalisation assez avancée sans rendre la réalisation trop technique.

Si le temps nous le permet, une migration vers une architecture en HTML/CSS/(JS)/(SQL) pourrait être envisagée car nous aurions ainsi plus de liberté dans les choix artistiques (Ex : Créer une base de données pour les playlists collaboratives,...). Cette proposition reste cependant ambitieuse et ne fait pas partie de nos objectifs principaux.

2.5.2 Navigation et images

La deuxième difficulté technique que nous devons résoudre est la manière de naviguer dans le scénario. En effet, nous avons besoin d'utiliser des zones cliquables sur des images, en ayant également pour contrainte que la production d'images est très chronophage et difficile, ce qui veut dire que nous devons limiter au maximum le nombre d'images nécessaire.

Ainsi, utiliser plusieurs images par page et les rendre cliquables séparément aurait été trop long, nous avons donc choisi de mettre une image de fond par page et d'y intégrer des zones cliquables via des <div></div>. Cela est contraignant dans le sens où les coordonnées des zones cliquables sont absolues (par rapport à l'écran) et non relatives (par rapport à une image rajoutée). Leur position dépend donc de la taille de l'écran de l'utilisateur et de si sa machine est en plein écran ou non : le site ne pourra pas être *responsive*.

La solution utilisée est de mettre en place deux possibilités de placement en fonction de la taille de l'écran (écran de PC portable/écran de PC fixe) et d'indiquer à l'utilisateur de se mettre en plein écran. Le projet ne pourra donc pas fonctionner sur un écran de téléphone mais nous n'avons pas trouvé de meilleure solution dans le temps imparti.

C'est également une contrainte qui pourrait éventuellement être réglée par la migration vers HTML/CSS... car Twine n'est pas optimisé pour ce type de problématiques.

Enfin, ce cahier des charges nous aide à réaliser l'ampleur du travail, que nous avions beaucoup sous-estimé a priori. Il nous motive également beaucoup car ce projet attise énormément notre curiosité et nous sommes fiers de pouvoir le proposer à M.Bouchardon et nos camarades de SI28.

La contrainte de temps étant très importante, il est frustrant de voir beaucoup de nos idées restreintes mais nous pensons pouvoir proposer un prototype intéressant, quitte à le peaufiner par la suite si l'envie nous en prend.

3. Scénario

Le scénario est conçu pour guider l'utilisateur à travers une exploration progressive et non linéaire des genres de musique électronique.

Déroulement narratif

1. **Phase d'introduction :** L'utilisateur est introduit au concept via la vidéo d'introduction. Le personnage est dans un environnement de "musique commerciale" pour établir un contraste clair avec l'archipel qu'il s'apprête à découvrir. L'interaction avec le personnage qui lui fait découvrir notre projet sert de transition vers la carte de navigation de la première couche.
2. **Phase d'exploration libre (Couche 1 et 2) :** L'utilisateur accède à la carte de l'archipel. Il est libre de choisir entre l'île House ou Bass District qu'il souhaite explorer en premier. Ce choix constraint force l'utilisateur à explorer ces îles pour pouvoir découvrir ensuite les îles encore cachées.
3. **Phase d'immersion et d'apprentissage (Couche 3) :** Une fois sur une île, l'utilisateur est encouragé à cliquer sur les quatre zones interactives (sous-genres). L'activation d'une zone déclenche l'élément sonore et le texte explicatif/immersif sous forme d'interface "spotify". L'objectif est que l'utilisateur comprenne les nuances entre les sous-genres d'une même famille (par exemple, Hard Techno, Minimal Techno, etc.). Le retour à l'île ou à la carte principale est toujours possible pour éviter toute frustration avec la flèche en haut à gauche. Des passages spéciaux sont parfois disponibles dans certains sous-genres pour découvrir les îles encore cachées.

Conclusion

Oscar

Ce projet d'écriture interactive et multimédia, développé pour l'UV SI28, est né de notre envie commune avec Antoine de partager notre passion pour la musique électronique. Nous voulions dépasser la simple liste de genres et créer une expérience ludique pour démystifier cet univers pour un public jeune et curieux. Nous avons structuré le contenu autour d'un archipel thématique et d'un scénario clair, en respectant un cahier des charges exigeant.

Personnellement, j'ai trouvé l'intégration d'images cliquables dans Twine particulièrement frustrante, ce qui nous a forcés à simplifier l'architecture. Malgré ces contraintes techniques, nous avons tenu l'objectif principal : proposer une immersion sensorielle pour l'apprentissage des bases. J'ai dû faire des compromis sur les visuels initiaux pour garantir une version fonctionnelle du prototype. Ce travail a été une excellente leçon de pragmatisme technique et une application concrète des concepts d'interactivité. J'espère sincèrement que ce prototype donnera envie d'explorer davantage la richesse de la musique électronique.

Antoine

Avec Oscar, nous avons canalisé notre passion pour l'électro dans le cadre académique de l'UV SI28 pour concevoir une œuvre d'écriture interactive et multimédia. Notre ambition était de rendre les sous-genres de la musique électronique accessibles et de les présenter de manière thématique et scénarisée. Le cahier des charges nous a servi de boussole tout au long du développement.

L'un des défis majeurs a été de concilier la richesse du contenu que nous souhaitions et les limitations du logiciel Twine, notamment en matière d'interactivité visuelle. Nous avons résolu cela en optant pour une architecture simple, mais avec un scénario très ouvert. Bien que nous ayons dû revoir nos attentes concernant certains aspects graphiques pour livrer un prototype stable, l'essentiel — l'aspect ludique et l'apprentissage des bases — est là. J'estime que ce projet a été extrêmement formateur, nous obligeant à faire des choix techniques judicieux dans un temps limité, et nous a permis d'appliquer concrètement les théories d'écriture multimédia.