

# ZERO POINT

Œuvre immersive et interactive du *Labyrinthe du temps*  
(casque VR ou version ordinateur)

Stéphane de Gérando

Responsable scientifique réalité virtuelle - Gilles Baroin

Version 1, 2023-25  
Contact  
[sdegerando@gmail.com](mailto:sdegerando@gmail.com)

# ZERO POINT

## Notice d'utilisation (1)

### ZERO POINT

---

Découvrez « zero point », avancez selon votre choix dans cette œuvre immersive contemporaine du *Labyrinthe du temps* de Stéphane de Gérando, ses différents espaces, ses 140 tableaux, ses couloirs infinis et téléportations, ses sculptures et mots flottants, symphonie de sons et de couleurs...

### Deux modes d'utilisation

---

#### « Mode libre »

##### Avec un choix possible de suivre un jeu

L'utilisateur contrôle sa visite en évoluant librement dans le Labyrinthe avec la possibilité de participer à un « jeu » (cf. paragraphe ci-dessous). La scène « Couloirs » présente un système de portails invisibles conçus pour produire des effets « non linéaires » dans le but de désorienter l'utilisateur. Par exemple, un couloir infini se téléporte d'un endroit à un autre sans s'en apercevoir, ou tournant parfois trois fois à droite pour revenir au point de départ !

#### « Mode démo »

En mode démo, l'utilisateur suit un parcours prédéfini lui permettant de visiter à son rythme l'ensemble de l'œuvre. Il peut ralentir à proximité des endroits singuliers pour reprendre ensuite sa vitesse de croisière. Un seul joystick est nécessaire pour contrôler le voyage : en avant, en arrière - pousser le bouton avant accélère, la marche arrière sert à décélérer et permet de reculer.

### Les différents espaces (version 1)

---

1. « zero point »,
  - avec ses 9 sculptures visuelles et sonores - Anache, Autoportrait, Le crâne, Equatère, Eventail, Harpefilatique, La Mique, La croix, Tentacule
  - et ses 2 portes à franchir pour aller dans les deux espaces suivants : Gallery et Research
2. « Gallery »,
  - avec ses 9 espaces : couloirs (infinis, contenant ses portails, téléporteurs), terrasse sud (au-dessus de la salle rouge), terrasse nord, salle rouge, salle noire, géode, théâtre, Manifeste, danseuse
3. « Research », avec ses trois portes vers :
  - la bibliothèque,
  - l'hypersphere of spectra et Entangled,
  - HyperSphere

### Le jeu (« game play », touche G, mode libre)

---

#### Game 1 – « zero point »

Reconnaitre 8 sculptures à partir de leurs musiques :

- Allez dans la « *blue sphere* », écouter la musique,
- Ressortir de la sphère et retrouver la musique en traversant la sculpture correspondante,
- Votre score positif ou négatif dépend du nombre d'indices utilisés.

#### NGame 22 – « Gallery »

En s'aidant du « plan et des étoiles », visiter les 6 lieux de la galerie

# ZERO POINT

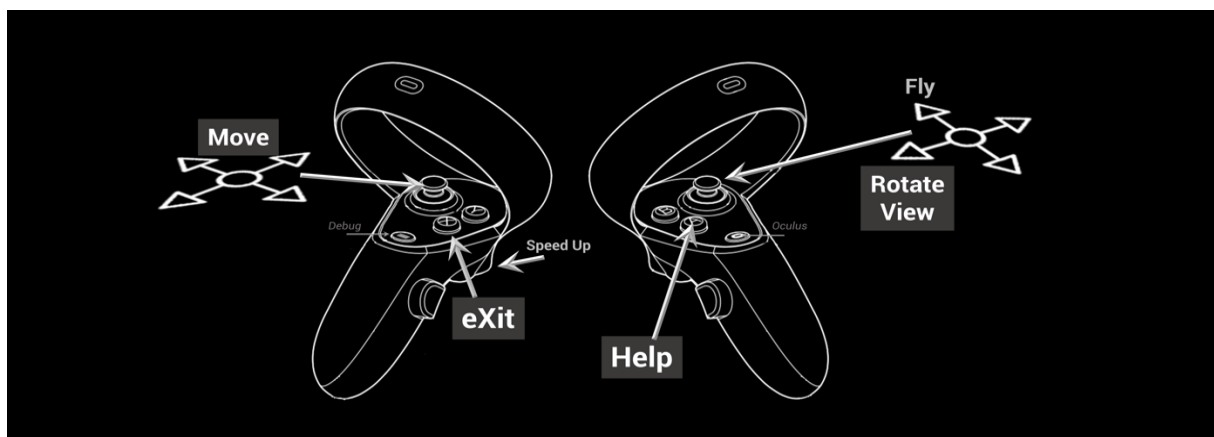
## Notice d'utilisation (2)

### Les contrôleurs – version ordinateur via le clavier (déplacements standards des jeux vidéo)

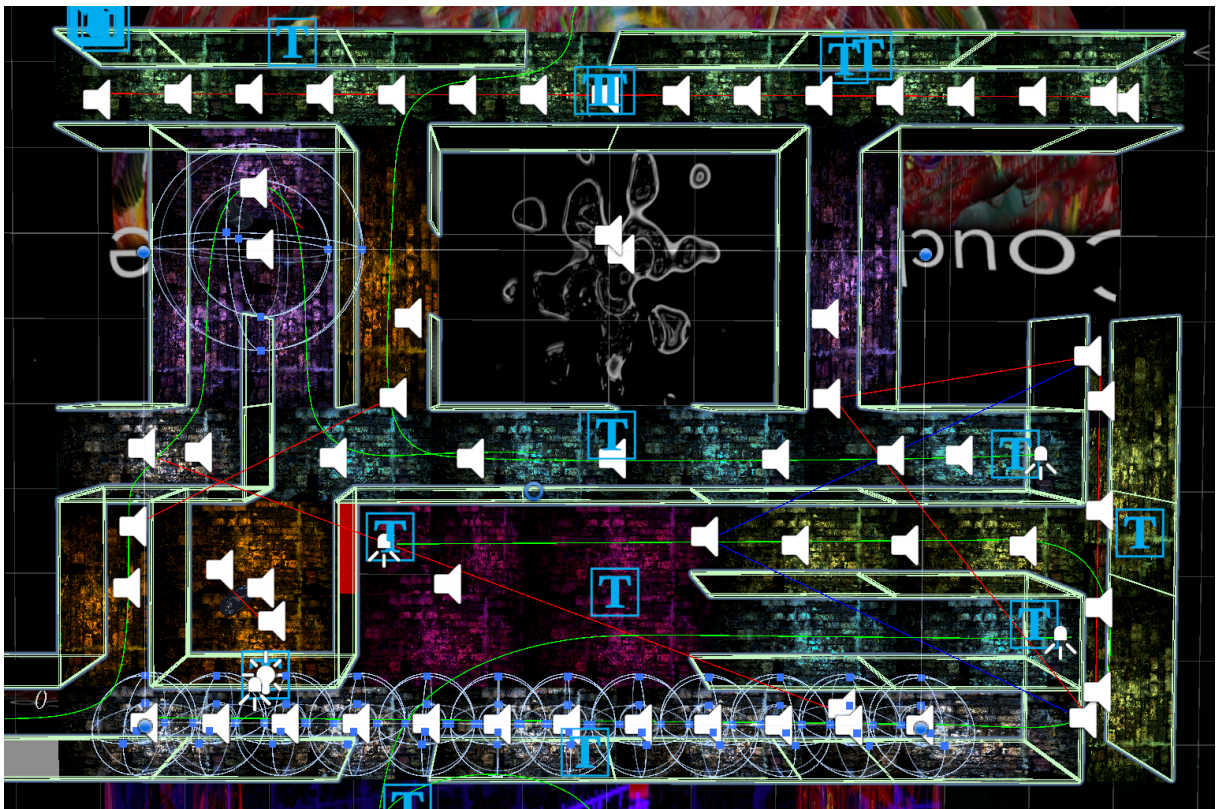
- Esc : revenir à l'espace précédent
- D : démo on (voyage automatique dans l'œuvre) /off (mode libre)
- G : Information game play
- Touches pages up et down ou sur MAC touche fn avec flèches : fly, monter – descendre
- 4 flèches de direction
- Shift : accélérer
- A ou F1 : aide

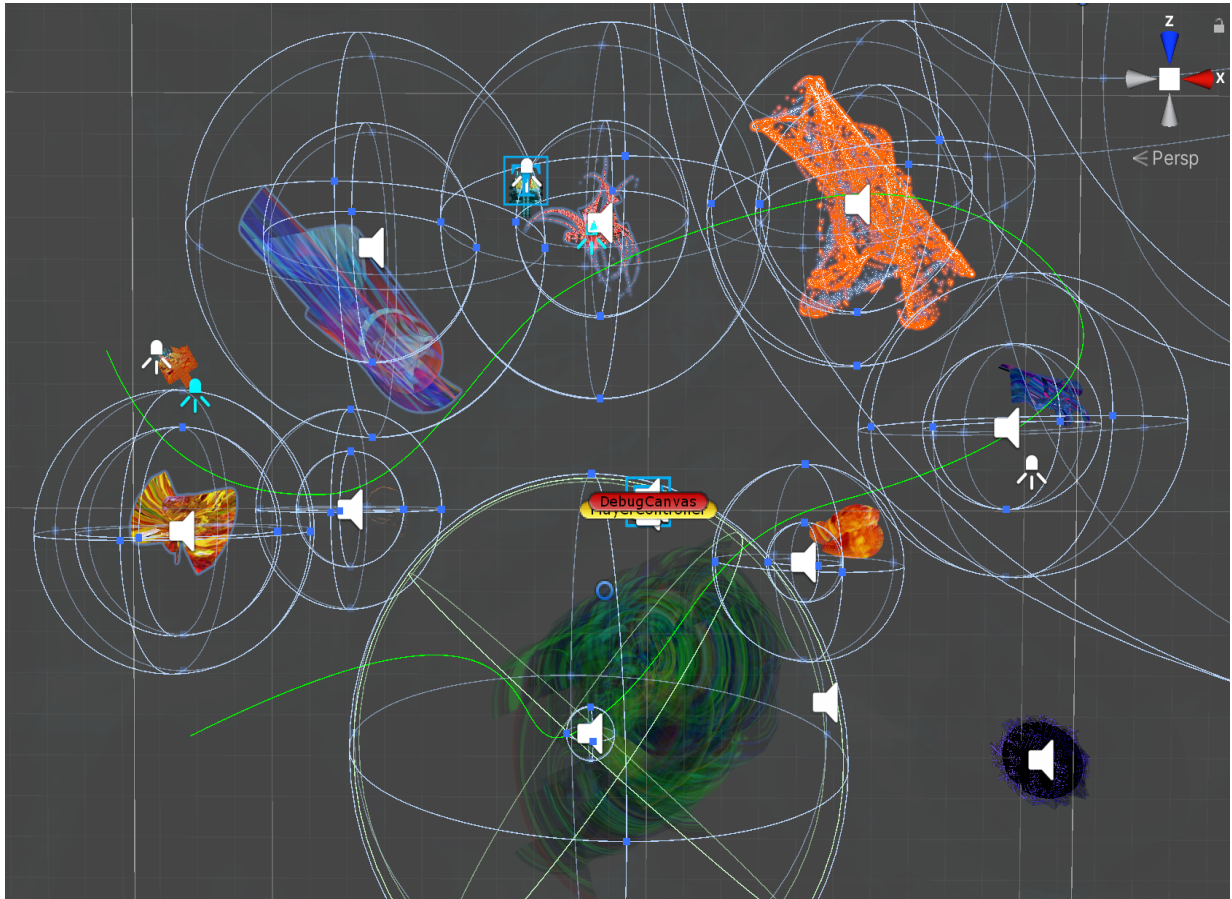


### Les contrôleurs - version casque VR via les joysticks









La « gallery », trajectoires dans l'œuvre contrôlées en temps réel par le public, avec les mots poétiques apparaissant dans des couloirs labyrinthiques.