



HAL
open science

New Atlantis

Ludmila Postel

► **To cite this version:**

| Ludmila Postel. New Atlantis. 2020. <hal-02935240>

HAL Id: hal-02935240

<https://hal.science/hal-02935240v1>

Submitted on 17 Jan 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

Ludmila Postel

AIX MARSEILLE UNIV, CNRS, PRISM, MARSEILLE, FRANCE

New Atlantis

New Atlantis est un univers virtuel multijoueur en ligne dédié à l'expérimentation et à la création sonore. Le projet est né au sein du groupe de recherche Locus Sonus de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence Félix Ciccolini. C'est un espace d'exploration des relations entre son, image 3D et interactivité pour les artistes sonores, musiciens, chercheurs et étudiants. Le nom de New Atlantis vient du titre d'une nouvelle utopique du philosophe anglais Francis Bacon (1627).

Leurs premières expérimentations sonores dans le jeu *Second Life* ont convaincu les membres de l'équipe Locus Sonus de l'intérêt des environnements virtuels pour le développement d'objets audio et les ont incités à créer leur propre monde multijoueur. Une première version de *New Atlantis* a vu le jour au cours de plusieurs workshops entre 2007 et 2011 à l'École Supérieure d'Art d'Aix en Provence Félix Ciccolini, à la School of the Art Institute of Chicago, et plus tard à l'ENSCI les Ateliers qui a rejoint le projet. Le jeu s'articule autour de notions empruntées au texte de Bacon (*Sound Houses, Trunk, Sound Pipes, ...*). En 2011, une nouvelle version de la plateforme a vu le jour autour de trois concepts clés : l'espace, un monde indépendant dans *New Atlantis* ; le corps sonore, un objet composite audio-graphique-interactif ; et l'utilisateur, un compte appartenant à un humain.

Depuis un an, une refonte totale de l'application a été engagée afin de proposer un jeu accessible à tous, une sorte de *Minecraft* (2011) du son. L'application a ainsi été repensée pour proposer une expérience et une découverte des arts du son à des utilisateurs novices tout en continuant de servir les expérimentations d'artistes, chercheurs, ingénieurs, étudiants... *New Atlantis* sera un jeu multijoueur en ligne qui permettra à chacun, en fonction de ses compétences, de créer des mondes sonores virtuels et partagés. Les prototypes en cours de conception seront testés par des étudiants, dans le cadre de leur formation au son, et par des artistes, au service de créations audio-visuelles, pour préparer le développement complet du jeu.