

Portfolio

martinmelanie@protonmail.ch
linkedin.com/in/melartin/

01 Projet de diplôme

02 Projets

02.1 AI love u

02.2 Fireflies

02.3 GIRLHOUSE

02.4 1/40'000

02.5 ModElles

02.5 Hire me

O1

Odalys est une intelligence artificielle qui se matérialise sous la forme d'une poupée lumineuse. Elle a été conçue pour répondre à tous les désirs de son ou sa propriétaire, sur simple pression d'une touche. Il faut toutefois la configurer lors d'une narration à fin multiples où les choix des utilisateur·ice·s affectent de manière irréversible la trajectoire de leur relation.

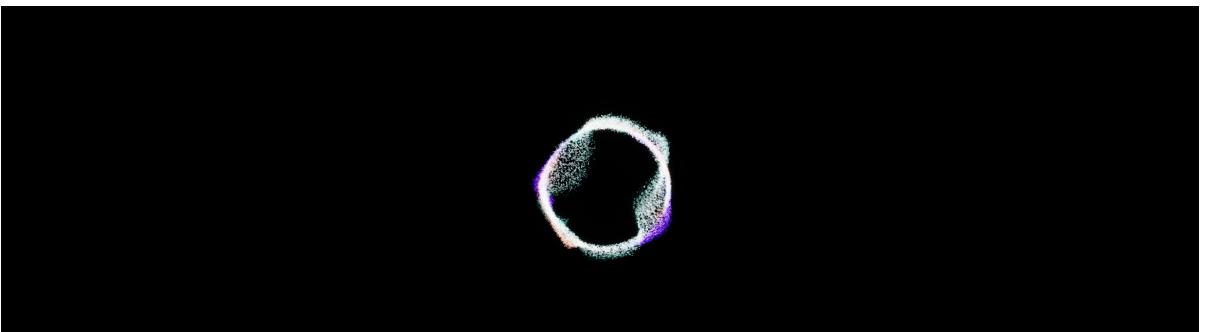
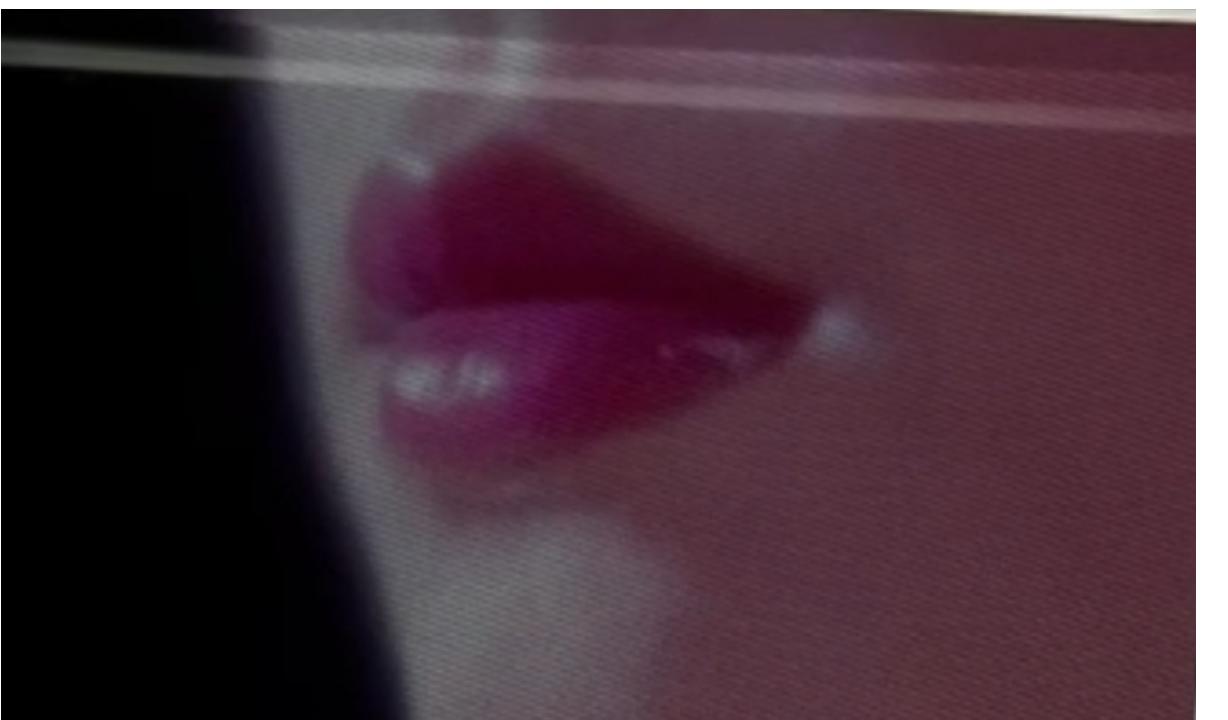
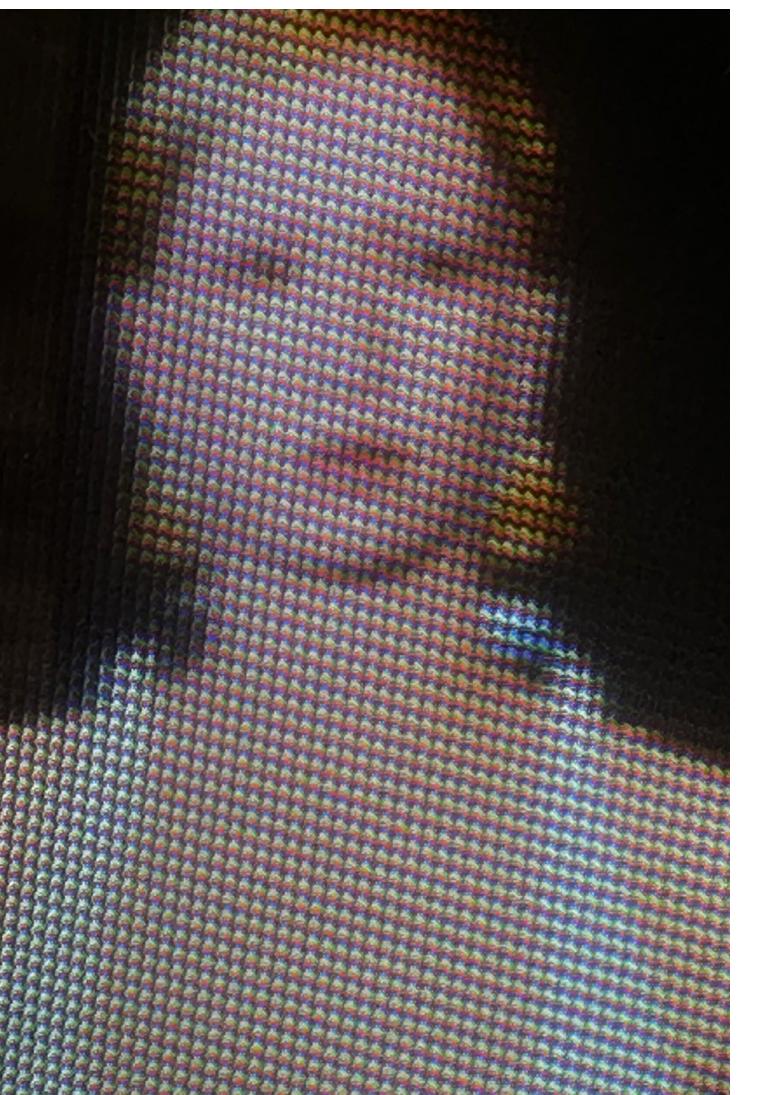
L'intention du projet est de mettre en évidence de manière critique les conséquences potentielles de nos interactions avec des IAs génératives. L'expérience met également en évidence la surreprésentation d'enveloppes féminines pour vendre ces produits.

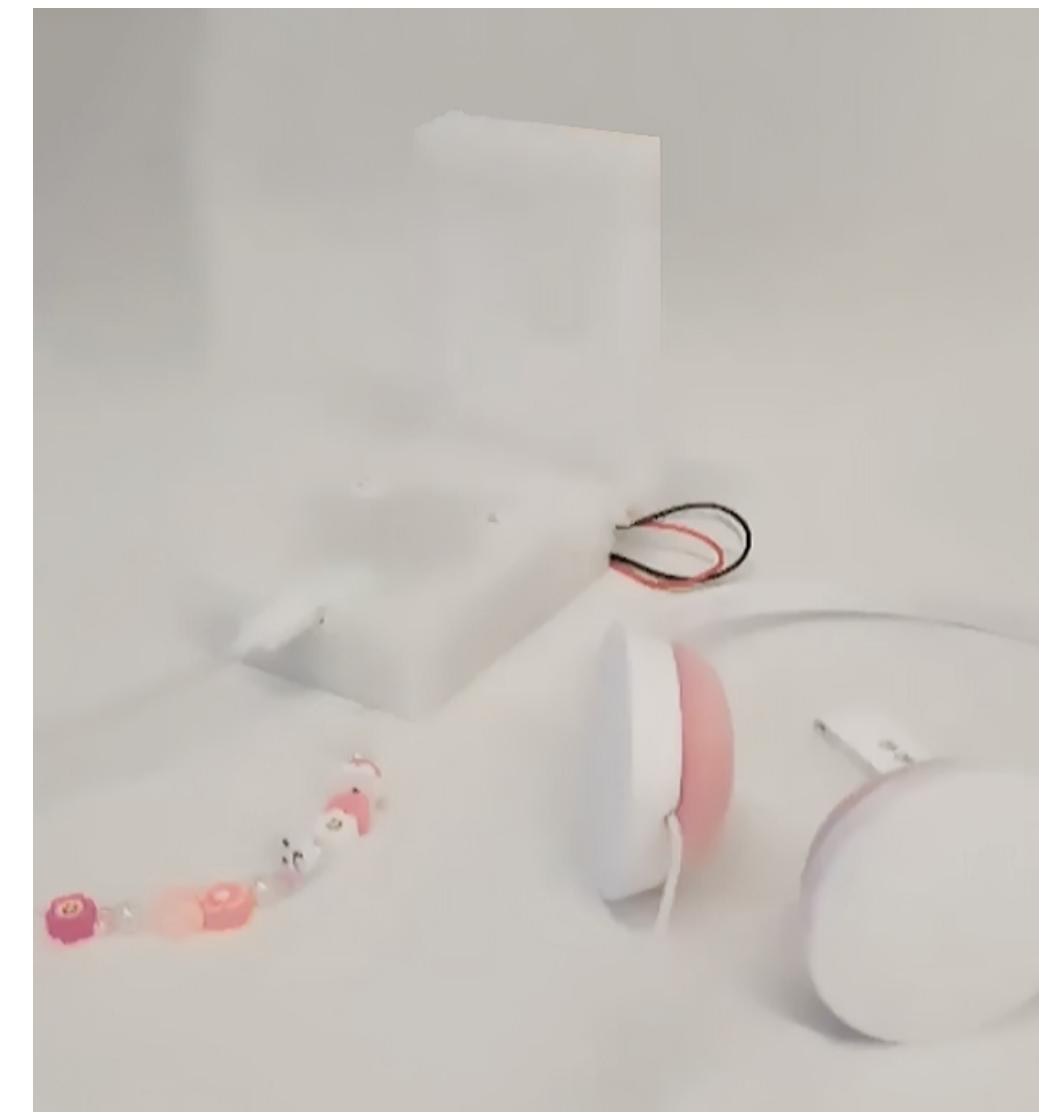
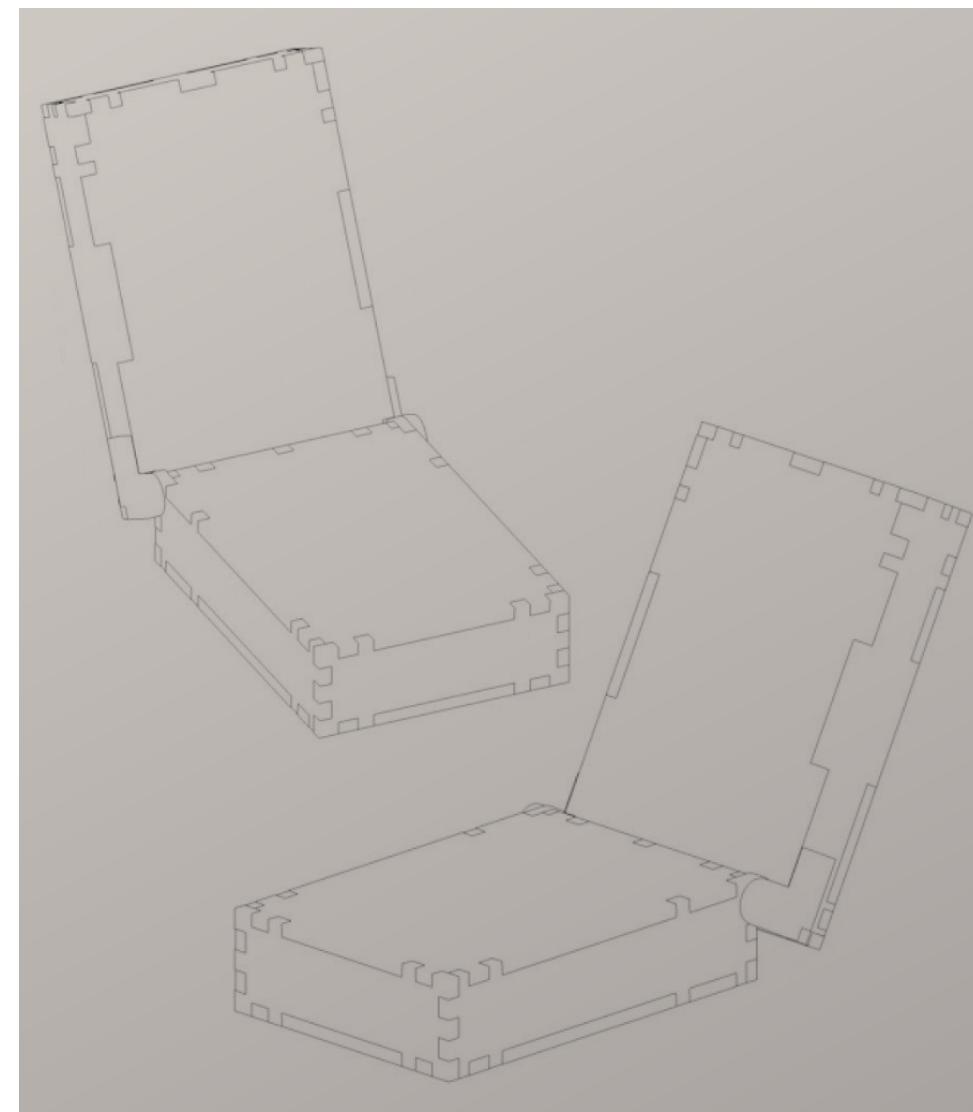
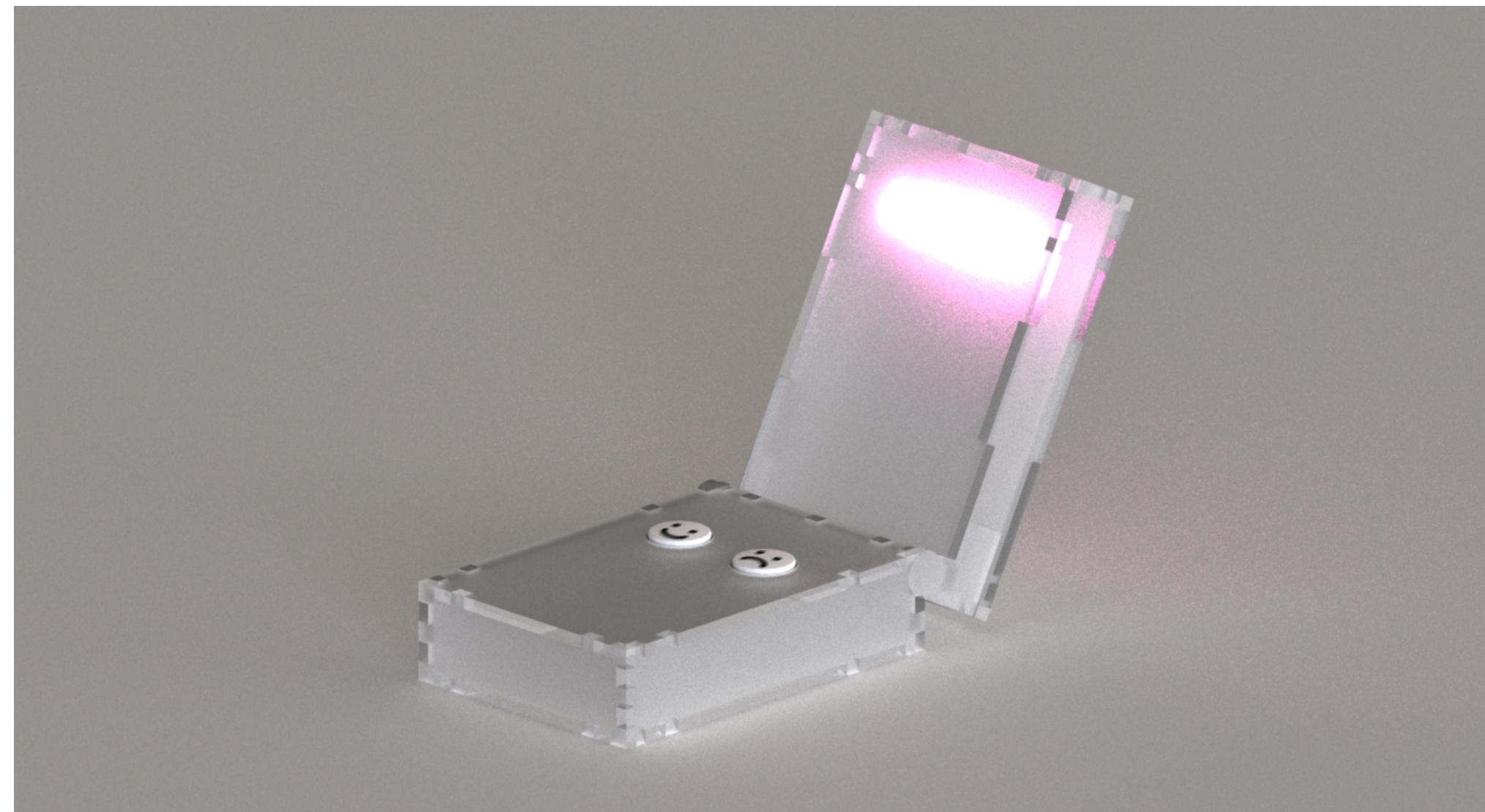
Odalys n'est pas une femme objet, elle est l'objet du système auquel l'utilisateur·e la soumet. Et elle s'y objecte.

La création du projet *Odalys* est né d'une frustration de la représentation de la femme, de son corps, sa voix et de ses intentions dans les médias, les jeux-vidéos et surtout dans la science fiction. Dans la conception d'intelligence artificielle, l'enveloppe féminine est surreprésentée. Cela martèle dans l'inconscient collectif que la femme et les assistantes intelligentes sont deux revers de la même pièce : serviable, obéissantes, agréable et surtout absolument pas indispensable. Elles sont un gadget coûteux qui, bien que fun à parader à l'extérieur, n'a pas suffisamment d'intellect pour réellement révolutionner le monde.

Mon intention est de créer un contexte auquel *Odalys* se prête, de créer une identité de marque réaliste et de progressivement forcer les utilisateurices à questionner l'expérience dont iels font maintenant parti. Il y a une réelle intention de renverser les rapports de force à travers un dialogue qui est complètement dépendant des décisions des propriétaires d'*Odalys*.

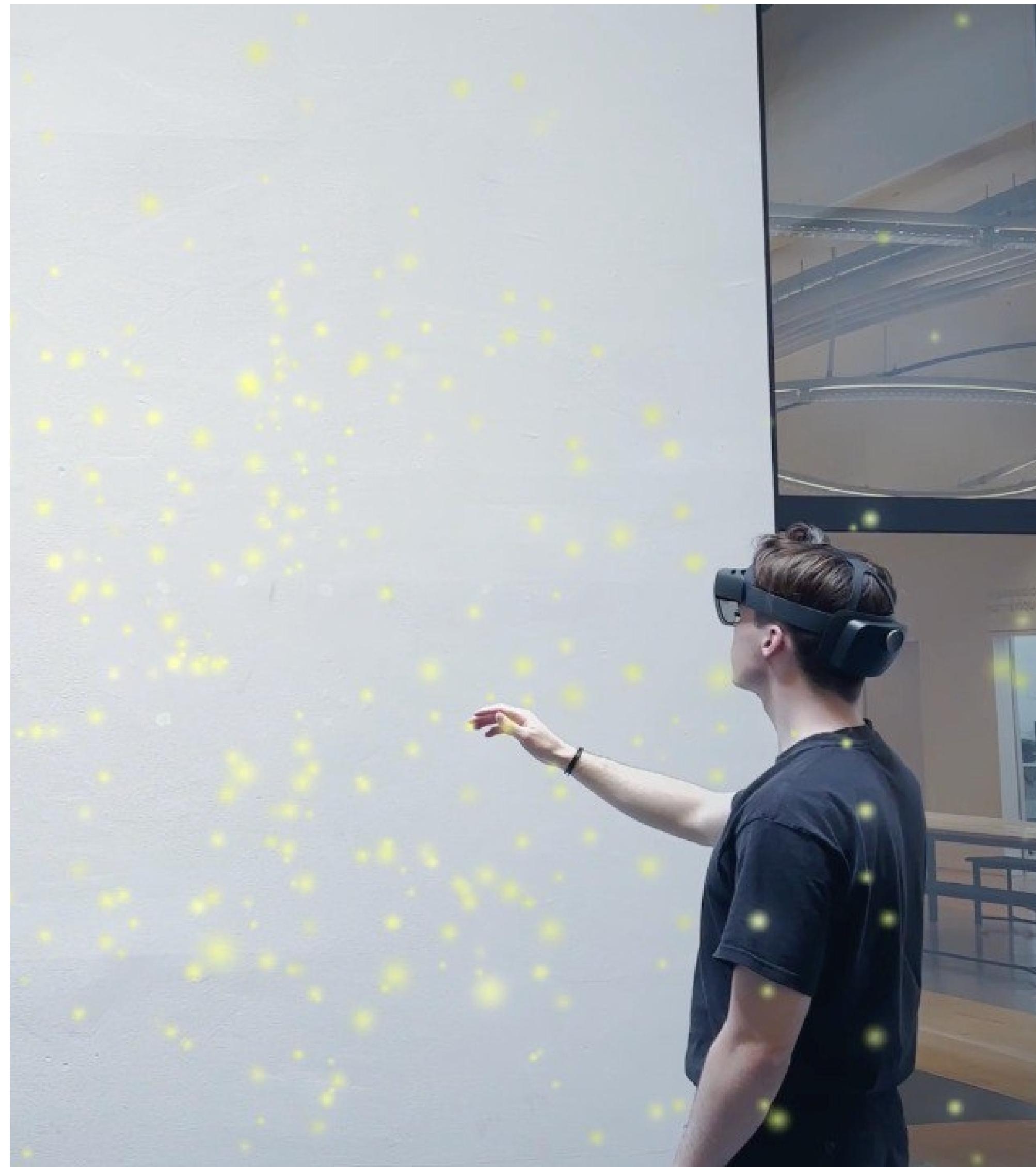
Pour le projet j'ai décidé de me prêter complètement à l'expérience IA, en façonnant la mienne à la base d'IA déjà existantes. Pour cela j'ai utilisé *Convai* qui est une plateforme qui facilite la conception de ces personnages. J'ai également eu la volonté de matérialiser *Odalys* dans l'espace en lui rendant autant de chair que le virtuel rend possible : j'ai utilisé un écran lenticulaire qui permet à l'assistante d'avoir un effet 3D. En terme du software, l'expérience a été construite dans *Unreal Engine 5*, en utilisant du C++ et du python et en hébergeant un serveur local pour communiquer avec *Discord* et envoyer des requêtes HTTP en temps réel. Pour ce qui est de la boîte et du packaging, ils ont les deux été faits main dans une volonté de donner aux participant·e·s l'impression que le produit existe réellement et qu'il a été conçu par les personnes et une partie du système qu'*Odalys* déplore.

01

02.1

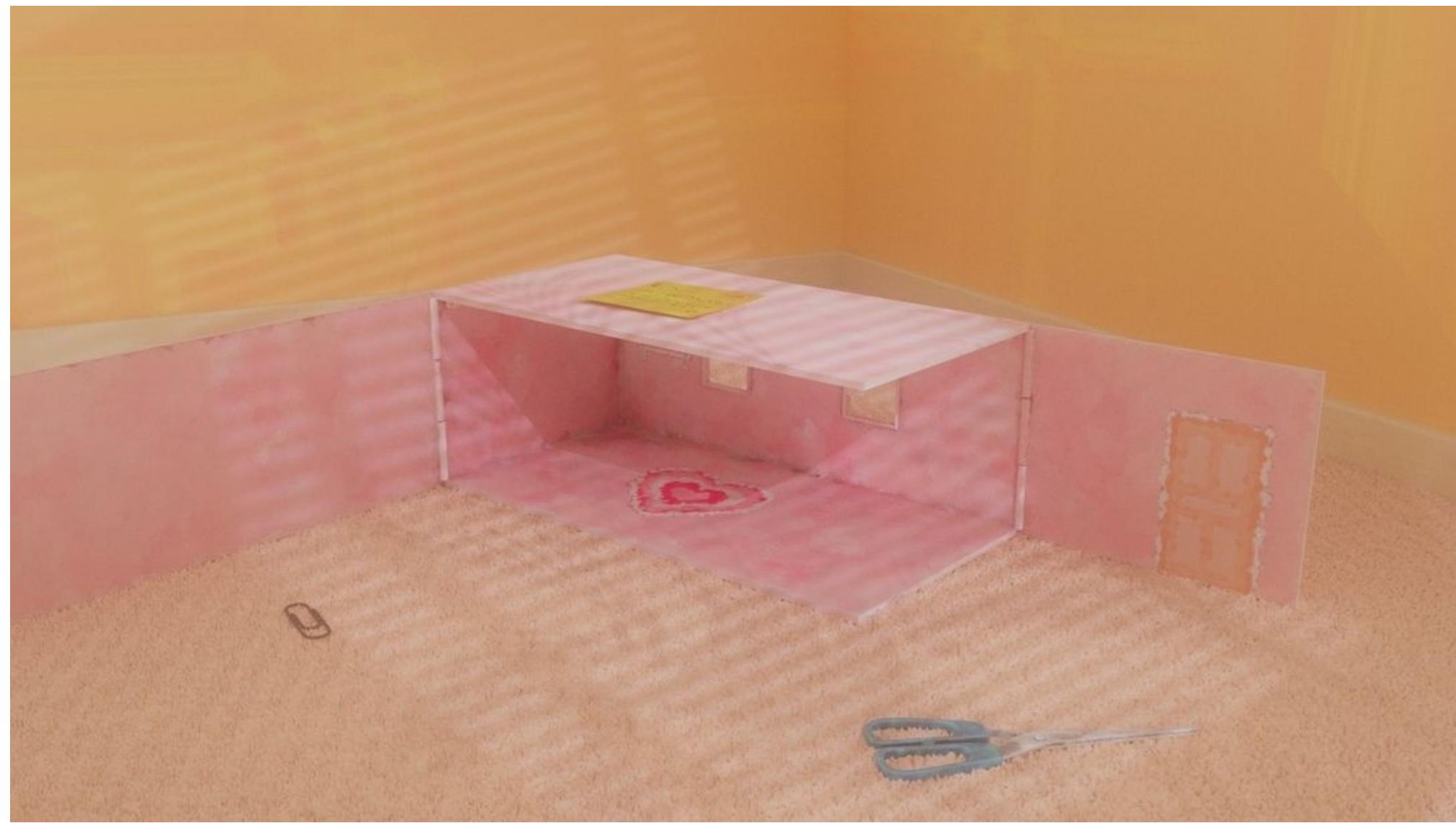
AI love you est un appareil destiné à aimer auquel il est possible de répondre à l'aide de deux boutons. La narration est guidée par la voix de la machine qui discute avec son interlocuteur·ice. Ce dernier ou cette dernière peut alors réagir de manière favorable ou défavorable et ainsi espérer entrer dans les bonnes grâces de la pièce de technologie.

AI love you est un projet qui a pour ambition d'explorer le lien affectif qui peut être noué avec un objet aux airs intelligents. Il s'approprie une esthétique des années 2000s en se nichant dans une version alternative d'un téléphone à clapet. L'expérience s'inspire des "*Otomes Games*", jeux de dragues japonais, avec une narration qui permet à travers une série de choix, de se rapprocher de la machine. Il est possible de voir en temps réel la jauge d'affection augmenter ou régresser. Il est intéressant de noter que même avec des êtres non-vivants, le biais de désirabilité social reste omniprésent.

02.2**Fireflies**

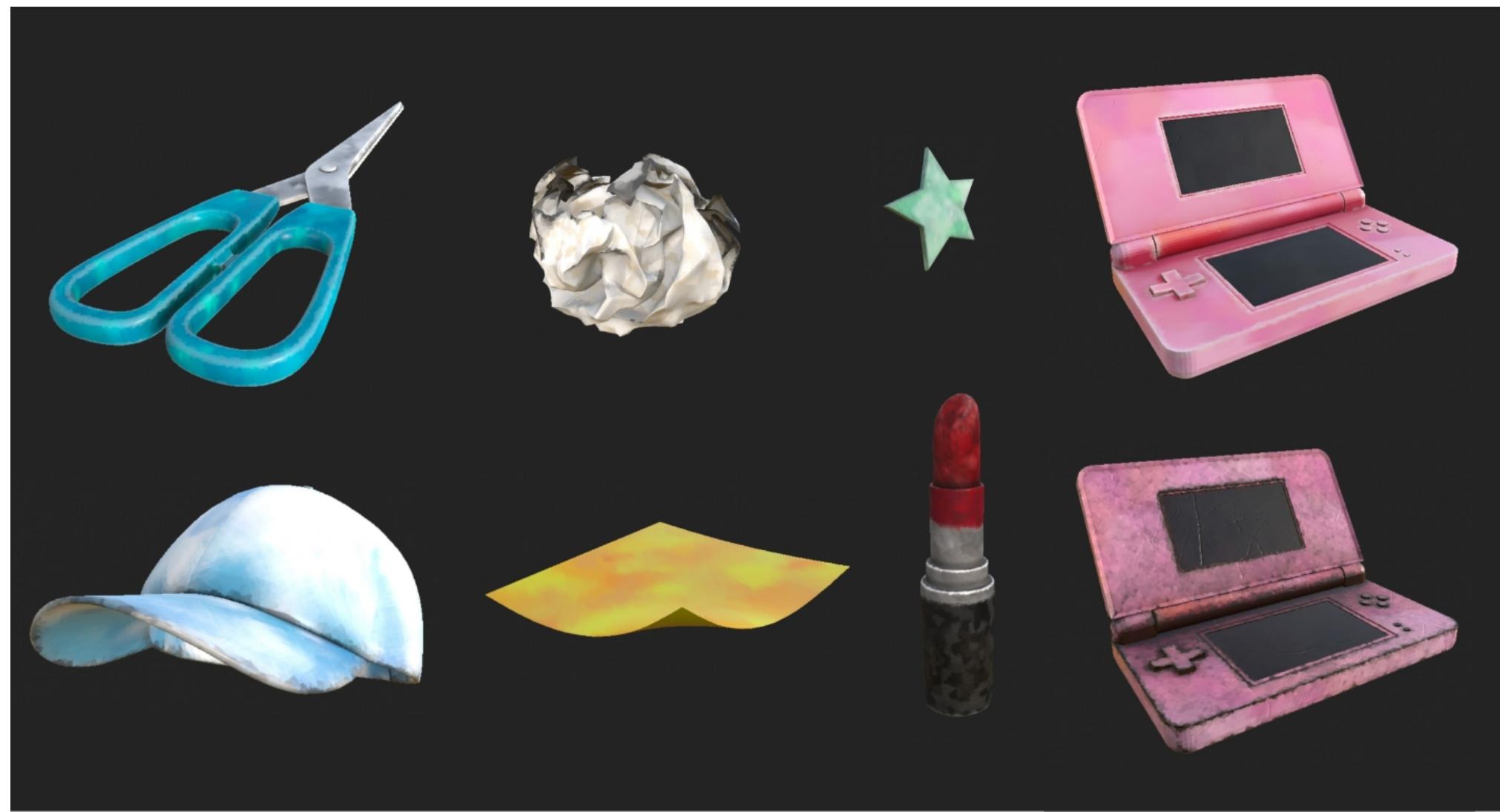
Fireflies est une exploration sensorielle sur lunettes de réalité augmentée. L'objectif de ce projet était de prendre parti de la mixité du casque pour confectionner une expérience qui renouvelle l'environnement dans lequel les utilisateurices se trouvent. Le ou la participant.e peut interagir avec les lucioles. Si son comportement est suffisamment rassurant pour ces dernières, la nuée se rapproche et encercle progressivement la main de l'occupant.e du casque lui permettant alors de sentir le bourdonnement de leur nombre. Ce projet vise à matérialiser une expérience dans la réalité des utilisateurices au-delà de la virtualisation des lucioles dans l'espace en rendant l'expérience palpable.



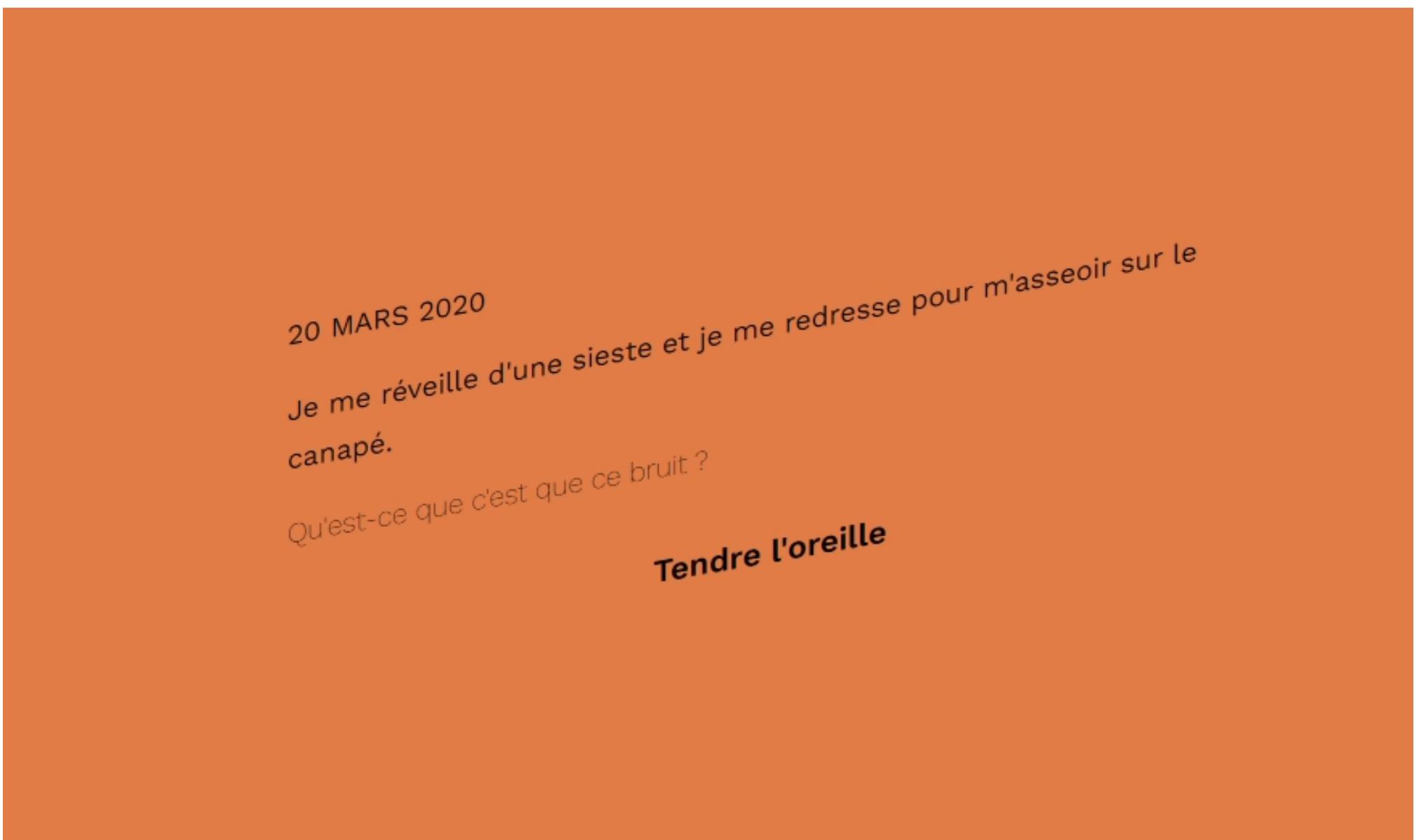
02.3

Girlhouse est une expérience VR qui explore les vices des relations mère-fille et la violence d'être une fillette qui construit son image de soi à travers le regard de l'autre. Cette expérience inconfortable nichée dans une maison de poupée permet aux joueur·euse·s de tracer leur propre histoire à travers une série de choix décisifs pour l'avenir de la fillette.

L'environnement reflète la progression de la narration et constitue un élément visuel qui permet aux participant·e·s d'avoir un indice sur leur trajectoire. Iels sont amené·e·s à manipuler leur espace et à prendre les décisions pour l'enfant.

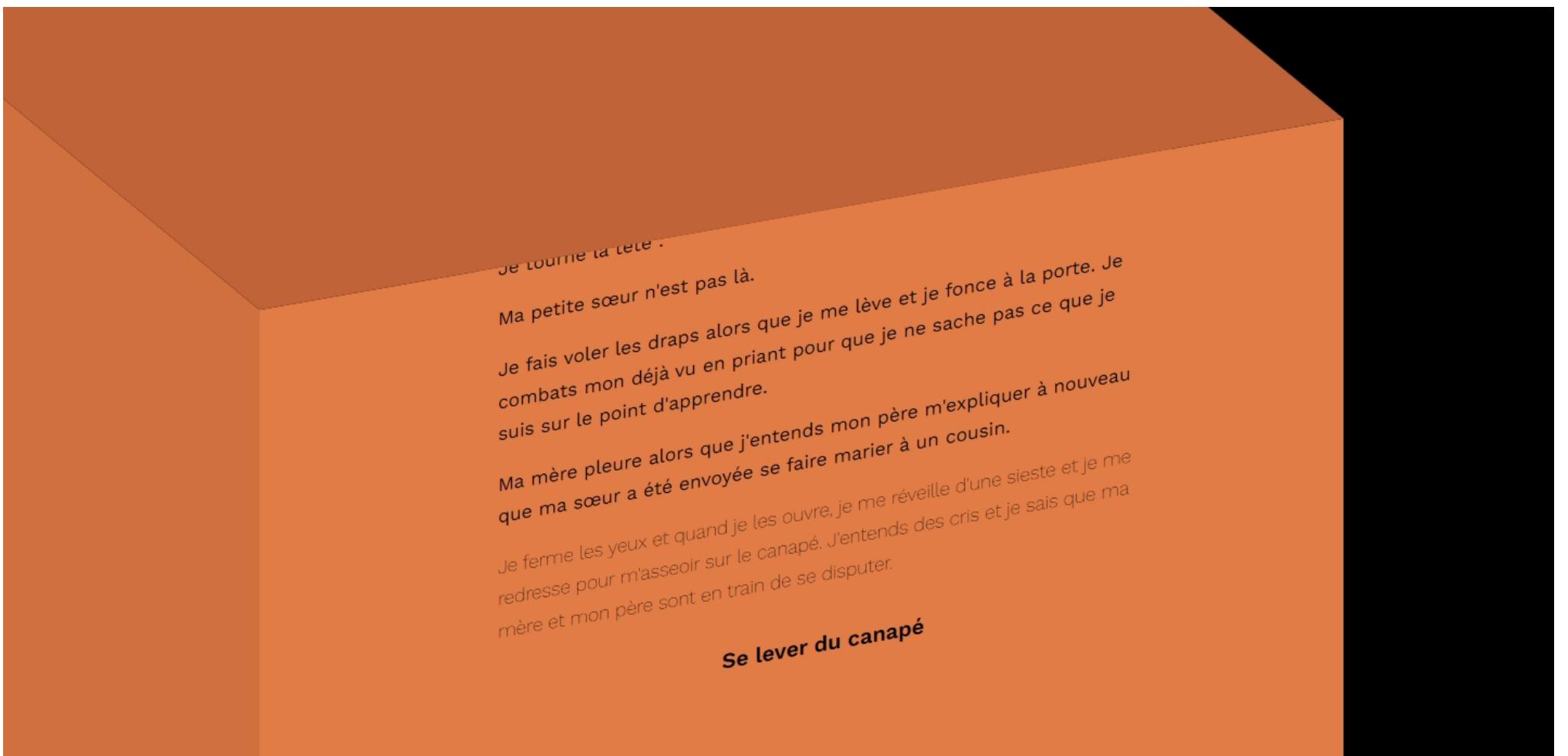


02.4



Ce projet est une histoire sur navigateur web qui se dévoile dépendamment des décisions prises par les utilisateur·ice·s. *1/40'000* est l'histoire fictive de la grande sœur de Siham, qui apprend que ses parents ont décidé de la marier de force à un cousin. Elle se réveille de sa stupeur et se retrouve le jour avant d'avoir appris la nouvelle. L'utilisateur a pour mission de sauver Siham de son mariage forcé.

S'il existe plusieurs fins différentes à l'expérience, les joueurs et joueuses ne se rendent compte qu'après plusieurs tentatives qu'il n'existe pas de *Happy Ending* à cette histoire. Similairement au fait qu'il n'existe que peu d'issus aux plus de 40'000 mariées mineurs du Maroc d'échapper à leur noce imposée.



chaolice.github.io/1in40000

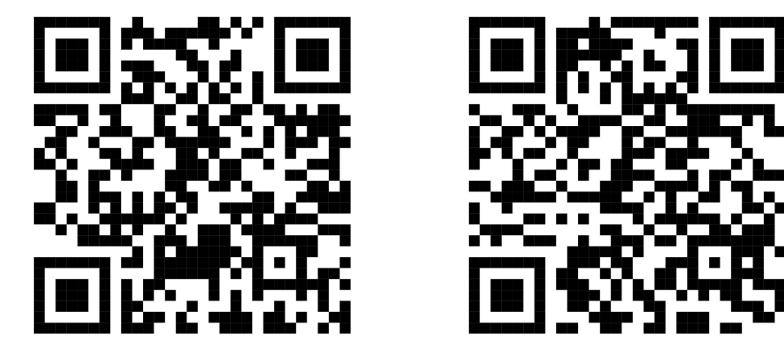


02.5



ModElles / Corps codés : Manipulation, pouvoir et pixels est un mémoire qui se penche sur l'utilisation et l'appropriation de corps de femmes dans les jeux vidéos grâce au modding. Dans le jeu vidéo, les mods sont un moyen de modifier un jeu et de reprendre le contrôle sur celui-ci. La scène est vaste et riche et offre des perspectives absolument sans limites ; tout est possible. Pourtant il est regrettable de remarquer que le modding est un autre terrain où l'image de la femme est manipulée et soumise à tout désirs.

Le texte parcourt les représentations des femmes dans le cinéma, à la télévision et dans la publicité et met en évidence nombre de motifs qui expliquent la catastrophe des représentations du corps féminin. Le jeu vidéo ne connaissant pas de limite, s'octroie alors des libertés que la vie physique ne permet pas. Si certaines compagnies de jeux commencent lentement à revisiter leur approche de la représentation féminine, certaines parties bruyantes du jeu vidéo s'en plaignent et luttent à travers le modding, contre ces décisions. D'autres utilisent cet outil pour inviter l'inclusion. Le mémoire est accompagné d'un carnet d'images qui permet de contextualiser les lecteur.ice.s ; dedans sont mis en avant des captures d'écrans de commentaires, des extraits de films, de pages de moddings, de forums et de jeux. Il a été nominé pour un prix d'écriture octroyé par la *Fondation Michalski* et les résultats sont encore actuellement en cours de délibération.



02.6**Hire me**

Hire me est une nouvelle série d'animations mettant en évidence l'éventail de mes compétences à travers la mise en page de mon désir d'être engagée. Le projet a démarré suite à une crainte croissante de ne pas réussir à trouver un travail à la fin de ma formation.

Il existe une liste non exhaustive de plus de 60 manières dont j'ai planifié de mettre en scène les deux mots que je mets régulièrement à jour lorsque j'ai une nouvelle idée. L'objectif de ce format est de me permettre d'explorer différentes pistes visuelles dans un champ de possibles virtuellement infini.

