UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

Exploration générative : Méduses éphémères

PRÉSENTÉ À:

MARC-ANDRÉ COSSETTE

DANS LE CADRE DU COURS:

EDM4611 - IMAGE DE SYNTHÈSE ET INTERACTIVITÉ : PROCESSUS GÉNÉRATIFS

PAR

JUSTIN LEPITRE

28 OCTOBRE 2024

Ce projet se concentre sur la génération de formes marines éphémères, plus spécifiquement des méduses, chacune créée par un processus génératif qui leur confère des caractéristiques uniques. Les méduses n’apparaissent à l’écran que pour quelques secondes, évoquant leur nature fugace et la fragilité de la vie marine. Ce passage éphémère invite l’utilisateur à observer sans s’attacher, un concept qui trouve une résonance avec l'idée de conservation des écosystèmes marins, rappelant la vulnérabilité de ces créatures face aux interventions humaines.

Un élément interactif permet cependant à l’utilisateur de « figer le temps » et de suspendre une méduse dans son état actuel. Lorsqu’elle est retenue de cette manière, sa forme se déforme, illustrant visuellement l’impact d’une tentative de contrôle sur une créature libre, une analogie possible de l’exploitation de la vie marine. Cette déformation agit comme une métaphore subtile, rappelant que l’acte de s’approprier ce qui est naturel entraîne des transformations, souvent irréversibles, sur les êtres vivants.

Si l’utilisateur persiste à maintenir la méduse captive, une autre transformation se produit : l’écran flashe, devenant complètement blanc, et la couleur de la méduse se modifie. L’ordinateur prend également une photo de cette phase. Ce changement radical introduit une réflexion sur les effets de la persistance humaine et de la pression constante que les écosystèmes subissent, entraînant des changements qui vont au-delà de la simple déformation.  
  
Le développement de ce projet a démarré par une phase d’expérimentation en 3D, où j’ai principalement exploré l’utilisation du copy SOP sans concept défini. Cette exploration m’a permis d’expérimenter librement des processus techniques et d’observer des compositions visuelles pour en tirer des idées. Je me suis beaucoup appuyé sur des ressources documentaires et ai trouvé un procédé visuel inspirant dans une vidéo YouTube, ce qui m’a encouragé à explorer diverses formes et effets.

En poursuivant cette approche, j’ai fini par créer une forme qui rappelait une méduse. Ce moment a constitué un tournant : il m’a permis de donner un sens au projet, en ancrant mes techniques dans un concept esthétique et symbolique. Dès lors, le choix des paramètres s’est orienté vers l’idée de générer des méduses uniques, aux formes changeantes et éphémères, en harmonie avec le thème de la vie marine et de sa précarité.  
  
En manipulant des SOPs tels que des noises et des twists, j’ai pu modifier la forme de mes objets pour générer une apparence organique et variée. Ensuite, j'ai appliqué des modifications avec des TOPs, comme un feedback loop, pour affiner l'esthétique générale et créer une atmosphère immersive et fluide.

SOURCE: <https://www.youtube.com/watch?v=ruHVM5KZjB8&t=1592s>