

Expérience n°84

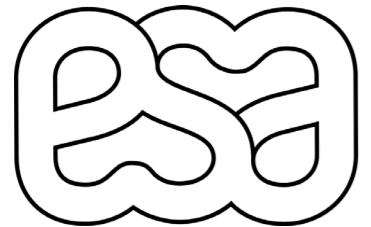
De Keren Sibille
2020

Biographie :

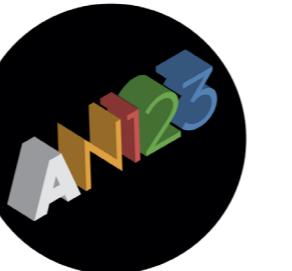
Je suis née et j'ai vécu en France jusqu'à mes 18 ans. J'ai étudié le solfège 3 ans étant enfant, j'ai commencé à dessiner vers mes 13 ans. A mes 15 ans je suis allée dans un lycée d'arts appliqués. Même si je ne souhaitais pas continuer dans le design ou le graphisme, ces études m'ont beaucoup appris sur la démarche artistique en général.

La place centrale de l'usager dans tout travail de designer a aussi fait naître mon intérêt pour les œuvres interactives.

A côté de ça, j'ai commencé à m'intéresser au milieu du jeu vidéo, notamment l'indépendant. Ayant toujours aimé raconter des histoires et dessiner, je vois les outils numériques comme une façon de m'exprimer artistiquement à travers des expériences narratives.



SAINT
—LUC
BRUXELLES



Synopsis

Dans un univers où il faut être utile pour survivre, l'efficacité de toutes choses doit être testé, notamment de petites créatures: les créatures de Type A et les créatures de Type B.

Des expériences sont faites avec ces créatures afin d'observer leur façon de se déplacer. A l'aide d'éléments placés pour les attirer, les différentes expériences révèlent que les créatures de Type A démontrent une meilleure capacité à se repérer et à circuler dans un espace que les créatures de Type B.

La capacité des créatures de Type B n'étant pas à la hauteur, est-il vraiment nécessaire de s'y intéresser plus longtemps ?

Technique

Les modèles 3D ont été fait sur Maya, le son a été fait sur Premiere Pro et Audacity et l'application a été faite sur Unity, codée en langage C#.

J'ai fait beaucoup de recherches pour avoir les résultats que je cherchais, j'ai même fait des codes qui n'apparaissent pas dans le projet final, mais le projet étant basé sur l'idée d'une expérimentation scientifique, je trouvais ça cohérent de faire de nombreux tests.

Note d'intention du projet

J'ai été très inspirée par l'étude sur l'Optimisation des Colonies de fourmis où des biologistes ont ainsi observé, dans une série d'expériences menées qu'une colonie de fourmis ayant le choix entre deux chemins d'inégale longueur menant à une source de nourriture avait tendance à utiliser le chemin le plus court. En effet, lorsque deux fourmis éclaireuses laissent les traces de deux pistes différentes vers de la nourriture grâce à des phéromones, c'est la piste la plus courte qui sera le plus utilisée et donc celle qui sera choisie par le reste du groupe de fourmis.

Ce comportement animal m'a rappelé une façon d'agir très humaine et de plus en plus présente dans notre vie quotidienne: la volonté de toujours optimiser. Depuis l'ère industrielle, le capitalisme se base sur l'idée de vendre des outils pour nous simplifier la vie quotidienne, et le mode de fabrication de ces dits objets est aussi optimisé au maximum, d'où les modèles d'organisation tels le Fordisme ou le Taylorisme qui ont aidé à accélérer la production.

Dans ce projet, j'ai l'intention d'évoquer à la fois la surveillance des individus, exercée à la fois par les caméras de surveillance mais aussi par de nombreuses applications ou sites récoltant des données sur l'utilisateur très facilement, ce qui peut paraître banal dans une démocratie, mais qui devient très dangereux dans un état totalitaire tel que la Chine.

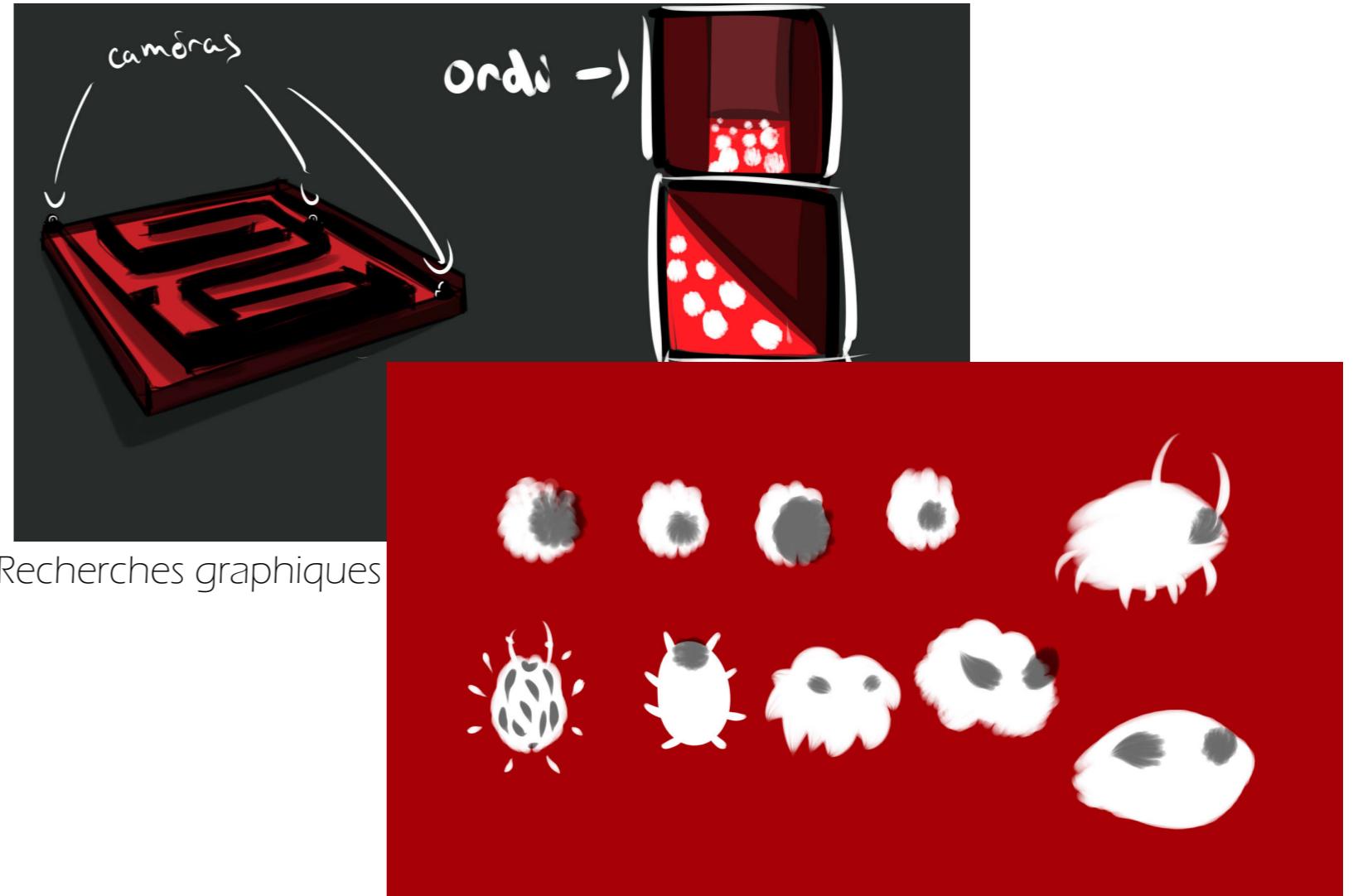
Je cherche aussi à faire un rapprochement entre la façon dont nous utilisons les objets de nos jours, l'habitude de jeter ce qui ne nous est plus nécessaire, l'obsolescence programmée et la façon dont l'humain traite ses semblables. Avec les réseaux sociaux, les applications de rencontre, mais aussi dans la vie professionnelle, il semble devenir de plus en plus facile de se débarrasser de quelqu'un pour trouver une autre personne, meilleure, plus jeune, plus performante dans son métier.

Positionnement artistique

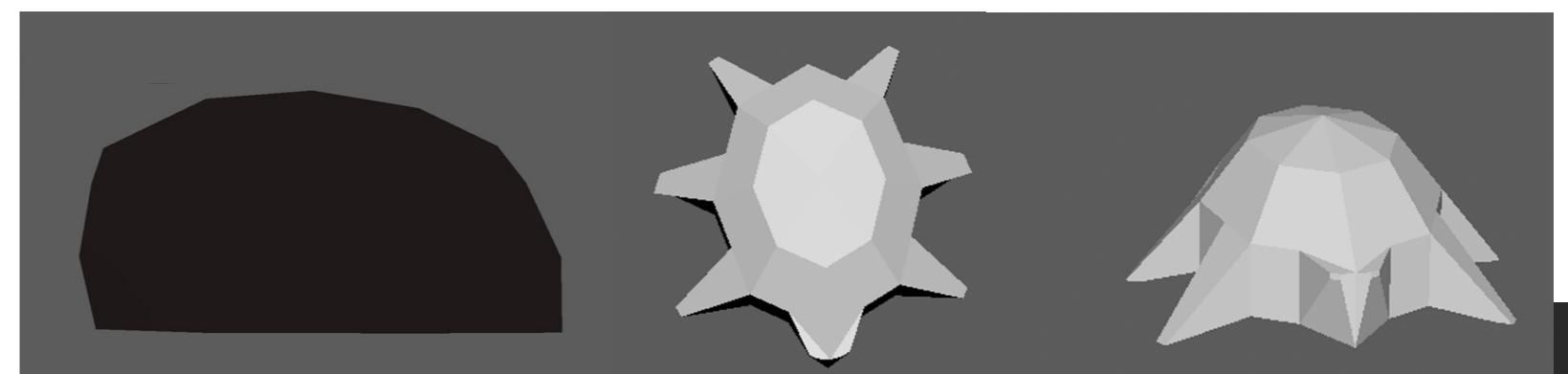
J'ai choisi d'utiliser des couleurs récurrentes dans des thèmes entourant la surveillance ou même la dictature: le rouge, le noir et le blanc.



L'univers graphique de mon jeu est assez froid et répétitif, l'idée étant de donner un aspect complètement scientifique, distant et objectif. J'avais envie de transmettre le contexte de mon scénario sans introduction ni subjectivité, le spectateur est une personne extérieure qui découvre les recherches des scientifiques.



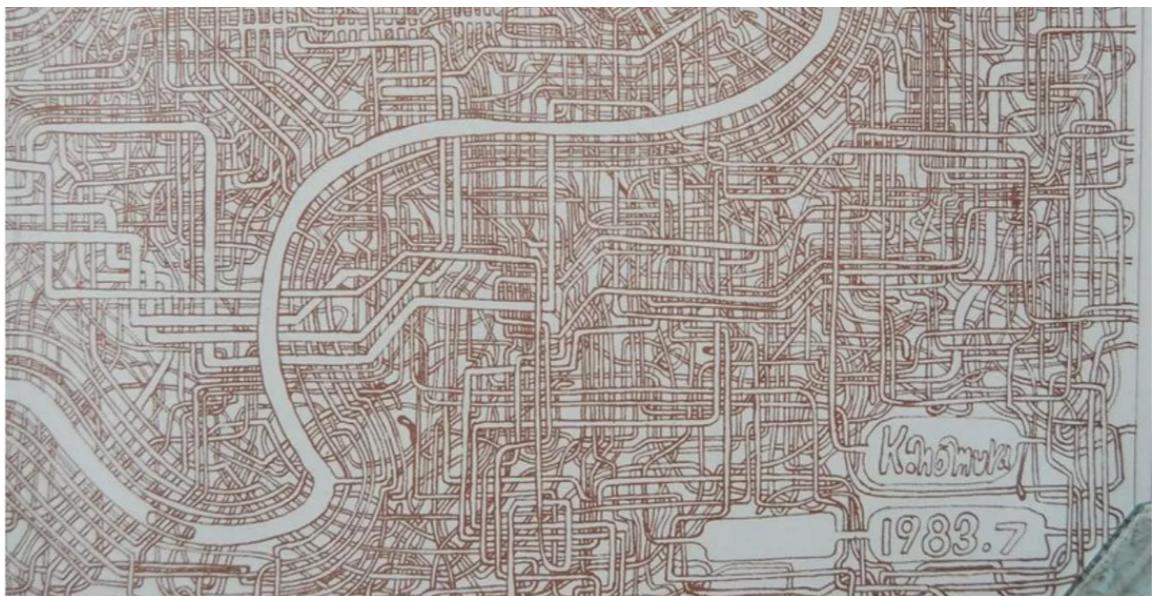
Au début du projet je pensais prendre un style plus libre que celui que j'ai finalement pris. J'avais prévu d'utiliser des formes plus aléatoires. Mais au fil du temps j'ai préféré neutraliser les formes, des créatures ou des constructions. Je me suis dit que faire disparaître l'individualité à travers des formes plus communes était plus pertinent par rapport au thème et à l'intention de mon projet.



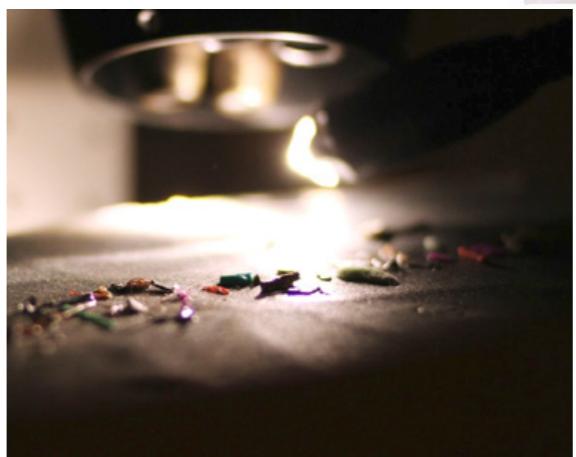
Calendrier de production : Recherches

La première étape a été de trouver ce sur quoi je voulais travailler. La vidéo qui m'a servi de base montrait des insectes grouillant et se déplaçant d'une manière qui m'a rappelée un comportement humain, notamment le métro parisien.. J'ai donc fait des recherches sur les comportements de masse, d'insectes ou d'humains.

Planche de recherche et références



World's most difficult maze
Kazuo Nomura
Ant farm



Micro Events par
Britt Hatzius et Tom Kok 2012



Border Patrol de David Rokeby et Paul Garrin 1995

Calendrier de production : Recherches

2 Semaines

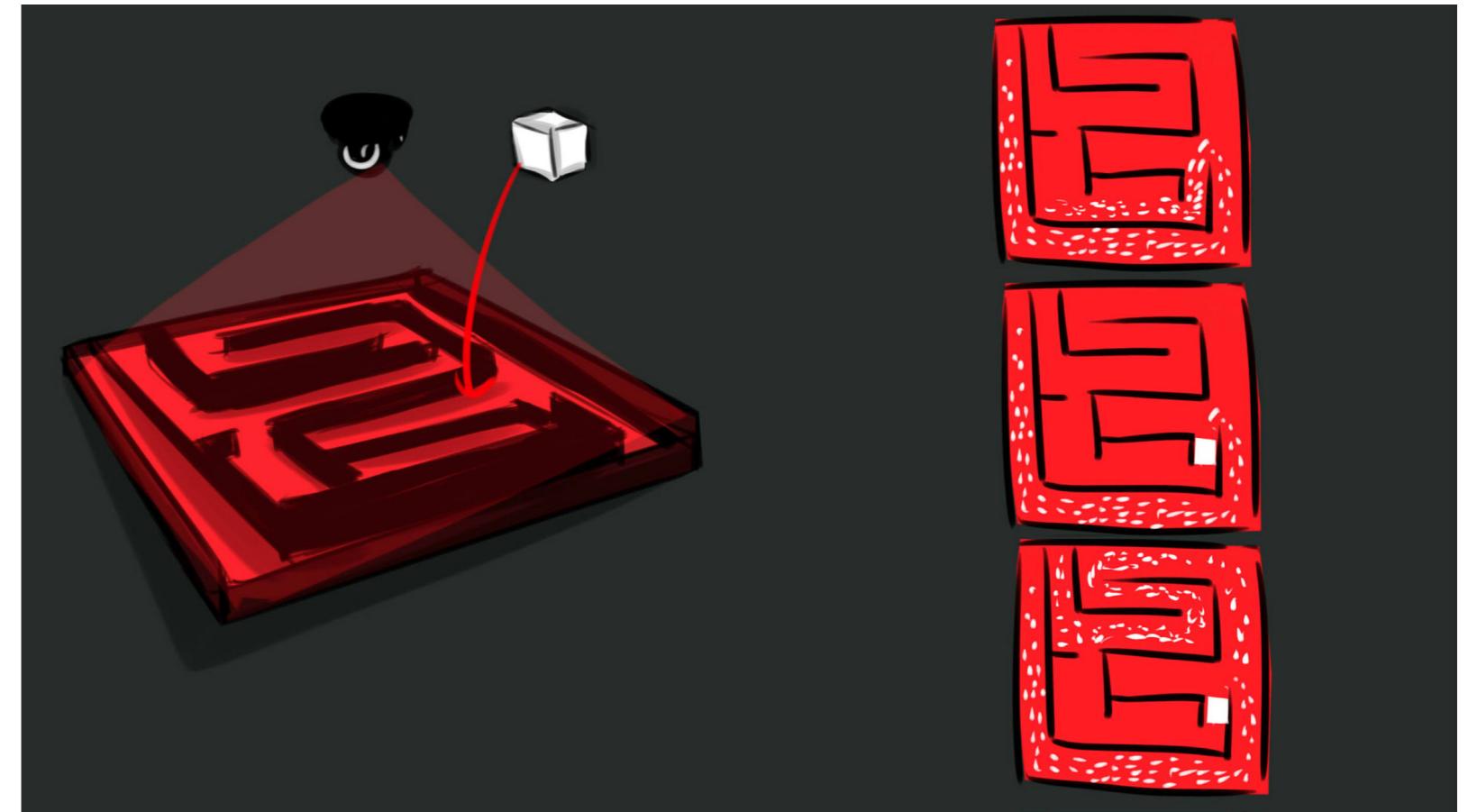
L'observation des comportements de foule, chez les humains ou même les animaux, m'a évoquée à la fois l'idée de la surveillance vidéo et de l'observation scientifique.



Border Patrol de David Rokeby et Paul Garrin 1995



Micro Events par Britt Hatzius et Tom Kok 2012



J'ai fait des recherches graphiques autour de ces principes, et les insectes dans la vidéo m'ont rapidement fait penser aux galeries qui peuvent être creusées par certains insectes, qui m'ont ramenée à l'idée du métro. J'ai donc rapidement eu envie de travailler avec une sorte de labyrinthe, une construction, à l'apparence naturelle ou au contraire industrielle, comme une construction humaine.

J'ai aussi rapidement décidé de travailler avec un point de vue fixe, comme celui d'une caméra de surveillance, j'ai pensé à alterner entre différents points de vue fixes mais j'ai finalement choisi de montrer la construction globale pour donner vraiment l'impression d'observation et de surveillance constante: les créatures ne peuvent pas échapper à la caméra.

Calendrier de production : Prototype

19 Mars - 3 Avril

La création du prototype de mon projet est probablement ce qui m'a demandé le plus d'efforts, puisque comme dit précédemment, j'ai fait énormément de tests et de recherches afin d'aboutir à des résultats qui me plaisaient.

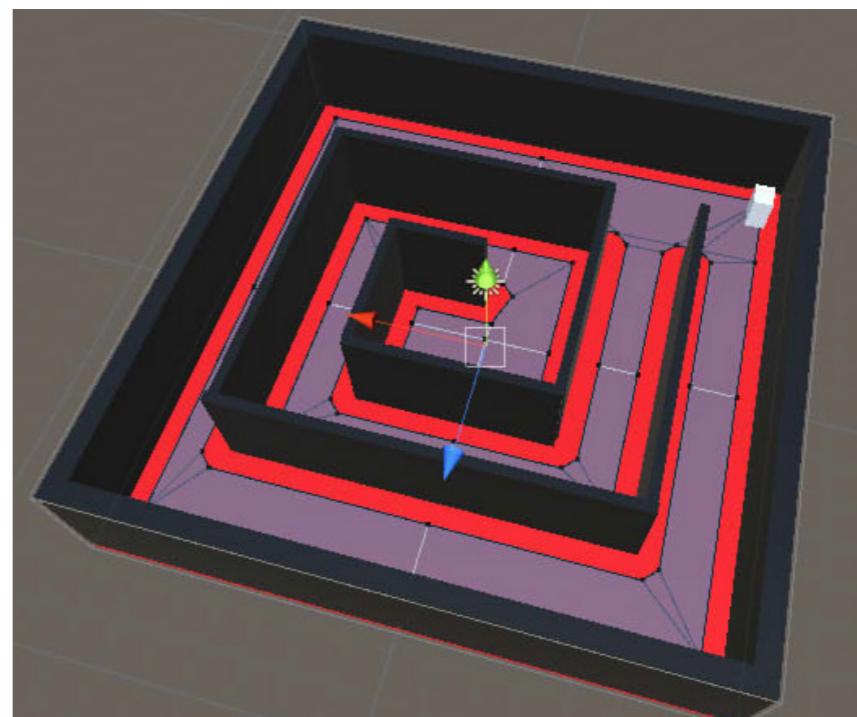
Je me suis beaucoup aidé d'internet dans ces dites recherches, mélangeant des tutos et des codes que je trouvais pour essayer de m'approprier ce que j'y trouvais d'utile.

Toutefois le prototype n'avait pas encore la partie scénaristique ni le texte apportant du contexte, j'étais encore dans l'hésitation au sujet de la finalité du projet.

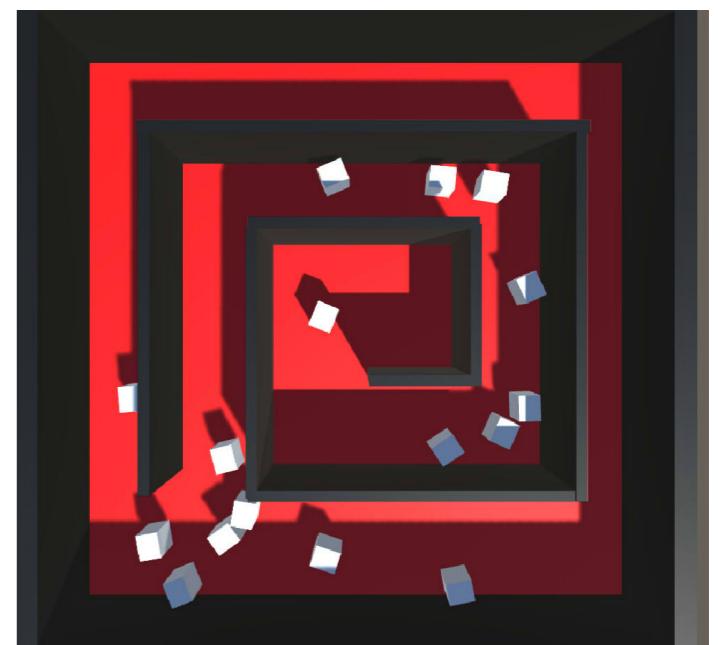
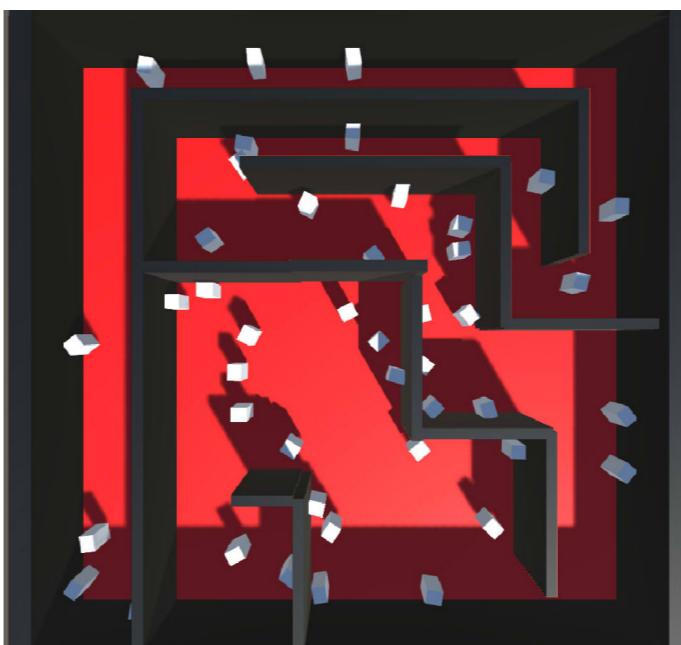
La créature n'est qu'un pavé blanc à ce stade, et les différentes simulations se basent sur des moyens de déplacement différents. Dans chacune expérience, la ou les créatures devaient atteindre un objectif ou en poursuivre un. J'ai testé plusieurs moyens de faire se déplacer ces créatures.



Certaines simulations étaient basées sur l'utilisation d'un mesh de navigation, c'est à dire une structure de donnée utilisée en intelligence artificielle qui permet de définir les zones d'un environnement 3D où un agent informatique peut se déplacer.



L'une d'entre elles reposait sur un simple code faisant bouger les créatures de façon aléatoire en évitant le contact avec d'autres créatures, et d'autres partaient de codes bien plus compliqués contrôlant le comportement de déplacement d'une créature ou de plusieurs à la fois selon l'effet recherché.



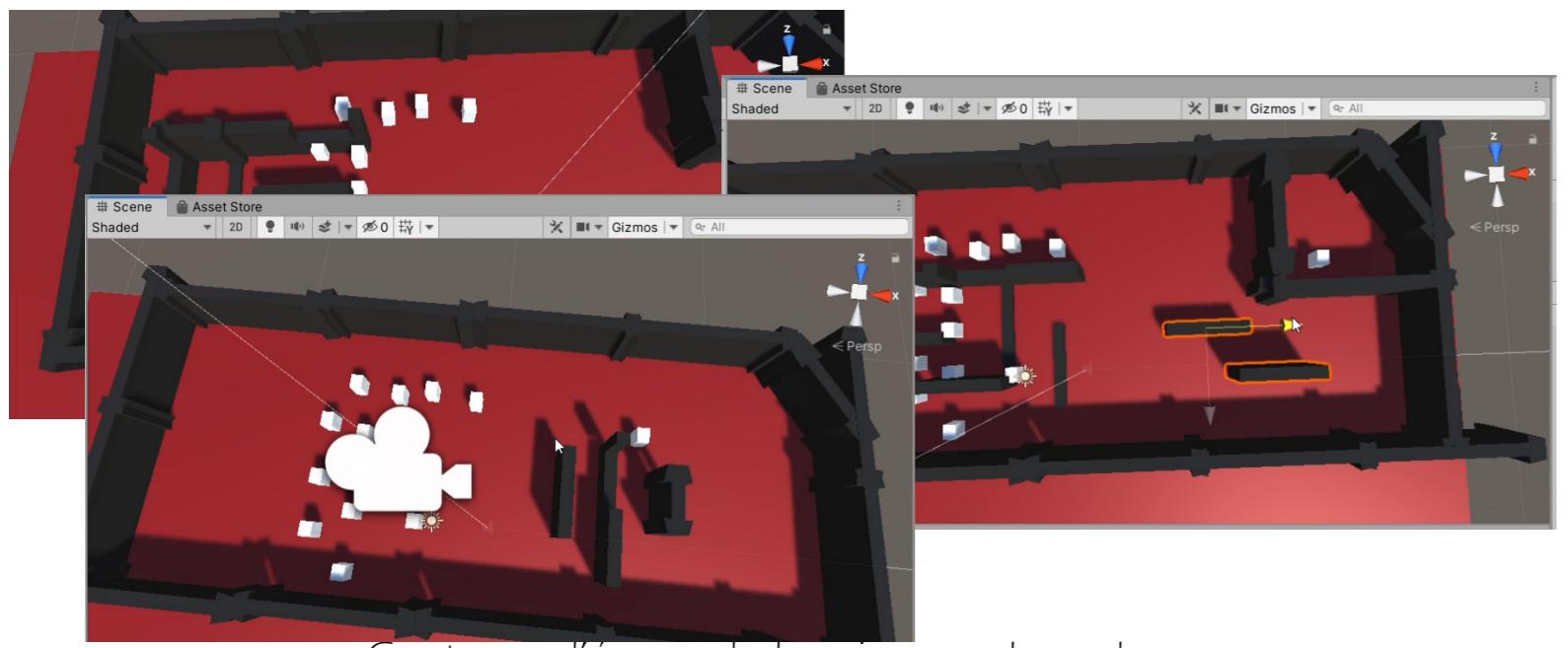
Calendrier de production : Application

3 Avril - 12 Juin

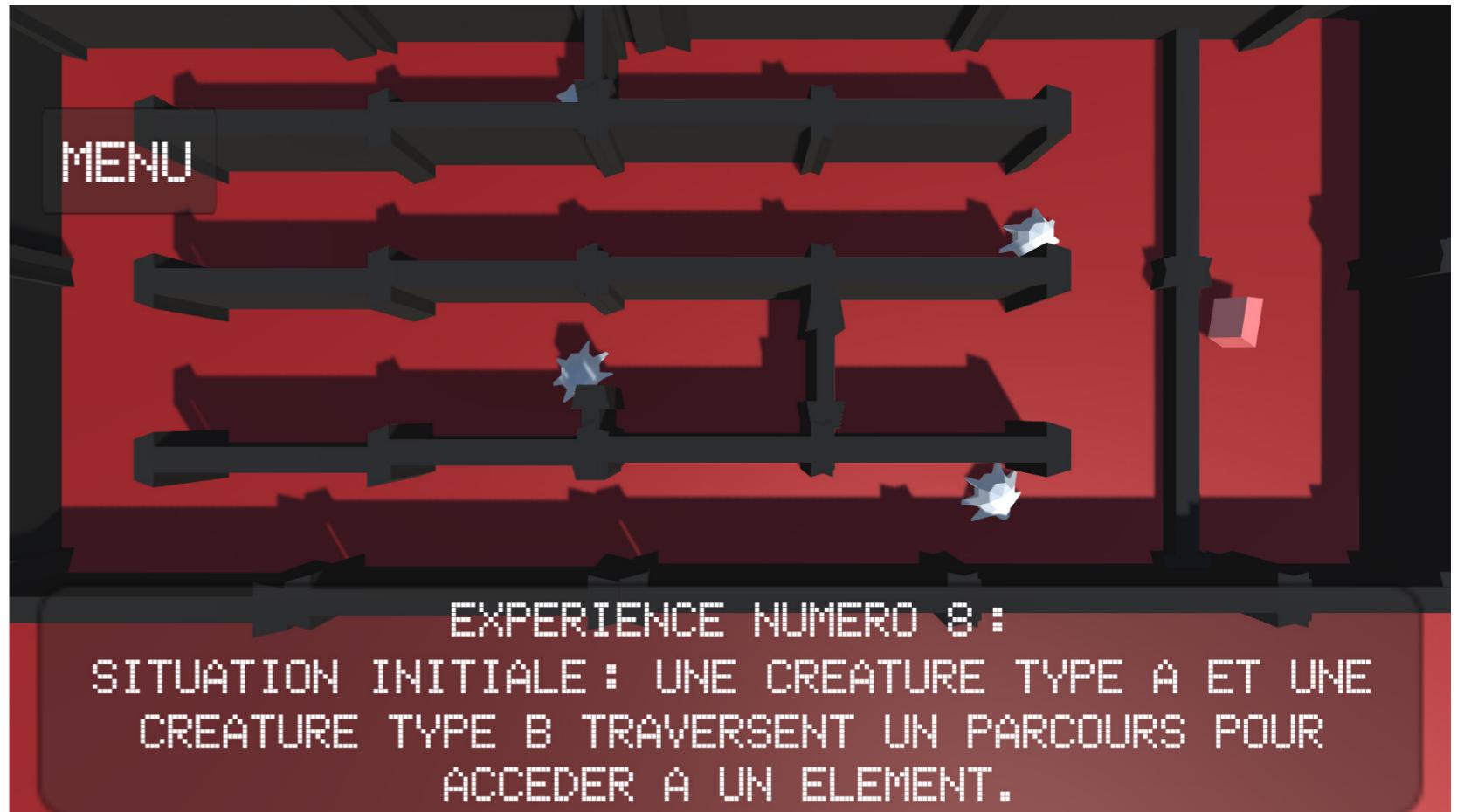
C'est l'écriture du scénario de façon plus précise qui m'a aidé à renforcer mon propos puisqu'avant, j'avais une idée globale mais elle n'était pas assez claire à mon goût.

J'ai décidé de rajouter du texte pour préciser le contexte au spectateur, sous formes de notes assez froides et distantes, des remarques qui cherchent juste à noter les observations. J'ai préféré ne pas expliquer ouvertement ce qu'étaient ces simulations, ou même dans quel but elles étaient faites, préférant laisser le spectateur comprendre peu à peu.

J'ai aussi utilisé le son pour donner des indices au spectateur, en utilisant des bruits assez désagréables, des vibrations, des effets de glitch, des bruits de tambour. Au fil du temps, la musique devient de plus en plus inquiétante: une « progression » inspirée des vidéos d'Alan Resnick, comme *Unedited Footage of a Bear* ou *This House has people in it*.



Captures d'écran de la mise en place des murs



Mon projet se passe dans un contexte particulier: des scientifiques observent le comportement de différentes créatures. L'idée est que cette série d'expériences fait parti d'un ensemble plus large. En effet, dans l'univers où ces petites créatures existent, l'efficacité est primordiale. Il faut tout tester, et tout doit être optimisé au maximum. Une créature non efficace, qui perd trop de temps ou ne parvient pas à accomplir ses objectifs, est un poids dont la société n'a pas besoin.

Ce scénario a à la fois été inspiré par notre contexte actuel, notamment par le système de surveillance implanté en Chine, où des points sont donnés ou retirés aux citoyens selon leurs actions quotidienne, mais aussi par des œuvres littéraires ou vidéos, comme *1984* de George Orwell et un court-métrage, */Dé/TESTABLE* de Golden Moustache.

Calendrier de production : Représentation physique

17 Juin - 30 Juin

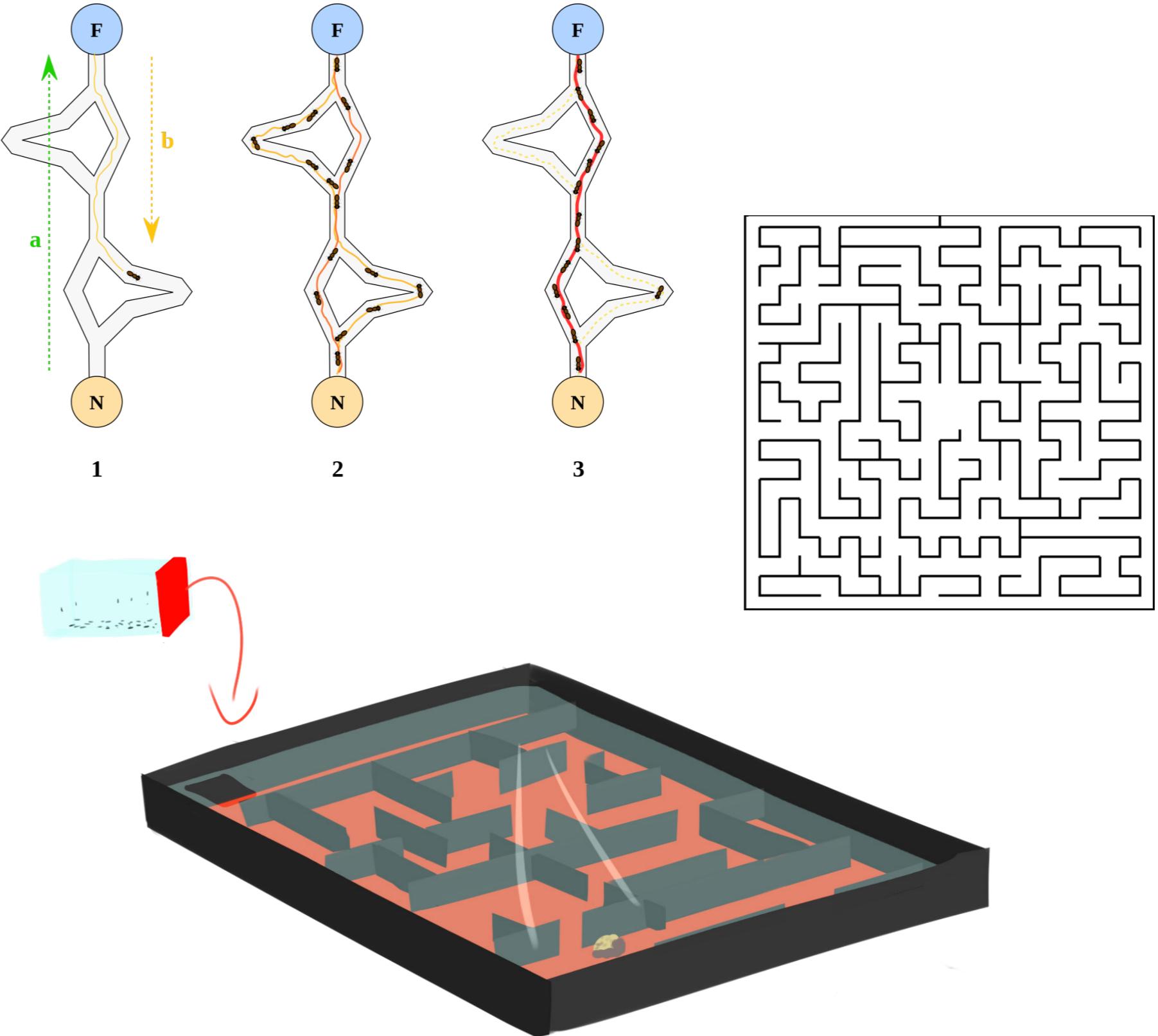
La partie programmée de mon projet est à mes yeux terminée, puisque c'est ainsi que je voyais mon projet. Toutefois, je n'ai pas pu réaliser la partie physique de mon projet.

Je ne désirais pas faire de contrôleurs physiques, l'interface de l'ordinateur me satisfaisant pour la monstration de mon projet. Toutefois, je l'imagine accompagné d'une installation physique.

Mon intention serait de réaliser une construction telle que celles utilisées dans le projet, mais plus complexe, sous forme réelle. La construction serait faite en plastique, sur la surface d'un carré de 30 centimètres de côté.

Les parois intérieures seraient aussi faites de plastique et formeraient un labyrinthe. Par-dessus, je poserais une plaque en plastique transparent permettant d'observer l'intérieur. Il n'y aurait qu'un seul trou dans la plaque, un espace pour pouvoir y glisser les «cobayes», des fourmis.

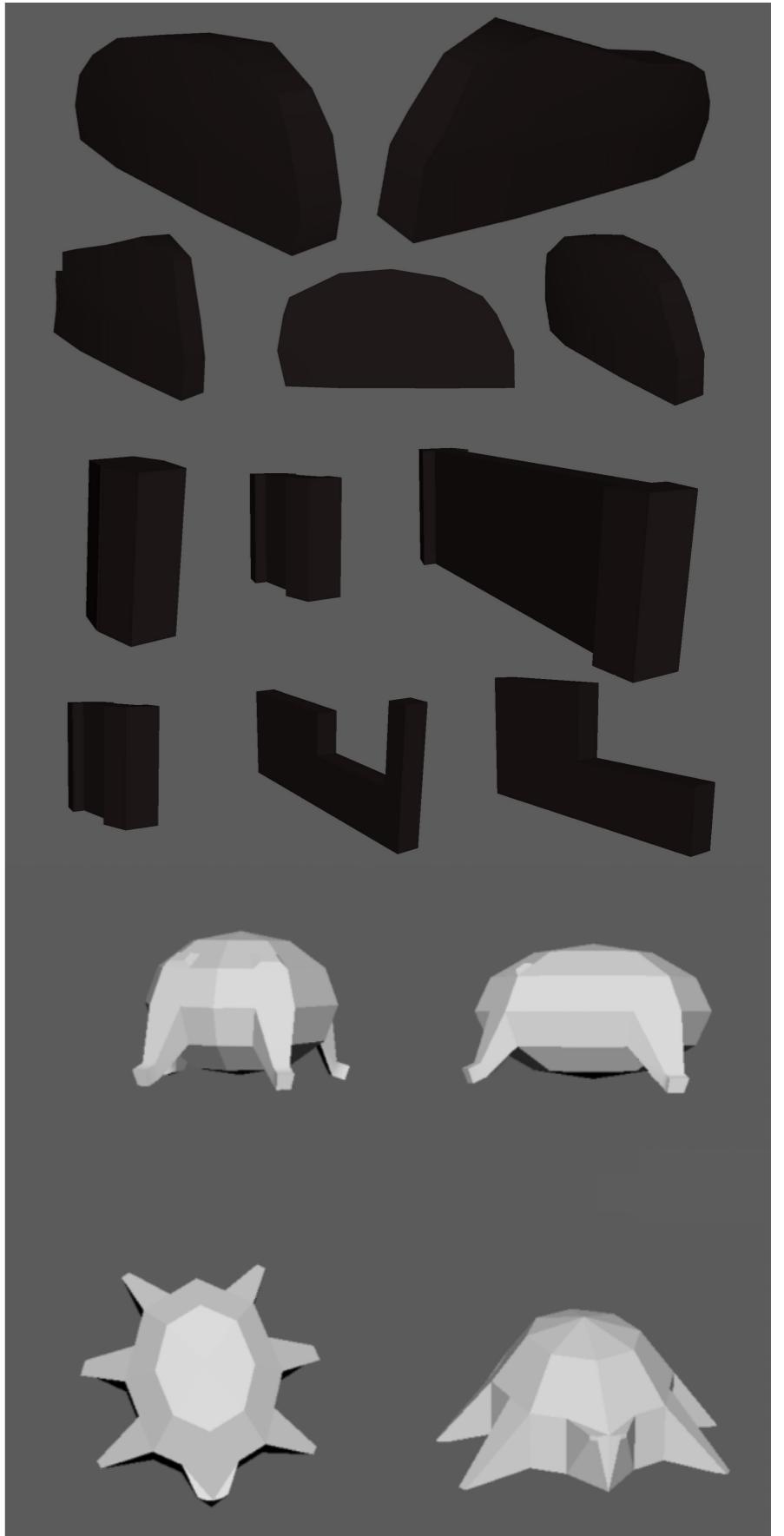
A un endroit du labyrinthe, il y aurait de la nourriture pour attirer les fourmis. Là, il n'y aurait plus qu'à observer le comportement des fourmis.



Etat d'avancement



Captures d'écran des simulations



Modélisations 3D