

Dossier projet

Zone profonde

Sommaire

Biographie

Synopsis

Note d'intention

Positionnement artistique

Matériel, logiciels, médias, et techniques utilisés.

État d'avancement du projet

Calendrier de production

Biographie

Michaël Salomé, 21 ans, étudiant à l'Esa Bruxelles en 2e année arts numériques. Attiré très jeune par l'univers du jeu vidéo et plus tardivement par le dessin, il traite souvent de sujets crus, voir violents, comme la mort, le sexe, etc... Jonglant entre réalité imaginaire, il questionne le point de vue et la sensibilité de chacun sur ces sujets.

Synopsis

L'utilisateur commence sa plongée en enfilant une «tenue». Il place un drap autour de sa taille, synonyme de tenue de plongée, et se prépare pour une descente en eau profonde. Le but ici est de proposer une expérience unique, semblable à une plongée dans les profondeurs de la mer. En effet, plus on se rapproche du capteur, et plus on plonge dans ce monde étrange. Des images s'ouvrent, tout s'obscurcit, d'autres apparaissent, un peu à la façon d'hallucinations, des sons étranges retentissent, etc... L'expérience se veut calme, apaisante, et très contemplative. Le spectateur n'aura qu'à marcher et profiter du spectacle à l'écran.

Note d'intention

Ce projet reflète mon attachement à la mer et tout ce que cela représente pour moi. Photo d'enfance, de vacances, d'œuvre audiovisuelle, etc..., j'y intègre tout les éléments qui se rapproche de loin ou de près à celle ci. D'ailleurs, ces dernières flirt entre le réalisme et l'imaginaire. À l'aide d'outil comme Deep Dream (programme qui trouve des «images» semblables aux éléments d'une photo, afin de donner une dimension hallucinogènes aux photos) ou Arthbreeder (programme visant à créer à partir d'image existantes des paysages surprenants, pouvant être modifié par la suite), j'essaye d'amener une dimension imaginaire, voir complètement fantastique. Il n'y a pas de bonnes ou mauvaises images, mais seulement l'interprétation que je fais de ces dernières, ainsi que l'interprétation que le spectateur pourra en tirer en utilisant mon projet. Le but ici est de, pendant quelques minutes, voyager dans un univers tantôt étrange, tantôt familier, et replonger dans ses souvenirs.

Positionnement artistique

Je m'inspire énormément d'Altered States, réalisé par Ken Russell. Le film retrace le voyage du chercheur Edward Jessup, tant au niveau géographique que psychologique. Sa constante recherche par rapport à la schizophrénie le pousse à tester certaines expériences étranges et à tester une substance aux effets très étranges.

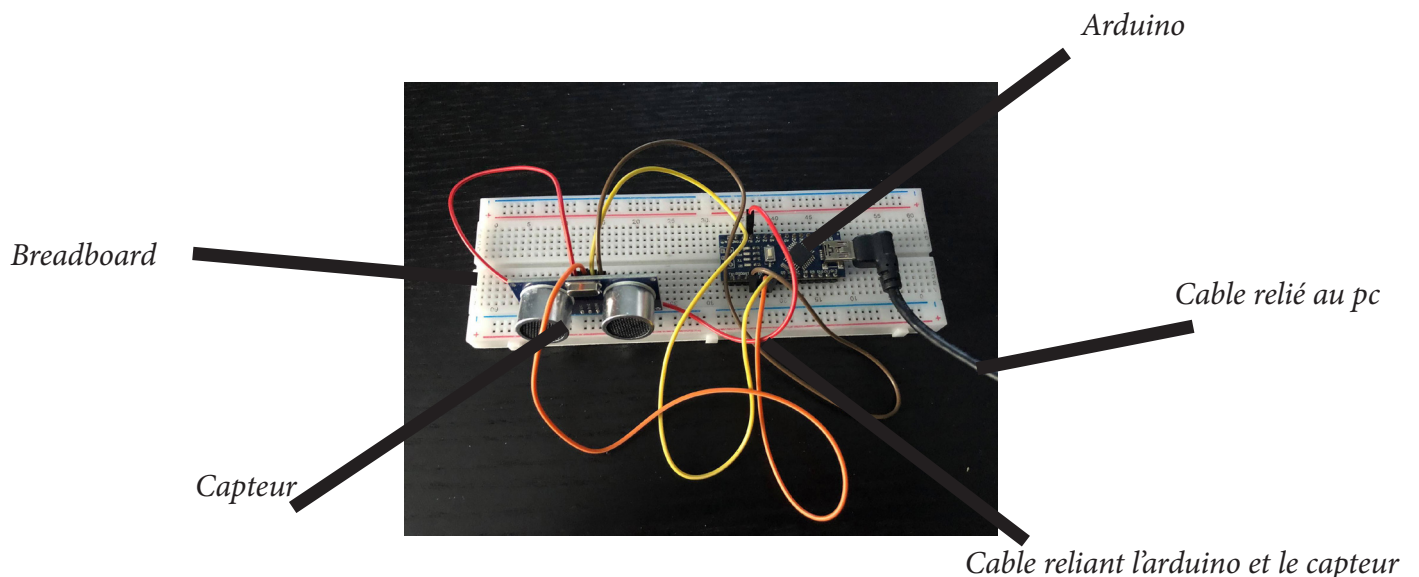
L'aspect hallucination y est très réussi, et les effets de ces dernières sont particulièrement intéressants. Je reprends un peu cette idée dans le traitement de mes images. En effet, à partir d'une image tout ce qu'il y a de plus normal, j'essaie d'explorer d'autres dimensions, d'autres photos pouvant s'apparenter à ces dernières, ce qui crée un ensemble de clichés, tantôt réalistes, tantôt tirés de rêves, ou encore ressemblant à des hallucinations. Grâce à Deep Dream, cette façon de créer ces images est tout à fait possible. Le côté hallucination et imaginaire, voir quasi dérangeant, s'embrasse donc à merveille.

La manière dont je compte disposer mes images dans l'espace s'inspirent aussi d'hallucinations. Elles apparaissent puis disparaissent, traversent l'écran très vite, etc... Il y a ici une volonté de flirter entre le réel et l'irréel.

Le travail de Félix Luque Sanchez m'intéresse. Surtout la façon dont il a utilisé des capteurs dans certaines de ses œuvres. Je pense que la manière dont on utilise certains objets permet d'obtenir des résultats très différents, et parfois surprenants. Le fait de rencontrer des problématiques et d'y trouver une solution fait aussi partie du projet.

Matériel, logiciels, médias, et techniques utilisés

Tout d'abord, le capteur est l'élément central du projet. Il doit absolument être placé sur une surface plane et dégagée, et si possible sans interférences d'objets autour. Ensuite, ce capteur est relié à un arduino par de petits câbles, et ce dernier est lui même relié à un ordinateur par un câble. Le tout est accroché à un breadboard. C'est un dispositif qui permet de réaliser le prototype d'un circuit électronique et de le tester. Le schéma ci-dessous permet de mieux visualiser l'installation de ce dernier.



Ici, j'ai utilisé un arduino nano. Arduino est une marque, qui fabrique en fait des cartes électroniques matériellement libres sur lesquelles se trouve un microcontrôleur. Ici, l'arduino permet de transférer les données que le capteur capte à Unity, afin qu'il interagisse dans la scène.

Unity est un moteur de jeu multiplateforme, qui permet de réaliser bon nombre de projet. Dans ce cas précis, Unity m'a permis de créer une scène avec tout les éléments indispensable au projet, et d'ensuite exporter le projet afin de le présenter au spectateur sous une version finale et plus ergonomique.

Il est aussi indispensable de faire tourner Processing (un environnement de développement libre), afin que ces données puissent être envoyée à Unity. Enfin, un écran est relié à l'ordinateur, afin de permettre une lecture plus agréable du projet. Le spectateur n'aura simplement qu'à marcher afin de voir le résultat.

Calendrier de production

27/04-10/05: Création des visuels

11-05-24/05: Création des derniers codes pour le projet

25/05-07/06: Dernières vérifications et modifications