

PROJET PESTACLE

MYRIAM JUNG

BIOGRAPHIE

Je m'appelle Myriam Jung, j'ai actuellement 20 ans. Je me suis engagée dans des études artistiques dès 14 ans, soit dans un baccalauréat STD2A (Design & Arts Appliqués), où on m'a donnée de solides bases en méthodologie de création. J'ai alors découvert que j'appréciais d'avantage le travail sur ordinateur, car la diversité des outils numériques m'offrait un plus large champ d'action. J'ai suivi un an en Licence de langue et culture germanique à l'université de Strasbourg, qui m'ont fait prendre pleinement conscience de l'importance du langage, et m'ont poussée à travailler le texte également dans mes projets, et non plus seulement les formes et les couleurs. En m'éloignant du design, j'ai constaté que la sensibilité émotionnelle chez l'individu m'intéressait bien plus que ses besoins et envies (ce à quoi répond le design). Actuellement, cela fait bientôt 2 ans que je développe des projets sur base d'outils numériques variés, en cherchant à évoluer en tant qu'artiste, autant techniquement que dans mes engagements artistiques.

PESTACLE

NOTE D'INTENTION

Notre environnement actuel est rythmé par des manifestations et des grèves. Et cela sera encore plus vrai après cette crise. La remise en question de notre système est de plus en plus omniprésente. C'est dans la continuité de cette idéologie que je veux développer mon projet. Je souhaite illustrer la prise de conscience que peut vivre un individu, et plus particulièrement des émotions et sensations que cela peut générer en lui. Ce n'est pas tant le système judiciaire ou la structure de notre société même que je vise, mais plutôt la projection de ce système en nous. La façon dont nous l'avons intégré et qui nous contraint de l'intérieur.

Personnellement, accepter de devoir vivre dans un système injuste et essayer de prendre un maximum de recul pour m'en défaire est un combat du quotidien, qui remue en moi de nombreuses émotions, allant d'une sensation d'accomplissement personnel très épanouissante, jusqu'à la colère la plus frustrante. C'est tout ce panel d'émotions assez fortes que je cherche à représenter visuellement. J' imagine ne pas être la seule à être traversée par ces questionnements, et ces émotions, et j'espère par le biais de ce projet, au delà d'être un moyen d'expression personnel, de toucher des personnes vivant ce même cheminement intérieur. Peut-être qu'il saura les aider à mettre des mots, des sons, des formes et des couleurs sur ce sentiment.

Mon but ici n'est pas d'induire le spectateur à en venir à ce genre de questionnements, mais plutôt de lui offrir un support sur lequel se projeter émotionnellement. Donner du sens à ce que l'on ressent, lorsque c'est induit par quelque chose de dématérialisé, peut nous aider à reprendre le dessus sur nos émotions, et de mieux accepter la situation.

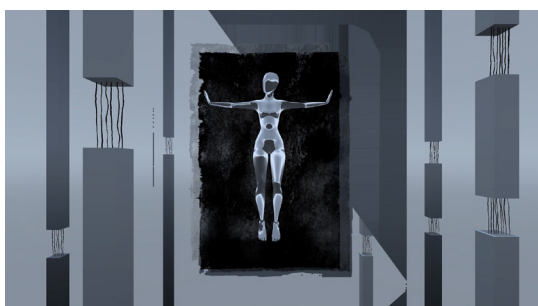
C'est également la première fois que je travaille le figuratif dans un de mes projets numériques. Soit le corps humain et ses mouvements. C'est un sujet que j'ai énormément travaillé par le biais du dessin étant plus jeune. Le corps humain est pour moi le moyen d'expression émotionnel le plus efficace et le plus «brut» possible. Sa compréhension est presque universelle pour tous. Les spectacles de danse (de danse contemporaine et classique plus précisément), sont les spectacles qui me touchent le plus d'ailleurs. C'est également pour cette raison que la vidéo de grève de l'opéra

de Paris m'a tant inspirée. Après avoir un minimum explorée la 3D et l'animation en 3D cette année, j'espère pouvoir passer à un niveau supérieur dans la communication à travers le corps, en me lançant dans une chorégraphie expressive et numérique.

SYNOPSIS

Le projet est présenté comme une performance audio-visuelle. Un performeur lit un poème qui défile sur un prompteur, afin de respecter le timing prédéfini. Les différentes animations s'activent en fonction de cette lecture. Le public assiste alors à l'évolution du personnage, des sons, ainsi que de son environnement.

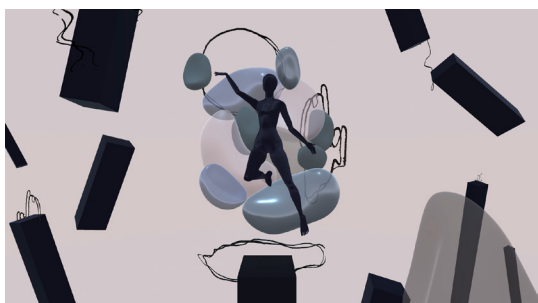
Le projet *Pestacle* se divise en 3 parties. Il dure entre 1 et 2 minutes.



La première partie se veut représentative d'une oppression. Le décor est composé de formes géométriques, et les couleurs utilisées se trouvent dans le spectre des gris colorés. Le son s'y veut gênant, sans vrai rythme, rappelant les bruits métalliques industriels.



La deuxième phase est liée à la colère. L'atmosphère est plus lourde et sombre. Le rouge-orangé entre en scène par touche. Le décor s'apparente à une grotte, ou encore à un cocon où le personnage exprime son mal-être et sa colère. Des roches s'animent au rythme du personnage. Ce dernier fait des gestes plus brusques et colériques. Les sons sont plus combatifs, avec un rythme régulier.



La troisième phase est celle de l'acceptation et de la reconstruction. Le personnage reprend ses esprits. L'atmosphère s'adoucit. Les couleurs sont plus harmonieuses. On retrouve des gris colorés, avec quelques touches de rosé et de bleu marine. Les roches sont toujours là, mais leur aspect s'est adouci également. Le son est moins pressant, et les pas de danse du personnage sont plus aériens.

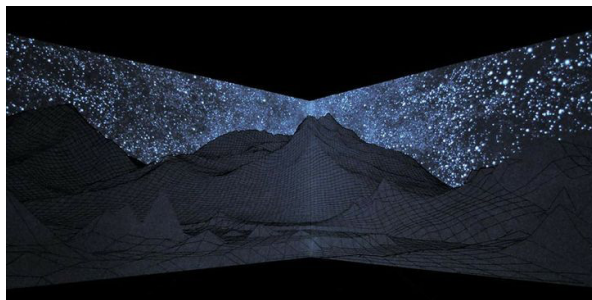
Ces 3 parties sont à interprétées avec le poème.

POSITIONNEMENT ARTISTIQUE

Mes projets artistiques visent la prise de conscience émotionnelle de leur public. Je cherche à toucher le spectateur émotionnellement, et pas tant intellectuellement. Personnellement ce sont les œuvres qui valorisent et communiquent avec ce qu'il y a de plus sensible chez nous qui me touche le plus, et j'espère que mes projets aient le même impact chez le spectateur.

Plus précisément dans ce projet, certains artistes m'ont inspirée.

Chez Joanie Lemerrier, c'est la forte présence de formes géométriques et la façon dont il les organise qui m'a inspirée. Il crée des œuvres immersives dans lesquelles il rend hommage à des paysages sauvages. Sa façon d'intégrer le spectateur à ses œuvres me parle énormément. Ses projets absorbent totalement le spectateur et les transposent dans son univers.



Projet *Eyjafjallajökull*, Joanie Lemerrier, 2010

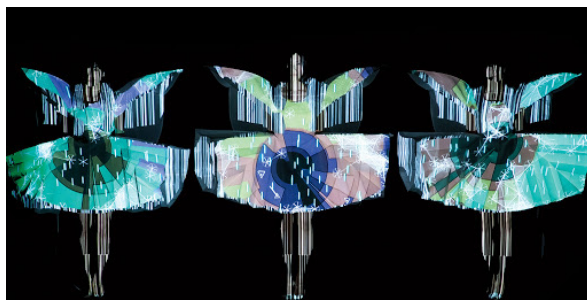


Projet *Nebulae*, Joanie Lemerrier, 2019

Les spectacles de danse numérique m'ont aussi beaucoup inspiré de manière générale, notamment pour le travail entre le corps et les éléments numériques, comme dans les spectacles Daito Manabe. Le décor numérique évolue en parallèle de la chorégraphie. Là aussi il y a un travail au niveau des lumières.



Performance revisitant la danse japonaise traditionnelle, Daito Manabe, 2018



Performance du Lions International Festival of Creativity à Cannes, Daito Manabe, 2013

En terme de poésie, je me suis inspirée de Baudelaire et de Robert Desnos, 2 poètes dont le travail m'a marquée plus jeune. Baudelaire exprime une frustration face au monde qui l'entour dans le *Spleen*, et Robert Desnos met sur papier ses émotions avec des mots simples. Il y a également quelques références au *Dictionnaire des idées reçues* de Flaubert.

Une tendance autour de l'expérimentation auditive (Poésie surréaliste, Poésie absurde, Poésie sonore) s'est développée à partir de la seconde moitié du 20^e siècle, mettant les poèmes plus traditionnels en retrait. Ces influences se ressentent encore aujourd'hui, lorsque l'on constate la prédominance des événements et performances vouées aux poèmes expérimentaux ou encore aux performances auditives (qui peuvent s'apparenter à la poésie sonore, qui se base essentiellement sur des onomatopées).

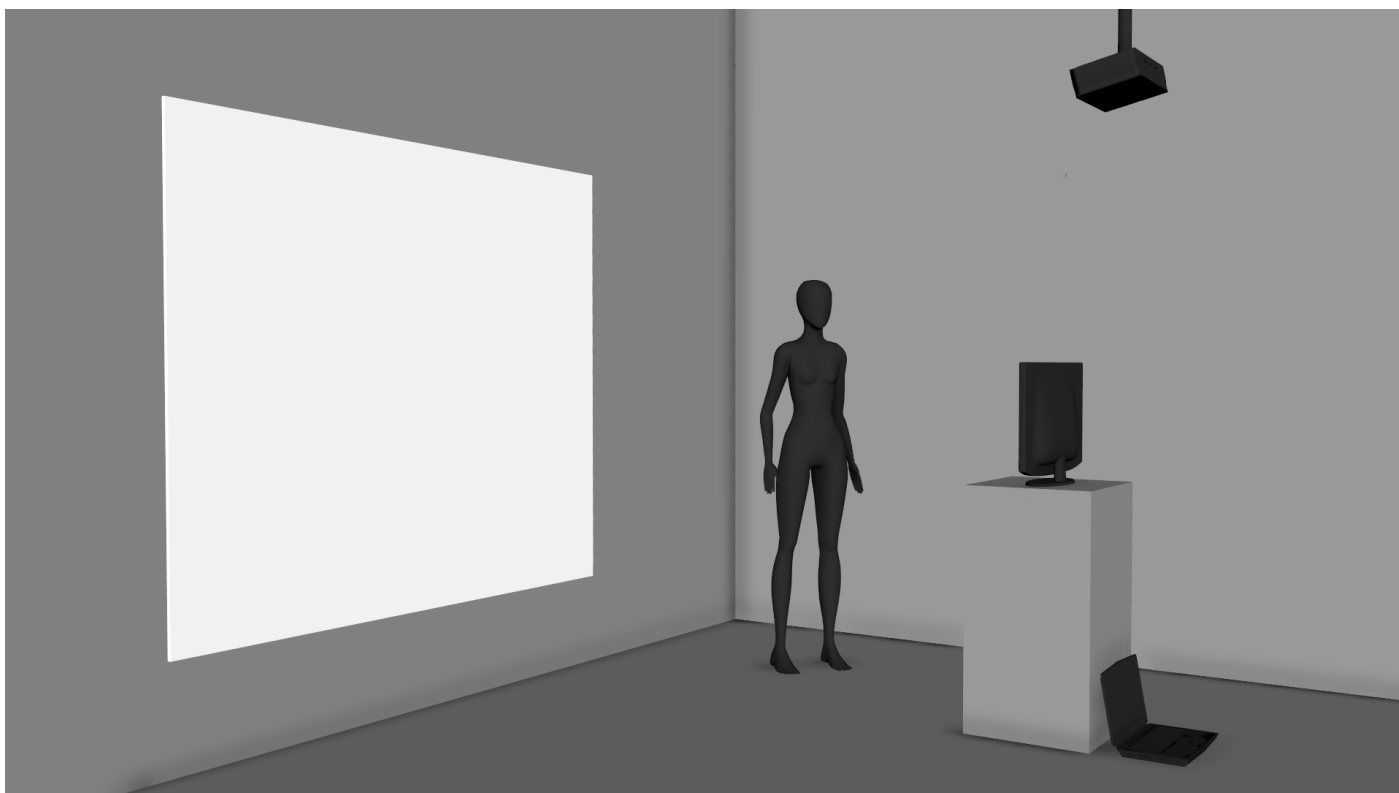
J'ai décidé de m'éloigner un peu de cette tendance. Bien qu'on retrouve l'idée de L'aspect narratif est très important dans mon projet. Il s'appuie sur l'évolution d'un personnage et de son environnement, exprimant un cheminement psychologique.

MATÉRIEL, LOGICIELS, MÉDIAS ET TECHNIQUES UTILISÉES

Le logiciel principal que j'utilise est unity. Il gère les différents éléments produits (3D, 2D, son) ultérieurement avec du code. La 3D est réalisée sur Maya et Zbrush, et le son est généré à partir de LMMS. Au niveau des éléments 2D, je me suis appuyée sur des expérimentations à base d'encre et de peinture, que j'ai retravaillé dans TvPaint et Photoshop. J'ai travaillé avec des encres pinceaux épais, pour garder la trace de ce dernier, dans le but de jouer sur l'expressivité des gestes.

Au niveau du matériel, le projet doit être exposé dans un lieu plutôt sombre. Il nécessite un projecteur, sur lequel sera branché un ordinateur abritant l'application .exe du projet. Pour le poème, un écran branché sur ce même ordinateur est nécessaire pour servir de prompteur au poème.

Exemple de présentation



ÉTAT D'AVANCEMENT DU PROJET

Mon projet se situe à un stade viable. Plusieurs améliorations et retouches peuvent être faites, notamment en terme d'animation et de lumière, pour que le son s'y adapte mieux. Il y a possibilité d'optimiser les scripts également.

Il s'agit néanmoins d'une version présentable et fonctionnelle, qui a largement dépassé le stade de prototype.

CALENDRIER DE PRODUCTION

Janvier | Février | début Mars - Phase de conception. Dégagement des concepts, émotions et thèmes que j'ai envie de travailler dans ce projet. Réalisation des premiers croquis. Recherches autour des possibilités techniques.

Fin Mars au 2 avril - Première phase de production. Réalisation d'un prototype basé sur les recherches réalisées précédemment. Recalibrage du projet en termes de fonctionnalité, d'efficacité, ainsi qu'en rapport à mes propres capacités.

Semaine du 27 avril : Mise en place du dossier de production finale, définition des ambiances finales à partir de croquis, avancement en termes de son.

Semaine du 4 mai : Fin de la production des extraits sonores. Sur base de ces sons, enregistrement vidéos de mouvements pour avoir une référence pour les animations. Trouver des mots-clés pour le poème, pour définir des mouvements adéquats.

Semaine du 11 mai : Début des animations 3D dans Maya. Mise en place des extraits sonores dans unity avec premiers essais. Début de la production des sprites en parallèle.

Semaine du 18 mai : Fin de la production des sprites. Ecriture du poème, travail sur les mots-clés.

Semaine du 25 mai : Pause. Examens Théoriques.

Semaine du 1 juin : Animation dans Maya suite. Production Sprites suite + travail sur le script de déclenchement de décor/personnage pour le timing.

Semaine du 8 juin : Animation dans Maya suite et Fin, travail sur la texture du personnage 3D. Sprites fin et travail du timing suite. Mise en place des animations dans Unity.

Semaine du 15 juin : Finiologie au niveau du timing et du script.