



Résidence – Ateliers – Programme de recherche
«Les Inclassables »

Un regard numérique sur Montréal

Avant-Projet

- Projet – un regard numérique sur la ville -

Œuvre interactive multimédia

Le projet est la réalisation d'une **application multimédia** intégrant plusieurs formes d'art : graphisme, art 3D, mise en image de scénario, interactivité, vidéo, design sonore et composition musicale.

Le cadre de fond de cette application sera la création d'un **environnement urbain** basé sur la ville de Montréal et transformé en une autre réalité artistique que l'on appellera dans ce projet «ville **miroir** ».

L'application multimédia est une forme d'art qui associe des expressions traditionnelles et les nouvelles technologies.

Décor : ville de Montréal

Le choix de la ville s'est porté sur Montréal pour plusieurs raisons, tout d'abord l'intérêt porté à cette ville et à la culture québécoise et canadienne et aussi la facilité d'échange et d'intégration avec d'autres artistes francophones au niveau de la langue.

L'œuvre réalisée utilisant la langue française, elle pourra être appréciée à la fois par le public français, canadien et plus généralement francophone.

Rencontres de différents arts : photographie, graphisme, musique, écriture, design sonore et visuel...

Un des intérêts de ce projet est de faire se rencontrer par le biais des nouvelles technologies plusieurs formes d'expression et de les mettre en interaction les unes avec les autres. Ainsi l'application multimédia pourra intégrer des créations numériques et des créations numérisées. Le travail consistera dans la réalisation de ces créations (musique, histoire, graphisme...) et l'incorporation de médias à partir d'éléments déjà existants (photos de la ville, ambiances sonores...).

Concept

Le concept de l'application projetée est au croisement des chemins de l'art contemporain, du film interactif, du jeu vidéo, de la bande dessinée, de la visite virtuelle et de la vidéo.

La création permettra à l'utilisateur, c'est à dire au public, de s'immerger dans un monde où il incarnera un personnage évoluant dans une ville virtuelle inspirée de la réalité de Montréal. Ce personnage vivra une histoire interactive faisant intervenir des personnages, des lieux, des œuvres d'art déjà existantes, des créations nouvelles au niveau musical et graphique.

L'application sera bel et bien une œuvre à part entière incluant un scénario et un univers surréaliste nouveau, et non une sorte de galerie d'art virtuelle.

De plus l'interactivité du multimédia permet une participation de l'utilisateur par le biais de choix et de décisions qui enrichissent l'œuvre en la rendant non linéaire.

Intégration de rencontres virtuelles avec des artistes de Montréal

Le projet peut intégrer des échanges et des rencontres avec des artistes locaux très facilement et dans une optique de création en commun. En effet la reconstitution d'un espace virtuel basé sur la réalité de la ville permet d'intégrer différentes formes d'art représenté localement :

Urbanisme : conception de modifications virtuelles de la ville

Arts graphiques / plastique : visites virtuelles de galeries (peinture, sculpture, design, concert...)

Comédie : enregistrement de voix off pour les personnages 3D

En outre des modèles de textures photoréalistes seront utilisés pour les personnages, il faudra donc faire des séries de photos avec soit des personnages anonymes de la rue soit certains artistes qui voudront bien se prêter au jeu.

Scénario utilisant le décor de la ville

L'intérêt du déplacement à Montréal est de pouvoir réaliser sur place des prises de vues photographiques, des enregistrements audio, des prises vidéos, de rencontrer des artistes locaux, d'intégrer certains de leurs travaux, et tout cela dans un décor riche culturellement et agréable.

Une partie du travail consistera à repérer les lieux ou endroits intéressants dans Montréal susceptibles d'alimenter le scénario et de proposer des extrapolations graphiques intéressantes.

Conception réalisation in situ

La conception de la navigation de l'application multimédia sera réalisée dans le cadre de la résidence à Montréal pour pouvoir intégrer tous les éléments réalisés sur place.

Intégration finale à l'atelier

L'atelier mis à disposition servira pour :

- Les prises de vue intérieures et particulièrement pour la création des textures des personnages,
- pour les enregistrements audio d'intérieur (musique, voix...),
- pour les réunions avec les artistes,
- pour tout le développement multimédia (installation des machines).

Il servira aussi de studio de musique avec éventuellement l'aménagement d'une cabine d'enregistrement.

Techniques artistiques mises en œuvre et logiciels :

Composition musicale

Composition assistée par ordinateur, composition traditionnelle,
Séquenceur, sampler, instruments acoustiques,
« Steinberg cubase »,

Design sonore

Prise de sons ambiants, traitements, synthèse,
« Sonic Foundry Sound Forge »

Photo

Vues de la ville, photo de personnes pour les modélisations,
Matériel : appareil photo numérique

Art graphique

Retouche des images de la ville, création de nouvelles images, dessin assisté par ordinateur,
« Adobe Photoshop »,

Panorama 360 °

Création de lieux à partir de photos numériques retouchées
« Quicktime VR » , « VR WORX »

Modélisations 3D des personnages

Création de modèle 3D, création de textures photoréalistes à partir de photos numériques
« Curious Lab Poser »

Vidéo

Séquence vidéos filmées et montées numériquement, retouche, trucages,
« Adobe Première »

Intégration finale, inter- activité

Création du moteur informatique
« Macromédia Director »

Les Lieux

La première partie du travail consistera au repérage de lieux qui constitueront les décors. Pour cela il faudra repérer à partir de la carte de Montréal et choisir les endroits qui paraissent les plus intéressants à mettre en image et en musique. Chaque lieu aura sa propre ambiance musicale et sera reconstitué à partir de photos numériques sous la forme de panorama à 360°.

Un même lieu sera composé de plusieurs panoramas afin de proposer des déplacements à l'intérieur du lieu.

Les déplacements entre les lieux seront organisés grâce à la carte de la ville. Pour les besoins du concept et pour varier la diversité musicale un certain nombre de lieux sont déjà prévus, sans être encore localisés dans la ville de Montréal, notamment :

- Une grande place touristique ou un monument historique,
- Une avenue commerçante ou un marché couvert ou non,
- Une galerie d'art ou une salle d'exposition,
- Un quartier sombre ou un quartier ancien,
- Un parc ou un espace vert,
- Un théâtre ou une salle de spectacle,
- .. les autres lieux seront repérés sur place et s'inscriront dans le cadre de la conception in situ.

Le nombre de lieux n'est pas déterminé et dépendra du planning

Caractéristiques de chaque lieu :

Chaque lieu devra dépasser le simple panorama touristique de la ville et devenir un nouveau lieu entre la réalité de Montréal et une «surréalité» numérique, pour cela chaque lieu comportera :

- des modifications visuelles.
- une bande son d'ambiance basée sur des prises de son réelles.
- une mise en ambiance musicale composée sur place et utilisant des éléments pris sur place.
- des interactions avec le décor et les personnages présents.

Les personnages

Un autre travail sera de créer les personnages qui vont animer les lieux.

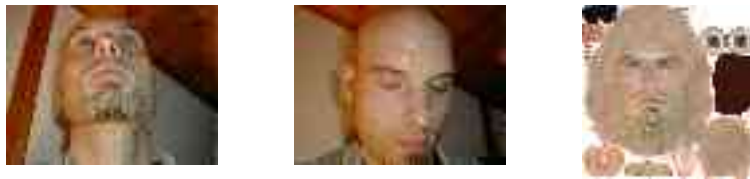
Ces personnages, au nombre d'environ une dizaine, seront en eux-mêmes des créations nouvelles, utilisant les techniques de l'image de synthèse mais aussi de la photo. L'idée est d'appliquer des photos prise en studio de véritables personnes de Montréal, de le retravailler et de les appliquer sur des modélisations 3D afin d'obtenir des personnages aux textures photoréalistes.

Le but est de **créer des personnages virtuels à partir d'échantillons humains** et non pas de reconstituer des personnes existantes.

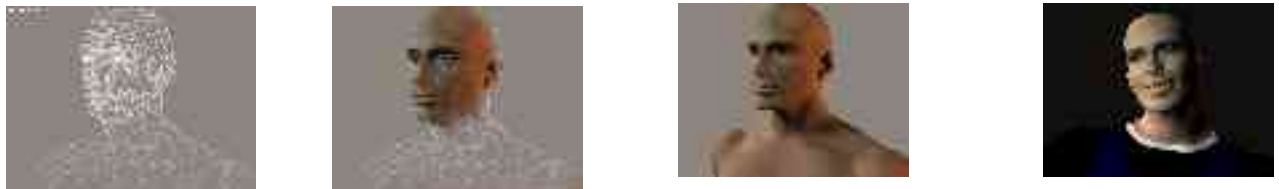
Ces personnages pourront ensuite, tels des avatars virtuels, avoir des comportements variés, être animés, parler, comme de véritables acteurs virtuels. Comme pour les lieux, quelques personnages de base ont déjà été prévus (homme d'affaires, femme fatale, mafieux, touriste, sportif, promeneur etc..) et les autres seront déterminés in situ en fonction des besoins du scénario.

Voici une illustration de la technique utilisée pour information :

1/ Prises de vue photographiques et création d'une texture



2/ Modélisation fil de fer, application de la texture, mise en lumière



Doublage voix

Les personnages pourront s'exprimer soit par écrit soit par oral, dans ce cas des personnes devront enregistrer les dialogues. Ces personnes pourront être des comédiens de Montréal ou des non professionnels. A noter qu'il n'est pas nécessaire que les personnes ayant prêté visuellement leur peau aux personnages doublent aussi leur voix, et on peut même imaginer qu'une personne ayant été photographiée pour un personnage X prête sa voix pour un personnage Y si l'effet obtenu est intéressant.

Créations complémentaires

Infographie

L'art graphique et la retouche d'image interviendront à différents niveaux du projet. Les prises de vue photographique faites dans la ville ou en studio vont être travaillées pour donner de nouvelles approches et créer des visuels artistiques. Ces créations seront ensuite réutilisées dans les scènes panoramiques, les scènes à plat, les vidéos, les rendus finaux. Des visites virtuelles de galerie d'art pourront aussi être ajoutées et permettre l'intégration d'œuvre d'artistes locaux.



Design sonore

Des enregistrements seront réalisés dans la ville pour avoir des ambiances sonores reflétant les particularités des différents lieux. Ces ambiances sonores seront aussi transformées et retravaillées à l'atelier pour s'intégrer au concept de la ville miroir. Il sera aussi effectué un travail de création sonore pour les bruitages et le doublage des personnages parlant.

Vidéo

Pour compléter la vision de la ville miroir des séquences vidéos seront intégrées dans la navigation, à certains moments clef de l'histoire ou dans certains lieux. Par exemple si le personnage principal va voir une salle de concert on pourra visionner une partie du concert virtuel en vidéo. Les vidéos seront réalisées à partir d'éléments filmés dans la ville et d'éléments numériques.

Composition musicale

Pour appuyer la création de l'ambiance de la ville miroir et illustrer les passages des vidéos, une création musicale sera effectuée parallèlement donnant toute la profondeur à l'immersion dans la ville miroir.

Interactivité

Le grand intérêt d'utiliser un support multimédia numérique est la possibilité d'interactivité entre l'œuvre et la personne la regardant (ou utilisateur), à la manière d'un film interactif ou d'un jeu vidéo.

L'utilisateur pourra donc choisir son parcours dans la ville miroir, prendre des décisions vis à vis des autres personnages, créant ainsi une histoire différente à chaque fois.

Le scénario

L'application multimédia contiendra une véritable histoire, à la manière d'un film interactif, d'une bande dessinée ou d'un jeu vidéo et ne sera pas seulement une galerie interactive.

L'utilisateur incarnera un personnage qu'il pourra faire aller à différents endroits, rencontrer des personnages et interagir avec ceux-ci pour orienter l'histoire.

L'histoire commence par l'arrivée dans la ville miroir du personnage principal qui ne connaît rien à cette ville et devra se débrouiller pour conserver face aux écueils sa santé et son intégrité mentale.

Ce personnage va être confronté à des situations et des lieux auxquels il réagira selon ses envies et la suite du déroulement de l'histoire sera fonction de ses choix.

Au départ il se promènera de manière anodine à la façon d'un touriste arrivant dans une nouvelle cité, mais très vite il va être confronté à des situations surréalistes dont il devra se sortir avec ingéniosité ou imagination.

Exemple de fil conducteur : le personnage est parti dans la ville miroir pour retrouver quelqu'un dont il ne sait pas grand chose si ce n'est qu'il/elle est artiste et réalise un type particulier d'œuvre. Il va donc tout faire pour retrouver cette personne.

Au cours de ses pérégrinations il va devoir faire face à des problèmes parallèles qui nourriront l'intrigue.

Les personnages jouent un rôle clef dans l'histoire qui contiendra comme dans un roman ou un film son lot de rebondissements, de découvertes et de passions.

Les étapes de la réalisation du projet

Avant le départ

Avant le déplacement une phase préparatoire consistera en :

- Etude de la ville de Montréal et de ses œuvres culturelles.
- Contact d'artistes de Montréal voulant participer au projet par le biais du web et mise en place d'un site présentant le projet.
- Préparation du matériel nécessaire et mise en place de protocoles de développement notamment au point de vue informatique.

Sur place – Ville de Montréal

- Repérages des lieux
- Prises de vue des lieux - photos
- Prises de son des lieux
- Rencontres des intervenants
- Tournage des vidéos

Sur place – Atelier

- Ecriture du scénario et conception de la navigation
- Travail graphique sur les images, vidéos et sons récoltés
- Prises de vue des textures des personnages
- Création des personnages 3D
- Création des panoramas 360 °
- Composition de la musique, et création des sons
- Programmation du moteur informatique
- Intégration du scénario, des personnages, des vidéos et panoramas dans l'application
- Intégration des éléments des intervenants
- Enregistrements audio : musique, sons et voix
- Tests et corrections
- Finalisation