

**ALIGNEMENT DE LA DIRECTION ARTISTIQUE
À NOS OBJECTIFS D'IMMERSION
ET D'EMPATHIE**

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
Problématique	
I. L'ABEILLE : SUJET DE RECHERCHE	4
Organisation	
Opportunité	
II. APPLICATION À NOTRE DIRECTION ARTISTIQUE	6
Teinte et palette	
Textures	7
Forme et caméra	
Son	8
Odorat	
CONCLUSION	9
WEBOGRAPHIE	10
REMERCIEMENT	

INTRODUCTION

L'écologie et l'état du monde vivant sont au coeur des thématiques des projets de fin d'études.

Nous sommes partie du constat que nous vivons une époque qui se caractérise par l'avènement des hommes comme principale force de changement sur Terre. Notre espèce est à l'origine par exemple des continents de plastique et de la sixième grande extinction.

Nous nous sommes inspirés du philosophe et écologiste Aurélien Barrau pour qui il est impératif que l'Humanité accorde une valeur aux autres espèces en dehors de toute considération utilitaire ; "L'Autre a une valeur en tant que telle".

Afin que l'utilisateur se sorte de cette vision hégémonique sur la biodiversité et qu'il reconsidère son rapport à l'Autre en tant qu'être sensible, nous avons voulu créer une expérience qui le plonge dans la perspective de cet insecte indispensable qu'est l'abeille.

Au moyen de la direction artistique, comment proposer une expérience à l'utilisateur qui puisse le faire reconsidérer sa place dans le monde du vivant?

Avant tout, nous allons voir qu'il a été nécessaire de réaliser un travail de recherche sur le fonctionnement et sur les sens de notre sujet.

Ensuite, il s'agit d'appliquer des éléments de nos recherches dans les aspects graphiques, interactifs et sonores de l'expérience.

Nous verrons que cette étape demande de faire des arbitrages entre accessibilité et fidélité, mais qu'il s'agit d'une source d'inspiration formidable sur le plan esthétique.

I. L'ABEILLE : SUJET DE NOTRE RECHERCHE

Au début du projet, notre manque de connaissances sur la vie des abeilles constituait notre premier obstacle, il a donc fallu se documenter.

ORGANISATION

Partant de rien et devant collecter un maximum d'informations, nous avons d'abord agi de façon non coordonnée sur des outils de traitement de texte non adaptés durant les premiers jours du projet.

Puis mes coéquipières ont mis en place un **Notion** qui a permis de trier les informations et de supprimer les doublons.

Nous avons alors pu segmenter notre sujet en sous partis de manière à les approfondir en nous divisant les recherches à l'aide de to-do liste et de deadlines sur les points suivants : l'importance de l'abeille dans la biodiversité, ses menaces, l'organisation de la ruche, l'anatomie, les organes sensorielles, etc...

Les comptes rendus du groupe servaient à la redistribution des découvertes individuelles.

Ainsi, en alliant les outils adaptés à la spécialisation dans les recherches et au regroupement des informations, nous avons trouvé une méthode qui nous permettra de lancer efficacement les prochains projets.

OPPORTUNITÉ : LES SENS DE L'ABEILLE

Un segment de nos recherches nous a particulièrement ouvert de pistes en matière de DA, il s'agit logiquement des découvertes concernant les cinq sens des abeilles, voici un condensé du fruit de nos recherches sur ce segment. Les autres, n'étant pas aussi utiles au développement de la DA, je ne les présenterai pas dans cet écrit.

Notre insecte ne dispose pas d'**oreille** mais il est capable sentir les **vibrations**. Elles en produisent par leurs mouvements et s'en servent pour communiquer notamment pour indiquer des localisations de sources de nourriture.

Concernant le **toucher**, les abeilles sont recouvertes de **poils** qui leur permettent d'être sensibles vis-à-vis des variations du vent, de leurs vitesses et donc qui favorisent leurs agilité en **vol**. Les antennes servent à ressentir les textures et les vibrations.

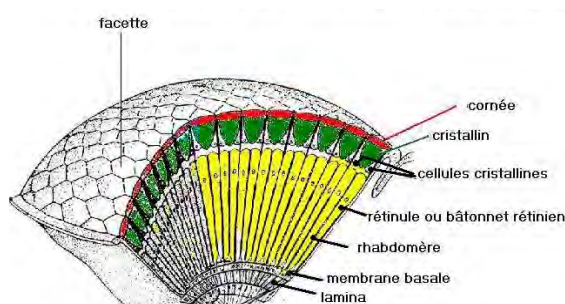
Le **goût** de l'abeille est semblable à celui des humains en cela qu'elles sont capables de reconnaître le sucré, le salé, l'acide et l'amer. Aussi, il diffère du notre car il existe un décalage avec notre spectre gustatif. Les flagelles au bout des antennes, les tarsi sur les pattes antérieures et la bouche sont les organes responsables de l'analyse du goût et de la **sélections des nectars**.

Grâce à des émissions de substances, leur **odorat** permet d'effectuer une **communication chimique** par laquelle elles sont attirées par la reine et sont répulsées lorsque les gardiennes de la ruche détectent un danger. Elles reconnaissent les fleurs.

Enfin, la **vue** se fait par deux types de capteurs : les yeux composés aux dessus de la tête et les ocelles sur les côtés. Les premiers sont formés de cinq mille faces hexagonales chacun, à la manière d'un **écran basse résolution**. Les ocelles sont sensibles à la luminosité et donc du temps qu'il reste avant la nuit venue.

L'abeille ne perçoit pas le même **spectre de couleur** que l'homme : elle voit du vert à l'ultra-violet en passant par le bleu.

Schéma des yeux composés.

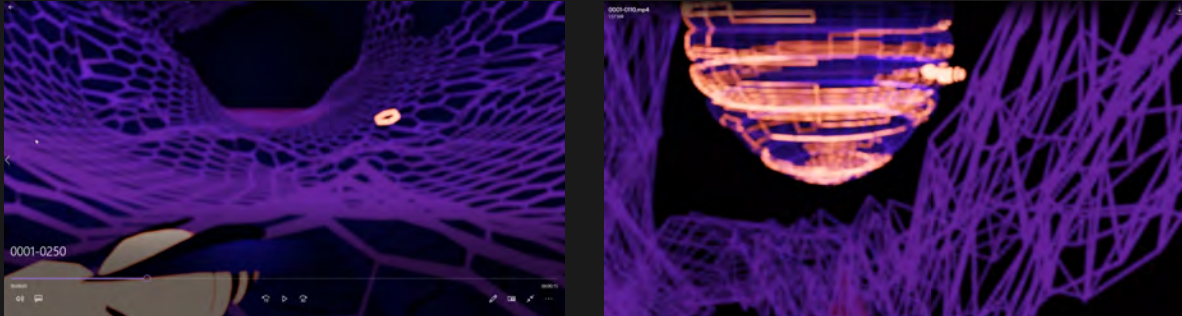


Spectre visuelle visible par l'homme (en haut) et celui de l'abeille (en bas).



II. APPLICATION À NOTRE DIRECTION ARTISTIQUE

C'est à partir de ces résultats que j'ai proposé un premier rough (vidéo) à l'équipe pour explorer cette piste.



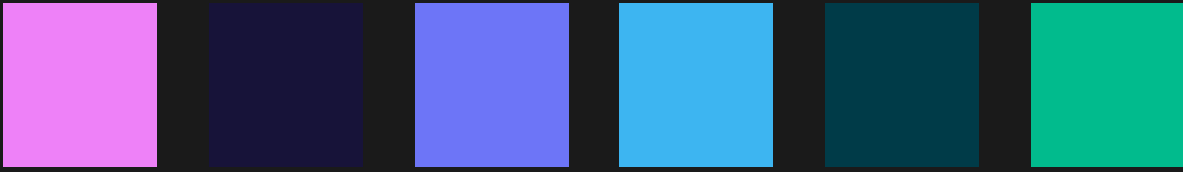
Nous verrons les choix qu'il a fallu faire entre la fidélité et compréhension. Aussi, elle a été une source d'inspiration décisive pour se placer dans un univers graphique adéquat.

TEINTE/PALETTE

Fidèle à nos découvertes, nous avons choisi une première palette issue du spectre de l'abeille pour nos scènes c'est-à-dire les décors et les insectes. Lors des essais, nous nous sommes rendu compte qu'elle offrait la possibilité de faire un lien avec un univers déjà existant dans l'imaginaire de nos futurs utilisateurs. Nous nous sommes construit un moodboard autour de l'esthétique de la forêt sombre et luminescente du film Avatar de James Cameron notamment.

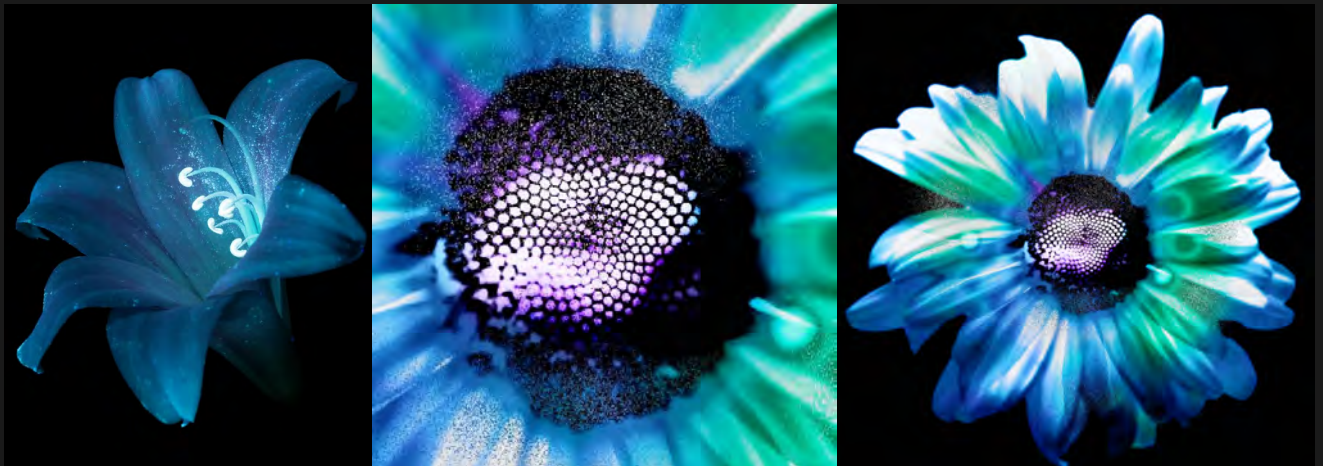


Ainsi, nous espérons que malgré la colorimétrie atypique, l'impression de déjà-vu fasse que l'utilisateur rentre aisément dans l'expérience et qu'elle soit acceptée visuellement. Nous avons pour finir réactualisé la palette pour la version finale.



TEXTURES

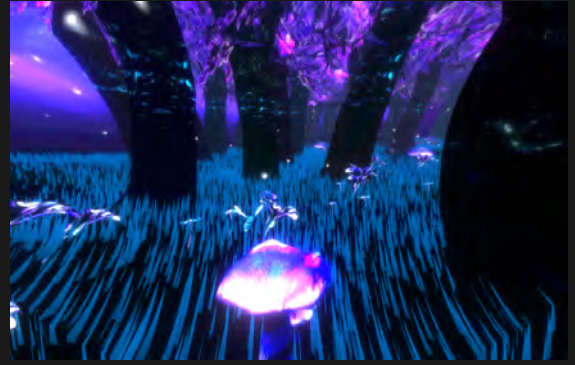
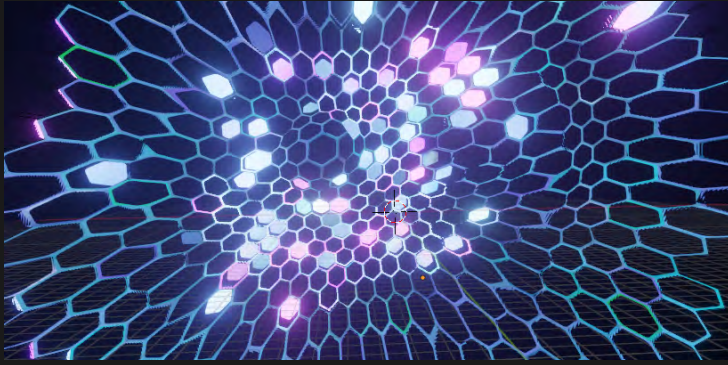
Afin de fabriquer les textures, toujours dans le même processus, nous nous sommes inspiré de ce que voit l'abeille lorsqu'elle pollinise grâce aux photographies de fleurs aux rayons UV.



Pour plus de fidélité, le texturing des assets a principalement consisté à faire du photo bashing puis du traitement d'images pour reproduire l'aspect général de nos références et certains détails tels que le pollen sur les pétales par exemple.

FORME/CAMERA

Dans la scène, les formes cherchent à imiter la vue panoramique de l'abeille. Une légère distorsion de Fish-eye sur la caméra est envisageable pour les extérieures, le choix n'est pas encore défini car elle casse la contemplation. De même, l'idée de la vue en wireframe sur le rough correspondait à l'aspect partiel des yeux composés, mais cette piste n'était pas satisfaisante sur le plan esthétique.

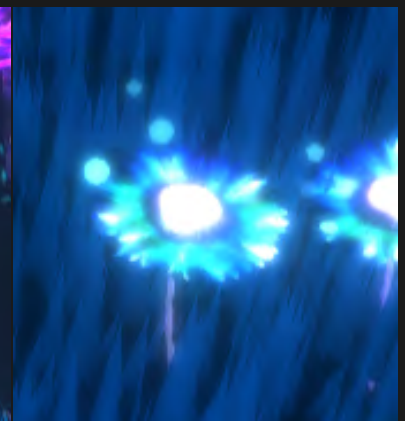
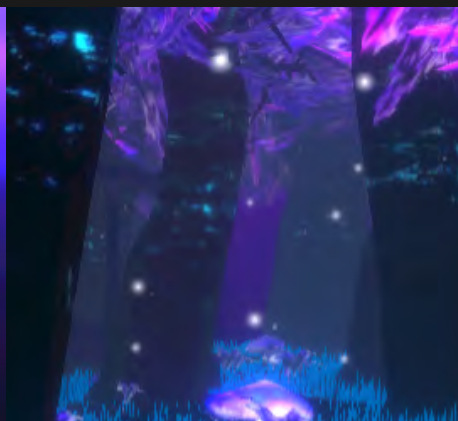


SON

Le sens vibratoire est incarné par l'amplification des basses lorsque l'on se trouve entouré d'abeilles. Durant le reste de l'expérience, on a jugé qu'une ambiance sonore qui favorise l'immersion avait un plus grand intérêt dans l'objectif d'immersion.

ODORAT

Afin de mettre en scène l'odorat et la communication chimique, c'est-à-dire des points d'intérêt non visuelles, on a saisi l'opportunité des highlight pour les représenter lors de la danse nuptiale et lors de la collecte du pollen.



CONCLUSION

Pour conclure, on peut dire que ce projet nous a appris qu'en s'intéressant réellement à notre sujet au moyen de recherches approfondies, on trouve des opportunités de propositions graphiques efficaces pour répondre aux objectifs d'autant plus que celles-ci sont originales et recherchées sur la forme.

Ainsi, à la manière d'un texte argumentatif indirect, j'espère pouvoir faire passer un message à travers la DA de MoreThanHoney.

S'approchant de la fin de ce projet, je me pose les questions suivantes :

Quel peut être le rôle de la DA au service d'une expérience argumentative directe sur le thème de l'écologie?

Cette DA peut-elle être créative voire remarquable tout en laissant la lumière aux images qui se suffisent à elle-même pour donner l'alerte ?

Merci pour votre lecture.

WEBOGRAPHIE

https://www.youtube.com/watch?v=uQZcktq_W3E&ab_channel=LaGrandeLibrairie

<https://www.famillemary.fr/blog/post/les-cinq-sens-de-labeille-le-gout>

Source : CNRS et Centre de Recherche sur la Cognition Animale

LEXIQUE

Direction artistique : création de l'identité visuelle (logotype, format, photographie, vidéo, couleurs, graphisme, etc.)

Expérience immersive : c'est à dire un vécu fictif ou réel, ou ce que l'on me raconte ou que je vis devient le socle de mes connaissances. Qu'elle soit positive, négative ou neutre, l'expérience opère des changements chez la personne.

Empathie : Capacité de s'identifier à autrui dans ce qu'il ressent.

Notion : application de prise de notes, de bases de données, des tableaux Kanban, de wikis, de calendriers et de rappels.

Photo bashing : incrustation de photo

Argumentation directe/indirecte : L'argumentation directe permet à l'auteur d'exposer ses réflexions en son propre nom. L'argumentation indirecte recourt à la fiction.

REMERCIEMENT

Je remercie l'équipe pédagogique des Gobelins et tout particulièrement M Porri, M Audoux et M Tardiveau. Enfin, merci à ma MA Mme Patricia Amarger.