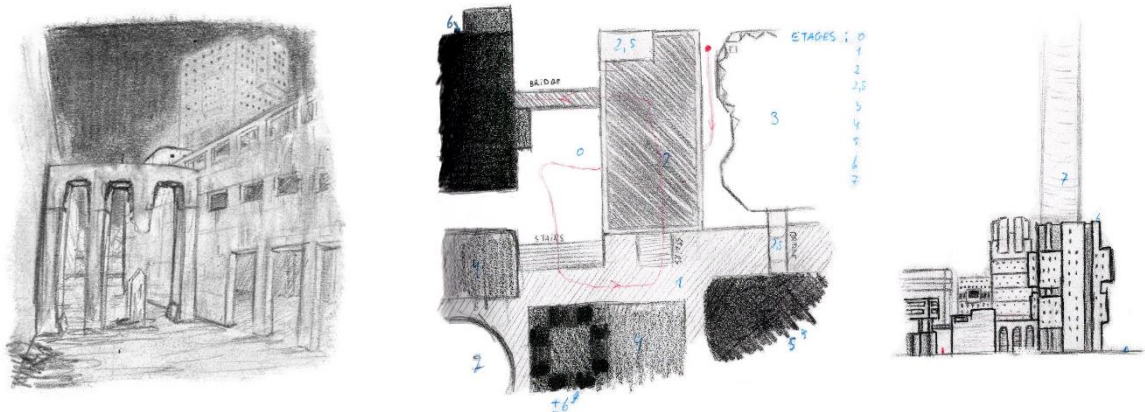


Forgotten City

J'ai grandement été fasciné dans ma jeunesse par les univers futuristes que des films comme *Blade Runner*, *Ghost in the Shell*, ou encore la série de films *Star Wars*, ont pu créer. Cette fascination a perduré jusqu'à ce jour, et s'étend désormais à des horizons plus larges. Récemment, des artistes comme Tsutomu Nihei, avec sa bande dessinée *BLAME !* ou encore Gérard Trignac et ses gravures, ne cessent d'inspirer mon travail au jour le jour. Ce sont les travaux de ces artistes qui m'ont poussé à créer mon propre univers à mon tour, et qui a lui-même conduit à la création de *Forgotten City*, une œuvre interactive prenant place dans le monde que j'ai imaginé.



Recherche et plans pour le modèle final.

De manière générale, j'ai pour objectif de faire voyager le spectateur dans des lieux fictifs qui me sont propres. Lieux qui mélangent la familiarité à l'étranger, et le réel à l'onirique. Le tout dans le but de faire découvrir de nouveaux mondes, de nouvelles cultures, ainsi que de nouveaux personnages. Pour cela, je cherche différentes façons de reproduire et diffuser mon imaginaire au public.

Je suis alors tombé sur le travail de Bryn Jones, un illustrateur réalisant des peintures digitales parmi lesquels il intègre parfois des figures réalisées dans un programme de modélisation 3D. C'est de là que je me suis dit qu'il pourrait être intéressant de mélanger le modelage 3D à l'esthétique de mes illustrations.



Dans un premier temps, cela m'a permis de créer une immersion environnementale qui est impossible de créer sur du papier. C'est en partie à l'aide du mouvement ainsi que d'une ambiance sonore qu'il m'a été possible d'approfondir le côté immersif de l'expérience, mais c'est aussi, et surtout, grâce à l'opportunité donnée au spectateur de pouvoir s'y déplacer comme bon lui semble. Utiliser des volumes tridimensionnels a permis un déplacement dans chaque axe laissant place à une exploration affranchie des limites du papier. Le spectateur est dorénavant actif dans son interaction avec l'univers que j'ai inventé. Il n'a plus besoin de s'imaginer voyager dans mes images, il est dans mes images.

Dans un deuxième temps, cette méthode permet aussi de diversifier le public auquel je m'adresse. Mon projet illustré et celui-ci étant étroitement liés, ils permettent potentiellement aux intéressées de l'illustration de découvrir une nouvelle approche à l'art et, à l'inverse, ceux déjà intéressés par les arts numériques de se sensibiliser aux arts graphiques. En plus de cela, l'interactivité de cette œuvre évoque inévitablement le médium du jeu vidéo, une pratique généralement perçue comme source de divertissement avant tout, mais qui en réalité, n'en reste pas moins une forme d'art. Rendre mon œuvre interactive, ou « jouable », c'est aussi une façon de toucher un public qui s'intéresse de près ou de loin au monde de l'art, au travers d'une interactivité qui leur est familière.

J'avais déjà été inspiré l'année passée par l'usage de la lumière dans les œuvres d'Ann Veronica Janssens. C'est avec son œuvre *Blue, Red and Yellow* que je fais cette fois un parallélisme à son travail. Là où l'artiste plasticienne désirait plonger le spectateur à l'intérieur des couleurs d'une peinture, j'ai de mon côté voulu plonger le spectateur dans l'une de mes illustrations. Il était dès lors important de capturer l'essence de mes images. Dans *Forgotten City*, je souhaite là aussi que le spectateur cherche ses propres réponses à l'espace qui l'entoure. Tout comme dans mes illustrations, la narration se crée chez le spectateur en lui donnant suffisamment d'informations sans pour autant tout lui donner. Limiter les sens des spectateurs, comme le fait brillamment Ann Veronica Janssens dans son travail, leur permettent d'accentuer leur attention sur le peu d'information qui leur est donnée. A partir de là, l'imagination prend place.

Roy Acquasaliente

