Oral de soutenance de Projet

OLANIER Mathilde

DNMADe 3 Design Graphique,
mention Édition Multisupports

Problématique

« Dans quelle mesure la mise en place d'un protocole peut-elle enrichir le processus de création du designer graphique ? »

Graphisme procédural : repenser le processus créatif

1. Le protocole comme modalité créative.

1.1. Le cas emblématique de l'art algorithmique.

1.2. L'appropriation de cette démarche par les designers graphiques.

2. Avec le protocole, le processus de création prend-t-il le pas sur le résultat ?

2.1. En quoi cela stimule la créativité ?

2.2. Une autre approche de la méthodologie de projet.

2.3. La pertinence du métier de designer face à son outil.

Olanier Mathilde

DNMADe Graphisme

Article de fin d'études

Interview Stéphane Buellet

2023 2024

1. Le protocole comme modalité créative.

Le cas emblématique de l'art algorithmique.

L'**art algorithmique** implique la création d'œuvres visuelles à travers un processus guidé de séquences logiques d'instructions, appelées algorithmes, pouvant être automatisées par un ordinateur ou exécutées manuellement par un être humain. Bien que souvent déterministes, produisant des résultats prévisibles, les algorithmes peuvent intégrer des éléments aléatoires **pour introduire de la variabilité. L'influence significative des algorithmes sur l'art est illustrée par des artistes telles** que **Vera Molnar**[1], une pionnière qui, en 1959, introduit sa *« machine imaginaire »*, **une approche mentale basée** sur des contraintes géométriques. Avec l'avènement **de l'informatique, elle devient la première femme à utiliser** des algorithmes dans l'art, marquant ainsi le début de l'art **numérique et algorithmique.**

Dans le même esprit, l'artiste **Sol LeWitt**[2], en fournissant **des instructions et des schémas, délègue la réalisation de ses** *« Wall Drawings »* en 1968 [fig.1]. Dans ce cas, **le processus prime la réalisation matérielle :**

> *« Une fois que l'idée de l'œuvre est définie dans l'esprit de l'artiste et la forme finale décidée, les choses doivent suivre leur cours. Il peut y avoir des conséquences que l'artiste ne peut imaginer. Ce sont des idées qui sont à considérer comme des travaux d'art qui peuvent en entraîner d'autres. »* [3]

Dans cette même perspective, des artistes contemporains s'inscrivent dans cette démarche, tels qu'**Ivan Murit**. **En explorant la programmation informatique, il manipule** formes et couleurs à travers des systèmes génératifs. En utilisant des algorithmes inspirés de modèles

Vera Molnár[1], **artiste française d'origine hongroise née en 1924, est une pionnière de l'art algorithmique et génératif, précurseure dans l'art cinétique et abstrait géométrique.**

Sol LeWitt[2] **(1928-2007) artiste américain majeur associé au mouvement de l'art minimaliste et conceptuel. Il était surtout connu pour ses œuvres géométriques abstraites et pour son exploration des idées conceptuelles dans l'art.**

[1] ***[traduit de l'anglais]*** ***«Once the idea of the piece is established in the artist's mind and the final form is decided, the process is carried out blindly. There are many side-effects that the artist cannot imagine. These may be used as ideas for new works. The process is mechanical and should not be tampered with. It should run its course».*** **(extrait de *«Sentences on conceptual art»*, Art-language, vol1 n°1, mai 1969).**

1

[fig.1] Sol LeWitt. Dessin mural n°260 au San Francisco Museum of Art, 1975, photo: Rudy Bender.

Mise en page de mon article de fin d'études :
"Graphisme procédural : repenser le processus créatif"

Points abordés dans l’article

Le protocole comme modalité créative.

> Le cas emblématique de l’art algorithmique.
> L’appropriation de cette démarche par les designers graphiques.

Avec le protocole, le processus de création prend-t-il le pas sur le résultat ?

> En quoi cela stimule la créativité ?
> Une autre approche de la méthodologie de projet.
> La pertinence du métier de designer face à son outil.

Quels objectifs ?

Pour ce projet, il a été décidé d’explorer le concept de l’aléatoire. L’objectif était de démontrer comment un designer peut utiliser l’aléatoire pour répondre aux besoins du client, tout en montrant sa capacité à maîtriser sa création malgré des éléments aléatoires, par définition imprévisibles et échappant à son contrôle.

Cette approche consiste à avoir une réflexion sur la manière d’utiliser les éléments aléatoires de façon stratégique pour enrichir le design, tout en suscitant l’intérêt du public. Mais également de montrer la compétence du designer à canaliser l’aléatoire pour obtenir des résultats à la fois esthétiques, fonctionnels, et cohérents avec les objectifs de communication.

Une identité pour Citéphilo

Pour ce projet, une identité visuelle a été créée pour Citéphilo, une manifestation philosophique annuelle ouverte à tous, organisée depuis plus de 25 ans dans les Hauts-de-France. Cet événement propose des rencontres et des conférences avec divers intervenants, abordant des thèmes variés tels que la politique, l’art et l’histoire, etc. On s’imagine alors que pour la promotion de l’année 2024-2025, Citéphilo planifie des conférences portant sur les thématiques du hasard et de l’aléatoire.

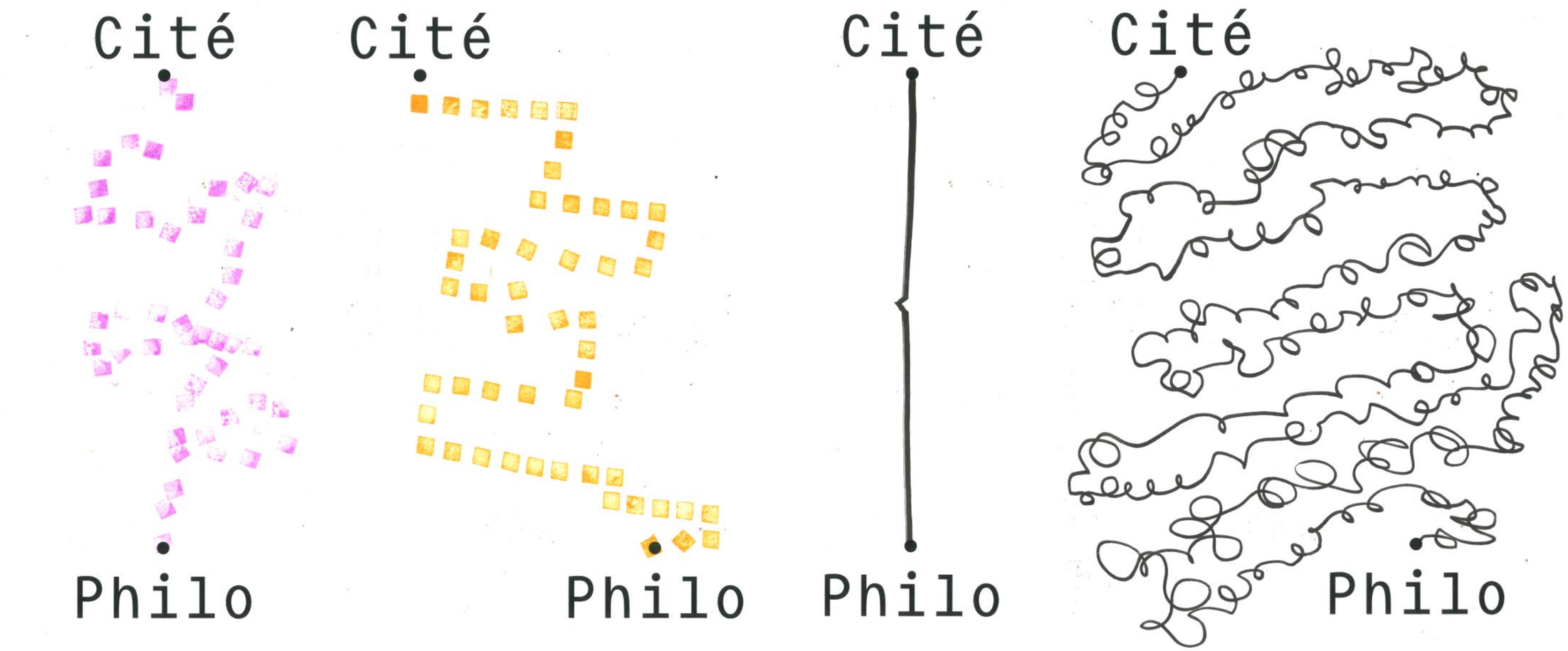
Quelles cibles ?

L’objectif est de toucher un public large,
composé à la fois d’universitaires
et de spécialistes en philosophie,
ainsi que de personnes de divers horizons
avec des niveaux de connaissances variés.
De plus, il s’agit d’intéresser les designers
et les développeurs en démontrant les possibilités
offertes par les outils informatiques pour
la conception de designs dynamiques et évolutifs.

Axe de recherche 1

L’aléatoire par l’interaction

Exploration de l’intégration de l’aléatoire,
engendrée par l’interaction avec une personne ou un objet.
Ces expérimentations montrent comment le hasard peut enrichir
et diversifier les résultats en design graphique.



Pour évaluer la variabilité des résultats à partir d'un même protocole, des étudiants ont été invités à participer en suivant une consigne simple : relier deux points selon leur propre méthode, en utilisant les médiums de leur choix.

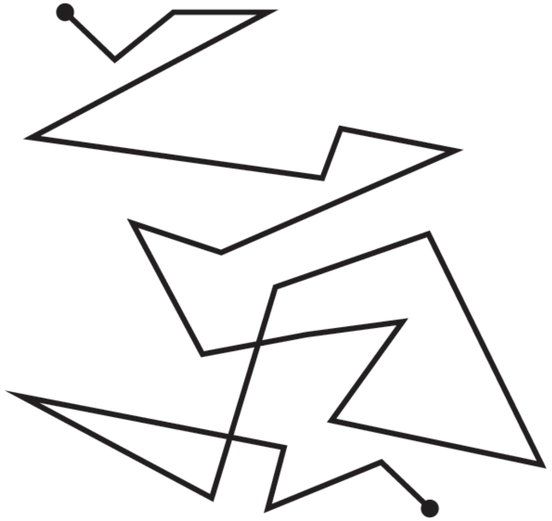
10

Défis du hasard

Cité

28es semaines européennes de la philosophie

Invité d'honneur : *Roger Caillois*.



Philo

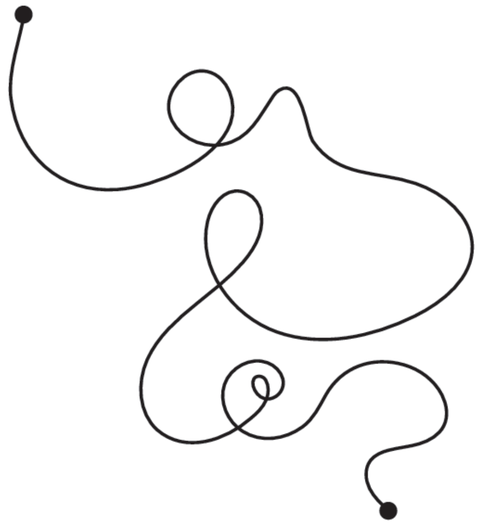
07 NOV. → 27 NOV. 2024 → JUSQUE 2025

Défis du hasard

Cité

28es semaines européennes de la philosophie

Invité d'honneur : *Roger Caillois*.



Philo

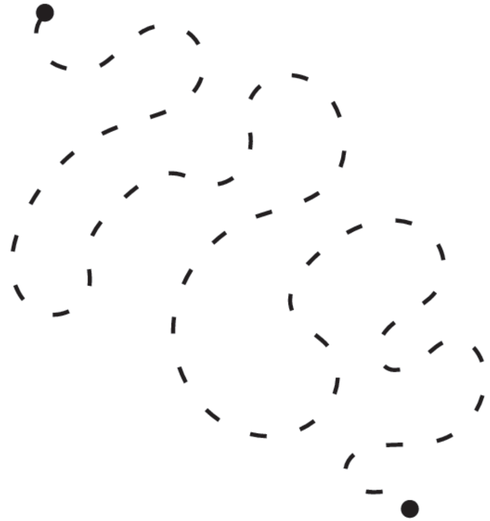
07 NOV. → 27 NOV. 2024 → JUSQUE 2025

Défis du hasard

Cité

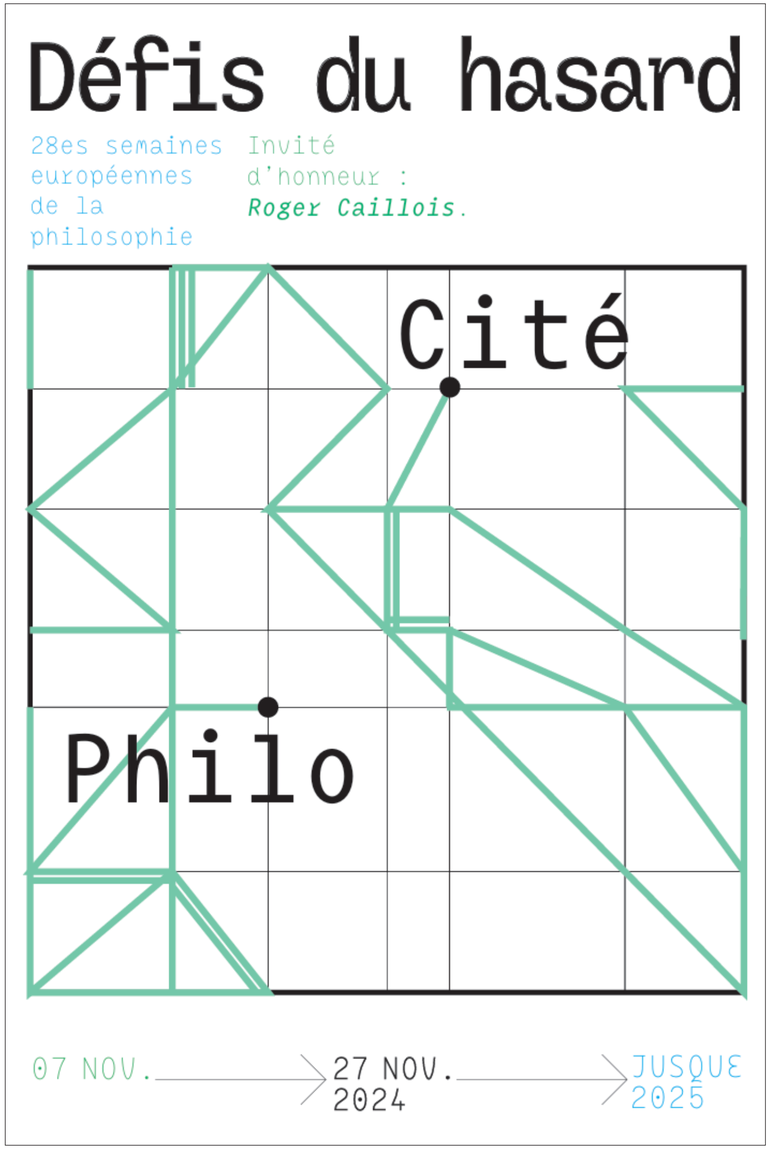
28es semaines européennes de la philosophie

Invité d'honneur : *Roger Caillois*.



Philo

07 NOV. → 27 NOV. 2024 → JUSQUE 2025

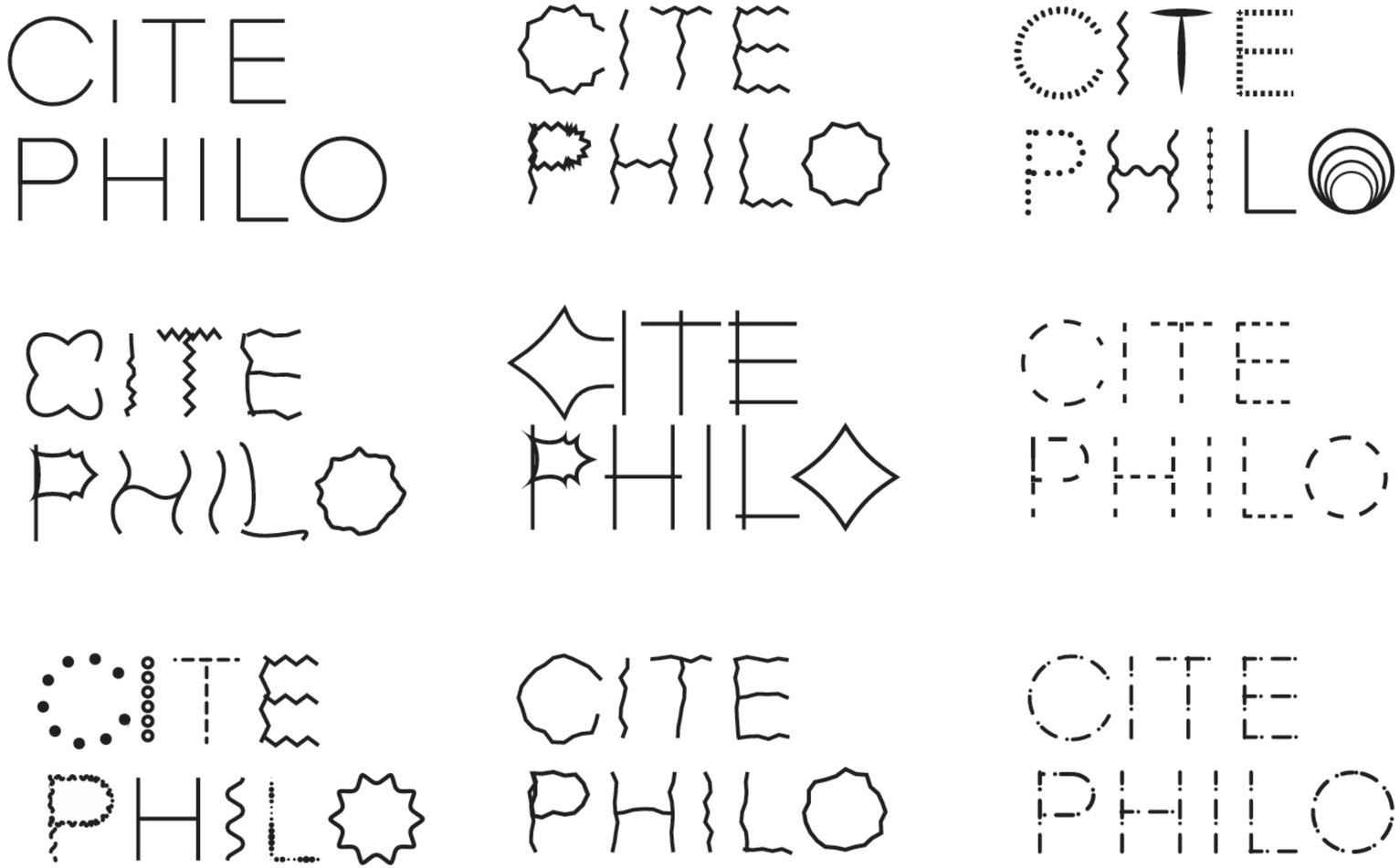


Utilisation d'un dé pour déterminer une consigne. Par exemple, le lancer du dé indiquait la direction dans laquelle tracer un trait en fonction du chiffre obtenu.

Axe de recherche 2

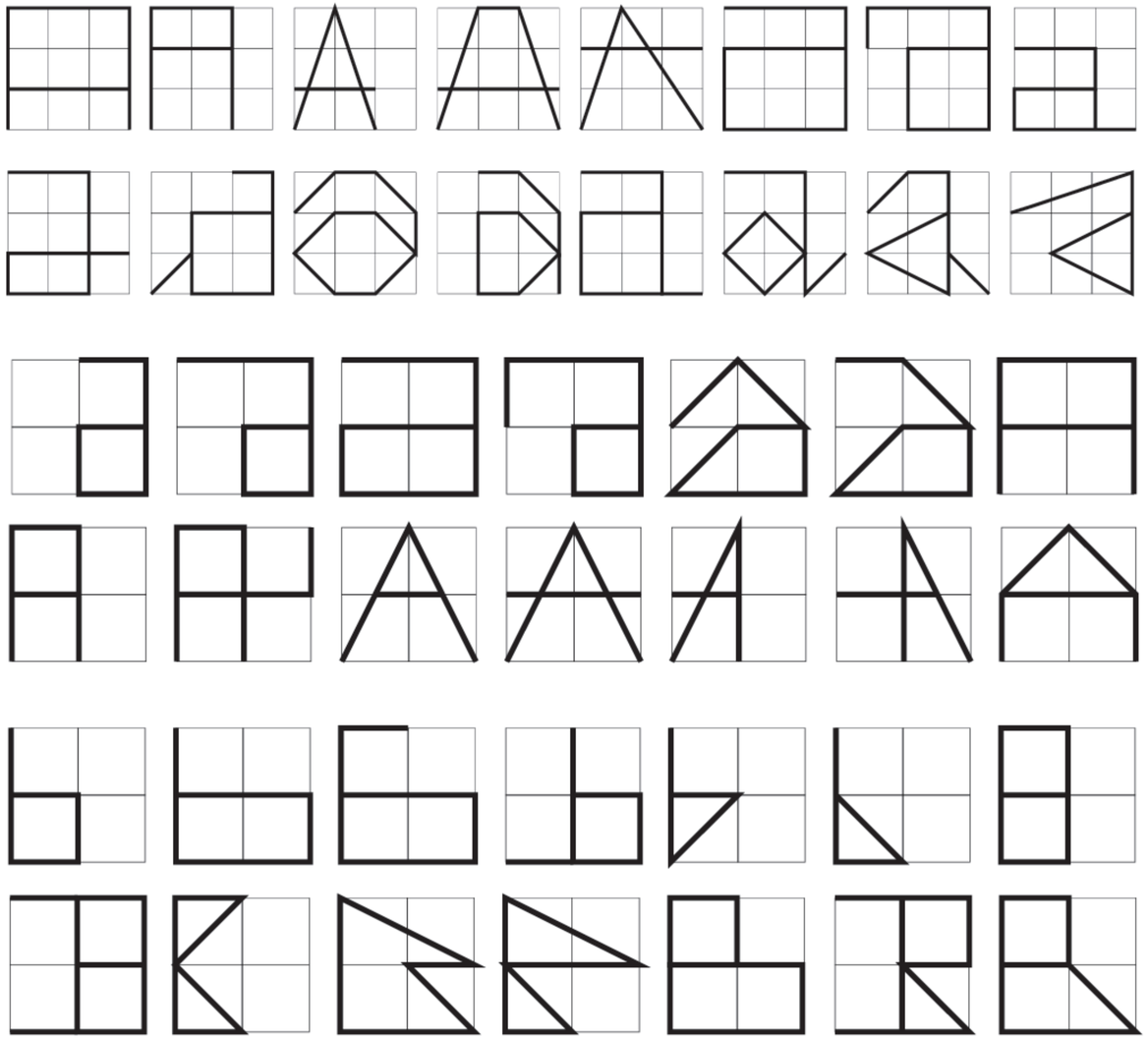
Aléas typographiques

Exploration de l’altération du texte à travers divers outils et facteurs aléatoires.

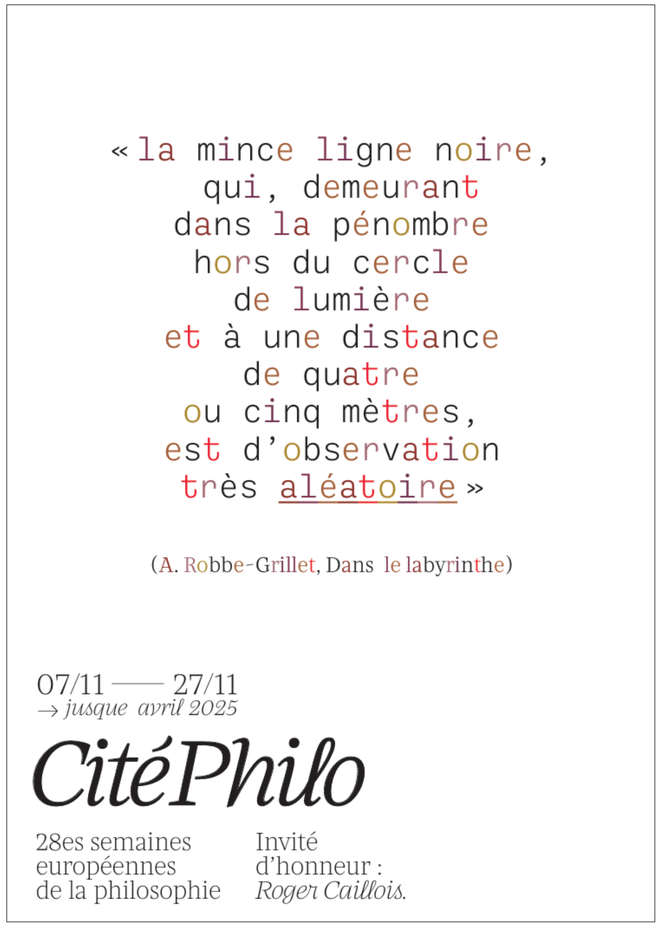


Création d'un panel de caractères
avec divers traitements visuels,
pouvant être utilisés au hasard
pour reformuler le logo ou des titres.

Conception d'une typographie en vectoriel, puis application de l'outil «joindre» d'Illustrator pour relier les points d'ancrage, produisant ainsi une typographie semblable à un motif.



Création de caractères à partir d’une grille unique.

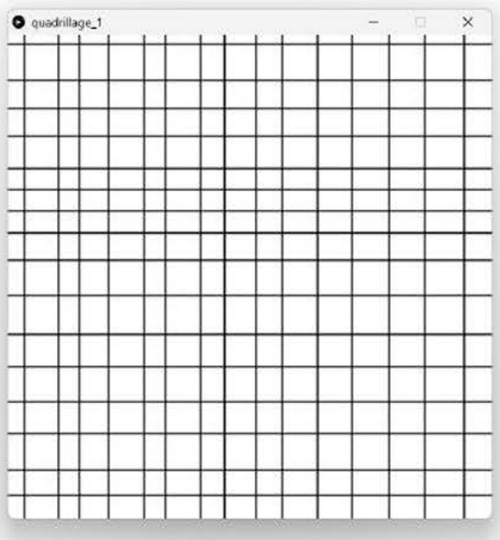


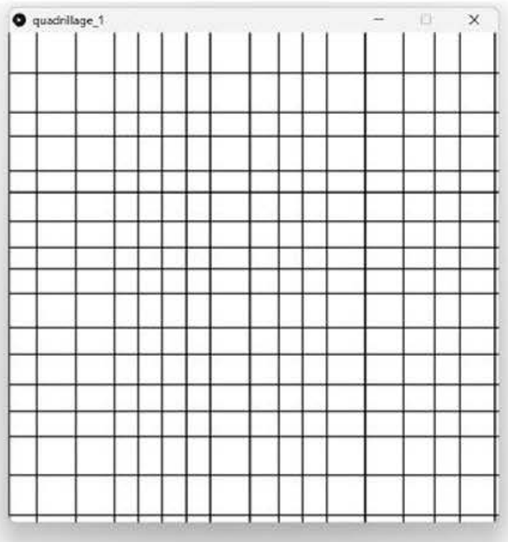
Expérimentation typographique avec l'outil «Rechercher/Remplacer» d'InDesign, utilisé pour remplacer rapidement un élément par un autre dans l'ensemble du document ou des éléments sélectionnés.

Axe de recherche 3

Territoires aléatoires

Principe de mise en page aléatoire, en particulier
en utilisant une grille pour explorer diverses compositions.

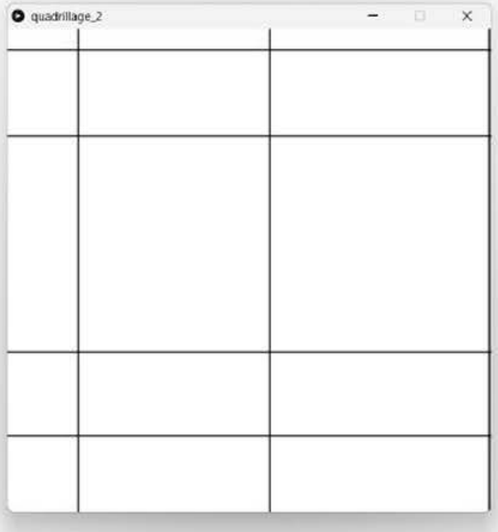


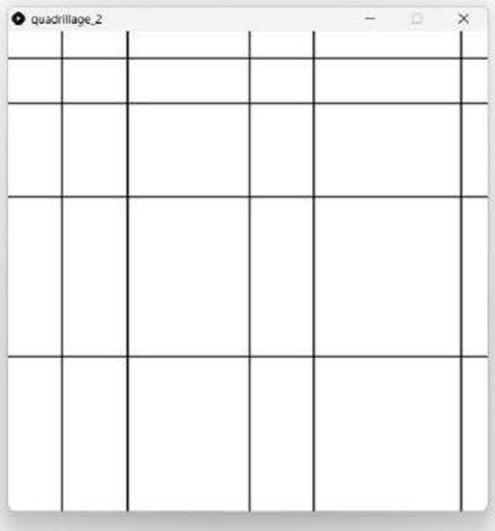



```
size(600, 600)
background(255)
stroke(0)
strokeWeight(2)

i = int(random(0,50))
while (i < 600) :
  line(i, 0, i, 600)
  i = i + int(random(25,50))

j = int(random(0,50))
while (j < 600) :
  line(0, j, 600, j)
  j = j + int(random(25,50))
```



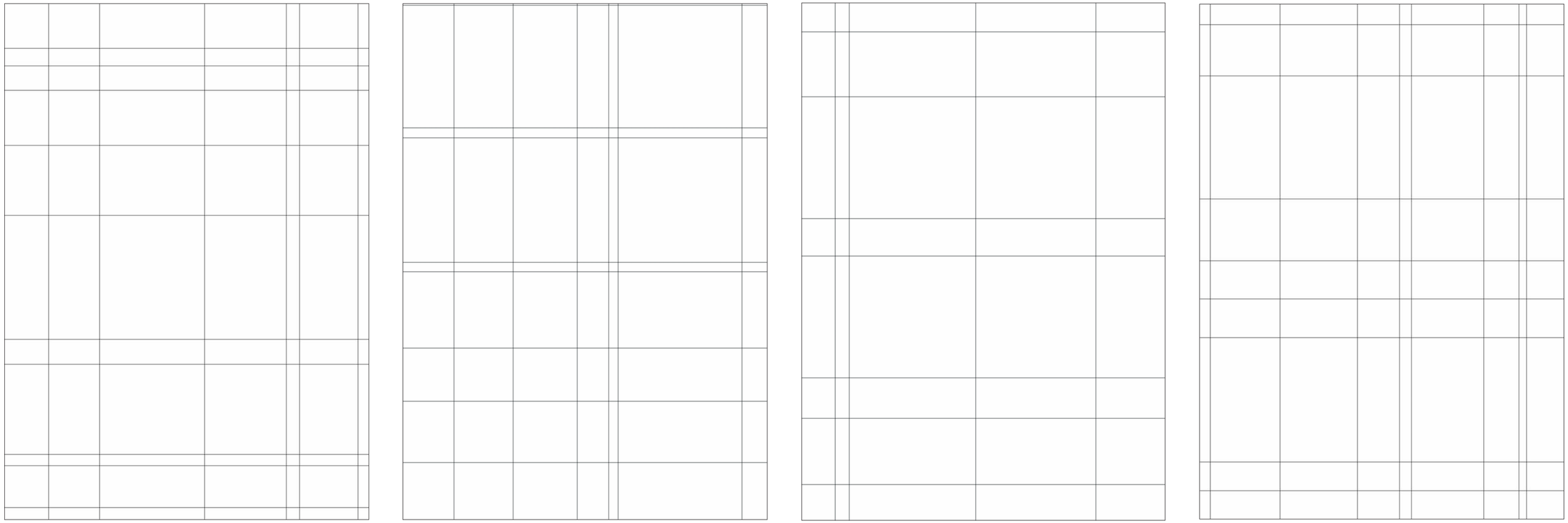



```
size(600, 600)
background(255)
stroke(0)
strokeWeight(2)

i = int(random(0,100))
while (i < 600) :
  line(i, 0, i, 600)
  i = i + int(random(20,300))

j = int(random(0,100))
while (j < 600) :
  line(0, j, 600, j)
  j = j + int(random(20,300))
```

Création d'un programme sur le logiciel Processing pour concevoir des grilles aléatoires à chaque lancement.

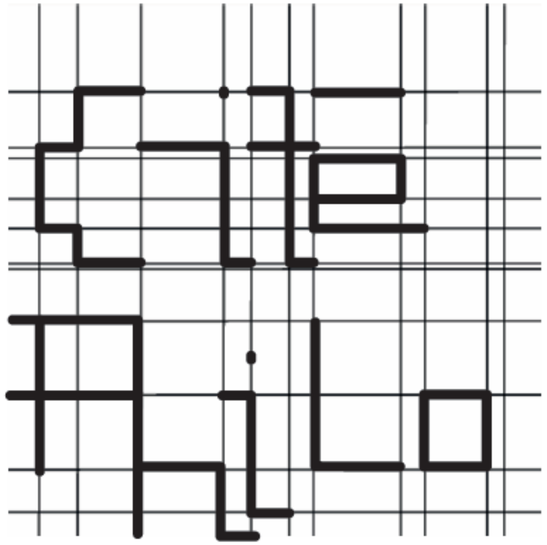


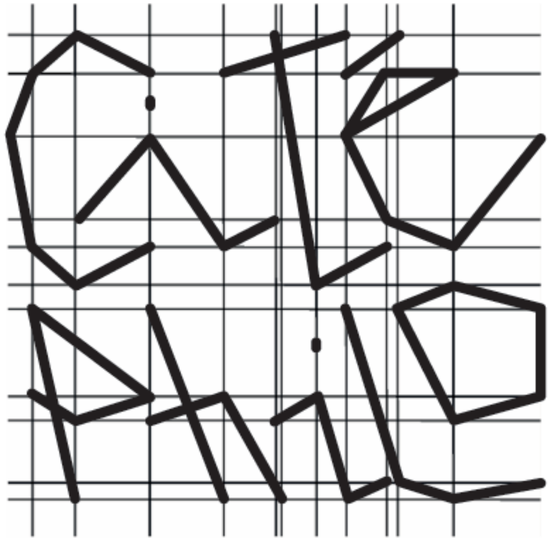
Aperçu de la variété des grilles aléatoires générées.

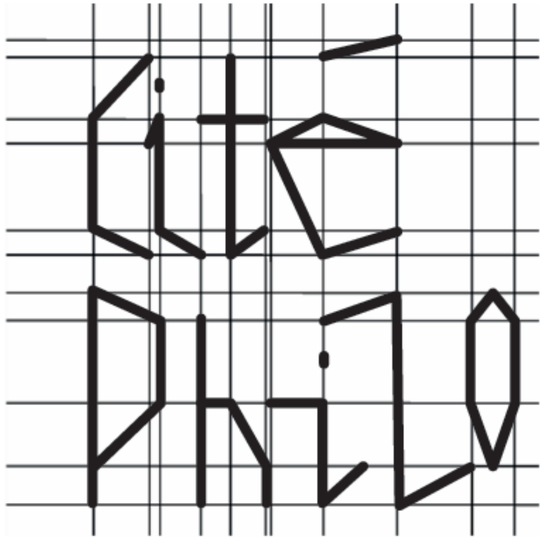
CITE
PHILO

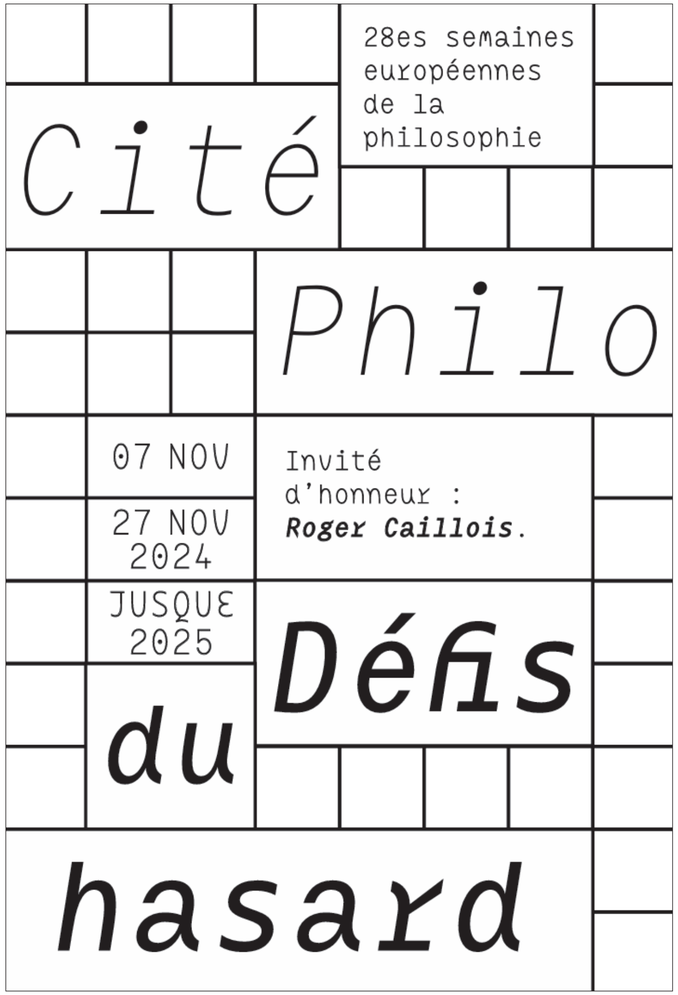
CITE
PHILO

CITÉ
PHILO


CITE
PHILO


CITE
PHILO


CITÉ
PHILO

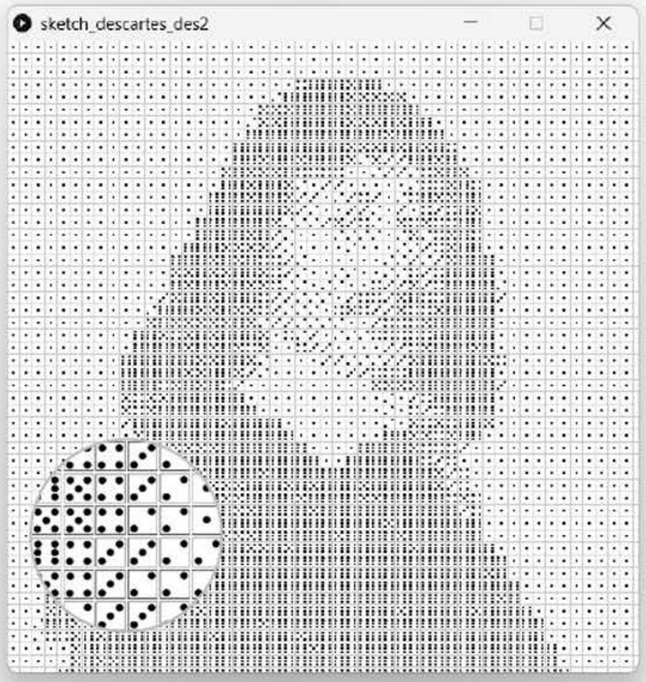

Cité
Philo
28es semaines européennes de la philosophie
07 NOV
27 NOV 2024
JUSQUE 2025
Invité d'honneur : Roger Caillois.
Défis du hasard

Cité
Philo
28es semaines européennes de la philosophie
07 NOV
27 NOV 2024
JUSQUE 2025
Défis du hasard
Invité d'honneur : Roger Caillois.

Axe de recherche 4

Iconographie du hasard

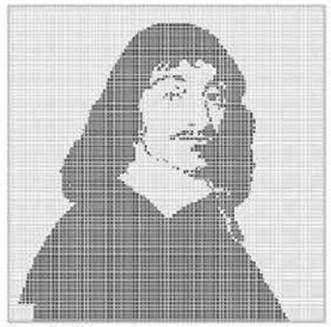
Exploration de l’iconographie et de la représentation du concept d’aléatoire à travers des visuels tramés.



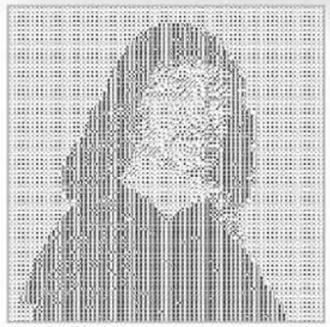

```
add_library('pdf')
beginRecord(PDF, "descartes.pdf")
size(554,554)
ma_photo= loadImage ("descartes.jpg")
photo_de_1= loadImage ("de_face_1.jpg")
photo_de_2= loadImage ("de_face_2.jpg")
photo_de_3= loadImage ("de_face_3.jpg")
photo_de_4= loadImage ("de_face_4.jpg")
photo_de_5= loadImage ("de_face_5.jpg")
photo_de_6= loadImage ("de_face_6.jpg")
pas = 10
textSize(1.3*pas)

for x in range(0, width, pas):
    for y in range (0, height, pas):
        couleur_pixel = ma_photo.get(x,y)
        luminosite = brightness (couleur_pixel)
        fill(couleur_pixel)
        if luminosite <= 42:
            image(photo_de_6, x, y, 10, 10)
        elif luminosite > 42 and luminosite <= 84:
            image(photo_de_5, x, y, 10, 10)
        elif luminosite > 84 and luminosite < 126:
            image(photo_de_4, x, y, 10, 10)
        elif luminosite > 126 and luminosite <= 168:
            image(photo_de_3, x, y, 10, 10)
        elif luminosite > 168 and luminosite <= 210:
            image(photo_de_2, x, y, 10, 10)
        else :
            image(photo_de_1, x, y, 10, 10)
endRecord()
```

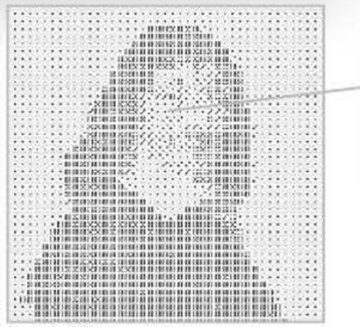
(pas de 2).



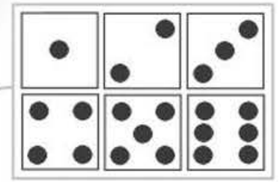
(pas de 4).



(pas de 8).



(pas de 13).



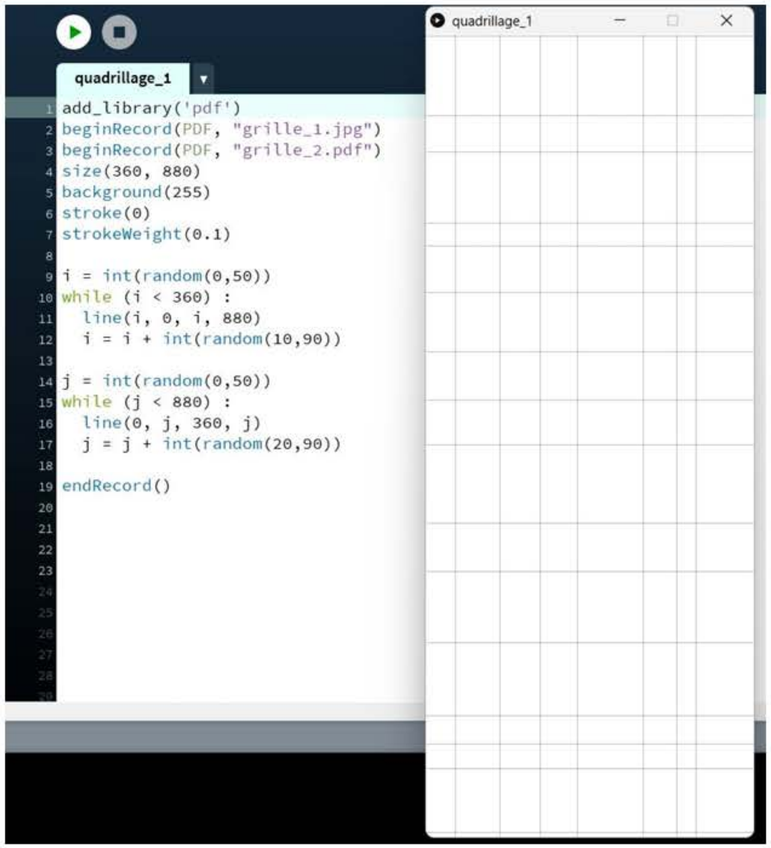
Programme Processing transformant une image en une version tramée.
Il détecte la luminosité de chaque pixel de l'image et génère ensuite une trame qui s'ajuste au niveau de gris global du visuel.

Réalisation finale

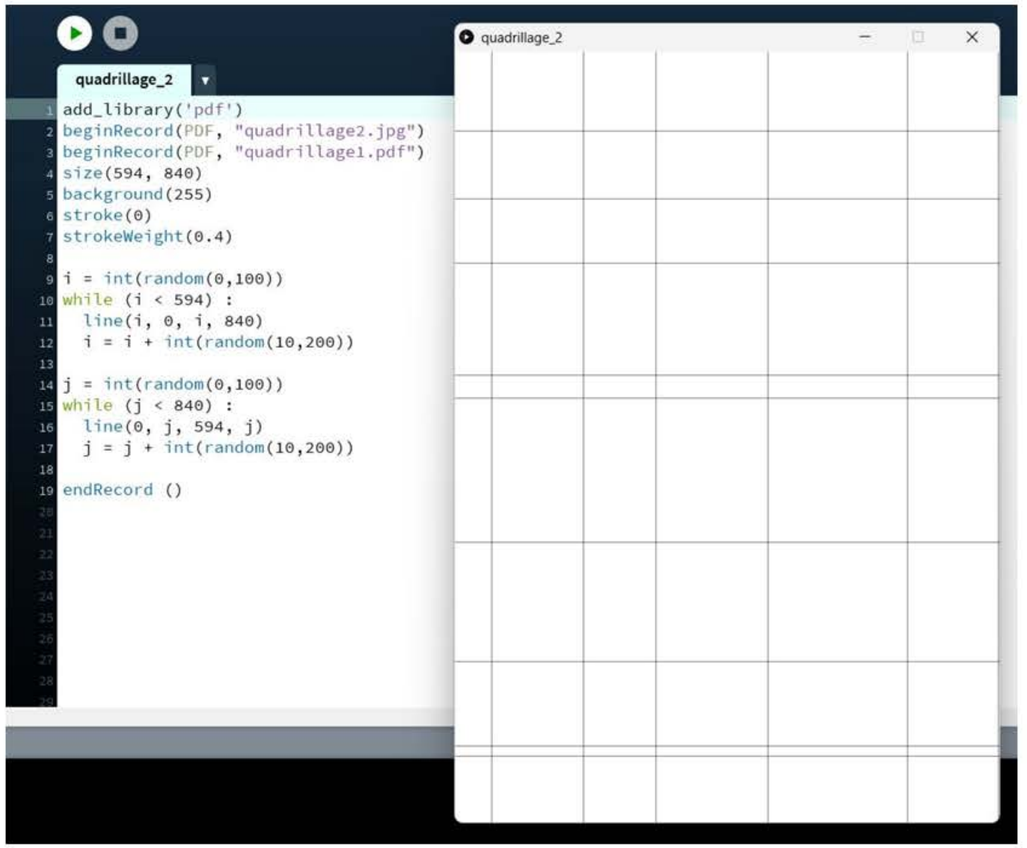
Supports de communication

- Logotype
- Série d’affiches
- Programme
- Flyers
- Carte de communication
- Badges

Grilles aléatoires

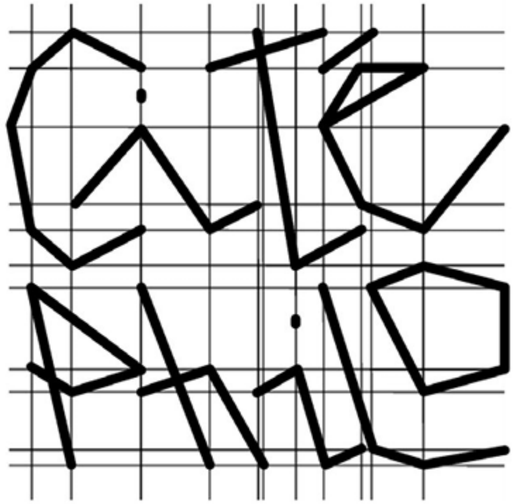


Création d'un programme
sur le logiciel Processing.
Format adapté au programme.



Création d'un programme
sur le logiciel Processing.
Format adapté aux affiches.

Logotype

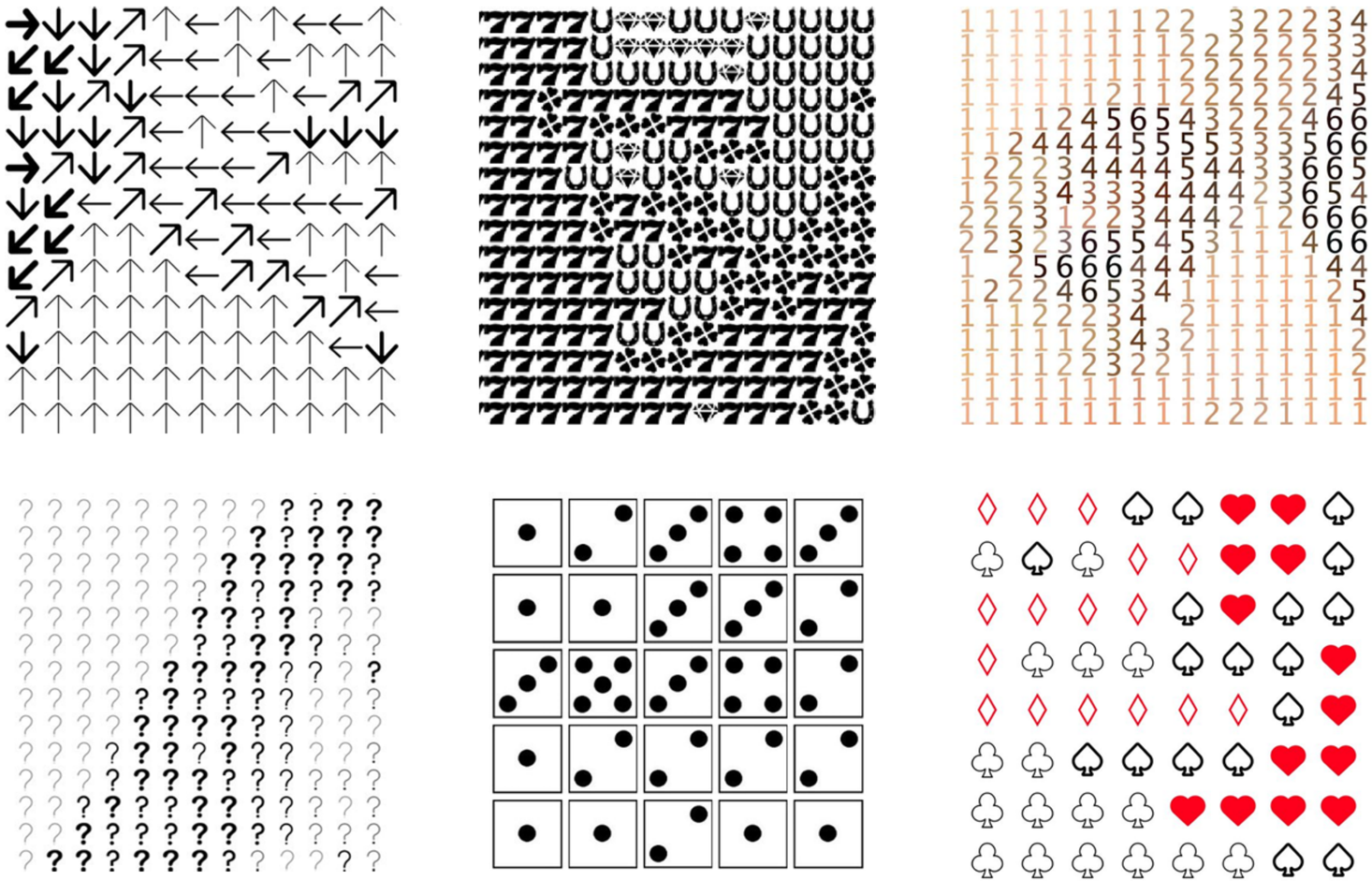


Logo construit à partir d'une grille.
Pour des raisons de lisibilité,
la lettre «O» a été repositionnée
afin d'offrir une lecture plus fluide.
Cela illustre la nécessité de trouver
un équilibre : même si une grille est imposée,
il est parfois nécessaire pour le designer
de s'en affranchir pour atteindre
l'objectif visuel souhaité.

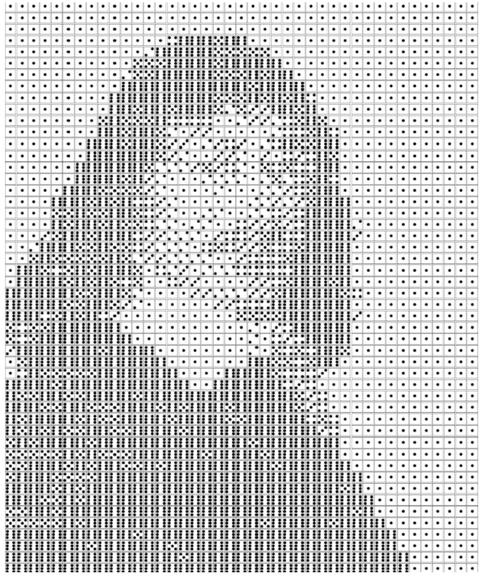
Proposition d'un logo qui présente des variations selon les conférences, en se rapprochant de l'idée d'un logo génératif.

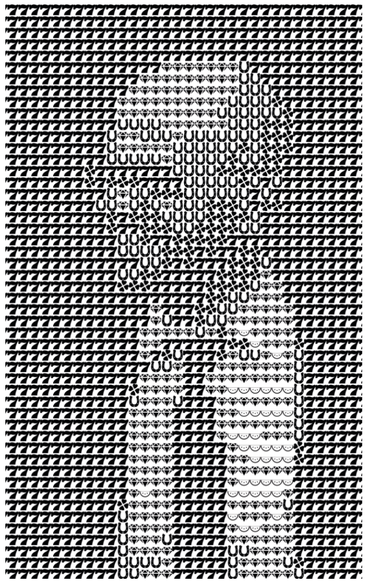
Iconographie

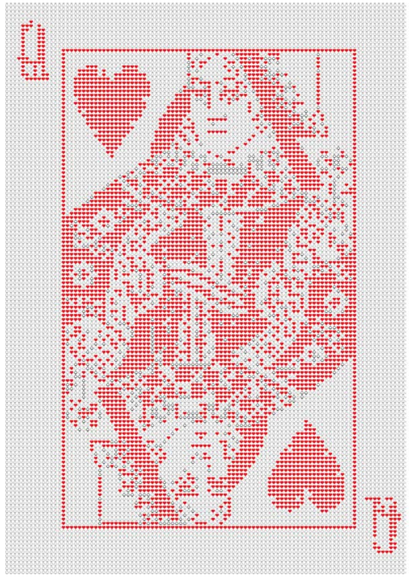
Les visuels sélectionnés évoquent le concept d'aléatoire (portraits de philosophes ayant proposé des thèses sur le concept de hasard, ou objets évocateurs de ce concept par leur nature aléatoire).

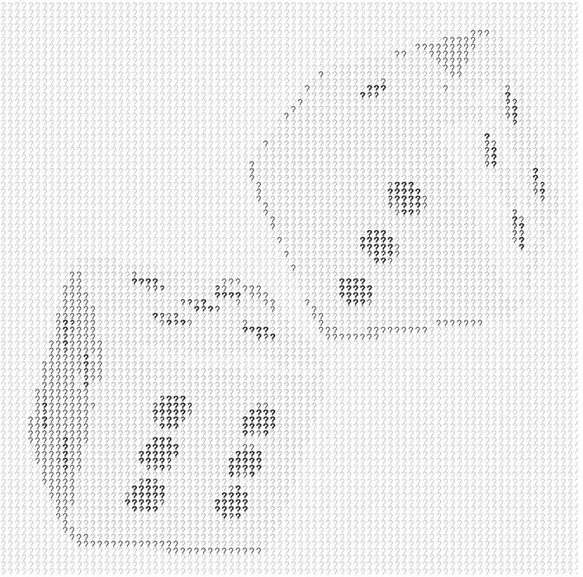


Trames créées en lien avec le concept de hasard.

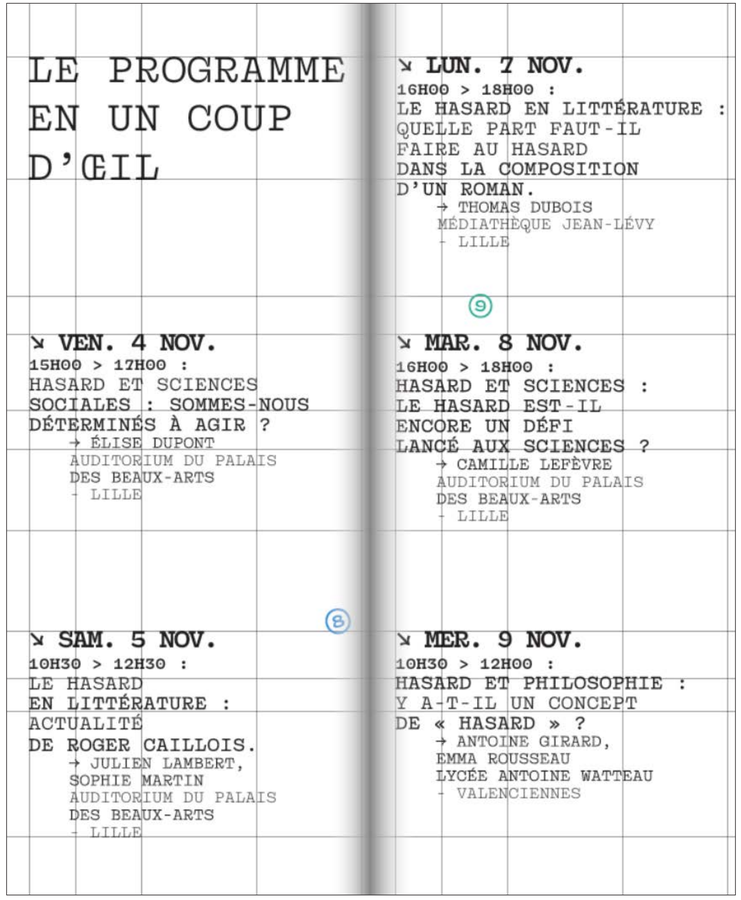




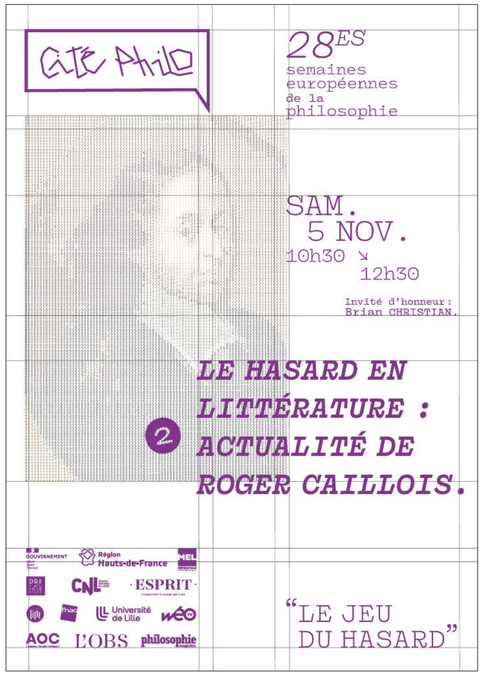


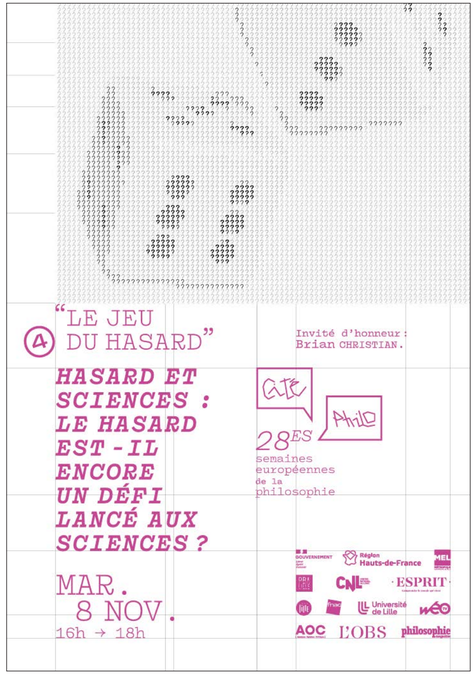


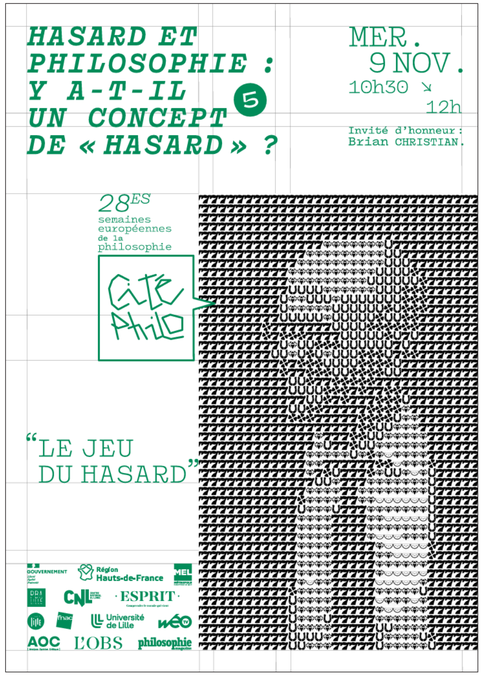
Édition - Programme papier



La notion d'aléatoire s'applique également aux folios, qui sont positionnés de manière aléatoire sur chaque page du programme. L'application du principe aléatoire transforme les folios en éléments graphiques majeurs plutôt qu'en simples détails fonctionnels.

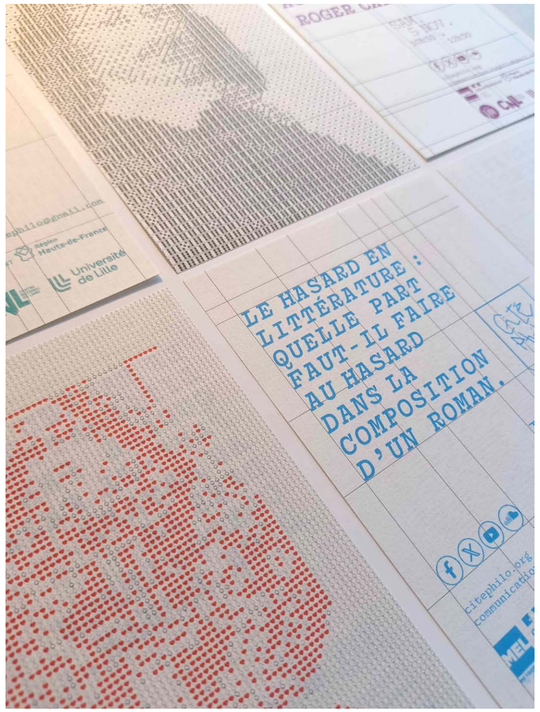




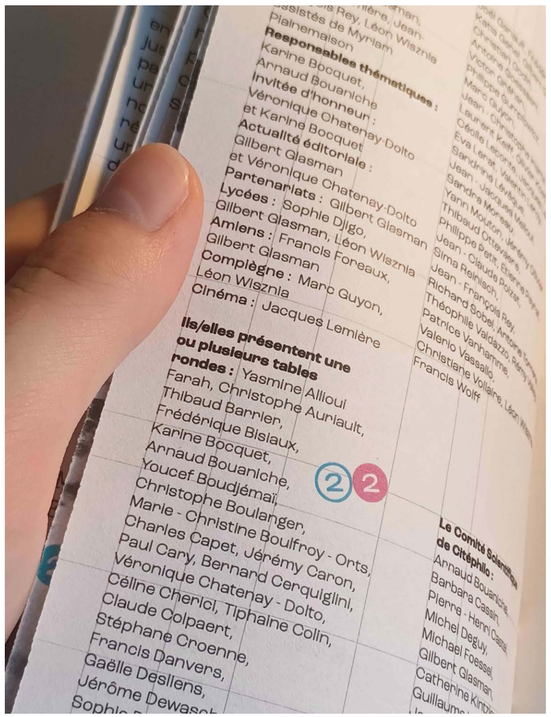


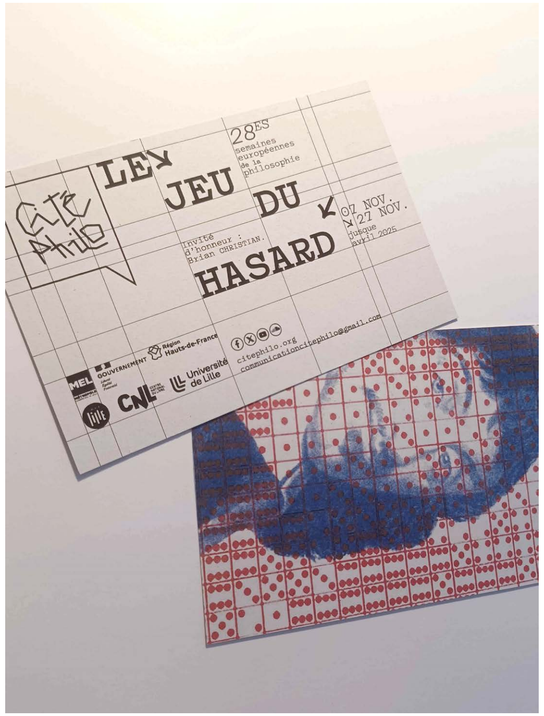
Série d'affiches pour cinq conférences.

Cité Philo
Inter-
venant•e
Emma
ROUSSEAU

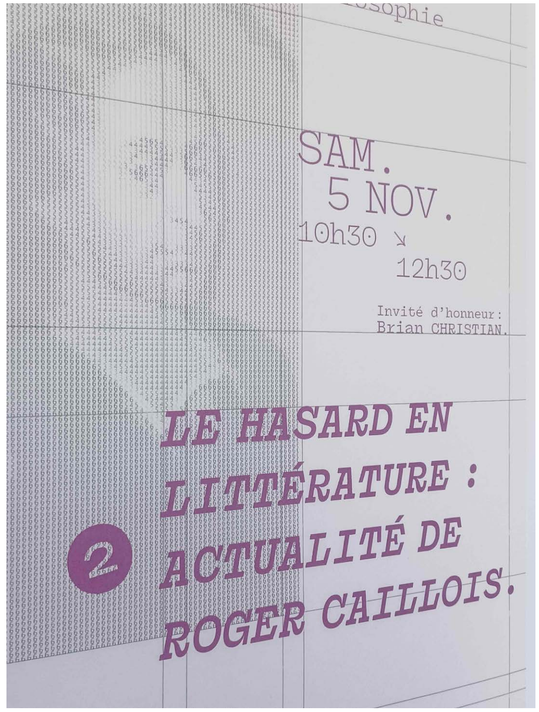

LE HASARD EN LITTÉRATURE : QUELLE PART FAUT-IL FAIRE AU HASARD DANS LA COMPOSITION D'UN ROMAN.

28ES
semaines
européennes
de la
philosophie
Cité Philo
LE HASARD
EN LITTÉRATURE : 1
ACTUALITÉ DE
ROGER CAILLOIS


Responsables thématiques :
Karine Bocquet,
Arnaud Bouaniche
Invitée d'honneur :
Véronique Chatenay-Dolto
et Karine Bocquet
Actualité éditoriale :
Gilbert Glasman
et Véronique Chatenay-Dolto
Partenariats :
Lycées : Sophie Djigo,
Gilbert Glasman, Léon Wiaznia
Amiens : Francis Foreaux,
Gilbert Glasman
Compiègne : Marc Guyon,
Léon Wiaznia
Cinéma : Jacques Lemière
Ils/elles présentent une
ou plusieurs tables
rondes : Yasmine Allioui
Farah, Christophe Auriault,
Thibaud Barrier,
Frédérique Bislaux,
Karine Bocquet,
Arnaud Bouaniche,
Youcef Boudjémaï,
Christophe Boulanger,
Marie - Christine Boulfroy - Orts,
Charles Capet, Jérémy Caron,
Paul Cary, Bernard Cerquiglini,
Véronique Chatenay - Dolto,
Céline Chenicl, Tiphaine Colin,
Claude Colpaert,
Stéphane Croenne,
Francis Danvers,
Gaëlle Deslens,
Jérôme Dewasch
22
Le Comité Scientifique
de Citéphilo :
Arnaud Bouaniche,
Barbara Cassin,
Pierre - Henri Castel,
Michel Deguy,
Michaël Fessel,
Gilbert Glasman,
Catherine Kintz,
Guillaume


LE
JEU
DU
HASARD
28ES
semaines
européennes
de la
philosophie
07 NOV.
27 NOV.
jusque
avril 2025
Invité
d'honneur :
Brian CHRISTIAN.
citephilo.org
communication.citephilo@gmail.com
Région
Hauts-de-France
Université
de Lille
CNL

LE
JEU
DU
HASARD
28ES
07 NOV.
27 NOV.
jusque
avril 2025
Invité
d'honneur :
Brian CHRISTIAN.


SAM.
5 NOV.
10h30
12h30
Invité d'honneur:
Brian CHRISTIAN.
2
LE HASARD EN
LITTÉRATURE :
ACTUALITÉ DE
ROGER CAILLOIS.

LE JEU
DU HASARD
Dans le contexte contemporain, les questions
entourant le hasard et l'aléatoire suscitent
un intérêt croissant, reflétant notre désir
de comprendre les aspects imprévisibles
de la vie quotidienne. Bien que notre société
moderne repose sur des fondements
de rationalité et de contrôle, la réalité est souvent
teintée d'incertitude et de contingence.
Les avancées technologiques et scientifiques,
loin d'éliminer le hasard, révèlent plutôt
sa présence omniprésente dans nos vies.
Des modèles de prévision météorologique
aux algorithmes financiers, nous nous efforçons
constamment de prédire et de gérer les variables
aléatoires qui influencent nos décisions
et nos résultats.
Pourtant, malgré nos efforts, le hasard
persiste, défiant nos attentes et nos certitud
Les événements aléatoires, qu'ils soien
positifs ou négatifs, jouent un rôle sig
dans nos vies, influençant nos choix
nos relations et nos parcours indiv
Ainsi, les questions actuelles entoure
et l'aléatoire reflètent notre quête d
et de compréhension dans un mon
En explorant ces concepts avec u
analytique et ouverte, nous nous
dans un dialogue essentie
de la réalité et sur notre

Merci

OLANIER Mathilde

DNMADe 3 Design Graphique,
mention Édition Multisupports