

IMMERSION



ABSTRACT

The main question of the article is : To what extent does the graphic designer enhance the festival-goer's experience at electronic music festivals ?

Since last decades, the number of festivals number has been multiplied radically in the whole world. And with the digitalization, some questions were asked :

What are the limits of immersion in electronic festivals ? How to stand out from the competition ? Do we not losing the natural essence of music when all the senses are engaged ?

To solve this problem, some books and articles illustrated words by including quotes of visual artists and 3D motion designers which talks about the importance of their profession in the creation of festivals and in the festival-goer's experience.

Analysis of the responses and interviews of professional people demonstrated at which level the experience can be improved by the designer and the emphasis of immersion with digitalization. The author believes that digital and technology permitted to push the limits of creation and that makes the musical event more impactful than ever.

SOMMAIRE

INTRODUCTION	7		
1. LE FESTIVAL DE MUSIQUE ÉLECTRONIQUE : UNE EXPÉRIENCE IMMERSIVE			8
1.1 La naissance des festivals de musique électronique	8		
1.2 L'immersion du festivalier, une expérience synesthésique		12	
1.3 Comprendre l'état d'immersion	13		
2. LE RÔLE DU GRAPHISTE DANS CETTE AMBITION D'EXPÉRIENCE GLOBALE			15
2.1 Le graphisme accompagne la musique	15		
2.2 Les codes graphiques de la musique électronique		16	
2.3 Scénographie : vers un graphisme en 3 dimensions	18		
CONCLUSION	25		

INTRODUCTION

Du 23 au 30 juillet 2023 s'est déroulée sur deux week-ends la 17^e édition du festival Tomorrowland en Belgique. Ce festival de musique électronique est connu dans le monde entier pour ses multiples univers féeriques. Le thème de l'édition de 2023 « Adscendo » (Fig.1) fait référence aux courants ascendants chauds et froids qui influencent le mouvement des éléments aériens (nuages, oiseaux, montgolfières, dirigeables...). Un livre a été créé à cette occasion pour expliquer et illustrer toute sa complexité.

Il ne s'agit plus seulement d'écouter de la musique. Tomorrowland devient grâce à la scénographie, aux costumes, décors, mapping, visuels et aux supports papiers une expérience immersive pour laquelle le rôle du graphiste se révèle essentiel. Aujourd'hui en effet, on constate que le graphiste revêt un rôle important pour d'accroître les sensations que l'expérience du festival procure. Ainsi, l'on se demandera : Jusqu'où le graphiste peut-il augmenter l'expérience du festivalier lors de festivals de musiques électroniques ? J'utilise le terme « augmenter » car ma réflexion sera principalement orientée vers la dimension digitale. le monde connaît une digitalisation à tous les niveaux et la musique n'échappe pas à cette tendance...

Après une présentation sur l'essor des festivals de musiques électroniques, nous verrons quel rôle a pu jouer l'image dans l'immersion du festivalier ainsi que sa relation étroite avec la musique.

1. LE FESTIVAL DE MUSIQUE ÉLECTRONIQUE : UNE EXPÉRIENCE IMMERSIVE

1.1 La naissance des festivals de musique électronique

Le festival s'est progressivement imposé au cours des siècles derniers, du Festival de Bonn en 1845 à ceux de Monterey (Fig.1) ou Woodstock dans les années 1960, ces grands rassemblements ont marqué durablement plusieurs générations. Le festival est un moment libérateur où chacun a la possibilité de manifester ses émotions en tant qu'individu. Au début des années soixante-dix les festivals s'exportent dans le monde entier avec l'apparition de Glastonbury en Angleterre et Rock Y Ruedas De Avándaro au Mexique. On observe une nette multiplication du nombre des festivals au cours des années 1980 et 1990. Alors que l'acid house se popularise dans les night-club en 1988, la rave party, une fête aux allures

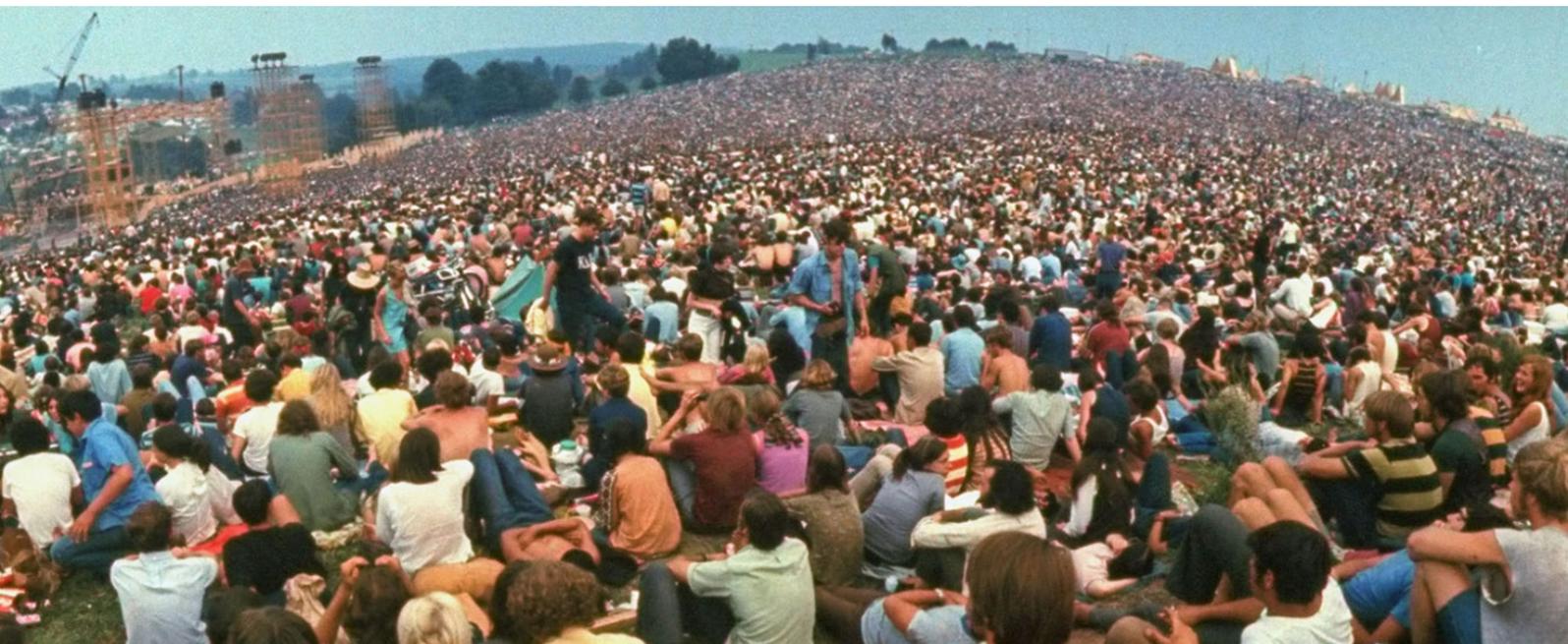


FIG. 1 Une vue grand angle de l'immense foule faisant face à la scène lointaine
lors de la Woodstock Music & Art Fair

août 1969

©John Dominis / The LIFE Picture Collection via Getty

psychédélices amplifiant la musique électronique par ses lieux et la consommation de substances illicites, se tient en plein air dans des lieux inhabituels. Elle est interdite par le gouvernement britannique en 1993.

Depuis, de nombreux festivals d'EDM (Electronic Dance Music) ont fait leur apparition dans le monde entier comme Ultra Music Festival à Miami en 1999, Airbeat One Festival en Allemagne en 2002 et Tomorrowland (Fig. 2) en 2005 en Belgique.

De nos jours, les festivals sont des événements indispensables aux politiques culturelles.

En effet, ces événements participent largement au rayonnement d'un État ou d'une ville et renforcent son attractivité. De plus, les rassemblements festifs ont pris une ampleur considérable dans nos vies. Ils nous permettent de partager, de faire de nouvelles rencontres et de vivre une expérience émotionnelle collective.



FIG. 2 Weekend 1
16e édition du festival Tomorrowland « The Reflection of Love »

juillet 2022

©Tomorrowland

Pendant une soirée les gens sont comme dans une bulle d'oxygène qui les fait s'échapper de leur quotidien. Pour accompagner le développement de ces grandes manifestations musicales, le designer graphique tient une place centrale.

1.2 L'immersion du festivalier, une expérience synesthésique

Lors d'un festival, la musique est vécue en live par des millions de personnes au même moment. Une fois liée à un support visuel, l'écoute de la musique devient une expérience globale. En effet, tous nos sens sont stimulés pour créer de nouvelles sensations propres au moment. Cette synesthésie des sens engendrée par la lumière et le son a été le sujet d'étude de nombreux théoriciens, scientifiques et artistes. Des inventions et des recherches pionnières ont vu le jour, parmi elles, le théoricien de la musique

Gioseffo Zarlino dessine en 1550 sa théorie de la gamme chromatique liée aux intervalles de notes de musique. C'est la création du premier clavecin aux touches de couleurs différentes. Puis la projection d'images colorées révolutionne la musique avec la création de la machine électrique Clavilux en 1926 par Thomas Wilfred. L'un des premiers groupes de musique à explorer ces moyens techniques est Kraftwerk. Ceux-ci marquent la scène électronique avec leur performance live du titre Radioactivity en 1976 qui devient de plus en plus immersive au fil des représentations grâce aux avancées technologiques. La couleur envahit l'espace pour créer un monde parallèle dans lesquelles sensations du spectateur sont amplifiées. Les projections scéniques ne quitteront plus les artistes leur permettant d'explorer au maximum leur identité visuelle ainsi que d'immerger le spectateur dans leur univers sonore et visuel.

1.3 Comprendre l'état d'immersion

Comme le définit le laboratoire de cyberpsychologie de l'UQO :

« L'immersion, qu'elle soit de nature physique ou psychologique, permet l'introduction chez la personne de la croyance qu'elle a quitté le monde réel et qu'elle est maintenant « présente » dans l'environnement virtuel. » [1]

Les psychologues Witmer et Singer définissent
en 1998 l'immersion comme un

**« état psychologique
caractérisé par la perception
d'être ou de se sentir
« enveloppé par », « inclus
dans » et « en interaction
avec » un environnement
offrant une continuité de divers
stimuli et d'expériences. » [2]**

La digitalisation de l'environnement offre cette
stimulation sensorielle et apporte aux gens
un sentiment d'immersion. L'espace immersif
est la porte vers un nouvel univers.

Pour optimiser ses effets, il est essentiel que celui-ci se trouve dans un endroit clos et délimité pour créer une intimité entre le spectateur et la musique. Mais pour que l'immersion soit possible, il faut inventer une histoire via les supports visuels et sonores. L'univers est retranscrit dans la scénographie, grâce aux design des scènes et aux images projetées derrière elles sur une surface pseudo-sphérique qui enveloppent le spectateur dans une atmosphère propre à l'artiste qui performe. L'univers ne doit pas nécessiter de réflexion particulière, auquel cas cela ramènera les gens à notre réalité.

2. LE RÔLE DU GRAPHISTE DANS CETTE AMBITION D'EXPÉRIENCE GLOBALE

2.1 Le graphisme accompagne la musique

Avant l'apparition des réseaux sociaux et d'internet, l'affiche jouait un rôle indispensable puisqu'elle était le premier élément visuel du festival. La première impression est très importante surtout dans ce genre d'événement. Il faut réussir à toucher la cible qui sera intéressée par le style de musique et la programmation du festival. L'enjeu ici est de se démarquer de la concurrence. Maintenant que les informations circulent facilement grâce aux réseaux sociaux, la dimension informative est reléguée à un niveau secondaire et le graphiste tient davantage à retranscrire l'ambiance du festival. Chaque festival propose son style graphique en fonction de son genre et des influences de l'époque. L'affiche joue un rôle crucial dans la promotion de l'événement. Elle est le premier pas de l'immersion du festivalier.

2.2 Les codes graphiques de la musique électronique

Des graphistes ont énormément influencé l'industrie de la musique électronique.

Le graphiste Peter Saville commence ses premières créations pour la maison de disques Factory Records pendant la fin des années 70. L'inspiration derrière ses premiers travaux vient

« des choses que j'ai vues et souhaité faire partie de ma réalité » [3].

Il devient directeur graphique de l'Haçienda, un night-club qui popularise l'acid house à Manchester entre 1981 et 1982, étant le premier club

« à s'être intéressé au design, ce qui en a fait un icône » [4].

En collaboration avec l'architecte Ben Kelly, ils ont réinventé la dimension du club. Scène, piste de danse, couleurs, matière, lumière... Ce lieu immersif était unique à cette époque, ce qui en a fait sa grande notoriété.

La musique électronique se distingue des autres styles par son esthétique. En effet, celle-ci à ses propres codes graphiques. Le studio de graphisme The Designers Republic basé à Sheffield, en Angleterre est fondé en 1986 par Ian Anderson et Nick Phillips en est un acteur incontournable, ils vont pratiquer le collage, s'inspirant du mix et remix des DJs ainsi que du glitch qui évoque la digitalisation par le « *bug* » graphique. Enfin on retrouve dans leurs créations une tendance à la transgression des codes du graphisme dans la composition textuelle et visuelle.

On voit donc que depuis que la musique existe, elle a tissé un lien fort avec le graphisme.

La production musicale à toujours été accompagnée d'un visuel pour le promouvoir et l'illustrer.

Par ailleurs, la digitalisation a révolutionné l'industrie et en particulier celle de la musique électronique. Elle a permis son expansion et une accentuation de l'expérience immersive.

On pensera par exemple à l'expérience virtuelle proposée en 2020 à nouveau par le festival Tomorrowland. Dans un contexte pandémique, l'univers festivalier s'est brusquement arrêté.

Pourtant Tomorrowland a su trouver des alternatives pour continuer à faire vivre la musique.

Du 25 au 26 juillet 2021, il a organisé le festival digital « Around the World ».

Le festivalier trouve l'immersion dans la qualité des décors 3D qui englobent les DJs lors de leur set. Un univers complet est créé spécialement pour l'occasion, le rêve et la réalité se fondent.

Cette alternative a permis aux gens de découvrir une nouvelle manière de vivre la musique, dans un cadre exclusif pouvant être vécu par des millions de personnes tout en respectant l'interdiction de rassemblement.

Cet événement a permis l'accélération des progrès technologiques et graphiques.

2.3 Scénographie : vers un graphisme en 3 dimensions

Dans les années 90 apparaît une nouvelle profession : le vidéo jockey (ou VJ).

Il a pour mission de créer des animations à intégrer dans la scénographie derrière l'artiste.

Son art doit se synchroniser avec celui du disc jockey (DJ). Rapidement, la 3D envahit la scène.

Une fois les images projetées sur des écrans englobant toute la salle, les rêves prennent vie.

De nombreux artistes et studios de graphisme ont complètement adhéré à la 3D et en ont fait leur principal outil de création.

Thomas Traum, fondateur du studio Traum Inc donne son avis :

« Il s'agit du moyen le plus simple pour créer une image sortie de votre imagination. La création d'images sur ordinateur est plus facile à apprendre que la peinture et plus expressive que la photographie. Lorsque vous photographiez un objet, vous recréez une image qui existe déjà dans la réalité. Grâce au design numérique vous créez un nouveau visuel, ancré dans le réel mais transformé. Les images virtuelles sont une extension de notre imagination. La création numérique est amusante, cela n'a rien à voir avec du travail, on se rapproche plutôt des Lego. » [5] (Fig.3)

Selon lui, la 3D est l'outil indispensable pour créer au plus proche de la réalité. Elle accentue l'effet immersif et est de plus en plus employée dans la scénographie des festivals de musiques électroniques.

Géraldine Karolyi, fondatrice et directrice de 17 mars, confie dans le magazine 262 d'ÉTAPES :

« Avec le potentiel qu'offre la 3D aujourd'hui, l'appétence pour cette approche n'a jamais été aussi forte. Grâce à la 3D, on dépasse l'émotion, on touche à la sensation, on se rapproche alors beaucoup plus du spectateur[...]. La 3D aujourd'hui, ce sont des outils qui ne cessent de repousser les utilisateurs. » [6]



FIG. 3 Projet de construction à réaliser dans le centre de Melbourne

©TRAUM INC Instagram

L'image animée sort comme de l'écran pour interagir avec notre réalité, elle bouge au rythme des vibrations sonores, des flashes lumineux et influence l'atmosphère globale de la salle. Les spectateurs accèdent à un niveau d'immersion supérieur.

L'effet 3D peut être augmenté grâce à l'environnement dans lequel il prend vie.

En effet, le lieu de projection est un élément majeur. De nouvelles constructions ont vu le jour grâce aux récentes avancées technologiques.

Présentée le 4 juillet 2023 à Las Vegas, une sphère mesurant 157 mètres de large et 111 mètres de haut a été construite dans l'enceinte de l'hôtel Venetian. Elle s'équipe d'un cinéma dynamique doté d'un écran géant sphérique. Ayant déjà accueilli la tournée du groupe U2, la Sphère a marqué la foule de spectateurs ayant vécu l'expérience, se demandant si tout cela était bien réel (Fig.4)...

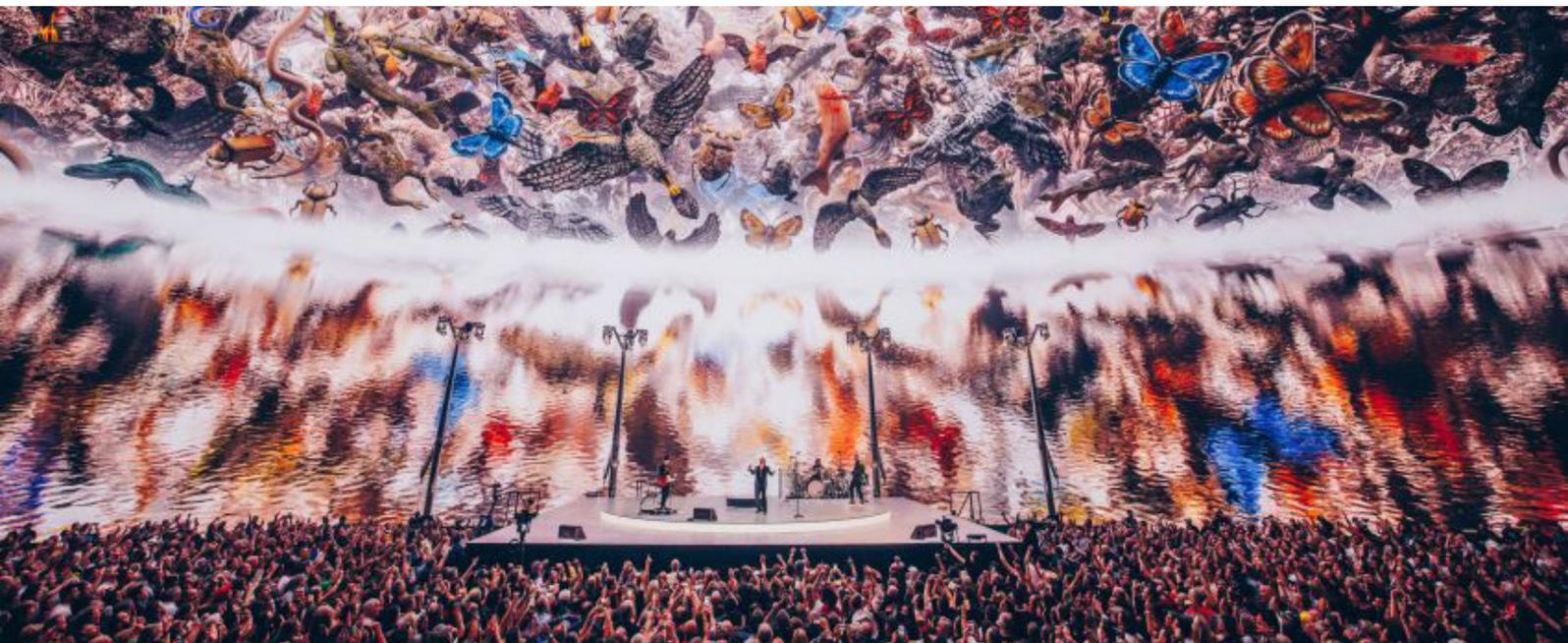


FIG. 4 Performance du groupe U2 dans la Sphère de Las Vegas
septembre 2023
© RICH FURY/REUTERS

CONCLUSION

La musique électronique par son style graphique a permis au festival de se développer pour devenir une expérience synesthésique globale. La création d'un univers scénique plonge en immersion le spectateur grâce aux avancées technologiques. Dans le monde dans lequel nous vivons et avec des moyens techniques toujours plus performants, nous pouvons imaginer que cette immersion ne fera que s'accroître...

Mais est-ce que solliciter tous nos sens ne fait pas perdre à la musique son essence première ? On peut en effet se demander ce qu'il restera d'authenticité au spectacle musical avec cette hypertrophie des effets spectaculaires.

BIBLIOGRAPHIE

PATARD Alexandra. Festivals, concerts, cinéma : comment le digital facilite l'accès à la culture.
In : *BDM* [en ligne]. Epitech Digital, 2021.
Disponible sur : <https://www.blogdumoderateur.com/festivals-concerts-cinema-comment-digital-facilite-acces-culture/>
(consulté le 9 octobre 2023).

BOUIGE Caroline. 3D Design Réalités fantasmées.
ÉTAPES: Design et 3D, 2 août 2021, n° 262 p.81-144.

BINDÉ Joséphine. La fièvre de l'art immersif.
Beauxarts.com [en ligne], 16 octobre 2019.
Disponible sur : <https://www.beauxarts.com/grand-format/la-fievre-de-lart-immersif/> (consulté le 9 octobre 2023).

KIEN Anaïs. L'histoire des festivals ou l'invention de l'utopie festive [podcast]. *RadioFrance*, 9 octobre 2020, 4min.
Disponible sur : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/le-journal-de-l-histoire/l-histoire-des-festivals-ou-l-invention-de-l-utopie-festive-3748782> (consulté le 16 octobre 2023).

ESCUDIER Joffrey. Les dispositifs d'immersion et d'interaction au sein des festivals de musiques actuelles, vers une expérience globale.
Spécialité : Motion design.
Paris : E-artsup, 2015, 182 p.

SIGGEN Lisa. La Technopole du design graphique au service de la musique électronique.

Spécialité : Design graphique. Genève : Haute école d'art et de design, 2017, 64 p.

CAJSA Carlson. Les pochettes de Factory Records parlaient de « choses que je n'avais pas », dit Peter Saville.

Dezeen [en ligne], 11 October 2021.

Disponible sur : <https://www.dezeen.com/2021/10/11/factory-records-sleeves-peter-saville-interview/>
(consulté le 10 octobre 2023).

BOUCHARD Stéphane, RENAUD Patrice.

Immersion / Présence. In : *Laboratoire de Cyberpsychologie de l'UQO* [en ligne]. Disponible sur : <http://w3.uqo.ca/cyberpsy/index.php/immersion-et-presence/> (consulté le 10 octobre 2023).

NOVA. Dans les années 80, le graphisme révolutionnaire de l'Haçienda. In : *Radio Nova* [en ligne], 2 février 2018. Disponible sur : <https://www.nova.fr/news/dans-les-annees-80-le-graphisme-revolutionnaire-de-lhacienda-18601-02-02-2018> (consulté le 10 octobre 2023).

THE DESIGNERS REPUBLIC. Autechre Incunabula.

In : *THE DESIGNERS REPUBLIC* [en ligne]. Disponible sur : <https://www.thedesignersrepublic.com/incunabula> (consulté le 10 octobre 2023).

ANNEXES

MICRO-ANALYSE

Projets du studio The Designers Republic et codes graphiques de la musique électronique

Le collage connaît un engouement autant visuel que sonore.

Les DJs mix, remix et recompose des bandes sons afin d'apporter leur propre créativité. L'identité du groupe allemand **Funkstörung** à été réalisée avec ce processus de destruction et de recomposition (Fig. 5-6-7).

Incunabula est un album du duo anglais **Autechre** réalisé le 29 novembre 1993. Le studio à utilisé le glitch comme élément visuel principal de la pochette (Fig. 8). Il donne le goût de l'interdiction, comme de fichiers corrompus que nous ne devrions pas écouter.

Il mêle deux piliers de la musique électronique: l'interdiction par son passé historique et la digitalisation de la création.

Le 29 janvier 2008 sort le 9e album du groupe **Autechre**: Quaristice (Fig. 9). C'est un album qui leur à permis d'explorer leur créativité en exprimant leur vision de la musique.

De la même manière, Le studio se détache des codes conformes au graphisme pour créer la pochette. Les choix graphiques sont tranchants et ils imposent à la typographie une fragmentation qui suggère des vibrations dans un tempo désordonné.



Fig. 5-6-7 Identité visuelle et promotion du groupe

© The Designers Republic



Fig. 8 Pochette de l'album Incunabula du groupe Autechre, 1993.

© The Designers Republic

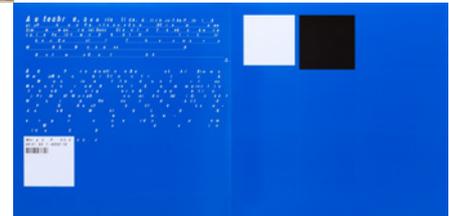


Fig. 9 Pochette de l'album Quaristice du groupe Autechre, 2008.

© The Designers Republic

ÉTUDE DE CAS

Anyma & Rebūke - Syren (Live Afterlife Tomorrowland)

lien vers la video : <https://www.youtube.com/watch?v=lldrRRofKm0>

Cette vidéo a été réalisée par les artistes 3D Alessio De Vecchi et Michael Titze pour le festival de musique électronique Tomorrowland qui a lieu cet été en Belgique (Fig. 10). Ce support visuel était projeté derrière le DJ Anyma pendant qu'il performait son nouveau titre « Syren » en live.

Le choix d'un support vidéo n'a pas été fait au hasard dans ce type d'événement. En effet, il apporte un aspect immersif grâce à la configuration de la salle et à l'écran qui occupe la majorité de l'espace. Le mouvement capte l'attention de la foule, elle l'envoûte tout en accompagnant le visuel par la musique. La 3D a été utilisée comme principale technique pour créer cette œuvre. Son utilisation est la solution la plus aboutie pour créer avec un plus haut degré de réalisme, la réalité et le rêve se fondent et laisse le spectateur en immersion totale dans un tout nouvel univers.

Pour voir cette œuvre dans son lieu originel, la seule manière était d'assister au festival Tomorrowland en 2023. Ce qui l'a rend unique c'est l'éphémérité de l'événement



GENESYS

11.08.23

et c'est ce qui la rend encore plus précieuse.
Il est possible de retrouver la vidéo sur les plateformes
comme Youtube et Instagram mais cela ne nous laisse
entrevoir qu'un faible aperçu des sensations éprouvées
pendant le set. En réalité cette œuvre ne prend réellement
sens qu'avec la scénographie, le jeu de lumières
et la musique pensée pour s'accorder avec elle.
Cette œuvre a été créée pour être utilisée dans le secteur
de l'événementiel et de la culture. Chacune des vidéos
projetées sur les écrans et faisant partie de la scénographie
ont un réel impact car ces créations s'intègrent
dans l'identité du festival Tomorrowland par leurs styles
graphiques. Elles lui permettent de se démarquer
des autres festivals afin d'inspirer la nouveauté et l'attrance
pour tous les festivaliers. Les graphistes en charge
de ce projet de création visuelle ont dû effectuer un travail
conséquent sur les logiciels 3D et d'animation. Leur but
était de créer le visuel qui illustrerait la musique « Syren »,
ils devaient donc s'inspirer de l'univers musical de l'artiste
pour retranscrire au maximum son énergie et sa direction
artistique..
Cette animation est projetée sur une scène appelée
« Freedom », sa particularité scénographique
est l'installation de structures en forme de papillon géant
accroché au plafond de la salle.

Cela lui donne une ambiance féerique, la musique comme étant proche de la nature.

Le seul personnage qui est présent sur l'animation est un humanoïde.

Son corps se rapproche de celui d'un humain pourtant certaines caractéristiques le différencient de nous.

En effet, il est couvert d'écaillés à certains endroits et des feuilles, des racines et des branches d'arbres parcourent son corps. Ce personnage au style féerique se met progressivement en mouvement et danse en bougeant tout son corps. Ses mouvements suivent le rythme de la musique comme s'ils interagissaient avec elle et le fait qu'il soit sur un fond noir donne l'impression qu'il est réellement présent dans la salle.

A cette période, le DJ Anyma était sur le point de sortir son nouvel album qui s'intitule « Genesys ».

Cet album traite de thèmes comme la technologie, la nature, l'humanité et la coexistence, et le choix de création d'un humanoïde est à mon avis une façon de personnifier la nature tout en suggérant l'évolution de l'espèce humaine et sa digitalisation. Anyma transmet un message de paix et d'amour, son art étant en accord avec la nature.

La vidéo est projetée sur un écran géant qui prend toute la largeur de la salle, elle devient l'élément visuel principal de la scène et oriente le regard du spectateur.

La foule étant dans la fosse, est surplombée par l'animation qu'elle regarde en contre-plongée, cela accentue cette sensation d'immersion. Les éclairages agissent comme des flashes de faisceaux lumineux blancs qui bouge et s'allument en fonction du rythme de la musique. Tous les éléments : lumières, son, mouvement sont orchestrés de manière à amplifier leur impact en utilisant la synchronisation.

Tous les sens des festivaliers sont stimulés et la foule vibre à l'unisson. Dans ce genre d'évènement la musique dépasse la simple écoute, elle devient une réelle expérience sensorielle.

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier l'ensemble de l'équipe éducative et particulièrement Mme Mouveaux, M. Sion et M. Villain pour leur aide précieuse à l'écriture de mon article.

Je tiens à remercier également mes proches pour le soutien qu'ils m'ont apportés.

Achevé d'imprimer dans les ateliers
de l'ESAAT en décembre 2023

Pamart Juliette,
étudiante en DN MADe Graphisme
édition multisupports

