

NOTE D'INTENTION

VALCKE Océane

Aujourd'hui, la publicité dans l'espace public est souvent perçue comme une pollution visuelle figée que l'on finit par ignorer. Pourtant, les technologies numériques permettent d'imaginer une affiche qui ne se contente plus de diffuser une information, mais qui devient un "organisme numérique" capable de réagir à son environnement. C'est sur cette mutation du support que porte ma recherche qui a pour but d'explorer comment le design procédural et les techniques de VJing transforment le graphisme en un système interactif qui traduit l'énergie et les flux de la ville.

Mon approche repose sur le socle théorique de [Casey Reas](#). Selon lui, le rôle du designer change, on ne dessine plus une forme finale, mais on écrit les « lois » et les comportements d'un système qui s'anime seul. Cette vision rejoint ma pratique du VJing, habituellement connu en concerts, clubs ou aux festivals. Pour accompagner la musique, le VJing consiste à manipuler l'image en direct. Mon projet propose de sortir cette pratique dans la rue, ce n'est plus un DJ qui pilote l'image, mais la ville elle-même. Cette philosophie est d'ailleurs poussée à son paroxysme par le studio [Universal Everything](#) avec leur projet *Into the Sun*. Ici, l'image n'est pas une vidéo filmée, elle pousse et se développe comme une plante numérique en fonction de la présence du public, ce qui illustre la puissance de la génération procédurale.



[Into The Sun / Universal Everything](#)

Pour ancrer mon projet dans le réel, je m'appuie sur des dispositifs de communication réactifs comme le projet *The Coughing Billboard* d'[Apotek Hjärtat](#), il montre qu'une affiche peut tousser face à la fumée, transformant une nuisance environnementale en un message de santé percutant. [The coughing billboard](#) De même, la campagne *Looking For You* de [Battersea](#) utilise la technologie (caméras et balises) pour qu'un chien virtuel suive le passant d'écran en écran, créant un lien affectif et une interaction entre l'humain et la machine. [Looking For You](#)

L'esthétique de mon projet s'inspire également des travaux de The Green Eyl. Dans leur projet *Creeping Things*, ils explorent des typographies qui rampent et réagissent comme des insectes, tandis qu'avec leur projet *Appeel*, ils jouent sur la matérialité et le dévoilement du support.



Appeel, The Green Eyl

C'est cette manière de donner une « vie » propre à la lettre qui transforme la lecture en une expérience physique. Cette dimension sensorielle est aussi au cœur de l'œuvre de Rafael Lozano-Hemmer, avec *Pulse Room* [Pulse Room, 2006](#). Il utilise des données biométriques (le pouls) pour animer une installation monumentale, transformant une donnée invisible en une expérience collective. Dans mon projet, je souhaite que le bruit ou la densité de la rue deviennent le moteur de cette déformation graphique, à la manière d'un set de VJing piloté par son environnement.

Je m'intéresse à la notion de « mémoire » du support, influencée par David Rokeby et son œuvre *Taken*. L'affiche ne doit pas seulement réagir au présent, mais elle pourrait garder une trace du passage de la foule, créant une accumulation visuelle tout au long de la journée. Cela pourrait permettre au support de devenir un témoin de l'activité urbaine et de conserver son flux.

Mon projet s'articule donc autour de la problématique suivante :

Comment le design procédural et les techniques de VJing peuvent-ils transformer le support publicitaire en un système vivant capable de traduire visuellement l'énergie et les flux de l'environnement urbain ?

Pour répondre à cette question, je mène des expérimentations techniques via des outils de *creative coding* comme Cables.gl. L'objectif est de mettre en place un rendu en temps réel (*real-*

time rendering) où des flux de données (webcam pour le mouvement, micro pour le volume sonore via des protocoles OSC) pilotent directement les variables graphiques. Pour la faisabilité matérielle, je m'appuie sur l'expertise de structures comme Metalu.net à Lille qui utilisent des capteurs de pression et l'électronique Adafruit. Le design graphique deviendrait un langage sensoriel total, capable de respirer au même rythme que la ville.