

Sujet :

# RECHERCHES PROJET

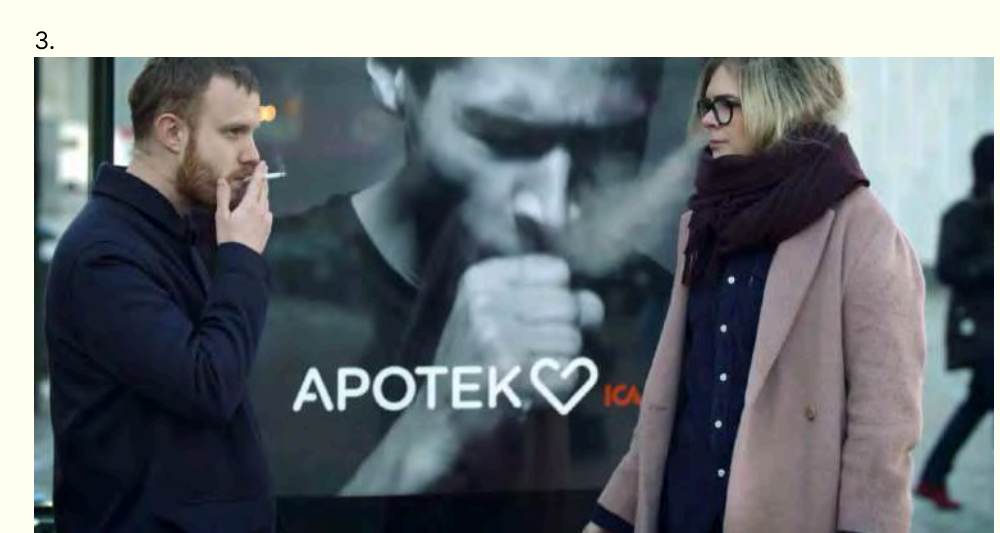
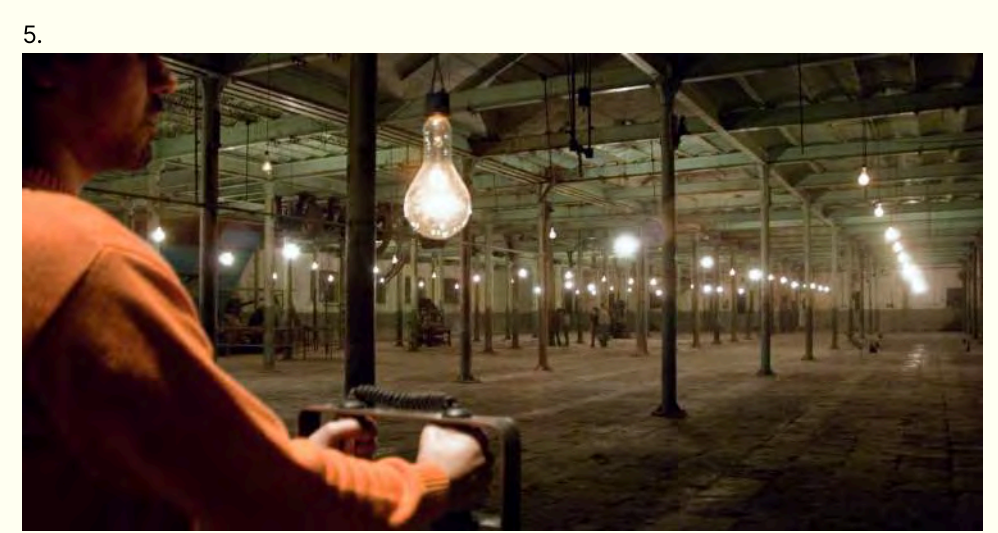
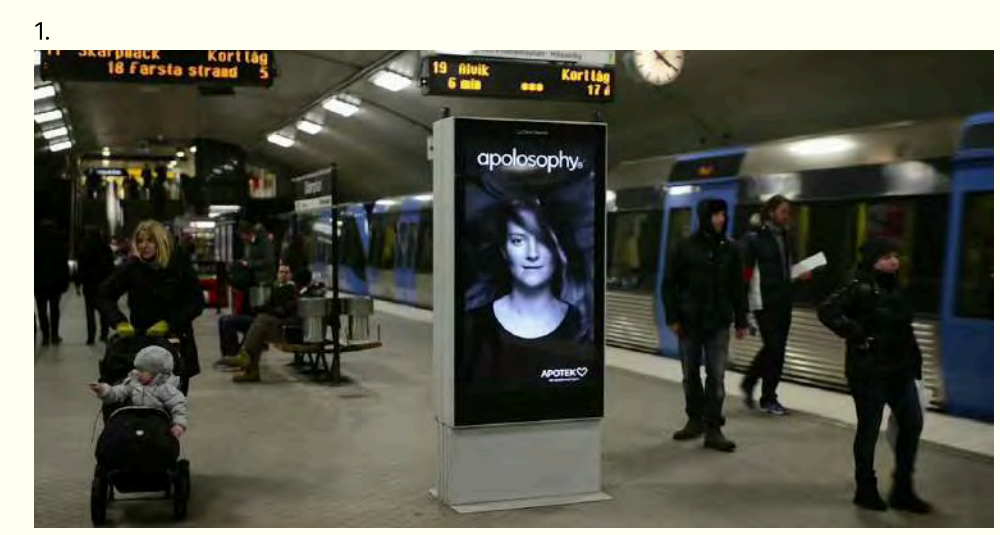


## Sommaire.

- Rappel du projet
- La commande
- Le contexte historique
- Méthode Azimuts
- Expérimentations
- Expérimentations numériques

**Veille culturelle.**

- 1. Subway, Åkestam Holst NoA, 2024
- 2. *Into the Sun*, Universal Everything, 2022
- 3. *The coughing billboard*, Apoteket Hjartat, 2017
- 4. *Appel*, TheGreenEyl, 2009
- 5. *Pulse Room*, Rafael Lozano-Hemmer, 2006
- 6. *Taken*, David Rokeby, 2005

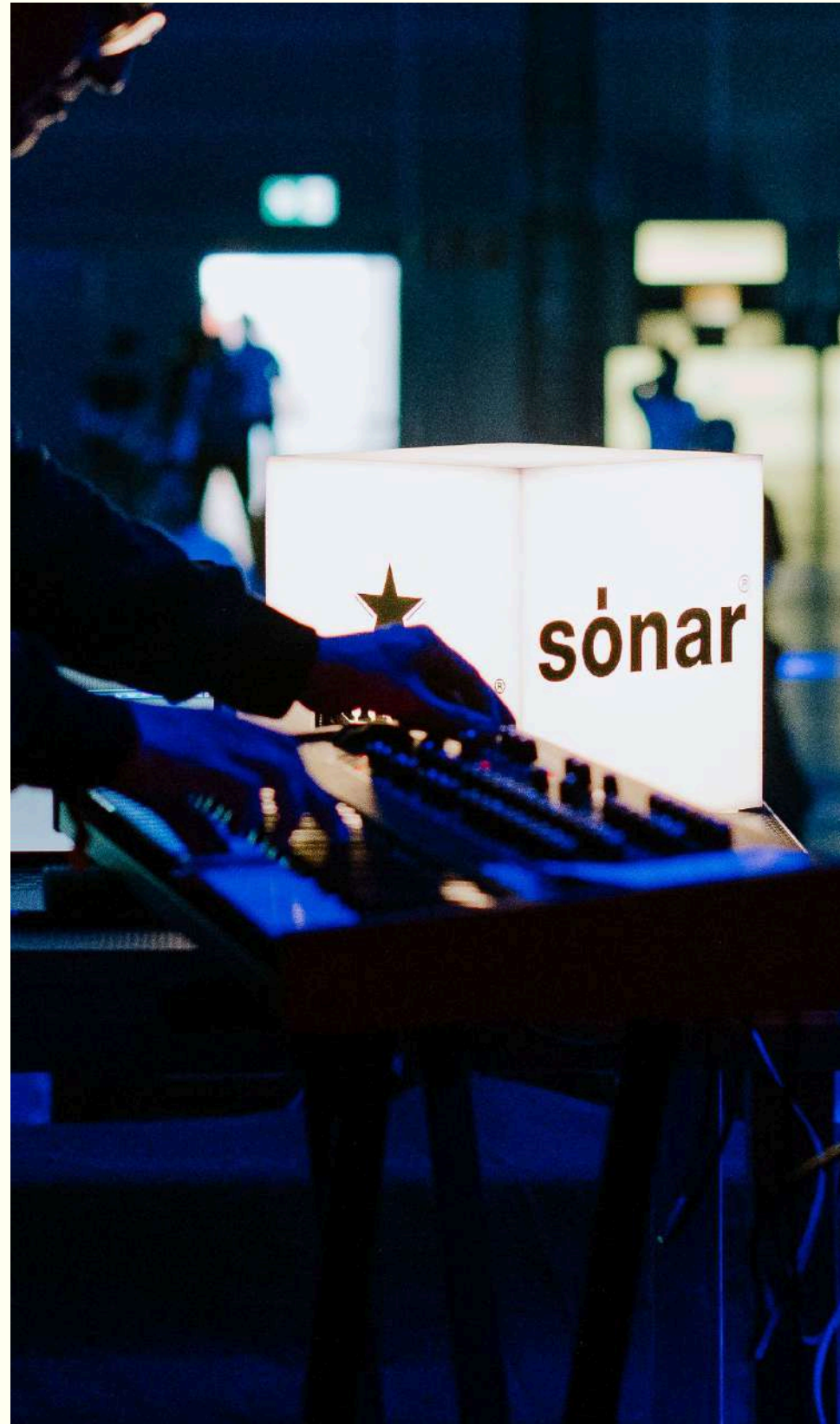


### Remise en contexte.

Mon projet propose de transformer l'affichage urbain statique en un organisme numérique réactif pour le festival Espagnol **Sónar**, pionnier des arts technologiques et de la musique électronique, en cohérence avec mon sujet d'article. En utilisant les outils du VJing et du design procédural, je sors l'image de la scène pour la placer directement dans la rue, l'affiche devient alors un système vivant qui évolue en temps réel selon les flux de la ville (bruit, mouvement, densité, etc.). Grâce au creative coding, le support publicitaire devient une interface sensorielle capable de traduire visuellement l'énergie de l'environnement de la ville de Barcelone.

### Questionnement / enjeux.

Le graphisme peut-il être performatif ? In-progress ? Peut-il être évolutif ou même sans fin ? Comment transformer le graphisme en une œuvre ouverte ? Comment créer un lien entre la machine et l'homme ? Comment illustrer visuellement et mettre en avant la relation homme-machine ? En quoi le graphisme devient modulable ? En quoi il peut être considéré comme un langage sensoriel ?

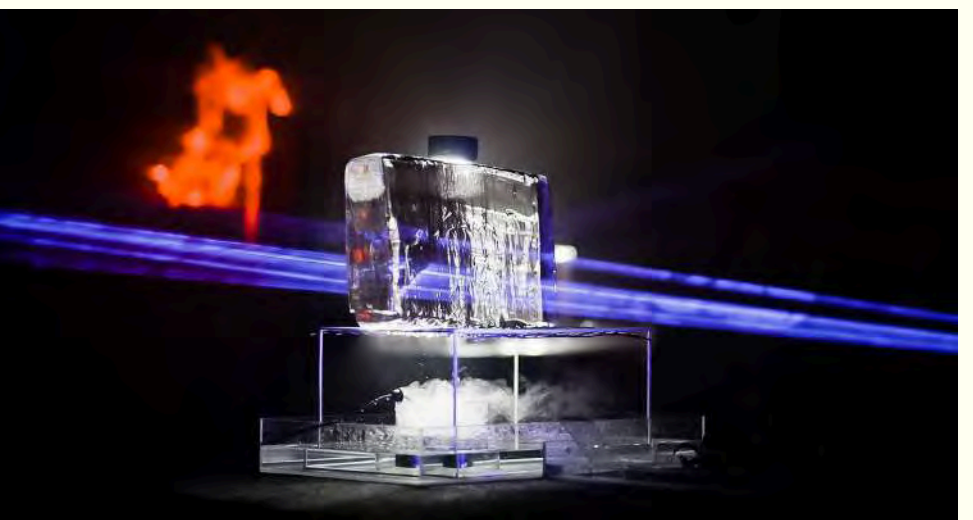
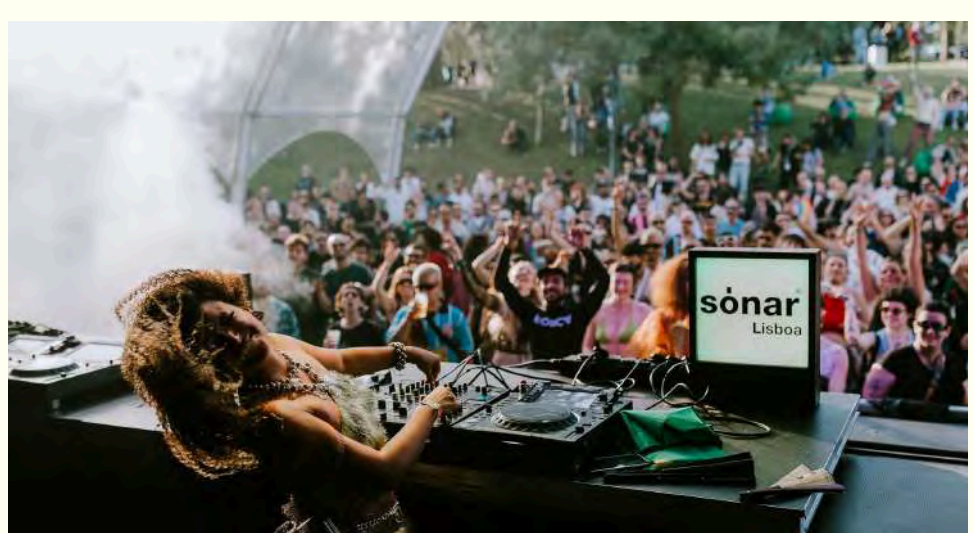
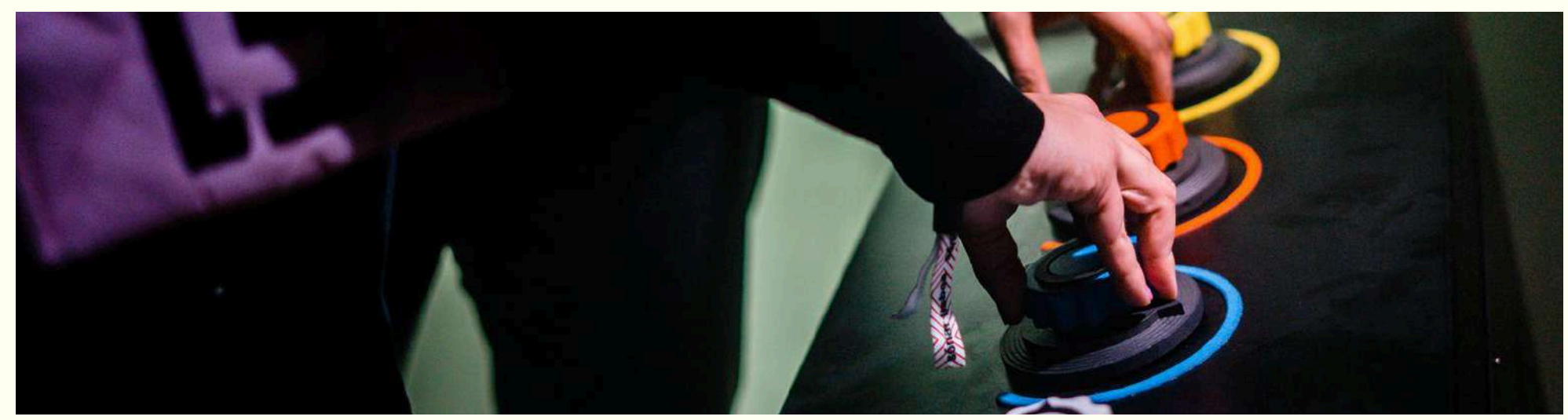


### Le commanditaire.

Fondé en 1994 à Barcelonne, le festival **Sónar** s'est affirmé comme l'institution de référence internationale dédiée aux musiques électroniques et aux arts numériques. Depuis plus de trente ans, il ne diffuse de la musique électronique tout en documentant l'évolution des arts technologiques à travers son volet **Sónar+D**, une plateforme de recherche et de développement aux croisements de la technologie, de l'industrie créative et de la performance. Historiquement précurseur dans l'hybridation des langages visuels et sonores, le festival a toujours cultivé une identité visuelle radicale et une volonté constante de transformer l'espace urbain de Barcelone en un laboratoire d'expérimentation technologique. Sa direction est marquée par l'exploration des systèmes génératifs et de l'interactivité entre l'œuvre, la machine et le spectateur, faisant du festival un acteur majeur de la culture numérique contemporaine, tout en mettant l'expérimentation technologique au niveau de langage artistique.

### La commande.

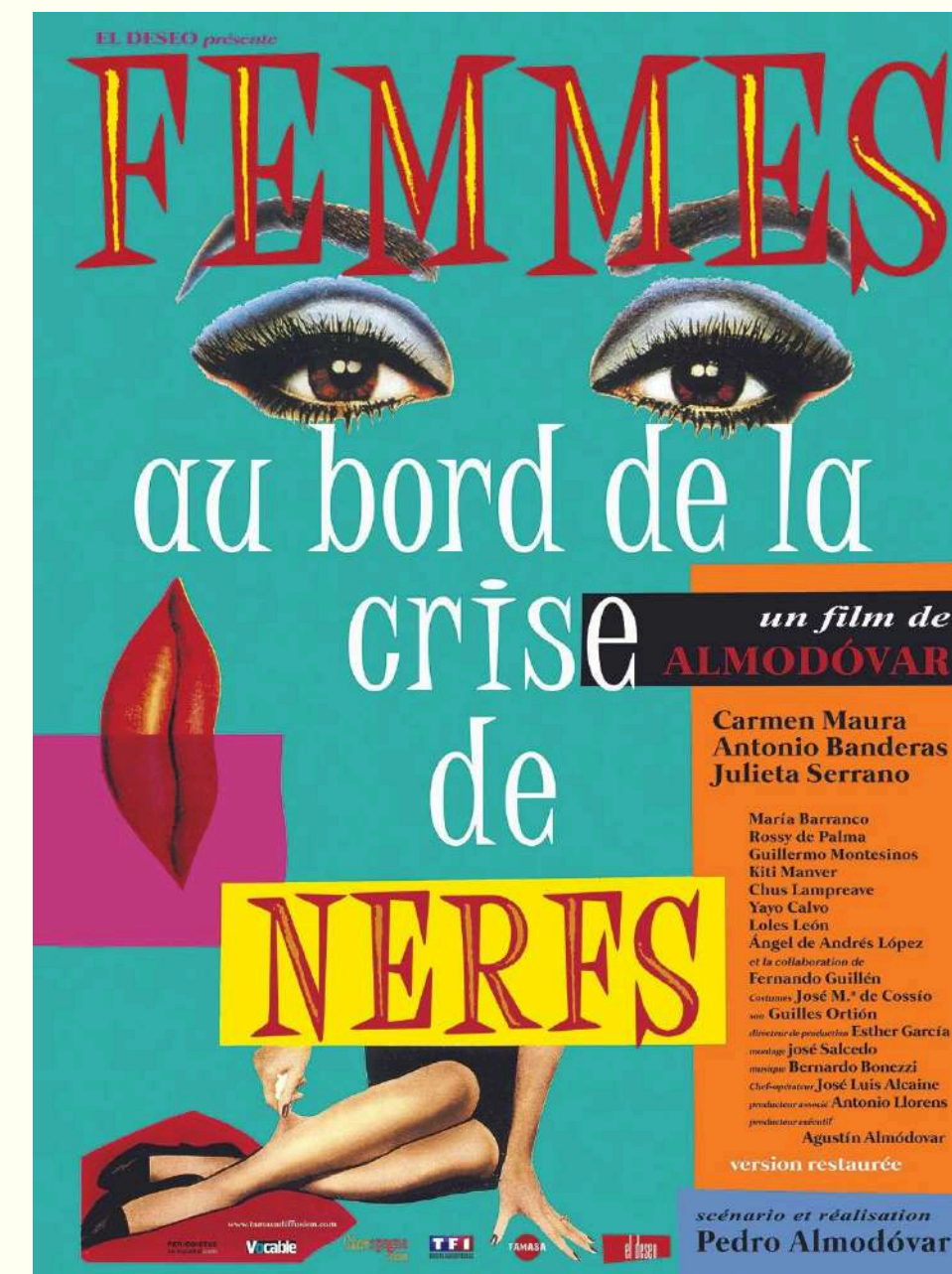
Pour marquer une nouvelle étape dans son histoire, le **Sónar** festival souhaite aujourd'hui sortir l'immersion numérique des salles de concert pour la placer directement dans l'espace urbain. La commande porte sur la création d'une campagne d'affichage qui dépasse le support promotionnel classique pour devenir un organisme numérique autonome. Le festival attend une proposition où les codes du VJing, historiquement liés à la performance scénique, s'adaptent aux flux de la rue. L'enjeu est de concevoir un dispositif capable de réagir en temps réel à l'énergie sonore et aux mouvements des passants, pour transformer le mobilier urbain en une interface vivante qui conserve la mémoire sensorielle du festival au cœur de la ville de Barcelone.



## Contexte historique

En 1975, après la dictature de **Franco**, Barcelone est devenue le symbole d'une Espagne qui se modernise enfin. En s'inspirant de la **Movida** (mouvement de liberté totale ~80') et de l'univers coloré d'**Almodóvar** avec notamment son œuvre phare : *Femmes au bord de la crise de nerfs*, 1988. La ville a utilisé le design pour changer son image.

Ce style "vintage" des années 80 et 90, composé de couleurs vives et de dessins humoristique, a permis à Barcelone de passer d'une ville triste à une capitale mondiale de la créativité. Les JO de 1992 ont été le moment où ce mélange de fête, d'art et de liberté a été montré au monde entier, notamment grâce à ses mascottes *Cobi* et *Petra*.



## Si mon projet était...

### Un style graphique :

Un mélange de flat design et du swiss style, pour garder un aspect sobre et compréhensif (peut-être rajouter de la 3D). Je pars du principe que le message doit être clair et visible, encore plus si il est modulable.

Inspiration du style graphique du studio :

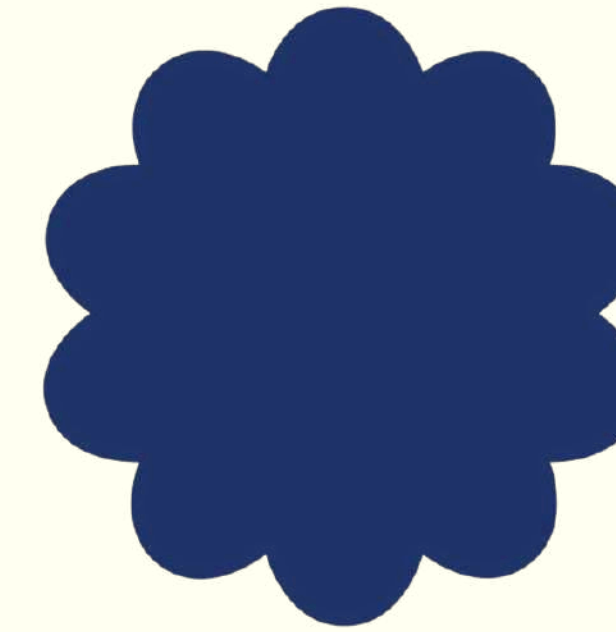
[superlocaldesign.com](http://superlocaldesign.com)



## Si mon projet était...

### Une forme :

Cette forme repose sur une structure circulaire de base, sur laquelle viennent s'ajouter des excroissances semblables à des pétales. Ce design montre un processus d'évolution continue, la silhouette est modulable et non pas statique. Chaque pétale possède sa propre autonomie de croissance, ce qui lui permet de s'étendre ou de se rétracter de manière indépendante. L'objectif est de mélanger une esthétique minimaliste avec une capacité de mutation imprévisible, pour refléter les différentes étapes d'un développement dynamique.



**Si mon projet était...**

**Un espace :**

Ce serait un espace public, avec un panneau d'affichage de taille humaine et surtout à hauteur du corps et des yeux.



## Module et identité graphique de Barcelone.

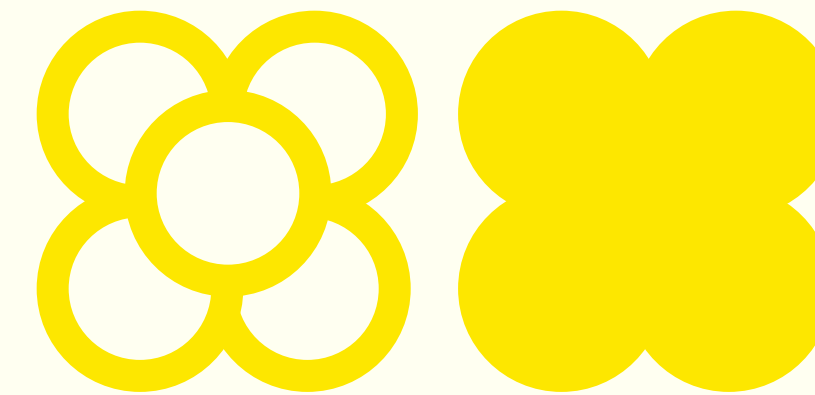
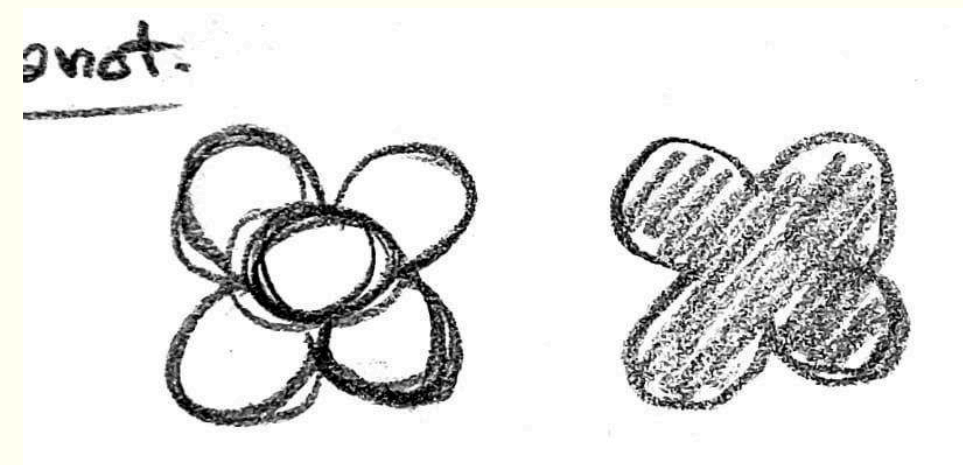
Réalisation de modules représentant la ville, qui peuvent évoluer en fonction du flux capté.

### Analyse :

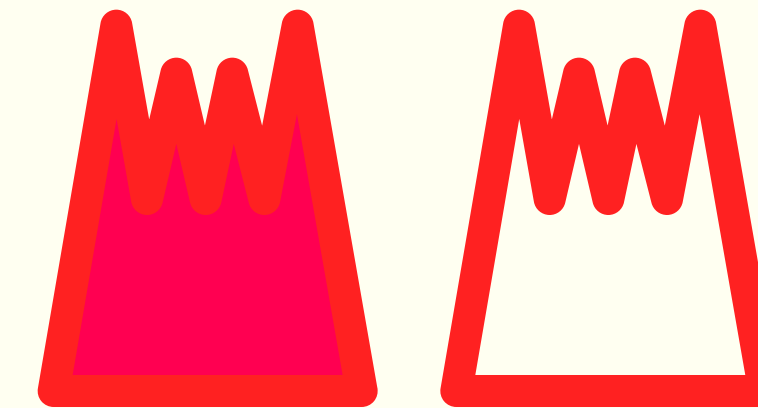
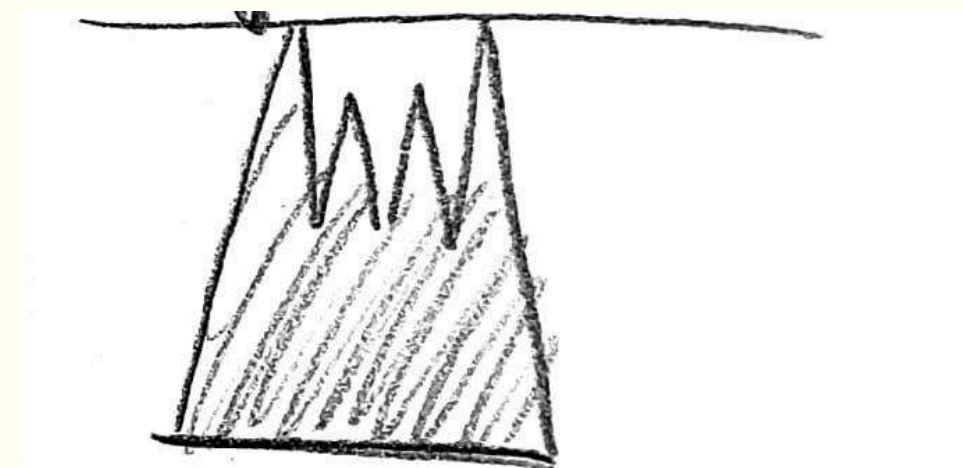
Après avoir regardé le Safari typo sur Barcelone, je remarque que l'identité graphique de Barcelone mélange du **Modernisme catalan** et de la **Post-Movida**. Ce style qui est resté "vintage" des années 80 et 90 se définit par un graphisme assez ludique et décomplexé, surtout marqué par les traits de **Javier Mariscal** et d'une palette de couleurs solaires (jaune, rouge, bleu électrique).

Entre les enseignes traditionnelles peintes à la main et les logos institutionnels aux formes dansantes, la ville exploite une image créative, transformant Barcelone en ville de design qui célèbre la liberté retrouvée.

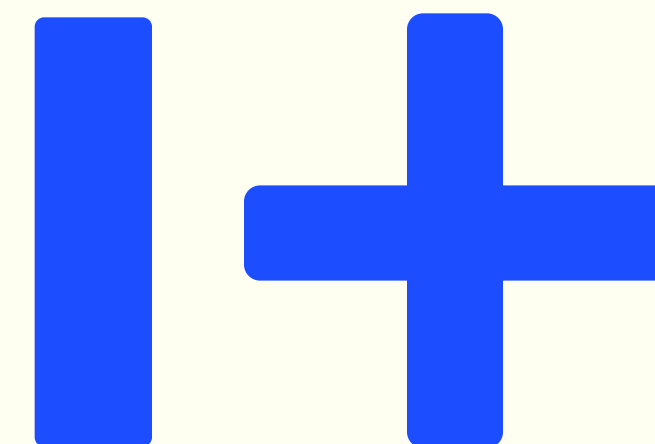
Le panot



La Sagrada Familia



Le drapeau



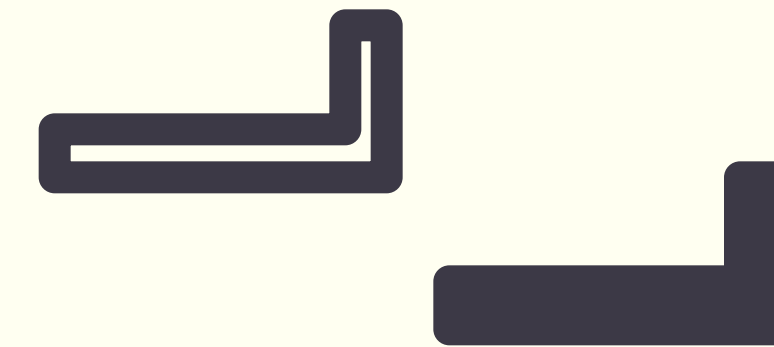
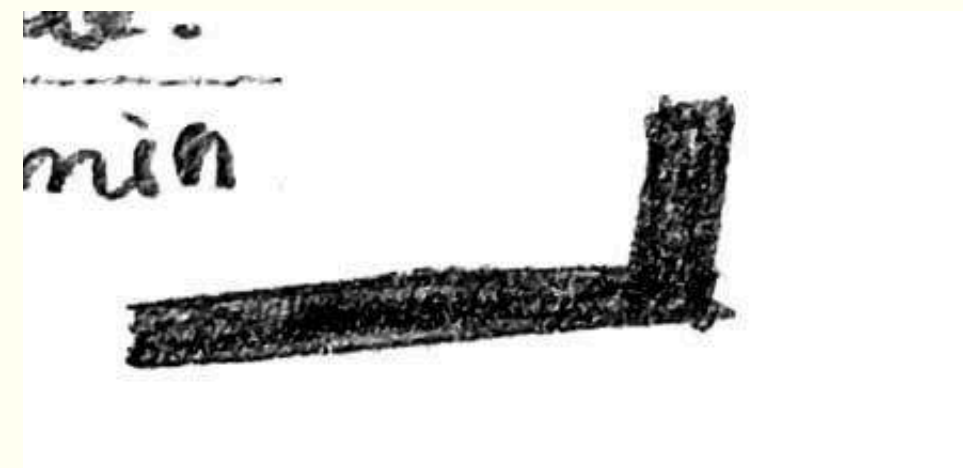
## Module et identité graphique du festival Sónar.

Réalisation de modules représentant la musique électronique et le numérique, qui peuvent évoluer en fonction du flux capté.

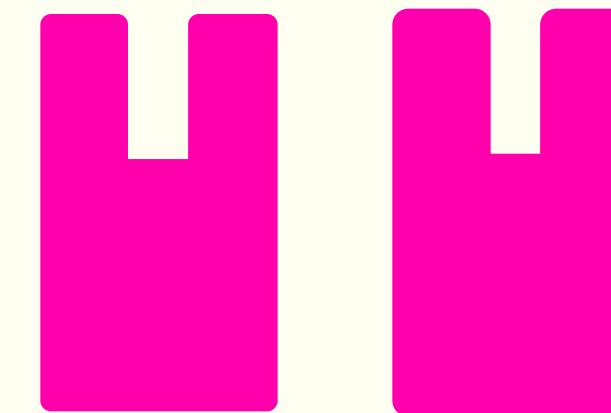
### Analyse :

L'identité graphique de Sónar se distingue par une esthétique assez clinique, surréaliste et technologique, qui se contraste avec la chaleur des années 90. Son ambiance privilégie l'étrangeté et l'absurde, en mettant en scène des visuels comme des créatures bizarres ou des paysages désolés. Visuellement, le festival adopte des formes géométriques rigides et une palette de couleurs industrielles, dominée par le noir, le blanc et des accents fluo ou métalliques, pouvant évoquer l'univers des machines. Sa typographie est une Sans Serif Bold, qui renforce ce caractère brut et avant-gardiste, mettant le festival en avant comme un laboratoire de création numérique.

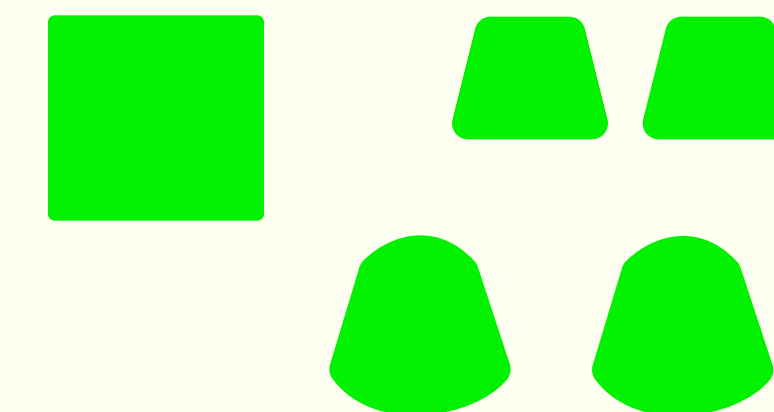
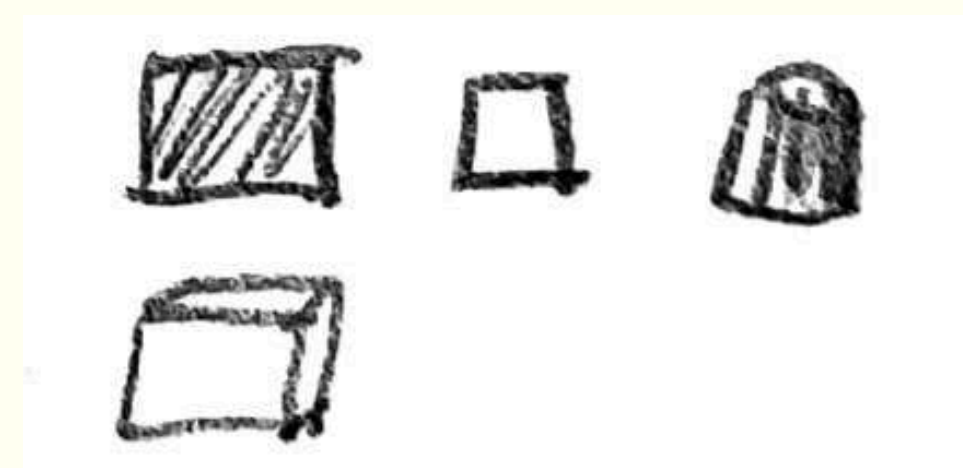
Un thérémine




Une touche de clavier




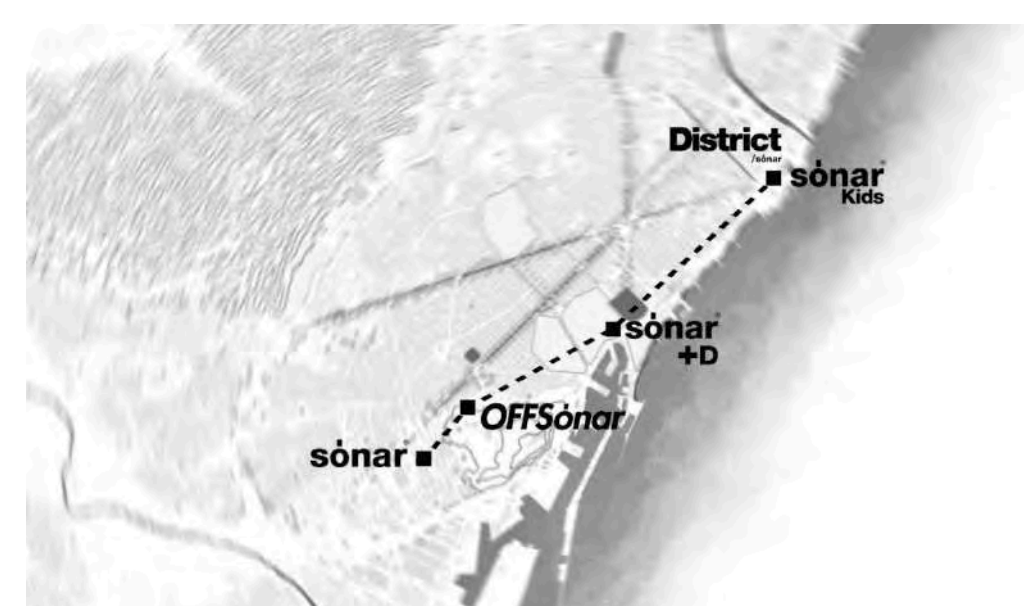
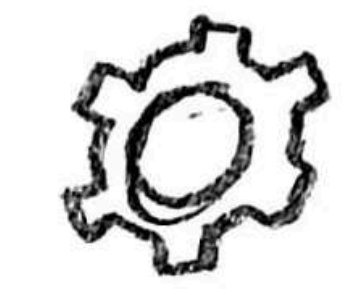
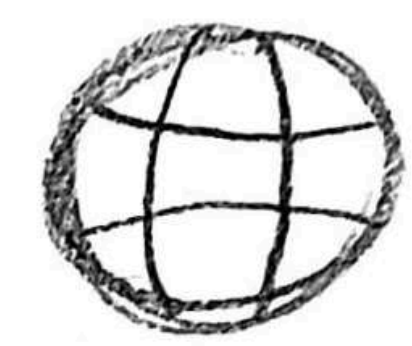

Un pavé et un bouton de DJ set



reseauux: 

code: # < : > ;

plan Sónar week:

Premier croquis de l'idée du résultat final du projet. On observe une évolution de la typo et des modules en fonctions de la dentiste sonore ou de passage.



### Expérimentations numériques :

Sur **Cables.gl**, j'ai conçu un système autour d'une boucle principale, qui prends l'image de la webcam. J'ai ensuite utilisé un module de **pixel displacement** (qui utilise l'image de la webcam, pour déformer les coordonnées et créer des torsions), puis une boucle de **feedback** (qui réinjecte l'image précédente capté par la webcam dans la nouvelle pour générer des traînées de mouvement) afin de transformer ces visuels en temps réel, ce qui donne ce rendu final fluide et évolutif. La distorsion s'arrête quand il n'y a pas de mouvement, et reprends dès qu'il y en a un capté par la caméra.



voir ici

### Expérimentations numériques :

Toujours sur **Cables.gl**, j'ai mis en place un système d'analyse de données en temps réel qui récupère des informations via un module de détection (ici le mouvement des yeux). J'ai ensuite utilisé une série de nœuds mathématiques et de filtres pour isoler des valeurs spécifiques, afin de piloter les éléments visuels. Enfin, j'ai connecté ces données à un module de rendu final qui génère des gradients, permettant ainsi de transformer les informations brutes de la captation des yeux, en une composition graphique réactive et automatisée.

Quand on cligne des yeux, le graphique redémarre à zéro.

voir ici

