

**DOSSIER
ACCREDITATION**

**LE GRAPHISME & LA
MUSIQUE**

SOMMAIRE

1 / Descriptif de la thématique

2 / Recherche de l'existant

3 / Réseaux

4 / Bibliographie et autres

5 / Expérimentations personnelles

1 / DESCRIPTIF THEMATIQUE

Pour mon mémoire, je souhaite mener une réflexion autour de la musique et du graphisme au travers de l'interactivité.

Créer et mélanger des dispositifs techniques et différents supports (print et numérique) afin de questionner notre perception de la sonorité et du graphisme.

Explorer les sons au travers de différents médias pour créer des effets visuels conceptuels et impactants.

Concernant mon macro-projet, j'aimerais explorer ces questions en mêlant les expérimentations graphiques et plastiques (peinture, sérigraphie, linogravure...) à des dispositifs électroniques ou numériques.

Créer des applications simples et graphiques (boîte à rythme, visualisation, jeux, affiches / cd interactifs...) autour de la musique.

« La musique est l'art consistant à combiner sons et silences au cours du temps : le rythme est le support de cette combinaison dans le temps, la hauteur, celle de la combinaison dans les fréquences. Elle est à la fois une création (une œuvre d'art), une représentation et aussi un mode de communication.

Elle nous tisse un temps de fausse vie en effleurant les touches de la vraie. Comme elle s'en prend directement à la mécanique affective dont elle joue et qu'elle manœuvre à son gré, elle est universelle par essence ; elle charme, elle fait danser sur toute la terre. »

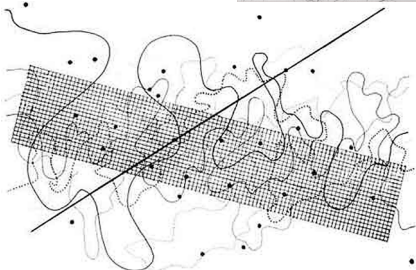
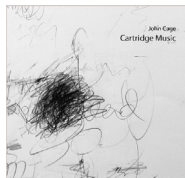
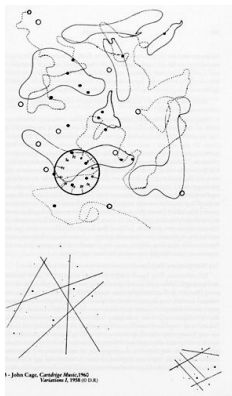
Paul VALÉRY - La conquête de l'ubiquité -
1928

2 / RECHERCHE DE L'EXISTANT

JOHN CAGE

"Cartridge Music" a été composée en 1960 et est l'une des premières tentatives de John Cage pour produire de la musique électronique en direct.

Les sons sont produits à l'aide de cartouches de tourne-disques. Les artistes insèrent différents objets dans l'ouverture d'une cartouche et les manipulent de diverses manières (grattage, toucher, frappe, etc.) de sorte que le son de l'objet soit capté par la cartouche, puis envoyé à un amplificateur et un haut-parleur. La partition se compose d'un certain nombre de feuilles transparentes sur lesquelles sont dessinés des motifs. Chaque musicien superpose les transparences et élabore leur structure temporelle particulière en observant la façon dont les lignes et les motifs dessinés sur les feuilles se croisent.



«SONORAMA»

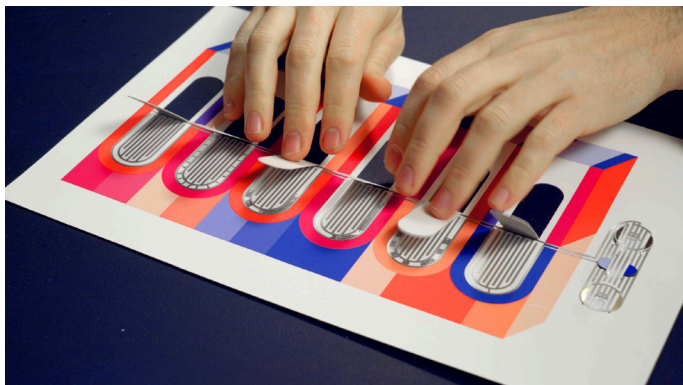
Sonoroma est un projet de Post diplôme de Kamilia Mikos. Ce projet interroge la notion d'interfaces sonores pour créer des modes de jeu, inventer de nouvelles manières de produire du son, de le toucher. Le musicien fait varier des données par le biais de médiums tangibles, créant ainsi formes et effets sonores. L'objet musical n'est plus seulement un outil, il crée de l'image. Le jeu musical devient ainsi une performance à la fois visuelle et sonore.



«PAPIER MACHINE»

Marion Pinaffo et de Raphaël Pluvinage ont réussi à faire chanter le papier en inventant un dispositif électronique et interactif .

Ils ont créé un livre au graphisme colorés qui mêle l'impression sérigraphique aux sons interactifs. Grâce à un système d'encres conductrices, de grandes affiches résonnent sous l'action des visiteurs. Tandis que d'autres objets imprimés, de plus petit format, créent de la lumière ou mettent le papier en mouvement. Sans les mots, mais avec des confettis ou du papier mâché, "Papier Machine" permet au public de ressentir les phénomènes sensibles qui se cachent dans l'électronique, et de donner vie à la matière imprimée.

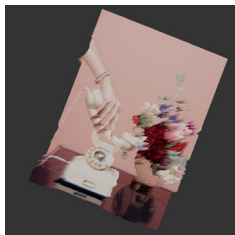




MARTIN WECKE

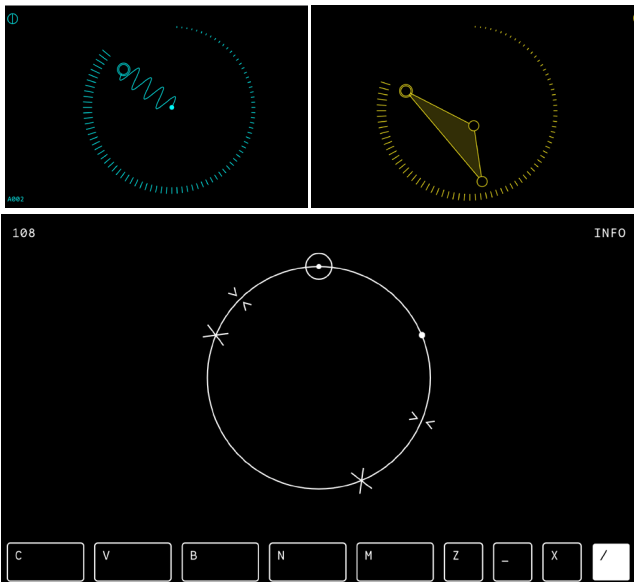
Martin Wecke est un designer qui possède un studio Design Cod Lab à Berlin, où il travaille sur des expériences numériques et interactives et des systèmes graphiques. Il combine une conception graphique réfléchie avec des formes d'interaction surprenantes. Ses réalisations mêlent design et technologie

Il expérimente dans son projet Trigger des images qui se changent en paysage 3D.



Il a réalisé une application «108» permettant à quiconque de créer des rythmes techno avec son clavier, ou encore un arpégiateur triangulaire. Lorsque l'utilisateur appuie sur un son, une icône (qui représente ce son particulier) apparaît sur le cercle (qui représente la boucle du battement). Un petit point tourne autour du cercle à 108 BPM, activant les sons lorsqu'il frappe leurs icônes.

108 est une boîte à rythme de visualisation créative des rythmes en boucle.





Fritz Winckle "Sonogram"

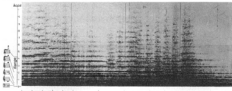
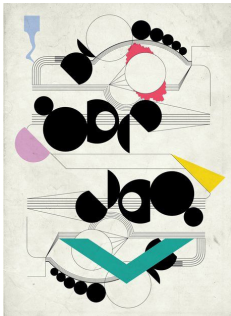
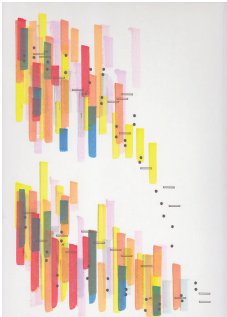
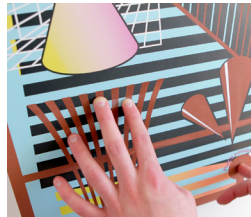
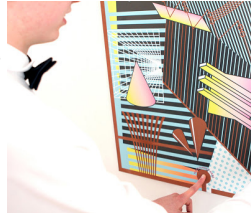


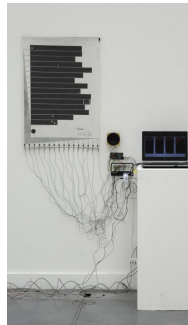
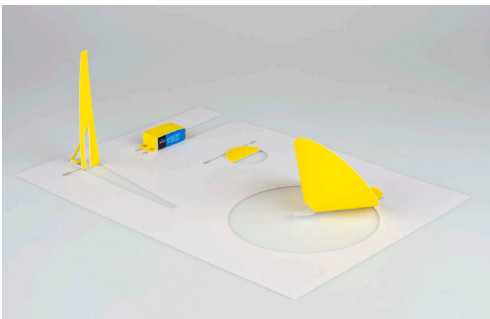
FIG. 50. Sonogram: beginning of Beethoven's Eighth Symphony, displaying the overtone structure up to 12 kepts.

Trapped in Suburbia



Elodie Gourgechon

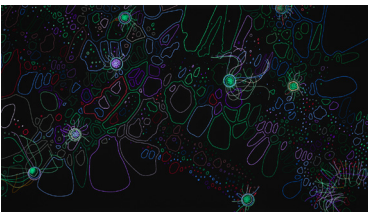
Léo Vireux « Aff



» Sound Posters «



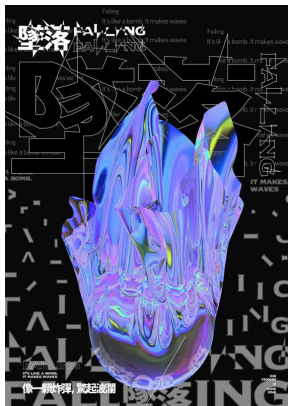
Maxime Causeret



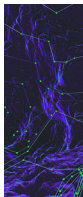
Fiches Sonores «

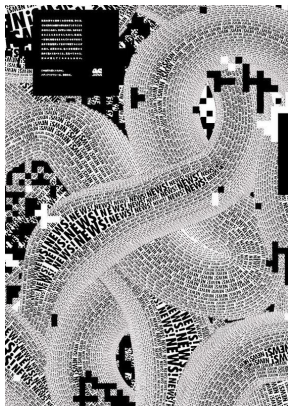
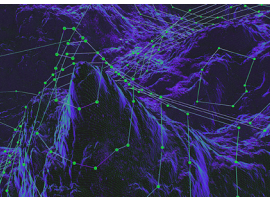
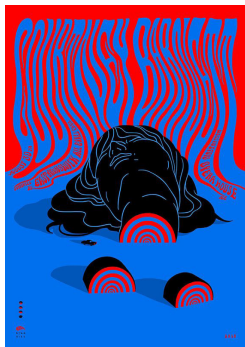
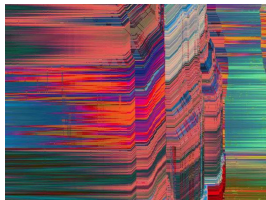


UNIVERS GRAPHIQUE / ESTHETIQUE



The M
: MU





3 / RESEAUX

- La Friche - Résonance Numérique- Marseille
- L'Alcazar - Marseille
- Lutherie Numérique
- Coralie Courgechon
- Martin Wecke - Berlin
- FabLab - Berlin

4 / BIBLIOGRAPHIES & AUTRES

- Floss manual, Processing
- Catherine Guéneau, «L'interactivité : une définition introuvable»
- Paul Valéry, « La Conquête de l'ubiquité », 1928
- Nicole Pignier, « Le plaisir de l'interaction entre l'utilisateur et les objets TIC numérique »
- Fanny Georges, « Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs »
- Benjamin Hoguet, « La narration réinventée »
- Laurent De Wilde, « Les fous du son »
- Eric Brabant, « Le graphisme dans la musique »
- Olivier Sacks, « Musicophilia »
- Philippe Robert, « Musiques expérimentales »
- Magazine Etapes (n°215 Graphisme Français), article « Montrer le graphisme en France » de Nawal Bakouri

SITOGRAPHIE

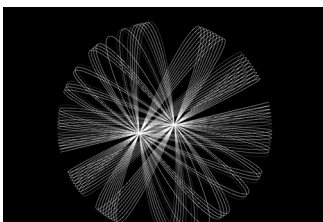
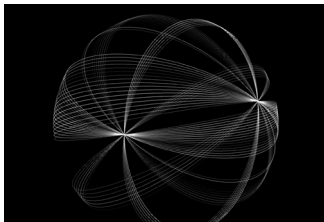
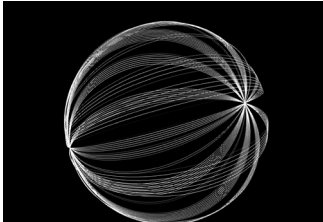
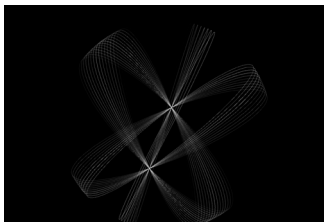
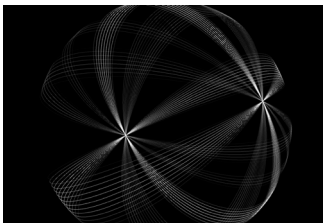
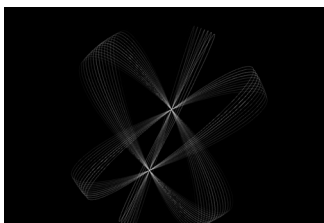
- graphism.fr
- sonore-visuel.fr
- unilim.fr

LOGICIELS & MATERIELS

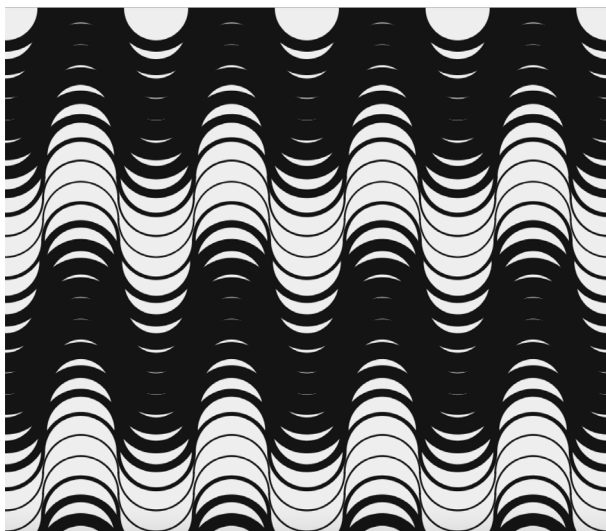
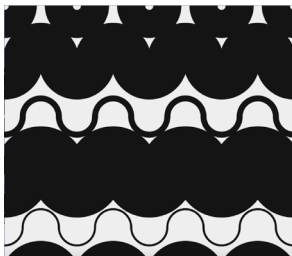
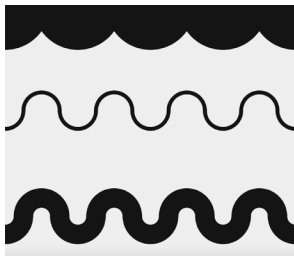
- Processing
- After Effects
- Microcontrôleurs:
Makey-makey - Touchbar - Arduino
- Pure data
- Ableton Live

4 / EXPERIMENTATIONS

Animation de visualisation du son
réalisée sur Processing



Création de motifs interactifs réalisé sur Processing



Flora Vander Poorte
DSAA DG