

## Réponse au sujet

---

# RÉENCHANTER LE MONDE

Mon projet, Chromora, propose de réenchanter le monde à travers le design graphique et le web en créant une expérience à la fois visuelle, narrative et communautaire. Il s'inscrit dans une réflexion sur la perte de magie et de sensibilité dans notre environnement visuel quotidien, devenu trop neutre, fonctionnel et désaturé.

Le projet prend la forme d'un site web immersif qui agit comme une mémoire vivante des œuvres. Les créations y sont divisées en deux catégories : les œuvres découvertes et les œuvres encore cachées. Les premières révèlent leur visuel complet, leur histoire, le lieu où elles ont été trouvées, ainsi que la personne à l'origine de leur découverte. Les secondes, volontairement incomplètes, ne se dévoilent qu'à travers des titres partiellement masqués et des énigmes, invitant les visiteurs à partir à leur recherche dans le monde réel.

Chromora dépasse ainsi le cadre du simple site web pour s'ancrer dans l'espace public. Les affiches existent physiquement, disséminées dans différents lieux, et deviennent des points de rencontre entre le réel et le numérique. Le public est invité à participer activement au projet : chaque découverte enrichit le récit collectif et contribue au réenchantement progressif de l'univers visuel. La couleur joue un rôle central dans cette démarche. Elle symbolise la vie, l'émotion et la magie retrouvée, apparaissant progressivement à travers l'interaction, la découverte et l'implication des utilisateurs. Le réenchantement n'est donc pas immédiat, mais se construit dans le temps, grâce à la participation de la communauté.

À travers Chromora, le projet cherche à montrer que le design graphique et le web peuvent redevenir des outils de lien, de poésie et d'émerveillement. Réenchanter le monde, c'est ici réapprendre à regarder, à explorer et à partager, en transformant l'expérience visuelle en une aventure collective et sensible.