

Le métaverse abstrait

Thomas de Vuillefroy

2001-2022 Tous droits réservés

L'Écran

Ce projet fait le constat qu'à ma connaissance, il n'a pas été créé de langage pour l'écran.

Nous utilisons constamment l'ancien moyen de communication qu'est la langue écrite sur le nouveau support de communication qu'est l'écran. Étant donné qu'ils n'ont pas les mêmes pouvoirs de communication, nous bridons les facultés de communication de l'écran. Ce projet propose d'expliquer au public par une exposition, la façon par laquelle il sera possible, grâce à l'écran et aux langages inventés pour l'écran, de communiquer avec des courbes où des animations abstraites.

Ce projet s'inscrit dans la continuité du travail de Kandinsky. Il s'agit d'appliquer ses théories à l'écran.

C'est un projet qui pose des questions. Au travers d'une exposition en galerie, en musée, dans un espace public qui s'y prêterait, il serait possible de proposer au visiteur de réfléchir sur l'écran. Cependant, s'il est possible de réaliser une exposition, il est très compliqué de développer un nouveau langage. Cela suppose des compétences multiples donc des rencontres, des collaborations ; donc des moyens.

Constitué de trois parties, ce dossier vous présentera dans la première partie le projet à travers deux documents qui reprennent l'intuition, chacun à leur façon. La seconde partie est constituée de photographies d'une maquette d'exposition réalisée pour expliquer ce projet de façon synthétique. La troisième partie reprend cette intuition sur quelques pages illustrées, variant la démonstration.

Introduction

La vocation de ce fascicule est d'amorcer une réflexion autour de l'écran. Il mettra en opposition les supports de communication que sont le papier et l'écran afin de démontrer que l'écran a des facultés de communication mal exploitées.

Mon raisonnement s'articule ainsi :

Dans un premier temps, je regarde les deux supports de communications que nous avons pour communiquer avec la langue écrite : le papier et l'écran. En faisant alors la constatation que dans la pratique, nous utilisons de façon indifférenciée, pour communiquer à l'écrit, le papier et l'écran. Se pose alors la question de savoir si le papier est dans ses facultés à communiquer un message, un équivalent de l'écran.

Si nous limitons l'usage de l'écran à la lecture d'un texte ou d'une photographie ou d'une partition qui pourraient être imprimés sur papier, dans ce cas l'écran n'est qu'un super-papier et la réponse est oui : dans ce cas d'utilisation, le papier est l'égal de l'écran en matière de faculté à communiquer des informations.

Si l'on utilise l'écran pour regarder un film, dans ce cas d'utilisation, l'écran a un atout sur le papier : il ajoute au plan, la temporalité du message et en l'occurrence, la réponse est non. C'est-à-dire que le film dicte par sa temporalité, un temps incompressible qui sera imposé au spectateur pour que ce dernier puisse regarder ce film. Ceci n'est pas transposable sur le papier. Dans un second temps, puisque nous avons cerné une différence entre l'écran et le papier ; nous savons que le papier ne peut être le support de communication pour regarder un film. Nous allons alors nous poser la question suivante : quel est le genre de message qui conviendrait d'être communiqué par le papier et quel genre de message conviendrait d'être communiqué par l'écran ?

Par le papier peuvent être communiqués l'image, la partition, ou bien le texte. Il est exclu de vouloir regarder un film sur une feuille de papier.

Sur l'écran, le visionnage d'une image, d'une partition ou d'un texte est possible. Mais ce qui est à remarquer c'est que l'écran rend possible la lecture d'une vidéo. Dans un troisième temps, et d'un point de vue purement technique nous posons la question de savoir si l'on peut faire venir à notre œil, l'information écrite sur le papier de la même façon que vient à l'œil l'information contenue d'un film sur écran ?

Notre œil, à la lecture d'un document écrit est obligé de balayer la feuille de papier ou l'écran, de gauche à droite, ligne après ligne. Donc seule une petite quantité d'information peut être déchiffrée par l'œil, au fur et à mesure de la lecture. Ce n'est pas possible d'embrasser un texte dans sa globalité et d'y comprendre un message aussi précis que ce que l'on peut comprendre

d'un texte à sa lecture attentive, mot après mot, phrase après phrase. Donc non : l'information ne peut venir à l'œil quand il s'agit de lire un document écrit.

Sur écran, lorsqu'il s'agit de regarder une vidéo, l'œil ne bouge pas du centre de l'écran. Si vous fixez un écran en son centre, vous pouvez sans bouger les yeux, cerner un point qui apparaîtrait à gauche de cet écran. Et tout en découvrant un cercle noir qui s'épanouit en son centre, vous êtes en mesure de voir qu'une ligne colorée vibre et se brise sur la droite. Donc sans à avoir à bouger les yeux, vous êtes en mesure, grâce à l'écran, d'appréhender le contraste, la couleur et la composition. Donc oui, l'écran peut transmettre à l'œil l'information, sans que ce dernier soit obligé de bouger.

Il est très important de comprendre que l'écran transmet alors, dans un même laps de temps, bien davantage d'informations que le support papier. C'est sur cette affirmation que se construit mon projet, car si le film peut à l'œil communiquer dans un même laps de temps plus d'informations que ne pourrait le faire une feuille de papier, alors si l'on crée un langage pour l'écran, nous communiquerons beaucoup rapidement puisque nous pourrons appréhender globalement plus d'informations sur écran qu'avec notre langue écrite sur papier qu'il nous faut décrypter petit à petit.

Inventerons-nous bientôt un langage qui soit propre aux capacités de communication de l'écran, un langage numérique, porteur d'une temporalité et qui ne puisse être lu que par l'écran ?

L'écran est un support de communication qui induit que le temps soit un composant de la création d'image au même titre que la composition, le contraste, la couleur. La musique a besoin de temps pour être écoutée. Un film a besoin de temps pour être vu. Mon intuition est qu'une image, peinte ou photographiée, a malheureusement pour elle, besoin de ce temps et n'en dispose pas. En somme je vois l'image comme étant incapable de nous émouvoir comme il sera possible de le faire avec la composition les valeurs et les couleurs dans le temps et sur écran.

D'ailleurs si on lui donne du temps, l'image devient une animation abstraite. Je ne vois que deux langages à créer pour l'écran. Un premier fait de courbes pour communiquer très rapidement des choses simples, factuelles et le second fait de couleurs de composition et de valeurs et de temps permettant lui de communiquer des sentiments, des émotions en masse.

Vassily Kandinsky n'a pas appliqué ses théories au support de communication qu'est l'écran. Il s'est borné aux toiles et papiers. Et pourtant, son travail se prête mieux qu'aucun autre travail de peintre abstrait à ce nouveau support de communication. Je suis un peintre qui voue à Kandinsky une véritable admiration et souhaite faire une application de son travail, ajoutant au plan, le temporel de l'écran.

COMPOSITIONS, COULEURS, VALEURS et TEMPS

Kandinsky publia en 1926 « Point et Ligne sur Plan » et longtemps après mes études de graphisme où je n'ai vraiment d'un de mes professeurs retenu que cette phrase énigmatique, je me suis demandé s'il ne manquait pas quelque chose depuis.

Pour lire cette lettre: du papier et si vous le voulez: par mail je vous l'envoie et si c'est par mail que vous la lisez, c'est sur un écran qu'il apparaît. Papier – écran, c'est bizarre comme on utilise l'écran comme si c'était du papier. Regardez bien ce texte sur papier ou sur votre écran vos yeux se promènent dessus. Ils lisent les phrases de gauche à droite hop sautent une ligne pour se retrouver plus bas et recommencer. Non pas en diagonale! Vous n'allez rien comprendre! Lire comme tout le monde l'a appris quel que soit la civilisation, en déplaçant ses yeux sur le support écrit. C'est une perte de temps puisqu'il y a désormais l'écran. Par exemple si l'on fixe un écran en son centre on est capable sans bouger les yeux ou quasiment de cerner une ligne, un point qui apparaîtraient à gauche de l'écran tout en découvrant un cercle qui s'épanouit en son centre, sans pour autant ignorer la vibration qui se forme à droite.

En fait de l'écran aujourd'hui on ne se sert que d'une infime partie de ses qualités pour communiquer car on le considère sur un ordinateur comme une économie de papier ou un super papier sur lesquelles défilent autant qu'on en veut des informations....écrites pour du papier. On pourrait peut-être créer un langage de courbes et de graphismes pour l'écran. Quand on regarde l'écriture occidentale on s'aperçoit que pour s'en servir le lecteur doit traduire le mot syllabes par syllabes pour le comprendre, il répète l'opération pour les autres mots pour saisir le sens de la phrase etc...

Imaginons sur un écran d'ordinateur une fenêtre dans laquelle viendraient défiler un par un les caractères qui forment les mots qui forment les phrases. Ce serait absolument illisible parce qu'il faudrait retenir les caractères passés d'un même mot pour que l'esprit en comprenne le sens.

Maintenant il faudrait les faire défiler lentement puisque le cerveau est habitué à les reconnaître avec le temps qu'il lui faut pour le faire; les formes de ces caractères ont été dessinées d'une certaine façon, aussi en fonction de cette raison. Donc dans mon esprit l'alphabet chinois se prête mieux à cet exercice que celui des langues qui comme la nôtre sont composées de caractères qui pris séparément les uns des autres ne signifient rien. Ce même exercice est peut être réalisable avec les caractères de l'alphabet chinois, puisque chacun d'entre eux est porteur de sens.

Nous ne nous servons que d'une partie de nos capacités intellectuelles peut-être parce que cela fait très peu de temps que nous avons pu nous affranchir du contact direct avec la nature : quand l'homme a voulu écrire, il n'eut que l'argile et le papyrus à sa disposition.

Un homme a beau être un grand écrivain, il n'utilisera que la partie de son intelligence qui pourra lui permettre de communiquer avec ce système très limitatif. Nous avons appris à communiquer avec les instruments et le mode de pensée de gens qui vivaient presque à l'état de nature et qui n'avaient que ce que proposait la nature pour le traduire physiquement. Pour lire cette lettre, vous êtes obligés de balayer la feuille du regard. Pour les raisons expliquées au début notre type d'écriture ne permet pas que ce soit la phrase qui vienne à l'œil : notre alphabet ne s'y prête pas, et notre esprit est tellement conditionné à fonctionner de la même manière ; à se donner le temps de recevoir les signaux étape par étape, que la lecture par le biais d'une fenêtre sera toujours lente et fastidieuse.

Appliqué au quotidien: le panneau lumineux qui fait trois mètres sur la route ne pourra pas contenir la phrase qui est constituées de lettres et qui mots mis bout à bout fera 5 mètres pour délivrer son message. Par exemple: si la phrase suivante «ralentissez à 3 km accident » fait 5 mètres et que l'écran en fait trois alors «accident» aura disparu de l'écran quand ralentissez apparaîtra. Et la vitesse de défilement sera adaptée à la vitesse supposée du véhicule pour que l'automobiliste puisse lire le message en entier. Il devra se souvenir et néanmoins faire des raccords pour rendre le message intelligible s'il n'a le temps de lire que la fin du message avant son début: «à trois km accident ralentissez».

Juste que le panneau à led ne réponde pas correctement aux besoins de la DDE. Nous utilisons un vieux système de communication sur un support moderne qui mériterait mieux pour ne pas brider ses capacités de communication. Il faudrait donc imaginer un nouveau mode de communication, propre à notre époque et en phase avec les moyens technologiques dont nous disposons aujourd'hui. Imaginons que nous avons les capacités intellectuelles pour communiquer avec un autre système de pensée que celui que nous avons développé pour comprendre l'écriture classique.

Par exemple un langage de courbes et de petits ajouts graphiques qui pourraient, là, passer dans une fenêtre, donc un langage informatique, et qui permettrait de lire bien plus vite que le système de décryptage classique écriture sur papier ou écran. Si l'écran est bien un appel à la création d'un nouveau langage qui ferait intervenir la mouvance des formes et des informations, le temps qui ne nous servait qu'à déchiffrer le langage écrit sur papier fait son apparition comme composant essentiel d'un futur mode de communication via l'écran.

Point et ligne sur plan dans le temps ?

Pour dire dans une gare le train est à 15 h quai 23, en langage des courbes, cela ne devrait pas être trop compliqué à réaliser, mais si ce langage des courbes en noir et blanc est complété par la couleur, à l'occasion d'un mélange savant de composition de valeurs et de couleur, dans le

temps, alors nous obtenons un nouveau langage d'une formidable complexité.

On peut générer des émotions par le biais de l'abstraction visuelle. De bons tableaux abstraits peuvent émouvoir par le feu, la paix ou la surprise. Il en est de même pour les vidéos ou les animations abstraites. Elles peuvent troubler. D'ailleurs c'est étonnant de voir qu'il est plus facile de s'émouvoir profondément dans une salle de cinéma classique que dans un musée d'art décoratif. On peut être subjugué par un tableau, mais rarement au point d'en pleurer. Alors que dans une salle de cinéma à sensibilité égale on pleure plus facilement. Dans un film classique, pour interpeller le spectateur, pour lui provoquer une émotion, la vie, un événement, des circonstances sont mises en scène dans le temps, pour un résultat voulu à l'avance. Il y a un but et pour y arriver le réalisateur dispose de plusieurs artifices. Le choix de l'acteur ou de l'actrice, un bon scénario par exemple.

Un scénario suppose que le cinéaste met à sa disposition du temps : selon que son scénario se déploie sur une heure trente ou deux heures, il disposera de ce temps, pour que son film puisse nous travailler l'esprit. Si le but du cinéaste est atteint avec l'émergence de l'émotion du spectateur, il n'en demeure pas moins qu'il lui a fallu du temps pour arriver à ce résultat. En conséquence, ça ne viendrait pas à l'esprit de présenter un bon film à moins d'images secondes qu'il ne faut pour bien le présenter, sinon tout serait déformé. C'est identique pour la musique car elle a besoin de temps pour se déployer. Si on lui donne plus ou moins de temps pour l'écouter par rapport à ce qu'avait prévu le compositeur, les instruments de musique ou les voix sont déformés. Pas de contractions possibles pour écouter de la musique.

On ne présente pas l'œuvre d'un musicien ni même un passage de son œuvre par un seul son bref. C'est pourtant ce que nous faisons aux moyens dont dispose une image pour nous émouvoir : la composition, la couleur et les valeurs qui sont rassemblés dans l'image et ne peuvent se déployer dans le temps.

En effet la peinture et la photographie exploitent les valeurs, la composition et parfois la couleur sans le temps. En peinture ou en photographie on ne dispose pas de temps. C'est un instantané que l'on propose à celui qui regarde, comme si c'était une sorte de réflexe humain de tout figer. Seraient-elles seulement les expressions d'un langage souterrain à mettre en valeur? Peut-on décupler l'émotion du spectateur en utilisant le temps?

Si oui cela supposerait une animation abstraite. Si nous sommes capables de faire passer des émotions, des réflexions sur ce qui peut nous venir à l'esprit au cours d'une vie par le cinéma ou l'écriture, si l'on peut communiquer avec un système de courbes pourquoi ne pourrait-on pas utiliser l'animation abstraite pour faire passer des émotions? Il nous faudrait donner du sens à des images qui, pour une personne non initiée, n'auraient de valeur que pour l'émotion primaire

qu'elles dégageraient. Mais ces mêmes images seraient

analysées et comprises par ceux qui auraient appris ce nouveau langage. Car au fond l'écriture sur papier est aussi imperméable pour un enfant qui ne sait pas lire qu'une animation abstraite dont on ne sait pas les codes.

Chaque image par sa composition, sa lumière et sa couleur est porteuse d'une émotion sincère et réelle et si l'on peut comparer le bleu le rouge le jaune en émotions produites aux notes de musique do ré mi... alors n'y aurait-il pas là tout un langage à créer? Et si l'abstraction en est à ses premiers pas et que la porte n'ait jamais été qu'ouverte? Au « Point et Ligne sur Plan » de Kandinsky doit-on ajouter le temps?

Et si avec l'informatique l'abstraction sera complexe - parce qu'avec un pinceau on ne peut pas faire grande chose - qui nous dit que la réalité telle qu'elle nous est donnée de voir tout en surface, n'est pas une proposition comme une autre? Qui nous dit que l'abstrait qui naîtra de notre créativité et de nos moyens technologiques ne sera pas plus intéressant que ce que l'on voit de nos yeux quand on se promène en ville ou dans la nature?

Peut-être que l'on peut créer mieux. Ainsi la vision d'une ville bien éclairée sous la nuit n'était pas concevable au XVIIIe siècle nous pouvons donc créer bien d'autres images matières et ambiances aidés de l'outil informatique.

Comme la musique où il fallut plusieurs siècles pour concevoir un solfège il faut pour la couleur inventer une nouvelle forme d'expression avec une syntaxe une grammaire pour manipuler l'esprit, au bon sens du terme et faire comprendre, communiquer des émotions des messages comme avec la musique voire les mots. Si nous arrivons à créer une sorte de grammaire à l'image abstraite, si nous arrivons à coder la composition les contrastes et la couleur pourrions-nous faire rire et pleurer?

Pourrions-nous nous passer du scénario et des artifices du cinéma classique pour aller là où l'image se suffit comme un mot? Aurons nous envie de plaquer la réalité terrestre sur ces images ou serons nous contraint d'inventer ou d'ouvrir ou changer la gamme de nos émotions? En effet si le scénario n'est pas indispensable pour que le spectateur soit ému et si nous n'avions plus à nous raconter comme dans le cinéma classique pour être touchés émerveillés ou terrorisés? Si c'était un moyen de communication extrêmement puissant pour la force des signaux émis et la vitesse à laquelle ils seraient reçus? Si l'intuition prenait le pas sur l'analyse? Si le sentiment n'était le but de chaque image? Où en serait la réflexion personnelle et quelle sécurité prendre face à cette forme de communication unilatérale? Aurons-nous deux vies possibles celle de l'esprit et celle du corps? Où en sont nos rêves d'hier et d'aujourd'hui?

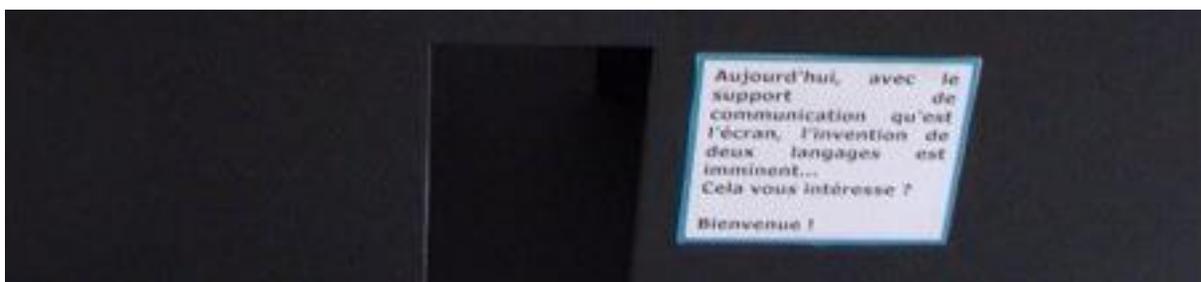
L'objectif de ce projet serait donc de pouvoir susciter au spectateur des émotions belles ou laides, d'amour, de désir, d'angoisse ou de peur. Mais aussi pouvoir provoquer ou exprimer par l'abstraction l'humour et la dérision par exemple. Pour provoquer de telles réactions, celles que l'on a précisément choisi de faire ressentir au spectateur, il faudrait que les codes de ce langage nouveau soient assimilés par le public; telle composition provoquerait telle réaction.

Bien sûr le noir par exemple ne signifie pas la même chose en Inde qu'en Occident mais cela voudrait dire que ce nouveau langage serait vivant.

Pour provoquer les réactions voulues il faudrait l'aide d'un psychologue pour pouvoir prévoir les réactions, en fonction de la composition, de l'enchaînement; les anticiper, les susciter, les provoquer. Les réactions émotives sont peut être soumises à la même logique que les formules mathématiques ou bien des abstraites compositions sonores qui font danser qui font pleurer ou réfléchir. Indissociables sur ce projet le son et l'image trouveraient là une nouvelle voie d'exploitation.

Ce qui viendrait serait si subtil...car la seule richesse qu'il nous faudrait posséder pour jouir de notre création serait la sensibilité.

Maquette d'exposition



pour lire cette phrase, vous êtes obligés de la balayer du regard.

Quelle perte de temps !

Quelle perte de temps !

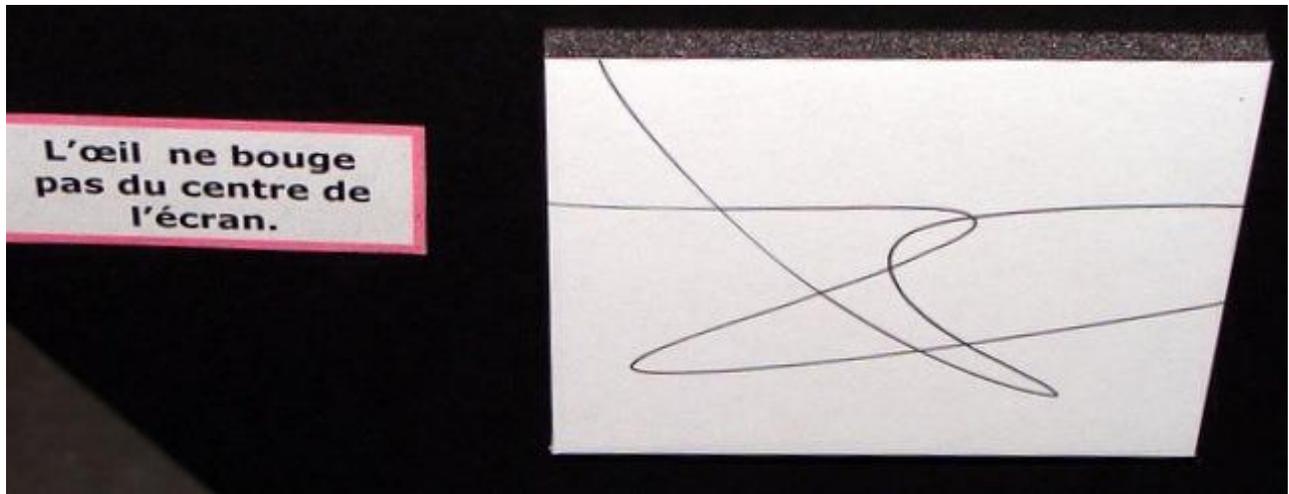
En effet, l'écrit sur papier ne permet pas une lecture globale du message : il faut bouger les yeux.

C'est-à-dire que l'information ne peut venir à l'œil : celui-ci doit parcourir le document écrit.

L'écran sert aussi aujourd'hui de papier. Mais est ce vraiment son rôle ?

Un langage de courbes nous permettrait de communiquer plus rapidement.

Plus intuitivement...



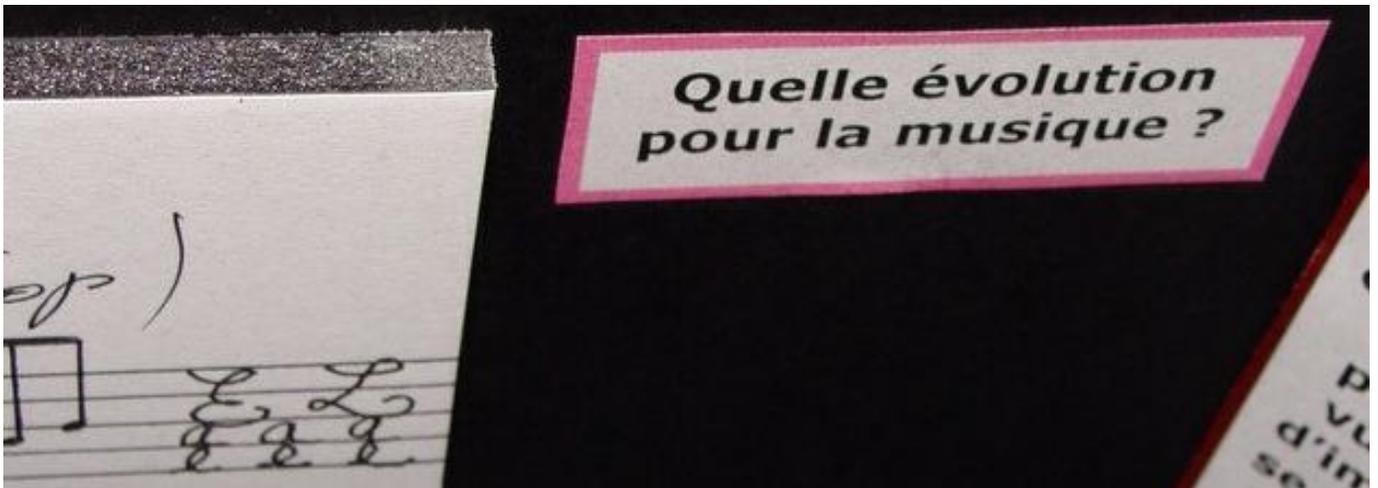
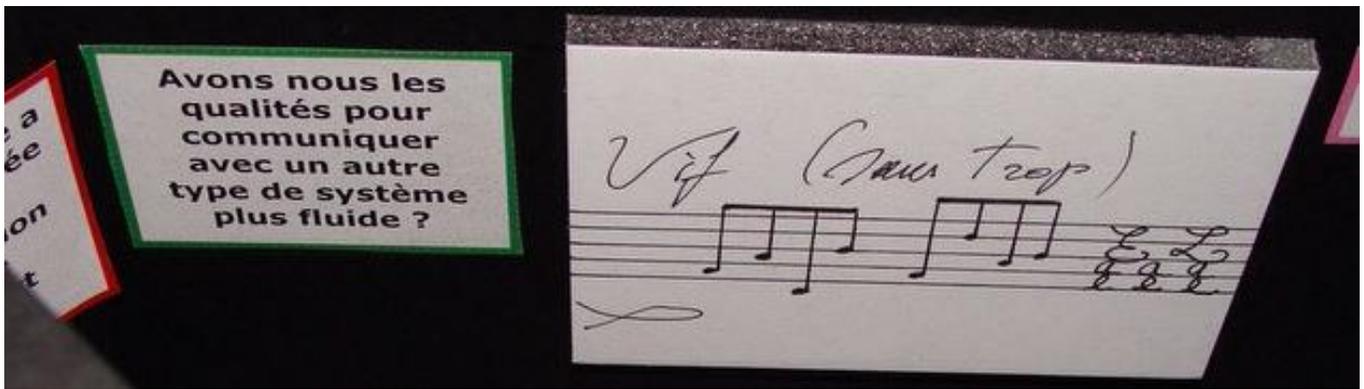
Se rapprocher de la vitesse d'une pensée.

24 images par seconde au cinéma, peut être davantage encore de vitesse.

Mais on peut aussi y mettre de la couleur et complexifier le message. Ainsi créer deux langages qui prennent en compte le temps.

Quand l'Homme a voulu écrire il n'eut que la pierre, l'argile, le papier, pour retranscrire sa pensée.

La pensée de l'écrivain ne s'exprimera qu'à travers ce moyen de communication très limitant.



**Evolution
musique ?**

**Peut on
écouter de la
musique en
la
contractant ?
Et le film
peut-il être
vu à moins
d'images par
seconde qu'il
ne faut pour
bien le voir ?**

**Si on respecte
le temps l'image n'a
plus trop de sens :
c'est comme si,
dans un son bref,
on souhaitait
rassembler toute
la musique d'un
compositeur.**

**Si on respecte le
temps l'image n'a
plus trop de sens :
c'est comme si,
dans un son bref,
on souhaitait
rassembler toute
la musique d'un
compositeur.**

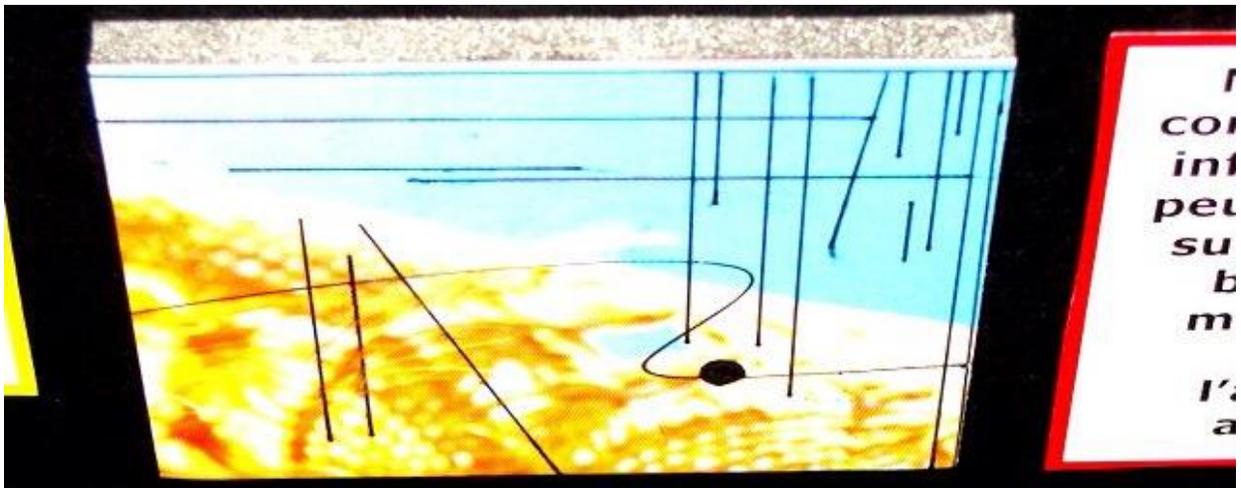
Et la couleur :

**Proposition d'un
langage à créer,
constitué de
couleurs de
compositions de
contrastes et de
temps.**

**Aussi
imperméable est
la lecture d'un
texte pour celui
qui n'en sait pas
les codes.**

Suivre les
pas de
KANDINSKY
Poursuivre
son travail.

Le temps est un
composant de
l'image au même
titre que la
composition, les
contrastes et la
couleur.



**Nous pouvons
communiquer des
informations qui
peuvent être très
subtiles ou très
brutales, en
masse, par le
biais de
l'animation
abstraite.**

**Aurons
un
regard
vis-à-
vis de
mé
Aurons
besoin
rééval
notre**

**Aurons nous
un autre
regard vis-à-
vis de nous
même?**

**Aurons nous
besoin de
réévaluer
notre vision
de la
sensibilité ?**

**es
ui
ès
es
e**

pe

L'animation
abstraite se
passera t'elle de
scénario ?

Sera-t-elle un
moyen d'ouvrir
notre esprit ?

Moyen de
communication
puissant : y a-t-il
un moyen pour
s'en protéger ?

*Avec l'informatique
l'animation abstraite n'aurait
pas de limites pour nous
émouvoir et son pouvoir de
communication serait
immense.*



Pour li
phrase,
obligé
balayer c

PROJET ILLUSTRÉ

Kandinsky n'a pas appliqué ses théories au support de communication qu'est l'écran. Il s'est borné aux toiles et papiers. Tout est bouleversé par l'écran, car il est intrinsèquement lié au temps. En effet si le temps sur écran est un composant de l'image graphique, alors elles deviennent des animations abstraites, utilisant la couleur les valeurs et la composition pour émouvoir le spectateur. Dans un premier temps, nous allons voir, au regard de la comparaison que l'on peut faire entre la musique et le cinéma, qu'une image combinée à l'écran devient une animation abstraite. Puis nous étudierons les qualités de l'écran, pour comprendre en quoi ses capacités de communication sont importantes par rapport à celles du papier et en quoi ceci induit la création de futurs langages. Enfin nous essayerons de parler de l'image, afin de pouvoir un peu imaginer ces futurs langages. Nous tenterons de déterminer quels sont les chercheurs qui pourraient les créer et nous verrons de quels messages ils seraient porteurs.

Cinéma, musique, image : accord et désaccord

Pour créer en nous des émotions, le cinéaste a besoin d'un scénario. Le scénario sera déployé dans le temps. Pour que nous puissions être intéressés et émus par un film, il ne peut être projeté à moins d'images à la seconde qu'il ne faut pour bien le voir : trop vite ou trop lentement, les voix et les mouvements sont affectés. Il y a donc une vitesse exacte à respecter, un temps donné pour regarder ce film. Le musicien a lui aussi besoin de ce temps pour toucher la sensibilité du mélomane : il va aussi déployer son art dans le temps.





En revanche, la photo et la peinture peuvent se révéler au spectateur parfois instantanément. L'œil balaye l'image et n'y revient pas, le message est compris, l'émotion captée.

Si l'on compare l'image au cinéma et à la musique, le temps dont elle dispose n'est que celui dont va se servir le spectateur pour rentrer dans l'image et en saisir le message, la profondeur ou la complexité.

En effet, si le temps est un outil nécessaire pour voir un film ou écouter de la musique, il n'est qu'accordé par le spectateur quand il s'agit de regarder une image. L'image est très mal adaptée pour émouvoir avec la couleur, la composition et les valeurs. Elle aurait besoin de temps. Admettons qu'elle dispose de temps : l'image serait alors sur écran. N'étant pas fixée, elle ne reste pas telle qu'elle est : celle-ci se déforme, tendant à devenir abstraite. Elle devient donc une animation abstraite.



Sur la base de cette constatation, on peut penser que les capacités de l'écran sont sous utilisées lorsque l'on associe un langage créé pour le papier à l'écran. Deux langages distincts sont donc à créer: le premier serait fait de courbes aux trois couleurs primaires, avec peut-être quelques ajouts graphiques. Le second serait constitué de couleurs, de compositions et de valeurs. Il serait par rapport au premier très complexe à réaliser.



Sur un ordinateur, l'écran fait souvent office de papier : de super papier sur lequel nous pouvons écrire, effacer sans gêne et faire défiler de vastes informations écrites qui ne tiendraient pas seulement sur nos écrans.

Les mots, les phrases écrites sur du papier sont issus d'un mode de communication qui ne peut pas permettre à la personne qui a en main un document écrit, la lecture globale du message qu'il contient.

Le lecteur doit bouger les yeux. L'information ne peut venir à l'œil ; celui-ci doit parcourir le document écrit pour que le lecteur comprenne le sens de ces écrits.

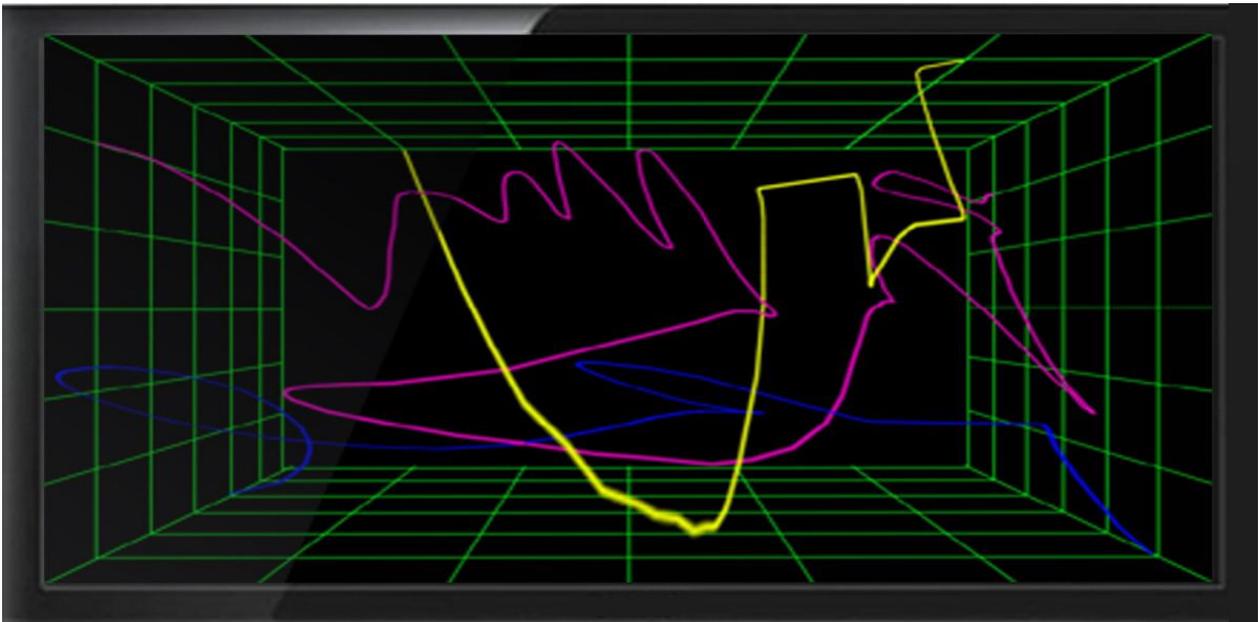
Pourtant l'écran a ceci de particulier par rapport à la feuille de papier : l'œil du spectateur peut fixer le centre de l'écran et voir une ligne se former en hauteur tandis qu'un carré grandit sur la gauche de sa base, sans ignorer au centre de l'écran, un cercle intérieurement coloré dont les couleurs et leurs valeurs sont changeantes.

L'œil du spectateur reste donc fixé au centre de l'écran et cependant il va pouvoir appréhender, bien davantage d'informations que sur une feuille de papier et ceci dans un même laps de temps.

L'écran a un donc un avantage certain sur le papier pour ce qui est de la vitesse de communication des informations.



Le spectateur peut voir tout en fixant le centre de l'écran, les trois éléments constitutifs de l'image que sont la composition, la couleur et la valeur. Le langage par lequel trois courbes pourraient se mouvoir librement à l'écran, utilisant les trois dimensions dans leurs ondulations, donnerait une idée précise du ton et des intentions de l'émetteur. L'objectif de ce langage serait, tout en étant d'une grande précision, de pouvoir communiquer intuitivement et très rapidement.



En peinture, le pinceau, le couteau rendent les choses compliquées : il faut être virtuose et encore: quelque soit la technique, ils limitent souvent la peinture à des aplats.



Picasso

1937



Guy Leroy

2007

Donc on peut penser que cela va se complexifier avec l'outil informatique. La réalité telle qu'elle nous est donnée de voir tout en surface est une proposition comme une autre : ne pourrions-nous pas créer mieux que ce que la nature nous offre comme spectacle quand nous nous promenons en ville ou en campagne ? Beaucoup d'ambiances sont à concevoir et l'informatique nous aidera à les réaliser. Une ville, éclairée de nuit, comme elle ne l'était pas au Moyen Age, en est la preuve.

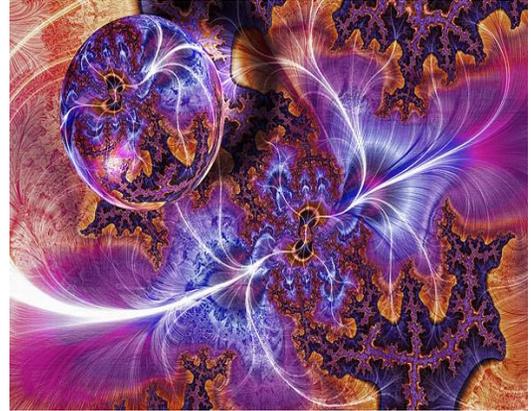
Ci-dessous, une photographie représentant ce qu'aucun homme n'aurait pu imaginer s'il avait vécu ne serait-ce que cent ans avant la prise de ce cliché. Elle inspirera entre autres les artistes Lou Florian et Kabuki.





Lou Florian

2007



Kabuki

2005

L'abstraction en est à ses débuts, elle a au moins cent ans et si la porte est ouverte, nul n'en a franchi le seuil.

Philippe Sers constate que l'art abstrait comme le concevait Kandinsky n'existe dans aucun pays aujourd'hui. Peut-être que ce projet est l'occasion de poursuivre le travail de Kandinsky.

Un écrit est imperméable pour un petit enfant qui ne sait pas lire. Il ne peut pas comprendre le sens de ce texte sans connaître l'alphabet, pour ne citer qu'un élément clef de la compréhension de la langue écrite.

De la même manière, l'animation abstraite est incompréhensible pour ceux qui ne savent pas la décrypter. Mais pour qui en connaît les codes, il s'agit d'un mode d'expression précis.

La question est de savoir si l'on peut réellement communiquer avec des images abstraites...

Autrement dit, l'image est une sorte d'impasse : qu'elle soit simple ou complexe, qu'elle soit réalisée par main de maître ou par de petits artistes, si par la couleur, les valeurs et la composition nous souhaitons émouvoir un spectateur il faut ajouter le temps et donc créer des animations abstraites.

Pour développer ce projet...

Il convient déjà de préciser que je ne vois pas précisément de quoi je parle : il s'agit d'une intuition et tout reste à fonder. De plus ces langages dont je parle ne sont pas destinés pour l'instant au grand public, mais seulement à une équipe d'environ huit chercheurs chacun d'entre eux spécialisé dans un domaine précis : la sémiologie, l'informatique : la programmation et l'animation 3D, la psychologie, la musique, la philosophie, la couleur etc... Ils travailleraient en binômes et se soumettraient au fur et à mesure les résultats de leurs recherches. Peut être un langage pour robots.

Ça ne se passera peut-être pas comme je le vois : la technologie avançant, le résultat des recherches sera peut-être très différent de ce qui avait été initialement prévu. Par exemple je ne pense pas à créer de langages universels. Ces langages ne seront compris, peut être pendant longtemps que par les spécialistes de l'équipe de chercheurs.

Chaque langage a ses spécificités, ainsi le langage de courbes ne véhiculera pas les mêmes informations que celles qui seront contenues dans une animation abstraite.

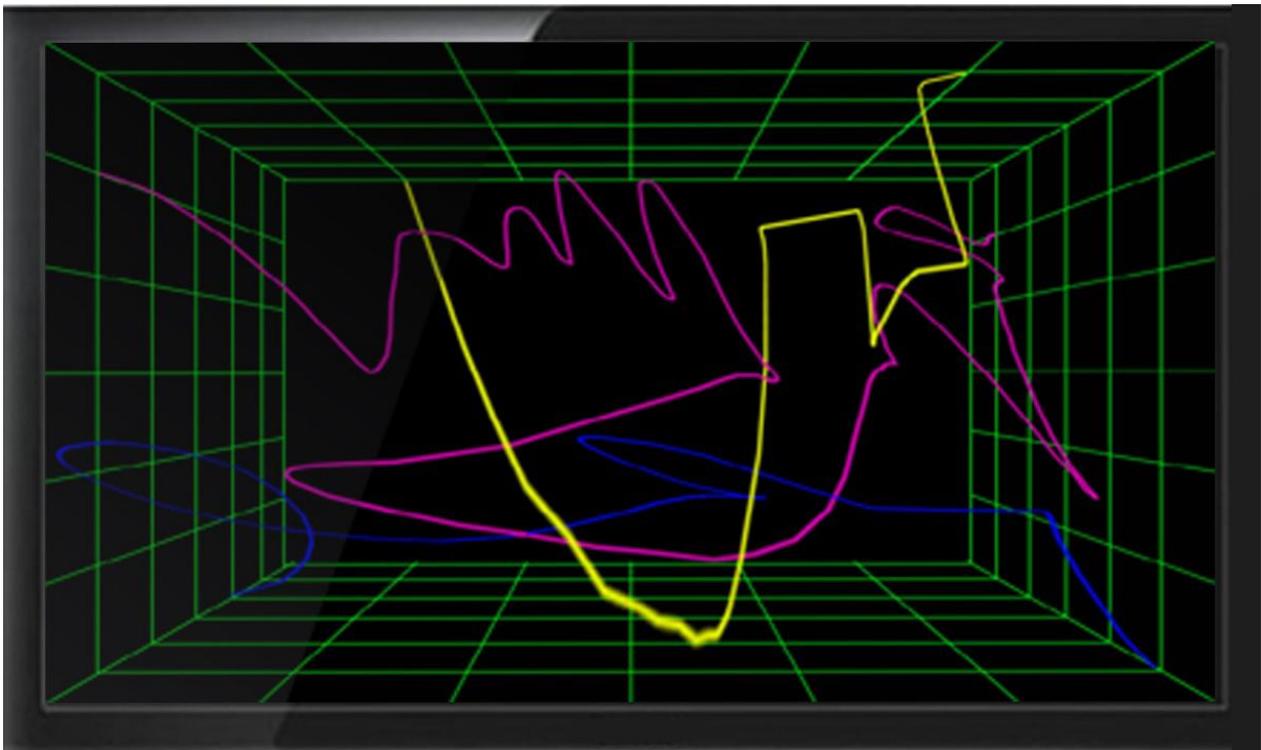
Animations abstraites

Le langage fait de valeurs, de couleurs et de compositions serait un langage susceptible de communiquer des émotions, des sentiments, en masse. Peut-être qu'il sera possible de voir dans une vue d'ensemble, la réalité, l'imaginaire et le symbolique. Pour ce qui est des applications possibles de ces langages à créer pour l'écran, on peut imaginer simplement une sorte de cinéma nouveau, ou bien que ces langages nous permettront de communiquer d'autres informations que celles contenues dans un livre ou dans un film. Peut-être que la musique et l'animation abstraite ont beaucoup de points communs. Ils seront indissociables dans ce projet, s'ouvrant l'un l'autre de nouvelles voies d'exploitation. Telle composition provoquerait telle réaction et tel enchaînement de compositions entraînerait telles réactions au spectateur. On pourrait aussi penser que ce langage serait vivant car les couleurs ne sont pas chargées des mêmes sens en occident comme dans le reste du monde. Moyen de communication extrêmement utile et dangereux, puissant pour la force des signaux émis et la vitesse à laquelle ils seraient reçus. En conclusion, l'image est donc une sorte d'impasse si l'on veut émouvoir par la couleur, la valeur et la composition. L'écran est un support de communication mal exploité, il est possible de communiquer plus rapidement avec un langage de courbes. Si l'on associe l'écran à l'image, on obtient une animation abstraite. Par conséquent il faut codifier la composition des animations abstraites de façon à les rendre communicantes.

Langage de courbes

L'information qui sera véhiculée par ce langage sera certainement davantage de nature qualitative que quantitative, mais serait néanmoins précis. En présentation, j'ai choisi de mettre trois courbes de couleurs différentes. Une courbe n'exprime rien en soi, un sens doit lui être donné, peut être avec cette trame.

Elle peut contenir le ton de l'information en fonction de sa provenance et de sa destination : affirmation, négation, question, pour ne citer que les plus simples. Est-ce un langage pour les robots ?



Thomas de Vuillefroy
06 63 41 51 54
6 rue de Bellevue
12 500 Espalion
thomavuillefroy@yahoo.fr
www.thomasdevuillefroy.fr