

Ce travail est composé de quatre parties :

L'ouverture,

Il est question d'une animation qui permet au lecteur regardeur de rompre avec le quotidien. elle est basée sur le jeu des mots, des lettres et de leur graphisme qui sert de décors, se croisent, disparaissent, éclatent, s'éloignent pour réapparaître encore, créant un monde surréaliste. Cet épisode est suivi d'une animation poétique, sur une musique lyrique ayant pour acteur des feuilles mortes qui traversent la scène au grès d'un vent fictif, découvrant à leur passage différents décors.

La page centrale,

Cette page a pour fonction de permettre au spectateur, d'atteindre les deux tomes du livre qu'il est invité à feuilleter. Elle est chargée de distribuer les ordres de celui-ci, en présentant différentes vignettes qui lui donnent la possibilité de parcourir les espaces mis à sa disposition. Il s'agit d'un paysage animé sur fond de bruitage de champs d'été où les oiseaux volent, les nuages se déplacent très discrètement et si on est attentif une très légère brise habite le genêt.

Tome 1 :

Une série de photos contemporaines, inspirées par des mots capturés dans les poésies écrites par François Fabié, poète aveyronnais du 19^{ème}. Leur présentation se conforme à celle du livre à l'origine de cette animation. Elles sont regroupées, en différents chapitres, que l'on peut feuilleter de façon linéaire, ou selon son grès, les atteindre en rompant avec la classification pré établie grâce aux vignettes proposées en demi teinte et qui garantit au lecteur, pendant tout son parcours de sa liberté de choix et de mouvement . Chaque chapitre composé de deux à trois photos, accompagné du texte instigateur, sur fond d'enregistrement de nature, autorise de s'attarder sur chacune d'elle, avec la possibilité de zoomer les images.

Tome 2 :

Partie lecture pure ou on tourne les pages sur fond de musique contemporaine. Ce tome regroupe des fragments de poèmes de François Fabié, ainsi qu'une Bibliographie et des repères que l'on peut attendre par l'intermédiaire d'une page centrale qui gère les différentes directions du bon vouloir du spectateur.

Cette animation est directement inspiré par l'album photo, "Ambiance", que j'ai eu à produire sous la

direction de M. Camberoque pendant le premier semestre de l'année de Licence. Le recueil de photos est inspiré par les poèmes d'un artiste aveyronnais François FABIE 1846-1928.

Dans l'album original, les mots du texte sont présentés sur des feuilles de papier semi-transparent (calque), placées dans une situation d'intercalaire, et servant de tête de chapitre pour réunir une série de photos sur le même sujet. Travail du hors champ, recherche d'une ouverture sur l'imaginaire, sur ce qui n'apparaît pas à l'image.

Certaines de ces photos, à première vue, n'ont pas de concordance mais suivent une unité générale artistique, dont les thèmes peuvent se souder entre eux par des effets, celle de l'imagerie du photographe.

Les photos témoignent volontairement de lieux actuels et tentent d'éviter le piège de la nostalgie et du pictorialisme romanesque. Quoique prisent dans des lieux souvent isolés, grandioses, la main de l'homme est toujours présente ce qui donne un côté surréaliste. La modernité dans la ruralité avec le jeu de retournement d'idée.

Les photos de "matière" qui servent de rupture de rythme à l'album, seront utilisées dans le projet

infographique, comme clé pour découvrir d'autres images.

La présentation naturellement arborescente de cet album facilite la mise en place du projet infographique nodal.

Celui-ci a été effectué par étapes successives, étant consciente que le logiciel était un monument pour ses capacités et son éclectisme. Il est apparu essentiel de commencer par se sentir à l'aise dans les fonctions images, déformations, mouvements et animation avant d'envisager de s'attaquer aux fonctions interactives ou interviennent le lingot.

Les photos étant déjà scannées et le plan de l'ouvrage étant déjà établi, il fut utile de créer un story board pour visualiser les différentes étapes de l'animation et principalement pour l'ouverture dont la mise au point demandait un callage avec la durée de la musique.

C'est à une lecture différente que l'utilisateur est invité. On feuillette les pages comme on feuillette un livre. C'est une proposition de nouvelle expression qui est traduite à l'écran. La notion de temps est réintroduite avec l'esprit d'un rythme temporel tiré de l'influence littéraire et dans laquelle on offre au spectateur le temps de lire l'ouvrage.

Parce que l'homme est mortel, son rapport avec le temps, la vie éphémère et la mort, a toujours été capital. L'artiste, catalyseur des tensions qui anime les sociétés dans lesquelles il vit , s'est toujours fait l'interprète de leurs angoisses. Par l'intermédiaire de ses œuvres il a toujours désiré, selon sa personnalité être le traducteur de celle-ci. La matérialisation du temps est présente à toutes les époques, dans toutes les œuvres d'artistes.

Avec la numérisation et la reproductibilité, le spectateur, et donc l'artiste, a été conditionné à la rapidité et l'éphémérité de l'image. Le temps en est venu à être traduit de façon brève, mécanique et brutale. La temporalité s'accélère. On peut comprendre le système en prenant exemple sur la bande dessinée qui connaît bien le phénomène. C'est l'effet des actions simultanées ou le temps et l'espace sont indissolublement liés. Plus la vignette est longue à lire ou répétitive, plus le temps paraît long. Plus les cases sont rapprochées, à bord ouvert, illimitées, plus le temps paraît rapide, plus l'action est immédiate.

Ce travail vient en opposition avec les conceptions actuelles de la création numérique. Il a pour objet de déstabiliser le regardeur et de le surprendre par la rupture avec le quotidien des images multimédia vers

lesquelles les créateurs tendent. Un autre élément important de ce projet est le respect du spectateur, témoin nécessaire pour les artistes contemporains, mais souvent relégué à une participation passive, entièrement géré et manipulé inconsciemment par un créateur dictateur.

Dans cette animation, tout au long de son parcours, le lecteur peut sauter des pages, revenir en arrière, prendre son temps ainsi que dans la lecture d'un livre, ou fermer et quitter l'ouvrage à n'importe quel moment de son choix. La liberté de manœuvre doit être facile et le libre arbitre doit être respecté. Il est nécessaire pour le créateur, de travailler sur la simplification et l'abstraction de son idée, non pas pour en faire une œuvre hermétique, comme on est souvent amené à le constater, mais pour en faire une œuvre simple à utiliser, et à la portée de tous.

La deuxième partie de ce projet, et qui n'a pu être mise au point, faute de temps et de technique, faisait partie du concept de la création de départ. Elle redonnait l'initiative au regardeur. Les ordres et les différents mouvements du spectateur dans l'animation auraient pu être traduits sous forme de couleurs, de traces, dans un rectangle de création apparaissant sur l'écran. Cette œuvre unique, se serait manifestée sous forme,

artistique, aléatoire, et abstraite. Cette unicité et cette personnalisation aurait pu être concrétisée par la possibilité d'imprimer celle-ci avant de sortir de l'animation.

Démarche artistique :

Sujet :. Il a été conçu en relation avec les émotions provoquées par la lecture des vers, plutôt qu'une reconstitution fidèle de la narration des poèmes.

Mais, c'est un sujet excuse, qui doit être traité, serte avec raffinement, mais dont l'unique but sera d'amorcer le vrai débat : comment faire participer réellement le public à la création aléatoire d'une œuvre graphique, personnalisée, dont il deviendra propriétaire, s'il le désire, à la fin de sa consultation ? Là est la véritable interaction, le spectateur devenant acteur matériel.

Plan de la première partie : Scénario et story-board

Introduction : Petite animation de présentation soutenue par une ambiance musicale

- photos de matière, qui apparaissent de l'infini pour grandir démesurément,

- photos qui grandissent, pivotent et re-disparaissent

- tas de feuilles qui se reconstitue

Le titre de présentation suit du texte d'introduction qui apparaît phrase par phrase afin de faciliter la lecture.

apparition de la première page. Ambiance sonore de forêt mise en boucle : paysage panoramique dans lequel le spectateur peut se promener et comportant des zones hypertextes détectables par le son. Le clic de la souris ouvre sur des pages de chapitre. Il y a la possibilité potentielle d'ouvrir 20 pages de chapitre.

Page de chapitres : deux zones + boutons d'ordres retour, quitter.

- Une zone texte et une zone de photos de matières, dont les mots sont liés à des images et à des sons (Le clic sur une image entraîne l'apparition d'une autre image en chaîne.)

L'intérêt de cette première partie est de pousser le spectateur à activer le plus de fenêtre possible pour la mise en place de la deuxième partie, qui chemine parallèlement à la première.

Plan de la deuxième partie : création d'une réalisation graphique personnelle du spectateur.

Marcher dans les traces de Duchamp lorsqu'il dit :
"c'est le spectateur qui fait l'œuvre"

Pour cela une fenêtre sera toujours présente sur l'écran
et rendra compte de l'évolution du dessin.

Ce dessin effectué en direct, sera déterminé par les
différents ordres donnés par le spectateur.

Choix d'une couleur déterminé par le choix de la zone
dans le paysage panoramique

Choix de l'outil avec option aléatoire, déterminé par le
choix des zones de chapitre

Tracé aléatoire sur la fenêtre de dessin, à partir de
l'ouverture des différentes photos.

Dans l'idée première, le regardeur devrait pouvoir
imprimer sa création avant de sortir de l'application.

Directement influencé par les artistes contemporains,
ce multimédia doit être considéré comme le signe, le
témoin de la création d'un ouvrage artistique sur un
support informatique. Il fait parti d'un tout. C'est un
élément indispensable de l'œuvre artistique, étant
œuvre lui-même.

En mettant le spectateur à la place du créateur, en le
faisant participer à l'œuvre, je reste fidèle aux critères
de DUCHAMPS, j'entre de plein pieds dans la grande

boucle de la communication ou chacun joue tous les rôles et ou chacun est indispensable à l'autre : le créateur est consommateur, le public est créateur.

Quoique ce projet reste à la merci de difficultés techniques, il doit demeurer, quoiqu'il arrive, fidèle aux critères essentiels de l'art actuel :

Le spectateur devient créateur, il fait partie de l'œuvre, universalité des informations, communication.