

Les Principes d'AASTERNANCE

Les « Déclencheurs » du Projet

La Signifiance (Barthes, Campan, Magritte)

Un tableau de Magritte représente un ciel tourmenté sur une mer calme au travers d'une fenêtre ouverte. Au premier plan: une table en bois sur laquelle se trouvent quelques billets en dollars et trois pièces de monnaie. Le tableau s'intitule "La Fissure".

La plupart des toiles de Magritte ouvrent ainsi une béance entre le titre et l'image. Ce que Barthes appelle dans "L'obvie et l'obtus" la *signifiance*". Un ailleurs où le signifié se noie dans une efflorescence d'associations et d'énergies. Ce *troisième sens* dont Barthes dit encore "...qu'il vient *en trop* comme un supplément que mon intellection ne parvient pas bien à absorber, à la fois têtue et fuyant, lisse et échappé..." et qu'il propose d'appeler *le sens obtus*.

Véronique Campan dans "L'écoute filmique" précise, dans cette perspective, cette relation du son à l'image quand elle écrit "...Ils sont là pour exprimer ce qui ne se laisse pas réduire à du sens, pour rendre présent ce qui ne peut être clairement représenté. Matière sonore antérieure à son élaboration sémiotique et sémantique, le symptôme requiert une perception pure de tout jugement préalable. Il s'impose et précède toute tentative herméneutique.

Le concept d'œuvre Ouverte

En 1895 Mallarmé invente l'interactivité avec le "Livre". Lecture plurielle, parcours multiples d'un ensemble fini de textes: *l'opérateur* (le mot est de Mallarmé lui-même) étant à même de modifier l'ordre de lecture des feuillets induisant ainsi des résultats expressifs différents.

Soixante ans plus tard Pierre Boulez s'inspirait de ce concept dans sa 3^{ème} Sonate pour Piano, puis Stockhausen, Boucourechliev et d'autres, à la même époque. L'enthousiasme tomba assez vite, s'avérant incompatible avec la nature même du concert. Seul un choix d'arrangements sur des fragments de courte durée permettrait une appréciation significative des différences expressives. Et seul le CD (ou DVD) interactif autorise aujourd'hui ce type de réflexion.

Le « faire »

Barthes (encore lui!) disait qu'en matière artistique, si l'on ne pratique pas (même en amateur) on ne peut que demeurer passif face à la création. Qu'il faut se mettre dans l'activité d'un "performateur" qui sait déplacer, grouper, combiner, agencer...structurer. Donner à faire et non pas seulement donner à voir et à entendre.

Pour ceux donc, qui ne savent pas construire des images ou des sons on propose un ensemble de modules qu'il lui appartiendra de marier, d'assembler selon différents parcours dont il pourra comparer les effets.

Par la suite, et s'il s'en sent la capacité, il pourra remplacer les Mots-Images-Sons proposés par les siens propres, ainsi que d'affecter à chaque colonne d'autres durées que celles proposées par défaut

En conclusion, on peut dire que la pratique de l'utilisateur s'exercera principalement sur quatre niveaux:

- 1.- Percevoir, à partir des modules qui lui sont proposés par défaut, les relations logiques, temporelles, dynamiques, sémantiques, que les auteurs ont établis entre un mot, une image et un son.
- 2.- Observer les différences de perception d'une séquence selon que les modules qui la composent sont organisés dans un ordre ou dans un autre.
- 3.- Sur la même image, associer un autre son que celui proposé, en choisissant parmi les sept autres possibles de même durée. Constaté alors que le sens du mot et de l'image peuvent changer.
- 4.- Sur une image de durée « n », assembler plusieurs modules sons pour autant que le total de leur durée respective soit égal à la durée du module image.

Description du logiciel

A l'ouverture du programme s'ouvre une première fenêtre appelée "Création de la phrase"

Il s'agit d'un tableau carré de 64 cases, qui affiche 64 mots, auxquels sont associés par défaut 64 séquences sonores, et 64 séquences images.

Nous appellerons «module» l'ensemble formé par :

- un mot,
- une image,
- un son.

Chaque colonne du tableau contient des éléments audiovisuels de même durée, mais la durée des éléments de chaque colonne diffère. En effet, les durées de chaque colonne sont régies par la série de Fibonacci, à partir de 1 seconde, soit :

1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34 secondes.

Dans le tableau d'ouverture, les durées ont été ordonnées de la façon suivante :

21, 13, 1, 34, 8, 3, 2, 5 secondes. Mais l'utilisateur peut aussi en changer l'ordre (Ecran 2 <définir>). Cette possibilité permettant de juger des alternances de "tempo".

La première fonctionnalité consiste pour l'utilisateur à former des phrases en utilisant 8 mots choisis chacun dans une colonne différente du tableau. Les 8 mots choisis peuvent appartenir à des lignes quelconques, par exemple tous peuvent être choisis dans la même ligne, ou dans 8 lignes différentes.

Aussitôt les mots choisis, il devra rédiger une phrase utilisant dans le bon ordre les 8 mots sélectionnés, ou en tous cas la partie de ces mots constituant l'élément sémantique signifiant (constitué en général des trois premières lettres) : ainsi «silence» peut devenir «silencieux», «clarté» peut devenir «clair», ou «clarifier», fragment peut devenir «fracture», apparence peut être transformé en «apparition», ou en «apparaître», etc.

Ainsi la première ligne :

cœur, miroir, image, amour, désir, surgir, indicible, éclat

peut être représentée par la phrase

«le cœur se mire dans l'image de l'amour, le désir surgit d'un indicible éclat».

Ce dispositif doit provoquer l'imagination de l'utilisateur.

Une fois la phrase construite et validée par le programme, AA offre un montage audiovisuel (d'environ une minute et demie), transcription de ladite phrase dans le domaine des images et des sons.

Ce premier niveau de lecture permet à l'utilisateur de prendre connaissance des différents éléments dont il va pouvoir jouer ultérieurement.

Cette première fenêtre est complétée en haut à gauche par une visualisation et en haut à droite par un tableau réunissant les principales commandes.

La deuxième fenêtre intitulée "2. Permutations remarquables" va permettre d'étudier d'autres relations entre Mot, Image Son, que celles proposées par les auteurs

Expérimentation

La relation Mot-Image-Son

On étudiera d'abord la relation Image-Mot (Fenêtre : "Permutations remarquables") en coupant le son. Sur le mot "Chair", par exemple.

L'image proposée par défaut représente une agave : végétal pointu, acéré, épineux, en total écart avec la douceur, la sensualité généralement associée à ce mot. L'effet de "caresse" est exprimée par le mouvement imprimée à l'image.

On garde le mot et on lui substitue les images de: Cœur, Corps, Visage Lèvres, Œil, Langue, et Sexe.

On garde maintenant le couple « Chair-Image » et on substitue au son proposé par défaut, les sons Cœur, Corps, Visage, Lèvres, Œil, Langue et Sexe.

On peut également tenter un assemblage de plusieurs sons sur une même image ou de plusieurs images sur un même son. (Fenêtre 3: Changer les Audios et les Vidéos)

Et toujours, dans ces diverses manipulations, réfléchir sur les différences expressives qui en résultent.

La relation d'Ordre

Prenons, par exemple, la dernière ligne du tableau (h) et jouons la séquence en changeant l'ordre des modules; soit en essayant des combinaisons offertes par le tableau des permutations remarquables, soit en provoquant un ordre aléatoire, soit en changeant l'ordre des durées (définir).

Une création par « assemblage ».

Enfin, et c'est là que l'utilisateur devient « créatif », il peut, en choisissant un mot par colonne, composer des séquences-phrases selon son inspiration. Comme pour les œuvres musicales citées plus haut, il "interprète" par des lectures plurielles l'ensemble des modules qui lui sont proposés; et comme la séquence est de courte durée, il peut en apprécier les différences.