

AFK / NTK.

Mon projet se fonde sur le constat qu'il y a une fascination de l'écran qui entraîne une confusion entre le réel et les images qui nous sont proposées. Mon but est de lutter contre cette fascination en introduisant de la distanciation vis à vis des images. C'est un travail de graphiste de révéler l'écran, de faire prendre conscience de l'existence de la surface via l'image, le montage et divers objets. Ce projet comporte plusieurs parties qui s'influenceront forcément dans leurs diverses expérimentations.



AUTOCOLLER L'ÉCRAN.

La base de mon projet consiste à créer un flux spécifique mettant en série des plans similaires par leurs sujets et leurs propriétés plastiques (cadrage, lumière, rythme, durée, son), pour que le spectateur devienne actif devant le montage.

Le premier pas dans la distanciation du spectateur est de le faire évoluer en «spect-acteur». Lui donner des outils et des formes pour pouvoir (ré) agir sur ces flux d'images et lui proposer de le déformer pour créer le sien. C'est là que je choisis de faire intervenir le «toucher» pour court-circuiter la vue, pour introduire justement cette notion de distanciation. Le toucher est introduit via des autocollants à mettre sur l'écran. La collision entre les deux matières (écran et autocollant) met en exergue la matérialité de l'écran et crée donc une distanciation.

IL Y A UNE APPLICATION POUR ÇA

La création d'un site web permet à mon projet de prendre tout son sens car dans Internet tout est compilation, annulation, il n'y a plus de hiérarchie du sens mais une liberté d'interprétation, une accessibilité évidente et un partage facile.

La deuxième étape dans le projet sera de mettre en ligne un site pour avoir les différents montages disponibles sur Internet. À côté des vidéos proposées, les utilisateurs pourront accéder à des illustrations qu'ils pourront placer sur les vidéos afin de pouvoir introduire de la «création partageable». Les utilisateurs feront des captures d'écran de leurs détournements afin de les partager et de créer un semblant de communauté autour de ce site. La notion d'incontrôlabilité du flux reste pertinente aussi bien en théorie que dans les rendus plastiques qui seront possibles. Il me reste encore à définir des utilisations pour ce site.

OBSERVATION, PROBLÈME, CONSTAT.

La fascination des écrans crée un problème majeur de confusion entre réalité et image dû au fait qu'il n'existe que peu d'éducation à l'image et absolument aucune éducation à l'écran.

Je me suis donc axée sur un projet qui puisse faire prendre conscience aux spectateurs que les images proposées sont toujours faites par des Hommes pour des Hommes et ne sont en aucun cas objectives ou représentantes d'une réalité qui ne serait pas orientée de manière à satisfaire le système qu'elles supportent.



J'ai commencé une collection d'images Internet et souhaite en faire une série d'édition afin de figer ces photos dans un espace précis, leur donner de la valeur. Ces images sont une matière incongrue que je possède en quantité et qui sont le reflet de comment les gens utilisent et communiquent sur les réseaux.



DE L'IMPORTANCE DU TACTILE.

On ne regarde pas un écran tactile comme on regarde une télévision ou un ordinateur. Il a un autre statut, une autre posture, une implication directe du corps.

La troisième étape concerne une application pour écran tactile qui unirait l'étape 1 et l'étape 2. Le but reste de proposer aux utilisateurs d'apposer des autocollants directement sur l'écran. L'application permettra une reconnaissance de l'objet par l'écran qui appellera l'illustration demandée.

Le but est d'inciter l'utilisateur à créer directement dans deux niveaux différents: hors écran et dans l'écran. En groupe ou non, l'important étant de jouer sur le flux.

