

Anthropo scène

Bréviaire de direction artistique pour projet de mapping.
Ce papier n'est pas à destination du public.



(Re)montrer la Nature et la richesse des sols.

Avec *Anthroposcène*, nous cherchons à adopter un double discours entre la Nature et l'Homme. Double, pas dans le sens dichotomique, mais pluriel.

Notre direction artistique est divisée en trois parties : *Anthropo*, *Scène* et *Anthroposcène*.

La première partie se concentre sur la représentation de l'Humain dans l'exposition, avec un jeu subtil de formes/contre-formes. Nous ne montrons pas directement l'Humain, nous suggérons sa présence, ses actions. L'exposition est guidée par une narration racontant le parcours d'un inconnu ; il n'est pas directement le visiteur, cependant ce dernier peut finir par s'y identifier.

La seconde partie se concentre sur la représentation de la Nature ainsi que la justesse que nous y accorderons. Explorant la question de la représentation de la Nature sans l'intermédiaire d'une trace de l'Homme.

Enfin, la troisième partie regroupe les éléments communs à l'ensemble de l'exposition, notamment la musique et le sound design comme appuis de chaque partie de la direction artistique. Vous y trouverez aussi quelques références pour les différentes parties d'*Anthroposcène*.

L'anthropocène, ère géologique caractérisée par l'influence de l'être humain, devient alors l'*Anthroposcène*, théâtre des actions de l'Homme sur la Nature. Dévoiler l'humanité en toile de fond, ne pas la montrer directement, mais la suggérer fortement par des jeux de couleurs, formes/contre-formes, sound design et ambiance... La Nature vise à reprendre sa place, se montrer dans sa splendeur et sa vérité.

serais-je

Partie 1 - Anthropo

4

Typographie	5
Couleur	8
(Contre)forme	11
Mouvement	15
Voix	18

Partie 2 - Scène

20

(Re)présenter la nature	21
Lumière	24
Mouvement	26

Partie 3 - Anthroposcène

28

Musique & son	29
Références	32

5
e
i
r
e
r

Typo- graphie

Space Grotesk

Quatre milliards d'années.
Agriculture mécanique.
Géodes et cristaux.
Anthropocène.

- └ Graisse en Bold seulement
- └ Approche entre caractères de -40
- └ Interligne serrée et homogène
- └ Mais les lignes ne se touchent pas
- └ Pas de texte en majuscule
- └ Pas de déformation verticale
- └ Pas de déformation horizontale
- └ Pas de texte sur les images
- └ Texte sur les contre-formes

Des formes géométriques, rondes, anguleuses. Aucune déformation, aucune approximation dans le tracé des lettres. Implacable, froide, presque brutaliste, elle représente l'image de l'Homme et de ses formes. Des arrondis parfaits, mathématiques, rien de tel n'est naturel.

Les caractères sont proches, sans se toucher, gardant une distance de circulation entre eux ; idem pour les lignes. Le gris ainsi formé par le texte, bien compact, reste lisible.

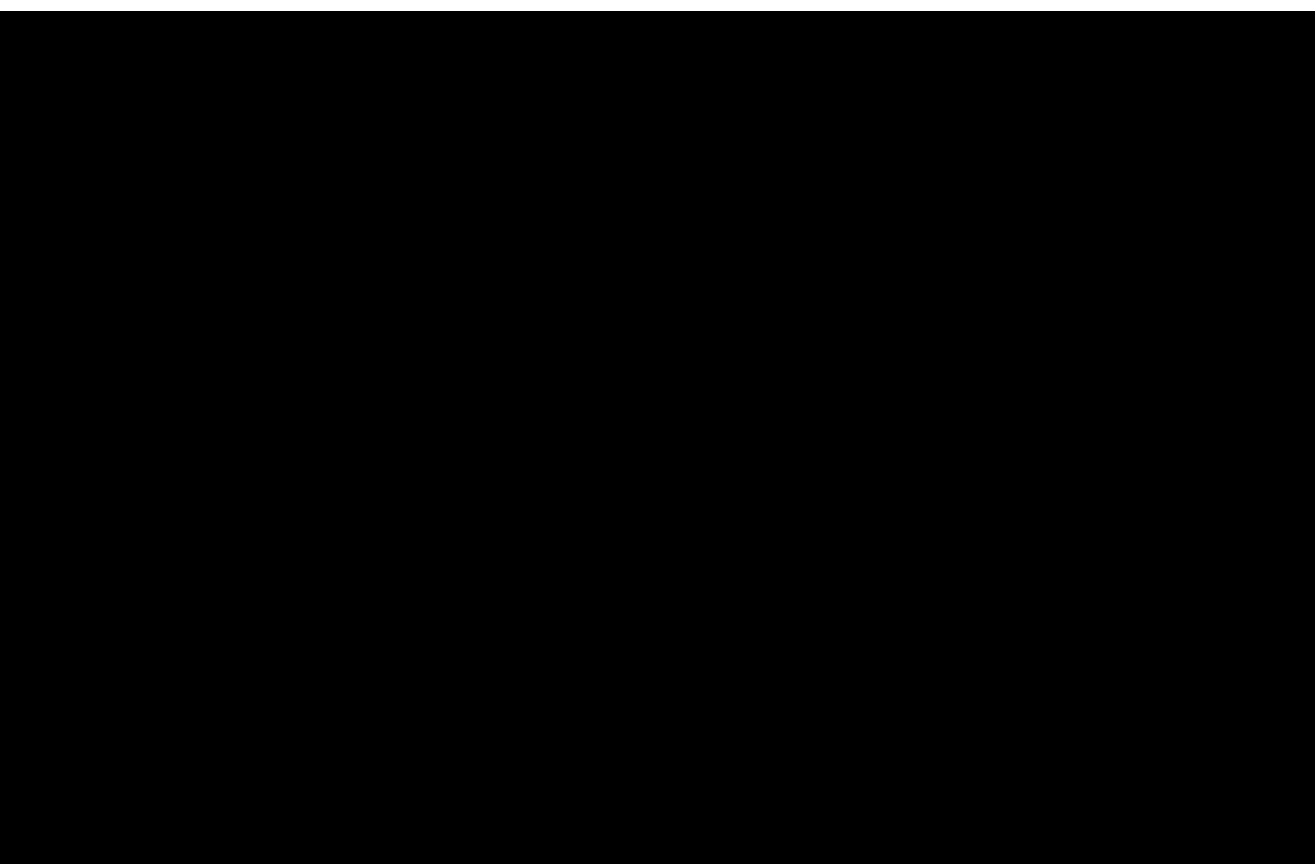
Nous utiliserons donc cette typo avec la configuration ci-contre pour insinuer l'humain, sa trace, sa présence.

La typographie s'écrit majoritairement sur les contre-formes humaines, mais peut s'aventurer sur le terrain de la nature. Un exemple sur la référence 16.



MOI ? CLIMATOSCEPTIQUE ?
Naturellement ; Nature, elle ment !

Couleur



Noir & Blanc

Binaire Opposé Contraste Dichotomie

└ Le noir est l'absence de lumière

└ Le blanc est utilisé pour les textes

└ Éviter le texte sur les images

└ Texte sur les contreformes

└ Pas de dégradés

└ Blanc #FFFFFF

└ Noir #000000

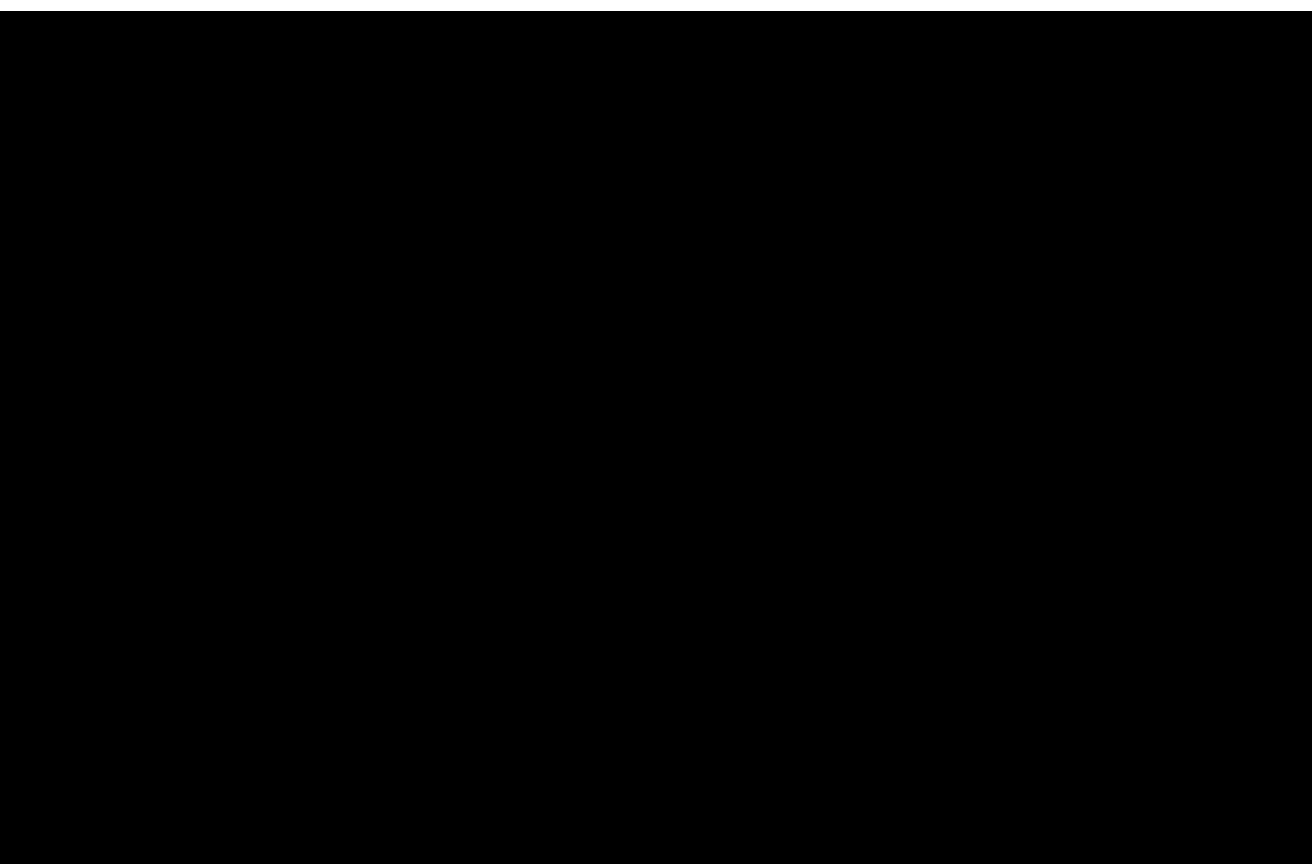
L'absence de lumière et la réunification de toutes les couleurs. Sempiternel opposition ; ombre et lumières, présence et absence.

Nous marquerons l'humain par ces deux couleurs, avec un traitement différent pour chacune d'elles.

Le noir se manifeste par l'absence de lumière, matérialisé par des formes que nous verrons dans la partie suivante. Il est appui de la contre-forme, impact de l'Homme sur la nature.

Le blanc, sers-lui de support au texte. L'écrit pendant la projection est blanc sur fond noir, assurant un contraste et une lisibilité. La pureté, tout du moins c'est ce que pense être le blanc ; mais peut-on écrire des atrocités en blanc sur fond noir ?

**(Contre)
Forme**



Brutalisme

**Parfaite
Angles
Rigide
Strict**

└ Angles impossibles naturellement

└ Formes impossibles naturellement

└ Contre-formes invasives

└ Texte sur les contre-formes

└ Pas de dégradés

└ Pas d'altération des contre-formes

└ Pas d'altération de la typographie

└ Donner le vertige

Ici, nous n'utiliserons pas de formes spécifiques avec le blanc, la typographie s'en charge déjà très bien.

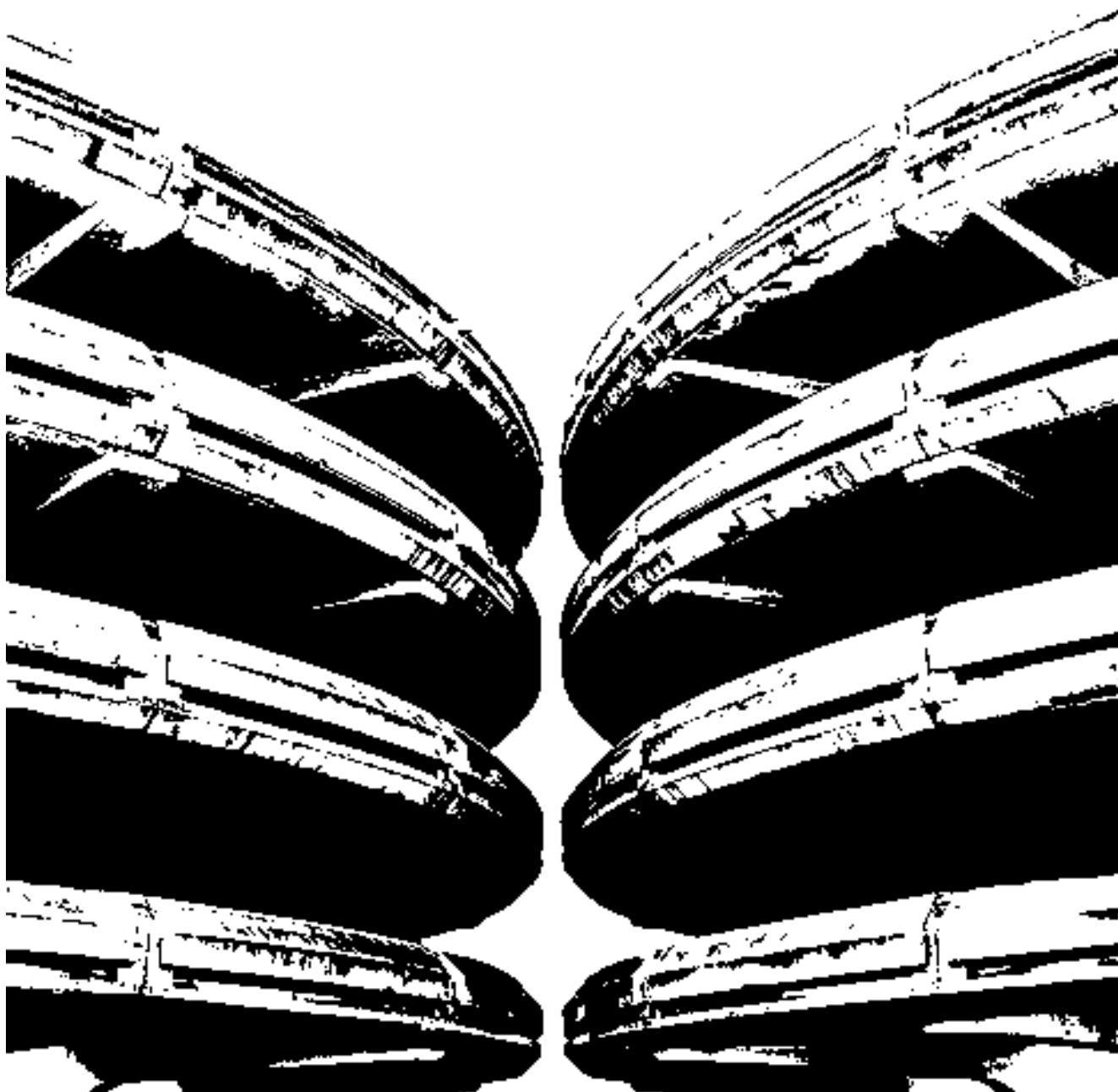
Cependant, le noir n'est pas relié à des formes précises, mais plutôt des contre-formes. Comme dit dans la partie précédente, le noir est en fait l'absence de lumière par l'ajout de formes empruntées au mouvement architectural brutaliste, mais aussi futurisme - bien que cela reviendra plus pour les mouvements -.

Il faut au plus possible que les formes soient dans l'idée d'une impossibilité de la nature, d'une mathématique de l'humain ; qu'elles reflètent au mieux ce que l'Homme est, laisse et construit.

D'abord les contre-formes détruisant la nature, puis le texte vient, comme pour appuyer la bêtise de l'humain. Afin de mieux comprendre l'usage des (contre) formes, vous trouverez une sélection d'oeuvres architecturales finement choisies pour leurs formes, courbes, angles, croisements, etc.
Ainsi que la référence 16.



- 1-Geisel Library, William Pereira, 1968-1970
- 2-Double hélice, Ludovic Maillard, ~'70
- 3-Trellick Tower, Ernő Goldfinger, 1972
- 4-Immeuble résidentiel, Ista Sekerinski, 1963
- 5-Royal National Theater, Denys Lasdun ,1977
- 6-Nom, auteur et date inconnus.e
- 7-Makedonium, Jordan G. et Iskra G., 1974
- 8-Ministère des autoroutes de Géorgie, 1974
- 9-Église, Erkki Elomaa, 1968
- 10-Fossar de la Pedrera, Beth Galí, 1985
- 11-Kosmaj Memorial, 1974

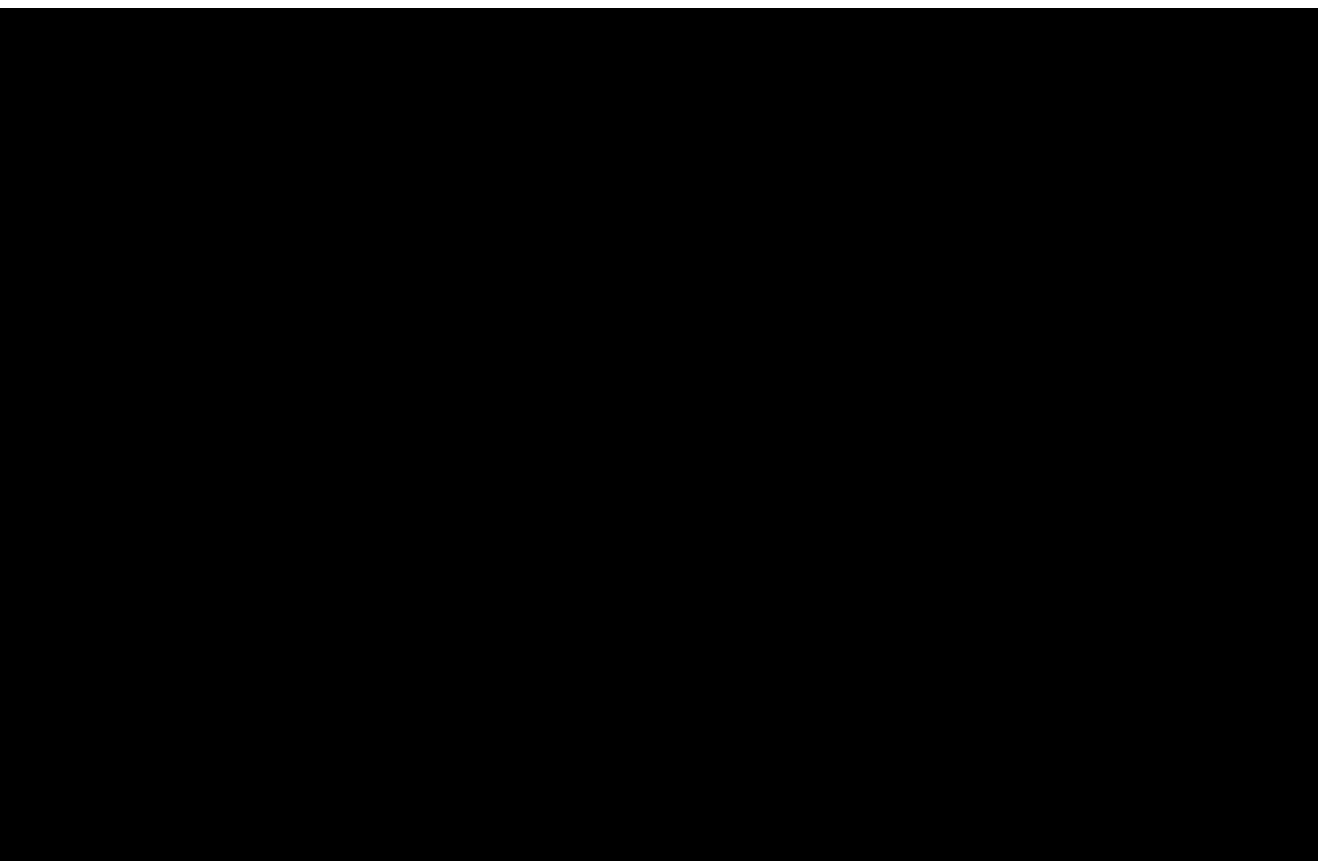


**BRUTAL
UN**

N'EST

**PLUS
ISME**

Mouvement



Invasif

**Rapide
Destructif
Implacable
Mécanique**

- └ Le mouvement est lourd
- └ Doit faire ressentir un poids
- └ Des mouvements mécaniques
- └ Destructeur par essence
- └ Aucun mouvements hasardeux
- └ Si courbes, doivent être parfaites
- └ Privilégier les mouvements droits
- └ Vitesse plutôt rapide et constante
- └ Donner le vertige

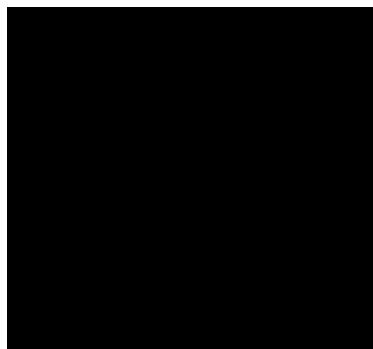
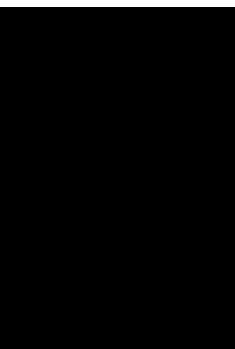
Faisant fi de tout ce qu'il rencontre, faisant feu de tout bois, avançant sans cesse, continuant son expansion sans gêne.

Les mouvements de la partie Anthropo doivent refléter l'évolution de l'Homme dans sa dimension mécanique, machinale. Tant dans son expansion que par les outils, engins et machines qu'il a réussi à créer.

Destructeur, perpétuel et résolument invasif, les mouvements des contre-formes prennent le pas sur la nature de manière brutale, sans remords et avec force.

Nous pouvons jouer sur la dureté de la nature, de la roche, pour résister aux mouvements humains, mais pour insinuer une avancée implacable de l'humain, privilégier les mouvements plutôt rapides, constants.

Des références pour vous inspirer à la suite.

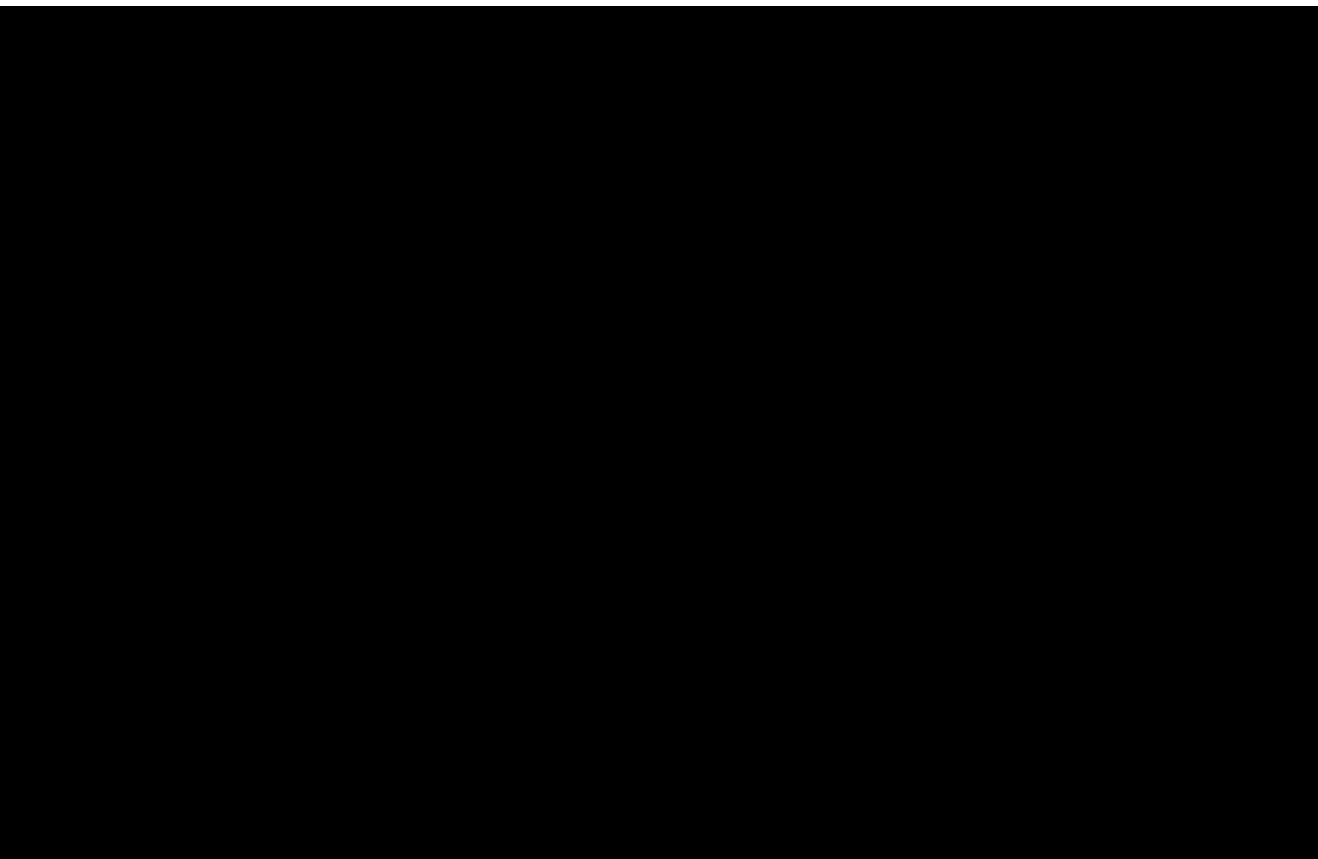


- 1-La rivolta, Luigi Russolo, 1911
- 2-Le train en marche, Luigi Russolo, 1978
- 3-Luigi Russolo, 1911 (?)
- 4-Locomotive, Raymond Loewy, 1939-1940
- 5-Profilo continuo, Renato Bertelli, 1933
- 6-Bagger 288, Krupp, 1978



**JE NE SAIS PLUS OÙ
DONNER DE LA TÊTE !**

Voix



Hors-sol

Distant Détaché Extérieur Narrateur

└ Nature, toujours avec "N" majuscule

└ Ne parle jamais au passé ou au futur

└ Troisième personne du singulier

└ Le Narrateur ne prend pas parti

└ Pas vindicatif, pas agressif

└ Le Narrateur ramène une émotion

└ Doit amener à l'émerveillement

└ Seulement textuel

└ Le Narrateur n'a pas de voix audio

Nous convoquons deux personnages, le Narrateur et l'Inconnu

Le Narrateur semble décrire les actions de l'Inconnu, à la troisième personne du singulier (Il s'inspire du jeu Stanley Parable). l'Inconnu n'existe pas vraiment, elle est et n'est pas le visiteur, dans le sens où ce dernier pourra être amené à s'y identifier de lui-même.

L'Inconnu est dans une posture particulière, invisible aux visiteurs, seul le narrateur peut voir ses actions. L'Inconnu est curieux de nature, mais semble perdu, il ne comprend pas vraiment. Il cherche à découvrir, à comprendre, mais maladroitement.

Le texte s'affichant pourrait sembler être déconnecté de la réalité, comme hors-sol. Il ne s'adressera pas directement aux visiteurs. Il peut convier des émotions comme la mélancolie, la surprise ou la contemplation.

**"Il vit ainsi du quartz,
pour la première fois"**

விஜய்

(Re)présenter la Nature

Cette section, de par les réflexions et les parti-pris s'y jouant, mérite amplement une petite introduction.

Cette seconde partie de la direction artistique se concentre donc sur la Nature, sa représentation et la symbolique qu'elle prendra dans le mapping. Je me suis questionné un long moment sur la manière de montrer la nature, avec l'infinité de styles visuels possibles, il n'y a qu'à se baisser pour trouver celui qui nous convient.

Cependant, une question restée en toile de fond de chaque recherche, comment représenter sincèrement la Nature, sans l'intermédiaire d'une trace et d'une déformation humaine ?

Tour à tour plusieurs idées me sont venues, que ce soit en imitant la finesse et la fluidité d'un Ghibli ; en jouant sur les formes de la nature avec des dégradés de couleurs ; ou encore des peintures rupestres, quand l'Homme n'avait pas l'impact qu'on lui connaît aujourd'hui sur la Nature. Pourtant là aussi, il est question d'une déformation de la réalité de la Nature, par l'Homme...

La vie ; n'est que transformation d'énergie solaire, entre autres, de lumière. La photographie répond de la même logique de transformation, plus précisément de la lumière. Ce choix me semble le plus juste pour notre propos, quoi de mieux que la Nature pour se représenter elle-même dans toute sa diversité ?

Nous aborderons un style photographique et photoréaliste, que ce soit directement avec des assemblages de photos existantes, ou par reconstitution de cette dernière avec une 3D devant se rapprocher le plus finement de la réalité. Nous emploierons donc une esthétique du collage, de l'assemblage de photo, d'images photoréalistes et de 3D aux mêmes attributs. Nous jouerons sur les formes, en imprégnant un mouvement faisant ressortir la vie de la Nature.

Libre à vous d'argumenter sur l'ineptie de qualifier la photographie comme trace non-humaine ; mais je serais cependant d'accord avec vous. Je défendrais tout de même mon point de vue en affirmant que, bien que circonscrivant la réalité dans un cadre, la photographie est le médium qui est le plus à même de moins dégrader la nature de la Nature par une intervention humaine trop forte/marquée.

Cette question en est presque paradoxale, et sa réponse tendrait vers la négative ; il devrait être impossible de représenter la nature par une trace qui n'est pas humaine. Nous pouvons tout de même mettre s'approprier le médium nous permettant le moins d'interprétation possible de la Nature sujet. Bien qu'ici aussi, nous pouvons argumenter, ceci n'est pas une pipe, et encore moins une vérité.

En espérant avoir transposé ce qui me tiraille avec la plus grande des clartés.

Elle-même

Miroir
Réalité
Justesse
Honnêteté

- └ Photographies existantes
- └ 3D photoréaliste
- └ Pas d'extrapolation de la Nature
- └ Pas de fantastique ou de fantaisiste
- └ On ne déforme pas la Nature
- └ Une représentation fine et juste
- └ Possibilité d'imaginer des paysages...
- └ Mais doit rester cohérent !
- └ Faune, flore, matière, organisme...

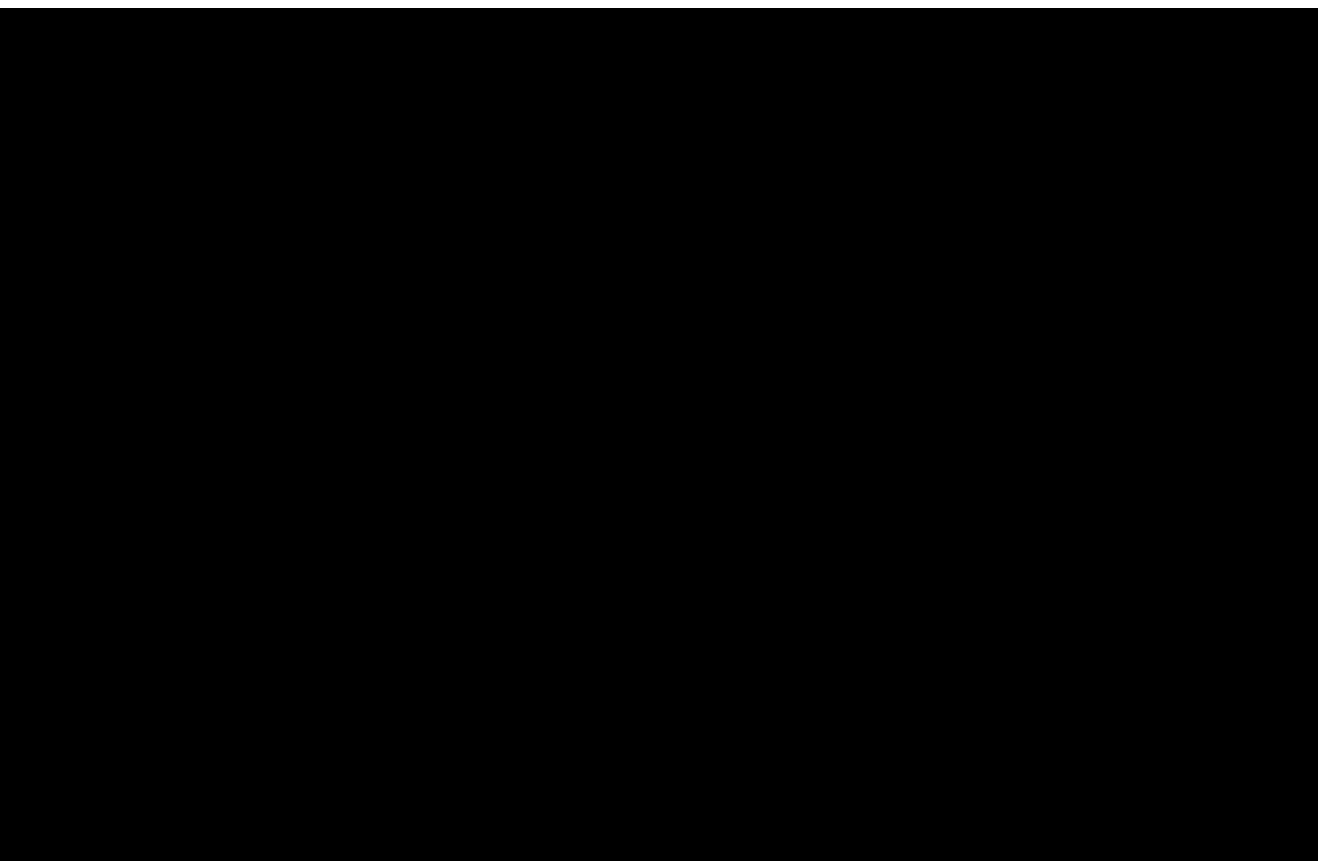
Beaucoup a déjà été dit dans l'introduction à cette section.

Pour récapituler, nous représentons la Nature réelle, telle qu'elle est, dans une beauté sans artifice. Pour cela, des photographies peuvent nous aider à construire des environnements cohérents et justes, sans extrapoler les formes.

Bien sûr, il est possible de ne pas trouver des photographies satisfaisantes, ou même que nous ne puissions pas construire les scénettes que nous souhaitons avec le matériel de base à notre disposition. Nous aurons pour cela recours à des représentations tridimensionnelles de scènes existantes ou fictives, mais toujours dans le respect des règles citées précédemment.

Bien sûr, aucun humain n'est physiquement présent dans les représentations de la Nature.

Lumière



Naturelle

**Pure
Clareté
Cristalline
Rayonnante**

- └ Doit sublimer la Nature
- └ Doit accentuer formes et couleurs
- └ Peut se permettre d'être exagérée...
- └ Mais pas surréaliste !
- └ Appuyer/donner l'émerveillement
- └ La lumière pour focaliser l'attention
- └ Peut briller modérément
- └ Effet de glow possible
- └ Ne fait pas "artificielle" sans raison

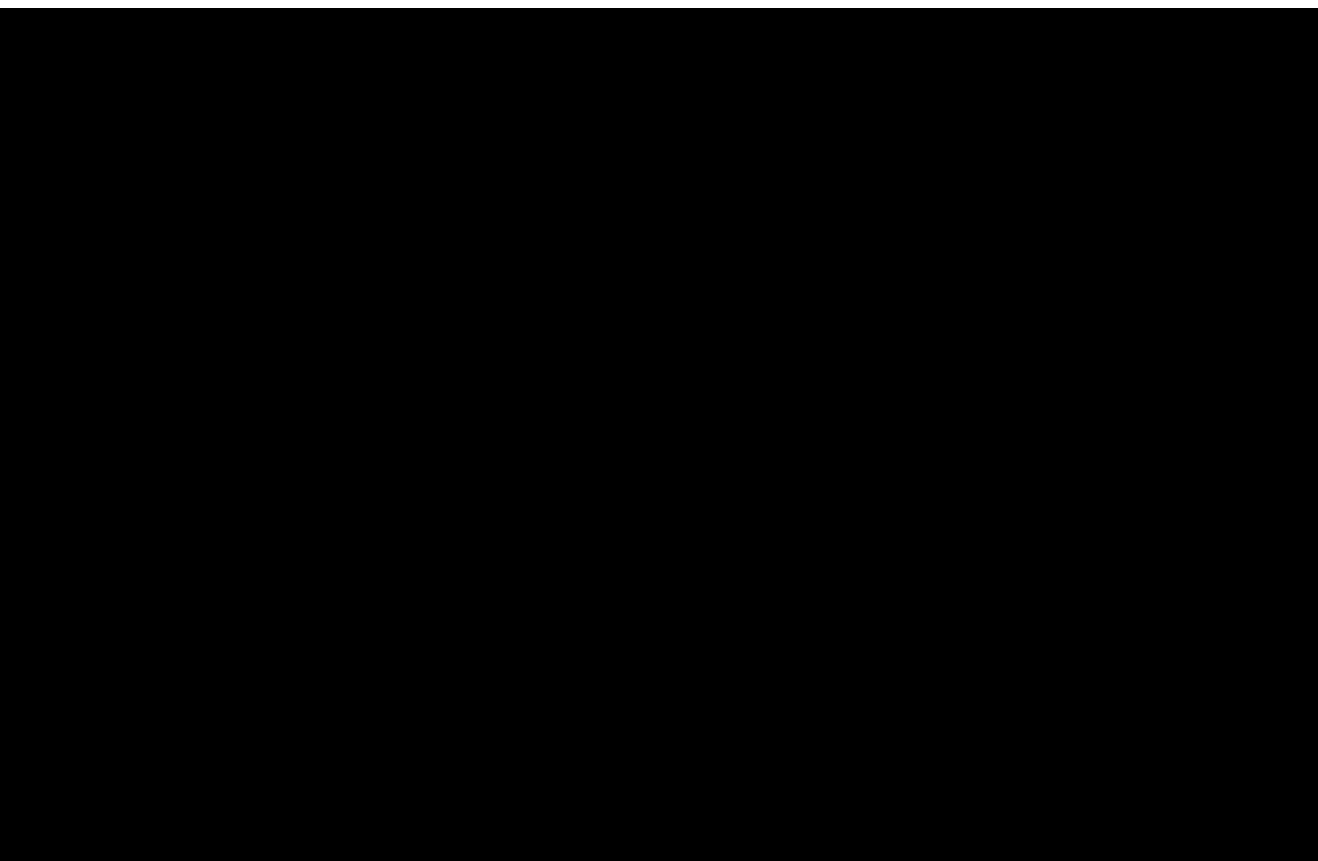
La lumière sera l'élément clé pour sublimer la Nature. Là où les contre-formes en sont l'absence et la symbolisation de l'avancement de l'Homme sur et dans la Nature, cette dernière se retrouve magnifiquement éclairée par toutes sortes de lumières.

Cependant, comme pour la représentation de la Nature, les lumières ne doivent pas être surréalistes, fantaisistes ou même fantastiques.

Nous conservons bien sûr les jeux de lumières, de prismes, de rebonds, de réflexions, de miroirs etc. Faisceaux, point, zone... ; tout est bon pour magnifier la nature et accentuer les formes et couleurs de cette dernière.

Nous devons toujours avoir à l'esprit que la lumière ne doit pas être artificielle, bien sûr il n'y a pas d'éclairage autre que celui de l'Homme à des centaines de mètres sous terre, mais cela n'est pas le propos. Bien que nous puissions potentiellement jouer sur l'artificialité de la lumière.

Mouvement



Naturel

**Fluide
Aléatoire
Changeant
Authentique**

- └ S'inspire de la Nature
- └ Lent (pas trop), fluide, contemplatif
- └ Visible à l'oeil, pas trop lent
- └ On peut jouer avec les formes
- └ Pour donner le vertige (léger)
- └ Ne pas exagérer

La Nature conserve des mouvements caractéristiques. Nous ne cherchons pas à les exagérer mais à conserver ce qui existe déjà, et les sublimer par les jeux de lumières.

Une goutte d'eau le long d'une stalactite, les remues de l'eau, le vent, une roche qui tombe, un animal qui passe...

La Nature prend son temps ; ces mouvements ne sont pas abrupts, ne se pressent pas, prennent leur temps tout en restant visibles à l'oeil pour le visiteur.

Cependant, quand nous montrons la Nature transformée par l'Homme, nous pouvons lui appliquer un découpage. Jouer avec les formes de l'humain sur la Nature pour créer des effets de vertige, ou des effets non naturels, hors de l'émerveillement. Que ce soit des rotations, des agrandissements et autres. Par exemple, découper les différentes strates d'une carrière à ciel ouvert en cercle, et faire tourner ces derniers de manières non coordonnées. Voir les références 15 et 17.

நிதி ரீ

Musique & son

Atmosphère

Plonger
Discrète
Prolonger
Accentuer

└ Principalement du sound design

└ Des sons principalement diffus

└ Atmosphérique et ambiant

└ Les sons de la Nature sont réels

└ Différentes distances de son

└ Les sons humains sont construits

└ Ce sont des bruits blancs artificiels

└ Pas de sons directement machinique

└ Sinon léger fond sonore

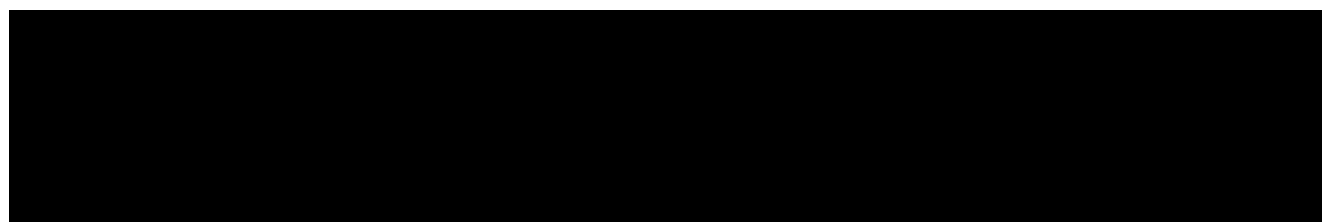
La musique d'ensemble est accompagnatrice, elle ne prend pas le dessus sur le visuel, au contraire, elle le prolonge dans une autre dimension.

Comme nous avons deux parties distinctes dans cette D.A, l'ambiance sonore en est de même.

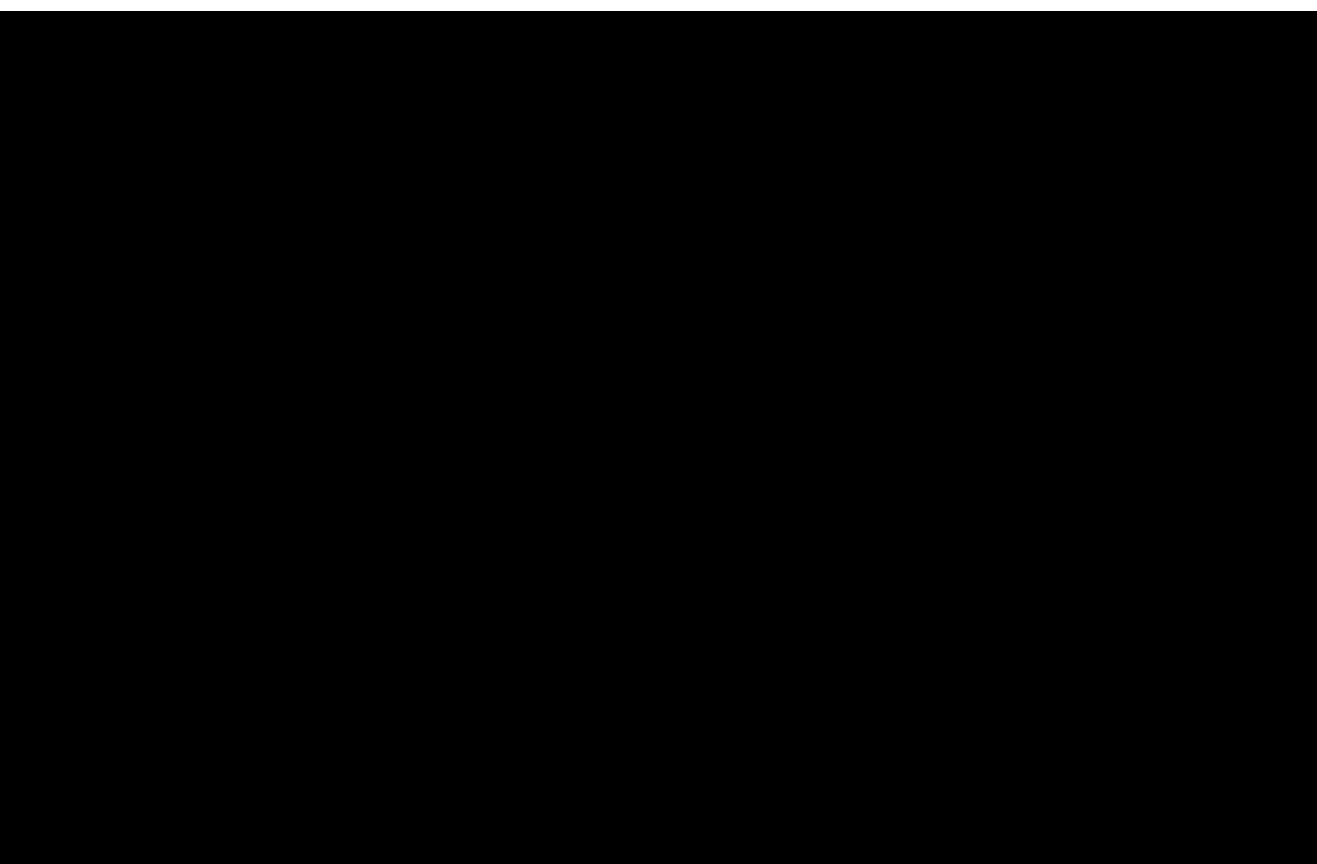
La Nature est accompagnée de sons réels, authentiques ; des gouttes, de l'herbe, le vent... Aucun son artificiel pour la Nature.

Les sons humains se rapprochent plus d'un bruit blanc, artificiel, évoquant la machine sans être directement issu de la machine. Il accompagne les contre-formes et appuie sur un malaise de la présence humaine dans la Nature.

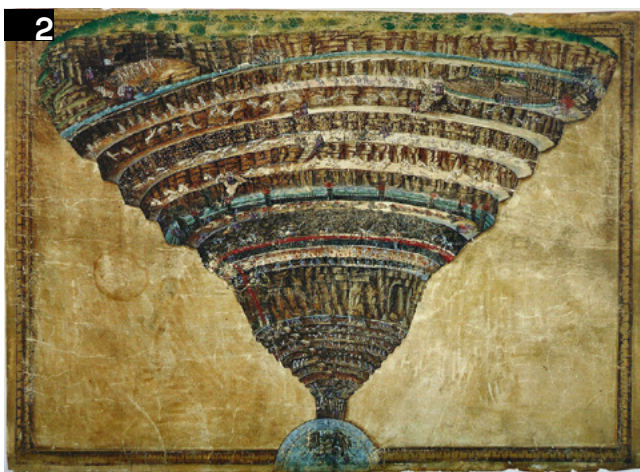
Enfin, si nous utilisons des voix, pour la Nature par exemple, comme son d'ambiance (voir référence 10) ; cette dernière se doit d'être utilisée comme bruit de fond, la voix sera seule, lente et planante. Les références 10 à 14 peuvent aider à comprendre certains aspects.



Réfé- rences



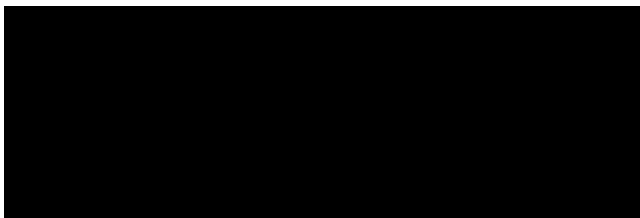
Réunions d'images, de sons, de formes, de couleurs ou autres pouvant aider à la compréhension et à la mise en place de telle ou telle partie de la direction artistique.



Comparaison

1-Mine Mir en Russie

2-La carte de l'enfer, Sandro Botticelli, illustration de la Divine Comédie de Dante, 1485-1495





Regarder

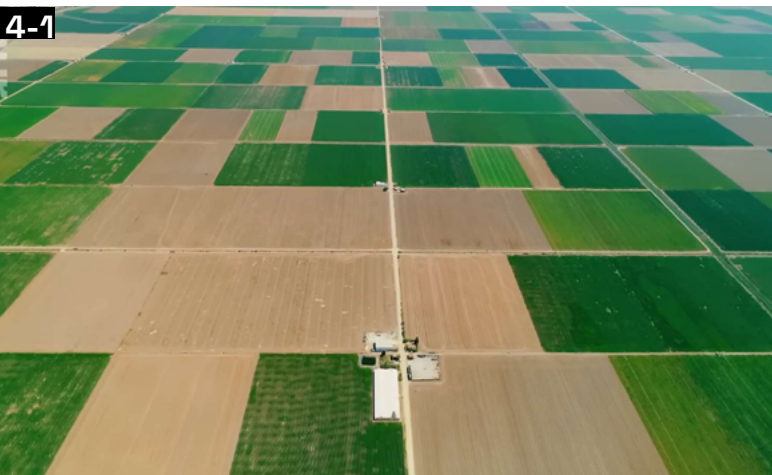
3- L'Odysée des matériaux, Arte, 2024

4- Anthropocène, l'implacable enquête, Arte, 2024

4



4-1



4-2



4-3



4-4







Regarder

5-Mine de Naica, Mexique





Regarder

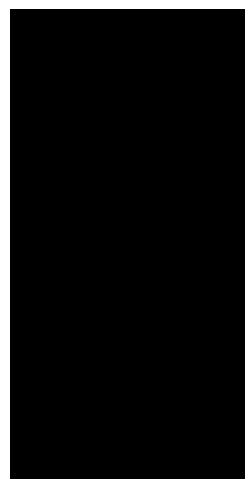
6-Grotte de glace, Islande

7-Lechuguilla Cave, U.S.A

8-Rio Secreto, Mexique

Un passionné

9-<https://www.philippe-crochet.com/>





Écouter

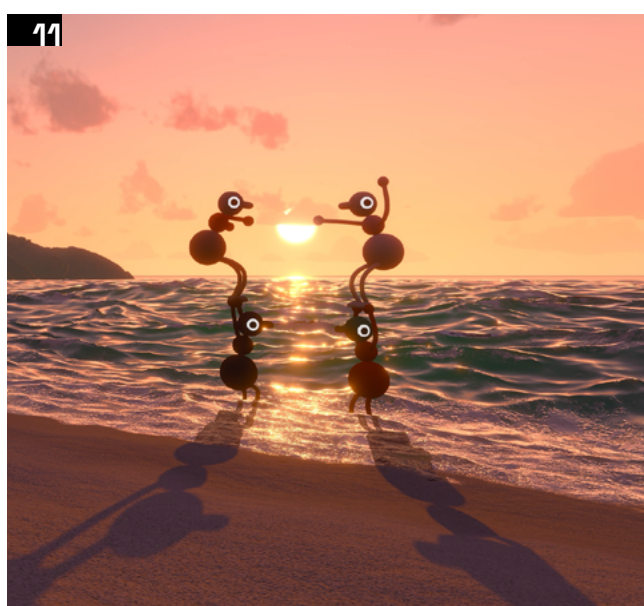
10-The Choir, Harold Halibut OST, 2024

11-Big Walk, House House, Pas sortie

12-Hæm, Double King, Felix Colgrave

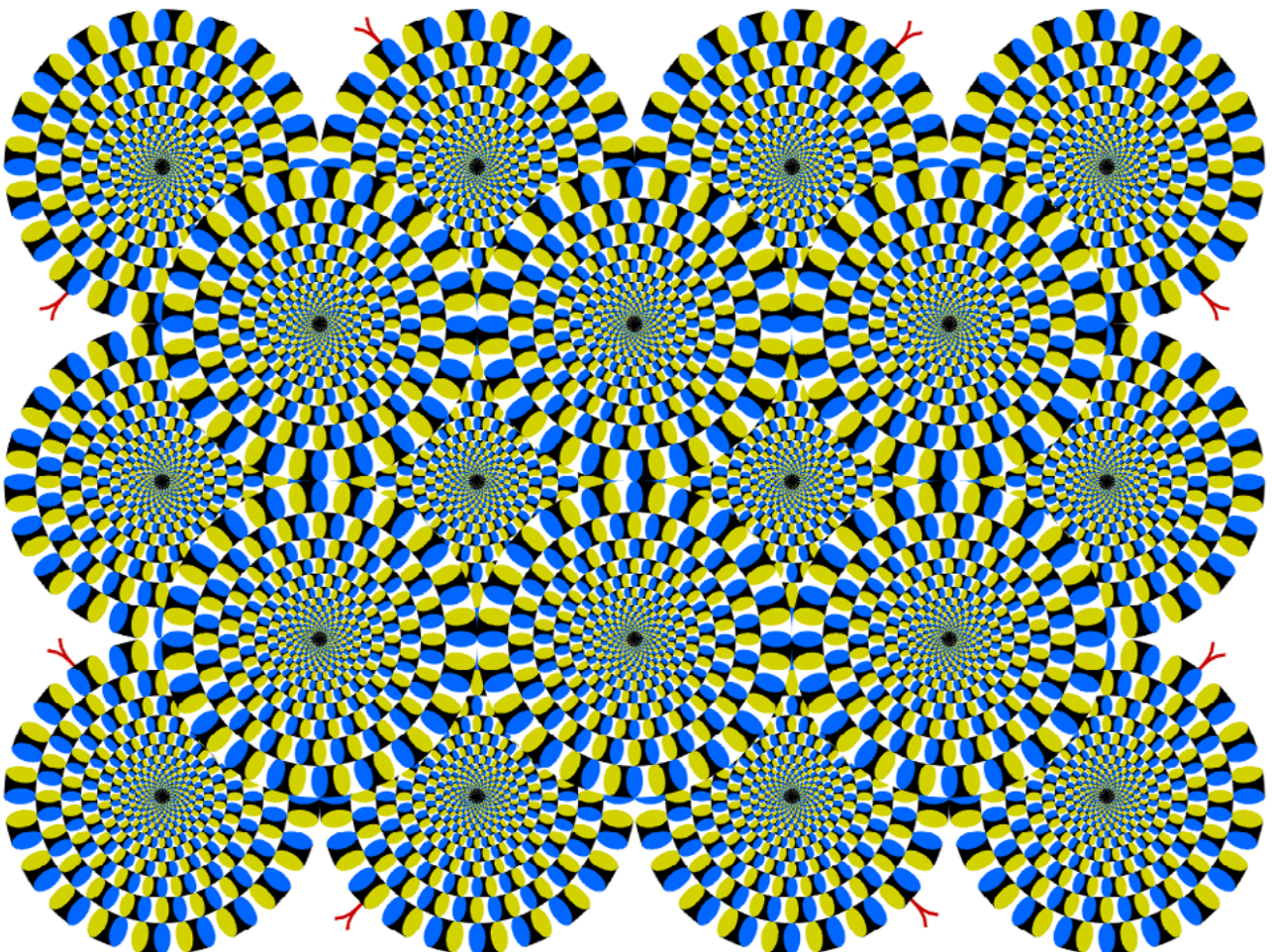
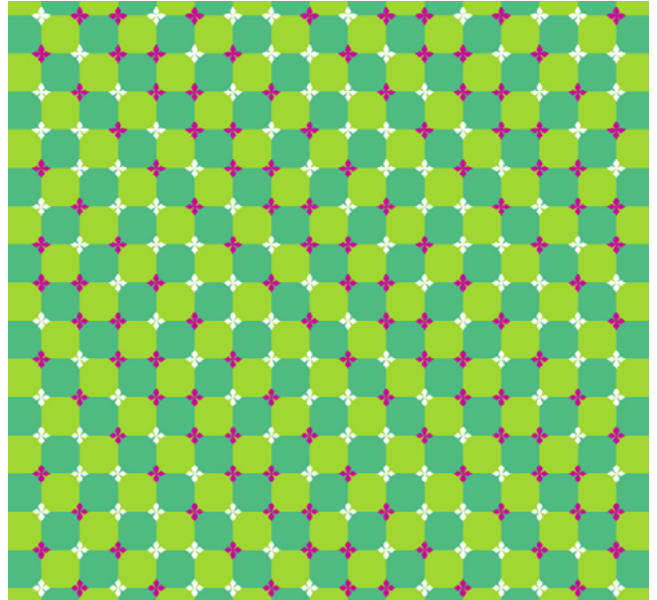
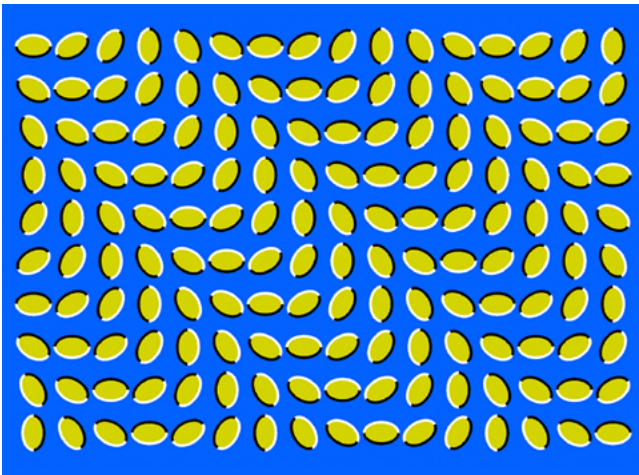
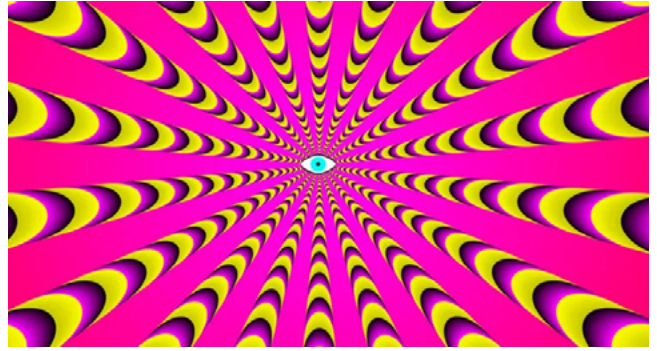
13-Children of the Omnisiah, Warhammer 40000 Mechanicus, Guillaume David

14-Blue Lantern, Sweet Violet, Yi Nantiro



Vertigo

15-Akiyoshi Kitaoka (cette page)



16

émervéillé, il contemple

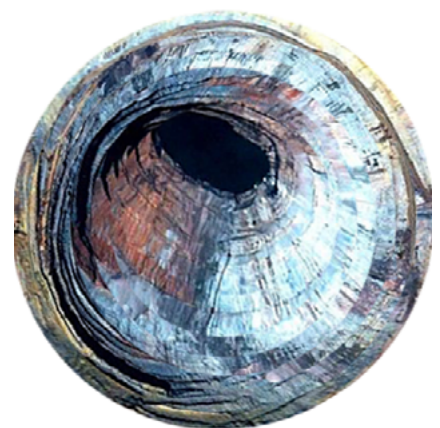
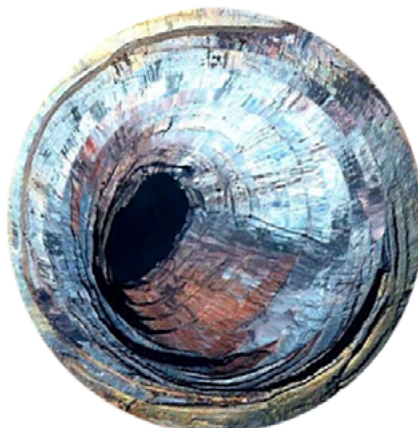
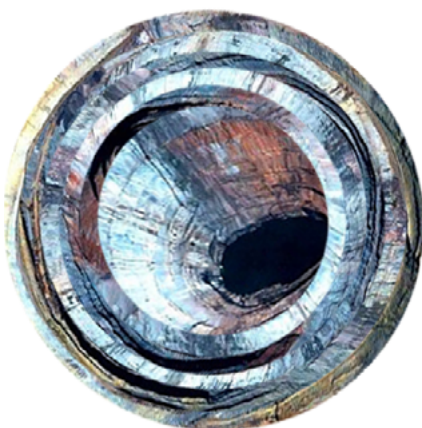
u bords des larmes, il

Exemple

Pas une vision définitive !

16-Ildées de formes / Contre-formes

17-Jouer avec les formes de la nature
transformées par l'humain



L Merci de votre lecture.

