

SOMARRIBA Guillaume

DSAA Design Graphique

2021–2022

Sens dessus dessous

Cette étude suit une démarche progressive sur la question de la profondeur de l'image, profondeur dans laquelle nous n'entendons pas de la perspective axonométrique mais bien une profondeur par couches, par les différents plans qui composent l'image. Cette interrogation est liée plus précisément sur comment et par quels moyens pouvons nous percevoir une image. Un premier questionnement est alors survenu, sur l'image en elle-même en premier lieu : **qu'est ce que le sens d'une image ?** qu'entend-on par "cette image a du sens" ? Quelle est sa signification, son orientation ? Mais le sens de l'image c'est aussi, son relief et sa profondeur. Le "sens" induit une question de tridimensionnalité.

A l'ère du numérique, par quels moyens et jusqu'à quel point le designer maîtrise le dessous des images ? Nous allons nous y intéresser en orientant notre point de vue sur le positionnement du corps par rapport à une image elle-même tridimensionnelle.

Pour ce faire nous allons étudier deux typologies d'images, les images numériques donc des images qui sont stockés numériquement et les images de synthèses, qui sont, elles des images créées numériquement mais pas forcément stockables sous forme numérique. Les images de synthèse peuvent être imprimées, c'est pourquoi toute image numérique n'est pas obligatoirement une image de synthèse. Même au sein de cette typologie d'image nous avons resserré les propriétés qu'elles doivent avoir pour correspondre à notre étude, et donc nous allons observer seulement les crypto-images. Qu'est ce qu'une crypto-image ? C'est l'image ne se donne pas à nous mais il faut avoir soit certaines connaissances pour la comprendre soit trouver d'autres moyens pour la déchiffrer. La crypto-image est intéressante dans cette étude car le terme renvoie lui-même à un aspect sans dessus dessous, c'est à dire dans une position telle que ce qui devrait être dessus se trouve dessous, (chose) qui peut être autant à l'envers qu'à l'endroit, la crypto-image c'est l'image qui semble désordonnée.

Comme **premier positionnement, la frontalité de notre corps face à l'image nous pousse à voir la profondeur de l'image.** L'image peut se dévoiler par sa profondeur. En entrant dans une position de frontalité de l'image, nous entrons à l'intérieur de celle-ci, l'image se donne à nous autant que nous devons chercher ce qu'elle veut nous dire. On entend par ici que nous devons analyser l'image, et trouver des éléments clés qui permettent une meilleure compréhension des crypto-images, par la recherche de la profondeur, des différents plans de l'image entre autres. Cette profondeur, qui n'est pas de la perspective, est une simili-profondeur. L'image n'est juste qu'une surface plane, qui peut *mettre à plat*, des objets en 3D. Cette mise à plat implique une lecture différente de l'image, nous rentrons dans le détail. Mais l'image à plat est aussi le miroir de l'objet en trois dimensions. Il y a toujours une opposition entre la représentation réelle de l'image en trois dimensions, l'objet, et la représentation à plat, l'image. Dans cette optique de confrontation de représentation, nous pouvons aussi nous confronter à la dualité du désir de représentation du réel entre le travail numérique et le travail traditionnel à la peinture, ou l'outil numérique copie la peinture. Bien qu'il y ait une grande différence de conception de l'image, la porosité des frontières entre le traditionnel et la contemporanéité se rejoignent, et se complète.

Cependant nous pouvons passer outre cette frontalité, et comme **second positionnement nous pouvons mobiliser notre corps pour mieux s'approprier l'image.** Nous pouvons manipuler l'image de différentes façons, et ici nous allons nous intéresser au renversement et au basculement de l'image. Nous ne sommes plus passif face à l'image mais, dans un sens, nous en faisons partie. L'auteur, ne pense plus son œuvre comme une simple surface où nous ne sommes qu'en face de l'image mais bien comme un ensemble qui nous inclut dans cette même œuvre. L'œuvre c'est l'image plus nous même. Nous pouvons donc faire partie intégrante de l'œuvre et pour ce faire nous pouvons investir complètement notre corps dans l'espace. La position de notre corps est remise en question, et nous pouvons l'utiliser comme aide à la compréhension de l'image. Cependant, l'image ne vit jamais seule. C'est grâce à l'interaction et à l'appropriation de l'image dans son environnement, à son

espace que l'image peut être mise en valeur, et l'espace peut ne plus être qu'un espace mais un lieu habité par l'image.

Le troisième positionnement, la convocation de notre esprit permet de voir l'image, de s'imaginer l'image, permet de surpasser "l'état image". Mais comment peut-elle surpasser cet état ? Par les mondes virtuels, nous pouvons insérer de l'imaginaire dans les images. Les environnements (paysages, objets, etc.) ne sont pas réels, mais seulement réalistes. Et c'est ce réalisme qui nous pousse à croire ce que nous voyons par delà nos écrans. En outre, grâce à la réalité augmentée et à la réalité virtuelle, nous devenons et nous créons ce que nous imaginons. La transformation est le maître mot de l'image imaginaire.

Dans une volonté de variation, le design génératif permet de créer des images indéfiniment, il est judicieux de faire remarquer que le design génératif sert le plus souvent à produire de l'image en série, que ce soit pour un résultat final. Le design génératif revient à faciliter le travail de reproduction et de traduction d'image d'un designer, qui peut être long et fastidieux.