



# **BOUCLE - CYCLE - SPIRALE**

## **Les 3 Formes d'écriture temporelle**

**DAMIEN GIMENEZ**

# **BOUCLE - CYCLE - SPIRALE**

## **LES 3 FORMES D'ÉCRITURE TEMPORELLE**

**DAMIEN GIMENEZ**

**DNSEP 2019**

## -SOMMAIRE-

<b>INTRODUCTION</b>	•09	<b>PARTIE III: LA SPIRALE, OU L'ÉVOLUTION DU CYCLE</b>	•79
- DAN GRAHAM, PRESENT CONTINUOUS PAST	•15	- PERCEVOIR UNE SPIRALE	•80
- Définitions: - Boucle- Cycle - Spirale	•21	- LE TEMPS RÉEL	•81
		- LE TEMPS IN GAME	•83
		- AFFICHAGE 360°	•85
		- DUET ET LA SPIRALE EN MOUVEMENT	•89
<b>PARTIE I: LA BOUCLE, OU LE TEMPS FIXE</b>	•29	- APPLICATION BINAIRE DE LA SPIRALE	•93
- LE REFLET OU LA SOURCE ILLUSOIRE DE RÉFLÉXION	•33		
- LA PHOTOGRAPHIE, MATIÈRE DU PASSÉ	•37	<b>EXPÉRIMENTATION DES 3 CONCEPTS</b>	•101
- À LA FRONTIÈRE DE LA BOUCLE, DÉBUT DU CYCLE	•41	- PROJET COLLABORATIF	•102
		- PROJET HUKIYO-E «LAND»	•106
<b>PARTIE II: LE CYCLE, OU RETOUR AU POINT DE DÉPART</b>	•45	<b>CONCLUSION</b>	•108
- COMMENT ILLUSTRER-T'ON LE CYCLE ?	•48		
- MEMENTO, DEUX BOUCLES POUR UN CYCLE	•55		
- FONDATIONS SCÉNARISTIQUES	•57		
- DES PERSONNAGES «SOLIPSISMES»	•58		
- COMMENT LE PERSONNAGE EST UNE BOUCLE ?	•60		
- UN SCÉNARIO FRAGMENTÉ	•62		
- COMMENT L'HISTOIRE EST UNE BOUCLE	•64		
- COMMENT DONNER MATIÈRE AU TEMPS ?	•69		
- LA SCIENCE COMME OUTIL	•70		
- TROU DE VER	•71		
- TROU NOIR	•72		
- TESSERACT	•74		