

G L Y P H E S

LE 28 FEVRIER 2024

I        SIGNES STÉRÉO

1A       DES SOUVENIRS / ANTICIPATIONS DE LECTURE  
1B       LES COMPOSANTS D'UN MÉTA-LANGAGE EN FORMATION

II       DE 7 TYPES :

ÉLÉMENTS  
OPÉRATIONS  
IMPRESSIONS  
PRISES ET ADAPTATIONS  
FEUILLES  
PALMES  
INSTRUMENTS

III      PLACÉS DANS UN SYSTÈME DE COORDONNÉES :

A M A    S U B    A J A    C A M

AVEC

AMA :    ÉTAGEMENT DU SENS

PUIS

SUB :    CARACTÉRISTIQUE D'UN GLYPHE EN TANT QU'OBJET

(SA POSITION DANS L'ESPACE ET LE TEMPS)

AJA :    CARACTÉRISTIQUE D'UN GLYPHE EN TANT QUE SCOPE D'ATTENTION

(NOTION DONT IL OUVRE OU CONTINUE UNE LIGNE DE SUIVI)

CAM :    CARACTÉRISTIQUE D'UN GLYPHE EN TANT QUE COMPOSITION

(SA POSITION PARI MI LES AUTRES PAR ALIGNEMENT ET TRANSPORT)

IV       INDEXÉS DANS UN MOTEUR DE RECHERCHE : O A

V        LE PASSAGE DE 1A À 1B S'OPÈRE PAR FORMULATION :  
LE SOUVENIR CONCRET D'UNE LECTURE RÉELLE  
ACQUIERT UNE EXISTENCE VIRTUELLE

SUIVANT L'EXEMPLE DES PHASES DE L'EAU  
ET L'IMAGE DIRECTRICE D'UN VAISSEAU  
LA PENSÉE

AFIN DE PASSER QUELQUE PART

PARFOIS DOIT S'ABSTRAIRE                    (VAPEUR)

PARFOIS SE CONCRÉTISER                    (GLACE)

PARFOIS DÉRIVER                            (COURANT)

PARFOIS SEULEMENT ATTENDRE                (PLASMA)

VI L'ORDRE DE GRANDEUR DES SOUVENIRS DE LECTURE VARIE  
LE THÈME D'UN GLYPHE PEUT ÊTRE :

UN VERS  
UNE FIGURE DE STYLE  
UNE SCÈNE  
UN MOUVEMENT DE CAMÉRA  
SA VITESSE  
LA STRUCTURE D'UN FILM  
UNE PHRASE  
DEUX PLANS D'ANIMATION  
LE PLACEMENT D'UN NOM  
LE DESSIN D'UNE BRACTÉE  
UN ÉLÉMENT DE GAMEPLAY  
UN ÉLÉMENT D'ARCHITECTURE  
UN MÉCANISME  
LE DÉTAIL D'UN OBJET  
LES LUEURS D'UN HEAD UP DISPLAY  
LE DÉCLENCHEMENT D'UNE RÊVERIE  
UNE TRANSPARENCE  
UN REFLET  
ETC.

M E T A PEUT ÊTRE DÉFINI COMME (VERSION 1)  
UN ÉTAT DE FICTION DANS LEQUEL DES OPÉRATIONS  
[  
MOUVEMENTS TROPIQUES  
VARIATIONS SCOPIQUES  
VITESSES  
TRANSITIONS  
GESTES  
ETC.  
]  
ACQUIÈRENT UNE EXISTENCE ANALOGUE À CELLE DE PERSONNAGES HÉROÏQUES

VII L'UNITÉ DE GRANDEUR DES SOUVENIRS DE LECTURE EST CELLE D'UNE ÉMOTION  
M E T A PEUT ÊTRE DÉFINI COMME (VERSION 2)  
UN ÉTAT DE FICTION DANS LEQUEL LES IDENTIFICATIONS D'UN LECTEUR  
S'EFFECTUENT SUR TOUS LES PLANS ET À TOUTE ÉCHELLE

QUELQUE CHOSE EN SOI CORRESPOND AVEC

LES PHARES D'UNE VOITURE QUI S'ALLUMENT  
UNE CAMÉRA QUI S'ÉLOIGNE LÉGÈREMENT DU PERSONNAGE QU'ELLE SUIVAIT JUSQUE LÀ  
LE PLACEMENT EXACT D'UN MOT INCONNU À LA FIN D'UN POÈME  
LA FAÇON DONT S'OUVRE UNE FENÊTRE  
LE DÉDOUBLEMENT D'UN PLAN ENTRE LITTÉRAL ET FIGURÉ  
LE DIAGRAMME D'UN TEL DÉDOUBLEMENT  
LA POSSIBILITÉ DE GARDER EN SOI CE DIAGRAMME  
ETC.

UN GLYPHE EST L'IMPRESSION MATÉRIELLE DE CETTE POSSIBILITÉ

VIII LE MÉTA-LANGAGE FORMÉ PAR LES GLYPHES EST

NATUREL  
RÉFÉRENTIEL  
GÉOMÉTRIQUE  
SPATIAL  
AFFECTIF

IL PERMET PASSAGES ET CORRESPONDANCES ENTRE CES PLANS

M E T A PEUT ÊTRE DÉFINI COMME (VERSION 3)  
UN ÉTAT DE FICTION DANS LEQUEL DES PLANS DE NATURES DIFFÉRENTES  
ENTRENT DANS UN ÉTAT DE CORRESPONDANCE  
SI BIEN QU'UN MOUVEMENT PRÉCIS SUR UN PLAN  
CORRESPOND À / AVEC UN MOUVEMENT PRÉCIS SUR UN AUTRE PLAN

IX      PAR SON PENDANT 1A      UN GLYPHE PARTICIPE À L'INCORPORATION DE NOS LECTURES  
PAR SON PENDANT 1B      UN GLYPHE PARTICIPE À LA VIRTUALISATION DE NOS SOUVENIRS  
  
AUTRE QUE MEMENTO ET TALISMAN : CRISTAL

X      LES GLYPHES EN TANT QUE CRISTAUX DE LECTURE RÉSUMENT ET VIRTUALISENT  
  
ILS RÉSUMENT UNE LECTURE EN UN SOUVENIR  
ILS VIRTUALISENT CE SOUVENIR PAR FORMULATION  
  
FORMULATION S'ÉTAGEANT ET SE PROPAGEANT DANS    A M A    S U B    A J A    C A M

XI      OPTIQUE PHILOSOPHIQUE :  
UN GLYPHE EST UNE ABSTRACTION MAINTENANT LE SOUVENIR DE SA FORMATION  
  
OPTIQUE EXISTENTIELLE :  
UN GLYPHE EST LA MATÉRIALISATION D'UNE FORME EXPÉRIMENTALE D'ATTENTION  
  
OPTIQUE DE RECHERCHE :  
UN GLYPHE EST LE COMPOSANT D'UN NOUVEL INSTRUMENT DE LECTURE

XII

ÉLÉMENTS	TRANSPOSITION D'UNE PERCEPTION DE LECTURE EN UN OBJET IMPRIMÉ
OPÉRATIONS	TRANSPOSITION D'UN MOUVEMENT DE LECTURE EN UN OBJET IMPRIMÉ
IMPRESSIONS	TRANSCRIPTION D'UNE PERCEPTION DE LECTURE EN UN OBJET IMPRIMÉ
PRISE ET ADAPTATIONS	MAINTIENT ET PLACEMENT D'UN GLYPHE DANS L'ESPACE
FEUILLES	INSERTION AUTOMNALE DANS UNE PRISE
PALMES	MAINTIENT ET PLACEMENT D'UN VOLUME DE FICTION DANS L'ESPACE
INSTRUMENT	MATÉRIALISATION D'UNE SCÈNE DE LECTURE FUTURE

CHARLES ARSÈNE-HENRY