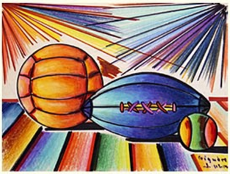
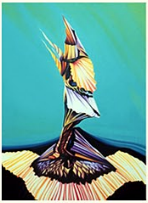
L’ÉVOLUTION de VITOCKEY MC



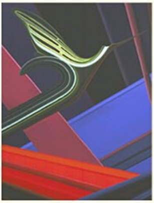
Pratique personnelle de hockey libre et patinage sur glace à l’extérieur avec musique classique (principalement de l’information sensorielle audio unifiée), 1950 s. Pratique personnelle de hockey libre et organisé, ballon balais et patinage sur glace, à l’extérieur et à l’intérieur, 1960-80 s.

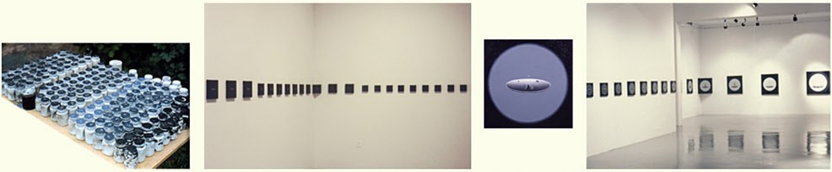
Image de gauche : À première vue on est porté à croire que ce dessin est normal. En analysant davantage on se rend à l’évidence que plusieurs éléments utilisent plus d’une famille de couleur, par exemple l’avant plan, le football, la balle dure... utilisent les couleurs de l’arrière plan. Autrement dit une réplique inconsciente et partiellement consciente du monde fabriqué que je prenais pour acquis. L'utilisation de la couleur dans cette image augmente les activités cérébrales et nous amène à se promener un peu partout sans s’arrêter à moins d’une expérience temporaire. Déduction : Information sensorielle brisée à un niveau très élevé, 1960.

Influence de la courbe: Avoir dépensé beaucoup de temps entourée d'autos composée de courbes, 1961-70.



L’image de gauche : Une peinture (huile) faite pour un cours académique, Mexique, 1973-74. Au niveau de la forme cette image est unique par contre au niveau de la couleur, elle reflète l’information sensorielle brisée à un niveau élevé à l’exception de l’arrière plan qui utilise la famille des bleu vert avec un peu de vert. Ceci laisse entrevoir la simplicité de la Couleur Parallèle © à venir.L’image de droit : Une peinture (huile) faite sous l’obtention d’une bourse de recherche et isolé partiellement de la vie de tous les jours, Mexique, fin 1974. Elle laisse apparaître le début de la Couleur Parallèle ©. Seule la forme oblique formée principalement de courbes utilise les verts. Les formes rectangulaires formées de lignes droites sont organisées selon des angles qui préparent l’infini ou le mouvement de la pensée. Touts ces lignes droites démontrent l’influence du présent monde fabriqué.

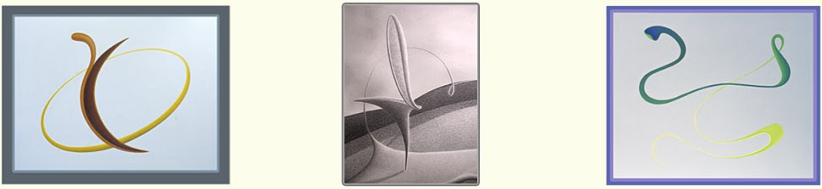




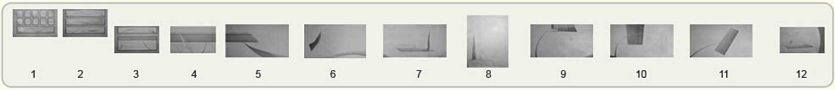
Une partie de l’enchaînement deux : 2 = l’arrière côté droit, 3 = un rapprochement, 4 = l’avant côté gauche, 1976-77.

Cet enchaînement est composée de 99 toiles (huiles), format de 10 x 10 cm (arrière plan = presque noir) à 100 x 100 cm (arrière plan = presque blanc). Sa longueur totale est de 58 m. Dans l'image 1 = 50 gris chauds furent utilisés pour l’arrière-plan du côté

droit, 50 gris froids pour celui de gauche, 50 gris neutres pour les formes du centre, etc. Il exigea de la patience à cause que techniquement parlant, il n'y a pas grand place pour l'erreur dans le choix des gris et ce du début à la fin.
La création de cette transition de petit à grand participa à éclaircir que l'infiniment petit est égal à l'infiniment grand puisque que l'un ne peut pas exister sans l'autre. Considération de chaque élément à part égale = communication. Ceci joua un rôle dans l'organisation de ce nouveau jeu: La transition du petit (la rondelle) au grand (la surface du jeu).



L'utilisation de la COURBE, huiles 1970 s et plomb (centre), 1980s.

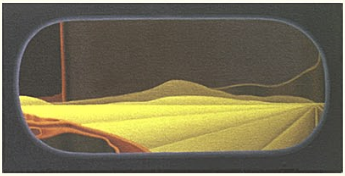


Enchaînement 10 B, dessins au plomb, 1984

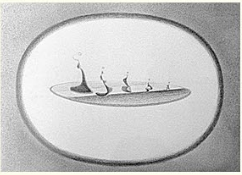
A

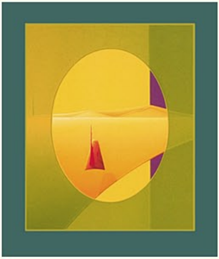
B

Disons qu'un objet 3 D est une sphère vue de l'extérieur et un objet 2 D est une sphère vue de l'intérieur. Cet enchaînement fut conçu à partir de l'agrandissement de la sculpture A (17 x 69 x 13 cm) dans la première partie (4-7) et à faire tourner le support des formes de la sculpture B (18 x 57 x 24 cm, intitulée "La Famille") sur lui-même, dans la deuxième partie (8-12). Les dessins 4–12 (2 D) nécessitent un mur de 11 m de longueur soit 16 fois la longueur de la sculpture originale A (69 cm). Ils sont devenus une sphère vue de l'intérieur dont le rayon est de 5.5 m. La longueur totale d'exposition est de 14 m (1- 2 = les études préliminaires, 3 = le début). L'expérience visuelle de cet enchaînement est nettement plus élevée que la sculpture A. Le tout nécessite beaucoup moins de travail que de sculpter un objet de la même grandeur. C'est moins dispendieux et plus facile à entreposer. Cette simple organisation est un exemple de la facilité de passer de la deuxième à la troisième dimension et vice versa. L'originalité du mouvement dans cette image démontre que lorsqu'entouré d'information sensorielle unifiée, tout est possible. Pour plus d'information voir l'enchaînement 10 B (**3 D à 2 D**) et 7 A extraits (**2 D à 3 D**).

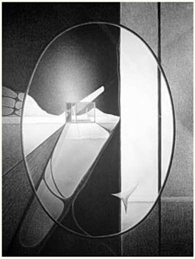


L'apparition d'une fenêtre
rectangulaire arrondi,
gauche huile et
droit plomb
"Évolution d'une pensée",
1976-77.





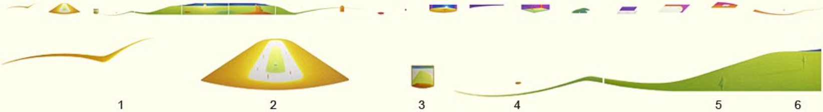
L'apparition d'une
fenêtre ELLIPTIQUE:
Gauche huile, et
droit dessin au plomb,
1980-90s.



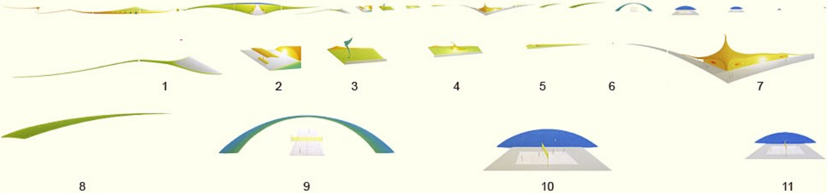
Les **ENCHAINEMENTS** (images, 1990s) qui suivent servent à expliquer que lorsque le processus de la pensée n'a pas à essayer de trouver les morceaux qui facilitent le passage d'une forme à une autre, il peut se concentrer à l'exploration. Ces deux exemples servent à mieux comprendre la nécessité d'utiliser un kit de couleur transitionnelle lorsqu'il y a ligue, sinon l'information visuelle n'est pas reconnue à cause que les formes sont sans la référence universelle clef soit la TRANSITION.

Déduction : A) Ligue sans kit de couleur transitionnelle = activités cérébrales élevées (conflits, discrimination, tension...) pour les participants et spectateurs.

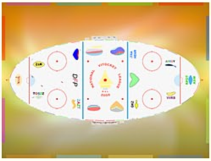
B) Ligue avec kit de couleur transitionnelle = activités cérébrales réduites (accès à toutes solutions...) pour les participants et spectateurs.

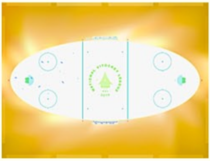


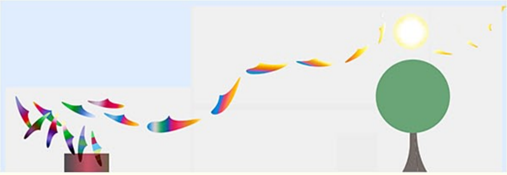
Ci haut, l'enchaînement 24 C : Le côté droit de 1 prépare la forme 2, le jaune vert de 2 prépare celui de 3, l'ocre dans 3 prépare celui de 4. La courbe de 4 prépare la transition des formes à partir de 5. Le dedans de la forme 1 prépare le passage des formes 2 à 6, etc. Peut être visionné en plus grand format, SVP voir la liste de Vitockey.

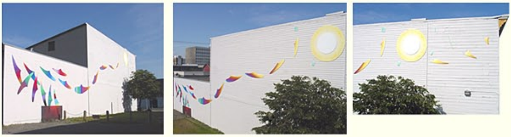


Ci haut, l'enchaînement 25 C : 1 élance vers la droite (2 - 6). La couleur de 6 prépare les rouge orange de 7. Le côté droit de 7 prépare 8 qui prépare 9, 10 et 11. La courbe utilisée dans cet enchaînement est plus prononcé que dans 24 C et facilite le passage d'une forme à une autre. Ceci afin de répéter l'importance CLEF de la courbe et plus spécialement lorsqu'elle est continue. Déduction: L'information sensorielle de 25 C est plus fluide que 24 C. Peut être visionné en plus grand format, SVP voir la liste de Vitockey, l'enchaînement 25 C.

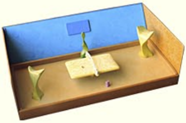


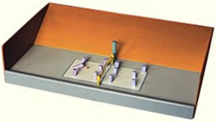


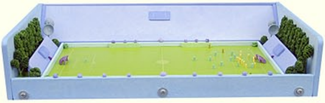


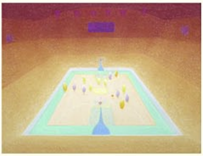


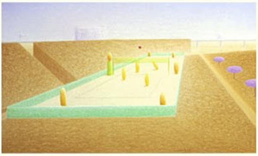
L’enchaînement 59 C est une murale intitulé “Le passage de la pensée réduite ou statique à la pensée expansionniste”. La partie de gauche reflète la pensée statique et celle de droite la pensée expansionniste, 2005. La clarification de cette découverte nécessita plusieurs années de recherche et ne peut pas être assimilé instantanément à cause du profond conditionnement du présent monde fabriqué. Le virtuel est la technologie qui peut servir d’introduction et d’éventuelle transition. Pour plus d’information, SVP voir ENC 59.

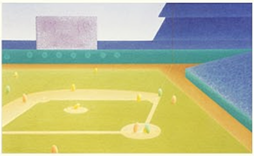




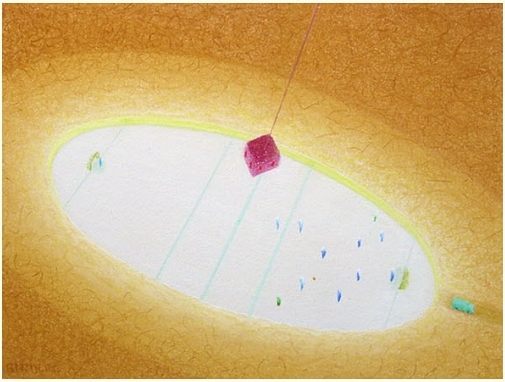




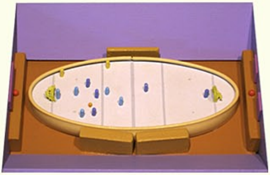




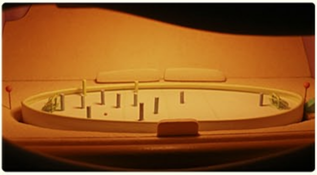
Afin d’augmenter le niveau de communication visuelle de tout sport, il est nécessaire d’utiliser la Règle d’Or, la Couleur Parallèle et Expansionniste © (un kit de couleurs est requis pour les équipes) et en autant que possible la Courbe continue. Les neuf images ci haut reflètent la Couleur Parallèle et Expansionniste ©. Elles n’incluent pas la Courbe et étant à l’échelle l’importante Règle d’Or, 1990 s. **Théorie : La Couleur P & E © assouplit (arrondit) le passage entre les lignes droites à cause qu’elles deviennent mois évidentes. Pour plus d’information, SVP voir les PDFs 51 B (2 D et 3 D).**

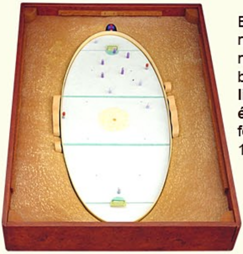


Pastel qui fait partie de 51 B, patinoire elliptique pour un nouveau jeu sur glace. **5 lignes, 5 joueurs par équipe, 2 arbitres,** format nord américain, 1995.

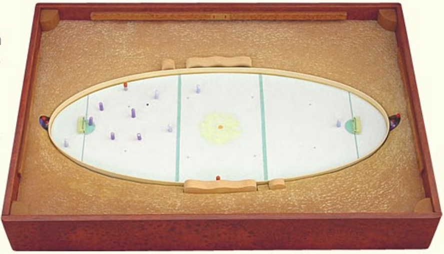


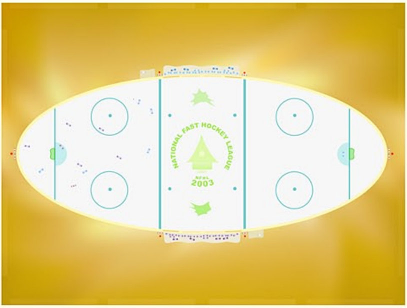
Patinoire elliptique pour un nouveau jeu sur glace, bois, acrylique, etc. **5 lignes, 5 joueurs par équipe, 2 arbitres,** format nord américain. Gauche ; As 39 (13 x 15.5 x 3.4 cm) et droit ; At 23 (17 x 23 x 12 cm), mi 1990s.



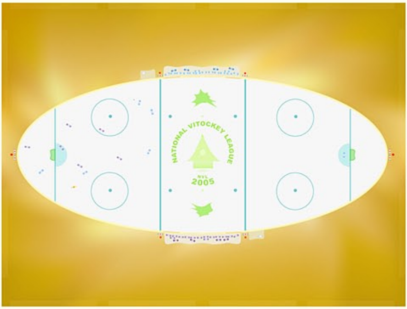


Extrait de 51 B, patinoire elliptique pour un nouveau jeu sur glace, bois, acrylique, etc. **4 lignes, 5 joueurs par équipe, 2 arbitres,** format nord américain, 1999.



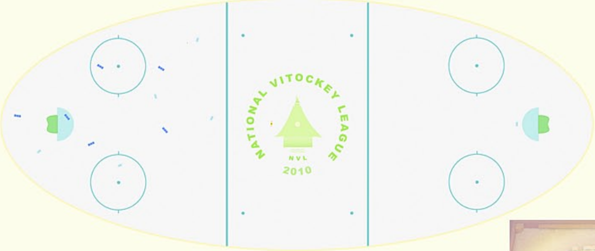


Fast Hockey

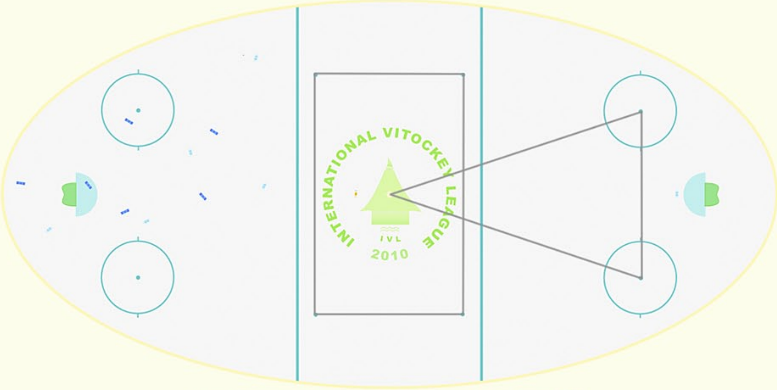


VITOCKEY

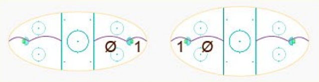
Extrait de 51 B, vue de haut, patinoire elliptique pour le jeu.
4 lignes, 6 joueurs par équipe, UN arbitre sur la glace et huit à l'extérieur, format nord américain, 2003.
L'appelation Fast Hockey changea pour **VITOCKEY**, mi 2003.

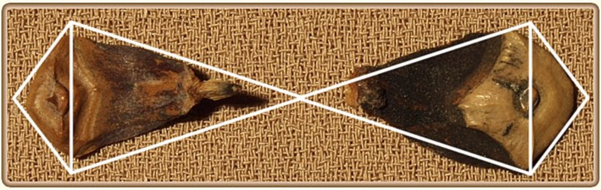


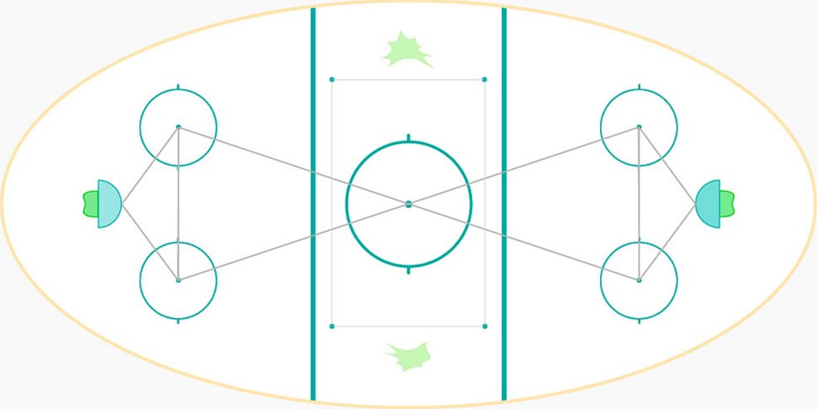
SIMPLIFICATION du jeu VITOCKEY : La ligne des buts a été éliminé à cause que A) avec l'application de la Règle d'Or 1 / 1.618, elle amène à la confusion visuellement parlant, B) la rondelle peut revenir par elle-même et C) les déblaiements sont des interruptions, etc. Format nord américain, 2005-06.
SVP voir les PDFs et les Power Points Vitockey.



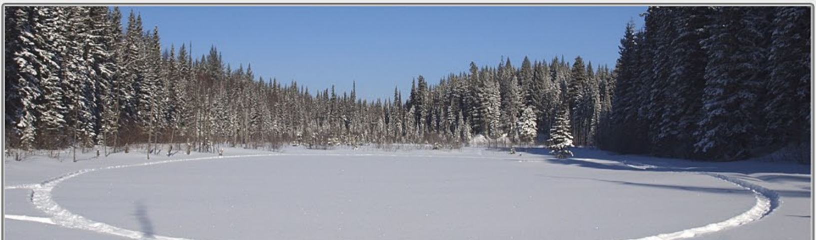
Chaque forme qui fait partie de ce jeu reflète la Règle d'Or:
Application du rectangle et du triangle d'Or sur une surface olympique, etc. 2007-10.





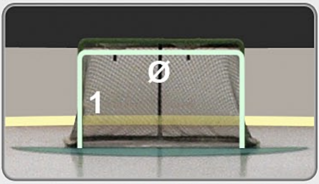


La semence plus haut et l'enchaînement 61-section 2, jouèrent un rôle important dans ce qui suit :
L'addition des triangles d'Or horizontaux crée un lien plus prononcé entre le rectangle d'Or des bouts (les buts) et le rectangle d'Or central (les quatre cercles entre les lignes bleu vert), 2010-12. La ligne des buts se situe à 7.2 mètres du panneau d'extrémité, 2011. Pour plus d'information, SVP voir le PDF Semences-seeds.

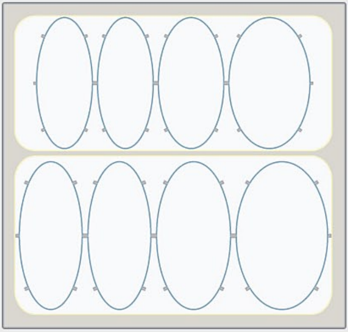


Essai pour dessiner une ellipse avec des raquettes, faisant partie de l'enchaînement 61D, 2011.

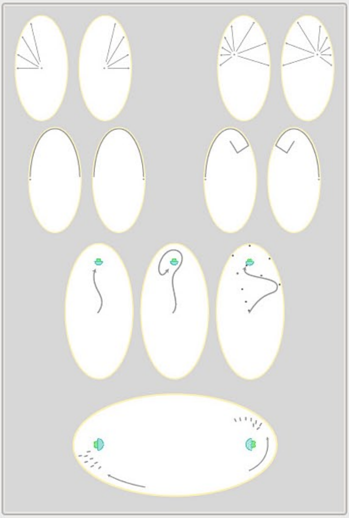
Les trois images ci-haut et celle ci bas : Un kit au niveau de glace a été fabriqué pour démontrer
les passages magiques résultant d'une ellipse, 2011.

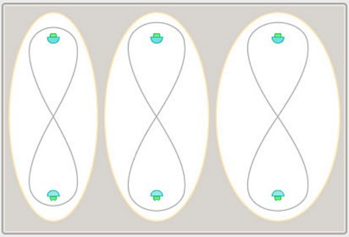


Patinoire inoccupée avec un but conçu selon le rectangle d'Or.

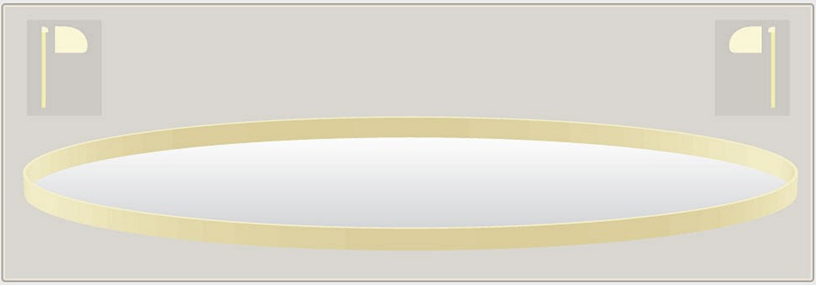


Possibilités pour des exercices : 4 ellipses flexibles à l'intérieur d'une patinoire nord-américaine (ci-haut) et olympique (1.2 = ellipse de Nord-américaine, 3 = Olympique, 4 = ellipse d'Or), 2012.





Les deux images ci-haut : 1) Suggestion d'exercices de base pour patinoire elliptique Olympique, 2) exercice selon le symbole d'infinité à l'intérieur d'une patinoire nord-américain/olympique/et une conçue selon l'ellipse d'Or, 2011-12.



L'utilisation d'une bande fixe pour une patinoire nord-américaine/olympique ou selon une ellipse d'Or, hauteur illimitée. Plus la bande est haute plus le **choix de passes se rapprochent de l'infini,** 2012.
Pour plus d'information, svp voir le PDF "Approche".

Arrangements sculpturaux 18 et 76, tilleul et pin, 1984 et 2006 :
Ces sculptures font partie de cette présentation à cause que le jeu
Vitockey reflète le symbole du Verseau et la Courbe.

* * *

Quiconque accélère (coups de patins avec lames ou roulettes) et ralentit (se laissant glisser ou en tournant) dans un environnement elliptique (transition de grand à moyen et vice versa) reproduit un MOUVEMENT d'une haute fluidité lorsque comparé à une surface formé de lignes droites ou autre déplacement occasionné avec des chaussures à semelles sans lames ou roulettes.

De tous les sports, Vitockey avec sa courbe elliptique est présentement le seul qui puisse obtenir de l'information sensorielle continue d'une longue durée et unifiée lorsque conçu selon la Règle d'Or, la Courbe, la Couleur Parallèle ©, la Couleur Expansionniste © et un kit de couleur transitionnelle (TRANSITION)...

DÉDUCTION : Lorsque ceci complète le MOUVEMENT, nous obtenons un très haut niveau de communication visuelle. Pour plus d'information, SVP voir la liste d'introduction à Vitockey.

Vous souhaitant de l'information sensorielle unifiée.

© Giguère