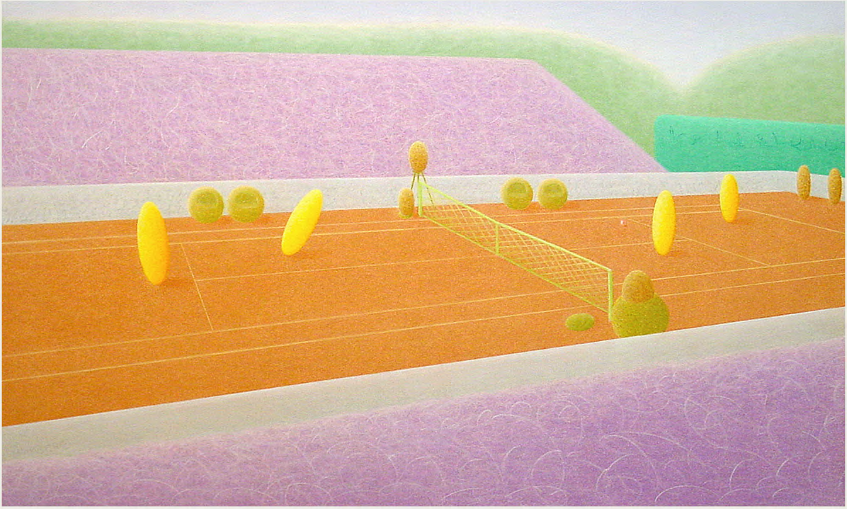
COMPARAISON

51 B (images de différents sports)

L'idée de comparer le parallèle au non parallèle à travers des exemples abstraits ou figuratifs (sports) naquit au début des années 1990 s. Cette organisation est une nouvelle approche visuelle que j'appelle **comparaison**. La mention B = accompagné d'études préliminaires. Elles font partie de la liste des enchaînements à cause de leur numération individuelle.Les exemples qui suivent sont strictement à des fins éducatives, soit comparer un environnement parallèle à un non parallèle. Personne ne peut être accusée de quoi que se soit à cause que nous sommes le résultat de l'information sensorielle présente et antérieure.

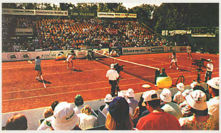
Pour un écran de 1200 pixels de largeur.

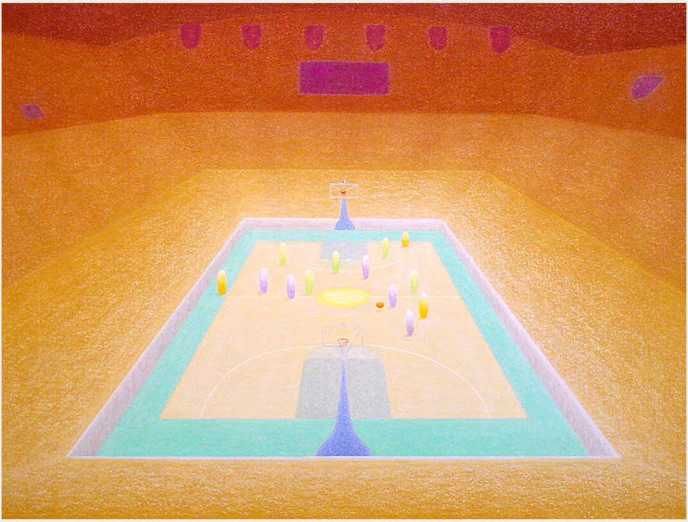
Explications minimales d'images de sports 2 D refaites au pastel sec selon la définition d'un environnement parallèle. La figure humaine a été remplacée par une ellipse ou une autre forme afin de simplifier l'image et aussi à cause que pour faire l'anatomie du corps humain correctement cela nécessite non pas quelques heures mais des années de pratique. Format : 8 (31 x 41 à 31 x 52 cm, et lorsque encadré jusqu'à 51 x 76 cm), 1995. Pour plus d'information, SVP voir comparaison 51 B et les extraits 51 Bx (3D).



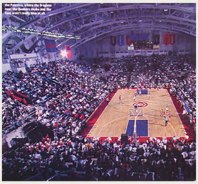
Les spectateurs (trices) 🟪, le terrain 🟫, les lignes 🟧, les arbitres... 🟫, les joueurs (euses) 🟨, la balle 🟥, les chaises 🟨, le contour du terrain (pas de publicité) ⬜, l'édifice principale 🟩, la végétation 🟩, le ciel 🟦.

Tennis sur terre battue :
Ci haut : Environnement parallèle = chaque élément utilise une seule famille de couleur afin de compléter l'ensemble. Les athlètes étant séparés (es) par un filet utilisent la même famille de couleur afin de simplifier le tout (il y a un choix presque infini pour ce qui est de la forme dans l'habillement).
Droit : Environnement non parallèle = plusieurs des éléments sont en compétition pour toutes les familles de couleur et l'utilisation de différentes formes.

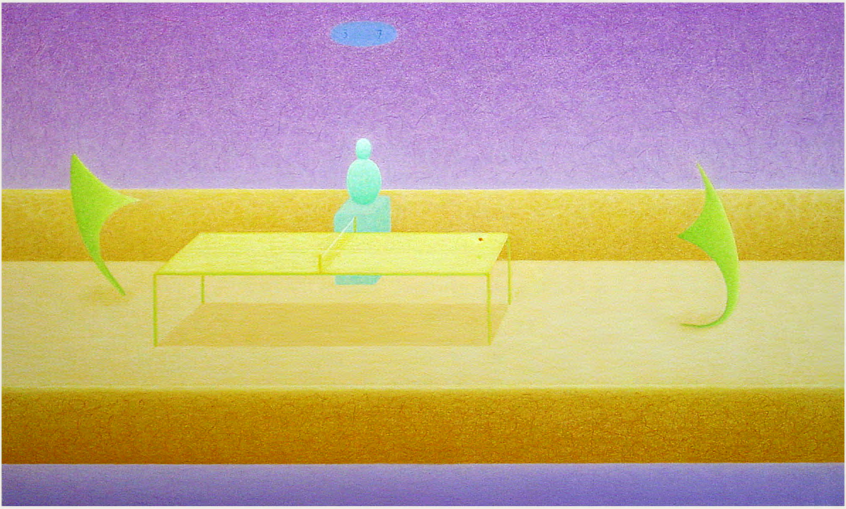


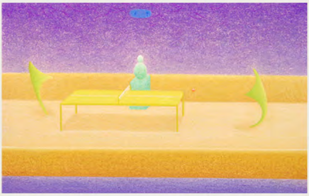


Les paniers sont 🟥, à cause que le ballon est 🟧 = suite logique, etc.


the Palestra, where the Dragons roar, the Quakers shake and the fans aren't really blue at all.

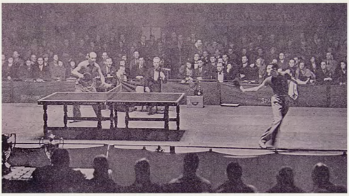
Ballon panier :
Ci haut : Environnement parallèle = chaque élément utilise une seule famille de couleur afin de compléter l'ensemble et de libérer le processus de la pensée.
Droit : Environnement non parallèle = la répétition de la combinaison rouge / blanc / bleu = les bannières, les annonces, les spectateurs, les équipes utilisent le blanc et le rouge, le plancher… = compétition visuelle…

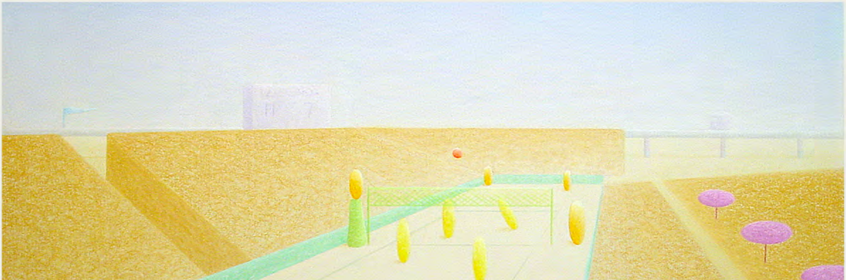


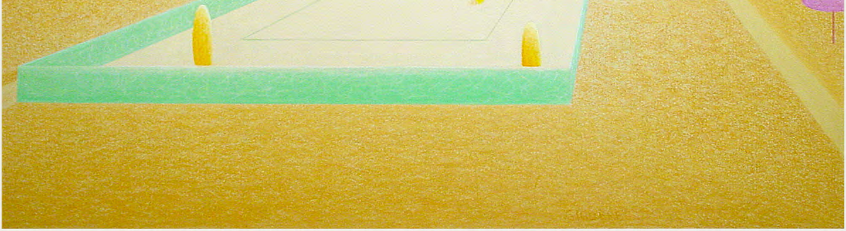


Ping pong :
Haut : Étape B.
Les formes
furent influencées
par le joueur du côté
droit de la photo.

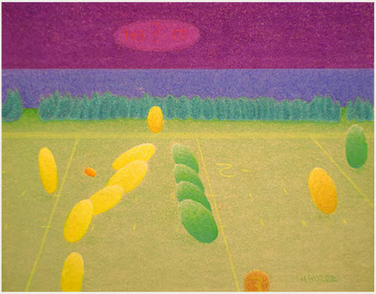
Gauche : Étape A

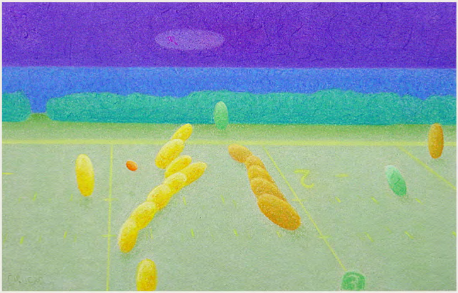


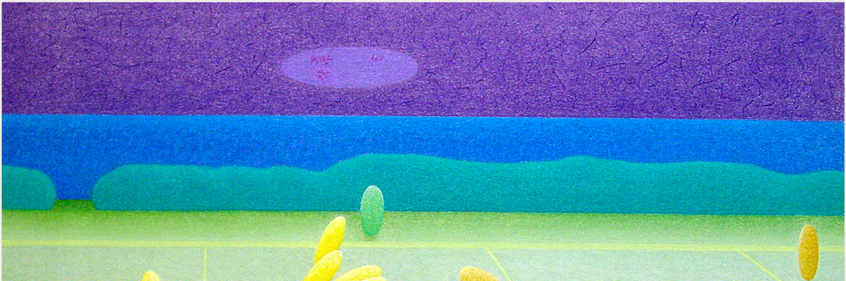


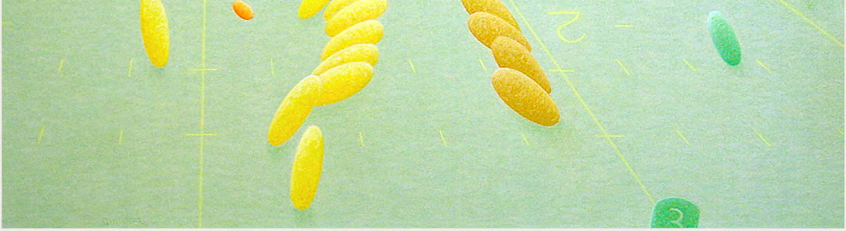


Ballon volant, plage :
Ci haut : Environnement parallèle = chaque élément utilise une seule famille de couleur afin de compléter l’ensemble. Vu l’absence de végétation, le terrain est entouré de vert.
Droit : Environnement non parallèle = plusieurs des éléments sont en compétition pour toutes les familles de couleur.

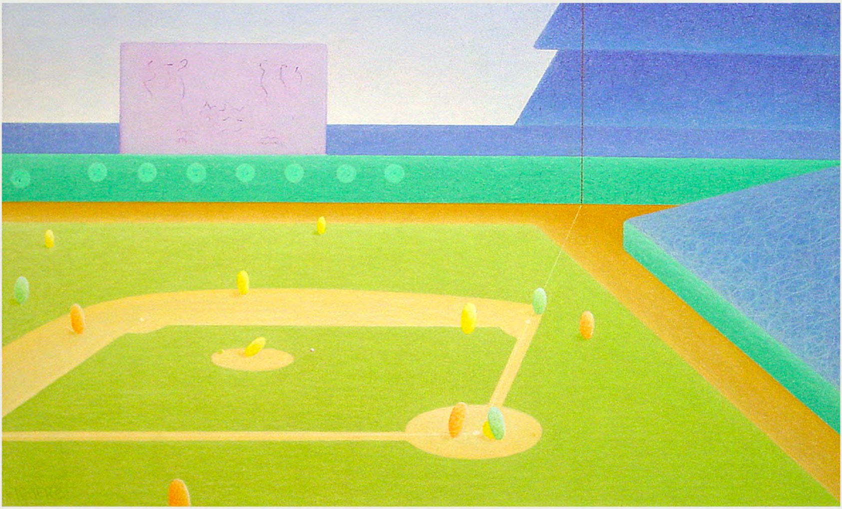






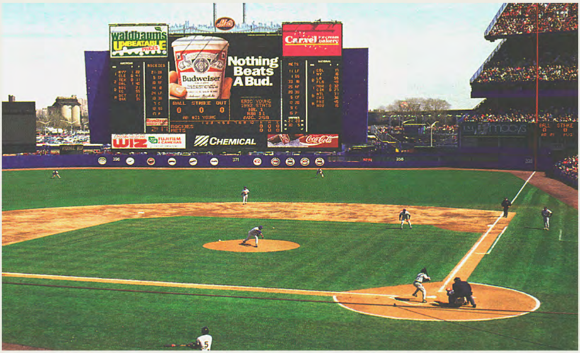


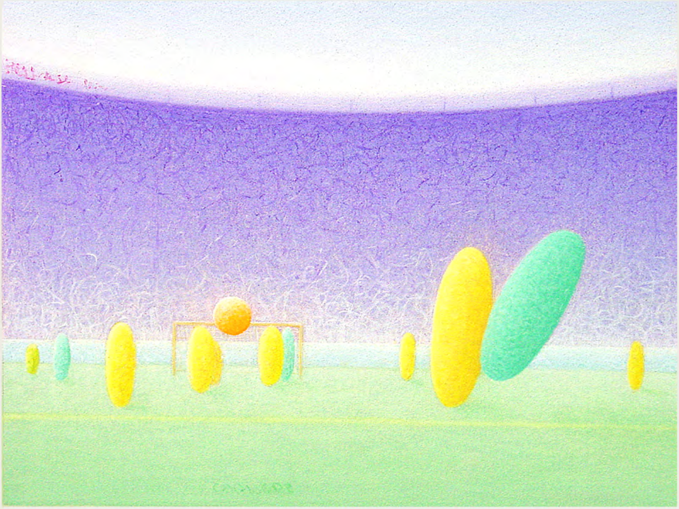
Football : Haut gauche : La première étape (aa)
Haut droit : La deuxième étape (A)
Ci haut : L'étape finale (B).
Ces images furent conçues en vue d'expliquer le plus simplement possible (pas de détails) la différence entre un environnement parallèle et un non parallèle.
Il est plus facile de localiser le ballon dans les images parallèles que dans celle de droite.

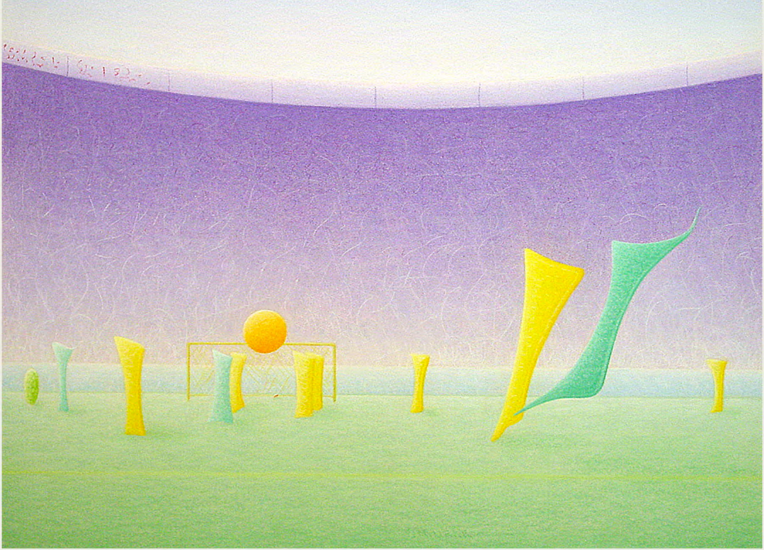


Baseball :
Environnement parallèle : Lignes ⚪, ciel 🔵, spectateurs 🔵, annonces au champ 🟢, arbitres 🟢, herbe 🟢, terre 🟠, équipe au champ 🟡, équipe au bâton 🟠, balle 🟣, grande annonce ⚪.
Une simplicité visuelle pour les athlètes et les spectateurs. Théories : Compréhension visuelle instantanée, de meilleurs réflexes pour les athlètes et la possibilité pour l'athlète et le spectateur de pouvoir trouver comment simplifier quoi que se soit.
Environnement non parallèle : Le ⚪ = les lignes / les joueurs / la balle / les annonces sur le mur arrière et la grande annonce / les spectateurs / etc. Le blanc (ton), les teintes et les couleurs sont utilisés par plusieurs éléments. Théorie :

Concentration limitée, les spectateurs assistent à deux spectacles : 1) deux équipes qui veulent gagner et 2) les équipes qui sont en compétition avec l'entourage pour l'attention des spectateurs.





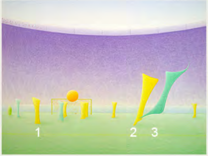


Soccer : Plus haut étude pour “Coup frappé”

Ci haut “Coup frappé”, chaque élément de l'image complète les autres.

L’importance d’une image est l’enchaînement des éléments entre eux.

Par exemple les formes symbolisant les athlètes sont principalement verticales,
la forme 1 partiellement oblique vers la gauche et
la forme 2 oblique vers la droite prépare l’élan de la forme 3.
Le ballon (orange) se dirige vers le filet et la bouteille d’eau par terre dans le bas du filet est rouge (suite logique), etc.



Giguère