

Technologies nouvelles et nouvelles expressions artistiques

INTRODUCTION par Stéphane TOROSSIAN

Depuis les années 80 des progrès immenses ont été fait dans le domaine de la technologie de l'image, que ce soit dans la productivité, ou la résolution des problèmes de médiums, tout a changé... ces changements sont visibles sur les écrans et dans l'expansion d'un imaginaire qui comme on dit est sans cesse repoussé dans ses limites.

Quel impact ont les outils numériques sur les pratiques des arts ? Quels peuvent être ces impacts sur le comportement, les orientations et la perception des artistes ? Cela est une question qui se pose aussi du point de vue cognitif...

Compte-tenu de la présence généralisée et démocratisée de ces outils, quels sont les répercussions sociales et comportementales chez les artistes et ceux qui consomment ces arts.

COMPTE-RENDU

Si nous tentions d'éclairer l'acte créateur qui se déroule dans une sorte de nuit intérieure..
Qu'est-ce que la créativité ? Tout d'abord à un niveau inconscient, il y a comme un jeu qui se déroule avec un principe organisateur puis une participation consciente qui constitue le style de l'artiste. Il s'agit ensuite de produire l'œuvre au dehors et d'affronter les critiques..

S. Torossian est né dans une famille d'artistes et il a donc pu très vite être témoin des particularités de leur travail.

Quelque chose de la solitude mais aussi de la puissance, de la prise d'indépendance nécessaire à l'acte créateur est-il représenté pour lui par la navigation avec un coracle, ce « petit bateau que les gens pouvaient transporter eux-mêmes »... ?

Depuis 1983, il existe une tablette graphique de création japonaise (WACOM) qui permet de remplacer le pinceau pour tracer les idéogrammes. Il faut savoir qu'en japonais, dessiner et écrire se disent avec le même mot.. La possibilité d'utiliser l'ordinateur pour les arts graphiques a donc été généralisée depuis une trentaine d'années.

L'usage du numérique représente un grand bouleversement. Et ce qu'on appelle « la french touch », c'est à dire une très bonne intégration des outils modernes est très appréciée dans les écoles spécialisées en France, participant par là à la qualité des créatifs Français. Ces outils sont répandus dans le monde entier également.

Ce matériel présente une excellente ergonomie et offre un champ infini de possibilités : on peut mélanger des techniques opposées, ce qui autrefois était impossible. Il existe des sites internet tels que « déviant art ». Ces laboratoires électroniques sont en effervescence avec des perspectives d'avenir multiples.

Les « sous-culture » se sont diversifiées. Par ex. dans l'univers des mangas, il y a une projection du corps, des émotions, des rêves et des cauchemars ou sous des formes spéculatives. Cela peut s'exprimer à l'occasion de congrès spécialisés de « computer generated art » partout dans le monde, créant ainsi des communautés transversales aux nations et continents.

L'un des domaines sur lequel la créativité avec le numérique a eu une grande influence est le COSPLAY (costume players) : il s'agit de se déguiser en personnages des jeux-vidéo et/ou de dessins animés et de rencontrer d'autres partenaires. Cela donne lieu à des manifestations festives paisibles et bien que les corps soient représentés avec tout ce que les personnages peuvent avoir de « sexué », il règne une tranquillité étonnante d'un point de vue des mœurs sexuelles et/ou de la violence physique ... Faut-il y voir une sorte de

vie par procuration où les fantasmes s'exprimeraient sans trop d'incarnation ?

Avec les imprimantes 3D combinées aux tablettes graphiques et aux logiciels 3D, on assiste à une sorte de mort des limites: dans le domaine de la médecine (avec les prothèses), de l'architecture, etc.. En Australie, on arrive déjà à faire imprimer des maisons... La même chose est presque possible avec les armes à feu mais – heureusement - il manque une pièce essentielle en métal carboné (le ressort).

Quel rapport avec la création artistique? Parce qu'ainsi des objets utilitaires vont être désormais réalisés par des artistes. Ils sont toutefois sous la dépendance d'une seule source d'énergie: l'électricité.

Quand on s'amuse, la technique n'entre pas en ligne de compte. Si l'on est pris par la concentration, le reste n'a pas d'importance. Le rapport corporel avec chaque outil est différent mais le corps s'adapte très vite. L'objet de la création fait oublier la technique utilisée même si les sensations sont différentes (par ex. les odeurs avec la peinture). Le rapport au temps, du moment de la satisfaction, non plus, n'est pas le même... Mais pour répondre à un besoin, peu importe le matériel utilisé... Le dessin est « un témoignage de nous-même » que l'on cherche à faire apprécier par les autres. Ces outils de tailles et de technologies divers (même s'ils sont tous de la même marque, WACOM) offrent des possibilités jusqu'ici inconnues. Le stylet devient l'extension de notre intellect sur l'outil numérique. Ce n'est pas une simple interface.

Du point de vue de la créativité, l'outil n'apporte pas de bouleversement particulier. Il s'agit après tout d'un outil qui ne représente pas un tuteur ou une aide extérieure. Celui ou celle qui crée avec cet outil peut avoir mûri un savoir-faire (et surtout une capacité à observer) qui permet des œuvres de qualité et utiles dans des domaines variés. Ceci dit on peut observer que souvent les jeunes font ce qu'on appelle du « fan art » c'est-à-dire d'après des univers, styles graphiques et des techniques qui sont ceux des dessinateurs de mangas ou autres BDs... il apparaît alors clairement des lacunes d'encrage (d'ancrage?) aux modèles du réel sur lesquelles les artistes professionnels s'appuient pour concevoir le vraisemblable...

La trace n'existe pas de la même manière. La possibilité de revenir indéfiniment sur les erreurs facilement permet de mieux se laisser aller.

Le dessin est un langage, codifié comme une écriture. Avec le numérique, on peut représenter quelque chose alors qu'on ne l'a pas expérimenté.

On peut davantage oser – les couleurs, etc – mais en transposant les techniques de dessin (qui permettent une maîtrise et une modification de la réalité) sur l'outil numérique. Tout les subterfuges sont utiles, il s'agit de convaincre l'œil du spectateur... L'art est un beau mensonge.

A noter que les nouvelles technologies permettent aussi de protéger les artistes et leurs œuvres : on peut maintenant authentifier une signature, grâce à la détection de niveaux de pression différents et des variations de vitesses d'exécution d'une signature captés et enregistrés par l'ordinateur.. Les « faux et usages de faux » ne sont plus possibles...

CR établi par D. Balmelli, relu et aimablement complété par Stéphane Torrossian