

ŒUVRE GRAPHOMANIE

MARIE BOISSEL & CÉDRIC DOUTRIAUX

En quoi consiste votre œuvre ?

— Pour cette réalisation artistique qui répond à une sollicitation venant d'une revue de poésie en ligne (ce qui secret), j'avais envie de réaliser une transposition graphique pour répondre au travail d'Eric Pessan « Maintenant le oui ».

Il s'agit d'une animation qui rend présente le son de l'énergie de l'écriture et en exploite les caractéristiques pour générer des signes graphiques qui occupent progressivement l'espace blanc de l'écran pouvant évoquer celui de la feuille. Entre le dessin et l'écrit, se forme un réseau de filaments organiques et sa condensation progressive nous donne à voir un tissu de circulation d'énergie.

La présence du son est porteuse de sens dans ce travail pour moi car ses variations rythmiques organisent les signes, elles appartiennent à une individualité qui a sa propre gestuelle, son énergie d'écriture.

D'où vous est venue cette idée ?

— L'idée m'est venue en réaction au texte d'Eric Pessan « Maintenant le oui » qui met en valeur pour moi la frénésie de l'écrivain qui livre ses pensées spontanément et cela sur une durée de plusieurs pages.

Je me suis amusée à recopier son discours mot pour mot, en essayant d'approcher l'état d'esprit dans lequel il a pu écrire à ce moment là mais la captation sonore par le biais d'un crayon sur lequel j'avais fixé un micro devait d'abord renvoyer une énergie, une interprétation sensible du texte (mettant finalement de côté le contenu du texte).

À quel questionnement personnel se rattache-t-elle ?

— En tant que plasticienne j'ai principalement développé un travail autour de la photographie depuis plusieurs années et de sa relation à la mémoire des lieux (voir site : <http://www.boisselmarie.net>). L'évolution des lieux à travers la mémoire et mon travail de reconstruction en photomontage n'est pas si éloigné d'un travail d'écriture automatique en quelque sorte. Je pense que ma recherche artistique se nourrit aussi d'un aller-retour entre le son et l'image notamment dans des séries rythmiques et graphiques.

Comment l'avez-vous réalisé ?

— Le premier temps du projet a été d'enregistrer les gestes et l'état physique de l'acte d'écrire. Recopier le texte pour faire émerger ses variations rythmiques, donner à entendre la dynamique de l'écrit.

Cette matière sonore issue du texte a ensuite servi de support pour un graphisme génératif plus abstrait, plus proche du dessin. La tonalité du son et sa force sont analysés par le programme pour guider les déplacements et l'épaisseur d'un trait. Nous avons fait de nombreux essais avec Cédric Doutriaux qui a combiné l'interprétation du son : des épaisseurs de traits particulières, des subtilités de transparences et une lisibilité du geste en direct...

Il était important pour nous de rendre l'effet d'accumulation que produit l'écriture au bout d'un certain temps.

A-t-elle déjà été diffusée auprès d'un public ?

— Cette réalisation a été mise en ligne sur le site de « ce qui secret » qui est une revue de poésie en ligne. Catherine Lenoble m'a contacté pour apporter ma contribution en réponse du texte d'Eric Pessan qui avait été choisi au préalable.

À votre connaissance, une médiation a-t-elle déjà été organisée autour de votre œuvre, des ateliers ont-ils été mis en place

— Non.

Quelle définition donneriez vous de l'art numérique ?

Marie. — Pour moi l'Art numérique rassemble des pratiques liées aux outils de productions numériques, il nécessite des dispositifs techniques plus ou moins lourds suivant la manière dont il est présenté au public. Pour moi son espace de diffusion est différent de celui des Musées ou institutions, il est davantage lié à des événements, à internet, il est moins « classifiable » et est parfois « transgenres ». C'est un art qui est issu d'une logique du détournement et d'appropriation des technologies par les artistes. Pour moi un artiste doit pouvoir prendre du recul sur ses moyens de productions : qu'il utilise la vidéo, la programmation, la peinture ou l'écriture.

L'Art numérique est parfois difficile à cerner, il croise la science, la technologie, peut séduire ou se révéler critique.

Cédric. — Je ne sais pas si on peut vraiment parler d'un art purement numérique.

En tous cas, les techniques numériques, en facilitant la construction de dispositifs interactifs ont contribué à l'évolution de l'oeuvre d'art, tombée de son pied d'estale et moins sacralisée, enfin accessible, voire tactile. Dans la mouvance de Duchamp, Fluxus, qui montraient que tout est art et que tout le monde est artiste.

ALLEZ PLUS LOIN

Le cadavre exquis

Le cadavre exquis est un « jeu qui consiste à faire composer une phrase, ou un dessin, par plusieurs personnes sans qu'aucune d'elles puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes. » Ce jeu littéraire a été inventé à Paris par Marcel Duhamel, Jacques Prévert et Yves Tanguy. Le principe de ce jeu était que chacun des participants écrive à tour de rôle une partie d'une phrase, dans l'ordre sujet-verbe-complément, sans savoir ce que le précédent a écrit. La première phrase qui résulta et qui donna le nom à ce jeu fut « Le cadavre – exquis – boira – le vin – nouveau. »

> invention de l'écriture

> fresque préhistorique

> <https://vimeo.com/39822090#>

> http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=49pbev_B7rA#!

ATELIER SPIROGAFFE

MATÉRIELS

jouets usagés / gobelets / piles / feutres / papier (épais) / rouleaux de papier / moteur continu.

CIBLE / TEMPS

– 2-5 ans : manipulation du drawbot
> environ 1h

– 6 ans et plus : atelier de fabrication et manipulation du draw bot (niveau de difficulté différent suivant l'âge de l'enfant) > 2h minimum.

DESCRIPTIF

Le drawbot est un petit robot qui permet de dessiner sur une feuille.

DÉROULEMENT

Introduction de l'atelier : historique de l'écriture et des fresques pour comprendre de quoi l'oeuvre découle.

Présentation de l'oeuvre et de la démarche des artistes pour savoir à quels questionnements se rattache l'atelier.

MÉTHODE

1/ Construction des drawbots.

2/ Les enfants se mettent de part et d'autre de la fresque (en face à face pour favoriser les rencontres des drawbots).

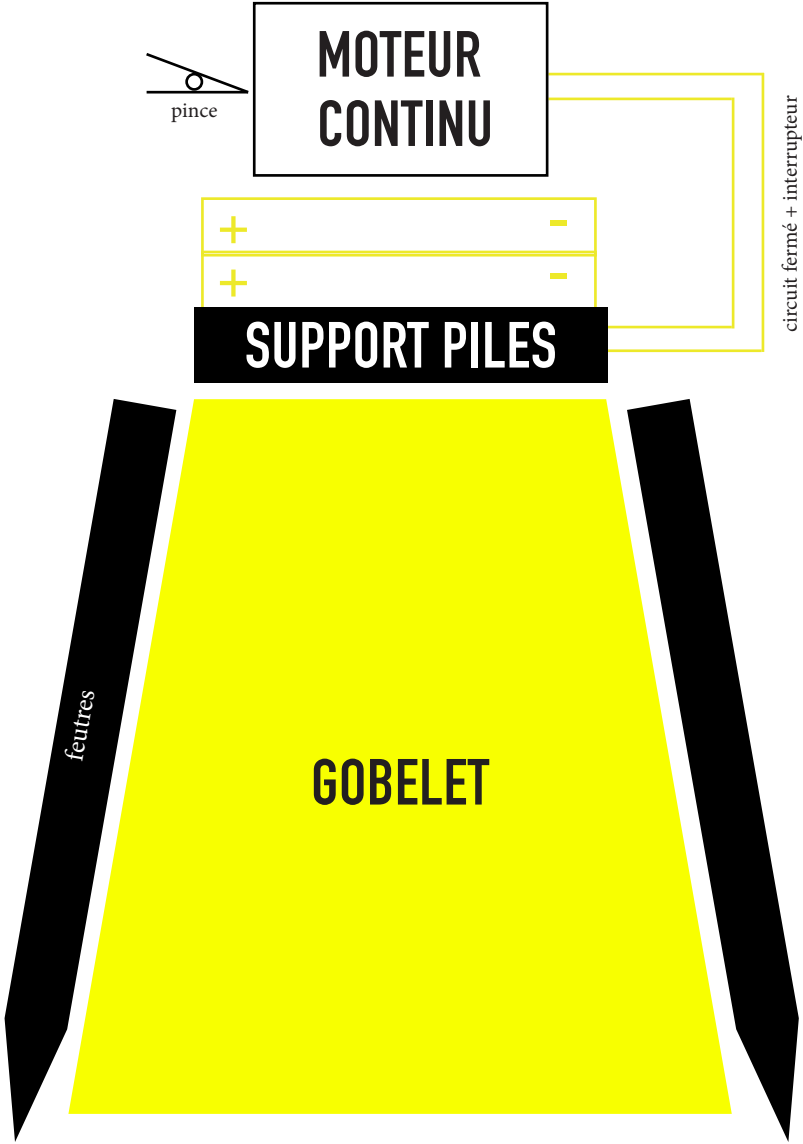
3/ Chaque enfant choisit les feutres/stylos à placer sur son drawbot. Avec possibilité de gérer l'inclinaison des crayons pour faire des différences de circonférence.

4/ L'enfant place son drawbot sur la feuille et crée sa propre fresque.

On peut diviser la scène de jeu (le papier) en différentes zones colorées (utilisation de feutres d'un camaïeu de couleur) pour ne pas faire trop de répétitions.

OBJECTIFS

Sensibiliser l'enfant à l'écriture.



**MOTEUR
CONTINU**

pince

+ -
+ -

SUPPORT PILES

feutres

GOBELET

circuit fermé + interrupteur