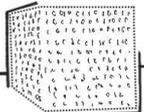


L'acte de dessiner en environnement virtuel

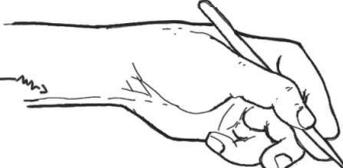
Laurent Bonnotte

Il est un monde cognitiviste désincarné où l'on s'entête à penser le 

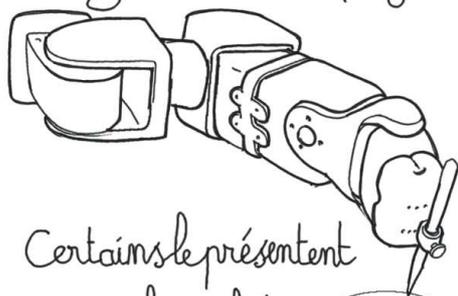
de façon computationnelle  De cette vieille analogie découle

l'idée que l'acte de dessiner, c'est uniquement la technique ou l'art pour représenter ce que l'on pense... Alors, l'  équivaudrait à

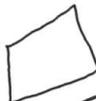
une  On dit que c'est ça la perception! Et de l'autre côté

c'est ça l'action  Et le reste du corps, ce n'est

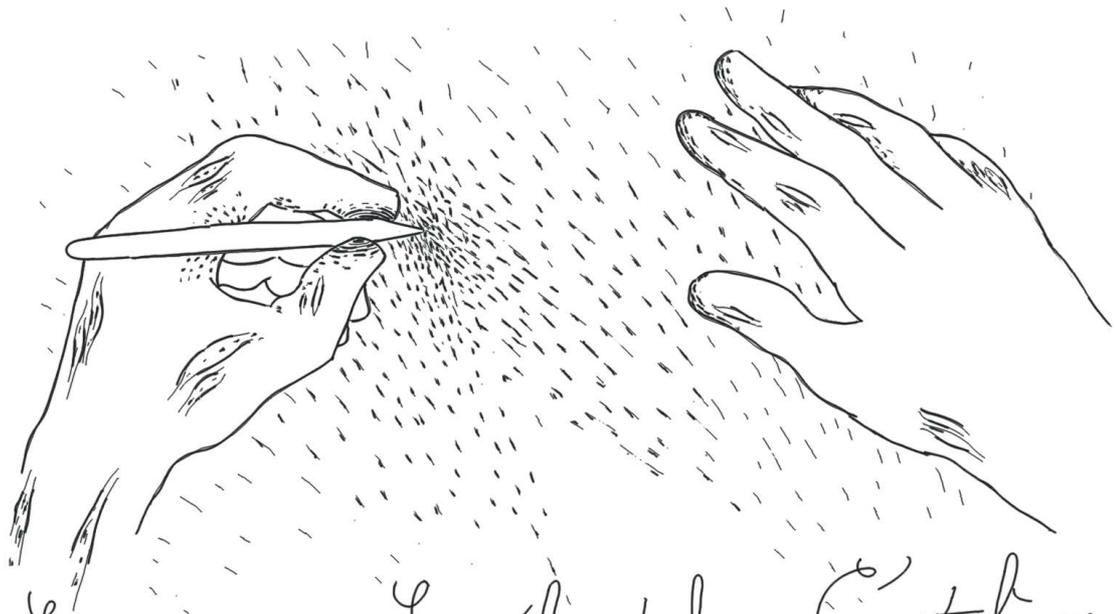
plus que système de fixation articulé pour servir le ^{dessin} dessein de notre intelligence. Tant qu'à faire, une  +  ou un



Certains le présentent comme la perfection à venir dans le domaine.

bras cybernétique c'est pareil  ?

L'acte de dessiner n'a pas à être adopté comme un outil faillible. Non! Plutôt déconstruire et reconstruire encore et encore nos représentations, au fur et à mesure qu'émergent connaissances et techniques...



Lorsque je dessine, je suis tout entier plongé dans la ligne qui se trace

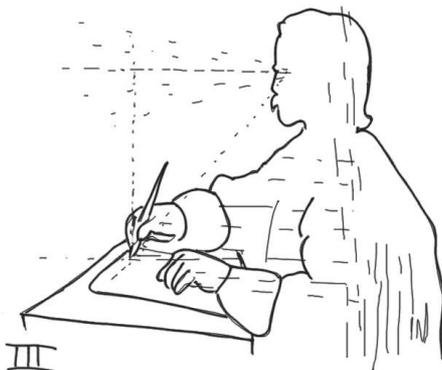
Les référentiels spatiaux du corps et du monde évoluent comme une nuée d'oiseaux, au rythme des oscillations cérébrales

C'est la que se tissent les images. Car elles ne se présentent jamais clairement avant l'acte.

I



II

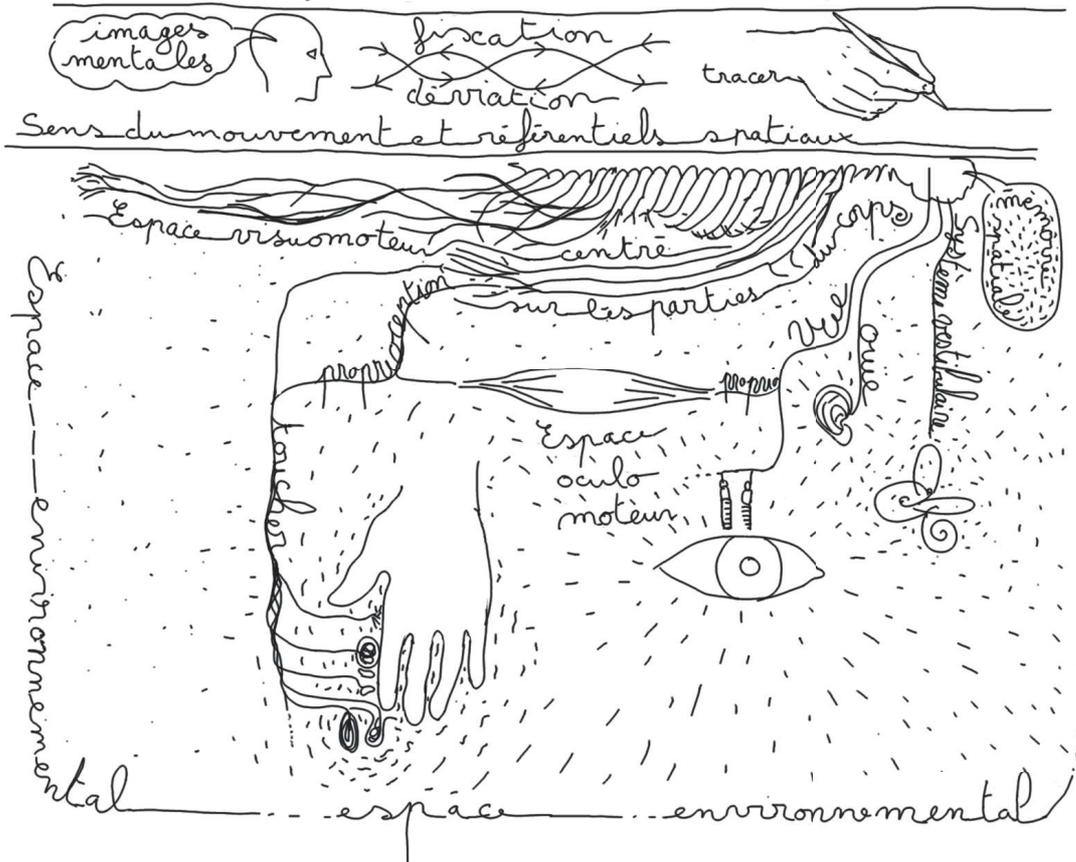


III



IV

- I. Pour le gribouillage de l'enfant on bascule comme l'empreinte et la découverte de ses propres mouvements. C'est dans ce gribouillage que se plient et se tracent les variations d'intensité, de postures et de positions du corps.
- II. Assis en tailleur, l'adulte se met dans une attitude arrondie pour dessiner, comme pour me laisser qui un va et vient circulaire introspectif entre les gestes qui tracent et les images mentales.
- III. A l'instar de Dürer, un dessinateur qui veut montrer le réel par la mesure des choses. Et cela se retrouve jusque dans son attitude et sa technique.
- IV. A l'âge de cette enfant, son système nerveux lui permet de comprendre implicitement les propriétés biomécaniques de son corps et ainsi de l'oublier en partie pour se focaliser sur l'esthétique et la symbolique de son tracé.



Il me fallait tenter, certainement trop succinctement, de cerner l'acte de dessiner pour envisager en quoi les technologies et les idées qui gravitent autour nous invitent à esquisser une forme augmentée... et en quoi consiste ce terme?

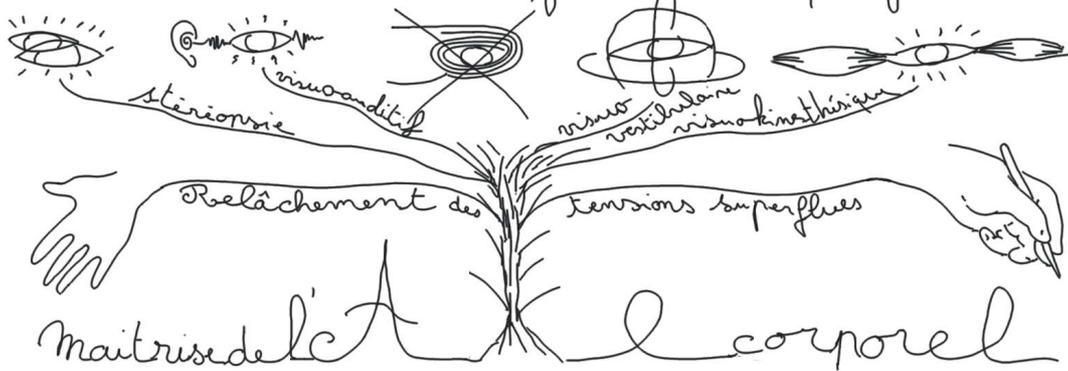
Il y a ces outils, sortes de prolongements artificiels de notre perception, par lesquels nous entrevoyons longuement d'ondes et spectres de nos faits et gestes, tout en pouvant plier et déplier l'espace temps de chaque action captée

Hybridation en réalité virtuelle ou augmentée

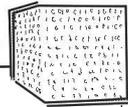
Avec ces interfaces et logiciels on trace dans la 3d et "l'intangible" La simulation haptique est éloignée de la sensation de contact.



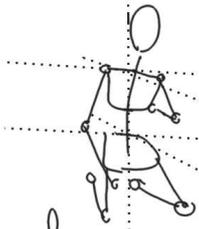
De cette incohérence sensorimotrice, faisons un nouveau paradigme de création.



Un décalage techno-sensorimoteur...



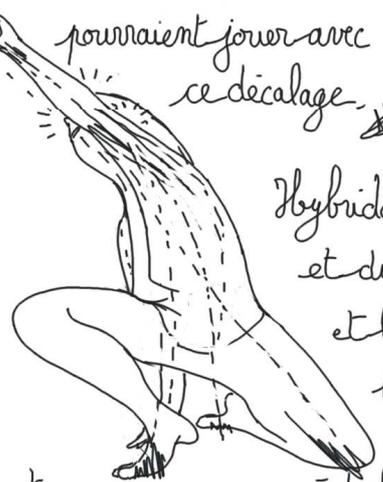
IA ... qui se substitue partiellement au toucher.



orientations et inclinaisons de tête
positions des marqueurs articulaires
ou encore tensions des

chaînes musculaires; elles sont reflétées dans un espace temps fantomatique (impalpable). Les programmes de dessin en réalité virtuelle

pourraient jouer avec ce décalage.



IA
... tout particulièrement le geste esthétique qui

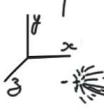
dessine passe par la maîtrise de l'axe corporel et des appuis anti gravitaires.

La dextérité des doigts et du poignet, à l'instar du sumi-e, passe

Hybridation du graphisme par tout le corps. et du design 3D, où les lignes lumineuses et les effets dynamiques à la limite de l'écubérance y remplacent le

tracé de l'intime

Pour retrouver ce sens créatif en cet environnement intangible, peut-être faut-il



que le dessin passe par la chorégraphie du corps.



... une danse avec les lignes fantômes algorithmiques

B