

## Dessin [num] 2. Linéaments<sup>1</sup>, ou la déterritorialisation numérique par nos gestes graphiques (partage créatif en dessin augmenté)

Laurent Bonnotte & Yukao Nagemi

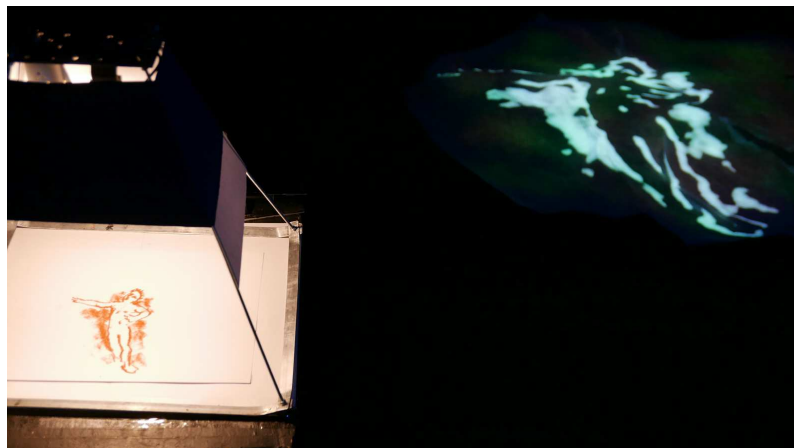


Fig. 1. Zone de dessin avec caméra (à gauche) et zone centrale au sol.

*Cela commence par des échanges autour de l'acte de dessiner, entre le psychomotricien et artiste Laurent Bonnotte et l'artiste et développeur Yukao Nagemi. Ça se concrétise durant l'été 2018 au centre d'art numérique, le Château Éphémère (Carrières-sous-Poissy, département des Yvelines), où, durant trois jours, le duo travaille sur une thématique proposée par Laurent Bonnotte autour des grandes étapes de la création visuelle humaine en utilisant un dispositif de dessin augmenté créé par Yukao Nagemi. Cet environnement numérique, intitulé porphyrograph, est un dispositif dont la zone centrale, située au sol à cette occasion, est à la fois un support sur lequel on peut tracer directement, et aussi la zone de projection de deux procédés numériques. L'utilisateur a trois entrées graphiques. En plus de l'« écran » de papier situé au sol, il dispose donc d'une tablette graphique et d'une structure pyramidale avec une caméra au sommet qui capte la main et ce qu'elle dessine sur une simple feuille, pour produire un tracé traité numériquement et vidéoprojeté sur cet écran. Les artistes ont aussi la possibilité d'appliquer des effets en temps réel sur les lignes lumineuses. L'écoute visuelle réciproque et les multiples canaux d'expressions combinés permettent divers modes de collaboration, où le sujet de la représentation d'un mouvement humain devient secondaire, et où priment les modes de dialogues et de jeu avec les composantes physiques et numériques. Au-delà des dessins produits, ce texte à deux voix laisse entrevoir le processus créatif complexe qui s'est alors tissé.*

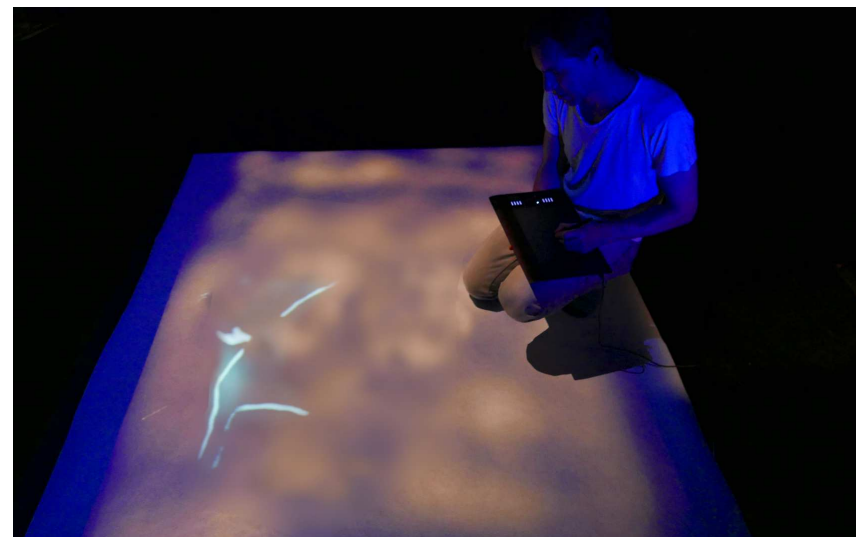


Fig. 2. Le tracé de la tablette projeté sur la zone centrale.

Comme le souligne Grant Kester<sup>2</sup>, historien qui étudie les activités artistiques communautaires, les pratiques collaboratives reviennent de façon cyclique dans l'histoire de l'art et, par les déstabilisations qu'elles introduisent, favorisent la créativité et la redynamisation des formes de création. Or, une des grandes forces du numérique en art, depuis les expériences précoces comme les *Nine Evenings*<sup>3</sup>, n'est pas tant de fabriquer une nouvelle forme artistique numérique, mais bien plutôt de rassembler des disciplines au sein d'un même creuset, facilitant hybridations et croisements<sup>4</sup>. En quoi notre expérience singulière s'inscrit-elle dans ces directions de recherche ?

Nous allons bien voir ce qui arriverait avec ce dispositif, celui de Yukao. Comment deux manières de dessiner, la sienne et la mienne, allaient se combiner. Les traces de fusain, de sanguine, d'encre, de lumière aux effets digitaux, ou encore de feutre, allaient donc se stratifier, mais pour donner quoi ? Nous n'en savions rien. Il y avait juste un fil conducteur, suffisamment mince et souple pour nous laisser une liberté d'action, mais assez fragile

pour se rompre et nous laisser nous perdre. Le sujet serait donc la représentation d'un mouvement humain, toujours le même, du moins partirions-nous de la même attitude imaginée. Mais ce que l'on raconte là, ce n'est pas tellement le sujet dessiné. Non. Nous évoquons le geste qui dessine dans un environnement numérique. C'est un léger glissement, une déterritorialisation tranquille, au point qu'on aurait pu ne pas y prêter attention. Et pourtant elle laisse entrevoir de nouvelles étendues à explorer.

Au début, j'utilise la tablette graphique, dont le rendu apparaît uniquement sur la zone assez vaste de projection au sol. J'ai à regarder non pas là où mes doigts agissent, mais là où les lignes lumineuses apparaissent. Plongé dans la pénombre, assis dans une attitude introspective devant la zone à mes pieds, j'esquisse alors une première forme humaine dans un tracé brut, quasi art-pariétal (fig. 2).

C'est au tour de Yukao. Il choisit de dessiner au fusain sur une feuille de papier posée dans une petite structure pyramidale ouverte, avec en son sommet une petite caméra (Fig. 1 et 3).

Celle-ci transmet sur la zone de projection au sol la silhouette démesurée de la main qui trace et opère directement sur mon premier personnage, pour en accoler un second dans une attitude similaire. C'est un dialogue visuel qui se met en place, un jeu de gestes avec les composantes physiques et numériques du dispositif.

Il n'y a pas seulement différents canaux d'expression graphique, mais multiplicité des combinaisons qui produisent surtout une perception et une action étendues. Le phénomène n'est pas totalement dû à cet environnement digital, mais il est accentué par celui-ci.

À un tout autre moment, durant ces trois jours d'atelier, je me mets à dessiner à genoux au sol, à la sanguine, en grand format, directement sur la zone de projection. Un nouveau personnage est représenté avec cette même

attitude de base. Ce coup-ci mon style est un tantinet maniériste, les proportions du corps sont idéalisées. Yukao ne cherche pas à m'imiter. Il ne tente pas, comme moi, de changer sa façon de dessiner. Il utilise alors la tablette graphique et il enchevêtre des lignes lumineuses aux miennes, transforme la composition sans dénaturer ce que j'ai fait. Nous plongeons ensuite cet ensemble dans un maelstrom de particules mouvantes et évanescentes qui accentuent le maniérisme. Sans essai préalable, nous sommes ainsi passé d'un tracé brut, tâtonnant dans chaque matériau, à une gestuelle fluide, qui tendait à transcender la représentation figée du mouvement humain, à la limite de la grandiloquence. Mais peu importe l'impression qu'on pouvait avoir de l'image en elle-même. Comme les autres depuis le début, elle était surtout pour nous le fruit d'une résonance particulière entre nos gestes graphiques.

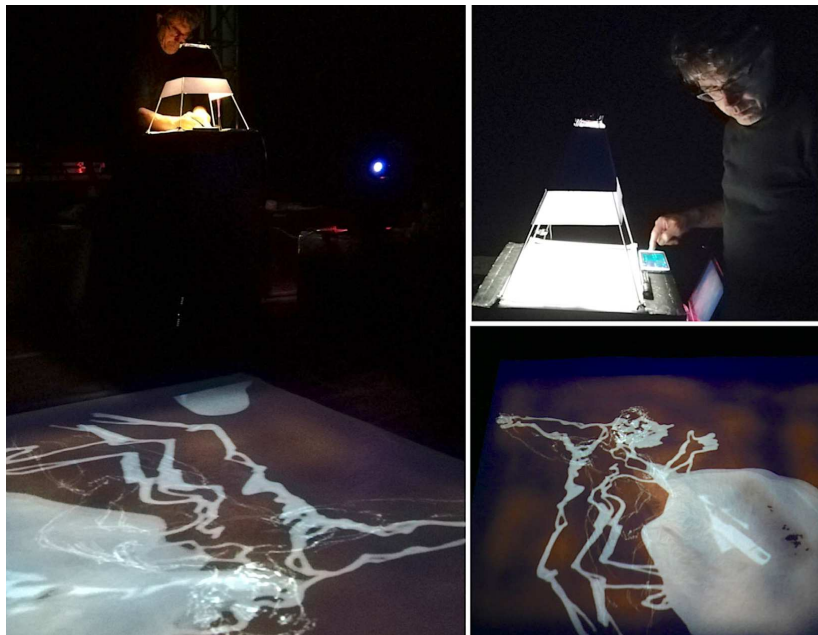


Fig. 3. Captation de la main qui dessine, projetée sur la zone centrale.

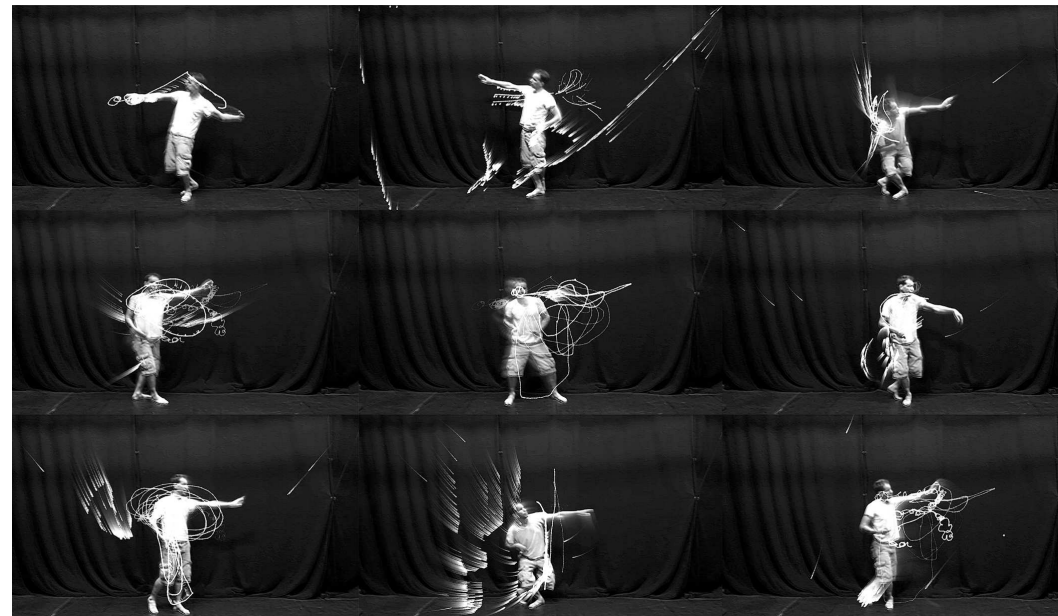


Fig. 4. Montage à partir des captures vidéo sur l'expérience des lignes tracées et mouvements du corps.



Fig. 5. Un essai qui présente des corrélations avec l'art pariétal



Fig. 6 : LE TOUR DE MAIN, en référence à *L'éloge de la main* de Henri Focillon<sup>6</sup> qui analyse la force créative des mains tout au long de l'histoire de l'humanité..., et à ce que nous avons fait ensemble. Dessin : Yukao Nagemi.

Le phénomène paraît presque paroxystique lors de la dernière expérience. Car il ne s'agit plus à ce moment-là de dessiner le corps humain, avec sa même attitude de base, mais, à l'instar d'un Marey, dont les impressions chronophotographiques laissent paraître la continuité d'un mouvement, il nous faut plutôt en extraire la trace graphique (Fig. 4). L'installation de Yukao va-t-elle nous permettre d'expérimenter cela à partir d'une vidéo que nous avons tournée sans préparation ? Je me prête au jeu, et partant de cette même pose de base, je procède à des variations gestuelles durant plusieurs minutes. Tout ce qui a été fait en amont m'aide dans cette improvisation. J'y perçois clairement chaque enchaînement à venir au moment où je me mets en mouvement. Pourtant je ne suis pas danseur, ni mime, ou encore acteur de théâtre. Je ne peux compter que sur ma pratique psychomotrice de conscience corporelle<sup>5</sup>, ou encore sur ma modeste expérience en aikido. Il ne faut cependant pas que ma gestuelle évoque symboliquement quoi que ce soit de trop signifiant. Et cela marche alors assez bien.

La dernière phase nous entraîne dans un territoire encore bien indéterminé, qu'il serait intéressant d'explorer plus longuement par la suite. Le dispositif de dessin augmenté nous permet de tracer directement sur la vidéo des lignes sombres et lumineuses, particulières ou encore évanescences, granulaires et non-linéaires. Et voilà que mon tracé me laisse entrevoir en profondeur ma propre gestuelle improvisée. Mes appuis, mes intentions, mon équilibre, l'intensité de mes mouvements se révèlent dans un glissement à travers les surfaces et le rapport temporo-spatial aux images. Ce n'est pas le cas de tout dispositif numérique. Loin de là. Certains vous inondent dans leurs procédés immersifs et interactifs tape à l'œil. « [...] *l'environnement n'est plus ce qui nous entoure, mais une zone d'interpénétration à l'intérieur de laquelle nos vies et celle des autres s'entremêlent en un ensemble homogène*<sup>6</sup>. » Aussi vois-je le porphyrographe comme un environnement numérique qui a sensiblement étendu ce tissage entre Yukao et moi.

Techniquement, ce dispositif a principalement trois surfaces de dessin : un dessin à petite échelle (A4) capté par caméra et vidéoprojeté, une tablette graphique et le dessin au sol sur la surface de vidéoprojection. La vidéoprojection zénithale est invasive : elle couvre tout ce qui est dans le champ de projection. Elle opère à la fois comme lumière et comme tracé. Au moment de la réalisation du dessin vidéoprojeté, on peut même voir la main et le crayon décuplés réalisant le tracé. La vidéoprojection est cependant fragile, car occultée par les ombres portées, floutée et en demi-tons en comparaison des tracés au fusain qui ressortent, tranchants et contrastés. La sanguine est entre les deux, moins acérée que le fusain, mais cependant plus granulaire et précise que la vidéoprojection.

Notre collaboration avait, entre autres, pour objectif d'utiliser les capacités du porphyrographe à mélanger ainsi différentes « couches » de tracé visuel pour croiser et mêler nos pratiques graphiques, avec l'intuition que nous nous inspirerions réciproquement par un tel processus créatif partagé. Je détaille un extrait de la narration graphique que nous avons co-écrite (Fig. 5) parce que, bien que capture instantanée, il met bien en valeur la mémoire et la surcharge par remotivation ou reprise qui a constamment été à l'œuvre.

Le point de départ est une forme presque humaine allongée sur le côté, morte ou endormie, auréolée d'une coiffe symbolique qui lui confère une aura et un pouvoir de communication surnaturels. Contre elle est allongée une autre forme qui évoque plus un animal, mais qui est équipée des mêmes attributs (cornes ou cheveux) que la figure humaine, indiquant une forme de communication, ou de parenté entre ces deux êtres. Leur rendu grisé est flou, mais leur capacité à tatouer ce qui les couvre, leur confère une dimension spirituelle. *A contrario*, la bouche esquissée à la sanguine, visible en dessous, bien qu'évocatrice plus qu'explicite, semble très présente. Est-ce un/e proche pleurant la/le disparu/e, un/e médium entre le graphique et le dessinateur l'informant sur ce qui est en jeu ? Au-dessus de cette scène rituelle, une main trace un profil

de cheval dont on farde les yeux. Que fait-il ? Vient-il en messager psychopompe transporter l'âme du défunt, ou est-il simplement présent en animal familier réconfortant, en demi-sommeil, confiant et allongé contre l'être endormi. Il se découpe net et précis sur la forme floue, surchargeant et précisant une forme antérieure indécise : donc, vague mémoire et redéfinition. À gauche, la main inactive, support dans cette position de dessin arc-boutée, se mêle à un tracé de main maladroit, mélange de dessin au pochoir par projection de poudre pigmentée sur une main plaquée que l'on trouve dans certaines peintures rupestres, et de tracé par contour. La combinaison de ces formes coréférentielles, l'une vivante, l'autre tracée, évoque également le souvenir. L'une a produit l'autre, mais l'autre peut lui survivre en raison de son inscription graphique sur un support physique, survivance à laquelle aucun des autres protagonistes (dessinateur ou vidéo-projection – ou vidéo-projecteur ?) ne peut prétendre. Ce qui m'importe dans ce processus, c'est la complexité des relations qui se trament entre dessinateur, mémoires et guides offerts par les formes préexistantes, croisement des imaginaires personnels, mélanges de parties du corps (ici mains et bras) et formes graphiques les rappelant, possibilités de surcharges, de précisions sans qu'il n'y ait ni ratures ni effacement, mais au contraire, poursuite de narrations créatives collaboratives soutenues par l'historique... comme l'improvisation musicale (et théâtrale ?) qui se nourrit des expressions de chacun des artistes au cours de la pièce collective. Partage, collaboration, hybridation... que recréatif, plus intimement, notre terrain de jeux créatifs ? Sommes-nous co-auteurs de ce que nous avons produit, ou simplement co-producteurs<sup>7</sup>, et en quoi le dispositif nous a-t-il permis de faire œuvre commune si c'est bien le cas ? J'utilise pour cela le dessin fait a posteriori (Fig. 6) en mémoire de ce partage. Un tracé en guide un autre. Ils conduisent à des imaginaires imbriqués, des dessins dans/sur le dessin, des reprises de reprises, des créations circulaires. Mais le premier tracé ancre l'histoire qu'il initie dans une individualité particulière, tout en l'ouvrant à des expressions mul-

tiples, ombres ou tracés, élans vers d'autres possibles. Parfois l'élan se brise, le regard scrute et cherche les interstices pour redonner l'élan à la main, au tour de main, autour de la main, main qui retourne. Indemne, non, certainement retourné... et envie d'y revenir. Les modes d'expressions permis par le dispositif pourraient s'appliquer à d'autres champs de la création ou de l'éducation : terrain de jeu pour la création graphique collective par des enfants, accompagnement pour la rééducation de troubles psychomoteurs, dessin performatif augmenté pour le spectacle vivant (danse, musique, théâtre), chorégraphie graphico-gestuelle à plusieurs mains...

<sup>1</sup> <https://vimeo.com/288382359>

<sup>2</sup> G. H. KESTER, *The One and the Many : Contemporary Collaborative Art in a Global Context*, Durham, Duke University Press, 2011, 7.

<sup>3</sup> Les Nine Evenings sont un ensemble de 9 soirées de performances réalisées en octobre 1966. Les spectacles créés pour ces soirées ont marqué de façon durable le lien entre l'art et la technologie en explorant de nombreux modes de croisement entre le spectacle vivant et l'électronique. Bien que ne faisant pas appel au numérique, ces événements ont cependant préfiguré de nombreuses recherches sur le numérique dans les arts performatifs, visuels ou sonores qui s'ensuivirent.

<sup>4</sup> E. COUCHOT & N. HILLAIRE, *L'Art numérique*, Paris, Flammarion, 2003.

<sup>5</sup> De façon très résumée, nous pouvons dire qu'il s'agit d'un travail permettant d'affiner la perception du corps et de l'espace environnant à travers différents exercices gestuels. Il existe des méthodes telles que Feldenkrais, Alexander, le Laban-Bartenieff et d'autres, mais des approches spécifiques peuvent être développées, improvisées et adaptées par les praticiens utilisant les techniques corporelles, ou psychocorporelles devrions-nous dire.

<sup>6</sup> T. INGOLD, *Marcher avec les Dragons*, Bruxelles, Zones sensibles, 2013, 144.

<sup>7</sup> P. LIVINGSTON, *Art and Intention : A Philosophical Study*, New York, Oxford University Press, 2005, 75-77.

<sup>8</sup> H. FOCILLON, *Vie des formes. Suivi de Éloge de la main*, Paris, Les Presses Universitaires de France, 2013.