

Jury de fin d'étude

Présentation de mon projet d'exposition lors de Collé/serré, présentant les travaux de master de dessin.

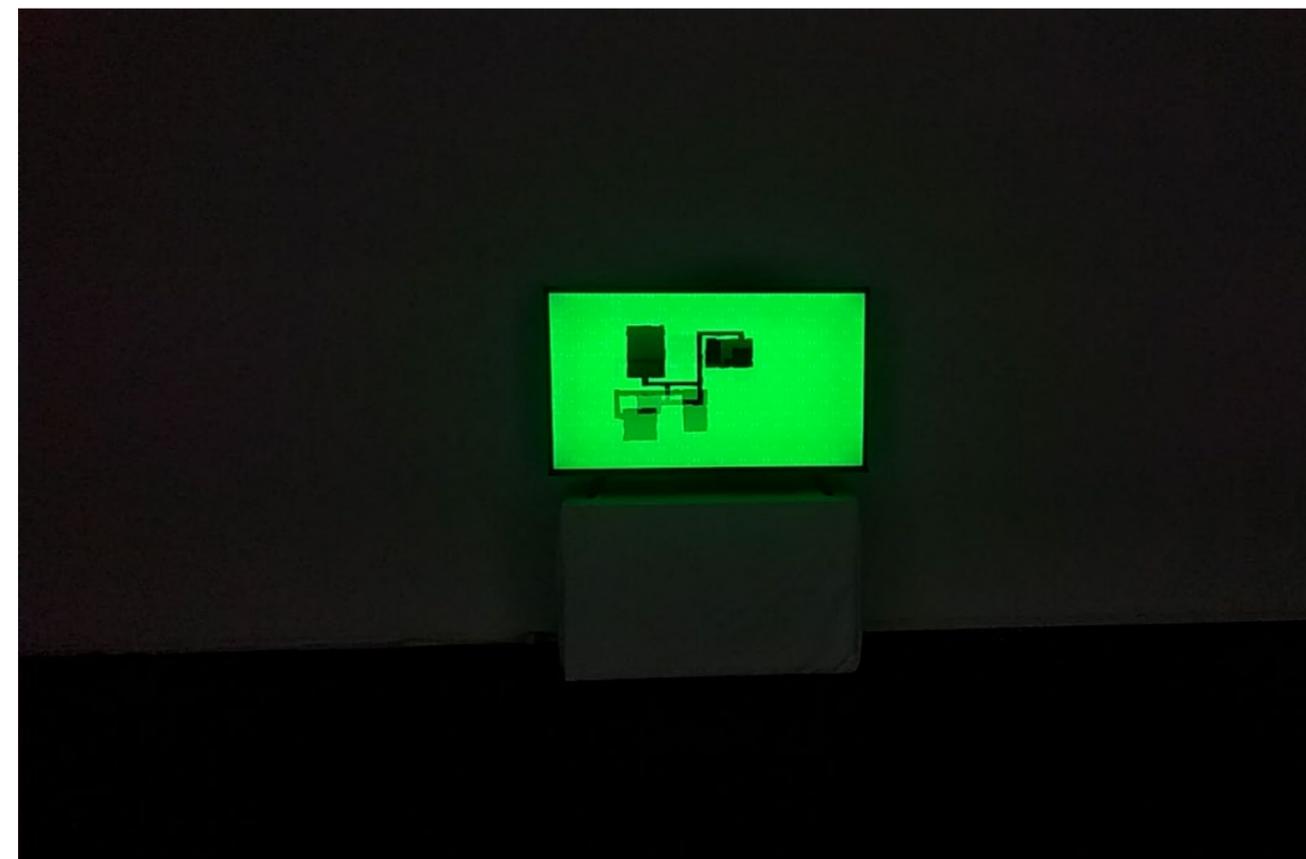
Mon projet artistique présenté le 20 juin 2018, se forme de 2 pièces. La première, est un dessin et une installation. Elle est le fruit d'une réflexion du lieu, connu le 10 mai, ainsi qu'une recherche sur ma pratique et vision du dessin. La seconde, est l'exposition d'un générateur brancher à un écran, interrogeant la place de la réalité virtuel aujourd'hui.

“sans titre (installation)”



structure alluminium, papier, fusain, scotch,
23m x 3,80m
2018

“sans titre (générateur)”



Ordinateur, processing, téléviseur
52 pouces
2018

L'usage du fusain, engendre du hasard par sa friabilité et le manque intentionnel de maîtrise étant l'aspect clé. Le fusain suggère aussi une synthèse puisqu'il exclut la couleur. L'utilisation de la couleur dans la représentation est un témoin de l'intelligibilité humaine, d'un choix, d'une réflexion. Ce sont des caractéristiques qui sont toujours évitées autant que possible dans mes recherches.

La question du geste. Le geste est un important, il doit être libre et ample, ne tenant pas compte des bords de la feuille ou de la surface à couvrir. Quel qu'il soit, le geste part d'un point et s'élançait au loin. La ligne est rapide et appuyée, comme dans l'exécution d'un croquis, ce qui est le résultat d'un travail impulsif.

Détail, "sans titre (installation)".



Le travail que je mène trouve son sens dans le processus créatif que j'ai choisi de suivre. Voici les étapes que je suis ici, et dernièrement, dans mon travail. Je prends un screenshot d'un jeu vidéo de guerre. Cette image arrêtée est choisie pour sa valeur stratégique dans le jeu et pour son aspect graphique, l'ouverture de champ visuel qu'elle offre. L'image ainsi sauvegardée est alors transférée sur l'écran d'un smartphone. Le smartphone va alors être utilisé comme une table lumineuse : je place sur l'écran du téléphone une mince feuille de papier de 18 x 32 cm et dessine au feutre noir fin un dessin calqué sur le screenshot en suivant les lignes de construction de l'image. Cependant, par divers jeux de zooms et de déplacements, le dessin se détache de son référent. Je combine des éléments d'architecture reconnaissables, et des amas de lignes abstraits.



Le processus de reprise se poursuit ensuite : une nouvelle photographie est prise avec le smartphone au départ du dessin au feutre. Et cette photographie, sur le smartphone, est ensuite utilisée comme modèle pour un nouveau dessin exécuté cette fois sur une feuille de papier grand format (ici 180cm par 190cm). Tenue à bout de bras, la petite image figurant sur le téléphone est ainsi considérablement agrandie sur la feuille de dessin. Et dans cette étape-là aussi ont lieu des zooms, faisant que je ne sais pas "ce que je représente" ni "où je suis". D'autre part, le grand format est travaillé dans l'orientation "portrait". Le dessin qui existait à l'étape précédente à l'horizontale, est lu ici à la verticale. De sorte qu'il n'y a pas de "compréhension" de ce qui est en train d'être dessiné.

Gauche: Dessin (préparatoire) feutre sur papier, 18x32, 2018.

Droite: Détail, Dessin (préparatoire).





Détail, "sans titre (installation)".



D détail, "sans titre (installation)".

Le dernier mouvement de mon processus de dessin est de faire pivoter le dessin fini, du format "portrait" vers le format "paysage", pour enfin en connaître/contempler la/sa forme. Le dessin final, comprenant le paysage assemblé et complet (23 m x 3,80 m, soit 26 dessins), met révélé lors de l'installation de l'œuvre dans le lieu et l'espace prévus à cet effet. J'ai pensé cette installation pour qu'elle soit vue des deux cotées.



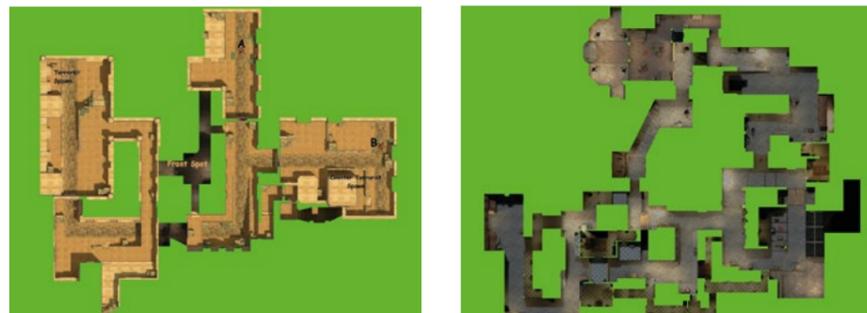
Détail, "sans titre (installation)".

Ce processus bien établi dans mes créations, connaît des variations.

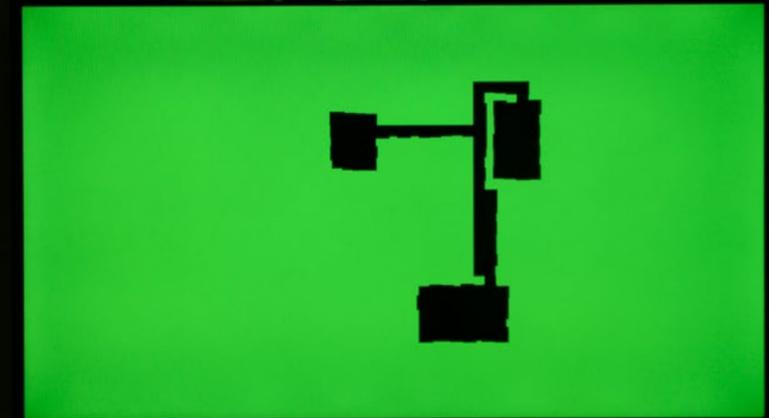
Il y a d'abord le processus de création de dessin urbain sous forme de fresque. C'est ici un travail pleinement imaginaire. L'enjeu de ce processus est que je tente de minimiser la conscience présente lors de l'acte de création: le choix doit être absent, il convient simplement de "suivre les lignes". Il existe une multitude de formes pour représenter un bâtiment ; à force d'en avoir dessiné un grand nombre, le geste tend vers le réflexe et court-circuiter la tentative du conscient de poser sa trace.

Une seconde déclinaison est présente dans mon travail. Le processus dit algorithmique, lorsque j'aborde l'art numérique. C'est une autre tentative pour ne définitivement plus influencer sur l'œuvre qui se réalise. Ici aussi, on part d'une image arrêtée d'un jeu vidéo de guerre. Cette image est ensuite traduite en un code qui permet la création d'une "infinité" de déclinaisons de l'image choisie.

J'ai dans ce projet un algorithme qui crée des champs de bataille fonctionnant dans les jeux de guerre virtuelle les plus connus, les « CS- like ». Les images projetées sont des « maps ». Les « maps » dans le milieu des joueurs de jeux vidéo, représentent un champ de bataille, virtuel, où vont s'affronter des joueurs ou des intelligences artificielles. Les "maps" ou cartes que je détourne sont créées par l'algorithme. Visuellement, ces cartes sont une copie de celle de Counter-Strike, Call-of-Duty, Battlefield... La projection est infinie et la fin de projet ne se terminerait qu'uniquement lorsque la totalité des combinaisons de l'algorithme serait épuisée, ou par l'obsolescence du code génératif.



Counter-strike est un des jeux de guerre en réseaux les plus anciens. Il a connu un grand succès au travers des décennies. Il est encore aujourd'hui un jeu de guerre joué par des millions de personnes. Basé sur des instincts et réflexes réalistes, le joueur est confronté à un jeu d'une grande simplicité tout en permettant au joueur une grande amplitude de progression. Une réalité virtuelle ultra immersive et violente.



Le jeu vidéo de guerre est, pour plusieurs raisons, de plus en plus lié à la guerre d'aujourd'hui.

Des joueurs sur-expérimentés sont engagés et utilisés pour piloter des drones et tuer des "cibles" où qu'elles se trouvent. L'armée américaine a créé un jeu vidéo de guerre dans le but de promouvoir l'adhésion à l'armée U.S.. L'organisation terroriste daech utilise dans ses vidéos de propagande une esthétique tirée des jeux vidéo, sachant que beaucoup des jeunes ciblés sont des joueurs. On a aussi vu le gouvernement russe détourner des jeux de guerre et les retoucher pour faire croire à des fausses informations de champs de bataille.

À cause du détournement du jeu vidéo et de son esthétique, les jeux vidéo terrorisent, enrôlent et banalisent la guerre. Les jeux vidéo participent à l'éveil historique et à « l'éducation patriotique » des joueurs.

La place du jeu vidéo dans la société occidentale va bien plus loin que ce qu'il a été. Aujourd'hui, il est une industrie forte (bien supérieure au cinéma). C'est un nouveau média qui circule dans une grande partie de l'espace public, qui peut et qui sert déjà de médium de propagande. De plus, cette industrie est, pour les utilisateurs très nombreux, une nouvelle source de représentation du réel. Le jeu vidéo n'est plus une deuxième réalité, mais est notre réalité de par sa banalisation et son universalisation.

J'ai entamé des recherches sur les liens entre le champ de bataille virtuelle et le champ de bataille réelle. Cela a pour objectif d'interroger notre nouvelle réalité. Et le fait est que nous ne pouvons suivre ou contrôler les conflits toujours plus nombreux de jour en jour. Soit le champ de bataille est profusion et sans frontière, soit il est global.

C'est pour cela que j'ai choisie que mes « champs de bataille », créés par l'algorithme, soient à haute fréquence. Afin de dénoncer le fait que nous ne pouvons plus les suivre, à cause de leur nombre improbable (comme c'est le cas pour la bourse et le capitalisme, ainsi que dans les jeux vidéo évoquer plus haut).

L'œuvre n'a en soi ni début, ni fin. Son but est de tourner et de créer sans arrêt. Le spectateur arrive donc à un moment "t", pour voir la machine qui procède à ses tâches. Les résultats du programme sont projetés sur l'écran, et on peut y voir une création rapide avec une variable dans la vitesse de génération. Les cartes créées sont projetées sur un fond vert primaire (0, 255, 1). Une carte est très simple à lire, mais à cette vitesse et à cause de la présence de ce fond vert, cela rend la génération d'images violente pour le regard, et on ne peut rester en face longtemps.

Pour ce projet, j'ai utilisé 3 logiciels : Photoshop CC 2014, Processing 3.3.6 et Arduino. Les technologies utilisées sont reliées un ordinateur central par lequel fonctionne le générateur.

VIDEO: <https://youtu.be/pwOKUPZXg2E>

La suite du projet, en relation avec cette création de champs de bataille à haute fréquence, est l'extraction choisie par l'ordinateur d'une des cartes créé par l'algorithme. Elle est envoyée alors à un plotter au comportement chaotique, qui dans un tout autre registre temporel matérialise et retient dans le temps une carte. Le plotter dessine sur papier avec un fusain.



Détail, "sans titre (installation)"

À travers les divers processus et résultats de travail, il y a des récurrences qui font l'essence de ma pratique.

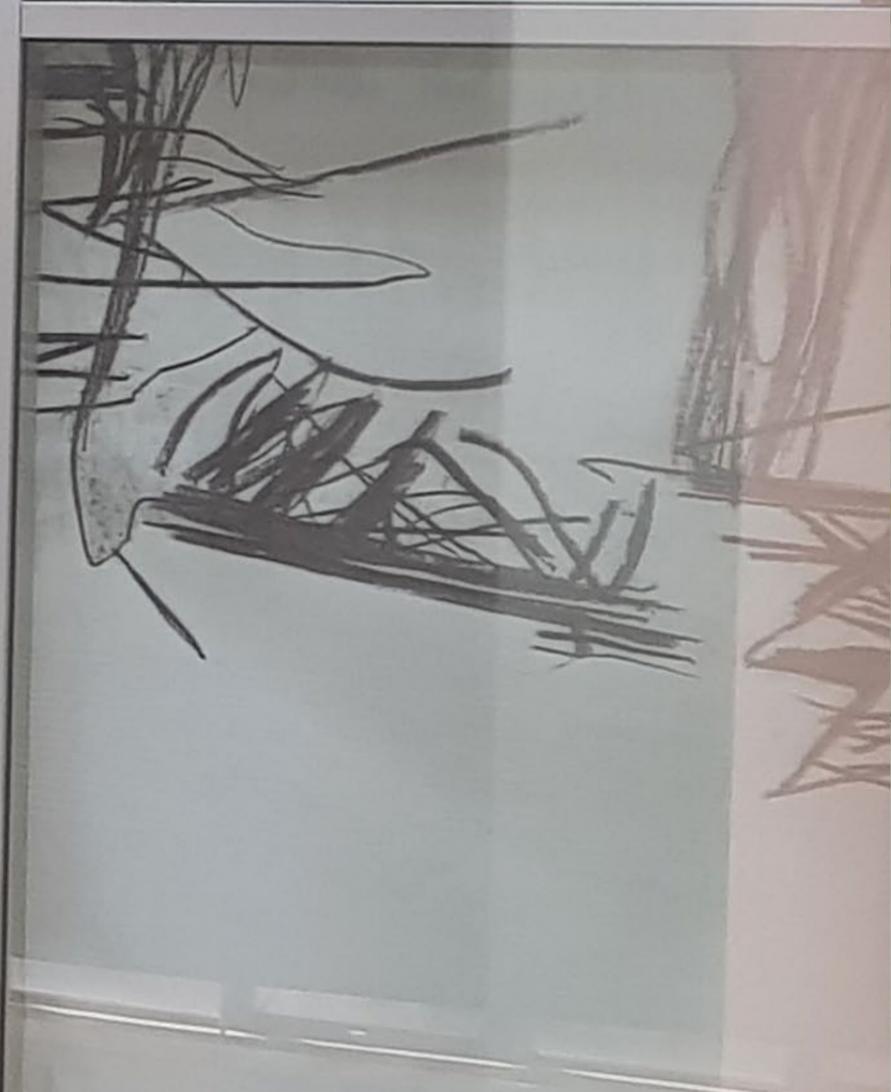
Les étapes du processus de travail sont autant de moyens de perdre la conscience, qu'elle ne puisse pas comprendre ce qui est à l'œuvre lors de la création du dessin. Que je sois un bras robotisé, un plotter (une machine à dessiner montée sur bras articulé) est une version fantasmée de ma pratique artistique, agissant mécaniquement, sans "intention créatrice". C'est une disposition d'esprit qui imite, non sans ambiguïtés, le type de futur dont se rêve la société actuelle: un futur robotisé, où règne l'intelligence artificielle.

L'entre-deux monde. Le style de dessin que j'ai engagé est ici sensiblement proche du croquis. Cela est le résultat d'un dessin rapide, du processus, mais il est aussi un choix. En effet, cette forme de dessin est intéressante pour brouiller les pistes entre le virtuel (caractérisé aujourd'hui par un hyper réalisme, mais pixellaire) et le réel (le croquis est sa symbolisation rapide et efficace). Dans un autre style, aborder l'art numérique me permet de questionner la création d'espace indéfinie, entre espace micro/macro, architectural et virtuel. C'est une tentative à contre-courant, avec cette industrie du virtuel dominante qui évolue de façon prodigieuse depuis 20 ans vers un hyper réalisme, dont le croquis aura été ça base et ces fondations. Les jeux vidéo redessinés dans ce style affinent le traitement de cette marge équivoque existant entre le Virtuel et le Réel, qui semble mal jaugée dans notre société. On parle toujours de deux mondes, le monde virtuel et "réel". Mais les deux paraissent désormais fusionnés.

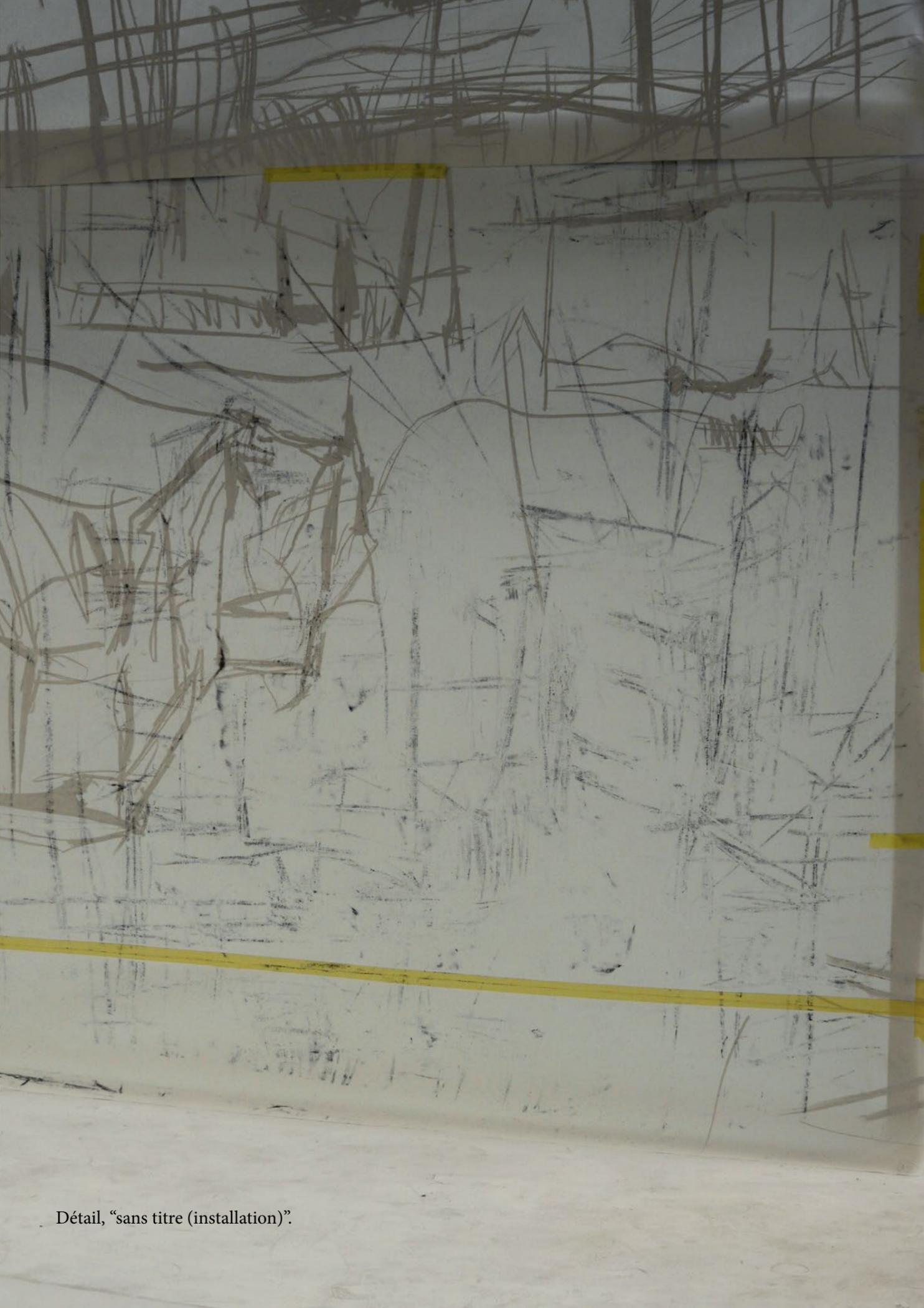
Jérôme Bonvalot

Détail, "sans titre (installation)".





Détail, "sans titre (installation)".



Détail, "sans titre (installation)".



Détail, "sans titre (installation)".



Détail, "sans titre (installation)".



Détail, "sans titre (installation)".



Détail, "sans titre (installation)".

Jérôme Bonvalot

Les 5 fichiers JPG haute définition (cliquer sur les liens)

Sans titre (fresque) / Dessin et installation / Planche en bois, tableau noir, papier, fresque, craie et fusain / 35 m² (fresque 11,5 x 3,2 m) / 2016

<http://www.moonens.com/Files/Other/Prix%202018/JPG/Bonvalot1.jpg>

Sans titre (montage) / Dessin et installation / Serveur informatique, papier, fresque, fusain / 12 m² / 2017

<http://www.moonens.com/Files/Other/Prix%202018/JPG/Bonvalot2.jpg>

Sans titre (plan) / Dessin et installation / Papier, fusain / 13,5 x 3 m / 2017

<http://www.moonens.com/Files/Other/Prix%202018/JPG/Bonvalot3.jpg>

Sans titre (installation) / Dessin et installation / Papier, scotch, fusain / 23 x 3,8 m / 2018

<http://www.moonens.com/Files/Other/Prix%202018/JPG/Bonvalot4.jpg>

Sans titre (installation) / Dessin et installation / Papier, scotch, fusain / 23 x 3,8 m / 2018

<http://www.moonens.com/Files/Other/Prix%202018/JPG/Bonvalot5.jpg>