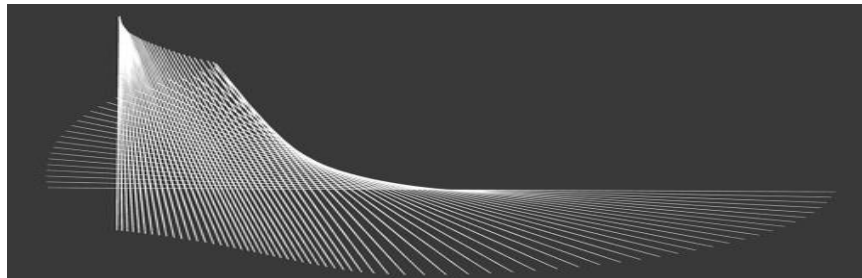


CONFÉRENCE A L'ESPACE BOURDELLE, le Vendredi 13 mai 2016
VOYAGE AU COEUR DE LA CRÉATION



MON PARCOURS DU STATIQUE AU DYNAMIQUE

AIDE MÉMOIRE POUR LES PRÉSENTS ET RÉSUMÉ POUR LES ABSENTS !

Mon parti pris permanent a toujours été de " voir autrement " le réel tel qu'il m'apparaissait et, dès lors, " de me poser des questions " pour aller plus loin dans ma vision des choses. " Voir autrement " et " me poser des questions " m'ont animé pour développer depuis 50 ans ma recherche graphique et me conduire du " statique " au " dynamique ". Les illustrations qui complètent le texte ci dessous sont présentées sur mon site : <http://artistique.georgesdecuzey.fr/>

1ère étape : " Voir autrement " la pointe d'une flèche. Cela donne l'homme qui marche et d'autres sculptures statiques en fer ou en laiton.

2ème étape : " Voir autrement " les éléments de l'industrie électronique dont la valeur esthétique me fascine. Résultat : " La dame au chien ", etc.

3ème étape : " Voir autrement " : Et si au lieu de n'utiliser que la valeur esthétique de l'électronique j'utilisais aussi sa valeur technique ? D'où un engin de travaux publics dont le moteur est aussi un poste de radio.

4ème étape : " Voir autrement " : Pendant les essais du poste de radio je constate que de la poussière qui était au fond du haut-parleur se déplace au rythme de la musique. D'où la création de disques d'images. Quel type de particules posées sur un fond animé par de la musique vont se déplacer en l'illustrant ? D'où, entre autre, l'illustration de l'étude de Chopin n° 3 où une famille de cygnes se déplace sur le décor d'un lac.

5ème étape : Influencée par certaines sculptures de Tinguely : je suis fasciné par le paradoxe suivant : comment une mécanique associée au mouvement mécanique, monotone, d'une bielle qui l'agite, produit des effets *imprévisibles, variables*, qui expriment l'essentiel de la vie, l'aléatoire ? Je crée ainsi des constructions mécaniques qui se déplacent sur un plan et dont certains éléments se déplacent parfois de *façon imprévisible*, libérée de toute fatalité mécanique. J'approfondis ma recherche. Comment *voir autrement* ces premières créations *mobiles sur un plan* ? En en créant d'autres, *toujours aléatoires*, qui se déplacent dans *l'espace*.

6ème étape : Un jour, j'observe qu'une pièce du système mécanique mis au point pour générer des mouvements aléatoires *décrit un ovale*. Un ovale, c'est une signe fondamental du dessin ! J'imagine qu'en associant un crayon (ou tout autre marqueur) à cet ovale je peux créer un instrument qui dessinerait cet ovale, et, par extension, avec une mécanique appropriée, qu'il est possible de générer les signes de base du dessin. Ainsi est née l'idée d'un PIANO A DESSINER. Je réalise un prototype qui met à ma disposition des ovales dont je peux déterminer les dimensions et les déplacements sur une feuille de papier. Les premiers résultats me permettent d'obtenir des constructions graphiques d'une belle matière. Mais voilà, en dehors des ovales, je ne sais pas comment obtenir les autres signes fondamentaux du dessin ! C'est l'impasse ! Comment aller plus loin ?

7ème étape : LE PIADESS ROUSSEL - de CUZEY : C'est ici qu'intervient le Professeur Philippe ROUSSEL du Lycée technique Antoine BOURDELLE de Montauban. Mon problème est du ressort de ses compétences. Il pense aussi que c'est un excellent sujet d'études pour ses élèves. Il est d'accord pour participer à mon aventure. Il réalise un premier prototype électromécanique suivi d'autres constamment perfectionnés avec les possibilités offertes par l'informatique. Aujourd'hui je dispose d'un instrument composé d'un clavier dont l'action sur chaque touche dessine un des signes fondamentaux du dessin (droite, courbe, ovale, formes triangulaires, carrées et autres ..). La production de chacun de ces signes est modulable à l'infini dans

- sa forme
- ses dimensions
- ses déplacement (vitesse, direction, etc.)
- leur position et assemblage dans l'espace.

Avec cet instrument, le soliste crée des mélodies graphiques. Il est le maître de sa création tout au long de son développement, sa liberté d'expression est aussi grande que celle d'un pianiste qui produit des notes en actionnant les touches d'un clavier et les pédales d'un piano pour jouer une mélodie. Le **PIANO A DESSINER** (ou **PIADESS**) ainsi défini est au graphisme ce que le piano est à la musique. Voilà le projet que réalise sous le Patronage de Phillip KING, ancien Président de la Royal Academy de Londres, le professeur Philippe ROUSSEL. Les possibilités graphiques du PIADESS sont illimitées. Cet instrument révolutionnaire est unique au monde, sans rapport avec les logiciels de composition graphiques vendus dans le commerce. Ma reconnaissance pour le professeur Philippe ROUSSEL est infinie. Suite à son récent décès, Vincent GERMAIN continue le travail de perfectionnement de ce qui est acquis. L'aventure continue. Il reste encore tant à découvrir !



RAPPEL : pour plus d'informations, consultez mon site :
<http://artistique.georgesdecuzey.fr/>