



Ça, ce n'est pas de l'art!

Le digital le souverain de l'art, sans prix?

Par Vincent Elias, Date:

L'utopie de l'art est une vaste étendue d'idéologie, de choix, de couleurs, de formes, de sentiments, de sensation etc. déployer sous certain angle cela s'imbibe d'une allure d'objectivité ou de subjectivité par la création d'un concept vivant dans le concret ou l'abstrait. Une infinité non révolue de médiums, techniques et de styles qui diffèrent d'un être à l'autre valorisant son unicité.

Dans cette utopie éternelle une idéologie dystopique hante la société actuelle au but de briser en deux un cœur, le cœur de l'art. Une mutation a été causée à la création de la technologie permettant l'humanité d'évoluer pour le meilleur et pour le pire. Celle-ci s'est infiltrée dans de multiples domaines et l'art n'en s'échappe point. Dans cette univers méconnu d'une majorité, deux paliers s'installent: le traditionnel et le digital.

Un art futuriste en constante évolution a vu le jour lors du dernier siècle donnant accès à de nouvelle forme artistique, de nouveaux médiums et des concepts plus adaptés à la société d'aujourd'hui. Principale concurrence de cette modernité s'installe le traditionnel présent depuis le début de la création. Une fissure se crée entre

le digital et le traditionnel à cause de préjugés, de stéréotypes et de l'ignorance d'un public charognard dénudé de conscience.

Ce qui dérange c'est l'utilisation de la technologie à des fins artistiques, la même technologie avec laquelle ils piétinent les rêves des plus fragiles des apprentis artistes. Cette idéologie erronée touche de plus en plus les jeunes coincés entre un art ancestral difficilement accessible et un art au bout de leurs doigts.

«Je pense que la différence la plus évidente entre les deux est l'équipement. Mais quelque chose que je trouve très différent, c'est qu'avec l'art traditionnel, vous aurez généralement un original physique qui peut rendre cette pièce plus précieuse que ses copies qui ne seront généralement pas identiques à l'original. Avec le numérique, il n'y a pas de produit physique. Cela le rend généralement moins précieux qu'une œuvre d'art traditionnelle; cependant, les copies sont de la même qualité que l'original, ce qui les rend toutes de la même valeur.» (Charlotte Marie Sophie)

Les réseaux sociaux, les galeries d'art moderne, posent problèmes au niveau de la critique facile. Les artistes dans le domaine

digital sont constamment confrontés à des commentaires rabaissant leur estime de soi, la valeur sentimentale et artistique de leurs œuvres à raison de ne pas pratiquer de l'art traditionnel tel la norme, et tout cela sans même avoir vérifié l'historique artistique de la personne. Cette problématique n'est même plus sociétale mais plutôt une problématique acrimonieuse mettant en valeur une détresse d'un sentiment d'invalidité.

L'argument premier de ces personnes est l'absence de la contrainte des travaux manuels jugés plus laborieux. Afin de démanteler le vrai du faux et de déconstruire les préjugés de ce monde en plein cisaillement, je me suis retourné vers une experte, une artiste allemande des temps moderne spécialisée en art digital et traditionnel: Charlotte Marie Sophie, aussi Tiktokeuse à 30,6k d'abonné.

Charlotte Marie Sophie:



«J'ai commencé à dessiner très tôt dans mon enfance et j'ai travaillé

exclusivement avec les médias traditionnels jusqu'en septembre 2015, date à laquelle j'ai commencé à fréquenter l'université pour étudier l'illustration et les médias visuels. À partir de là, j'ai commencé à inclure des médias numériques dans mon art dans le cadre de mon programme universitaire, en apprenant les bases des programmes Adobe comme InDesign, Illustrator et Photoshop. Cependant, mon objectif principal pendant mon baccalauréat était l'illustration et l'art traditionnels sous la forme de dessins au stylo à bille hyper réalistes. Ce n'est qu'à mon deuxième diplôme universitaire en 2018 un diplôme d'études supérieures en beaux-arts que j'ai commencé à prendre plus au sérieux l'art numérique, car le programme m'a donné la liberté de me concentrer sur le côté pratique des arts. Depuis que j'ai terminé mes études universitaires, j'ai commencé à travailler comme illustratrice numérique et graphiste. Cependant, j'ai également continué avec mes œuvres d'art traditionnelles que je vends et expose également depuis 2018 dans le magasin phare de Londres et à la galerie du créateur de mode Paul Smith.»

Art: un business ou une âme?

Le financement, une étape indispensable lors de la création d'un concept ou la réalisation d'un projet, est un des premiers aspects que nous allons étudier. Chaque projet demande un certain matériel, présent ou non, qui va permettre la réalisation d'un projet artistique. Dans le monde traditionnel ou digital, lequel est le plus cher et lequel est le plus profitable, telle est la question.

«Il est difficile de répondre à cette question car elle dépend de ce que l'artiste crée. Il existe des moyens de créer de l'art sans aucun coût, en utilisant uniquement des matériaux trouvés / recyclés. La peinture à l'huile, par contre, est assez chère car les peintures et les toiles ont un prix. Les artistes numériques doivent acheter des tablettes numériques et des logiciels qui doivent être remplacés après quelques années par des modèles / versions plus récents. Et supposons que l'artiste _ qu'il soit numérique ou traditionnel _ vend des imprimés ou d'autres produits physiques; dans ce cas également, le coût des matériaux tels que les imprimantes et le papier doit être pris en considération. Il n'y a pas de réponse claire à cela. Il en va de même pour la question de savoir quel art est le plus rentable. Le prix de l'art peut généralement être déterminé par le coût du matériel et le temps passé sur ladite œuvre d'art, mais la compétence, la popularité de l'artiste ou même la taille de l'œuvre peuvent également jouer un rôle.»

Mais pourquoi les gens pensent que le traditionnel est moins abordable alors? Le cas le plus fréquent sur les réseaux est les apprentis artistes qui ne possèdent aucun revenu doivent ainsi, investir dans un matériel traditionnel plus ou moins éphémère, demandant d'être constamment renouveler. Afin d'expérimenter dans de nouvelles techniques, de nouveaux matériaux sont nécessaires, ce qui augmente facilement le budget avec le temps. Par contre ceux qui investissent dans des logiciels gratuits, ils achètent une tablette (ou inversement, ils possèdent une tablette alors ils investissent dans un logiciel comme Procreate qui est un

achat unique donc sans frais mensuelle ni annuelle) cela suffira afin d'entamer un apprentissage. Le piège se trouve dans le constant renouvellement du matériel digital, tel que l'investissement dans des logiciels comme Adobe à forfait mensuelle; ([Cliquez ici pour voir les prix](#)). En conclusion, d'une absence de norme cela dépend de chaque individu et de ses désirs artistiques.

Une perception de l'art très contradictoire aux préjugés attribués, au final pas si contradictoire que cela, est l'association du monde du business à l'art digital. Le profit comme but premier, le digital est l'outil ultime pour la création de logo de marques, de publicité vidéo, d'animation ou les dessins animés pour des séries télé ou même les jeux vidéo et j'en passe. L'art traditionnel, par contre, est associé avec les œuvres de galerie, les artistes de rue, les artisans ou même un hobby personnel.



Sur les réseaux notamment instagram, les créateurs de contenus digitaux tel que Charlotte, ils nous proposent des œuvres sans but commercial comme un créateur de contenu traditionnel feraient.

Miniature de la vidéo YouTube de «Sam does art»: [How I Paint Mood and Atmosphere](#)

Prenons en exemple l'artiste Sam Yang, lors de sa vidéo, il nous explique son processus créatif tout en mettant en valeur la réflexion derrière son œuvre, ([Photo Instagram de l'œuvre de SamDoesArts](#)) une technique de création omniprésente dans tous les type d'art mais seulement valoriser en traditionnel. Demandons l'avis de Charlotte sur ce sujet:

«Je pense que cela dépend de la façon dont l'art numérique est défini et de ce que les gens perçoivent comme de l'art numérique. L'art numérique possède de nombreux usages et formes différents dans le monde commercial, mais aussi dans le monde de l'art. Les formes d'art numérique telles que la peinture numérique, la conception graphique, les GIF, la conception de jeux, le pixel art et l'illustration commerciale sont principalement utilisées à des fins commerciales. Mais encore, ils ne sont pas limités à ce monde. Là encore, je crois que beaucoup de gens oublient que la photographie numérique, les films, l'art de l'installation numérique, la réalité virtuelle et la musique électronique sont également des formes d'art numérique; cependant, ceux-ci peuvent être trouvés dans les environnements de galerie «traditionnels». Je pense que nous vivons à une époque fascinante car les frontières entre le monde de l'art et le monde commercial deviennent de plus en plus floues, surtout à l'époque de la production de masse et des médias sociaux. L'art ne se limite pas aux espaces de galerie, l'art se retrouve dans le monde 2D et 3D, et nous devons cesser de définir l'art par quel espace il nous est présenté.»

La fausse association du digital au commerce laisse croire que la pratique de celle-ci ne peut être effectuée que par des professionnels laissant le traditionnel au amateur. Le stop-motion, en traditionnel, est une compétence présente dans certains programmes scolaires, par contre son équivalent en digital étant l'animation 3D et la sculpture 3D, lui est moins répandu à cause du manque de matériel informatique et des personnes compétentes à l'utilisation des logiciels. Dit ainsi cela est logique de penser que le traditionnel est pour les amateurs. Pourtant une fois le médium apprivoisé peu importe à quel point cela peut paraître intimidant en a priori, cela permet la création tout comme un projet traditionnel. L'accès à des centaines de vidéos d'introduction aux logiciels facilite l'utilisation de l'art digital qui ouvre des portes à de nouvelles possibilités, rendant accessible cet univers aux amateurs, sachant que le traditionnel est beaucoup plus complexe de ce qu'il paraît.

«L'art numérique ne se limite pas à un niveau de compétence ou à une quantité "x" d'expérience. J'ai déjà entendu cette déclaration et c'est un exemple parfait qui montre le contrôle de la communauté artistique. Comment le niveau d'expérience d'un artiste, son âge, son travail ou ses compétences les qualifie-t-il pour faire ou ne pas faire quelque chose? Personne n'a le droit de contrôler la forme d'art que quelqu'un veut pratiquer. Il y a beaucoup d'amateurs aussi qualifiés et talentueux que les professionnels. Et enfin, les professionnels étaient autrefois amateurs, personne ne maîtrisait rien sans un travail acharné.»

La vie est de plus en plus livide et aveugle de sens plein de superficialité depuis la création de la technologie. Qui d'autres qu'un déprimé dirait cela?! En tout cas ce préjugé là s'associe de plus en plus avec les œuvres digitales des artistes. Leur travail est qualifié de futile ne circulant aucune émotion, permettant aucune stimulation sensorielle. Le toucher de la texture et l'odeur de la peinture sont inexistantes aussi, pourtant avez-vous déjà touché une œuvre d'art à travers le plexiglas dans un musée? En plus, chaque projet artistique est produit afin de stimuler certains sens comme le sens visuel. L'art digital est capable de stimuler non seulement le visuel mais aussi l'auditif grâce à l'ajout de bande sonore. Les émotions qu'un artiste inculque dans son œuvre ne peuvent pas toucher le cœur de tout le monde, mais la technologie n'enlève point de valeur à un sentiment. Le plus déplorable c'est la fausse association du digital avec l'usurpation, la tricherie ou le mensonge – un point qui sera développé ultérieurement – ce qui enlève toute crédibilité à l'artiste.

L'art une âme omnisciente:

Nous allons faire un tour afin de découvrir les différentes formes d'art traditionnel et leur équivalent en digital afin de comprendre dans quelle domaine la fosse entre les deux formes d'art grandit. Malgré que de nos jours le traditionnel est de moins en moins répandu, cela reste tout aussi présent. À part le dessin, la peinture, le collage, l'art traditionnel peut être aussi, de la sculpture, la création de vêtement, la verrerie d'art, le stop motion, l'artisanat, le

tricotage, la musique organique etc. Des techniques autrefois exclusivement traditionnelles ont évolué afin de devenir plus accessible permettant aussi de diversifier les méthodes d'approche et le résultat désiré.

La sculpture possède comme équivalent digital, la modélisation 3D qui peut être utilisée de multiple façon; la première est l'impression grâce à une imprimante 3D, la deuxième pour faire des vidéos d'animation comme le stop motion en traditionnel. Deux projets similaires ont été abordés de manière différente. <<[Coraline](#)>> un film d'animation en stop-motion sorti en 2009 a été réalisé, durant quatre longues années, avec une technique traditionnelle donc la sculpture et le stop-motion prenant image après image afin de créer une séquence vidéo. La production de Coraline a occupé 52 plateaux et emploie 130 décors fabriqués et peints traditionnellement. En comparaison, le film Miraculous New York est un film à cent pour cent fait en digital. Grâce à la vidéo de <<Lévanah Solomon's Family>> ([Miraculous New York Studio Tour](#)) nous avons pu découvrir les coulisses des studios de créations du film. Des étapes très similaires sont entamées par les deux films. Pour la pré-production, nous avons l'écriture du scripte, le dessin de chaque scène par image par image, la préparation des personnages, leurs apparences, les décors etc. Toutes des étapes essentielles et identiques pourtant réalisées différemment. Pour la création d'un personnage traditionnel, la sculpture se fait avec de la matière à texture déjà présente, alors qu'en digital des professionnels sont embauchés pour reproduire à l'ordi les textures et des effets afin qu'une matière artificielle réagisse d'une façon bien précise dans certaine scène. Voici

deux films dont tout s'oppose pourtant résultant au même rendu. Pourtant ici cela ne fait point scandale!

La musique possède aussi ces deux facettes. Un son organique est un son issu d'un instrument donc sans artifice technologique, malgré cette définition vulgaire, nous arrivons à la comparaison de celle-ci à l'art traditionnel et donc les chansons qualifiées d'organique n'est qu'une œuvre d'art faite traditionnellement. Pourtant certaines chansons sont plus organiques que d'autres, est-ce que cela signifie que le traditionnel et le digital peuvent coexister? Le digital dans la musique est l'utilisation de son artificiel généré par des logiciels et l'auto-tune qui lui est dans la controverse ce qui revient à l'usurpation, la tricherie et le mensonge. Même dans l'industrie de la musique, le digital et le traditionnel ont un rôle à jouer, pourtant pourquoi quand cela vient au dessin, à l'illustration etc. la population n'adhère point. La technologie est partout et elle est utilisée dans plein de domaines et cela ne pose point problème.

Auteur utilisant anciennement un stylos à encre et du papiers pour conter leur histoire, plus récemment, ils ont tous recours au confort de leur ordinateur, chaque lettre est tapé gracieusement pour composer leurs manuscrits, les logiciels de correction les aides à amoindrir considérablement leurs fautes, le fait de pouvoir effacer des paragraphes entiers pour en écrire de nouveaux sans être limité au contrainte du traditionnel et même la possibilité de dictée leurs paroles n'étant même plus obligé de taper. Dans ce domaine cela pose beaucoup

moins de problème d'utiliser le digital. Les créateurs de vêtement qui utilisent des machines pour coudre les tissus, ne trichent pas car cela reste leur travail/création. Le cinéma avec tous les effets spéciaux non disponible auparavant n'est point critiquer mais plutôt apprécier. Je cite tout cela pour venir à l'argument des ignorants que le dessin digital est le travail de la machine et non de l'artiste.

Intoxication injustifiée:

Le 17/12/2020, Charlotte présentait un «live» sur TikTok afin de nous montrer sa performance artistique en direct tout en répondant à des questions du public. Bien évidemment elle pratiquait l'art digital. Tenant son stylet dans la main elle reçoit la même question de plusieurs individus «Est-ce que tu considères l'art digital du vrai ART?», la réponse était évidente: «OUI!» Charlotte et moi nous nous sommes demandées:« Pourquoi les gens pensent cela? Quel est leur argument, vos arguments contre cette forme moderne de représenter l'art? Est-ce le fait que la machine fait le travail à la place de l'artiste? Est-ce la possibilité d'économiser du temps et de pouvoir créer plus que sur une simple feuille?» Toujours sans réponses!

Tous ces commentaires semblent être inoffensifs en a priori, pourtant elles ont un grand impact sur les jeunes artistes, les apprenties artistes et les amateurs qui découvrent ce domaine et désire de grandir et de s'épanouir dans ce domaine-là. Imaginez recevoir un commentaire disant que le projet sur lequel vous avez mis tout votre effort dedans, n'est pas ton travail ou que ce n'est pas de l'art ou que tu es une usurpatrice ou usurpateur. Cela peut ruiner la journée des

plus fragiles d'entre la communauté artistique. Ce genre de questionnement montre aussi une sorte de manque d'information et de recherche et cela s'apparente plus à de la critique facile pour dévaloriser le travail de certain qu'autre chose.

L'art est un domaine dans lequel les artistes sont en constant questionnement, de leur travail, valeur, de leurs expériences et du fait que leurs art soit valides ou pas. Les artistes apprennent les bases de l'art allant des proportions, la perspective, à la couleur et j'en passe, pour pouvoir après tout cela recréer toutes leurs idées, émotions et ressentis. Venir et critiquer un art avec des commentaires non constructif tel que: «J'aurai pu faire mieux; c'est du plagiat etc.» tous des commentaires qui mettent à terre l'estime de soi des artistes qui essayent de se créer une raison d'être.

Lors d'une des vidéos de Charlotte ([Vidéo TikTok de Charlotte](#)) elle a reçu un commentaire disant qu'elle n'était point propriétaire de son travail, elle a dû montrer des preuves en démontrant le processus de son travail en vidéo comme réponse. Un des points positifs de l'art digital surtout avec l'application de Procreate et la possibilité de revoir le processus de a à z et les analyses comme le temps passé sur une œuvre et même le nombre de tracé. Alors je lui ai demandé qu'est-ce qu'elle aimerait leur répondre et voici sa réponse:

«Je ne réponds pas à ces personnes, principalement parce que je ne crois pas devoir le faire. Mais, comme réponse, je dirais que les nouvelles formes d'art ont souvent été critiquées et dévalorisées au début de leur création. Beaucoup de gens semblent s'accrocher aux anciennes

valeurs et traditions et craindre l'inconnu. Je pense que c'est peut-être parce qu'ils ne comprennent pas le nouveau et craignent que cela efface l'ancien ou le rende moins précieux. Cependant, ce n'est pas le cas; la plupart du temps, le nouveau coexistera avec l'ancien. Nous pouvons en voir des exemples dans toutes les formes d'art, comme la musique, la littérature, le cinéma, la danse et évidemment dans la peinture et la sculpture.

Et je ne suis pas d'accord avec l'affirmation selon laquelle l'art numérique enlève le côté artistique du dessin. L'art numérique passe par le même processus créatif que l'art traditionnel: idée / inspiration, recherche, expérimentation, développement, création / exécution et auto-évaluation, qui aboutit à une amélioration.»

Les fondations d'un univers sans règle:

La perspective est le point de vue d'un environnement qui nous permet de comprendre comment les objets, éléments, structures se figurent dans certain point de l'image et même cela est un moyen de comparaison des proportions de plusieurs figuration entre elle (par exemple, la taille des mains, l'une près et l'autre éloigné du visage, d'un angle de vue centré sur le visage) qui nous mène vers les lignes constituant les formes de chaque plans (par exemple, une bosse sur un chemin lisse se divise en deux plan: la courbure et le plan plat et chacun est représenté par des forme géométrique ou pas distincte); le fait de simplifier les formes permet une meilleur

construction des éléments . Les lignes, un élément très important du langage plastique permet de mettre en valeur certaine facette d'un élément en variant son épaisseur ainsi de dévoiler plus d'informations. Dans la même lancée, se trouve la valeur qui règle le taux d'ombre et de lumière qu'un plan reçoit et comment la lumière se comporte d'un plan à l'autre (s'intensifie, devient de l'ombre ou reçoit la même quantité de lumière faisant en sorte d'unifier les plans etc.). Finalement vient s'ajouter la couleur, une étape des plus laborieuses demandant une bonne compréhension de tous les éléments précédents et de la saturation colorimétrique. Le motif, la texture et l'organisation de l'espace sont un langage aussi technique que de réflexion qui aide à améliorer aussi une composition.

Peu importe le domaine artistique, le langage plastique doit être maîtrisé afin de pouvoir créer des œuvres sans difficulté. Cela dit, peu importe le medium utiliser la base ne change point, ce qui diffèrent à vrai dire c'est l'approche de l'artiste et l'ordres des étapes qu'il choisit (par exemple, certains artistes débiteront avec la couleur ensuite pour ajouter les formes tout en travaillant la valeur et les lignes pour au final mettre la texture; par contre en aquarelle, c'est important de commencer avec le croquis et d'ajouter les lignes principales avec un stylo à encre noir en variant les épaisseurs pour avoir une bonne mise en forme des éléments ensuite d'ajouter la couleur grâce à l'aquarelle).

L'artiste Angel Ganev a expliqué dans une de ses vidéos explicative ([How I Shade Traditional Stylized Portraits](#)) qu'en digital l'épaisseur des lignes c'est une de ses premières étapes après les proportions et

formes tandis qu'en traditionnel c'est la dernière étape qu'il entame. Cela s'explique par la présence de calques permettant une certaine mobilité et une liberté lors de la création. Les calques sont tels des couches sur lesquelles nous pouvons dessiner certains éléments sans affecter de façon permanente le reste de l'œuvre permettant de modifier à l'infinie la composition peu importe à quelle étape nous nous trouvons.

Certes que les logiciels présentent des fonctionnalités qui aident à la perspective, la correction de lumière etc. pourtant l'artiste doit maîtriser ses notions pour bien les utiliser. Pourtant c'est l'avantage du digital, l'apprentissage se fait plus facilement et même l'expérimentation grâce à la possibilité de revenir sur ses pas et de ne pas ruiner un travail et de devoir tout recommencer depuis le début. Le digital offrant cette mobilité, reste un très bon moyen d'apprendre le langage plastique et donner un meilleur rendement puisque les apprentis ne sont point pénalisés sur leurs erreurs ce qui est décourageant en traditionnel.

Grâce à plusieurs outils comme liquéfier l'artiste peut facilement déformer les éléments afin de corriger les lignes, les formes et de pousser les éléments pour de meilleurs proportions, volumes etc. Ensuite nous trouvons l'outil «sélectionner», indispensable pour modifier que la partie sélectionnée par l'artiste n'affectant point le reste de la pièce. Et un des nombreux outils populaires c'est le bouton «défaire» qui permet d'annuler la dernière modification effectuée favorisant l'étape de l'expérimentation. Les apprentis apprennent de leurs erreurs tout en les corrigeant facilement leur permettant ainsi, d'avancer pour pouvoir passer à l'étape supérieur sans devoir tout refaire de A à Z.

Ce qui est reproché au digital c'est la facilité de celle-ci enlevant tout le challenge du traditionnel. Pourtant le fait de pouvoir se corriger plus simplement ne change point la difficulté de la maîtrise du langage plastique, car si un artiste n'arrive point à cerner l'erreur qu'il a effectuée, il ne pourra point la corriger. Tout cela dit, reviens au préjugé principal, c'est que le dessin est le travail de la machine et non celle de l'artiste et du fait de ne pas payer du vrai matériel fait pour cela.

«Je ris toujours un peu de cette affirmation car l'équipement numérique coûte aussi de l'argent. Sans oublier qu'un artiste numérique n'appuie pas sur un bouton et qu'une image apparaît de nulle part. L'artiste ne dit pas à l'ordinateur de dessiner un visage, et il apparaît comme par magie à l'écran. Je trouve que cette idée reçue est très répandue, que le logiciel fait le travail pour l'artiste. Alors ne pourrait-on pas prétendre que le pinceau d'un artiste traditionnel fait le travail pour eux? Qu'utiliser une règle, un stabilisateur, un stylo, un projecteur, des grilles, etc. est pratiquement de la triche? Parce qu'ils font le travail pour l'artiste? Ce n'est pas le travail de l'artiste, c'est le travail des pinceaux? Je suis curieuse de savoir pourquoi les gens pensent que l'ordinateur fait le trait pour l'artiste si l'artiste tient le stylo et fait le trait? Par exemple, j'ai travaillé sur une peinture numérique pendant 34 heures, sur ces 34 heures, j'ai fait un total de 65259 traits. J'ai fait ces traits. Ils apparaissent simplement sur un écran plutôt que sur un morceau de papier.»

Un talent et pas une fraude!



Réflexion faite, une question me trotte dans la tête. Et si un phénomène encore dans l'ombre des projecteurs se manifeste et se fait ressentir chez les consommateurs d'art traditionnel et si l'art numérique enlève quelque chose au processus créatif? Est-ce positif ou négatif? L'art numérique enlève-t-il les émotions, la valeur et la profondeur de la création?

«Je pense que contrairement à ce que l'on pense, les deux sont très similaires, mais les deux ont leurs avantages et leurs inconvénients. Pour moi, le processus créatif est le même. Vous devez rechercher, expérimenter, développer votre idée et constamment auto-évaluer votre travail pour apprendre et grandir. Mais il existe des différences notables, par exemple, vous pouvez créer de vraies textures 3D avec des peintures traditionnelles mais pas avec des peintures numériques. Mais les œuvres d'art traditionnelles ont certaines limitations physiques telles que la taille et les matériaux, alors qu'en théorie, en numérique, vous avez un

espace illimité et des possibilités et des matériaux expérimentaux illimités. En outre, les deux formes d'art sous-tendent les mêmes concepts tels que l'harmonie, la composition et la théorie des couleurs pour n'en nommer que quelques-uns. Là encore, l'art est subjectif alors qu'une œuvre peut incarner des émotions, de la profondeur et des valeurs pour un spectateur, une autre pourrait ne pas trouver tout cela dans la même pièce.»

Une haine à survoler:

Et si le problème, le vrai problème ne vient pas de l'art numérique? Et si le digital n'as rien à faire avec la valeur d'une œuvre? Et si les commentaires mettant en valeur des problèmes ne sont point constructifs et qu'ils ne circulent que de la haine, du mécontentement et de la frustration?

Il est devenu nécessaire de se détacher de ces critiques faciles et plutôt se focaliser sur le positif! Entre le digital et le traditionnel, les apprentis se coincent dans le dilemme d'où commencer. Traditionnel ou digital, lequel est le bon choix? Pourtant, en vrai il n'y a pas de bonne ou mauvaise décision. L'importance est une motivation et une assiduité à apprendre et à s'améliorer sans juger le parcours des autres et plutôt se focaliser sur le sien, afin de s'apprendre et de comprendre ses préférences, ses points forts et faibles et surtout ses envies, ses envies.

«Je conseillerais à un débutant d'expérimenter autant que possible avec les matériaux et les techniques et de ne pas se limiter à une chose au début. Vous pourriez vous surprendre à aimer quelque chose que vous n'avez jamais pensé essayer. Prenons moi par exemple; je dessine de façon réaliste

sur papier et en numérique, je fais aussi des sculptures abstraites, des meubles, relie des livres, coud et parfois peints. Et il y a tellement d'autres choses avec lesquelles j'ai expérimenté. Avec le temps, vous développez éventuellement une préférence pour une ou plusieurs techniques. Mais quelque chose que je conseillerais à tout débutant, quel que soit son choix traditionnel ou numérique, est de commencer par les bases, par exemple l'anatomie. Parce qu'une fois que vous connaissez les «règles» de base, vous pouvez les enfreindre activement.»

Une coexistence méconnue:



Ce magnifique chef-d'œuvre de l'artiste [Angel Ganev](#) est un dessin traditionnel fait avec un crayon mine comme beaucoup de gens s'attendent que l'art soit ainsi. Mais, si je vous dis que cela n'est pas à cent pour cent traditionnel que me diriez-vous? Est-ce que c'est de la fraude? Est-ce de la triche d'avoir utilisé du digital dans une œuvre traditionnelle?

Un concept de méthode de réalisation:



Voici une même œuvre qui rentre dans la même catégorie que le dessin montré précédemment. Ces deux artistes ont réalisé deux œuvres; pourtant, chacun a utilisé une méthode bien distincte: Angel a utilisé le digital afin d'ajouter l'effet lumineux sur son dessin fait en traditionnel (voici la vidéo dans laquelle il explique cela « [How To Draw Colorful Lighting by Angel Ganev](#) ») et Helen a créé cet effet en utilisant que le traditionnel (voici la vidéo dans laquelle elle montre cela « [Jander-art Glowing sketch](#) »).

Angel a même avoué photoshoper ses dessins fait traditionnellement au but d'un meilleur rendu.

La tatoueuse Nora, aka epsylonetattoo, n'hésite pas, selon ses envies et de son planning, de débiter un croquis d'un tatouage en traditionnel pour le refaire en propre en digital pour ensuite l'imprimer et le tatouer traditionnellement sur les gens au lieu de le faire directement en digital.

«Il existe de nombreux artistes
qui combinent les deux. J'ai utilisé les
deux combinés plusieurs fois dans
mon travail. J'ai dessiné sur papier
mais j'ai colorié le dessin
numériquement. J'ai projeté des pièces

dessinées à la main sur les murs plutôt que de les encadrer et de les accrocher. Beaucoup de mes créations passent par un processus des deux, par exemple, je dessine quelque chose sur papier, je le scanne / le photographie, le numérise et le colorie, l'imprime, l'encadre ou le lie à la main dans un livre. De nombreuses œuvres d'art aujourd'hui sont réalisées de cette manière, la plupart d'entre elles sont des techniques mixtes. Et comme je l'ai déjà dit, le processus créatif des deux est le même»

Une évolution mécomprise:

«Quels pinceaux utilises-tu ? Quelle est l'application que tu utilises?» Deux questions que vous avez sûrement entendues si vous êtes familier dans le monde de l'art digital. Les logiciels se développent sans arrêt afin de reproduire des effets, textures ou motifs le plus fidèlement à la réalité, tel que les pinceaux à cheveux (hair brush), pinceaux à peau (skin texture brush) etc. ou même des effets comme l'aberration chromatique causant une décomposition des couleurs comme l'arc-en-ciel; le glitch pour donner l'effet d'un bug présent dans les anciennes télévisions. Ce genre d'effet réaliste permet une diversification et une facilitation du processus de création. Le stylet et le bijou de technologie qui possède une plus grande importance que la tablette elle-même. Ce produit le plus cotoyer permet de reproduire des effet d'opacité, d'angle et de taille comme un crayon normal dépendamment de l'outil sélectionner, et c'est grâce à cet outils en principe que les créateurs arrivent à reproduire une expérience plus ou moins traditionnel importante à la réalisation de certaines textures ou effets. Malgré cela, l'art

digital reste une expérience unique qui vaut le détour afin de vivre une nouvelle méthode pour pratiquer l'art.

«Je trouve impressionnant que nous puissions recréer ces effets sur des ordinateurs. Je pense cependant qu'il est important d'ajouter qu'ils ne sont pas les mêmes. Ces pinceaux numériques ne peuvent pas vraiment recréer la sensation d'un pinceau ou d'une vraie peinture. Mais cela ne veut pas dire que c'est mal de les utiliser! Personnellement, je ne suis pas particulièrement fan de ces pinceaux de texture ou pinceaux qui imitent certains médiums. J'apprécie le processus d'utilisation d'une brosse de base (comme un aérographe moyen dans Procreate) et lui donne l'apparence d'une texture spécifique, par exemple, dessiner des cheveux sans utiliser le pinceau à cheveux qui imite les cheveux. J'ai fait la même chose sur papier à l'aide d'un stylo à bille pour dessiner quelque chose qui ressemblait à de la peinture acrylique. J'apprécie le défi de créer quelque chose avec un outil de base, mais le faire ressembler à autre chose. Mais c'est ma préférence et mon style personnel. Je pense qu'il n'est pas faux d'utiliser ces pinceaux tant que l'on dit clairement qu'on les a utilisés et que l'on ne prétend pas qu'ils ont tout dessiné eux-mêmes.

À la question, si le développement de logiciels est bénéfique, ma réponse est, bien sûr. Je veux dire que la peinture, le papier, les toiles, les pinceaux et les stylos ont évolué au fil des ans pour être plus efficaces et plus faciles à utiliser. Une dernière chose, j'aimerais ajouter qu'il existe également des moyens spécifiques d'imiter les textures dans

l'art traditionnel, les artistes peuvent créer des pochoirs et utiliser des outils pour les aider à obtenir un look particulier, n'est-ce pas l'outil qui fait le travail pour l'artiste dans ce cas?»

Pour mieux comprendre ce que Charlotte veut dire, je vous invite à regarder ses trois vidéos dans lesquelles elle explique comment elle réussit à dessiner des cheveux avec un pinceau sans texture « [How to draw Hair in procreate](#) ».

La reproduction d'effet par des pinceaux et tous les effets disponibles nous amènent vers un nouveau préjugé, et pas n'importe lequel! Probablement le plus répandue dans la tête des gens c'est que l'art digital c'est de la tricherie pure et dure, que c'est le travail de la machine et que tous les artistes sont des imposteurs, de la fraude et des individus sans talent. Je me demande personnellement si la méthode traditionnelle de l'art arrête-t-elle les tricheurs? Et comment définir la triche dans l'art?

«Je commence par la deuxième question: comment définir la triche dans l'art, car je pense que cela répond à l'autre question. Pour moi, tricher dans l'art, c'est si l'on fait quelque chose pour éviter la pratique ou développer une compétence. Fondamentalement, si l'on fait semblant, ils ont fait quelque chose qu'ils n'ont pas fait, pour obtenir un avantage ou éviter la peine d'apprendre quelque chose. Cependant, cela devient un peu délicat parce que je sais que beaucoup de gens voient le traçage comme une forme de triche, mais je pense que nous devons faire une différence ici: le traçage peut aider à apprendre à dessiner quelque chose si l'on essaie activement de comprendre comment quelque chose

est construit. Mais si l'on trace aveuglément sans essayer de comprendre le concept et prétend avoir tout fait lui-même, je considère cela comme de la triche. Assez drôle, je pense que c'est plus nocif pour eux que pour les autres parce qu'ils s'empêchent de grandir. Là encore, le traçage peut être plus rapide et de nombreux professionnels utilisent le traçage pour leurs croquis. Les peintres utilisent des projecteurs, des grilles ou des tables lumineuses. Ils savent dessiner à main levée, mais cela prend plus de temps dans la plupart des cas. Encore une fois, si l'on connaît les règles, ils peuvent être enfreints. Et au final, l'esquisse n'est qu'une petite partie du processus. Si le reste du travail n'est pas retracé, je ne vois pas de problème avec cela et je ne le considère pas comme une triche car il n'utilise que des outils qui sont là pour aider l'artiste en premier lieu avec son travail. Il y a une chose dans l'art que je ne considère pas comme de la triche, c'est l'utilisation d'images de référence. Cependant, je pense qu'un artiste ne devrait pas dépendre d'eux. Je pense que c'est irrationnel de demander à un artiste de savoir à quoi tout ressemble et fonctionne simplement par son imagination / mémoire.»

Charlotte a expliqué parfaitement le point de vue que multiples artistes sur internet. La tricherie est très subjective dans ce domaine et le fait d'avoir l'art digital qui facilite cela, n'enlève point au fait que des artistes sont traités de fraude à tort et à travers. Les vrais tricheurs n'ont point attendu le digital pour commettre de la fraude. De plus en traditionnel il y existe pleins de techniques très utilisées comme les tables lumineuses pour le traçage qui n'ont

jamais été qualifié de tricherie. C'est comme les sous-vêtements et les maillots de bain, seul un des deux est mal vu alors que c'est la même chose. Dans le domaine de la sculpture, les sculpteurs créent des moules pour reproduire des membres de leurs propres corps au lieu de les sculpter de manière traditionnelle, ne sont-ils pas censés le faire directement sans moules? NON car c'est une des techniques de création! La vraie tricherie est de voler le travail d'autrui et le mensonge ne dévoilant point la vraie technique utilisée comme Charlotte l'a très bien expliqué. Et la vraie fraude c'est le plagiat ne confondant point les impressions des œuvres et des références, outils essentiel qui a suivi les artistes depuis des siècles.

La fin d'une page:

Revenons un peu sur les projets artistiques d'Angel Ganev dans lequel seuls ses posts instagram sont les œuvres finales malgré la possession d'un dessin physique. Artiste en digital et en traditionnel, son but est de poster sur internet. Comme Angel, les artistes doivent savoir comment ils veulent représenter leurs œuvres une fois fini, ainsi cela permet de savoir comment leur processus créatif sera dirigé, et savoir ou mettre l'effort. Angel dessine traditionnellement et ensuite il photoshop les proportions et les défauts du dessin afin d'élever son travail sur les réseaux. Angel prouve que ce n'est pas souvent l'œuvre physique qui est la plus importante. En art il n'y a pas de règle quand les fondations sont bien solidifiées.

«Pour moi, le processus et le parcours sont tellement plus pertinents et significatifs que le

résultat final. C'est passionnant de voir les étapes d'une œuvre d'art. Si le public ne voit que le résultat, il ne peut pas voir l'effort et la lutte qui sont entrés dans une pièce. Il est fascinant de regarder des études, des croquis et des œuvres expérimentales d'artistes et de voir comment ils développent une idée, comment ils changent et évoluent tout au long d'un même projet. Je pense que si le processus fait une chose, il ajoute en fait de la valeur au résultat.»

Je voudrais ajouter qu'il ne faut pas s'attarder aux petits détails mais plutôt d'avoir une vue d'ensemble du résultat final vers lequel vous vouliez vous diriger car en sachant la destination que vous désirez cela vous offre un processus éclairci et munis d'un ascenseur émotionnelle dont le voyage mental par lequel chaque créateur passe lors de sa création soit unique et épanouis. Tous les hauts et les bas, les erreurs qui nous permettent de grandir et de pouvoir apprendre d'eux peuvent être destructeur si vous n'avez pas un but auquel vous pouvez vous y attaché. Pourtant c'est normal de se sentir perdu alors soyez doux avec vous-même.

Pensez-vous que la société survivrait sans l'art?

«Réponse courte, oui, mais non. La réponse longue est que l'art est une manière de montrer l'individualité. Les humains expriment leurs sentiments, leurs pensées et leurs critiques à travers l'art. L'art a plusieurs formes: le son, les mots, le mouvement, le goût, l'imagerie visuelle, l'odorat etc. L'art existe pour tous nos sens. Sans art, les

sens deviennent engourdis et inutiles. Et à mon avis, l'art est une partie massive de notre culture, et sans culture, la société ne peut pas exister, les humains seraient des coquilles vides sans fantôme.»

L'art digital est le futur de l'art qui est disponible au bout des doigts. Cela peut être très facilement accessible surtout que tout le matériel peut-être juste sa tablette et un stylet. Mes chers artistes n'ayez pas peur de faire vos choix même s'ils sont critiqués par la majorité car ce que votre cœur vous chuchote est probablement la meilleure chose à faire alors sortez vos pinceaux et pratiquer!

Charlotte je vous laisse le mot de fin:

«L'échec, les erreurs et le syndrome de la page blanche sont normaux. Ils font partie du parcours de chaque artiste et devraient vous motiver plutôt que vous décourager. C'est normal de faire des erreurs. Nous apprenons et grandissons grâce à eux. Soyez patient et gentil avec vous-même et les autres et reconnaissez que maîtriser quelque chose a besoin de temps. Restez curieux et n'arrêtez jamais d'expérimenter, essayez de vous entraîner tous les jours mais ne vous mettez pas la pression. Et si vous avez besoin d'aide, n'ayez pas peur de tendre la main et de la demander.»

(Traduction des paroles de Charlotte de l'anglais au français)