

## Nouvelles technologies: quand l'art virtuel devient sculpture 20Minutes.fr avec AFP | 12.06.06 | 14h23

L'art virtuel sort de son ghetto cathodique avec l'arrivée sur le marché de nouvelles machines qui permettent d'éditer en quelques clics des sculptures en trois dimensions qui ne pouvaient jusqu'ici être admirées que par le truchement d'un écran d'ordinateur.

L'association Ars Mathématica, qui cherche à promouvoir la sculpture par ordinateur, a rassemblé plusieurs des équipements qui rendent cette révolution possible sur son stand du Salon européen de la science et de l'innovation, qui se déroule jusqu'à dimanche au parc des expositions de Paris.

Nul besoin de connaissances informatiques pour utiliser les solutions qui y sont proposées par la petite société française Axiatec.

Sur l'écran de l'ordinateur: une boule de glaise. Que l'artiste modèle avec un bras articulé externe, qui lui permet de "sentir" le grain du matériau et les reliefs de son oeuvre. Une fois la sculpture terminée, un clic sur la souris permet de la tirer, en petite série, sur une imprimante 3 D.

L'utilisation de cette argile virtuelle permet de s'affranchir des limitations des systèmes plus traditionnels de conception par ordinateur, "qui sont tous basés sur des formes individuelles simples, comme des ronds, des carrés... Ici, on modifie la matière comme on veut, comme on le ferait manuellement", souligne Michel Daronat, directeur technique d'Axiatec.

Ses matériels sont importés d'Allemagne ou des Etats-Unis, mais la société a apporté des plus dans le rendu des couleurs ou la texture de l'objet édité.

La sculpture n'est qu'un moyen de montrer le potentiel de ces technologies, d'abord utilisées par l'industrie pour fabriquer ses prototypes.

"C'est encore un peu cher pour pouvoir l'acheter soi-même. C'est plutôt pour les écoles de design", reconnaît Christian Lavigne, secrétaire général d'Ars Mathématica, qui fait de la sculpture sur ordinateur depuis 1992.

"A l'époque, on était douze dans le monde à le faire. Il fallait courir les sponsors qui nous donnent accès aux machines. Pour cette sculpture, en montrant l'une de ses oeuvres, j'ai même planté un ordinateur au siège d'IBM", se souvient-il. Pour éditer l'oeuvre, il fallait alors recourir à des moyens industriels lourds, comme des instruments de découpe par laser.

Des obstacles qui ont certainement contribué à maintenir la sculpture sur ordinateur dans la confidentialité.

"Chez certains amateurs d'art avant-gardistes, il règne l'idée que tout doit être sur l'internet et sur l'internet seul. Le grand public, lui, conserve une image un peu romantique du créateur qui doit travailler seul, avec ses propres mains, dans sa mansarde", regrette M. Lavigne.

Pourtant, "les artistes de tous temps ont utilisé les outils de leur époque, comme Rodin qui a eu recours à un pantographe, une machine à sculpter pneumatique qui lui permettait de reproduire ses sculptures à grande échelle".

Pour lui, le public vit dans "le mythe de la main de l'artiste, mais l'acte de création est dans la conception elle-même. On ne vas pas demander à l'architecte de construire lui-même son building de 50 étages..

© 2006 AFP

