

CE QUE FAIT L'ÉCONOMIE CIRCULAIRE À L'ART

NATHALIE FOUGERAS

Recherches croquis avec IA

cuir ; leather ; form ; forme ; geometry , géométrie ; cuir
sculpture à plat ; beige ; cream ; green ; vert ; bande ;
bandelettes ; suspension ; formulant un organe , organic
form ; layers ; couches ; a root ; racine ; 3D



Quand j'ai entamé cette recherche autour de matériaux textiles de cuir, je cherchais à explorer des ressources restantes de stocks industriels après des prises de contacts avec des tanneries notamment. L'aspect et le matériau cuir font l'objet d'un vaste réseau de traitements puis de reventes des mégisseries ou des tanneries jusque vers des artisans du cuir ou vers des sociétés dont certaines font d'ailleurs parties de la même filiale que celle de la tannerie. Certains cuirs sont revendus en tant que stocks dits dormants vers des artisans, designers ou de petites sociétés de créateurs textiles. Ces stocks de cuirs dormants sont issus de restes de firmes textiles ou de tanneries, tandis que les coupes restantes sont des chutes issues littéralement de coupes faites par des sociétés textiles ou dans une moindre mesure de tanneries. Ces stocks restants de coupes de cuir sont souvent récupérés par les ressourceries qui les vendent au poids.

Les coupes de cuirs restantes ont cet intérêt pour un artiste de pouvoir mener avec des expérimentations en rapport avec leurs formes extraites, retirées, évidées. Le sociologue et historien Richard Senett expose dans son essai « Ce que sait la main »¹ qu'il existe une continuité entre la conception et la réalisation dans l'artisanat d'art. Or ce qui reste de la matière est ce qui peut être amplifié autant du point de vue esthétique qu'aesthétique de sa conception en *sketch* à sa forme finale que du point de vue artistique. L'aspect *sustainable* part du principe de la récupération ou du recyclage de matières ou d'objets. Ici le cycle de la matière restante et non retraitée du cuir permet d'aborder, sous l'angle de la matière restante, des formations de volumes, de sculptures ou d'installations artistiques pour mettre en avant la qualité du reste plus spécifiquement. Il s'agit d'exposer des prises de choix pour dérouler des faires avec le reste autant que de sa relecture en objet d'art.

¹ Richard Senett « Ce que sait la main », Paris, Albin Michel, 2010.

Depuis ces derniers mois, j'investi la possibilité de *sketchs* via la générativité d'images autour de mots clés choisis puis peu à peu affinés en relation avec les images IA peu à peu obtenues. Faire appel à un autre type de sketching que celui des tests directs avec la matière cuir ou par le biais d'un dessin me permet d'aller vers des rendus liés à une pensée en mots et à une application digitale relue par la main. En ce sens je ne cherche pas à narrer une histoire ou un évènement lié à une technique IA ce que la sociologue et philosophe des sciences Hélène Mialet en partant de l'analyse de récits produits a montré comment les innovations techniques sont des réécritures et portent une dimension performative².

Je cherche plutôt à orienter une forme probable et artistique avec les qualités de la matière cuir afin d'en réaliser une version proche ou associative de l'image générée sélectionnée qui a ses qualités propres. Je pars donc d'une série de mots pour aller vers des images possibles de formes puis d'un réajustement vers une forme réalisable. La reprise de la main se fait par un transfert ou une traduction de l'image générée sélectionnée en un rendu matérialisé avec le cuir et à fortiori avec les cuirs restants en ma possession ou à trouver. Il y a ainsi une suite de séries d'images retombant l'une sur l'autre jusqu'à cette image traduite par sa réalisation formelle finale. J'en viens à penser que la finalisation matérielle est une générativité *craft* de la sculpture obtenue.

Ce *generative craft* se situe entre l'idée à son image et à sa matière, questionnées par le rendu d'avec l'image IA affinée. Le volume réalisé se déploie dans ce faire et une fois l'image analysée au regard des possibilités qualitatives de la matière cuir. « L'enjeu du caractère « terminal » ou non du statut déchet soulève pour sa part la question des critères permettant éventuellement à un déchet de

² Marianne Chouteau, Joëlle Forest, Céline Nguyen, « L'apport de la mise en récit pour éclairer le processus d'innovation. Le cas du TEL à travers ses personnages et leurs épreuves », *Artefact*, no 16, 2022, p. 45-70.

redevenir un non-déchet »³. Ce que je tente de rendre est une des reprises manuelles possibles de la qualité digitale de la générativité faite *craft* et par là de faire devenir des restes de cuirs une création artistique. Je tiens compte pour cela d'une traduction des interpolations de la machine qui génère ses propres lectures et adaptations que je dois reprendre telles que certaines torsions du cuir, les coupes erronées de la matière et de son maintien possible, les fixations d'intersections de cuirs qui se replient littéralement et digitalement en d'autres qualités. Le passage d'une qualité numérique et générée à la réalisation liée à la matière passe par une sémantique de la matière cuir que l'IA - la version *Dalle2* - ne possède pas ou pas encore. Mes *sketchs* ont leurs qualités d'images modelables d'une IA sur lesquelles je modifie, retire ou ajoute des mots clés. Le modelage intervient dans cette phase première de *sketch IA* puis se redéfinit en tant que second modelage associé au premier modelage lors de sa phase analytique et sémantique manuelle de la réalisation avec les cuirs recyclés.

En comparant ces deux modelages, l'un l'image *sketch IA* sélectionnée et l'autre la réalisation formulée, les interpolations de l'un font les reprises de l'autre. Ce geste interprétatif de reprise du *sketch* vient souligner le reste du matériau cuir doublement, il l'émancipe à la fois de l'image digitale du *sketch* et le donne comme entité reprise, réévaluée du matériau cuir restant. Le "sketching" IA utilisé comme outil de préformation du modelage de restes de cuir en un volume permet d'aborder des idées de formes et une sémantique de leurs adaptations. La circularité ici prend part autant par cette reprise de l'image que de la main confectionnant avec des chutes de cuirs restantes. Je suis devant deux images ayant leurs qualités de médiums employés.

³ Rémi Barbier, "Faire collectif avec les déchets : essai sur l'ordre public rudologique", Géocarrefour [Online], 95/1 | 2021.

Ces deux images je les pense en tant que modelages, en tant que *craft* formés autour de circularités des pensées reliée à l'économie circulaire. Je peux aussi y voir des esquisses d'une forme appliquée d'un *sketch* premier ou encore d'une réalisation qui pourrait être encore plus proche de son *sketch* si la forme était consolidée par d'autres matériaux pour réaliser des maintiens du volume cuir très affinées. Cependant je veux rester avec ces chutes et cette circularité du matériau cuir restant, d'y ouvrir des perspectives de pensées parallèles et associées avec ses modelages entre post-digital et post-industriel.

Pour ma perspective de travail et d'exploration de recherches menées avec les cuirs de coupes restantes, une dimension de cette manufacture appelle cette ère post industrielle et post numérique par le *sketch IA* repris. J'amplifie la reprise pour en faire un acte en soi, une méthode de travail de la reprise, de la circularité. Je fais déborder la circularité comme entité non seulement de ressource mais également de *process*. Il s'agit d'une extension de l'économie circulaire d'un matériau en son approche de travail, en la méthodologie des étapes de sa reprise.

Texte IA generator Dalle2 :
3D rendering of several different thin individual leather organs
and leather root each made by thin layers of thin several green
leather band and a bit of thin beige leather band. Some are
partly suspended and some other are partly laying on the floor.
They shape together a large 3D form

