

SUR TOUTE LA LIGNE...

« Où qu'ils aillent et quoi qu'ils fassent, les hommes font des lignes, en marchant, en parlant, ou en faisant des gestes. »

Tim Ingold, Une brève histoire des lignes

Et Kamil Bouzoubaa-Grivel en trace de toutes sortes, ce pourquoi on l'inscrit, très spontanément, dans la longue histoire des faiseurs de lignes, depuis les origines, entre les tracés pariétaux et le dé en virtuosité et nesse où s'affrontèrent Zeuxis et Protogène, de William Hogarth et sa théorie de la « Ligne de Beauté » jusqu'aux griffonneurs les plus invétérés voire compulsifs, en passant par Marcel Duchamp et ses Stoppages étalon. Mais s'il est, tout comme eux, à la recherche d'une forme d'évidence du geste autant que de l'articulation graphique d'une pensée, il le fait avec une gamme de moyens considérablement étendue par les techniques, outils et usages d'aujourd'hui, avec aussi un délicat équilibre de précision et d'humour que nourrissent nombre de références ou allusions. Comme en une suite de ricochets, les œuvres se prolongent l'une dans l'autre et s'entraînent, de proche en proche, employant tantôt les courbures parfaites et extensibles à l'in ni du dessin vectoriel, sur lesquelles l'œil glisse à toute vitesse, comme l'air sur les carrosseries qu'il sert à concevoir, tantôt les lignes au plus de ce que l'on peut tracer numériquement, lesquelles conduisent l'observateur au seuil du visible. De l'aiguille, des coutures sinueuses piquées à la machine industrielle forment des vagues, des pièces semblables à des fumées ou des nuages prêts à porter, tandis que jour après jour, il dessine au téléphone, littéralement : du doigt parcourant l'écran tactile de cet outil de communication devenu calepin toujours à portée de main, naissent des gribouillis fort réussis. Tant et si bien que ces scribbles, à force de répétition, échappant pour un temps au désœuvrement, pourraient même établir un langage, de nature idéogrammatique à coup sûr : la ligne est signe, à une lettre près, et l'on dessine comme on écrit, dans cette tension entre image, son et mot que contient tout graphisme. La ligne aussi est mélodique, elle claque, fuse et résonne comme dans les cases si dynamiques, parfois allègres de Yuichi Yokoyama ; elle est répétitive comme dans certains types de musique ou certains dispositifs mécaniques, vibrante et pourquoi pas vivante. Métaphore de la pensée, elle entraîne l'œil dans sa fuite, comme elle le retient dans ses grilles et le pousse dans ses retranchements à force d'indétermination ou de saturation, de circulation entre les dimensions et les échelles. Ses arrêts — points à la ligne — ne sont jamais que momentanés : en attente du prochain retour (chariot), du prochain pli (du papier), de la prochaine spire (de l'im plastique), du prochain zigouigoui (de l'imprimante 3D), de la prochaine boucle (logique ou temporelle), jusqu'à la prochaine pression du doigt ou de tout autre traceur, jusqu'à la phrase ou la pirouette suivante.

Guitemie Maldonado

ALL ALONG THE LINE...

« As walking, talking and gesticulating creatures, human beings generate lines wherever they go. »

Tim Ingold, Lines : A Brief History

Kamil Bouzoubaa-Grivel traces lines of all kinds, for which we canspontaneously add him to the long history of line-makers, from the beginning of time; amongst cave paintings, Zeuxis and Protogenes'competition over virtuosity and finesse, William Hogarth and his « Line of Beauty » theory, to the most stubborn or even compulsive scribblers and through to Marcel Duchamp and his Stoppages étalon. Although he might be – as they were themselves – in search of the plainest gesture, he involves a considerably large variety of means, techniques, tools and contemporary practices, as well as a delicate balance of precision and humour, fed by numerous references and allusions. In a ricochet fashion, the works prolong and gradually induce one another, adopting, at times, the perfect and infinitely scalable curves of vectorial drawing, upon which the eye glides swiftly, like air on the car bodywork it helps design. At others, lines, as thin as digitally possible, take the observer to the threshold of visibility. Stitch by stitch, waves, smoke-like items or ready-to-wear clouds are forming out of meandering seams sewn with an industrial machine. Whilst day after day, he – literally – draws on his phone: his fingers slide across the touch screen of this communication device turned notebook, always kept within arm's reach, bringing successfully mastered scribbles to life. So much so that those scribbles, weaseling out of idleness for a while when repeated over and over again, could compose a language of an undeniabl ideogrammatic nature. The line is a sign, or just two letters away from it, we're drawing like we're writing anyway, in this tension between the image, the sound and the word that is embodied within any graphic inscription. The line also is melodic, it snaps, flies and resonates like it does in Yuichi Yokoyama's dynamic and even playful comic strip panels; it is repetitive just like certain types of music or mechanical devices, vibrant and, why not, alive. As a metaphor for thinking, it drags the eye along in its flight, grounds it in architecture, and pushes it to its limits through forceful indetermination, saturation, or circulation across dimensions and scales. When it stops – period. Line break – it always is only temporary: awaiting for the next (carriage) return, the next crease (of paper), the next roll (of plastic film), the next squiggle (of wire or 3D printed plastic), the next loop (logical or temporal), the next touch of a finger or of any other tracing device, until comes the next sentence or the next pirouette.

Guitemie Maldonado.

Traduit par Julia Pecheur

TEXTE SUR LA PRATIQUE

Tous les jours, sans y prêter attention, nous dessinons sur nos smartphones et manipulons des écrans dont les images planes cherchent à donner une illusion de profondeur.

C'est dans ce contexte que j'élabore des dessins à l'aide d'outils numériques, faits de multiples couches qui jouent avec l'apparente opposition entre surface et profondeur. Les différentes échelles de damiers et de trames noires et blanches avec lesquelles je travaille créent de multiples valeurs de gris. Je reproduis manuellement les trames produites numériquement, expérimentant avec les notions de matière, de relief et de skeuomorphisme (procédé qui consiste, sur un écran digital, à faire apparaître en volume une surface plane).

Travaillant, à l'origine, avec des outils graphiques de visualisation de données, j'ai rapidement compris que j'étais plus intéressé par les formes abstraites produites que par leur contenu.

Mon travail est aussi lié à l'édition, utilisant à la fois le livre comme point de départ ou comme fin, et comme un médium idéal pour travailler de manière collaborative. Le vocabulaire visuel que je développe est fortement inspiré par les bandes dessinées abstraites (par le travail de Yuichi Yokoyama notamment, dans lequel les interjections sont mêlées au travail de dessin) et par la pensée de Jean Arp selon laquelle, dans l'abstraction, le noir et le blanc relèvent de la typographie et du dessin linéaire. J'explore cette idée au stylo ou avec le bout de mes doigts.

Les outils (courbes françaises) que je fabrique moi-même me permettent de parfaire l'illusion que mes dessins manuels auraient été générés numériquement. Je réalise aussi mes encres à partir d'encres propres à différents domaines graphiques (graffiti, calligraphie, impression jet d'encre), obtenant ainsi des noirs profonds, épais, légèrement en relief, qui réfléchissent la lumière, rappelant la lueur des écrans.

À cheval entre l'aléatoire et le programmé, ma pratique du dessin, dans laquelle le geste compte, joue obsessivement avec les transpositions et les répétitions. Mon geste est minimal, inévitablement précis, chaotique (ratures, biffures) ou inspiré par l'environnement numérique (faire glisser, zoomer avec les doigts). Dans tous les cas, je cultive les bugs et tire parti des limites de ces outils pour donner forme à de nouveaux univers formels. J'exploite les ambiguïtés — motifs générés par ordinateur altérés par le travail de reproduction manuelle, trames dessinées auxquelles se superposent de nouveaux motifs lorsqu'elles sont photographiées —, c'est-à-dire, les interférences qui se produisent pendant la transposition de l'écran au papier, de l'immatériel au matériel, et inversement.

Kamil Bouzoubaa-Grivel

TEXT ABOUT MY ART PRACTICE

Without even noticing it, we draw all day with our fingers on our smartphones and manipulate the screen so we can see flat images giving an illusion of depth. In this context, I make digital drawings composed of multiple layers that question the apparent antinomy of surface relating to depth.

Working with graphic grids in black and white, these damier patterns, depending on their size, enable gray values. Then I play with the translation of these techniques to manual drawings, which ensues specifically related questions, such as materiality, relief and 'manual' skeuomorphism (making a flat surface look three-dimensional in a digital environment).

My work is tightly weaved with edition, where making a book can be both a starting point or an end. It is also a medium that is ideal for collaboration.

This visual grammar I am developing is strongly influenced by my interest in abstract comics, particularly Yuichi Yokoyama's works where interjections merge with the images.

Like Hans Arp said, in abstraction, the use of black and white makes it the closest to typography and 'line-making'. I am drawn to this simile, that I explore with a pen or the tip of my finger.

It necessitates creating my own tracing tools (eg French curves) to expand on the ambiguity of manual drawings seeming digitally processed. Making my own mixture of inks from specific productions (graffiti, calligraphy and inkjet print), creates a thick, deep black leaving a small relief when it dries, reflecting light, echoing the glow of a silicate surface.

Experimenting with the random and the programmed, my drawing practice plays with transposing, repeating and obsessing with a work where gesture matters. It can be minimal and extremely precise, disorderly (black-outs and deletions) or digitally-inspired (swipes and pinches). In any of these cases, exploiting the bugs and limits of these tools give potential to explore new formal environments.

It deals with ambiguities between the computer generated patterns and the manual traces left on their reproduction and with the interferences happening during the shift from digital to paper, immaterial to material and vice versa. To the point where documenting my works, intertwines them with a new layer of moiré, where digital and manual clash and merge.

Kamil Bouzoubaa-Grivel

si je vais de 0,25 \cdot up to \cdot $\cap \emptyset x$
un programme à la main
je me promène sur un écran

through the eye of a needle
i walk (a) (b) out
à travers le chas d'une aiguille

je suis FLAT without a goal
now FILLED OUT in 3D form
& je fais un peu ce que je veux

est-ce que je loop?

\oupé

what did the funny line do next?

_Texte écrit par Mia Brion

if: I go from 0,25 \cdot up to \cdot $\cap \emptyset x$
handed a program
i err nicely on a screen

stretching a point in case
i walk (a) (b) out
through the eye of a needle

i'm FLAT without a goal
now FILLED OUT in 3D form
& i kinda do whatever i want

am i looping now?

\oops

what did the funny line do next?

_Text written by Mia Brion