

WABYANKO « jeune créateur » Français

www.Wabyanko.com

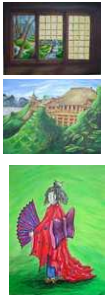
Wabyan@yahoo.fr

Wabyanko pseudo d'un Artiste Français émergent pluridisciplinaire. Ayant débuté par la création de logiciels/jeux pour appareils mobiles (PalmOS, PocketPC, Téléphones...). Son monde imaginaire prend également vie sous forme de peintures (Huile, Acryliques...). Site : www.Wabyanko.com.

- Le dernier projet « **Art in Mobilis** » proche de l'Art conceptuel associe à la fois « Art, cyber-technique et philosophie », il parcourt le monde via Internet et les téléphones mobiles.

- Une galerie virtuelle à découvrir sur le site <http://www.artabus.com/wabyanko>

☞ Pour découvrir plus amplement l'Univers Wabyanko, voici un article de presse Internet (format recomposé) :



Historique:

- 2003: Naissance de l'Univers graphique de Waquarium
- 2004: Création de l'Univers graphique du jeu SushiMiaou
- 2004: Création de Kyototicha
- 2004: Premiers dessins gouaches, aquarelles, paysages style carnets de voyage.
- 2005: Premières réalisations peinture à l'huile et acrylique ([Lire Article de presse](#)).
- 2005 Sept. : Rédaction d'un article pour la presse écrite (SDJournal).
- 2005 Sept. : Naissance d'un projet d'Art conceptuel **Artinmobilis** (cyber Art philosophie !).
- 2005 Déc. : Rédaction d'un article pour la presse écrite (Mobile Developer).
- 2006 Mai : Création de l'Univers du jeu J2QiGoldFish aquarium aux poissons d'or.

« WabyanKo et la création graphique »

(Article, 5 septembre 2005 sur www.pdaCool.com par Christine)

Sous le couvert du *programming style*, il y a chaque fois la singularité d'un regard, d'une pensée, d'un rêve.

Carpe Diem Ryokan réveil



Démon bleu

Tout se tient dans le processus de la création. Le développeur, qui crée des programmes, exploite ce faisant les ressources d'une vie, d'une sensibilité, d'un imaginaire. Ainsi reconduit au fonds existentiel dont tout travail a besoin pour se déployer de façon inventive, le développeur cultive le pouvoir de transcrire, sous le couvert du *programming style*, la singularité d'un regard, d'une pensée, d'un rêve. A ce titre, il se veut, comme tout artiste, sourcier ou sorcier de l'invu.

J'évoquais, il y a peu, dans [WabyanKo rentre du Japon](#), quelques-unes des choses vues, ou rêvées, dont l'imagination de WabyanKo se nourrit, et dont la représentation augure, sans l'expliquer, le déploiement progressif d'un mythe personnel. Ces choses-là, comme dit le poète, **perdraient de leur charme à être expliquées**. Hayao Miyazaki, le Jardin de pierres d'Osaka, le temple Kiyomizudera de Kyoto, Waby le poisson, Ticha, SushiMiaou...



WabyanKo, dans la correspondance citée plus haut, évoque régulièrement ses dessins, ses carnets de voyage. Alternant photographies et dessins, le carnet de voyage rapporté du Japon montre à la fois comment Wabyanko crée le décor d'un programme tel que *Kyototicha*, et en quoi le dessin constitue le moment essentiel de la création.



Cliché : WabyanKo



[Kyomezudera temple Kyoto](#)



[Kyototicha](#)



[Le jeu vidéo Kyototicha](#)

Le dessin précipite, par effet de mouvement tournant, le moment à partir duquel, se saisissant de la réalité, l'imagination imprime à cette dernière la forme, ni tout à fait la même ni tout à fait une autre, qui est celle d'une vision.

Le dessin constitue, en d'autres termes, le moment de la forme, i.e. conformément à la *GestaltTheorie*, le moment à partir duquel **image produite et image perçue sont isomorphes**. Ce qui fait la singularité d'une vision créatrice est sa forme, plus exactement l'invariance de cette dernière, dans le cadre de l'isomorphie induite par le regard de l'artiste.

La vision créatrice est, chez WabyanKo, de type expressionniste ou apparenté. Après une phase d'observation, dédiée à la ciselure du motif central et à l'exploration des valeurs colorées circumvoisines, elle génère une représentation fortement rythmée, faite d'aplats de couleur intense délimités par un cerne noir, façon vitrail, manga, ou graphe. Les formes sont tourmentées, parfois anguleuses ou acérées. Le climat général demeure ambigu : l'humour, omniprésent, la poésie, reflet de la tendresse du monde, recouvrent, semble-t-il, un fonds d'angoisse, d'où un sentiment de menace latente.



[Perroquet brésilien](#)



[Requin bleu et poisson orange](#)



[Kyototicha](#)
(Détail)

De quelle menace s'agit-il ?

De façon explicite, WabyanKo invoque la pollution, la malbouffe, et, plus généralement, l'entropie. Il n'en dit pas plus.

Certains détails de l'oeuvre graphique révèlent l'étrangeté d'un monde - le nôtre - dans lequel, si l'on regarde bien, la fleur tourne vers nous le visage du singe, tandis que l'escargot porte des lunettes en 3D.

Ce traitement sarcastique de l'invu suppose quelque perplexité quant au fondement assigné par le biologiste à la différence des règnes. La dérision ne cible ni la fleur, ni l'escargot, ni le perroquet, ni le requin, ni le singe ; ni les grands bois, ni les cieus noirs ; mais l'autre de ces derniers - l'humain - dont l'absence même est signe.



[Etretat paysage](#)

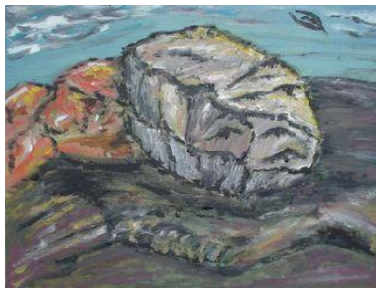


[Etretat soirée](#)



[Etretat dragon](#)

L'artiste est là, face au monde. Il se laisse traverser par les émotions de l'instant. Il s'applique à fixer de tels instants. Peu importe en l'occurrence le sujet, ou, comme disent les peintres du XIXe siècle, le *motif*. Ce qui compte ici, c'est la vérité de l'expression, i. e., contrairement au postulat dont se réclame la pensée rationnelle et scientifique, la singularité de la vision. La vérité, chaque fois unique, s'incarne dans une âme, un regard, un corps. La vérité de l'«à présent», par où quelque chose - une pierre - tourne mystérieusement vers cette âme, ce regard, ce corps, son visage jusqu'alors invu.



[Atlas Rock](#)

Je parlais plus haut d'expressionnisme. On touche, avec *Atlas rock*, aux rivages de l'expressionnisme abstrait.

La création graphique est une aventure humaine complexe. Elle exige à la fois de l'artiste qu'il se livre tout entier aux sensations du monde et qu'il requière au profond de soi les ressources phantasmatiques dont il a besoin pour imprimer aux dites sensations le sceau, i. e. la forme de l'Unique. Elle exige, autrement dit, de l'artiste que, conformément à l'injonction des Grecs, il devienne qui il est : le monde et/ou sa représentation.

WabyanKo se trouve désormais à la croisée des chemins, comme en témoigne le petit historique qui accompagne la publication de ses réalisations graphiques les plus récentes, dans le cadre de la galerie virtuelle www.Artabus.com

- 2003 : Naissance de l'Univers graphique de Waquarium
- 2004 : Création de l'Univers graphique du jeu SushiMiaou
- 2004 : Création de Kyototicha
- 2004 : Premiers dessins gouaches, aquarelles, paysages style carnets de voyage.
- 2005 : Premières réalisations peinture à l'huile.



[Forêt et cristal](#)

Induisant la naissance d'un univers graphique très personnel, la création de programmes tels que *Waquarium*, *SushiMiaou*, *Kyototicha*, déplace le centre de gravité du *programming concept* du côté de l'art. Le phénomène illustre une propriété de la création programmatique que l'on oublie trop souvent : la dite création a pour fondement ou raison le besoin d'expression, lequel engage, dans le secret de l'intime, l'existence toute entière du créateur.