

ATELIER – AXES DE TRAVAIL

Liens entre Arts Plastiques et Cinéma, Animation, Image de synthèse, Jeu vidéo

Notre groupe de travail, composé de douze enseignants d'arts plastiques, a tout d'abord drainé des mots, groupements de mots et artistes qui pouvaient relier ou évoquer les quatre éléments de l'intitulé en vue d'édifier des pistes de réflexion :

- Lien avec la culture populaire
- Musée de l'art ludique
- Lycéens au cinéma
- Plasticiens / jeux vidéo

➤ Puis c'est avec la référence de **Philippe Parreno** que les échanges se sont nourris :

En effet, ce dernier produit des œuvres protéiformes parfois éphémères qui remettent en question le **format d'exposition** et la **nature des images**. Son travail s'axe majoritairement sur le passage de la **réalité** à la **fiction** ainsi que sur l'**exposition** elle-même conçue comme médium et **espace de fiction**.

➤ Un débat s'est ouvert sur **ces notions** et ces questionnements autour de la nature d'une image, de ses composantes physiques, matérielles et immatérielles, de sa nature fixe ou mobile, de sa projection, de sa mise en espace, de sa présentation, de son interaction (spectateur et inter-image) et de sa réception.



Le jeu vidéo est alors entré dans nos échanges à travers les œuvres et travaux d'artistes qui s'emparent de **ses codes**. Comme **Martin Lechevallier** est son œuvre **Vigilance 1.0** – vous pouvez observer sa démarche à travers les liens suivants :

<https://www.martinlechevallier.net/>

<https://www.martinlechevallier.net/vigilance.html>



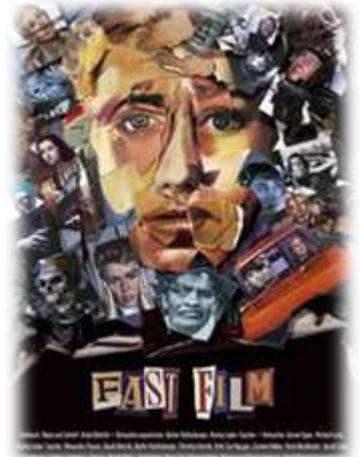
➤ **Le jeu vidéo** et ses caractéristiques de support programmé permettent aux artistes de questionner différentes notions, ici sociale. La vidéo, l'installation ou le processus de création du jeu mettent en « jeu » le spectateur/acteur/public dans une interaction prédéfinie. Nous pouvons extraire la problématique du jeu et de l'anti-jeu. **JOABILITÉ** : Tendance plasticienne du jeu « *Ceci n'est pas un jeu* » Bx Arts de Poitier ; « *Suicide solution* » : Storm Swords.

- Puis le **cinéma** a fait son entrée dans nos échanges avec le court métrage expérimental **Fast Film** de l'autrichien **Virgil Widrich**.



Pour réaliser cette œuvre l'artiste a découpé des bandes de films et a créé de nouvelles images cinématographiques. Cela nous a permis d'aborder la **matérialité de l'image** dans son processus de création, à des fins d'immobilité, de mise en mouvement dans sa présentation, de narration et de construction/déconstruction du plan.

- L'image analogique captée ≠ Jeu vidéo 3D interactif ?



- Et... et arrivée **l'image de synthèse** qui a offert un grand nombre de questionnements, tant et si bien qu'elle aurait pu être écartée de nos objectifs réflexifs. La difficulté majeure a été de définir l'image de synthèse :

Image artificielle qui peut être soumise à une animation ou non, que l'on crée par procédés optiques, informatiques ou électroniques. C'est donc une image virtuelle créée à partir d'un ordinateur.



Elle questionne à la fois l'emprunt dans sa figuration et sa construction, son support immatériel, sa destinée, sa réception et son rôle (très sollicité dans le jeu vidéo). En fait, sa transversalité et son aspect virtuel nous a désarçonné ... mais pas longtemps !

- ✓ **Comment s'écrit-elle ?**
- ✓ L'image de synthèse est-elle un médium ?
- ✓ Est-ce un genre ? Rentre-t-elle dans notre réflexion ?
- ✓ A-t-elle une « logique » à part ?
- ✓ Elle est la composante de Jeu Vidéo, de l'animation ...

- **L'animation** : travail de groupe / Photographie / Objet / dessin

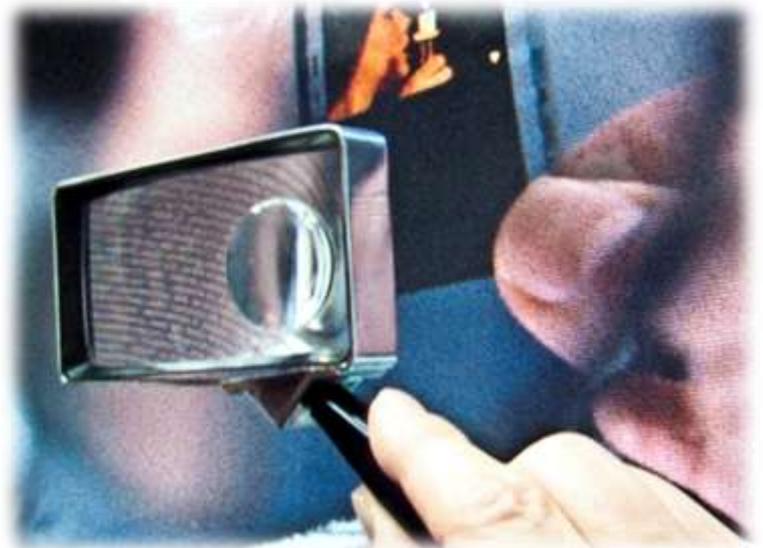
L'ensemble de nos propos convergeait vers un rassemblement de notions. Nous avons tenté de nous appuyer dessus plutôt que d'étayer chaque thème. Mais il était important de ne pas toujours aborder les thèmes à travers un oeil exclusivement plasticien pour comprendre et définir les attendus.

Une question centrale a jailli : Comment l'artiste nourri (apporte) ou emprunte au Cinéma, à l'Animation, à l'Image de synthèse et au Jeu vidéo ?



Quelques noms d'artistes sont apparus : **Steve McQueen, Peter Greenaway, Andreï Tarkovski ...**

Nous avons opéré un rapprochement avec l'art pictural, puis avec l'histoire du cinéma de **Jean-Luc Godard**, mais aussi **Ronde de nuit** de **Jean-Claude Missiaen** et bien sur **Eric Rondepierre**.



(Avec cette série **Eric Rondepierre** rompt avec sa démarche de prélèvements et de « reprises de vue ».

Il compose lui-même ses images et utilise l'outil numérique. Les photos sont composées avec le corps d'un roman de l'artiste (« **Dormeurs** » : une fiction de 156 000 signes) qui sert à la pixellisation de l'image et que l'on découvre lorsque l'on s'avance vers l'œuvre. Chacune des onze photographies comprend le livre en entier et se nomme « *livre* ».)

Mais aussi une référence au **cinéma soviétique** repensé dans des installations vidéo qui reprennent les grands procédés techniques de montage caractéristiques du cinéma soviétique.

Egalement l'évolution, provoquée, **du statut et du regard des institutions** sur les nouveaux médiums artistiques... empruntés et renouvelés.

Ceci apporte la création des Tiers lieux qui croisent des pratiques multiples comme la Gaité Lyrique.

Pistes de questionnement

- L'unicité de l'œuvre.
- Permettre aux élèves d'aborder un genre pour ce qu'il est.
- Comment l'un de ces genres va irriguer le champ des Arts Plastiques.
- Quel rapport au spectateur ?
- Quel rapport au temps ?

#Notions

- Est-ce qu'en entrant par notions et en croisant les références on peut nourrir le champ des arts plastiques ?
- Qu'est-ce qui fait qu'un plasticien s'intéresse à un domaine et inversement ?

SPECTATEUR : Jeux vidéos = Interactivité

ESPACE : Bill Viola = Un des premier à faire entrer le cinéma dans les musées

SUPPORT : Ecriture de l'image

MATÉRIALITÉ : Virgil Wirdich ; Les jeux vidéo de Cory Arcangel, il n'y a plus de décor, cela devient un film. Il trafic les cartouchiers.

RÉALITÉ : *K-danse* = Cette compagnie développe une écriture chorégraphique contemporaine basée sur une constante dialectique entre le corps vivant (réel/véçu) et le corps visuel (donné à voir ou virtuel). > *Danse et toile* – 2002 ; Question de l'hybridation. ➡

SCÉNARISTAION : Jeu vidéo « *Désert bus* » conduire dans un désert sans fin) ; « *The Stanley Parable* » fiction interactive de Davey Wreden ; « *The beginner's guide* » est une mise en abime du créateur de jeux vidéo Davey Wreden.



#Entrées.du.programme

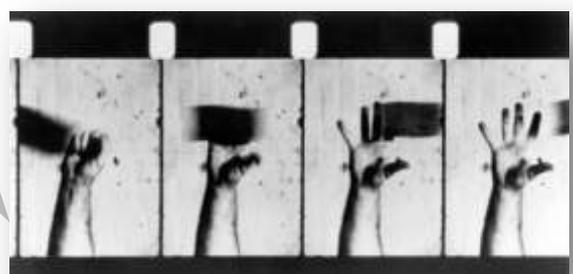
Figuration – Non figuration :

- *In finish Swan*
- Nicholas Clark et Jenova Chen : *Flow* – Jeu vidéo
- Francis Richter
- Alain Fleischer : Les Hommes dans les draps ➡



La matière – les matériaux et la matérialité

- Tatiana Vilela Dos Santos : Installations interactives
- Richard Serra : *Hand Catching Lead* – 1968 ➡

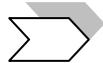


- Jan Svankmajer 
- Michel Gondry
- Akira Kurosawa : Rêves 1990



Monstration – Diffusion de l'œuvre

- Paul Smith
- « l'Atelier des lumières »
- Doug Aitken
- Boris Achour : *Des jeux dont j'ignore les règles* – 56^e Biennale de Venise



#Pour finir

Ces entrées et références font ressortir que la **co-création** et la **création individuelle** sont également à questionner.

Tant pour la **PRODUCTION** que pour la **CRÉATION** et la notion d'**AUTEUR** à travers la convocation des **SAVOIRS-FAIRE**.

Et... il ne faut pas perdre de vue la POROSITÉ.

LIENS ENTRE ARTS PLASTIQUES ET ARCHITECTURE, PAYSAGE, DESIGN D'ESPACE ET OBJET

ARCHITECTURE

ESPACE

OBJET

LIEN ARCHITECTURE SCULPTURE
ARCHITECTURE ORGANIQUE
ARCHITECTURE VERNACULAIRE
LA QUESTION DU MODULE

RELATION CORPS ESPACE
LIMITE/BORDURE/INFINI
REPRÉSENTATION DE L'ESPACE

INTERROGER LA FONCTION
FONCTION DE L'OBJET ET DÉTOURNEMENT
FRONTIÈRE ENTRE DESIGN ET ART

DÉTOURNER/DEPLACER

INVESTIR/PARCOURIR/REPRESENTER

SOUSTRaire/ASSEMBLER/OPPOSER

Frank Gehry
James Turrell
Kawamata
Bauhaus
Modulor
Jean Nouvel

Dan Graham
Minimalisme Carl André
Absalon
De Stijl / Bauhaus
Le Corbusier
Gilles Clément

Stark
Sophie Taeuber Arp
Jean Arp
Bauhaus
Xavier Veilhan, Merett Oppenheim, Duchamp,
Maccarthy ,Wim Delvoye
Bernard Tschumi, Olivier Mourgue,
Andrée Putman

- PHOTOGRAPHER DES ESPACES ET IMAGINER DES SITUATIONS À PARTIR DE CES ESPACES
- RÉALISER, PERTURBER OU CARTOGRAPHIER DES PARCOURS
- REPERER, INTERVENIR, INVESTIR, SE DEPLACER
- DÉPLACER, MODIFIER OU DETOURNER DES OBJETS POUR AGIR SUR LEUR FONCTION
- CORPS, PHOTOS, VIDEOS, APPROPRIATION DE L'ESPACE

**Définir des notions spécifiques, du vocabulaire (espace, échelle, volume, plan, maquette, prototype, plein/vide)
Marquer le rapport au corps comme essentiel et ses relations à l'espace, à l'architecture, au paysage et à l'objet
Instaurer un dialogue interculturel entre arts plastiques, architecture et design
Lumière. temps. mouvement. transparence**

Champ des questionnements artistiques interdisciplinaires, enseignements de spécialité première :

Liens entre arts plastiques et théâtre, danse, musique.

Remarques :

- En enseignement optionnel Seconde

Les Articulations et les liens avec d'autres champs artistiques sont mentionnés dans les questionnements à déduire du champ des questionnements plastiques. Le terme employé est *On veillera à proposer des liens*

- En enseignement optionnel Première

Une erreur s'est glissée ? puisque « Liens entre arts plastiques et théâtre, danse, musique » n'est pas mentionné on retrouve deux fois « Liens arts plastiques et cinéma, animation, image de synthèse, jeu vidéo ».

Partis pris de la démarche de réflexion du groupe : programme de l'enseignement de spécialité en classe de première.

Rappel du programme « (...)le professeur peut ponctuellement et avec mesure, les articuler avec d'autres questionnements du programme ou les travailler spécifiquement. Le cas échéant, et sans perdre de vue la formation en arts plastiques ils fournissent un levier pour individualisation du parcours de certains élèves.(...) »

Références artistiques : Comment les arts plastiques et le théâtre, la danse, la musique se nourrissent de leurs dialogues ou porosités, s'hybrident dans les pratiques contemporaines ?.



Les Ballets Russes 1907



Le mouvement DADA,
Cabaret Voltaire



Le Bauhaus



Paul Klee - Town Castle
(1932)



Black Mountain College



Nicolas Schöffer / 1973, « l'opéra
luminodynamique cybernétique »
Kyldex 1, chorégraphie d'Alwin
Nikolaï et musique de Pierre Henry.



la Merce Cunningham Dance
Company : Merce Cunningham,
Robert Rauschenberg, Jasper Johns,
John Cage ; David Tudor



Nicolas Schöffer / Tania
Bari et Marie-Claire Carrié
du ballet de Maurice
Béjart, dansant avec CISP 1
sur la tôle de la Cité
radiante, Marseille août
1956.



Anna Halprin *Parades and
Changes*



Judson Dance Theater -Yvonne
Rainer et Trisha Brown

**Anne Imhof ; Paul Maheké ; Jérôme Bel ; Boris Charmatz ;
Babette Mangolte ; Yann Favre ; Decouflé ; Clément
Cogitore ; J.Nadj et Borcello ; Pina Bausch ; Carolin
Carlson et Aubry ; La danse buto (sankai juku) ; Johann le
Guillerm ; Steven Cohen ; Tino Ségal ; Lino Hellings ;
Rosemarie Castoro ; Hilka Nordhausen, , Carolee
Schneemann ; Mathew Barney ; Willi Dorner ; Bruce
Nauman ; Erwin Wurm...
Festival Performance Day – La ferme du Buisson, Scène
nationale de Marne-la-Vallée**



Luigi **Russolo**, Intonarumoris, 1913



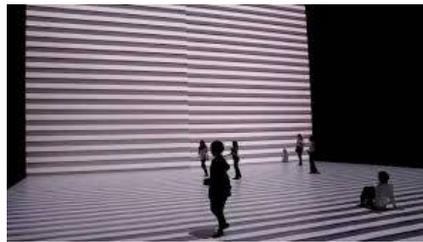
La Monte young



Christian Marclay



Opéra *Tristan und Isolde*, Peter Sellars et Bill Viola



Ryoji Ikeda

**Raoul hausmann ; Kurt schwitter ; Samy Engramer ; Pipilotirist ;
Le Studio Venezia de Xavier Veilhan ; Malachi Farrell**

Exposition Sons & Lumières, Une histoire du son dans l'art du XXe siècle Beaubourg, 2005



"Sur le concept du visage du fils de Dieu" par **Romeo Castellucci** 2011



Figure sillonne l'univers de Francis Bacon, par le metteur en scène Lukas Hemleb avec **Denis Lavan**



la troupe de théâtre **Ludovica Rambelli** Teatro reproduit des créations du peintre **Le Caravage** en se mettant en scène à la manière



Bartabas

Pierrick Sorin ; Christian Boltanski...

Situations pédagogiques :

I – Champs des questionnements plasticiens

A/ domaines de l'investigation et de la mise en œuvre des langages et des pratiques plastiques

1- La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques.

Questionnements : L'artiste dessinant :

- dessiner comme un pied
- dessiner avec le corps sans outils
- dessiner avec le corps et une contrainte de temps
- performer / garder des traces Hilka Nordhausen, Hambourg, années 70 ; Carolee Schneemann ; Anne Teresa Keersmaecker et Thierry de Mey *top shot*
- rejouer : dispositif un espace précis un élève doit choisir un outil créer un geste qui sera reproduit par un autre élève

Questionnements : représentation du corps et de l'espace :

- Faire dessiner d'après des chorégraphies
- Je suis en retard, je me dépêche en une image fixe

2 - La figuration et l'image, la non-figuration.

Questionnements : Passage à la non-figuration

- Transposition plastique musique et peinture. La synesthésie, la correspondance entre les arts.

(...)

C – Domaines de la présentation des pratiques, des productions plastiques et de la réception du fait artistique

1 - La présentation de l'oeuvre.

Questionnements : sollicitation(s) du spectateur #miseenespace #miseenscène

- Concevoir une installation qui contraint/incite/oriente/interdit la participation du spectateur [notamment William Forsythe (1949-), *Nowhere and everywhere at the same time*, N0 2, du 24 août au 08 septembre 2013, Folkwang Museum - Essen et Susanna Fritscher (1960-), *Nur mit Luft, mit Licht un mit Zeit (De l'air, de la lumière et du temps)*, du 23 juin au 8 octobre 2017, patio du musée d'Arts de Nantes].

II – Champ des questionnements artistiques interdisciplinaires

(...)

C – Liens entre les arts plastiques et théâtre, danse, musique.

Questionnements : Théâtralisation de l'oeuvre et du processus de création.

- Créer des « paysages sonores »
- Socle qui devient une scène
- Dans un espace défini : un mètre carré comme contrainte en lien avec un mot tiré au sort. Matthew Barney, *Drawing Constraints*
- Enceinte = Black cube
- Sortir de la salle de classe, pour travailler avec le corps (légèreté et lourdeur)