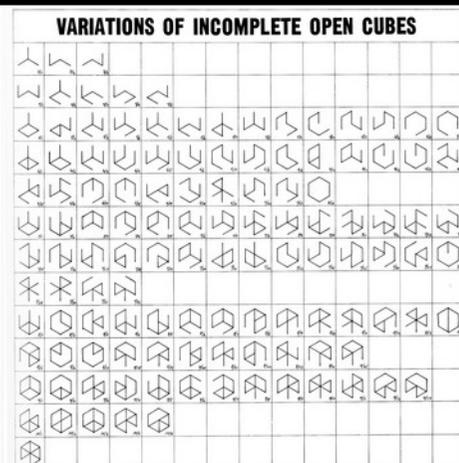
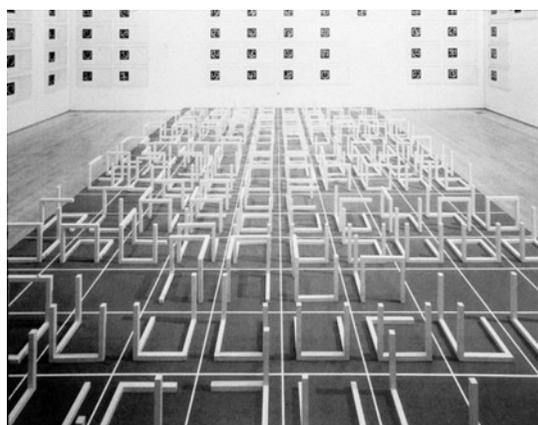


Bilans climatiques

Monstration et diffusion

Expérimentations autour des notions de programme et de protocole

- protocoles pour générer des dessins avant l'ère du numérique



Sol LeWitt's "Variations of Incomplete Open Cubes" (1974)

Les dessins muraux constituent la pratique la plus emblématique de l'œuvre de LeWitt (que l'artiste débute en 1968, à l'âge de 40 ans), son œuvre inclut également des pièces en trois dimensions (nommées "structures"), d'innombrables dessins sur papier, des séries photographiques, des œuvres graphiques et des livres d'artiste. Il utilise ces différents mediums comme autant d'outils pour explorer ses processus mentaux.

Ses sculptures, qu'il nomme structures, sont réalisées autour du module « cube » qui va se déployer dans l'espace sous une forme sérielle pour créer une nouvelle Esthétique.

Les Wall Drawings sont des dessins réalisés sur les murs. Autour d'un protocole clairement formalisé, les Wall Drawings peuvent ainsi être réalisés à partir du respect scrupuleux des indications de l'artiste.

Le premier Wall Drawing a été réalisé en octobre 1968.

« Des idées seules peuvent être des œuvres d'art ; elles appartiennent à une chaîne de développement qui peut éventuellement trouver une forme. »

L'art conceptuel, dont il est l'une des figures majeures, est théorisé ainsi par l'artiste dans « Sentences on Conceptual Art » : « Les artistes conceptuels sont mystiques plus que rationalistes. Ils aboutissent à des conclusions que la logique n'atteint pas. »

Les premiers dessins muraux sont fondés sur des systèmes géométriques rigoureux aux règles constantes. « Voici des lignes sur le mur. Une ligne n'est qu'elle-même, elle ne signifie rien qu'une ligne. »

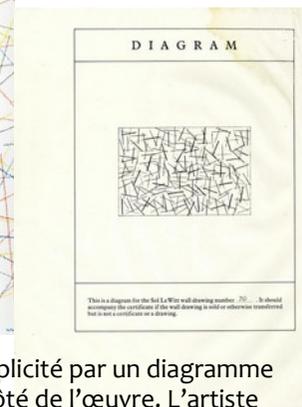
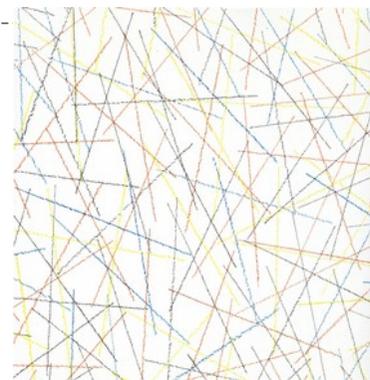


Wall Drawing #2
Drawing Series II(A)
(24 dessins). Crayon à mine noire
Première réalisation : Tony Day, Guy Dill, Jim Ganzer, Michael Maglich, Jerry Kamitaki, Sol LeWitt
Première installation : Ace Gallery, Los Angeles, novembre 1968
Musée d'art contemporain Bordeaux

Vue d'installation au Centre Pompidou-Metz, 2012

Wall Drawing #48 1970 (détail)

Dans quatre carrés adjacents de chacun 48 x 48 pouces (120cm), quatre dessinateurs employés à quatre dollars de l'heure pour quatre heures par jour durant quatre jours tracent des lignes droites de quatre pouces (10 cm) de long au hasard, en utilisant des crayons de quatre couleurs différentes. Chaque dessinateur utilise la même couleur durant la période de quatre jours, en travaillant chaque jour sur un carré différent.



Ce système est explicité par un diagramme inscrit au mur, à côté de l'œuvre. L'artiste était soucieux de donner les clefs de lecture de ses œuvres au public.

Lors d'exposition, grâce au protocole écrit et au diagramme dessiné, l'artiste **délègue** la réalisation de son œuvre à d'autres dessinateurs ou spécialistes du monde de l'art.

Peu à peu, les principes d'élaboration des Wall Drawings s'ouvrent à de nouveaux paramètres (composants plastiques)



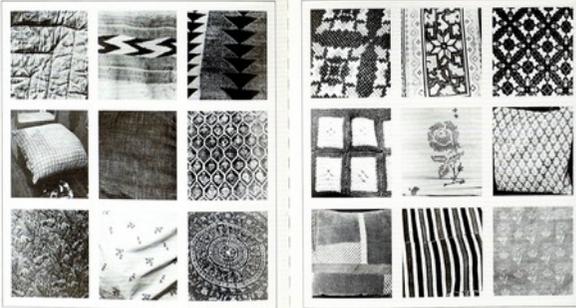
Wall Drawing #340, juillet 1980



Wall Drawing #766, septembre 1994

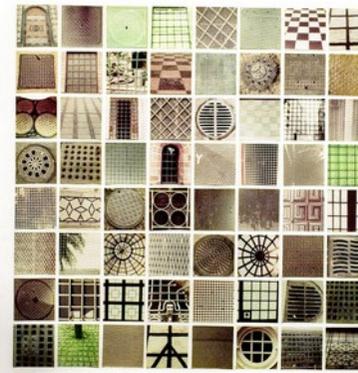


Wall Drawing #879
Loopy Doopy (black and white)
Septembre 1998



Au sein de ses collages, la grille présente une logique implacable d'instruments de contrôle (le système et la série), qu'il pousse jusqu'à son paroxysme. A son extrême, l'ordre devient désordre. La méthode répétitive lui permet de sortir de l'impasse de l'art minimal (la forme n'est qu'un moyen, et non une fin en soi), au service du processus de pensée.

- des éléments énumérés de manière logique (œuvres sérielles)



Sol LeWitt, Grid of Grids 1976
LeWitt Coll., Chester Connecticut

A partir de 1962, SLW développe des récits géométriques sériels. L'objectif visé : se libérer du jugement de goût, des dérives narcissiques de l'ego (contre l'expressionnisme abstrait)



Sol LeWitt
Autobiography New York,
Multiples, Inc. Boston,
Lois and Michael K. Torf, 1980

Du carré au cube, modules de ses systèmes « utilisés comme des outils grammaticaux ». Permet de se dispenser d'inventer d'autres formes, et réservent ainsi leur usage à l'invention.

L'ŒUVRE PROGRAMMÉE

- générer des images numériques en collaboration

Le Générateur poïétique est une œuvre d'art télématique, précurseur de nombreux jeux et réseaux sociaux sur Internet, imaginée par **Olivier Auber** en 1986 et développée en tant qu'œuvre d'art libre depuis 1987.

Le jeu défini par Le Générateur poïétique se déroule à l'intérieur d'une matrice à deux dimensions comme les jeux de tabliers et son principe s'inspire de celui du jeu de la vie et des cadavres exquis des surréalistes, mais il s'écarte néanmoins de ces modèles sur plusieurs points



Règle du jeu du « générateur poïétique »

Chaque participant peut dessiner à l'aide d'une palette graphique simple sur une image d'une taille limitée à 20 x 20 pixels, qui restreint la possibilité de réaliser, seul, un signe véritablement figuratif. L'image globale se forme en continu "en colimaçon" : le dessin du premier participant occupe d'abord la totalité de l'espace puis ceux des nouveaux arrivants viennent se juxtaposer en s'enroulant autour. Si un participant abandonne la partie, son signe disparaît aussitôt et sa position reste vide jusqu'à ce qu'un autre vienne l'occuper. Un zoom avant ou arrière sur l'image constituée de tous les signes juxtaposés la rend en permanence visible par tous, dans sa globalité.

4. Montrer, diffuser un projet collaboratif

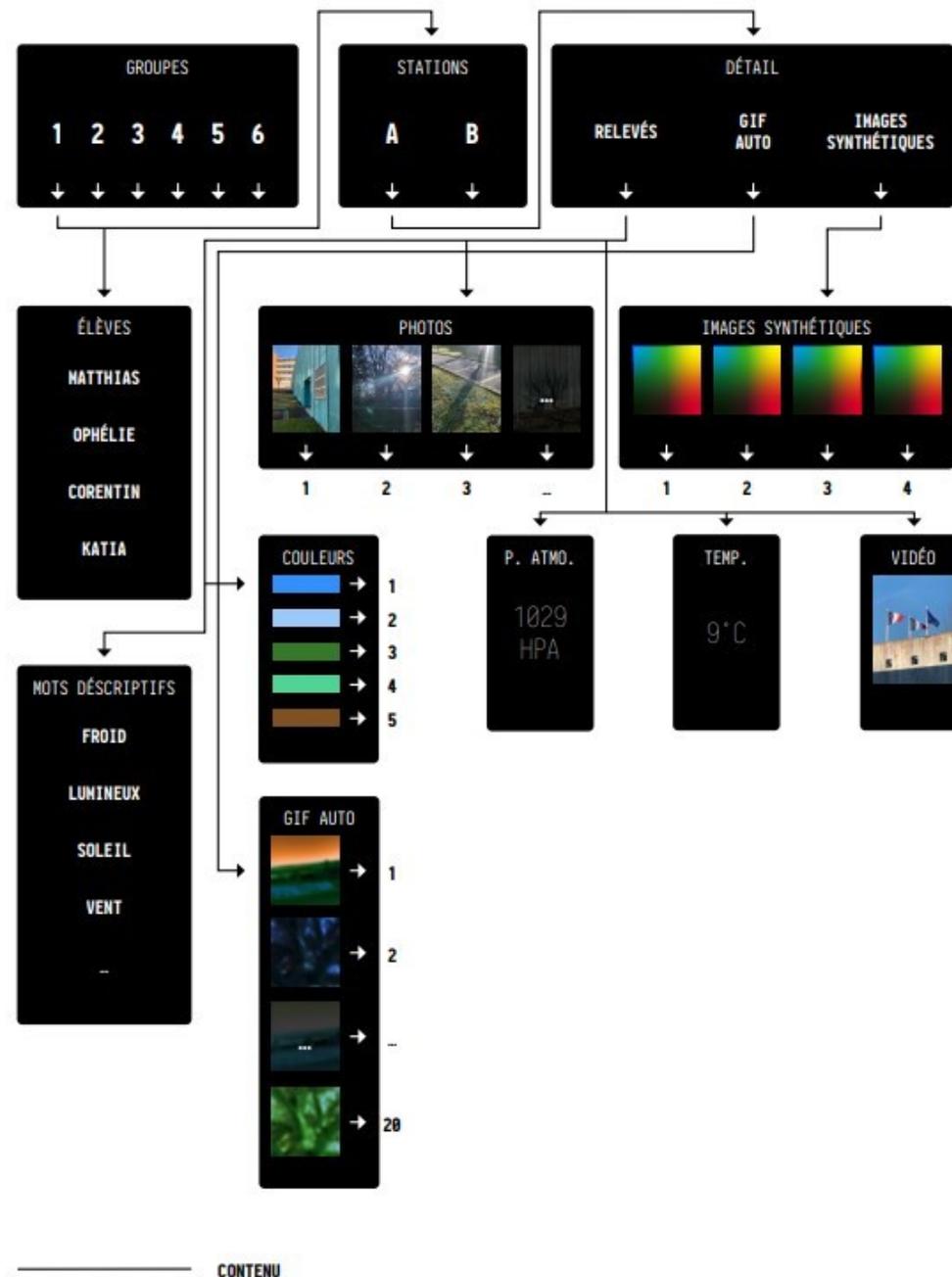
4. Présentation et diffusion pensée par les plasticiens selon les protocoles de Gauthier P à destination de la cité scolaire :

- une exposition
- impression (sérigraphie ?) d'un dépliant pour présenter les images réalisées en collaboration
- une plateforme numérique

les images collectées sont une nouvelle fois remises en jeu selon des protocoles imaginés par Gauthier Plaetevoet et Meth.o.tapes. Durant 2 jours d'atelier des fragments sont prélevés et recomposés dans des grilles d'ambiance. Ces agencements sont pensés à partir de mots écrits et définis par chaque groupe. Sont à produire durant le workshop :

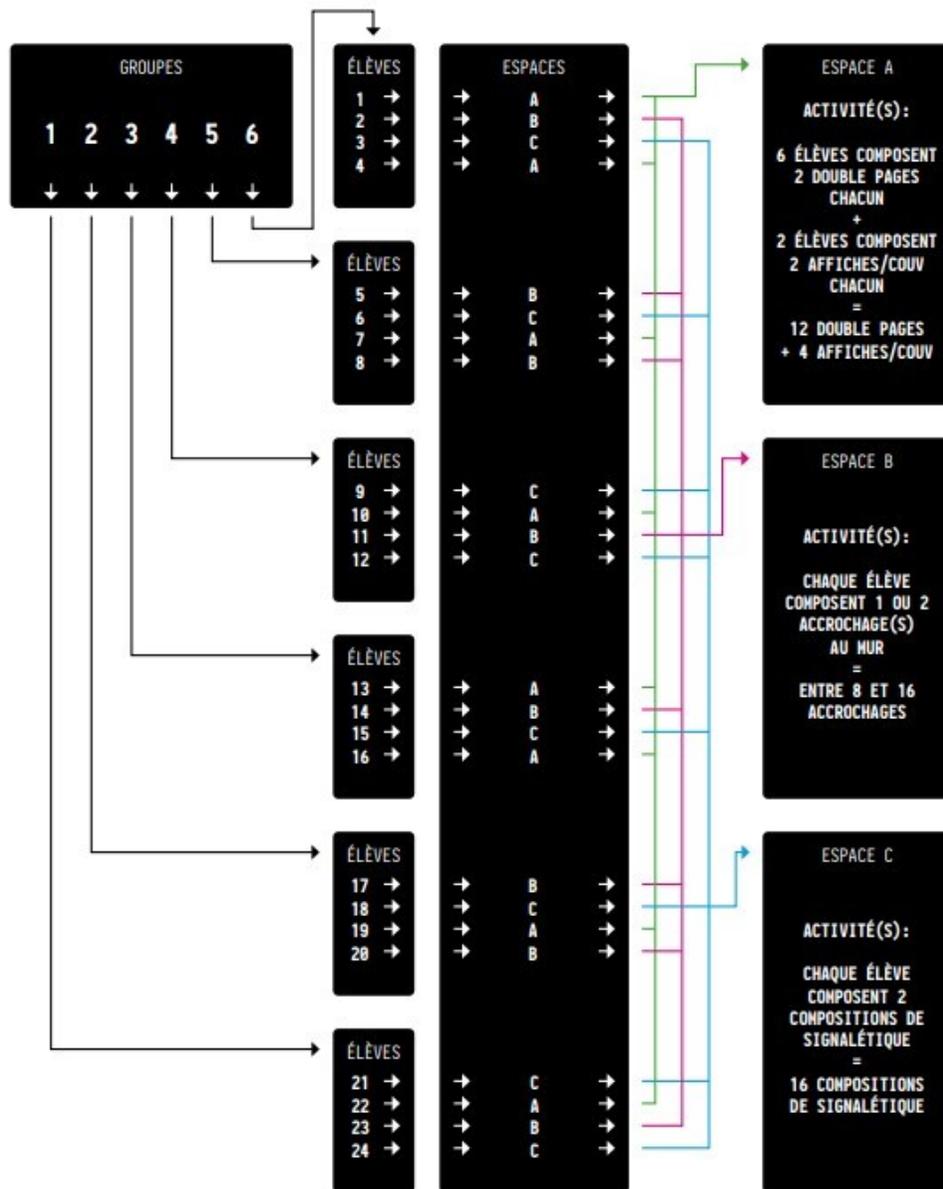
- un catalogue, inventaire + couverture/affiche
- un accrochage dans la salle d'exposition
- une signalétique apposée sur drapeaux

De leur côté, les informaticiens finalisent les images GIF générées par leur programme.



SIMULATION DU DÉTAIL D'UNE STATION

Le schéma représentant le détail du contenu et des éléments relatifs à une station d'un groupe. Ici, exemple de l'exercice pour la station A du groupe 1.



ESPACES DE TRAVAIL
 L. Schéma représentant les règles de repartition des élèves au sein des 3 espaces de travail ainsi que les activités et le résultat de chaque espace.

1 → PROTOCOLE À SUIVRE PAR LES ÉLÈVES D'ARTS PLASTIQUES DU 06/04 AU 08/04

1.0 → INTRODUCTION

L. Les 24 élèves seront séparés en 3 espaces de travail de 8. Pour la répartition des élèves dans ces 3 espaces, nous reprenons les groupes formés lors de la première phase de relevés. Au sein de chaque groupe, 1 élève ira dans un espace de travail, 1 autre élève ira dans un espace différent et les 2 derniers élèves iront ensemble dans un troisième espace. Nous changerons ce dernier à chaque répartition de groupe afin de garantir un bon déploiement des élèves. Par exemple: Dans le groupe 1, 2 élèves iront dans l'espace de travail A alors que dans le groupe 2, 2 élèves iront dans l'espace de travail B (cf. schéma ci-contre).

L'idée globale est de faire travailler les élèves depuis les mots descriptifs établis pour chaque station. Chaque élève choisira un mot de chaque station de son groupe de relevés. À travers ces deux mots et les exercices à réaliser au sein de l'espace de travail au sein duquel l'élève se trouve, résulteront les double pages d'un codex/catalogue d'expo, des affiches/couvertures du codex, des accrochages dans la salle d'exposition, des compositions de signalétique (carrés de tissu tamponnés et accrochés dans l'enceinte du lycée ainsi que dans la salle d'expo).

1.1 → PRÉPARATION → 06/04 → 9H00 À 12H00

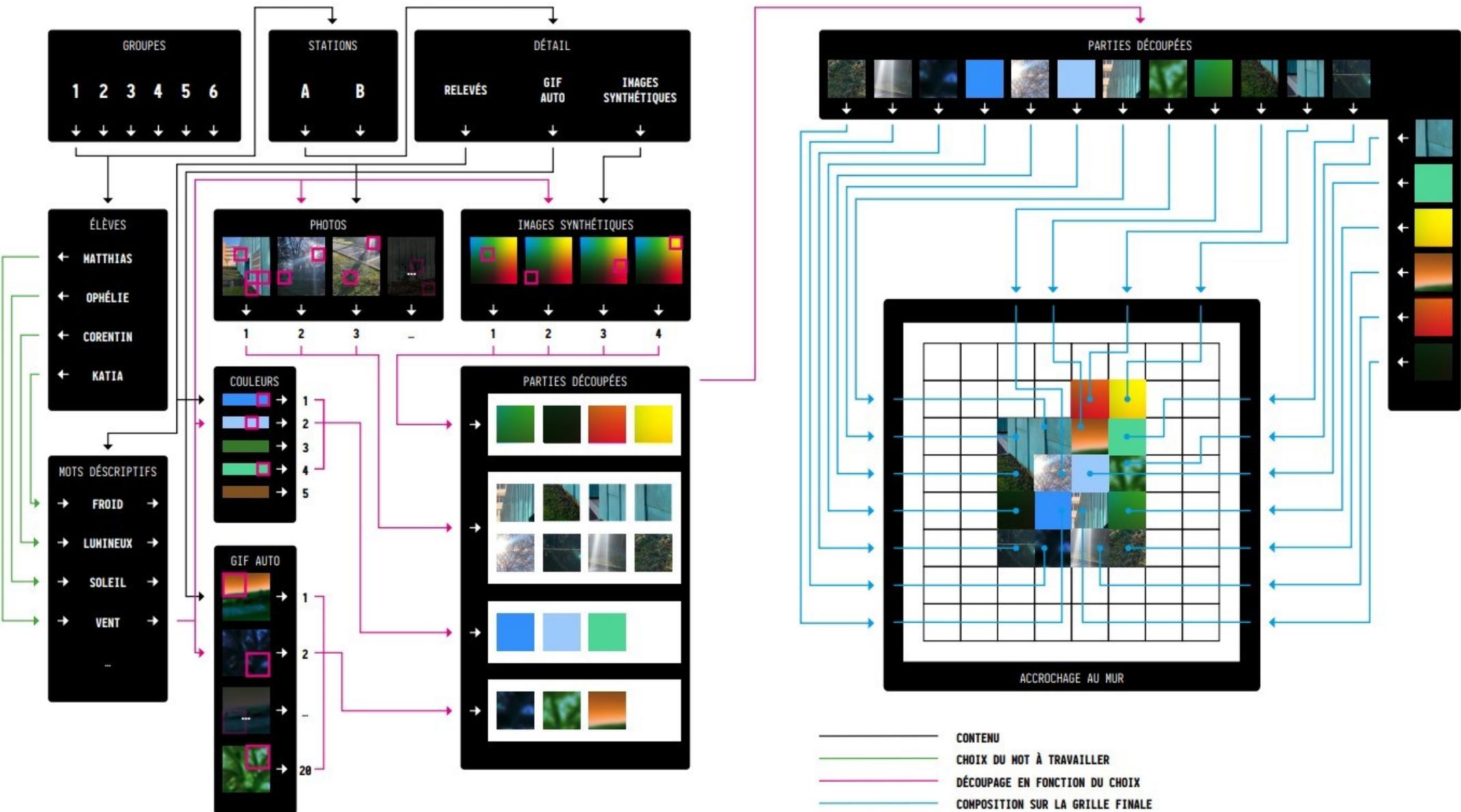
L. Gauthier et Markus préparent les 3 espaces de travail.

L'espace pour les double pages et affiches/couvertures du catalogue se trouvera dans la moitié de la salle d'arts plastiques. Gauthier et Markus positionneront les tables, les outils ainsi que les éléments que les élèves utiliseront pour leurs mises en pages. Ils installeront aussi un fil tendu pour y accrocher les compositions.

L'espace pour les accrochages se trouvera dans la salle d'exposition à côté de la salle d'arts plastiques. Gauthier et Markus délimiteront les 8 espaces d'accrochage sur les murs et positionneront les outils ainsi que les éléments que les élèves utiliseront pour leurs accrochages.

L'espace pour la signalétique se trouvera dans la deuxième moitié de la salle d'arts plastiques. Gauthier et Markus positionneront les tables, les outils ainsi que les éléments que les élèves utiliseront pour leurs mises en pages. Ils installeront aussi un fil tendu pour y accrocher les compositions.

Composition d'accrochage d'images pensé par Gauthier Plaetevoet



SIMULATION D'UNE COMPOSITION D'ACCROCHAGE
 1. Schéma représentant les règles de composition d'un accrochage au mur dans la salle d'exposition. Ici, exemple de l'exercice par un élève du groupe 1 sur un des mots de la station A.

Matériel pour les 2 premiers ateliers :

- impressions images de la plateforme de relevés + image synthétique abstraite + GIF généré par programme informatique, surmontés d'une grille
- outils découpe
- pâte à fixe

« Nous avons 64 images de format carré après avoir dessiner sur les murs des grilles de 8 x 8 carrés. Ces images sont le résultat de « bilans climatiques » ainsi que de GIF produit auparavant par Gauthier P. et palettes de couleurs. Après avoir fait plusieurs dispositions, choisir dans quel ordre on allait accrocher au mur. C'est un travail de collage. »
Shayniese



Karen C Groupe 2
- Mot : Humide
Recherches composition



Acrochage final



Dana st1 et 2 groupe 4
- Mot : frisson
Recherches composition



Acrochage final



Lujain, Groupe 2
- Mot : Calme
Recherches composition



Acrochage final



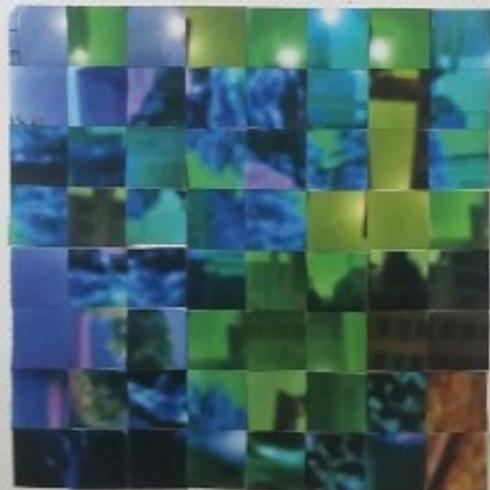
111



111



111



111



111



111

orageux
fatigué

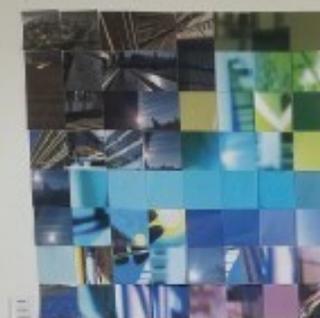
ensoleillé
humide

calme
mélodieux



orageux
fatigué

ensoleillé
humide



harmonieux
matinal



frisson
con fus

« Gauthier nous a donné un protocole à suivre. Nous avons fait 2 grilles de 64 carrés. Le jeudi, nous avons piocher 2 mots en rapport avec les photos prises en février. Le matin, nous devons choisir des images ou des couleurs pour composer une grille. Avec le mot « frisson », j'ai utilisé des images floutées. Cela pourrait s'apparenter à de la mosaïque, mais c'est une installation. »

Dana

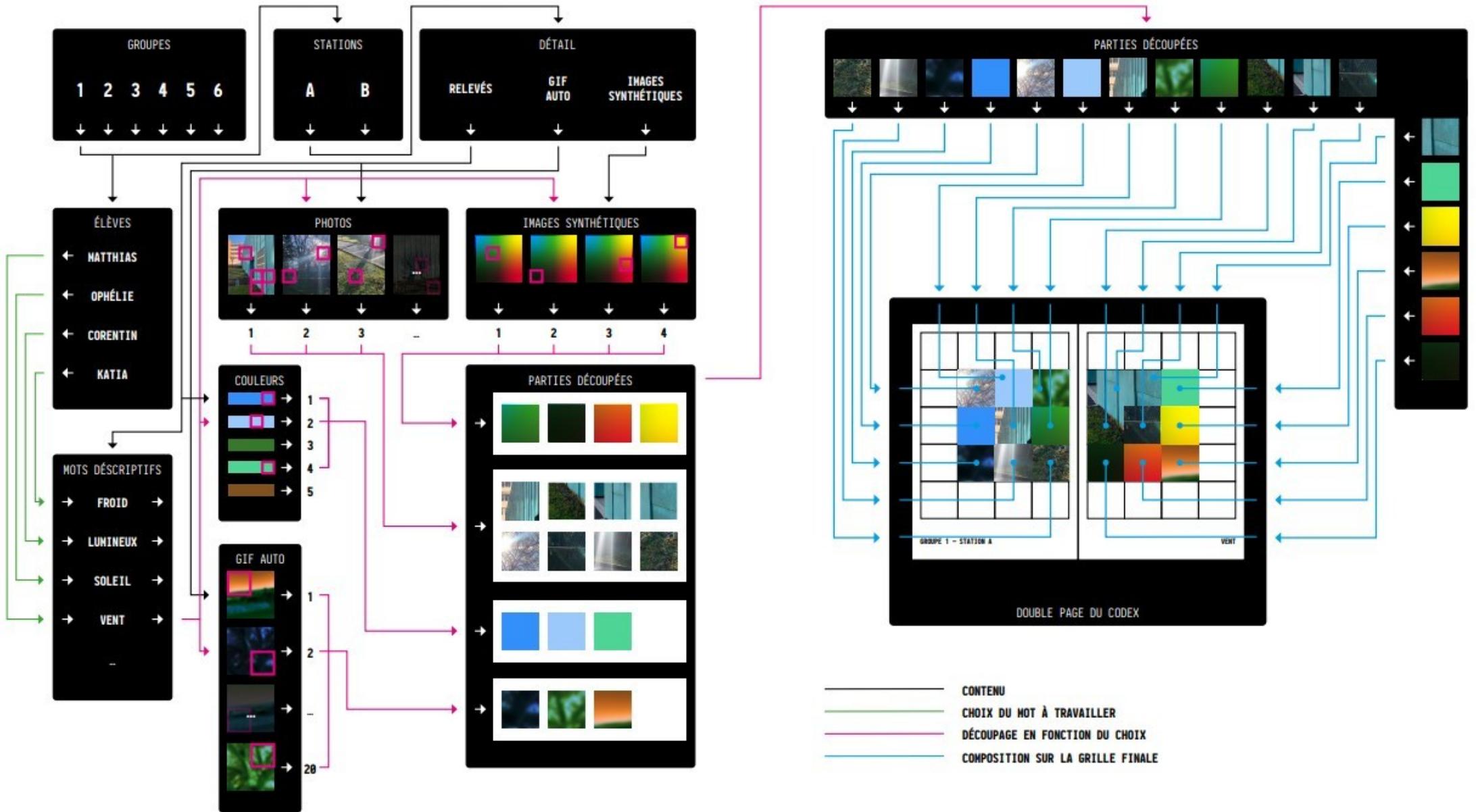
« En recomposant des morceaux de photos, on vivait le mot à travers l'oeuvre. (...)A partir d'idées abstraites, pensées sur un moment précis, on peut créer une œuvre vivante qui nous fait ressentir ce qu'elle reflète. »

Jeanne

« La démarche à partir de photos des stations 1 et 2, on pioche un mot, par exemple « matinal », et on découpe nos images en fragment carré qui nous font penser à ce mot. On les colle et assemble sur une grille en fonction de nos impressions personnelles liées à ce mot. »

Yasmine

Composition de double page pour catalogue pensé par Gauthier Plaetevoet

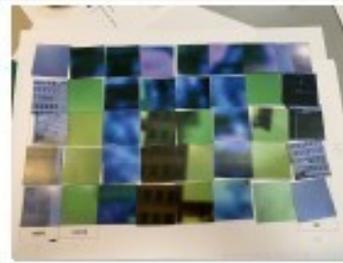


SIMULATION D'UNE COMPOSITION DE DOUBLE PAGE

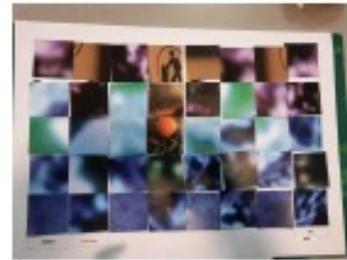
Le schéma représentant les règles de composition d'une double page du codex/catalogue d'exposition. Ici, exemple de l'exercice par un élève du groupe 1 sur un des mots de la station A.



Camille M. « nature »
recherches



C Matteo vide
recherches



Jade M.7avr
recherches



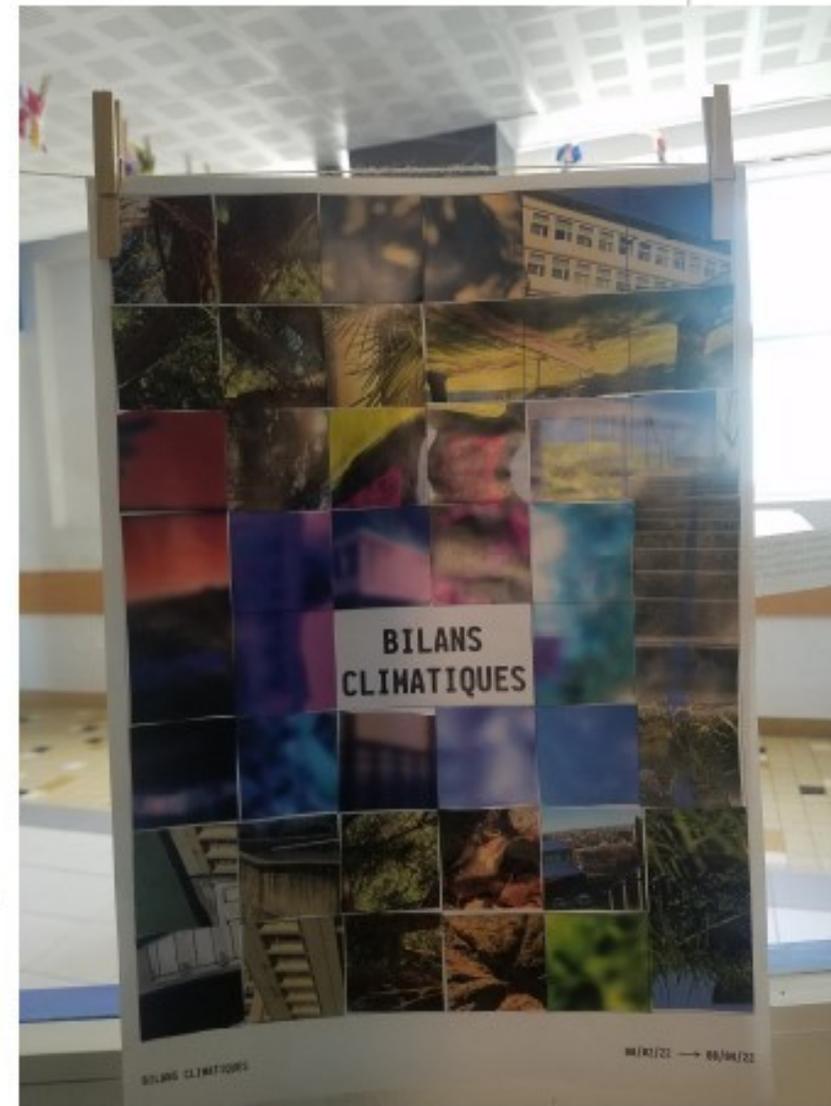
Florette M « rayonnant »
recherches



M Florette « COLORE »
recherches



C Matteo contraste
recherches



affiche diffusée dans l'établissement

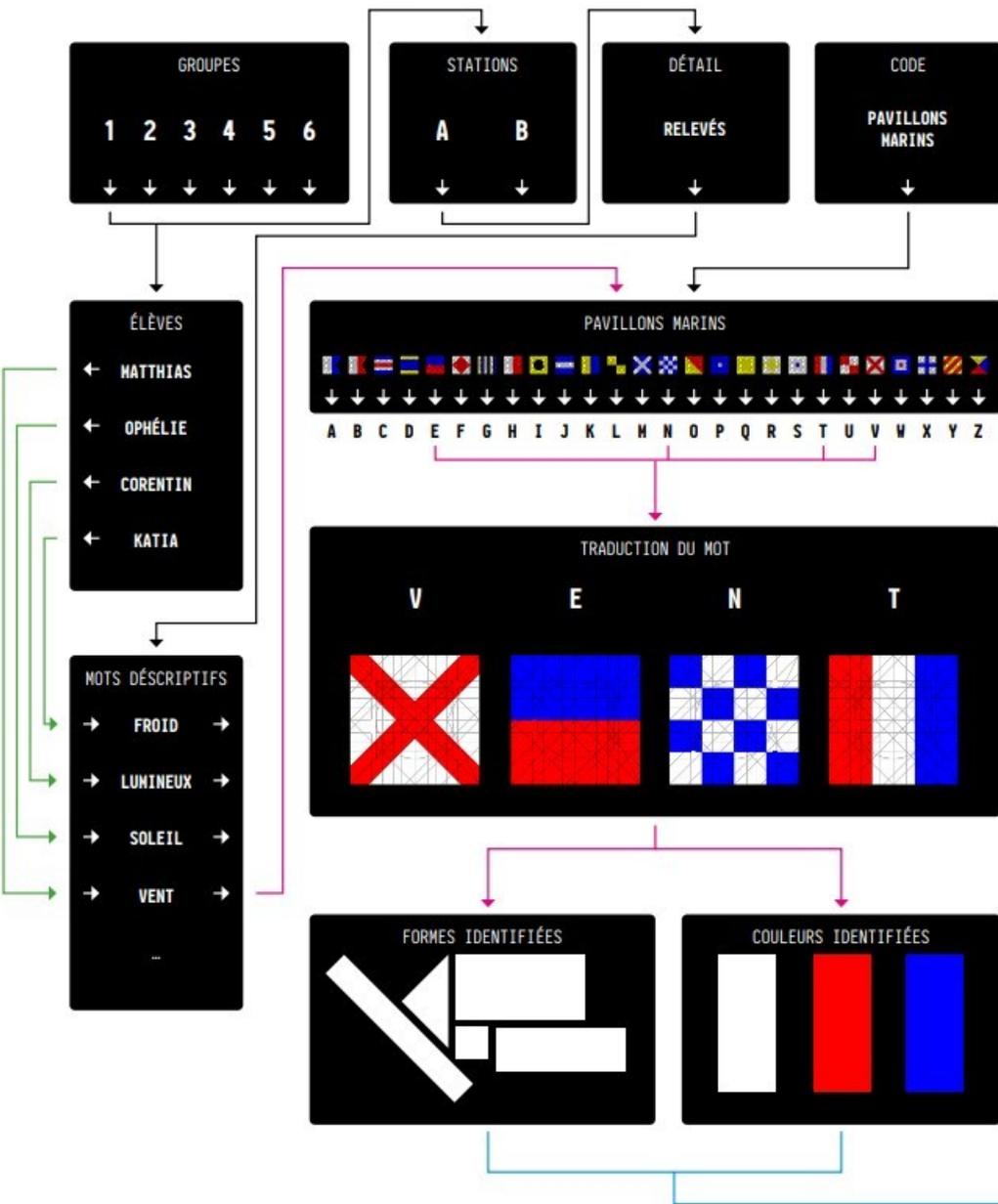
« Atelier « journal » :
chaque carré était placé de manière réfléchie sur un quadrillage de 20 x 20 images, qui provenaient de notre journée en février : photo, palette de couleur et image abstraite, à sélectionner pour les recomposer. La sélection se basait sur un mot décrivant notre ressenti de la journée. (pour ma part, le mot de la station 1 était « coloré » et le deuxième de la station 2, « rayonnant ».) »

Florette



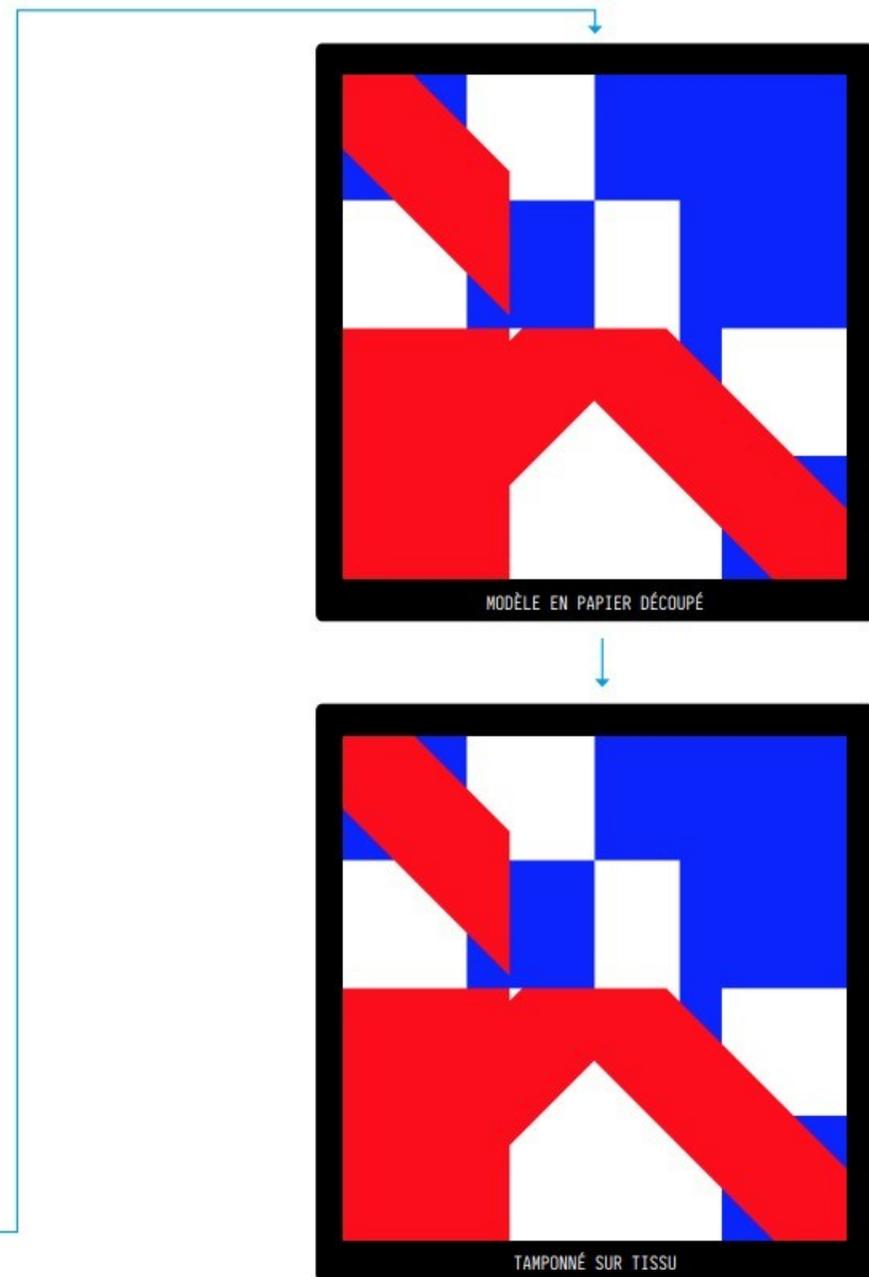
maquette du catalogue / codex

Composition de signalétique protocolé pensé par Gauthier Plaetevoet



SIMULATION D'UNE COMPOSITION DE SIGNALÉTIQUE

1. Schéma représentant les règles de composition d'une signalétique à partir du code des pavillons marins. Ici, exemple de l'exercice par un élève du groupe 1 sur un des mots de la station A.

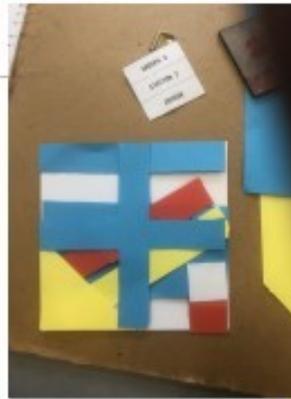
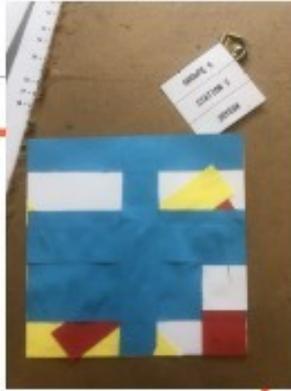


- CONTENU
- CHOIX DU MOT À TRAVAILLER
- IDENTIFICATION DU CODE
- COMPOSITION

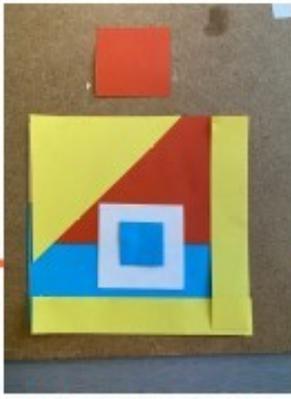
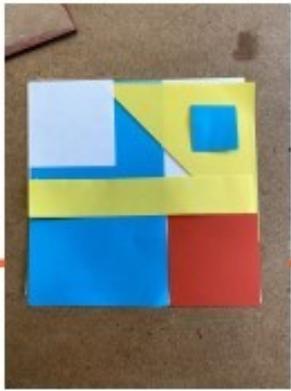
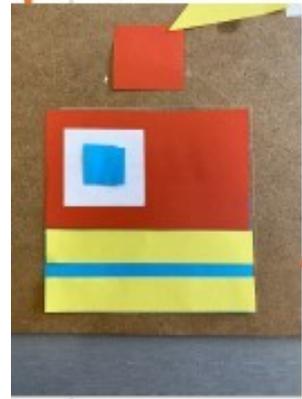


code international des signaux flottants maritimes

- Matériel :
- papiers colorés + outils de découpe
 - carré de tissu (draps)
 - tampons
 - peinture acrylique



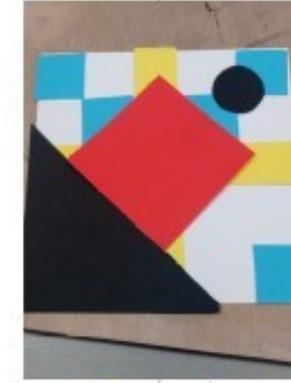
D M Léoncia gr6 st2 JOYEUX
Compression du code : recherches



B Camille 1G1, gr6 st1 SOURD
Compression du code : recherches

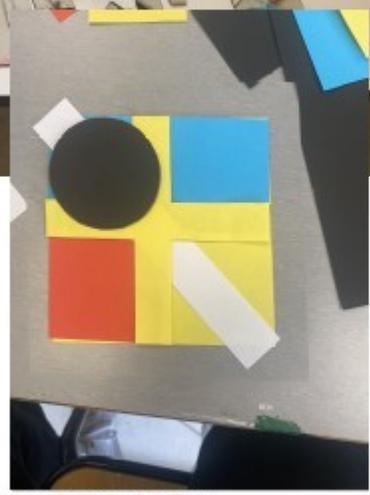
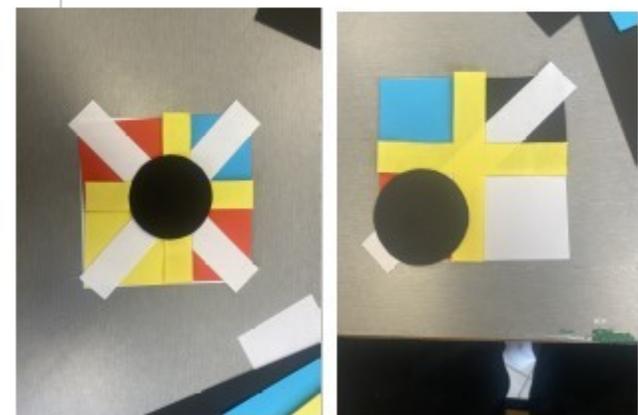
« A l'aide des codes marins, qui représentent une lettre, j'ai découpé, collé et mélangé des morceaux de drapeaux entre eux sur une feuille blanche pour constituer un mot. Avec des pochoirs, j'ai découpé les formes que je retenais pour reformer le mot « fatigue ». Ensuite, je l'ai reproduit sur un tissu de la taille de la feuille avec les mêmes pochoirs et les mêmes couleurs, mais en peinture. »

Lila



M Dana liberté et frisson
Compression du code :





M Camille « Lumière »
recherches

« Atelier signalétique nous avons créé une peinture réalisée à partir de formes géométriques prélevées sur un code. En effet, ce code marin présente chaque lettre par un drapeau. Nous devons mixer les formes de chaque lettre pour les compresser en notre propre drapeau. Aussi, nous avons fait un choix pour sélectionner les formes que nous voulions et la façon dont nous les assemblions (superposition, juxtaposition, etc) »

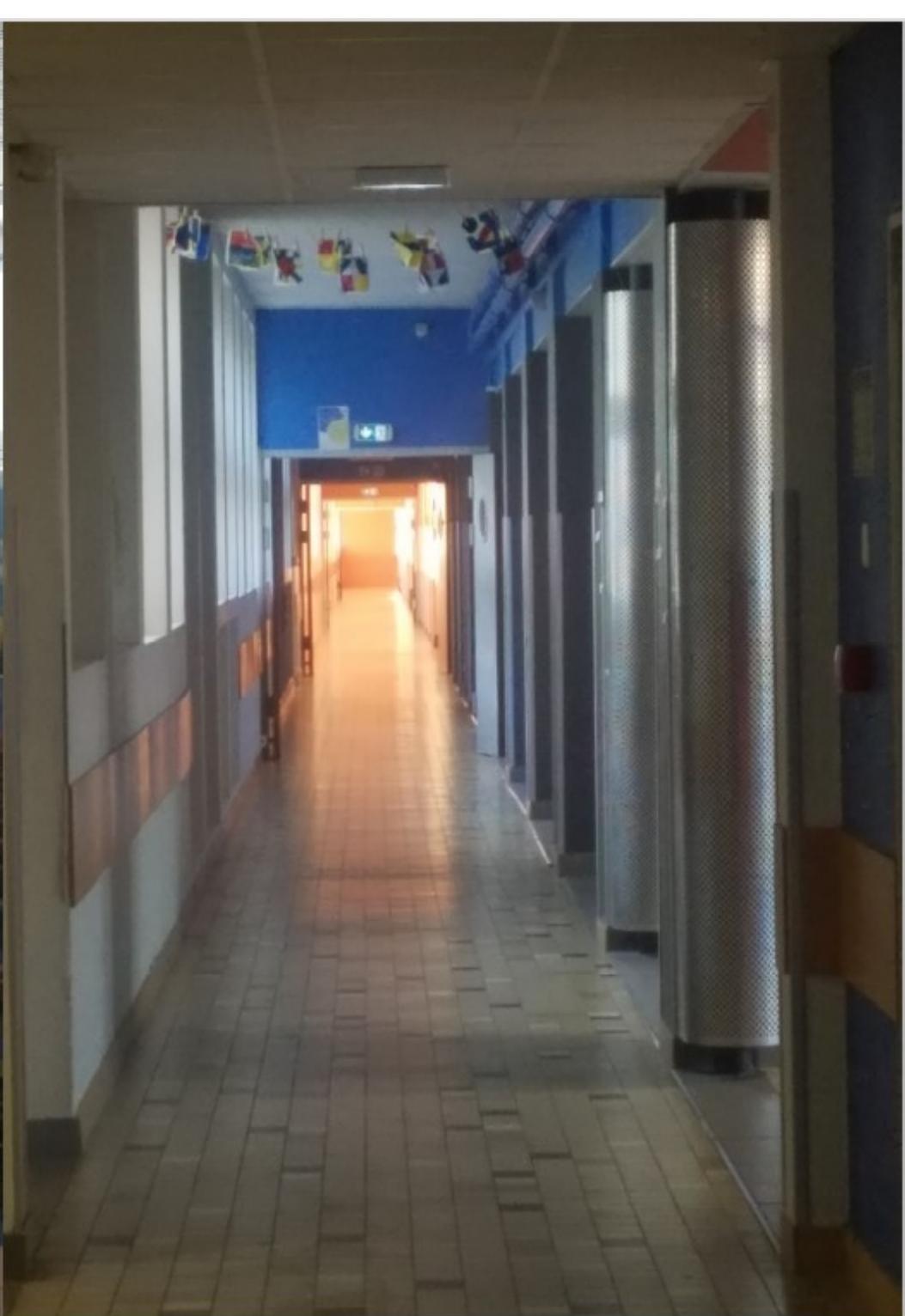
Florette



M Camille « Lumière »



M Camille « Nature »



Ici, tout fait œuvre, chaque petit mouvement, chaque détail, réfléchis pour composer un tableau, en choisissant la situation des formes et des couleurs dans le format. Il en va de même pour les mini tableaux ou les collages. Chaque partie en corrélation avec l'ensemble fait œuvre dans cette exposition.

On peut se référer aussi bien à Berndnaut Smilde, qui crée des nuages en intérieur et immortalise l'instant où ce dernier prend forme dans son exposition par une photographie, qu'à Sol Lewitt, inventeur de l'art conceptuel, qui crée des protocoles à suivre pour obtenir et rejoué à chaque nouvelle installation ses « Walldrawings ».

Charlyne

Nous avons relevé des données météorologiques et les avons stockées informatiquement et artistiquement. Ces données ont été lues, mélangées, tout cela en les juxtaposant, en les choisissant, en faisant un tri, parmi des photographies et nuanciers de couleurs. Nous voulions montrer le temps présent dans ces collages, ces GIFS, ces peintures, tout cela à travers différentes compositions, grâce à des manières et points de vue différents.

Toute cette exposition est un immense travail collectif : nous nous sommes tous donnés au maximum pour obtenir le rendu obtenu = une œuvre d'art, un mélange de processus, d'idées, de compositions et différentes combinatoires. Cette expo créée par tous nous appartient à tous.

Chloé H

L'expositionICI

Chaque œuvre ici créée caractérise un mot par l'assemblage des morceaux d'images. Une fois l'assemblage terminé, l'image devait refléter le mot lié à la météo et choisi par l'artiste dans nos textes. Nos images abstraites synthétiques faisaient appel à nos cinq sens. L'assemblage de couleurs, de formes, de reliefs (etc) dégage une certaine atmosphère que certains arrivent à capter par l'odorat, l'ouïe, etc
Ce qui fait œuvre ici : notre travail collectif, le talent de chacun, la cohésion du groupe.

Jeanne

Les alentours du Lycée sont la source d'une plateforme web, de séries de petits tableaux, de collages, de GIFs, de drapeaux, une installation, une expo . C'est comme si le Lycée avait été redéfini dans le Bocal. Chaque pièce dans ce lieu a un rôle, chaque élément plastique cache un protocole.

Mattéo

« ambiance de la nature »

Lujain

VOCABULAIRE

Immatériel : « Invisible et intangible » (Yves Klein) et néanmoins présent. (tels les éléments météorologiques : température, humidité, pression atmosphérique, etc.)

Constituants plastiques : Éléments plastiques et leurs interactions qui produisent du sens au sein d'une œuvre.

Cadrage (/ recadrage) : 1. Limites de la prise de vue ou de l'image. 2. Opération qui consiste à choisir ces limites : cadrage large, en plan d'ensemble, plan serré, en plan rapproché, gros plan, très gros plan, etc.

Collection : 1. Ensemble d'éléments possédant un point commun. 2. Ensemble des œuvres d'art possédées par un musée (les musées nationaux et les FRAC conservent les collections publiques) ou un collectionneur privé

Base de données : Ensemble de fichiers numériques (images, textes, vidéos) constituant un fonds.

pixelisation : **Pixel :** Mot anglais provenant de la contraction du mot picture et du mot element. Il s'agit du plus petit élément d'une surface d'affichage auquel on puisse associer individuellement une couleur.

Aléatoire : 1. Qui intègre une part d'indétermination. 2. Ce qui caractérise une démarche dont une ou plusieurs variables sont liées au hasard ou à l'improvisation ("alea" : "coup de dé" en latin).

Combinatoire : Concerne les différents arrangements possibles des éléments d'un tout.

Programmé : Si ce qui fait la spécificité des technologies numériques n'est pas leur « immatérialité » mais leur « programmabilité », ces programmes sont traités par la machine et des algorithmes. De sorte, le numérique est en rupture avec les techniques figuratives traditionnelles.

protocole : construire des règles, élaborer des instructions permettant la production a posteriori par un tiers. Les règles du jeu.

Processus : Ce qui caractérise une action en train de se faire, une œuvre en train de se créer.

Vocabulaire numérique

Code : Le principe de code est en soi aussi ancien que l'humanité, du latin codex, le recueil de lois, terme qui vient lui-même de caudex qui désignait à l'origine un tronc d'arbre : cette dernière image montre bien que l'idée de mémoire y est en jeu : tout code implique une mémoire inscrite. Tout langage est un code consistant à inscrire une mémoire pour qu'elle puisse circuler, la partition musicale en est un, la peinture représentative en est un autre.

Arbre : Les arbres sont des types abstraits très utilisés en informatique. On les utilise notamment quand on a besoin d'une structure hiérarchique des données .

Liste : Une liste est une structure de données permettant de regrouper des données. Une liste L est composée de 2 parties : sa tête (souvent noté car), qui correspond au dernier élément ajouté à la liste, et sa queue (souvent noté cdr) qui correspond au reste de la liste. Le langage de programmation Lisp (inventé par John McCarthy en 1958) a été un des premiers langages de programmation à introduire cette notion de liste (Lisp signifie "list processing").

Piles : On retrouve dans les piles une partie des propriétés vues sur les listes. Dans les piles, il est uniquement possible de manipuler le dernier élément introduit dans la pile. Les piles sont basées sur le principe LIFO (Last In First Out : le dernier rentré sera le premier à sortir). On retrouve souvent ce principe LIFO en informatique.

Les files

Comme les piles, les files ont des points communs avec les listes. Différences majeures : dans une file on ajoute des éléments à une extrémité de la file et on supprime des éléments à l'autre extrémité. On prend souvent l'analogie de la file d'attente devant un magasin pour décrire une file de donnée

L'œuvre : contraction et expansion

Le code informatique est une contraction d'un texte ou d'une image, une réduction de toutes données à des suites binaires de 0 et de 1 de manière à les faire circuler pour leur permettre dans un deuxième temps de se redéployer, retrouvant leur forme d'image ou de texte. Le code agit entre contraction et expansion.

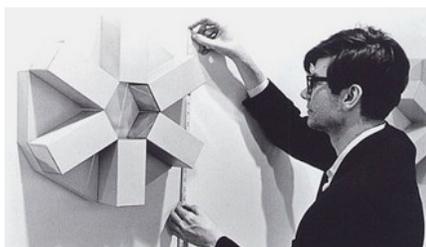
Le principe du code informatique constitue un défi pour beaucoup d'artistes dans les années 1960 : que serait une œuvre d'art visuelle qui oscille entre une forme codée, contractée, et une forme physique traditionnelle ?

Le texte : code et partition

Plusieurs artistes choisissent un type de contraction un peu moins réduit que le code informatique en travaillant avec des énoncés textuels. Le texte agit alors comme contraction d'un objet ou événement et ouvre à la possibilité d'un redéploiement de l'œuvre sous une forme physique, suivant ainsi le modèle d'un certain type de code bien ancien, mais jusqu'alors pas utilisé dans les arts visuels, à savoir la partition musicale.

L'exemple le plus évident et des plus célèbres est celui des Wall Drawings que [Sol LeWitt](#) met en place à partir de 1968. L'énoncé écrit sert de partition pour la réalisation du dessin. Comme pour l'œuvre musicale, la forme pérenne et absolue de l'œuvre, c'est la partition (l'énoncé), et comme l'œuvre musicale, sa forme spatiale est éphémère et relative, elle est « rejouée » par différents interprètes lors d'une exposition. À chaque nouvelle réalisation, l'œuvre s'étend, puis lorsque l'exposition est terminée et que le dessin est effacé, elle se contracte à nouveau, il ne reste alors plus que la partition.

[Robert Smithson](#) pense ce principe dès 1966 pour sa sculpture *The Cryosphere* exposée à Primary Structures au [Jewish Museum](#) de New York et dont la forme codée qu'il propose pourrait permettre un redéploiement physique de la sculpture. [Lawrence Weiner](#) travaille encore autrement avec ce principe de contraction / expansion. D'une sculpture ou d'une action qu'il réalise dans son atelier, il ne garde que le titre. Celui-ci pourra soit être redéployé physiquement sous forme de sculpture ou d'action, soit être exposé littéralement en lettres peintes sur un mur.



La structure de l'œuvre d'art numérique : forme absolue et forme relative

Le principe de contraction / expansion se développe considérablement depuis la toute fin du XXe siècle avec les œuvres numériques pour lesquelles la forme codée consiste maintenant en un fichier numérique fait pour être déployé sous une forme relative et éphémère dans un lieu physique : l'impression d'une photographie en papier peint ou une projection vidéo qui tient compte des spécificités du lieu de destination. Elles poursuivent en ceci ce que plusieurs artistes ont mis en place dans les années 1960 et de différentes manières. Nous pouvons appeler la forme contractée et pérenne de l'œuvre « forme absolue » (codée) et la forme spatiale et éphémère de son expansion « forme relative », celle-ci variant en fonction de chaque nouvelle expansion du code.

Spirale

Le principe de contraction / expansion de ce type d'œuvre d'art peut être caractérisé par la forme de la spirale : le mouvement de la spirale oscille en effet entre contraction et expansion, car il est à la fois mouvement vers l'intérieur et mouvement vers l'extérieur. Les œuvres numériques sont pensées pour pouvoir suivre à l'infini de tels mouvements.



Robert Smithson, *The cryosphere*, 1966, acier peint, 43.2x43.2x15.2 cm chaque

Source : [Maud Maffei](#) Publié le 09/06/2016

http://www.observatoire-art-contemporain.com/revue_decryptage/analyse_a_decoder.php?id=20120825&alerte=Votre%20abonnement%20a%20bien%20%C3%Ag%C3%A9%20pris%20en%20compte%20