

DOSSIER PEDAGOGIQUE

EXPOSITIONS



10 / 28 MARS 2010 Clermont-Ferrand

VIDEOFORMES

25^E MANIFESTATION INTERNATIONALE ART VIDÉO ET CULTURES NUMÉRIQUES

FESTIVAL 10 / 13 mars
EXPOSITIONS 11 / 28 mars
NUIT DES ARTS ÉLECTRONIQUES 13 mars

Petit Vélo / Poco Loco
Galerie de l'Art du Temps / Chapelle de l'Oratoire
Médiathèque Hugo Pratt / Coumon
Place de Jaude
Espace Victoire
La Tôlerie
Les Ambiances
CROUS
CRDP

Conception graphique : Laura Fournier



Karine Netz et Marjorie Brogat – videoformes@videoformes.com – 04.73.17.02.17

VIDÉOFORMES, 64 rue Lamartine 63 000 Clermont-Ferrand

pour en savoir plus : www.videoformes.com

L' ART VIDEO

On considère souvent que la vidéo est fille du **cinéma** et de la **télévision**. Elle est avant tout outil et matériau dans les mains des artistes qu'ils soient plasticiens, musiciens, chorégraphes ou cinéastes.

Marcel L'herbier, dans "*l'inhumaine*" (Film muet, 1924), présentait un système de communication global voué à la diffusion des arts de par le monde, une télévision, voire même une sorte d'internet. Il est remarquable que c'est dans le même temps que la télévision était scientifiquement et techniquement inventée.

L'image vidéo « signal électrique », est un balayage de lignes, une trame entrelacée qui point par point, va se distinguer de l'image télévisuelle dont elle est issue en devenant matériau aux mains des artistes. Elle en emprunte les supports (nombre de moniteurs jalonnent l'histoire de l'art vidéo) et dès ses origines, est soutenue par ses diffuseurs (les chaînes de télévision WGBH de Boston en 1950 et KQED de San Francisco en 1970). Matériel et canaux télévisuels ainsi mis à disposition des artistes permettent tâtonnements, expérimentations dans une période d'émancipation propice à l'émergence du fait artistique. L'hétérogénéité de l'époque, des pratiques artistiques, et bientôt la diversité des lieux de création rendent possible la rencontre non fortuite de la vidéo avec la sculpture, la musique, la performance, le vivant.

Qu'est-ce que l'outil vidéo ? Un outil nouveau qui se caractérise par sa relative légèreté et son immédiateté. L'accès à un résultat est dès lors instantané : on peut voir ce que l'on vient de tourner dans l'instant. Cet outil se différencie ainsi de manière radicale de l'outil cinématographique qui fait nécessairement appel à une chaîne de production longue et complexe.

A ses débuts, dans les années soixante, la vidéo devient l'outil idéal entre les mains de groupes de jeunes militants politiques et sociaux et des artistes.

Dans le milieu artistique, **Wolf VOSTELL** (1932-1998) et **Nam June PAIK** (1932-2006) posent les fondements de **l'art vidéo**. Ils sont tous deux des éléments remarquables du mouvement néo-dadaïste **Fluxus**, héritier proclamé de Marcel Duchamp et de ses ruptures surréalistes. Ils développent cependant des approches différentes : revendicative et critique pour Vostell, plasticienne pour Paik.

Nam June PAIK explore les capacités de la vidéo et l'exploite comme un plasticien, un musicien, un performeur. Il se saisit de cette nouvelle matière électronique, visuelle et sonore, pour en jouer, pour innover. En 1963, à Wuppertal, à la Galerie Parnass, il expose "*13 téléviseurs préparés*", première œuvre "officiellement" estampillée "art vidéo". Ce premier geste créateur s'inscrit dans l'évolution de l'art des années soixante. Il marque le début d'une période de recherches et d'expérimentations débridées au travers desquelles, déformations, étirements des images, jeux sur la matière vidéoplastique elle-même sont tout à fait caractéristiques.

Wolf VOSTELL, qui a vécu son adolescence pendant la période nazie et la seconde guerre mondiale, ne se départira jamais, dans son travail sur l'image en mouvement, de cette méfiance viscérale vis-à-vis de la télévision : il n'a cessé de dénoncer sa capacité à formater les esprits, son utilité propagandiste. La violence de Vostell à l'égard de la télévision est à la hauteur de celle qu'il entend dénoncer : il propose, par exemple, au spectateur d'entourer son téléviseur avec du fil de fer barbelé, de le couler dans du béton et de l'asperger avec des tartes à la crème tout en continuant à regarder le programme (L'œuvre, *La Chambre Noire* de 1958 est un environnement dans lequel il évoque les

massacres d'Auschwitz et de Treblinka. Le téléviseur entouré de barbelé diffuse un programme dérégulé (performance ou happening "Fluxus").

Les recherches de ces deux artistes s'inscrivent dans la foulée de prédécesseurs tels qu' **Allan KAPROW** (1927-2006) avec ses "events" et ses "happenings" auxquels participait le très influent compositeur et musicien **John CAGE** (1912-1992). C'est d'ailleurs dans la classe de composition de John CAGE qu'un certain nombre d'artistes du courant Fluxus étudient.

PAIK et VOSTELL vont entraîner plusieurs artistes dans leur sillage. Ils participent au développement d'une typologie d'œuvres nouvelles : les events, les happenings, les performances et les installations :

> **Ils écrivent les figures syntaxiques de l'art vidéo** : **Steina** (1940) et **Woody VASULKA** (1937) travaillent particulièrement les interactions et interférences du son et de l'image en liaison avec la question du point de vue. (exemple : la « *machine de vision* » faite de caméras rotatives et de miroirs sphériques, jeux musicaux et visuels à 360°, signaux captés, images déformées) , **Ed EMSWILLER** (1925-1990), etc. ...

> **Ils imaginent et développent des outils, des robots**, ainsi par exemple le synthétiseur de couleurs de **Nam June PAIK** et l'ingénieur **Shuya ABE**.

> **Ils étendent leur champ d'intervention à la sculpture** (**Nam June PAIK**, et sa *Famille de robots* par exemple, **Bruce NAUMAN**, Shigeko KUBOTA avec *Nu descendant l'escalier* (*Duchamp*), vidéo sculpture de 1975, etc.), à l'installation (**Nam June PAIK**, **Wolf VOSTELL**, **Steina** et **Woody VASULKA**, ...) et aux performances (**Nam June PAIK**, **Wolf VOSTELL**, **Steina** et **Woody VASULKA**, ...), précédant ainsi les futures hybridations de tous les champs de l'art telles qu'elles sont admises et pratiquées largement aujourd'hui.

En France, **Jean-Christophe AVERTY** (1928) crée avec Igor BARRERE, François CHATEL, Pierre TCHERNIA et Alexandre TARTA, un premier "laboratoire" en lançant *la Société de production "Vidéo"*.

Vers la fin des années 1960, la société Sony crée le Portapack, ancêtre lointain du caméscope. C'est Nam June PAIK qui l'utilisera le premier en filmant depuis un taxi la ville de New York, alors qu'il se rend au Café Gogo sur Bleeker Street pour présenter cette bande vidéo en Octobre 1965. Il s'agit d'un ensemble camera et magnétoscope portable. Cette invention libère les artistes comme le tube de peinture avait libéré les peintres de la contrainte de l'atelier.

A Düsseldorf en Allemagne, Terry SCHUM crée la "TV Gallery", à New York, Pontus HULTEN invite pour la première fois des œuvres d'art vidéo au Museum of Modern Art de New York et notamment La Machine à faire de l'âge mécanique, à laquelle participe Nam June PAIK.

En Europe, à l'instar des chaînes nord américaines, les chaînes de télévision ouvrent les portes de leurs laboratoires de recherche aux artistes et aux expérimentations : **Pierre SCHAEFFER** (1910-1995) prend la tête du Groupe de Recherche Image à l'ORTF et la Télévision française commande à **Jean-Luc GODARD** (1930) le *Gai Savoir*. Il sera tourné en studio en décembre 1967 et monté après Mai 68. En déconstruisant la structure narrative traditionnelle du cinéma, **Jean-Luc GODARD** explore les capacités critiques et éducatives de la vidéo multiplication des ralentis, incrustation de textes, mode simplifié du reportage. Jean Luc Godard approfondit les potentialités du médium en regard du cinéma : « *La vidéo m'a appris à voir le cinéma et à repenser le travail du cinéma d'une autre manière. Avec la vidéo, on revient à des éléments plus simples. En particulier avoir le son et l'image ensemble* ». La vidéo devient un outil supplémentaire (facilités de tournage et de montage) pour les cinéastes militants . **Jean-Luc GODARD** et **Chris MARKER** (1921) manipulent les premières caméras Sony 2100 1/2 pouce noir et blanc pour réaliser des tracts bruts qui seront diffusés sous la forme d'un magazine de "contre-culture" intitulé *Vidéo 5* dans la librairie de François MASPERO à Paris.

C'est essentiellement avec les artistes de la "deuxième génération" comme **Gary HILL** (1951), **Bill VIOLA** (1951), **Bruce NAUMAN** (1941), **John SANBORN** (1954) aux Etats Unis, que le public et les institutions découvrent l'étendue des possibilités de la création vidéo (et plus tard du "numérique") et sa capacité de réaliser des images et des sons conceptuels, abstraits ou synthétiques.

En Belgique, **Jacques LIZENE** (1946), **Jacques-Louis NYST** (1942-1996) et **Jean-Pierre RANSONNET** (1944) jouent un rôle important sur la scène artistique.

En Espagne, **Antoni MUNTADAS** (1942), représente la première génération de plasticiens vidéastes espagnols.

En 1971, A New York, création du *Kitchen, Center for Video, Music, Performance and Dance* par **Steina et Woody VASULKA** : il présente, produit et distribue des travaux d'artistes, notamment ceux des vidéastes. A New York également, **Howard WISE** (1903-1989) crée le *Electronic Arts Intermix*.

La vidéo est aussi un outil de captation des performances : pour la première fois, **Gina PANE** (1935-1990) se fait filmer afin de conserver les traces de l'action *Nourriture / Actualités TV / Feu* dans un appartement parisien.

La télévision écossaise retransmet dix oeuvres du vidéaste **David HALL** (1937) : l'émission s'intitule "TV Interruptions" et est le premier exemple d'émission artistique à la télévision britannique.

Au début des années 1980, la technique du standard VHS et les progrès dans le système couleur permettent une production moins chère et une meilleure qualité technique. Les possibilités de traitement électronique des images enregistrées par la caméra connaissent elles aussi une évolution fantastique.

En 1977, la *DOCUMENTA 6* à Cassel en Allemagne a pour thème principal l'art et la vidéo. Dans la foulée de cette *DOCUMENTA*, les institutions culturelles prennent en compte les projets vidéo et un système de subventions se met en place. Cela permet à davantage d'artistes, notamment des jeunes, d'aborder ce média. Il s'ensuit une augmentation des productions qui conduit à la création de festivals vidéo réguliers, lesquels décernent des prix. Le Festival de Locarno est la plus ancienne des manifestations de ce type.

Les comportements artistiques ainsi que le climat culturel général changent. C'est dans l'évolution du vidéo-clip au sein de l'industrie de la musique pop que se manifeste principalement la transition menant des apports intermédiés qui avaient imprégné les expériences culturelles d'après-guerre, à la perspective multimédia, dont les applications dans la culture quotidienne battent aujourd'hui leur plein.

Aujourd'hui, la vidéo s'est non seulement imposée comme un art à part entière, mais elle a en outre infusé tous les champs de l'art contemporain : de la musique au spectacle vivant en passant par toutes les formes des arts plastiques, la peinture, la photo... La vidéo est aussi devenue un médium extrêmement banal parce qu'aussi accessible que peut l'être l'acte d'écrire ou de chanter. Elle est le moyen de communication et de création le plus répandu à l'échelle de la planète grâce à l'internet qui permet d'éditer et diffuser de la vidéo, d'échanger, de collaborer, et d'innover : de nouvelles formes se font jour au fur et à mesure de l'innovation technologique telles que le vjing (mixage en direct d'images vidéos lors de concert/performances) et les oeuvres collaboratives par internet.

L'art vidéo est reconnu dans l'institution muséale et prend de nouvelles formes. Une partie de l'art vidéo passe le relais aux arts technologiques : arts multimédia et environnements virtuels.

L'art vidéo est un art du temps (time based art), le spectateur pour l'appréhender doit prendre le temps de la durée choisie par l'artiste comme il peut le faire pour une oeuvre musicale par exemple.

Parmi les nombreux artistes de ce début du 21^{ème} siècle, en voici quelques-uns dont les recherches explorent les innombrables possibilités de la mise en espace des projections vidéo :

Pipilotti RIST, Douglas GORDON, FISCHLI et WEISS, Matthew BARNEY, Pierrick SORRIN, Pierre HUYGUE, Sam TAYLOR-WOOD, Natacha MERRIT, Gillian WEARING... Robert CAHEN, Peter FISCHER, Paolo ROSA avec *STUDIO AZZURO*, Alain FLEISCHER, Sylvie BLOCHER ... Michel JAFFRENOIU, Tony OURSLER.

Depuis sa création en 1986 à Clermont-Ferrand, Vidéoformes s'est positionné comme un observatoire des pratiques innovantes dans le domaine de l'image en mouvement et a soutenu, révélé parfois, de nombreux artistes ou pratiques contemporaines.

La manifestation internationale annuelle est un moment unique de présentation, de découvertes et de rencontres autour de supports divers (installations, work in progress, espace public, créations immatérielles, œuvres collaboratives, ...) et du travail de l'image. L'un des enjeux est de mettre la création contemporaine au cœur des parcours quotidiens et urbains des individus.

Vidéoformes poursuit un travail d'archivage des productions de son domaine et construit des ressources patrimoniales mises à la disposition du public, et en particulier le public scolaire. Un travail de formation et d'information, d'accompagnement de classes ou de projets, est ainsi mené tout au long de l'année visant ainsi à la diffusion et à la compréhension d'un art contemporain pour et par le plus grand nombre.

Brèves bibliographies d'artistes cités dans ce texte.

John Cage (1912 / 1992), [américain](#), [compositeur](#), [poète](#), [plasticien](#), [philosophe](#), inspirateur entre autres, du mouvement [Fluxus](#). Célèbre pour sa composition [4'33"](#), silence permanent pour un(e) interprète pendant laquelle il/elle ne joue pas.

Le travail de John Cage s'appuie sur la recherche et l'expérimentation. Cage, élève de Schoenberg, avait, dans la lignée de Satie, inventé une méthode de composition a-subjective, qui intégrait simultanément dans l'œuvre musicale le public et la réalité des sons environnants. Il collabora dès 1952 au Black Mountain College avec Merce Cunningham, Robert Rauschenberg lors de manifestations mêlant vidéo, sculpture, action, danse.

Nam June Paik (1932 / 2006), [sud-coréen](#), artiste. Il est considéré comme l'artiste fondateur du mouvement d' [art vidéo](#). L'histoire de l'art vidéo orientera toute sa vie. Après des études d'histoire, d'esthétique, de musique et d'art, il devient membre du groupe [Fluxus](#) en [1961](#). Il s'intéresse à l'image, s'interroge sur le module télévisuel et à la matière vidéoplastique proprement dite, grâce à ses sculptures vidéo, mais aussi à ses installations.

Wolf Wostell (1932 / 1998) allemand, [artiste plasticien](#). Considéré comme un des pionniers de l' [Environnement](#), du mouvement [Fluxus](#), de l' [art vidéo](#) et du Happening ; il est l'inventeur du principe du « dé-collage » et travaille sur un plan sociologique et politique, critiquant la société de consommation, questionnant dans ses œuvres des enjeux forts tels que la récupération et le rebut comme matériau de création.

Gary Hill (1951) américain, artiste, se consacre à la sculpture jusqu'en 1973. Il sonorise ses sculptures en acier en plaçant à l'intérieur des magnétophones (dans lesquels) des bandes montées en boucle produisent des sons électroniques. Connu pour ses bandes et ses installations vidéo qui dématérialisent de plus en plus l'image comme si elle se trouvait en suspension dans un espace insaisissable. La question de la réception de l'œuvre par le spectateur y est patente.

Bill Viola (1951) [américain](#), [artiste](#). S'est principalement illustré par la création d'installations vidéo monumentales et par ses premières vidéos expérimentales. Ses dispositifs vidéo interrogent le temps, le langage, le son et la perception dans des atmosphères étranges voire inquiétantes. Les quatre éléments : air, eau, terre, feu, se mêlent aux rituels humains ordinaires : naissance, respiration, sommeil, mort...etc. dans des dispositifs complexes, enveloppant, immergeant totalement le spectateur.

Quelques références sur l'art vidéo.

Bibliographie.

- Michael Rush, *L'art vidéo*, Paris, Ed. Thames&Hudson, 2007.
- Joshua Decker, *Vidéo Art*, Paris, Ed. Taschen, Petite Collection Album, 2006.
- Gens Hoffmann, Joan Jonas, *Action*, Paris, Ed. Thames&Hudson, Coll. QUESTION D'ART, 2005.
- Florence de Méredieu, *Art et Nouvelles technologies*, Paris, Ed. Larousse, 2005.
- Christian Paul, *L'art numérique*, Paris, Ed. Thames&Hudson, 2004.
- Edmond Couchot, Norbert Hillaire, *L'art numérique*, Paris, Ed. Flammarion, Coll.Champs, 2003.
- Roselle Golberg, *La performance : du Futurisme à nos jours*, Paris, Ed. Thames&Hudson, Coll.L'univers de l'art, 2001.
- Michael Rush, *Les Nouveaux Médias dans l'art*, Paris, Ed. Thames&Hudson, Coll. L'univers de l'art, 2000.

Sites internet

- <http://www.artvideo.free.fr/>
- <http://www.google.com/Top/World/Fran%C3%A7ais/Arts/Audiovisuel/>
- <http://www.newmedia-art.org/>
- <http://www.artfluctuat.net/blog/>
- http://www.stephan.barron.free.fr/art_video/index_art_video.html
- <http://www.Sceren.fr>
- <http://www.culture.fr/>
- <http://www.histoiredesarts.culture.fr/>
- <http://www.eduscol.education.fr/>
- <http://www.lesite.tv/>

VIDEOFORMES 2010

Installations dans l'espace public et expositions d'installations

11 > 28 mars

Vernissage le 10 mars à 18h

Installations dans l'espace public

Place de la Victoire

Catherine Langlade (France) - *Corps complices* (installation interactive)

Stéphane Trois Carrés (France) - *Le repas du chat de Schrodinger* (projection monumentale au sol)

Place de Jaude

Luc Coeckelberghs (Belgique) - *LightHouse vs le Centre Jaude*

Expositions d'installations

Galerie de l'Art du Temps / Chapelle du Bon Pasteur

10 rue du Bon Pasteur 63000 Clermont-Ferrand

Du mardi au dimanche de 10h à 18h

Pierrick Sorin (France)

Nantes, projets d'artistes

Sorino le magicien

L'opérateur de chirurgie faciale

Le visualiseur d'images mentales

Prototype de cheminée virtuelle

La Tôlerie

10 rue de Bien-Assis 63000 Clermont-Ferrand

Du mardi au dimanche de 14h à 18h

Sylvie Blocher (France) - *A more perfect day*

Giuliana Cunéaz (Italie) - *The Growing Garden*

Clémentine Lemaître (France) - *La Chambre l'Iceberg*

Reynold Reynolds (USA) - *Six easy pieces*

Dragana Žarevac (Serbie) - *Memorial éphémère*

Vernissage le 12 mars à 11h

Espace Victoire

Place de la Victoire 63000 Clermont-Ferrand

Du mardi au samedi de 10h à 12h30 et de 13h30 à 18h

SCENOCOSME (France) - Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt - *Akousmafflore*

Vidéothèque éphémère - Sélection de vidéos reçues dans le cadre de la compétition

Vernissage le 9 mars à 19h

Médiathèque Hugo Pratt

Rue Pierre Jacquet, 63800 Cournon

Mardi, jeudi et vendredi : de 16h à 19h - Mercredi et samedi de 11h à 19h

Denis Falgoux (France) - *Ne*

PISTES PEDAGOGIQUES

EXPOSITIONS

Galerie de l'Art du Temps / Chapelle du Bon Pasteur

Pierrick Sorin (France) - Nantes, projets d'artistes 2000.

Sorino le magicien

L'opérateur de chirurgie faciale

Le visualiseur d'images mentales

Prototype de cheminée virtuelle

Nantes: projets d'artistes - 2000 - Projection vidéo.

La commande de la ville de Nantes est de l'ordre de l'initiative festive et commémorative, en lien avec les Mondes inventés de Jules Verne.

Pierrick Sorin le nantais, dans son projet, vise à réinventer la ville, revisite les mémoires urbaines du post-modernisme. En vrai-faux naïf, par une réponse décalée, il propose un véritable instrument de communication travaillant sur son propre discours en interrogeant l'art. Face à la commande publique, l'artiste se joue de l'illusion du pouvoir et du pouvoir de l'illusion.

Dans ce projet aux enjeux imbriqués, se mêlent la féerie de son univers personnel, toute son autodérision, dans un jeu spéculaire du réel et du virtuel. Le goût de la fiction y est déployé avec maestria par un Pierrick Sorin qui retrouve ce plaisir d'animer ses personnages fictifs mais bien réels, avec humour et bouffonnerie loufoque. La technologie, outil au service de l'imagination plutôt que comme instrument de perception de la réalité prend ici toute sa force créatrice. Ce vrai-faux documentaire renoue avec la fiction. Pierrick Sorin y endosse le rôle de sept personnages, du présentateur et types d'artistes.

Sorino le magicien - 1999 - théâtre optique.

Pierrick Sorin reprend le rôle du prestidigitateur dans un décor de théâtre optique, à la source de Méliès et de ses trucages. A la magie dérisoire des tours de Sorino, dans lesquels le pain est l'accessoire essentiel, se superpose la magie du dispositif de représentation et l'apparition de personnages holographiques dans une maquette en volume.

L'opérateur de chirurgie faciale - 2004 - théâtre optique.

Sous la forme de petits spectacles pseudo-holographiques aux moyens rudimentaires, Pierrick Sorin fait évoluer des personnages filmés parmi des objets réels. Le caractère étonnant et séduisant de ces dispositifs magiques ravivent nos souvenirs des débuts du cinéma, Lumière, Méliès, mais aussi Keaton et Tati. Ces expériences diverses sont traversées par des thèmes récurrents, par exemple sur le doute absolu de la valeur des objets artistiques.

Le visualiseur d'images mentales - 2004 - théâtre optique.

Démonstration d'une machine à laser pour effectuer ses propres opérations de chirurgie esthétique. Toutes les facéties sont possibles dans un monde bricolé. Dans la même veine que *L'opérateur de chirurgie faciale*, se mêlent ici la fantaisie, le burlesque, le dérisoire jusqu'à l'absurde. Dans la magie d'un dispositif à la Méliès, Pierrick Sorin nous ravit de tant d'inventivité.

Prototype de cheminée virtuelle - 2008 - théâtre optique.

Pierrick Sorin énonce timidement, ironiquement, l'idée d'une mise en scène anti-technologique, une « petite » révolte contre la société du numérique, « un peu ringarde mais plaisante », contre ce qui va trop vite. Cette œuvre suit la logique de ses petits théâtres optiques, qui sous une représentation fantasmée du feu, la cheminée, « va cramer un peu tout ça » et rassurer sa conscience intellectuelle. Il joue les pyromanes, amoncelle les composants électroniques d'ordinateur, clavier, etc. dans la cheminée où le spectateur croit véritablement voir un feu dévorant le tout. Ce dernier, plongé dans l'obscurité, ne distingue pas encore la supercherie des flammes images et des lettres molles dégoulinantes s'échappant réellement du dispositif visuel. L'illusion est bonne et Pierrick Sorin s'en réjouit malicieusement.

Eléments de bibliographie.

- Jean Yves Jouannais, *L'idiotie, art, vie politique - méthode*, Ed. Beaux arts, 2003.
- Jean Paul Fargier, "A chacun sa merde", Turbulences Vidéo, N° 16, Clermont-Ferrand, 1997.
- Thierry Davilla, *Pierrick Sorin*, Musée Picasso, Antibes, 1997.
- Pierre Giquel, *Pierrick Sorin*, Ed. Hazan, 2000.
- Robert Storr, *Pierrick Sorin, 261 Bd Raspail, Paris XIV*, Ed. Fondation Cartier, 2001.

Liens.

- <http://www.pierricksorin.com/>
- <http://espace-holbein.over-blog.org/> (inscrire "Sorin" moteur de recherche)
- <http://www.commeaucinema.com/festival/exposition-pierrick-sorin-melies-de-toulouse,142996/>
- <http://bellegarde.toulouse.fr/archives/102-peps-petite-exposition-de-pierrick-sorin,142996/>

PISTES PEDAGOGIQUES



Mots clés:

Mise en scène, dispositif de représentation.
Réalité/fiction, théâtre optique.
Création/invention, magie trucage.
Comique, burlesque, dérision, idiotie.
Œuvre in situ, dispositif interactif.

Questionnements possibles:

Comment amener les élèves à réaliser de petites fictions dérisoires dans l'univers de l'image bricolée ?
Comment travailler avec des élèves, la question du ludique, du burlesque, entre fiction et réalité ?
Quelle est la place aujourd'hui, dans l'art contemporain du burlesque, du comique ou de la dérision ?
Comment interroger les enjeux de l'œuvre de Pierrick Sorin au regard des premières expériences de Méliès, Marey et Muybridge, à la préhistoire du cinéma ?
En quoi et comment les technologies numériques réorientent un travail d'artiste, du bricolage (seul face à sa caméra super 8), aux exigences d'un projet à grande échelle dans la ville, comme *Nantes Projets d'artistes* ?

Niveau collège.

Classes de 5^{ème} : « *Images œuvres et fiction* »

- x L'imaginaire reste important pour les élèves de cinquième dans leur quotidien et leur approche du monde. Différencier les images qui ont pour référent le monde sensible, réel, de celles qui se rapportent à un univers imaginaire, fictionnel.
- x Les situations permettent aux élèves de fabriquer des images de fiction.
Les élèves sont amenés à : Construire une narration à partir d'une ou plusieurs images (story-board, bande dessinée, film) ; Utiliser divers modes de production d'images (supports, médiums, matériaux, choix d'outil) ; Utiliser divers modes de représentation.
Les élèves sont amenés à se réapproprier des images, les détourner pour leur donner une dimension fictionnelle.

Classes de 4^{ème} « *Images œuvres et réalité* »

- x Le travail portera sur des images fixes et animées, analogiques ou virtuelles. L'étude du temps et du mouvement, réels ou suggérés, contribuera à élargir aux pratiques photographiques, cinématographiques, vidéographiques, numériques et au volume.
- x Appréhender les relations entre l'image et son référent : absence du référent, prégnance du référent, image comme référent.
- x Prendre en compte les points de vue du regardeur et de l'auteur, de l'acteur.
- x Repérer des caractéristiques qui permettent de distinguer la nature des images.
- x Saisir les enjeux des dispositifs de présentation, diffusion et perception des images, [...] situer les images dans leur réalité temporelle, géographique, sociologique au regard de repères culturels communs.

Classes de 3^{ème} : « *L'espace l'œuvre et le spectateur* »

- x La prise en compte et la compréhension de l'espace de l'œuvre : il s'agit, pour en comprendre la portée artistique, d'affiner la perception des dimensions de l'espace et du temps comme éléments constitutifs de l'œuvre: œuvre in situ, installation, environnement et les différentes temporalités de celles-ci : durée, pérennité, instantanéité.
- x Prendre en compte le lieu et l'espace comme éléments constitutifs du travail plastique.

Niveau Lycée.

Classes de 2^{nde} : « *L'œuvre et l'image* »

- x Envisager les techniques et en attachant une importance toute particulière aux ressources offertes par les technologies contemporaines (photographie, vidéo, infographie).
- x Intentions et visées de l'artiste distinction entre communication visuelle et expression d'ordre artistique (usage de rhétoriques visuelles codées, détournement des images et des langages, élaboration d'écritures et d'univers artistiques nouveaux).
- x Fonction et statut des œuvres et des images. Commande ou production libre (conditions sociale, politique et culturelle, économique d'apparition de l'œuvre).

Classes de 1^{ère} : « L'œuvre et le lieu »

- x le rapport au référent : les questions de la "mimésis", de l'abstraction, de la représentation/présentation ; l'intrusion du réel dans l'œuvre : le collage, le montage, l'assemblage ; l'emprunt, la référence, la citation.
- x Etudier les différents modes d'instauration de l'œuvre plastique est l'occasion de saisir, à travers l'histoire, les évolutions, mutations, ruptures, ainsi que les permanences et les reprises.
- x Le lieu imaginé et/ou construit ; [...] la scénographie, le décor de cinéma, l'opéra.

Classes de terminales : « L'œuvre et le corps »

- x Le corps figuré traite, au moyen des choix opérés par l'artiste (réalisme, schématisme, allusion ; symbolisme, fantasmagorie, ...), de la question de la figuration, autour de quoi se noue la question cruciale de la représentation.
- x Le corps figuré. La question de la figuration du corps conduit à s'interroger sur la notion de réalisme ou d'autres types de représentation, entre célébration (exemple de la figure du héros) et dérision (exemples du grotesque et de la caricature).
- x Le corps et l'expérience sensible du monde Cette expérience est à la source de sensations et d'émotions brutes ou mises en forme de manière élaborée allant de l'enchantement à la terreur, dans un contexte donné (dessin, art du masque et du maquillage, séquence et des autres d'images animées, sculpture...).

Artiste au Programme d'arts plastiques du baccalauréat 2010

Références bibliographiques :

Pierrick Sorin Nantes : projets d'artistes, dossier Baccalauréat Arts Plastiques Ministère de l'Éducation Nationale, Direction Générale de l'enseignement scolaire, Ed. Scérén CNDP, 2009.

Elargissement possible des pratiques vidéo et numériques aujourd'hui.

Répertoire de formes d'intervention, espace public, relation à l'architecture.

Relation aux lieux symboliques, participation du spectateur, usage pluriel du médium vidéo.

La Tôlerie

Sylvie Blocher (France) - *A more perfect day.*

More Perfect day - 2009 - Avec David Bichindaritz.

Un jeune homme torse nu, qui maquille son corps d'homme blanc en homme noir, à la voix et aux gestes délicats, chante en anglais d'une voix douce, presque féminine une mélodie "*A more perfect day*", aux paroles autrement dures sur l'extrême misère raciale, culturelle, sociale et économique. Seuls quelques rares accords à la guitare ponctuent le chant.

Il s'agit d'un assemblage fragmentaire du discours de Barak Obama "*A More perfect Union*", fait à Philadelphie le 18 mars 2008, lors de sa campagne électorale. Discours qui est lui même une forme de reprise symbolique du fameux discours de M. Luther King dans lequel il déclarait "son rêve". Dans cette œuvre, Sylvie Blocher ouvre un nouvel espace fantasmé d'une Amérique de nouveau désirable, d'une parole politique utopique, dans un contexte général marqué par la dureté.

Il est question de l'irréalisable dans le désirable.

Depuis 1992, Sylvie Blocher réalise des séries d'installations vidéo "*in progress*" dont le principe, simple, est d'inviter des personnes rencontrées dans la rue ou par petits annonces, à répondre à différentes questions face à la caméra. Ces modèles d'un moment, ces porteurs de voix, imaginent qu'il y a derrière la caméra des êtres aimés ou haïs et s'investissent complètement dans leur mission d'image. La pertinence de ces dispositifs réside dans cette réalité la plus directe qui nous assaille. Ce ne sont plus des portraits filmés de gens, mais des êtres vivants dans leur réalité la plus directe.

Sylvie Blocher à travers les questions d'altérité, de singularité, de l'autorité et du pouvoir, (de la part du féminin qu'il y a dans l'homme), poursuit une oeuvre exigeante, dans un projet social, politique et artistique ambitieux. L'artiste s'adresse à la fois à un être universel, dépouillé de particularisme, mais aussi à cet être fait de chair et de violence grossière.

Sans donner de clés de lecture, elle laisse au spectateur le soin de faire lui même le parcours de la découverte à l'interprétation.

Sylvie Blocher veut rendre la parole aux images, retrouver le visage de l'Autre au delà du vacarme de ce monde "communiquant" ; être capable à nouveau de s'adresser à lui, à nous, avec attention.

Oeuvre transversale s'il en est, où se côtoient l'expression spontanée, parfois la violence à la marge, la brutalité de la réalité, les oeuvres de Sylvie Blocher ouvrent sur des espaces de désirs en interrogeant la responsabilité esthétique et éthique de l'artiste.

Éléments de bibliographie.

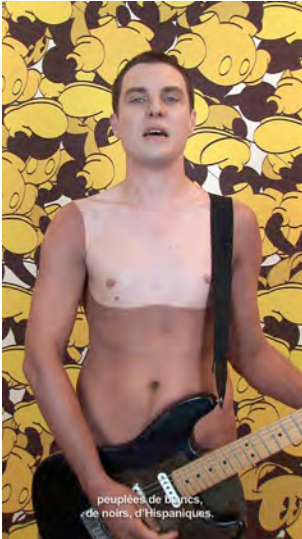
Elle crée en 1997, avec l'architecte-urbaniste François Daune, « Campement Urbain », un groupe à géométrie variable qui travaille sur les nouvelles urbanités, et qui reçoit en 2002 le Prix International de la Fondation Evens (site : <http://www.evensfoundation.be/>).

- *La Force de L'Art*, RMN, DAP, CNAP, 2008.
- Beaux Arts magazine, mars 2008, p.48.
- Sylvie Blocher. *What is Missing ?*, exhibition catalogue, Museum of Contemporary Art, Sydney (sortie prévue janvier 2010).
- Sylvie Blocher, *Living Pictures and Other Human Voices*, textes de Ardenne Paul, Blocher Sylvie, Caillet Aline, Michaud Eric, de Duve Thierry, Hanru Hou, Lunghi Enrico, Michaud Eric, Michel Régis, Roussel Noëllie, Editions Actes Sud et Casino Luxembourg – Forum d'art contemporain, 2002, 226 p.

Liens.

- <http://sylvieblocher.com/>
- <http://www.biennaledelyon.com>
- http://www.frac-bourgogne.org/scripts/album.php?mode=data&id_lang=1&id_artiste=61
- http://www.exporevue.com/magazine/fr/sylvie_blocher.html
- <http://www.videofformes-fest.com/portraits-d.../sylvie-blocher/-campementurbain.org/>
- <http://campementurbain.org/cuv3/index.php/projets/jeetnous/index.html>

PISTES PÉDAGOGIQUES



Mots clés:

Portrait filmé.
Dispositif vidéo, espace de présentation.
Frontalité, réception, distanciation, espace public.
Identité, altérité, féminin-masculin.
Identité sociale, politique, pratique transversale.
La référence historique, le discours politique dans l'art.

Questionnements possibles:

Comment articuler travail vidéo et travail écrit ?
Quel(s) mode(s) de présentation pour l'oeuvre dans un espace public ?
Comment aborder la question de l'altérité au regard de l'identité ?
Quelle place pour la référence historique, pour le discours historique en art ?
Comment dépasser les communautarismes pour tendre vers une communauté de destins ?

Niveau collège.

Classes de 6^{ème} : « L'objet et l'oeuvre »

- x Dans l'histoire des arts, qui accompagne celle de la représentation, l'objet occupe une place privilégiée non seulement parce que l'oeuvre d'art représente, utilise et présente des objets mais encore parce qu'elle se manifeste elle-même en tant qu'objet.
- x L'objet dans la culture artistique. Il s'agit de traiter la question du statut de l'objet, lequel peut être artistique, symbolique, décoratif, utilitaire ou publicitaire, et notamment de découvrir la place de l'objet non artistique dans l'art.

Classes de 5^{ème} : « Images oeuvres et fiction »

- x Construire une narration à partir d'une ou plusieurs images (story-board, bande dessinée, film).
- x Utiliser divers modes de production d'images (supports, médiums, matériaux, choix d'outil).
- x Utiliser divers modes de représentation.
- x Les images dans la culture artistique. Cette entrée aborde la question du statut de l'image (artistique, symbolique, décorative, utilitaire, publicitaire), interroge ses significations, les symboliques auxquelles elle réfère, ses relations avec les mythologies.
- x Reconnaître et comprendre la singularité des images d'artistes, les différencier des images de communication et de documentation.

Classes de 4^{ème} : « Images oeuvres et réalité »

- x Les situations permettent aux élèves de réaliser des images dans leur rapport au réel. Ils sont amenés à appréhender les relations entre l'image et son référent : absence du référent, prégnance du référent, image comme référent.
- x Les images dans la culture artistique. Il s'agit d'aborder la question des supports et des lieux de diffusion des images artistiques ; de comprendre la place de l'art, acteur et témoin de son temps ; d'interroger les relations entre les images et les pouvoirs.

Classes de 3^{ème} : « L'espace l'oeuvre et le spectateur »

- x L'espace, l'oeuvre et le spectateur dans la culture artistique. Il s'agit d'aborder l'oeuvre dans ses dimensions culturelles, sociales et politiques (symbolisation, engagement de l'artiste, oeuvre de commande, oeuvre publique, mécénat) et sa réception par le spectateur. Cette entrée concerne également l'insertion de l'architecture dans son environnement : intégration, domination, dilution, marquage.
- x Connaître des oeuvres, tant patrimoniales que modernes et contemporaines, des artistes, des courants emblématiques de la relation espace et spectateur.

Niveau Lycée.

Classes de 2^{nde} : « L'oeuvre et l'image »

- x L'oeuvre construite et interprétée comme métaphore.
- x Intentions et visées artistiques des créateurs. Communication visuelle et expression d'ordre artistique (usage de rhétoriques visuelles codées, détournement des images et des langages, élaboration d'écritures et d'univers artistiques nouveaux)

- x Perception et interprétation multiplicité des interprétations (diversité des codes culturels, polysémie, singularité).

Classes de 1^{ère} : « L'œuvre et le lieu »

- x le rapport au référent : les questions de la "mimésis", de l'abstraction, de la représentation / présentation ; l'intrusion du réel dans l'œuvre : le collage, le montage, l'assemblage ; l'emprunt, la référence, la citation.
- x Le lieu comme espace à investir : espace de la réalisation (support) ; espace réel troublé ou modifié par la présence d'œuvres (espace même de l'établissement scolaire, espace privé et espace public).
- x Le lieu comme espace à investir : le décor architectural (voûtes, plafonds et murs peints) ; [...] les sites naturels, l'architecture et les pratiques artistiques contemporaines (land art, intervention in situ, installation...)

Classes de Terminales : « L'œuvre et le corps »

- x Le corps en action renvoie au corps de l'artiste impliqué dans la conception et la production de l'œuvre, ainsi qu'au corps du spectateur qui approche et reçoit l'œuvre.
- x Le corps figuré traite, au moyen des choix opérés par l'artiste (réalisme, schématisme, allusion, symbolisme, fantasmagorie,...) de la question de la figuration, autour de quoi se noue la question cruciale de la représentation.
- x Le corps et l'expérience sensible du monde et des autres dans une confrontation au corps des autres ou "corps social" (le groupe, la foule dans ses différentes formes et manifestations).
- x La référence historique "I Have a dream " de M. Luther King ; la place du discours politique dans l'œuvre d'art.
- x Portrait filmé, portrait en direct.
- x Présentation, représentation.

Pistes d'exploitation Histoire des arts

Niveau collège : Arts, états, pouvoir.

Lycée : Champ Historique et social, mention Arts, mémoires, témoignages, engagements.

Guiliana Cunéaz (italie)- *The Growing Garden*.

Toutes les oeuvres de Giuliana Cunéaz tournent autour des questions du corps et de l'esprit, de la réalité face à l'illusion, de la conscience en lien avec l'inconscience, ceci à la lumière des technologies les plus contemporaines.

L'art y est revu sous le rapport de la matière et de l'esprit, du visible et de l'invisible, entre émotivité, psychologie, onirisme, imaginaire et inconscient. Les expériences d'hypnose, de chamanisme, de médianité (science du médium) et rebirthing (processus de renaissance), sont des états, des transitions nomadiques nécessaires, selon l'artiste, pour défier la question centrale de l'identité. Cet aspect tribal revendiqué, est un dépassement du représentable pour accéder à des niveaux de conscience supérieurs, vers un être transcédé : le moi enfoui.

Dans des propositions toujours interactives, Giuliana Cunéaz provoque et suscite chez le spectateur une réaction tant émotive qu'intellectuelle.

The Growing Garden - 2007/2008 - Végétaux musicaux sensibles et interactifs.

Giuliana Cunéaz nous plonge de projet en projet, dans l'ambiguïté d'univers en mutation.

Les créatures végétales, minérales "nano manipulées", dans des ramifications structurelles en perpétuelles transformations sont le fruit de l'observation imbriquée de l'art, la science et les nouvelles technologies. Ses animations en 3D, surprenantes et non immédiatement saisissables, se présentent sur des fonds, sortes de paysages primordiaux, qui se déploient en se mêlant à d'autres images que l'artiste peint directement sur les écrans plasma, pollens, spores, lichens.

C'est dans une sorte de rituel Zen qu'elle appose minutieusement ses représentations. L'interaction entre la mouvance des images virtuelles et la fixité de la peinture matière, entraîne une poésie fragile et étrange. Différents niveaux de visibilité se mettent alors à dialoguer et des effets subtils de profondeur suggèrent une perspective finement originale. *The Growing garden* confirme ce tissage entre la science, l'art et les nouvelles technologies et cette réinterprétation toujours en marche de notre environnement.

Dernières expositions.

- Participation à Vidéoformes en 1991, 1993, 1996, 2000, et 2010.
- Centre d'Art Contemporain de Turin, Musée Archéologique d'Aoste, Musée d'Art de la Ville de Lugano, 2009.
- Quadriennale de Rome, Antepima de Turin, 2004.
- Exposition *Shift Imagespassages*, Biennale de l'image en Mouvement, Nancy, 2003.
- « *Entre multitude et ordre céleste* », b&d Studio, Milan, 2003.
- « *In absentia* », galerie d'Art Contemporain, Catane, 2002.
- Université/Musée laboratoire de l'art Contemporain, Rome, 2001.
- Biennale de Sao Paolo 1994.

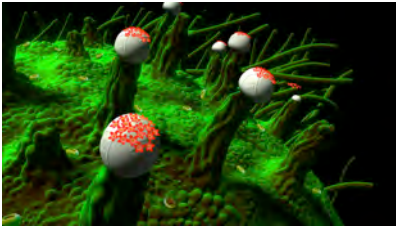
Eléments de bibliographie.

- Giuliana Cunéaz, *monographie*, catalogue, Edition Silvana Editoriale, 2008.
- *Le silence des fées*, catalogue, Aosta liglio, 1990.

Liens.

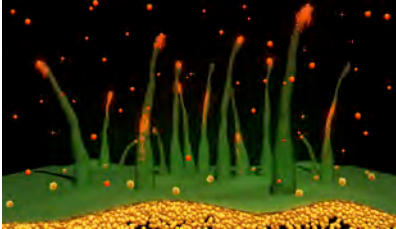
- [Http://www.giulianacuneaz.com](http://www.giulianacuneaz.com)
- <http://www.videofortes-fest.com/portraits-d-artistes/giuliana-cuneaz/>
- <http://www.nat.fr/videofortes/FESTIVAL/2000/etats.htm>

PISTES PEDAGOGIQUES



Mots clés:

Microcosme, macrocosme.
fractal, nanotechnologie.
Image scientifique, image de la nature.
Présentation.
Installation.
Vidéosculpture.
Environnements ambigus.



Questionnements possibles:

Quelles relations possibles entre art, science et nouvelles technologies ?
Comment travailler des médiums différents dans un même projet d'installation ?
Comment articuler travail pictural et réalisation numérique ?

Niveau collège.

Classes de 6^{ème} : « *L'objet et l'œuvre* »

- x L'objet et les réalisations plastiques. A partir de fabrications, de détournements et de représentations en deux et trois dimensions, les questions sont à travailler à des fins narratives, symboliques, poétiques, sensibles et imaginaires.
- x Compétences : Exploiter les qualités fonctionnelles et expressives des outils, des matériaux et des supports variés.
- x Compétences : Reconnaître, distinguer, et nommer différentes formes de productions plastiques en utilisant un vocabulaire descriptif approprié.

Classes de 5^{ème} : « *Images œuvres et fiction* »

- x La construction, la transformation des images, les interventions (recouvrement, gommage, déchirure...), le détournement, ouvrent les questions et les opérations relatives au cadrage, au montage, au point de vue, à l'hétérogénéité et à la cohérence.
- x Les situations permettent aux élèves de fabriquer des images de fiction. Les élèves sont amenés à : construire une narration à partir d'une ou plusieurs images (story-board, bande dessinée, film) ; utiliser divers modes de production d'images (supports, médiums, matériaux, choix d'outil) ; utiliser divers modes de représentation.
- x Elles permettent également de modifier et détourner des images pour en travailler le sens. Les élèves sont amenés à : se réapproprier des images, les détourner pour leur donner une dimension fictionnelle ; modifier le statut d'une image.
- x Compétences : créer une image à partir d'éléments d'origines diverses en sachant choisir les instruments, outils, matériaux, supports, médiums.

Classes de 4^{ème} : « *Images œuvres et réalité* »

- x Développer la capacité des élèves à analyser et à interpréter les images et plus particulièrement celles qui entretiennent sous un abord direct, un rapport complexe avec la réalité.
- x Les images et leur relations au réel. Cette entrée s'ouvre au dialogue entre l'image et son référent « réel » qui est source d'expressions poétiques, symboliques, métaphoriques, allégoriques ; elle met en regard la matérialité et la virtualité.
- x Produire des images numériques et prendre conscience de leurs spécificités : la dématérialisation par exemple.
- x Différencier images matérielles et immatérielles ; uniques et reproductibles ; distinguer et utiliser et nommer divers médiums : photographie, vidéo, peinture, dessin, gravure, infographie.
- x Connaître les principaux termes du vocabulaire spécifique de l'image ; décrypter certains codes des images et les utiliser à des fins d'argumentation.

Classes de 3^{ème} : « *L'espace l'œuvre et le spectateur* »

- x L'expérience sensible de l'espace permet d'interroger les rapports entre l'espace perçu et l'espace représenté, la question du point de vue (fixe et mobile), les différents rapports entre le corps de l'auteur et l'œuvre (geste, posture, performance), entre le corps du spectateur et l'œuvre (être devant, dedans, déambuler, interagir).
- x Elaborer des travaux bidimensionnels suggérant un espace par des moyens graphiques et picturaux.
- x Prendre en considération, dans une production artistique, les données physiques d'un espace plan (longueur, largeur, proportions).

Niveau lycée.

Classes de 2^{nde} : « *L'œuvre et l'image* »

- x L'élève travaille en deux et trois dimensions, en variant les supports et les techniques et en attachant une importance toute particulière aux ressources offertes par les technologies contemporaines (photographie, vidéo, infographie...), en diversifiant les matériaux, les formats et les modes de présentation.
- x L'élève est invité à explorer et à s'approprier ce qui relève de la forme, de la mise en oeuvre, du sens : portée expressive, artistique et esthétique des partis choisis (image mimétique ou poétique, allégorie, symbole).
- x Intentions et visées artistiques des créateurs. Communication visuelle et expression d'ordre artistique (usage de rhétoriques visuelles codées, détournement des images et des langages, élaboration d'écritures et d'univers artistiques nouveaux).

Classes de 1^{ère} : « *L'œuvre et le lieu* »

- x La pratique artistique : La pratique de l'élève, à travers des médiums diversifiés, porte sur les diverses acceptions et réalité du lieu comme le lieu figuré: représentations bidimensionnelles (graphiques, picturales, photographiques).

Classes de terminales : « *L'œuvre et le corps* »

- x Le corps en action. Le corps physique de celui, artiste ou élève, qui s'engage dans une action ou une production artistique et laisse des traces, inscrit des signes, élabore des écritures et propose des organisations formelles singulières en usant de toute la variété des outils, des supports, des espaces.
- x Le corps et l'expérience sensible du monde. Cette expérience est à la source de sensations et d'émotions brutes ou mises en forme de manière élaborée [...].

Reynold Reynolds (USA) - *Six easy pieces*.

Reynold Reynolds est né en 1966 en Alaska, aux USA. Il étudie la physique et la philosophie jusqu'en 1989, puis suit pendant deux années les cours de cinéma de Stan Brakhage. En 1995, il obtient une maîtrise à l'Ecole des Arts Visuels de New York. Dans les années 90, il travaille avec du super 8 et du 16 mm. Invité à Berlin en résidence pendant un an, il y sera ensuite exposé lors de la Biennale d'Art Contemporain en 2006. Ses travaux investissent des thèmes psychologiques et physiques troubles, provoquent de plus en plus la participation du spectateur. Ses oeuvres, basées sur la transformation, la consommation et la décadence sont présentées et récompensées dans de nombreux festivals de cinéma internationaux et sont largement diffusés dans des centres d'art.

Six Easy Pieces - 2010 – Installation vidéo.

Dans sa trilogie consacrée à l'exploration des limites de notre perception face à la réalité, Reynold Reynolds nous brosse des portraits d'humains enfermés dans un cadre trop étroit, rationnel, sans possibilité de prendre conscience de l'incertain et de l'étrangeté du monde alentour.

En transposant au cinéma, des méthodes de laboratoire, il enferme d'abord le réel sur le plateau, change un paramètre et fait le test de l'observation descriptive des activités ainsi produites. Il est question de mesure, une même actrice fait le lien entre les trois oeuvres et une caméra spécifique a été créée pour réaliser les plus longues séries de photographies possibles. Ce procédé est de plus en plus sophistiqué dans les trois productions.

Dans *Secret Life*, 2008, (vidéo installation), une femme seule fait l'expérience de l'effondrement du temps, emprisonnée dans un appartement où tout prolifère et meurt, notamment les plantes. La question est celle de la conscience de la végétation à travers un temps qui semble linéaire et un espace circulaire. Pour *Secret Machine*, 2009, (installation de trois écrans en boucle 7min et images fixes), Reynold Reynolds s'intéresse à la mesure du corps, le même personnage est comparée à son « étude » et aux unités du temps et de l'espace. C'est d'abord la science qui établit les mesures, mais l'art permet aussi d'enregistrer le réel.

Avec *Six Easy Pieces*, l'artiste aborde la manière dont le cinéma enregistre le temps et l'espace entre objectivité et subjectivité, performance et documentaire dans un luxe de détails. Il est question d'inconscient, de refoulé, d'âme, de rhétorique mécanique du corps.

Dernières expositions.

- Institut für Moderne Kunst Nürnberg, Décembre 2009-Février 2010.
- Moscou, biennale 24 Septembre-25 Octobre 2009.
- Berlinische Galerie, « Berlin 89/09 », 18 Septembre-31 Janvier 2010.
- Bienal del Fin del Mundo, Ushuaia, Argentine Brésil, Sao Paolo, 23 Avril- 5 Juin 2009.

Œuvres récentes.

- *Six appartements*, 2007, (installation de 2 écrans de projection en boucle 12min). Le déclin et la détérioration physique, hypnotique de chacun des occupants des 6 appartements ; voisins qui vivent sans contacts, isolés dans une lente érosion de leur quotidien, de leur corps, de l'habitat, de la planète. Cette oeuvre renvoie à l'implacable processus en marche de la mort, dans la vie même.
- *Sucre*, 2005, (en boucle 45min, transféré de 16mm).
- *Burn*, 2002, (en boucle 10min, transféré de 16mm).
- *The Drowing room*, 2000, (10minutes, transféré de super 8mm).
- *Seven days till Sunday*, 1998, (5 boucles courtes, transféré de super 8mm).

Liens.

- <http://www.reynold-reynolds.com>
- <http://www.lagazette.deberlin.de/5046.html>
- <http://www.videoformes-fest.com/>
- <http://www.videoformes-fest.com/portraits-d.../reynolds-reynolds/>
- <http://www.videoformes-fest.com/publication-turbulences-video.php>
- <http://www.nat.fr/videoformes/FESTIVAL/2008/expo/tolerie.html>

PISTES PEDAGOGIQUES



Mots clés

Le corps.
Le quotidien, l'anonymat, l'isolement.
l'enfermement, la désespérance, le reniement.
La réalité, la perception.
La temporalité, la mesure, la boucle.
L'étrangeté, la mise en scène, la fiction.

Questionnements possibles

Comment aborder la question du corps filmé, vidéographié, photographié ?
Comment évaluer le degré de réalité dans une fiction ?
Comment aborder dans un double mouvement le temps et l'espace ?
Comment mettre en résonance le corps individuel, singulier, face au corps collectif ?
Quelle est la place de « la mesure » en Art ?

Niveau collège

Classes de 5^{ème} : « *Images œuvres et fiction* »

- x L'imaginaire reste important pour les élèves de cinquième dans leur quotidien et leur approche du monde. A ce niveau, le travail sur l'image s'attachera en premier lieu à étudier ce qui différencie les images qui ont pour référent le monde sensible, réel, de celles qui se rapportent à un univers imaginaire, fictionnel. Le rapport au réel ou à la fiction mobilise de nombreux questionnements sur les dimensions indicielle, métaphorique ou symbolique des images.
- x Les situations permettent aux élèves de fabriquer des images de fiction. Les élèves sont amenés à : construire une narration à partir d'une ou plusieurs images (story-board, bande dessinée, film) ; utiliser divers modes de production d'images (supports, médiums, matériaux, choix d'outil) ; utiliser divers modes de représentation.
- x Elles permettent de comprendre et analyser des images. Les élèves sont amenés à : connaître et identifier différents moyens mis en oeuvre dans l'image pour communiquer.
- x Reconnaître et comprendre la singularité des images d'artistes, les différencier des images de communication et de documentation.

Classes de 4^{ème} : « *Images œuvres et réalité* »

- x Le programme de quatrième a pour objectif de développer la capacité des élèves à analyser et à interpréter les images et plus particulièrement celles qui entretiennent sous un abord direct, un rapport complexe avec la réalité.
- x Le travail portera sur des images fixes et animées, analogiques ou virtuelles. L'étude du temps et du mouvement, réels ou suggérés, contribuera à élargir aux pratiques photographiques, cinématographiques, vidéographiques, numériques.
- x Les situations permettent aux élèves de réaliser des images dans leur rapport au réel. Ils sont amenés à exploiter la dimension temporelle dans la production.

Classes de 3^{ème} : « *L'espace l'œuvre et le spectateur* »

- x La prise en compte et la compréhension de l'espace de l'œuvre : il s'agit, pour en comprendre la portée artistique, d'affiner la perception des dimensions de l'espace et du temps comme éléments constitutifs de l'œuvre.
- x Les élèves ont acquis une expérience artistique suffisante pour associer différents modes de traduction de l'espace dans une production.

Niveau lycée

Classes de 2^{nde} : « *L'œuvre et l'image* »

- x Intentions et visées artistiques des créateurs. Communication visuelle et expression d'ordre artistique (usage de rhétoriques visuelles codées, détournement des images et des langages, élaboration d'écritures et d'univers artistiques nouveaux).
- x Perception et interprétation. Réception, perception sensorielle, analyse plastique ; multiplicité des interprétations (diversité des codes culturels, polysémie, singularité).
- x Compétences techniques dans le domaine de la vidéo et du numérique : exploiter, créer, monter et transmettre des images ; explorer les ressources graphiques, spatiales et temporelles offertes par l'utilisation des nouvelles technologies de l'information, de la communication et de la création.

Classes de 1^{ère} : « *L'œuvre et le lieu* »

- x La pratique artistique s'appuie sur l'expérience du lieu dans deux univers mettant en jeu la spatialité : celui des productions plastiques autonomes. Le lieu imaginé et/ou construit : décor éphémère ; espace scénographique ; espace immatériel ou virtuel (images vidéo et numérique).
- x Elle se fonde sur la pratique artistique qu'elle nourrit à son tour grâce à la prise en compte obligatoire de quelques repères culturels importants, examinés sous l'angle de la continuité, de l'évolution, de la rupture, de la citation.
- x Compétences culturelles. Identifier les constituants plastiques et matériels d'une œuvre; en exposer la structure ; en repérer des similitudes dans une autre œuvre.

Classes de terminales : « *L'œuvre et le corps* »

- x Le corps figuré traite, au moyen des choix opérés par l'artiste, de la question de la figuration, autour de quoi se noue la question cruciale de la représentation.
- x On explore les démarches artistiques : et le temps.
- x Le corps dans l'espace et le temps considère la relation que le corps humain entretient avec l'espace et le temps, deux données dont il est une des premières mesures sensibles. La relation à l'espace renvoie notamment à toutes les questions concernant le rapport de l'échelle humaine à un environnement donné. La relation au temps renvoie plus particulièrement aux modifications ou métamorphoses du corps, subies (les âges de la vie), rêvées ou imposées dans le cadre des pratiques sociales, culturelles et religieuses.
- x Le corps et l'expérience sensible du monde et des autres aborde cette relation dans toute la gamme de ses modalités.
- x Cette expérience est à la source de sensations et d'émotions brutes ou mises en forme de manière élaborée allant de l'enchantement à la terreur, dans un contexte donné ; de la solitude assumée ou angoissée à la confrontation ou à l'immersion dans le groupe.

clémentine Lemaître (France) - *La Chambre l'Iceberg*.

Clémentine Lemaître est en résidence à Vidéoformes cette année, après avoir participé pour la première fois au sein de l'association à la soirée Vidéoobar le #9 Septembre 2009.

« *Animal Totem* » était une soirée vidéo-performée présentant une série de vidéos réalisées durant le cursus de l'artiste à l'École supérieure des Arts décoratifs de Strasbourg. Des anecdotes et des textes étaient joints aux projections et ponctuaient l'ensemble de bribes documentaires et/ou fictionnelles.

C'est une action en devenir dans laquelle s'implique l'artiste, se jouant d'elle-même et de l'espace avec une grande liberté, « *J'ai toujours eu besoin de m'approprier l'espace* », tricotant de l'image et du texte, ici prélevé, là énoncé, chuchoté, dans la plus grande proximité avec le public.

Clémentine Lemaître, artiste-actrice-vidéaste cherche, provoque le sens dans ses images, dans ses lectures performées : « *je suis une chasseuse, [...] je tire avec ma caméra [...], il faut appuyer sur la gâchette* ».

Son travail s'articule de plus en plus sur l'auto-fiction. Des liens étroits sont tissés entre sa vie, le personnage qu'elle incarne et son travail de création.

La Chambre l'Iceberg - 2010 - Installation vidéo.

En résidence cette année à Vidéoformes, Clémentine Lemaître propose une installation vidéo de 22 minutes « *La Chambre l'Iceberg* », mise en scène d'un texte de performance d'Audrey Gleize, qui explore l'instant de basculement chez une personne : quand la fébrilité l'emporte sur la certitude, quand le souffle se fait saccadé, l'arythmie trop forte, quand les mains tremblent. Là où la vie se suspend. La lutte est évidente, les choix sont inévitables, choix existentiels pour trouver la vérité, sa vérité dénudée, son chemin, parmi tous les autres proposés.

Les destinées des trois protagonistes sont en suspens, ils sont filmés tour à tour et chaque portrait est l'occasion de nouer dans des franges subtiles et invisibles des relations entre dilatation et resserrement. L'eau est le guide souterrain de ce parcours d'errance existentielle où la folie est en latence, pareille à la partie immergée de l'iceberg.

Le spectateur y fait l'expérience d'un face à face violent avec les personnages, immergé dans leur intimité, mais aussi tenu éloigné, mis à distance, comme pour mieux mesurer leur impuissance et leur détresse.

Le travail surprenant voire incongru entre le son et l'image soutient la tension du film, documentaire enveloppé peu à peu de fiction, qui volontairement se laisse voir comme non entièrement maîtrisé et plongeant dans l'irréel. Peut-on se perdre ou se retrouver dans cette étrange épreuve ? Nous laisse-t-elle miroiter une issue ?

... "Je me suis volontairement égarée dans les landes de bruyère et de rochers. Ces paysages devenaient le support de ma pensée, et tout aurait pu être dans ma tête. Ainsi, j'aurais marché dans ce chaos minéral en restant immobile dans une pièce vide, et j'aurais contemplé le carrelage délabré d'une salle de bain, comme si c'était des montagnes..."

Repères biographiques.

- Prix Ritleng de la ville de Strasbourg.
- Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique.
- 2007-2008 Rencontre et stage avec le cinéaste Boris Lehman.
- 2004-2008 École Supérieure des Arts Décoratifs de Strasbourg.

Liens.

- <http://www.videoformes-fest.com/festival-10/expositions/la-tôlerie/>
- <http://www.videoformes-fest.com/galerie.php>
- <http://www.happyendfilms.com/Media/>

PISTES PEDAGOGIQUES



Mots clés:

Documentaire, Fiction.
Réalité fiction.
Narration portrait.
Vidéo, Installation.
Espace réel espace virtuel.
Espace scénographié.
Place du Spectateur.

Questionnements possibles:

Comment investir un lieu construit pour une projection vidéographique ?
Comment faire dialoguer différents types d'images pour une installation ?
Comment associer narration et installation vidéographique ?
Quelle participation accorder au spectateur ?
Quels rapports instaurer entre lui et les images projetées installées ?

Niveau collège.

Classes de 5^{ème} : « *Images œuvres et fiction* »

- x L'imaginaire reste important pour les élèves de cinquième dans leur quotidien et leur approche du monde. Différencier les images qui ont pour référent le monde sensible, réel, de celles qui se rapportent à un univers imaginaire, fictionnel.
- x Les situations permettent aux élèves de fabriquer des images de fiction. Les élèves sont amenés à construire une narration à partir d'une ou plusieurs images ; utiliser divers modes de production d'images ; utiliser divers modes de représentation, se réappropriier des images, les détourner pour leur donner une dimension fictionnelle.

Classes de 4^{ème} « *Images œuvres et réalité* »

- x Le travail portera sur des images fixes et animées, analogiques ou virtuelles. L'étude du temps et du mouvement, réels ou suggérés, contribuera à élargir aux pratiques photographiques, cinématographiques, vidéographiques, numériques et au volume.
- x Appréhender les relations entre l'image et son référent : absence du référent, prégnance du référent, image comme référent.
- x Prendre en compte les points de vue du regardeur et de l'auteur, de l'acteur.
- x Repérer des caractéristiques qui permettent de distinguer la nature des images.
- x Saisir les enjeux des dispositifs de présentation, diffusion et perception des images, situer les images dans leur réalité temporelle, géographique, sociologique au regard de repères culturels communs.

Classes de 3^{ème} : « *L'espace l'œuvre et le spectateur* »

- x La prise en compte et la compréhension de l'espace de l'œuvre : il s'agit, pour en comprendre la portée artistique, d'affiner la perception des dimensions de l'espace et du temps comme éléments constitutifs de l'œuvre: œuvre in situ, installation, environnement et les différentes temporalités de celles-ci : durée, pérennité, instantanéité.
- x Prendre en compte le lieu et l'espace comme éléments constitutifs du travail plastique.

Niveau Lycée.

Classes de 2^{nde} : « *L'œuvre et l'image* »

- x Envisager les techniques et en attachant une importance toute particulière aux ressources offertes par les technologies contemporaines (photographie, vidéo, infographie).
- x Intentions et visées de l'artiste : communication visuelle et expression d'ordre artistique (usage de rhétoriques visuelles codées, détournement des images et des langages, élaboration d'écritures et d'univers artistiques nouveaux).
- x Perception et interprétation : réception, perception sensorielle, analyse plastique ; multiplicité des interprétations (diversité des codes culturels, polysémie, singularité).

Classes de 1^{ère} : « *L'œuvre et le lieu* »

- x le rapport au référent : les questions de la "mimésis", de l'abstraction, de la représentation / présentation ; l'intrusion du réel dans l'œuvre.
- x Le lieu imaginé et/ou construit, décor éphémère ; espace scénographique ; espace immatériel ou virtuel (images vidéo et numérique).
- x L'approche culturelle. Le lieu comme espace à investir : le décor architectural (voûtes, plafonds et murs peints) ; les sites naturels, l'architecture et les pratiques artistiques contemporaines (land art, intervention in situ, installation...).

- x Compétences techniques. L'élève est capable de présenter sa production personnelle (accrochage, disposition sur un socle, installation au sol, association d'éléments textuels, présentation dans un lieu préalablement aménagé...).

Classes de terminales : « *L'œuvre et le corps* »

- x Le corps en action. Le corps physique du spectateur qui, confronté à l'œuvre (peinture, photographie, images animées, sculpture, installation, environnement, architecture et paysage) fait l'expérience du point de vue, d'une perception associée à son déplacement ainsi que d'une immersion dans un espace englobant ; le fait que le corps de l'acteur et celui du spectateur sont l'un et l'autre engagés dans un processus de sensation, d'émotion, de perception et d'appropriation.
- x Le corps figuré. La question de la figuration du corps conduit à s'interroger sur la notion de réalisme ou d'autres types de représentation.
- x Dans le cours du travail, on fait apparaître comment le décloisonnement contemporain des pratiques et des genres a pu renouveler ces questions et susciter de nouvelles approches.
- x Le corps dans l'espace. Les relations de dimension et de position du corps à l'espace (actions et performances dans des espaces ouverts ou fermés).
- x Le corps et l'expérience sensible du monde. Cette expérience est à la source de sensations et d'émotions brutes et mises en forme de manière élaborée dans une relation au corps de l'autre : "duo" et "duel" (attirance, fusion ; confrontation, affrontement, répulsion) ; de la rencontre heureuse au conflit violent dans une relation duelle ; de la solitude assumée ou angoissée à la confrontation ou à l'immersion dans le groupe ; de l'enchantement à la terreur, dans un contexte donné.

Dragana Žarevac (Serbie) - *Memorial éphémère.*

Après des années de formation dans différents domaines, philologie, musique, vidéo et nouveaux médias à Belgrade où elle est née en 1959, mais aussi à Bombay et San Diego, Dragana Žarevac est exposée dans de nombreux musées de par le monde, Musée Guggenheim de Bilbao, Centre Georges Pompidou à Paris, Tate Modern de Londres, ZKM à Karlsruhe, Arts in General à New York, Renaissance Society à Chicago, etc.

Son travail est montré, depuis les années 70, dans des galeries de l'ex-Yougoslavie et dans bien d'autres pays. Soutenue par de nombreuses institutions, Le Ministère de la Culture et le Ministère de l'Education Nationale en France, La Ville de Paris, L'institut Goethe, Le Pacte de stabilité de l'Europe du Sud-Est, Le Ministère de la Culture de la Serbie, l'artiste reçoit des prix internationaux : Prix International de l'Art Vidéo de ZKM à Karlsruhe en 1988, le Sphinx d'Or du festival « Vidéo Medeja » De Novi Sad en 1999 et le prix de la Galerie Nadezda Petrovic à Cacak lors de la biennale en 2005.

L'artiste réalise plusieurs résidences ; en 1999 au ZKM à Karlsruhe, en 2000 au CICV Pierre Schaeffer à Belfort-Montbéliard. Par ailleurs, Dragana Žarevac organise en tant que commissaire de nombreux expositions et festivals.

La tradition, les points communs entre les différentes cultures sont les questions qui parcourent les projets de l'artiste tout autant que leurs rapports à toute idéologie.

Les thèmes récurrents de son travail sont liés depuis les débuts à la situation politique dans les Balkans, à la guerre, à la destruction, à la douleur omniprésente durant ces terribles années en ex-Yougoslavie. Puis, avec le changement de gouvernement en Serbie, toute une atmosphère se modifie, le cadre politique est devenu plus « raffiné » et Dragana Žarevac s'intéresse à de nouvelles problématiques. Des thèmes « micro politiques » sont alors abordés, principalement axés sur la sexualité. En quoi et comment la situation politique et sociale modifie-t-elle la sexualité des êtres humains ?

Mémorial éphémère - 2008 - Installation vidéo.

L'installation « Mémorial éphémère » traite des camps de concentration à plusieurs niveaux. Il s'agit de comprendre comment le camp de concentration, lieu d'extermination de tout ce qui est différent est aussi le lieu des rapports pervers du corps. Toute structure sociale de camp représente ce point de rencontre de l'insoutenable ordonné, face à la fragilité de l'être humain plongé dans un état émotionnel tel, qu'il ne peut réagir devant tant de culpabilité. Le camp de concentration est toujours très présent dans notre actualité, au sein même de nos vies personnelles. En cela, Dragana Žarevac met en place une analogie entre un espace d'enfermement, le camp de concentration, et un état personnel intime lui-même en proie à un trouble identique et toujours prégnant, le sentiment de torture, de culpabilité. L'installation est composée de deux entités ; l'une se référant à la mémoire collective, l'autre renvoyant à la sphère de l'intimité par le biais de soixante cinq sous-vêtements suspendus sur lesquels figure, photo-imprimée, l'image reproduite de détenus prenant un bain près du camp de Usen en Norvège. Autant d'exemplaires ne faisant qu'un même motif obsédant dont le corps ne peut se défaire : abus de « plaisir-violence », mémoire de l'image qui se modifie avec notre époque. Deux projections séparées, l'une au sol (les jambes de l'artiste en marche régulière et saccadée), l'autre au mur (la main qui caresse une des pierres tombales du terrain d'exécution de Jajinci près de Belgrade), engendrent un espace global sensible de réflexion.

Dernières expositions.

- ZKM, Karlsruhe, 2005
- Tate Modern, Londres, 2004
- Musée d'Art Contemporain de Saint Louis, Missouri, USA, 2004
- La Renaissance Society, Chicago, 2004

Liens.

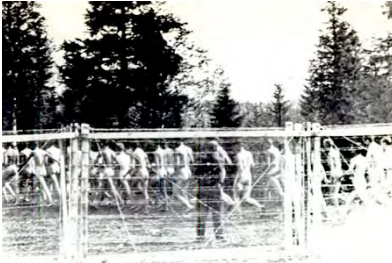
- <http://www.videoformes-fest.com/portraits-d.../dragana-Zarevac/>
- http://www.dailymotion.com/video/x2rv2w_dragana-zarevac_creation
- <http://www.sklunk.net>
- <http://www.videoformes-fest.com/festival-10/vidéo/focus/>
- http://www.creativeurope.com/Dragana_Zarevac

PISTES PEDAGOGIQUES



Mots clés

Documentaire, réalité, fiction.
Narration, mémoire.
Corps collectif, corps intime.
Vidéo, Installation.
Espace réel, scénographié, espace virtuel.
Place du Spectateur.



Questionnements possibles

Comment interroger l'histoire entre documentaire et fiction ?
Comment faire dialoguer objets et images pour une installation ?
Comment associer narration et installation vidéographique ?
Comment établir un dialogue artistique entre le corps collectif et le corps individuel ?

Niveau collège

Classes de 5^{ème} : « Images oeuvres et fiction »

- x L'imaginaire reste important pour les élèves de cinquième dans leur quotidien et leur approche du monde. [...] Différencier les images qui ont pour référent le monde sensible, réel, de celles qui se rapportent à un univers imaginaire, fictionnel.
- x Les situations permettent aux élèves de fabriquer des images de fiction. Les élèves sont amenés à : construire une narration à partir d'une ou plusieurs images ; utiliser divers modes de production d'images ; utiliser divers modes de représentation ; [...] se réapproprié des images, les détourner pour leur donner une dimension fictionnelle.
- x L'image et son référent. Cette entrée permet d'explorer le sens produit par la déformation, l'exagération, la distorsion et d'ouvrir sur les questions de la ressemblance et de la vraisemblance, de la citation, de l'interprétation.
- x Comprendre et analyser des images. Les élèves sont amenés à connaître et identifier différents moyens mis en oeuvre dans l'image pour communiquer ; différencier les images artistiques des images de communication et des images documentaires.

Classes de 4^{ème} « Images oeuvres et réalité »

- x [...]le programme de quatrième a pour objectif de développer la capacité des élèves à analyser et à interpréter les images et plus particulièrement celles qui entretiennent sous un abord direct, un rapport complexe avec la réalité.
- x A travers ses différents supports, l'image sera abordée du point de vue culturel, comme trace ou indice d'un fait, d'un événement ou d'une présence, dont elle témoigne ou qu'elle simule.
- x Appréhender les relations entre l'image et son référent : absence du référent, prégnance du référent, image comme référent
- x Saisir les enjeux des dispositifs de présentation, diffusion et perception des images, [...] situer les images dans leur réalité temporelle, géographique, sociologique au regard de repères culturels communs.
- x Les images dans la culture artistique. Il s'agit d'aborder la question des supports et des lieux de diffusion des images artistiques ; de comprendre la place de l'art, acteur et témoin de son temps ; d'interroger les relations entre les images et les pouvoirs.

Classes de 3^{ème} : « L'espace l'oeuvre et le spectateur »

- x La prise en compte et la compréhension de l'espace de l'oeuvre : il s'agit, pour en comprendre la portée artistique, d'affiner la perception des dimensions de l'espace et du temps comme éléments constitutifs de l'oeuvre: oeuvre *in situ*, installation, environnement et les différentes temporalités de celles-ci : durée, pérennité, instantanéité.
- x L'expérience sensible de l'espace permet d'interroger les rapports entre l'espace perçu et l'espace représenté, la question du point de vue (fixe et mobile), [...] entre le corps du spectateur et l'oeuvre (être devant, dedans, déambuler, interagir).
- x L'espace, l'oeuvre et le spectateur dans la culture artistique. Il s'agit d'aborder l'oeuvre dans ses dimensions culturelles, sociales et politiques (symbolisation, engagement de l'artiste, oeuvre de commande, oeuvre publique, mécénat) et sa réception par le spectateur.
- x Produire du sens en disposant des objets, des matériaux, des volumes dans un espace déterminé.
- x Prendre en compte le lieu et l'espace comme éléments constitutifs du travail plastique.

Niveau lycée

Classes de 2^{nde} : « *L'œuvre et l'image* »

- x Fonction et statut des œuvres et des images commande ou production libre (conditions sociale, politique et culturelle, économique d'apparition de l'œuvre).
- x Intentions et visées de l'artiste distinction entre communication visuelle et expression d'ordre artistique (usage de rhétoriques visuelles codées, détournement des images et des langages, élaboration d'écritures et d'univers artistiques nouveaux).
- x Perception et interprétation : réception, perception sensorielle, analyse plastique ; multiplicité des interprétations (diversité des codes culturels, polysémie, singularité).

Classes de 1^{ère} : « *L'œuvre et le lieu* »

- x le rapport au référent : les questions de la "mimésis", de l'abstraction, de la représentation / présentation ; l'intrusion du réel dans l'œuvre.
- x Le lieu imaginé et/ou construit, décor éphémère ; espace scénographique ; espace immatériel ou virtuel (images vidéo et numérique).
- x L'approche culturelle : Le lieu comme espace à investir [...] les pratiques artistiques contemporaines (land art, intervention in situ, installation...).

Classes de terminales : « *L'œuvre et le corps* »

- x Le corps en action. Le corps physique du spectateur qui, confronté à l'œuvre (peinture, photographie, images animées ; sculpture, installation ; environnement, architecture et paysage) fait l'expérience du point de vue, d'une perception associée à son déplacement ainsi que d'une immersion dans un espace englobant ; le fait que le corps de l'acteur et celui du spectateur sont l'un et l'autre engagés dans un processus de sensation, d'émotion, de perception et d'appropriation.
- x Le corps figuré traite, au moyen des choix opérés par l'artiste (réalisme, schématisation, allusion ; symbolisme, fantasmagorie, ...), de la question de la figuration, autour de quoi se noue la question cruciale de la représentation.
- x Le corps et l'expérience sensible du monde et des autres. Cette expérience est à la source de sensations et d'émotions brutes ou mises en forme de manière élaborée dans une relation au corps de l'autre ; "duo" et "duel" (attirance, fusion ; confrontation, affrontement, répulsion) ; de la rencontre heureuse au conflit violent dans une relation duelle ; de la solitude assumée ou angoissée à la confrontation ou à l'immersion dans le groupe ; de l'enchantement à la terreur, dans un contexte donné.
- x Le corps et l'identité. Le déplacement des frontières entre l'intime et le social ; l'irruption de ce qui échappe à la volonté et à la raison.

Espace Victoire

SCENOCOSME (France) -

Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt – *Akousmaflores*.

Les artistes Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt forment Le duo Scenocosme. Duo qui manipule, expérimente et performe à l'aide de dispositifs originaux, où se mêlent, art numérique interactif, musique et architecture dans des oeuvres elles-mêmes évolutives car interactives. Le travail des deux artistes propose des hybridations possibles entre le monde végétal et le monde technologique numérique. Les oeuvres changent grâce à l'action des spectateurs, qui sont comme des variables propres à donner vie à des microcosmes oniriques. Une véritable chorégraphie collective et musicale se met à vivre où le rêve et la poésie peuvent opérer dans une fragilité toute sensible. Les artistes revendiquent le fait de travailler dans un nuage énergétique avec la volonté d'animer ce qui échappe à notre perception, un design de l'invisible dans une expérience sensorielle du vivant.

Akousmaflores – 2008 – Végétaux musicaux sensibles et interactifs.

Scénographie végétale interactive et sonore, *Akousmaflores* est un petit jardin, composé de véritables plantes musicales réactives à notre contact, à notre chaleur, à nos effleurements. Sensibles à notre existence, ces plantes, étranges instruments de musique prêts à s'éveiller, participent à une orchestration du numérique et du végétal. Des flux sonores, engendrés par un premier végétal, puis un autre, superposés à un suivant, offrent des interactions sonores fluctuantes différemment teintées. L'interactivité du projet opère entre distillation technologique, effleurements corporels et émissions sonores sensibles poétiques.

Dernières expositions.

- The Cultural Olympiad's digital edition, Vancouver, Canada, 2010.
- International Biennial of Media Arts, Melbourne, Australie, 2010.
- ZKM, Centre for Art and Media, Karlsruhe, Allemagne, 2009.
- BIACS 3, Biennale d'Art contemporain de Séville, Espagne, 2009.
- Participation à de nombreux festivals d'arts numériques en France : *Exit*, *VIA*, *Scopitone*, *Arborescence*, *Mal au pixel...* et à l'étranger, *ISEA 2009*, Irlande, *Futuresonic 2009*, Manchester, UK, *Festival Internacional des las Artes de castilla y leon*, Salamanca, Espagne, 2008...etc.
- *Fête des Lumières de Lyon*, Lyon, 2007.

Œuvres récentes.

- *SphèrAléas*. Installation visuelle / sonore / interactive (Espace immersif interactif). *SphèrAléas* est un espace de création onirique sous la forme d'une demi-sphère changeante, support à immersion, dans lequel le public crée, manipule, juxtapose, superpose des formes lumineuses audibles et réactives.
- *Alsos*. La lumière source de création sonore (Installation et espace interactif). *Alsos* est une clairière interactive au cœur d'une petite forêt fantastique, où le numérique peut s'hybrider au végétal grâce à des capteurs de lumière liés à un programme informatique. Le spectateur, muni d'une lampe torche éclaire une étrange végétation acoustique qui réagit aux modifications des flux lumineux.
- *Kimapetra*, Les pierres qui chantent, installation sonore interactive, cinq pierres disposées en demi-lune autour d'une vasque remplie d'eau. Les frôlements de la main sur la matière se transforment en vibrations sonores visibles se propageant à la surface de l'eau et variables en fonction des personnes.
- *Ombres incandescentes*. Dans l'espace de déambulation, les gestes et les mouvements des passants sont captés par une caméra invisible et transformés en ombres lumineuses et sonores.

Liens.

- <http://www.spheraleas.com/>
- <http://www.ososphere.org/2009/?p=373/>
- http://www.fr.wikibooks.org/wiki/Art_et_technologies/Scenocosme
- <http://www.vimeo.com/5373751->
- <http://presenceweb.wordpress.com/2009/02/12/scenocosme->

PISTES PEDAGOGIQUES



Mots clés

Espace, installation, scénographie, interactivité.
Activation des sens.
Orchestration, partition.
Musicalité, vibration, modulation.
Poésie sonore visuelle, design sonore.
L'invisible, l'imaginaire.

Questionnements possibles

Comment prendre en compte au mieux l'espace pour faire interagir le spectateur face à des éléments très divers ?

Comment faire oeuvre avec des végétaux ? Oeuvre musicale végétale ?

Comment un langage végétal peut-il s'élaborer en fonction d'un environnement donné ?

Comment malgré l'hétérogénéité des moyens atteindre à la singularité ?

Comment la technologie relaye-t-elle l'artiste dans son oeuvre ?

Niveau collègue

Classes de 5^{ème} : « *Images oeuvres et fiction* »

- x L'imaginaire reste important pour les élèves de cinquième dans leur quotidien et leur approche du monde. [...] Différencier les images qui ont pour référent le monde sensible, *réel*, de celles qui se rapportent à un univers imaginaire, *fictionnel*.
- x Discriminer différents statuts des images pour comprendre et réinvestir leurs diverses potentialités ; interroger le point de vue du regardeur, le point de vue de l'auteur ; reconnaître et comprendre la singularité des images d'artistes.

Classes de 4^{ème} : « *Images oeuvres et réalité* »

- x Les images et leurs relations au réel. Cette entrée s'ouvre au dialogue entre l'image et son référent « réel » qui est source d'expressions poétiques, symboliques, métaphoriques, allégoriques ; elle met en regard la matérialité et la virtualité.
- x Prendre en compte les points de vue du regardeur et de l'auteur, de l'acteur ; exploiter la dimension temporelle dans la production.
- x Se saisir de la singularité des images d'artistes.
- x Saisir les enjeux des dispositifs de présentation, diffusion et perception des images, citer des oeuvres qui questionnent le rapport des images à la réalité, situer les images dans leur réalité temporelle, géographique, sociologique au regard de repères culturels communs.

Classes de 3^{ème} : « *L'espace l'oeuvre et le spectateur* »

- x L'organisation des volumes et des masses dans l'espace constitue le problème fondamental de la création sculpturale, architecturale et monumentale, environnementale, scénique.
- x l'espace comme matériau de l'architecture et des oeuvres environnementales, l'espace comme dimension de la réalité à expérimenter physiquement, l'espace comme dimension de dialogue et d'interaction entre l'oeuvre et le spectateur.
- x La prise en compte et la compréhension de l'espace de l'oeuvre : il s'agit, pour en comprendre la portée artistique, d'affiner la perception des dimensions de l'espace et du temps comme éléments constitutifs de l'oeuvre: oeuvre in situ, installation, environnement et les différentes temporalités de celles-ci : durée, pérennité, instantanéité.
- x L'expérience sensible de l'espace permet d'interroger les rapports entre l'espace perçu et l'espace représenté, la question du point de vue (fixe et mobile), les différents rapports entre le corps de l'auteur et l'oeuvre (geste, posture, performance), entre le corps du spectateur et l'oeuvre (être devant, dedans, déambuler, interagir).
- x Découvrir des pratiques artistiques contemporaines en relation avec l'espace : in situ, installation, environnement, land art.
- x Expérimenter de façon sensible l'espace des oeuvres, l'espace de l'architecture

Niveau lycée

Classes de 2^{nde} : « *L'oeuvre et l'image* »

- x Matérialité ; données matérielles (support, médium) et composantes plastiques (ligne, forme, couleur, lumière, matière) ; techniques de création et moyens de production
- x Intentions et visées artistiques des créateurs ; communication visuelle et expression d'ordre artistique (usage de rhétoriques visuelles codées, détournement des images et des langages, élaboration d'écritures et d'univers artistiques nouveaux).
- x Perception et interprétation réception, perception sensorielle, analyse plastique ; multiplicité des interprétations (diversité des codes culturels, polysémie, singularité).

Classes de 1^{ère} : « *L'œuvre et le lieu* »

- x Le lieu comme espace à investir : espace de la réalisation (support) ; espace réel troublé ou modifié par la présence d'œuvres (espace même de l'établissement scolaire, espace privé et espace public).
- x Le lieu imaginé et/ou construit : décor éphémère ; espace scénographique ; espace immatériel ou virtuel (images vidéo et numérique).

Classes de terminales : « *L'œuvre et le corps* »

- x Le corps en action. Le corps physique du spectateur qui, confronté à l'œuvre (sculpture, installation ; environnement, architecture et paysage) fait l'expérience du point de vue, d'une perception associée à son déplacement ainsi que d'une immersion dans un espace englobant ; le fait que le corps de l'acteur et celui du spectateur sont l'un et l'autre engagés dans un processus de sensation, d'émotion, de perception et d'appropriation.
- x Le corps et l'expérience sensible du monde. Cette expérience est à la source de sensations et d'émotions brutes ou mises en forme de manière élaborée.

Médiathèque Hugo Pratt

Denis Falgoux (France) – *Ne*.

Denis Falgoux est un artiste prolifique qui n'exclut pas de travailler dans des domaines les plus variés, voire surprenants avec une grande générosité. Peintre, sculpteur, dessinateur, photographe, vidéaste mais aussi acteur, concepteur de décors, boulanger ; il se taxe d'artiste dépoli-morphe et développe depuis une trentaine d'années un parcours atypique. Il participe à de nombreuses reprises à différents projets collectifs et oeuvres communes. Originaire de Clermont-Ferrand, il vit depuis près de quinze ans à Paris. Un accident vasculaire cérébral a provoqué chez lui un trouble du langage, pourtant l'artiste en a rapidement fait, non pas un handicap, mais un atout pour recomposer son univers plastique sur un mode aléatoire, en reconnectant entre elles les images, les oeuvres. Le langage, le mot, la recherche poétique sont devenus les lieux d'exploration, de réactivation et de cristallisation du sens. La disparité parfois du travail antérieur a peu à peu pris, un sens commun, une cause commune au sein d'un collectif, solidaire et créatif autour de l'artiste. L'émotion travaille, transpire, transperce les textes, les images. Oeuvres hors gabarit, où se cultive l'intime. Depuis 2009, s'est constitué autour de l'artiste le parti poétique *Ne*. *Ne* a reçu une bourse d'aide à la création de la Ville de Paris en 2009.

Ne vient du hasard. Depuis des années, l'artiste a peint, dessiné, sculpté et beaucoup parlé, alors que ses oeuvres demeuraient silencieuses. *Ne* s'est imposé dans son travail comme le mot le plus difficile à prononcer, « il faut parler ou se taire », mais par ce mot, par cette association du travail plastique et de la parole, ses oeuvres ont trouvé leur possible énonciation, leur titre, leur cohérence, leur être véritablement.

Le travail de l'artiste commence à l'intéresser et à exister, quand lui-même est capable de s'en souvenir clairement, dans une remémoration constructive et d'y entrevoir un prolongement artistique possible. Sa mémoire, « sa mine » est ouverte pour extraire, entre charbon et diams, les pépites de la création en marche. Denis Falgoux, dans un travail de mémoire intime, réactive tout son Back ground pour extraire ce précis minéral qui n'attend que la (trans)mutation....artistique !

Dernières expositions.

- Galerie Gastaud, Clermont-Ferrand, France, 1997.
- « *La tête d'obsidienne* », La Seyne-sur-Mer, 1996.
- Fonds régional d'arts plastiques, Saint-Raphaël, 1994.
- Exposition collective au Creux de l'Enfer : « *R Cognet, D. Falgoux, Y Guérin, J. Malgorm, P Siro* », Thiers, 1992.
- Fonds régional d'art contemporain Auvergne, Clermont-Ferrand, France, 1987.

Dernières expériences cinématographiques.

- « *Une Exécution ordinaire* », long-métrage de Marc Dugain, 2010.
- « *Gainsbourg, vie héroïque* », long-métrage de Joann Sfar, 2010.
- « *Douches froides* », long-métrage d'Anthony Cordier, 2005.
- « *De battre mon coeur s'est arrêté* », long-métrage de Jacques Audiart, 2004.
- « *Rois et reine* », long-métrage d'Arnaud Desplechin, 2003.

Département Art : Premier assistant décorateur.

- « *Hors de prix* », long-métrage de Pierre Salvadori, 2006.
- « *L'homme qui rêvait d'un enfant* », long-métrage de Delphine Gleize, 2006.

Décorateur de plateau.

- Les années lycée : *Petites*, 1997 (TV).

Liens.

- <http://www.videoformes-fest.com/festival-10/vidéo/focus-matin/>
- <http://www.videoformes-fest.com/...10/.../médiathèque-hugo-pratt/>
- <http://www.creuxdelenfer.net/Roland-COGNET-Denis-FALGOUX-Yves->
- http://www.ac-clermont.fr/fdac63/.../art08_00.htm-
- <http://www.cinemotions.com/modules/.../Denis-Falgoux.html->

PISTES PEDAGOGIQUES



Mots clés

Image, mot, langage.
Mémoire, souvenir.
hétérogénéité, cohérence.
Réalité, fiction.
Mise en scène.
Narration, sens, poésie.

Questionnements possibles

Comment fait-on émerger des formes de la mémoire et quel sens donner à cette remémoration ?
Comment passer de l'hétérogénéité des moyens à la cohérence plastique ?
Comment une narration peut-elle se cristalliser dans un rapport sensible au monde ?
Comment la poésie advient-elle ?

Niveau collège

Classes de 5^{ème} : « *Images oeuvres et fiction* »

- x L'imaginaire reste important pour les élèves de cinquième dans leur quotidien et leur approche du monde. A ce niveau, le travail sur l'image s'attachera en premier lieu à étudier ce qui différencie les images qui ont pour référent le monde sensible, réel, de celles qui se rapportent à un univers imaginaire, fictionnel.
- x Les élèves sont amenés à construire une narration à partir d'une ou plusieurs images ; utiliser divers modes de production d'images (supports, médiums, matériaux, choix d'outil) ; utiliser divers modes de représentation.
- x Organiser des images en travaillant le cadrage et l'échelle des plans dans une intention narrative.

Classes de 4^{ème} : « *Images oeuvres et réalité* »

- x A travers ses différents supports, l'image sera abordée du point de vue culturel, comme trace ou indice d'un fait, d'un événement ou d'une présence, dont elle témoigne ou qu'elle simule.
- x Les images et leurs relations au réel. Cette entrée s'ouvre au dialogue entre l'image et son référent « réel » qui est source d'expressions poétiques, symboliques, métaphoriques, allégoriques ; elle met en regard la matérialité et la virtualité.
- x Exploiter les éléments de rhétorique des images : allégorie, métaphore, métonymie.
- x Se saisir de la singularité des images d'artistes et les différencier des images de communication et de documentation.
- x Saisir les enjeux des dispositifs de présentation, diffusion et perception des images, citer des oeuvres qui questionnent le rapport des images à la réalité, situer les images dans leur réalité temporelle, géographique, sociologique au regard de repères culturels communs.

Classes de 3^{ème} : « *L'espace l'oeuvre et le spectateur* »

- x L'espace, l'oeuvre et le spectateur dans la culture artistique. Il s'agit d'aborder l'oeuvre dans ses dimensions culturelles, sociales et politiques (symbolisation, engagement de l'artiste) et sa réception par le spectateur.
- x Découvrir des pratiques artistiques contemporaines en relation avec l'espace : in situ, installation, environnement, land art.

Niveau lycée

Classes de 2^{nde} : « *L'oeuvre et l'image* »

- x "L'oeuvre et l'image". Cette question, déterminant la pratique comme la culture artistique, porte sur l'oeuvre construite et interprétée comme métaphore.
- x Intentions et visées artistiques des créateurs ; communication visuelle et expression d'ordre artistique (usage de rhétoriques visuelles codées, détournement des images et des langages, élaboration d'écritures et d'univers artistiques nouveaux).
- x Perception et interprétation réception ; perception sensorielle, analyse plastique ; multiplicité des interprétations (diversité des codes culturels, polysémie, singularité).

Classes de terminales : « *L'oeuvre et le corps* »

- x Le corps en action renvoie au corps de l'artiste impliqué dans la conception et la production de l'oeuvre, ainsi qu'au corps du spectateur qui approche et reçoit.

INSTALLATIONS MONUMENTALES

Place de la Victoire

Stéphane Trois Carrés (France) - *Le repas du chat de Schrodinger.*

Stéphane Trois Carrés vit à Paris, et enseigne également la vidéo à l'École supérieure d'Art du Havre depuis 1999. Il reçoit le Prix de la Vidéo Création de la SCAM en 1998 et devient membre de la commission "Nouvelles technologies" à la SCAM en 1999.

Après des études à l'École des Beaux-Arts de Rennes, il participe à la création du groupe «*Les Frères Ripoulin*» dans les années 80 avec Pierre Huyghes et Claude Closky.

En 1995, il se tourne vers les outils numériques et les intègre dans sa pratique artistique tout en menant une réflexion philosophique sur les rapports entre l'art et les dispositifs techniques. Il conserve toujours une pratique intense et quotidienne du dessin, dans une recherche encyclopédique sur l'espace, le temps. Ce travail multiforme adopte l'esprit de laboratoire, où la vidéo, la photographie et la peinture sont autant de moyens d'investigation pour une curieuse phénoménologie appliquée et jubilatoire.

Ces travaux jettent des ponts esthétiques et ontologiques entre les processus analogiques et numériques de création, grâce à des séries d'expérimentations vidéo et d'images de synthèse. Les travaux numériques sont le prolongement d'une réflexion peinte sur la nature du temps et de l'espace. Les outils artistiques peuvent être considérés comme des instruments d'investigation, permettant de relever des concordances poétiques, et d'élaborer une phénoménologie sensible de l'espace et du temps. Chaque pièce donne lieu à une étude expérimentale, à une méthode spécifique dont la pièce formalisée est la réponse. Il élabore une œuvre utilisant les mathématiques, la physique comme une ressource de concepts, (les fondements de la pensée mathématique, leur nature philosophique). Affirmant une esthétique des transitions, il explore les limites des genres soulignant ce qui les relie. Attentif à la dialectique de l'ordre et du chaos, le travail de Stéphane Trois Carrés prend sa cohérence dans la combinatoire de ses multiples propositions pour l'exploration de l'espace-temps.

"L'espace est un instrument qui nous sert, non à représenter les choses, mais à raisonner sur les choses." Henri Poincaré.

Entre autres, Stéphane Trois Carrés accepte le challenge de réaliser une œuvre par jour à la manière d'un carnet d'artiste numérique dans une mise en ligne journalière en Flash 5, durant l'année 2002.

Citation : « *La science démontre, l'art montre* » S T C

Stéphane Trois Carrés conçoit, Place de la Victoire, une projection monumentale au sol *Le Chat de Schrodinger*. Dans ce dispositif, différentes couches d'espace temps sont à l'œuvre, à l'épreuve d'une mise en abîme vidéo entre le « chat », félin domestique en appétit de performance, l'oiseau « le repas », et le physicien « le magicien ». « Le repas du Chat de Schrodinger » est une histoire, un exemple de vulgarisation scientifique dont trop souvent on oublie de préciser l'environnement, la mise en pratique de l'expérience elle-même. Stéphane Trois Carrés reprend à son compte l'expérience scientifique qui permet à Schrodinger d'établir qu'en physique un système quantique est fermé, inaccessible et qu'il porte en lui plusieurs états possibles. Essayer d'accéder à un système quantique provoque une perturbation qui confine ce même système dans un certain état parmi d'autres possibles. Dans son œuvre, l'artiste questionne la perception, la lumière, l'espace et la mémoire. Ici, le félin interroge la figure désincarnée du chat, exemple de l'expérience de Schrodinger, image virtuelle *Gedankenexperiment*.

Dernières expositions et réalisations.

- Expositions : 2003 Exposition "Vers d'autres paysages", Le Parvis Centre d'art contemporain, Pau.
- Conception de l'exposition "Story-board", SCAM. Exposition "Camping", Ecole d'Art de Limoges. Festival Vidéoformes, Clermont-Ferrand.
- Télévision : 2000 "Toxique TV" conception et élaboration d'une télévision Internet avec Sylvain Roume. "Inutile d'insister" l'Oeil du cyclone, Programmes courts/Canal+.

Éléments de bibliographie.

- Stéphane Trois Carrés : "L'art en guise de gaz parfait" .
- Stéphane Trois Carrés : "La quadrature de Trois Carrés".
- TV 61, Octobre 2008.pdf p. 32 « La peinture à l'œuvre dans les vidéos de Stéphane Trois Carrés » par Elsa Ayache.
- Stéphane Trois Carrés, Conférence du 30 mars 2007, stage de didactique « Pratiquer l'infographie

en cours d'arts plastiques », dir. Elsa Ayache, Programme de formation Continue de l'Académie de Versailles, collège les Hauts Grillets, Saint Germain en Laye (78).

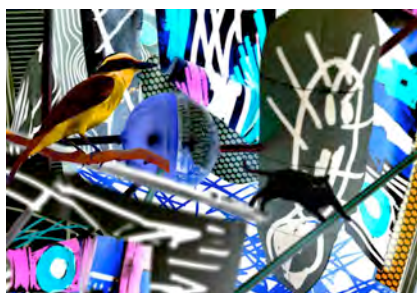
Citations.

- « ...comprendre comment ses vidéos peuvent référer à la peinture plus qu'il n'y paraît, allant jusqu'à devenir le lieu, pour la peinture, de nouvelles expériences procédurales et formelles »
E Ayache.
- « Dans les travaux vidéo de Stéphane Trois Carrés, la peinture devient une pensée de la peinture qui s'expose [...] Ces vidéos fascinent parce qu'elles montrent ce que la pratique d'atelier de la peinture tenait cachée : les opérations qui travaillent la forme. Les vidéos de Stéphane Trois Carrés sont des ateliers ouverts ».
E Ayache.

Liens.

- <http://s.troiscarres.free.fr/>
- <http://printemp04.free.fr>
- http://babeloff.free.fr/bios/bio_st3k.htm
- <http://www.videoformes-fest.com/2009/03/31/n-1-st%C3%A9paigne-trois-carr%C3%A9s>
- <http://www.videoformes-fest.com/portraits-d-artistes/st%C3%A9paigne-trois-carres/>
- <http://www.videoformes-fest.com/app/download/805661010/TV61.pdf>

PISTES PEDAGOGIQUES



Mots clés:

Vocabulaire spécifique : analogique, digital, numérique, expérimentation, laboratoire

Médiums : vidéo, photographie, peinture combinatoire

Techniques

Temporalité, espace, lumière, mémoire.

Questionnements possibles:

Comment combiner pratique picturale et pratique numérique ?

Comment mettre en place un dispositif ?

Comment explorer les questions de l'espace et du temps ?

Comment engager grâce à un dispositif une réflexion sur de grandes questions transversales telles la science, la mémoire?

Niveau collège.

Classes de 5^{ème} : « Images, oeuvre et fiction »

- x Construire une narration à partir d'une ou plusieurs images.
- x Utiliser divers modes de production d'images (supports, médiums, matériaux, choix d'outil).
- x Utiliser divers modes de représentation.
- x Compétences : l'élève est capable d'interroger le point de vue du regardeur, le point de vue de l'auteur de reconnaître et comprendre la singularité des images d'artistes, les différencier des images de communication et de documentation.

Classes de 4^{ème} : « Images, oeuvre et réalité »

- x Les images et leurs relations au réel.
- x Les images et leurs relations au temps et à l'espace. Cette entrée permet de travailler la durée, la vitesse, le rythme.
- x Exploiter la dimension temporelle dans la production.
- x Produire des images numériques et prendre conscience de leurs spécificités : la dématérialisation par exemple.
- x Développer un point de vue analytique et critique sur les images qui les entourent.
- x Réaliser une installation à partir de morceaux peints, numérisés et filmés de nouveau en vue d'une présentation spécifique.
- x Travailler sur les médiums, les mixages de techniques diverses.

- x Concevoir en groupe un projet, et pictural et vidéographique.
- x Acquérir une compétence numérique qui permet d'exploiter les appareils à des fins de création et de diffusion.

Classes de 3^{ème} : « *L'espace, l'oeuvre et le spectateur* »

- x La prise en compte et la compréhension de l'espace de l'oeuvre : il s'agit, pour en comprendre la portée artistique, d'affiner la perception des dimensions de l'espace et du temps comme éléments constitutifs de l'oeuvre : oeuvre in situ, installation, environnement et les différentes temporalités de celles-ci : durée, pérennité, instantanéité. L'espace de présentation de l'oeuvre : rapport entre l'échelle de l'oeuvre et l'échelle du lieu, accrochage, mise en scène, éclairage
- x Travailler le rapport de présentation et représentation.
- x Questionner l'espace 2D et l'espace 3D.
- x Utiliser les fonctions élémentaires des nouvelles technologies pour concevoir un espace.
- x Découvrir des pratiques artistiques contemporaines en relation avec l'espace : in situ installation, environnement, land art.

Niveau Lycée

Classes de 2^{nde} : « *L'oeuvre et l'image* »

- x Ce qui relève de la forme : constituants plastiques et matériels (matériau, médium).
- x Ce qui relève de la mise en oeuvre : format, support, geste, temporalité.
- x Reproduction, diffusion, médiatisation.
- x Choisir ses propres moyens d'expression en fonction d'un projet relatif à la création d'images, ou à leur association, ou à leur montage.
- x Dans le domaine de la vidéo et du numérique : exploiter, créer, monter et transmettre des images.
- x Explorer les ressources graphiques, spatiales et temporelles offertes par l'utilisation des nouvelles technologies de l'information, de la communication et de la création.
- x "l'oeuvre et l'image" ... l'oeuvre construite et interprétée comme métaphore.

Classes de 1^{ère} : « *L'oeuvre et le lieu* »

- x Le lieu comme espace à investir : espace de la réalisation (support), espace réel troublé ou modifié par la présence d'oeuvres (espace même de l'établissement scolaire, espace privé et espace public).
- x Le lieu imaginé et/ou construit : décor éphémère ; espace scénographique ; espace immatériel virtuel (images vidéos et numériques).
A cette occasion l'élève est conduit à entreprendre des réalisations individuelles ou collectives bidimensionnelles, en volume ou dans l'espace, à explorer des techniques, des procédés traditionnels ou récents.
- x Compétences : L'élève est capable d'exposer sa démarche en choisissant avec pertinence les techniques qui lui permettent de donner à voir avec efficacité son projet : esquisses, éventuellement annotées, photographies, vidéos, infographies, maquettes.

Classes de terminales : « *L'oeuvre et le corps* ».

- x Le corps et l'expérience sensible du monde et des autres à travers une approche sensible et sensorielle.
- x Le corps dans l'espace et le temps : les questions de perception (...l'installation...) : la perception prise comme objet principal à la place de l'objet perçu .
- x Dans une confrontation au corps des autres ou "corps social" (le groupe, la foule dans ses différentes formes et manifestations).

Catherine Langlade (France) - *Corps complices*.

Catherine Langlade développe depuis des années un travail mêlant images et spectacle vivant. Inspirée par les recherches chorégraphiques de Rudolph Laban et d'Alwin Nikolaïs, l'artiste crée des espaces communicants dans lesquels le spectateur oscille entre réel et virtuel. Elle développe un projet où se croisent en de multiples chemins, la perception, la kinesthésie (sensation interne du mouvement de son propre corps), la participation, dans la quête d'un « danseur virtuel ». Catherine Langlade a une formation de danseuse classique et contemporaine.

Elle a suivi l'enseignement de plusieurs chorégraphes dont Caroline Carlson (chorégraphe et danseuse américaine de danse contemporaine), Christine Gérard et Sara Sugihara (chorégraphe de danse contemporaine, Paris) et continue de se former auprès d'Alwin Nikolaïs au CNDC d'Angers.

Interprète avec Philiippe Decoufflé (danseur et chorégraphe français), elle mène parallèlement un travail de création au sein du groupe *Lolita Danse* (co-fondée dès 1982) puis de chorégraphe dans la compagnie *Spi'eka* qu'elle crée en 1990. C'est à cette époque qu'elle commence à intégrer les technologies numériques dans ses chorégraphies et tisse des liens particuliers entre le danseur dansant et son image numérisée, projetée, manipulée.

Sa pratique est un métissage entre des projections (sous différentes formes : films, diapositives, vidéos, images infographiques) et l'image du corps dans un nouveau rapport cinétique. Les déclinaisons sont nombreuses entre spectacle-corps-image et danse-multimédia-performance.

Corps complices – 2010 - installation interactive.

Cette oeuvre est une installation multimédia comportementale interactive dans le prolongement de l'installation « Viens danser » de 2005.

Elle invite le spectateur à interagir au travers l'image, le son, le corps et à en écrire une chorégraphie multiple. Ce challenge est possible grâce à des capteurs optiques qui intègrent les mouvements des spectateurs, après les avoir analysés, transformés en informations numériques. C'est ainsi que, dans la simultanéité, le visiteur se voit participer au processus créatif, immergé dans un environnement mouvant se développant avec ses propres gestes. Cet environnement graphique installe des relations d'influence avec le spectateur pour le mettre en mouvement et explorer une certaine corporéité. De nouveaux territoires du geste et de la qualité d'être, passent par la qualité de circulation dans l'espace de jeu, par la qualité d'énergie développée. « Corps complices » est un espace d'échanges, et de recherches, au delà des contingences techniques. Le corps y est libre, invité à entrer dans la danse, dans son écriture chorégraphique.

Créations chorégraphiques.

- Création vidéo pour « Zoopsie Comedi » avec Marc Heymann (« les télécréateurs », 1986.
- Solo « Hommage à Loïe Fuller », 1990.
- Ballet aérien pour les JO. d'Albertville avec P.Decoufflé, 1992.
- Création chorégraphique pour la compagnie théâtrale « La Barraca », 1997.

Liens.

- <http://pagesperso-orange.fr/spideka/index.html>
- http://www.lesiteducube.com/atelier/article-contraste.php3?id_article=17
- http://www.lecube.com/accueil-tout-public/corps-complices-catherine-langlade_475
- http://lesiteducube.com/accueil-tout-public/danse-duras-catherine-langlade_857

PISTES PEDAGOGIQUES



Mots clés:

Corps, mouvement, chorégraphie.
Son, image, espace.
Images numériques.
Réalité de l'image, point de vue.
Installation multimédia interactive.

Questionnements possibles

Comment travailler l'image numérique dans l'immédiateté de la réalité ?
Comment amener les élèves à exécuter des gestes, des mouvements dans une proposition d'installation ?
Comment envisager un travail interactif entre image, son et corps ?
Comment envisager la place du corps de l'élève dans un environnement multimédia ?
Comment la danse peut-elle permettre des interactions privilégiées dans un environnement multimédia ?

Niveau collège.

Classes de 4^{ème}: « *Images oeuvre et réalité* »

- x La réalité de l'espace scénique et de l'expérience chorégraphique.
- x Prises photographiques et vidéographiques en direct d'un événement.
- x Oeuvre participative modeste au sein d'un groupe et filmage.
- x Travail sur images numériques et montage rapide à partir des sources.

Classes de 3^{ème}: « *L'espace l'oeuvre et le spectateur* »

- x Investigation d'un espace intérieur, extérieur pour une intervention collective.
- x Utilisation et gestion de matériel numérique par le groupe.
- x Mise en place d'un moment interactif, modalités instaurées par le groupe. Projet de scénographie voire de chorégraphie filmée
- x Faire l'expérience sensible de l'espace permet d'interroger les rapports entre l'espace perçu et l'espace représenté, la question du point de vue (fixe et mobile), les différents rapports entre le corps de l'auteur et l'oeuvre (geste, posture, performance), entre le corps du spectateur et l'oeuvre (être devant, dedans, déambuler, interagir).
- x L'expérience sensible de l'espace permet d'interroger les rapports entre l'espace perçu et l'espace représenté, la question du point de vue (fixe et mobile), les différents rapports entre le corps de l'auteur et l'oeuvre (geste, posture, performance), entre le corps du spectateur et l'oeuvre (être devant, dedans, déambuler, interagir).
- x Transformer la perception d'un espace par modification de la lumière, des couleurs, et intrusion d'effets visuels ou d'objets.

Niveau Lycée.

Classes de 2^{nde}: « *L'oeuvre et l'image* »

- x Intentions et visées artistiques des créateurs.
- x Communication visuelle et expression d'ordre artistique (usage de rhétoriques visuelles codées, détournement des images et des langages, élaboration d'écritures et d'univers artistiques nouveaux).

Classes de 1^{ère}: « *L'oeuvre et le lieu* »

- x Le lieu imaginé et/ou construit : décor éphémère ; espace scénographique ; espace immatériel ou virtuel (images vidéo et numérique).
- x l'architecture éphémère (aménagements festifs, grandes expositions universelles, etc.

Classes de terminales : « *L'œuvre et le corps* »

- x Le corps en action renvoie au corps de l'artiste impliqué dans la conception et la production de l'œuvre, ainsi qu'au corps du spectateur qui approche et reçoit l'œuvre.
- x Le corps et l'expérience sensible du monde et des autres.
- x Le corps en action.
- x Le corps physique du spectateur qui, confronté à l'œuvre (peinture, photographie, images animées, sculpture, installation ; environnement, architecture et paysage) fait l'expérience du point de vue, d'une perception associée à son déplacement ainsi que d'une immersion dans un espace englobant.
- x Le fait que le corps de l'acteur et celui du spectateur sont l'un et l'autre engagés dans un processus de sensation, d'émotion, de perception et d'appropriation.

Place de Jaude

Luc Coeckelberghs (Belgique) – *LightHouse*.

Luc Coeckelberghs, né en 1953, vit et travaille en Belgique à Meensel-Kiezegem.

C'est un artiste doué pour les techniques. Il est avant tout un peintre très méticuleux qui poursuit son travail dans la logique de l'histoire de la peinture contemporaine.

Par des séries, dans des sortes de Scrabble, constantes de sa production, l'artiste veut littéralement pénétrer l'espace et accentuer le lien de l'oeuvre et l'architecture. Il voyage entre le patrimoine collectif et l'affirmation d'un Moi, interrogeant la profondeur de l'espace perceptible et le temps. C'est dans la couleur, composante importante de ses recherches, que réside pour lui le Mystère de la Forme.

Luc Coeckelberghs expérimente littéralement par la peinture, la puissance de l'agression lumineuse de la couleur, élément narratif agissant sur nos humeurs, nos sentiments, sur la perception même de l'oeuvre. La relation entre l'espace mental, virtuel de l'objet oeuvre (peinture, installation, sculpture, etc.) et l'espace réel dans lequel il se trouve est un axe majeur de son travail.

De cette manière, Luc Coeckelberghs, crée un espace de confrontation réelle - le cyberspace. L'espace absolu n'existant que comme idée. Et ce n'est que lorsque l'oeuvre se réalise matériellement, qu'elle trouve son identité, qu'une relation entre le sujet et l'objet, entre l'oeuvre et son espace d'exposition peut s'établir. L'expérience physique s'accompagne d'une expérience mentale, d'un espace mental.

Lighthouse – Installation / Leds, plexiglas, vinyl, ordinateur; 300 x 280 x 800cm - 2005-2009.

Lighthouse est une maison de lumière et de couleur. Ce bâtiment géométrique à double paroi de fibre synthétique et de Plexiglas est installé dans un espace précis pour établir avec lui un dialogue particulier. A l'extérieur, il est d'un blanc éclatant grâce à des néons (TL) dissimulés dans l'armature et derrière un velum. Le visiteur peut entrer dans le volume et faire chaque minute l'expérience d'une couleur intense et changeante. Grâce à un balayage lumineux, la paroi translucide du plexiglas se colore à l'intérieur du volume et entraîne le spectateur dans l'observation de différents états possibles de monochromes, le temps de son passage dans l'installation. Les Leds rouges, verts et bleus commandés aléatoirement sont graduellement mélangés et produisent des tonalités différentes. La perception de la couleur lumière y est donc mouvante, le jour comme la nuit. La force sculpturale du volume, mais aussi la sensation d'une dématérialisation en marche font de cette installation une oeuvre singulière, entre irréductibilité et sensibilité extrême.

Liens.

- <http://www.videoformes-fest.com/festival-10/expositions/place-de-jaude/>

PISTES PEDAGOGIQUES



Mots clés:

Volume géométrique, sculpture installation, échelle.
Espace : installation, intérieur-extérieur, réception.
Circulation, espace public-espace privé.
Couleur lumière : expérience, suggestion, immersion.

Questionnements possibles:

Comment faire l'expérience de l'espace ? Expérience sensible, physique, mentale ?
Comment travailler avec des élèves la question de l'installation ? Quels choix, dans quel(s) lieu(x), dans quels buts ?
Comment la couleur lumière travaille-t-elle la perception d'un volume ?
Comment interroger les relations de l'oeuvre à l'espace public, la participation du public ?
En quoi un simple volume géométrique peut-il devenir une oeuvre installée à investir ?

Niveau collège.

Classes de 4ème : « *Images oeuvres et réalité* »

- x Les images et leurs relations au réel. Cette entrée s'ouvre au dialogue entre l'image et son référent « réel » qui est source d'expressions poétiques, symboliques, métaphoriques, allégoriques ; elle met en regard la matérialité et la virtualité.
- x La question de l'installation.
- x La question de la couleur entre perception et réalité.
- x La couleur lumière données physiques, usages plastiques.

Classes de 3ème « *l'espace l'oeuvre et le spectateur* »

- x Le rapport de l'oeuvre dans l'espace de présentation.
- x Le rapport du spectateur à l'espace de l'oeuvre.
- x Place et influence de la couleur dans la réception de l'oeuvre.
- x Construire ou fabriquer des volumes en tirant parti des qualités physiques et formelles : plein et vide, proportions, lumières, matières, couleurs.
- x Utiliser les fonctions élémentaires des nouvelles technologies pour concevoir un espace.
- x Produire in situ.

Niveau Lycée.

Classes de 1ère : « *L'oeuvre et le lieu* »

- x les constituants plastiques et leur mise en relation.
- x le rôle propre de la couleur : spatial, expressif, symbolique.
- x Le lieu comme espace à investir : espace de la réalisation (support) ; espace réel troublé ou modifié par la présence d'oeuvres (espace même de l'établissement scolaire, espace privé et espace public).
- x À cette occasion l'élève est conduit à entreprendre des réalisations individuelles ou collectives bidimensionnelles, en volume ou dans l'espace, à explorer des techniques, des procédés traditionnels ou récents.

Classes de Terminales : « *l'oeuvre et le corps* ».

- x Le corps dans l'espace et le temps considère la relation que le corps humain entretient avec l'espace et le temps, deux données dont il est une des premières mesures sensibles. La relation à l'espace renvoie notamment à toutes les questions concernant le rapport de l'échelle humaine à un environnement donné.
- x Le corps et l'expérience sensible du monde et des autres aborde cette relation dans toute la gamme de ses modalités.
- x le corps physique du spectateur qui, confronté à l'oeuvre (peinture, photographie, images animées ; sculpture, installation ; environnement, architecture et paysage) fait l'expérience du point de vue, d'une perception associée à son déplacement ainsi que d'une immersion dans un espace englobant.
- x Le fait que le corps de l'acteur et celui du spectateur sont l'un et l'autre engagés dans un processus de sensation, d'émotion, de perception et d'appropriation.

- x Le corps dans l'espace et le temps : les questions de perception (le land art, l'Op'art, l'installation, Rothko, Dan Graham, James Turrell) : la perception prise comme objet principal à la place de l'objet perçu.

VIDEOFORMES

Art vidéo & cultures numériques

Depuis sa création en 1984, Vidéoformes se définit comme un observatoire permanent des évolutions de la vidéo et des cultures numériques dans l'art contemporain : un espace de présentation, de rencontre et de réflexion pour les artistes, les professionnels et les publics. Vidéoformes présente chaque année à Clermont-Ferrand une manifestation internationale : vidéos, performances, installations, projections nocturnes extérieures et rencontres pour découvrir, comprendre et échanger autour de nouvelles formes et de nouveaux langages artistiques.

En 1993, Vidéoformes crée une **galerie** associative : la galerie de l'art du temps, et **une revue trimestrielle**, *Turbulences Vidéo*, aujourd'hui numérique.

Depuis 1995, Vidéoformes propose **des actions d'éducation à l'image** : formation des enseignants, programmation jeunes publics, lancement du concours vidéo Une Minute en 1998, visites commentées sur les expositions.

En 1999, Vidéoformes crée un espace numérique public, **l'espace culture multimédia**, pour valoriser son centre de ressources et son expérience des nouvelles technologies.

Depuis 2003, Vidéoformes accueille des **artistes en résidence** afin d'accompagner leur recherche et leurs productions, et les promouvoir dans le cadre de la manifestation ou dans d'autres événements culturels en France ou à l'étranger. Vidéoformes édite ponctuellement des DVD d'artistes pour promouvoir et valoriser certains travaux.

Vidéoformes a constitué un fonds unique composé de vidéos d'artistes ou de producteurs indépendants. Depuis 2003, l'association a entrepris la **numérisation** de ce fonds qu'elle a baptisé **Les archives numériques**.

Programmation Jeunes Publics - 9 > 28 mars

En partenariat avec la DAAC d'Auvergne, le Rectorat de Clermont-Ferrand, la Fondation Varenne et le CRDP d'Auvergne.

Vidéoformes s'inscrit dans une démarche d'éducation à l'image et aux arts numériques et développe des actions en direction des scolaires pour sensibiliser les élèves à ces nouvelles formes artistiques et leur apporter une expérience collective de réalisation d'un projet.



> Concours de création vidéo *Une Minute*

VIDEOFORMES organise au niveau national un concours de création vidéo ouvert à tous les jeunes, aux établissements scolaires comme aux associations.

Il existe 4 catégories pour la diffusion et l'établissement du palmarès : école, collège, lycée, enseignement supérieur.

La seule contrainte est de se tenir à une minute de réalisation. Tous les genres, tous les sujets, toutes les techniques de production d'images en mouvement sont acceptés.

Projections des vidéos du concours *Une Minute* au CRDP d'Auvergne, 15 rue d'Amboise, Clermont-Ferrand :

Mercredi 10 mars de 14h à 18h :

14h : vidéos du concours *Une Minute* catégorie Collège

15h : vidéos du concours *Une Minute* catégorie Lycée

16h : vidéos du concours *Une Minute* catégorie Enseignement supérieur

Vendredi 12 mars :

14h : vidéos du concours *Une Minute* catégorie Collège

15h : vidéos du concours *Une Minute* catégorie Lycée

16h : Vidéos du concours *Une Minute* catégorie Enseignement supérieur

Annnonce et projection du palmarès du concours *Une Minute* le 13 mars à 18h au Petit Vélo, 10 rue Fontgiève, Clermont-Ferrand.

La DRAC d'Auvergne dote un établissement de matériel vidéo et la Fondation Varenne attribue le prix du jeune spectateur aux établissements choisis.

> Programmes vidéo scolaires

Vidéoformes et le CRDP d'Auvergne proposent un accueil des établissements scolaires au CRDP pour découvrir une programmation adaptée à travers 3 programmes spécifiques de **vidéos d'artistes** sélectionnées parmi les films reçus pour le concours international de création vidéo : Ecole - Collège - Lycée.

Nouveau en 2010 : Un prix du public sera décerné à un artiste diffusé dans les programmes vidéo scolaires grâce au soutien de la Fondation Varenne, dans le cadre de ses activités d'éducation aux médias.

Projections des programmes scolaires vendredi 12 mars au CRDP d'Auvergne :

9h : Programme scolaire Ecole (vidéos d'artistes) et vidéos du Concours *Une Minute* catégorie Ecole

10h : Programme scolaire Collège (vidéos d'artistes)

14h : Programme scolaire Ecole (vidéos d'artistes) et vidéos du Concours *Une Minute* catégorie Ecole

15h : Programme scolaire Lycée (vidéos d'artistes)

Entrée libre mais réservations obligatoires avant le 3 mars.

> EXPOSITION D'INSTALLATIONS « JEUNE VIDÉO »

Installations réalisées en milieu scolaire présentées du 9 au 17 mars, du lundi au vendredi de 9h à 17h au CRDP.

Cette exposition s'inscrit dans le cadre du projet fédérateur « art vidéographique » proposé par Vidéoformes, en partenariat avec le Rectorat de Clermont-Ferrand, la DRAC d'Auvergne et le CRDP d'Auvergne, dans une démarche d'éducation à l'image et aux arts vidéographiques référencés dans les nouveaux programmes. Il permet de sensibiliser les élèves à l'art contemporain et leur apporte une expérience collective de réalisation d'un projet.

> Visite des expositions

Vidéoformes accueille également les établissements scolaires sur les expositions d'installations vidéo du 11 au 28 mars 2010, et propose une visite en avant-première des expositions pour les enseignants qui se déroulera jeudi 11 mars à partir de 9h30 sur les lieux d'expositions.



VIDÉOFORMES 2010

25^e manifestation internationale
art vidéo et cultures numériques

Clermont-Ferrand

programme disponible sur :
www.vidéofformes.com

INSTALLATIONS dans l'espace public et EXPOSITIONS d'installations. 11 > 28 mars

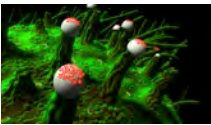


Installations dans l'espace public

Stéphane Trois Carrés (France) / **Catherine Langlade** (France) /
Luc Coeckelberghs (Belgique).

Expositions d'installations

Pierrick Sorin (France) / **Dragana Žarevac** (Serbie) / **Reynold Reynolds** (USA) /
Clémentine Lemaître (France) / **Giuliana Cunéaz** (Italie) / **Sylvie Blocher**
(France) / **SCENOCOSME** (France) - **Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt** /
Denis Falgoux (France).



FESTIVAL - 10 > 13 mars

25/25 11 mars > 12 mars

Performances non stop en direct sur le web pendant 25 heures.

Pour célébrer la 25e édition de la manifestation, Vidéoformes invite des partenaires des cinq continents à se joindre à **un défi collectif et collaboratif** pour démontrer leur esprit d'innovation et leur créativité artistique.

VIDÉO Projection et rencontres



Compétition internationale : PRIX DE LA CRÉATION VIDÉO

La compétition offre une vitrine à la jeune création. Elle présente un panorama à travers une sélection de vidéos originales et créatives, très souvent produites de manière indépendante.

Programmes FOCUS

Les programmes vidéo FOCUS mettent l'accent sur un artiste, la production d'un pays ou d'un label.

Rencontres

De nombreuses rencontres avec les artistes seront proposées au public pour rendre plus accessible l'appréhension de leurs œuvres et leurs démarches.

Performances

STALK + PUKIEL / SATYRO

Work in Progress > 11 et 12 mars - 10h > 12h - 14h > 17h > Poco Loco

Stéphane Trois Carrés

Nuit des Arts électroniques > 13 mars

Sati / In Broken English / Galaktyk Kowboy



PROGRAMMATION JEUNES PUBLICS - 9 > 29 MARS

Expositions d'installations « jeune vidéo » réalisées en milieu scolaire 9 > 17 mars

Concours de création vidéo Une Minute > 10 mars

Concours national de création vidéo destiné aux jeunes. Catégories: collège, lycée et enseignement supérieur : projection au CRDP.

Contacts : Pascale Fouchère (coordinatrice) / Bénédicte Haudebourg (professeur correspondant culturel) / Karine Netz (stagiaire en didactique de l'image) / Marjorie Brogat (stagiaire en actions culturelles).

VIDÉOFORMES 04.73.17.02.17 - videofformes@videofformes.com - www.vidéofformes.com