

ATELIER EL SHOPO

ATELIER / ELSHOPO

SOMMAIRE

1. JEUX DE LUMIERE

1.1 COMBINER

1.1.1 APPAREILS DE PROJECTION LUMINEUSE

1.1.2 MATERIAUX PROJETES

1.1.3 SUPPORT DE PROJECTION

1.2 OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

1.3 REFERENCES ARTISTIQUES

1.3.1 ECRANS LUMINEUX

1.3.2 SUPPORTS DE PROJECTION

1.3.3 OMBRES PROJETEES

1.3.4 AUTRES JEUX LUMINEUX

1.3.5 AUTRES INSTALLATIONS LUMINEUSES

1.3.6 DISPOSITIFS AUTOUR DE L'IMAGE FIXE ET ANIMEE : PRODUCTION ET PROJECTION

2. LA LUMIERE AU FIL DES ŒUVRES DU CENTRE POMPIDOU-METZ ET DE L'HISTOIRE DES ARTS

1. JEUX DE LUMIERE

L'installation proposée par le collectif d'artistes Elshopo est fondée sur un dispositif qui mêle l'infographie, la sculpture et le dessin. Le mixage d'images fixes et mobiles – notamment l'interaction entre le décor et les personnages – est particulièrement stimulant.

Il s'agit d'un jeu interactif qu'un écran lumineux vient concrétiser : la lumière est au cœur du dispositif.

On peut d'ailleurs « jouer » avec la lumière, découvrir grâce à elle les matériaux, l'espace, le mouvement : c'est un domaine pédagogique intéressant, que l'on peut aisément moduler selon les niveaux de classe. La lumière peut être appréhendée à la fois comme matériau plastique et comme substrat essentiel dans de nombreuses réalisations artistiques contemporaines ou plus anciennes.

Notre ambition reste modeste : aucune configuration techniquement complexe, mais plutôt des dispositifs légers, simples, artisanaux, efficaces. Cela suppose une recherche pédagogique approfondie pour les concevoir et les proposer.

Bien évidemment, il n'est pas exclu d'intégrer dans ces dispositifs des moyens infographiques, selon les compétences du professeur et des élèves dans ce domaine.

Ces pistes seront également exploitables pour l'installation de Daniel Buren, présentée à partir de mai 2011 en Galerie 3.

1.1 COMBINER

Le principe général :

faire découvrir l'intérêt de cette démarche exploratoire, combinant appareils de projection, matériaux projetés et supports de projection.

1.1.1 APPAREILS DE PROJECTION LUMINEUSE

- vidéoprojecteur, projecteur de diapositives, rétroprojecteur, scanner/écran
- autres dispositifs de projection artisanaux (nombreuses sources d'éclairage possibles, par exemple, les lampes de poche)

1.1.2 MATERIAUX PROJETES

- transparents, translucides, opaques, colorés, superposés, fixes/mobiles...
- caches, formes, silhouettes...

1.1.3 SUPPORTS DE PROJECTION

- modifications de l'angle de projection
- transformation du support habituel (ondulatoire, plissé, translucide...)
- projection sur un élément tridimensionnel (objet, corps...)
- projection sur une surface de sucre, de farine, de sel, d'eau, de lait (dans de petits bacs rectangulaires, par exemple)
- projection sur un miroir ou une surface réfléchissante (provoquant la mise en abyme de l'image). Voir de face et de dos : « planter sa caméra devant un miroir, c'est comme marcher avec un rétroviseur à la main » (selon l'expression de Pierre Schaeffer dans *L'Avenir à reculons*).
- projection d'une image (par exemple fixe) sur une image mobile et inversement (analyser les interférences, les dissolutions ou les contrastes entre les deux).

Les élèves pilotent le projet; ils pourront créer une installation ou une performance collective en ajoutant des sons, des bruitages, des gestes projetés, des ombres diverses. Une trace photographique ou filmée témoignera de cette expérience.

1.2 OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- l'intérêt de la démarche exploratoire : la volonté créatrice, le hasard « dirigé » (Arman, Pierre Boulez), la pertinence du hasard
- l'approche matiériste et tactile de la lumière : matériaux projetés (opacité/transparence), types de lumières
- créer des passerelles entre l'expérience sensorielle et les outils techniques actuels
- l'approche spatiale de la lumière : la lumière dans l'espace
- la lumière :
 - thème privilégié dans l'histoire des arts (voir exemples pages suivantes)
 - intérêt pour ce médium dans les pratiques contemporaines

1.3 REFERENCES ARTISTIQUES

Le classement ci-dessous est une proposition: certaines œuvres peuvent se rattacher à plusieurs rubriques.

1.3.1 ECRANS LUMINEUX

- Les vitraux des cathédrales
- Les vitraux d'artistes : Fernand Léger, Henri Matisse, Pierre Soulages, Wim Delvoe (*Chapelle 2006*, Mudam Luxembourg <http://www.mudam.lu/fr/le-musee/la-collection/wim-delvoe/>)
- *Le Mystère Picasso*, film de Henri-Georges Clouzot
- L'écran de télévision, support de création visuelle : Jean-Christophe Averty, Pierrick Sorin (les « théâtres optiques »)
- Les lideo-sculptures : Nam June Paik, Pipilotti Rist, Fabrizio Plessi, Michel Jaffrennou (*Le Grand Manège de la forêt*, 1991), Gary Hill (*Inasmuch As It Is Always Already Taking Place*, 1990)

1.3.2 SUPPORTS DE PROJECTION

- Giuseppe Penone, *Œil*, 1972
- Les parois des grottes préhistoriques éclairées à la bougie (voir le site <http://www.lascaux.culture.fr/#/fr/00.xml>)
- Bertrand Gadenne, *Les Papillons*, 1988
- Photographies d'Alain Fleischer, de John Hilliard (caches et masquage partiel du support)
- Installations de Tony Oursler, d'Anthony McCall (*Doubling Back*, 2003)

1.3.3 OMBRES PROJETEES

- Christian Boltanski (*Théâtre d'ombres*, 1984, *Les Bougies*, 1986, *L'Ange d'alliance*, 1986, *Théâtre d'ombres à Orsay*, 2005)
- László Moholy-Nagy, *Modulateur espace-lumière*, 1922-1930
- Mac Adams, *Les Shadow Sculptures*
- Mona Hatoum, *Light Sentence*, 1992
- Bill Culbert, *Small Glass Pouring Light*, 1983
- Bernard Moninot, Daniel Depoutot
- Tim Noble et Sue Webster, *Kiss of Death*, 2003 et *HE/SHE*, 2003
- Mythe de Dibutades
- Mythe de la Caverne de Platon
- Les clairs-obscur du Caravage ou de Georges de La Tour
- Les mobiles et les portraits en fil de fer de Calder

1.3.4 AUTRES JEUX LUMINEUX

- Les rayogrammes de Man Ray
- Atsuko Tanaka, *Electric Dress*, 1956
- Ingo Maurer, lustre *Birdie*, 2002
- Travaux de William Kentridge
- Dispositifs scénographiques (Philippe Decouflé, *Sombrero*, 2006 ; Bartabas, *Triptyk*, 2000)
- L'écriture de lumière (réalisable encore avec certains appareils photo numériques) : voir le numéro de la revue *DADA* consacré à ce dispositif

1.3.5 AUTRES INSTALLATIONS LUMINEUSES

- Claude Lévêque (*La Nuit*, 1984 ; *Caos Verde*, 2000 ; *Haut Fourneau U4 Uckange*, 2007)
- Michel Verjux
- Yann Kersalé
- Keith Sonnier
- John Armleder
- James Turrell
- Takis
- Jenny Holzer
- Bruce Nauman, *Dream Passage with Four Corridors*, 1984
- La table lumineuse avec animation de la surface en sable de l'artiste ukrainienne Kseniya Simonova (nombreuses vidéos sur YouTube)
- Buren et ses installations lumineuses, ou ses cabanes éclatées
- A la Synagogue de Delme :
 - Daniel Buren, *Glissements : de la lumière sur la couleur, de la couleur sur la lumière, d'une couleur sur l'autre*, 1997
 - Installation lumineuse de Tommi Grönlund et Petteri Nisunen, 2004
 - Jugnet + Clairet, *Côte à côte*, 2005
- Les installations de Cécile Bart (panneaux aux couleurs translucides suspendus dans l'espace)

1.3.6 DISPOSITIFS AUTOUR DE L'IMAGE FIXE ET ANIMÉE : PRODUCTION ET PROJECTION

Video en latin signifie « je vois » : outil pour voir, pour donner à voir, pour regarder autrement.

Création d'images

- Il est préférable de mettre à disposition des élèves des outils basiques, non professionnels, afin qu'ils se concentrent sur la création d'images plutôt que sur l'apprentissage d'un savoir-faire technique.

- Pour renouveler le regard sur les choses, il suffit parfois de déplacer ou de placer autrement le capteur d'images (appareil photo vidéo), de changer le point de vue : accroché au plafond, légèrement incliné, pointé sur le sol (le cadrage délimite alors un espace, une zone).

Fixité-mobilité

- Identifier et jouer avec les paramètres de fixité et/ou de mobilité du support, de l'appareil, de l'image projetée, peut permettre de varier la production et l'analyse des images créées.

- Mobilité de la surface de projection, du projecteur, d'une surface transparente entre le projecteur et la surface de projection. Analyse de l'image obtenue.

- Il est alors possible de faire référence au cinéma muet où la caméra et la scène étaient fixes, alors que les personnages et acteurs bougeaient et évoluaient à l'intérieur du cadre.

Surface de travail

- L'écran est comme un plateau qu'on peut remplir et vider à son gré.
- Les vitres du scanner ou du photocopieur peuvent également être explorées comme surface de travail. Ces appareils, protégés avec de la cellophane, peuvent devenir tables lumineuses et supports pour du sable, des poudres colorées, des pigments.

L'image dans l'image

Un logiciel gratuit comme WAX permet d'inclure plusieurs images fixes et/ou animées au sein d'une même image vidéo ; les moniteurs actuels permettent de diffuser des sources multiples sur un même écran : vidéos, webcam, iPad, iPhone, appareils photos. Le regardeur opère alors nécessairement une comparaison et un mixage de ces images réunies.

Cadre, hors-cadre

- L'écran peut être aussi comme le prolongement de la réalité : l'image projetée peut venir compléter ce qui se passe hors du champ, hors du cadre (exemple d'un clip des Enfoirés,

http://www.wat.tv/video/enfoires-si-on-aimait-si-officiel-28g3b_2gdpt_.html).

- Travailler sur écran et vidéo suppose une approche de notions plastiques comme le cadre, le cadrage, la profondeur, le rythme, la couleur, l'éclairage, le mouvement, l'illusion, la durée...

- L'image est aussi un entre-deux, entre réalité et fiction, l'usage de miroirs peut permettre de créer un univers étrange par le truchement et l'anamorphose des images captées, photographiées, filmées puis projetées. On peut se référer à cette citation de Jean Cocteau : « Les miroirs feraient bien de réfléchir avant de renvoyer des images. »

2.LA LUMIERE AU FIL DES ŒUVRES DU CENTRE POMPIDOU-METZ ET DE L'HISTOIRE DES ARTS

Classe de sixième

ŒUVRE DE REFERENCE: Matisse, *La Tristesse du roi*, 1952

Selon certains critiques d'art, cette composition ferait référence à des thèmes bibliques, David et Saül ou Salomé devant Hérode.

PERIODE HISTORIQUE: Antiquité / L'Empire romain au I^{er} siècle

THEMATIQUE: Art, mythe et religion

SUJET: Quelle est la représentation de la lumière dans les arts ? Quelle symbolique s'en dégage ?

DOMAINES ARTISTIQUES

Arts de l'espace : Le Panthéon et son oculus à Rome

Arts du quotidien : Lampes à huile, candélabres

Arts du son : Purcell, *Didon et Énée*

Arts du visuel : Bas-relief *Le Culte de Mithra* aux Musées de la Cour d'Or, Metz

Arts du langage : Virgile, *Énéide*, livre VI, la descente d'Énée aux enfers

Arts du spectacle : Mosaïque *Vestale ravivant le feu sacré*, cérémonie

COMMENTAIRES

- Montrer le rôle de la lumière dans le sacré et la religion, permettant de donner naissance à une symbolique
- Montrer l'omniprésence de la lumière dans les arts et la littérature
- Montrer la diffusion de cet héritage artistique sur les arts d'occident

Classe de cinquième

ŒUVRES DE REFERENCE :

– Hantaï, *Peinture, Écriture rose*, 1958–1959

Il peut s'agir d'un tableau liturgique. Hantaï l'a peint pendant un an, jour après jour, de l'Avent à l'Avent (la couronne de l'Avent et ses quatre bougies) sans le voir, y inscrivant des dates qui ont compté dans son histoire, y dessinant une croix grecque et une étoile juive, la tâche d'encre de Luther y recopiant la Bible et les philosophes.

– Buren, *Installation lumineuse*, 2006

Daniel Buren a investi en 2006 les deux grandes verrières du château de Vez qui donnent sur une partie de la chapelle en apposant des carrés de couleur bleue, rouge et jaune. Le rapport entre l'architecture et la lumière est évident, puisque son œuvre se reflète au sol lorsque le soleil traverse les verrières.

PERIODE HISTORIQUE : Le Moyen Âge / La chrétienté occidentale

THEMATIQUE : Art, État et pouvoir

SUJET : Le pouvoir de la lumière : comment la lumière devient-elle représentation du pouvoir ?

DOMAINES ARTISTIQUES

Arts de l'espace : la cathédrale, lanterne de Dieu, le vitrail

Arts du quotidien : la vaisselle en argent, en or, les bijoux, les enluminures, *Les Très Riches Heures du duc de Berry*

Arts du son : Wagner, *Parsifal*

Arts du visuel : le labyrinthe de la cathédrale de Chartres et sa correspondance avec la Rosace

Arts du langage : Chrétien de Troyes, la quête du Graal, la figure de Perceval, chevalier, ses visions intérieures, ses enseignements et séjours à la cour d'Arthur, lieu où l'on fait les chevaliers, le centre initiatique – un élément typique de l'initiation gnostique

Arts du spectacle : cérémonie de l'adoubement, sacre des rois, la bougie et sa lumière dans la cérémonie religieuse

COMMENTAIRES

– Montrer que la lumière s'inscrit dans la symbolique du pouvoir religieux, politique et également économique

– Montrer l'imbrication de ces trois pouvoirs au Moyen Âge

– Montrer l'utilisation de la symbolique de la lumière pour asseoir ce triple pouvoir

Classe de quatrième

ŒUVRE DE REFERENCE : Robert Delaunay, *La Ville de Paris*, 1910–1912

Robert Delaunay réalise une œuvre témoignant de son attachement à la culture occidentale, dans la filiation du *Sacre du Printemps* de Botticelli, et y incorpore aussi la modernité avec la tour Eiffel, les lumières de la ville. Il fait ainsi écho à l'urbanisation qui a accompagné l'industrialisation et souligne la notion de progrès à travers les nouvelles inventions, nombreuses depuis la seconde moitié du XIX^e siècle.

PERIODE HISTORIQUE : Seconde moitié du XIX^e siècle–début du XX^e siècle / L'industrialisation

THEMATIQUE : Art, technique, expressions

SUJET : Comment la lumière électrique, nouvelle invention, devient-elle une source d'inspiration artistique ?

DOMAINES ARTISTIQUES

Arts de l'espace : l'Exposition universelle de 1889 : le pavillon français, Paris, la Ville Lumière

Arts du quotidien : la lampe Bauhaus *WG 24* attribuée à Wagenfeld et Jucker

Arts du son : Fritz Lang, *Metropolis*, 1927, opposition de la ville du haut et de la ville du bas ; Chaplin, *Les Lumières de la ville*, 1931

Arts du visuel : Affiche *La Fée électricité*

Arts du langage : Émile Zola (« Je n'ai qu'une passion, celle de la lumière, au nom de l'humanité qui a tant souffert et qui a droit au bonheur »), voir « J'accuse » en une de *L'Aurore* du 13 janvier 1898, *Germinal*...

Arts du spectacle : la lumière au théâtre, les ombres chinoises au cabaret, les bals...

COMMENTAIRES

- Montrer l'importance d'une invention dans la vie quotidienne, son omniprésence
- Montrer que cette invention est une source d'inspiration artistique
- Aborder les œuvres d'art comme supports de connaissance, d'invention, d'expression en relation avec le monde technique