

Machine à voir

Année	3	Heures CM	0	Caractère	obligatoire	Code	A
Semestre	5	Heures TD	28	Compensable	oui	Mode	-
E.C.T.S.	2.5	Coefficient	2,5	Session de rattrapage	oui		

Objectifs pédagogiques

« Un homme laboure son champ, un berger regarde le ciel, un bateau navigue lentement vers le port, la mer est calme, un homme se noie. » (Claudio Papienza.)

Pourquoi le peintre Bruegel choisit-il de réduire la présence de l'icône mythologique donnant le titre à son tableau? Pourquoi faire chuter Icare à l'arrière-plan? Sa chute est-elle ici un non-événement?

Ces questions sont à l'origine de la mise en place d'un enseignement destiné à tous les étudiants du cycle licence.

Cinq artistes proposent pendant un semestre de réfléchir, d'élaborer des processus et des travaux plastiques sur la vision, sur quelque chose à faire voir, à faire comprendre, comment et pourquoi.

En voici les enjeux :

- pratiquer l'art comme un outil de vision.
- utiliser outils et modes de représentation comme un langage pour matérialiser ses idées.
- mettre en place des dispositifs qui augmentent la vision.
- mettre en place des dispositifs qui détournent la vision pour l'augmenter.
- transformer le regard et la fabrication d'un objet en un acte.
- réfléchir à la question de l'adresse: à qui, à quoi est destiné ce qui est mis en œuvre

Contenu

Bertrand Lamarche: Derrière le film (Consulter la fiche détaillée plus loin)

A travers un choix de références et de fragments de films, d'œuvres choisies pour leur mise en scène, ayant comme cadre, l'architecture, (la ville, la maison, le théâtre, etc), les étudiants sont invités à étudier le dessin, le message de l'espace, du décor et de l'arrière plan du film à travers la narration et le récit qu'ils soutiennent et évoquent par eux-mêmes. Nous ferons des arrêts sur images et sur des extraits de quelques périodes de l'histoire du cinéma pour montrer le décor et la lumière comme invention et création visuelle, mentale et dramatique (narrative). Chaque étudiant sera alors invité à élaborer un scénario, un plan séquence qui consiste à mettre en scène un fragment d'espace-temps comprenant un décor (maquette), une intention, de la lumière, du son, une caméra et le jeu de sa focale. En collaboration avec l'atelier photo, vidéo et prise de vues qui offre un panel important d'outils, d'appareils et de moyen de prise de vue.

Yves Bélogrey, : La couleur structure (Consultée la fiche détaillée plus loin)

« Dans sa perception visuelle une couleur n'est presque jamais vue telle qu'elle est réellement, telle qu'elle est physiquement. Cette constatation fait de la couleur le moyen d'expression le plus relatif. Pour utiliser efficacement les couleurs il est indispensable d'admettre que la couleur trompe continuellement... ». C'est avec ces quelques lignes que commence l'interaction des couleurs de J. Albers. Il s'agira dans cet atelier de débiter un travail pratique, concret, expérimental sur les couleurs, mais aussi d'en parler. Le fait d'être en groupe permettra de confronter des jugements. Ce développement sur les couleurs est proposé comme un outil, comme un dispositif qui transforme la perception.

Anne-Lise Seuse, : Construire / raconter un monde

Dans cet enseignement, les étudiants seront amenés à se questionner sur l'apparition d'une image, sa matérialité, interroger la valeur documentaire de celle-ci dans son épaisseur historique par rapport au contexte contemporain. Le travail de Zineb Sedira à travers un partenariat avec le jeu de Paume servira de moteur à un travail d'analyse et de médiation auprès des autres étudiants. Plusieurs rencontres avec des conférenciers du jeu de Paume sont prévues ainsi qu'une rencontre avec la commissaire de l'exposition Pia Viewing et peut-être l'artiste.

Les étudiants seront amenés à questionner une oeuvre de Zineb Sedira, à produire des images et mettre leur production en perspective.

Mehdi Zannad : Linogravure

La gravure, au sens large de toutes ses techniques possible (eau-forte, burin, manière noire, sucre etc...) permet de produire des images multiples et de les diffuser. Son application la plus connue est l'imprimerie, avec les premiers blocs de bois sculptés au XVe siècle, technique qui évoluera avec l'invention des caractères mobiles par Gutenberg. On peut retrouver ses origines à la préhistoire avec les empreintes de mains sur les parois de la grotte Chauvet.

Dominique Blais : écouter, faire écouter`

Prendre comme point de départ un espace. Ecouter cet espace. L'arpenter et (tenter de) l'appréhender. Elargir sa recherche au lieu, au temps, à l'environnement alentour, à son histoire, son contexte et sa mémoire. Ecrire, produire, diffuser.

Pour préciser le modus operandi, on remplacera les occurrences liées à la vue par d'autres concernant l'écoute dans l'abstract de Machine à voir :

« Réfléchir, élaborer des processus et des travaux plastiques sur l'écoute, sur quelque chose à faire entendre, à faire comprendre, comment et pourquoi.

En voici les enjeux :

- pratiquer l'art comme un outil d'écoute.
- utiliser outils et modes de représentation comme un langage pour matérialiser ses idées.
- mettre en place des dispositifs qui augmentent l'écoute.
- mettre en place des dispositifs qui détournent l'écoute pour l'augmenter.
- transformer l'audition et la fabrication d'un objet en un acte.
- réfléchir à la question de l'adresse : à qui, à quoi est destiné ce qui est mis en œuvre »

Davide Cascio : Chaosmos Collage (La forme de la découpe)

« [D]ans une architecture qui intègre tout au lieu d'exclure, il y a place pour les fragments, les contradictions, les improvisations et pour toutes les tensions qui en résultent... »

Roberto VENTURI, De l'ambiguïté en architecture,

trad. Maurin Schlumberger, Jean-Louis Vénard, Paris, Dunod, 1976, p. 25.

La caractéristique du détail, qui participe à la construction de l'œuvre comme s'il s'agissait d'une pierre taillée (d'un élément de construction) est son « état de fragment » (son être fragmentaire), il ne provient pas d'un champ homogène, et codé, parce qu'il a été spolié, épluché de son « paysage » rationnel. Contrairement à la forme (ou au sujet) fini, qui est immergé dans une (aura) idée de finitude que nous rappelle la mort. Ce fragment nous permet de construire. Mais il ne s'agit pas de donner un ordre au discontinu, il s'agit de construire le système mobile du labyrinthe. L'atelier (l'approche choisie est celle de l'articulation entre théorie et pratique) prendra comme sujet d'analyse la pratique du collage (dans tous les domaines de la création : peinture, sculpture, architecture, littérature, cinéma, etc.)

L'objectif, examiner le collage non exclusivement par ses enjeux techniques (production pratique) mais comme un outil de réflexion autonome et capable de générer des récits selon des Principes d'analogie, contraste et juxtaposition; jusqu'à devenir un véritable 'ustensile théorique'.

Discipline

- **Expression artistique, histoire et théorie de l'art**
-