



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	Coefficient	2	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 Pazienza.)

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 Béloge, : 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 œuvre 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. Écouter cet espace. L'arpenter et (tenter de) l'appréhender. Élargir sa recherche au lieu, au temps, à l'environnement alentour, à son histoire, son contexte et sa mémoire. Écrire, 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 celui 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**



Machine à voir 0 A INSCRIRE

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

Discipline

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



Machine à voir 01 - Lamarche

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

Responsable : M. Lamarche

Objectifs pédagogiques

L'autre film

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, l'escalier, le théâtre), proposées par les étudiants et l'enseignant, les étudiants sont invités à s'attarder sur la composition des images. Ce qui nous intéresse ici est la fonction, le dessin, le message de l'espace, du décor et de l'arrière plan, à travers la narration et le récit qu'ils soutendent et évoquent par eux-mêmes. Il s'agit donc d'ouvrir un dispositif, une succession d'images et de récits, d'extraire une intention se trouvant dans l'espace qui les sert et de mettre en avant ce qui est en général derrière, de pouvoir analyser, parler et ensuite, élaborer un fragment de film de sa propre création, à partir de cette première phase de travail.

Contenu

Cet enseignement consistera en arrêts sur images et extraits de films à travers 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, basé sur une situation 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. Il s'agit donc de mettre en forme une situation en la fabricant de A à Z. Les étudiants sont invités à travailler seul, ou à deux, sur une production qui résulte à la fois de réflexions et d'expérimentations en atelier et dans l'école. Les premières séances seront axées sur la présentation par l'enseignant, d'œuvres et de travaux d'artistes et de cinéastes en relation avec l'espace, l'architecture et le décor. Les séances seront rythmées par une pratique sur place d'élaboration et de réalisation à la fois en salle mais aussi en collaboration avec l'atelier photo, vidéo et prise de vues qui offre un panel important d'outils, d'appareils et de moyens. Il est demandé que le temps passé dans l'école pour ce développement soit transformé en un temps d'atelier, d'échanges et de débats en groupe.

Travaux requis

Production de travaux, tels que : maquettes, sculptures, prise de son, en vue d'un tournage et de la réalisation d'une courte séquence de film. Tenue d'un journal, mettant en avant le sens et la méthode choisis pour ce projet, accompagné de références artistiques, techniques ou scientifiques spécifiques relatives aux intentions du projet. Le mode d'évaluation se fera tout au long du semestre collectivement, chaque étudiant devra aussi appréhender de façon critique le travail des autres. Les travaux seront appréciés en regard de l'engagement, de l'évolution et de leur aboutissement. Dans le contexte « Machines à voir ». Les productions des étudiants seront évaluées en rapport de la simplicité et de la précision conceptuelle et visuelle qu'elles produisent.

Bibliographie

Steven Jacobs : the wrong house: the architecture of Alfred Hitchcock
 Hans Op de Beeck: Staging Silence
 Jean Cocteau: La belle et la bête
 Philip Glass: Einstein on the Beach

Discipline

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



Machine à voir 02 - Belorgey

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

Responsable : M. Belorgey

Objectifs pédagogiques

Yves Belorgey, : La couleur structure

Attention!

Il est demandé aux étudiants s'inscrivant cette année d'aller voir l'exposition Anni et Josef Albers au Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris.

Il sera bien de le faire dès avant la rentrée pour en parler dès le premier cours.

-Sélectionnez une oeuvre de votre choix et vous direz pourquoi.

-Qu'est ce que cette exposition vous a fait?

-Évidement vous serez attentif-ve-s à la partie Faire et apprendre...

« Dans sa perception visuelle une couleur n'est presque jamais vue telle qu'elle est réellement-telle quelle 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... »

Nous agissons de façon très simple en faisant des choix sur les couleurs pour les juxtaposer et pour évaluer les résultats perçus.

Objectifs

Débuter un travail pratique, concret, expérimental sur les couleurs, mais aussi en parler. Nous profitons du groupe pour confronter nos jugements.

Dans un deuxième temps l'atelier tentera de collectionner, recueillir les couleurs, à partir de ce que nous percevons sur le site élargi de l'école.

Il s'agira de fabriquer un nuancier des couleurs perçues

Contenu

Un déroulement régulier.

-Je propose en introduction de chaque séance une œuvre ou une expérience mettant en évidence l'utilisation des couleurs. J'incite les étudiants à lire le livre de Joseph Albers Interactions des couleurs (son enseignement au Black Mountain College et à Yale) que je commente, tout en proposant des mises en relations avec l'histoire et l'actualité artistique et d'autres disciplines. Les étudiants doivent faire les expériences pratiques que les étudiants sont appelés discuter et confronter chaque semaine.

-Dans l'avancement du semestre l'attention sera simultanément portée sur le site de l'école. Nous procéderons à une sorte de relevé des couleurs sur le site, et une solution plastique sera recherchée pour présenter ces relevés.

Bibliographie

L'Interaction des Couleurs. Joseph Albers éditions Hazan 2008

Architecture by Herzog & de Meuron Wall Painting by Rémy Zaugg A work for Roche Basel Birkhäuser

Discipline

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



Machine à voir 03 - Seusse

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

Responsable : Mme Seusse

Objectifs pédagogiques

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.

Discipline

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



Machine à voir 04 - Zannad

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

Responsable : M. Zannad

Objectifs pédagogiques

Linogravure

Contenu

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.

Travaux requis

Le thème des images sera défini avec l'enseignant afin de créer une narration en groupe.

Un bon niveau et une motivation pour le dessin sont souhaités.

L'analyse se fera d'après photo sur un format commun. Il faudra définir un dessin lisible avec deux valeurs seulement : le noir de l'encre et le blanc du papier. Quelques manipulations sur Photoshop aideront à synthétiser le modèle. Pour les plus motivés, le dessin sera réalisé sur le motif.

Au moins une image en deux ou trois couleurs sera produite.

Une planche d'essai permettra de se familiariser avec les hachures, les effets, le maniement de la gouge.

Les gravures formeront un ensemble qui sera relié et exposé. La bibliothèque conservera un exemplaire du travail. La liste du matériel sera donnée le jour de la rentrée.

Bibliographie

Art For All The Colour Woodcut in Vienna around 1900, Taschen 2016.

Simon Brett The Art and life of Clifford Webb, Little Toller Books, 2019

Wyndham Lewis: Art, Life and War, Imperial War Museum, 2017.

Albrecht Dürer en son temps, ENSBA 2015.

Frans Maserel La ville, Martin de Halleux, 2019.

Joëlle Jolivet Vues d'Ivry, Cornélius 2001.

L'éclaireur, récits gravés de Lynd Ward, Monsieur Toussaint Louverture, 2020.

German expressionist woodcuts, Dover, 1998.

Beth Grabowski, Bill Fick Manuel complet de gravure, Eyrolles 2017.

Rembrandt : La lumière de l'ombre, collectif BNF 2006.

Impressions fortes : l'estampe en 100 chefs d'œuvre, Cinq Continents, 2017.

Discipline

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





Machine à voir 05 - Blais

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

Responsable : M. Blais

Objectifs pédagogiques

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 »

Discipline

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



Machine à voir 06 - Cascio

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

Responsable : M. Cascio

Objectifs pédagogiques

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 celui 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**



Machine à voir Mobilité

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

Discipline

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

**Machine à voir
VALIDE**

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

Discipline

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