HAL
open science

Support de projection à la découverte de la lumière

Laure Jullien

To cite this version:

Laure Jullien. Support de projection à la découverte de la lumière. Art et histoire de l'art. 2017. dumas-01593801

HAL Id: dumas-01593801

https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01593801v1

Submitted on 7 Nov 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Support de projection

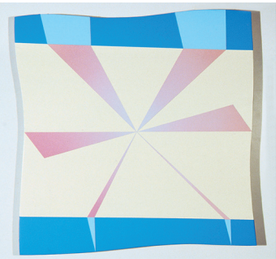
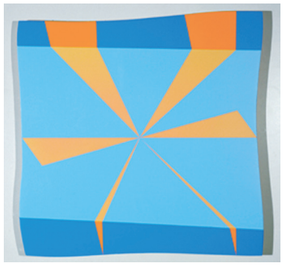
à la découverte de la lumière

Support de projection

à la découverte de la lumière

Jullien Laure
Chargée de mémoire Morsillo Sandrine
2015-2017

Master MEEF
Université paris I Panthéon-Sorbonne

Introduction:

Dans ce mémoire, je vous propose une présentation de mes recherches plastiques actuelles. Cependant, pour vous parler du présent, je dois d'abord faire un détour par le passé. L'approche que j'avais alors, oscillait entre subjectivité et rationalité: je cherchais à rendre perceptible des impressions atmosphériques vécues. C'est-à-dire des moments de sensations visuelles que je traduisais en un système de formes géométriques colorées d'aplats. Les formes géométriques associées au vaporeux de l'atmosphère résultent d'un antagonisme qui, pour moi, n'en était pas un. J'avais mis en place une règle de construction processuelle qui rendait interdépendantes toutes les formes géométriques dessinées. La surface du tableau présentait un système semblable au fonctionnement d'un organisme vivant. Ces petits tableaux de formes singulières représentaient une ambiance lumineuse.

C'est en observant les variations de tons, non pas d'un tableau à l'autre, mais par le déplacement d'un espace d'exposition à un autre, que je décidais de me retourner pour identifier la source lumineuse de la salle d'exposition.

A partir de ce moment là, la lumière extérieure n'a pas eu seulement pour fonction d'éclairer, de rendre visible mes tableaux: elle est devenue l'objet de mes recherches, mon matériau.

Je ne travaille plus à représenter de la lumière, mais à inventer des dispositifs capables de la présenter.

«Et tout d'abord contemple la couleur claire et pure du ciel et tous les mondes qu'il renferme en lui :
si tous ces objets aujourd'hui pour la première fois apparaissaient aux mortels; si, brusquement, à l'improviste, ils surgissaient à leurs regards, que pourrait-on citer de plus merveilleux que cet ensemble, et dont l'imagination des hommes eût moins osé concevoir l'existence ?
Rien, à mon avis, tant ce spectacle eût paru prodigieux.
Vois maintenant : personne, tant on est fatigué et blasé de cette vue, ne daigne plus lever les yeux vers les régions lumineuses du ciel.[1]»

1 Lucrèce, De natura rerum II, traduction André Lefèvre, Les Belles lettres Paris, 1889, v 1030-1039

Jullien Laure, *Dérision et Attention*, acrylique sur médium, dimension variable, 2008-2009

La lumière est par nature immatérielle, bien qu'elle soit un phénomène réel.

A la question: qu'est-ce que la lumière?

Vasco Ronchi répond par son contraire «une absence d'obscurité[1]».

Mais alors, comment exposer de la lumière ?

Placer un support devant un faisceau lumineux pour qu'il lui fasse écran, sera ma première piste. En effet, un support est un réceptacle qui confère une matérialité à ce qu'il supporte. Je m'intéresserai à leur matérialité. Ensuite, j'étudierai le phénomène de projection.

Une projection est un parcours. Cette notion provient du terme projet: lancer en l'air. Ceci implique un point de lancement et un point d'atterrissage déployés dans un espace-temps.

J'observerai le recouvrement et les déformations spatio-temporelles à l'oeuvre lors de projections historiques et contemporaines.

Enfin, contrairement à une projection mentale, une projection lumineuse est visible par autrui: on peut la partager sans mot. J'inviterai donc des spectateurs à faire l'expérience de la lumière comme alentours.

1 De Mèredieu Florence, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain*, Paris, Larousse in extenso, 2011, p. 65

I. Faire écran à la lumière

La Lumière

La lumière diurne

Il n'a pas toujours été évident de déterminer la nature de la lumière. Un débat agitait les esprits entre une nature corpusculaire, où la lumière était assimilée à un corps, à une substance et une nature ondulatoire.

C'est cette dernière qui fût validée par le philosophe Descartes au XVII e siècle.

La lumière est alors conçue comme un mouvement: une onde se propageant au sein d'un éther ou d'un milieu. Les propriétés cinétiques de la lumière agissent sur l'objet (le support qui la reçoit) en faisant bouger ses formes, ses couleurs, en somme son apparence. Dans le livre *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain* de Florence de Mèredieu, l'auteur définit la lumière comme étant « ce qui fait bouger les formes, les entraîne dans un mouvement et une mutation perpétuelle.[1]». Également, de Mèredieu nous parle du caractère « kaléidoscopique de cette singulière matière dont les artistes de la fin du XIXe siècle au XXI e siècle joueront de l'ensemble de ses reflets, effet de moire, passages (lents ou brusques) du visible à l'invisible, de l'ombre à la lumière. Et inversement.[2]».

1 De Mèredieu Florence, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain, op. cit.,* p.65
2 De Mèredieu Florence, *ibid.* , p. 66

La lumière diurne représentée

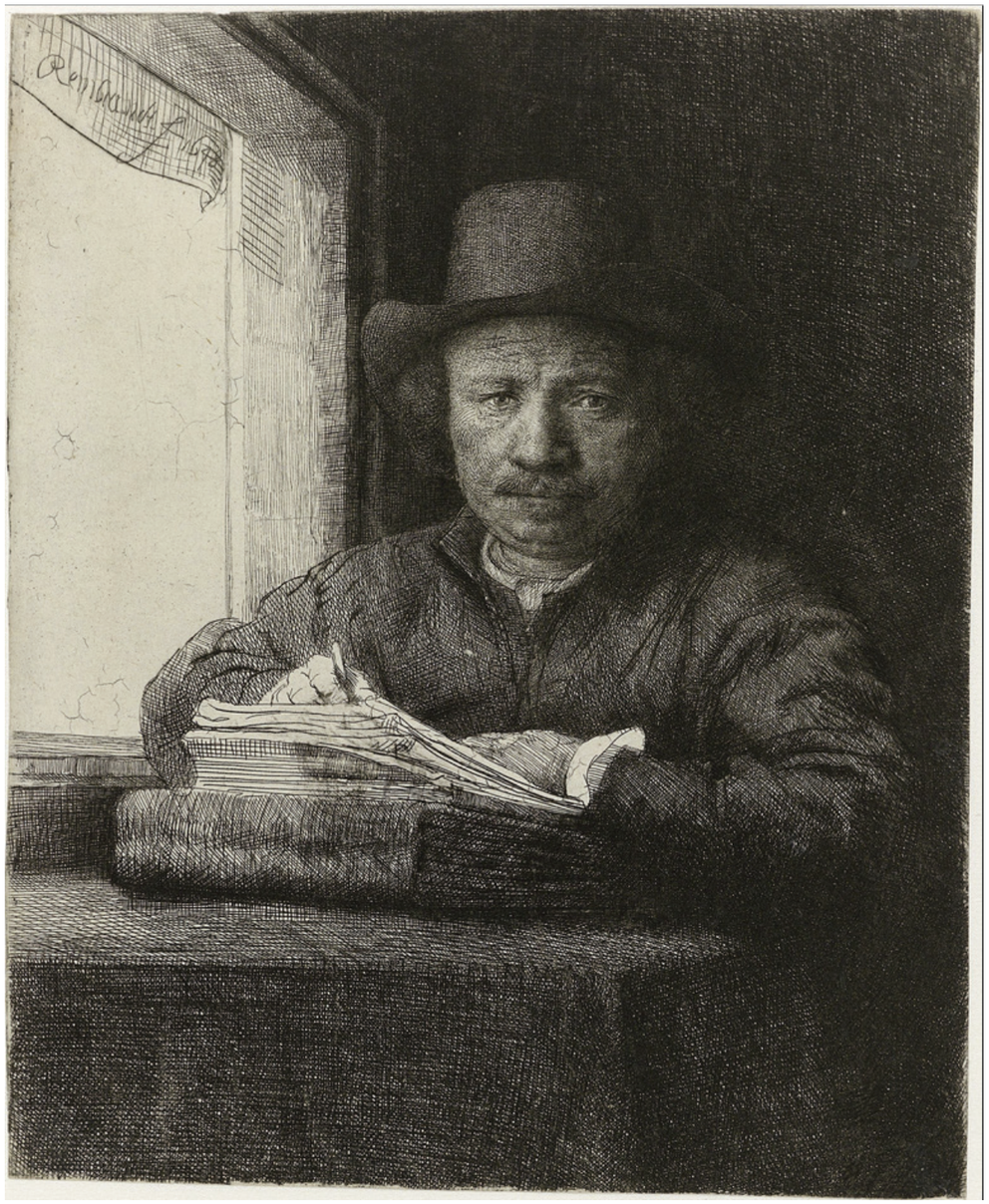
Intérieur : Le clair/obscure dans la peinture Hollandaise du XVII e siècle

Dans les scènes d'intérieur de Vermeer, on est dans «le dedans du dedans[1]». C'est-à-dire que la mise en scène de Vermeer représente une vue intérieure avec souvent une fenêtre à gauche qui diffuse de la lumière sur la scène peinte, mais à travers laquelle, on ne voit jamais le paysage. Cette peinture réaliste suggère l'extérieur pour nous amener dans une intimité visible grâce à la lumière du soleil. Vermeer dépeint l'aspect lumineux des choses et par delà, sa peinture incarne l'idée spirituelle que la lumière éblouit la connaissance de ce qu'elle montre.

Un autre peintre Hollandais, Rembrandt va réaliser en gravure une série d'autoportraits durant toute sa vie. Son dernier : *Autoportrait dessinant à une fenêtre*, nous présente le peintre assis dans une salle obscure dont la lumière provient de la gauche. Comme chez Vermeer, le spectateur n'est pas invité à voir ce qui se passe à l'extérieur. L'intérieur du cadre de la fenêtre est laissé vierge, on peut juste distinguer quelques craquelures survenues sur la plaque de cuivre en raison d'une manipulation excessive de celle-ci. Un état précédent est connu de cette gravure où apparaît un paysage tout juste esquissé. Certains historiens pensent que cette plaque a été réalisée après la mort de l'artiste, car dans ses autoportraits, Rembrandt comme Vermeer, invite le spectateur à se plonger dans une intimité mystérieuse.

Rembrandt grave à l'eau-forte de petits traits courts, qui par superposition, juxtaposition, se transforment en une forme évanescente. Ces formes ne sont pas fixes, car elles sont animées du mouvement de la lumière. «Je ne peins pas l'être, je peins le passage, de jours en jours, de minute en minute.[2]» est une citation du philosophe Montaigne, que j'associe à la recherche de

1 Arasse Daniel, *Une histoire de peinture 11, L'ambition de Vermeer*, http://www.dailymotion.com/video xvwa4t_daniel-arasse-une-histoire-de-peintures-11_creation, 9min 15
2 Montaigne, Essais, Paris, P.U.F, (1595), 1965, Livre III, chapitre II



Rembrandt, *Autoportrait dessinant à une fenêtre*, eau-forte, pointe sèche et burin, 16x13 cm, 1648

Rembrandt. En effet, ses gravures semblent osciller entre clarté et obscurité. Les différents états d'un même sujet nous révèlent le processus de fabrication et renforcent ce sentiment. Dans la gravure de Rembrandt, il ne s'agit pas de série, mais de suite: la narration est celle que décrit la lumière. La matérialisation du passage de la lumière sur les choses et les êtres met à nu le visible. «L'art ne reproduit pas le visible; il rend visible[1]» est une citation célèbre de Paul Klee pour définir sa recherche et en même temps celle de la modernité.

Comme eux, j'ai envie de faire vivre à mes spectateurs une expérience de la révélation. A partir de la matière lumineuse, je voudrais créer un événement constitué d'une succession de gestes.

Extérieur : Le paysage

En plus de ses portraits et autoportraits, Rembrandt a été un précurseur de l'Impressionnisme, car il lui arrivait de quitter son atelier pour aller graver directement d'après nature.

Les variations lumineuses atmosphériques

Les Impressionnistes en sortant de leur atelier pour aller peindre sur le motif se sont attachés à simuler les phénomènes lumineux naturels au moyens de procédés purement picturaux. La lumière diurne a pour caractéristique son impermanence. Monet dans sa série des *Cathédrales de Rouen* cherche à fixer des temps suspendus en représentant la cathédrale à différents moments de la journée et sous différentes atmosphères célestes. L'écart chromatique et formel entre chaque tableau, nous montre l'importance de l'atmosphère sur nos perceptions.

1 Klee Paul, *Théorie de l'art moderne*, Paris, Denoël, 1985, p34

Claude Monet, *Série Les Cathédrales de Rouen*, huile sur toile, 160x106,7 cm, 1892-1894
Pierre Huyghe, *L'Expédition scintillante, Acte 2, Untitled (light Box)*, système de fumée et de lumière, son, 200x190x155 cm, 2002

Est-ce une série ou une suite ?

Dans ma *suite* de tableaux *Dérision et Attention*, j'avais également cherché à représenter des variations atmosphériques. Contrairement à Monet, je ne cherchais pas à simuler un processus, mais bien à montrer différents moments. Tout d'abord, je ne peignais pas un sujet figuratif, car je figurais une impression lumineuse par son idée mise en forme en une composition géométrique abstraite, ensuite l'impression visuelle n'était pas prise sur le motif, étant donné qu'elle était une image mémorielle. En cela, ma recherche était comparable à celle décrite par Daniel Arasse dans son livre sur Vermeer comme étant «*le dedans du dedans*[1]» et différerait par le lieu représenté. Ainsi, ma recherche passée pourrait être qualifiée de *dedans du dehors*. Mais, cette recherche est-elle passée ?

Comment actualiser ces recherches au travers de mes nouveaux centres d'intérêts ?

Comment la pédagogie, c'est-à-dire la démonstration compréhensible par un autre peut-elle entrer dans mon travail ? Comment l'autre peut-il interférer dans une vision singulière ?

Une ambiance est quelque chose qui se partage, je conserverai donc ce sujet d'étude.

Par contre, la forme artistique mutera en une oeuvre participative. Il est entendu, bien sûr, qu'un tableau peut se partager, mais à la manière d'une classe qu'on élève, je voudrais travailler à partir de matériaux vivants. J'ai envie que ces variations chromatiques deviennent des sensations intimes vécues par et pour les spectateurs : mon installation proposera aux spectateurs de faire l'expérience du *partage du sensible* au travers de jeux de lumière.

(voir «Exposer la lumière: diapositives en suspension»)

1 Arasse Daniel, *Une histoire de peinture 11, L'ambition de Vermeer*, op.cit., 9min15

La nouvelle lumière

La lumière artificielle se caractérise par sa permanence, bien qu'elle soit par nature ondulatoire comme la lumière naturelle.

L'intégration architecturale *Grande Onde* de l'artiste François Morellet met en image le contrôle de l'homme sur la lumière. L'artiste joue avec les mots *intégrations* et *désintégration* en intégrant à la façade du Palais Royal une installation lumineuse visible uniquement de nuit. En effet, les câbles d'alimentation des tubes fluorescents bleus étant de la même couleur que la pierre de l'édifice, il a été possible de les cacher dans les interstices du mur.

De ce fait, de jour l'installation passe inaperçue et de nuit, les tubes fluorescents projettent une lumière constante.

La lumière fabriquée par l'Homme étant un matériau artificiel, elle diffère de la lumière naturelle par sa constance. Certains artistes comme Sarkis tentent de lui donner l'apparence de l'atmosphère en faisant varier son intensité lumineuse par programmation. Ce simulacre s'attaque à la stabilité, rendue menaçante ou indifférente, d'une ampoule électrique. Ceci par le désir d'éternité morte qui s'y manifeste.

Je me permets en écrivant cela, d'associer la variation de l'intensité de la lumière artificielle dans l'oeuvre de Sarkis au geste équitable qu'il fit au musée Bourdelle en 2006, lorsqu'il déchut de son piédestal le centaure mort, de feu Monsieur Bourdelle, pour en faire l'étalon de son intervention dans le musée.

L'évolution des techniques d'éclairage au fil des temps a permis de mettre au point des ampoules fiables, durables, ainsi que d'augmenter la qualité de leur couleur et de leur puissance lumineuse. D'après la mythologie grecque, l'homme aurait reçu le feu du titan Prométhée qui

le vola à Zeus, afin de doter l'Homme d'un attribut capable d'assurer sa conservation.

Le feu est un outil universel, il symbolise l'intelligence technicienne. La lumière artificielle serait un feu domestiqué par cette intelligence.

Pour mettre à l'honneur cette intelligence, j'équiperai mon installation d'ampoules LED car ce sont les ampoules les plus perfectionnées actuellement en raison de leur petites tailles disproportionnées par rapport à leur puissance. Ce fruit de la nanotechnologie peut augmenter sa puissance par juxtaposition tout en conservant une taille manipulable.

Qu'est-ce qu'une LED matériellement ?

LED est l'acronyme de diode électro-luminescente. C'est un composant électronique qui émet de la lumière à partir d'une excitation électrique. Le semi-conducteur est protégé par une couche de matériaux transparent permettant de laisser passer la lumière émise (souvent un dôme de silicone). Cette lumière est, comme la lumière du soleil, relativement monochromatique de couleur bleue.

Pour pouvoir émettre de la lumière blanche par exemple, une couche de luminophore jaune-orangé recouvre la LED qui a pour fonction d'absorber une partie de la lumière bleue émise pour la transformer en une couleur allant du vert au rouge. La superposition de cette émission associée au bleu qui n'a pas été absorbé permet de recréer le spectre de la lumière blanche ou tout du moins de s'en approcher. La difficulté rencontrée par les ingénieurs des années 90 consistait dans la maîtrise de la quantité de bleu absorbée par le luminophore.

Après ces quelques indications techniques en voici d'autres qui ciblent les avantages des ampoules LED que je pourrai exploiter dans mon installation.

Tout d'abord, la LED a un éclairage maximal instantané, c'est-à-dire qu'elle admet des cycles d'allumage et d'extinction fréquentes : lumière instantanée du flux lumineux désiré.

De plus, sa durée de vie est inégalée par rapport aux autres ampoules.

Par contre, sa bonne efficacité énergétique est contre balancée par la nature énergivore de son processus de fabrication. De plus, les ressources de certains de ses constituants sont critiques car elles s'épuisent. Par ailleurs, ses matériaux ne se recyclent pas. L'enjeu est donc de réduire la quantité des matériaux aux ressources critiques dans les LED et de réussir à les recycler.

Ensuite, les LED sont des ampoules parfaites pour la manipulation sans précaution, car elles sont insensibles aux chocs du fait de leurs matérialités plastiques.

Pour finir, les LED de couleurs peuvent être employées pour des jeux de lumière sans utilisation de filtre. Elles peuvent faire varier leurs couleurs via un logiciel dédié sur ordinateur.

La Pixel Bar (appareil allongé composé de plusieurs dizaines de LED) est un exemple de projecteur ultra performant. N'étant pas concepteur lumière pour des spectacles mais artiste, je tenterai de monter un Pixel Bar dans l'espace d'exposition et in fine de révéler le processus de projection aux spectateurs. Je voudrais plonger le spectateur dans cette machine productrice de lumières colorées.

Je jouerai avec les données de cette machine high-tech en mettant en place un environnement expérimental. Ainsi, la variation des projections colorées ne sera pas commandée par un ordinateur, mais par les spectateurs eux-mêmes. Le spectateur participera à l'oeuvre en devenant un spectateur-actif.

Le procédé de projection actionné par la main de l'Homme deviendra artisanal, quittant le monde virtuel du numérique.

On peut comparer l'action du spectateur aux touches fragmentaires de Claude Monet lorsqu'il simulait la projection de la lumière atmosphérique sur la Cathédrale de Rouen. Cette suite de peintures nous montre la cathédrale gothique comme un réceptacle de lumière : une structure architecturale qui fait écran à la lumière. Depuis quelques années, la ville de Rouen convie ses

habitants et les touristes à un spectacle de jeux de lumière sur la cathédrale.

Ainsi la cathédrale, comme support de projection, figure le passage du *tableau de plein air* à la *projection lumineuse de plein air* dans ce spectacle intitulé *De Monet aux pixels*.

Lumière directionnelle/Lumière d'ambiance

Les différents types d'éclairages

L'éclairage en trois points (éclairage classique) consiste en l'harmonisation de trois sources lumineuses dirigées sur un sujet. La première est qualifiée de *lumière directionnelle* : dirigée à droite ou à gauche du sujet, elle l'éclaire intensément.

La seconde, la *lumière d'ambiance*, vient contrebalancer la première en atténuant les ombres portées. Placée symétriquement par rapport à la lumière directionnelle, son intensité lumineuse moindre, adoucit les contours (les ombres portées), comme par exemple ceux du visage. Dans l'intention de créer une ambiance étrange, le cinéma expressionniste allemand supprimera cette source lumineuse. En effet, les contours marqués accentuent l'expression des personnages, ainsi que leurs silhouettes conférant à l'image une ambiance dramatique.

Le photographe Russe Rodtchenko dans les années de la Révolution Russe va utiliser la photographie pour donner à voir de nouveaux points de vue, comme une passante vue en contre-plongée avec son ombre portée qui s'étale dans la rue. Ces photographies qui voulaient annoncer un *homme nouveau* vont inspirer les réalisateurs allemands. Cependant, les réalisateurs allemands vont utiliser ces cadrages (lumière directionnelle, point de vue, changement d'échelle) pour décrire un état psychologique décadent de l'homme et non pour en faire son apologie.

Le troisième type d'éclairage est le *décrochage* : c'est une source lumineuse placée derrière l'élément filmé, afin de dessiner un fin contour lumineux (blanc) qui découpe l'élément par rapport au décor. C'est-à-dire, que cette source lumineuse va permettre de hiérarchiser les plans en plaçant l'élément au premier plan et le décor dans lequel il se trouve au second. On retrouve ce contour lumineux, comme l'ordonnance hiérarchique des plans dans la peinture classique et néoclassique.

Ces codes de la représentation classique disparaîtront dans les peintures romantiques de Delacroix où le passage entre la forme et le fond se fait par des ombres portées colorées: une forme rouge aura une ombre portée verte. Plutôt que de marquer une différence de plan, Delacroix peint un contraste qui crée une sensation lumineuse. La position dans l'espace pictural entre le fond et la forme devient mouvante, comme dans *La mort de Sardanapale*.

Ce jeu de contrastes colorés (juxtaposition, superposition de couleurs) qui construit des plans mouvants m'intéresse, car il me permet de mettre en place des impressions lumineuses sensibles.

Enfin, l'éclairage moderne se passera de lumière artificielle pour garder unique la lumière naturelle et ses variations continues. Le film de Jean-Luc Godard, *A bout de souffle*, est le premier exemple de ce cinéma moderne. Par exemple, nous pouvons observer des variations lumineuses lors du travelling où les protagonistes sont filmés conduisant une voiture qui avance dans la rue.

Dans cette séquence, la lumière varie en fonction des obstacles rencontrés par les rayons du soleil, c'est-à-dire les immeubles de la rue. Dans une autre scène, Godard utilise la réflexion de la lumière sur les murs de la pièce.

Ainsi, la source lumineuse est la lumière naturelle qui pénètre simplement dans la pièce par une fenêtre.

Lumière, mouvement et ombres portées

Nous avons dit préalablement que la nature d'un matériau est fixe, mais lorsque celui-ci est en mouvement, sa nature, via les pigments qu'elle contient ne réagit-elle pas différemment ?

Le corps du spectateur présent dans une installation lumineuse ne pourrait-il pas lui aussi être utilisé comme support de projection ?

Un support mouvant qui par son opacité viendrait trouer la lumière ?

Par son opacité, le spectateur-support diffère des autres supports mouvants auxquels nous somme habitués comme, par exemple, l'eau d'une rivière qui s'écoule. La matérialité de l'eau en mouvement varie de l'opacité à la transparence. C'est en cela qu'elle fut un défi pour tout les paysagistes. La matérialité du spectateur, elle, diffère par la matérialité de ses vêtements. De façon journalière l'Homme porte une matérialité différente. La matérialité de ses costumes varie du brillant au mat en passant par le transparent, mais la matérialité de l'Homme costumé varie du mat au brillant.

L'Homme comme tout objet non translucide fait barrage à la lumière. Cette action est visible par le surgissement d'une ombre qui s'étend de la verticale jusqu'à l'horizontalité du sol où elle se matérialise en se distinguant des autres zones éclairées. On qualifie cette ombre d'ombre portée car elle résulte de la projection d'une ombre dans l'espace par un corps éclairé. Elle s'oppose à l'ombre propre qui correspond à la face obscure d'un corps éclairé.

Une des premières oeuvre expérimentale ayant pour sujet l'ombre portée est le *Modulateur-Espace-Lumière* du peintre et photographe Hongrois naturalisé Américain Laszlo Moholy-Nagy.

Laszlo Moholy-Nagy, *Modulateur-Espace-Lumière,* pièces métalliques, 116 lampes, moteur, 1930
Laszlo Moholy-Nagy, *Jeu de lumière: noir-blanc-gris*, film, 1930

Cette machine produite en 1930 en collaboration avec l'ingénieur Stefan Sebök est un ensemble de pièces métalliques mates et lustrées qu'un moteur fait tourner de façon cyclique.

Les lumières (116 lampes) projettent leurs multiples faisceaux sur ces surfaces métalliques. Les jeux de reflets éblouissent le spectateur, tandis que leur mise en mouvement conduit à leur apparition et à leur disparition.

En regardant le film *Jeu de lumière : noir-blanc-gris* que Moholy-Nagy a réalisé en 1930, on s'aperçoit que ces jeux de lumières, dont le sujet n'est autre que l'expérimentation de cette machine (abstrait), préfigurent les effets narratifs de fondu enchaîné utilisés quotidiennement dans les scénarios de film comme, par exemple, dans le film Citizen Kane de 1941 réalisé par Orson Welles. C'est-à-dire que les expérimentations de Moholy-Nagy vont être reprises pour développer la narration cinématographique.

Nous pouvons en comprendre que l'art expérimental comme le constructivisme auquel appartient Moholy-Nagy va servir à enrichir les procédés narratifs du cinéma d'art et d'essai.

Ainsi, la recherche de la transparence, non pas en tant que résultat d'une matérialité qui se laisserait traverser par la lumière, comme de l'eau ou une vitre, mais en tant que surface réfléchissante,comme de l'eau ou une vitre. Ici, Moholy-Nagy crée un jeu d'illusion en rendant transparentes des surfaces métalliques.

De plus, les projections lumineuses sur cette *sculpture* en mouvement déploient des ombres fantastiques sur les murs qui l'entourent.

Le lieu comme support

Lorsqu'une sculpture, un objet, est placé dans un espace éclairé, son ombre portée se déploie dans l'espace. Certains artistes ont voulu tirer parti de ce phénomène en l'intégrant à leur processus de création comme par exemple, Hans Arp avec son *Berger des nuages* exposé au Centre Pompidou et éclairé par des sources électriques, mais aussi par la lumière naturelle qui pénètre à travers la grande baie vitrée. Ainsi, son ombre portée varie selon les heures de la journée.

D'autres artistes ont fait le choix d'installer leur *oeuvre* dans un espace éclairé seulement de manière artificielle, afin de souligner les variations d'ombres portées par rapport aux lieux d'exposition. Dans ces oeuvres, les ombres portées sont dirigées vers les murs.

Pour masquer l'ombre portée horizontale, Christian Boltanski peint en noir le sol des salles d'expositions qui accueillent son *Théâtre d'ombres*. Cette installation varie donc selon le lieu qui l'accueille.

Si nous comparons cette installation de Boltanski (artiste contemporain Français) avec celle de Moholy-Nagy, nous pouvons constater une grande différence d'intention quand à l'emploi des ombres projetées dans un lieu. L'artiste constructiviste, acteur de la Révolution Russe, s'émerveille des possibilités offertes par la machine. Comme nombreux de ses contemporains, il croit au bien fait de la machine pour l'Homme car source de ménagement de peine: sa sculpture mécanique est un emblème de la modernité prônée par les artistes du début du vingtième siècle. Inversement, Boltanski est un artiste Juif de l'après Seconde Guerre Mondiale, son Théâtre projette sur les murs une pantomime macabre.

Nous pouvons interpréter ces ombres comme symbolisant les absents: les Juifs qui n'ont pas survécu à la machine meurtrière de l'Allemagne Nazie. Cette installation révélerait ces âmes perdues.

A la manière de revenants, ces ombres flottent dans l'espace.

Le sol peint en noir absorbe les ombres pour les laisser apparaître seulement sur les murs blancs et ainsi signifier leur désincarnation.

Le sol de la salle où je placerai mon installation lumineuse sera peint en noir, afin de mettre en valeur les parois de la salle comme réceptacles de lumière : des écrans où se jouent des scènes d'ombres flottantes.

L'artiste Français, Michel Verjux, ne projette pas des ombres sur les murs, mais de la lumière: il expose la lumière, «éclairer, c'est déjà exposer[1]». A l'aide de projecteur à découpe (projecteur très puissant dont le contour est net) il joue avec le support et le vide. Par exemple, pour l'exposition au Centre de création contemporaine Olivier Debré, il prend comme obstacle à la lumière les cimaises qui structurent l'espace d'exposition.

Ainsi, ces cimaises font écran à la lumière en la révélant. Cependant, ce dispositif spatial est un dispositif scénique car l'artiste nous illusionne en dirigeant ses projecteurs entre le vide et la cimaise de sorte que seule la moitié du cercle parfait nous apparaît.

De plus, la multiplication des projecteurs dans l'espace d'exposition, ainsi que les changements d'échelles résultant des distances de lentilles de chaque projecteur contribuent à perturber la perception du spectateur : il se retrouve face à des symétries surprenantes et avance dans des passages labyrinthiques entre ombre et lumière.

A la manière des *murs libres* de l'architecte allemand Ludwig Mies van der Rohe pour le Pavillon Allemand de Barcelone, ces cimaises délimitent des trajectoires. Les effets de clair/obscur sont obtenus par un jeu savant de la lumière projetée sur du plein et du vide.

1 Verjux Michel, *Restrospectare Humanum Est, Michel Verjux,* http://aaar.fragenda/evenement/restrospetare-humanum-est-michel-verjux

Les supports

Matérialité (mat, brillant et transparent)

Un support est un matériau qui révèle un rayon lumineux : il fait écran à la lumière.

Mais, selon sa matérialité, la rencontre avec la lumière produira une réaction physique différente.

Trois types de phénomènes peuvent être constatés.

Si le matériau est mat, alors la lumière sera absorbée et on observera un phénomène de matité.

Au contraire, si le matériau est brillant, la lumière sera réfléchie et on verra un phénomène de brillance ou de reflet. La dernière est une matérialité immatérielle, elle ne fait pas écran à la lumière car elle se laisse traverser par elle. On entrevoit un phénomène de transparence plus ou moins grand. Cette matière est incolore comme par exemple, le verre.

Qu'en est-il des matières colorées ?

Comment se fait-il qu'à partir d'une même lumière incidente un citron nous paraît jaune, alors qu'une tomate nous paraît rouge ?

Ce sont les pigments présents dans la matière qui absorbent certaines couleurs du spectre lumineux de la lumière incidente et diffusent les autres jusqu'aux récepteurs situés dans la rétine de l'oeil.

Ainsi, la couleur d'un objet résulte de la réaction entre un faisceau lumineux et la couleur des pigments contenus dans sa matière. Nous pouvons donc en conclure, que la nature pigmentaire d'un objet quelconque est constante. Son apparence dépend de la nature de la lumière incidente.

C'est la variation lumineuse qui entraînera une variation d'apparence de l'objet.

Les Cathédrales de Rouen peint par Monet dévoile cette réaction physique.

En effet, chaque tableau de cette série correspond au résultat de l'expérience d'un objet soumis à une lumière. Son objet d'étude est la façade d'un monument en pierre.

Ce n'est pas un hasard si Monet a choisi pour sujet d'étude un support constitué d'un minéral mat. Comme nous l'avons vu précédemment, Monet cherche à représenter des ambiances lumineuses. Or, la matité d'un matériau provient de la diffusion de la lumière dans toutes les directions. Inversement, la brillance d'un matériau correspond à la réflexion de la lumière dans une seule direction. Les résultats, ainsi que la recherche de Monet, auraient été très différents, s'il avait pris pour sujet d'étude des cristaux ou une fenêtre en verre.

L'artiste niçois Yves Klein a superposé les trois phénomènes lumineux dans ses *Monochrome* en mélangeant (très faiblement) des pigments bleu outre-mer mats avec un liant translucide brillant. Le IKB (international Klein Blue) est une matière brillante-translucide (reflets et renvois de la lumière dans une seule direction), mais l'aspect granuleux des pigments (peu broyés) fait ricocher la lumière dans toutes les directions (contrairement à une surface lisse).

Cette superposition de phénomènes lumineux confère à ses *Monochromes* une très grande intensité lumineuse allant presque jusqu'à éblouir le spectateur: ils donnent l'illusion à celui qui le regarde d'être en face d'une mer baignée de soleil ou du ciel bleu de la Méditerranée.

En somme, l'association lumière-support développe un phénomène lumineux perceptible par l'homme. Celui-ci appartient à l'un des trois grands types de matérialité. A l'intérieur de chacun de ces groupes se déploie une large gamme de qualité d'éclat. Comme pour une couleur, les supports peuvent être distingués par leur éclat ou non éclat: leur qualité.

Ainsi, le choix du support est déterminant pour toutes études de projection lumineuse car sa

matérialité influencera, la recherche de l'auteur comme la perception sensible du spectateur. Pour ma part, j'envisage de travailler la qualité de transparence de différents supports.

Translucide (vitrail/ interstice)

Filtrer la lumière consiste pour un artiste ou un architecte à employer la lumière avec parcimonie: c'est-à-dire à l'adoucir. Cette attitude est peu courante dans l'architecture, surtout contemporaine où les habitations sont baignées de lumière.

Si l'on compare les vitraux de l'artiste Pierre Soulage pour l'abbatiale de *Sainte-Foy de Conques,* à la Croix lumineuse de l'architecte Tadao Ando qui fend les murs de l'*Église de la Lumière* à Ibaraki au Japon, on est face à deux manières radicalement différentes de jouer avec la lumière naturelle dans un édifice religieux. Le premier veut contenir la lumière dans la masse du verre des vitraux pour en retenir une diffusion omnidirectionnelle à l'intérieur. Ce phénomène lumineux englobe l'intérieur de l'espace sacré.

Ainsi, nous pouvons noter la disparition des marquages du temps que sont les variations des ombres portées au cours de la journée : il n'y a plus d'ombre, mais une lumière ambiante qui varie imperceptiblement au cours des heures et des saisons. Le visiteur a l'impression d'*être* dans la lumière, les contours de la nef sont floutés tellement la gamme des valeurs de gris s'échelonne imperceptiblement. Cette impression de marcher dans un espace brumeux est comparable aux installations de l'artiste Ann Véronica Janssens (voir Perturber la perception physique et physiologique).

Inversement, la fente lumineuse en forme de croix intégrée à l'architecture de l'église conçue par l'architecte Japonais laisse pénétrer la lumière naturelle de façon directionnelle.

Cet interstice creusé dans le mur de béton brut fait entrer une lumière qui structure l'espace. Elle découpe des diagonales d'ombres portées et de lumière, ouvrant ainsi un large spectre de valeurs de gris. A l'instar de Le Corbusier pour qui «l'architecture est le jeu savant, correct et magnifique des volumes assemblés sous la lumière[1]», Ando structure l'architecture avec la lumière. Ce marqueur immatériel indique les rythmes du temps contrairement aux vitraux de Soulage qui les absorbent.

Ces deux *artistes* ont pour originalité commune de filtrer la lumière au travers de valeurs de gris et non de nuances de couleurs, comme il est coutume dans un édifice sacré : la lumière est imperceptible pour l'un, et pour l'autre un jeu d'ombres. L'un filtre la lumière dans sa qualité, l'autre dans sa quantité.

Une autre originalité commune consiste à vouloir faire ressentir aux visiteurs la sensation de profondeur.

La vision Haptique *(la lumière matière)*

Dans son livre *Francis Bacon. Logique de la sensation*, Gilles Deleuze définit la vision

Haptique comme la combinaison de la vue et du toucher.

En accord avec Riegl, Deleuze pense que son origine artistique serait comme les bas reliefs égyptiens. «Le bas-relief opère la connexion la plus rigoureuse de l'oeil et de la main, parce qu'il a pour élément la *surface plane*; celle-ci permet à l'oeil de procéder comme le toucher, bien plus elle lui confère, elle lui ordonne une fonction tactile, ou plutôt *haptique*; elle assure donc, dans la «volonté d'art» égyptienne, la réunion des deux sens, le toucher et la vue comme le sol et l'horizon.[2]».

Ensuite, il oppose l'art du contour (vision optique pure) de l'art byzantin au manuel et à la frontalité de l'art barbare ou gothique.

Pour lui, la vision devient haptique lors de: «l'imposition d'un espace manuel violent qui se révolte et secoue la subordination: c'est comme dans un "griffonnage" où la main semble passer au service d'une volonté étrangère, impérieuse, pour s'exprimer de manière indépendante.[3]».

1 Le Corbusier, *Vers une architecture*, Paris, Flammarion, 1995, p. 16
2 Deleuze Gilles, *Francis Bacon. Logique de la sensation*, Paris, SEUIL, 2002, p.115
3 Deleuze Gilles, Ibid. , p.120

Ensuite, il redistribue à chaque mouvement son processus. « C'est un réalisme de la déformation, contre l'idéalisme de la transformation»[1]. Et pour finir, Deleuze n'oppose pas ces deux visions. Comme je l'ai dit plus haut, Deleuze pense que ces deux styles s'opposent à la représentation classique (l'illusion optique) et de ce fait, elles peuvent entrer en combinaison, en corrélation, afin de créer de nouvelles sensations complexes, où le fond et la forme se confondent. De plus, dans la nuit, la *vision optique pure* et l'*illusion optique* deviennent semblable, car la hiérarchie entre les plans s'annule.

Dans la nuit, la *vision optique* deviendrait-elle…?

«Dans le noir, il est pratiquement impossible d'estimer à quelle distance est située une surface lumineuse. La perspective n'intervient que lorsque toute une série de phénomènes modifie la vision. Ainsi, quand un élément du champ en masque partiellement un autre, il est perçu comme étant situé en avant de celui-ci; par ailleurs, l'agencement des ombres et des lumières renseigne l'observateur sur la position relative des différents objets; enfin, les couleurs s'estompent avec la distance, et les composantes bleues dominent dans le lointain. [2]».

Ainsi, nous comprenons que le Sfumato de Leaonard de Vinci est une vision haptique.

Également, la phrase de Kersalé : «La nuit comme toile de fond[3]» prend sens.

II. La lumière comme alentours

Oeuvre participative

Transformer une expérience banale

Comment peut on partager de l'intime ?

1 Deleuze Gilles, Ibid. , p.122
2 Encyclopédie Larousse, *Illusion d'optique*, http://www.larousse.fr
3 Beaufort Charlotte, *«La lumière dans l'Art depuis 1950»*, dans Figures de l'art 17, 2009, p.63

La *relation* au spectateur de l'artiste contemporain Pierre Huyghe est une réponse possible à cette question : « Il s'agit d'exposer quelqu'un à quelque chose, plutôt que quelque chose à quelqu'un.1». C'est-à-dire que l'axe d'étude choisi par l'artiste porte sur la *relation* que créera le spectateur avec l'objet qui lui sera montré, à l'inverse de l'art classique qui porte sur l'*impact* de l'objet sur le spectateur. Mais contrairement à un objet statique, la lumière a pour qualité d'apparaître et de disparaître. L'expérience de la lumière nous est commune et quotidienne lorsque, par exemple, un nuage passe devant le soleil ou lorsque l'on arrive dans une pièce et qu'on allume la lumière.

Si un artiste met en place un dispositif artistique où le spectateur manipule la lumière, alors il conduira le spectateur à transformer cette expérience banale en une expérience esthétique. De plus, par son exception d'être un phénomène visuel, la lumière peut être manipulée par le spectateur sans créer de dommage matériel. L'artiste Horacio Garcia Rossi définit la dimension plastique de la lumière par «sa condition fuyante et changeante (secondée par le mouvement), immatérielle2».

Ainsi, lorsqu'en 1960 avec ses amis du groupe G.R.A.V (Groupe de Recherche d'Art Visuel) ils écriront dans leur manifeste:

«Nous voulons intéresser le spectateur, le sortir des inhibitions, le décontracter,
Nous voulons le placer dans une situation qu'il déclenche et qu'il transforme (…)
Nous voulons développer chez le spectateur une forte capacité de perception et d'action[3]».

Rossi considérera la lumière comme étant le médium plastique le plus approprié pour faire participer le spectateur. Il mettra en place des dispositifs plastiques capables de créer de la lumière en mouvement.

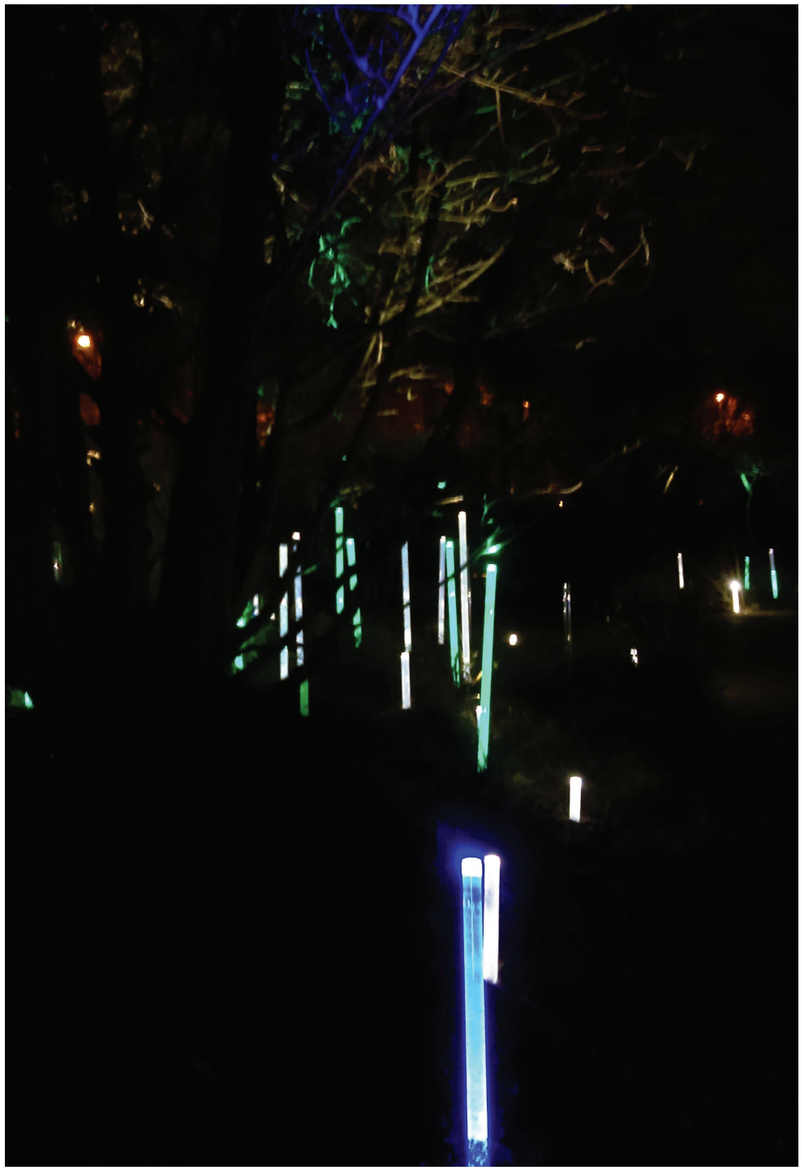
Par exemple, «il fabriquera des bâtons de plexiglas et des boîtes à lumière translucides que le regardeur peut manipuler à sa guise, en leur donnant des mouvements selon ses propres désirs. Dans ces conditions, le regardeur est réellement partie prennante de l'expérience artistique, d'autant plus qu'il peut même interchanger lui-même les motifs et les couleurs des lumières.4».

On peut parler d'expérience artistique, car elle travaille le hasard.

1 Huyghe Pierre, *Une oeuvre vivante*, *Parcours exposition*, http://mediation.centrepompidou.fr
2 Garcia Rossi Horacio, *l'Art en mouvement*, Saint-Paul-de-Vence, Fondation MAEGHT, 1992, p.202
3 Manifeste du G.R.A.V, *Assez de mystification*, tract distribué dans Paris, 1960
4 Beaufort Charlotte, *«La lumière dans l'Art depuis 1950», op. cit.* , p.105

De plus, l'association lumière-tube de plexiglas a été reprise par l'artiste Yann Kersalé pour l'Ô au musée du quai Branly.

C'est une expérience similaire que je voudrais mettre en place : capable de mêler le hasard de la projection lumineuse par le spectateur avec l'étude scientifique de la projection lumineuse. Cependant, nous ne sommes plus dans les années 60: l'art a-t-il encore pour ambition de surprendre le spectateur ou bien de montrer, de transmettre quelque chose au spectateur ?



Kersalé Yann, *l'ô*, installation lumineuse de LED et de plastique, 1 200 tubes de 30 à 200 cm de haut, Paris, 2002, Musée du quai Branly
© Photographique Laure Jullien

Temps réel

L'organisation spatiale des passages lumineux de Michel Verjux peut être comparée à celle de la fresque monumentale de Raphaël, *L'incendie du Bourg* réalisée de 1514 à 1517 pour la chambre du Palais du Vatican à Rome. En effet, dans son installation pour le Centre de création contemporaine Olivier Debré, Verjux fragmente la lumière en dirigeant les rayons lumineux des projecteurs sur la tranche des cimaises essaimées dans l'espace d'exposition. Les cimaises ponctuent l'organisation spatiale des projections lumineuses en révélant la lumière.

La fragmentation de la lumière projetée fait écho à la fragmentation des murs en *murs libres* (cimaises) initiée par Mies van der Rohe pour le Pavillon de Barcelone. Cette structuration de l'espace réel entraîne une déambulation chez le spectateur, que je voudrais mettre en regard avec le mouvement de l'oeil du spectateur face à la fresque de Raphaël.

En effet, Verjux et Mies van der Rohe reprennent le principe de décloisonnement initié par le peintre de la renaissance italienne pour qui l'organisation spatiale de la fresque repose sur la fragmentation des éléments architecturaux pour que l'architecture mise en perspective ne fige pas la scène. L'organisation fragmentaire permet de donner du mouvement à la composition, à la narration.

L'organisation fragmentaire entraîne du mouvement et donc du temps. La différence entre une fresque, même monumentale, et une installation de Verjux provient de la dimension réelle de l'espace qui existe dans un temps réel. En effet, le temps pris par le regard pour parcourir le paysage antique peint par Raphaël est factice, alors que le temps pris par le corps du spectateur mis en mouvement dans l'espace conçu par Verjux est réel. C'est un dispositif spatio-temporel qui fait vivre une expérience en temps réel. Nous pouvons dire, que lors de cette exposition, Verjux nous fait entrer dans un tableau.

Pour ce projet, à l'instar de Michel Verjux, j'ai pour ambition d'exposer de la lumière en tant qu'expérience de la perception sensible de l'espace en temps réel. En outre, je voudrais que l'expérience ne soit pas vécue en solitaire, que le spectateur soit actif et dans une attitude d'échange.

Signal visuel

Pour le projet de l'Opéra de Lyon, Kersalé a travaillé en collaboration avec l'architecte Jean Nouvel qui avait pour mission la reconstruction de cet ancien Opéra baroque. La stratégie de l'architecte a été de faire du neuf avec du vieux. Ainsi, il a agrandi l'Opéra en surmontant le bas (son écrin baroque) d'un dôme d'acier et de verre. Le contraste harmonieux entre les deux styles d'architectures est caractéristique de l'architecture post-moderne. Kersalé a choisi d'éclairer le dôme, non comme une sculpture que l'on éclaire, mais comme un cristal d'où émanerai de la lumière. Kersalé a une approche de la mise en lumière très différente de celle de James Turell, car il ne cherche pas à reproduire des sensations lumineuses réelles, ni à entretenir un rapport physico-sensoriel avec le spectateur. En effet, il malaxe la lumière comme le ferai un sculpteur avec de l'argile. Son approche de la lumière est sensuelle.

On peut la comparer à celle d'Auguste Rodin parce qu'ils cherchent tous les deux l'expression à travers la matière. De sorte que le spectateur, poussé par son imagination s'approprie l'oeuvre car la forme porte du fini et du non fini, du sens et de l'absence de sens.

L'éclairage chez Kersalé n'est pas gratuit: il ne décore pas un monument. Par l'éclairage, il complète son sens, lui fait dire autre chose.

Par exemple, pour l'Opéra de Lyon, l'intensité lumineuse du dôme varie selon l'activité qui se

joue à l'intérieur. Ainsi, il devient un signal visuel pour tous les lyonnais.

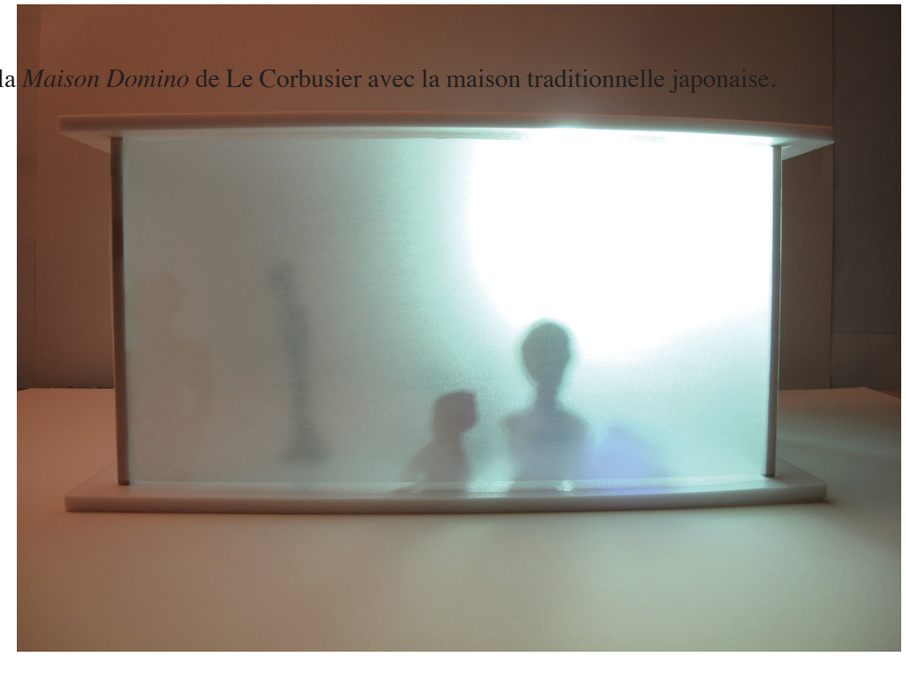
L'éclairage fait le lien entre l'intérieur et l'extérieur du monument.

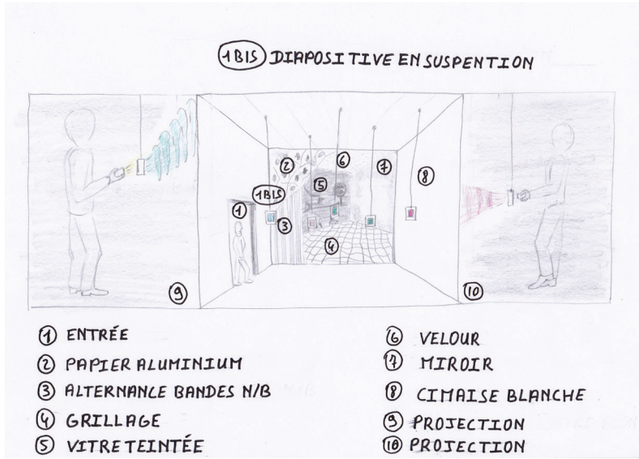
L'expérience du bar à pixel

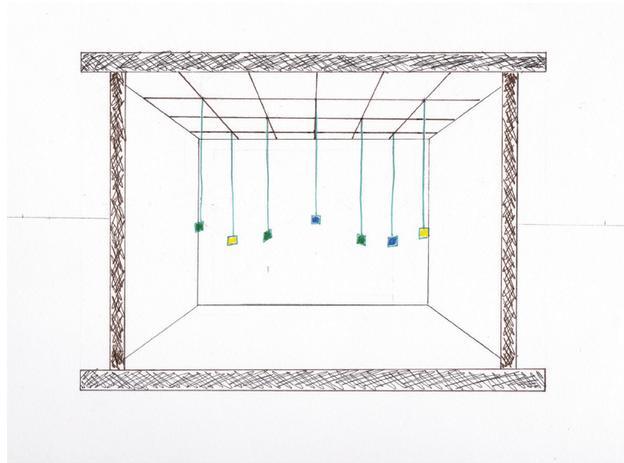
Exposer la lumière: diapositives en suspension

Mon premier projet consistait à présenter des diapositives en suspension dans l'espace d'exposition, car je voulais que les spectateurs puissent transformer l'apparence de cet espace. Pour ne pas enfermer les spectateurs dans un rôle actif, je voulais également qu'ils puissent être juste observateurs. Ainsi, j'ai orientalisé le white cube avec des parois translucides. Le fait de pouvoir voir à travers les murs a changé le statut de l'installation en un environnement immersif. Cette caractéristique m'a conduite à concevoir tout un espace, c'est-à-dire, un espace mobile indépendant du lieu d'exposition.

Ainsi, j'ai combiné la *Maison Domino* de Le Corbusier avec la maison traditionnelle japonaise.

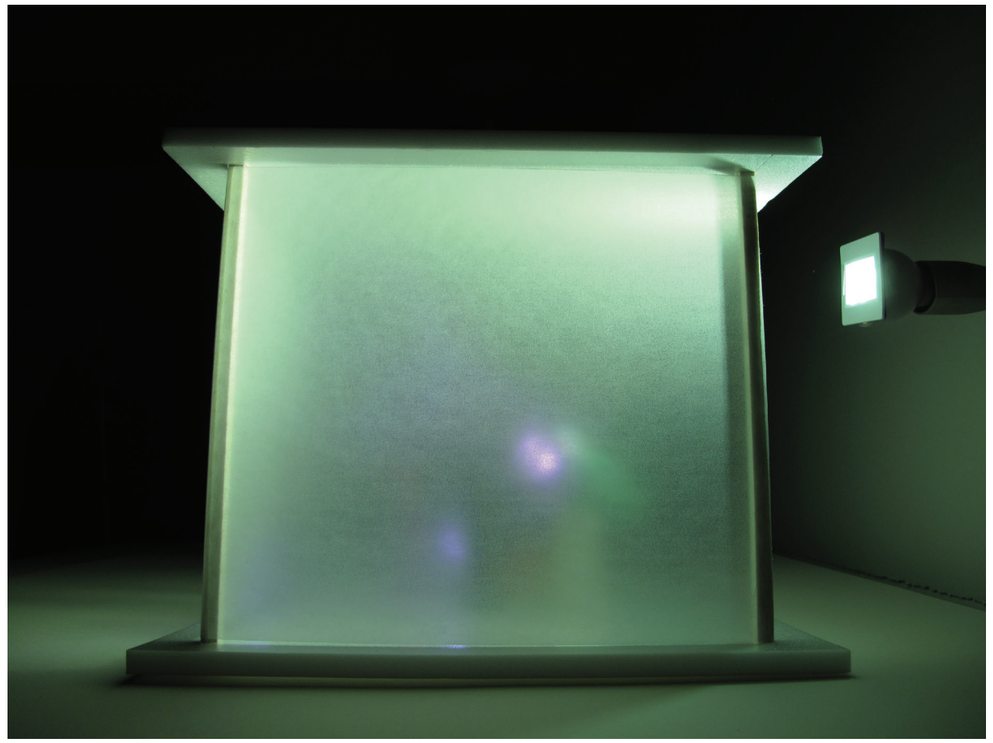


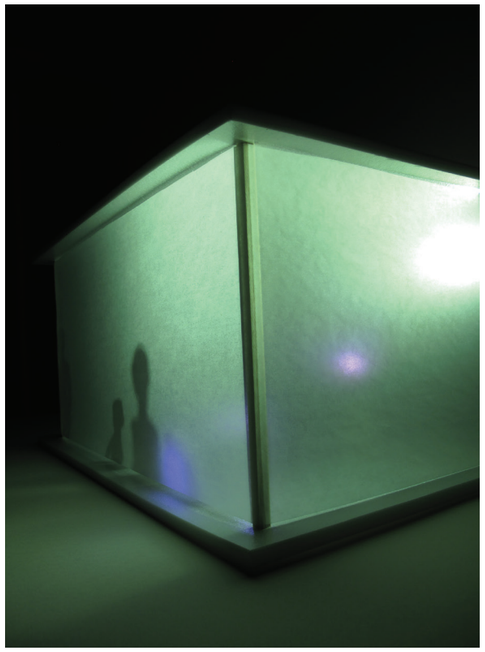


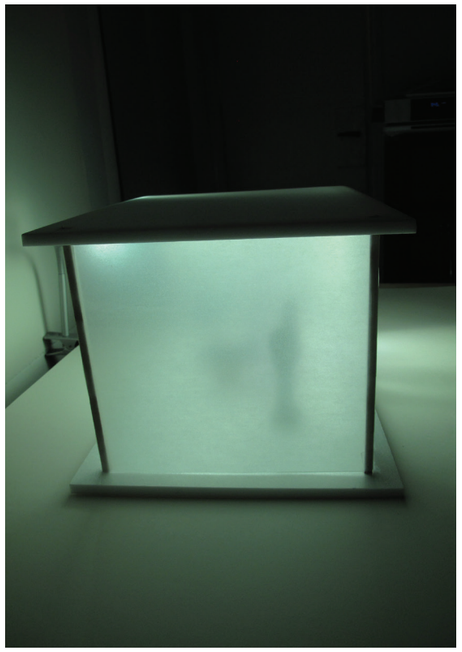


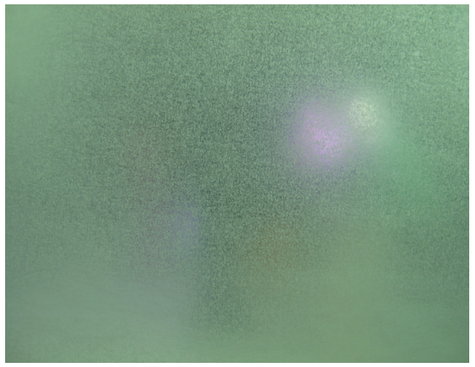
Jullien Laure, *premier schéma*, crayon de papier, feutre et stylo noir, A4, 2015
Jullien Laure, *première maquettes*, papier cristal, balsa, pâte à modeler, lampes torches LED et à dynamo, 40x20x16, 2015

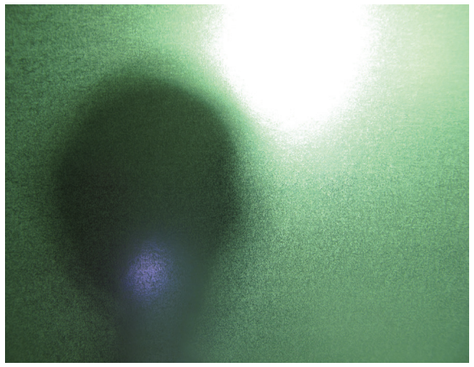
Différents plans et angles de vue de la maquette éclairée:

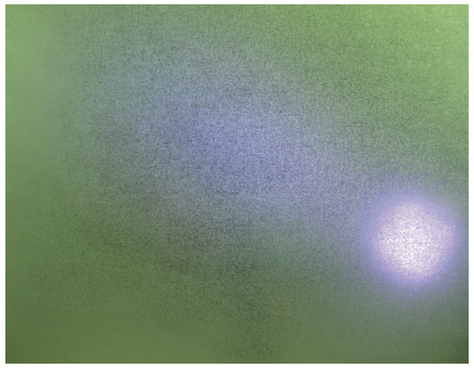


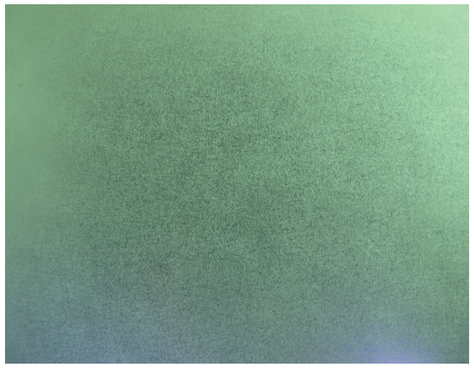












Si je faisais varier les cadrages, c'est parce que je cherchais des effets de matières sensibles.

Ce facettage de l'objet (maquette) m'a conduite à remettre en question la forme cubique de cet environnement.

De plus, la découverte de la *sémiotique* a résonné en moi. En effet, lorsque l'on n'a rien à dire, on peut toujours montrer. Ou dit autrement: est-ce que désigner, c'est dire ?

Nicola Bourriaud a écrit que «l'acte de montrer suffit à définir l'artiste, qu'il s'agisse d'une représentation ou d'une désignation.»[1].

1 Beaufort Charlotte, *«La lumière dans l'Art depuis 1950», op. cit.*, p. 261

C’est-à-dire que le choix du cadrage peut être une marque de fabrique. Ainsi, un long plan séquence, comme dans le film *L’arche russe*[1] de Alexendre Sokourov, montre du mouvement: un déplacement dans un lieu.

Enveloppe et Structure : *Une pointe d’espoir*

Comment montrer de la lumière ?

Comment donner une matérialité à la lumière ?

La particularité de la lumière est de se manifester soit par sa présence (éclat, couleur, reflet), soit par son absence (ombre propre/portée).

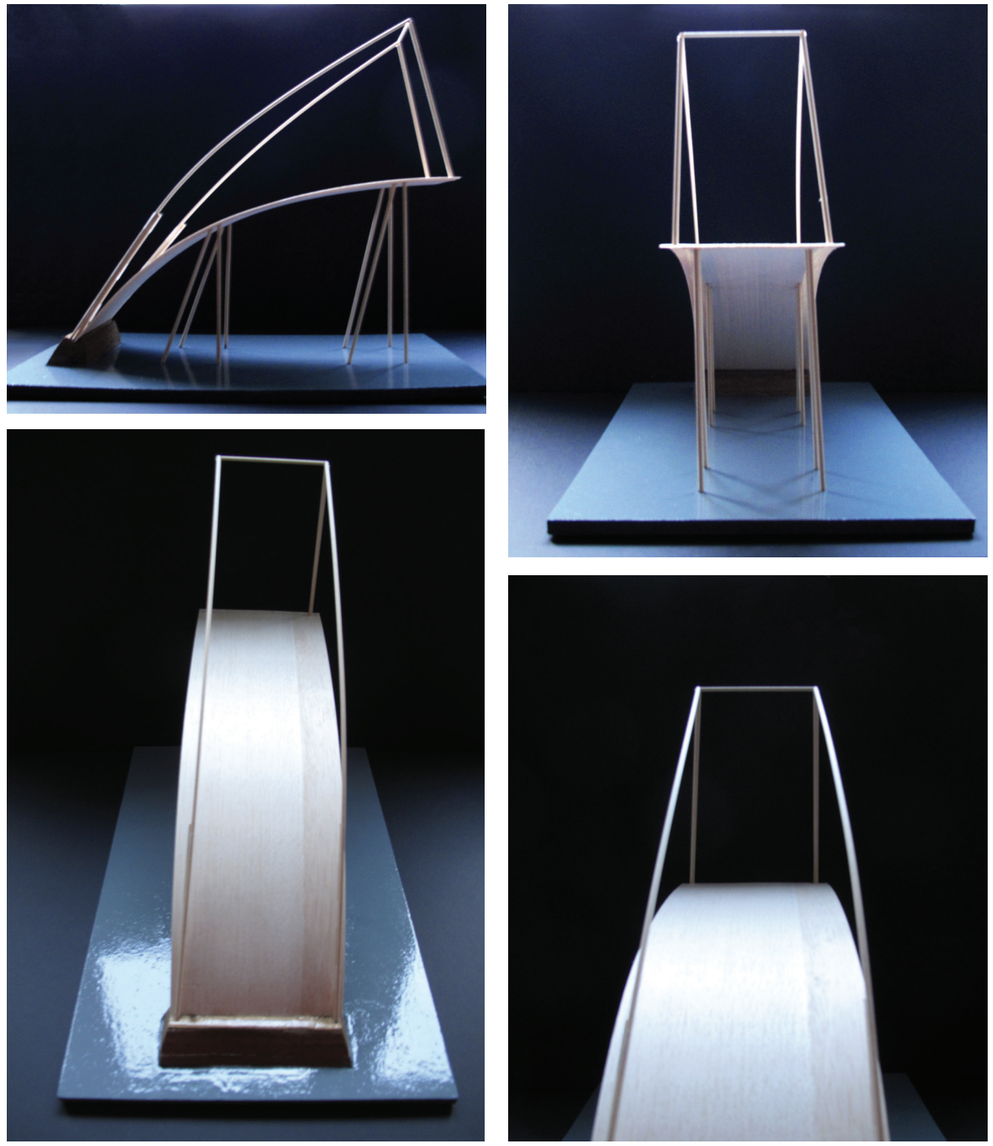
Dans ma pratique, je travaille l’écart entre le construit et l’immatériel. La projection lumineuse sur maquette est un moyen pour créer des tableaux lumineux abstraits. C’est-à-dire qu’ils font appel à d’autres sens que la vue chez le spectateur. Ainsi, je travaille la dualité de la manifestation de la lumière en composant avec des matérialités.

Les maquettes sont construites d’une structure apparente et d’une enveloppe translucide. Entre écran et cadre, toile et châssis, ces tableaux tridimensionnels se transforment lentement au fil des déplacements lumineux de lampe LED. Comme dans un laboratoire, je prends des photographies de ces instants lumineux. Elles sont les traces d’un récit potentiel.

Une pointe d’espoir

Le pont est le symbole du lien, d’une rive à l’autre dans un paysage, du construit à l’immatériel dans *Une pointe d’espoir*. Pour la forme de cette maquette (de ce pont), je me suis inspirée de

1 Sokourov Alexandre, «L’arche russe», Russie coproduction Allemagne, Jens Meurer, 96 min, 22 mai 2002 (Festival de canne)



Jullien Laure, *Une pointe d’espoir (structure)*, bois et peinture glycéro sur mousse, 44,2x29,5x37 cm, 2016

la passerelle *Footpath* de Tadashi Kawamata réalisée à Bordeaux. La structure surélevée sur pilotis projette ses ombres sur la base recouverte de peinture brillante. La partie supérieure est enveloppée de papier cristal qui diffuse la lumière.

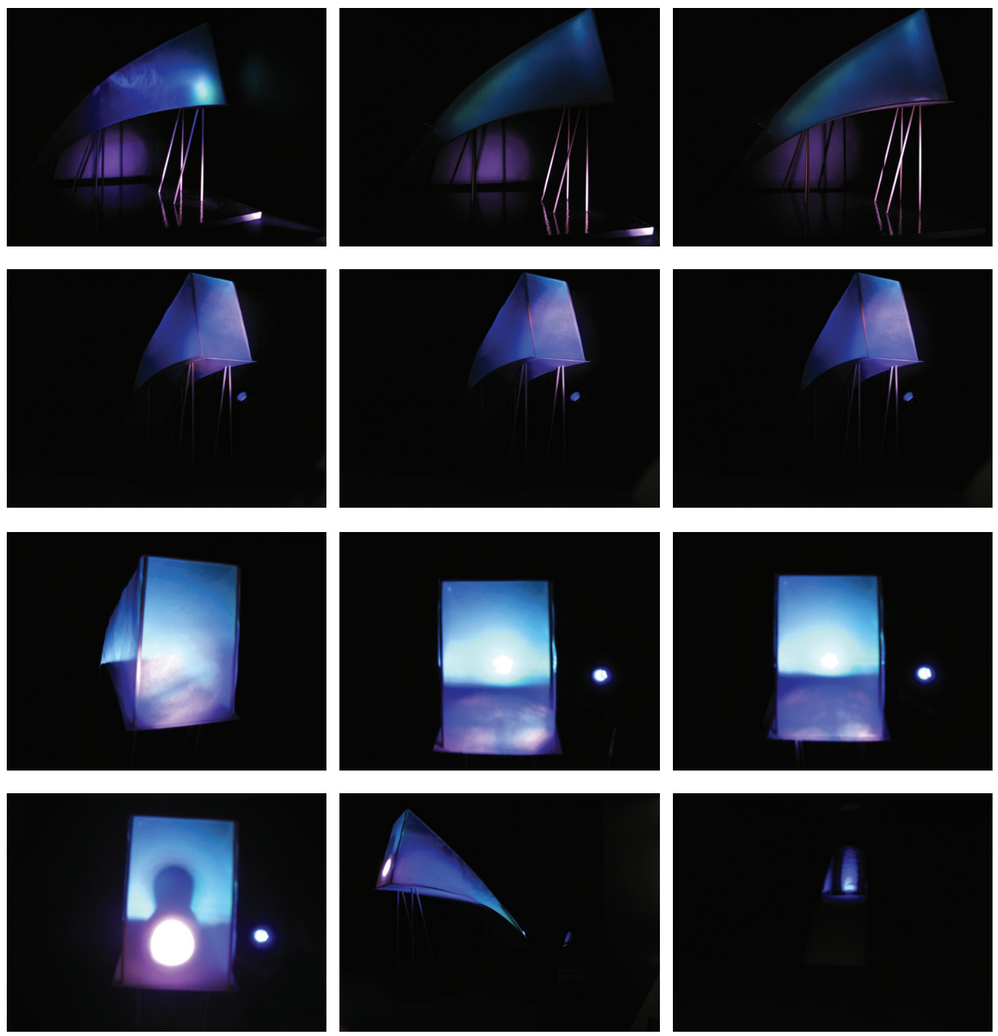
Dématérialiser

Vermeer déplace la fonction d'exactitude de la caméra obscura, afin de travailler avec le flou et la netteté de l'image. Il convie le spectateur à la mise en scène de la lumière. Ne cherchant pas l'exactitude, mais une vision. Vermeer détourne l'usage de la caméra obscura à des fins de création. Il invente la lumière pour lui faire dire autre chose : une pensée spirituelle de l'éclairage de la connaissance.

A l'instar de Vermeer, les photographies d'*Une pointe d'espoir* présentent une séquence de points de vue et d'éclairage sur une construction. La matérialisation de la lumière filtrée par le papier cristal, nous montre des halos et des dégradés de lumière. J'accentue les impressions lumineuses colorées en coupant, assemblant, des filtres de gélatine colorés sur les sources lumineuses. Ainsi, dans l'obscurité de la boîte noire qui me sert de contexte de prise de vue, je fais apparaître et disparaître des fragments de la maquette. Les photographies gardent la trace de cette dématérialisation.

On peut comparer ma démarche à celle de Larry Bell avec le verre qui est à la fois transparence et reflet. Cependant, le papier cristal est translucide et de ce fait, il contient la lumière en déformant ses faisceaux. A la manière des vitraux de Sainte-Foy de Conques, je pourrai pour de prochains projets faire varier l'épaisseur de ce support de projection, afin d'augmenter l'effet de diffusion et donc de perception floue des ces lumières colorées.

J'ai choisi de projeter de la lumière colorée pour donner à ces visions une sensibilité sensuelle,



Jullien Laure, *Une pointe d'espoir* (tableau lumineux animé) première planche photographique, lampes torches LED, filtres gélatine, bois et peinture glycéro sur mousse, dimensions variables, 2016

qui combine le visuel, l'auditif et le toucher.

Ce dispositif de mise en scène de la lumière provoque une ambiguïté spatiale chez le spectateur, quant à l'objet observé et à son contexte. En effet, le volume devient surface comme la réalité devient fiction. L'agencement des photographies organise cette fiction pour reconstruire un effet de réel.

Espace réel/Espace virtuel

L'envers du décor : stage de concepteur lumière pour la pièce de théâtre Un Nouveau Monde

L'approche artistique des actifs du monde du spectacle «Les théâtreux» diffère de celle d'un peintre. Tout d'abord, l'art du théâtre vivant inclut les spectateurs dès le début du projet. Lorsque l'on conçoit un spectacle, on doit penser à la gestion des flux (entrée, sortie etc). Ensuite, le travail se fait en coopération avec d'autres spécialités (ingénieur du son, concepteur lumière, scénographe, metteur en scène, acteurs …). Et pour finir, l'art du spectacle vivant est éphémère. Ainsi, on ne monte pas un spectacle, comme on peint un tableau de chevalet. Le processus de création qui consiste à monter progressivement son tableau en gardant la trace de chaque coup de pinceau s'efface au profit de gestes éphémères qui se matérialiseront dans les quelques gestes finaux.

Ces premier points permettent clairement de différencier le geste éternel du peintre qui crée un tableau avec le geste éphémère de l'artiste de l'art du vivant.

En effet, lors de ce stage, j'ai fait et refait les même gestes «juste pour voir» par exemple, pour permettre à la scénographe ou à l'ingénieur du son de se rendre compte des effets lumineux, afin

de mieux coordonner notre action.

La question de la trace dans cet art de l'éphémère est donc central.

Ci-dessous: quelques exemples de gestes, d'outils, dont la trace sera invisible lors du spectacle final.

Monter une tente éphémère pour protéger de la pluie le matériel électronique de l'ingénieur du son durant les essais: qu'il pleuve ou qu'il vente, les essais doivent avoir lieu.
Transporter continuellement du matériel dans un Flight (caisse à roulette) du lieu de stockage aux zones de spectacle.

Des câbles à l'infini, indispensables pour amener du courant du/des générateurs.

Un nouveau monde est un événement qui a eu lieu dans une école d'art et de design: *Made In*.

En concertation avec les étudiants, le metteur en scène Mathieu Lebot-Morin a conçu ce spectacle comme un parcours. C'est-à-dire que les acteurs (étudiants) se relayent pour jouer continuellement la même pièce. Pour le concepteur lumière, cela demande de programmer les jeux de lumière en boucle avec le logiciel Dlight, par exemple.

Mais comment transformer des étudiants en acteurs ?

Comment transformer un lieu réel en un lieu de fiction ?

Tout d'abord, faire place à la fiction dans un cadre réel:

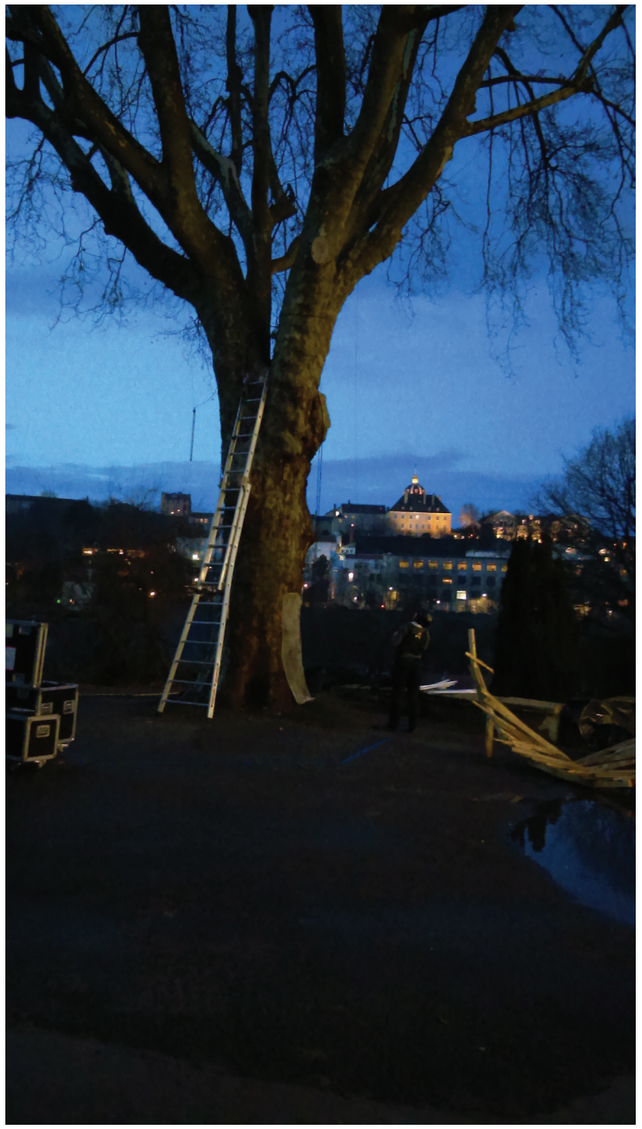
Ensuite, boucher une grille d'évacuation pour former une flaque d'eau avec une bâche et des sacs plastiques remplis de sable.

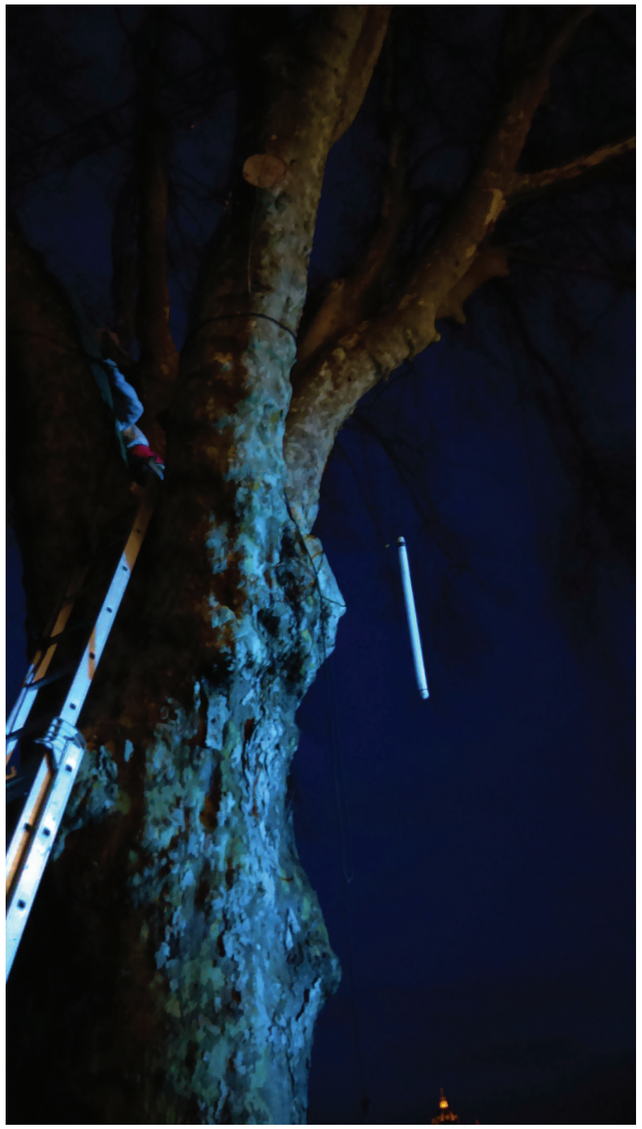
Utiliser un escabeau pour fixer des Full Colors.

Mais aussi, travailler de nuit

: « La nuit est le territoire de préparation des rêves que l'on vit dans la journée.» [1]

Orson Welles





1. Beaufort Charlotte, *«La lumière dans l'Art depuis 1950», op. cit.* , p.74

Puis, être à contretemps en travaillant de jour pour transfigurer un lieu historique (anciennes archives) en un espace de fiction représentant l'identité des nouveaux occupants.

Se servir du relief de l'architecture classique pour créer des jeu d'ombres et de lumière.

Observer les différentes longueurs d'onde selon les couleurs lumineuses.

Pour finir, quand le réel rentre dans la fiction : les répétitions perturbées par l'activité des autres spécialistes.

Alors, répéter consiste à faire entrer le réel dans une fiction.

Ainsi, nous pouvons dire, que la répétition est une confrontation au réel, mais non à la réalité.

La lumière comme un costume habille un lieu de

ses nombreux effets: déformation, éclat et reflet.

Projet caméra 360°

La place du spectateur dans mes mises en scène lumineuses est devenue moins active dès lors que l'échelle de celle-ci a été réduite à la manipulation expérimentale par moi-même.

Ainsi, le spectateur est amené à suivre l'évolution du processus de dématérialisation qui lui est conté.

N'ayant pas les moyens financiers de lui faire vivre ces expériences à l'échelle une, j'ai eu envie d'accentuer cette dématérialisation spatiale en plongeant le spectateur dans un environnement immersif de réalité virtuelle.

Grâce au généreux prêt d'une caméra 360°, j'ai pu faire des essais pour une vidéo à 360° à venir (Cette vidéo a été réalisée durant la période estivale 2017[1]). Plusieurs problèmes techniques se sont placés sur mon chemin, dont notamment celui du stitching (assemblage invisible des deux photographies à 180°). Ne pouvant les résoudre actuellement pour des raisons encore une fois financières, je vais tenter d'analyser l'intérêt de ce médium.

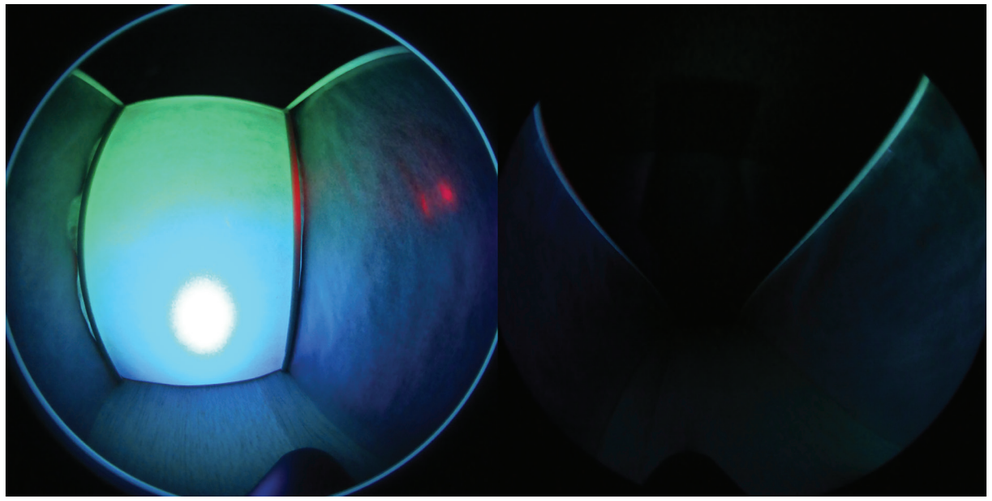
Par sa petite taille, la caméra peut être placée dans la maquette.

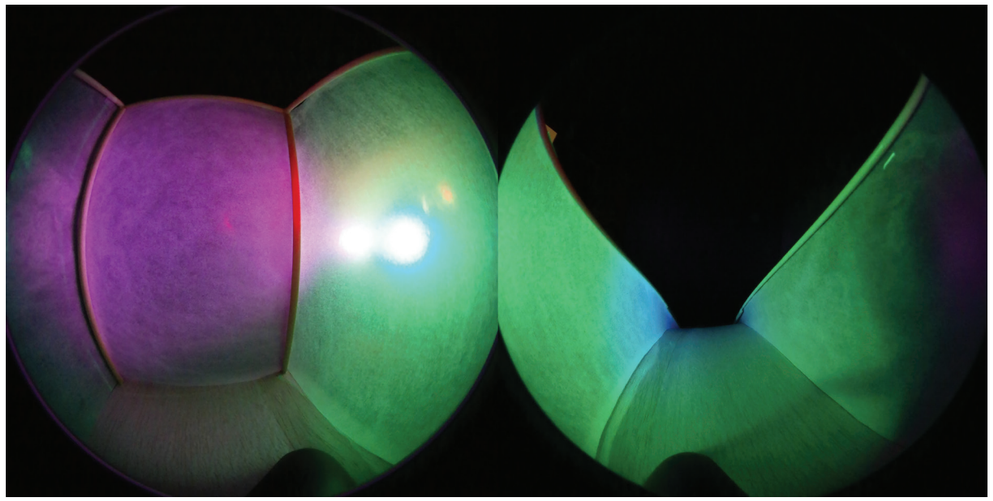
Ainsi, muni d'un casque de réalité virtuelle, le spectateur peut se déplacer dans celle-ci sans contrainte d'angle de vue. La qualité picturale des lueurs capturées par le papier cristal donne au spectateur la sensation étrange d'être dans une structure nuageuse animée de lumières colorées.

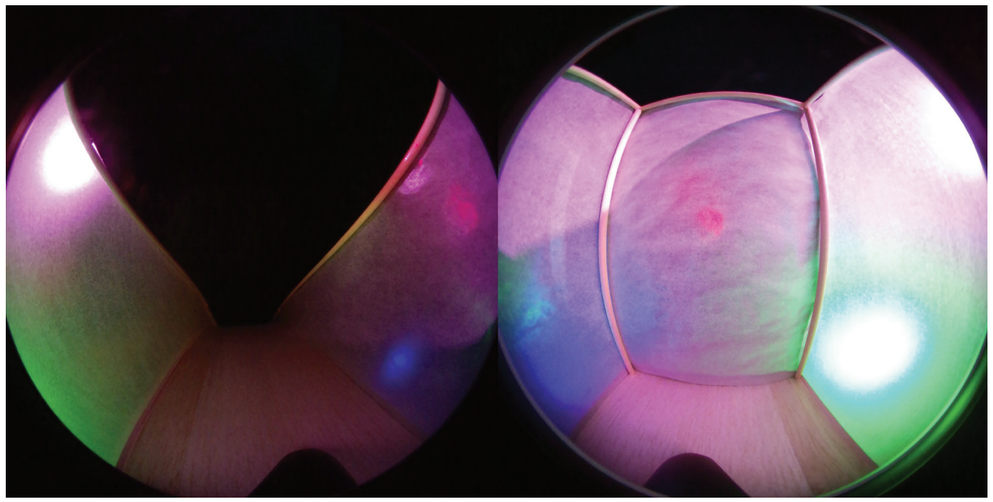
La lumière devient tactile, presque préhensiles.

La perception sensible du spectateur est comparable aux brouillards de Ann Véronica janssens.

1 Projet collaboratif (Chapuis Guillaume, Favreau Mélanie, Jullien Laure), *Cosmogonies*, matériaux divers, https://youtu.be/hV-75gcDu8k, 14 min 31, 2007







Jullien Laure, *Une pointe d'espoir - extrait de photographies prises avec une caméra 360°*, lampes torches LED, filtres gélatine, bois et peinture glycéro sur mousse, dimensions variables, 2016

Perturber la perception physique et physiologique

Le brouillard artificiel est un environnement fondateur et emblématique de l'oeuvre de Ann Véronica Janssens. L'éclairage fluctuant révèle la matière aqueuse en suspension qui remplit tout l'espace de ce dispositif. Le spectateur s'immerge dans cette matière située entre le visible et le tactile. Au cour de sa promenade le spectateur voit blanc. Cette absence de vision en présence de lumière, entraîne chez lui un sentiment s'échelonnant de l'étrange à l'effroi: tous ses sens sont sollicités lors de cette perception physique. Cette expérience de perturbation sensorielle lui fait vivre le déplacement de la vision optique en une vision . Les sens tentent donc de s'adapter à cet environnement extraordinaire en se combinant. Mais comme le remarque à juste titre l'artiste d'art visuel Nathalie Junod Ponsard les organes et les tissus sont également perturbés dans leur fonctionnement, comme par exemple l'oeil et sa cornée.

Ainsi, le spectateur perd ses repères spatio-temporels provoquant chez lui des réactions proches de la prise de drogue. Cette altération déforme sa relation au monde pour l'amener vers une nouvelle réalité.

Cette influence démontre l'importance de l'environnement (climatique, urbain…) sur l'individu (son être comme sa représentation du monde).

A l'instar de Janssens, Nathalie Junod Ponsard veut révéler la lumière en tant que phénomène influant sur nos perceptions physico-sensorielles. Plus précisément, elle développe des dispositifs qui révèlent l'influence des longueurs d'onde sur nos mécanismes sensoriels. L'étude scientifique de la lumière lui permet de jouer avec nos perceptions. La lumière est un phénomène qui influe sur le visible comme sur l'invisible.

Janssens Ann Véronica, *Mukha, Anvers, 1997*, Brouillard blanc en lumière artificielle, dimensions variables, collection 49 NORD 6 EST - Frac Lorraine, 1997
© Photographique Jullien Laure, *Mars,* Institut d'art contemporain, Villeurbanne/Rhône-Alpes, 2017

III. Transpositions didactiques

Le problème récurrent dans mes projets d'enseignement provient d'une mise en situation pédagogique trop dirigiste. Peut-être est-ce dû à un manque de confiance accordée aux élèves et à leurs capacités de découverte ?

Sûrement, car cette erreur provenait de mon ignorance des processus de cognitions chez l'adolescent, ainsi que des différentes catégories de connaissances (déclaratives, procédurales et conditionnelles).

Or, lorsque les élèves sont évalués (en arts plastiques, comme dans toutes les autres disciplines enseignées au collège), ils le sont sur des processus d'apprentissages et des connaissances. Alors, comment évaluer des processus d'apprentissage, si je leur dicte le processus de réalisation par des consignes ? De plus, je ne peux évaluer que des connaissances déclaratives, si je ne leur fais pas chercher des solutions par eux-même.

Ainsi, munie de ces nouveaux outils pédagogiques, je vais tout d'abord analyser les causes et les conséquences de la pédagogie dirigiste, que j'avais mis en place pour une séquence de classe de 3 ème, (voir annexes VII à XI). Ensuite, je proposerai une autre forme pour ce cours fondé sur la pédagogie différenciée.

Les conséquences de la pédagogie dirigiste

Cette séquence porte sur l'expérience sensible de l'espace de l'oeuvre. Je voulais que les élèves expérimentent la projection lumineuse en associant des ombres portées à des sensations.

Cependant, je n'avais pas défini quel type de sensation: il est important d'être plus clair, afin de cibler un enseignement. Je pourrai leur demander d'associer les ombres portées à des sensations visuelles, mais aussi à des sensations liées aux quatre autres sens. Définir une catégorie de sensations à associer, permet aux élèves de mieux comprendre le déplacement d'un sens vers un autre et d'ouvrir leur imaginaire en contraignant leur recherche. A l'inverse de ce manque de précision, je déroulais tout le protocole expérimental dans la consigne, la contrainte étant réduite à une justification de leur choix et à une quantité de réponses. En faisant cela, je plaçais les élèves dans une situation d'exécution et non dans une situation de recherche, qui est plus fructueuse en terme d'apprentissage.

En effet, les élèves apprennent en faisant.

L' objectif pour un professeur d'arts-plastiques consiste à mettre en place un dispositif d'apprentissage dont l'élève pourra se saisir. C'est la raison pour laquelle la séquence doit pouvoir s'adresser à tous les élèves, comme à toutes les formes d'intelligences.

Un pédagogue est quelqu'un qui différencie le savoir qu'il veut enseigner de ce qu'il fait faire aux élèves. Cette juste définition met à mal les consignes que j'avais données lors des deux séances de cette séquence. En les lisant, on peut constater que je ne mets pas en place un dispositif d'apprentissage, mais un dispositif de la révélation. C'est à dire, que je projetais une expérience d'apprentissage. Je ne mettais pas en place un dispositif d'apprentissage ouvert à tous les élèves. De plus, mon objectif d'apprentissage n'en était pas un, car il était formulé sous forme de question d'élèves et non de professeur.

Projet de séquence pour le cycle 4

Pour remédier à cela, je proposerai comme objectif de cours: explorer l'écart entre le construit et l'immatériel. Conformément aux nouveaux programmes du collège, je vais vous proposer une séquence de cours qui s'échelonne sur les trois niveaux du cycle 4.

Pour la première séance, je mettrai les élèves de 5 ème en situation de découverte. Je leur donnerai des matériaux de diverses matérialités (mais choisis avec soin) comme du papier brillant, du papier transparent et du papier mat. Comme lors de la séance avec les élèves de 3 ème, ils travailleront par îlot car ce dispositif de classe permet de partager et d'expérimenter avec les autres. Lors de cette séance, j'ai pu constater l'aspect moteur de cette modalité. Chaque groupe d'élèves aura donc, du papier de diverses matérialités et des lampes de poches. Comme consigne, je ne leur dicterai pas le protocole à suivre, mais je leur demanderai d'explorer les effets de la lumière sur ces supports (peut-être que les élèves vont d'eux-mêmes construire des volumes ?). Je pourrai alternativement, plonger la classe dans une demie pénombre et dans la clarté habituelle.

A la fin de la séance, nous collecterons tous les effets de lumière et nous les classerons par catégorie. Par exemple, contour, reflet, réfraction, ombre propre/portée…Dans une démarche de pédagogie différenciée: catégoriser des connaissances favorise la représentation mentale et donc la mémorisation pour tous les élèves.

Cette première séance donnera lieu à une évaluation formative pour les élèves et à une évaluation diagnostique pour moi. La consigne de la séance suivante consistera à leur demander de construire "un abri féerique" et la contrainte sera d'utiliser trois sources lumineuses.

Les élèves peuvent ainsi, réinvestir les notions vues précédemment. A la fin de cette séance, j'évaluerai : leur investissement (participation plastique et oral), leur réinvestissement des

connaissances, leur prise en compte des différentes matérialités et la cohérence du protocole de projection mis en place. Ces critères évaluent des connaissances appartenant aux trois types de connaissances. L'acquisition de ces connaissances permet à l'élève d'améliorer ses compétences de perception/attention/sensation et mémoire/représentation/langage.

Je conserverai la référence au *Théâtre d'ombre* de Boltanski. En revanche, je remplacerai les deux autres références par une nature morte de Chardin, pour leur montrer un exemple de représentation des effets lumineux en peinture et une oeuvre de Ann Véronica Janssens, pour qu'ils aient un exemple de reflet lumineux intensifié par la matérialité du support. Ces références me semblent plus justes, car elles prennent en compte la diversité des réponses et des centres d'intérêt des élèves.

Pour le niveau de classe de 4 ème, je ferai une première séance similaire à la seconde (variation de matérialité des matériaux et consigne plus adaptée aux élèves de 4 ème, comme par exemple: "un abri près de chez moi"). J'axerai la séquence sur la prise de vue photographique pour garder une trace. Les élèves devront justifier leurs cadrages. Afin de répondre à la différenciation des parcours d'apprentissage, leur argumentation pourra prendre diverses formes.

Par exemple, jouer une scé-nette à l'oral, écrire un article de journal, dessiner une BD…

Pour le niveau de classe de 3 ème, la séquence pourra être axée sur l'adéquation entre la construction et la sensation choisie. Cela après avoir répertorié avec eux des sensations appartenant aux cinq sens.

Je conclurai par un point qui me paraît important : le fait de contraindre les élèves par une norme cachée. C'est-à-dire qu'en demandant aux 5 ème d'utiliser trois sources lumineuses, je les place dans un schéma d'*éclairage en 3 points*, sans pour autant leur imposer leurs mises en place trianguaires par rapport à l'objet éclairé. Rien ne les empêchent de toutes les placer sur

le même axe …

L'important pour le professeur consisterait-il à placer les élèves dans une *situation de type classique* pour qu'ils la transforment en une situation originale ? Ainsi, ils pourraient s'exprimer tout en apprenant la norme.

Dans un objectif de progression entre les différents niveaux du cycle 4, cette norme d'éclairage pratiquée en 5 ème, pourrait être enseignée aux élèves de 4 ème, lors de l'apprentissage du cadrage photographique.

Table des matières

Introduction p.4

I. Faire écran à la lumière

La lumière
La lumière diurne p.7
Les variations lumineuses atmosphériques p.10
La nouvelle lumière p.13
Lumière directionnelle/Lumière d'ambiance
Les différents types d'éclairages p.16
Lumière, mouvement et ombres portées p.18
Le lieu comme support p.21
Les supports
Matérialités (matte, brillant et transparent) p.23
Translucide (vitrail /interstice) p.25
Vision p.26

II. La lumière comme alentour

Oeuvre participative
Transformer une expérience banale p.27
Temps réel p.30
Signal visuel p.31
L'expérience du bar à pixel
Exposer la lumière: diapositives en suspension p.32
Enveloppe et Structure : *Une pointe d'espoir* p.36
Dématérialiser p.38
Espace réel/Espace virtuel
L'envers du décor : stage de concepteur lumière, *Un Nouveau Monde* p.40
Projet caméra 360° p.50
Perturber la perception physique et physiologique p.52

III. Transpositions didactiques

Les conséquences de la pédagogie dirigiste p.54
Projet de séquence pour le cycle 4 p.56

Annexe

Index des notions annexe II
Index des noms propres annexe III-IV
Bibliographie annexe IV
Sitographie annexe V-IV
Filmographie annexe IV
Une pointe d'espoir annexe VII-VIII
Fiche de préparation 3e annexe IX-X
Photographies de productions d'élèves annexe XI-XIII

Annexes

Index des notions

Alentour p.6, 27
Clair-Obscur annexe VII
Contour p.16, 22, 26
Déplacement p.4, 36
Enveloppe/Structure P.15, 22, 26, 36, 50
Environnement immersif p.32, 50
Éphémère p.40, 41
Espace réel/Espace fictif p.30, 40
Fiction/Réalité/Réel p. 6, 28, 30, 31, 40, 42, 46, 47, 50
Geste éphémère/Geste éternel p. 40
Intérieur/Extérieur p.4, 8, 10, 23, 24, 31, 32,
Intime p. 12, 26
Lumière naturelle/Lumière artificielle p. 13, 14, 17, 21, 24, 25
Matérialiser/Dématérialiser p. 38, 40
Matérialité p. 6, 15, 18, 20, 23, 24, 36
Matériel/Immatériel p. 6, 7, 14, 23, 26, 28, 36, 41, 56 et annexe VII
Mat/Brillant p. 18, 23, 24, 36, 56
Net/Flou p. 25, 38
Noumène/Phénomène p. 6, 10, 21, 23, 24, 25, 27, 28, 50
Obstacle p. 22
Oeuvre participative p. 12, 27
Opaque/Transparent/Translucide p. 14, 18, 20, 24, 25, 28, 32, 36, 38, 56
Perception physique/Perception physiologique p. 25, 31, 52
Perception sensible p. 24, 31, 50
Permanence/Impermanence p. 10, 13
Processus p. 10, 12, 15, 21, 27, 40, 50
Programmer/Déprogrammer p. 42
Projection lumineuse/Ambiance lumineuse p. 4, 6, 16, 24, 29, 36, 54
Répétition p. 47
Sémiotique p. 35
Sensuel/Sensoriel p. 31, 38, 52
Sfumato p. 27
Signal visuel p. 31
Spectateur actif/Spectateur passif p. 27
Trace p. 36, 40
Transformer/Déformer p. 14, 27, 28, 32, 42, 46 et annexe VIII
Variations lumineuses p. 10, 17
Visible/Invisible p. 6, 7, 18, 50
Vision haptique/Vision optique/Illusion d’optique p. 26, 27

Index des noms propres

Ando Tadao p. 25
Arasse Daniel p. 12
Beaufort Charlotte p. 27, 28, 35, 44
Bell Larry p. 38
Boltanski Christian p. 21
Delacroix p. 17
Deleuze p. 26, 27
De Mèredieu Florence p. 6, 7
De Vinci Léonard p. 27
Garcia Rossi Horacio p. 28
Godard jean-Luc p. 17
Arp Hans p. 21
Huyghe Pierre p. 11, 27, 28
Janssens Ann Veronica p. 25, 50, 52, 53, 57
Junod Ponsard Nathalie p. 52
Kawamata Tadashi p. 36
Kersalé Yann p. 28, 29, 31
Klee Paul p. 10
Klein Yves p. 24
Lebot-Morin Mathieu p. 42
Le Corbusier p. 26, 32
Lucrèce p. 5
Mies van der Rohe Ludwig p. 22, 30
Moholy-Nagy Laszlo p. 18, 19, 20, 21
Monet Claude p. 10, 11, 12, 15, 16, 23, 24
Montaigne p. 8
Morellet François p. 13
Nouvel Jean p. 31
Prométhé p. 13
Raphaël p. 30
Rembrandt p. 8, 9, 10
Rodin Auguste p. 31
Ronchi Vasco p. 6
Sarkis p. 13
Sokourov Alexandre p. 36
Soulage Pierre p. 26
Verjux Michel p. 22, 30, 31

Vermeer p. 38
Welles Oson p. 20, 44
Zeus p. 13

Bibliographie

- Baumann Pierre, *Vision et expérience* , www.pierrebaumann.com, 24/02/2017

- Beaufort Charlotte, *«La lumière dans l'Art depuis 1950»*, 2009, dans Figures de l'art 17, edition pupa, Pau, 2009

- Bosseur Jean-Yves, *Vocabulaire des arts-plastiques du XXe siècle,* 2005, Minerve

- Deleuze Gilles, *Francis Bacon Logique de la sensation*, 2002, SEUIL, Paris, p.155

- De Mèredieu Florence, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain,* Larousse in extenso, 2011

- Gaudry Daniel, *La lumière : expériences, pratique et savoir-faire*, de Boeck, 2004

-Garcia Rossi Horacio, *l'Art en mouvement*, 1992, Fondation MAEGHT, p.202

- Klee Paul*, Théorie de l'art moderne*, 1956, Denoël, (1964), 1985, p.34

- Le Corbusier, *Vers une architecture*, 1995, Flammarion, p.16

- Lucrèce, *De natura rerum II*, v 1030-1039, traduction André Lefèvre, Les Belles lettres Paris, 1889

- Montaigne, *Essais*, (1595). Texte établi par P. Villey et V. L. Saulnier, P. U. F., 1965, livre III, chapitre II, du repentir

- Penone Giuseppe, «*Respirer l'ombre»*, Les Beaux-Arts de Paris, 2008

- Tanizaki Junichirô, *Eloge de l'ombre,* 1993, traduit du japonnais par René Sieffer, Publications Orientalistes de France

Sitographie

-Bell Larry, *ENSBA Lyon// conférence//Larry Bell*, http://www.ensba-lyon.fr/conferences/fiche.php?a=06&id=245, 10/05/2017

-Bell Larry, *Larry Bell-musée d'art contemporain de Lyon*, http://www.mac-lyon.com/static/mac/contenu/fichiers/artistes/notices_collec/bell.pdf, 10/05/2017

-Gadenne Bertrand, *Galerie Claire Gastaud*, http://www.claire-gastaud.com/artist/Bertrand-Gadenne, 09/10/2015

-Gadenne Bertrand, *Facebook*, https://www.facebook.com/bertrand.gadenne?fref=ts, 09/10/2015

-Garcia Rossi Horatio, site de l'artiste, *http://www.horaciogarciarossi.org/index.html*, 02/05/2017

- Huyghe Pierre, *Une oeuvre vivante, Parcours exposition, Centre Pompidou,* http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-Huyghe/

-Janssens Ann Véronica, *Oeuvres et projet,* http://www.kamelmennour.com/fr/artistes/90/ann-veronica-janssens.oeuvres-et-projets.html, 10/10/2016

- Janssens Ann Véronica, *MARS,* http://i-ac.eu/fr/expositions/24_in-situ/2017/361_ANN-VERONICA-JANSSENS, 20/04/2017

-Junod Ponsard Nathalie, *Site de l'artiste*, www.nathalie-junodponsard.com, 10/02/2017

-Junod Ponsard Nathalie, *CNAP*, http://www.cnap.fr/nathalie-junod-ponsard-0, 22/04/2017

-Kersalé Yann, *Site de l'artiste*, http://www.ykersale.com/, 05/10/2016

-Kersalé Yann, *Lumières sur Rhône-Alpes*, http://fresques.ina.fr/rhone-alpes/fiche-media/Rhonal00041/le-nouvel-opera-de-lyon.html, 18/03/2017

- Verjux Michel, *Restrospectare Humanum Est, Michel Verjux*, http://aaar.fragenda/evenement/restrospectare-humanum-est-michel-verjux, 12/03/2016

-Veilhan Xavier, *Biennale de Venise : Xavier Veilhan dévoile un projet collaboratif, viral et international*, http://www.lesinrocks.com/2017/01/30/arts/biennale-de-venise-xavier-veilhan-devoile-projet-collaboratif-viral-international-11908261/

- *Sacred Art Rembrandt and Compagny*, https://sacredartrembrandtandcompany.org, 14/12/2016

-Turrell James, *RODEN CRATER*, http://jamesturrell.com/, 22/04/2017

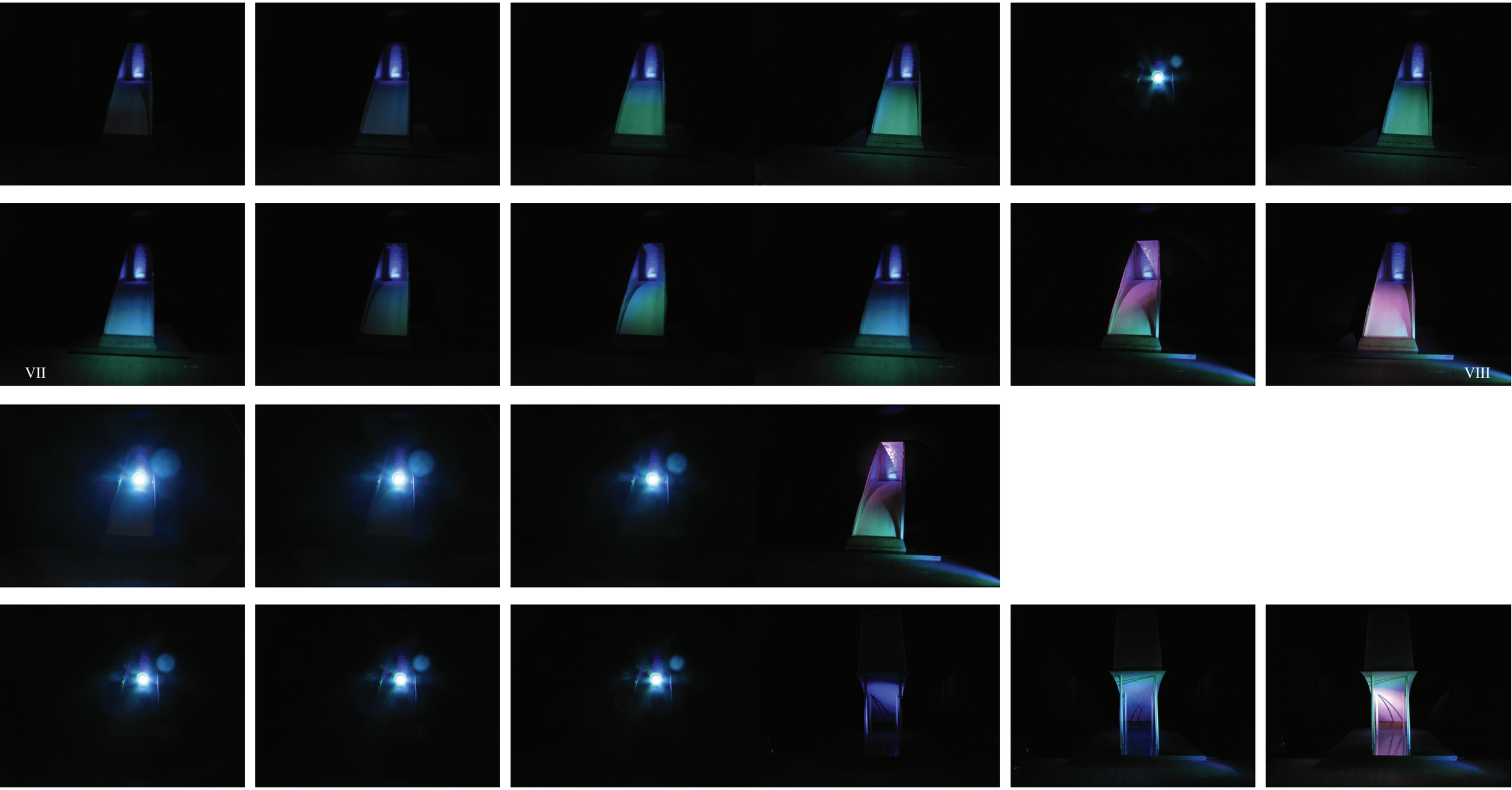
Filmographie

- Arasse Daniel, *Une histoire de peinture 11, L'ambition de Vermeer*, http://www.dailymotion.com/video/xvwa4t_daniel-arasse-une-histoire-de-peintures-11_creation, 02/02/2016

-*Espace, mouvement et son dans la sculpture de la 2nde moitié du XXe siècle*, http://fracdes-paysdelaloire.com/public/pdf/peda_espace_mouvement_son.pdf, le 22/02/2017

- *Initiation au vocabulaire de l'analyse filmique*, http://www.centreimages.fr/vocabulaire/index.html, le 20/01/2017- *La couleur des objets*, www. ac-grenoble.fr/college/jean-jacques-rousseau.thonon/cahiers/f ichiers_joints/17479_optiquechapitre1.pdf, le 16/04/2016

-Sokourov Alexandre, «L'arche russe», Russie coproduction Allemagne, 96 min, 22 mai 2002 (Festival de canne), Jens Meurer



Jullien Laure, *Une pointe d'espoir* (tableau lumineux animé) deuxième planche photographique, lampes de poche LED, filtres gélatine, bois et peinture glycéro sur mousse, dimensions variables, 2016

Fiche de préparation- 3e — “ Dessiner avec de la lumière “

Contenu des programmes: Expérimenter, produire, créer:
Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l’inattendu.
S’exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs; établir une relation avec celle des artistes, s’ouvrir à l’altérité: Dire avec un vocabulaire approprié ce que l’on fait, ressent, imagine, observe, analyse; s’exprimer pour soutenir des intentions artistiques

Thème: L’oeuvre, l’espace, l’auteur, le spectateur

Compétence: associer une perception avec un ressenti (intérieur/extérieur).

1- Séance: Situation d’expérimentations: productions initiales

“ lumière-ombres et sensations “

Objectif de cours: Comment nommer une sensation produite par une ombre portée ?
Les élèves expérimentent les ombres portées associées aux sensations qu’elles procurent

Consigne: Vous construirez un volume sur lequel vous projetterez de la lumière de sorte à produire une ombre portée que vous nommerez et associerez à une sensation

Contraintes: justifier les associations de sensations avec les ombres portées
au moins 4 ombres portées différentes

Matériel: lampe torche, papier machine, matériaux de la réserve

Modalité: par îlot

Apport culturel-Rencontre avec les oeuvres

Vocabulaire spécifique: sensations, ombre propre/portée, direction des ombres portées (latérale, frontale …)
Notions autour des qualités plastiques des ombres portées (dilution, saturation, dégradé …)
Résumé des intentions artistiques: expression, clair-obscur
Rencontre avec des oeuvres: Joseph-Benoît Suvée (Dibutade ou l’Origine du dessin)
Boltanski (Le Théâtre d’ombres); Dali (Le sphinx enlisé dans le sable)

2e séance : Réalisation - Enrichissement de la productioninitiale

“ Ombres et sensations dans l’espace “

Objectif de cours: relation ombre portée-sensation
Dessiner dans l’espace

Consigne:
A partir ou non d’un des volumes de la séance précédente, vous projetterez une ombre portée dans l’espace de la classe.

Contraintes:
Justifier la relation entre l’ombre portée avec la sensation choisie

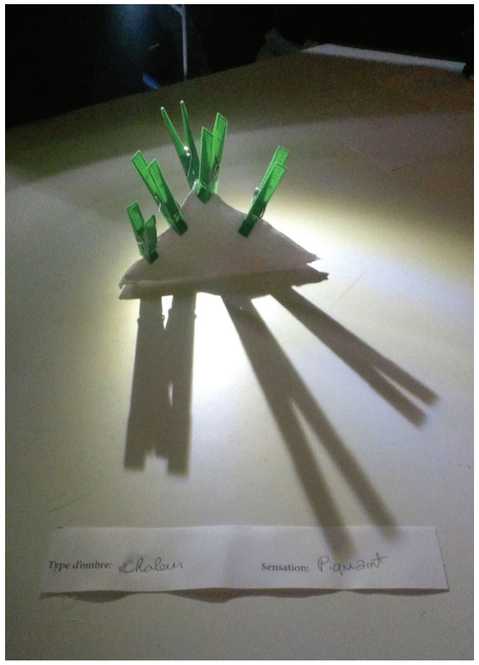
Matériel: lampe torche, papier machine, matériaux de la réserve

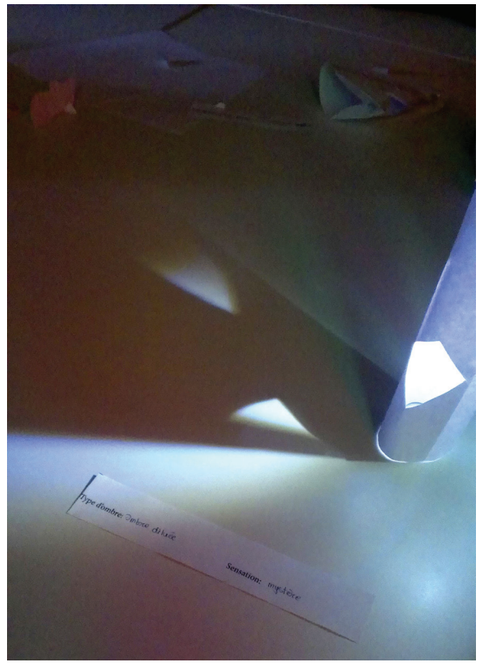
Modalité: par binôme

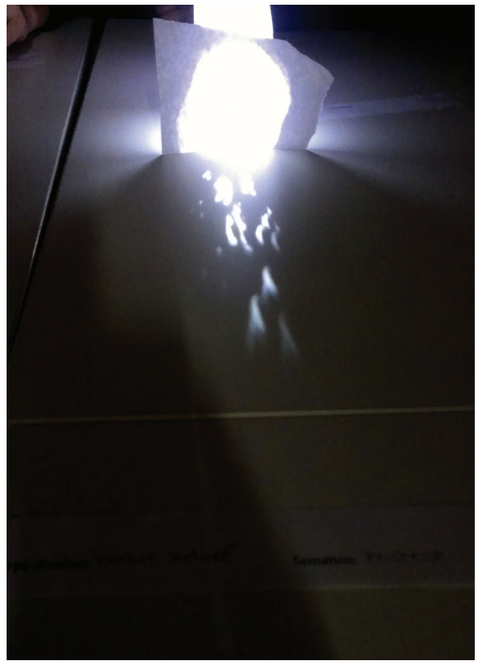
Apport culturel-Rencontre avec les oeuvres

Notions : in situ (commencer à aborder cette notion)

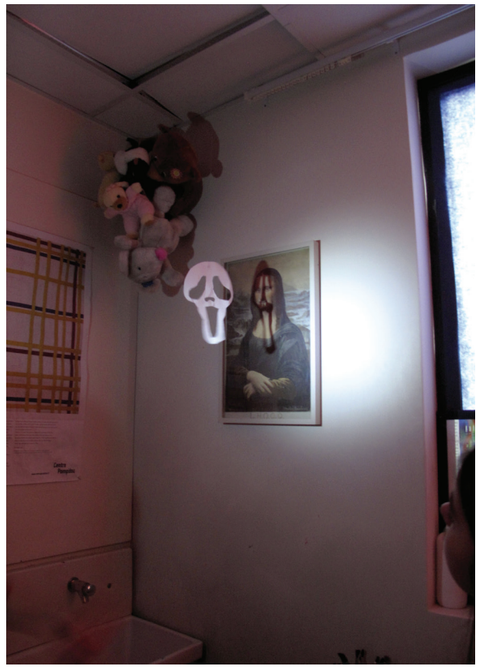
Prolongement:
- **“ transformer l’espace “**
Les élèves projettent une ombre portée dans un espace choisi en fonction de l’effet de celle-ci sur le lieu

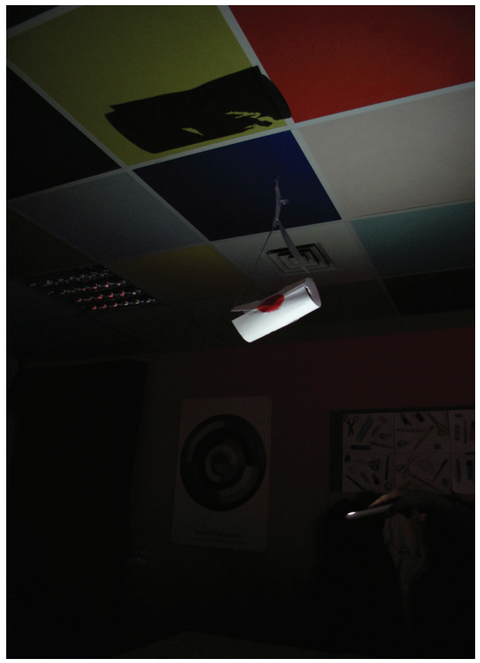


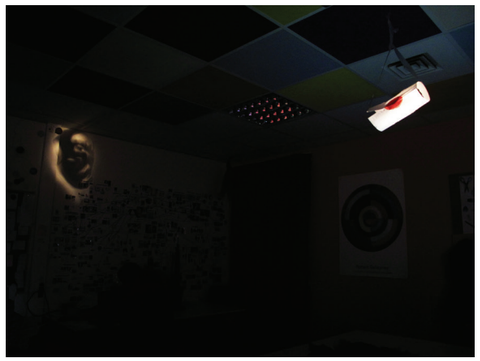




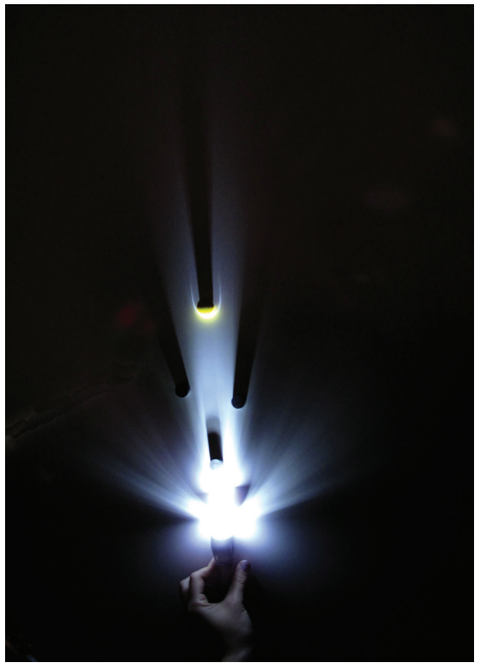
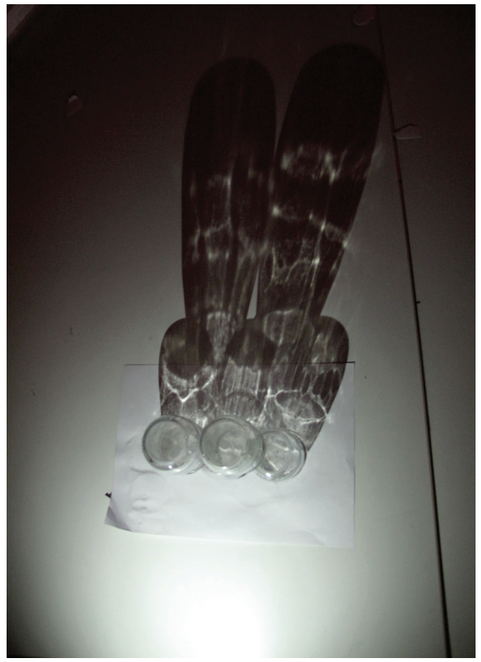
Collège Émilie du Châtelet (Deuil-la-Barre), *photographies de la production des élèves de 3e-première séance*, lampes torchesLED et papier machine, diensions variables, 2016







Collège Émilie du Châtelet (Deuil-la-Barre), *photographies de la production des élèves de 3e-deuxième séance*, lampes torches LED et papier machine, dimensions variables, 2016

XIII

Collège Émilie du Châtelet (Deuil-la-Barre), *photographies de la production des élèves de 3e-deuxième séance*, lampes torches LED et papier machine, dimensions variables, 2016