

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

EXTENDED COMPOSITIONS



Hiromi Ishii,
REFRACTION, vidéo, 7'04", 2010 (détail)

CENTRE D'ART PASQUART

MÉDIATION CULTURELLE

SOMMAIRE

1	Le dossier pédagogique	3
2	Les ateliers des Semaines promotionnelles	3
2.1	Brefs descriptifs des ateliers.....	3
2.2	Objectifs pédagogiques des ateliers.....	4
3	Informations en lien avec l'exposition EXTENDED COMPOSITIONS	5
4	Corps et son	7
4.1	Glossaire.....	7
4.1.1	Art sonore (art intermédiatique).....	7
4.1.2	L'installation sonore.....	7
4.1.3	L'art performatif.....	8
4.2	Exemples d'œuvres sur le thème « corps et son ».....	9
4.3	Idées pour l'enseignement sur le thème « corps et son ».....	13
5	Image et musique	14
5.1	Glossaire.....	14
5.1.1	Art concret.....	14
5.1.2	Op art.....	14
5.1.3	Perception des couleurs.....	14
5.1.4	Contrastes de couleur.....	15
5.2	Exemples d'œuvres sur le thème « image et musique ».....	16
5.3	Idées pour l'enseignement sur le thème « image et musique ».....	20
6	Perception et médias numériques	21
6.1	Glossaire.....	22
6.1.1	Art vidéo.....	22
6.1.2	Found Footage.....	22
6.1.3	Image et son.....	23
6.2	Exemples d'œuvres sur le thème « perception et médias numériques ».....	24
6.3	Idées pour l'enseignement sur le thème « perception et médias numériques ».....	29
7	Ressources pédagogiques	31
7.1	Corps et son.....	31
7.2	Image et music.....	31
7.3	Digitale Medien und Wahrnehmung.....	32
8	Sources	34
9	Index des illustrations	37

1 Le dossier pédagogique

Ce dossier donne des informations supplémentaires aux enseignants sur les thèmes des expositions ou des ateliers. Aucune préparation n'est nécessaire à la participation aux ateliers. Si vous en avez envie, vous trouverez dans les chapitres « Idées pour les cours » (chapitres 4.3, 5.3, 6.3) des suggestions pour approfondir votre visite au musée en classe.

Les trois chapitres « Corps et son », « Image et musique » et « Perception numérique » sont consacrés aux points forts thématiques de l'exposition EXTENDED COMPOSITIONS. Leur contenu est structuré de manière à apporter des connaissances de base permettant de se plonger dans le thème de l'exposition.

Au début de chaque chapitre, le « Glossaire » offre une petite digression dans l'histoire de l'art. Il contient des notions ayant un lien direct avec les thèmes des ateliers. Le chapitre qui suit, intitulé « Exemple d'œuvres », illustre ces notions au moyen d'œuvres sélectionnées d'artistes qui explorent le thème en question par des moyens artistiques. Le chapitre suivant intitulé « Idées pour l'enseignement » sert de source d'inspiration et propose des activités pour approfondir la préparation aux ateliers ou exploiter ceux-ci ultérieurement en classe. Cette collection d'idées est volontairement conçue de manière à ne rien dévoiler à l'avance du contenu des ateliers. Elle peut donc sans hésitation être aussi utilisée en cours avant la sortie au Centre d'art.

Ce dossier a été rédigé par Yasmin Mattich & Virginie Halter en mars 2017.

2 Les ateliers des Semaines promotionnelles

Chaque atelier représente une expérience individuelle et unique pour la classe ! Les ateliers gratuits des Semaines promotionnelles sont conçus pour les classes de la 1^{ère} année HarmoS au secondaire II et sont adaptées à tous les âges. Les activités des ateliers seront modifiées pour correspondre aux groupes différents. Grâce aux expériences faites durant les Semaines promotionnelles, le déroulement des ateliers peut parfois être changé et ajusté. Si vous aimeriez en savoir plus sur le déroulement de votre atelier, n'hésitez pas à nous contacter.

Lauranne Allemand & Virginie Halter
Médiation culturelle Centre d'art Pasquart
Tel : 032 322 24 64, Email : info@mediation-culturelle-bienne.ch

2.1 Brefs descriptifs des ateliers

Les trois ateliers mettent l'accent sur l'expérience vécue, l'observation et la discussion. La réflexion et l'expérimentation font également partie intégrante des activités proposés.

Un orchestre humain

Quels sons produit un orchestre humain ? Comment transformer des mouvements en musique ? En impliquant leur corps et tous leurs sens, les élèves explorent différentes œuvres de l'exposition thématique EXTENDED COMPOSITIONS qui traite des liens entre musique et arts visuels. L'artiste Janet Cardiff présente un ensemble de haut-parleurs qui reconstituent un chœur et toutes les voix qui le compose. Samuel Beckett chorégraphie un ballet télévisuel dans lequel quatre danseurs parcourent un carré. Grâce à des expériences ludiques, les élèves peuvent percevoir et saisir la musique. Dans l'atelier, ils construisent des instruments de musique qui transforment leurs mouvements en sons.

Quel son fait un carré ?

Dans l'exposition EXTENDED COMPOSITIONS, les sons et les images sont confrontés de différentes manières. Le film muet de l'artiste Hans Richter crée avec ses formes géométriques une sorte de musique visuelle. En recourant au flou, la peintre Silva Reichwein fait danser ses compositions abstraites fixées sur des toiles rigides. Quelles sont les possibilités de traduire de la musique en images et, à l'inverse, des images en sons ? Comment effectuer un tel transfert entre deux domaines artistiques ? Transformé en un laboratoire de formes et de couleur, l'atelier devient ensuite le lieu d'expérimentations de nouvelles techniques pour nous permettre de visualiser des sons.

Remix !

Postées sur Facebook, YouTube ou Snapchat, les vidéos font partie de notre quotidien et nous proposent de nouvelles vues sur le monde. Dans l'exposition EXTENDED COMPOSITIONS, le duo d'artistes Müller & Girardet réutilise des images et des sons et réalise par collage de nouvelles œuvres. Mais comment notre perception est-elle influencée par l'interaction entre image et son ? Et que se passe-t-il lorsque l'on modifie la bande sonore d'une vidéo ou qu'on enregistre un nouveau film en l'associant à un fichier audio existant ? Les élèves engagent un dialogue avec des œuvres choisies dans l'exposition et les réinterprètent grâce à une activité pratique. Ils peuvent ainsi entraîner leur regard et élargir leur compréhension de la vidéo en tant que médium artistique.

2.2 Objectifs pédagogiques des ateliers

Un orchestre humain

- En expérimentant avec leur corps, des sons et des voix, les élèves engagent une réflexion sur le corps et la musique comme moyen d'expression créatif.
- Les élèves entraînent et approfondissent leurs capacités dans le maniement d'outils et d'appareils en construisant un instrument de musique simple.
- Durant la visite de l'exposition, les élèves apprennent à percevoir consciemment l'espace et à utiliser leurs différents sens.
- Les élèves découvrent de manière ludique le point de vue d'artistes contemporains et les œuvres de ceux-ci.

Quel son fait un carré ?

- En dialoguant avec différentes œuvres, les élèves élargissent leur compréhension du rapport entre musique et arts plastiques.
- Les élèves découvrent la couleur et la forme comme éléments essentiels de la création (entre autres pour rendre des ambiances).
- Les élèves développent leurs propres solutions pour visualiser la musique.

Remix !

- Les élèves se penchent sur des formes expérimentales d'art vidéo et découvrent des notions fondamentales du cinéma comme médium artistique.
- Les élèves sont sensibilisés à l'utilisation des médias (numériques) au niveau de leur perception en utilisant pratiquement l'image et le son comme deux éléments de création indépendants.
- Les élèves se penchent sur la technique du montage visuel et sonore et mettent au point, grâce à un travail en groupes, des solutions pour réaliser un travail artistique.

3 Informations en lien avec l'exposition EXTENDED COMPOSITIONS

L'exposition tisse des liens entre arts visuels et musique, vue et ouïe, image, espace et son. Partant d'approches telles que la synesthésie du compositeur russe Alexander Skrjabin, qui s'est ouvert à l'art par son clavier à couleurs, ou encore la pensée contrapuntique d'Hans Richter, plasticien qui a transposé des formules musicales en film, une nouvelle pratique artistique indépendante à la croisée de la composition musicale et visuelle est rendue visible, audible et tangible. Les œuvres allient musique et arts plastiques sur un mode audiovisuel qui s'interdit résolument toute hiérarchie mais se veut interactif, et reflètent les fondements formels de ces disciplines artistiques ainsi que de leur transgression. Il ne s'agit alors pas d'un simple ajout illustratif ou sonore, mais d'un tissage entre les deux pratiques et de l'ouverture d'un champ de perception intersensoriel. Des œuvres issues des domaines de l'installation, du film, de la vidéo, de la peinture, de la musique et du son ouvrent différentes perspectives sur le thème de l'exposition et déploient des parallèles inattendus. Scénarisées en un parcours, les œuvres s'intègrent dans l'espace grâce à leur disposition dialogique. En parallèle, les espaces intermédiaires entre composition musicale et composition spatio-visuelle seront abordés dans un concert le 6 mai à 20:00 qui présentera des premières d'artistes et musiciens internationaux au Studio Suisse d'Opéra de Bienne. L'exposition poursuit le projet EXTENDED COMPOSITIONS réalisé pour la première fois à Berlin en 2015.

L'exposition débute avec Hans Richter dont le film *Rhythmus 21* (1921) peut être considéré comme l'œuvre pionnière de cette jeune pratique artistique. Les mouvements rythmés des formes géométriques y créent une « musique visuelle », tout en délaissant l'aspect acoustique. Pourtant, l'image laisse entendre à l'esprit un son virtuel. Grâce à l'ajout de parties narratives, Stan Brakhage poursuit, dans son film expérimental muet *Cat's Cradle* (1959), l'exploration de la musique visuelle par le montage, la métrique, la couleur et la lumière.

L'œuvre tangible *Corpus 02, Tower* (2015) de Susanne Schuricht nous laisse ressentir en une installation tridimensionnelle le vide spatial sous-tendant la musique. Par l'éclosion et l'affaissement continu du parachute, l'œuvre *pionier I* (2011) de Carsten Nicolai rend perceptible dans l'espace une forme d'articulation musicale : un crescendo et decrescendo.

Les films *Quadrat I + II* (1982) de Samuel Beckett peuvent être considérés comme l'expression matérielle d'un canon audiovisuel, ayant recours à des moyens minimalistes et à l'ascétisme impressionnant : le corps, l'espace et la performance deviennent des composantes et relient théâtre et film en une structure musicale.

La partition de 27 mètres de long *Falten* (2017) de William Engelen, créée spécialement pour le Centre d'art Pasquart, s'étend activement dans la pièce malgré sa fragilité latente. La description des sons se fait par un moyen d'expression tridimensionnel, remplaçant ainsi le langage codifié des notes. Cette partition sera jouée pour la première fois au Studio Suisse d'Opéra de Bienne en un ensemble mixte.

Silva Reichwein utilise dans ses peintures *Telegone* (2016) un procédé de composition caractéristique de la musique sérielle. Dans son installation audiovisuelle *Schwarz* (2015/2016), Ellen Fellmann adapte la forme d'un quatuor à cordes classique en une composition gestuelle et chorégraphique manipulant du sable de volcan. Ces deux travaux se basent en partie sur des principes théoriques, naturels, et surtout musicaux.

Les travaux de Christoph Girardet & Matthias Müller présentent des méthodes formelles innovantes entre images animées, found footage et musique. *personne* (2016) mêle des minuscules segments de sons et de films, et compose une nouvelle forme narrative en assemblant des mouvements d'images et de sons en une chorégraphie captivante.

Le sens du toucher est également abordé dans l'exposition, notamment par l'œuvre *Muschelrauschen* (2011) de Leo Hofmann. Un casque fait parvenir, en plus du son, des jets d'air à l'oreille. Les expirations qui accompagnent la parole et la respiration sont ainsi intimement et tactilement imitées. L'œuvre *Embrace I* (2015-2016) de Samuel Emde repousse également les limites de notre capacité de perception. L'installation audiovisuelle transforme nos paupières closes en une surface de projection et suscite un dialogue approfondi entre lumière et son.

Finalement, la musique est rendue tangible en une forme extrême au sein de la Salle Poma. *The Forty Part Motet* (2001) de Janet Cardiff est composé de 40 haut-parleurs desquels affluent 40 voix, nous plongeant dans les motets âgés d'un demi-siècle du compositeur Thomas Tallis et laissant varier l'expérience musicale selon l'emplacement dans la salle.

Exposition Dieter Appelt (DE), Frank Badur (DE), Samuel Beckett (IRL), Sonia Boyce (UK), Stan Brakhage (US), Janet Cardiff (CA), Samuel Emde (CH), William Engelen (NL), Ellen Fellmann (DE), Terry Fox (US), Christoph Girardet & Matthias Müller (DE), Gregor Hildebrandt (DE), Leo Hofmann (CH), Hiromi Ishii (JP), Barbara Kasten (US), Idris Khan (UK), Bruce Nauman (US), Carsten Nicolai (DE), Raha Raissnia (IR), Silva Reichwein (CH), Hans Richter (CH), Nora Ringgenberg (CH), Mika Rottenberg (AR), Mariateresa Sartori (IT), Joachim Schönfeldt (ZA), Susanne Schuricht (DE), Simeon Sigg (CH), Bill Viola (US)

Concert William Engelen (NL), Babak Golestani (IR), Michael Harenberg (DE), Christine Hasler (CH), Leo Hofmann (CH), Rolf Laureijs (CH), Frank Fiedler (D), Ernesto Molinari (CH), Musiciens de la filière d'études du Master of Arts in Specialized Music Performance, HKB Berne

Initiatrice du projet et commissaire d'exposition Ellen Fellmann

Publication d'exposition Une brochure sera publiée à l'occasion de l'exposition, avec des textes / contributions d'Ellen Fellmann et Charlie Bendisch.

4 Corps et son

Dans l'exposition EXTENDED COMPOSITIONS, le corps joue un rôle central en tant qu'organe multi sensoriel. Quels sons peut-on produire en utilisant le corps comme instrument de musique ? Et comment peut-on percevoir la musique non seulement avec nos oreilles, mais aussi avec d'autres sens ?

La combinaison du corps, de la musique et de l'espace fascine les artistes depuis déjà longtemps. Le chapitre qui suit propose donc une petite introduction à des notions importantes telles que l'« art performatif » et l'« art sonore » et place le thème « corps et son » dans le contexte de l'histoire de l'art.

4.1 Glossaire

4.1.1 Art sonore (art intermédiaire)

L'art sonore (sound art en anglais) désigne une forme d'art dans laquelle les sons et les médias se fondent pour former une œuvre d'art autonome. La partie perceptible s'adresse en proportions égales à la vue et à l'ouïe.

L'art sonore comprend des travaux artistiques tels que des sculptures sonores, des performances sonores (ou des concerts de sons), mais aussi d'autres travaux comme des dramatiques sonores (pièces radiophoniques) ou des vidéos. Dans toutes les œuvres, le son joue un rôle important en tant qu'élément créatif – dans la sculpture sonore ou installation sonore, c'est un matériau au même titre que les autres. De manière générale, la « matière sonore » peut prendre plusieurs formes, par exemple celle de sons, de bruits quotidiens, de sons d'instruments, de matériaux ou de pièces de machines ou simplement celle de rythmes produits mécaniquement ou électroniquement.

Depuis le début des années 1980, l'art sonore est reconnu comme discipline artistique à part entière. Ses origines remontent aux années 1950 et 1960, quand, à tous les niveaux de la société, de nouvelles formes de participation politique firent l'objet de débats et de revendications. Dans de nombreuses disciplines artistiques (arts plastiques, musique, danse, théâtre et performance), ces réflexions débouchèrent sur l'expérimentation de nouvelles formes impliquant l'observateur dans la création de l'œuvre d'art. Dans le domaine de la musique, on vit également se développer des idées et concepts nouveaux remettant en cause la conception traditionnelle de la musique.

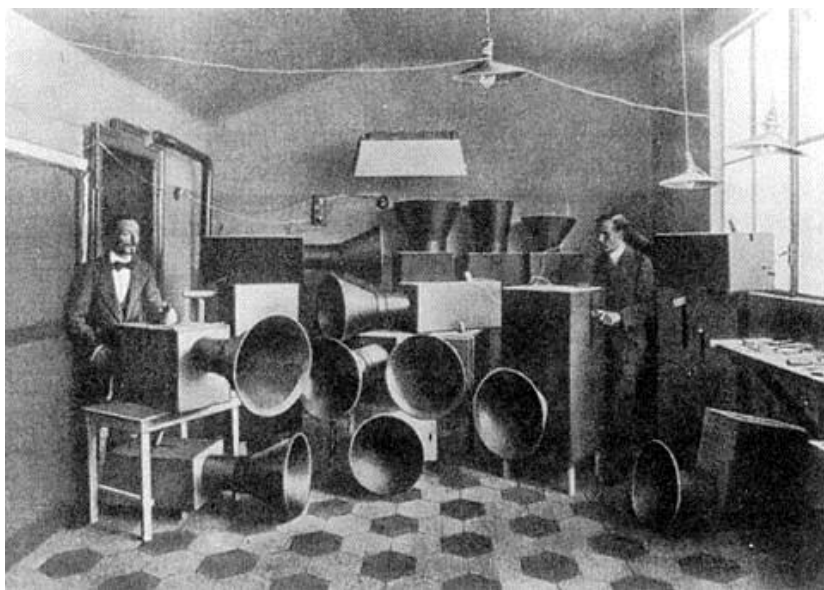
4.1.2 L'installation sonore

On parle « d'installations sonores » pour désigner des pièces et bâtiments praticables situés dans des rues ou sur des places sur lesquels sont installés des sons. L'objet de la démarche artistique est l'espace architectural, social et historique. Outre le son comme caractéristique principale, une installation sonore incorpore des particularités acoustiques, mais aussi visuelles de l'endroit ainsi que son atmosphère. Les installations n'obéissent à aucune dramaturgie imposée et ne sont pas non plus limitées dans le temps. Comme pour les autres formes d'art sonore, le public est activement intégré dans les installations, devenant ainsi un cocréateur actif de l'œuvre d'art. Outre les sons musicaux habituels, on trouve aussi, dans les installations, d'autres événements sonores tels que des bruits quotidiens ou industriels ou encore des bruits de moteurs. Mais les sons peuvent également être transmis par des ondes radio ou directement produits sur place.

4.1.3 L'art performatif

Une performance est une représentation artistique déterminée par la situation donnée, mettant l'accent sur l'action, éphémère, et réalisée par un ou une performer ou par un groupe de performers. Quatre éléments jouent en rôle important pour la réalisation d'une performance : le temps, l'espace, le corps et la relation entre l'artiste et le public. Contrairement à d'autres formes d'art, la performance ne place pas au premier plan l'œuvre matérielle, mais l'action. En ceci qu'elle peut, pour un temps limité, déclarer toute pièce espace d'art, la performance questionne la dissociabilité de l'artiste et de l'œuvre ainsi que la forme de marchandise qu'ont les œuvres d'art traditionnelles. Les sujets sur lesquels se penche une performance sont entre autres la confrontation directe avec le corps en tant qu'outil, comme expression de notre propre identité et construction individuelle ou sociale ainsi que la réflexion sur ces questions. Les frontières entre la performance et les autres disciplines artistiques se recoupent parfois et ne peuvent pas toujours être clairement dissociées.

4.2 Exemples d'œuvres sur le thème « corps et son »



Ill. 1: **Luigi Russolo, Intonarumori**, boîtier à cornet, 1914

Luigi Russolo, *Intonarumori* (1914)

Le terme *intonarumori* (générateurs de sons) désigne un groupe d'instruments de musique mécanique expérimentaux mis au point et construits entre 1920 et 1930 par l'artiste italien Luigi Russolo. Il s'agit de caisses de différentes tailles dotées d'entonnoirs et de membranes ayant subi un traitement spécial pour produire des sons rythmiques divers. Ces sons ressemblent à des sons de machines. Cependant, ils ne cherchent pas à les imiter : « matériau abstrait », le son est censé être affranchi de ses origines matérielles et devenir maîtrisable par l'être humain, comme Russolo l'écrivit dans son long manifeste sur l'art des bruits. L'une des inventions d'*intonarumoris* les plus populaires fut le *russolophone rumorarmonio* (harmonium bruitiste). Cet instrument pouvait imiter tous les bruits de la nature et de la vie quotidienne, et Russolo en préconisait tout particulièrement l'utilisation dans le cinéma muet afin d'illustrer acoustiquement les images des films (cf. glossaire > Image et son).

La création des *intonarumoris* part de l'idée fondamentale de plusieurs mouvements d'avant-garde artistique du début du XX^e siècle visant à combiner l'art et la vie pratique quotidienne sur un mode nouveau.

web audio : <http://www.medienkunstnetz.de/werke/intonarumori/audio/1/>

web de l'exposition sur les intonarumoris à Lisbonne, Museu Coleção Berardo (2012) :

<https://www.youtube.com/watch?v=BYPXAo1cOA4>

web DIY Intonarumori : <https://www.youtube.com/watch?v=K5hIdd7g11c>



Ill. 2 + 3 : **Max Neuhaus, *Suspended Soundline***, installation sonore avec haut-parleur et construction métallique, 1999

Max Neuhaus, *Suspended Soundline* (1999)

Le pont sonore est une construction en acier reliant les bâtiments anciens aux nouveaux bâtiments de l'École professionnelle artisanale et industrielle de Berne (GiBB). Mais il ne s'agit pas d'un pont « ordinaire » : en le traversant, le passant ou la passante plonge dans un univers sonore mystique et se retrouve à chacun de ses pas enveloppé-e de sons flottants. En fonction de la vitesse et de l'endroit où l'on se trouve, les sons sont tantôt plus forts, tantôt moins, tantôt plus hauts et tantôt plus intenses. Ils se taisent dès que l'on atteint l'autre extrémité du pont. En même temps, les bruits quotidiens des environs se mélangent aux sons du pont, les couvrant parfois, selon le niveau sonore du monde extérieur.

Cette installation sonore est l'œuvre de l'artiste américain Max Neuhaus. Celui-ci a créé un grand nombre d'œuvres non visuelles pour des musées et des places publiques dans le monde entier.

Audio : <http://tobiasreber.tumblr.com/post/24094381316/max-neuhaus-suspended-sound-line-1999> <http://catalog.particip-app.ch/de/artwork/49687>

Site web de l'artiste : www.max-neuhaus.info.



Ill. 4 + 5 : **Ranjit Bhatnagar, *Singing Room for a Shy Person***, installation sonore, 2013

Ranjit Bhatnagar, *Singing Room for a Shy Person* (2013)

L'œuvre *Singing Room for a Shy Person* est une installation sonore interactive. Son concept fondamental s'appuie sur l'idée d'offrir aux personnes timides une occasion de chanter en public sans pour autant s'exposer au regard du public. Cette installation comprend une pièce insonorisée où pénètre le visiteur ou la visiteuse. Dès qu'il ou elle se met à chanter, les instruments de musique, qui se trouvent à l'extérieur de la pièce, interprètent les sons chantés et les transposent en sons instrumentaux.

Dans nombre de ses travaux, Ranjit Bhatnagar se sert d'éléments de la langue et de matériel récupéré pour créer des installations interactives et des instruments de musique. L'installation est un exemple de la manière dont le son et le corps (vocal) humain peuvent se fondre pour donner naissance à une œuvre d'art.

Vidéo : <https://vimeo.com/87043425>.

Infos et images: <http://clocktower.org/residency/ranjit-bhatnagar-singing-room-for-a-shy-person>.

Blog du projet « A-Day-Instrument » :

www.flickr.com/photos/ranjit/collections/72157627384812764/

> Dans ce projet, l'artiste construit chaque jour pendant six ans un instrument de musique.



III. 6 : **Phil Dadson, *Bodytok Quintet***, installation vidéo interactive, 5 écrans couleur avec son, 2005

Phil Dadson, *Bodytok Quintet* (2005)

L'artiste Phil Dadson appelle son projet *Bodytok Quintet* ou encore *les Archives des instruments humains*. Il y a de cela plus de huit ans, il a commencé à collecter des extraits de vidéos avec les bruits les plus divers pouvant être produits par le corps humain. L'installation vidéo interactive intitulée *Bodytok Quintet* comprend au total cinq grands écrans vidéos montrant chacun une personne sur un fond de couleur. Lorsqu'une visiteuse ou un visiteur pénètre dans la pièce, il ou elle ne voit que des visages ou différentes parties d'un corps, comme s'il s'agissait d'une exposition de portraits. Mais dès que le visiteur ou la visiteuse s'approche de l'écran, la personne projetée en vidéo se met à produire des sons. L'aspect particulier de ce projet est que chaque personne utilise le même instrument de musique : son propre corps. Des craquements d'articulations au déboîtement de la hanche en passant par divers sifflements, le public se voit présenter un large éventail de différentes contributions musicales.

Vidéo : <https://vimeo.com/29708945>

Interview avec l'artiste : <https://www.youtube.com/watch?v=T-I09899Lr8>

4.3 Idées pour l'enseignement sur le thème « corps et son »

Thèmes voisins: art performatif, art sonore, installation sonore, sculpture sonore, performance sonore, art intermédiatique, art interactif, art cinétique, mouvement Fluxus, dadaïsme, happening

Collection de sons

Quels sons produit un endroit que j'aime ou que je n'aime pas ?

Les élèves se demandent dans quel endroit ils souhaitent remplir leur « valise sonore ». Il peut s'agir de leur lieu de prédilection (parc, terrain de football, terrain de jeux, balcon, etc.) ou au contraire d'un endroit inhospitalier (cimetière, garage, cave, gare, etc.). Armés d'un enregistreur ou d'un téléphone portable, les élèves se rendent dans l'endroit choisi et y collectent divers enregistrements de bruits qui caractérisent cet endroit comme tel. Dans la salle de classe, ils peuvent se présenter mutuellement leurs enregistrements. Les élèves peuvent jouer à deviner l'endroit où les sons ont été enregistrés.

Créer une dramatique sonore

Comment créer des bruits avec des objets quotidiens ?

> *Matériel:* objets, outils, tôles, ustensiles de cuisine, objets divers, enregistreur ou téléphone portable

Les élèves inventent par petits groupes une histoire, librement ou selon un thème imposé. Celle-ci est consignée par écrit, par exemple sous forme de texte ou de storyboard. La deuxième tâche consiste à imaginer une « bande son » pour chaque séquence. Ensuite, les élèves sonorisent leur histoire à l'aide de différents objets quotidiens.

Intonarumoris à fabriquer soi-même

Les élèves s'inspirent des *intonarumoris* de Russolo. À partir de caisses en carton et objets quotidiens tout simples, ils construisent leurs propres machines bruitistes.

> *Vidéo d'inspiration sur les intonarumoris à fabriquer soi-même :*

<https://www.youtube.com/watch?v=K5hIdd7g1lc>



Ill. : Un intonarumori (fabriquer soi-même), inspiré par Luigi Russolo (Source: <https://www.youtube.com/watch?v=K5hIdd7g1lc>)

5 Image et musique

Dès l'époque de Kandinsky, on a tenté de combiner l'image et la musique en représentant des sons musicaux à l'aide de formes et de couleurs. Le progrès technique et l'apparition de formes d'art intermédiaires débouchent de plus en plus souvent sur un effacement des limites de la perception. L'exposition EXTENDED COMPOSITIONS présente au visiteur et à la visiteuse des démonstrations aux formes variées sur la manière dont, à l'époque des nouveaux médias, la vue et l'ouïe peuvent s'imbriquer. Quelle est l'origine de l'intérêt manifesté pour cette synthèse entre le visuel et l'auditif ? C'est à cette question que tente de répondre le chapitre « Image et musique ».

5.1 Glossaire

5.1.1 Art concret

L'« art concret » est un courant artistique qui explore l'abstraction. Il a pour objectif de restituer l'expérience directe vécue et non pas de représenter le monde visuel. Les artistes ont fait naître l'art à partir des moyens qui lui sont inhérents : couleur, forme, ligne et matériau.

Les origines de ce courant artistique remontent aux XVIII^e et XIX^e siècles, lorsque l'on assista à ce que l'on appelle une 'musicalisation des arts'. Ce mouvement est un exemple illustrant bien l'interpénétration entre l'art et la musique. Dans leurs œuvres, les artistes plastiques faisaient référence à des morceaux de musique, des musiciens ou des styles de musique et exprimaient ceci dans les titres ou la structure qu'ils donnaient à leurs œuvres. La représentation des sons au moyen des couleurs et des formes permettait de compléter l'image, habituellement statique, par une composante temporelle et dynamique.

Tout comme dans les arts plastiques, on assista dans la musique des années 1960 à une mutation progressive qui mena à une redéfinition de la musique comme forme artistique. Les nouvelles possibilités apportées par les technologies audio et de lecture d'enregistrements modifièrent l'utilisation des sons : les improvisations et le hasard devinrent des éléments créatifs importants.

5.1.2 Op art

L'op art (abréviation d'optical art, art optique en français) est un style des années 60 et une forme de peinture abstraite. Fascinés par les phénomènes visuels et les principes gouvernant la perception, des artistes firent des expériences avec les effets des contrastes de couleurs et des phénomènes de scintillement. Ils s'intéressèrent à une nouvelle dimension de la perception humaine. Cette forme artistique avait pour but de bouleverser au moyen d'images les habitudes visuelles du public. La juxtaposition ciblée de motifs graphiques et l'utilisation intentionnelle de lois chromatiques (p. ex. le contraste simultané) permettaient de déclencher des illusions d'optique chez l'observateur (p. ex. l'illusion d'un mouvement, des images rémanentes, des réflexions ou des effets de couleur simultanés).

5.1.3 Perception des couleurs

La couleur est une impression sensorielle visuelle transmise par l'œil et rendue possible par la lumière. Trois caractéristiques sont importantes pour distinguer les couleurs : la teinte, la saturation et la luminosité. Nous voyons des couleurs lorsque de la lumière pénètre dans l'œil par notre cristallin et est perçue par les récepteurs (cônes et bâtonnets) qui se trouvent sur la rétine. Les bâtonnets distinguent les nuances entre le clair et le sombre (clarté) et les cônes identifient les teintes.

Les scientifiques pensent que nous percevons la couleur de manière subjective et que chaque être humain réagit de manière individuelle à la couleur. La réaction personnelle à la couleur et aux appréciations est influencée par les expériences individuelles faites avec la couleur et par notre «

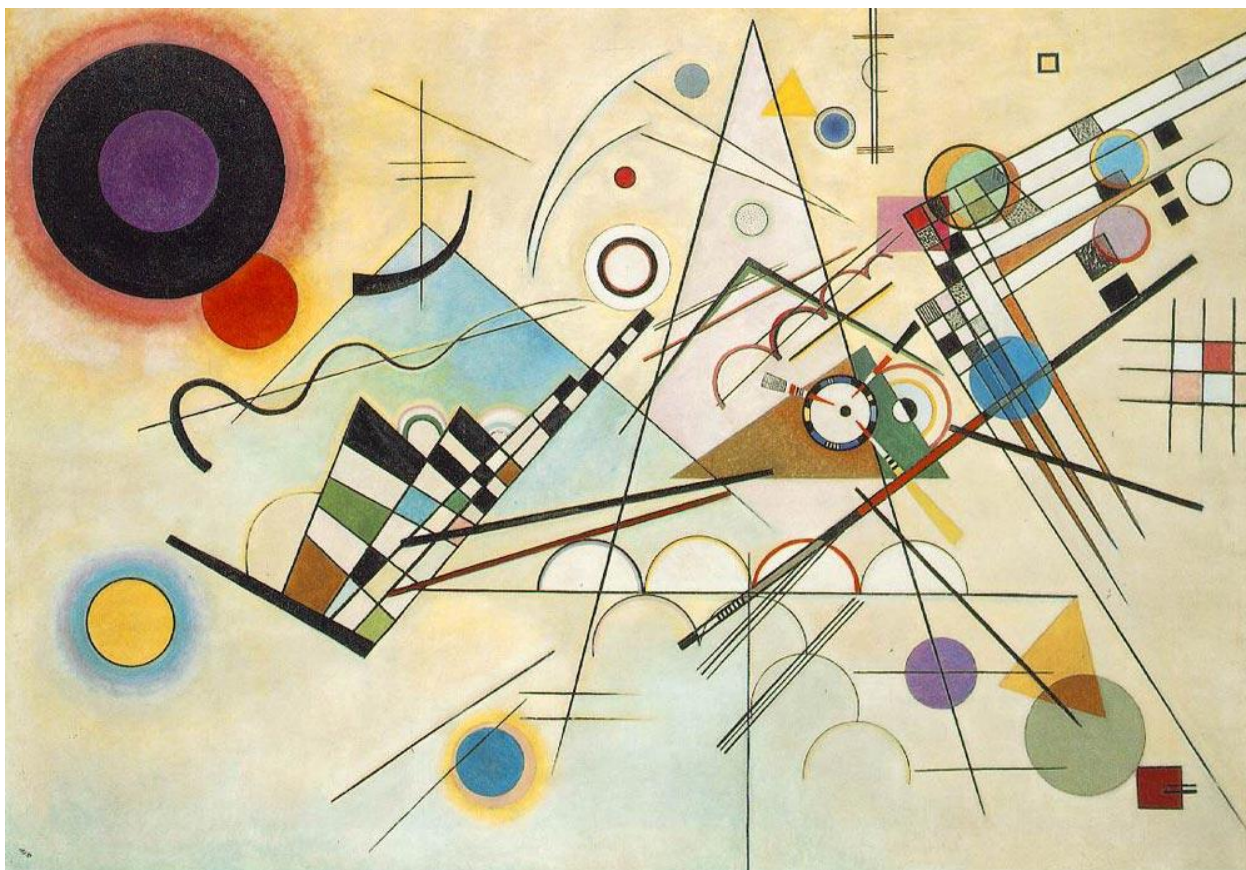
mémoire génétique ». L'utilisation abstraite des couleurs dans l'art ou les compositions à base de couleurs et de formes géométriques étaient déjà courantes dans l'Antiquité et s'inscrivaient dans une sensibilité culturelle globale.

5.1.4 Contrastes de couleur

On a affaire à un contraste de couleurs si l'on constate des différences nettes entre deux ou plusieurs couleurs. La plupart du temps, les combinaisons de couleurs génèrent plusieurs contrastes à la fois. D'Aristote à Wittgenstein en passant par Newton et Goethe, de nombreux philosophes et scientifiques ont tenté de comprendre et de catégoriser la couleur. Ces efforts ont donné naissance à toute une série de systèmes et de théories qui définissent les couleurs soit comme quelque chose d'objectif et de physique (réfractions de la lumière, spectres, longueurs d'onde, etc.), soit comme un phénomène qui dépend en premier lieu de notre perception individuelle.

Certaines combinaisons de contrastes chromatiques peuvent déclencher des illusions d'optique. Celles-ci sont possibles parce que nos yeux ne restent jamais immobiles : lorsque nous tentons de fixer une image un certain temps, celle-ci devient floue.

5.2 Exemples d'œuvres sur le thème « image et musique »



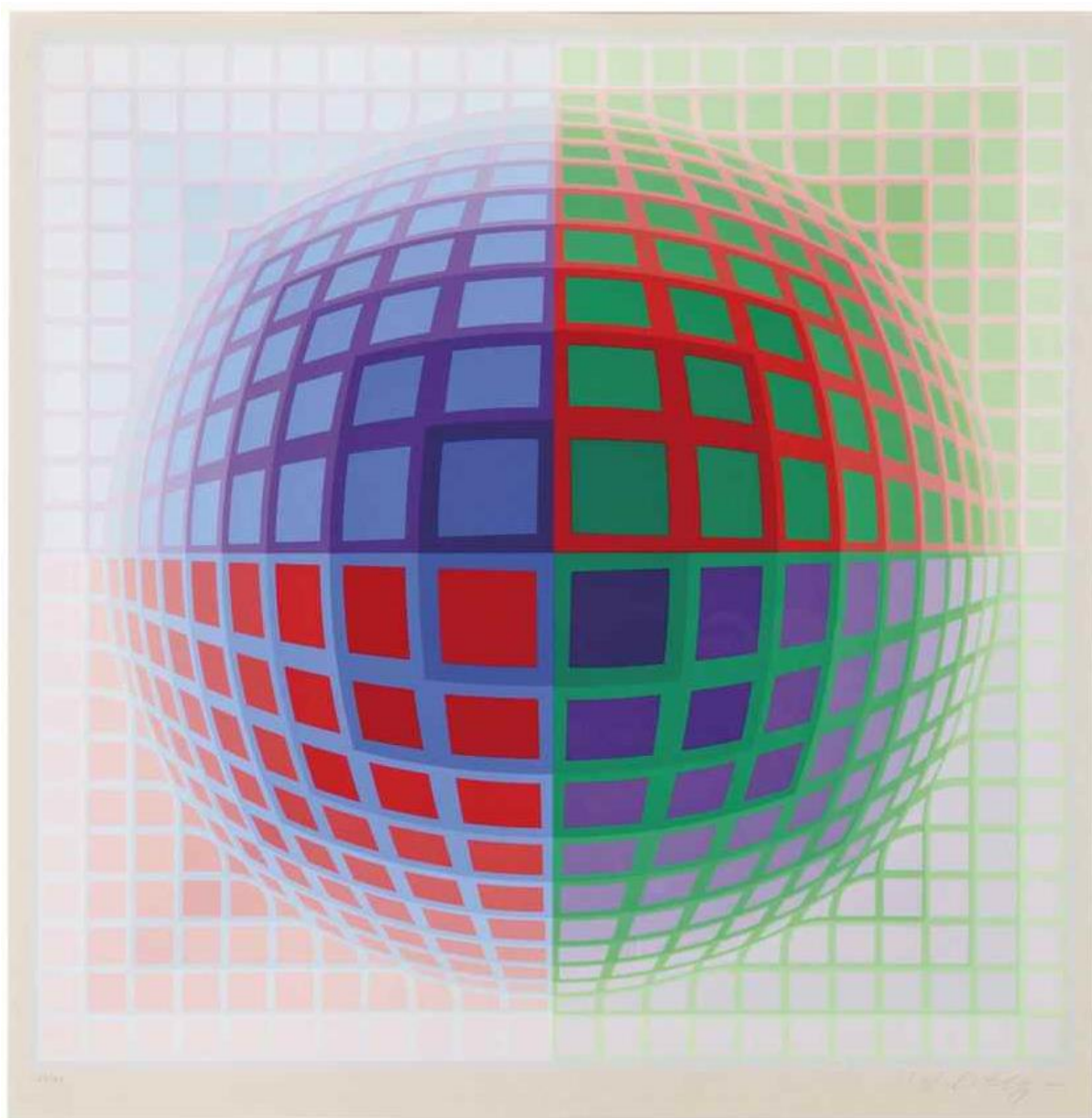
III. 7 : **Wassily Kandinsky, Composition VIII, 1923**, huile sur toile, 140 x 201 cm, The Solomon R. Guggenheim Museum, New York.

Wassily Kandinsky, *Composition VIII* (1923)

« Au centre d'un champ bleu, entouré d'une bordure jaune irrégulière, apparaît au milieu une étoile rouge. (...) Un ovale vert vif parcourt le champ bleu dans tous les sens. Mais il ne peut pas approcher le point rouge: plus il s'approche de lui et plus cela lui est difficile; s'il s'approche beaucoup, il rebondit vite en arrière. (...). À droite, assez bas, près du bord, un grand cercle vert s'élève rapidement à partir d'un point. Le tableau tout entier tourne: il se met sur le côté gauche, qui est en bas; ensuite le haut est déjà devenu le bas. Encore une rotation rapide. Encore une. Encore et encore une. Toujours plus vite. Le tableau tout entier tourne comme une roue, en augmentant sa vitesse. On entend des claquements de fouet. Toujours plus fort, plus vite. Les couleurs et les sons furieusement se déchaînent. Un coup de feu. Tout devient sombre et silencieux. »

(in: W. Kandinsky, Violett, 1926, mouvement VII Apotheose)

L'artiste russe Wassily Kandinsky voulait trouver une langue simple possédant la même force et la même harmonie qu'une composition musicale. Synesthéticien, il avait la faculté de voir des couleurs en écoutant de la musique. Chaque teinte et chaque forme possédaient selon lui une certaine signification. L'influence de la musique sur son art est indéniable et se manifeste nettement dans les titres donnés à ses tableaux, tels qu' *Improvisation*, *Impression* et *Composition*.



III. 8 : **Victor Vasarely, Vega-Pal, 1969**, sérigraphie sur papier, peinture, 57,79 x 57,79 cm

Victor Vasarely, *Vega-Pal* (1969)

Un motif composé de différents carrés crée sur la toile bidimensionnelle l'illusion d'un corps tridimensionnel. La forme circulaire bombée semble littéralement crever la toile. L'artiste français Victor Vasarely faisait partie des cofondateurs du mouvement op art. La précision mathématique et le langage visuel graphique de ses compositions de formes abstraites étaient des caractéristiques typiques de ses œuvres. Pour ses tableaux, l'artiste exploitait délibérément l'effet de différents phénomènes de perception. Si dans les premières œuvres de Vasarely, l'on retrouve surtout le contraste entre les couleurs noir et blanc, par la suite, des effets relevant du contraste clair-sombre sont venus s'y ajouter. La déformation des formes et des lignes géométriques et le choc produit par différents contrastes de couleur font naître dans l'œil de l'observateur l'illusion d'un mouvement dynamique. Les principes régissant les effets de la couleur, de la lumière et de la forme deviennent ainsi perceptibles pour l'observateur à l'aide de son propre processus de vision.



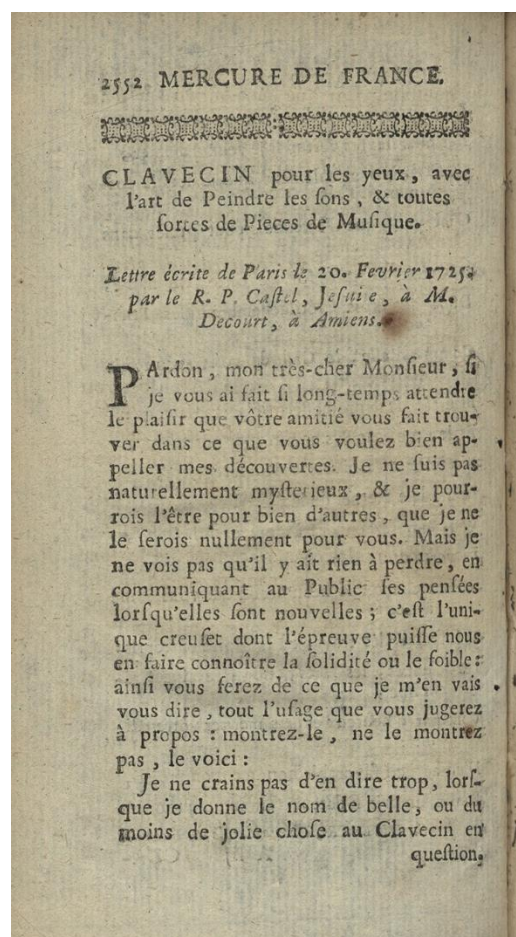
Ill. 9 : **Walter Ruttmann, *Lichtspiel Opus I*, 1921**, film / animation, couleur, son, 13 min

Walter Ruttmann, *Lichtspiel Opus I* (1921)

Ce film montre des animations de figures géométriques abstraites éveillées à la vie par la musique: des triangles comme poussés sur l'écran, des carrés faisant des culbutes, des surfaces évoquant des poissons, des cercles et des cônes qui oscillent. Ruttmann avait peint ces motifs sur le plateau mobile transparent d'une table truquée qu'il avait construite lui-même, puis les avait photographiés image par image et enfin coloriés à la main. Chacun de ces films a sa propre musique originale composée spécialement à cet effet.

Ce *Lichtspiel Opus I* de Ruttmann, dont la première eut lieu en 1921, a fait date dans l'histoire de l'art et est considéré comme la première œuvre abstraite de l'histoire du cinéma, composée non pas d'images représentant la réalité, mais uniquement de couleurs et de formes. Avec son film abstrait *Lichtspiel Opus I*, Walter Ruttmann a réalisé sa vision d'une forme d'art à mi-chemin entre musique et peinture. Il avait la vision de 'pouvoir travailler avec le cinéma comme avec un pinceau et de la peinture'.

Vidéo : <https://vimeo.com/42624760>



Ill. 10 : Une caricature représentant Castel assis à son piano à couleurs / ill. 11: l'ouvrage de Castel «L'Optique des couleurs» avec une description du «clavécin», publié en 1740.

Louis Bertrand Castel, *Le clavecin des couleurs* (1725)

Les premières ébauches du *clavecin des couleurs* furent réalisées en 1725 par le mathématicien Louis Bertrand Castel. Vivant à une époque où apparurent de nombreuses nouvelles inventions telles que la chambre noire ou camera obscura, la lanterne magique et les feux d'artifice, ce scientifique était fasciné par les illusions d'optique et les spectacles visuels de son temps. Avec son instrument, Castel voulait combiner instantanément musique et couleur. Le piano ou clavecin des couleurs, encore appelé clavecin optique, renfermait un mécanisme complexe : chacune de ses touches était reliée à une bande, de sorte que si l'on appuyait sur la touche, une fenêtre s'ouvrait dans une caisse posée sur l'instrument. La lumière d'une bougie placée derrière le verre coloré rendait visible la couleur associée. La clarté de la couleur variait en fonction de la hauteur des sons : plus les sons étaient hauts, plus les couleurs étaient claires.

5.3 Idées pour l'enseignement sur le thème « image et musique »

Thèmes voisins : art concret, op art, contrastes de couleurs, perception des couleurs, symbolique des couleurs, art de la lumière colorée, synesthésie, phénomènes de perception, illusions d'optique, invention de la partition musicale, musique des couleurs

marbrures

> *Matériel:* papier absorbant (p. ex. papier japonais à la forme), colle à papiers peints, aiguille, bassine en plastique avec de l'eau, peinture à marbrer, fouet de cuisine, outils de structuration (peigne, aiguille, cure-dent, etc.). Peindre dans l'eau des créations de couleurs poétiques pour accompagner la musique puis les reporter sur un papier à l'aide de la technique de marbrure.

> *Instruction + vidéo sur la technique de marbrure :* <http://fr.wikihow.com/marbrer-du-papier>

Silhouettes

Comment des personnages bidimensionnels peuvent-ils être mis en mouvement ?

> *Matériel:* carton, matériel de fixation, ciseaux, colle, cutter, tourne-disque

En s'inspirant d'un morceau de musique sélectionné, les élèves créent une silhouette en carton (varier le degré de difficulté selon le groupe d'âge, p. ex. figuratif ou abstrait, avec ou sans découpes).

> *Instruction :* Monter les silhouettes sur un tourne-disque en rotation placé derrière une toile tendue. Avec un éclairage externe, les deux silhouettes en mouvement jettent leurs ombres dans une succession rythmique sur la toile, s'agrandissent et rapetissent tour à tour.



Ill. : Red Hong Yi, *Star Wars Shadow Art*, 2015 (Source: <http://www.designboom.com/art/red-hong-yi-star-wars-shadow-art-12-18-2015>)

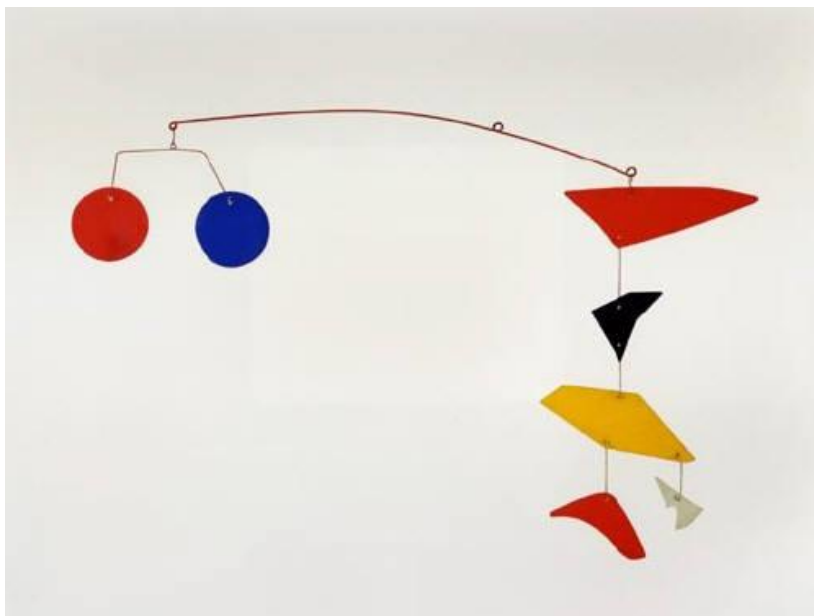
L'expédition « installation sonore »

Qu'est-ce qu'une installation sonore, et dans quels endroits en trouve-t-on en Suisse ?

- Jean Tinguely, Fontaine du carnaval, Bâle
- Max Neuhaus, Suspended Soundline, GiBB Berne
- Sentier des sens et des sons, Guin

Un mobile

> *Matériel*: du papier, év. des crayons de couleur, de la ficelle, du fil, des bâtonnets de bois
Créer un mobile avec des formes géométriques et mathématiques ou bien librement associées...
L'énergie cinétique le met en mouvement.
> *Instructions pour la fabrication d'un mobile cinétique* :
<http://www.basteldichblue.com/Basteln/schlaueit-6460-alexander-calder.deco>
> *Online-Tool « Mobile Maker »* (Une aide pour construire un mobile)
<http://www.nga.gov/education/classroom/interactive/mobile.htm>



Ill. : **Alexander Calder**, Exemple pour un mobile cinétique
(Source: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/ac/f7/bf/acf7bf147f41e76175103289b573f423.jpg>)

Rythme

Comment les sons peuvent-ils être visualisés ?

Écouter un morceau de musique et rechercher pour les différentes séquences ou les différents rythmes des possibilités de représentation visuelle. Approfondissement possible:

- Avec la technique de l'animation en volume (stop-motion), insuffler de la vie aux lignes.
- À l'aide d'effets d'éclairage et de caméra, détourner les photos prises au moyen de matériaux tridimensionnels animés de manière à ce que les photos perdent leur caractère concret et que soit créé un jeu à base de formes géométriques et amorphes. (Exemples de matériaux : cellophane froissée, balles de ping-pong, cierges magiques, coupe-œuf ou bracelets).

Autre inspiration :

> *Instructions pour la fabrication d'un folioscope* :
https://www.kinderfilmwelt.de/tl_files/upload/daumenkino/bastelanleitung.pdf
> App « Rhythm Necklace » (ios), qui transforme la musique en formes numériques:
<http://rhythmnecklace.com/>

6 Perception et médias numériques

Le thème de la perception et la combinaison de l'ouïe et de la vue sont au premier plan de l'exposition EXTENDED COMPOSITIONS. En regardant les œuvres, nous avons l'impression que nous voyons ce que nous entendons et que nous entendons ce que nous voyons. Mais que se passe-t-il si une divergence – un décalage – se produit entre ce que l'on entend et ce que l'on voit ? À notre époque, où montage d'images et manipulation vidéo sont monnaie courante, la question de la réalité et de la manière dont elle est perçue est plus actuelle que jamais. Le chapitre «

Perception et médias numériques » explore une sélection d'œuvres dans lesquelles cette interaction joue un rôle important.

6.1 Glossaire

6.1.1 Art vidéo

L'art vidéo est une forme artistique qui recourt à la projection comme moyen d'expression artistique et qui désigne les œuvres créées grâce à la technique de la vidéo. Il peut être présenté sous différentes formes, par exemple comme installation vidéo ou comme sculpture vidéo. En raison de sa parenté technologique avec la télévision, l'art vidéo est souvent considéré comme se trouvant à l'interface entre l'art et la communication commerciale de masse. L'évolution des médias électroniques et numériques des années 1960 a permis toute une série de nouvelles possibilités artistiques comme les images couleur, une grande précision de montage, les effets de fondu enchaîné et les trucages, le traitement numérique de l'image et la manipulation d'images existantes ainsi que la création d'images artificielles. Avec la complexité croissante de l'interaction entre l'image et le son, de nombreux vidéastes ont posé un regard critique sur le support télévisuel. À l'aide d'interventions artistiques telles que l'imitation, la manipulation et le détournement, ils ont joué avec les habitudes visuelles de l'observateur. Les artistes ont ainsi remis en cause le pouvoir des images prêtes à consommer et leur apparente authenticité. L'art vidéo est né au début des années 1960 et s'est développé pour devenir une composante importante de l'art contemporain. De nos jours, la distinction entre art vidéo, film documentaire, court-métrage et film artistique a pratiquement disparu. Ce domaine s'est vu complété depuis les années 1980 par la forme artistique du clip vidéo musical, qui s'inscrit à la frontière entre utilisation commerciale et artistique de la technique vidéo.

6.1.2 Found Footage

Found Footage (enregistrement trouvé) désigne un genre particulier du film expérimental. Des enregistrements cinématographiques existants (films documentaires, de fiction, etc.) sont combinés par montage et juxtaposition pour former un nouveau film, de manière à faire naître une nouvelle relation conceptuelle. La technique du Found Footage a connu une popularité croissante après la Seconde Guerre mondiale. Avec l'apparition de nouvelles réflexions sur la politique sociale, la technique de la réinterprétation de films existants est devenue l'esthétique dominante des artistes du dadaïsme et du surréalisme. Voici ce que dit le poète Robert Creeley pour tenter de décrire cette époque comme la « quête d'une nouvelle appropriation de l'image » : « L'art était très fortement ébranlé, et il y avait partout ce besoin de réformer la vision du monde sur laquelle il s'était auparavant appuyé. »

6.1.3 Image et son

Avant 1920, l'industrie cinématographique ne disposait pas encore d'une technique développée permettant d'enregistrer et de restituer simultanément l'image et le son. Les premiers films muets étaient donc accompagnés par de la musique live. Pour les effets sonores spéciaux, on recourait à des machines à bruitages (sound effect machines en anglais) ou à des acteurs pour illustrer l'action par du son. Mais c'était parfois le public lui-même qui fournissait la bande-son en entonnant les chansons dont le texte s'affichait à l'écran. L'invention de l'enregistrement photographique du son sur le film à la fin des années 1920 créa les conditions techniques nécessaires à l'enregistrement et à la lecture simultanés de l'image et du son. L'interaction en apparence naturelle entre l'image et le son n'est pourtant pas toujours allée de soi. Or les représentants les plus célèbres de l'avant-garde cinématographique préconisaient justement dans leur « Manifeste sur le devenir du cinéma sonore » en 1928 la non-concordance intentionnelle du son et des images et décrivaient leur concept de film sonore comme « contrepoint orchestral d'images visuelles et acoustiques ».

6.2 Exemples d'œuvres sur le thème « perception et médias numériques »



Ill. 12 : **Bill Viola, *Il Vapore*, 1975** installation vidéo avec pot en fer, natte, caméra, moniteur, eau, feuilles d'eucalyptus, 60 min

Bill Viola, *Il Vapore* (1975)

L'installation se compose d'un pot en fer, d'une natte et d'un écran de télévision. Lorsque les visiteurs pénètrent dans la pièce, ils sont accueillis par une forte odeur de menthol. L'écran de télévision retransmet pratiquement la même situation symétriquement. Cependant, dans la vidéo, une personne masculine accomplit un rituel silencieux, alors que personne n'est présent dans la pièce réelle. Mais le public ignore une chose : les images restituées dans le moniteur TV ne sont que la moitié de la vérité. À l'aide d'une table de mixage vidéo, l'enregistrement effectué en direct par la caméra est recouvert à 50 % par la bande sonore d'une vidéo antérieure que l'artiste Bill Viola a enregistrée au préalable en effectuant son rituel dans cette même pièce. Présent et passé se rencontrent ainsi dans le travail vidéo. Par sa présence, le public devient involontairement une partie du rituel.



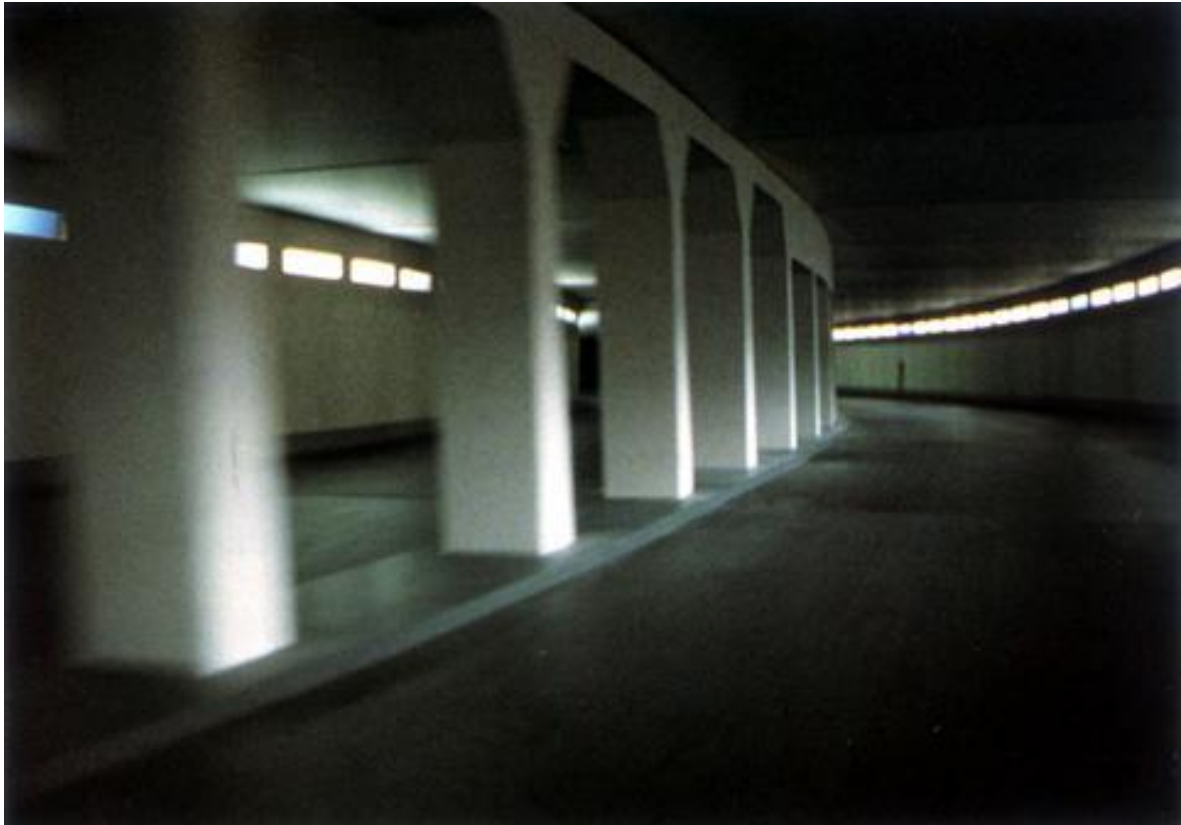
Ill.13 : **Wojciech Brzeczewski, Ten Works: Matchbox, 1977**, vidéo, noir et blanc, 4:50 min

Wojciech Brzeczewski, *Ten Works: Matchbox* (1977)

Le film *Matchbox* se compose de deux brèves séquences qui se répètent en boucle. La première scène montre une main qui frappe une boîte d'allumettes contre un rebord de fenêtre. Le coup se produit exactement au milieu de la scène. La deuxième séquence, plus courte, oriente le regard vers une fenêtre. La durée de la bande audio est un peu plus longue que les deux séquences. L'image et le son commencent de manière asynchrone, mais se décalent de plus en plus à chaque changement de séquence.

Ce film est tiré de l'œuvre *Ten Works* (1973–1977) qui est composée de 10 courts-métrages. Dans ce travail cinématographique, l'artiste polonais Wojciech Brzeczewski explore l'interaction entre la vue et l'ouïe et ainsi les habitudes visuelles de l'être humain.

Vidéo (Film *Matchbox* à partir de 16:01) : <http://artmuseum.pl/en/filmoteka/praca/brzeczewski-wojciech-10-prac>



Ill. 14 : **Thomas Demand, Tunnel, 1999**, vidéo, 16 mm, couleur

Thomas Demand, *Tunnel* (1999)

La vidéo décrit le trajet d'une caméra à travers un tunnel. Les images sont accompagnées d'un bruit de moteur de voiture. L'artiste allemand Thomas Demand a réalisé le film en 1999, soit peu après la mort de Diana, Princesse de Galles. Le tunnel représenté est le lieu où elle périt dans un accident de voiture.

Le caractère sensationnel de ce film est que la traversée du tunnel montrée est en vérité la traversée d'une réplique en carton. Demand a fabriqué ses images dans son atelier sous forme de petites maquettes, pour ensuite les mettre en scène photographiquement ou cinématographiquement. Par la mise en scène a posteriori d'images de médias, Demand remet en question la perception et ses mécanismes.



Ill. 15 : John Baldessari, *Ed Henderson Suggests Sounds for Photographs*, 1928, film, noir et blanc, avec son, 56 min

John Baldessari, *Ed Henderson Suggests Sounds for Photographs* (1975)

Pendant toute la durée du film, on voit 15 photographies filmées durant la même séquence. Chaque image est assortie de trois bandes-sons différentes. L'atmosphère et l'ambiance de chaque photographie changent en fonction de la musique. Ainsi, on voit sur une photo un vieil homme coiffé d'une casquette de yachtman ouvrant un paquet à bord d'un bateau. Si l'on y associe un bruit de moteur, la photo paraît émotionnellement neutre, alors qu'elle déclenche un sentiment de nostalgie si elle est combinée à une mélodie sentimentale.

John Baldessari a réalisé ce travail en collaboration avec son ancien étudiant Ed Henderson. Pour la série, Baldessari a décrit à Henderson une série de photos de caractère stéréotypé trouvées dans la revue *National Geographic*, que celui-ci ne pouvait pas voir. Henderson a ensuite sélectionné parmi un fond de musiques kitsch et d'effets spéciaux l'illustration acoustique correspondante à associer aux images.

En extrayant des photos et de la musique stéréotypées de leur contexte originel et en les recombinaisonnant, Baldessari questionne la relation entre son et image. Ce travail démontre que les significations associatives et les réactions émotionnelles générées par les clichés relevant de la culture de masse sont depuis longtemps devenues une partie de notre subconscient collectif.



III. 16 : **Christian Marclay, *Video Quartet*, 2002**, installation cinématographique, projection DVD 4 canaux , couleur/noir et blanc, avec son, 14 mn

Christian Marclay, *Video Quartet* (2002)

Dans l'œuvre de Marclay intitulée *Video Quartet*, on voit projeté sur quatre écrans installés sur toute la longueur d'une salle d'exposition un collage composé de 700 extraits de films hollywoodiens connus. Parmi ceux-ci, on peut citer *Casablanca* (1942), *Back to the Future* (Retour vers le futur, 1985) ou *Barbarella* (1968). Tous ces extraits montrent des scènes musicales. On voit les images d'un joueur de banjo combinées avec celles d'une femme qui balance les pieds en cadence. Sur l'image suivante apparaît Jack Nicholson en train de jouer du piano dans *Five Easy Pieces*, suivi de Dustin Hoffman jouant du vibraphone dans *Midnight Cowboy*. Ensemble, les scènes forment une interaction fascinante, amusante et pourtant totalement improbable et un 'concert' original fait à partir de musique 'trouvée' (cf. glossaire > Found Footage). Le travail de Christian Marclay montre que les films déjà existants peuvent générer un nouveau dialogue entre les séquences et ainsi une nouvelle narration.

Vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=K5hIdd7gI1c>

6.3 Idées pour l'enseignement sur le thème « perception et médias numériques »

Thèmes apparentés: art vidéo, installations vidéos, Found Footage, invention de l'électroacoustique, manipulation des images, histoire du cinéma, journalisme de médias

Analyser un clip musical

Quelles sont les caractéristiques du clip musical d'aujourd'hui en tant que forme artistique de l'art vidéo? Les années 80 furent l'époque du boom du clip musical. En quoi les clips de cette période se différencient-ils des clips actuels?

Faire analyser aux élèves par groupes plusieurs clips musicaux sélectionnés pour répondre aux questions suivantes, puis débattre :

- Action et protagonistes
- Langage visuel et esthétique (style visuel)
- Quelle est la structure dramaturgique de l'action ?
- Que nous racontent les images et la musique ?
- Où sont les différences et les points communs lorsque l'on compare la musique, les images et le texte (de la chanson) ?
- Où trouve-t-on des liens avec la vidéo ou le cinéma ?

Manipulation d'images

Quelles techniques analogiques existe-t-il pour détourner une image et/ou son message ?

Matériel: collecte de documents iconographiques et d'articles de presse (journaux, magazines, articles), ciseaux, colle, papier

Les élèves modifient des documents iconographiques existants à l'aide de différentes techniques analogiques. Procédures possibles :

- Ajouter / supprimer d'autres documents iconographiques
- Déconstruire des documents iconographiques et les combiner avec d'autres images
- Détacher un élément d'une image pour ne travailler qu'avec lui (p. ex. le détourner à l'aide d'une photocopieuse)
- Peindre dessus avec de la peinture

DIY Found Footage

Qu'arrive-t-il lorsque l'on recombine des films vidéos? Comment fonctionnent les logiciels de traitement d'image ?

L'enseignant-e met plusieurs fichiers vidéos à la disposition des élèves. Ceux-ci les transforment.

Consignes possibles :

- Mettre dans un ordre différent les séquences d'une vidéo.
- Combiner diverses séquences de plusieurs vidéos pour former un nouveau court-métrage et tenter de créer des transitions douces entre les séquences.
- Supprimer la bande-son / en ajouter une nouvelle.

Question pour lancer un débat sur le thème « perception et médias numériques »:

- Quel rôle jouent les médias à l'heure actuelle ?
- À quelle fréquence est-ce que je consomme des informations des médias ?
- Quels sont les médias auxquels j'accorde le plus de crédibilité: la télévision, les journaux ou internet? Pourquoi en est-il ainsi ?
- Quels critères un article doit-il remplir pour que j'estime qu'il est fondé sur un bon travail de recherche ?
- Où vais-je chercher des informations quand un sujet me passionne ?
- Y a-t-il un titre d'article de presse que j'aurais encore en tête ? Lequel ?
- Comment « consommons-nous » les événements survenant dans le monde à l'époque de la numérisation ? Quelles plateformes utilisez-vous ? Et quelles informations en déduisez-vous ?
- Vous vient-il à l'esprit des exemples pour lesquels des manipulations d'images ont fait les grands titres des journaux ?

Introduction au thème « perception et médias numériques »

- Une sélection de documentations sur la manipulation des images et des vidéos à l'époque de la numérisation du XXI^e siècle :

«Das manipulierte Bild» (ZDF, 2017, 43 min)

> <https://www.zdf.de/dokumentation/3sat-dokus/dasmanipuliertebild-102.html>

«Welchen Bildern können wir trauen» (Arte, 2013, 26 min)

> <http://doku5.com/bildmanipulation-bildern-trauen/>

«Benutzt und gesteuert. Künstler im Netz der CIA» (Arte, 2011, 55 min)

Der amerikanische Geheimdienst CIA finanzierte nach dem Zweiten Weltkrieg enorme Summen, um hochrangige europäische Künstler und Schriftsteller zu manipulieren.

> <https://www.youtube.com/watch?v=J2GiNSUn7cg>

- Le test du canular photographique permet de tester soi-même si l'on peut distinguer des manipulations de prises de vue
> <http://www.museumofhoaxes.com/tests/hoaxphototest.html>
- Une plateforme contenant une collection de photomontages artistiques
> <http://www.fotocommunity.de/pc/pc/cat/2128>
- Le vidéaste d'Aarau Tom Karrer est son propre matériau de travail. Il se démultiplie dans l'image animée et aborde ainsi le thème de l'authenticité de la réalité.
Lien vers l'adresse web de l'artiste: <http://www.tomkarrer.ch/>
- Un logiciel récemment mis au point par les Universités d'Erlangen-Nuremberg et de Stanford permet un jeu magique avec des mimiques: celles-ci sont transférées d'un visage sur un autre – en temps réel.
> Site web du logiciel : <http://graphics.stanford.edu/~niessner/thies2015realtime.html>

Une sélection de programmes d'édition vidéo / image gratuits :

- GIMP (meilleure alternative à Photoshop)
- Paint.NET (Convient pour travailler avec des couches et des filtres.)
- Windows-Movie Maker (programme d'édition vidéo)
- Audacity 2.2 (« studio » pour enregistrer, éditer et lire des fichiers audio)
- OpenShot Video Editor (programme gratuit pour Windows. Prise en charge de nombreux formats vidéo et avec un grand choix de filtres).

7 Ressources pédagogiques

7.1 Corps et son

Livres

- Jutta Funk, *Mit Kindern Instrumente bauen, mit vielen Liedern, Spielen und Praxistipps*, 2016, Ausgabe mit CD, ISBN: 978-3-7957-0994-5.
Von der Flaschenrassel bis zum Glöckchenball – dieses Handbuch zeigt, welche Instrumente mit Kindern ab vier Jahren gebaut werden können. Die leicht verständlichen Bauanleitungen werden ergänzt durch viele Möglichkeiten, wie die selbst gebauten Instrumente eingesetzt werden können.
- Meike Haberstock, *Hör doch mal! Welche Töne macht dein Körper?* 2015, ISBN: 978-3-7891-6649-5.
Meike Haberstock nimmt die Kinder mit auf die Reise durch ihren Körper und selbst ausprobieren ist jederzeit erlaubt! Das erste Körperbuch mit innovativen Bildern und Sound für viele naturgetreue Geräusche ermöglicht ein spielerisches Kennenlernen des eigenen Körpers!
- Max Vandervorst, *Instruments de musique en papier et carton*, 2014.
ISBN: 978-2862277899.
- Anna Mutz, *Klang, Kunst, Schule. Anregungen und Material für Unterricht, Workshops, Projektwochen zur Thematisierung von Klangkunst in der Schule*, Books on Demand GmbH, 2012.
- Ralph Fischer, *Walking Artists: Über die Entdeckung des Gehens in den performativen Künsten*. Bielefeld: Transcript, 2011.
- Dagmar Kuhlmann, *Malen nach Musik - Musik nach Bildern. Möglichkeiten des fächerverbindenden Arbeitens in Musik und Kunst*, Donauwörth: Auer, 2006 (3. Auflage)
- Helga de la Motte-Haber (Hrsg.), *Klangkunst. Tönende Objekte und klingende Räume*, Laaber: Laaber-Verlag, 1999.

7.2 Image et music

Livres

- Emilie Beaumont [et. al.], *L'imagerie de la musique*, Paris: Fleurus, 2012.
> *Pour découvrir le monde de la musique à travers les différents sons, les notes de musique, les différents instruments, les compositeurs célèbres, etc.*
- Philippe Morin [et al.], *Arts visuels & musique. cycles 1, 2, 3 & collège*, Poitiers : CRDP de Poitou-Charentes, 2011.
- Elisabeth Schmierer, *Töne, Farben, Formen – Über Musik und die Bildenden Künste*, Laaber: Laaber 1995.

- Christensen, L./ Fink, M. (Hgg.), *Wie Bilder klingen – Tagungsband zum Symposium „Musik nach Bildern“*, Wien/ Berlin/ Münster, 2011.
- Karin v. Maur (Hrsg.), *Vom Klang der Bilder – Die Musik in der Kunst des 20. Jahrhunderts*, München: Prestel, 1994.

Internet

- **Perception des formes et des couleurs**
https://wiki.zum.de/wiki/HOGA_Schulen/Klassen_9,_Schuljahr_2009-2010/Farb-_und_Formwirkung#Allgemeine_Farbwirkung
- **Rythme et la peinture**
<http://diepresse.com/home/kultur/kunst/4889652/Rhythmus-in-der-Malerei>
https://www.nzz.ch/feuilleton/kunst_architektur/der-unverbrauchte-klang-1.17869005
- **Forme, couleurs et music**
<http://terz.cc/magazin.php?z=44&id=169>
<http://www.seniorweb.ch/knowledge-article/malerei-ist-auch-musik>
- **La ligne comme élément de conception visuelle**
<https://www.lernhelfer.de/schuelerlexikon/kunst/artikel/linienformen-und-ihre-wirkung>

7.3 Digitale Medien und Wahrnehmung

Livres

- Christian Doelker, *Ein Bild ist mehr als ein Bild. Visuelle Kompetenz in der Multimedia-Gesellschaft*, Stuttgart: Klett-Cotta, 1997.
- Thomas Wulffen (Hrsg.), *Fiktion der Kunst der Fiktion*, Ruppichteroth: Kunstforum international, 2010.

Internet

- **Cristina Ricupero, Samuel Beckett und Bruce Nauman, Repetition des Alltäglichen gewinnt an Power.**
<http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=150000000034748&lg=GBR>
- **Le son et Vision. La synthèse sonore et de l'image en numérique.**
http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/sound_vision/
- **Barbara John, Das klingende Bild - über das Verhältnis von Kunst und Musik. Ein kunsthistorischer Rückblick.**
http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/das_klingende_bild/
- **Dieter Daniels, Sound & Vision in Avantgarde und Mainstream.**
http://www.medienkunstnetz.de/themen/bild-ton-relationen/sound_vision/
- **Dr. Trond Maag/Andreas Bosshard, Klangraumgestaltung als eine Chance im Lärm. Wie soll eine Stadt klingen?**

http://www.kofu-zup.ch/asp/db/pdf/ZUP72-13_klangraum.pdf

- **Comment pouvons-nous percevoir le monde ? De quel sens nous faisons confiance ?**

<http://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/wahrnehmung-woerter-helfen-augen-beim-sehen-a-916413-druck.html>

- **La relation réciproque entre l'image et le son**

http://www.raffaseder.com/sounddesign/mmd4/MMD4_Audio4.pdf

<http://www.schulkinowochen-hessen.de/fokus-ton-geraeusch-und-musik-im-film/>

<http://www.zeit.de/kultur/film/2013-02/oscar-filmgeraeusche-sound-effects/seite-2>

4.1.1 L'art performatif

Gabriele Klein/Wolfgang Sting (Hg.), *Performance: Positionen zur zeitgenössischen szenischen Kunst*, Bielefeld : transcript Verlag, 2005.

<http://artpositions.blogspot.ch/2011/11/sound-art-i.html>

[https://de.wikipedia.org/wiki/Performance_\(Kunst\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Performance_(Kunst))

4.1.2 Art sonore

Cosima Rainer, *See This Sound. Versprechungen von Bild und Ton*, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln (2009).

4.1.3 L'installation sonore

https://www.hdm-stuttgart.de/~curdt/Klanginstallationen_Sounddesign%20auf%20Events.pdf

http://download.philfak2.unihalle.de/download/medienkomm/mitarbeiter/Foellmer_Mitten_im_Leben.pdf

<https://www.goethe.de/de/kul/mus/gen/neu/str/4090690.html>

<http://www.katharinagsoellpointner.at/downloads/Kybernetik-der-Kunst.pdf>

4.2 Exemples d'œuvres sur le thème « corps et son »

> Luigi Russolo, *Intonarumori* (1914)

<https://de.wikipedia.org/wiki/Intonarumori>

<http://www.rodoni.ch/busoni/pitturafuturista/futurismus.html>

<http://www.medienkunstnetz.de/werke/intonarumori/audio/1/>

> Jens Brands, *Tisch* (1994)

Cosima Rainer/Stella Rollig/Dieter Daniels/Manuela Ammer, *See This Sound. Versprechungen von Bild und Ton*, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln (2009).

> Max Neuhaus, *Suspended Soundline* (1999)

<http://catalog.particip-app.ch/de/artwork/49687>

www.max-neuhaus.info.

Cosima Rainer/Stella Rollig/Dieter Daniels/Manuela Ammer, *See This Sound. Versprechungen von Bild und Ton*, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln (2009).

> Ranjit-Bhatnagar, *Singing Room for shy people* (2013)

<http://clocktower.org/residency/ranjit-bhatnagar-singing-room-for-a-shy-person>

> Phil Dadson, *Bodytok Quintet* (2005)

http://www.deutschlandradiokultur.de/klangkuenstler-der-koerper-als-instrument.2177.de.html?dram:article_id=301025

5.1.1 Art concret

<https://de.wikipedia.org/wiki/Klangkunst>

http://download.philfak2.unihalle.de/download/medienkomm/mitarbeiter/Foellmer_Mitten_im_Leben.pdf

<http://www.mkk-ingolstadt.de/museum/konzept/statement-konkrete-kunst.html> (10.3.2017)

5.1.2 Op-Art

<https://de.wikipedia.org/wiki/Op-Art>

<http://www.art-directory.de/malerei/op-art/index.shtml>

https://www.nzz.ch/feuilleton/kunst_architektur/op-art-im-louisiana-museum-eine-neue-

5.1.3 Perception des couleurs

<http://gestaltung.wilhelm-ostwald-schule.de/wp-content/uploads/2010/04/bedeutung-der-farben.pdf>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Farbe>

<http://www.kunst-malerei.info/farbe.html>

5.1.4 Contrastes de couleur

<http://work.popperschule.at/projekte/wahrnehmung/daten/index.php?id=68>

Bettina Rodeck, Gerhard Meerwein, Frank H. Mahnke, Mensch, Farbe, Raum. Grundlagen der Farbgestaltung in Architektur, Innenarchitektur, Design und Planung. Leinfelden-Echterdingen: Koch, 2002.

5.2 Exemples d'œuvres sur le thème « image et musique »

> Wassily Kandinsky, *Komposition VIII* (1923)

http://www.kunst-zeiten.de/Wassily_Kandinsky-Werk

> Victor Vasarely, *Vega-Pal* (1969)

<http://blog.premium-art-prints.de/op-art-die-optische-kunst-des-victor-vasarely.html>

https://de.wikipedia.org/wiki/Victor_Vasarely

<http://www.srf.ch/kultur/kunst/augenflimmern-vor-den-werken-des-poster-popstars-victor-vasarely>

<http://work.popperschule.at/projekte/wahrnehmung/daten/index.php?id=68>

> Walter Ruttmann, *Lichtspiel Opus I* (1921)

<http://www.medienkunstnetz.de/werke/opus1/>

Cosima Rainer/Stella Rollig/Dieter Daniels/Manuela Ammer, See This Sound. Versprechungen von Bild und Ton, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln (2009).

> Louis Bertrand Castel, *Farbenklavier* (1725)

<http://www.farblicht.ch/farblichtmusik>

<http://www.wikiwand.com/de/Farbenklavier>

6.1.1 Art vidéo

<http://www.hatjecantz.de/videokunst-5058-0.html>

<https://de.wikipedia.org/wiki/Videokunst>

<http://www.videokunst.ch/index.asp?Inhalt=inhalt.asp&Id=1092&Md=4&Stufe=0>

6.1.2 Found Footage

<https://de.wikipedia.org/wiki/Footage>

Experimental Art Cinema Buch

6.2 Exemples d'œuvres sur le thème « perception et médias numériques »

> Bill Viola, *Il Vapore, Installation* (1975)

Bettina Gruber, Maria Vedder, Kunst und Video. Internationale Entwicklung und Künstler, DuMont Buchverlag: Köln, 1983.

> Wojciech Brzuszewski, *Ten Works: Matchbox* (1977)

Bettina Gruber, Maria Vedder, Kunst und Video. Internationale Entwicklung und Künstler, DuMont Buchverlag: Köln, 1983.

> **Thomas Demand, Tunnel (1999)**

Bettina Gruber, Maria Vedder, Kunst und Video. Internationale Entwicklung und Künstler, DuMont Buchverlag: Köln, 1983.

> **John Baldessari, Ed Henderson Suggests Sounds for Photographs (1975)**

Bettina Gruber, Maria Vedder, Kunst und Video. Internationale Entwicklung und Künstler, DuMont Buchverlag: Köln, 1983.

<http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=150000000034272&lg=GBR>

> **Christian Marclay, Video Quartet, 2002**

Paul Young, Paul Duncan (Hg.), Art Cinema, Köln: Taschen, 2009.

9 Index des illustrations

Ill. 1 : Luigi Russolo, *Intonarumori* (1914)

Source de l'image: <http://www.medienkunstnetz.de/werke/intonarumori/>

Ill. 2 + 3 : Max Neuhaus, *Suspended Sound Line* (1999)

Source de l'image: <http://catalog.particip-app.ch/de/artwork/49687>

Ill. 4 + 5 : Ranjit-Bhatnagar, *Singing Room for shy people* (2013)

Source de l'image 5: <http://clocktower.org/event/reception-ranjit-bhatnagar-singing-room#prettyPhoto>

Source de l'image 6: <http://moonmilk.com/category/mailling-list/>

Ill. 6 : Phil Dadson, *Bodytok Quintet* (2005)

Source de l'image: <https://ashburtonartgallery.org.nz/exhibition/bodytok-quintet-phil-dadson/>

Ill. 7 : Wassily Kandinsky, *Composition VIII* (1923)

Source de l'image: <http://www.wassilykandinsky.net/work-50.php>

Ill. 8 : Victor Vasarely, *Vega-Pal* (1969)

Source de l'image: http://www.christies.com/lotfinderimages/D59194/victor_vasarely_vega-pal_d5919497g.jpg

Ill. 9 : Walter Ruttmann, *Lichtspiel Opus I* (1921)

Source de l'image: <https://vimeo.com/42624760> > Filmstill (06:55)

Ill. 10 + 11 : Louis Bertrand Castel, *Farbenklavier* (1725)

Source de l'image 12: <http://www.see-this-sound.at/files/632/original/original.jpg>

Source de l'image 13 (Karikatur): <http://www.wikiwand.com/de/Farbenklavier>

Ill. 12 : Bill Viola, *Il Vapore* (1975)

Source de l'image: http://images.jamescohan.com/www_jamescohan_com/95597387fd723fc4.jpg

Ill. 13 : Wojciech Brzuszewski, *Ten Works: Matchbox* (1977)

Source de l'image: <http://artmuseum.pl/en/filmoteka/praca/brzuszewski-wojciech-10-prac> > Filmstill 16:01

Ill. 14 : Thomas Demand, *Tunnel* (1999)

Source de l'image: <http://www.medienkunstnetz.de/werke/tunnel/>

Ill. 15 : John Baldessari, *Ed Henderson Suggests Sounds for Photographs* (1975)

Source de l'image: Paul Young, Art Cinema, Köln: Taschen, 2009.

Ill. 16 : Christian Marclay, *Video Quartet* (2002)

Source de l'image: <http://christianmoeller.com/Electro-Clips>