

## DOSSIER PÉDAGOGIQUE

- UN PEU D'ANIMATION !
- LIVIA DI GIOVANNA
- IRWIN



Livia Di Giovanna,  
*Offroader*, 2014 (détail)

# CENTRE D'ART PASQUART

## MÉDIATION CULTURELLE

### SOMMAIRE

<b>1</b>	<b>Préface</b>	<b>3</b>
1.1	Le dossier pédagogique.....	3
1.2	Les ateliers des Semaines promotionnelles.....	3
<b>2</b>	<b>Atelier 1 : Que se passe-t-il donc ici ?</b>	<b>4</b>
2.1	Informations en lien avec l'exposition Un peu d'animation !.....	4
2.2	Description et objectifs pédagogiques de l'atelier.....	5
2.3	Thèmes.....	6
2.3.1	Comment les images racontent-elles des histoires ?.....	6
2.3.2	Les bandes dessinées dans l'art plastique.....	7
2.3.3	Le procédé d'impression chez Martin Zieglmüller et M.S. Bastian.....	9
2.4	Exemples d'œuvres.....	11
2.5	Idées pour l'enseignement.....	14
2.6	Ressources pédagogiques.....	16
<b>3</b>	<b>Atelier 2 : Illusions d'ombres et de lumière</b>	<b>18</b>
3.1	Informations en lien avec l'exposition Livia Di Giovanna.....	18
3.2	Description et objectifs pédagogiques de l'atelier.....	20
3.3	Thèmes.....	21
3.3.1	Le phénomène de la lumière dans l'art.....	21
3.3.2	Light Art.....	23
3.3.3	Comment l'art joue avec l'espace.....	23
3.4	Exemples d'œuvres.....	25
3.5	Idées pour l'enseignement.....	29
3.6	Ressources pédagogiques.....	31
<b>4</b>	<b>Atelier 3 : Du connu dans l'inconnu</b>	<b>32</b>
4.1	Informations en lien avec l'exposition IRWIN.....	32
4.2	Description et objectifs pédagogiques de l'atelier.....	33
4.3	Thèmes.....	34
4.3.1	La technique de l'allusion.....	34
4.3.2	Les icônes.....	36
4.3.3	Allégories, symboles et signes.....	37
4.4	Exemples d'œuvres.....	38
4.5	Idées pour l'enseignement.....	42
4.6	Ressources pédagogiques.....	44
<b>5</b>	<b>Sources</b>	<b>47</b>
<b>6</b>	<b>Table des illustrations</b>	<b>49</b>

## **1 Préface**

---

### **1.1 Le dossier pédagogique**

---

Le présent dossier sert à l'enseignant-e de complément aux expositions et aux ateliers. La participation aux ateliers ne nécessite ni préparation, ni travail ultérieur. Cependant, vous trouverez ici si vous le souhaitez des suggestions pour approfondir votre visite du Centre d'art Pasquart avec votre classe.

Les chapitres correspondent aux trois ateliers des Semaines promotionnelles. Chaque chapitre contient des introductions thématiques, des exemples d'œuvres et des idées pour les cours.

Ce dossier a été rédigé par Céline Berner & Virginie Halter en août 2017.

### **1.2 Les ateliers des Semaines promotionnelles**

---

Chaque atelier se veut être une expérience individuelle pour chacun des groupes scolaires !

Les ateliers gratuits des Semaines promotionnelles s'adressent à des classes allant de l'école enfantine au secondaire II et sont conçus spécialement pour les différentes classes d'âge. Ils sont en outre adaptés précisément au groupe scolaire en question.

Les expériences faites au cours des Semaines promotionnelles sont susceptibles d'entraîner ça ou là une modification du déroulement des ateliers. Si vous souhaitez en savoir plus sur le déroulement précis de votre atelier, contactez-nous:

Lauranne Allemand & Sarah Stocker

Médiation culturelle Centre d'art Pasquart

T+ 41 32 322 24 64 / [info@mediation-culturelle-bienne.ch](mailto:info@mediation-culturelle-bienne.ch)

## 2 Atelier 1 : Que se passe-t-il donc ici ?

---

### 2.1 Informations en lien avec l'exposition Un peu d'animation !

---

L'exposition Un peu d'animation ! est l'occasion de se pencher sur une sélection d'œuvres de la collection du Centre d'art qui invitent à explorer la relation entre l'art et le monde de la bande dessinée. Déjà dans les créations des pionniers du Pop Art, il était possible d'observer l'appropriation du langage visuel et des personnages de la BD. L'influence de l'imagerie de la pop-culture se révèle ici dans la manière de composer les œuvres de l'exposition, par exemple en intégrant un Bart Simpson. Les changements de sens et d'esthétiques induits par l'intégration de ces icônes dans des créations artistiques invitent à porter un regard curieux et critique sur les limites et la perméabilité entre ces domaines.

L'artiste biennois M. S. Bastian n'hésite pas à peupler ses compositions de personnages fictifs, dont l'identité n'échappera probablement pas au visiteur. Dans Blau – Stadt Biel (s. d.), Mickey Mouse ou Bart Simpson ont été extraits de leurs dessins animés d'origine pour venir coloniser l'espace de la feuille de papier. Avec ses nombreux emprunts au monde de la BD, par son expérience en tant que dessinateur de bandes dessinées, M. S. Bastian brouille les frontières entre la culture populaire et un monde de l'art parfois trop sérieux. L'artiste vogue entre différents supports et techniques, tels que sérigraphie, toile, livres, bandes dessinées, qui lui permettent de développer et varier à volonté cet univers artistique et d'exprimer son univers dense et coloré. Preuve que ces visages ont envahi l'univers artistique de nombreux créateurs, Markus Raetz s'approprie le même personnage iconique de Mickey Mouse dans *Form im Raum* (1991/92) pour le soumettre aux expériences qu'il mène depuis les années 60 sur notre perception visuelle, dans ce cas au moyen de l'anamorphose. La silhouette de Mickey devient ici un outil au service d'une expérience artistique.

Les lithographies du *Wildwestbuch* (1968/69) de Martin Zieglmüller éclairent une autre facette de l'appropriation du format de la BD par le monde de l'art. L'artiste y raconte, gravure après gravure, une histoire de cowboys dans un langage graphique qui ne manque pas de rappeler celui des bandes dessinées. Qui n'a jamais vu une explosion, une bagarre ou des mouvements représentés de cette façon ? L'appropriation de codes compréhensibles par tous amène une immédiateté dans la perception du contenu de ses gravures, immédiateté que l'on retrouve dans de nombreuses images transmises dans les bandes dessinées. Même s'il n'y est pas directement lié, les couleurs vives, la simplicité des contours et l'expressivité presque enfantine de son visage pourraient aussi faire du personnage de la toile *Allüre* (1984) de Klaudia Schifferle un candidat idéal à l'univers dont il est ici question.

La limpidité du trait, l'image qui percute l'œil et délivre avec clarté son contenu, l'assimilation du langage visuel propre au genre comics, sont autant d'aspects qui lient les créations exposées. La force de ces images tient dans leurs références et leur fonctionnement narratif qui parlent à tout un chacun et qui ont l'avantage de permettre une identification facile avec le sujet des œuvres.

Cette exposition est le fruit d'une collaboration avec le service de médiation culturelle du Centre d'art qui, à partir de certaines œuvres présentées dans cette exposition, a développé l'atelier *Que se passe-t-il donc ici ?* destiné aux écoles.

## 2.2 Description et objectifs pédagogiques de l'atelier

---

Le téléphone sonne, un voleur se cache dans l'obscurité... En seulement quelques traits, Martin Ziegelmüller raconte des histoires captivantes dans ses estampes. Pour sa part, M.S. Bastian crée dans ses tableaux des mondes colorés remplis de nombreuses figures en mouvement. On pourrait presque se croire dans un univers de bande dessinée, seules les bulles manquent. En observant plusieurs œuvres de la Collection du Centre d'art Pasquart, les élèves reconnaissent différents éléments qui permettent la création d'histoires en images. Dans l'atelier, ils imagineront des mondes fantastiques qu'ils peupleront de toutes sortes de personnages.

*(Pour les classes de la 1<sup>re</sup> à la 8<sup>e</sup> année HarmoS)*

### Objectif pédagogiques

- Les élèves découvrent deux artistes qui s'inspirent du langage visuel de la bande dessinée et qui le développent de manière individuelle. En comparant ces deux artistes, les élèves se rendent compte que, malgré la similitude des sources d'inspiration, on peut obtenir des solutions graphiques individuelles. Par ailleurs, les élèves peuvent établir des relations transversales entre l'art et leur univers quotidien.
- En observant les tableaux, les élèves se familiarisent avec les moyens de représenter l'espace et apprennent à aiguïser leur perception des atmosphères des tableaux.
- Le travail pratique est l'occasion de stimuler l'imagination des élèves, car ceux-ci racontent une histoire qui leur est propre à l'aide d'une composition graphique individuelle et développent des personnages caractéristiques.

## 2.3 Thèmes

---

Les trois chapitres qui suivent vous fournissent des informations sur les thèmes centraux de l'exposition *Un peu d'animation !* et sur l'atelier correspondant : Pour commencer, vous aurez une présentation des **techniques narratives** des images qui vous expliquera en quoi ces techniques narratives se distinguent de celles des textes. Vous pourrez alors vous pencher sur le **langage visuel** caractéristique des travaux de Martin Ziegelmüller et de M.S. Bastian. Pour conclure, vous découvrirez l'essentiel des **médias** utilisées par les deux artistes. Ces trois exposés thématiques sont illustrés par des exemples d'œuvres dans le chapitre qui suit.

### 2.3.1 Comment les images racontent-elles des histoires ?

---

Il est évident que les images racontent des histoires : il suffit pour s'en convaincre de songer aux peintures rupestres préhistoriques et à leurs interprétations. Qu'elles aient eu des finalités religieuses, pratiques ou artistiques, elles représentaient ce que les personnes avaient vécu, rêvé ou souhaité. La **peinture historique**, qui est apparue plus tard, en est l'exemple par excellence. Elle servait à faire passer un message moral en montrant des scènes religieuses ou historiques. C'est par exemple pendant la Révolution française qu'Eugène Delacroix a peint le tableau *La Liberté guidant le peuple* (1830) (cf. ill. 1).



Ill. 1 : Eugène Delacroix, *La Liberté guidant le peuple*, peinture à l'huile, 1830

De nos jours encore, la représentation de situations figuratives occupe une place de choix dans les arts plastiques (cf. ill. 7 – 8). Pour raconter une histoire dans l'espace pictural, les artistes se servent d'éléments formels qui facilitent la lecture des tableaux. Dans le monde occidental, la **direction de la lecture** va de gauche à droite. Dans le cas d'une **représentation simultanée**, ce qui est représenté du côté gauche du tableau est de ce fait interprété comme appartenant au passé dès que l'on atteint la moitié droite du tableau.

On pourra prendre comme exemple l'œuvre de Fra Angelico *L'Annonciation faite à Marie* (1433 / 1434) : Sur la gauche, on voit l'Expulsion du Paradis terrestre, au milieu l'ange délivrant son message et à droite Marie en train de recevoir le message (cf. ill. 2). Si le tableau a une structure non simultanée, les images sont disposées selon la direction de la lecture. Les représentations peintes sur les vases grecs en sont un excellent exemple. Cette technique narrative a connu une renaissance dans la bande dessinée.



Ill. 2 : **Fra Angelico, L'Annonciation de Cortone**, tempera sur panneau de bois, 1433 / 1434

La **perspective**, qui s'est tout particulièrement développée au moment de la Renaissance, permet aux artistes d'ouvrir l'espace pictural en le divisant en un premier plan, un plan intermédiaire et un arrière-plan (cf. ill. 7). Le premier plan étant plus proche de l'observateur ou de l'observatrice, les objets ou personnages y sont plus grands que dans le fond du tableau. Les différences de taille font ressortir une dimension non seulement spatiale, mais également temporelle.

### 2.3.2 Les bandes dessinées dans l'art plastique

Les bandes dessinées sont originaires de la culture triviale, tandis que les arts plastiques ont leur source dans la culture savante. Depuis les années 1960, des artistes parviennent à combiner ces deux aspects, qui au premier abord semblent contradictoires. On peut faire remonter les débuts de la bande dessinée à l'année 1895, où dans son tableau, Richard F. Outcault dessina un garçon portant une chemise de nuit qui lui servait en même temps de bulle pour ses monologues. Cette illustration devint célèbre sous le nom de *Yellow Kid* (cf. ill. 3). Dans les années 1960, les artistes se mirent à s'intéresser de plus en plus à la culture populaire. Au sein du mouvement artistique du **pop art**, des artistes ont eu recours à des objets usuels dans leurs œuvres. Andy Warhol (cf. ill. 4) est l'exemple par excellence de cette démarche. Des artistes plus récents comme Jean-Michel Basquiat se sont eux aussi inspirés des univers picturaux de la bande dessinée, qu'ils ont développés dans leurs œuvres (cf. ill. 5).



Ill. 3 : Richard F. Outcault, Yellow Kid « L'enfant en jaune », 1895



Ill. 4 : Andy Warhol, Superman, sérigraphie, 1981



Ill. 5 : **Jean-Michel Basquiat, Fishing**, peinture à l'huile, 1981

### 2.3.3 Le procédé d'impression chez Martin Ziegelmeüller et M.S. Bastian

La gravure est un type d'œuvre où le motif d'une plaque d'impression est reporté sur un support. Les procédés de gravure sont apparus en Europe à la fin du XIV<sup>e</sup> siècle et servaient à la reproduction d'images et de textes. Ils répondaient d'une part aux besoins d'instruction croissants émanant de la société et permettaient d'autre part aux artistes de reproduire leurs œuvres, avec comme conséquence une notoriété accrue et donc des recettes plus importantes. Albrecht Durrer (1471 – 1528) fut en Europe l'un des premiers artistes à se consacrer à la gravure (cf. ill. 6). On peut distinguer plusieurs procédés de gravure en fonction des parties de la plaque d'impression qui reçoivent la couleur et la restituent. Dans le cadre de l'atelier, les élèves seront confrontés à des **lithographies** de Martin Ziegelmeüller et à des **sérigraphies** de M.S. Bastian.



## 2.4 Exemples d'œuvres

---



Ill. 7 : Raphaël, L'École d'Athènes, fresque, 1510 – 1511

## Raphaël, *L'École d'Athènes* (1510 – 1511)

La composition de cette fresque se distingue par ses éléments architecturaux symétriques agencés suivant la **perspective linéaire** qui forme un contraste avec la composition en apparence arbitraire des personnages gesticulants. Toutefois, si l'on y regarde de plus près, les personnages sont eux aussi mis en scène de manière presque symétrique.

Au centre se trouvent Platon et Aristote. À gauche, Platon, le philosophe, montre du doigt le « ciel des idées » tandis qu'à droite, Aristote, naturaliste et lui aussi philosophe, pointe le monde réel. La moitié gauche du tableau représente donc les arts, symbolisés par des personnages en train d'écrire et de peindre, tandis que la moitié droite représente la science, évoquée par des outils tels que le compas et le globe que manipulent les personnages représentés. La fresque donne un aperçu de l'école d'Athènes, une académie fictive où Raphaël réunit les principaux scientifiques et philosophes de l'Antiquité à la Renaissance.

Cette œuvre confronte différentes époques puisque certains personnages sont représentés sous les traits de contemporains de l'artiste. C'est le cas du philosophe Héraclite, qui s'appuie sur un bloc de marbre, qui est un portrait de Michel-Ange. Tout à droite, Raphaël s'est représenté lui-même, portant un bonnet noir sur la tête.

Les deux caractéristiques de la fresque, la composition en perspective et le rapport au présent, sont liées aux évolutions qui ont eu lieu à l'époque de la **Renaissance**. Les relations commerciales ont apporté aux villes prospérité et croissance. L'individu est passé au premier plan et les artistes se sont accordé plus de liberté créative.



Ill. 8 : Roy Lichtenstein, *M-Maybe* « P- Peut-être », peinture, 1965

### Roy Lichtenstein, *M-Maybe* « P- Peut-être » (1965)

Le tableau de Lichtenstein *M-Maybe* représente une jeune femme et une bulle qui restitue son monde mental. Pour ses tableaux, Lichtenstein va chercher dans des bandes dessinées des modèles qu'il reproduit. Toutefois, contrairement aux modèles originaux, ses tableaux sont surdimensionnés et se limitent à certains éléments picturaux et textuels. En réduisant ses tableaux à l'aide de la technique du quadrillage, il simplifie en même temps leur composition. Il imite ainsi la technique grossière du quadrillage utilisée pour la production bon marché de bandes dessinées dans les journaux. Avec leurs couleurs primaires et leur caractère immédiat, ses agrandissements de bandes dessinées sont très impressionnants, notamment en comparaison des petites images des bandes dessinées des journaux.

Lichtenstein s'inscrit dans le mouvement artistique du **pop art** qui depuis les années 1960 intègre dans l'art les images provenant de la culture de la consommation et de la culture de masse. Mais l'art n'est pas seul à s'inspirer de la culture du quotidien : inversement, les images artistiques se retrouvent aussi dans le quotidien. En ce sens, il s'agit donc d'une interaction entre l'art et le quotidien. Ceci laisse penser que les frontières entre l'art et le quotidien ont de plus en plus tendances à se mêler.

## 2.5 Idées pour l'enseignement

---

### Thèmes pour les observations de tableaux

Les cultures différentes écrivent et lisent aussi différemment : comparer des types de textes de différentes cultures. On peut envisager de placer la réflexion dans un contexte historique en utilisant des hiéroglyphes grecs ; comparaison entre des écritures utilisant des pictogrammes et des caractères. Parler ensuite des directions de lecture des cultures.

La temporalité en images : représentation simultanée ou séries d'images. Comment lisons-nous les images ? Noter les différences avec la manière de lire des textes. Élaborer une liste des éléments nécessaires pour que les histoires soient compréhensibles aussi bien dans les représentations simultanées que dans les séries d'images (scènes-clés, cadrage de l'image) (cf. ill. 2).

L'évolution de la perspective : contexte historique de la Renaissance, intérêt croissant pour l'ici-bas. Différences dans l'espace pictural construit : perspective à un point ou à deux points de fuite ; perspective aérienne et perspective chromatique (cf. ill. 7).

Les procédés d'impression dans les arts : dans le contexte historique, aborder le fait que le travail en série s'est traduit par un développement de la culture au sein de la population et par un accroissement des revenus des artistes (cf. ill. 6). Dans ce contexte, on pourra évoquer l'apparition de l'imprimerie en Europe au milieu du XV<sup>e</sup> siècle, grâce à laquelle Johannes Gutenberg contribua de manière notable à l'alphabétisation de la population.

### Suggestions pour un travail pratique

Avec les pensées de la personne : Tu vois plusieurs images comportant toujours le même personnage de bande dessinée. Regarde attentivement la mimique et la gestuelle de ce personnage et tente de lire ses pensées. Imagine un texte adéquat et ajoute-le aux images.

Ce qui suit : Tu vois différentes scènes d'une bande dessinée. Range-les dans un ordre logique en imaginant une histoire. Demande-toi comment l'action se termine et dessine la dernière image de l'histoire.

Une histoire racontée deux fois, de la même manière et pourtant différemment : Imagine une action et ses idées principales. Restitue une première fois cette histoire dans une représentation simultanée et une seconde fois sous forme de série d'images. Utilise pour ce faire des éléments de création : pour la représentation simultanée, mets en scène des objets dans l'espace pictural de manière ciblée afin de créer une direction de lecture. Pour la série d'images, sépare les scènes-clés les unes des autres et utilise pour ce faire des cadrages particuliers.

Rêveries et autres histoires : Réfléchis à la manière dont l'expérience et les souhaits, le souvenir et le rêve se recourent. Construis une composition picturale qui restitue ton univers mental. Utilise à cet effet le motif de la fenêtre pour mettre en relation divers niveaux de l'imagination (cf. ill. 9).



Ill. 9 : **Marc Chagall, Paris par la fenêtre**, huile sur toile, 1913

Une galerie d'ancêtres vivante : Choisis un portrait. Que dit ce tableau sur l'époque, sur la personne ? Que disent les objets sur le style de vie de l'époque ? Attribue-toi un personnage fictif et costume-toi en conséquence. Entoure-toi d'objets qui soulignent la fonction de ton personnage. Pour finir, tiens devant toi un cadre doré et fais-toi photographier par un-e camarade.

## 2.6 Ressources pédagogiques

---

Documents disponibles dans les bibliothèques neuchâteloises et jurassiennes (RBNJ, par ex. médiathèque HEP BEJUNE)

### Histoire

- **L'art de la bande dessinée**  
Ory, Pascal, Groensteen, Thierry, 1957-, Paris : Citadelles & Mazenod, 2012
- **L'art d'Hergé : Hergé et l'art**  
Sterckx, Pierre, Paris : Gallimard, 2015
- **Art et BD**  
Quillien, Christophe, [Paris] : Palette, 2015
- **La bande dessinée : son histoire et ses maîtres**  
Groensteen, Thierry, 1957, Paris : Skira-Flammarion : La Cité internationale de la bande dessinée, et de l'image, 2009
- **La bande dessinée : un 9e art**  
Paris : Arola, 2011
- **Bande dessinée : un autre regard sur le monde**  
Abī Rāshid, Zaynah, Paris : Books, 2010
- **La BD : un art mineur?**  
Ernst, Paul, professeur, Grolley : Ed. de l'Hèbe, 2007

### Métier

- **Un métier : scénariste de BD : enquête**  
In: Virgule. - No 44(septembre 2007), p. 12-15

### Superhéros

- **Super-héros : l'éternel combat [DVD]**  
Kantor, Michael, [S.l.]: Ghost Light Films, 2013
- **Les superhéros passés aux rayons X : leurs pouvoirs expliqués par la science**  
Devallaine, Valérie, Montrouge : Mondadori Magazines France, 2017

### Réalisation/analyse

- **Atelier B.D.**  
Fati, Annabelle, Molly, Langlois, Alex, Toulouse : Milan, 2012
- **La bande dessinée : mode d'emploi**  
Groensteen, Thierry, 1957-, Bruxelles : les Impressions nouvelles, 2008
- **La bande dessinée : du scénario à la publication**  
Durand, Jean-Benoît, Paris : Flammarion, 2014
- **La création et le numérique**  
Le Puy-en-Velay : L'atelier du poisson soluble, 2015
- **Créer une BD pour les nuls**

Gorridge, Gérald, Paris : First, 2010

- **Labo BD : 52 exercices pour créer sa première BD**  
Chapman, Robyn, Paris : Eyrolles, 2014
- **La narration aujourd'hui**  
Le Puy-en-Velay : L'atelier du poisson soluble  
2013
- **La perspective expliquée en BD : pour illustrateurs de tous horizons**  
Chelsea, David, Paris: Eyrolles, 2015
- **S'initier à la BD : en primaire**  
Genini, Bruno, Quella-Guyot, Didier, 1955, [Poitiers] : [SCEREN]-CRDP Poitou,  
Charentes [Blois] : Association bd BOUM, impr. 2009
- **Texte et images dans l'album et la bande dessinée pour enfants**  
Gondrand, Hélène, Grenoble : CRDP de l'Académie de Grenoble, 2007

### **Langage**

- **La BD muette en maternelle : place à la parole !**  
Grandjanc, Stéphanie, Reims : Scérén-CRDP, 2014

### **Revue en bandes dessinées**

- **La revue dessinée : enquêtes, reportages et documentaires en bande dessinée**
- Lyon : La Revue Dessinée

### 3 Atelier 2 : Illusions d'ombres et de lumière

---

#### 3.1 Informations en lien avec l'exposition Livia Di Giovanna

---

Les installations vidéo, les photographies et les objets créés par Livia Di Giovanna (\*1984, CH) éliminent astucieusement les limites entre réalité, projection et réflexion. Ses recherches sur l'espace, le temps, l'architecture, le mouvement et la lumière sont guidées par des décisions qui impliquent des questions de dimension, de volume, de revêtement ou encore de production et canalisation de la lumière. Dans ses premières créations, elle se concentrait sur les propriétés physiques et techniques des matériaux plutôt que sur des narrations et des représentations du monde extérieur. En combinant un sujet tiré de son environnement avec sa subtile déconstruction, les deux installations vidéos inédites, produites spécialement pour cette exposition, portent plus loin l'intérêt de l'artiste pour la relation entre le réel et l'imaginaire. En démontrant le surréel et l'étrange qui se cachent dans des facettes de la réalité en apparence ordinaires, ces deux œuvres développent ce qui est devenu dernièrement l'aspect central de la pratique artistique de Livia Di Giovanna: l'étude du médium vidéo lui-même. L'exposition de Livia Di Giovanna est organisée à l'occasion de la remise du Prix culturel Manor 2016 pour le Canton de Berne et constitue à ce jour la présentation la plus complète de son travail.

Les deux nouvelles installations vidéos *Ufer* (2017) et *À l'intérieur* (2017), que l'artiste a réalisées entre autres pour l'exposition au Centre d'art Pasquart ne font que développer son engagement pour les états du médium. Les deux œuvres associent l'image animée à une visualisation du temps qui passe et à la relation entre lumière et mouvement. Elles sont ainsi moins abstraites que les œuvres précédentes, chacune d'elles étant basée sur l'enregistrement d'une situation réelle. La vidéo *Ufer* consiste en une rangée de seize moniteurs accrochés côte à côte sur une longueur de douze mètres. Elle donne à voir une rivière qui s'écoule et une fine bande de la rive opposée, enregistrées section par section, accompagnées par seize enregistrements d'eau qui ruisselle. Bien que les fragments soient reliés aussi précisément que possible pour donner l'impression initiale d'un seul enregistrement, cette sensation est bien vite interrompue lorsque l'on se rend compte que les prises individuelles ont été réalisées à différents moments et se trouvent donc désynchronisées. Toutefois, étant donné que le sujet de l'œuvre est universellement reconnaissable, le spectateur relie mentalement les différentes sections entre elles afin de percevoir l'image comme une unité. C'est cette ambivalence dans le processus de la perception, de même que le mouvement simultané de l'image filmique et du cheminement du spectateur tout au long de l'œuvre, qui intéressent Livia Di Giovanna.

L'artiste établit un dialogue entre les objets et leur environnement. Ses installations de projections filmiques et d'objets géométriques tridimensionnels placés selon un angle précis abolissent habilement les frontières entre réalité et représentation filmique. En revanche, les œuvres sculpturales incluant verre et miroirs juxtaposent et fusionnent des reflets à la fois d'elles-mêmes et de leur environnement. Par exemple, *Offroader* (2014) une roue en bois placée immobile sur le sol, évoque un appareil hors service provenant d'un observatoire ou encore une fixation centrale pour bobine de film, le reflet de l'environnement dans l'œuvre suggérant qu'une nouvelle fonction future reste possible. De la même façon, l'œuvre inédite *Prototyp* (2017) donne à voir une table transformée et fait référence aux conditions du film et de la photographie en évoquant une camera obscura.

Ce sont les propriétés inhérentes de ses matériaux, ainsi que leur capacité, seul ou en association, à créer l'espace, que Di Giovanna s'attache à explorer. Une récente vidéo, *Lot* (2017) qui montre un fil à plomb tournoyant autour de son axe, transforme le mouvement circulaire déterminé par la forme et le poids d'un simple objet en une expérience sculpturale. Par une sorte de processus contraire, *Silberball* (2017) a été réalisé avec la caméra tournant lentement autour d'une balle

posée au sol, la scrutant de tous côtés. Dans *Ohne Titel* (2013) le tempo variable d'une balle en caoutchouc génère un dessin au trait mobile plutôt qu'une sculpture.

La lumière est au cœur des investigations de Livia Di Giovanna sur la manière dont les matériaux interagissent entre eux, réagissent au mouvement ou sont captés par la caméra. Non seulement les sources de lumière et les reflets lumineux sur diverses surfaces sont une caractéristique constante de ses vidéos, mais la lumière elle-même, en tant qu'entité autonome constitue bien souvent le thème central, tel le sac en plastique informe rempli d'air que l'on aperçoit dans la vidéo *Ohne Titel* (2012). Les expériences de Livia Di Giovanna avec des rétroprojecteurs réduisent davantage les composantes dont elle a besoin pour créer de l'art. *Ohne Titel* (2011) consiste en un rétroprojecteur utilisé pour projeter une bouteille en verre sur une paroi. Alors que ce processus est logique dans le cas d'un scénario ou de dessins, les dimensions, les proportions, et même les couleurs de l'original sont étrangement distordues car ici un objet tridimensionnel se voit transformé en une image plane. L'immatérialité de la projection dans ce travail se voit transformée non sans humour en matériau dans *Ohne Titel* (2009) où un grand rectangle de peinture blanche appliqué au mur simule une surface de projection vide. Les étroites bandes de couleur qui bordent le blanc renforcent l'impression de vacuité de l'espace en tant que lumière imparfaitement projetée.

Dans l'autre nouvelle œuvre que Livia Di Giovanna a réalisée pour l'exposition, *À l'intérieur*, les modes d'enregistrement et de communication de la réalité sont beaucoup moins tangibles, dans la mesure où ils remettent fondamentalement en question notre perception. Dans l'obscurité totale, à l'aide de la seule lumière d'une lampe de poche pour rendre visible de manière passagère des objets ou des détails isolés dans l'espace, l'artiste a filmé l'intérieur de son atelier. Dans la salle d'exposition plongée pareillement dans le noir, les deux projections sont projetées côte à côte sur une surface d'une dimension totale de 11 x 3,1 mètres. Malgré la relation grandeur nature entre la salle projetée, la salle réelle et le spectateur, ces objets, pourtant les plus basiques qui soient, prennent un caractère insolite, non habituel. L'espace ne pouvant jamais être perçu comme un tout, c'est seulement dans l'imagination du spectateur qu'il peut devenir une entité.

### 3.2 Description et objectifs pédagogiques de l'atelier

---

Que se passe-t-il quand une ombre devient soudainement un espace ? Dans ses œuvres, Livia Di Giovanna associe des thèmes comme la perception de l'espace, le temps, la lumière ou l'architecture. Recourant à la photographie, la vidéo et l'installation, elle fait fusionner les œuvres avec l'espace. Dans l'exposition, les élèves explorent ces superpositions de perspective et découvrent ce qui se passe quand observation et imagination se rencontrent. Dans l'atelier, un morceau de papier devient tout à coup un objet en trois dimensions qui se transforme à nouveau à l'aide de jeux d'ombre et de lumière.

*(Pour les classes de la 5<sup>e</sup> année HarmoS au secondaire II)*

#### Objectifs pédagogiques

- En dialoguant avec diverses œuvres, les élèves élargissent leur compréhension des modes de création et de la manière dont ceux-ci peuvent être utilisés seuls ou combinés entre eux dans des œuvres d'art.
- Les élèves découvrent la lumière et l'ombre comme éléments essentiels de la création, notamment pour rendre les ambiances.
- En regardant attentivement des œuvres, les élèves les explorent pour découvrir ce qui tient de l'observation et ce qui tient de l'imagination. De cette manière, ils dissocient les chevauchements de perspectives.
- Les élèves mettent au point des solutions picturales pour créer des illusions spatiales en utilisant l'ombre et la lumière.
- La combinaison des travaux plastiques et du transfert dans un espace bidimensionnel permet aux élèves d'aiguiser leur perception de l'espace.

### 3.3 Thèmes

---

Les trois chapitres qui suivent vous fournissent des informations sur les thèmes centraux de l'exposition *Livia Di Giovanna* et sur l'atelier correspondant. Vous pourrez commencer par vous pencher sur l'un des **mouvements artistiques** qui caractérisent les travaux de Livia Di Giovanna. Et puis, vous aurez une vue d'ensemble de la manière dont les artistes jouent avec les espaces, car ceci représente aussi l'une des **stratégies de travail** centrales de Livia Di Giovanna. Ces trois exposés thématiques sont illustrés par des exemples d'œuvres dans le chapitre qui suit.

#### 3.3.1 Le phénomène de la lumière dans l'art

---

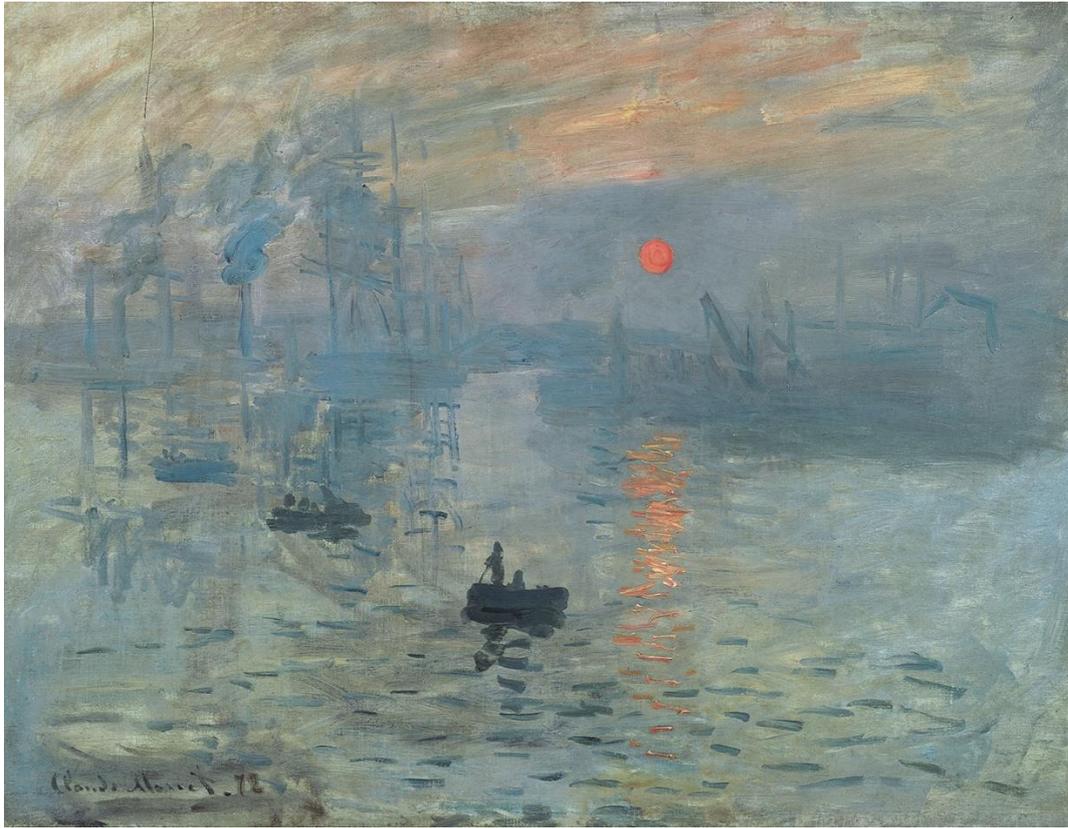
Le mot « lumière » évoque en nous de nombreuses associations. Condition nécessaire à toute vie, la lumière est la métaphore de celle-ci. Dans le contexte des courants philosophiques, les Lumières (d'env. 1650 à 1800) sont synonymes de raison et de découvertes. Les couples antinomiques lumière/obscurité, jour/nuit, connaissance/ignorance sont des figures de pensée récurrentes dans la religion et la mythologie. Ils renvoient aux expériences de la vie quotidienne, qui nous montrent que la lumière, qu'il s'agisse de la lumière du soleil, d'un feu ou de lumière produite artificiellement, permet aux gens de vivre en sécurité avec l'impression de maîtriser leur vie. En raison de sa forte dimension symbolique, le phénomène de la lumière exerce depuis longtemps une influence aux endroits les plus divers :

Dans le domaine de l'**architecture**, par exemple, on attribuait déjà à la lumière un rôle central dans l'art préhistorique. Ceci se manifeste de manière évidente dans la structure construite de *Stonehenge* (néolithique), en Angleterre. L'orientation des pierres y est déterminée par certaines positions du soleil afin de calculer le changement de saison ou le cycle des éclipses de lune. Dans les églises gothiques, les vitraux capturent autant de lumière que possible pour créer une impression céleste.

Dans l'histoire de la **peinture**, le rôle attribué par les artistes à la lumière n'a cessé d'évoluer. Ainsi, des artistes baroques tels que le Caravage ont utilisé des faisceaux de lumière et des ombres pour créer des atmosphères théâtrales dans leurs tableaux. L'impressionnisme vit de la manière dont la lumière se présente, et dans les *White Paintings* (1951) de Robert Rauschenberg, l'ombre de l'observateur ou de l'observatrice fait partie du tableau (cf. ill. 10 à 12).



Ill. 10 : Michelangelo Merisi da Caravaggio, *La Vocation de Saint Matthieu*, huile sur toile, 1599 / 1600



Ill. 11: **Claude Monet, Impression, soleil levant**, huile sur toile, 1872



Ill. 12: **Robert Rauschenberg, White Paintings**, huile sur toile, 1951

### 3.3.2 Light Art

---

Le terme de **light art** (art lumineux) désigne un mouvement artistique apparu au XX<sup>e</sup> siècle. Les artistes appartenant à ce courant ont fait des expériences avec la lumière artificielle et ont utilisé celle-ci comme **élément de création explicite**. Explicite signifie que l'on attribue à la source lumineuse une finalité en soi et qu'elle ne sert pas uniquement à éclairer un autre artefact. Les light artists s'inscrivent souvent dans les genres artistiques plus vastes que sont la sculpture ou l'installation. Au sein du light art, on constate toutefois que les artistes dédient plus ou moins leur œuvre à la lumière, certains travaillant uniquement avec de la lumière et d'autres recourant aussi à d'autres éléments de création tels que les ombres comme Christian Boltanski (cf. ill.15) ou les couleurs comme Keith Sonnier (cf. ill. 16).

### 3.3.3 Comment l'art joue avec l'espace

---

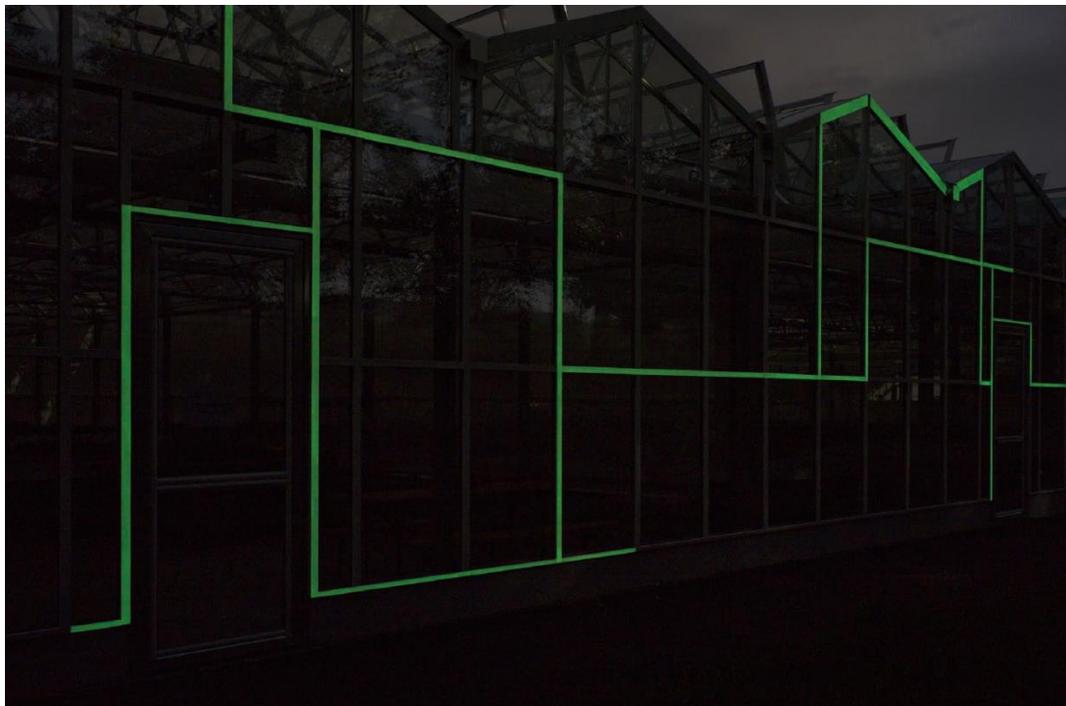
Ce chapitre se propose d'aborder les stratégies artistiques au moyen desquelles les artistes jouent avec l'idée que l'on se fait de l'espace. Il convient d'insister sur la notion de jeu, car il ne s'agit justement pas de l'espace construit dans les tableaux, comme c'est le cas pour la perspective centrale (cf. ill. 7).

Une autre possibilité de thématiser l'espace dans une surface à deux dimensions est la simultanéité de deux perspectives, comme par exemple pratiquée par Georges Braque dans ses œuvres **cubistes**. L'artiste y décompose les objets et les montre selon différents points de vue, ce qui donne au tableau un effet dynamique (cf. ill. 13).



Ill. 13: **Georges Braque, Bouteille et poissons**, huile sur toile, 1910 - 1912

Une autre approche consiste pour l'artiste à travailler dans l'espace, mais en se servant de techniques de dessin. On a alors des œuvres dans lesquelles la séparation entre la bidimensionnalité et la tridimensionnalité s'estompe, comme par exemple dans les travaux de James Turrell et de Livia Di Giovanna (cf. ill. 14, 17 à 18). Ces deux artistes reprennent dans leurs œuvres des lignes architecturales. La méthode de travail pourrait être décrite comme un dessin dans l'espace.



Ill. 14 : **Livia Di Giovanna, Serres Elfenau à Berne**, art in situ, 2014

Chez Christian Boltanski, le dessin dans l'espace reprend son propre agencement de l'œuvre. L'ombre projetée est l'apparence bidimensionnelle de son théâtre tridimensionnel. Son œuvre évolue entre bidimensionnalité et tridimensionnalité (cf. ill. 15).

Toutes les stratégies détaillées ici se distinguent de la représentation spatiale construite, car elles remettent en question les habitudes visuelles.

### 3.4 Exemples d'œuvres

---



Ill. 15: **Christian Boltanski, Les ombres**, installation, 1984

### **Christian Boltanski, *Les ombres* (1984)**

Christian Boltanski a créé son premier théâtre d'ombres en 1984. Il a fixé des personnages en carton, liège, fil de fer, cuivre et plumes sur un châssis métallique et les a placés sous les faisceaux de projecteurs. Sous l'effet du vent d'un ventilateur, les formes se sont mises à bouger et ont projeté sur les murs des ombres grandes ou petites selon leur distance par rapport à la source lumineuse. La danse des ombres, au premier abord joyeuse et amusante, révèle à y regarder de plus près un caractère sombre. Parmi les formes, on découvre des squelettes et des têtes de mort. Le fantôme tremblant semble vivant et rappelle la danse macabre, motif populaire depuis le Moyen-Âge.

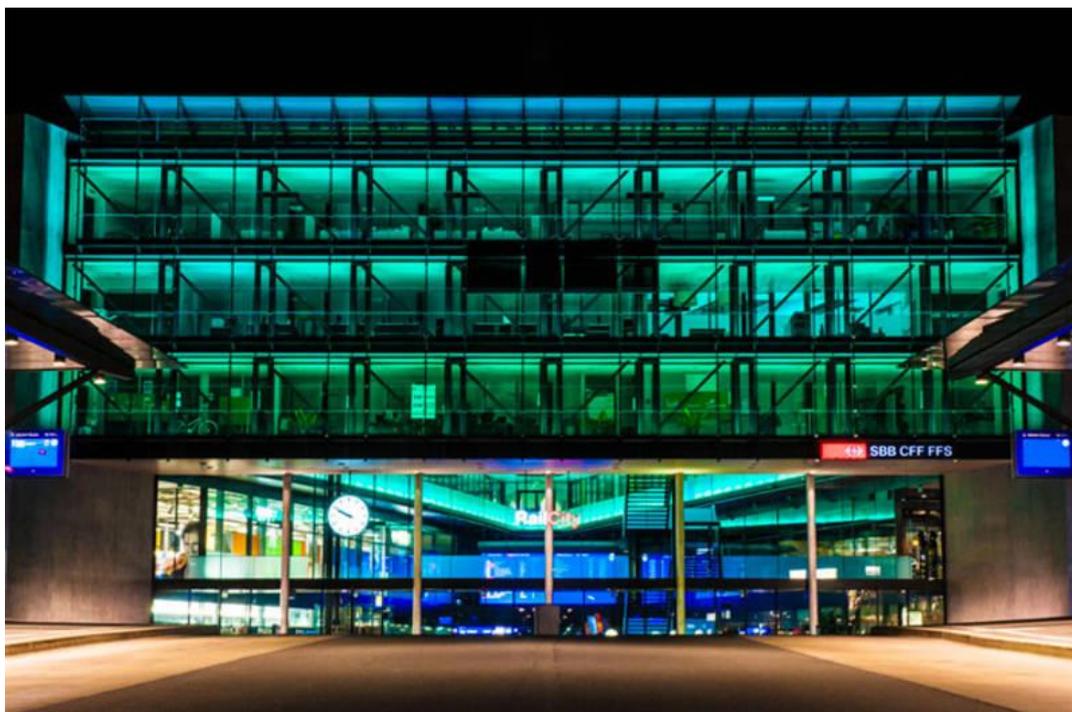
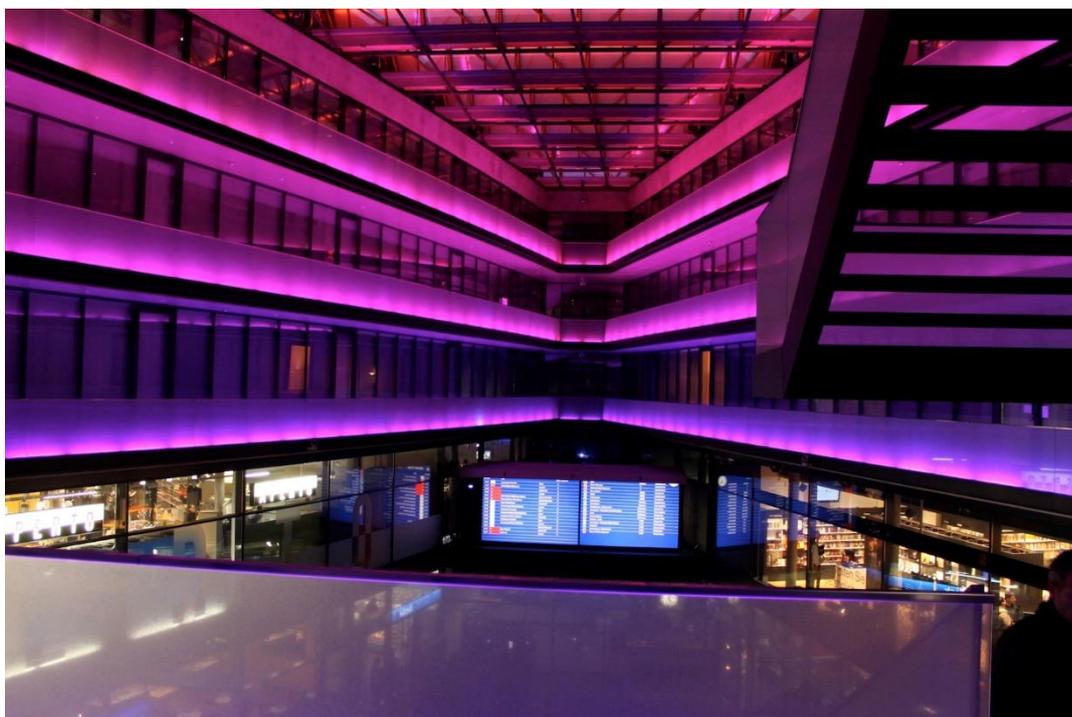
Pour la réflexion sur le passé, l'oubli ou la disparition des gens, Boltanski s'est servi d'un moyen de représentation, l'ombre, qui n'est visible que tant que la lumière lui préserve son existence. Boltanski ajoute une note ludique au sérieux du sujet, car ce ne sont pas les spectres monumentaux de la mort qui sont la réalité, mais de frêles personnages. En laissant visible la technique, l'artiste révèle être l'initiateur et le metteur en scène de ces leurre. Boltanski montre que l'art des ombres n'est qu'un jeu, mais jamais la vérité ni la réalité.



Ill. 16 : Keith Sonnier, *Shelf-Work – Spaced Arc Shelf*, néons / verre / aluminium, 1975 / 2008

### Keith Sonnier, *Shelf-Work – Spaced Arc Shelf* (1975 / 2008)

Keith Sonnier est un artiste américain que l'on peut compter parmi les **lights artists**. En effet, il travaille depuis les années 1960 avec des tubes fluorescents de longueurs, de couleurs et de diamètres différents, qu'il assemble pour en faire son œuvre. Pour produire des réfractions de couleurs supplémentaires, il combine les tubes fluorescents avec des surfaces de verre et de miroirs, créant ainsi des dégradés de couleur ou de clarté. Sonnier révèle intentionnellement les fonctions techniques telles que les câbles de connexion. De cette manière, il les utilise d'une part comme élément de création et de l'autre, il fait une démonstration des mesures techniques réalisées sur place.



Ill. 17, 18: **James Turrell, Light Transport**, art in situ, depuis 2013

### **James Turrell, *Light Transport* (depuis 2013)**

Depuis fin 2013, à partir du crépuscule, la gare de Zoug est illuminée par l'installation lumineuse de l'artiste James Turrell. Cette œuvre d'art placée dans l'**espace public** travaille sciemment avec l'architecture existante et en renforce l'effet de profondeur dans l'obscurité. Les dégradés de couleur s'étendent non seulement sur la façade de verre, mais aussi le long de la façade intérieure effilée du hall. Cet effet de perspective produit par les dégradés de couleurs continus est combiné selon un rythme changeant. L'installation lumineuse se fait ainsi l'écho des pulsations d'une gare. On peut parler d'une chorégraphie globale de la lumière et de la couleur.

### 3.5 Idées pour l'enseignement

---

#### Thèmes pour l'observation d'œuvres d'art

Illusions spatiales en 2D et 3D: Clarification de la notion d'anamorphose à l'aide de l'œuvre *Les Ambassadeurs* (1533) de Hans Holbein (cf. ill. 19). Prolongement thématique possible dans l'espace tridimensionnel avec anamorphoses des signaux de circulation sur le sol.



Ill. 19 : Hans Holbein, *Les Ambassadeurs*, huile sur toile, 1533

Qu'est-ce qui est au juste réel ? Discussion sur la question de savoir si ce que nous voyons est la réalité ou une illusion, référence à l'allégorie de la caverne de Platon. Les œuvres pertinentes dans ce contexte sont, outre le théâtre d'ombres (cf. ill. 15), *La trahison des images* de René Magritte (1928 – 1929) (cf. ill. 20).



Ill. 20 : René Magritte, *La trahison des images*, huile sur toile, 1928 - 1929

Les fonctions de la lumière dans la peinture et dans l'architecture: Quelle est la fonction de la lumière dans l'œuvre d'art / dans l'architecture ? On fera par exemple la comparaison entre l'éclairage conventionnel et l'éclairage artistique de la gare de Zoug et on comprendra la lumière comme un élément de création explicite. Introduire de cette manière la notion de *light art* (cf. ill. 10 à 12, 14, 16 à 18).

Couleur et lumière: Comment les couleurs se forment-elles ? Expliquer la distinction entre synthèse additive et synthèse soustractive des couleurs en présentant la synthèse additive sur le rétroprojecteur et en faisant expérimenter aux élèves eux-mêmes la synthèse soustractive par la peinture.

### Suggestions pour un travail pratique

Des ombres très parlantes: Réalise à partir d'objets quotidiens une sculpture dont l'ombre prend la forme d'un autre objet. De vieux emballages deviennent ainsi des silhouettes de villes ou des animaux. Inspire-toi de *Dirty white trash* (1998) de Tim Noble et Sue Webster pour réfléchir au contenu de ton travail (cf. il. 21).



Ill. 21 : **Tim Noble et Sue Webster, Dirty white trash**, installation, 1998

La lumière comme source d'énergie: Examine différentes sources de lumière naturelles et artificielles en prenant des photos. Veille à ce que l'on puisse percevoir la source de lumière comme source d'énergie, c'est-à-dire que les rayons de lumière soient visibles.

Un dessin presque invisible: Dessine avec une couleur visible uniquement sous la lumière ultraviolette. Essaie de conserver une orientation sur la feuille de papier. Regarde ensuite le dessin à la lumière bleue (UV) : laisse-toi surprendre par le recoupement des lignes.

Dessiner avec la lumière: Prends une lampe de poche et fais un dessin avec celle-ci dans l'air. La pièce doit être parfaitement obscurcie. Un-e camarade conserve une trace de ce dessin en le prenant en photo avec une longue exposition.

Reflet dans la fenêtre: Observe sur une fenêtre comment, par le jeu des reflets, la vue que tu as de la fenêtre se fond avec ton propre reflet ou celui d'objets. Tente de restituer cette superposition dans un dessin.

Collage dans l'espace: Prends un miroir et cherche les recoupements d'espaces entre le reflet et la situation réelle. Fais une photo de la situation la plus réussie.

### 3.6 Ressources pédagogiques

---

Documents disponibles dans les bibliothèques neuchâteloises et jurassiennes (RBNJ, par ex. médiathèque HEP BEJUNE)

#### La lumière

- **La lumière dans tous ses états**  
Da Rocha, Daniel, Paris : Pour la science, 2006
- **Lumières et illusions 1 DVD-R (26 min.)**  
Grimont, Benoît, [Paris] : France Télévisions [prod.], 2012
- **Traité de la lumière**  
Zuppiroli, Libero, Bussac, Marie-Noëlle, Grimm, Christiane, Lausanne : Presses Polytechniques et Universitaires Romandes, 2009
- **Traité des couleurs**  
Zuppiroli, Libero, Bussac, Marie-Noëlle, Grimm, Christiane, Lausanne : Presses, polytechniques et universitaires romandes, 2001
- **Voyage au coeur de la lumière**  
Trinh, Xuan Thuan, 1948-, [Paris] : Gallimard, 2008

#### Activités autour de la lumière

- **Léonard : comment percer les secrets de la lumière**  
Planté-Bordeneuve, Axel, Turk, 1947-, Groot, Bob de, 1941-, Toulouse : Milan, 2013
- **Ombres et lumière** [Mallette pédagogique]  
[S.l.] : Celda, 2006
- **Son et lumière**  
Rodríguez, Alicia, Malthet, Olivier, Paris : Gründ, 2004
- **La vue et les couleurs**  
Millet, Claude, Millet, Denise, Paris : Albin Michel Jeunesse, 2004

#### La lumière dans l'art

- **D'art et de lumière 1 DVD-vidéo (26 min.)**  
Lauth, Vincent, Paris : CFRT - France Télévisions, 2012
- **L'impressionnisme**  
Chabot, Jean-Philippe, 1966-, Sorbier, Frédéric, Editions Gallimard (Paris), [Paris] : Gallimard Jeunesse, 2013
- **Lumière : la lumière dans l'art contemporain**  
Delavaux, Céline, [Paris] : Palette...  
2015
- **Monet : orfèvre de la lumière**  
Denizeau, Gérard, [Paris] : Larousse, 2012

## 4 Atelier 3 : Du connu dans l'inconnu

---

### 4.1 Informations en lien avec l'exposition IRWIN

---

Derrière le nom IRWIN se cache un collectif de cinq artistes slovènes, qui, depuis 1983, ont réalisé de nombreuses collaborations innovantes, autant au sein qu'à l'extérieur du groupe. *How to Read a Map* est le quatrième et dernier volet d'un projet transnational dans lequel divers aspects de leur travail sont mis en valeur, notamment une grande variété de médiums incluant la photographie, la vidéo, l'installation, les interventions dans l'espace public, la peinture et les publications. Dès le commencement, IRWIN s'intéresse aux formes de représentation de l'art et de l'idéologie ainsi qu'à leurs relations et interactions. Sa manière de travailler exige que chaque membre du groupe conserve son propre mode d'expression artistique, tout en demeurant ouvert à la coopération avec d'autres artistes comme Marina Abramović, Andres Serrano, Joseph Beuys ou encore le collectif interdisciplinaire *Neue Slowenische Kunst*, abrégé NSK, formé en 1984. Collaboration et échange sont les piliers de ces deux collectifs, qui se sont positionnés, à l'époque, sur la scène politique et culturelle de l'ex-république fédérale socialiste de Yougoslavie. Leurs œuvres reposent sur l'analyse implacable et l'appropriation ciblée d'icônes ainsi que de symboles politiques ou religieux. Ils mettent en cause leurs volontés d'absolutisme de manière provocatrice et ironique et démantèlent leurs stratégies de propagande en examinant notamment les sens cachés et l'efficacité des images et signes tout comme le système social qui leur est lié.

Après l'effondrement du bloc de l'Est et la dislocation sanglante de la Yougoslavie, le collectif *Neue Slowenische Kunst* se transforme pour devenir le *NSK State in Time*: un Etat utopique, ni basé sur des frontières, ni sur un territoire. Chacun peut y adhérer par l'obtention d'un pass, pour la simple et bonne raison que le but de cet Etat est de remettre en question les coordonnées géographiques des nations, les identités et les frontières. Depuis, le *NSK State in Time* compte 15'000 adhérents à travers le monde et se manifeste régulièrement au moyen d'actions artistiques variées. En font partie les ambassades et consulats temporaires qui ont pris place dans de nombreuses villes telles que Moscou, New York et Berlin et dont l'un d'eux sera aussi ouvert au Centre d'art Pasquart. Les débuts du *NSK State Pavillon* à la Biennale de Venise 2017 ont sans doute été jusqu'à maintenant le point culminant de ce projet.

Un point essentiel de la pratique artistique d'IRWIN, qui s'étend désormais sur des décennies, est la contestation de la manière d'écrire et d'étudier l'histoire de l'art, dans la mesure où celle-ci est également le produit d'une pensée teintée d'idéologie. À l'aube du 21<sup>e</sup> siècle, IRWIN a commencé à sonder l'histoire de l'art est-européenne au moyen d'*East Art Map*: dans le cadre d'une vaste publication et d'un site internet interactif, l'art est-européen, largement ignoré par l'Ouest jusqu'en 1992, était systématiquement (re)construit, en partant de 1945, et mis en contexte. Il est évident qu'en faisant cela, la manière de percevoir l'historiographie de l'art d'Europe de l'Ouest devait aussi être revue. L'initiative d'IRWIN d'organiser le premier pavillon non-national à la Biennale de Venise 2017 était un nouveau jalon de leur critique visant les idéologies véhiculées par les institutions garantes du savoir.

*How to Read a Map* donne un aperçu des recherches d'IRWIN sur la manière dont les évolutions géopolitiques se reflètent dans l'écriture de l'histoire de l'art et démontre l'humour grinçant du collectif envers la structure de pouvoir du monde de l'art. En 2009, IRWIN est venu pour la première fois à Bienne dans le cadre d'*Utopics, 11<sup>e</sup> Exposition Suisse de Sculpture* pour y présenter *Outlook: Words from Africa*, une installation dans l'espace public qui comprenait une riche collection d'e-mails, dans lesquels des résidents du continent africain avaient contacté le *NSK State in Time*, et qui traitait de la question de la migration et de ses causes.

IRWIN revient aujourd'hui en ville de Bienne avec une importante exposition au Centre d'art Pasquart qui accueille la quatrième et dernière partie d'un cycle d'expositions, en coopération avec la Galleria Civica di Modena, la Kunsthalle Osnabrück et le Łaźnia Centre for Contemporary Art Danzig.

## 4.2 Description et objectifs pédagogiques de l'atelier

---

En 1983, cinq artistes slovènes ont fondé le collectif IRWIN. Pour quelles raisons ces artistes ont-ils voulu travailler ensemble ? Et comment cela se perçoit-il dans leurs oeuvres ? Dans le cadre de cette longue collaboration, ils n'utilisent que des matériaux préexistants. Ils reprennent notamment des allégories, des signes et des symboles provenant à la fois d'Orient et d'Occident qu'ils combinent pour créer des liens contradictoires et inattendus. Dans l'exposition, les élèves déchiffreront ces symboles et les confronteront à ceux tirés de leur quotidien. Ainsi, ils pourront à leur tour combiner des éléments connus pour créer de l'inconnu.

*(Pour les classes de la 10<sup>e</sup> année HarmoS au secondaire II)*

### Objectifs pédagogiques

- Les élèves découvrent un collectif d'artistes dont les membres renoncent intentionnellement à utiliser leur signature individuelle. Partant de là, ils réfléchissent à des questions ayant trait à la formation d'un collectif.
- Lors de la visite de l'exposition, les élèves découvrent l'art de l'appropriation. Ils aiguisent leur regard pour déceler les différences infimes qui existent entre une image de départ et sa modification.
- Les élèves apprennent à appréhender des œuvres qui suscitent des associations contradictoires.
- Dans le travail pratique, les élèves s'approprient la technique de l'allusion et établissent des relations transversales entre des signes, des images et des icônes. Les élèves parviennent ainsi à établir une relation entre l'art et leur quotidien.

## 4.3 Thèmes

---

Les trois chapitres qui suivent vous fournissent des informations sur les thèmes centraux de l'exposition *IRWIN* et sur l'atelier correspondant. Vous pourrez commencer par lire les informations principales sur la **stratégie de travail** du collectif d'artistes. Vous pourrez ensuite vous pencher sur un **élément pictural** important des œuvres d'Irwin, l'**icône**. Pour compléter les éléments picturaux, vous vous verrez enfin proposer un résumé sur les **allégories, les symboles et les signes**. Ces trois exposés thématiques sont illustrés par des exemples d'œuvres dans le chapitre qui suit.

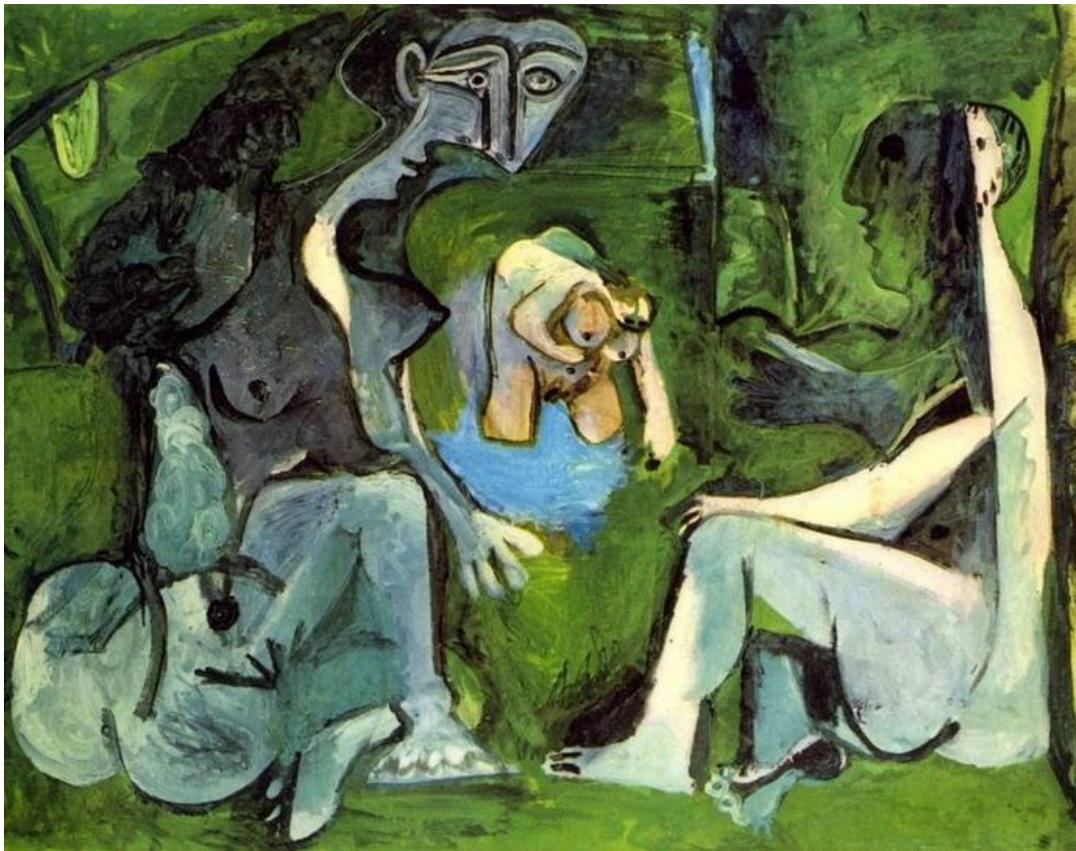
### 4.3.1 La technique de l'allusion

---

Lorsque des artistes travaillent en utilisant la technique de l'allusion, ils s'approprient des tableaux existants, des compositions ou des idées de formes en les transformant ou en les détournant. L'**acte de l'appropriation** de l'objet de l'allusion est compris comme de l'art et doit être strictement distingué de la falsification ou du plagiat. L'appropriation peut être comprise comme un hommage, comme dans l'œuvre de Pablo Picasso *Le Déjeuner sur l'herbe* (1961), qui fait référence au tableau homonyme peint par Édouard Manet en 1863 (cf. ill. 22 – 23). L'allusion peut d'autre part être utilisée comme un prolongement du tableau de départ (cf. ill. 8). La technique de l'allusion peut en outre aborder des caractéristiques plus abstraites des œuvres d'art telles que l'identité de l'artiste, l'originalité ou la valeur marchande (cf. ill. 28). Ces différences s'expliquent par la longue tradition de la technique de l'allusion. On parle aujourd'hui d'**Appropriation Art** (terme anglais) quand des artistes s'approprient des tableaux (cf. ill. 29).



Ill. 22 : **Edouard Manet, Le Déjeuner sur l'herbe**, huile sur toile, 1863

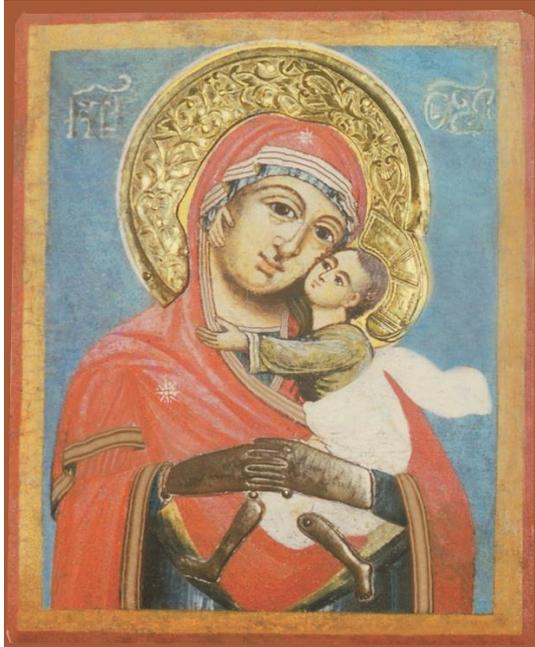


Ill. 23 : **Pablo Picasso, Le déjeuner sur l'herbe d'après Manet**, huile sur toile, 1961

### 4.3.2 Les icônes

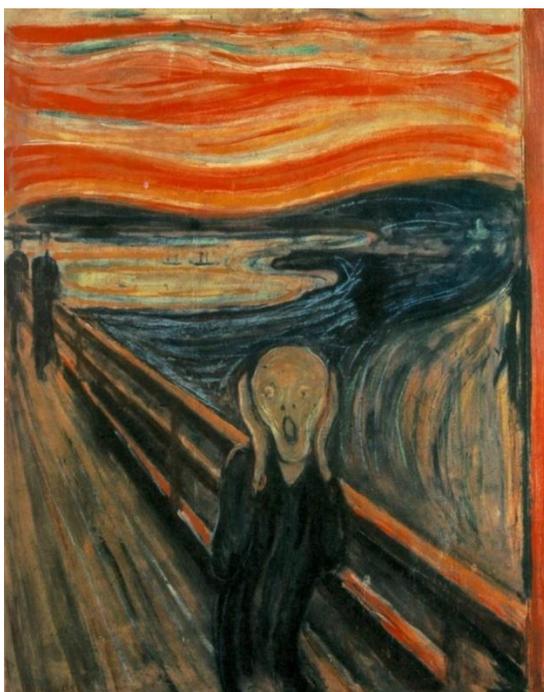
---

De manière générale, on désigne par le terme d'**icône** un tableau dévotionnel lié thématiquement et formellement à une tradition. Dans l'Église orthodoxe, une icône est un tableau religieux comportant une représentation de Dieu, d'anges ou de saints. Les icônes sont traditionnellement peintes sur des panneaux de bois et respectent un modèle formel imposé. C'est pourquoi elles se distinguent par un style pictural sévère et rappelant le pochoir (cf. all. 24).



Ill.24 : **Artiste inconnu, Vierge avec Jésus**, peinture sur bois, date inconnu

De nos jours, on trouve des icônes dans de nombreux endroits : l'œuvre d'Edvard Munch *Le cri* (1893) est par exemple considérée comme le point de départ de l'expressionnisme (cf. ill. 25) et les photographies d'Henri Cartier-Bresson comme des icônes du photojournalisme (cf. ill. 26). Les icônes sont donc des **images et personnages modèles** censés incarner certaines valeurs ou certains idéaux.



Ill. 25 : **Edvard Munch, Le cri**, huile, tempera et pastel sur carton, 1893



Ill.26 : Henri Cartier-Bresson, Place de l'Europe, Gare Saint Lazare, photographie, 1932

### 4.3.3 Allégories, symboles et signes

---

Pour la distinction entre allégorie, symbole et signe, il est important de savoir s'il s'agit d'une *notion abstraite* ou d'un *certain fait*.

Une **allégorie** est la représentation d'une notion abstraite par un personnage ou par une scène dans un tableau. L'allégorie est souvent une personnification. Par exemple, la femme portant une épée et une balance incarne la notion de justice. Le concept n'est souvent reconnaissable que grâce à un **attribut**, comme, dans cet exemple, la balance. On fait la distinction entre les attributs généraux tels que l'aurole des saints et les attributs propres à certains personnages comme la pomme que l'on attribue à Ève.

De même qu'une allégorie, un **symbole** peut transmettre une notion abstraite, par exemple la colombe comme symbole de la paix ou la tête de mort comme symbole de l'éphémérité. Les symboles peuvent aussi avoir un caractère de signe plus accusé. Un exemple en est le cœur rouge qui symbolise l'amour. À la différence des allégories, les symboles peuvent aussi représenter des faits, comme le font par exemple les formules mathématiques ou chimiques ou encore les **pictogrammes**.

Un **signe** constitue une unité graphique qui transmet une information bien précise. Nous ne parlons alors plus d'allégories ni de symboles, car le panneau d'interdiction de s'arrêter ne transmet par exemple pas une notion abstraite, mais un fait concret.

Pour résumer, les allégories représentent une notion abstraite et les signes des faits précis. Entre les deux, les symboles peuvent transmettre soit l'un, soit l'autre.



Ill.27 : **Francisco de Goya, Le colosse**, huile sur toile, entre 1808 et 1812

### Francisco de Goya, *Le Colosse* (entre 1808 et 1812)

Dans le tableau *Le Colosse* de Francisco de Goya, la scène est dominée par un gigantesque personnage masculin. Celui-ci surgit du néant et brandit le poing vers le néant. La partie inférieure du tableau montre des troupeaux et des personnes en train de prendre la fuite. L'arrière-plan droit évoque les régions montagneuses de l'Espagne.

La date estimée du tableau est comprise entre 1808 et 1812, autrement dit en pleine guerre d'indépendance espagnole. À cette époque, on crut que le régime napoléonien allait parvenir à s'imposer, quand en 1808 la famille royale fut forcée d'abdiquer.

En raison de l'imprécision de la datation, il existe différentes interprétations. La première assimile le colosse à Napoléon, l'autre voit en lui une personnification du peuple espagnol. Pour trancher entre ces interprétations contradictoires, on peut avoir recours à un poème dans lequel un colosse se soulève et vainc les troupes de Napoléon. Il est permis de supposer que Goya a été inspiré par ce texte. On peut donc partir du principe que le colosse incarne le peuple espagnol. Cette hypothèse trouve de fait un écho dans le tableau, le colosse ne dirigeant pas son poing vers la masse des gens. Goya a traité dans cette œuvre les événements de la guerre en optant pour un caractère suggestif. À la différence des icônes ou des allégories, cette œuvre se distingue par une ambiguïté, car il y manque les attributs indicateurs de sens.



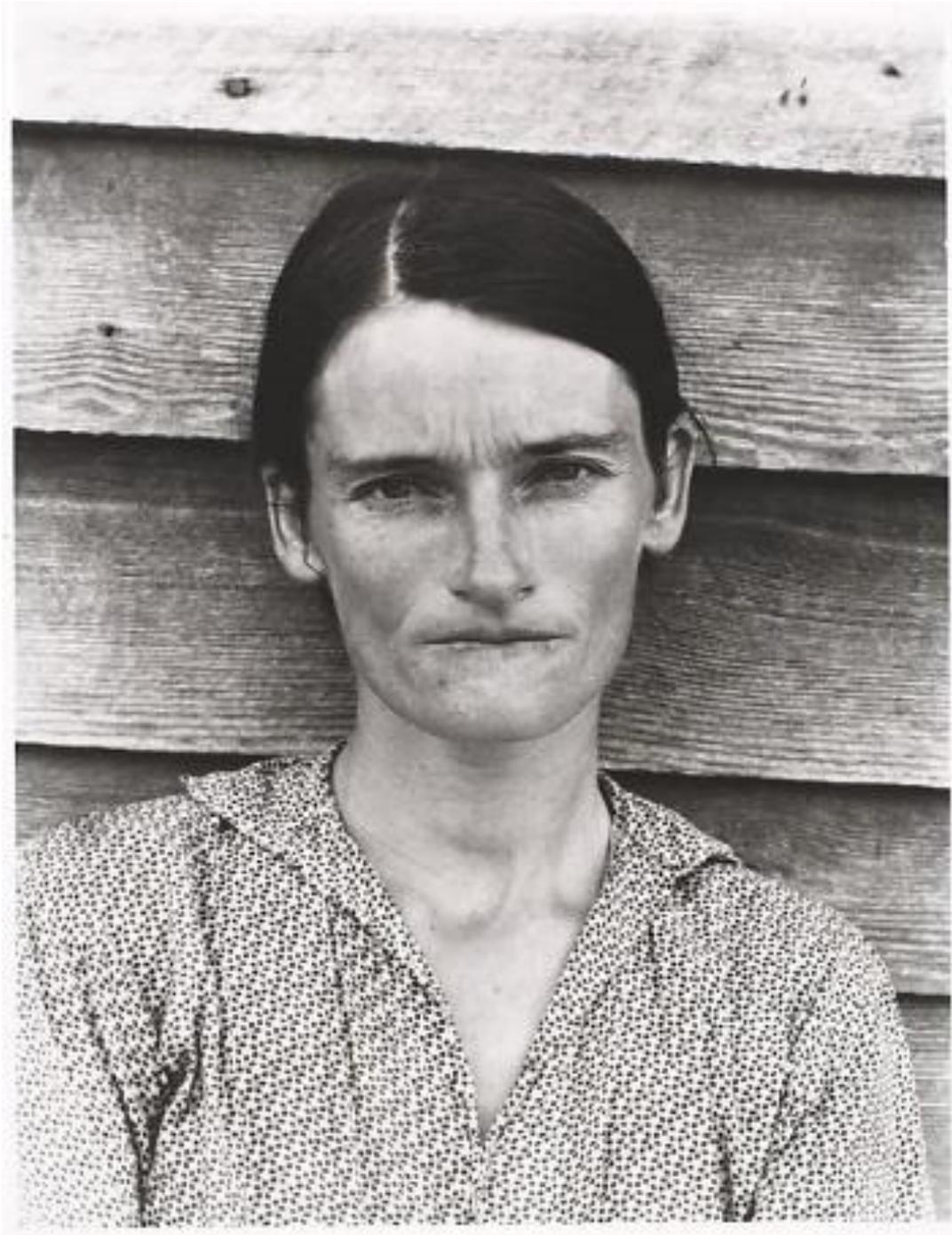
Ill. 28 : Banksy, *Can't beat the feeling*, peinture, 2004

### **Banksy, *Can't beat the feeling* (2004)**

Dans l'œuvre de Banksy *Can't beat the feeling*, on voit d'une part Mickey Mouse et Ronald McDonald, des personnages tirés de la culture pop et du monde enjoué de la consommation des enfants étasuniens. D'autre part, cette œuvre présente la fillette d'une photo bien connue montrant le bombardement au napalm durant la guerre du Viêt Nam. Cette photo de Nick Ut est devenue le **symbole** des atrocités de la guerre. Cette combinaison inhabituelle de sources graphiques possède une grande force expressive et est pour son ou sa destinataire à la fois difficile à regarder et difficile à cerner.

Une interprétation possible serait que le monde médiatique et la société de consommation détournent sciemment l'attention du public des atrocités liées à la politique étrangère, voire que les gens eux-mêmes s'en détournent par leur désir de consommation. De même, la combinaison entre des images de la société de consommation et une photo de reportage de guerre pourrait faire allusion à la commercialisation de la guerre elle-même.

Fait inhabituel, cette œuvre de Banksy est dessinée sur un support portable. En effet, Banksy travaille principalement dans le média de l'**art urbain** en sprayant sur des murs. Il s'efforce de garder secrets son nom et son identité et montre ses œuvres tant dans des espaces publics que dans des expositions qu'il organise lui-même.



Ill. 29 : **Sherrie Levine, *After Walker Evans : 4***, photographie, 1981

### **Sherrie Levine, *After Walker Evans : 4* (1981)**

L'œuvre de Sherrie Levine *After Walker Evans* (1981) est une œuvre d'art qui rend l'idée de l'appropriation dans sa forme la plus pure. L'artiste américaine montre des photos de Walker Evans, qu'elle a reproduites à partir d'un catalogue d'exposition de ce photographe. Celle-ci a pour thème la population rurale des États-Unis pendant la Grande Dépression à la fin des années 1920 et pendant les années 1930. Sherrie Levine déclare ces photographies être ses propres œuvres d'art sans les modifier d'aucune manière. Les héritiers de Walker Evans ayant considéré le travail de Sherrie Levine comme une violation du droit d'auteur, Sherrie Levine leur a légué son travail. L'œuvre de Sherrie Levine questionne l'autonomie et l'authenticité des œuvres d'art et peut ainsi être rattachée à l'**Appropriation Art**.

## 4.5 Idées pour l'enseignement

---

### Thèmes pour les observations de tableaux

La technique de l'allusion au fil de l'histoire de l'art : Discussions d'œuvres sur les différentes manières dont la technique de l'allusion a été appliquée au cours du temps : évolution allant de l'hommage au tableau d'origine (cf. ill. 22 – 23) à la remise en question critique (cf. ill. 28 – 29).

La marge d'interprétation des tableaux : Discussion d'œuvres équivoques ou ambiguës. Tentative de clarifier ces ambivalences à l'aide de différentes approches telles que le contexte historique / autobiographique ou une réflexion structurale sur le tableau (cf. ill. 28).

L'art rappelle : Dans quelle mesure les artistes renvoient-ils à des événements passés pour sensibiliser l'observateur à l'histoire ? Comparaison de différents monuments. Mise en évidence des points forts et des points faibles des monuments illustratifs et suggestifs (cf. ill. 30 – 31).



Ill. 30 : **Monument contre la guerre et le fascisme**, 1988



Ill. 31 :

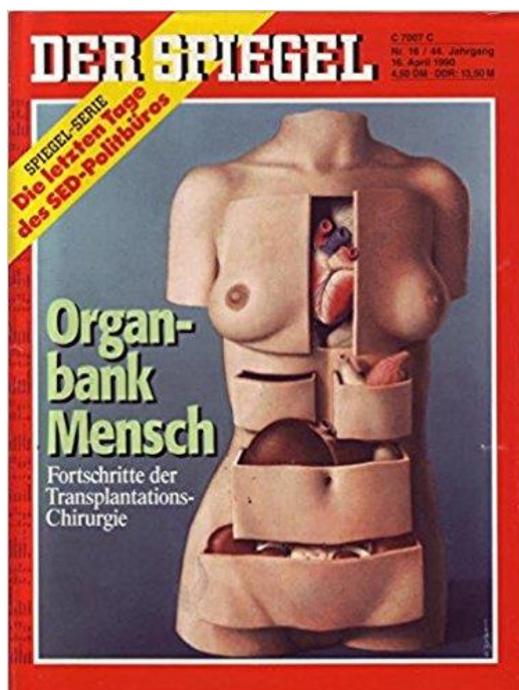
**Peter Eisenmann, Monument aux Juifs assassinés d'Europe**, 2006

Des icônes, hier et aujourd'hui : Caractériser les icônes peintes classiques (style de peinture rappelant le pochoir) et trouver des raisons expliquant cela (un contenu défini exige une représentation définie). Définir les icônes comme des personnages modèles et demander dans cet esprit aux élèves quelles sont leurs icônes / idoles (cf. ill. 24).

Allégories et attributs : Observer des tableaux historiques. Clarifier ainsi la notion d'attribut : les personnages / saints ne peuvent être identifiés qu'à l'aide de certains attributs (cf. ill. 1 – 2 et 24).

## Suggestions pour un travail pratique

Une affiche artistique : Étudie les pages de titre de la revue *Der Spiegel* et l'œuvre d'art correspondante en en dégagant les points communs et les différences (cf. ill. 32 – 33). Choisis une œuvre d'art qui te donne de l'inspiration pour poursuivre ton travail. Partant de cette œuvre, crée comme dans les exemples une page de titre sur un thème, d'une part en faisant allusion à l'œuvre d'art et d'autre part en développant celle-ci.

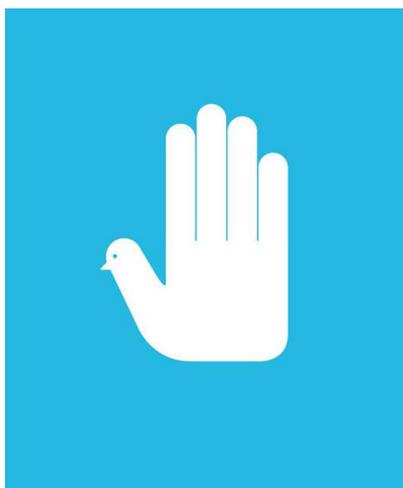


Ill. 32 : *Der Spiegel*, N° 16, 1990



Ill. 33: **Salvador Dalí**, *La girafe en feu*,  
huile sur toile, 1937

Des pictogrammes pour plus de paix dans le monde : Conçois un pictogramme qui non seulement transmette un fait à l'observatrice ou l'observateur, mais l'incite également à réfléchir (cf. ill. 34).



Ill. 34 : **Pictogramme pour plus de paix dans le monde**

Un portrait comportant des signes : Cherche des signes, des symboles et des icônes importants pour ta manière de voir le monde. Combine-les pour en faire une composition où les signes ne sont pas simplement juxtaposés mais ont un sens supérieur.

## 4.6 Ressources pédagogiques

---

Documents disponibles dans les bibliothèques neuchâteloises et jurassiennes (RBNJ, par ex. médiathèque HEP BEJUNE)

### Dictionnaires et généralités

- **La bible des signes & symboles**  
Gauding, Madonna, Leibovici, Antonia, Paris : G. Trédaniel, 2010
- **Du dessin au symbole : une grammaire pour l'humanité**  
Berriet, Margalit, Creveaux, Patricia, Paris : Alternatives, 2010
- **Encyclopédie visuelle : 1400 dessins, croquis, pictos, crobards... au service de vos idées !**  
Lebelle, Bernard, Lagane, Guillaume, Gros, Nicolas, Paris: Eyrolles, 2015
- **Handbook**  
Lévy, Jean-Benoît, Baden : Lars Müller Publ., 2007
- **Le monde des pictogrammes**  
[Paris] : Circonflexe, 2013
- **Panneaux du monde expliqués aux enfants**  
Court, Carole, Paris : La Martinière, 2011
- **Petit Larousse des symboles**  
Gardin, Jean, Gardin, Nanon, Klein, Olivier, Olorenshaw, Robert, Paris : Larousse, 2007
- **Le petit livre des couleurs**  
Pastoureau, Michel, Simonnet, Dominique, [Paris] : Ed. du Panama, 2014
- **Le petit livre des symboles**  
Barrely, Christine, Paris : Chêne, 2015

### Sémiotique

- **Comment les images font signe : la sémiotique facile : design, photographie, publicité, art, logotype**  
Hall, Sean, Paris : Hazan, 2013
- **Dictionnaire mondial des images**  
Gervereau, Laurent, Paris : Nouveau Monde, 2006
- **Eduquer à l'image contemporaine : 11 situations pédagogiques en arts plastiques**  
Marszał, Patricia, [S.l.] : Canopé, 2015
- **Une image est plus qu'une image : la compétence visuelle dans la société multimédiatique**  
Doelker, Christian, Lortholary, Bernard, Lausanne : LEP Loisirs et Pédagogie, cop. 2000

### Symboles et écriture

- **Des hiéroglyphes à l'écriture électronique**  
Girard, Estelle, [Paris] : Père Castor : Flammarion, 2007

- **L'écriture de A à Z [DVD]**  
[S.l.] : FR3, 2005
- **Histoire de l'écriture : de l'idéogramme au multimédia**  
Christin, Anne-Marie, Paris : Flammarion, 2012
- **L'homme et ses signes : signes, symboles, signaux**  
Frutiger, Adrian, Perret, Danielle, [Reillanne] : Atelier Perrousseaux, 2014
- **Le papyrus sacré : découvre le secret des hiéroglyphes**  
Gros de Beler, Aude, Heugel, Louise, Arles : Actes Sud Junior, 2010
- **Le tour du monde des écritures**  
Michel, Cécile, Tessier, Thomas, [Paris] : Rue des Enfants, 2017

#### Symboles et religion

- **La crucifixion : le scandale sacré**  
Besse, Olivier, [S.l.] : ARTE France [prod.] : Mara films [prod.], 2012
- **Dico des signes et symboles religieux**  
Banon, Patrick, Boutin, Anne-Lise, Arles : Actes sud junior, 2006
- **Premiers symboles chrétiens**  
Prigent, Pierre, Lyon : Olivétan, 2013
- **Saints et symboles : les clefs pour décrypter**  
Giorgi, Rosa, Paris : La Martinière, 2011
- **Signes des sagesse et des religions du monde : CM2**  
Defebvre, Christian, Gallien, Marie-Pierre, [Paris] : Bayard, 2010

#### Symboles et art

- **Le code de l'art**  
Guérif, Andy, [Paris] : Palette, 2013
- **Comment regarder... : les couleurs dans la peinture**  
Charnay, Yves, Givry, Hélène de, Paris : Hazan, 2011
- **Comprendre les symboles en peinture**  
Barbe-Gall, Françoise, [Paris] : Chêne, 2009
- **Le petit dictionnaire Chagall en 52 symboles**  
Foray, Jean-Michel, Paris : RMN-Grand Palais, 2013
- **La pomme dans l'art : mystique & érotique**  
Torcy, Claire de, Bodenstein, Felicity, Paris : Eyrolles, 2013

#### Symboles et identité

- **D'où vient le coq gaulois ?, qui a inventé la pizza ? : petit guide des symboles qui font l'Europe**  
Cartier, Patrice, Paris : De la Martinière jeunesse, 2008

- **Entre rouge et blanc : voyage en couleurs à travers la Suisse = Zwischen rot und weiss : eine farbige Reise durch die Schweiz**  
Ichters, Karen, Barkat, Hadi, Lausanne : Helvetiq, 2013
- **L'étranger à l'affiche : altérité et identité dans l'affiche politique suisse 1918-2010 = Fremdes auf dem Plakat : Anderssein und Identität auf politischen Plakaten in der Schweiz 1918-2010 = Lo straniero in cartellone : identità e alterità nei manifesti politici svizzeri 1918-2010**  
Maire, Christelle, Garufo, Francesco  
Neuchâtel : Alphil, 2013
- **So sweet Zerland**  
Casile, Xavier, Girardet, Cyrille, [Genève] : Good Heidi prod., 2008-2010
- **Suisse : 26 cantons, 26 légendes**  
Vellas, Christian, 1937-, Genève : Slatkine, 2010

#### Jeux

- **Lacimages**  
Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf  
1997
- **Idéogrammes : jeu de langage et de création de phrases**  
Chapion, M, Gagny : Ed. pédagogiques du Grand Cerf  
2011
- **Rory's story cubes : générateur d'histoires**  
Belfast : The creativity hub, 2014
- **Imagidés : laissez parler votre imagination...**
- Daly, Emily, Wimereux : Gigamic, 2014
- **Piktogramme & Verkehrszeichen**  
Preuss, Carola, Ruge, Klaus, Mülheim an der Ruhr : Verl. an der Ruhr, 2008
- **Qui paire gagne**  
Glenn, Stephen, Lindsay, Jessica, Montréal : Le scorpion masqué, 2015

## 5 Sources

---

### 2.3.1 Comment les images racontent-elles des histoires ?

- Sowa, Hubert, et al. (Hrsg.): *Kunst Arbeitsbuch 3*, Stuttgart: Klett 2009, S. 94 – 103, 118 – 119.
- Thomas, Karin, et al. (Hrsg.): *Kunst Bildatlas*, Stuttgart: Klett 2007, S. 243.
- <https://de.wikipedia.org/wiki/Höhlenmalerei>

### 2.3.2 Les bandes dessinées dans l'art visuel

- Galerie Margrit Gass, et al. (Hrsg.): *M.S. Bastian. Comixart*, Wabern-Bern: Benteli 1996, S. 11 – 17.
- Köster, Thomas: *50 Künstler die man kennen sollte*, München: Prestel 2012, S. 157.

### 2.3.3 Le procédé d'impression chez Martin Ziegelmüller et M.S. Bastian

- Grünewald, Dietrich (Hrsg.): *Kunst entdecken 3*, Berlin: Cornelsen 2013, S. 190.
- Sowa, Hubert, et al. (Hrsg.): *Kunst Arbeitsbuch 3*, Stuttgart: Klett 2009, S. 66 – 67.

### 2.4 Raphaël, L'École d'Athènes (1510-1511)

- Köster, Thomas: *50 Künstler die man kennen sollte*, München: Prestel 2012, 38 – 39.
- Thomas, Karin, et al. (Hrsg.): *Kunst Bildatlas*, Stuttgart: Klett 2007, S. 182 – 183.

### 2.4 Roy Lichtenstein, M-Maybe (1965)

- Thomas, Karin, et al. (Hrsg.): *Kunst Bildatlas*, Stuttgart: Klett 2007, S. 40.
- Weidemann, Christiane, Nippe, Christine: *50 moderne Künstler die man kennen sollte*, München: Prestel 2010, S. 118 – 119.

### 3.3.1 Le phénomène de la lumière dans l'art

- Kunst und Unterricht: *Mit Licht gestalten*. Heft 282, Seelze: Friedrich 2004, S. 4 – 11.
- Kunst und Unterricht: *Schatten-Spiel*. Heft 168, Seelze: Friedrich 1992, S. 20 – 30.

### 3.3.2 Light Art

- Kunst und Unterricht. *Mit Licht gestalten*. Heft 282, Seelze: Friedrich 2004, S. 22.
- Zentrum für Internationale Lichtkunst Unna (Hrsg.): *Die Essenz des Lichts*, Köln: Wienand 2013, S. 2.

### 3.3.3 Comment l'art joue avec l'espace

- Thomas, Karin, et al. (Hrsg.): *Kunst Bildatlas*, Stuttgart: Klett 2007, S. 90.

### 3.4 Christian Boltanski, Les ombres (1984)

- Hamburger Kunsthalle (Hrsg.): *Cut. Scherenschnitte 1970 - 2010*, Bremen: Hachmann 2010, S. 32.

### 3.4 Keith Sonnier, Shelf-Work – Spaced Arc Shelf (1975 / 2008)

- Kunst und Unterricht. *Mit Licht gestalten*. Heft 282. Seelze: Friedrich 2004, S. 25 – 26.

### 3.4 James Turrell, Light Transport (depuis 2013)

- <http://archive.jamesturrell.com/artwork/lighttransport/>
- <http://www.feno.com/de/projekte/detail/bahnhof-zug.html>

### 4.3.1 La technique de l'allusion

- Sowa, Hubert, et al. (Hrsg.): *Kunst Arbeitsbuch 3*, Stuttgart: Klett 2009, S. 85.
- Thomas, Karin, et al. (Hrsg.): *Kunst Bildatlas*, Stuttgart: Klett 2007, S. 40 – 41, 126 – 127.
- Trescher, Stephan: *Kunst der Gegenwart*, Köln: DuMont 2003, S. 120 – 127.
- [https://de.wikipedia.org/wiki/Appropriation\\_Art](https://de.wikipedia.org/wiki/Appropriation_Art)

#### 4.3.2 Les icônes

- Grünewald, Dietrich (Hrsg.): *Kunst entdecken 3*, Berlin : Cornelsen 2013, S. 192.
- Thomas, Karin, et al. (Hrsg.): *Kunst Bildatlas*, Stuttgart : Klett 2007, S. 66, 110, 243.
- [www.duden.de](http://www.duden.de)

#### 4.3.3. Allégories, symboles et signes

- Grünewald, Dietrich (Hrsg.): *Kunst entdecken 3*, Berlin : Cornelsen 2013, S. 195.
- Thomas, Karin, et al. (Hrsg.): *Kunst Bildatlas*, Stuttgart : Klett 2007, S. 66, 110, 243.
- [www.duden.de](http://www.duden.de)

#### 4.4 Francisco de Goya, Le Colosse (entre 1808 et 1812)

- Gamboni, Dario, Germann, Georg (Hrsg.): *Zeichen der Freiheit. Das Bild der Republik in der Kunst des 16. bis 20. Jahrhunderts*, Bern : Stämpfli 1991, S. 544.
- Glendinning, Nigel : *Goya and his critics*, New Haven : Yale University Press 1977, S. 363 – 364.
- Klingender, F. D. : *Goya in der demokratischen Tradition Spaniens*, Berlin : Das Arsenal 1978, S. 134 – 142.

#### 4.4 Banksy, Can't beat the feeling (2004)

- Banksy, et al. : *Exit Through the Gift Shop*, Alamode Filmdistribution 2010.
- <https://de.wikipedia.org/wiki/Banksy>
- <http://www.blogs.buprjects.uk/2015-2016/rachelrichardson/2015/11/08/banksy-cant-beat-the-feelin/>

#### 4.4 Sherrie Levine, After Walker Evans : 4 (1981)

- <http://www.metmuseum.org/art/collection/search/267214>

## 6 Table des illustrations

---

Ill. 1 : Eugène Delacroix, La Liberté guidant le peuple, peinture à l'huile, 1830

Source : [https://de.wikipedia.org/wiki/Die\\_Freiheit\\_f%C3%BChrt\\_das\\_Volk](https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Freiheit_f%C3%BChrt_das_Volk)

Ill. 2 : Fra Angelico, L'Annonciation de Cortone, tempera sur panneau, 1433 / 1434

Source : [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fra\\_Angelico\\_069.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fra_Angelico_069.jpg)

Ill. 3 : Richard F. Outcault, Yellow Kid « L'enfant en jaune », 1895

Source : [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Yellow\\_Kid](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Yellow_Kid)

Ill. 4 : Ill. 4 : Andy Warhol, Superman, sérigraphie, 1981

Source : <https://www.lempertz.com/en/catalogues/lot/1071-1/650-andy-warhol.html>

Ill. 5 : Jean-Michel Basquiat, Fishing, peinture à l'huile, 1981

Source : <https://www.wikiart.org/en/jean-michel-basquiat/fishing>

Ill. 6 : Albrecht Durrer, Rhinocéros, gravure sur bois, 1515

Source : <https://de.wikipedia.org/wiki/Rhinocerus>

Ill. 7 : Raffaël, L'École d'Athènes, fresque, 1510 – 1511

Source : [https://de.wikipedia.org/wiki/Die\\_Schule\\_von\\_Athen](https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Schule_von_Athen)

Ill. 8 : Roy Lichtenstein, M-Maybe « P- Peut-être », peinture, 1965

Source : <https://brendandonnet.wordpress.com/tag/roy-lichtenstein/>

Ill. 9 : Marc Chagall, Paris par la fenêtre, huile sur toile, 1913

Source : <https://www.wikiart.org/en/marc-chagall/paris-through-the-window-1913>

Ill. 10 : Michelangelo Merisi da Caravaggio, La Vocation de saint Matthieu, huile sur toile, 1599 / 1600

Source : [https://de.wikipedia.org/wiki/Berufung\\_des\\_Hl.\\_Matth%C3%A4us](https://de.wikipedia.org/wiki/Berufung_des_Hl._Matth%C3%A4us)

Ill. 11 : Claude Monet, Impression, soleil levant, huile sur toile, 1872

Source : <https://de.wikipedia.org/wiki/Impressionismus>

Ill. 12 : Robert Rauschenberg, White Paintings, huile sur toile, 1951

Source : <http://www.rauschenbergfoundation.org/art/series/white-painting>

Ill. 13 : Georges Braque, Bouteille et poissons, huile sur toile, 1910 – 1912

Source : <https://www.wikiart.org/de/georges-braque/bottle-and-fishes-1910>

Ill. 14 : Livia Di Giovanna, Serres Elfenau à Berne, art in situ, 2014

Source : <https://www.prixvisarte.ch/files/dokumentation-zu-nachbild-3.pdf>

Ill. 15 : Christian Boltanski, Les ombres, Installation, 1984

Source : [http://www.kunstmarkt.com/pagesmag/kunst/\\_id230585-/marktberichte\\_grossbildansicht.html?q=%20](http://www.kunstmarkt.com/pagesmag/kunst/_id230585-/marktberichte_grossbildansicht.html?q=%20)

Ill. 16 : Keith Sonnier, Shelf-Work – Spaced Arc Shelf, néons / verre / aluminium, 1975 / 2008

Source : <https://www.pinterest.com/ruiard/art/>

Ill. 17, 18 : James Turrell, Light Transport, art in situ depuis 2013

Source : <https://bildansicht.wordpress.com/2013/02/11/light-transport-von-james-turrell/>

Source : <http://www.audiotours.com/en/projects/tourism/the-zug-railway-station-audio-tour/>

Ill. 19 : Franz Holbein, Les Ambassadeurs, huile sur toile, 1533

Source : <https://de.wikipedia.org/wiki/Kunst>

Ill. 20 : René Magritte, La trahison des images, huile sur toile, 1928 - 1929

Source : <https://www.wikiart.org/en/rene-magritte/the-treachery-of-images-this-is-not-a-pipe-1948>

Ill. 21 : Tim Noble et Sue Webster, Dirty white trash, installation, 1998

Source : <http://portraitpainting2011.blogspot.ch/2011/11/dirty-white-trash.html>

Ill. 22 : Edouard Manet, Le Déjeuner sur l'herbe, huile sur toile, 1863

Source : [https://de.wikipedia.org/wiki/Das\\_Fr%C3%BChst%C3%BCck\\_im\\_Gr%C3%BCnen\\_\(Manet\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Das_Fr%C3%BChst%C3%BCck_im_Gr%C3%BCnen_(Manet))

Ill. 23 : Pablo Picasso, Le déjeuner sur l'herbe d'après Manet, huile sur toile, 1961

Source : <https://www.pinterest.com/pin/363454632408810615/?lp=true>

Ill.24 : Artiste inconnu, Vierge avec Jésus, Peinture sur bois, date inconnu

Source : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Ic%C3%B4ne\\_\(religion\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Ic%C3%B4ne_(religion))

Ill. 25 : Edvard Munch, Le cri, Huile, tempera et pastel sur carton, 1893

Source : [https://de.wikipedia.org/wiki/Der\\_Schrei](https://de.wikipedia.org/wiki/Der_Schrei)

Ill. 26 : Henri Cartier-Bresson, Place de l'Europe, Gare Saint Lazare, photographie, 1932

Source : <http://erickimphotography.com/blog/2015/11/09/10-dinge-die-wir-von-henri-cartier-bresson-u%C3%BCber-street-fotografie-lernen-ko%C3%BCnnen/>

Ill. 27 : Francisco de Goya, Le colosse, huile sur toile, entre 1808 et 1812

Source : <https://www.wikiart.org/de/francisco-de-goya/der-koloss-1812>

Ill. 28 : Banksy, Can't beat the feeling, peinture, 2004

Source : [http://www.huffingtonpost.com/2014/04/24/mcdonalds-protest-art\\_n\\_4981799.html](http://www.huffingtonpost.com/2014/04/24/mcdonalds-protest-art_n_4981799.html)

Ill. 29 : Sherrie Levine, After Walker Evans : 4, photographie, 1981

Source : <http://www.metmuseum.org/art/collection/search/267214>

Ill. 30 : Monument contre la guerre et le fascisme, 1988

Source : [https://de.wikipedia.org/wiki/Mahnmal\\_gegen\\_Krieg\\_und\\_Faschismus](https://de.wikipedia.org/wiki/Mahnmal_gegen_Krieg_und_Faschismus)

Ill. 31 : Peter Eisemann, Monument aux Juifs assassinés d'Europe, 2006

Source : [https://de.wikipedia.org/wiki/Denkmal\\_f%C3%BCr\\_die\\_ermordeten\\_Juden\\_Europas](https://de.wikipedia.org/wiki/Denkmal_f%C3%BCr_die_ermordeten_Juden_Europas)

Ill. 32 : Der Spiegel, N° 16, 1990

Source : <http://www.spiegel.de/spiegel/print/index-1990.html>

Ill. 33 : Salvador Dali, La girafe en feu, huile sur toile, 1937

Source : [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Burning\\_Giraffe](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Burning_Giraffe)

Ill. 34 : Pictogramme pour plus de paix dans le monde

Source : <https://www.pinterest.com/pin/564920346978753654/>