

**Information et documentation destinées aux écoles
pour les ateliers dans le cadre de l'exposition**

TIMELAPSE

Switzerland China Media Art Exhibition

Les ateliers s'adressent à tous les niveaux scolaires. Le déroulement et le contenu sont adaptés aux niveaux scolaires respectifs. Les ateliers n'exigent aucun travail préalable ou postérieur. La présente documentation est conçue à titre d'information complémentaire sur le thème et présente des suggestions à l'attention des enseignants.

Une offre de la Médiation culturelle du CentrePasquArt.

Coordonnées de la Médiation culturelle du CentrePasquArt :

032 322 24 64 ou mediation-culturelle-bienne@bluewin.ch

Durée des semaines promotionnelles : du 19.04.2010 au 28.05.2010

Avril 2010

Diese Dokumentation gibt es auch auf Deutsch. Exemplare können Sie herunterladen unter www.pasquart.ch oder bei der Kunstvermittlungsstelle des CentrePasquArt bestellen:

(032 322 24 64 oder kunstvermittlung-biel@bluewin.ch)

L'offre d'envergure proposée aux écoles, aux enfants et aux jeunes a pu être réalisée grâce à l'aimable soutien de la Fondation Stiftung VINETUM.



SOMMAIRE

1. Informations générales	3
1.1 Bref descriptif des ateliers	3
1.2 Objectifs d'apprentissage des ateliers	4
1.3 Déroulement des ateliers	5
 2. Documentation destinée à la préparation de l'atelier et au travail ultérieur	 6
2.1 TIMELAPSE – Informations sur l'exposition	6
2.2 La notion de temps	7
2.3 L'interprétation de l'image par Gilles Deleuze	9
a) L'image-mouvement	10
b) L'image-temps	11
c) L'accélééré	12
2.4 La représentation du temps dans l'art	12
2.5 Informations sur l'art des nouveaux médias	15
a) L'art électronique en général	16
b) L'électroacoustique	17
c) L'installation	17
 3. Exemples de préparation aux ateliers	 19
3.1 Questions sur le thème du temps	19
3.2 La représentation du temps dans l'art : exemples et exercices	19

1. Informations générales

Les ateliers des semaines promotionnelles du printemps 2010 se déroulent en parallèle de l'exposition « TIMELAPSE. Switzerland China Art Exhibition ». Les ateliers sont gratuits. Chaque activité est adaptée aux différents niveaux scolaires. Ce dossier a été sciemment rédigé sous forme concise afin de ne pas intensifier inutilement la quantité de papiers et d'informations. Ces informations ont valeur d'orientation. L'atelier est constamment perfectionné et adapté aux besoins. Chaque atelier représente une expérience individuelle et unique pour la classe !

1.1 Bref descriptif de l'atelier

Les trois ateliers mettent l'accent sur le dialogue, l'expérience et le vécu. Des éléments tant cognitifs qu'expérimentaux interviennent dans ce contexte.

➤ Bouge selon le temps

Le temps est un élément très important de notre quotidien. Mais comment le perçoit-on ? En visitant l'exposition TIMELAPSE, nous observerons des œuvres réalisées par des artistes chinois et suisses sur ce thème. Nous découvrirons alors comment le mouvement nous permet de visualiser le temps. Dans l'atelier, nous bougerons en rythme et manipulerons le temps de nos mouvements à l'aide de la photographie. Ainsi, nous essaierons de représenter le temps passé grâce à notre corps.

(Convient à tous les niveaux, particulièrement au cycle primaire)

➤ Entends-tu le temps qui passe?

Il est possible d'expérimenter notre rapport au temps de différentes manières : la sonnerie de la pendule nous indique le temps qui passe de façon relativement précise ; un son enregistré permet de conserver la trace d'un moment défini ; ou encore, pour faire renaître le temps passé, nous pouvons le raconter. Après une

visite interactive de l'exposition, nous verrons à la fois comment la communication nous aide à concevoir le temps mais aussi à quel point elle peut le modifier.

(Convient à tous les niveaux, particulièrement au cycle primaire)

➤ **A la recherche du temps...**

Glissant furtivement du passé au futur, le temps est difficilement perceptible. Et lorsqu'on pense le saisir, il s'est déjà écoulé. Dans le cadre de l'exposition, nous essaierons de répondre aux questions posées par les artistes actuels : Comment le temps se révèle-t-il ? L'image est-elle un morceau de passé ou de présent ? La vidéo constitue-t-elle un témoignage fidèle du passé ? Nous découperons différentes séquences temporelles afin de mieux comprendre notre propre représentation du temps.

(Convient à tous les niveaux, particulièrement au cycle secondaire)

1.2 Objectifs d'apprentissage des ateliers

Objectifs d'apprentissage du niveau 1 (5 à 10 ans)

- Les élèves sont confrontés au phénomène du temps et découvrent ses lois.
- Les élèves réalisent que le temps joue également un rôle important dans l'art et découvrent comment les artistes représentent le temps dans leurs œuvres.

Objectifs d'apprentissage du niveau 2 (10 à 15 ans)

- Les élèves apprennent qu'ils peuvent eux-mêmes manipuler le temps à l'aide de leurs sens corporels. Grâce aux œuvres interactives de l'exposition, les élèves remarquent qu'ils peuvent eux-mêmes faire partie de l'œuvre.

- Les élèves sont encouragés à assimiler et à transposer ce qu'ils voient et vivent de manière créative. Ils font des expériences avec l'art contemporain et ses médias modernes.

Objectifs d'apprentissage du niveau 3 (16 à 20 ans)

- Les élèves réfléchissent au thème du temps et à sa représentation dans l'art. Ils examinent les nouveaux médias utilisés dans l'art contemporain et s'interrogent sur leurs possibilités.
- Les élèves s'entraînent à analyser différentes œuvres et à les regarder d'un œil critique. Ils constatent que certains courants de pensée philosophiques peuvent aider à mieux comprendre les œuvres d'art.

1.3 Déroulement de l'atelier

L'atelier suit un déroulement différent en fonction des niveaux scolaires respectifs. Nous intégrons constamment les expériences acquises. De même, la forme et le contenu des exercices ludiques qui accompagnent cet atelier sont adaptés au niveau de la classe. Nos médiatrices modifient par ailleurs spontanément le déroulement de l'atelier en réagissant aux différentes situations. Si vous souhaitez connaître le déroulement précis qui est prévu pour l'atelier destiné à votre classe, veuillez contacter le service de Médiation culturelle (032 322 24 64 ou mediation-culturelle-biennel@bluewin.ch).

2. Documentation destinée à la préparation de l'atelier et au travail ultérieur

Il n'est pas nécessaire de préparer l'atelier. Cette documentation donne cependant aux enseignants des informations et instruments qui leur permettent de préparer les élèves durant les cours ou de procéder à un approfondissement après la visite. La documentation se conçoit en tant que possibilité supplémentaire d'étudier le thème. Les exercices et les questions destinés aux cours ont valeur d'orientation. Les illustrations ont été placées, dans la mesure du possible, sur des pages complètes, de sorte que des feuilles détachées puissent être imprimées et distribuées aux élèves.

2.1 TIMELAPSE – Informations sur l'exposition

TIMELAPSE. Switzerland China Media Art Exhibition (28 03 – 30 05 2010)

TIMELAPSE est une exposition organisée conjointement avec le Musée national de Chine (NAMOC). Regroupant de manière inédite une douzaine d'artistes chinois et suisses, celle-ci interroge les fondements de l'art digital, notamment les questions relatives à la perception du temps. A travers leurs différents langages visuels, les artistes proposent une grande variété de réponses au concept du « timelapse ».

Le « timelapse » est une technique cinématographique qui consiste à prendre des images en laissant de longs intervalles entre chaque prise, puis à les passer à la vitesse habituelle des 24 images/seconde. Ceci produit un effet d'accélération tout en créant l'illusion d'un mouvement réel dans le temps pour la perception visuelle humaine. Ainsi certains travaux exposés génèrent-ils des tensions entre le temps réel et le temps représenté, d'autres interrogent les notions de mémoire, compressent le temps, le mettent en boucle, déconstruisent sa représentation linéaire ou encore détruisent la dualité entre le temps et l'espace.

L'exposition révèle non seulement la diversité et la complexité de ces différentes manipulations spatio-temporelles, mais permet également d'établir un dialogue des

plus pertinents entre des artistes de cultures différentes. Cette rencontre inédite entre la Chine et la Suisse à travers les nouveaux médias est tout à la fois surprenante et stimulante. Chen Shaoxing et Hervé Graumann placent des objets du quotidien dans de nouvelles séquences narratives, créant ainsi une tension entre le temps réel et le temps représenté. Au contraire, Zhang Peili et Peter Aerschmann confrontent mouvements verticaux et horizontaux pour s'extraire de la représentation linéaire logique du temps. Quant à Arthur Clay, il met en scène et en son ce lien entre le temps et l'espace. Hu Jieming comprime le temps, provoquant un effet d'accélération, mais aussi de raccourcissement de la vie, alors que Timo Loosli et Daniel Werder répètent les mêmes séquences temporelles indéfiniment. Avec leur « boucle », ils détruisent les notions de passé et futur. Nous nous retrouvons encore en dehors du temps dans l'aéroport de Qiu Zhijie ou dans la ville RMB City de Cao Fei par la multiplicité des différentes temporalités. Jin Jiangbo et Alexander Hahn interrogent les limites de la mémoire humaine face à la technique. Quant à Valentina Vuksic, elle travaille directement sur la mémoire des disques durs des ordinateurs.

L'exposition a été inaugurée à Beijing au National Art Museum of China en novembre 2009 dans le cadre de leur projet « Media Art Project 2009 ».

(Texte : Caroline Nicod)

2.2 La notion du temps

La question du temps nous interpelle, nous les êtres humains, depuis des temps immémoriaux. Qu'est-ce que le temps et comment pouvons-nous le percevoir? Le temps est très difficile à appréhender. Il s'agit d'une entité abstraite qui nous aide à structurer nos perceptions. Nous avons conçu des systèmes de temps pour pouvoir calculer le temps. Par exemple, nous divisons le temps en jours, en mois, en années, etc.

L'invention du cadran solaire puis de l'horloge a permis de mesurer le temps en heures. L'horloge mécanique fit son apparition à la croisée du 13^{ème} et du 14^{ème} siècle

dans les villes du nord de l'Italie et se répandit rapidement à partir du dernier tiers du 14^{ème} siècle sur le territoire de la Suisse actuelle. Zurich posséda une horloge mécanique publique dès 1366, Bâle vers 1370, Berne en 1381, Lucerne en 1385, Yverdon-les-Bains en 1399, Vevey en 1402, Genève et Lausanne en 1405. Les horloges ne servaient pas uniquement à indiquer l'heure –du reste de manière plutôt imprécise jusqu'au milieu du 17^{ème} siècle–, mais constituaient également un symbole de statut social. L'indication des 24 heures de même durée d'une journée se faisait soit de manière acoustique à l'aide de carillons (en règle générale deux fois un à douze coups), soit de manière optique sur un cadran. Jusqu'au début des Temps modernes, l'indication acoustique prédominait.

Jusqu'à la fin du 19^{ème} siècle et dans certaines régions jusqu'au 20^{ème} siècle, l'alternance du jour et de la nuit et, par beau temps, la position du soleil demeurèrent d'une importance fondamentale pour le découpage des journées. La position du soleil se lisait directement dans le ciel, au moyen d'une élévation de terrain ou, avec plus de précision, au moyen d'un cadran solaire. Le grand nombre de monts des Alpes possédant un nom tel que Dents du Midi, Nünistock, Mittaghorn, Einshorn ou Pizzo di Mezzodì rappelle aujourd'hui encore l'importance alors accordée à la position du soleil pour le découpage des journées.

Jusqu'au milieu du 19^{ème} siècle, on réglait également les horloges mécaniques à l'aide de cadrans solaires. On trouva ainsi un moyen d'évaluer le temps, mais la question de la perception du temps reste toujours sans réponse. Comment reconnaît-on le temps? À la position du soleil, par exemple. Toutefois, notre expérience quotidienne nous laisse supposer que le temps existe indépendamment d'objets consciemment perçus et de leur variabilité. Aussi le problème de la notion de temps a-t-il toujours été associé à la question de savoir s'il est uniquement «créé» dans la conscience humaine par une conception particulière ou s'il existe indépendamment d'elle, de manière objective. Pendant des millénaires, la réponse à cette question n'a été l'affaire que de la philosophie, de la théologie et de la mystique. Depuis, la physique, l'astronomie, la neurologie, la chronopsychologie, la

chronobiologie et d'autres sciences y apportent des connaissances importantes. Le thème du temps préoccupe perpétuellement les écrivains et les artistes.

On trouve une tentative de réponse à la question de la perception du temps dans la plupart des théories philosophiques concernant le mouvement. Ainsi, Aristote déclarait déjà:

«Nous mesurons non seulement le mouvement par le temps, mais aussi le temps par le mouvement, parce qu'ils se limitent et se déterminent mutuellement.»

Le mouvement montre que quelque chose se passe, que quelque chose change. Et c'est à travers cela que le temps se manifeste. Comme nous avons de la peine à saisir le temps qui s'écoule, nous calculons en périodes de temps. Un mouvement est l'intervalle entre deux moments. Nous décrivons le temps comme une succession continue d'événements.

Gilles Deleuze, philosophe français (1925-1995), a beaucoup réfléchi aux questions du temps et du mouvement. Dans ce but, il s'est intéressé plus particulièrement au cinéma. Pour expliquer le choix des œuvres d'art exposées, Zhang Ga, le commissaire de l'exposition TIMELAPSE a eu recours aux théories de Deleuze; c'est pourquoi nous les décrivons ci-dessous.

2.3 L'interprétation de l'image par Gilles Deleuze

L'exposition TIMELAPSE émane de la théorie de l'image-mouvement et de l'image-temps telle qu'elle a été décrite par le philosophe Gilles Deleuze dans ses deux livres sur le cinéma.

D'après Deleuze, les réalisateurs sont aussi des philosophes. Plutôt qu'en mots, les réalisateurs pensent en images. Cette opinion s'applique également aux artistes des nouveaux médias. Ces derniers sont eux aussi des philosophes qui travaillent avec des images.

a) L'image-mouvement

Dans sa théorie, Deleuze se réfère au philosophe Henri Bergson. Bergson et Deleuze conçoivent le mouvement en trois thèses:

- Le mouvement est l'acte de parcourir l'espace. L'espace est divisible à l'infini. En revanche, le mouvement ne peut pas être divisé sans que cela modifie son essence. Chaque espace appartient toujours à un seul espace homogène. Par contre, le mouvement est fondamentalement hétérogène.
- Le mouvement ne peut pas être reconstruit par des points dans l'espace et le temps. Il faudrait relier ces points les uns aux autres en une suite, mais un mouvement a toujours lieu entre ces points.
- Le moment est une coupure immobile du mouvement. Et le mouvement lui-même est un extrait (du mouvement) dans la durée, c'est-à-dire dans le Tout.

Le mouvement est toujours l'expression d'une mutation dans la durée, d'une modification du Tout. Le Tout (la durée) peut être perçu comme perpétuellement changeant, comme un devenir continu.

Le mouvement possède 2 aspects:

- le mouvement entre des objets ou parties
- le mouvement qui représente la durée/ le Tout.

Par conséquent, le mouvement est la relation entre des parties, et il est l'affection du Tout. Pour Deleuze, l'image est d'emblée un mouvement.

Selon Deleuze, l'image-mouvement se compose de trois variantes:

- L'image-perception

L'image-perception a un caractère double, un rapport double. Elle peut être objective ou subjective: cette distinction est cependant purement théorique car dans la pratique, l'une peut rejoindre l'autre. La perception n'est toutefois qu'un seul côté d'un intervalle, dont l'autre est l'action.

- L'image-action

La réaction à la perception devient action. Tout comme la perception met en relation le mouvement et le corps, l'action met en relation le mouvement et les actes.

- L'image-affection

L'affect est ce qui s'empare de l'intervalle (entre la perception et l'action) sans pour autant le combler.

L'image-affection correspond au gros plan, qui à son tour correspond au visage. Chaque gros plan est un visage (même par exemple le gros plan d'une horloge). L'image-affection est détachée de l'espace. L'expression d'un gros plan n'a aucun rapport à l'espace, elle est l'expression d'un sentiment ou d'une chose, il ne s'agit plus d'un objet situé dans un espace.

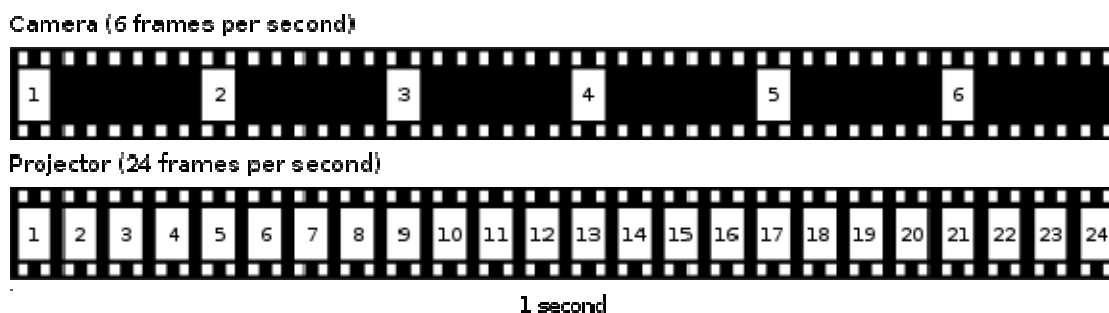
b) L'image-temps

Contrairement à l'image-mouvement, l'image-temps n'a pas de lois précises, il s'agit soit du présent, soit du passé, soit du futur. L'image-temps ne correspond pas au phénomène d'action-réaction. Seule l'image-temps permet que le spectateur ne perçoive plus ce qui se passe avant ou ce qui se passe après dans un film.

L'image-temps ne neutralise pas l'image-mouvement, elle ne fait que libérer le temps de sa dépendance au mouvement. Le temps n'est plus le simple dérivé du mouvement, il est représenté au contraire de manière immédiate. Les acteurs n'agissent plus, l'action reste en suspens et dans l'intervalle, le temps fait irruption, les personnes errent apparemment sans but à travers des espaces mystérieux, voient et entendent, se souviennent ou sont victimes d'illusions de souvenirs.

c) L'accélééré

Timelapse signifie en français « accéléré ». L'accélééré constitue une technique photographique et cinématographique dont le but est d'augmenter la vitesse d'un film. On utilise par exemple ce procédé pour voir pousser les fleurs.



Pour réaliser un film en accéléré, il faut réduire le nombre d'images filmées à la seconde, donc par exemple filmer 6 images à la seconde au lieu de 24 (qui correspondent à ce qu'on appelle le temps réel). Mais pour que l'œil perçoive le déroulement comme naturel, on projette néanmoins 24 images à la seconde. Cela crée l'illusion d'un temps raccourci. On peut ainsi manipuler le temps de manière artificielle à l'aide d'une caméra.

(Bibliographie: Gilles Deleuze, *Cinéma I+II*, Paris: Editions de Minuit, 1983/85)

2.4 La représentation du temps dans l'art

Dans l'art visuel également, le thème du temps est sans cesse d'actualité. Le temps est un phénomène incorporel que l'on peut pourtant percevoir. Mais comment perçoit-on le temps et comment peut-on le représenter? Cela fait longtemps que les artistes se penchent sur cette question. Et dans cette démarche, ils se sont trouvés face à différentes possibilités de représentation et différents médias. Tandis que dans l'histoire de l'art classique, la peinture et la sculpture étaient les principaux moyens disponibles pour représenter le temps, les artistes contemporains disposent

d'une palette bien plus étendue de moyens de représentation. Nous nous proposons ici de présenter certaines des techniques traditionnelles et modernes:

Techniques traditionnelles

Peinture:

- En peinture, le temps peut être représenté dans les traits ou l'attitude d'une personne. C'est principalement le cas pour les portraits. Ainsi, nous comprenons immédiatement en voyant une personne âgée que le temps a fait son œuvre. Nous voyons cela à la posture de cette personne (par exemple courbée) ou à des signes de vieillissement physique.
- Une autre forme permettant de représenter le temps de manière figurative est lorsqu'un peintre veut explicitement montrer une période précise. Il peut par exemple s'agir d'un moment de la journée, d'une époque de l'année ou d'un mois bien précis. Ce dernier cas a souvent été le thème de fresques allégoriques.
- Mais le temps peut également être suggéré en peinture lorsque plusieurs scènes différentes figurent sur la même image créant ainsi une succession de scènes. C'est souvent le cas des représentations chrétiennes : on le voit, par exemple, dans le cadre de la représentation de la vie d'un saint, où les périodes et les événements importants de sa vie sont représentés dans un seul tableau. Cela donne l'illusion d'une succession d'images et condense ainsi un certain laps de temps en une seule image.

Sculpture:

- La sculpture fonctionne de manière similaire à la peinture, elle peut également matérialiser le temps sous la forme de signes physiques de vieillesse. Ainsi, à la Renaissance, on réalisa de nombreux bustes de

personnes célèbres. Les bustes opèrent de manière sensiblement similaire aux portraits, ils montrent la physionomie d'une personne. On y perçoit donc ici aussi le temps par les traits d'une personne vieillissante. On peut éventuellement aussi remarquer le temps qui a passé depuis la création de la sculpture !

- La succession de scènes est également possible en sculpture. On voit souvent cela dans les reliefs situés à l'entrée des églises, où plusieurs événements en décalage temporel sont représentés sur la même oeuvre.

Techniques modernes

Photographie:

- Comme la peinture, la photographie permet de représenter une période précise. On peut ainsi, par exemple, photographier la neige dans le soleil levant et nous comprenons qu'il s'agit d'un matin d'hiver. Les portraits photographiques peuvent représenter les traits d'une époque révolue.
- À l'inverse, il est possible, au moyen d'une succession de moments photographiques, de créer l'illusion d'un déroulement en temps réel. Cependant, on peut en même temps manipuler le temps réel, c'est-à-dire qu'une période peut être ralentie ou accélérée. Les photographies constituent en cela toujours des images clés. L'espace ou le mouvement entre les différentes images doit cependant être deviné par notre imagination.
- L'exposition de longue durée permet de prendre en photo un mouvement et d'obtenir ainsi un certain laps de temps. Cela donne l'impression de pouvoir directement saisir ce laps de temps.

Film/vidéo:

- La vidéo est considérée comme le moyen le plus courant pour transmettre l'illusion d'un temps fidèle à la réalité. Toutefois, il se pose ici la question de savoir dans quelle mesure une vidéo peut effectivement restituer réellement la situation. La vidéo offre certes la possibilité de restituer les éléments enregistrés en donnant l'illusion du vrai à un moment ultérieur. En vidéo, le temps reste néanmoins toujours construit. La vidéo peut être retravaillée à l'aide de l'ordinateur. Au visionnage de la vidéo, le temps peut aussi être à nouveau manipulé, par exemple par une accélération ou un ralenti.

Bande sonore:

- Comme la vidéo, la bande sonore peut enregistrer le temps réel et le restituer ultérieurement. Cependant, contrairement à la vidéo, la bande sonore n'enregistre pas les images mais uniquement les sons. Il s'agit donc ici aussi d'un moyen de faire revivre le passé, mais seulement sur un plan acoustique.

D'autres techniques modernes, également appelées nouveaux médias, seront décrites plus précisément plus bas: l'art qui utilise ces médias s'appelle l'art des nouveaux médias.

2.5 Informations sur l'art des nouveaux médias

L'art des nouveaux, tel qu'il est de plus en plus utilisé par les artistes dans l'art contemporain, utilise les nouveaux médias, c'est-à-dire des appareils et des procédés électroniques et numériques tels que les films, les ordinateurs, les DVD, internet, etc.

L'art des médias existe depuis la naissance des médias électroniques. Il a fait ses débuts dès la fin du 19^{ème} siècle avec l'invention de la radio. Les médias électroniques se développent cependant en permanence. Tandis qu'au début du 20^{ème} siècle, la radio et la télévision étaient encore d'actualité, ce sont aujourd'hui avant tout les ordinateurs et internet qui prédominent.

Nous allons présenter ici quelques médias essentiels de l'exposition TIMELAPSE.

a) L'art électronique en général

L'art électronique est un art qui fait appel aux technologies dites hautement développées, telles que le traitement électronique des données, la technologie laser et vidéo et certains moyens de communication. La vidéo est soit utilisée comme simple procédé d'enregistrement pour des happenings, actions et performances, soit employée pour ses propriétés électroniques comme instrument de recherche expérimentale. L'art vidéo présente des caméras et moniteurs combinés les uns aux autres de manière à former des sculptures et des installations ou utilise astucieusement les multiples possibilités de l'informatique. L'art numérique ou Computer Art remonte aux années soixante. On utilise l'ordinateur numérique pour concevoir des œuvres d'art et des environnements visuels ou cybernétiques. Dans l'art de la communication, on explore l'espace à l'aide de réseaux de transmission des données à distance. L'esthétique de la communication entend être une fusion de l'art, de la technologie et de la science. Le Gruppe für Ästhetik und Kommunikation (*Groupe pour l'esthétique et la communication*) conduit des projets où les événements se produisent en temps réel au moyen de procédés rapprochant visuellement des lieux normalement séparés. Le contenu de la communication importe alors moins que le réseau utilisé ou que les conditions fonctionnelles de l'échange communicationnel. Les artistes de la communication travaillent avec le fax, la télévision slow scan ou le satellite.

(Bibliographie: Franck Popper, *L'Art à l'âge électronique*, Paris: Éditions Hazan, 1993)

b) L'électroacoustique

Par le terme très large d'électroacoustique, on entend l'ensemble des procédés où l'électricité ou l'électronique sont appliquées à l'acoustique. Pour cette musique, on a besoin d'un haut-parleur afin d'établir une liaison entre la perception auditive et l'électronique. Les moyens employés pour la production de la musique électroacoustique sont plus importants que le résultat obtenu. Les artistes électroacoustiques, ingénieurs et musiciens pour la plupart, s'intéressent systématiquement à la puissance expressive et à la valeur sonore du son enregistré. Par exemple, des sons et bruits non identifiables sont collectés puis restitués en une série de fragments sonores. La composition a ainsi pour objet des objets sonores concrets. Outre des bruits «concrets», on peut également utiliser des enregistrements de sons d'instruments de musique et des fragments de morceaux déjà existants. Les musiciens éditent la bande sonore grâce au montage. Ils modifient la sonorité et combinent les sons les uns aux autres. En musique électroacoustique, l'art et la science sont intimement liés l'un à l'autre. Les artistes produisent des sons et les manipulent en travaillant dans un studio ou à l'aide d'un synthétiseur ou d'un ordinateur. Ils s'éloignent de la notion d'interprétation transmise par la tradition instrumentale pour se rapprocher d'un concept plus figuratif de musique concrète en travaillant sur la matière sonore proprement dite.

(Bibliographie: André-Pierre Boeswillwald, «Musique contemporaine, les musiques électro-acoustiques», in: *Encyclopaedia Universalis* (corpus 15), Paris, 1995)

c) L'installation

L'installation donne à l'artiste la possibilité de mettre en scène les éléments qui composent la représentation. Ce concept fait référence à un courant artistique où l'on refuse de se concentrer sur un seul objet afin de mieux pouvoir comprendre la relation entre plusieurs éléments. Avec l'installation, une série de relations spatiales est établie entre l'objet et l'espace architectural. Elles amènent l'observateur à prendre conscience qu'il est inclus dans l'espace créé. Le fait que le spectateur

«vive» l'œuvre d'art en est un élément primordial. L'œuvre d'art est un processus, sa perception dure aussi longtemps que le mouvement. Le spectateur qui suit un chemin prend part à la mobilité de l'œuvre d'art. Le dispositif désigne la manière dont la représentation matérielle d'une œuvre d'art, les circonstances de sa transposition, sont en relation avec une intention systématique. Le dispositif génère une illusion, il est sa propre réalité. Depuis la fin des années cinquante, l'artiste habite l'œuvre d'art tout comme il habite le monde. On conceptualise l'œuvre d'art comme un «environnement» en trois dimensions, une transposition de la scène d'un tableau dans la réalité. Les œuvres d'art requièrent bientôt la participation physique du spectateur qui devient ainsi un élément de l'œuvre d'art. De plus en plus, on aime faire participer le spectateur par l'utilisation de technologies modernes: l'artiste crée des situations «interactives» dans lesquelles l'œuvre d'art réagit à l'action de l'utilisateur/ du spectateur. Il existe entre l'utilisateur et un système «intelligent» une réciprocité relative de l'action. Cette vision émerge de façon particulièrement nette chez les artistes qui créent un environnement multimédia où l'image, le texte et le son sont combinés les uns aux autres via l'interactivité de l'ordinateur.

(Bibliographie: Nicolas de Oliveira, Nicolas Oxley, Michael Petry, Michael Archer, *Installations : l'art en situation*, Paris: Éditions Thames and Hudson, 1997)

3. Exemples de préparation aux ateliers

Aucune préparation n'est nécessaire à la participation aux ateliers. Une telle préparation peut naturellement être néanmoins déjà réalisée à l'école. Cela donne aux élèves la possibilité d'utiliser leurs propres connaissances lors de la visite de l'exposition et de participer activement à l'atelier.

3.1 Questions sur le thème du temps

- Qu'est-ce que le temps?
- Comment le perçoit-on?
- Comment est-il représenté?
- Quel rôle le temps joue-t-il dans notre quotidien?

3.2 La représentation du temps dans l'art : exemples et exercices

Les illustrations sont reproduites seules sur une page. Cela permet de les imprimer et de les copier séparément pour les élèves. A la page suivante correspondante, vous trouvez des questions et des indications sur les réponses possibles. Souvent, il n'existe pas de réponses justes ou fausses; il s'agit plutôt de bien regarder les reproductions et de procéder d'un regard observateur. Les réponses peuvent être naturellement complétées et précisées, en particulier lorsqu'un travail supplémentaire de recherche est éventuellement donné aux élèves.

- La représentation du temps au Moyen Age: les quatre âges de la vie



Barthélemy l'Anglais, *Le Livre des propriétés des choses*, Manuscrit, 15^{ème} siècle, Paris, Bibliothèque nationale de France, fol. 99v.

- La représentation du temps au Moyen Age: les quatre âges de la vie

Questions et réponses possibles

1. Que représente cette image ? Précise l'activité de chacun des personnages.
2. Si l'on considère que la figure habillée en rouge est une seule et même personne, que veut nous montrer l'artiste ?

-
1. Sur la gauche de cette enluminure (illustration dans un manuscrit), nous voyons un vieillard assis en chaire. On peut reconnaître qu'il s'agit d'une personne âgée grâce à sa longue barbe grise. Au centre, au premier plan, il y a un enfant qui fait tourner sa toupie. Derrière lui se trouvent deux personnages, un homme et une femme, qui se tiennent enlacés. Finalement, sur la droite de l'enluminure, un homme semble compter son argent.
 2. Barthélemy l'Anglais, l'auteur de cette enluminure, nous présente une même personne à quatre périodes différentes de sa vie. On pourrait appeler cette illustration « les quatre âges de la vie ». L'enfant passe l'essentiel de son temps à jouer. Ensuite, le jeune homme est en couple. Plus tard, sa situation s'est améliorée, il gagne beaucoup d'argent. A la fin de sa vie, il n'a plus beaucoup de force et reste souvent assis. Le temps a transformé le corps de cette personne. Nous avons donc toute une vie (un grand laps de temps) résumée au sein de la même image.

- La représentation du temps à la Renaissance : la narration dans le tableau



Masaccio, *Le Paiement du tribut*, fresque, 1424-1427, Florence, Chapelle Brancacci

- La représentation du temps à la Renaissance : la narration dans le tableau

Questions et réponses possibles

1. Voici l'histoire illustrée sur cette fresque :

Quand Jésus et ses disciples arrivèrent à Capernaüm, ceux qui percevaient l'impôt du temple s'approchèrent de Pierre et lui demandèrent : « Votre maître ne paie-t-il pas l'impôt du temple ? » — « Si, répondit Pierre, il le paie. » Au moment où Pierre entrait dans la maison, Jésus prit la parole le premier et dit : « Qu'en penses-tu, Pierre ? Qui doit payer les impôts ou les taxes aux rois de ce monde ? Les citoyens de leurs pays ou les étrangers ? » — « Les étrangers », répondit Pierre. « Par conséquent, lui dit Jésus, les citoyens n'ont pas à payer. Cependant, nous ne voulons pas choquer ces gens. C'est pourquoi, va au lac, lance une ligne à l'eau, tire à toi le premier poisson que tu attraperas et ouvre-lui la bouche : tu y trouveras une pièce d'argent qui suffira pour payer mon impôt et le tien ; prends-la et paie-leur notre impôt. » (Bible : Evangile de Matthieu 17.24-27)

Reconnais-tu les différents personnages dont parle cette histoire ?

2. Comment le peintre réussit-il à nous faire voir les différentes étapes d'une même histoire ? Que penses-tu de sa solution ?

-
1. Au centre, un collecteur réclame l'impôt. Jésus, au milieu des disciples, indique à Pierre où trouver de l'argent. Sur la gauche, Pierre sort la pièce de la bouche d'un poisson. Sur la droite, Pierre remet la somme au collecteur d'impôts.
 2. Les trois étapes principales de l'histoire sont illustrées sur le même tableau. Chaque scène se différencie par le cadre dans lequel elle s'inscrit. On reconnaît les personnages grâce à leurs habits. La disposition des scènes est toutefois quelque peu bizarre : en tant que lecteurs de bandes dessinées, nous sommes plus habitués à voir une succession d'événement disposés de gauche à droite, dans le sens habituel de la lecture.

- La représentation du temps au 17^{ème} siècle : la vanité



Pieter Claesz, *Vanité (Nature morte)*, huile sur canevas, 1630, La Haye, Mauritshuis

- La représentation du temps au 17^{ème} siècle : la vanité

Questions et réponses possibles

1. Ce tableau est une nature morte, c'est-à-dire qu'il représente des objets inanimés. Quels objets reconnais-tu ? Lesquels te font penser au temps qui passe ?
2. Quelle atmosphère se dégage du tableau ?

-
1. De gauche à droite, on observe un bougeoir, un verre renversé, une montre, un livre sur lequel sont posés un crâne et un autre os, du papier et une plume. Tous ces éléments nous rappellent le temps qui passe et la mort inéluctable : le crâne et la montre en sont des illustrations claires. La bougie vient de s'éteindre (on remarque encore la fumée) et donc de mourir. Le verre symbolise la fin d'une fête.
 2. Les objets sont représentés sur un fond noir qui élimine tout contexte extérieur. De plus, la palette des couleurs est très restreinte, allant du gris au jaune, en passant par le brun. Le résultat semble si réel que nous avons envie de prendre la montre posée sur la table. Ce tableau est une vanité, un genre de nature morte qui s'est développé au 17^{ème} siècle. En contemplant une vanité, le spectateur est invité au recueillement et à la méditation sur la vie terrestre, ses plaisirs et ses excès, le temps qui passe et la brièveté de la vie.

- La représentation du temps au 19^{ème} siècle : la chronophotographie



Eadweard Muybridge, *Saut d'obstacle, cheval noir*, épreuve photomécanique (héliogravure), 1887, Paris, Musée d'Orsay

- La représentation du temps au 19^{ème} siècle : la chronophotographie

Questions et réponses possibles

1. Que vois-tu sur ces photographies ?
2. Est-ce que l'on peut voir habituellement toutes ces images ? Pourquoi ?

-
1. En 1887, le britannique Eadweard Muybridge fait paraître onze volumes de photographies sous le titre *Animal locomotion*. Chaque planche montre des vues du même sujet saisi à des phases successives d'un mouvement. Ici, nous observons un cheval monté qui est en train de franchir un obstacle.
 2. L'œil humain n'est pas assez rapide pour voir chacune de ces images. A l'époque, en 1872, un scientifique affirmait qu'un cheval au galop voit ses jambes se décoller du sol, une vision vivement repoussée. Pour trancher la question, Muybridge va utiliser la chonophotographie, une technique qui permet de prendre une succession de vues à intervalle de temps fixé en vue d'étudier le mouvement. Il pourra ainsi confirmer cette théorie. Grâce à ce type d'images, on peut mieux comprendre le mouvement, comme celui d'un cheval qui saute. De plus, cette technique donnera naissance au film et permettra donc de restituer un instant de façon plus ou moins longue.

CentrePasquArt Médiation culturelle

- La représentation du temps dans l'art contemporain



Barbara Werren, *New York City*, 2008, photographie

- La représentation du temps dans l'art contemporain

Questions et réponses possibles

1. Que vois-tu sur cette image ?
2. Que raconte cette photographie ? Pourquoi les personnages centraux sont-ils plus nets ?

-
1. La ville de New York, probablement le quartier de Time Square, a été choisi par la photographe.
 2. Les deux personnages centrés sont nets car, contrairement aux passants ou aux voitures, ils ne bougent pas. Lorsqu'il y a une différence entre la vitesse du mouvement de l'objet ou du sujet photographié et la vitesse d'obturation, on obtient un flou cinétique qui permet de faire intervenir la narration. Si la vitesse d'obturation est lente, le temps de pose est rallongé et les mouvements seront saisis sous forme de lignes estompées. Cette technique permet de rendre le mouvement, et donc le temps qui passe, de façon très expressive.