



InSitu

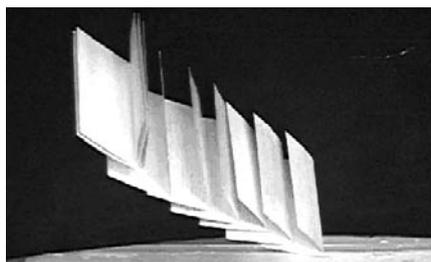
le bulletin des professeurs d'arts plastiques

Images animées

Fermer les yeux un instant. Se remémorer quelques actions intimement liées à l'enfance : créer un petit personnage coloré à partir de l'informe, insuffler du mouvement, donner vie à l'immobile, faire et défaire, (se) raconter une histoire. Ainsi rapportée, cette expérience nous parle (peut-être) de nous-mêmes, d'un vécu commun, mais plus fortement encore d'un territoire (à la fois conceptuel et concret) peu investi dans le cadre de l'enseignement des arts plastiques. Passage de la fixité d'un objet à sa mise en mouvement, par l'imaginaire en premier lieu puis par des moyens techniques qui viendront le relayer, l'amplifier, lui répondre de manière singulière. Il est bien question ici d'image animée, de film ou de cinéma d'animation : les expressions varient, le « domaine » étant sans doute difficilement saisissable, car résistant aux classifications rapides. Peut-être est-il mal connu tout simplement. Où situer l'image animée ? À la croisée de différents genres ou moyens d'expression : le cinéma expérimental depuis ses origines, le dessin animé, l'art vidéo et ses développements technologiques les plus récents, sans oublier le dessin ou la sculpture. Un corpus d'œuvres hétérogènes, pour beaucoup d'entre elles situées à la frontière des arts plastiques et souvent au-delà. Les techniques sont multiples, non exhaustives, parfois utilisées simultanément dans une même réalisation : prise de vue réelle image par image (la « pixilation »), animations d'éléments découpés et articulés, peinture ou dessin dits « animés », « film direct » – intervention sur le matériau même de la pellicule sans le recours à la prise de vue (on pense ici à ces pionniers que furent Len Lye et Norman McLaren) –, images de synthèse...

On le sait, beaucoup d'artistes des grandes avant-gardes du début du XX^e siècle se sont intéressés aux marges, à ces points de passage entre le dessin, la peinture, la sculpture et le ci-

néma. *Ballet Mécanique* de Fernand Léger (1924, 12 min), le film de Marcel Duchamp autour des machines optiques (*Anemic Cinéma*, 1926, 7 min), ceux d'Hans Richter (*Rythmus*, 1921, 4 min) ou de Laszlo Moholy Nagy autour du *Modulateur Espace-Lumière* (*Ein Lichtspiel schwarz-weiss-grau*, 1930, 7 min 30 s) mettent en jeu objet, espace et perception du spectateur. Bien sûr ces artistes mettent en mouvement dessins ou sculptures et n'animent pas forcément au sens strict du terme. Mais leur démarche est intuitive, exploratrice. Et c'est, à n'en pas douter, l'un des traits communs à bon nombre de cinéastes ou plasticiens



qui, depuis plusieurs décennies, utilisent l'animation, à la fois genre et technique. Ainsi, sur un autre registre que celui des cinéastes, cette technique est exploitée de manière inventive, débridée, par les artistes plasticiens de la jeune génération, ces derniers profitant depuis les années quatre-vingt-dix des progrès techniques, de la souplesse d'utilisation des outils vidéos et de leurs périphériques (scanner, périphériques audio, etc.). Pour une part, le recours à l'animation accompagne le renouveau des pratiques liées au dessin : « Dessin sans papier » pour reprendre le sous-titre d'une exposition organisée courant 2005 au Couvent des Cordeliers à Paris ; moyen pour les artistes de décliner des univers graphiques en perpétuelle transformation comme chez Petra Mzryk et Jean-François Moriceau (*Looping*, 2004, DVD d'une durée illimitée) ou Virginie Barré et Stéphane Sautour (dans le très kubrickien *Rouge total*, 2004, 4 min, film travaillant la figure du labyrinthe empruntée à *Shining*) ; moyen de mener une exploration hybride autour du corps comme chez Camille Henrot (*Hey Bonus*, 2003) ou même procédé visant une mise à distance critique et le détournement d'images médiatiques comme chez Kota Ezawa (*The Simpson verdict*, 2002, 2 min 44 s).

Au même titre que pour l'image fixe, l'ère du virtuel s'ouvre et, avec elle, de nouvelles manières de fabriquer et de lire les images. Ainsi le recours au numérique permet aujourd'hui de repenser certains des enjeux de l'image animée : sa matérialité tout autant que les moyens de diffusion qui la rendront manifeste (projections, écrans de différentes natures), ce dont témoignent les différentes réalisations autour du personnage d'Ann Lee, personnage de Manga acheté par Philippe Parreno et Pierre Huyghe en 2000 à une société japonaise.

La mise en place de ce type de production dans le cours d'arts plastiques et son accompagnement ne s'avère pas chose aisée : les contraintes matérielles et horaires rendent difficiles les expérimentations autour de l'image animée. Le cours en situation d'autonomie ou l'atelier artistique apparaissent à ce titre comme des espaces plus privilégiés pour mener des projets ambitieux avec les élèves. Lors de toutes les étapes traditionnellement attachées aux techniques du cinéma et maintenant de la vidéo (prise de vue, montage, diffusion) cette image multiple peut être retouchée, attaquée dans sa matière même, décomposée, raccordée à d'autres, « collée et montée », agrandie, le son pouvant intervenir lui aussi. Les opérations techniques traditionnelles du cours d'arts plastiques sont remises en jeu. Le montage *Cut* ou « tourner/monter » réduit ce champ de possibilités mais peut être, si l'on ne travaille pas sur l'image par image, une première approche intéressante avec des élèves. Quelle que soit l'option retenue et en fonction des possibilités techniques offertes par l'établissement, l'enseignant pourra poursuivre des objectifs importants du cours d'arts plastiques : la notion de projet et ses différentes manifestations (prise de notes, esquisses, story-board, prise de vue, éventuellement montage), manière de questionner l'image, ses représentations, ses mises en récit ; du côté de l'élève, la mise en situation favorisera également l'autonomie, le travail d'équipe, ou comment – par un moyen singulier – « passer du choix à l'initiative » (extrait des programmes de 3^e).

Hugues Blineau,

Professeur d'arts plastiques,
Collège Gérard-Philippe, Carquefou

SCÉRÉN

SERVICES CULTURE ÉDITIONS
RESSOURCES POUR
L'ÉDUCATION NATIONALE

CRDP
PAYS DE LA LOIRE

Redonnez vie et mouvement

> Niveau 3^e

En abordant l'étude de la représentation du mouvement, je souhaitais que les élèves découvrent quelques aspects d'une question importante qui traverse l'histoire de l'art du XX^e siècle: la traduction du temps. Pour les mettre en situation de réalisation, j'ai pensé leur faire suivre à rebours le chemin des artistes du début du siècle: alors que leurs découvertes picturales et sculpturales sont nées de la confrontation à ces nouvelles images animées, nous sommes partis de la création d'images fixes dans la première séquence vers l'image animée dans la deuxième séquence.



Le document que vous avez représenté une statue en bronze d'un basketteur. La statue fige le mouvement du sportif pour l'éternité.



« Redonnez vie et mouvement à ce corps. »

Vous pouvez utiliser autant de copies que vous le souhaitez.
Format A3 maximum (29,7 cm x 42 cm).
Techniques libres à plat (pas de relief, seul le collage de papier est autorisé).



À l'issue de la séquence, les œuvres et documents suivants ont été montrés:

- Umberto Boccioni: *Formes uniques dans la continuité de l'espace*, 1913, bronze, MoMA.
- Marcel Duchamp: *Nu descendant un escalier*, huile sur toile, 1912, musée de Philadelphie.
- Eadweard Muybridge: *Woman walking downstairs*, chronophotographie, 1901.

Les élèves ont reconnu, dans certaines de leurs propositions, les procédés issus de la décomposition, de la simultanéité devenus aujourd'hui standards visuels et qui faisaient l'objet de recherches scientifiques et artistiques à l'orée du XX^e siècle.

Sculpture animée

> Niveau 3^e

Souhaitant travailler l'image animée, il m'a paru intéressant de pointer et d'élargir le champ de connaissances des élèves à une approche plastique de la traduction du mouvement par les références montrées, ceci pour centrer leurs recherches sur la relation entre les matériaux et leurs possibilités de mouvement plutôt que sur la réalisation d'un scénario mettant en avant une narration.

Je souhaitais aussi expérimenter cette technique de l'image par image en tant qu'outil de création comme peuvent l'être les outils traditionnels.

Le choix du terme « sculpture » plutôt que « volume » permet, paradoxalement, une acception apparemment réduite mais en lien plus direct avec l'objet qui leur avait été donné dans le sujet précédent: une sculpture aux qualités artistiques discutables mais signifiant de manière péremptoire son statut d'œuvre artistique (bronze sur socle).

Les TICE n'ont plus à se justifier pour exister en arts plastiques. Cependant, leur utilisation est encore périlleuse et demande un apprentissage assez long. L'image fixe a été abordée abondamment et bénéficie maintenant de nombreuses expériences. Mon intention était de faire découvrir cet autre domaine de production artistique aux élèves. L'image animée est plus délicate à travailler: la pratique de la vidéo n'est pas fonctionnelle-

ment adaptée au cours d'arts plastiques et les nouveaux supports numériques tel que le Flash demande un long temps d'apprentissage. Reste le procédé de l'animation image par image (*Stop-motion*, comme disent les Anglo-Saxons) que j'ai utilisé dans cet exercice. Il permet de faire travailler les élèves à leur rythme (les prises de vues ne nécessitent pas des séances entières et peuvent même être continuées sans raccord visible la séance suivante) et l'apprentissage technique est très rapide.

Voici la demande faite aux élèves lors de la première séance:

Après avoir essayé de présenter une idée de mouvement sur une surface plane et fixe (le basketteur, document papier), par ce projet, il vous est demandé de **donner un mouvement réel à un volume ou un assemblage de volumes. Le résultat final de votre travail sera une vidéo.**

Matériaux possibles

Fil de fer, papier de soie, papier ordinaire, carton, fil de nylon, ficelle, attaches parisiennes, plastique transparent, encres, peintures, baguettes de bois, polystyrène, objets divers, etc.

Contraintes

Votre volume ne devra pas dépasser l'espace d'un cube de 30 cm de côté.

Vous devrez appliquer les principes de la prise de vue image par image et non les prises de vues réelles (démonstration faite lors de la première séance avec le logiciel Monkeyjam).

La durée de votre animation ne doit pas dépasser 30 secondes.

Thèmes proposés (non imposés)

- De plus en plus léger.
- En déséquilibre.
- Ordre/désordre.
- Gravité.
- Lutte.
- Contraste (opposition).
- L'éclairage fait tout.

Matériel disponible

Ordinateur, caméra webcam (ou une caméra associée à une carte d'acquisition), logiciel d'acquisition image par image: ici Monkeyjam, logiciel libre, ou Stopmotion-pro, commercial; un espace prévu dans la réserve pour les prises de vues. L'utilisation de l'interface numérique n'est pas un gadget car elle permet de voir en temps réel le résultat et donc d'ajuster son projet à chaque instant.

1^{re} séance

Présentation du matériel et du procédé, essai collectif, quelques volontaires proposent une animation. Formation des groupes de deux ou trois élèves, réalisation d'un projet sur papier qui montre la forme, la nature des matériaux, les étapes principales des prises de vues.

2^e séance

Réalisation du volume ou de l'assemblage.

3^e séance

Fin de la réalisation. Prise de vues pour un groupe. Les prises de vues se feront au cours

des séances suivantes durant le prochain travail, groupe par groupe.

Références montrées aux élèves

Extrait d'une animation de Gianluigi Toccafondo : *Le Criminel*, 1993 (animation, rotoscopie, peinture sur photocopies).

Extrait d'une animation de Jan Svankmajer : *Les possibilités du dialogue*, 1982 (animation, objets, pâte à modeler).

À la croisée du cinématisme et du dessin animé, cette hybridation entre deux univers, le noble et le divertissement, peut plus facilement trouver des références dans le premier que dans le deuxième. Dans le Livre d'histoire de l'art, l'animation ne joue pas dans la grande cour même si on peut reconnaître ses qualités de patience artisanale. Et pourtant les artistes contemporains qui « racontent des histoires » sont nombreux et certains utilisent maintenant les nouveaux supports numériques. Un artiste comme William Kentridge a pu se faire connaître au public à la Documenta X avec deux dessins animés, en 1997 : *Felix in Exile*, 1994, et *History of the Main Complaint*, 1996.

J'ai rencontré dans les réactions des élèves des hésitations qui ont confirmé cela. Pour nombre d'entre eux, l'animation (dont j'ai montré le

principe au début de la séquence) était connue au cinéma du même nom et leur projet s'est orienté tout de suite vers une restitution de ce qu'ils avaient vu. D'autres, qui se sont intéressés aux qualités propres de leur objet, ont eu quelques difficultés à l'animer. Le groupe qui a tenté de répondre au thème "de plus en plus léger" avec des sacs plastiques découpés (voir planche) avait été gêné par le procédé qu'ils trouvaient plus contraignant que la prise en temps réel, mais les effets de flou créés malgré eux par le système d'acquisition "paresseux" ont été très bien accueillis.

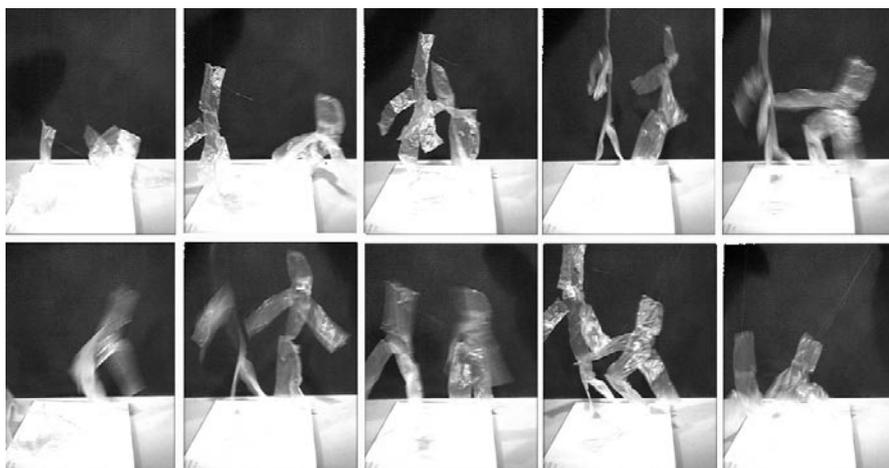
Les élèves n'ont pas souvent profité des thèmes proposés.

Quelque temps après avoir fait ce travail, j'ai visité le site d'un artiste, Konrad Loder (actuellement professeur aux Beaux-Arts de Reims) qui crée des sculptures animées et les présente dans ses pages. Son approche et la présentation de mon sujet m'ont paru assez similaires dans l'aspect ludique de la métamorphose des matériaux objets. Si j'expérimente de nouveau ce travail, je reformulerai mon incitation avec des thèmes qui induisent de manière plus évidente cette traduction du mouvement et l'action du temps sur leur "sculpture", par exemple :

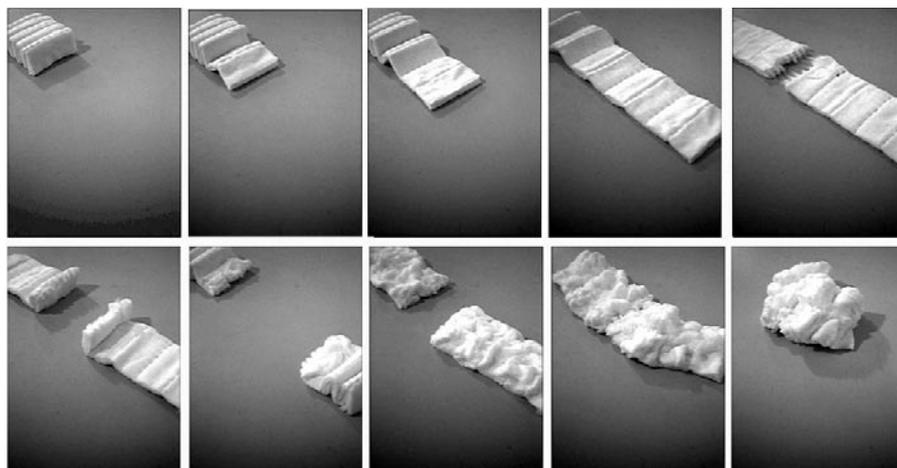
- Sans fin.
- Enrouler, dérouler.

- Envelopper, développer.
- Cause / effet.
- Extrait de la bande-son du *Cours des choses* de Fischli & Weiss.
- Imposer deux matériaux « contrastés » : carton, papier de soie.
- Transposer le schéma narratif vu en français (depuis la sixième) : situation initiale, élément perturbateur, résolution, situation finale. L'animation comme technique n'a pas toutes les qualités de divergence que l'on peut espérer en arts plastiques mais s'accommode bien d'un travail de type exercice qui permet aux élèves intéressés de le poursuivre ultérieurement lors d'un projet personnel.
- Il est aussi intéressant de pointer l'aspect de l'interdisciplinarité : le programme de physique de quatrième étudie entre autres la persistance des impressions lumineuses, qu'on peut appeler aussi persistance rétinienne (étude très souvent théorique). Son application en arts plastiques permet d'expérimenter grandeur nature ce principe. La vidéo avait soustrait au film la succession visible des photogrammes ; le stockage des images sur l'ordinateur présente à nouveau cette simultanéité.

Jean-Louis Gaboriau
professeur d'arts plastiques
Collège Vallée-du-Loir, Seiches-sur-le-Loir



Animation réalisée par Lolita et Camille, présentée en planche contact.



Animation réalisée par Camille, présentée en planche contact.

Vocabulaire de l'animation

Cellulos : Feuilles de triacetate transparentes sur lesquelles les animateurs dessinent les personnages de dessins animés : d'un côté, le dessin à l'encre et, au dos, la couleur. Ces feuilles sont ensuite superposées sur des décors peints. Leur utilisation permet de ne pas recommencer tout le dessin à chaque fois.

Dessin animé : Généralement réalisé en assemblant des personnages et objets peints sur cellulos, et des décors peints sur papier ou carton, cette technique devient hybride avec le recours à l'infographie.

Folioscope ou Flip Book : Suite d'images dont la succession très rapide donne l'illusion d'un mouvement

Papier découpé : Technique utilisée pour la première fois en France dans *La Planète Sauvage* de René Laloux (1973, 1 min 12 s), permettant notamment une plus grande finesse du travail graphique.

Sculptures ou marionnettes animées : Technique permettant la réalisation d'objets en volume. Ceux-ci sont souvent en pâte à modeler, plasticine ou latex, et peuvent contenir un squelette articulé en métal favorisant l'animation.

Peinture animée : Elle regroupe des techniques et un travail sur des supports variés.

Pixilation : Technique de prise de vue réelle, image par image.

Foule: saturer, alléger...

> Niveau 3^e

Il s'agit d'un travail collectif pour aborder l'animation et faire le lien avec les pratiques traditionnelles du dessin. Mon intention était de mettre en évidence le déroulement, l'inscription dans le temps plutôt que le produit abouti, ainsi que la nécessité d'organisation, la lenteur d'avancement du travail d'animation. Les élèves sont moins surpris lorsqu'on leur dit que les studios, avec tous leurs moyens, produisent au mieux quelques secondes par jour. Je voulais également leur faire prendre conscience qu'un film d'animation n'est pas obligatoirement une « histoire », une narration scénarisée.

C'est le « degré zéro » de l'animation, pas de mouvement, pas de scénario, et il existe de nombreuses possibilités de réaliser ce travail sans matériel spécifique (n'importe quelle caméra, vidéo ou pas, de nombreux logiciels de dessin).

Déroulement

J'ai pris quelques minutes pour exposer le principe et donner les règles du jeu. Le travail a été réalisé sur une feuille de papier kraft blanc fixée au mur, avec quelques pinceaux et de l'encre. Chacun intervient à tour de rôle et trace une silhouette à sa convenance. Une prise de vue est effectuée après chaque intervention (*on-off*, soit environ une demi-seconde). Le pot de noir est remplacé par de la peinture blanche à mi-parcours.



Le rythme a été difficile à prendre, le temps de dessin souvent trop long, et il a été difficile de prendre le temps de visionner immédiatement. Cela a été fait plus tranquillement la semaine suivante.

Avant de passer à l'étape suivante, nous avons visionné en classe quelques extraits d'un recueil d'animations (festival d'Annecy) afin d'avoir un aperçu des différentes techniques possibles dans les limites des contraintes de la classe (ce qui excluait immédiatement l'animation au cellulo).

Les élèves, par groupes de trois ou quatre, devaient réaliser une animation dont la prise de vue devait tenir en une heure. Je disposais de deux caméscopes capables de prendre image par image (la plupart des caméscopes disposent de cette possibilité, que de rares vendeurs connaissent).

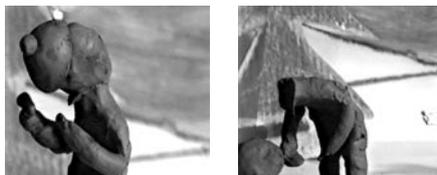
Chaque projet était programmé, chaque groupe devait fabriquer ou se procurer le matériel nécessaire à la réalisation et proposer un story-board sommaire (sans histoire et surtout sans parole). Les élèves ont été séduits par ce qui a été réalisé mais le choix spontané de cet outil dans un projet personnel reste rare, la difficulté technique, le temps nécessaire et l'organisation restent très contraignants.

Jacques Leplat

Professeur d'arts plastiques

Collège La Reinetière à Ste-Luce-sur-Loire (44)

Le combat (travail collectif)



Foule : saturer, alléger (travail collectif)

Les Quatre saisons plus ou moins une et The Waves

10 février – 4 mai 2006

Le Musée des Beaux-Arts de Nantes montre, au cœur même du musée, dans le patio, les *Quatre saisons plus ou moins une* de Thierry Kuntzel, installations vidéos, réalisées entre 1988 et 2000 et réunies pour la première fois. Les *Quatre Saisons* sont quatre installations vidéos disposées selon un plan cruciforme, l'espace central étant habité par *Moins une*, transition sonore inévitable pour se rendre d'une saison à l'autre.

À la Chapelle de l'Oratoire du musée, on pourra voir l'œuvre *The Waves*, qui a récemment intégré les collections du musée grâce au don de la Caisse des dépôts et consignations.

« Au fond de la pièce, très longue, une très grande image et le son qui lui est associé: la mer, plus exactement les vagues. Pas de

plage, juste un filet de ciel. Les vagues, dans leur étagement: le lointain presque plat, la formation des premiers reliefs, et, en avant-plan, le déferlement. Mouvement et couleur, comme un monochrome instable, sans cesse renaissant, entre noir, bleu, gris, vert et doré (le sable happé par les eaux). Ce qui advient à l'image et au son entretient, dans l'installation, un troublant rapport au spectateur: s'il ne détermine pas cette image et ce son, préalablement enregistrés, il est celui qui en règle, dérègle la vitesse, par sa position dans l'espace. Les vagues ralentissent au fur et à mesure de la progression vers l'écran, jusqu'à l'immobilisation en une photographie privée de son. Pas de fusion littérale avec les vagues mais lien, connivences avec elles: renouveau du sentiment océanique (illumination de la mélancolie). Dispositif, perception, retour du presque même, sac, ressac, temps impossible: *The Waves* est un hommage à Virginia Woolf

(au roman qui porte ce titre), à son écriture, son invention du temps, sa personne – cette vie toujours au bord de la noyade (ce fut sa fin réelle), entre terreur et extase. »

Thierry Kuntzel



Retrouvez l'intégralité des entretiens et toute l'actualité des arts plastiques sur le site : www.ac-nantes.fr/peda/disc/arts/artsplastiques

In Situ

Directeur de la publication : Armelle Bonin, Directeur du CRDP des Pays de la Loire
Responsable de l'édition : Patrick Ducler, IA-IPR
Rédaction : Nathalie Demarcq-Picard
Mise en pages, impression : CRDP des Pays de la Loire, Nantes
N° 29 avril 2006
Publication gratuite
CRDP - 5, route de la Jonelière
BP 92226 - 44322 NANTES CEDEX
Tél. : 02 51 86 85 00
Fax : 02 40 93 32 71
www.crdp-nantes.cndp.fr