

Bilan Atelier artistique

Arts plastiques, 2019-2020

Impressions nocturnes : Diorama-Nocturama

Artistes intervenant.e.s : Aurélie Amiot (plasticienne et directrice artistique)/Galerie *Modulab*, Metz
et Renaud Perrin (plasticien)

Enseignantes : Olivia Brianti-Maud Hosy

CPES-CAAP, Lycée Frédéric Chopin, Nancy

Les objectifs pédagogiques de l'atelier

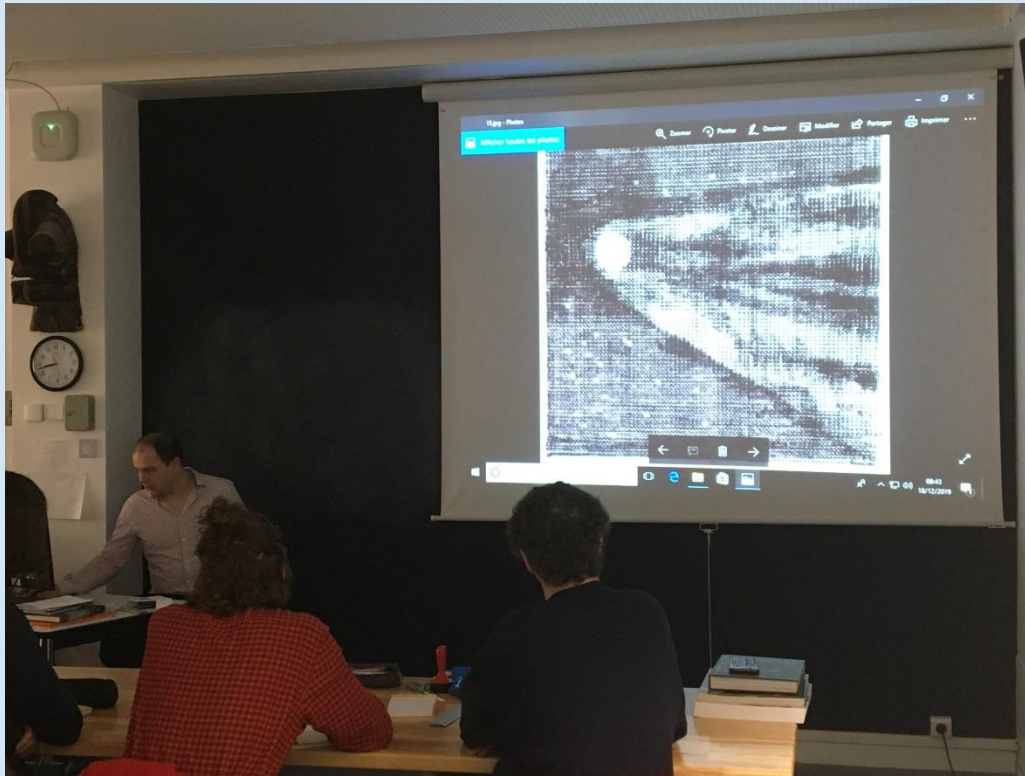
- Découvrir et comprendre le fonctionnement d'une galerie d'art : programmation, médiation culturelle, éditions d'artiste.
- Découvrir, explorer et pratiquer une technique artistique spécifique (tampon, images grattées)
- Découvrir et pratiquer différentes techniques de productions d'images et élaborer un diorama
- Se questionner sur les particularités de l'image gravée-imprimée : de l'originale aux multiples, la reproduction, le module, la répétition, la question du point de vue...
- Réfléchir au contexte de diffusion, de monstration des images imprimées et leur réception par le spectateur.
- Réfléchir et être capable de développer un projet artistique personnel dans un cadre donné et le mener à bien, être capable d'en verbaliser les étapes et de faire part de sa démarche plastique. Opérer des choix plastiques dans une intention précise.
- Questionner la mise en espace, le point de vue, l'image d'illustration par le biais du diorama-nocturama .
- Acquérir un champ référentiel en lien avec l'histoire, l'évolution et la transformation du diorama de sa création à son exploitation contemporaine

Les compétences travaillées dans le cadre de l'atelier artistique

- **Compétences transversales :**
 - S'impliquer dans un projet personnel mobilisant des capacités expressives et créatives.
 - S'exprimer de façon claire et argumentée à l'oral
- **Compétences techniques et plasticiennes :**
 - Mener une réflexion visant à faire évoluer son travail plastique
 - S'ouvrir à de nouvelles expressions artistiques dans le cadre d'un workshop
 - Mobiliser des connaissances portant sur des moyens plastiques et des capacités expressives et créatives
 - Appréhender de manière pratique le rôle joué par les divers constituants plastiques et savoir les utiliser
 - S'adapter à des contraintes matérielles et techniques nouvelles
 - Choisir ses propres moyens d'expression en fonction de son projet plastique
 - Expérimenter et comprendre des modalités de présentation variés et les mettre en œuvre pour sa propre production.

Jour 1 : rencontre avec R. Perrin, artiste intervenant.

Le site de Renaud Perrin : <http://perrin.renaud.free.fr/>



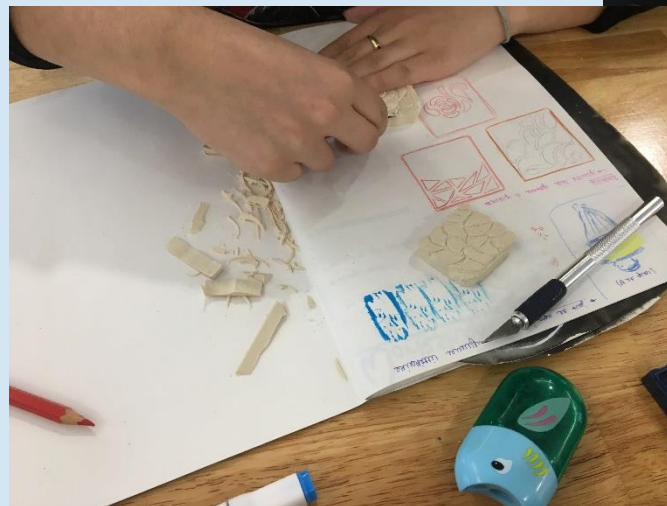
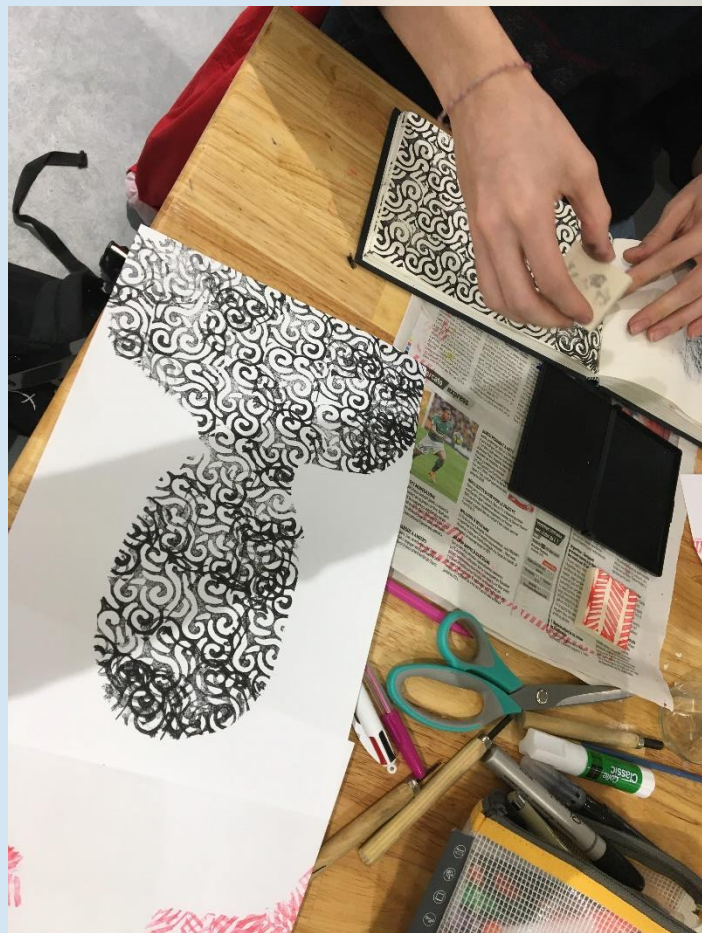
Rencontre avec R. Perrin, présentation de son parcours, de son travail, ses problématiques plastiques, ses projets de scénographies, ses livres d'artiste et éditions, son projet d'animation, ses illustrations, son champ référentiel : Nicolas Troshinsky, David Carter, Vincent Fortemps, Etienne Jaumet, Félicie D'Estienne d'Orves, Guadalupe Posada (gravure sur bois), *Jim Curious* de Matthias Picard (bande dessinée en grattage et en anaglyphe 3D), Thomas Ott (bande dessinée en grattage)

Jour 1 suite : phase d'expérimentation : le tampon

Travail d'expérimentation à partir de tampons réalisés par les étudiants taillés à l'aide de gouges. Chacun d'entre eux a imaginé une série de motifs (figuratifs ou abstraits), modules imprimables gravés dans de la gomme souple (taille d'épargne), à partir d'un répertoire formel restreint et part une réflexion autour de la composition, la répétition, la mise en page, l'organisation des modules, de masques et réserves, production d'une série d'images originales à partir de ce vocabulaire plastique restreint généré par l'usage des tampons ancrés.

Renaud Perrin et les étudiants au travail : travail de gravure sur gomme, encrage, impressions





Phase d'expérimentation, découverte d'une technique : le tampon, gomme gravée. Questions plastiques liées : fond-forme, composition, multiple, répétition, série, suite, module, spatialisation du motif...



A l'issue de la phase 1 d'expérimentation, certaines de ces productions seront réexploitées de façon autonome dans un projet ultérieur par les étudiants ou bien réutilisées lors de l'élaboration du diorama en phase 2 de l'atelier.

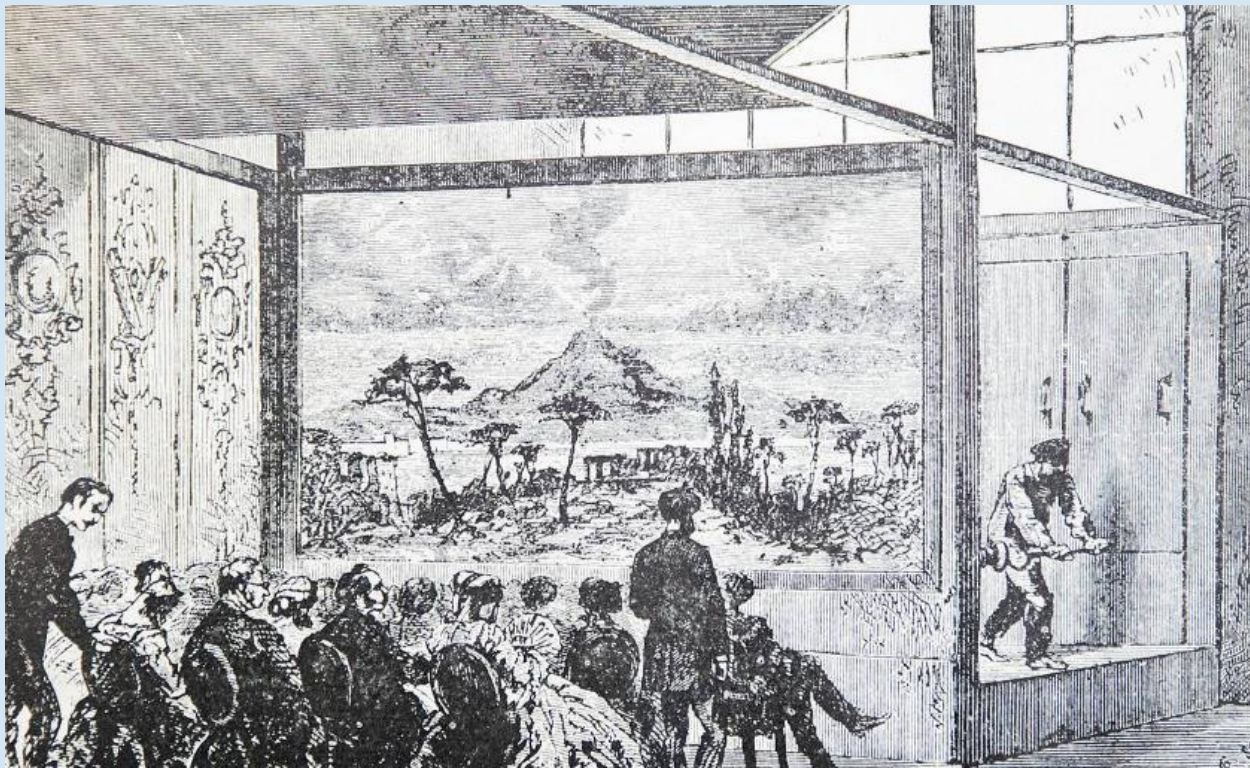
Jour 2 : Dioramas-Nocturama

Problématiques et questionnements : Comment mettre en œuvre une scénographie cohérente pour faire sens en réfléchissant, entre autres, à la place, au point de vue et au parcours du spectateur ?

Quelle scénographie des images matérielles mettre en œuvre pour toucher la sensibilité de la perception du spectateur ?

Comment des images peuvent-elles créer une narration visuelle et faire sens ?

Questionnement autour de l'illustration.



En introduction : présentation de références artistiques en lien avec le thème du Diorama (définition et enjeux, de son invention par Daguerre, les théories scénographiques de Georges Henri-Rivière jusqu'aux propositions d'artistes contemporains) :

Marcelle Ackein, Richard Baquié, Richard Barnes, Erich Böttcher, Jacques Bouisset, Cao Fei, Philippe Chancel, Joseph Cornell, Mark Dion, Jean Paul Favand, Claude-André Férigoule, Joan Fontcuberta, Emmanuel Frémiet, Ryan Gander, Isa Genzken, Robert Gober, Duane Hanson, Edward Hart, Patrick Jacobs, Anselm Kiefer, Fritz Laube, Pierre Leguillon, William Robinson Leigh, Charles Matton, Mathieu Mercier, Armand Morin, Lorenzo Mosca, Dulce Pinzón, Walter Potter, Pierrick Sorin, Hiroshi Sugimoto, Fiona Tan, Jules Terrier, Tom Wesselmann.

Lors des journées 2 et 3 : demande faite aux étudiants :

A partir d'un poème (donné par R. Perrin): réalisez un diorama illustrant ce qui, pour vous, est en jeu (sens, perception sensible) dans le texte.

Sur le principe du *nocturama* (spectateur plongé dans le noir), sous la forme d'un diorama par un jeu de formes graphiques et de mise en lumière animez le poème. Réfléchir à la scénographie commune pour présenter l'ensemble des dioramas.

Technique : par enlèvement et grattage d'encre sèche sur rhodoïd pour faire apparaître les images, jeux avec les transparences, les opacités, la superposition des plans jouant à la fois sur le point de vue du spectateur et sur ses sens pour révéler et faire apparaître ou masquer des éléments.

Mise en œuvre :

- Réflexion collective sur le découpage séquentiel du poème et approche de la mise en espace et construction, formes possibles des dioramas.
- Recherche individuelle, phase d'expérimentation, croquis, maquettes en vue de la réalisation d'un diorama à plusieurs niveaux :
- Fabrication d'un prototype à échelle réduite de diorama (ou livre tunnel).
- Réalisation de monotypes/tampon/linogravure : par enlèvement de matière sur une plaque encrée et ajout de formes découpées, impressions des plaques.

Poèmes à partir desquels illustrer...

GUILLERMO FERNÁNDEZ

ESPACES ÉCHOUÉS

Devant l'éternité, qu'est-ce qu'un pas de plus ou un de moins ?

Les châteaux du jour s'écroulent comme le sable qui s'échappe des mains d'un ange distrait, et une goutte de temps augmente sa misère par la découverte amère d'un chemin, encadré de soi-disant fantômes, trébuchant à chaque pas sur des luths abandonnés par le rêve. Au bord de l'abîme, elle s'arrête et, abandonnée, joue de longs espaces de lumière ramollie : l'air est plus épais et laisse naviguer dans ses entrailles l'ancre détachée qui jaillit du nœud de la blessure.

La dernière humidité infiltre ses doigts torves dans les plis de la tunique égarée. Et dans sa voix renoue la profondeur du désastre qui effaça en un seul voyage le port aux murs invisibles.

Marche dans ta recherche...

(Traduction de Denys Bélanger)

GUILLERMO FERNÁNDEZ

VERS LA NUIT

Du haut mur absorbé s'enfuit le fil tournesol et fugitif de l'heure.

Quelqu'un de son puissant geste a ordonné le silence subit des oiseaux.

D'une eau frémissante de l'intérieur la statue de l'air fait son piédestal et regarde cette baie de lumière désolée, où le plus pauvre des désirs ne trouve pas de refuge.

Une rumeur d'eau cachée égare son cours, en tramant les échos que l'oubli ne cicatrise jamais. Elle émerge de la terre profonde du souvenir pour adoucir le profil des choses et elle apprivoise l'orgueil que leur prête le jour, en les réduisant à un chœur de poussière imprécise.

À cette heure, où la lumière annonce les prophéties quotidiennes, on ne peut rien voir si ce n'est de l'intérieur.

Les yeux refont le chemin où rien d'autre n'a crû que la blessure et le dialogue sans fin avec notre propre ombre.

Et la fraude d'être seul avec soi-même croît avec la nuit.

Nous vivons dans le rêve notre fable la plus certaine.

34. Rampes de lancement

Dans la scène il n'y a que des carrés. Ils tiennent bon pendant toute la journée sur l'écran, comme dans un arrêt sur image. La nuit tombe. Dans le lointain il y a un ensemble de villas dont les cheminées commencent à fumer. Les villas se trouvent dans une vallée environnée de collines marron. Les carrés s'imprègnent d'humidité. De leurs lignes droites suinte une sorte de sueur cartilagineuse. Il ne fait pas de doute maintenant qu'il fait nuit ; au pied de l'une des collines un paysan enterre un paquet enveloppé de papier journal. Nous pouvons voir un article : il y a dans un des quartiers de Barcelone un parc pour enfants aussi dangereux qu'un champ de mines. Sur l'une des photographies qui illustrent l'article on voit un toboggan à quelques mètres d'un abîme ; deux enfants, les cheveux en brosse, font signe du haut du toboggan. Revenons-en aux carrés. La surface s'est transformée en quelque chose qui nous rappelle vaguement, à la manière des dessins de Rorschach, des bureaux de police. Derrière les bureaux un type qui bave et respire avec difficulté

regarde les carrés tâchant de reconnaître les villas, les collines, les pas du paysan qui se perdent dans l'obscurité marron et sépia. À présent les carrés clignent. Un policier habillé en civil parcourt un couloir solitaire et étroit. Il ouvre une porte. Face à lui s'étend un paysage de rampes de lancement. Les pas du policier résonnent dans les cours silencieuses. La porte se ferme.

HOTEL (HÔTEL) (UNIVERSO, LE DERNIER)

L'hôtel Universo, rue Orizaba. Dieu nous délivre et nous prête vie. Vous qui entrez ici, abandonnez tout espoir.

Comment choisit-on un hôtel ? La plupart des gens, je suppose, le font selon son emplacement, le prix des chambres, la hiérarchie de ses étoiles de une à cinq, à moins qu'ils suivent les recommandations d'une connaissance qui leur semble soudain digne de confiance ou, curieux adjectif, *voyagée*.

Moi, je crois au contraire que ce sont les hôtels qui nous choisissent. Dans le bestiaire de toutes les struc-

tures architecturales, les hôtels, de même que les musées et les aéroports, sont sans doute les plus vivantes.

Comme certaines plantes carnivores ou des sirènes prenant un bain de soleil sur des rochers escarpés, les hôtels t'attirent et t'enferment. Il arrive que parfois, tu restes à jamais à l'intérieur.

Pourquoi suis-je descendu à l'hôtel Universo ? Peut-être à cause de la photo autographiée de Martin Sheen exposée sur le comptoir. On pouvait y lire, en espagnol : « Pour Pepé, de la part d'un vieillard à un autre vieillard. » Martin Sheen était peint en vert et plongé jusqu'au cou dans les eaux d'un marécage vietnamien.

Le patron de l'hôtel, Pepé, a vu que je regardais ce cliché. « J'ai joué dans ce film, je vous le jure sur ma chère petite Vierge de Guadalupe », m'a-t-il dit. Voilà pourquoi on finit par s'arrêter dans tel ou tel hôtel et on jure sur une Vierge qui a tendance à faire trop d'apparitions, María-Marie.

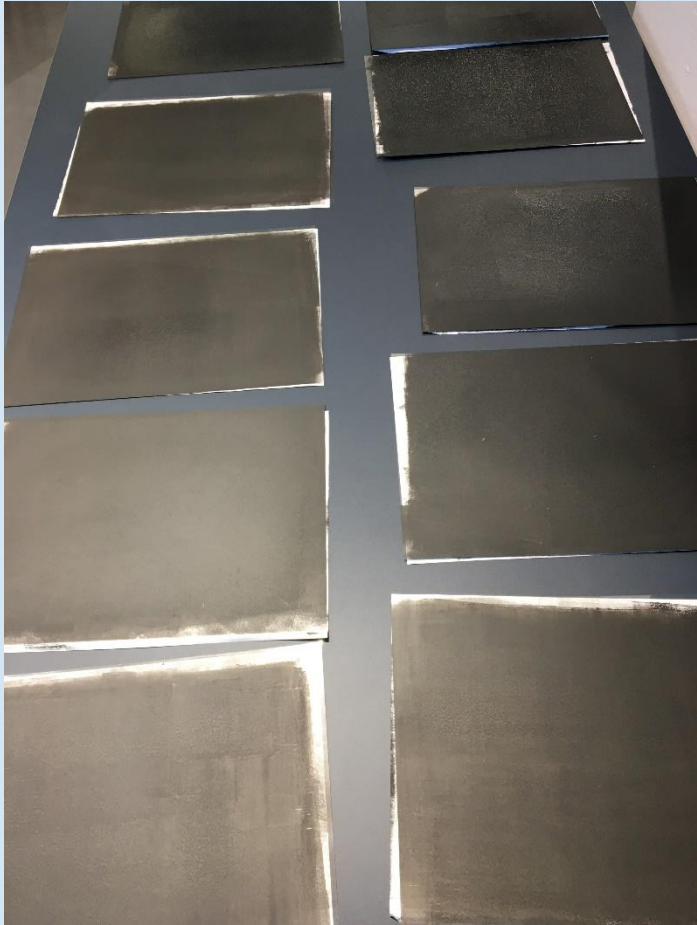
Tu m'as dit que dans ton rêve tu étais devenue un guide de tourisme, María-Marie. Moi, je t'ai répondu qu'en rêve, je revenais à la vie sous la forme d'un de ces petits panneaux qu'on accroche aux poignées de porte des chambres d'hôtel et sur lesquels on lit : *PLEASE, DO NOT DISTURB*.

TERREMOTO (TREMBLEMENT DE TERRE) (AVANT)

Ce qui est vraiment important dans un tremblement de terre – son essence, sa façon d'être – survient quelques minutes avant que tout commence à trembler. Il y a dans l'air une tension similaire à celle des muscles des jambes des coureurs du cent mètres lorsqu'ils attendent le coup de départ. Les oiseaux se taisent, l'air immobile est soudain parfumé de l'odeur argentée de l'ozone. Les chiens aboient, les chats miaulent, non par simple réflexe pour se faire entendre, mais tout bonnement pour rompre ce silence inattendu et si palpable qu'on pourrait presque le sentir comme le vent au bout des doigts et au bord des cils. Si la mer est proche, on comprend alors le mécanisme qui agite les vagues, mais plus rien ne sert de comprendre que chaque vague porte un nom différent et qu'elles vont toutes nous le révéler en même temps, car cette connaissance absolue ne s'acquiert qu'en emplissant ses poumons d'eau salée. On désigne une succession d'aberrations sous le nom de « climat de tremblement de terre » : coups de tonnerre et éclairs dans un ciel sans nuages, accouchements prématurés, victoire impensable d'une équipe née pour perdre, fuites de pression par les fissures de la planète, qui ressemblent à de longs et

funestes soupirs. La planète remarque qu'elle perd un peu patience et qu'elle fait un effort phénoménal pour ne pas être à bout. Avant un tremblement de terre, on a le temps de penser à des tas de choses sauf à ce qu'il faut faire pendant un tremblement de terre. Ou après. Nous éprouvions un peu la même chose lorsqu'on nous faisait monter sur l'estrade, à l'école, pour réciter notre leçon. Nous étions émerveillés – nous ne savions pas pourquoi ni comment – par cet instant insaisissable et microscopique qui s'écoulait entre la question du professeur et le son de notre voix commençant à conjuguer un verbe.

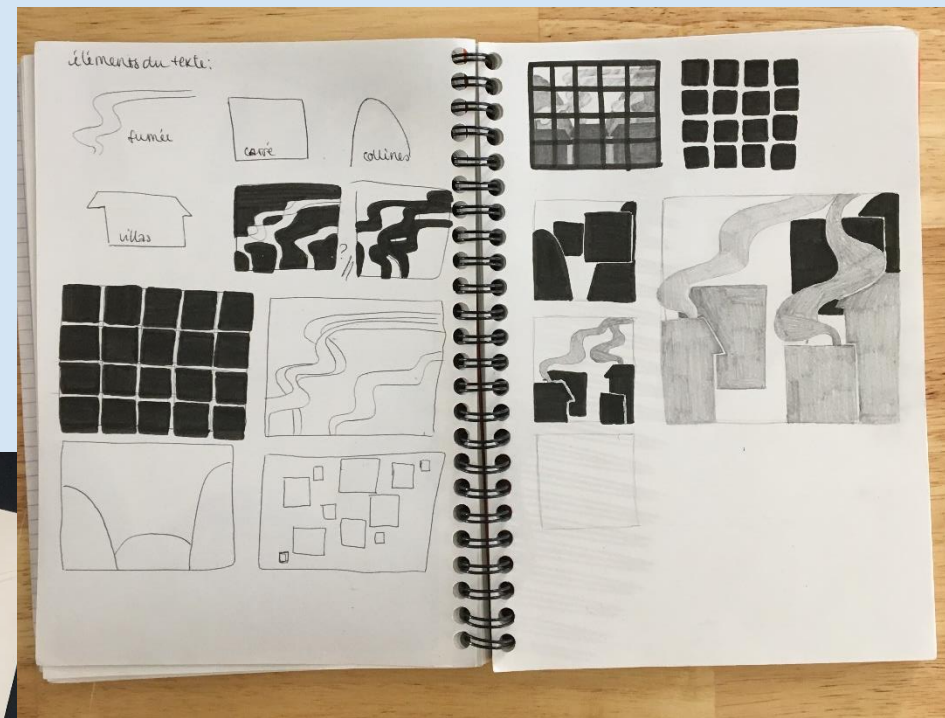
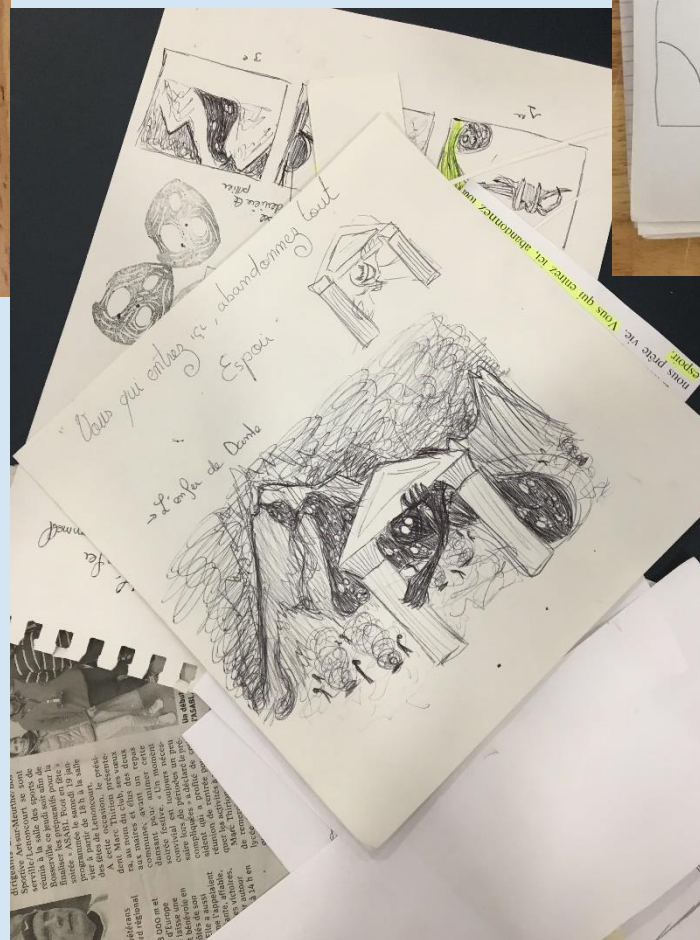
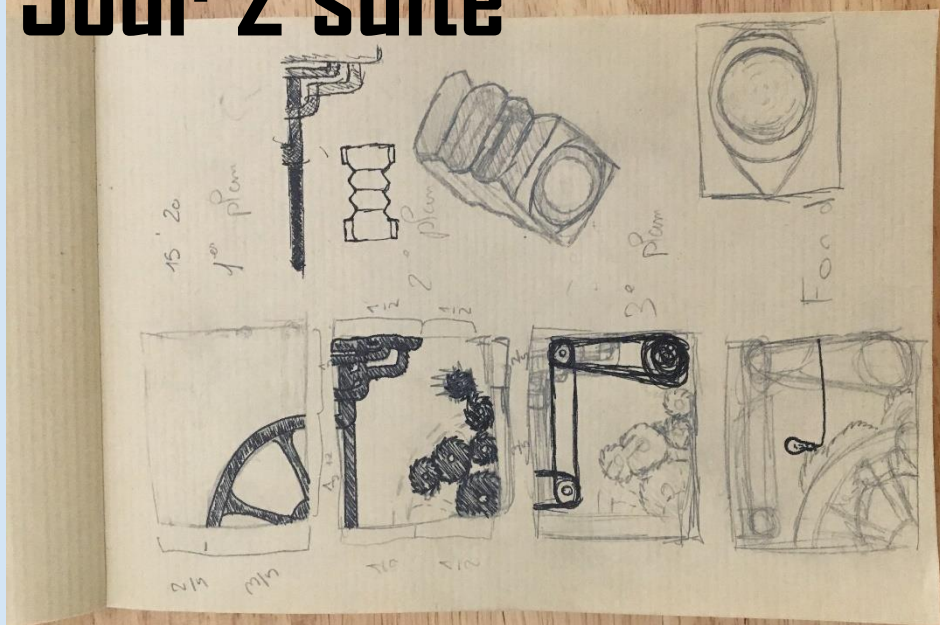
Jour 2 suite



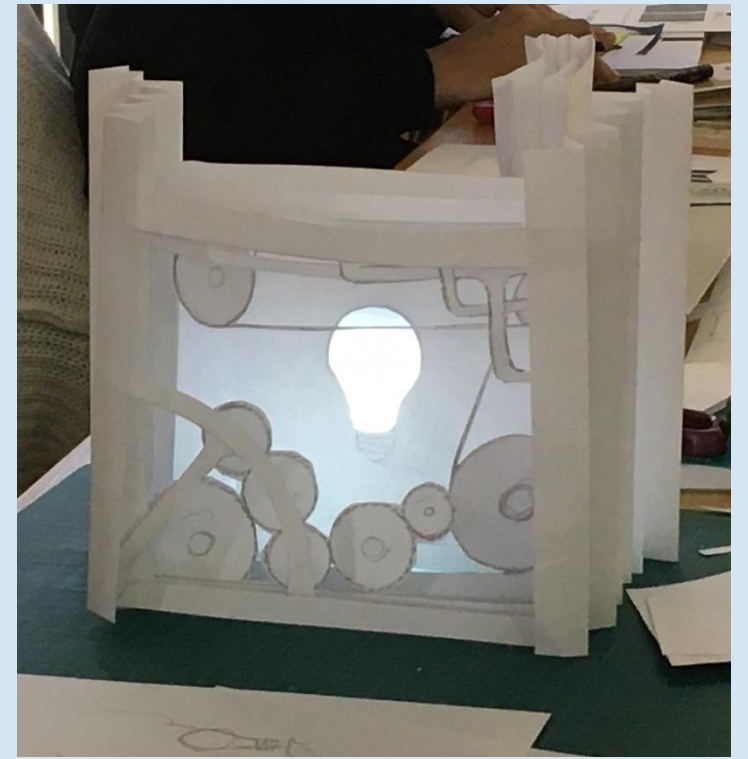
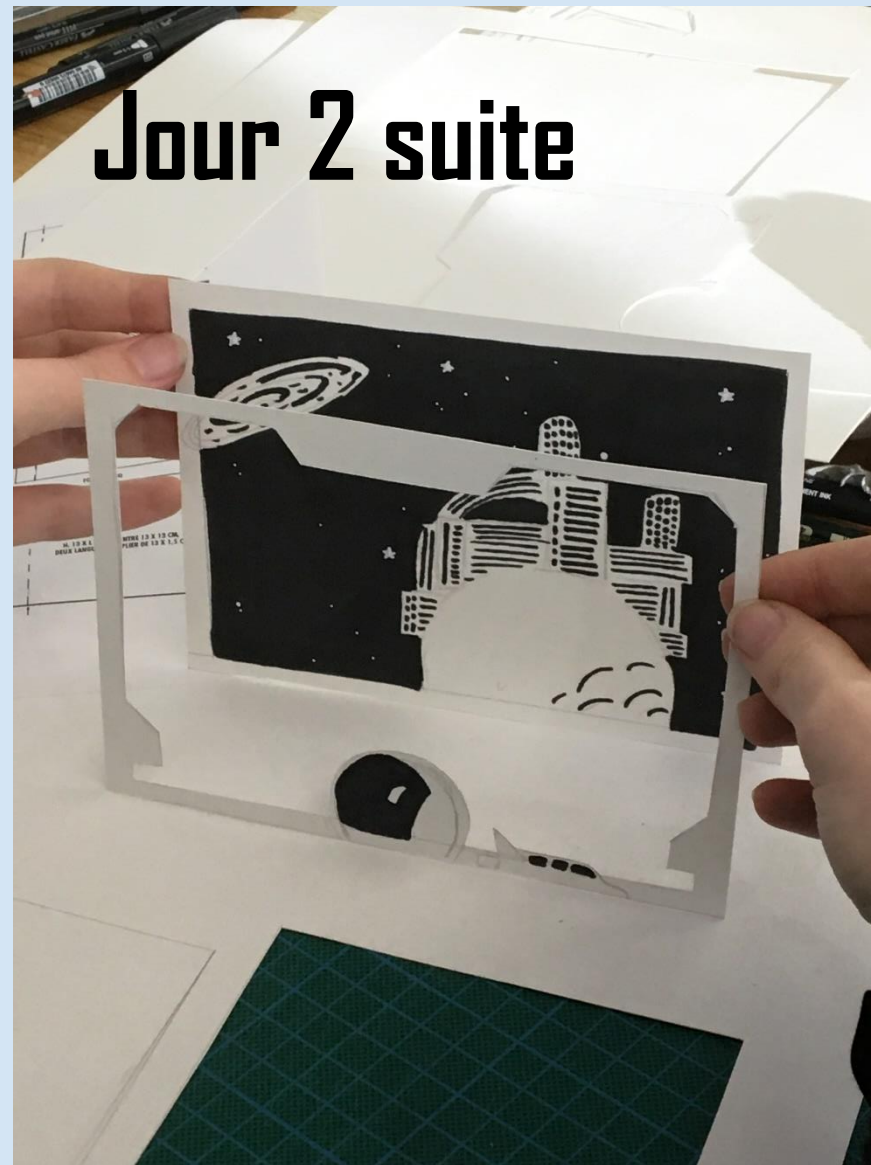
Encrage des plaques de rhodoïd



Jour 2 suite

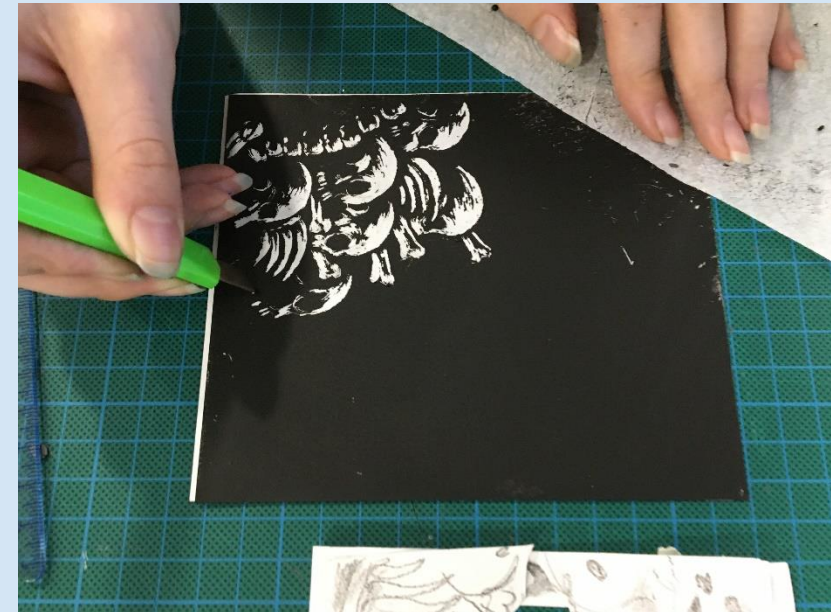
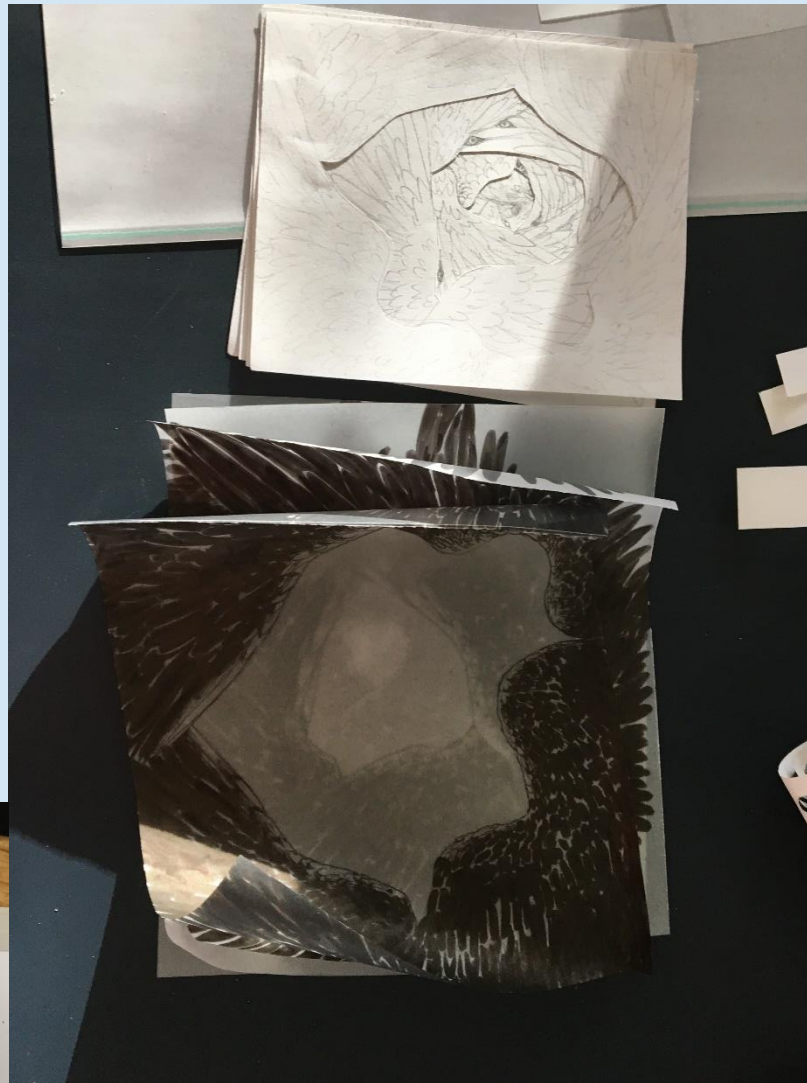
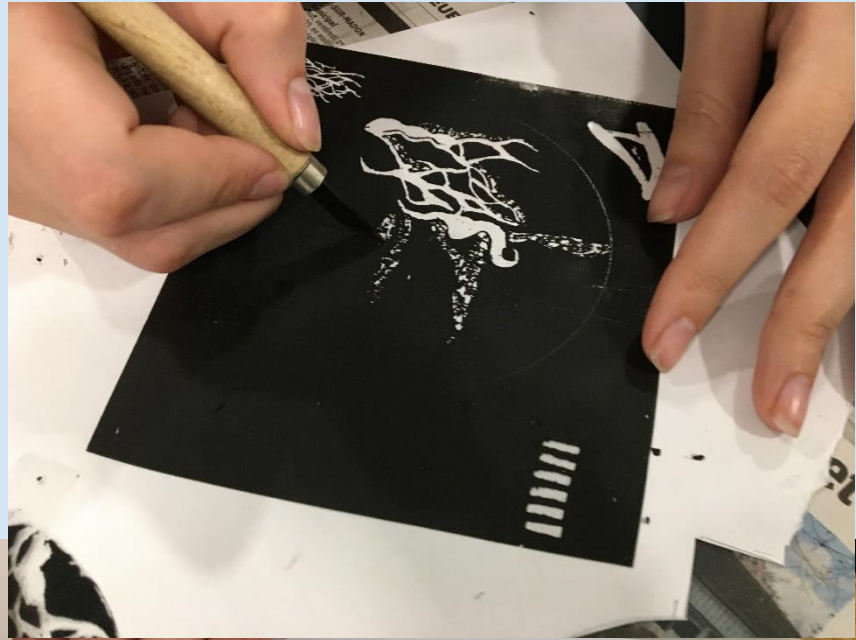


Quelques croquis

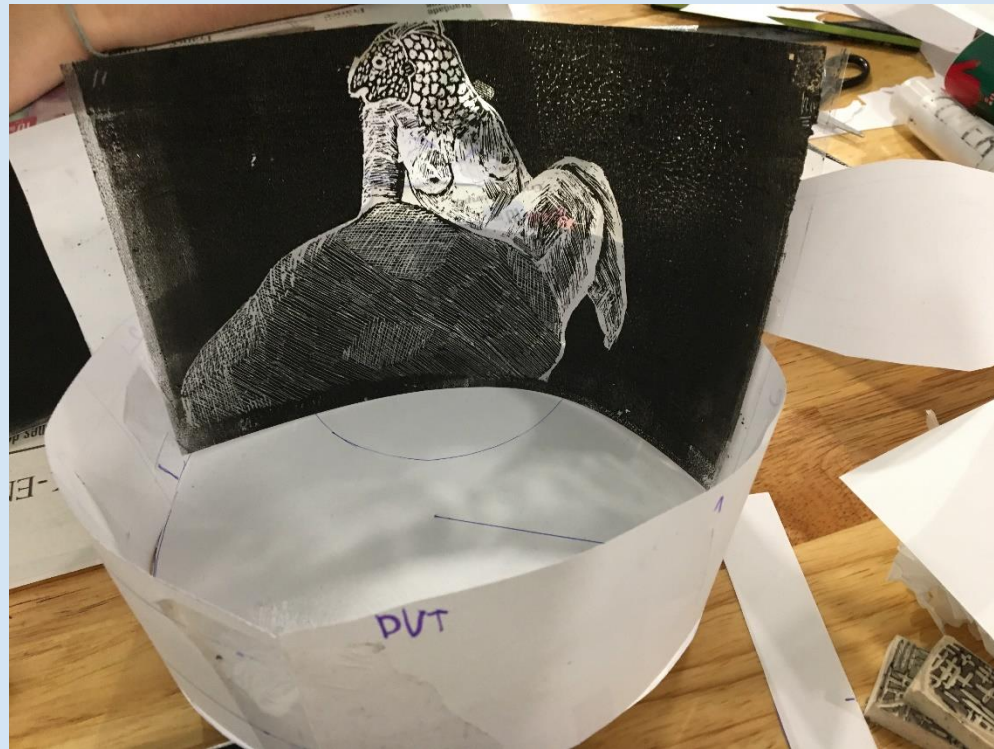
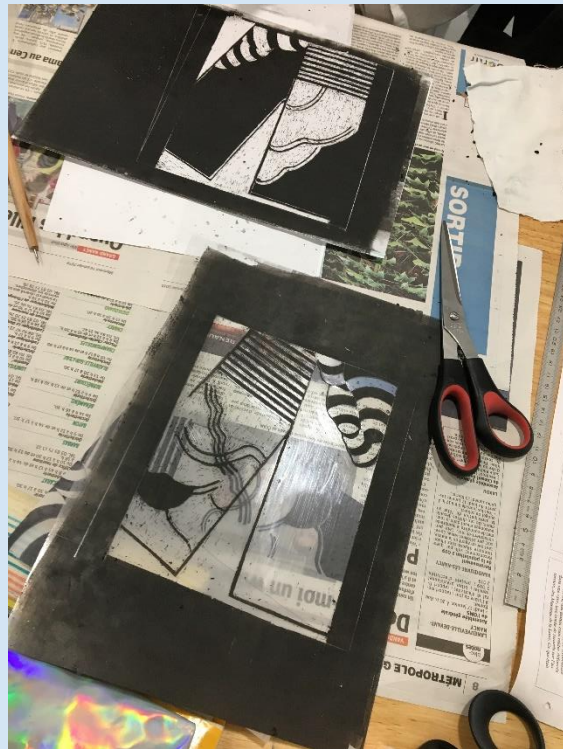


Phase transitoire : les maquettes

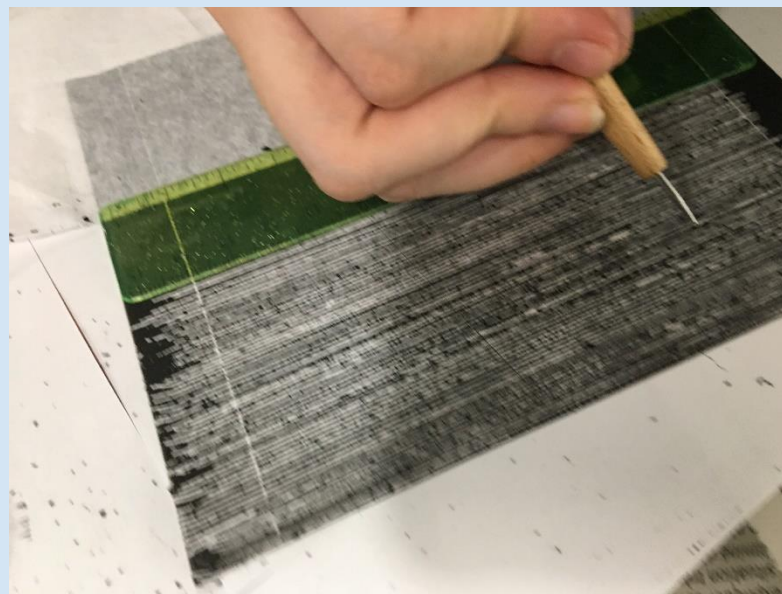
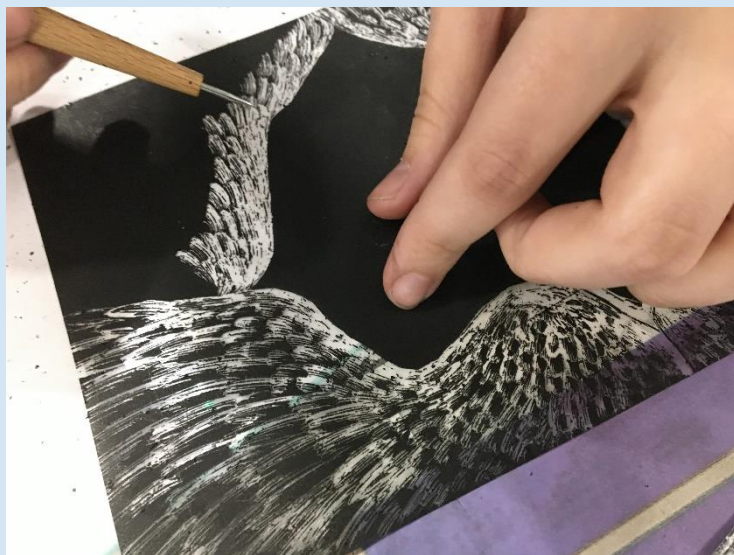
Jour 3

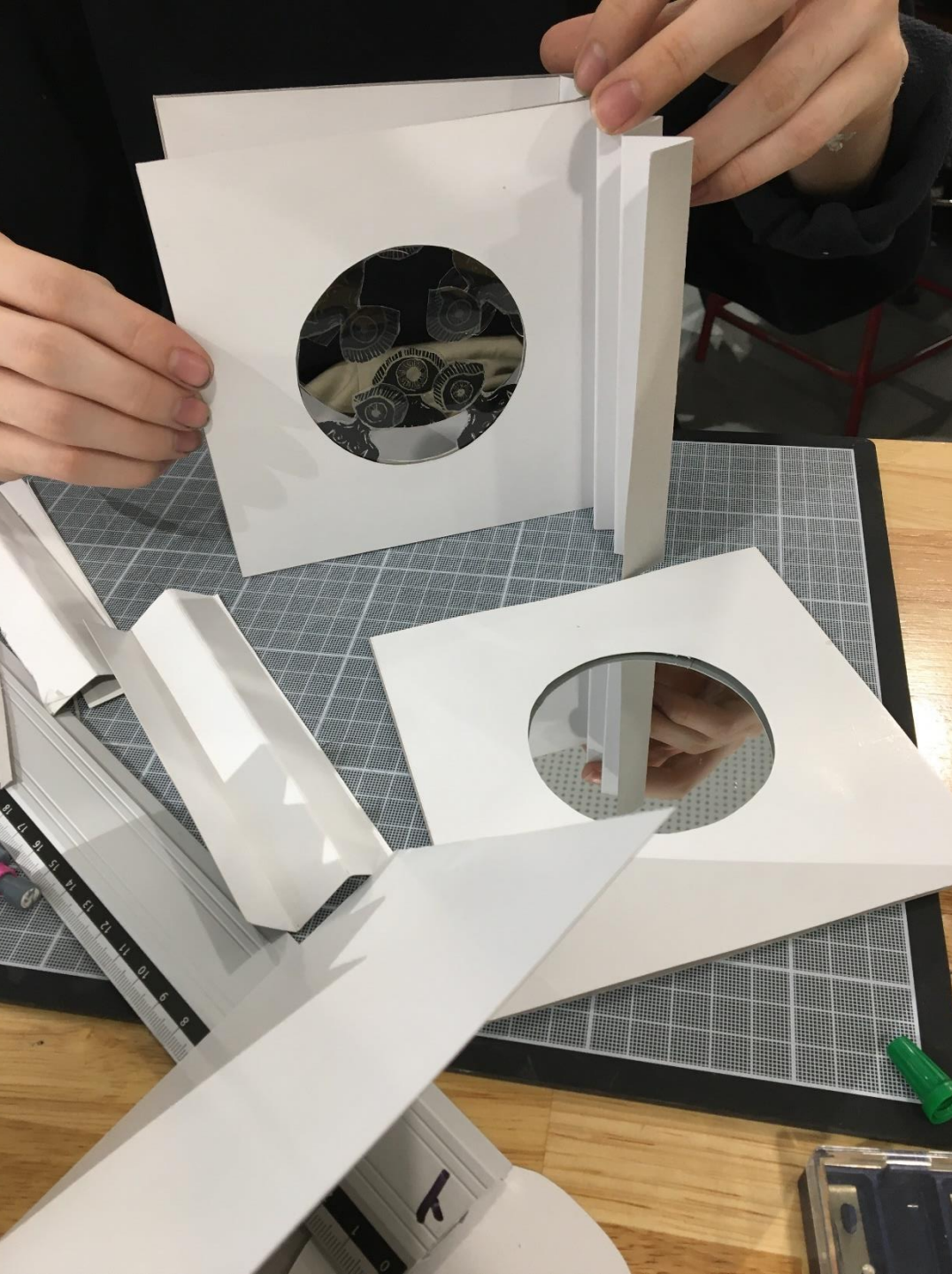


Création des différents plans du diorama par production d'images grattées dans l'encre sèche



Jour 3

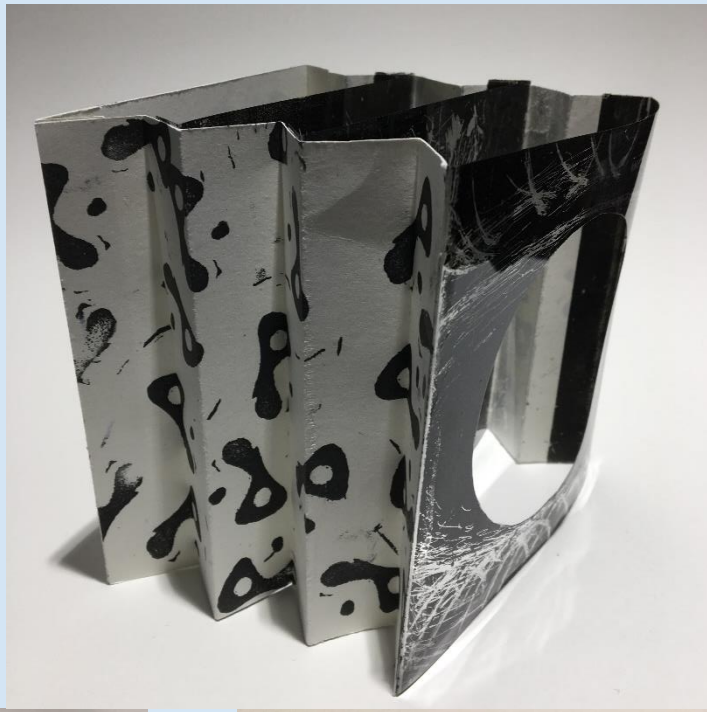
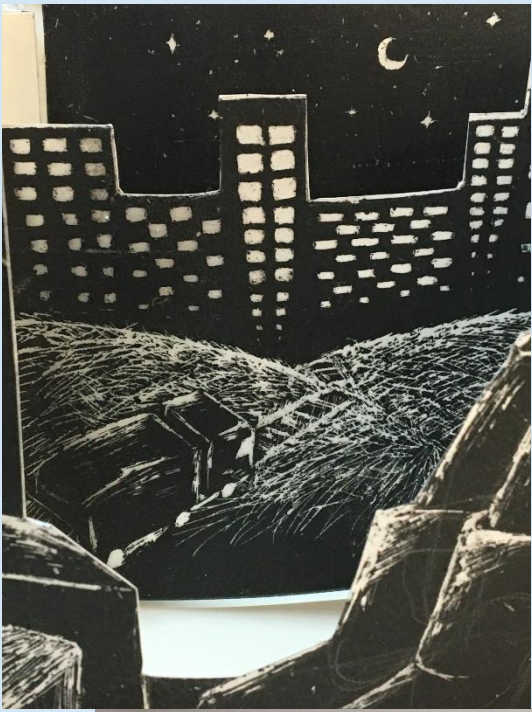


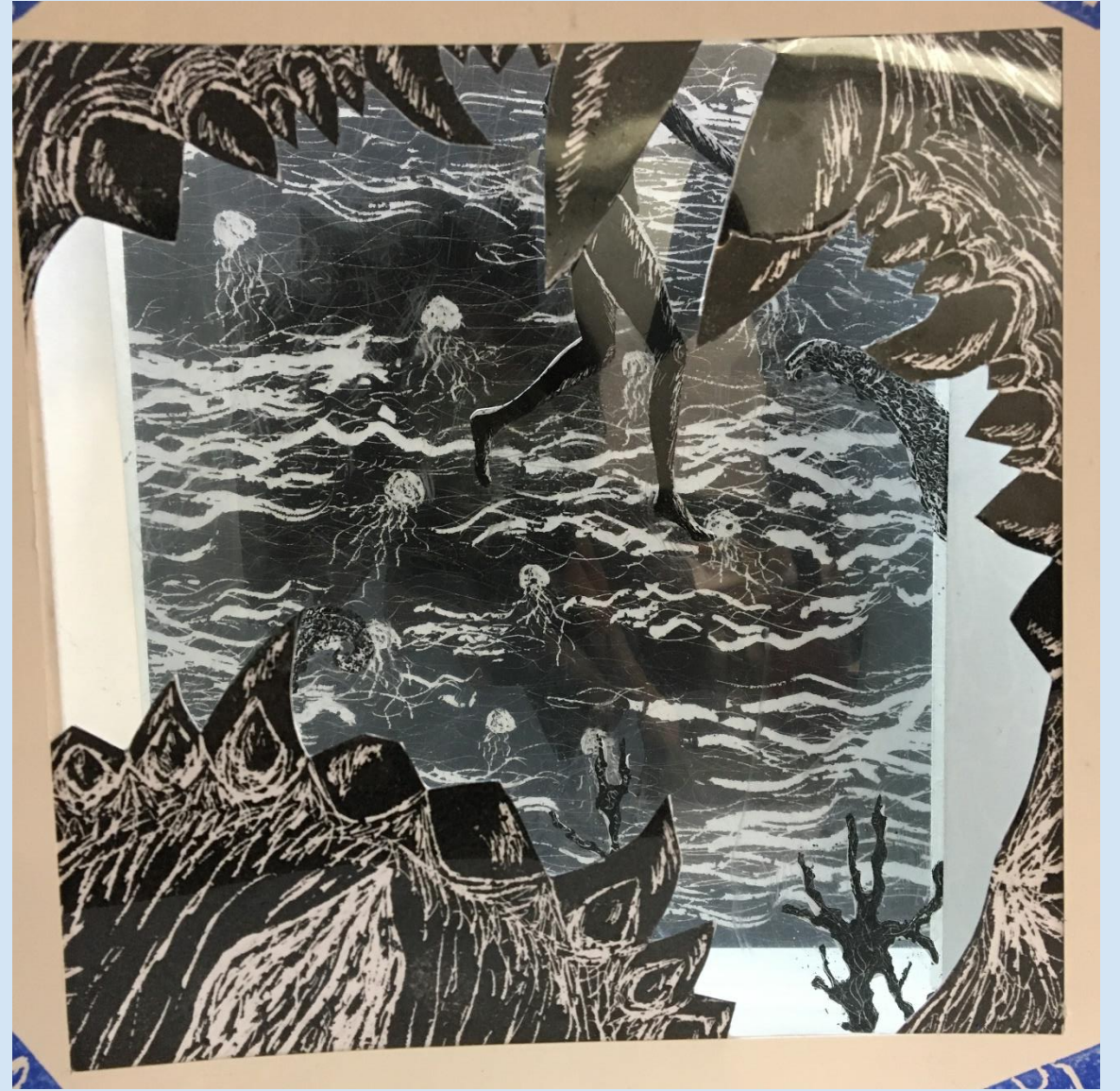


Après avoir réalisé les différents plans
du diorama, montage final de l'objet

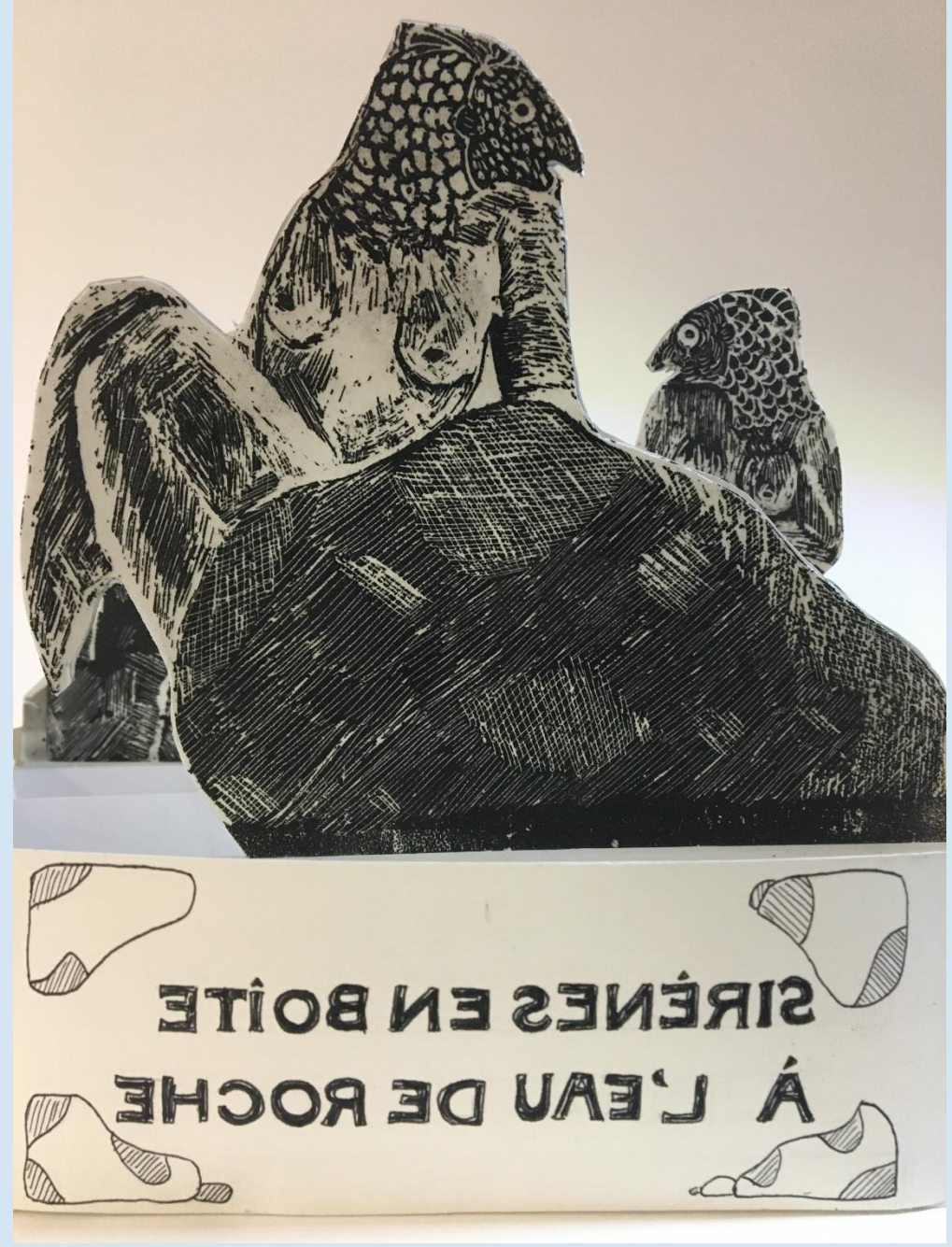
Jour 3

Réalisations finales



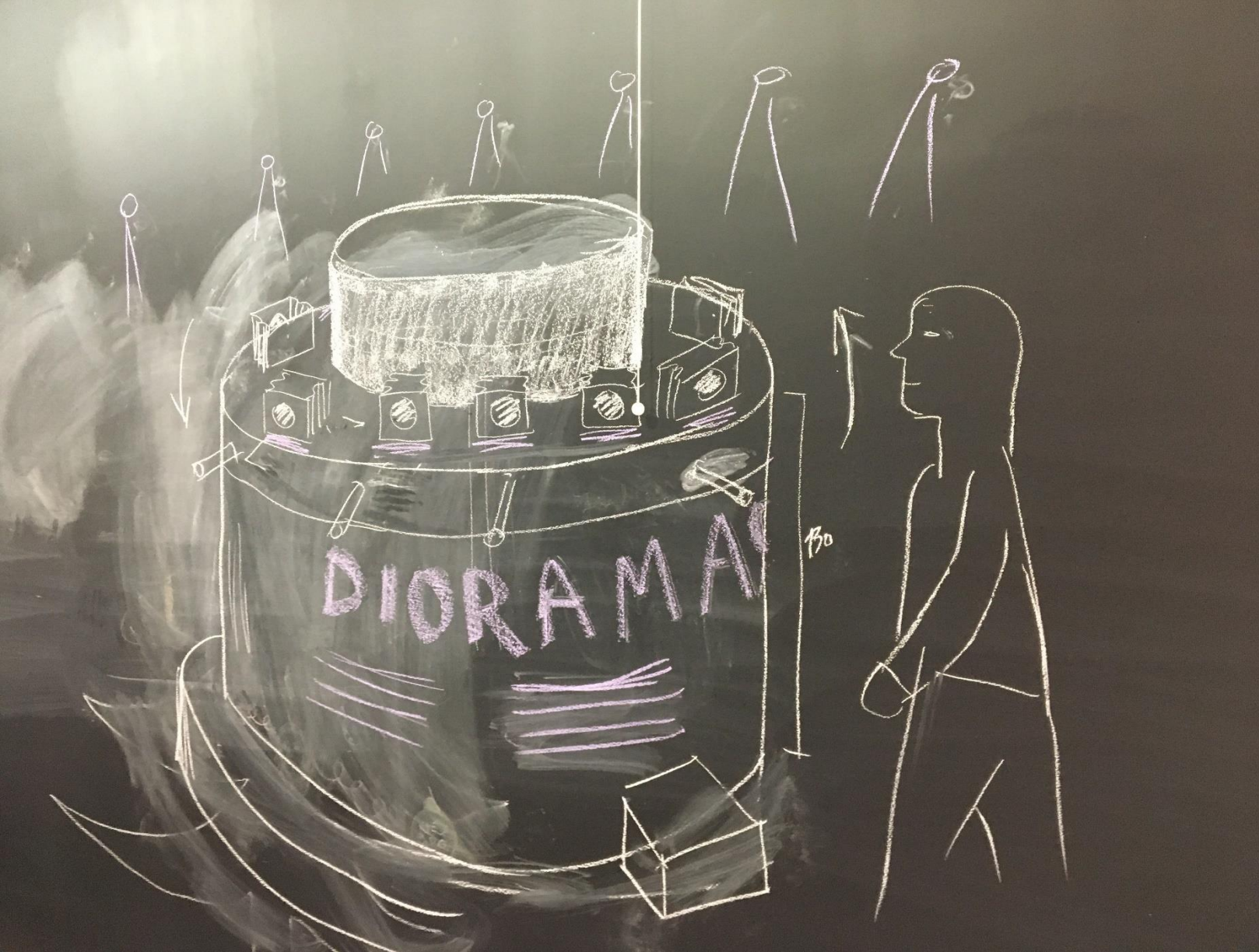






Jour 3, fin

Restitution/exposition : la présentation des réalisations mises en scène lors de l'exposition annuelle de fin d'année de la CPES-CAAP, à la galerie du CCAM de Vandoeuvre Lés Nancy en juin 2020 a été annulée en raison de la situation sanitaire liée au Covid19.



A la fin de la journée 3 de l'atelier : verbalisation et bilan, mise en commun sur un grand tableau noir des propositions de présentation de l'ensemble des étudiants pour donner à voir les dioramas, mise en commun par un grand croquis à la craie sur tableau noir réalisé par R. Perrin au fur et à mesure des propositions des étudiants.

Visite à *Modulab*, Metz, le 12 décembre 2019, rencontre avec Aurélie Amiot et visite de l'exposition *Envers*, R. Perrin

Parallèlement au travail plastique engagé par les étudiants avec R. Perrin, ils ont rencontré Aurélie Amiot qui leur a présenté l'exposition *Envers* de l'artiste mais aussi son propre travail autour du dessin, de l'image imprimée et de la gravure.

- Présentation de la galerie *Modulab* : à la fois lieu d'exposition, de création artistique et d'édition.

- Présentation des Editions *Multiples* et autres livres d'artistes édités par *Modulab*

En complément liens vers *Modulab*: <https://www.modulab.fr/>
<https://www.modulab.fr/editions/>





Lors de la visite à Modulab, découverte et médiation autour de l'exposition de Renaud Perrin *Envers*