

Dossier pédagogique

IMAGES, CORPS ET MOUVEMENTS



Mosquito, *Pupp'Art*, 2011

Le corps en action

Représenter le geste et le mouvement p 2

Interroger les points de vue p 3

Le corps entre réel et virtuel

Habiter les espaces p 4

Dépasser les limites de la perception p 5

À découvrir... p 6

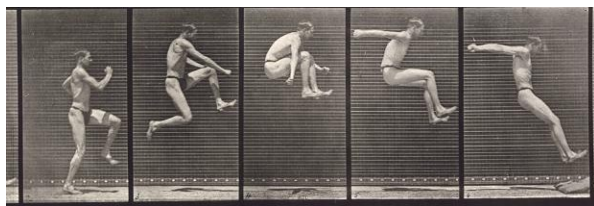
Le corps en action

Représenter le geste et le mouvement

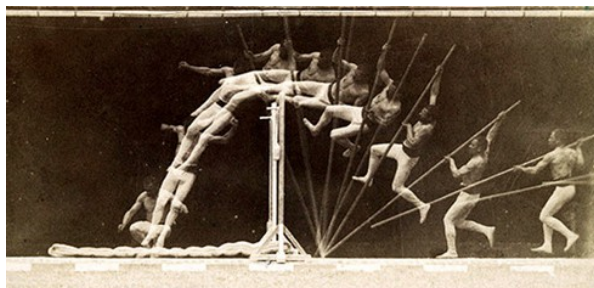
Les recherches sur la décomposition du mouvement et sa représentation sont tout d'abord fondées sur la fascination exercée par les machines et la vitesse. Après-guerre, défiant la confiance en l'homme et dans le progrès cher au XIXe siècle, les artistes s'attaquent à la représentation humaine, en donnant une image disloquée, géométrisée, déformée, défigurée.

La décomposition du mouvement

À partir des années 1870, le Français Etienne-Jules Marey et l'Américain Eadweard Muybridge se servent d'instantanés photographiques pour décomposer le mouvement des êtres vivants. En dissociant, en figeant, en analysant les poses successives de leurs modèles, les deux hommes peuvent capturer le détail des activités sportives ou des gestes de la vie courante. Par le biais de ces séquences rapprochées, ils obtiennent avec précision les images de ce qu'on ne peut percevoir à l'œil nu. En arrêtant le temps et le mouvement, ils réussissent à voir l'invisible.



Eadweard Muybridge, *Running Broad Jump*, 1887.



Étienne Jules Marey, *Saut à la perche*, 1890

Pour les avant-gardes du début du XXe siècle, l'art se doit de représenter la société contemporaine. Afin de s'accorder au présent et de dépeindre la modernité, les artistes tentent alors d'inventer de nouveaux moyens artistiques qui transposent dans le langage plastique les caractéristiques de la civilisation industrielle. Les travaux de Marey et Muybridge auront ainsi une profonde influence sur des artistes comme Rodin, Bouguereau, Whistler, Eakins et Degas, lequel s'inspira de Marey pour peindre des danseuses dans diverses positions. Au XXe siècle, les cubistes et les futuristes se plairont à décomposer le mouvement plus ou moins schématiquement.



Marcel Duchamp, *Nu descendant l'escalier (extrait)*, 1912.

Le geste et la trace

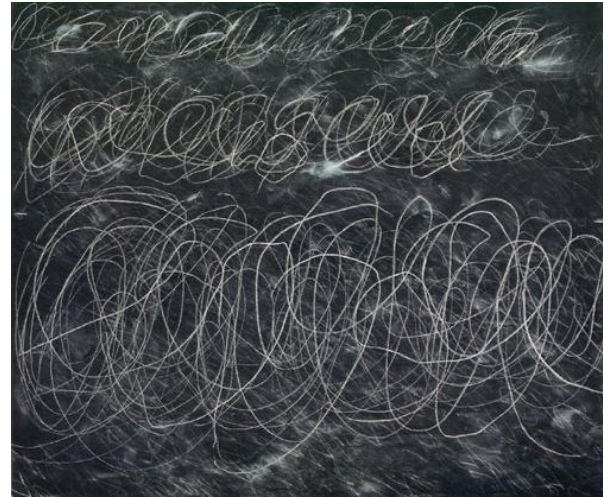
Après guerres, la remise en cause philosophique de la pensée cartésienne et la naissance de la psychanalyse, abolissent l'unité du sujet conscient, pour révéler un sujet clivé entre le « moi » et les différentes instances inconscientes. Disparaissant en tant qu'image, le corps devient perceptible sur la toile comme trace réelle de l'artiste à l'œuvre. Quittant le chevalet pour se poser au sol, ou se dressant à la verticale pour épouser l'espace du mur, la toile est le support d'une création qui repose sur le geste renvoyant à un corps unique, celui de l'artiste.



Jackson Pollock, *Convergence*, 1952

Les *Drippings* de Pollock, qui marquent toute la génération de l'Expressionnisme abstrait, les tracés brouillés et griffés de Twombly caractérisent en partie cette nouvelle acception du corps dans l'art du XXe siècle. « *De l'écriture Twombly garde le geste, non le produit* » écrit Barthes, et ce geste est

pour lui « inimitable » car « *ce qui est inimitable, finalement, c'est le corps* » ajoute-t-il.



Cy Twombly, *Untitled*, 1970.

Interroger les points de vue

L'expérience sensible de l'espace permet d'interroger les rapports entre l'espace perçu et l'espace représenté, la question du point de vue, les différents rapports entre le corps de l'auteur et l'œuvre, entre le corps du spectateur et l'œuvre.

La mémoire des corps

Usant de la technique des pinceaux vivants, Yves Klein laisse au corps humain le soin de faire le tableau, mettant ainsi l'artiste en retrait. Et c'est bien une mesure du vivant que l'artiste veut communiquer. Les *Anthropométries* sont le résultat de performances réalisées en public avec des modèles dont les corps enduits de peinture viennent s'appliquer sur le support pictural. Avec cette technique, Klein propose un retour à la figure, mais dans un espace pictural où l'illusion de la troisième dimension disparaît au profit d'une peinture où se confondent sujet, objet et médium. « *Le tableau n'est que le témoin, la plaque sensible qui a vu ce qui s'est passé.* »



Yves Klein, *La grande Anthropométrie bleue*, 1960

Réagissant au corps stéréotypé de l'imagerie de masse, Gina Pane souligne par la souffrance

physique à laquelle elle s'expose, la réalité, la vulnérabilité du corps. Elle met en scène un corps fragile et une forme de sensibilité que la société contemporaine voudrait occulter. La souffrance offerte en direct au public est photographiée. L'œuvre, qui ne se veut pas éphémère, reste comme une trace, de la même façon que les blessures laissées sur le corps sont la « mémoire du corps ».



Gina Pane, *Action Escalade non-anesthésiée*, 1971

Espace perçu et espace représenté

L'espace est ainsi appréhendé en tant que territoire en lien avec les peuples qui l'habitent, eux-mêmes structurés en fonction de liens régissant l'ensemble de leurs rapports au monde, aux autres et aux objets. Particulièrement présentes dans son travail, les installations vidéos de Bruce Nauman impliquent la présence du spectateur. Dans *Going around the Corner Pièce*, quatre moniteurs sont posés au sol et reliés à quatre caméras qui filment le spectateur sur son passage. Néanmoins c'est au tournant de la pièce, que le spectateur se voit, avec un décalage

spatio-temporel par rapport au moment où il a été filmé. Manière peut-être pour l'artiste de questionner l'être au monde de l'homme moderne, surveillé et trompé par le système tout puissant de l'image qui le transforme, à son insu, en spectacle.



Bruce Nauman, *Going around the Corner Pièce*, 1970.

Si l'image du corps est également présente dans le travail de Bill Viola, c'est bien la perception humaine elle-même qu'il explore. Ses recherches transcende

le travail de la caméra pour créer des atmosphères qui modifient la perception de l'espace-temps. Ainsi, *The Sleepers* immerge le spectateur à l'intérieur de ce que Viola appelle « le réalisme des sensations et des émotions, des perceptions et des expériences (...) réalisme de la perception d'un objet, non l'objet lui-même ».



Bill Viola, *The Sleepers*, 1992

Le corps entre réel et virtuel

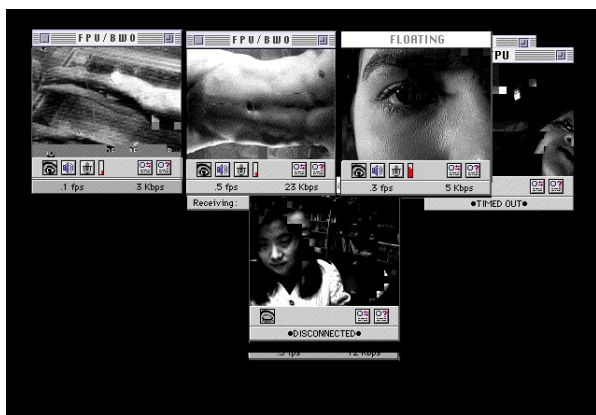
Habiter les espaces

Avec l'essor des technologies numériques, c'est notamment l'organisation et les structures relationnelles relatives à l'espace qui sont reconfigurées.

Se transposer sur le réseau

Body Without Organs du collectif Floating Point Unit est une recherche créative qui place le corps comme sujet constructeur de lui-même. Une œuvre de net-art participative et métaphorique, proposant une reformulation du corps à la façon du « cadavre exquis » surréaliste. Les internautes peuvent connecter leurs caméras et filmer une partie de leur corps. Ils construisent ainsi l'origine d'un corps hybride et fragmenté, représentation d'un nouvel être mutant, quasi-réel, un avatar collectif.

Au delà des mécanismes triviaux d'identification et de projection, il s'agit d'une véritable mise en scène des corps dans le réseau. *Bodies INCorporated* de Victoria Vesna part d'une réflexion sur ces êtres qui déambulent dans l'espace cybernétique. « Dans le cyberspace, nous affirmons notre présence à travers des mots, de l'information ; nous devenons de l'information. Bodies INCorporated nous donne l'opportunité de revenir au corps, de nous construire un corps illusoire et virtuel. C'est une réponse au besoin de voir notre corps sur le réseau. »



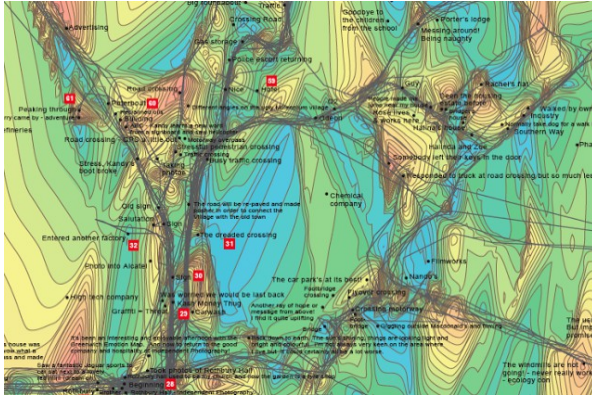
Floating Point Unit, *Body Without Organs*, 1991.



Victoria Vesna, *Bodies INCorporated*, 1996.

Des espaces connectés

Avec la combinaison des télécommunications sans fil, d'Internet et de la géolocalisation temps réel, de nouveaux rapports à l'espace, à l'ubiquité et à la mobilité sont induits. Les travaux de Christian Nold interrogent la place centrale de l'habitant et du citoyen dans sa projection collective. Ils questionnent les objets et les corps. Dans *Emotional Map*, un appareil thermique détermine l'humidité et la température de la peau alors qu'un récepteur GPS enregistre le parcours de la personne. Données GPS et données « émotives » sont alors transmises toutes les quatre secondes à un serveur pour s'inscrire en temps réel sur une carte en ligne.



Christian Nold, *Emotional Map*, 2004-2014

Délaissant les technologies de géolocalisation, Joëlle Bitton s'attache de son côté à relier de manière intime des personnes dans différentes villes par l'intermédiaire du réseau. Dans son installation *Passages*, chacun peut ainsi engager les mouvements de son corps pour tenter de découvrir le moyen d'entrer en relation avec « l'étranger », cet être à distance.



Joëlle Bitton, *Passages*, 2006

Dépasser les limites de la perception

Peu à peu, les technologies estompent les frontières entre les mondes virtuels et physiques, au profit d'une interpénétration qui engendre de nouvelles expériences individuelles et collectives.

Agir dans les représentations

Mutant permanent, le corps se soumet ainsi à toutes les curiosités et métaphores. Pupp'Art, imaginé par Mosquito, est un dispositif qui propose à chacun de revêtir les contours d'un personnage de Manet, Calder, Matisse... Ainsi réinterprétée, l'œuvre initiale « *s'anime en temps réel, s'échappant de son carcan pour donner naissance à une interaction entre image et réalité.* »



Mosquito, *Pupp'Art*, 2011

Dans son spectacle *Joseph-Kid*, Alessandro Sciarroni illustre les péripéties d'un homme qui, face à la webcam de son ordinateur, est confronté à son imaginaire. Sous l'effet d'un miroir vidéo qui tantôt déforme, fragmente ou multiplie, le corps devient pinceau autant que dessin. Mais ce monologue entre l'image de soi et la virtualité va plus loin lorsqu'il entreprend également d'explorer quelques options offertes par les technologies en réseau : un dialogue internet via Skype s'engage alors...



Alessandro Sciarroni, *Joseph_Kid*, 2014

Interagir avec l'environnement

Partant du postulat qu'il n'existe pas une réalité mais plutôt un ensemble de paradigmes, de systèmes de représentation qui soumettent nos perceptions du réel et définissent notre rapport au monde, Adelin Schweitzer met en oeuvre une expérience de déterritorialisation de l'individu. Son projet évolutif *A-Reality* détourne les perceptions humaines et interroge nos cadres de vie en proposant à chacun une promenade singulière, une expérience au cours de laquelle il évolue dans un quotidien transfiguré par une machine. Le prototype 03, équipement technologique complexe, est programmé pour saisir l'environnement perçu en trois dimensions et le restituer en temps réel.



Adelin Schweitzer, *A-Reality > P03*, 2008-2012

Déplaçant également le champ d'investigation vers l'expérimentation par les publics, le travail du collectif Random international est avant tout un

questionnement sur les interactions entre les personnes et les œuvres. Leur installation *Rain Room* propose à chacun d'avancer lentement afin de faire cesser la pluie, générant alors une sensation de contrôle de l'élément. Cette relation inhabituelle avec son environnement favorise une variété de réactions et des formes diversifiées d'engagement. Certains choisissent de se blottir ensemble ou de marcher en solitaire, de se promener comme dans un rêve ou de rire avec enthousiasme.



Random International, *Rain Room*, 2012

Ainsi, qu'ils soient objet ou espace, les dispositifs interviennent comme les éléments symboliques d'une utopie : l'être humain peut-il percevoir le monde au-delà de la représentation qu'il s'en fait ?

À découvrir

Sur la décomposition du mouvement

La décomposition du mouvement

http://www.histoire-image.org/site/etude_comp/etude_comp_detail.php?i=454

Sur les artistes cités

Jackson Pollock

<http://www.jackson-pollock.info/>

Cy Twombly

<http://www.cytwombly.info/>

Yves Klein

<http://www.yveskleinarchives.org/>

Bill Viola

<http://www.billviola.com/>

Floating Point Unit

<http://www.plexus.org/fpu/>

Victoria Vesna

<http://victoriavesna.com/>

Christian Nold

<http://www.softhook.com/>

Joëlle Bitton

<http://joelle.superficiel.org/>

Alessandro Sciaroni

<http://www.alessandrosciaroni.it/it.html>

Adelin Schweitzer

<http://www.deletere.org/>

Random International

<http://random-international.com/>

Sur les chercheurs cités

Etienne-Jules Marey

http://www.musees-bourgogne.org/les_musees/musee_bourgogne_resultat.php?id=62&id_ville=12

Eadweard Muybridge

<http://www.muybridge.org/>

Mosquito

<http://www.mosquito.fr/portfolio/>

Sur les logiciels associés

Dripping

<http://manetas.com/pollock/>

Scratch

<http://scratch.mit.edu/>

Animata

<http://animata.kibu.hu/>

Sources : *La décomposition du mouvement*, Ivan Jablonka, Réunion des musées nationaux / *Le Corps dans l'œuvre*, Centre Pompidou / *Corps – inachevé, incomplet, inhabité dans l'ère du numérique*, Miguel Almirón, Archée