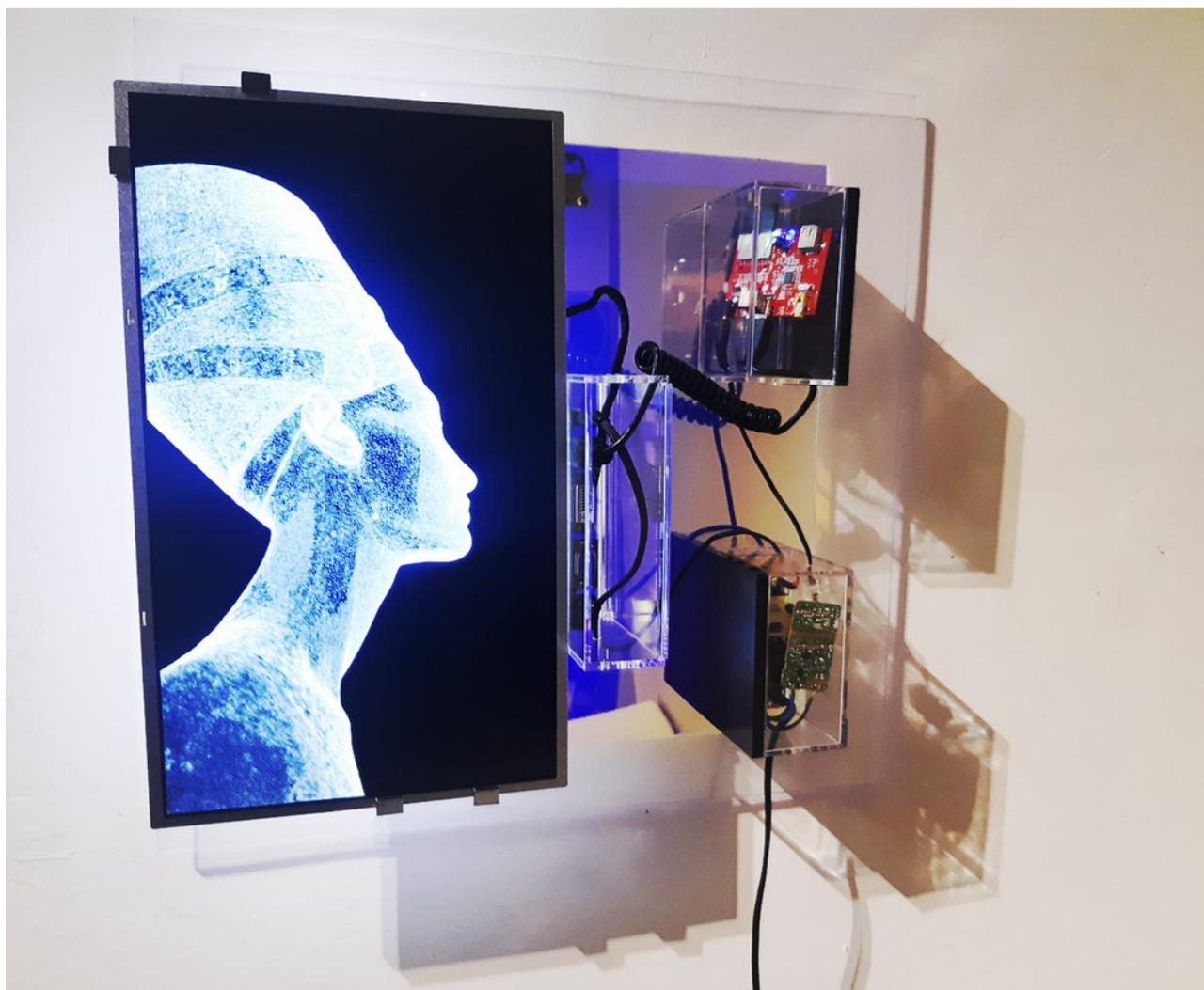


Dossier pédagogique

ENTRE LE TABLEAU ET L'ÉCRAN



Dorian Rigal, - 1333 av. JC, 2016

Le cadre des images
L'espace du cadre p 2
Le point de vue p 3

La matérialité de la lumière
Les matériaux écraniques p 4
L'espace des images p 5

Petit lexique p 7
À découvrir... p 8

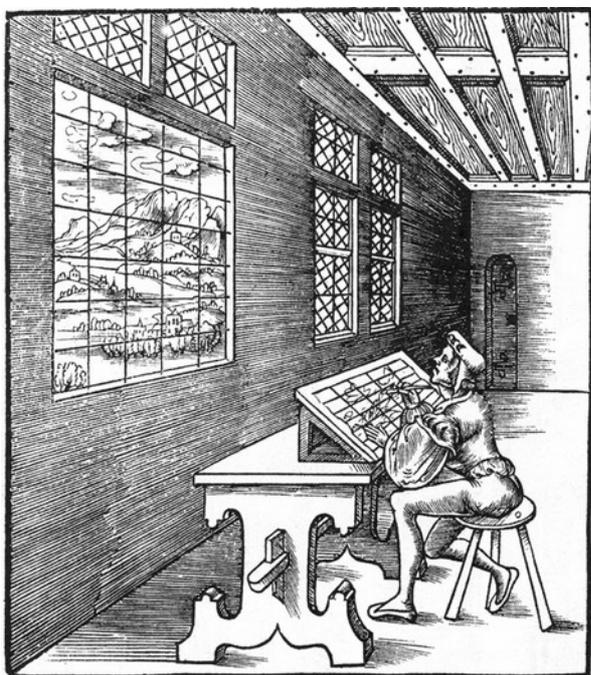
Le cadre des images

L'espace du cadre

Il nous paraît aujourd'hui aller de soi que la forme rectangulaire de l'écran et la lumière qui permet l'affichage des images, sont des médium inscrits dans le champ de l'art. Il n'en reste pas moins que l'écran est un artefact élaboré par l'humain qui présuppose un long développement artistique.

Le tableau-fenêtre

« Ainsi, laissant le reste de côté, je ne mentionnerai que ce que je fais quand je peins. D'abord j'inscris sur la surface à peindre un quadrilatère à angles droits aussi grand qu'il me plaît, qui est pour moi en vérité comme une fenêtre ouverte à partir de laquelle l'histoire représentée pourra être considérée », écrivait Leon Battista Alberti en 1436 dans le Livre I du *Della Pictura*. Ce peintre du Quattrocento livrait alors un processus qui fit couler beaucoup d'encre. Ce quadrilatère qu'il trace délimite ainsi deux espaces radicalement différents. Il rend indépendant le périmètre de la toile, un peu comme un géomètre bornerait un champ. Non seulement, la ligne tracée est une frontière physique mais aussi mentale. Elle sépare l'environnement réel de l'espace de la représentation, la réalité de la fiction.



Leon Battista Alberti, *La Fenêtre d'Alberti*, 1435

La notion de tableau comme fenêtre sera reprise plus tard par Albrecht Dürer qui invente le premier

perspectographe appelé « fenêtre de Dürer ». Le cadre étant tracé, il définit un procédé de mise en place des différents éléments du dessin.



Albrecht Dürer, *La Mesure*, 1525

Le concept de tableau-fenêtre, constitutif de l'invention de la perspective, instituait tout à la fois l'espace, le paysage, la narration et finalement l'individu moderne. Le tableau peint était un système anthropocentrique qui impliquait un dispositif nouveau entre le corps, l'esprit et l'image.

La lumière-écran

Du cadre à l'écran, il n'y a qu'un pas. Toutefois, nous ne saurions aborder l'écran sans parler de lumière. Et, ce qui caractérise la lumière de l'écran est bien sa diffusion égale sur toute la surface, une lumière *all over* en somme, tout comme il existe un « ténébrisme » de l'écran, réparti également sur toute la surface. L'écran de lumière peut ainsi s'inverser, basculer en figures de lumière. En 1991, l'historien d'art Rudolf Wittkower notait à propos de Caravage : « *L'obscurité dans ses images est quelque chose de négatif, l'obscurité est où la lumière n'est pas, et c'est pour cette raison que la lumière se heurte sur ses figures et objets comme sur des formes impénétrables et ne les dissout pas.* »



Caravage, *La Vocation de Saint-Matthieu*, vers 1599-1600

La lumière conditionne et excède ainsi la simple présence des choses et des êtres. C'est elle qui semble susciter leur destin inéluctable et mortel. Si Caravage travaille la lumière comme une peinture d'écran, deux siècles plus tard, James

Ensor révèle quant à lui sa peinture par une lumière similaire à celle d'un écran.



James Ensor, *Les Pochards*, 1883

Dans un entretien de mars 2010, l'artiste David Reed explique à propos de James Ensor : « *Dans ses premiers tableaux, il fait quelque chose de complètement nouveau dans la peinture. Il pose des figures en silhouettes sombres en contrejour devant une fenêtre ouverte, ou contre un mur clair. La lumière ne semble pas avoir de source, elle semble venir d'ailleurs, et non par la fenêtre. La lumière devient un écran.* »

Le point de vue

L'espace de l'image ne se limite pas seulement à son cadre. Terme à double sens, qu'ils soient opinion ou manière de penser, angle ou position, les points de vue sont des constituantes des images qui se donnent à voir.

Les images-objets

Au XIXe siècle, la photographie bouleverse le monde de l'art : les artistes vont améliorer et comprendre définitivement la perspective.

vision à 180° et non plus à 40° comme le faisait la perspective linéaire. Cela va permettre à certains artistes de mieux l'utiliser alors que d'autres vont la considérer comme une entrave à la créativité.



Aleksander von Tyszkiewicz, *La Partie de Dés*, 1899

Ils vont utiliser entre autre la perspective curviligne qui vise à représenter au mieux ce que l'œil voit réellement. Cette perspective vise à se rapprocher de la vision rétinienne en utilisant un champ de



Florence Henri, *Composition abstraite*, 1929

Dès lors, comme l'écrit le philosophe Louis Marin, « *c'est l'acte même de représenter qui construit l'identité de ce qui est représenté, qui l'identifie.* » Dans l'œuvre ou le geste d'art, c'est la tension que le réel porte en lui qui fait sens : les virtuels qui l'habitent, marques d'une pensée ou d'une

pratique humaine. Ainsi, les images-objets prennent sens dans le hors-cadre, dans leur relation à l'objet absent, dans leur mode de production et plus globalement dans la pensée, inextricablement individuelle et collective, dont elles sont virtuellement chargées.

La forme-tableau

Selon Jean-François Chevrier, c'est avant tout la forme-tableau qui permet à la photographie d'intégrer le monde des arts.



John Baldessari, *Hands Framing New York Harbor*, 1971

Mais il ne s'agit pas là simplement de format et de modalité de présentation de l'œuvre, sa théorie de la forme-tableau s'inscrit dans la façon de concevoir la photographie. Une photographie où

les modes de captation répondent à une sorte de cahier des charges auto-imposé et néo-académique consistant en une récupération et/ou une réactivation des règles du tableau pour les mettre à profit des images photographiques.



Jeff Wall, *An Octopus*, 1990

Il prend ainsi en exemple les œuvres de Jeff Wall. Photographies par la technique utilisée, celles-ci sont aussi des plans frontaux, finis, clos, qui se constituent en objets autonomes, c'est-à-dire comme des tableaux. « *La notion de tableau photographique, construite par Jeff Wall, se place dans cet écart propre à l'art moderne, entre la tradition de l'art académique dominé par la peinture d'histoire et le régime des arts médiatiques* », dira-t-il.

La matérialité de la lumière

Les matériaux écraniques

L'écran a souvent été pensé comme une surface noire et vide. Toutefois, l'écran d'artiste devient lui-même un objet exposé en ce qu'il ramène notre attention à la présence de la surface de projection, un objet qui devient tableau peint par l'action de la lumière.

L'objet écran

Apparaît alors cet objet complexe parce que double : à la fois objet et image : l'écran. Un objet conçu dans ses trois dimensions pour tenir l'espace adossé à un mur. Cette tradition, on le sait, s'est perpétuée jusque de nos jours, par la peinture mais aussi avec d'autres techniques, la photographie notamment, démontrant ainsi la permanence de ce qu'on a pu appeler la « forme tableau », qui n'est rien d'autre que le concept de « tableau peint » poursuivi par d'autres moyens.



Nam June Paik, *Wuppertal*, 1962

Parallèlement, la spatialisation du cinéma, le film comme environnement, l'activation de l'espace par des images en mouvement font de l'écran une installation à proprement parler, dont l'historienne d'art Kate Mondloch rappelle les éléments spécifiques : « *espace, matériaux, incarnation, durée, site et participation* ». En faisant de l'écran un objet performatif, elle resserre aussi le lien avec la projection comme souffle animateur.



Michael Snow, *Two Sides to Every Story*, 1974

Two Sides to Every Story de Michael Snow en est un des exemples. Dans cette installation, l'écran suspendu au milieu de l'espace d'exposition devient un élément qui, malgré son épaisseur insignifiante, rarement considérée, disjoint l'espace en deux sections spéculaires en même temps qu'il les rassemble grâce aux images projetées sur les deux faces.

Le matériau lumière

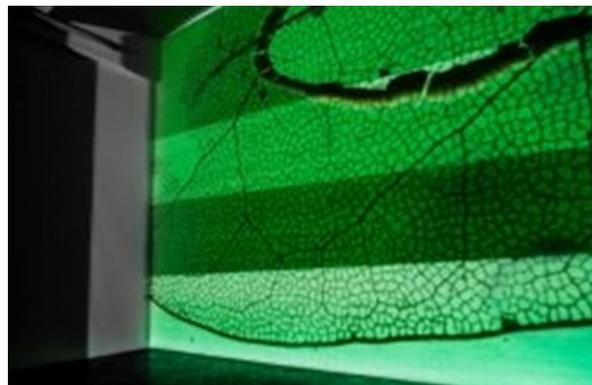
Depuis les années 1950, la lumière réelle – naturelle ou artificielle – est devenue le matériau privilégié de très nombreuses pratiques artistiques contemporaines, qu'elles proviennent de la peinture, du cinéma ou de la photographie, qu'elles soient associées à l'architecture, à la danse ou aux technologies modernes de communication.

L'espace des images

Depuis Descartes jusqu'à nous, l'espace est appréhendé comme un réceptacle, comme un contenant vide, homogène, doté de trois dimensions. L'espace est ainsi entendu comme somme des lieux occupés par des corps et comme condition *a priori* de la sensibilité.

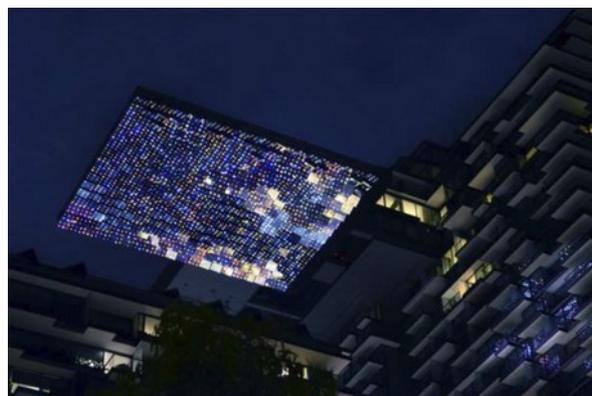
La projection tridimensionnelle

Dépassant les cadres des écrans de projection ou d'affichage numérique, la projection mapping



Bruno Munari, *Environnements de lumière*, 1950

« *Le travail de l'artiste est le même qu'en utilisant la couleur à l'huile, la toile et les pinceaux, sauf qu'au lieu des couleurs à l'huile, on a utilisé des matières plastiques transparentes colorées, au lieu de la toile, on a projeté la composition directement en grand sur le mur blanc, et au lieu du pinceau, on a utilisé la lumière* », écrit l'artiste italien Bruno Munari dans la revue *Domus* en 1954.



Yann Kersalé, *Miroir de mer*, 2004

La lumière devient un matériau à part entière, apportant des questions autour de sa matérialité et de son immatérialité. Utilisant la lumière comme d'autres se servent de multiples matériaux d'expression, Yann Kersalé propose de nouveaux récits à la ville contemporaine en mettant en mouvement espaces et constructions. Il crée ainsi des fictions lumineuses en milieu urbain, des parcours géo-poétiques dans la nature ou élabore ses propres lumières-matière.

s'empare de nouveaux supports tels les objets, véhicules, façades de monuments... pour recréer des images de grande taille sur des structures en

relief ou de recréer des univers à 360°. L'illusion d'optique qui en résulte rend indéterminée la différence entre surfaces matérielles et projections immatérielles composées en 3D.



Romain Tardy, *The Ark*, 2013

Installation éphémère exposée dans le jardin botanique d'Oaxaca au Mexique, *The Ark* est un dispositif lumineux usant du mapping sur des formes originales (en l'occurrence, des cactus), dévoilant un paysage organique, fantasmatique et onirique. La lumière joue ici le rôle de révélateur, dans un environnement naturel magnifié par l'interaction et le contraste des formes abstraites pures et de la lumière blanche. « *Le rapport entre le support et mon travail sur la lumière était particulièrement intéressant, ici. Les cactus bougeant avec le vent, j'ai vraiment dû travailler sur la matérialité du lieu* » déclare Romain Tardy à propos de cette œuvre.



Dorian Rigal, *Polarizon*, 2018

Artiste lumière et numérique, Dorian Rigal aka Minuit utilise la lumière et le relief des formes pour entremêler structures physiques et digitales. Le corps de ses compositions est défini par la perception diurne et nocturne de l'objet dont le sujet premier est la forme architecturale, créée par l'Homme ou par la nature. Elle est la surface sur laquelle il interfère. Au travers de micro-architectures, sculptures, ou bien de simples plans, l'intuition des formes se voit ainsi troublée

par des mouvements de lumière. La lumière est ici utilisée pour révéler, ou modifier, l'objet initial afin d'apporter à la réalité une nouvelle dimension temporelle, vivante et organique.

Le rétroéclairage

Pour Dorian Rigal, l'écran est ainsi une matière à image. Mais c'est aussi aujourd'hui un des moyens les plus pertinents pour la transmission de connaissance, le partage d'émotions et l'archivage de mémoire, un outil qui nous permet d'organiser nos références, nos souvenirs et nos projets.



Dorian Rigal, *Les Fleurs molles*, 2020

Dans *Les Fleurs molles*, il s'empare de la mémoire en redonnant vie en 3D aux fleurs des jardins qu'il plante dans une composition vitrée. Gommant les ombres pour les recréer en fonction du mouvement, leur texture devient un jeu de transparence alors que la lumière révèle l'image par son rétroéclairage tout en projetant les composants électroniques qui l'animent dans un espace issu de jeux de lumière liés aux films dichroïques utilisés.



Dorian Rigal, *Paris un jour nocturne*, 2020

À l'inverse, la composition en 3D de *Paris un jour nocturne* ne garde que les ombres pour conduire à une décomposition des formes par la couleur et les nuées de points. Le travail de Dorian Rigal utilise ainsi la matière écranique pour fabriquer des objets à l'intersection d'un tableau et d'un écran. Tableau car ils sont fabriqués pour devenir des œuvres murales et écran car ils utilisent les propriétés luminescentes de la matière écranique. Le but est d'obtenir une image à deux temporalités lié à notre perception quotidienne : éteinte ou allumée.

Petit lexique

Anthropocentrique

L'anthropocentrisme est une conception philosophique qui considère l'humain comme l'entité centrale la plus significative de l'Univers et qui appréhende la réalité à travers la seule perspective humaine.

Artefact

En tant qu'objet fabriqué, l'artefact regroupe les ustensiles, les bâtiments et les œuvres d'art. Le mot désigne, de manière générale, un produit ayant subi une transformation, même minime, par l'Homme et qui se distingue ainsi d'un autre provoqué par un phénomène naturel.

Dichroïque

Le mot dichroïque vient du Grec ancien et signifie : deux couleurs. Est dit dichroïque tout élément qui a la propriété de prendre une couleur différente suivant l'angle sous lequel on le regarde.

Perspective curviligne

La perspective curviligne est une technique de tracé de perspective qui veut se rapprocher de l'image rétinienne (projetée sur la sphère de l'œil), plus que ne le fait la perspective classique dont la limite est de 40° (-20° à $+20^\circ$).

Perspective linéaire

La perspective linéaire est la partie de la perspective qui permet de construire, sur une surface plane, le contour d'un sujet vu depuis un point de vue déterminé. On appelle aussi ce procédé des arts graphiques : perspective conique, classique, centrale, albertienne, optique.

Spéculaire

Elément qui reflète la lumière avec une force et une netteté similaire à celle d'un miroir.

À découvrir

Sur la perspective

Petite histoire de la perspective

<http://www.diptyqueparis-memento.com/fr/petite-histoire-de-perspective-1ere-partie/>

La Perspective, entre science exacte et perception culturelle

<https://techniquedepinture.com/la-perspective-entre-science-exacte-et-perception-culturelle/>

Sur les écrans

Esthétiques de l'écran, lieux de l'image

<https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/8755>

De l'art à l'écran et retour

<https://www.franceculture.fr/conferences/universite-bretagne-loire/de-lart-lecran-et-retour>

Écran(s)

<https://www.cairn.info/journal-le-telemaque-2014-1-page-15.htm?contenu=plan>

Sur la lumière

L'art et la lumière

http://www.ednm.fr/leurslumieres/?page_id=299

Des matériaux lumineux dans l'art

<http://e-cours-arts-plastiques.com/des-materiaux-lumineux-dans-lart/>

Quelques expériences en ligne

Comment créer un hologramme

<https://fr.wikihow.com/cr%C3%A9er-un-hologramme>

10 meilleures applications d'hologramme pour Android et iOS

<https://www.astucetech.net/10-meilleures-applications-dhologramme-pour-android-et-ios/>

La technique de la perspective

<http://www.ac-grenoble.fr/ecoles/vienne1/IMG/pdf/perspective.pdf>

Sur les artistes cités

Florence Henri

<https://awarewomenartists.com/artiste/florence-henri/>

John Baldessari

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

Jeff Wall

<https://artefields.net/photographie/jeff-wall-la-photographie-mise-en-scene/>

Nam June Paik

<https://cahierdeseoul.com/nam-june-paik-art-video/>

Michael Snow

<https://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=94>

Bruno Munari

<https://www.wikiart.org/fr/bruno-munari>

Yann Kersalé

<https://www.ykersale.com/>

Romain Tardy

<https://romaintardy.com/>

Dorian Rigal

<https://www.minuitdigital.com/>

Sources : *Esthétiques de l'écran*, Collectif, L'Harmattan, 2013 / *La Peinture à l'âge de l'écran* – Philippe Hurteau, Dust Distiller, 2014 / *Art et architecture en Italie* - Rudolf Wittkower, Hazan, 1991 / *La forme-tableau* – Sandra Regol, mémoire en ligne / *Du cinéma à l'intermedia : autour de Fluxus* – François Bovier, Décadrage, 2012 / Wikipédia