

LE JIGS'ART : *La matière, les matériaux, la matérialité*

Présentation de l'activité

Le JIGS'ART est un outil de formation et d'apprentissage coopératif destiné aux enseignants d'arts plastiques. Il permet, rapidement et à travers divers moments d'échanges entre pairs, de questionner et actualiser les pratiques plastiques du cours d'arts plastiques. De manière ludique, cet outil offre la possibilité aux enseignants de co-développer - co-consolider leurs cultures artistiques. De surcroît, ce jeu s'inscrit dans les pédagogies innovantes par le renforcement recherché des compétences psychosociales.

Chaque jeu de JIGS'ART s'appuie sur une grande question artistique, telle que les pratiques du dessin, la matérialité, ou encore les pratiques du numérique, qui est décortiquée en 7 grandes familles. Par exemple, pour la question de la pratique du dessin, nous retrouvons des familles telles que "Le dessin d'observation du réel", "Dessin et machine", ou encore "Le dessin dans l'espace".

Chaque famille se compose de :

- Une fiche textuelle et visuelle qui embrasse de manière générale la thématique, mettant en avant quelques mouvements, démarches et artistes pivots.
- Une carte permettant d'abord de définir les membres "experts" de la famille, puis de leur permettre de se reconnaître entre eux.

Contenu: C. Lechien

Mise en page: A. Thomas

Déroulé de l'activité

Temps 1 – 10 minutes

Création d'îlots de 7 personnes.

Chaque membre reçoit une carte et une fiche « Famille » différente de la pratique artistique du jour. Les membres découvrent à ce moment la pratique artistique qu'ils vont questionner ensemble. Cependant, pour le moment, ils n'interagissent pas. Pendant 10 minutes, ils lisent, annotent, surlignent la fiche de manière individuelle afin de s'imprégner des connaissances qui s'y trouvent.

Temps 2 - 10 minutes

Les membres quittent leur îlot à la recherche d'autres membres, issus d'îlots différents, qui ont reçu la même carte et la même fiche « Famille » et forment ainsi un nouveau groupement. Ce nouveau groupe échange ensemble pendant 10 minutes pour s'accorder sur ce qu'ils ont compris du contenu de la fiche, retenu, ou soulevé comme points intéressants.

Temps 3 - 30 minutes

Chaque membre retourne dans son îlot d'origine en tant qu'expert de sa « Famille » et restitue les connaissances qui ont été soulevées durant le temps précédent au reste du groupe. Ainsi, au sein de chaque îlot, il y a un expert par « Famille ». Ce temps est alors un moment d'échange entre pairs articulés en une phase de présentation et de questionnement par « Famille ».

- 2 à 5 minutes de présentation par famille
- 1 à 5 minutes de questions par famille



Auguste Rodin, L'âge d'Airain, 1852, 180 x 68,5 x 54,5 cm, bronze



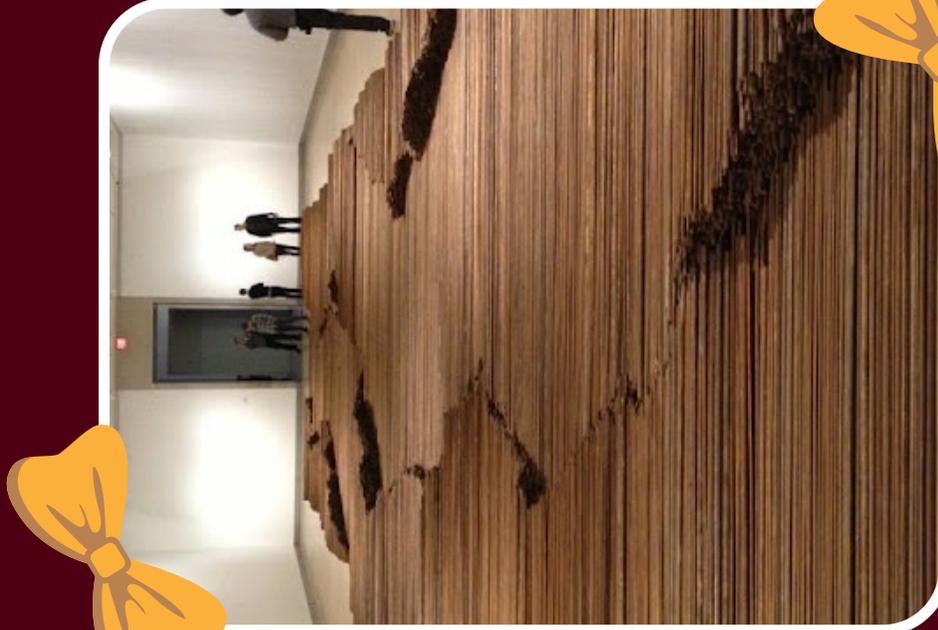
ACADÉMIES
DE LA RÉUNION ET DE MAYOTTE



Alberto Giacometti, Femme debout (Femme de Venise X), 1956, plâtre peint retravaillé au canif, 140,2 x 16,4 x 40,7 cm.



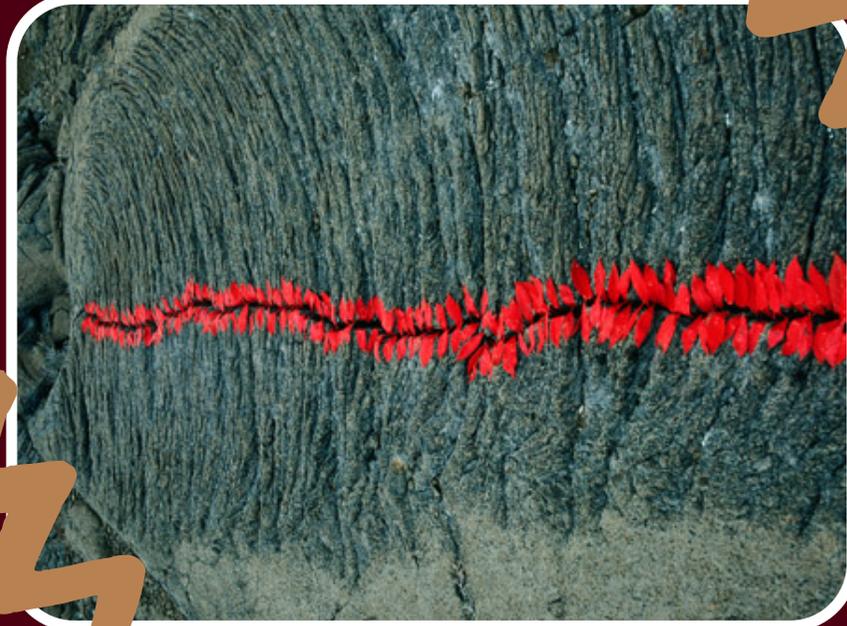
ACADÉMIES
DE LA RÉUNION ET DE MAYOTTE



Ai Wei Wei, *Straight*, 2008-2012, 150 tonnes de barres d'armature en acier, 6x12 m, installation.



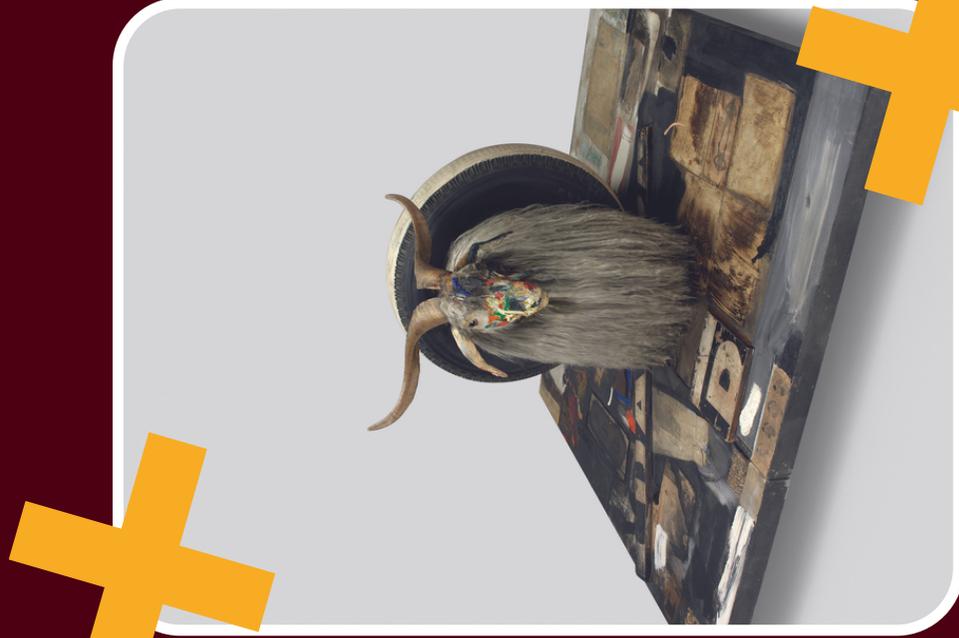
ACADÉMIES
DE LA RÉUNION ET DE MAYOTTE



Nils Udo, *Fissure dans une coulée de lave*, pétales appelés « langue de feu », 1990, Ile de la Réunion.



ACADÉMIES
DE LA RÉUNION ET DE MAYOTTE



Robert Rauschenberg, Monogram, 1955-1959, technique mixte avec chèvre, empaillée et balle de tennis, 106,6 x 160,6 x 163,8 cm



ACADÉMIES
DE LA RÉUNION ET DE MAYOTTE



Orlan, Self-Hybridation, 1998R, 167 x 117 x 4,5 cm, traitement numérique des images, cibachrome contrecollé sur aluminium



ACADÉMIES
DE LA RÉUNION ET DE MAYOTTE



Olafur Eliasson, "Beauty", 1993, projecteur, eau, buse, bois, tuyau, pompe, dimensions variables.



ACADÉMIES
DE LA RÉUNION ET DE MAYOTTE

LA MATIÈRE, LES MATÉRIAUX, LA MATÉRIALITÉ MENTIONNÉES DANS LES PROGRAMMES

Cycle 3

Le rôle de la matérialité dans une œuvre, les effets sensibles qu'elle produise. (L'image en tant que matériau n'est pas exclue). Donner forme à la matière, l'éprouver.

Les qualités physiques des matériaux, les incidences sur leurs caractéristiques sur la pratique en deux ou trois dimensions. Explorer les qualités physiques des matériaux.

Les effets du geste et de l'instrument. Les qualités plastiques et les effets visuels obtenus par les outils, les médiums, les supports et par la notion d'élargissement d'outils. Les dialogues entre les instruments de la matière ; l'amplitude ou la retenue du geste, sa maîtrise ou son imprévisibilité.

La matérialité et la qualité de la couleur : Les relations entre sensation colorée et qualités physiques de la matière colorée, les supports, les mélanges avec d'autres médiums. La compréhension des dimensions sensorielles de la couleur, les interrelations entre quantité et qualité.

La transformation de la matière, le pouvoir de représentation ou de signification de la réalité physique et globale de l'œuvre .

Les qualités physiques des matériaux et leur potentiel de signification dans une intention artistique, les notions de fini et non fini; l'agencement de matériaux et de matières de caractéristiques diverses

La matérialité et la qualité de la couleur : les relations entre sensation colorée et qualités de la matière colorée.

L'objet comme matériau en art : la transformation, les détournements des objets dans une intention artistique ; la sublimation, la citation, les effets de décontextualisation et de recontextualisation des objets.

Les représentations et statuts de l'objet en art : la place de l'objet non artistique dans l'art : l'œuvre comme objet matériel, objet d'art, objet d'étude.

Le numérique en tant que processus et matériau artistique (langages, outils, supports) : l'appropriation des outils et des langages numériques destinés à la pratique plastique : les dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques.

Cycle 4

LA MATIÈRE, LES MATÉRIAUX, LA MATÉRIALITÉ MENTIONNÉES DANS LES PROGRAMMES

Lycée optionnel

Donner forme à la matière ou à l'espace, transformer la matière, l'espace et des objets existants.

Créer avec le réel, intégrer des matériaux artistiques et non-artistiques dans une création.

Les propriétés de la matière des matériaux et les dimensions techniques de leur transformation. La relation du corps à la production artistique. L'objet et l'espace comme matériau en art.

Affirmer le potentiel plastique et artistique de la matérialité ou de l'immatérialité.
Valeur expressive des matériaux : affirmation des données matérielles et sensibles de l'œuvre, potentiel sémantique et symbolique des matériaux...
Extension de la notion de matériau : données numériques, sons, gestes, lumière, mots, idées.

Propriétés de la matière et des matériaux, leur transformation : états, caractéristiques, potentiels plastiques. Matières premières de l'œuvre. Modalités et effets de la transformation de la matière en matériaux. Matériaux de la couleur et couleur comme matériau de l'œuvre. Valeur expressive des matériaux.

Élargissement des données matérielles de l'œuvre : intégration du réel, usages de matériaux artistiques et non-artistique. Introduction du réel comme matériau ou élément du langage plastique. Traitements et usages de la lumière dans une pratique plastique. Autonomie de la lumière. Extension de la notion de matériau : données numériques, sons, gestes, lumière, mots, idées.

Reconnaissance artistique et culturelle de la matérialité et de l'immatérialité de l'œuvre : perception et réception, interprétation, dématérialisation de l'œuvre. Renouvellements de l'œuvre.

Lycée spécialité

Carte Triangle

LA MATIÈRE ET LE RAPPORT AU RÉEL

Le matériau, c'est ce en quoi est fait l'œuvre. Une œuvre d'art peut se définir comme une rencontre entre l'artiste, les matériaux et une intention.

LA MATIÈRE ET LA MIMESIS

Au commencement de l'œuvre s'opère des choix liés à la matière et à la forme. Certains matériaux possèdent différentes propriétés **comme la rigidité, la souplesse, l'opacité, la transparente etc...** Le choix d'un matériau ou d'une matière revêt également un fort pouvoir de signification, le matériau fait **sens**. Les potentialités de la matière furent souvent oubliées au profit de la représentation. La matière a longtemps cherché à se soumettre à la représentation. La volonté d'imiter le réel remonte à l'époque de l'antiquité.

Des philosophes comme PLATON et ARISTOTE concevaient l'art comme une technique consistant essentiellement à **imiter la nature**. Cette volonté de **mimésis** est illustrée par Plin l'ancien dans le mythe des raisins de Zeuxis.



Johann Georg Hillensperger (1806-1890) -
'Les raisins de Zeuxis et les oiseaux'

DES MATÉRIAUX ET DE LA MATIÈRE QUI REPRESENTENT TOUT... SAUF EUX MÊME

Certains artistes utiliseront la peinture, le bronze ou encore le marbre pour **représenter au mieux la matière**. Les potentialités de la matière vont donc servir une représentation (la matière, terre, le pelage etc...). La peinture représente toutes les matières sauf elle-même. Le matériau et la matière sont alors ignorés au profit du sujet représenté.



Rosa Bonheur (1822 - 1899), *Labourage nivernais*, 1849, huile sur toile, 133 x 206 cm

La matière se fait discrète, les traits de pinceaux ou traces de burin se font invisibles, la volonté de l'artiste est d'imiter le réel. Même pendant la Modernité, **les œuvres de jeunesse de RODIN** recherchent également à imiter le réel.

DE NOUVELLES MATIÈRES ET DE NOUVEAUX MATÉRIAUX POUR SERVIR LA REPRÉSENTATION

Avec le temps, les découvertes technologiques ont permis **une évolution, une diversification du matériau et des matières premières**. Alors que l'argile, le plâtre, le marbre sont utilisés depuis des siècles, on découvre de nouveaux matériaux : la résine, la fibre de verre, le polyester, le latex, la mousse polyuréthane.

Il y a de nombreux artistes contemporains qui utilisent les matériaux et la matière pour créer l'illusion du réel dans leur art. L'un de ces artistes est Ron Mueck, un sculpteur australien qui crée des sculptures **hyperréalistes** d'êtres humains à une échelle qui peut être surprenante. En créant ces œuvres hyperréalistes, Mueck joue avec les **perceptions de l'observateur, créant une tension entre l'illusion du réel et la présence physique de l'objet d'art**. Son travail invite à une réflexion sur la nature de la réalité, la perception et la condition humaine.



Ron MUECK, *Youth* (2009-2010), Mixed media, 65 x 28 x 16 cm

DES MATÉRIAUX POUR DONNER L'ILLUSION D'AUTRES MATÉRIAUX



Jeff Koons,
Balloon Dog,
1994-2000,
Acier inoxydable,
Sculpture.

Avec son œuvre *Balloon Dog*, Jeff Koons joue avec **les limites de la perception humaine** en réalisant une sculpture d'un chien en utilisant des ballons fait de ballon de baudruche. Bien que la sculpture soit en réalité en acier inoxydable, la surface réfléchissante crée **une illusion de volume et de texture**, donnant l'impression que le chien est fait de ballons de fête noués entre eux.



Auguste Rodin, *l'âge d'Airain*, 1832



Carte Anneau

LA MATIÈRE QUI S'AFFIRME

La matérialité désigne le caractère de ce qui est matériel. Renvoie à la réalité physique de l'œuvre : l'aspect obtenu, la consistance, la forme.

QUESTIONNER LE RÔLE DE LA MATIÈRE

Plutôt que de faire illusion de réel avec la matière, d'autres artistes (parfois aux mêmes époques que celles citées précédemment) se poseront la question du rôle de la matière. **Quels liens entretient-elle avec l'œuvre ? Doit-elle se faire systématiquement oublier ? Comment exploiter la matière pour elle-même ?**



Michel-Ange, détail de *L'esclave des jardins de Boboli, dit l'Atlas*, 278 cm, 1519

Dès la Renaissance, certains artistes comme Michel-Ange exploiteront **les spécificités de la matière** en les mettant à l'honneur. Il pratique ainsi le **non finito** qui se caractérise par l'aspect non fini de ses sculptures. Cette esthétique de l'inachevé traduit la volonté de l'artiste de laisser sa création prisonnière de la gangue de pierre, à **l'image de l'homme prisonnier de la matière.**

À la fin du XIXe siècle, avec la Modernité, l'art va progressivement s'affranchir de la représentation sans pour autant l'abandonner complètement, ainsi la matière sera progressivement **considérée et exploitée pour ses caractéristiques physiques.**

Après avoir réalisé *l'Âge d'airain* et le scandale qui aurait pu lui coûter sa carrière, (Sa représentation était si parfaite que Rodin fut accusé en 1877 d'avoir moulé directement sur le corps du modèle), Auguste Rodin va choisir une voie bien différente dans son rapport à la sculpture. Par exemple, le visage de l'œuvre ci-contre semble émerger du bloc de marbre brut. On constate **une sorte de dualité entre la matière et le visage. Les traces de l'outil sont visibles et affirmées.**



Auguste Rodin, *Pierre Puvis de Chavannes*, 1891 - 1913, Pds. : 630 kg (Hors tout) H. : 80 cm ; L. : 126 cm ; P. : 57 cm ; marbre

De même, Alberto Giacometti (1901-1966) entretient un rapport étroit avec la matière et le modelé. Son matériau de prédilection : **le plâtre**. La matière est accentuée, marquée, malmenée, elle n'est plus polie et lissée. Cette affirmation de la matière est également liée à **l'engagement du corps de l'artiste, traces, gestes, outils.**

LA MATÉRIALITÉ DE L'ŒUVRE D'AVANTAGE PRÉSENTE.

La matérialité désigne le caractère de ce qui est matériel. Renvoie à la **réalité physique de l'œuvre : l'aspect obtenu, la consistance, la forme.** La matérialité est liée au choix des matériaux et à la matière. La matérialité renvoie aussi à **l'espace** qu'occupe l'œuvre.

Eugène Leroy, (1910- 2000) disait « Je n'ai pas voulu faire une belle toile, j'ai seulement voulu faire de la peinture » : ses toiles, qui pèsent jusqu'à 90 kg, débordent de matière picturale, elle possède donc **une forte matérialité. La mimésis n'est plus recherchée** par l'artiste, l'accumulation de matière fait disparaître le sujet représenté. L'art est alors ici "un **produit de l'esprit ne cherchant pas à imiter la nature**" (Hegel).



Eugène Leroy (1910-2000), *Autoportrait*, 1960, huile sur toile, 162 x 130 cm

Claude Monet dans ses séries de peinture travaille également la matérialité de la peinture.



Vincent Van Gogh, Détail, *La nuit étoilée*, 74 cm x 92 cm, huile sur toile, Museum of MoDern Ar

Chez Van Gogh la peinture est **épaisse** et parfois mélangée directement sur la toile. Une fois sec, l'empâtement fournit **la texture**. Ici la peinture ne cherche plus à imiter, mais **exprimer**. Cela fera d'ailleurs de lui un des principaux précurseurs du **mouvement expressionniste**, même si le peintre est mort avant cette période. Mouvement qui mettra la forme, la couleur et aussi **la matière** au service de **l'intensité de l'expression.**



Alberto Giacometti, *Femme debout (Femme de Venise X)*, 1956, plâtre

Carte Nœud

TRAVAILLER AVEC LES CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES ET SENSIBLES DES MATÉRIAUX ET LA MATIÈRE

DES ARTISTES ET DE LA MATIÈRE : LES MATIÉRISTES



Jean Dubuffet, Michel Tapié, *Soleil*, 1946, Gravier, sable, filasse sur isorel

La période de l'après-guerre est propice à de nouveaux courants picturaux. Des artistes comme Jean Dubuffet et Jean Fautrier **rejetent les valeurs culturelles établies**. Dans leurs créations, ils utilisent toutes sortes de matériaux inhabituels comme le sable, le gravier, le goudron, l'asphaltes, etc... Ils conçoivent l'art comme un processus créatif dont le spectateur **doit pouvoir revivre l'élaboration grâce aux traces laissées par l'artiste**. La matière est ainsi célébrée et magnifiée pour ses caractéristiques physiques.

LES CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES DES MATÉRIAUX

Les matériaux ont des propriétés physiques uniques, telles que leur texture, leur couleur, leur densité, leur transparence et leur opacité, qui peuvent être exploitées par les artistes pour transmettre des émotions, des idées et des concepts.



Alberto Burri, *Grande cretto nero*, (Grande lézarde noire), 1977 Terre et vinyle brûlés sur Isorel 149,5 x 249,5 cm

Par exemple, Burri (1915-1995), artiste important de l'art informel en Europe; élabore des surfaces avec des craquelures, elles sont obtenues à partir d'un mélange inventé par l'artiste, composé de terre, de kaolin, de colle et de blanc de zinc ou d'acrylique noire, ces spectaculaires fissures asymétriques évoquent un sol desséché. Ses peintures et ses sculptures abstraites **explorent la relation entre la matière et l'espace**.



Autre exemple : dans son œuvre *Cloud Gate* (2006), sculpture en acier inoxydable poli en forme de haricot qui reflète le ciel et la ville de Chicago, Anish Kapoor utilise des matériaux tels que l'acier inoxydable et le miroir polis pour créer des formes organiques et abstraites qui **interagissent avec leur environnement de manière unique**. La surface polie crée une distorsion de la perception de l'environnement, pour les spectateurs.

LES CARACTÉRISTIQUES SENSIBLES DES MATÉRIAUX

Les caractéristiques sensibles et symboliques des matériaux **peuvent évoquer des émotions, des idées ou des symboles**. Par exemple, la couleur rouge peut symboliser l'amour, la passion, la colère ou la violence. Les artistes peuvent également utiliser des matériaux tels que le marbre pour évoquer la pureté, la force et la permanence.

Par exemple *Untitled* (1991) de Felix Gonzalez-Torres. Cette installation consiste en un grand tas de bonbons enveloppés dans des papiers de couleur argentée, disposés sur le sol de la galerie d'art. Les bonbons symbolisent la douceur, l'amour et la joie de vivre, mais également la fragilité de la vie, la mortalité et la perte. Les visiteurs sont invités à prendre des bonbons, ce qui contribue à épuiser lentement l'installation, **créant ainsi un dialogue sur la consommation, la perte et le désir**.



Autre exemple, *Straight* (2008-2012), Ai Wei Wei a utilisé des barres de fers pour béton récupérées des décombres d'un tremblement de terre pour créer une sculpture monumentale de plusieurs mètres de long. Cette œuvre rappelle le séisme de Sichuan en 2008 et rend hommage aux victimes de la catastrophe. **Les barres de fer brutes utilisées dans l'œuvre évoquent la violence de la nature et la fragilité de la vie, ainsi que la force et la résilience des communautés touchées par la catastrophe**. Les propriétés physiques des matériaux, comme leur poids et leur texture brute, contribuent à renforcer l'impact émotionnel et symbolique de l'œuvre.



Ai Weiwei, *Straight*, 2008-12, barres de fers renforcé

Carte Zig-Zag

Contenu: C. Lechien
Mise en page: A. Thomas

LA MATIÈRE EXPLOITÉE, TRANSFORMÉE EN MATÉRIAU

Une matière dispose de qualité physique, cette matière peut donc être modelée, travaillée, déformée, transformée ou à l'inverse très peu transformé.

SENSATION COLORÉE

Une peinture peut être brillante, satinée, mate, velouté, fluide ou épaisse. La couleur peut ainsi se suffire à elle-même sans avoir à se référer à autre chose. La couleur devient ainsi le sujet du tableau comme chez les fauvistes. « Le fauvisme est venu du fait que nous nous placions tout à fait loin des couleurs d'imitation et qu'avec des couleurs pures, nous obtenions des réactions plus fortes. » Henri Matisse (1869-1954)

Il ne s'agit plus de traduire les instabilités de la lumière comme chez les impressionnistes. Ici la **sensation colorée** est mise en avant et dépend de la manière dont l'artiste travaille la couleur.



André Derain (1880-1954). *La Route tournante à l'Estaque*, 1906. Huile sur toile. Dim 130 x 195 cm.



William Turner, *Norham Castle, Sunrise*, huile sur toile, 91 x 122 cm, 1845

William Turner (1775- 1851) **travaille le médium** peinture en affirmant sa matérialité à travers les touches du peintre pour donner impression lumineuse et fugitive.



Yves Klein, *IKB 3, Monochrome bleu*, 1960, pigment pur et résine synthétique sur toile marouflée sur bois 199 x 153 cm

À partir du XXe siècle, des artistes comme Yves Klein (1928-1962) utiliseront la couleur comme **pigment pur**. Il crée sa propre couleur, le bleu IKB, il travaillera cette couleur sur différents supports et formats.

TRANSFORMER LA MATIÈRE

Avec les nouveaux matériaux comme le polyuréthane, des artistes comme César (1921- 1998) exploitent de nouvelles possibilités. Comme, ci-contre, en coulées lisses et dures. **César intervient ici, sur la rigidité, l'épaisseur, la coloration, soit sur les coulées, soit sur la masse figée.** Dans ses **compressions**, César broie, compresse, déchire le métal. « Tous les matériaux sont des matériaux de sculpteur. Il n'y a pas de matériau qui ne soit pas matériau de sculpteur. Tu prends du papier, du chiffon... je ne crois pas qu'il y ait des limites dans les matériaux. » (César) Cette nouvelle conception du matériau se démocratise au XXe et **abolie la séparation entre matériaux traditionnels et non traditionnels.**



Pablo Picasso, *Guitare*, 1912, assemblage.

Dans l'œuvre de Picasso, la sculpture se réinvente également. Au lieu de retirer de la matière comme dans la sculpture traditionnelle (ex : tailler la pierre), le carton s'accumule, s'assemble. Cette approche donne lieu à une nouvelle technique : **l'assemblage.** Ici les **spécificités de la matière carton** sont exploitées et mises en valeur.

LAISSER S'EXPRIMER LA MATIÈRE/ LES MATÉRIAUX



Wolfgang Laib, *Pollen de montagne*, 2015, pollen, 7cm, Buchmann Galerie, Berlin

À l'inverse, certains artistes cherchent à **s'effacer derrière la matière**, de suivre ses exigences, pour lui permettre de révéler ses richesses. Par exemple, Wolfgang Laib (1950-) intervient très peu sur la matière. Il **utilise les caractéristiques premières de la matière (pigment pur) et de sa forte symbolique (le pollen).**

Les matériaux naturels sont également peu transformés chez Nils Udo (1937-). L'intervention de l'artiste se résume à **l'organisation des éléments formels et colorés...** Le caractère éphémère du matériau pose la question de la pérennité de l'œuvre.



César, *Expansion n°14*, 1970, coulée de polyuréthane expansé, stratifié et laqué, 100 x 270 x 220 cm



César (1921,- 1998), *Compression «Ricard»*, 1962, tôle d'acier laquée compressée, 153 x 73 x 65 cm, courant: nouveau-réalisme



Nils Udo, *Fissure dans une coulée de lave, pétales appelés « langue de feu »*, 1990, Île de la Réunion, courant: land art

Carte Croix

INTRODUCTION DU RÉEL DANS L'ART

Le XXe siècle a permis de reconsidérer le rôle du matériau. Certains artistes vont alors introduire des éléments de notre réalité : objets, magazines, carton, tickets etc....

L'OBJET MATÉRIAU

L'utilisation d'objets **trouvés ou manufacturés** comme matériaux en art est devenue une pratique courante. Les artistes peuvent transformer ces objets en créant **des installations, des assemblages ou des sculptures, tout en explorant les propriétés physiques et symboliques de ces matériaux.**

La petite danseuse de 14 ans d'Edgar Degas (1834-1917) est dotée de vrais cheveux, d'un authentique tutu, des véritables chaussons de danse, et un ruban en satin.



Edgar Degas, La petite danseuse de quatorze ans, entre 1921 et 1931, modèle entre 1865 et 1881, statue en bronze avec patine aux diverses colorations, tutu en tulle, ruban de satin rose dans les cheveux, socle en bois, H. 98 ; L. 35,2 ; P. 24,5 cm



Pablo Picasso, Nature morte à la chaise cannée 1912, huile sur toile cirée entourée de corde, collage 29 x 37 cm

Dès 1910, George Braque (1882-1963) et Pablo Picasso (1881-1973) réalisent **des collages à partir de matériaux très diversifiés**. Pablo Picasso introduit dans ses œuvres des matériaux **étrangers aux techniques picturales classiques, des matériaux réels, des fragments de la réalité.**

Marcel Duchamp (1887-1968) **poussera à l'extrême l'utilisation de l'objet dans l'œuvre et le retrait du geste artistique**. Il invente le **ready made**. En 1913, il fixe une roue de bicyclette sur un tabouret afin de la regarder tourner. Le geste est radical, l'objet industriel est considéré comme un matériau, **aucune transformation n'est opérée.**

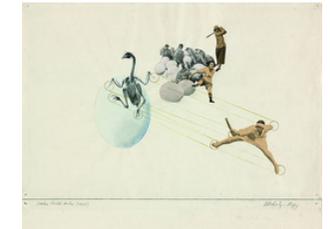


Marcel Duchamp, Roue de bicyclette, 1913

LE MATÉRIAU IMAGE

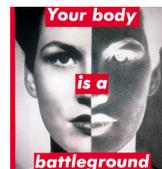
L'image est devenue une matière importante dans l'art. Les artistes utilisent souvent l'image pour explorer des questions liées à l'identité, à la représentation, à la mémoire et à la perception.

László Moholy-Nagy est connu pour ses photomontages expérimentaux, qu'il a créés dans les années 1920 et 1930. Ses œuvres mélangeaient des images photographiques avec des éléments abstraits, des formes géométriques et des typographies. **Les photomontages** de Moholy-Nagy ont été utilisés pour explorer **les idées de la modernité, de la technologie et de la communication visuelle.**



Laszlo Moholy-Nagy, Pouillet un jour, poulet pour toujours, 1925, photomontag

Autre exemple : à la fin des années 1970, Barbara Kruger met au point un procédé consistant à **s'approprier des images et des messages anonymes**, reflétant le discours culturel dominant, pour les juxtaposer de manière inattendue, dans des compositions photographiques de grand format.



B. Kruger, Untitled (Your Body is a Battleground), 1989

Ainsi, en 1989, Untitled : Your Body Is a Battleground utilise l'image agrandie d'un visage féminin que l'artiste divise en deux moitiés verticales – l'une en positif, l'autre en négatif. **Ce travail de l'image**, a pour fonction d'interroger la condition de la femme objet, et soulève le problème du droit qui est le sien à disposer de son propre corps.

LE COMBINE PAINTING

En inventant la pratique du **combine painting**, Robert Rauschenberg (1925-2008) incorpore de la vie dans l'art. Tout y passe: papier, journaux, images de presse, tissus, oiseaux et autres animaux empaillés, chaises, tabourets, fenêtres, lits, horloges, bouteilles de coca, pneus. Ici l'artiste n'impose **aucune hiérarchisation des matériaux**. L'œuvre de Rauschenberg est **hétérogène ou composite.**



Robert Rauschenberg, Monogram 1955-1959, , technique mixte avec chèvre empaillée et balle de tennis .Dim : 106,6 x 160,6 x 163,8 cm

Carte Hexagone

EXTENSION DE LA NOTION DE MATÉRIAU

L'utilisation de la lumière, du son et du numérique en art est une extension de l'idée de matériaux en art contemporain.

LA LUMIÈRE NATURELLE OU ARTIFICIELLE COMME MATÉRIAUX

La lumière peut elle-même être définie comme matériaux ou médium, elle rend visible l'œuvre, elle « met en lumière » et peut même révéler la matérialité de l'œuvre.

Man Ray découvre par accident en 1922 le procédé du **photogramme** qu'il nomme rayographie ou rayogramme, allusion à son nom et à la technique de la radiographie aux rayons X.



Man Ray, 1927 Tirage argentique
25 x 30 cm

L'œuvre de Dennis Oppenheim, Reading Position for a Second Degree Burn est une performance dans laquelle l'artiste a utilisé la lumière du soleil, un livre et son propre corps comme matériaux. L'artiste s'est enduit d'huile et a exposé son corps au soleil plusieurs heures. Le soleil jouant ainsi un rôle majeur pour monter un processus de transformation et de mutation.



LA LUMIÈRE COMME MÉDIUM AUTONOME

Depuis les années 1950, la lumière réelle – naturelle ou artificielle – est devenue le matériau privilégié des artistes. L'artiste László Moholy-Nagy (1895-1946) exploite dans son œuvre Modulateur espace lumière (1930) les possibilités de la lumière comme constituant plastique. En choisissant des matières réfléchissant la lumière, tels que le métal, le plastique ou le verre.



Dans les œuvres d'Anthony McCall, comme Between you and I (2006) la lumière devient un médium à part entière : elle abandonne son rôle utilitaire (l'éclairage des expositions, par exemple) pour constituer le matériau même de l'œuvre d'art.



LE SON

Les œuvres modernes et contemporaines utilisent également le son, la musique et les mots comme matériaux à part entière. Ils utilisent le son pour créer des installations sonores qui explorent l'expérience auditive. Par exemple, l'œuvre de William Kentridge utilise le son pour créer une ambiance frénétique et chaotique qui reflète les mouvements saccadés des dessins à l'écran. Les différents sons s'entremêlent pour créer une texture sonore complexe. La bande son est le fruit d'une collaboration avec les musiciens d'une fanfare sud-africaine.

Autre exemple avec Céleste Boursier-Mougenot qui utilise le vivant, comme des oiseaux qui investissent les guitares, s'y posent et déclenchent des sons, composant une musique aléatoire et produisant, ainsi, une œuvre sonore. Le hasard fait ici partie intégrante du projet.

LE NUMÉRIQUE

L'artiste française Orlan, va associer numérique, matière et matérialité. Avec sa série des Self-Hybridation, elle traite la métamorphose virtuellement. Orlan se met en scène dans une série de portraits qu'elle retravaille numériquement pour se donner les apparences texturées et minérales, des canons de la beauté de civilisations étrangères telles que celles des incas, des aztèques, ou encore des papoues ou des mayas.



Miguel Chevalier (1959-) utilise les images numériques comme moyen d'expression pour réinventer et sublimer la nature. Ses Fractales Flowers de 2013 au château de Carcassonne crée un dialogue en l'architecture Moyenâgeuse et une pratique artistique du XXIe siècle.



William Kentridge, jouer la danse plus lentement
2015, dimensions variables, installation vidéo
panoramique à 8 canaux haute définition, durée
: 15 min., avec 4 porte-voix. Ottawa, musée des
beaux-arts du Canada.



Céleste Boursier-Mougenot, From here to
ear, installation sonore, 1990



Orlan, Self-Hybridation, 1998.

Carte Oeuf

L'IMMATÉRIALITÉ DE/DANS L'ŒUVRE D'ART

L'immatérialité en art regroupe des œuvres qui ne sont pas composées de matière palpable, sans consistance matérielle.

L'immatérialité est une caractéristique de plus en plus présente dans l'art contemporain, où les artistes explorent des formes et des idées qui ne peuvent pas être touchées ou manipulées physiquement. **Et quand l'objet et la chose sont encore présents dans leur matérialité, ce n'est que la base ou l'enveloppe de l'idée et de l'immatériel.**

L'ABSENCE ET LE VIDE

Représenter l'invisible a toujours été un défi de taille pour les artistes. Certains l'explorent en suggérant **l'absence dans l'œuvre.**



Dans l'œuvre Le Vide, Klein a exposé une salle vide et a invité les spectateurs à entrer et à explorer l'espace. Nous présentant un tableau absent, il nous donne à voir une « **intention picturale** ». Cette œuvre remet en question la valeur de l'art et de l'objet, et explore la relation entre l'espace vide et la présence du spectateur.

Chez Marcel Duchamp, avec sa petite ampoule de verre vide et scellée, la transparence du verre s'efface au regard du spectateur; l'intérieur et l'extérieur se fondent. Même si l'objet reste palpable et matériel. Air de Paris est un ready-made qui condense une dimension majeure de son œuvre : l'immatériel.



Marcel Duchamp, Air de Paris (50cc de Paris) 1919 / 1964 Verre, bois 14,5 x 8,5 x 8,5 cm

L'IMMATÉRIALITÉ COMME PROCESSUS DE CRÉATION

Les artistes contemporains utilisent souvent des processus immatériels pour créer leurs œuvres, tels que la programmation informatique, la modélisation 3D ou la simulation.

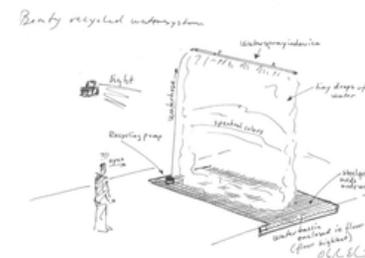
Ces processus peuvent produire des œuvres d'art qui n'ont **jamais existé physiquement**, mais qui peuvent être visualisées à travers des écrans ou d'autres supports numériques.

Par exemple, l'artiste brésilien Rafael Lozano-Hemmer utilise des capteurs et des algorithmes informatiques pour créer des **installations interactives** qui répondent aux mouvements et aux actions des spectateurs. L'œuvre Relational Architecture Border Tuner est une **installation artistique participative immatérielle** à grande échelle conçue pour interconnecter les villes d'El Paso, au Texas, et de Ciudad Juárez, à Chihuahua. De puissants projecteurs créent des « ponts de lumière » contrôlables à distance par les habitants des deux villes.



Rafael Lozano-Hemmer, Border Tuner / Sintonizador Fronterizo Relational Architecture 23, 2019

Autre exemple: par un dispositif ingénieux, consistant en un tuyau d'arrosage crevé par des trous duquel s'écoule de l'eau, et éclairé de manière à ce que sous certains angles, Olafur Eliasson, **recrée l'immatérialité des arcs en ciel**.



LA RÉALITÉ VIRTUELLE OÙ LA MATÉRIALITÉ IMMATÉRIELLE



Avec l'apparition d'application comme Tilt Brush sur casque de réalité virtuelle qui **permettent de peindre ou sculpter dans l'espace**, le geste créateur se fait complètement dans l'immatérialité d'un environnement virtuel. De plus en plus d'artiste s'empare de l'outil, à l'image de l'artiste Anna Zhilyaeva réalise des peintures en volumes et immersive au travers d'un casque de réalité virtuelle. Autre exemple, En 2015 La BnF a accueillie La bibliothèque, la nuit, une **exposition immersive numérique** qui invite le visiteur à un voyage fantastique en 3D au cœur de dix des plus fabuleuses bibliothèques du monde.



Olafur Eliasson, Beauty, 1993