

Terrible Two _ 1er mars - 4 mai 2013

Grout/Mazéas avec Emilie Brout & Maxime Marion, Berdaguer & Péjus, Jake & Dinos Chapman, Les Frères Chapisat, collectif Fact, Dewar & Gicquel, Iain Forsyth & Jane Pollard, Hippolyte Hentgen, McDermott & McGough, Ida Tursic & Wilfried Mille

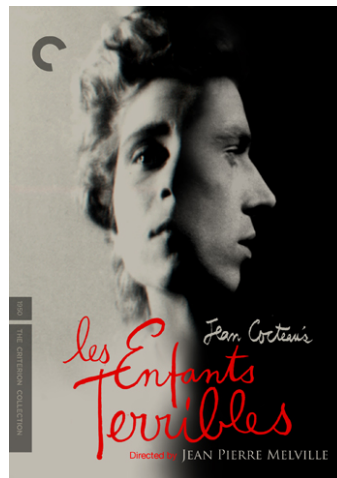
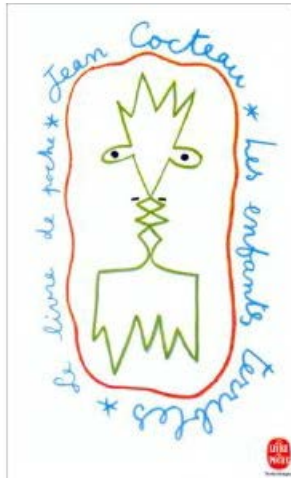


Dans la programmation « Two for Tea » de la Villa du Parc, l'exposition « Terrible Two » aborde la collaboration artistique au prisme du duo d'artistes. A leur origine, une relation fraternelle, amicale, amoureuse ou intellectuelle, qui se matérialise dans la création d'un œuvre à deux têtes, dont l'unité s'accorde paradoxalement à la dualité de la signature. Paul et Elizabeth, héros tragiques des *Enfants terribles* de Cocteau, apparaissent en toile de fond comme le duo mythique qui a inspiré l'exposition. Ils vivent dans l'enfermement de chambres qu'ils meublent de trésors, de fantasmes et d'imagination, décor qui tangue et reflète les égarements psychologiques de ces deux adolescents à la dérive.

Rassemblant une sélection d'œuvres de duos d'artistes internationaux, « Terrible Two » est une tentative de libre adaptation fictionnelle au format de l'exposition et du cadre architectural de la Villa du Parc. Le duo Grout/Mazéas a été invité à s'emparer du lieu, qui leur a inspiré une série d'installations produites in situ où la chambre, attractive, dévastée, et dont le génie veille toujours sur les enfants terribles, est le lieu de diverses manipulations et mises en scène évoquant des atmosphères cinématographiques. Malmené, le mobilier apparaît dans sa dimension vivante et psychologique. Des meubles semblent léviter, un lit coupé en deux révèle comme une autopsie les couches de vie qu'il abrite, une chambre est compressée en un cube, et un film imagine et rejoue les scénarii possibles en tête-bêche ou champ-contre-champ dans un lit. Les installations et films de McDermott & McGough, Iain Forsyth & Jane Pollard, Collectif Fact et Emilie Brout & Maxime Marion poursuivent le tissage des références à l'histoire du cinéma et renforcent l'ambiance intime de huis-clos où l'univers des sentiments est exacerbé. Les pièces de Berdaguer & Péjus, Jake & Dinos Chapman, Les frères Chapisat, Dewar & Gicquel, Hippolyte Hentgen, et Ida Tursic & Wilfried Mille forment une collection d'œuvres hétéroclites et étranges, composée d'objets, de peintures, de sculptures, de dessins, de papier peint, qui chacune à sa manière affirme une jouissance du faire, de la matière, et des couches de mémoire collective dont l'objet est toujours porteur.

Garance Chabert

Les Enfants terribles de Cocteau : une source d'inspiration de l'exposition



_ Résumé de l'intrigue

Le livre de Jean COCTEAU, écrit en 1929, débute par une scène de cruauté entre adolescents, en l'occurrence celle d'élèves de cinquième, Paul, Gérard, Dargelos et d'autres qui fréquentent le Lycée Condorcet à Paris. Dargelos, l'enfant turbulent et rebelle, lance une boule de neige contenant une pierre dans la poitrine de Paul. Blessé, celui-ci doit rester alité dans sa chambre rue Montmartre, sa soeur Elisabeth prenant soin de lui. Paul et sa soeur, délaissés par une mère malade, donnent libre cours à leur imagination et rejouent perpétuellement la comédie de l'enfance (disputes, chamailleries et réconciliations). Leur chambre, huis clos qu'ils remplissent de trésors, leur sert de terrain de jeu. A la mort de leur mère, Paul et Elisabeth se retrouvent seuls, avec Mariette, la femme « à tout faire ». Après un séjour au bord de la mer avec l'oncle de leur ami Gérard, les adolescents se retrouvent dans leur appartement parisien, oisifs et desœuvrés. Paul délaisse ses études tandis que sa soeur devient mannequin, rencontre Agathe, une jeune couturière et Michaël, un jeune homme sportif et très fortuné qu'elle épouse et qui se tue dans un accident de voiture juste après le mariage. Déménageant dans l'hôtel particulier de son défunt mari, Elizabeth y emmène Paul, Gérard et Agathe. La soeur ourdit alors un complot machiavélique afin de séparer et de briser l'amour naissant entre son frère Paul et la jeune Agathe, qui s'aiment sans pouvoir se l'avouer. Elisabeth orchestre et distribue, remanie les rôles, tire les ficelles, noue et dénoue les sorts, entrave le bon déroulement des choses et piège les divers protagonistes. De désespoir, Paul avale du poison procuré par le fameux Dargelos qui réapparaît pour lui donner ce funeste cadeau. Agathe, au chevet de Paul, révèle son amour et le complot d'Elizabeth, qui se suicide tandis que son frère agonisant la traite de monstre.

Le film de Jean-Pierre MELVILLE de 1950 est directement inspiré du roman éponyme de Jean COCTEAU.

Dans le roman, deux pistes ont été particulièrement fécondes pour penser l'exposition « Terrible Two » : le duo créateur/destructeur que forment Elizabeth & Paul, et la chambre qui est le lieu de toutes les mises en scène oniriques et fantasmées. L'adaptation cinématographique est une troisième piste que l'on retrouve dans plusieurs œuvres de l'exposition.

Le duo comme force créatrice

_ Analyse de l'exposition

Dans la programmation « Two for Tea », l'exposition « Terrible two » se concentre sur les artistes qui signent à deux leurs œuvres, qui les produisent ensemble et dont l'œuvre entière est assumée en commun. Le titre fait référence au livre de Cocteau, au duo d'artistes travaillant ensemble, et à l'expression « Terrible twos » en anglais qui désigne la première adolescence des enfants (2 ans) qui s'affirment par une attitude d'opposition face à leurs parents.

Dans l'exposition, les œuvres ont été choisies pour leur insolence, typique de l'enfance ou l'adolescence, leur remise en question des canons de la belle œuvre d'art (la laine mal tissée ou la céramique fondue de Dewar & Gicquel, les barbouilles de Tursic & Mille, la sculpture en lego des Chapuisat), ou leur irrévérence envers les grands maîtres (les figures grotesques sur les gravures de Goya des Frères Chapman par exemple).

_ Face aux œuvres

Hippolyte Hentgen

Hippolyte Hentgen est un duo d'artistes, composé de Gaëlle Hippolyte (née en 1977) et Lina Hentgen (née en 1980). En 2007, elles se rencontrent et s'amusent de quelques dessins à quatre mains. De cette complicité va naître Hippolyte Hentgen. Les artistes choisissent leurs sujets et leurs motifs en commun puis dessinent indifféremment l'une ou l'autre. Reprenant des styles inspirés du cartoon, du cinéma des années 50, d'artistes comme Philip Guston, Öyvind Fahlström, Richard Artschwager ou encore Paul Thek, il n'est pas possible de distinguer la main de l'une ou l'autre des artistes. La série de dessins « Sentiments Adrift », (sentiments à la dérive) donne un aperçu du large éventail formel d'Hippolyte Hentgen. Reprenant des motifs clés de leur vocabulaire plastique, (la figure de la pin up, le cinéma des années 50, l'architecture moderniste etc.), les associations d'images piochées çà et là puis redessinées sont autant de joyeuses ponctuations et bulles dans l'espace d'exposition. Les rapprochements sont sémantiques ou formels, par exemple dans l'association entre le chignon hitchcockien et le coquillage.



>> Série « *Sentiments Adrift* », 2012, 19 dessins circulaires encadrés, 36 cm diamètre, courtesy Galerie Sémiose, Paris.

Forsyth & Pollard

Travaillant ensemble depuis les Beaux-Arts, Forsyth and Pollard ont réalisé plusieurs films interrogeant les conditions de reconstitution et d'actualisation d'œuvres artistiques, notamment des performances des années 1970 (*Kiss my Naumann*, *Performance Audience. Fuck off*, *Walking over Acconci*). La vidéo *First Kiss* présentée dans l'exposition est directement liée à leur statut d'artistes en couple. C'est une impossible reconstitution. Dans le cadre d'une commande sur le thème de l'enfance et de la perte de l'innocence, Forsyth & Pollard ont embauché deux jeunes acteurs pour jouer leur premier baiser d'adolescent –moment fantasmé puisqu'ils se sont rencontrés à l'âge de 20 ans.



>> *First Kiss*, 16:9 video HD, 4 minutes (2010), courtesy Lux et Kate MacGarry gallery, London

Pour aller plus loin

_ Des œuvres collaboratives d'apprentissage et de diffusion

Sous l'antiquité, l'artiste est un maître entouré de plusieurs apprentis à qui il transmet son savoir et son expérience. En échange, ces derniers vont copier l'œuvre du maître afin de se former, et ce faisant vont permettre son rayonnement, par la diffusion et la promotion de son art, mais ils vont aussi l'aider dans la réalisation de ses commandes et mettre la main à l'ouvrage en coproduisant certaines œuvres du maître.

_ Une retraite méditative

Léonard De VINCI par exemple est formé en tant qu'apprenti de 1467 à 1478 dans la *bottega*¹ d'Andrea Del VERROCCHIO. Il va broyer et mélanger les pigments, étudier la géométrie et la perspective, préparer les toiles, nettoyer pinceaux et outils et travailler l'argile comme le bronze afin d'apprendre les techniques de moulage. Léonard va collaborer sur deux œuvres attribuées au maître, *Tobie et l'ange* vers 1474 et *Le baptême du Christ* en 1475. Dans le premier il est chargé de peindre le chien et le poisson, dans le second il représente (avec maestria) l'ange dans l'angle inférieur gauche et retouche même le corps du Christ. Loin

¹ Bottega = atelier italien.

d'être isolé, un peintre, un artiste est entouré d'apprentis, Léonard a d'ailleurs eu les siens, mais il préconise une certaine retraite méditative, « une forme profane de vie contemplative » comme le relève Daniel ARASSE². Léonard préfère la compagnie lors de séances de dessins afin de « profiter des bienfaits de l'émulation ». Cependant il revient plusieurs fois sur la nécessité impérieuse d'être seul pour méditer son art.

*Pour que la santé du corps ne fasse pas tort à celle de l'esprit, le peintre ou dessinateur doit rester solitaire, surtout quand il est porté à des spéculations et considérations qui, surgissant continuellement devant lui, fournissent d'amples réserves à la mémoire. Seul, tu t'appartiendras tout entier ; avec un compagnon, tu ne t'appartiendras qu'à demi, et d'autant moins que son commerce est moins discret ; avec plusieurs, ces inconvénients seront multipliés.*³ Léonard De VINCI

Le XIXe siècle et la vision romantique ont consolidé le mythe de l'artiste solitaire. Aujourd'hui, de nombreux artistes travaillent en duo, à quatre mains, dans une relation égalitaire.

_ Des œuvres à quatre mains

Des amis, des couples, forment des duos d'artistes contemporains. Ainsi le couple de « sculptures vivantes » emblématique **GILBERT & GEORGE** (Gilbert PROESCH et George PASSMORE) se sont rencontrés en 1967 à Londres et travaillent depuis ensemble ; le duo d'artistes anglais John **WOOD & Paul HARRISON** ; comme les français Pierre COMMOY et Gilles BLANCHARD sous le pseudonyme **PIERRE et GILLES** ; ou encore le couple allemand Berndt & Hilla **BECHER**, ou le duo suisse Peter **FISCHLI** et David **WEISS**.

Travailler en famille

Dans l'exposition *Terrible Two*, deux duos sont fraternels : Jake & Dinos Chapman et les frères Chapuisat. Ce type de collaboration entre frères et/ou sœurs n'est pas nouveau dans l'histoire de l'art. Au XVIe siècle, les Carrache (Annibal, Agostino et Ludovico) travaillent ensemble et dans le même atelier, et fondent même une académie (une école) qui donnera naissance au courant de peinture classique de la fin de la Renaissance italienne. Néanmoins s'ils travaillent ensemble, les peintres de la famille Carrache ne signent pas leurs peintures en commun.

A l'heure actuelle, en dehors des frères Chapuisat et des frères Chapman, on peut aussi citer comme duo d'artistes de la même famille les sœurs Claudia & Julia Muller (CH), les sœurs Martin (BE) ou encore les frères jumeaux Frank & Olivier Turpin, qui ont réalisé une toile (chacun peignant la moitié) représentant la villa du parc, ci-dessous en cours d'exécution.



² Daniel ARASSE, *Léonard De VINCI*, bibliothèque Hazan, Barcelone, Espagne, 2011, p. 382

³ Ibid, cf. Léonard De Vinci, *Traité de peinture*, op. cit, éd. Chastel-Klein, p. 200.

Une expérience intéressante de vie et travail en commun est décrite dans le livre « Just Kids » que Patti SMITH a consacré à ses jeunes années avec l'artiste Robert MAPPLETHORPE dans le New York underground des années 80.

La chambre comme décor vivant et psychologique

_Analyse de l'exposition



Dans le livre de Cocteau, la chambre est le décor principal de l'intrigue. Cocteau la décrit ainsi :

« Le premier coup d'œil sur la chambre surprenait. Sans les lits, on l'eût prise pour un débarras. Des boîtes, du linge, des serviettes-éponges jonchaient le sol. Une carpette montrait sa corde. Au milieu de la cheminée trônait un buste en plâtre sur lequel on avait ajouté à l'encre des yeux et des moustaches ; des punaises fixaient partout des pages de magazines, de journaux, de programmes, représentant des vedettes de films, des boxeurs, des assassins. »

Au fur et à mesure du roman, la chambre devient de plus en plus envahissante et traduit matériellement l'évolution psychologique des personnages.

« cette chambre attractive, dévorante, ils la meublaient de songe en croyant la détester. Ils projetaient d'avoir des chambres particulières et ne pensaient même pas à employer la chambre vide » ou encore, « Galerie faite pour l'enfance, anxieuse lorsqu'elle n'ose traverser certains couloirs, lorsqu'elle se réveille, qu'elle écoute les meubles qui craquent et les boutons de portes qui tournent. »

La chambre au fil du récit, notamment dans l'adaptation filmique, de plus en plus en désordre, elle devient peu à peu un maelström, une manifestation physique de l'intrigue, de l'ambiance qui devient de plus en plus glauque, de plus en plus sinistre.

_ Face aux œuvres

Quatre variations de pièces autour de chambres ont été pensées et spécifiquement produites par le duo Grout/Mazéas pour la Villa du Parc et dans l'esprit des *Enfants Terribles*. Le titre de l'ensemble reprend une réplique du film décalé *What's up, Tiger Lily ?* de Woody Allen. Malmené, le mobilier est tronçonné, compressé ou découpé.

Dans la véranda, un lit imitation d'époque Louis Philippe a été tronçonné et se prête au jeu de la tranche napolitaine. Exhibant des couches d'objets et de rebuts quotidiens, le lit fonctionne comme l'autopsie possible de la vie en couple et révèle les rêves, les fantasmes, les objets intimes et par extension la vie qui gravitent autour de ce meuble, qui a par ailleurs servi de décor pour le film présenté dans la petite salle en bas avant d'être éventré.



>> **Bedroom #1 - Split** [*Meet me in the bedroom in five minutes and bring the cattle prod.*], techniques mixtes, 2013.

Dans la grande salle du bas, la chambre est compressée en un cube de bois à partir de différents meubles découpés puis réassemblés.



>> **Bedroom #2 - Clump** [*Meet me in the bedroom in five minutes and bring the cattle prod.*], techniques mixtes, 2013.

Filmé par deux caméras placées en champ /contre-champ, *Bedroom #3 - Stick* [Meet me in the bedroom in five minutes and bring the cattle prod.] est une succession de séquences dans le lit (le même qui a été tronçonné ensuite et exposé dans la véranda) dont les scénarii ont été inspirés par des situations quotidiennes ou des réminiscences de films (*le Parrain* de Coppola, *Soupçon* d'Hitchcock) ou des ambiances cinématographiques et sonores (les films de Lynch par exemple).



>> **Bedroom #3 - Panic** [Meet me in the bedroom in five minutes and bring the cattle prod.], techniques mixtes, 2013.

Enfin, dans la grande salle du haut, une série de meubles apparaissent en équilibre instable, comme s'ils s'enfonçaient dans le sol à la suite d'un drame.



>> **Bedroom #4 - Panic** [Meet me in the bedroom in five minutes and bring the cattle prod.], techniques mixtes, 2013.

Le duo d'artistes, Sylvain GROUT et Yann MAZEAS, avait déjà réalisé une pièce dans le même esprit, qui est une reconstitution de la maison de *Massacre à la tronçonneuse* chambre « extraite » du film de Tobe HOOPER où deux tranches de lit sont coupées en symétrie à la tronçonneuse, comme une sorte de champ/contre champ, telle une illustration physique d'une technique cinématographique.



>> Grout/Mazéas, Exposition *La Force de l'art*, Grand Palais, Paris, 2009

_ Pour aller plus loin

Lieux de l'intime, Les chambres sont des lieux représentés dans nombre d'œuvres picturales à travers toute l'histoire de l'art. Elles peuvent être le sujet, le théâtre, l'espace privilégié de scènes mythologiques ou religieuses dans des peintures d'histoire, dans des portraits hagiographiques ou non, voire même des scènes de genre. La chambre, espace du repos, correspond à un besoin de sécurité, de repli sur soi, ou à l'inverse, dans le cinéma d'horreur par exemple, comme un lieu d'angoisse et de tous les drames.

_ Exemples divers de représentations de chambres dans l'histoire de l'art

Dans la peinture religieuse, la chambre permet un contact avec la divinité, l'au-delà, et elle est souvent représentée dans les scènes de mort. Masolino De PANICALE réalise vers 1425 un panneau de prédelle provenant du triptyque pour la chapelle Carnesecchi de l'église Santa Maria Maggiore à Florence qui représente un espace intérieur.



>> Masolino Da PANICALE dit Tommaso Di CRISTOFANO FINI, *Scènes de la vie de saint Julien L'Hospitalier*, XV^{ème} siècle, Montauban, musée Ingres



>> Piero Della FRANCESCA, *Le rêve de Constantin*, 1455, fresque 329 x 190 cm, Église Saint-François

Dans la peinture profane, comme la peinture flamande du XVe au XVIIe siècle, des scènes de genre permettent de représenter, de donner à voir l'espace du quotidien. Cela n'est pas étonnant puisqu'un être humain passe environ un tiers de sa vie à dormir, l'espace représenté est celui de la vie privée et intime. Nous voici confronté à un intérieur hollandais typique, où chaque détail permet de s'imprégner de l'univers du quotidien.



>> Jan Van EYCK, *Les époux Arnolfini*2, 1434, 82,2 x 60 cm, huile sur bois, The National Gallery, Londres.

Jan Van EYCK dépeint avec minutie des portraits non hagiographiques dans des espaces intérieurs intimes comme celui de deux époux. Le sujet du tableau semble être le mariage secret de deux personnes dans l'intérieur de leur chambre. Ce portrait intime en pied permet de détailler les conditions matérielles de vie de l'époque.

La chambre à l'époque moderne et contemporaine

La chambre de Vincent Van GOGH à Arles, (peinture à l'huile) en 1889, permet de percevoir changement qui s'opère dans l'espace dévoilé. Il semble au premier abord que les couleurs suggèrent de la gaieté. Il faut contempler un certain laps de temps avant d'y percevoir le malaise diffus. Pourtant Van GOGH lui-même « aurait voulu exprimer un repos absolu »... Le conditionnel employé par l'artiste démontre que celui-ci n'a pas atteint l'objectif fixé au préalable. La chambre semble bancale, vacillante, comme prise de convulsion, ce qui laisse à méditer sur l'état mental de son créateur. La chambre est ici directement le vecteur de l'état psychologique de celui qui la représente.



>> Vincent Van GOGH, *La chambre de Van GOGH à Arles*, 1889, huile sur toile.

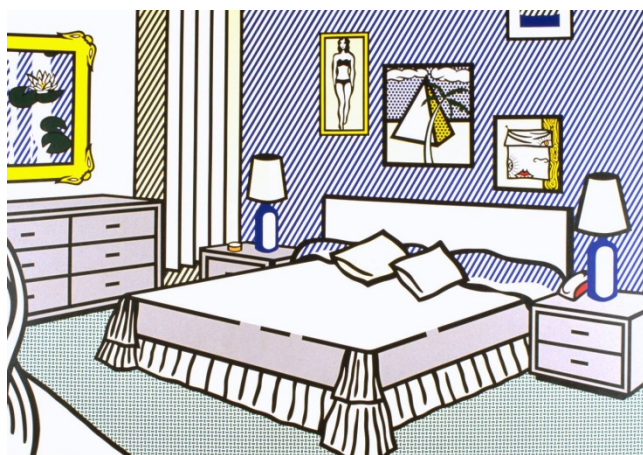
La chambre peinte en 1952 par René MAGRITTE permet de s'interroger sur le propriétaire des lieux (communs). Les murs sont tapissés de nuages, des objets surdimensionnés sont présents, un peigne posé

dans un coin, au milieu de la pièce trône un verre, sur une armoire un blaireau et par terre un savon ainsi qu'une allumette. Des changements d'échelle contradictoires existent entre des objets du quotidien lilliputiens : le lit, les tapis et l'armoire ainsi que d'autres gullivériens qui font naître l'étrange, le fantastique, invitent à la rêverie et à entrer dans un monde onirique.



>> René MAGRITTE, *Les valeurs personnelles*, 1952, huile sur toile.

Les deux œuvres picturales ci-dessous appartiennent à une série que Roy LICHTENSTEIN réalise au début des années 1990 en dépeignant des intérieurs domestiques. Ce sont des grands formats inspirés de publicités pour des magasins de meubles que l'artiste avait vu à l'extérieur de Rome en 1989. LICHTENSTEIN n'a de cesse, d'ailleurs, de s'inspirer des images de la culture populaire et des mass-médias.



>> Roy LICHTENSTEIN, *Interior with waterlilies*, 1991⁴ ; Roy LICHTENSTEIN, *Chambre à Arles*, 1992.

Au delà des représentations picturales, la chambre peut être le lieu privilégié, le théâtre d'activités artistiques qui vont déborder du cadre intimiste et privé pour témoigner d'un engagement politique. L'espace de la chambre est une sphère enchantée de l'intime selon l'expression de Jean BAUDRILLARD⁵. L'espace privé peut devenir public pour l'occasion. C'est d'ailleurs dans une chambre de la suite 1742 à l'hôtel Reine Élisabeth de Montréal, que le couple formé par l'artiste conceptuelle Yoko ONO et le musicien John LENNON est restés pendant huit jours du 26 mai au 2 juin 1969. Cela a donné naissance à happening, un

⁴ <http://www.tate.org.uk/art/artworks/lichtenstein-interior-with-waterlilies-t07339>

⁵ <http://www.irts-fc.fr:8080/Record.htm?idlist=2&record=295412401369>

Bed in (for peace) qui est un véritable manifeste « coup de pub pour la paix ⁶ ». Les deux artistes-jeunes mariés ont reçu en pyjama, des journalistes afin de donner leur point de vue sur la guerre au Viêt-Nam. Cette expérience filmée est un documentaire intitulé *Bed peace* mis en ligne par Yoko ONO.



Yoko ONO & John LENNON, *Bed in « for peace »*, 1969, photographes.

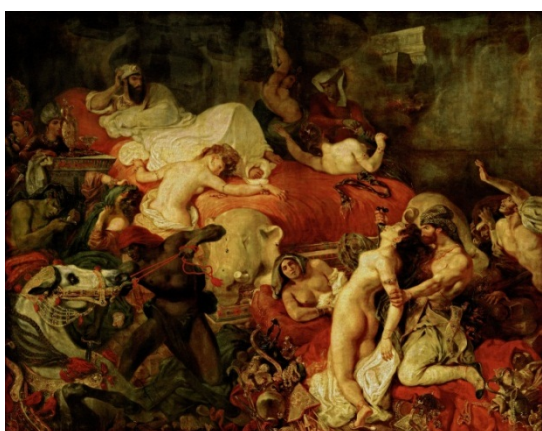
D'autres artistes, plasticiens et designers s'inspirent de cet univers afin de nous donner à voir une dimension poétique, qui transcende le quotidien, qui sublime l'espace intime afin de l'exposer au regard de tous. Ces pièces permettent de donner aux objets et à leur relation au lieu des charges poétiques, sensibles, résultant de la confrontation d'univers, de formes et de matières dans l'espace du banal et du familier, le foyer.



>> Rebecca HORN, *The lover's bed*, 1990.



>> Tracey Emin, *My Bed*, 1999



>> Eugène DELACROIX, *Mort de Sardanapale*⁷, 1827, 392 x 496 cm, musée du Louvre, Paris.



>> Jeff WALL, *La chambre détruite*, 1978 tiré en 1987, 158,8 x 249 x 20,6 cm, musée des Beaux-arts, Canada.

⁶ Expression de John LENNON employée lors de ce *Bed in*.

⁷ <http://www.louvre.fr/oeuvre-notices/la-mort-de-sardanapale>

L'artiste Jeff WALL est issu de l'art conceptuel, il utilise comme médium privilégié la photographie. La chambre détruite est sa première photographie célèbre qui s'inspire de *La mort de Sardanapale* d'Eugène DELACROIX. Ses clichés s'inspirent d'œuvres d'art classique (Katsushika HOKUSAÏ, Auguste MANET, etc.) qu'il réinterprète. Ses œuvres sont des « photographies de cinéma » car elles émanent de mises en scène soigneusement élaborées illusionnantes sur la nature de l'image produite, qui ressemble à s'y méprendre à la réalité ou à des images documentaires.

L'adaptation cinématographique : Reprise, citation, remake

_ Analyse de l'exposition

Dans l'exposition sont présentées plusieurs vidéos qui citent de manière plus ou moins distanciée l'histoire du cinéma. Le film *First Kiss* de Forsyth & Pollard est un clin d'œil au premier baiser du cinéma en 1896 filmé par Edison (<http://www.youtube.com/watch?v=zURTEs8C1lo>) ainsi qu'à un film d'Andy Warhol *The Kiss* (<http://www.youtube.com/watch?v=FmzqNUaCGQU>), qui est un montage d'une succession de couples filmés en gros plan s'embrassant pendant 3 minutes et demi.

Grout/Mazéas, dans le film produit pour l'exposition et présenté dans la petite salle en bas, font un clin d'œil à une scène mythique du *Parrain*, de Francis Ford Coppola, où un mafieux trouve la tête de son cheval dans son lit. Le collectif Fact, quant à lui, s'est servi de la bande-annonce du film *Psychose* d'Alfred Hitchcock, racontée par le maître du suspense lui-même qu'ils ont associés à une visite filmée d'une maison de l'architecte Le Corbusier en Suisse. Citant l'histoire de l'art, les frères Chapman, fascinés par l'œuvre de Goya, achètent en 2003 une série de gravures originales du maître espagnol « les désastres de la guerre », dont ils retouchent les visages en les affublant de figures grotesques. Le papier peint « *Insult to Injury* » reprend les motifs grimaçeurs de cette série.



>> **HITCHCOCK PRESENTS**, 2010, Vidéo HD, 6' 26",
courtesy Le collectif Fact



>> **Insult to Injury Wallpaper**, 2009, impression sur papier peint, (1000 x 52 cm) rouleau de 10 mètres,
courtesy White Cube, Londres

_ Face aux oeuvres

Emilie Brout & Maxime Marion



>> **Hold on**, Installation vidéo interactive, 2011 - 2012, courtesy les artistes.

Entre cinéma et jeu vidéo, l'installation interactive *Hold On* permet de jouer et de naviguer au sein de séquences issues de films célèbres. *The Shining*, *La Fureur de Vaincre*, *Jurassic Park*, etc. : autant d'extraits faisant référence aux différents genres vidéoludiques que le spectateur peut choisir puis contrôler à l'aide d'une interface de type arcade. Alliant paradoxalement l'actualité de l'interaction au passé de l'enregistrement, le spectateur détermine en temps-réel les gestes et les mouvements de l'acteur principal ainsi transmué en avatar. En manipulant le joystick, il rompt le flux de lecture originel du film et en prolonge l'action. Jouant à la fois avec et contre le temps, le spectateur retarde l'inéluctable déroulement de la séquence jusqu'à son terme.

Mc Dermott & Mc Gough

Mc Dermott et McGough, qui se sont rencontrés à New York dans les années 1980, appliquent à leur mode de vie et leur œuvre un principe de libre choix de l'époque et du style dans lequel ils créent. Ils choisissent ainsi de vivre pleinement dans l'époque qui leur convient le mieux : l'époque victorienne, entre la fin du 19ème et le début du 20ème siècle. Affectionnant pendant longtemps l'époque victorienne, ils ont vécu et travaillé dans des intérieurs équipés uniquement d'objets du siècle dernier, vêtus de fracs et guêtres chinés ça et là. Leurs œuvres témoignent de ce souci d'authenticité, autant dans les sujets et styles qu'ils ressuscitent, dans l'antidatation de leurs œuvres, comme dans les techniques qu'ils réactivent (cyanotypes, huiles sur toile de lin etc.)



>> **Mean to Me**, 1936

2010, Vidéo HD originale transférée sur disque BlueRay ; 12 minutes, courtesy galerie Jérôme de Noirmont, Paris.

Mean To Me est un film de 11 minutes réalisé dans le pur style cinématographique des films noirs américains, mêlant le décor en huis clos et clair-obscur à l'intrigue où officie une femme fatale, qui fait basculer le destin de son amant.

Pour aller plus loin

Le cinéma est une source d'inspiration très importante pour de nombreux artistes, qui s'en servent parfois comme matériau premier de leur œuvre, à travers le remake, la citation et parfois l'interaction.

Depuis une bonne vingtaine d'années environ, avec une intensité qui croît, le cinéma et l'art contemporain n'ont cessé, non seulement de s'observer, mais de se réfléchir, de se rapprocher, de multiples manières, et même de se combiner, de s'hybrider, parfois jusqu'à l'indiscernable, qui passent par des figures de reprises, presque toujours avec transformations, de films convoqués par l'intermédiaire d'installations, de projections, de dispositifs divers.

Pierre Huyghe, *Remake*

Dans *Remake*, réalisé en 1994, Pierre Huyghe, artiste français, reprend fidèlement la structure narrative, les cadrages et le montage de *Fenêtre sur cour* (1954) d'Alfred Hitchcock. Pourtant *Remake* apparaît comme une version affaiblie du film d'Alfred Hitchcock : il s'agit d'un *home-movie*, tourné en une semaine avec des amateurs dans un immeuble H.L.M. La réalisation elle-même révèle une certaine précarité : le son en prise directe est de très mauvaise qualité, les faux raccords s'immiscent ici et là, on entend même la scripte, un instant, dicter le texte aux acteurs ! Les interprètes hésitent, oublient leur texte, inversent ou répètent les répliques, et reproduisent machinalement une série de gestes, car ils tournent les scènes du film par le souvenir qu'ils ont de l'original. L'actrice principale, ne rentre pas dans la peau de son personnage, elle reproduit la manière dont Grace Kelly interprète le rôle. En demandant à ses acteurs de citer leurs modèles, Pierre Huyghe anéantit leur personnalité et leur jeu se trouve ainsi « surexposé ». Il en résulte un désinvestissement psychologique du film dont il ne reste que le cadre dénudé.



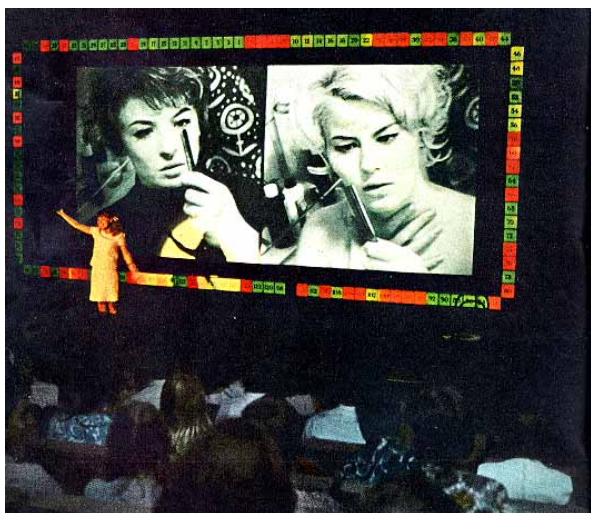
Douglas Gordon, *24 hours psycho*

Dans cette installation vidéo, Douglas Gordon se réapproprie le film *Psychose* d'Hitchcock, qu'il ralentit à l'extrême, projetant 2 images par secondes au lieu de 24 en temps normal, la vidéo durant alors 24 heures alors que l'original durait 109 minutes. L'action s'en trouve diluée, et enlève tout le suspense du film d'effroi.



Cinéma Interactif

Kino Automat est le premier film interactif, conçu par Radúz Činčera pour le pavillon tchécoslovaque à l'exposition de Montréal en 1967. A neuf moments du film l'action s'arrête, et un modérateur apparaît sur scène pour demander au public de choisir entre deux scènes. Selon le vote du public, la scène choisie est projetée.



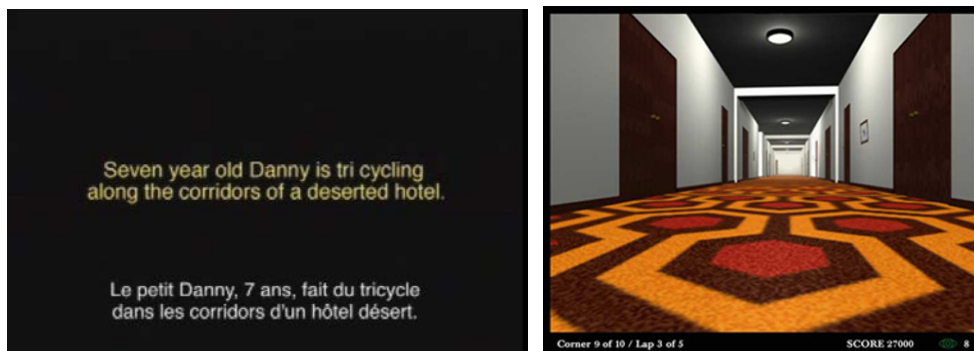
Le court-métrage de Johan THURFJELL, *Do you have the shine ?*⁸ réalisé en 2002 illustre remarquablement cette immersion participative. Ce court⁹ est une variation sur le film *The Shinning* de Stanley KUBRICK. Le synopsis¹⁰ est simple car que vous soyez rapide, intelligent ou expert en jeu vidéo, cela ne changera rien. La seule chose qui compte, c'est de savoir si vous possédez ou non le fameux *Shine*... Dans ce court-métrage « interactif », vrai/faux jeu vidéo (un score apparaît en bas à gauche et un décompte des yeux fermés en bas à droite) exploitant certains codes du jeu vidéo (vision subjective) et du film d'horreur, le spectateur devient acteur et se retrouve dans le rôle du petit Danny qui fait du tricycle. Le spectateur est censé influencer sur le

⁸ Court visible sur le lien suivant : <http://www.youtube.com/watch?v=VW9Ejif5NA>

⁹ Dossier pédagogique : http://www.rurart.org/N/telechargements_rurart/dos_peda_rurart/nemo/doyouhavetheshine.pdf

¹⁰ Fiche sur le court-métrage : <http://www.johanthurfjell.com/Shine01.htm>

cours des choses, sur la trame narrative en fermant les yeux (grâce au Shine¹¹) et en évitant l'apparition fatidique des fameuses sœurs jumelles.



>> Johan THURFJELL, *Do you have the shine ?*, 2002, six minutes, photogrammes extraits du court-métrage.

Proche dans son mode opératoire de la pièce de Maxime Marion et Emilie Brout, **Trigger de Michaël Sellam** fait se confronter deux manières de voir le monde, le réalisme cinématographique et la réalité virtuelle du jeu vidéo. Une silhouette de dos, suivie pas à pas, qui se déplace en dégommant tout ce qui se présente. *Elephant*, le singulier court-métrage d'Alan Clarke qui inspira le film éponyme de Gus Van Sant, n'est pas sans évoquer une partie de jeu vidéo. Un *Shoot them up* d'une extrême violence, 39 minutes sans dialogue où l'on voit des individus anonymes abattre froidement et sans raison un passant, un pompiste, un conducteur au volant de sa voiture... Michael Sellam pousse la logique au bout avec *Trigger*, une version interactive de ce film tourné pour la BBC autour de la violence en Irlande du Nord. Armé d'un joystick, le spectateur devient acteur, il déclenche les différents plans du film redécoupé selon les codes du jeu vidéo.



Enfin, la pièce de Maxime Marion et Emilie Brout rejoue de manière interactive les boucles et répétitions parfois convulsives des images travaillées dans les foundfootage du cinéma expérimental de Martin Arnold.

¹¹ Shine = intuition.

Sitographie

Pour explorer des liens internet en relations avec les artistes, les démarches et les problématiques liées à l'exposition...

_ Site du duo d'artiste GROUT / MAZEAS

<http://groutmazeas.free.fr/>

_ Sites des duos d'artistes de l'exposition

Lain FORSYTH & Jane POLLARD

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

Emilie BROUT & Maxime MARION

<http://eb-mm.net/>

BERDAGUER / PEJUS

<http://www.cbmp.fr/>

Les Frères CHAPUISAT

<http://www.chapuisat.com/x/>

Collectif Fact

<http://www.collectif-fact.ch/>

DEWAR & GICQUEL

<http://www.loevenbruck.com>

Hippolyte HENTGEN

<http://hippolytehentgen.tumblr.com/>

<http://www.semiose.fr/>

McDermott & McGough

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

<http://www.denoirmont.com/artiste-mcdermott-et-mcgough-galerie-jerome-de-noirmont.html>

Ida Tursic & Wilfried Mille

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

_ Sites à propos de duos d'artistes

GILBERT & GEORGE

<http://ropac.net/artist/gilbert-george>

<http://www.artpointfrance.org/Diffusion/Gilbert%20et%20George.htm>

HARRISON & WOOD

<http://harrisonandwood.com/>

PIERRE et GILLES

<http://www.denoirmont.com/exposition-expo344.html>

Patti SMITH et Robert MAPPLETHORPE

<http://www.interviewmagazine.com/culture/patti-smith-and-robert-mapplethorpe/>

_ Autres sites d'artistes en lien avec l'exposition

Site à propos de Jean COCTEAU

<http://www.jeancocteau.net/>

Les Enfants terribles, 1949-1950, 107 mn

<http://cinema.encyclopedie.films.bifi.fr/index.php?pk=50142>

Site à propos de Jean-Pierre MELVILLE

<http://cinema.encyclopedie.personnalites.bifi.fr/index.php?pk=14346>

Lien vers la vidéo de Yoko ONO et John LENNON, *Bed in*, 1969

<http://www.allboatsavenue.com/yoko-ono-prolonge-la-mise-en-ligne-sur-internet-du-documentaire-bed-peace>

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=mRjjiOV003Q

Lien pour un extrait vidéo de *Mean to me* de Mc DERMOTT/Mc GOUGH, réalisé en 2010

<http://www.nowness.com/day/2010/2/23/383/agyness-deyns-dark-side>

Sites à propos de l'Histoire et l'invention du cinéma, techniques, genres, petit lexique

http://enfant7art.org/cine_histo1.html

Site à propos de Serge PIMENOFF et les techniques du décor de cinéma

<http://www.cinematheque.fr/sites-documentaires/pimenoff/index.php>

Site proposant une vidéo de la Dream Machine

<http://www.youtube.com/watch?v=fe57yuW4hFo>

Paroles d'artistes et de professionnels de l'art

Permet de nourrir et d'enrichir les questionnements sur des notions plastiques, des démarches artistiques.

_ À propos du cinéma

Jean COCTEAU

- *Le cinéma, c'est l'écriture moderne dont l'encre est la lumière.*
- *Le montage c'est le style. Un cinéaste qui ne monte pas lui-même est traduit dans une langue étrangère.*

David CRONENBERG

- *Il faut que je transforme le mot en chair et qu'ensuite, je filme la chair car je ne peux filmer le mot.*
- *Le cinéma est pour moi un art tridimensionnel. Avec ma caméra j'ai le sentiment de sculpter l'espace.*

Jean-Luc GODARD

- *La photographie, c'est la vérité, et le cinéma c'est vingt-quatre fois la vérité par seconde...*

William GOLDMAN

- *Ce n'est pas parce que c'est un succès que c'est un bon film, pas plus qu'un bon film sera nécessairement un succès.*

Stanley KUBRICK

- *La question est de savoir si l'on donne au public quelque chose qui vise à le rendre plus heureux, ou quelque chose qui corresponde à la vérité du sujet.*

Louis MALLE

- *Je préfère quand le spectateur sort avec des questions plutôt qu'avec des réponses.*

Yoko ONO

- *Il y a des choses que nous disons dans ce film qui peuvent inspirer les militants d'aujourd'hui.*

Brian De PALMA à Jean Luc GODARD

- *Le cinéma c'est : Le mensonge 24 fois par seconde.*

Jean RENOIR

- *Il faut toujours laisser la porte du plateau ouverte, parce qu'on ne sait jamais ce qui peut y entrer.*

_ À propos de l'artiste

Jean COCTEAU

- *Un artiste original ne peut pas copier. Il n'a qu'à copier pour être original.*
- *Ce que le public te reproche, cultive-le : c'est toi.*
- *Le style est une façon très simple de dire des choses compliquées.*
- *Il y a un utile et un inutile en art. La majorité du public ne ressent pas cela, envisageant l'art comme une distraction.*
- *L'art existe à la minute où l'artiste s'écarte de la nature. Ce par quoi il s'en écarte lui donne le droit de vivre.*

Yoko ONO

- *John et moi étions si naïfs que nous pensions que le simple fait d'être dans un lit devant les caméras pourrait changer le monde.*
- *Souvenez-vous que la guerre est finie si nous le voulons, ça ne dépend que de nous.*

Léonard De VINCI

- Pour que la santé du corps ne fasse pas tort à celle de l'esprit, le peintre ou dessinateur doit rester solitaire, surtout quand il est porté à des spéculations et considérations qui, surgissant continuellement devant lui, fournissent d'amples réserves à la mémoire. Seul, tu t'appartiendras tout entier ; avec un compagnon, tu ne t'appartiendras qu'à demi, et d'autant moins que son commerce est moins discret ; avec plusieurs, ces inconvénients seront multipliés.¹²

_ À propos de l'art et de la vie

William BLAKE

- L'art est la vie, la vie c'est l'art.

GILBERT & GEORGES, Un art pour tous (Art for all)

- On ne veut pas voir l'art, seulement la vie.

Marcel PROUST

- La vérité suprême de la vie est dans l'art.

Oscar WILDE

- La vie imite l'Art bien plus que l'Art n'imité la vie.

Abécédaire

_ Caméra subjective : technique cinématographique rendue populaire avec le film d'horreur *Blair Witch*, la caméra est portée à l'épaule pour se rapprocher du rendu d'un reportage, d'un documentaire. Elle est donc sujette à des tremblés, à des mouvements saccadés du au déplacement du caméraman, puisqu'elle n'est plus fixe, sur des rails, ou des chariots lui assurant une stabilité.

_ Citation : référence directe, pratique d'un artiste qui consiste à se tourner vers la totalité ou une partie de l'œuvre d'un autre artiste pour nourrir sa réflexion, sa démarche et sa pratique.

_ Cliché : terme polysémique qui renvoie historiquement au phototype négatif permettant le tirage d'épreuve ; cela peut être entendu dans le sens d'un lieu commun (poncif), d'une banalité ou d'un stéréotype.

_ Hagiographique : qui est relatif à des choses saintes, ouvrage, récit, portrait, représentation picturale de la vie des saints.

_ Happening : est selon la définition du Larousse¹³ une forme de spectacle supposant l'implication des spectateurs et qui a pour but de leur faire ressentir un moment privilégié, celui d'une forme de création artistique spontanée.

_ Happening : un matériau est par nature tangible, matériel, mais il est aujourd'hui également entendu qu'un matériau peut-être immatériel¹⁴. Il est possible de se référer aux œuvres de James TURELL utilisant la lumière, ou encore à d'autres artistes comme Martin ARNOLD qui réutilise des morceaux de pellicule non commercialisées, non utilisées dans des films comme matière même de leur pièce, cf. *Alone, Pièce retouchée*, etc.

¹² Ibid, cf. Léonard De Vinci, *Traité de peinture*, op. cit, éd. Chastel-Klein, p. 200.

¹³ <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/happening/39033>

¹⁴ Voir à ce propos de Florence de MEREDIEU, *Histoire matérielle et immatérielle de l'Art Moderne*, Larousse éditions, 2008.

_Installation (technique ou œuvre) : désigne un dispositif qui se déploie dans un espace donné : le lieu d'exposition, et en exploite -ou non- les spécificités. L'installation englobe toutes les formes de production et de reproduction possibles, des objets, des moniteurs et/ou écrans vidéo... assurant un principe de cohésion à l'ensemble. Le terme a été inventé afin de désigner des productions artistiques ne relevant plus de la sculpture, tout en étant en trois dimensions. C'est un mode d'expression artistique apparue dans les années 1960.

_Montage : terme polysémique qui renvoie autant à l'installation des pièces d'une exposition, qu'à l'opération technique consistant à agencer des séquences filmiques pour rendre l'ensemble cohérent.

_Photogramme : désigne l'un des vingt-quatre instantanés captés et inscrits sur une pellicule photographique en une seconde. Il existe donc communément vingt-quatre images qui défilent par seconde pour donner l'illusion de mouvement en jouant avec le principe de la persistance rétinienne. Cet usage est aujourd'hui questionné et transgressé, notamment dans le film de Peter JACKSON, *Le Hobbit : Un voyage inattendu*, 2012, (adaptation du roman de J. R. R. TOLKIEN) où il est possible de visualiser 48 images par secondes (HFR). L'œil humain serait même capable de pouvoir discerner jusqu'à 55 images par seconde.

_Remake : c'est l'action de rejouer, de remonter, de recycler, d'interpréter, d'effectuer une reprise d'une séquence, d'un extrait ou de la totalité...

_Road movie : genre filmique qui dépeint le cheminement, les tribulations, l'errance à travers des pays, des régions, voire même de continents de protagonistes en rupture avec la société, par exemple *Une histoire vraie* de David LYNCH, 1999.

_Série : ensemble composé d'œuvres ou suite d'éléments de même nature, possédant des points communs : une unité et qui forment un tout cohérent.

_ Vocabulaire spécifique au cinéma

_ Boucle (épanadiplose = figure de narration) temporelle, narrative, effet de répétition suggestif

_ *Décor d'atmosphère*, plateaux et maquettes

_ Fil conducteur, trame narrative, script

_ Hors champ/contre champ

_ Image dans l'image, mise en abyme

_ Monde diégétique/extra diégétique

_ Montage

_ Plan fixe/mobile

_ Scénario/scénarii

_ Travelling avant/arrière, latéral

_ Voix off, *extra diégétique*

_ Zoom avant, arrière

Ancrages pédagogiques possibles

Basées sur les compétences disciplinaires artistiques du collège, cela permet d'envisager des pistes pédagogiques en rapport avec des démarches artistiques de l'exposition en cours...

Niveaux	Compétences artistiques validables	
Classe de 6 ^{ème}	L'OBJET ET L'ŒUVRE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Établir des relations sensibles aux objets, à ses fabrications & à ses représentations, ses présentations. <p>L'objet et son environnement</p> <p>Explorer des modalités, des lieux et des différents dispositifs de présentation de l'objet, cadre, socle, piédestal...</p> <p><i>Choisir, organiser, construire des objets en deux ou trois dimensions à des fins d'expression, de narration ou de communication.</i></p> <p>➤ Identifier les modalités et les dispositifs de présentation de l'objet.</p> <p>L'objet dans la culture artistique</p> <p>Aborder la question du statut de l'objet (artistique, symbolique, décoratif, utilitaire ou publicitaire) et la place de l'objet non artistique dans l'art (collage, détournement).</p> <p>➤ Identifier les différentes formes de productions plastiques.</p>

<p>Classe de 5^{ème}</p>	<p>IMAGES, ŒUVRES ET FICTIONS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Différencier les images qui ont pour référent le monde sensible/réel de celles qui se rapportent à un univers imaginaire, fictionnel. <p>La construction et la transformation des images Aborder les questions du point de vue.</p> <p>➤ Interroger le point de vue du regardeur et le point de vue de l'auteur.</p> <p>L'image et son référent Déformer, exagérer, distordre pour explorer les questions sur la ressemblance, la vraisemblance, la citation et l'interprétation.</p> <p>➤ Modifier le statut d'une image pour en modifier le sens, se réapproprier des images, les détourner pour leur donner une dimension fictionnelle.</p>
<p>Classe de 4^{ème}</p>	<p>IMAGES, ŒUVRES ET RÉALITÉS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analyser, décoder & interpréter les (propriétés des) images qui entretiennent (sous un abord direct) un rapport complexe avec la réalité (indice, trace, témoignage). <p>Les images et leurs relations au réel Comprendre les relations entre l'image & son référent "réel" comme source d'expressions.</p> <p>➤ Comprendre les enjeux des dispositifs de présentation, de diffusion et de perception des images.</p> <p>Les images dans la culture artistique Lister les supports et les lieux de diffusion des images artistiques & leurs relations à la société et aux pouvoirs.</p> <p>➤ Connaître des œuvres qui questionnent le rapport des images à la réalité.</p>

<p>Classe de 3^{ème}</p>	<p>L'ESPACE, L'ŒUVRE ET LE SPECTATEUR</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aborder l'espace comme support & dimension de dialogue et d'interaction entre l'œuvre et le spectateur, comme dimensions de la réalité à expérimenter physiquement, comme matériau des œuvres. <p>Prise en compte et compréhension de l'espace de l'œuvre</p> <p>Analyser et affiner la perception de l'espace (architecture, <i>in situ</i>, installation), la perception du temps (durée/temporalité, pérennité, instantanéité), comme des éléments constitutifs de l'œuvre. Analyser l'espace et le temps comme des éléments de présentation de l'œuvre, échelle, scénographie, parcours, dispositifs, relation(s) au(x) corps).</p> <p>➤ Prendre en compte le lieu et l'espace comme éléments constitutifs du travail plastique.</p> <p>L'espace, l'œuvre & le spectateur dans la culture artistique</p> <p>Aborder l'œuvre dans ses dimensions culturelles, sociales et politiques. Aborder l'œuvre dans sa réception par le spectateur.</p> <p>➤ Expérimenter de façon sensible l'espace des œuvres et l'espace de l'architecture.</p>
----------------------------------	---	---

Ancrages possibles de certaines compétences du socle commun

Le socle s'organise en sept grandes compétences : chacune est composée de connaissances essentielles, de capacités à les utiliser et d'attitudes indispensables tout au long de sa vie, comme l'ouverture aux autres, la curiosité, la créativité, le respect de soi et d'autrui. Depuis 2009, les programmes du collège intègrent les éléments du socle commun, dans la continuité de ceux de l'école primaire publiés en 2008.

_ La maîtrise de la langue française

Priorité absolue qui passe par :

- la **qualité de l'expression écrite**, rédaction d'un **compte rendu de visite** d'exposition, dossier histoire des arts, recherches sur des œuvres, des démarches, des artistes, des problématiques, etc.
- Concevoir un projet...
- la **maîtrise de l'expression orale**, **débat**, **verbalisation**, commentaires en face des œuvres, bilan au retour en classe = analyser, argumenter, critiquer, rendre compte.
- Contribuer à la **construction collective des connaissances**.
- l'**enrichissement quotidien du vocabulaire**, **termes spécifiques**, techniques, scientifiques des arts plastiques, permettant de procéder à l'analyse d'œuvre, démarche, etc.

_ Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

En ce qui concerne la culture scientifique et technologique, l'élève étudie :

- la **matière et ses propriétés physiques**, recours à des **matières et matériaux spécifiques** afin de permettre aux dispositifs scéniques d'être fonctionnels et durables et de répondre aux desseins des artistes.
- la **réalisation et le fonctionnement des objets techniques** conception/réalisation de projets puis installation des pièces* (*œuvres) créées.

_ La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

Chaque élève apprend à faire un usage responsable des technologies de l'information et de la communication (TIC). À l'école et au collège, le Brevet informatique et Internet (B2i) confirme la maîtrise de ces techniques. Cela peut permettre à l'élève de :

- Créer par exemple, un **document interactif/multimédia** avec des hyperliens sur les œuvres/artistes/démarches et exploitant les photographies, vidéo prises sur place ou glanées sur internet, un **blog** autour de la visite d'exposition, des documents de recherche(s)/synthèse(s) effectués par les élèves, etc..
- **Exploiter internet de manière critique**.

_ La culture humaniste

La culture humaniste contribue à la formation du jugement, du goût et de la sensibilité et permet d'acquérir des repères :

- en histoire, en littérature et en arts, **reconnaître et différencier les statuts des images** et/ou des objets, **situer des images** et des œuvres **dans leur réalité temporelle**, sociologique, **culturelle**.
- Interroger les **points de vue**.
- Contribuer à la **construction collective des connaissances**.

Une **approche sensible** des œuvres initie l'élève à l'histoire des arts.

Il est engagé dans des pratiques artistiques personnelles.

_ Les compétences sociales et civiques

Il s'agit de maîtriser, comme individu et comme citoyen, les règles élémentaires de la vie en société et de les mettre en œuvre dans le cadre scolaire. L'élève acquiert des repères dans plusieurs domaines :

- les notions de responsabilité et de liberté et le lien qui existe entre elles, visiter un lieu en respectant celui-ci, les œuvres et les personnes qui y travaillent.
- Respecter la parole de l'autre, écouter et accepter les avis contradictoires.
- le fonctionnement des institutions, à quoi sert un musée (institution muséale), un centre d'art contemporain, et en filigrane quelle peut bien être la finalité, l'intérêt de conserver, d'exposer des œuvres artistiques...

_ L'autonomie et l'initiative

L'autonomie et l'initiative s'acquièrent tout au long de la scolarité, dans chaque matière et chaque activité scolaire. On apprend ainsi à :

- être autonome dans son travail, pouvoir réaliser, remplir une fiche de visite d'une exposition et/ou d'une œuvre.
- s'engager dans un projet et le mener à terme, travailler seul et en équipe (savoir animer un groupe), construire un exposé, créer un/des dossiers au regard des attentes de l'épreuve d'Histoire des Arts, effectuer des recherches...

En développant cette compétence, l'élève se donne les moyens de réussir sa scolarité et son orientation, de s'adapter aux évolutions de sa vie personnelle, sociale et professionnelle.