

**Shiro Takatani** *Toposcan / Ireland*, 2013, installation vidéo. Œuvre habituellement exposée au Musée métropolitain de la photographie de Tokyo,  
<http://topmuseum.jp/e/contents/index.html>

Centre Pompidou Metz, exposition du collectif **Dumb Type** (genre muet, idiot, imbécile)  
<https://www.youtube.com/watch?v=XMgjHvkM2xY>

### **L'exposition :**

Première exposition monographique consacrée à Dumb Type d'Yuko Hasegawa, commissaire de l'exposition, et le Centre Pompidou-Metz.

Archives et documents relatant trois décennies d'activités sont compactés dans un ouvrage consultable en libre-service à l'entrée de la première salle.

« **Actions + Réflexions** » présente huit installations réalisées par le collectif ou en solo par ses trois membres dont la carrière de soliste est la plus importante - Furuhashi, Ryoji Ikeda et Shiro Takatani.

(Interroger le sens des mots du titre de l'exposition, par rapport au sens de lecture : réflexions > actions ou actions > réflexions).

Certaines des œuvres exposées sont des parties de grands projets : les spectacles multimédias sont restitués par des vidéos qui complètent les œuvres.

### **Le collectif d'artistes : Dumb Type**

Le groupe trouble les frontières entre le spectacle vivant, l'installation vidéo et les arts. Avec des démarches et productions collectives, cette compagnie pluridisciplinaire rassemble architectes, ingénieurs du son, vidéastes, danseurs, musiciens, informaticiens. CF programme du bac Terminale option détermination.

Ils exposent leurs œuvres en tous lieux, investissant l'espace par des installations complexes, pour critiquer avec un humour féroce la transformation de notre quotidien par la technologie, remettre en cause la toute-puissance des médias, ou questionner sur les frontières entre la vie et la mort. Dumb Type a été pionnier en installations numériques.

On peut distinguer trois périodes dans l'histoire de Dumb Type :

- Sociopolitique : témoigne de la manière dont l'individu et son identité sont mis à mal par la société de consommation et la technologie, est marquée par la personnalité de Furuhashi. Période stoppée car l'artiste (et directeur artistique du groupe) décède brutalement du sida en 1995.
- Sensorielle : période définie par l'esthétique clinique, le blanc, l'hôpital et les sujets de la mémoire, du déplacement, du voyage. Ryoji Ikeda et Shiro Takatani sont ses deux artisans principaux. Ils privilégient le sensoriel au message.
- "Play-back" (tire de leur pièce avec les tourne-disques) : exploration de leur propre rapport à leurs œuvres devenues canoniques dans l'histoire de l'art numérique, et les réseaux invisibles qu'ils perçoivent entre le passé et le futur.

Site officiel du groupe : <http://www.dumbtype.com/>

Le danseur et chorégraphe Rachid Ouramdane a expliqué l'influence de ce collectif sur son travail pour son solo *Morts pudiques* (2004). <https://vimeo.com/30313021> (Liens homme et technologie).

### **L'art contemporain japonais :**

= Mélange de la puissance des traditions japonaises, de la présence oppressante d'un environnement urbain dense et des différents traumatismes subis par le Japon depuis 60 ans (défaite de 1945, bombardements atomiques, séismes, crise économique, tsunamis, etc.).

L'influence du mouvement d'avant-garde Gutai (littéralement « art abstrait », artistes performers aux actions souvent radicales et physiquement difficilement supportables), développé à partir de 1956 a marqué profondément l'art contemporain jusqu'à nos jours.

### **L'artiste : Shiro Takatani**

**Shiro Takatani**, est né en 1963 au Japon. Il a fondé le collectif Dumb Type. Il est le créateur visuel et le directeur artistique du groupe dès 1984.

En 1998, **Shiro Takatani** entame également un carrière professionnelle individuelle. Dans ses travaux, il utilise et interroge les appareils de captation du réel (scanner, imprimante, photocopieur, camera...), interroge la manière dont ils encodent la réalité (en points, pixels) et nous la donne à voir, sans lien réel au référent de départ, sans illusion, sans profondeur, sans perspective (opposition entre le paysage filmé et l'image encodée - « décodée »).

Son site officiel : <http://shiro.dumbtype.com/>

D'autres œuvres de cet artiste : <http://azito-art.com/topics/shiro-takatani-camera-lucida-at-tokyo-metropolitan-museum-of-photography/>

### **L'œuvre : Toposcan / Ireland,**

Panorama d'un paysage filmé à 360°, une bande verticale d'un pixel est retenue et chaque pixel est étendu sous forme de lignes horizontales abstraites. L'image figurative est dégradée, déconstruite en image abstraite, à partir de son élément constitutif : le pixel. Le filtre de décomposition se déplace lentement de gauche à droite puis de droite à gauche (rappel du balayage d'un scanner).

Les vues de Toposcan s'étendent sur 8 écrans plasma de très haute définition et de format 16/9<sup>ème</sup>. La valeur 16/9<sup>ème</sup> a été adoptée dans les années 1990, pour proposer un compromis utile lors de la télédiffusion de films de cinéma à la télévision et s'adapte mieux à la perception oculaire humaine dite panoramique.

Il existe 5 variantes, avec des lieux différents : *Toposcan / Baden-Württemberg* (2016), commande du ZKM, Karlsruhe <https://www.youtube.com/watch?v=tEKt7TPg1zk>

### **Le titre : Toposcan - Définitions et interprétations**

Topos :

- τόπος : « lieu, endroit » en grec = 5 lieux différents choisis, ici paysage d'Irlande (topographie : Les paysages sont faits de tourbières, de lacs et de rivières. L'Irlande possède le plus long fleuve des îles Britanniques : le Shannon, qui parcourt 386 km du nord au sud-ouest avant de se jeter dans l'océan Atlantique. Deux autres cours d'eau sont également particulièrement importants : la Barrow et la Blackwater. Au sud-ouest, les falaises de Moher

surplombent l'océan Atlantique. Non loin de là, les îles d'Aran font face à la baie de Galway. À l'est du pays, au nord de Dublin, le rivage est assez plat. Mais tout autour de l'île s'étendent de nombreuses plages de sable fin).

- Arsenal de thèmes et d'arguments en rhétorique antique dans lequel puisait l'orateur afin d'emporter l'adhésion de ses auditeurs = message engagée et convaincant de l'œuvre (destruction de la vision, de la nature, du paysage par la technologie)
- En littérature, le topos désigne un motif particulier qui se retrouve dans plusieurs œuvres = pixels étendus en bandes horizontales

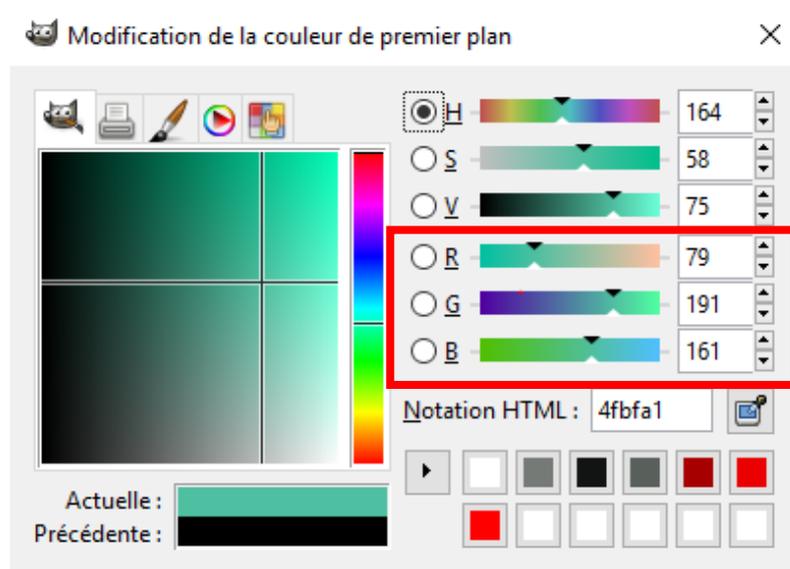
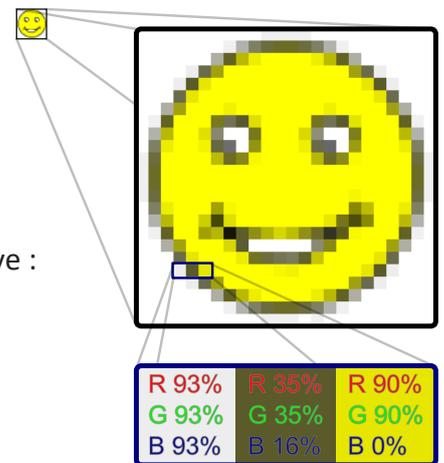
Scan : passage de captation d'image lors de la numérisation, dématérialisation de l'image.

Installation qui révèle la structure numérique de l'image matricielle (opposée à vectorielle) = « **carte de points** » (de l'anglais *bitmap*).

Pixel = *picture element*, qui signifie « élément d'image », unité utilisée pour spécifier les définitions d'affichage (largeur × hauteur). Chaque pixel est associé une couleur, usuellement décomposée en trois composantes primaires par synthèse additive : rouge vert bleu.

Voir définitions sur

[https://1drv.ms/f/s!AsGwlQSq\\_1xDgvxamw833JAHBebCPQ](https://1drv.ms/f/s!AsGwlQSq_1xDgvxamw833JAHBebCPQ)



Toposcan décompose l'image, notre vision du paysage

- Temps = mouvement > Transposition (figuration > abstraction)
- Temps = accumulation > Sédimentation (strates du paysage, strates de l'image)

**Les pistes de réflexion en arts plastiques**

- **Abstraction :**

**Le langage informatique est une abstraction :** image est réduite à code binaire (1 ou 0) et à des points de couleur (pixels). En programmation, l'abstraction permet de regrouper un certain nombre de classes selon des caractéristiques communes (ex pour une image : sa longueur, sa largeur, son chemin...).

**Abstraction géométrique et simplification du réel : Piet Mondrian (référence patrimoniale)**

**Les règles constantes de Piet Mondrian :**

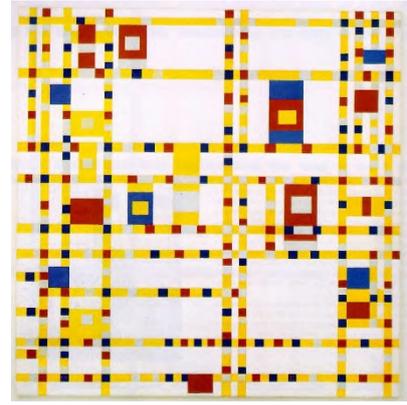
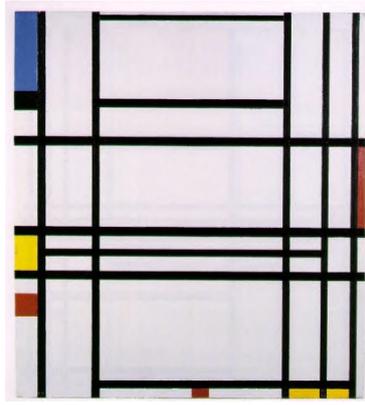
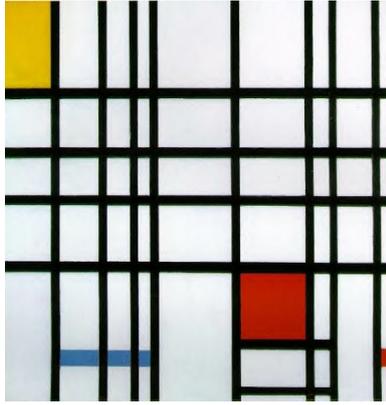
- Couleurs primaires : **bleu**, **rouge** et **jaune**
- Non-couleurs : noir, **blanc** et le gris
- Quadrillages noirs
- Plus de blanc que de couleurs.

Un jeu en ligne d'après ses œuvres sur <http://www.service-public.com/Mondrian/>

**Piet Mondrian**

Né en 1872, il meurt en 1944. Il est avec les russes **Vassily Kandinsky** et **Kasimir Malevitch** parmi les premiers peintres à s'être exprimé en utilisant un langage **abstrait**. La réputation de Mondrian s'est construite sur environ 250 œuvres abstraites, réalisées de 1917 à 1944.





**Composition with Red, Yellow and Blue**

1921 huile sur toile, 39 x 35 cm

**Composition No. 10**

1939-42 huile sur toile, 80 x 73 cm ; collection privée

**Broadway Boogie Woogie**

1942-43 huile sur toile, 127 x 127 cm, The Museum of Modern Art,

Ces œuvres, d'abord **figuratives**, deviennent de plus en plus **abstraites**, pour finir totalement **non-figuratives**, jeu de couleurs **primaires** et de non-couleurs (blanc, noir, gris) dans un **quadrillage orthogonal standardisé**.

**« La toile devient seulement le fragment d'une toile plus grande » Piet Mondrian**

S'inspirant du cubisme, Mondrian parvient à une simplification des moyens plastiques : il veut réduire la nature en signes, afin, selon lui, d'exprimer l'essentiel. Selon l'artiste, l'abstraction est une nécessité morale, avant d'être un principe esthétique. La théorie mystique du "néo-plasticisme", imaginée en 1917, est adoptée rapidement par les artistes de la revue De Stijl fondée par Theo Van Doesburg.

Ainsi il épure ses lignes traitant l'horizontalité et la verticalité s'intéressant alors aux grandes lois de l'univers qui l'entoure : une recherche sur les mystères de l'univers pour accéder à la vérité.

<http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-mondrian/ENS-mondrian.html>

- **Echelle (ou degré) d'iconicité d'Abraham Moles, 1971 :**

[https://1drv.ms/u/s!AsGwlQsq\\_1xDgt0Bax995Jkm8yyaaA](https://1drv.ms/u/s!AsGwlQsq_1xDgt0Bax995Jkm8yyaaA)

- Voir aussi les cours de 1<sup>ère</sup> L en culture artistique : **les abstractions**

<http://www.profartspla.info/index.php/cours-2/premiere/l-arts/595-les-abstractions-2>

- **Paysage un genre qui traverse les périodes, les mouvements, les styles...**

Voir mon cours en seconde sur ce thème : <http://www.profartspla.info/index.php/cours-2/seconde/option-facultative-arts-plastiques/260-sequence-2-paysage>

+ dossier / concours sur ce thème organisé par la **BNF**

<http://classes.bnf.fr/rendezvous/concours.htm>

- **Image numérique et arts plastiques : nature et statut à interroger**

[https://1drv.ms/b/s!AsGwlQsq\\_1xDgvkaPI2UcYD9md92Bg](https://1drv.ms/b/s!AsGwlQsq_1xDgvkaPI2UcYD9md92Bg)

Autre nature d'images : dessin, photographie argentique, peinture, gravure, acheiropoïète ...

Les statuts de l'image : artistique, publicitaire, scientifique, documentaire ...

[www.pedagogie.ac-nantes.fr/arts-plastiques-insitu/enseignement/notices/image-](http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/arts-plastiques-insitu/enseignement/notices/image-analogique-image-numerique-hugues-blineau--136529.kjsp)

[analogique-image-numerique-hugues-blineau--136529.kjsp](http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/arts-plastiques-insitu/enseignement/notices/image-analogique-image-numerique-hugues-blineau--136529.kjsp) images analogiques, images

numériques : la dématérialisation de l'image en arts plastiques

- Pixel = mosaïque, lego, puzzle, image parcellaire, fragment, zoom, infiniment petit,

Pixel Art, les glitches <https://snorpey.github.io/jpg-glitch/>

[http://e-cours-arts-plastiques.com/des-pixels-dans-lhistoire-de-lart-de-la-mosaïque-au-](http://e-cours-arts-plastiques.com/des-pixels-dans-lhistoire-de-lart-de-la-mosaïque-au-pixel-art-part-1/)

[pixel-art-part-1/](http://e-cours-arts-plastiques.com/des-pixels-dans-lhistoire-de-lart-de-la-mosaïque-au-pixel-art-part-1/)

<b>NIVEAU : seconde, option facultative</b>				
	<b>Point du programme</b>	<p><b>L'observation et la ressemblance</b> : toute tentative d'« imitation » ou de représentation du réel produit inévitablement un écart dont la valeur expressive dépend notamment des moyens techniques employés. (dessin d'observation soumis au point de vue ; codes de représentation renouvelés tout au long de l'histoire redéfinissent sans cesse l'idée et le pouvoir évocateur du dessin).</p>		
<b>RELATION AVEC LE PROGRAMME</b>	<b>Notion travaillée + déclinaison</b>	<input type="checkbox"/> FORME : informel, abstrait <input type="checkbox"/> COULEUR : codage numérique <input type="checkbox"/> SUPPORT	<input type="checkbox"/> MATIERE <input type="checkbox"/> LUMIERE <input type="checkbox"/> OUTIL	<input type="checkbox"/> TEMPS <input type="checkbox"/> GESTE <input type="checkbox"/> ESPACE
	<b>Objectif(s) ce que l'élève doit apprendre</b>	<p><b>Faire travailler les élèves sur une échelle d'iconicité, sur la valeur des écarts en représentation</b></p> <p><b>Apprendre le codage des couleurs et de l'image en informatique</b></p>		

		<b>Compétence(s) visée(s)</b>	Compétences plasticiennes : de la figuration à l'abstraction par étapes successives Compétences numériques : utiliser des logiciels et applications pour créer et diffuser des images			
<b>LES DEUX COMPOSANTES FONDAMENTALES</b>	<b>I – la pratique artistique</b>	<b>Type de cours</b> <small>(plusieurs sont possibles, dans ce cas numéroter leur ordre dans le déroulement)</small>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <input type="checkbox"/> Travail plastique</li> <li>- <input type="checkbox"/> Exercice/Exploration</li> <li>- <input type="checkbox"/> Projet</li> </ul>			
		<b>La demande faite aux élèves</b> (voir <a href="#">tableau</a> sur les lancements possibles de séquence)	<p>Grâce au générateur de glitch, <a href="https://snorpey.github.io/jpg-glitch/">https://snorpey.github.io/jpg-glitch/</a></p> <p>Rendez abstraite la Toussaint d'Emile Friant, 1888, peinture à l'huile sur toile de 254 x 334 cm, Musée des Beaux-Arts de Nancy</p> <p><a href="https://www.histoire-image.org/fr/etudes/toussaint">https://www.histoire-image.org/fr/etudes/toussaint</a></p> <p>Attention : des indices doivent rester afin de la rendre reconnaissable.</p> <p>Enregistrez l'image obtenue. Réalisez son nuancier de couleurs (sa palette) avec ce site, réglez sur 25 nuances extraites :</p> <p><a href="http://www.colorexplorer.com/imageimport.aspx">http://www.colorexplorer.com/imageimport.aspx</a></p> <p>Utilisez cette palette et la reproduction de l'œuvre afin de la rendre de plus en plus abstraite (en au moins 5 étapes).</p> <p><i>Il est tout à fait possible de ne pas utiliser l'outil numérique en demandant aux élèves, par une suite d'opérations plastiques, avec des techniques traditionnelles, de « défigurer » (rendre abstraite, non figurative) l'image référente de départ en 5 étapes.</i></p>			
		<b>Graduation en fonction des niveaux</b>	Débutant	Initié	Maîtrise	Expert
		1 opération plastique par image	2 opérations plastiques par image	3 opérations plastiques par image	Plusieurs opérations plastiques par image	

		<p><b>Problématique posée</b></p> <p>(situation – problème soumise aux élèves)</p>	<p>Comment gérer les degrés d'abstraction d'une image ? (écarts avec le référent)</p> <p>Comment composer, construire une image abstraite ?</p>
		<p><b>Scénarisation du dispositif</b> (par étapes, par séquençage, minutage...)</p>	<p>Utiliser des tablettes et ou PC et ou téléphones des élèves afin de réaliser les étapes numériques.</p> <p>Les élèves déposent sur un OneDrive conçu à cet effet leur image avec glitch et une capture d'écran du site avec le nuancier.</p> <p>Ils utilisent les photocopies de reproduction de l'œuvre et les outils au choix (crayons de couleur, aquarelle, pastels secs, pastels gras, peinture) afin de rendre de plus en plus abstraite l'image.</p> <p>Les outils et médium doivent permettre de réaliser des nuances colorées très proches du nuancier numérique.</p> <p>A la fin du travail, les élèves réaliseront un Genial.ly afin de publier leur travail : de l'image de départ à sa transformation abstraite complète.</p> <p>Voir ex :  <a href="http://www.profartspla.info/index.php/cours-2/seconde/option-facultative-arts-plastiques/526-genial-ly-seconde">http://www.profartspla.info/index.php/cours-2/seconde/option-facultative-arts-plastiques/526-genial-ly-seconde</a></p>
		<p><b>Matériel et espace de stockage à prévoir</b></p>	<p>Accès à internet, photocopie de l'œuvre, matériel d'arts plastiques pour travailler la couleur</p> <p>Feuilles de différents formats cartonnées</p>
		<p><b>Opérations plastiques explorées</b></p>	<p>Voir fiche en PJ (travailler l'image)</p>
		<p><b>Contraintes matérielles/spatiales</b> (Voir schéma)</p>	<p>Limiter le format des supports (raisin maximum)</p> <p>Prévoir de la place et le temps de nettoyage des outils et palettes + séchage</p>
		<p><b>Contraintes organisationnelles</b></p>	<p>- travail individuel</p>
		<p><b>Durée</b></p>	<p>- <input type="checkbox"/> 1<sup>o</sup> heure : découverte du sujet et traitement numérique de l'image</p>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- <input type="checkbox"/> 2° heure : fabrication du nuancier et travail plastique sur l'image (fiche / opérations plastiques)</li> <li>- <input type="checkbox"/> 3° heure : premières transformations de l'image (soit les élèves la rende de plus en plus abstraites, en partant de la reproduction de l'œuvre, soit il la rende de plus en plus reconnaissable en partant de l'image avec glitch).</li> <li>- <input type="checkbox"/> + temps la séance suivante : afin de réaliser la série en 5 étapes</li> </ul>
		<b>Trace (pour l'élève) du dispositif</b> (dans les cahiers, carnet de bord, site...)	Fichiers numériques publiés en ligne (site internet, blog, réseaux sociaux (instagram), ENT...).
		<b>Compétence(s) évaluée(s) ou critères d'évaluation</b>	<p><b>Compétences techniques et artistiques</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- concevoir, projeter, réaliser en deux dimensions</li> <li>- prendre en compte des éléments susceptibles de transformer sa démarche</li> <li>- utiliser des techniques numériques pour créer</li> </ul> <p><b>Compétences culturelles</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- analyser une oeuvre à deux dimensions en faisant apparaître ses caractéristiques plastiques, sémantiques et artistiques</li> <li>- utiliser un vocabulaire descriptif précis et approprié</li> <li>- situer une oeuvre dans son cadre historique et faire apparaître quelques caractéristiques du ou des systèmes figuratifs dont elle témoigne.</li> </ul> <p><b>Compétences comportementales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- travailler dans une relative autonomie, conduire un travail personnel et assumer sa présentation au regard des autres (publication en ligne)</li> <li>- témoigner d'un comportement attentif et ouvert aux démarches artistiques dans leur diversité</li> </ul>
			<p>Seuil de réussite d'éléments observables :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Savoir</b> Qu'est-ce qu'une image numérique ? un pixel ? un glitch ? le codage des couleurs ?</li> <li>Qu'est-ce qu'un nuancier ? + vocabulaire de la couleur (camaïeu, dégradé, palette, monochrome, couleur rompue, rabattue...)</li> <li>- <b>Savoir-faire</b> Utiliser des applications de retouche d'image numérique</li> <li>Créer un nuancier de couleur</li> <li>- <b>Savoir être</b></li> </ul>

			Gestion des fichiers numériques, du matériel informatique et plastique
<b>II – la culture artistique</b>			Sommative par d'autres élèves, puis par l'enseignant avec graduation de 1 à 5 : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nombre de transformations de l'image : 1 2 3 4 5</li> <li>- Qualité des transformations (opérations plastiques, degré d'abstraction) de 1 = très peu à 5 = très riche</li> <li>- Nuancier utilisé : de 1 = pas assez proche à 5 = fidèle au rendu numérique</li> </ul>
		<b>Mode d'évaluation</b>	
		<b>Vocabulaire spécifique</b>	Vocabulaire lié à l'image numérique, à la couleur et au degré d'abstraction (d'iconicité) = écart, ressemblance, et aux opérations plastiques
		<b>Outils pour vérifier les acquis ?</b>	QCM en ligne à la fin du travail avec <a href="http://evalqcm.fr/">http://evalqcm.fr/</a> ou le site Education&numérique <a href="http://www.education-et-numerique.org/">http://www.education-et-numerique.org/</a>
		<b>Référence à des œuvres significatives</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Piet Mondrian (abstraction)</li> <li>- Paul Klee (nuancier)</li> <li>- Nick Smith et Pantone : <a href="https://www.smithandstuff.com/">https://www.smithandstuff.com/</a> + <a href="https://www.instagram.com/nicksmith_art/">https://www.instagram.com/nicksmith_art/</a></li> <li>- Sylvain Lang animation de l'œuvre d'Emile Friant : La Toussaint, 2007, installation vidéo, écran vidéo, cadre doré et revêtement silicone transparent, 80 x 128 cm, Nancy, Musée des Beaux-Arts <a href="http://mban.nancy.fr/fileadmin/media/EXPOSITIONS/2016/DP_Friant.pdf">http://mban.nancy.fr/fileadmin/media/EXPOSITIONS/2016/DP_Friant.pdf</a> <a href="http://sylvainlang.over-blog.com/installations-vidéos.html">http://sylvainlang.over-blog.com/installations-vidéos.html</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zPgdM_6svv8">https://www.youtube.com/watch?v=zPgdM_6svv8</a></li> </ul>
	<b>Autres visuels possibles ?</b>	/	

		<b>A quel(s) moment(s) sont – elles (ils) diffusées aux élèves ?</b>	Séance 2 en début de cours pour relancer le travail	
		<b>Sous quelle forme ? Un travail est-il demandé d'après ces références ?</b>	Dans le QCM, des questions porteront sur les œuvres vues	
		<b>Travail évalué en culture artistique</b>	Oui par les questions sur les œuvres et le vocabulaire dans le QCM.	
<b>Progression annuelle</b>	<b>Séquence précédente portant sur :</b>	Exercice, dans la séquence précédente, sur les différents outils permettant un travail en couleur : comment obtenir des nuances ?	 <b>Séquence ci-dessus</b>	<b>Séquence suivante portant sur :</b>
				La mise au carreau en grand format (On s'éloigne du référent > Techniques pour rester fidèle à celui-ci)
<b>Remarques, Bilan</b>	<b>Faire le QCM</b>			