

Titre / Énoncé / Problématique

MINI-RECIT

Vous réaliserez, par groupe de trois personnes, une production proposant, en au moins trois étapes essentielles (trois images), un mini-récit sur le thème de votre choix et dans lequel *expression*, *mouvement* et *ambiances* se conjuguent. Chaque personne du groupe réalisera une des étapes du récit.

- *Comment rendre compte de ce qui fait le vivant (mouvement, expression, ambiance, histoire) dans une production liée à l'image fixe, et ce en un minimum d'images ?*
- *Comment élaborer à plusieurs une réalisation faisant « unité » ?*

Mise en œuvre

Afin de communiquer entre vous pour ce sujet, pensez aux outils proposés par l'ent Lycée connecté : Cahier multimédia, Blog ou Sites web, Création de documents, Documents partagés, Messagerie, Poste-fichiers...

L'ensemble doit proposer un récit cohérent dans lequel une situation de départ se trouve être modifiée pour donner une nouvelle situation (n'oubliez pas de numéroter vos images). Votre récit devra mettre en évidence des ambiances clairement identifiables, ainsi que les expressions et mouvements qui y sont liés (vous porterez votre attention sur les formes, couleurs, éléments principaux et secondaires, décors...).

Vous êtes libres du rapport d'organisation des images entre elles. Par ailleurs celles-ci peuvent avoir des dimensions, supports, techniques... différents (le projet final peut être mural, un livret...). Dans le cas d'images non solidaires, faites un croquis précis de leur disposition.

Vous rédigerez individuellement un court argumentaire dans lequel apparaîtront les éléments que vous estimez nécessaires à la compréhension de votre projet (thématique, titre, ambiances, récit, relations visuel / sens, dimensions, techniques...).

Rendu (pensez aux outils proposés par l'ent Lycée connecté : Cahier multimédia, Blog ou Sites web, Création de documents, Documents partagés, Messagerie, Poste-fichiers...)

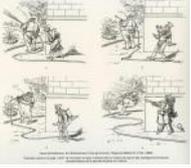
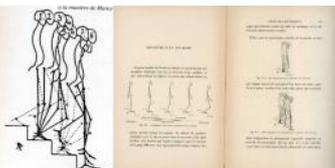
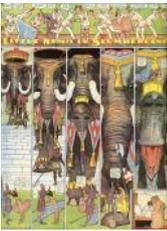
La réalisation : si besoin, documentation photographique ou scannées de chaque image et de l'ensemble.

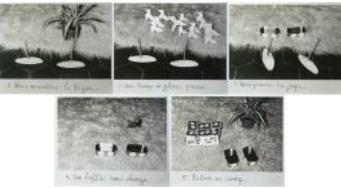
Les recherches : documentation photographique, scannées... (essais, sources d'inspiration...).

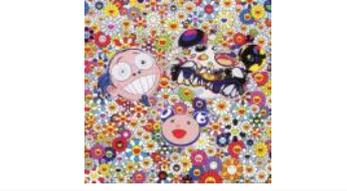
L'argumentaire : il présente les données propres au sujet et mon interprétation de celui-ci.

Quelques questions éventuelles à se poser afin d'évaluer la réussite de mon projet :

Avons-nous bien rendu l'ensemble du dossier ? / Le sens de notre récit est-il cohérent et compréhensible ? / Nos images présentent-elles des *ambiances*, *expressions*, *mouvements* clairement identifiables ? / Avons-nous su développer des équivalents plastiques pour représenter ces éléments du récit ? / Avons-nous réfléchi à l'organisation des images composant notre récit ? / Avons-nous suffisamment porté d'attention à la réalisation plastique de notre projet ? / Mon texte explicite-t-il suffisamment notre projet et la part que j'y ai pris (thématique, récit, mouvements, expressions, ambiances) et ce en s'appuyant sur des exemples précis (relations visuel / sens) ? ...

	Hans Memling, <u>Le Jugement Dernier</u> , 1467, 242x180,8 cm pour le panneau central et 242 x 90 cm pour chaque panneau latéral, triptyque, peinture à l'huile sur bois, Gdansk, Pologne		Léonard de Vinci, <u>Têtes grotesques, caricatures</u> , XVIe
	Charles le Brun, <u>Homme-lion-aigle-ane-cochon-chat-loup</u> , XVIIe, bnf, Paris		Franz Xaver Messerschmidt, <u>Têtes de caractère (vieux qui sourit gaïement ; méchant ; Tête a bec ; le contrarié)</u> , XVIIIe Francisco Goya, <u>Saturne</u> , 1821-1823, peinture à l'huile sur toile, 146x83cm, Madrid
	Francisco Goya, <u>Saturne</u> , 1821-1823, peinture à l'huile sur toile, 146x83cm, Madrid		Grandville (Jean-Ignace-Isidore Gérard), <u>Que je vais bien dormir</u> , Juillet 1842, paru dans « Le magasin pittoresque »
	William Turner, <u>Pluie vapeur et vitesse. Le grand chemin de fer de l'ouest</u> , 1844, huile sur toile, 90,8x122cm, Londres		Eadweard Muybridge, <u>Les allures du cheval, le cheval Sallie Gardner au galop</u> , série Palo Alto, vitesse 965m par mn, 1878
	Hans Schliessmann, <u>Une gamine</u> , 1886, « Die Fliegende Blätter » 2142		Vincent van Gogh, <u>La nuit étoilée</u> , 1889, huile sur toile, Moma, New York
	Anonyme, <u>Les joueurs de carte</u> , 1890, « Die Fliegende Blätter », Munich		Edvard Munch, <u>Le cri</u> , 1893, tempera et pastel sur bois, 91x73,5cm
	Richard Felton Outcault, <u>The Yellow Kid</u> , 1894 à 1898		Jules Etienne Marey, <u>Homme descendant un plan incliné</u> , 1894
	Paul Richer, <u>Homme descendant un escalier</u> , 1895, chronophotographies d'Albert Londe superposées par Marey		Winsor McCay, <u>Petit Sammy éternue</u> , 1905, éditions Hachette
	Winsor McCay, <u>Little Nemo In Slumberland</u> , 23 septembre 1906, New York Herald		Edvard Munch, <u>La jalousie</u> , 1907, peinture à l'huile sur toile, 76x98cm
	Luigi Russolo, <u>Dynamisme d'une automobile</u> , 1912, huile sur toile, 104x140cm, mnam, Paris		Giacommo Balla, <u>Dynamisme d'un chien en laisse</u> , 1912, huile sur toile, 90,8x110cm, Etats-Unis

	Marcel Duchamp, <u>Nu descendant un escalier n°2</u> , 1912, huile sur toile, 146x89cm, Philadelphie, Etats-Unis		Filippo Tommaso Marinetti, <u>Zang-Tumb-Tumb</u> , 1914
	Georg Grosz, <u>Homme au couteau poursuivant une femme</u> , 1917, aquarelle et encre, 36,5x50,9cm		El Lissitzky (Lazar Markovitch Lissitzky), <u>Conte suprématisiste des deux carrés en six constructions</u> , 1928, 30 x 80 cm chaque, collection privée
	Hergé (Georges Prosper Rémi), <u>Tintin au pays des soviets</u> , série « Les aventures de Tintin et Milou », 1929-1999, éditions Casterman		Jean Dubuffet, <u>Dhôtel nuancé d'abricot</u> , 1947, peinture à l'huile sur toile, 116x89cm, mnam, Paris
	Hergé (Georges Prosper Rémi), <u>Le secret de la Licorne</u> , « Les aventures de Tintin », éditions Casterman, 1943 / 2002 / 2011		Hans Namuth, <u>Jackson Pollock dans son atelier</u> , 1950, photographies noir et blanc
	Jean Tinguely, <u>Métamatics</u> , 10 dessins, 30x19cm chaque et <u>Métamatic 1</u> , 1959, 96x85x44cm, mnam, Paris		Yves Klein, <u>Anthropométrie 64</u> , 1960, peinture sur papier sur toile, 207x140cm
	Nam June Paik, 1962, <u>Zen for head</u> , encre et tomate sur papier avec cravate, interprétation de « Tirez une ligne et suivez-la »		Roman Opalka, 1965 / 1-∞. <u>Détails peints</u> , 196 x 135 cm chaque, peinture à l'huile / 1965 / 1-∞. <u>Détails photographiques</u> , échelle 1
	Raymond Saignac, <u>Perrier</u> , 1970, affiche		Warja Lavater, <u>Blanche-Neige</u> , 1974, éditions Maeght
	Fred (Frédéric Othon Théodore Aristidès), <u>Simbabbad de Batbad</u> , série « Philémon », 1974-2003, éditions Dargaud		Christian Boltanski, <u>La punition injuste</u> , 1975, série « Saynètes comiques », photographie retouchée, pastel et gouache, 102x72cm chaque, collection particulière
	Robert Longo, <u>Men in the cities</u> , <u>Untitled</u> , 1980, 152,4x101,6cm, fusain et crayon sur papier, collection privée		David Hockney, <u>Gregory marchant</u> , <u>Venise, Californie, février 1983</u> , photocollage, 30,5x58,4 cm
	Joachim Mogarra, <u>La descente du Niger</u> , 1984, 40x50cm, photographies		Jean Michel Basquiat, <u>An opera</u> , 1985, crayon gras et marqueur sur papier, 56,5x75,5cm
	Isaichi Ishii, <u>Mes voisins les Yamada</u> , 1991-1993, éditions Delcourt, collection Shampooing		Bill Watterson, <u>Calvin et Hobbes</u> , n° 21, « Je suis trop génial », 1996-2000-2002

	<p>Han Hoogerbrugge, <u>Stirred not shaken</u>, série « Nails », n°18, dès 2002, animation web interactive http://nails.hoogerbrugge.com/</p>		<p>Gabriel Orozco, <u>Breathing Drawings</u>, 2003, fusain sur papier, 27,9x20,09cm, collection privée</p>
	<p>Oubapo, <u>Coquetèle</u> (Anne Baraou et Vincent Sardon, 2003) / <u>Scrou-babble</u> (collectif, 2005) / <u>Domipo</u> (Anne Baraou et Patrice Killofer, 2010), éditions de L'Association</p>		<p>Yue Minjun, <u>Tête 1-2-3-4-5</u>, 2003, peinture à l'huile sur toile, 40x50cm chaque, collection privée</p>
	<p>Klaus Obermaier, <u>Apparition</u>, 2004, Ars Electronica Future Lab</p>		<p>Takashi Murakami, <u>Me and Double Dob</u>, 2009, acrylique et feuilles de platine sur bois, 150x150cm</p>
	<p>Chris Ware, <u>Building stories</u>, 2012, différents livrets et fascicules imprimés réunis dans une boîte cartonnée, Cape Graphic Novels</p>		<p>Brian-Lewis Saunders, <u>Selfportraits under influence</u>, 2013, éditions Fage</p>

Polyptyque

Ensemble de panneaux peints ou sculptés liés entre eux, comprenant souvent des volets pouvant se refermer sur une partie centrale. Un diptyque comprend deux panneaux, un triptyque trois.

Par extension, le terme peut désigner une œuvre qui se présenterait à la fois en un seul ensemble (vision unifiée-globale), et sous la forme d'une division en zones distinctes (panneaux, cadres, cases, écrans...). Au cinéma, en vidéo ou à la télévision, la division de l'écran en différentes zones complémentaires s'appelle « split-screen ». La bande dessinée propose une division de la page (planche) en cases.

Comic-strip

Mot anglais provenant de l'association des termes comic (comique, amusant, drôle) et strip (bande, bandeau). Bande dessinée de quelques cases disposées en une bande le plus souvent horizontale. Les comics strips apparaissent dès le XIXe dans la presse quotidienne. Destinés à fidéliser le lecteur et à occuper les espaces vides laissés dans les journaux, ils proposent des histoires à lire « en une seule fois » ou à suivre sur plusieurs numéros.

The yellow kid, dessiné par l'américain Richard Felton Outcault de 1894 à 1898, est le premier comic strip à avoir eu un succès populaire significatif aux Etats-Unis.

Un équivalent japonais au comic strip est le *yonkoma* (*Mes voisins les Yamada* (1991-1993) de Isaichi Ishii en est un exemple. Il est adapté en film d'animation en 1999 par Isao Takahata des studios Ghibli). Traditionnellement, un *Yonkoma* suit une structure connue sous le nom de *Kishōtenketsu* et dans lequel *Ki* désigne la première case (base de l'histoire ; elle plante le décor), *Shō* la deuxième case (elle découle de la première et développe l'histoire), *Ten* la troisième case (elle est le point culminant ; c'est dans celle-ci qu'un événement imprévu se produit) et *Ketsu* la quatrième case (elle est la conclusion et prend en compte le bouleversement de la troisième case).

Le terme *comics* désigne aujourd'hui la bande dessinée aux Etats-Unis, comme pour nous celui de *manga* désigne la bande dessinée japonaise.

Les *web comics*, bandes dessinées sur internet, en sont une variante actuelle.

Figuratif

Qui représente la forme réelle des choses. Différents termes sont venus nuancer cette définition. Ainsi, une figuration peut être dite documentaire (le monde représenté tel qu'il est ; on parle aussi de naturalisme, vérisme voire hyper-réalisme), fictionnelle, c'est-à-dire idéalisée (règles de représentation liées à la mimesis, notion propre à l'art occidental du XVIe au XXe) ou imaginaire (monstres à l'apparence étrange mais cohérente par exemple), réaliste (intérêt porté au social, à l'économique...)... On oppose généralement figuratif à abstrait.

Notons que toute représentation tend à posséder un écart d'avec le réel dont elle ne représente pas tout, et est donc, par nature, une forme d'abstraction. Avec l'évolution de la technologie numérique qui vise un hyper-réalisme (ressemblance formelle mais aussi interactivité), l'œuvre tend à devenir « totale », immersive, et à se confondre avec le réel.

Abstrait ou non figuratif

Qui ne représente pas la forme réelle des choses. L'art abstrait est apparu au début du XXe et a défini un art qui se sépare de la nécessité du sujet (représentation-évoque de la réalité) pour se concentrer sur ses constituants (formes, couleurs, matériaux, gestes...). Différentes tendances ont pu exister : un art abstrait dit lyrique (Kandinsky, Pollock), géométrique (Malevitch, Mondrian, Van Doesburg)...

Notons que les artistes dits abstraits ne perçoivent pas forcément leur pratique comme une « perte » mais bien souvent comme un moyen

de parvenir à l'essentiel, au fondamental, en délaissant « le superflu ». De plus, l'art abstrait s'est parfois attelé à supprimer les frontières entre « grand art » et « art populaire », choisissant d'élaborer un art total alliant le beau et l'utile, le concept et l'empirique (intérêt pour le design). Si bien que Théo van Doesburg a pu parler au début d'art concret et non abstrait.

Analogie / analogue

Rapport de ressemblance entre des éléments (la photographie produit des images analogiques au réel).

Image fixe

Toute image ne présentant pas un mouvement réel : dessin, peinture, photographie... Une image fixe peut néanmoins *représenter* le mouvement (impression de vitesse donnée par un flou...).

Image animée, ou image mobile, ou image mouvement

Toute image ou série d'images présentant un mouvement réel : cinéma, dessin animé, vidéo... La prise en compte directe du temps entre dans ces images (instant, durée...).

Action

Manifestation individuelle ou collective d'une volonté dans le fait d'agir, d'accomplir quelque chose. Par extension, ensemble des éléments d'un récit.

Mouvement

Changement de position d'un corps (objet, être, groupe) dans l'espace ; le mouvement est souvent lié à une direction ; manière qu'a ce corps de se déplacer dans l'espace (postures, gestes...) ; rythme, dynamique. Le terme peut désigner les variations d'émotions, de sentiments, d'état psychologique d'une personne. Action collective en vue d'un changement. Organisation culturelle, syndicale, politique...

Mouvement réel / littéral

Mouvement tel qu'un corps l'expérimente dans les quatre dimensions du réel (trois dimensions d'espace et une dimension de temps).

Mouvement figuré / suggéré

Représentation du mouvement sur un support bi ou tridimensionnel.

Séquence

Suite ordonnée d'éléments, d'objets, de mots, d'opérations... dont l'ensemble forme un tout. Au cinéma, une séquence correspond à une partie du film concernée par la même action, le même lieu (poursuite, cascade...). Cette séquence peut contenir différents plans ou proposer un seul plan continu appelé « plan-séquence » (scène filmée sans arrêter la caméra).

Instant prégnant

C'est l'instant décisif d'une action, celui qui va produire la plus forte impression. Cet instant prégnant, tout en présentant un présent, rappelle ce qu'il s'est passé juste avant et ce qu'il va advenir juste après. Ce n'est donc pas l'instant qui démarre une action ou qui la termine.

Composition

Manière d'arranger et d'organiser les différents éléments participant d'une œuvre afin de servir le sens désiré (il peut s'agir par exemple de la manière de placer des personnages dans une peinture, mais aussi d'y répartir les contrastes de couleur).

Point de vue

Endroit d'où le spectateur voit un espace. Pour créer son œuvre, un artiste choisit celui qui aura le plus de sens, de force, d'impact pour communiquer ce qu'il désire (expression d'un sentiment, d'une émotion, information, idée). Un élément peut ainsi être vu : « de face », « de dos », « de profil », « de trois-quarts », ainsi que

« en plongée » (par dessus) ou « en contre-plongée » (par dessous).

Cadrage

Manière dont est cadré un élément, selon sa distance à l'appareil qui le photographie ou qui le filme : *Plan d'ensemble* (paysage, architecture, foule... C'est le plus éloigné du sujet filmé) / *Plan général* (sujet et entourage plus ou moins proche) / *Plan moyen* (sujet en pied et son entourage immédiat) / *Plan américain* (personnage est « coupé » aux cuisses) / *Plan rapproché* (une partie du sujet et une partie de son entourage) / *Gros plan* (il se développe surtout avec l'apparition du cinéma ; l'élément est filmé de très près au point qu'il occupe souvent la presque totalité de l'écran).

Bidimensionnel

Qui s'étend dans deux dimensions de l'espace. Définit le plan, la surface. Certaines choses sont dites bidimensionnelles car leur épaisseur, à notre échelle, est reconnue comme non importante (cas d'une feuille de papier par exemple).

Tridimensionnel

Qui s'étend dans trois dimensions de l'espace. Définit une profondeur. Notre espace quotidien est réputé posséder trois dimensions : gauche-droite (axe des x), haut-bas (axe des y), avant-arrière (axe des z). La représentation d'un espace tridimensionnel donnant l'illusion de la profondeur par imitation de la réalité est progressivement codifiée en occident à partir du XVIe (espace euclidien de la perspective géométrique linéaire pour le dessin, et perspective atmosphérique pour les couleurs). Le temps, auparavant pensé indépendamment comme linéaire et continu, est associé dès la fin du XIXe à l'espace pour constituer la quatrième dimension de notre réalité. L'expression « 4e dimension » sert aussi à la même époque à désigner dans le domaine scientifique une nouvelle dimension de l'espace, invisible, imperceptible, mais bien réelle.

Représenter

Rendre perceptible, figurer, reproduire par différents moyens. Pour les images ou les sculptures, représenter signifie souvent « identique au réel ». Dans les arts vivants (danse, théâtre...), une représentation correspond au moment où un spectacle est joué.

Expression

Ensemble de signes extérieurs traduisant une émotion, un sentiment. Les expressions dépendent d'un contexte face auquel nous réagissons. Doter un objet, une chose, un son d'une expression c'est l'humaniser en lui donnant un caractère figé, une identité.

Ressemblance

Rapport entre des êtres, des choses présentant des points communs.

Dissemblance

Manque de ressemblance. Hétérogénéité, disparité. La dissemblance est un écart entre deux éléments, mais pas une différence radicale : certains éléments restent semblables.