

l villa l du l parc l
centre d'art contemporain

dossier pédagogique

IS.0019 _ éric gouret

11 mai _ 08 juillet 2007

12 rue de genève _ 74100 annemasse
tél. + 33 (0)4 50 38 84 61 _ fax. + 33 (0)4 50 87 28 92
mediation@villaduparc.com _ www.villaduparc.com
ouvert du mardi au samedi de 14h à 18h30 et sur rendez-vous
fermé les dimanche, lundi et jours fériés _ entrée libre

PRÉSENTATION DES DOCUMENTS

Le dossier d'accompagnement pédagogique est construit de manière « stratifiée » au sens où il livre des clés de lecture progressive en regard de chaque démarche artistique. Il est conçu sous forme de fiches de lexique, de vocabulaire, de citations, d'éléments de bibliographie... exploitables librement pour le lecteur qui le souhaite. Cependant, l'ordre des fiches est déterminé de manière à aider l'enseignant à structurer son approche. Partant de la démarche artistique et de son contexte, l'axe de lecture s'intéresse ensuite aux œuvres, aux articulations didactiques et aux exploitations pédagogiques qu'elles autorisent.

Présentation du dossier :

Un premier niveau d'approche est proposé, pointant des notions artistiques générales à l'œuvre dans chaque démarche. Il permet de situer chaque démarche et de l'inscrire dans le champ de l'histoire de l'art. Il correspond, à ce que nous appelons, **le lexique artistique général**.

Le lexique artistique spécifique regroupe des notions inhérentes à chaque démarche. Ces dernières sont indexées à une dimension plus sensible et plus visuelle que les notions générales et proposent les schémas qui président à la création plastique.

Le vocabulaire permet de faciliter la lecture des œuvres. Il propose des notions dérivées permettant de trouver des articulations avec des pistes pédagogiques.

Les verbes retenus peuvent désigner des procédures de travail théorique mais, également, des opérations plastiques. Ils décrivent des actions mises en œuvre dans l'organisation formelle, matérielle, spatiale... de chaque pièce et extrapolent à des domaines parfois transversaux.

Les pistes pédagogiques sont des propositions déduites des notions et du vocabulaire. Elles s'appuient sur des composants plastiques, des techniques, des points de vue, des postures utilisées par les artistes.

Le lexique artistique général permet de pointer des notions artistiques générales à l'œuvre dans les démarches présentées et de les situer dans le champ global de l'histoire de l'art.

_ **Abstraction géométrique** : le répertoire formel des œuvres d'Eric Gouret, compte tenu de l'emploi de modules élémentaires géométriques qu'il combine, établit des corrélations entre les modèles standard du design graphique et les œuvres de l'Abstraction géométrique.

_ **Art numérique** : le numérique est un outil que les artistes se sont appropriés quasiment au fur et à mesure des avancées technologiques. De l'œuvre conçue numériquement, comme c'est le cas chez Eric Gouret par exemple, à l'œuvre dont le support, le mode de diffusion est numérique, l'art numérique revêt des formes et emprunte des dispositifs très variés.

_ **Copier/coller** : terme emprunté au vocabulaire informatique qui permet de désigner une double opération qui est à distinguer du vocable « collage » qui est devenu un terme spécifique aux arts plastiques au cours du vingtième siècle. Cette dénomination renvoie aux gestes similaires utilisés dans les autres champs de création contemporaine (musique, littérature, vidéo, cinéma...) qui sont désignés alors comme « cut up », « sample »...

_ **Dessin** : le dessin chez Eric Gouret est central mais il est le résultat du savoir-faire du dessinateur de l'ère informatique. Ainsi, les possibilités liées aux logiciels graphiques requièrent de nouvelles compétences de la part des artistes, désormais utilisateurs de banques de données formelles, de nuanciers... Il est remarquable que s'élabore de fait une nouvelle grammaire des gestes.

_ **Dispositif** : ensemble de moyens de nature diverse permettant de mettre en œuvre une forme, une action ou une idée. Terme utilisé pour désigner des productions artistiques contemporaines investissant l'espace d'exposition de manière planifiée.

_ **In situ** : expression latine qui désigne une forme d'art qui prend en compte l'espace dans lequel elle se donne à voir. Les premières œuvres in situ (cf. Daniel Buren) prenaient en compte le lieu – configuration spatiale, architecturale, symbolique – dans lequel elles étaient présentées. Les œuvres des années 90, dans cette lignée, s'intéressent autant au contexte général de l'exposition, soit à sa structure institutionnelle, qu'à ses caractéristiques socio-économiques.

_ **Motif** : Le motif est un terme commun aux arts plastiques et aux arts appliqués ; dans un cas il désigne le thème d'une œuvre et dans l'autre un élément de type ornemental utilisé, le plus souvent, de manière répétitive.

_ **Peinture** : Initialement posée à même le mur, la peinture a pour origine la fresque. Au cours des siècles cette technique est reprise régulièrement. Tout au long du XXème siècle, l'éclatement et la disparition du cadre et l'agrandissement progressif des formats vont permettre aux artistes de retrouver la peinture murale via ce cheminement. L'espace pictural s'appellera alors champ pictural puis quittera le

support de la toile pour rejoindre directement le mur. Peinture et architecture seront alors deux données en correspondance que la notion d'in situ viendra enrichir.

_ **Scénographie** : (def. Petit Robert) Etude des aménagements matériels du théâtre. De nos jours, les installations de taille variable que créent les artistes plasticiens peuvent être comprises aussi comme des scénographies d'un nouveau genre.

Il est intéressant de noter que le terme désigne aussi l'art de représenter en perspective, la représentation en perspective, renvoyant alors à l'architecture.

LEXIQUE ARTISTIQUE SPECIFIQUE AUX DEMARCHES PRESENTEES

Le lexique artistique spécifique regroupe des notions inhérentes aux œuvres exposées et à la démarche de l'artiste. Elles rendent compte des schémas qui président à la création artistique.

_ **Intérieur / extérieur** : Eric Gouret affectionne les lieux de transition, les sas et tous les espaces intermédiaires créant des jeux entre intérieur et extérieur, dedans et dehors, fermé et ouvert...

_ **Intervention murale** : le dessin obtenu par ordinateur est ensuite agrandi à l'échelle du lieu qu'il va investir sous forme d'installation picturale murale. Le rapport de grandeur – l'échelle – est calculé en fonction de la configuration spatiale de l'endroit d'exposition.

_ **Perturbation** : A partir d'une trame dessinée par ordinateur l'artiste intervient de manière à opérer un système de répétition qui joue la régularité apparente mais est en fait perturbée par de multiples petits décrochements.

_ **Signes recyclés** : le répertoire formel utilisé fait référence à différents champs de création dont les frontières ont été abolies dès le début du siècle dernier (Cf. arts et arts appliqués au Bauhaus, par exemple). Le regardeur est en présence de signes dont il sait qu'ils lui sont familiers mais dont il n'identifie plus exactement l'origine. Signes extraits du champ de l'art, réemployés par les graphistes puis repris par d'autres artistes, le commerce des signes, au gré des appropriations, semble suivre des cycles d'actualisation incessants.

_ **Surface** : Le dessin se déploie le plus souvent sous forme d'aplat(s) et organise ainsi le recouvrement partiel du support architectural – mur ou vitre - créant ainsi une modification de la perception du lieu par le regardeur. Avec la technique des papiers adhésifs, la pellicule appliquée sur la surface du support est très fine et tend à se confondre avec lui.

_ **Transparence** : le choix de la paroi de verre comme support permet de multiplier les jeux entre visible et caché, non recouvert et obturé, et de modifier la perception de l'espace existant.

VOCABULAIRE GENERAL

Le vocabulaire porte sur des notions dérivées des notions à l'œuvre dans les démarches artistiques ; il ouvre sur des champs de réflexion plus transversaux. Ainsi, les mots listés sont des points d'ancrage possible pour un travail pédagogique transdisciplinaire et servent également d'articulation pour la conception de pistes pédagogiques en arts plastiques. Il dessine un arrière-plan théorique général aux œuvres exposées.

_ **Dedans et dehors** : jeu de renvoi de part et d'autre – devant / derrière - une surface plane transparente en partie recouverte et formant ainsi écran au regard.

_ **Discrétion** : les matériaux réfléchissant permettent d'écraser les volumes et de fondre dans le décor ambiant les formes des interventions plastiques ou architecturales (immeuble / miroir). Les œuvres perdent de leur présence manifeste en absorbant le reflet des autres éléments de l'environnement.

_ **Effet miroir** : le papier brillant et réfléchissant posé de façon à recouvrir partiellement le verre brise la profondeur et fragmente les points de vue – devant / derrière et dehors / dedans.

_ **Emporte-pièce** : la découpe d'une forme fermée dans un fond peut renvoyer à diverses techniques qui permettent l'obtention d'un résultat net et régulier : l'emporte-pièce - tri ou bi dimensionnel - comme **la poinçonneuse** évident avec la plus grande précision et inversement, **le pochoir** remplit de même manière.

_ **Fragmentation** : la fragmentation est double dans la mesure où le papier métallisé découpe dans un premier temps, en fonction de ses formes propres, les éléments du réel qui s'y reflètent et qu'ensuite, le motif apparaissant en négatif, né de la répétition du module du cercle, subi des petit décrochements dans sa disposition ce qui opère alors des liaisons entre les zones de fond et perturbe son intégrité formelle.

_ **Inscription** : la forme qui sert de motif à l'œuvre IS 0019 est un cercle évidé dans un carré dans lequel il s'inscrit. Le jeu de plein et de vide que ce montage suggère – cercle vide et fond restant plein, ou, inversement – amplifie les effets de dedans / dehors liés à l'existence de la baie vitrée sur laquelle il est installé.

_ **Jeu de gommette** : les gommettes adhésives sont usuellement prélevées sur une planche où elles sont prédécoupées et l'espace restant entre elles nous permet de les lire en négatif après les avoir retirées.

_ **Papier peint** : à l'instar du papier peint qui permet d'étendre le motif à l'ensemble d'une pièce, les dessins adhésifs et autres techniques de report tout prêt permettent d'installer un décor par le biais de **gestes répétitifs**.

_ **Rythme** : le rythme répétitif est troublé par des variations effectuées dans la report du module de base et il se construit alors un mouvement optique où se combinent ordre apparent et désordre sous-jacent.

VERBES

Les verbes retenus peuvent désigner des procédures de travail théorique, des opérations plastiques, des organisations spatiales, des mises en œuvre formelle... de nombreuses données centrales ou périphériques aux œuvres qui sont autant de point d'appui pour concevoir des pistes pédagogiques.

- _ **Ajouter**, poinçonner, évider, ôter, ouvrir, découper
- _ **Copier / coller**, décalquer, ajouter, assembler, disposer
- _ **Décaler**, décrocher, perturber l'ordre
- _ **Incruster**, insérer
- _ **Refléter**, dédoubler
- _ **Répéter**, multiplier
- _ **Recouvrir**, poser en strate, superposer

REFERENCES ARTISTIQUES

_ La filiation avec **l'art abstrait géométrique**.

_ La filiation avec **l'art concret**. (Importance de la notion de programme qui définit la nature de l'œuvre et son type de production)

_ **Arts plastiques et arts appliqués** : les théoriciens du début du XXème siècle ont conçu des grammaires de formes innovantes où le rejet du figuratif primait et signifiait un autre regard sur le monde, un autre monde, un autre homme. Ces formes porteuses d'idées de changement ont été largement exploitées dans divers domaines et elles ont permis le décloisonnement entre les divers arts. L'enseignement au Bauhaus a ouvert des ponts disciplinaires et engendré une création artistique où se mêlaient fonctionnalité et esthétique de la modernité.

_ **L'outil informatique** est la base de ce travail : dessin par ordinateur pour les recherches et essais plastiques et élaborations de modèle.

_ **L'esthétique pop** : pour le choix des formes qui rappellent les années 60 &70 et le choix des surfaces lisses et en aplat.

_ **L'Op Art et l'Art cinétique** : pour la création de modules répétés travaillant des effets visuels en tension : positif/négatif, plein/vide et les effets de mobilité de l'œuvre : le papier brillant reflète l'architecture présente et l'œuvre orchestre un jeu de cache-cache avec le lieu en fonction du point de vue du regardeur. Le déplacement du regardeur modifie la perception de l'œuvre.

_ **Francis Baudevin** : pour la réutilisation de signes existants mais sans référence explicite au graphisme commercial, au packaging ou aux marques ni à leur glissement dans le champ de la création artistique et aux changements de finalité que ce transfert « libère ».

_ **Stephane Dafflon** : pour le choix d'une esthétique lisse et le parti pris décomplexé du décoratif à l'échelle du lieu d'exposition.

_ **Philippe Decrauzat** : pour les effets visuels déstabilisant et modifiant la perception du lieu et pour la dimension décomplexée de la dimension décorative de l'œuvre.

_ **Jim Isermann** : pour le répertoire des motifs géométriques modulaires qui se déploient dans des espaces publics à une échelle monumentale et le goût de revisiter les formes de l'art moderne et de poursuivre cette filiation de manière essentiellement décorative.