

gerwald rockenschaub
find/keep



dossier pédagogique

GERWALD ROCKENSCHAUB

LEXIQUE ARTISTIQUE GENERAL

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.

_ **Art conceptuel** : production artistique refusant toute forme d'esthétisme, toute dimension subjective et privilégiant l'idée, le processus mental – le concept - sur la production plastique qui n'est plus, parfois, qu'une formalité déléguée à un tiers (assistant, institution, public, collectionneur...) voire même, qu'une simple éventualité à caractère non obligatoire. L'art conceptuel théorisé par **Sol LeWitt** en 1965 a engendré des filiations nombreuses qui sont désignées par le terme de post-conceptuel.

_ **Art minimal** : l'art minimal est caractérisé par un souci d'économie de moyens, l'emploi de formes et de volumes de type géométrique simple, des matériaux lisses ou usinés et une esthétique impersonnelle avec des œuvres débarrassées de tout effet illusionniste. Les objets de l'art minimal sont conçus pour le rapport singulier qu'ils entretiennent avec l'espace environnant et qui conditionne leur perception.

_ **Copier/coller** : terme emprunté au vocabulaire informatique qui permet de désigner une double opération, 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 par *cut up*, *sample* ...

_ **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. A partir des années 90, les œuvres de cette lignée s'intéressent autant au contexte général de l'exposition, soit à sa structure institutionnelle, qu'à ses caractéristiques socio-économiques.

_ **Monochrome** : surface uniforme et d'une seule couleur. L'histoire du monochrome est indexée à la naissance et au développement de l'**art abstrait** dans les débuts du vingtième siècle. Le genre n'a cessé de se renouveler. A partir des années 80, une bonne partie de la production des monochromes peut se lire comme un "renoncement de la couleur par la couleur" : la couleur a pour fonction d'être alors un paramètre irréductible qui permet de nommer l'objet tableau comme peinture - cf. Claude Rutault - ou devient la signature – John M. Armleder - permettant à un objet de se voir désigné comme appartenant à la Peinture. **Le constituant acquiert la dimension du signe.**

_ **Néo-Géo** : le mouvement artistique Néo-Géo né dans les années 80 a été représenté aux USA par **Peter Halley**, **Philip Taaffe**, en Suisse par **Olivier Mosset** et en Autriche par Gerwald Rockenschaub. Ces artistes proposent au travers des formes géométriques élémentaires et des couleurs vives qu'ils utilisent, une relecture de l'esthétique de l'art abstrait géométrique en la ré-encodant avec les signes et les symboles de la société de l'information.

_ **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 : 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. De même, à partir des années 80-90, la conception de la Peinture va évoluer de manière assez radicale : des oeuvres non produites avec ce médium (peinture) pourront cependant relever du genre dans la mesure où elles entretiendront des relations de similitudes – images de la Peinture - avec lui.

_ **Pop art** : le pop art naît en réaction au courant de l'expressionnisme abstrait. Les artistes (Andy Warhol, Claes Oldenbourg, Roy Lichtenstein...) s'emparent des objets de la société de consommation émergente, des images et des supports de la communication de masse. Leur répertoire formel et coloré reprend à la fois l'esthétique de la publicité et des nouveaux médias et celle (glamour) du cinéma américain, avec en toile de fond le nouveau style de vie américain.

_ **Post-conceptuel** : l'art conceptuel donne le primat à l'idée – concept – qui préside à la création de l'oeuvre (matérielle). A la suite de **Marcel Duchamp**, les artistes conceptuels (Joseph Kosuth, Sol LeWitt, Lawrence Weiner...) ont modifié durablement la conception de l'art et de ses productions. De nouvelles générations d'artistes, y compris ceux revendiquant une pratique picturale abstraite, ont repris les fondements théoriques de ce courant et sont désormais identifiés sous le vocable de « post-conceptuels ».

_ **Post modernisme** : La pensée artistique post-moderne est l'actualité - en art - d'un changement de paramètres sociaux et culturels fondamentaux qui ont été analysés et théorisés, par exemple, par Jean-François Lyotard sous l'intitulé de condition post-moderne. Elle apparaît en réaction à l'Art minimal dès les années 70. Pour les artistes relayant la pensée post-moderne, la notion d'originalité de l'oeuvre est sans importance : ils s'approprient les images de toutes origines et les oeuvres des artistes qui les ont précédés. Cf. Les **Appropriationnistes** (Sherrie Levine, Elaine Sturtevant), les **Simulationnistes** (Jeff Koons, Allan Mac Collum) qui ont marqué les années 90.

_ **Représentation** : Avec les pratiques picturales abstraites dites « post-modernistes », la question de la représentation a fait retour sous un nouveau jour. Si le choix de l'abstraction - l'absence de représentation – reste maintenu, la nouveauté réside dans le fait que les artistes nous obligent, en tant que regardeur, à prendre en compte toutes les représentations ou images jusque-là existantes de ce qu'a été le genre de l'art abstrait lui-même. Ils « jouent » avec ces références ainsi qu'avec leurs **images dérivées** créées par les médias ; ils les combinent et les agencent, livrant ainsi à travers elles une nouvelle représentation de la peinture qui désormais se pense comme objet de la Peinture. Ces artistes agissent en regard de l'actualité de leur contexte marqué par l'apparition des représentations de représentations, des **avatars et autres figures virtuelles**. Ces images d'un nouveau statut - images d'images - tendent à éloigner l'individu de l'expérience liée à la référence première et à le projeter dans un monde où le réel semble volatilisé au point que certains penseurs ont pu parler de la « fin de la représentation ».

_ **Signe** : Le signe est devenu un outil de compréhension du monde contemporain depuis que le modèle économique est devenu le modèle dominant, depuis que toutes les

productions ont acquis le statut de produit basculant alors dans le réseau des échanges généralisés.

_ **White Cube** : à l'opposé de la conception, en cours jusqu'au XIXème siècle, qui consistait à présenter les oeuvres sur toute la hauteur des murs du musée (liée à l'éclairage zénithal) et créait ainsi un effet de saturation, le White Cube est un espace d'exposition vide, neutre et peint en blanc. Son apparition coïncide largement avec le développement de l'Art minimal : les architectures des lieux de l'exposition sont dépouillées de toute perturbation visuelle (corniche, baguette, plinthe, mobilier, éclairage..) et deviennent des volumes géométriques simples, avec de préférence de vastes proportions qui permettent la mise en valeur - par isolement - des oeuvres.

GERWALD ROCKENSCHAUB

LEXIQUE ARTISTIQUE SPECIFIQUE A LA DEMARCHE

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.

_ **Abolition des hiérarchies** : les œuvres de G. Rockenschaub naissent de sources d'inspiration très éloignées et sont à ce titre très composites, mais leur forme générale épurée et simplifiée les rapproche inévitablement, dans l'esprit des regardeurs, des archétypes de l'art abstrait. L'art de G. Rockenschaub est un art de l'emprunt, du copier-coller, du remix qui rabat toutes les références dans **un plan d'équivalence**, mettant à bas toute hiérarchie établie de valeurs : ainsi, l'image d'un jeu électronique intègre la toile peinte tout comme le carré noir sur fond blanc – cf. Kasimir Malévitch - devient une ouverture carrée dans le mur blanc d'un espace d'exposition.

_ **Appropriation** : l'emprunt du monochrome, l'emploi des couleurs intenses posées en aplat dans une gamme proche de celles du Pop art, des formes et matériaux standardisés de l'Art minimal, des compositions rigoureuses rappelant tantôt celles de *de Stijl* et tantôt celles du Suprématisme ou du Constructivisme, le choix d'un contexte d'exposition de type White Cube... sont autant de gestes d'appropriation **de formes et de dispositifs de présentation** répertoriés dans le champ de l'Art que G. Rockenschaub n'hésite pas à combiner et mettre en scène.

_ **Economie des moyens** : les pièces de G. Rockenschaub ont une sorte d'**immédiateté** perceptive liée à la simplicité formelle et au nombre réduit des moyens : si ce répertoire varie selon **les séries** qui, chez G. Rockenschaub, se déclinent en structures gonflables, éléments transparents, images numériques, plans colorés, aménagements spatiaux... il se résume toujours à des couleurs en aplat, des formes ou des volumes géométriques, des matières lisses et découpées (souvent au laser) avec une grande précision.

_ **Economie des signes** : l'économie des signes investis par G. Rockenschaub se décompose en une économie des signes internes au champ des arts plastiques, puisque chaque composant plastique ou chaque code d'exposition utilisé appartient à l'Histoire de l'Art et en une économie des signes issus de divers **registres extérieurs au champ de l'art** comme ceux du design, du divertissement, de la signalétique, de la publicité, de la décoration, de l'architecture, etc...

_ **Combinaison des supports, des codes et des formats** : de nos jours, tout support de création et tout format de diffusion conditionnent et mixent un ensemble de codes esthétiques qui vont définir l'identité de la production qu'ils génèrent. L'esthétique des œuvres de G. Rockenschaub est ainsi la combinaison entre le vocabulaire plastique de type géométrique abstrait et la physicalité de la couleur héritée du Pop art, entre la dimension de séduction de certains matériaux à usage décoratif et la mise en scène aseptisée de l'Art minimal, entre les qualités du design digital dont la stratégie suit les voies formatées de la communication et la scénographie du vide de l'espace d'exposition relevant des avant-gardes de l'abstraction les plus radicales.

_ **Image et Médiatisation** : économie des signes, emprunt, réactivation, "remix", "post-moderne", "post-conceptuel" sont des termes qui insistent sur les procédures mises en oeuvre par l'artiste. Ils décrivent l'actualité de démarches artistiques prises dans un marché généralisé des signes, des images et des **simulacres** pour lequel communication, flux et médiatisation semblent être devenus des mots clefs.

_ **Humour** : les divers items artistiques, une fois isolés de leur contexte d'origine sont utilisés de manière à créer un nouvel espace plastique. Ils acquièrent ainsi **une seconde vie** (cf. le vocabulaire des jeux numériques) dans laquelle ils sont encore eux-mêmes tout en étant différents. La pratique artistique de G. Rockenschaub n'est pas dénuée d'humour, ni d'une certaine malice dans la façon dont elle brouille les repères.

_ **Ludique** : certaines sculptures ressemblent à des accumulations de cubes, d'autres se rapprochent des éléments de jeu de construction, d'autres sont gonflables et rappellent, selon leurs dimensions, tantôt le mobilier des années 60 et tantôt les architectures ludiques de certains parcs d'attraction quand ce n'est pas, tout simplement, un ballon. Gerwald Rockenschaub avoue prélever des images de films ou de séries télévisées, comme *South Park*, images qu'il recadre, simplifie et modifie partiellement, laissant quelques indices d'origine lisibles et s'amusant de leur **statut ambiguë** du genre *After South Park*.

_ **Fin des genres** : depuis longtemps la peinture et la sculpture se sont émancipées de leurs supports classiques (la toile, le châssis, le socle...) ; Gerwald Rockenschaub explore au travers de propositions tridimensionnelles la spatialisation du vocabulaire pictural, la monumentalité du vocabulaire sculptural et, par-delà, **l'abolition des frontières entre les genres**. Les oeuvres de G. Rockenschaub ont des statuts hybrides qui rendent compte de la pluralité des interprétations et des sens qui leur sont attachés. Chez G Rockenschaub, **rien n'est univoque**.

_ **Réactivation des images, ré-encodage** : G. Rockenschaub réactualise les motifs, les codes et les signes de l'abstraction en les investissant d'un nouveau rôle au sein de la configuration inédite que crée chacune de ses oeuvres. Lors de leur montage s'opère un ré-encodage des données empruntées. La réactivation englobe à la fois le traitement plastique et son potentiel sémantique. L'intérêt réside souvent dans le fait qu'un même signe peut appartenir à différents champs culturels, certaines de ses occurrences pouvant aller jusqu'à entraîner **une confusion des genres**. En effet, par essence, le "remix" fait jouer, rejouer, voire sur-jouer les codes et les motifs, parfois jusqu'à la vacuité.

_ **Scénographie** : G. Rockenschaub joue non seulement avec l'espace d'exposition mais également avec toutes les possibilités inhérentes à la notion d'*in situ*. Il utilise les contraintes spatiales, les accentue ou les modifie, changeant ainsi les parcours possibles des visiteurs. **La plasticité de l'espace** est travaillée au même titre que celle des matériaux. **La lumière** est aussi un paramètre déterminant et notamment avec l'emploi des matières transparentes ou réfléchissantes. Le territoire de l'Oeuvre est vaste entre les possibilités offertes par le White Cube du champ de l'art et celles de la Black Box des consoles de jeux vidéo et autres divertissements sur écran (cf. les animations des années 90 que l'artiste conçoit comme des séquences optiques, rythmiques, ludiques et répétitives)

GERWALD ROCKENSCHAUB

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 possibles pour un travail pédagogique transdisciplinaire et ils servent également d'articulation pour la conception de pistes pédagogiques en arts plastiques. Ce vocabulaire dessine un arrière-plan théorique général aux œuvres exposées.

VOCABULAIRE DES PROCÉDES ET DES TECHNIQUES

_ **Changement d'échelle** : G. Rockenschaub joue avec les changements de format pouvant être le sur-dimensionnement de certains éléments, comme les cloisons peintes, ou au contraire la réduction, comme certaines pièces de très petite taille. Les échelles varient et avec elle les **effets et les images** qu'elles produisent.

_ **Conception numérique des projets** : équilibre essentiel dans certaines étapes de l'histoire de la représentation conduisant à l'Abstraction (P. Mondrian, K. Malévitch...), la question du **degré de figuration** revient dans le travail de G. Rockenschaub au travers de la conception assistée par ordinateur de ses œuvres et du traitement technologique des images. Il est alors un symptôme aussi bien qu'un indice, ce qui traduit la manière dont le travail de G. Rockenschaub fait **exploser les genres et les classements**.

_ **Emprunt et "remix" comme règle du jeu** :

- **le cadre, le socle, le format du tableau, les modes d'accrochage** en tant que codes de l'exposition sont revisités par G. Rockenschaub et peuvent devenir les **constituants plastiques** de ses œuvres. Ainsi, un cadre fin de forme ronde se lit comme le cerne coloré du cercle peint qu'il entoure, une sculpture se lit comme un empilement de socles...
- **l'aplat, le cerne, la coulure, la marqueterie, la rayure...** – en tant que codes de procédure et d'exécution – sont isolés et redistribués de manière à créer des sortes de propositions formelles hybrides renvoyant à des registres d'images très différents.

_ **Géométrisation, schématisation, simplification, stylisation** : les codes picturaux comme l'abstraction, la géométrisation, la schématisation, la simplification ou encore la monochromie sont réinvestis et deviennent des sortes de **motifs stylistiques** que Gerwald Rockenschaub utilise comme l'on puise dans une base de données.

_ **Expérience de perception** : l'espace d'exposition est conçu comme un dispositif au travers de l'accrochage des pièces qu'il valorise mais il est également l'objet de toutes les attentions quand G. Rockenschaub le traite comme une œuvre en soi : le mur peint en vert sombre, l'étagère d'angle jaune posé à mi-hauteur, la ligne horizontale rose, le reflet et la transparence... modifient **la perception du lieu** d'exposition et créent une mise en scène dans laquelle l'espace est révélé pour lui-même. Le spectateur est invité à expérimenter des **points de vue**.

_ **Jeu de simulation** : le rectangle en plexiglas transparent exposé seul contre le mur fait signe, dans la mesure où il cite le rectangle usuel du tableau ; c'est un peu son fantôme. La mise en espace à intervalle régulier des peintures numériques mime l'accrochage classique du musée. Un cadre très large et très plat entourant un format carré disparaît en tant que tel et devient partie peinte du tableau.

VOCABULAIRE DES FORMES ET DES MATERIAUX

_ **Encombrement et vide** : les oeuvres entretiennent une relation particulière avec l'espace. Le matériau transparent occupe l'espace mais ne le cache pas. La tige - jaune ou bleu - transparente est placée de manière à faire corps avec l'angle des murs : elle le marque et le souligne tout en se fondant dans le décor. Le tube de plexiglas transparent isole un cylindre d'espace qui reste visible mais devient inaccessible. La tige rose de « find/keep » barre l'espace d'exposition et contraint le visiteur dans son déplacement.

_ **Épaisseur** : l'épaisseur va déterminer si telle peinture peut être saisie comme une sculpture murale, si telle cloison évoque un châssis ou si tel volume sculptural devient une masse architecturale. Le traitement de l'épaisseur est, lui aussi, important : le cylindre de plexiglas acheté n'est pas exposé tel quel ; sa tranche est poncée de manière à ce que tout l'ensemble acquière l'aspect policé d'un produit fini de qualité. Dans les pièces de G. Rockenschaub l'épaisseur est un **déclencheur d'effets et un embrayeur de sens**.

_ **Importance des matériaux standardisés** : plexiglas, acrylglas, alucore, PVC, impression et découpe au laser sont autant de matériaux et de mises en oeuvre aux qualités visuelles spécifiques qui appellent à des expériences de perception différentes. Chez G. Rockenschaub le neutre et l'anonyme des formes rencontrent l'univers coloré du Pop art engendrant des **pièces jouant sur tous les registres**.

_ **Peinture - sculpture - objet** : l'oeuvre se tient dans un entre-deux. Les formats circulaires peints, en référence au *Tondo* de la peinture classique, prennent l'apparence d'objets muraux. Le volume gonflé vert fluo, posé dans un coin devient objet : il est ballon géant, objet de jeu et objet du jeu ; **le regard rebondit** de la peinture à la sculpture puis de la sculpture à l'objet et cela de manière croisée.

_ **Support - volume - objet** : les matériaux choisis vont servir de support et la qualité de ce support joue un rôle important dans l'effet de sculpture parfois produit. Les techniques de l'acrylglas et de l'alucore accentuent la présence du volume. Grâce au jeu conjoint de sa couleur et de sa découpe, le support est saisi non seulement comme volume mais il devient objet : ce volume rayé blanc et rouge vif est-il peinture ? est-il objet design décoratif ? est-il domino ? Le jeu des références n'a pas de solution : G. Rockenschaub dit **oui à tous les possibles** qui se manifestent.

_ **Surface - plan - volume** : la couleur posée de manière régulière et uniforme recouvre la surface du support en la distinguant du volume duquel elle est solidaire ; elle délimite son étendue et la distingue en tant que **plan**. Le choix des couleurs en tension - de type complémentaire ou contrasté - leur densité et leur uniformité, directement liées au mode de fabrication industrielle, sont déterminants dans la façon dont les oeuvres sont perçues : il existe une **physicalité de la couleur** qui se combine à celle du matériau.

GERWALD ROCKENSCHAUB

VERBES

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

VERBES / ACTIONS ET MISES EN OEUVRE

- _ assembler, associer, **combiner**, mixer, brouiller les repères
- _ **copier/coller**, emprunter, isoler, découper, recadrer, retravailler
- _ disposer, mettre en espace, mettre en scène, **décorer**, scénographier
- _ encadrer, **exposer**, accrocher, mettre en valeur, présenter
- _ géométriser, schématiser, **simplifier**, rendre abstrait
- _ marquer l'espace, délimiter, diviser, aménager, peindre
- _ réactiver, réactualiser, réinvestir, recycler, **rejouer**, simuler
- _ remixer, **ré-encoder**, médiatiser, transformer, vider
- _ rythmer, scander, animer, "**ambiancer**"

VERBES / OPERATIONS INTERPRETATIVES

- _ **expérimenter**, regarder, se déplacer
- _ distinguer, démarquer, identifier
- _ interpréter, associer, jouer avec des références

GERWALD ROCKENSCHAUB

QUELQUES REPERES ARTISTIQUES EN REGARD DE LA DEMARCHE ET DES OEUVRES EXPOSEES

Aux courants artistiques déjà mentionnés dans le lexique artistique général s'ajoutent les références suivantes :

_ **John M. ARMLEDER** : pour la définition conceptuelle très forte qui sous-tend toutes ses productions d'apparence hétérogène et pour la distance avec laquelle, en toute circonstance, il opère - que ce soit à l'échelle d'une installation ou d'une exposition à propos de la conception d'une publication ou d'un événement – mais également, pour l'expérience de regard inhabituelle à laquelle il convie le visiteur, le poussant à passer outre les limites, les clivages, les classements... Et à travailler l'écart !

_ **Michael ASCHER** : pour certaines de ses interventions radicales des années 70 par lesquelles il donne à voir le lieu d'exposition de manière inédite.

_ **Francis BAUDEVIN** : pour son choix d'un vocabulaire géométrique avec en arrière-plan l'idée que « tout tableau abstrait est désormais toujours déjà une image d'un tableau abstrait » et pour l'intérêt qu'il porte à la culture visuelle de l'abstraction / abstraction géométrique telle qu'elle est diffusée, au travers de nombreux supports, dans notre environnement le plus banal. Pour la part d'humour et d'ironie aussi.

_ **Stéphane DAFFLON** : pour la dimension *in situ* des oeuvres et l'expérience sensorielle qu'elles suscitent, mais également pour l'héritage culturel composite qui nourrit les formes de son travail artistique : abstraction géométrique, graphisme industriel et numérique, design...

_ **Thomas DEMAND** : pour l'ambiguïté des oeuvres produites qui se tiennent à la frontière entre abstraction et figuration, entre 2D et 3D, posant au regardeur la question du statut de ce qu'il regarde. Les images créées par les photographies de Th. Demand semblent sans équivoque alors même qu'elles sont le produit d'une schématisation tridimensionnelle (maquette). Cette simplification doublée d'une réduction (échelle) se trouve effacée par la médiatisation qu'en donne la photographie. La dimension du leurre ainsi obtenu trouve des équivalences avec les images digitales qui peuplent notre quotidien et troublent nos capacités de discernement visuel.

_ **Allan Mac COLLUM** : pour son appartenance au courant des Simulationnistes et son intérêt pour les images produites par les médias, pour leur recyclage en tant qu'images d'images au travers de ses productions au statut hybride, comme les "Surrogates" et autres simulacres.

_ **John McCracken** : pour la manière dont il convertit la couleur-matière tout à la fois en volume minimal, en peinture-sculpture et en objet homogène.

_ **Saâdane AFIF** : pour la façon de détourner les clichés, les citations, les conventions, de jouer avec leurs transformations successives et pour le questionnement qu'il mène sur le principe même de l'exposition.

_ **Peter KOGLER** : pour les codes multiples et remixés grâce aux nouvelles technologies, dont s'inspirent ses oeuvres et pour l'ampleur de leur déploiement spatial, bien qu'elles développent des effets suggestifs et fictionnels très éloignés de l'univers de G. Rockenschaub.

_ **Mathieu MERCIER** : pour les emprunts au design, à l'architecture et pour ses objets au statut hybride, entre prototype et sculpture, par exemple, et pour l'activation jusqu'à épuisement des formats et des références.

_ **Olivier MOSSET** : pour sa pratique du Monochrome qui a eu pour conséquence de faire glisser ce genre pictural à connotation théorique du côté de la matérialité et de la physicalité de la couleur, tout en jouant avec l'esprit du ready-made.

_ **Julian OPIE** : pour ses images peintes qui appartiennent encore à la figuration mais sur lesquelles l'artiste opère des effets de schématisation ; images à lecture immédiate comme le sont les images des flux d'information.

_ **Andy WARHOL** : pour l'attention qu'il a porté au traitement des images des médias et à leur marchandisation, voire leur fétichisation, mais surtout pour l'aura d'icônes contemporaines dont il a su les doter.

_ **Heimo ZOBERNIG** : pour le vocabulaire épuré relevant du modernisme abstrait et la dimension exploratoire de sa démarche, notamment dans le rapport maîtrisé des oeuvres à l'architecture du lieu, qui le conduit à penser certaines d'entre elles comme des aménagements d'espace.

QUELQUES REFERENCES PLUS GENERALES :

_ **Abstraction géométrique** : ce terme désigne les démarches artistiques apparues au début du vingtième siècle qui, d'un point de vue formel, ont utilisé de manière assez exclusive un répertoire géométrique. Ce choix du géométrique exprime le refus de l'anecdote et du narratif dans l'art, le besoin de se détacher des objets et traduit la dimension théorique à la fois philosophique et spirituelle (la peinture pure) qui anime les artistes fondateurs de ce courant : Kasimir Malevitch et le suprématisme, Piet Mondrian, Théo Van Doesbourg et *De Stijl*...

_ **Art concret** : mouvement artistique qui s'est développé dans les années 50 en Suisse, reprenant les axes théoriques et formels de l'abstraction géométrique. Le tableau est moins le fruit d'un travail de composition qu'il n'est le résultat d'un programme pictural pré-établi. Artistes : Gottfried Honegger, Max Bill, Richard Paul Lhose...

_ **Le Bauhaus** : Institut réunissant l'académie des Beaux-arts et l'Ecole des arts décoratifs où se sont développé des expérimentations pluridisciplinaires sur le principe du rapprochement entre les divers champs de création : arts plastiques et arts appliqués, architecture et design, danse et costume, art et artisanat. Cette vision décloisonnée a été à la base d'une réflexion théorique, pédagogique et technique dans laquelle se sont investis de très nombreux artistes. Le Bauhaus a révolutionné et rénové à la fois les formes artistiques et les objets. Ces derniers sont le fruit d'une étude fonctionnelle et ergonomique et leur production est étroitement liée aux possibilités de la standardisation.

_ Villa du Parc _741000 Annemasse _ Lexique conçu et rédigé par MJ Muller-Llorca, professeure-relais.

_ **"Ready-madiser"** : Marcel Duchamp a inventé le concept artistique de *ready-made* : un objet manufacturé, voire un assemblage d'objets, qui acquièrent le statut d'œuvre d'art du simple fait d'être exposés dans un musée et signés par un artiste. L'objet perd sa fonction et sa valeur d'usage. Le ready-made privilégie l'idée et relègue le savoir-faire artistique à l'arrière-plan ; une nouvelle forme d'art est née qui se déclinera ensuite sous le nom d'art conceptuel. Désormais, il est courant de nommer sous ce vocable tout élément ou fait emprunté par un artiste au réel ou au champ de l'art. Ainsi, certaines formes, ou plus largement certaines données, clairement identifiables comme emblématiques d'un courant artistique – esthétique Pop, esthétique Art minimal... – peuvent être saisies comme *ready-madisées*.

GERWALD ROCKENSCHAUB

S'ajoutent aux données précédentes – lexiques, vocabulaire...- indexées aux œuvres présentées, une documentation regroupant :

_ **Des références bibliographiques** sur l'artiste (catalogues d'exposition, articles de presse, entretiens, ouvrages dont l'artiste est l'auteur...)

_ **Des adresses de sites Internet** (galeries, musées, institutions, site personnel ou collectif...)

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

_ **Ouvrages et catalogues**

_ "Funky minimal", catalogue de l'exposition au Kunstverein - Hambourg, ed. König & Consortium - 1999

_ Gerwald Rockenschaub, "Swing", Verlag der Buchhandlung, Walther König, 2009

_ Gerwald Rockenschaub, texte de Michel Gauthier, coll. Monographies, ed. Ides et Calendes – Suisse, 2000

_ **Articles**

_ Artforum International, déc. 1994, article G. Rockenschaub (Secession, Vienna, Austria) de Sabine Vogel

_ http://www.paris-art.com/art/critiques/d_critique/zoom/4016/Embrace-Romance-3724.html

- article de Lea Bismuth

SITES INTERNET

<http://xxx.yyy.zzz.online.fr/rockenschaub/>

- **Création** – 2004 - pour le site Internet du CNAC – Le Magasin – Grenoble

<http://www.ropac.net/artists/gerwald-rockenschaub/>

- site de la galerie parisienne de Thaddaeus Ropac avec des visuels d'œuvres et d'expositions

http://www.sylvanalorenz.com/2872/gerwald_rockenschaub.html?g1_m=display&g1_st=1&g1_

- Magazine New art International Janvier 1982 : article de Olivier Zahm "monochrome et fibre optique"

_ Villa du Parc _741000 Annemasse _ Lexique conçu et rédigé par MJ Muller-Llorca, professeure-relais.

<http://www.mehdi-chouakri.com/kuenstler/grockenschaub/grockenschaub.php>

- nombreuses oeuvres en ligne +biblio et bio

http://www.leconsortium.com/?Expositions%2FExhibitions:Expositions_pass%26acute%3Bes:1999

- Exposition **Funky Minimal** au Consortium Dijon en 1999

http://www.kunsthalle-berlin.com/en_ausstellungen.html

- You can't build clouds. And that's why the future you dream of never comes.**
oeuvre visible sur la façade de la kunsthalle depuis septembre 2008

http://www.kunsthalle.nurnberg.de/ausstellung/2005/rockenschaub/rockenschaub_e.htm

- textes et visuels concernant l'exposition intitulée **2275 m3** qui a eu lieu à la kunsthalle de Nuremberg en 2005

<http://www.e-flux.com/shows/view/5400>

- exposition en 2008 de GR intitulée **Swing**

<http://www.schulteswien.com/d/archiv.html>

GERWALD ROCKENSCHAUB

PISTES PEDAGOGIQUES

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 utilisés par les artistes.

Elles sont des propositions ouvertes construites à partir de questions spécifiques aux arts plastiques.

_ PISTES PEDAGOGIQUES POUR LE SECOND DEGRE :

_ "Images d'images" (6^{ème} / 5^{ème})

- A partir d'un nombre réduit d'images distribuées aux élèves, sorte de base de données, ils travaillent par copier-coller et s'engagent dans la production de nouvelles images obtenues par report, cadrage, découpage, répétition...
- Exposition des travaux et lecture comparative. L'analyse porte sur l'écart avec les images de départ et les divers glissements de sens maîtrisés ou non.

La question est d'une part, celle de lisibilité de images produites et d'autre part, celle de l'identité de ce qui est montré.

_ "Paysages abstraits" (5^{ème})

- Retravailler avec un logiciel d'images des photographies ou reproductions de paysages de manière à les schématiser et les simplifier.
- Les imprimer à différents stades de leur transformation. Les images de départ sont retravaillées par plusieurs élèves.
- Exposer l'ensemble des productions, comparer et commenter les degrés de définition des images ainsi que les effets de leur degré de figuration.

La question est celle de la limite entre l'abstraction et la figuration.

_ "Parcours ici et assez loin d'ici" (4^{ème}).

- Recherche documentaire sur les **pictogrammes** et les types de **signalétique**
- Observation dans un premier temps de divers lieux dans l'établissement.
- Choisir un lieu et un type de signalétique d'origine utilitaire (délestage, attente, parcours rapide, point de ralliement, lieu de rassemblement ...)
- Modifier des pictogrammes existants dans le registre choisi (routier, fluvial, sécuritaire, motorisé, pédestre, jeu numérique...)
- Créer un parcours balisé avec les productions installées dans l'établissement.

La question est celle de l'efficacité des images liée à l'immédiateté de leur lecture et à celle de la qualité de leur format qui va permettre d'évoquer des circuits déjà empruntés hors de l'établissement scolaire et ainsi de faire « voyager » le visiteur;

_ "Rythmer l'espace ou décorer ? " (3^{ème}).

- Choisir une codification colorée de type binaire, en expliquant les raisons du choix. Travailler cette codification à l'aide de divers outils, supports et matériaux.
- L'utiliser dans divers lieux de l'établissement de manière à créer un rythme visuel particulier en fonction de l'endroit.

La question est celle de la création d'un rythme graphique 2D & 3D à partir de l'observation des spécificités d'un lieu.

_ **"Mettre en scène le vide" (3^{ème}).**

- Instigation de travail, sans autre précision. Laissez la proposition totalement ouverte.
- Observation des qualités spatiales de l'architecture de l'établissement scolaire. Prises de vue photographiques de différents endroits.
- Travaux de groupe avec proposition de simulation sur photographie.
- Evaluation collective : présentation orale argumentée des propositions

La question est celle de l'inversion du regard et des habitudes de travail et la capacité à concevoir des solutions pertinentes sans production d'objet.

_ **"Changer de décor sans rien ajouter" (3^{ème}).**

- Agencer différemment l'espace sans rien ajouter : il convient de trouver des solutions à partir de l'existant.
- Les opérations de déplacement, de transfert, de report, de soustraction, voire de nettoyage devraient être trouvées par les élèves.

La question est celle d'une intervention a minima, celle de l'économie des moyens. La mise en oeuvre devient une opération de soustraction et refuse le principe de l'addition et de l'accumulation usuel.

_ **"Mode d'obstruction" (3^{ème}).**

- Observation des qualités spatiales de l'architecture de l'établissement
- Prises de vue photographiques de différents endroits.
- Choix d'un endroit et croquis présentant des créations d'obstacles et/ou autres interventions de diverses natures empêchant la circulation habituelle.
- Travaux de groupe avec propositions de simulation sur photographie.
- Evaluation collective : présentation orale argumentée des propositions suivie de l'éventuelle concrétisation de certains projets.

Les questions portent sur les moyens mis en oeuvre pour parvenir à l'aménagement voulu, sur la spécificité du choix de l'intervention en fonction du lieu (adaptable ou non à d'autres lieux ?)