

CONTENU DE COURS 2017-2018

Intitulé du cours :

Workshop mixte - Somewhere

Enseignant : Bernard Joisten

Intervenant : Pauline de Chalendar

Etudiants de 2^{ème} et 3^{ème} année

Dates : du 26 février au 1er mars

Pauline de Chalendar a développé une technique de dessin qui utilise l'immersion 3D et la réalité virtuelle. Sa production plastique introduit une esthétique interactive du paysage.

La simulation est au cœur du travail de Bernard Joisten qui en voit une des extensions possibles du domaine du tableau.

Tous les deux travaillent sur des supports technologiques, tout en utilisant le dessin comme grammaire première à leurs projets.

Objectifs du cours :

Ce workshop se propose de questionner la notion de paysage à travers les outils mixtes de la simulation et du dessin. Il s'agit de réaliser un travail plastique en faisant jouer ce lien qui associe une technologie immersive et l'esquisse faite à la main.

Comment le paysage, qui est une figure classique de l'art, peut-il être bousculé par des enjeux esthétiques liées à de nouvelles technologies ?

Comment la notion d'espace, d'horizon ou de nature peut-elle se régénérer au contact d'une situation technologique innovante ?

Comment la notion d'esquisse peut-elle s'intégrer à une logique d'accrochage pertinente ? Toutes ces questions seront mises en jeu et explorées par chacun.

Contenu du cours :

Le contenu de Somewhere est donc une sorte de mise en place d'un protocole relationnel entre un domaine esthétique venu de la science et un autre venu de l'art.

•Valence

Comment ces modèles réagissent entre eux ? La scénographie finale permettra d'en discuter et de constater les effets de cette proximité expérimentale.

Méthode d'enseignement :

Dans un premier temps, nous projeterons quelques travaux d'artistes ayant fait du paysage un sujet d'innovation plastique. Ces matrices esthétiques ayant été montrées, elles serviront de repères possibles à vos visions, de "tremplins plastiques" pour un saut vers un "quelque part" personnel.

Dans un deuxième temps, vous dessinerez des esquisses de paysages au crayon ou au feutre sur un grand ruban de toile. L'idée étant que ce paysage ne soit pas segmenté par morceaux mais devienne, par un effet de juxtapositions, un infini de lignes liées ou mises en état de proximité.

Ces esquisses seront ensuite travaillées autrement, à l'intérieur d'un casque de réalité virtuelle, afin d'être formalisés avec cet outil doté de capacités d'informations plastiques innovantes. Un tirage au traceur sera réalisé à partir de ces formes.

Modalités et critères de l'évaluation :

L'évaluation du workshop se fera en fonction de la qualité des résultats plastiques et de l'engagement dans les échanges entre tous les participants.

Le résultat collectif de ce travail donnera lieu à une exposition qui se tiendra dans la Galerie de l'ÉSAD du 2 au 14 mars.

Repères bibliographiques / références :

Jean Baudrillard (Simulacres et Simulation)