

EDUCATION

BOX FR

**שכח
BOX**

NEW

MEDIA

ART

MUDAM
LUXEMBOURG
שכח
MUSEE D'ART MODERNE
GRAND-DUC JEAN

Chers enseignants!

La valise pédagogique thématique sur les **nouveaux médias dans l'art contemporain** vous permet de visiter les expositions ***China Power Station: Part III*** et ***Candice Breitz: Be My Somebody*** en balade libre avec votre classe.

Vous y trouvez des fiches sur une sélection d'œuvres, contenant chacune une courte introduction, des questions ou des activités auxquelles les élèves peuvent répondre sur place, en petits groupes (4-5 élèves), des pistes pour préparer ou prolonger la visite en classe ainsi qu'un glossaire des arts des nouveaux médias (Les entrées du glossaire sont en rose dans le texte).

La valise pédagogique est disponible au Studio. Les fiches peuvent aussi être téléchargées sur www.mudam.lu/education. Le matériel (box, clipboards, fiches et crayons) doit être déposé au Studio une fois la visite terminée.

L'exposition ***China Power Station: Part III*** reflète les profonds changements que traverse la Chine actuelle. Les relations entre modernité et tradition, l'évolution de l'espace urbain, l'espace du quotidien, l'individualité sont au centre des préoccupations des jeunes artistes chinois contemporains. Ces artistes montrent un intérêt particulier pour la question de la mémoire et de l'enregistrement. La vidéo et les nouvelles technologies sont devenues leurs outils privilégiés pour l'écriture de cette histoire.

L'exposition ***Candice Breitz: Be My Somebody***, place le spectateur au centre d'une proposition aussi claire que séduisante : se réapproprier le monde médiatique, le façonner à son idée. Sur la scène artistique contemporaine, Candice Breitz apparaît comme un véritable symptôme de notre époque. Appropriation, détournement et piratage d'œuvres existantes (films hollywoodiens, musique pop, images de stars...) sont au centre de sa pratique.

Refusant la posture d'un consommateur passif d'images formatées, Candice Breitz sélectionne, prélève, découpe, détourne pour recomposer son propre scénario. Les œuvres qui en résultent ont ainsi en commun aussi bien leur fascination pour les images produites par les médias de masse – publicités de magazines, clips musicaux, soap operas, films hollywoodiens – qu'un recul critique à leur égard.

L'expression « **New media art** » décrit des œuvres créées avec des nouvelles technologies comme l'infographie, l'animation digitale, l'Internet, les technologies interactives, la vidéo, le son... En prise avec les télécommunications, les médias de masse, les supports de diffusion informatiques, les pratiques varient entre l'art conceptuel et virtuel, la performance et l'installation. Dans un monde de plus en plus digital, la création ne s'embarrasse plus de la notion d'originalité, les stratégies d'appropriation, de remix, de sampling ou de recyclage sont le moteur de l'art des nouveaux médias.



Liang Wei, *Blue*, 2006

Vidéo, 3'51", Courtesy de l'artiste, Photogramme : Liang Wei.

Œuvre présentée dans l'exposition *China Power Station: Part III* (26.04 - 15.09.2008)

Quand on est devant la vidéo *Blue* de l'artiste Liang Wei, on est regardé autant que l'on regarde. L'artiste semble moins poser un regard sur ses contemporains chinois, que nous montrer leur regard sur nous. Ou, est-ce l'inverse ? Est-ce que nous retrouvons ici notre propre regard sur l'Autre, sur l'Étranger...

Pour créer l'illusion de personnages qui s'assemblent devant l'écran pour nous regarder, l'artiste a filmé la scène en **caméra subjective** : la caméra filme ce que voit celui qui est supposé regarder la scène. (En caméra objective, l'action est vue dans un angle qui correspond au point de vue possible d'un observateur étranger à l'action.)

- Décrivez ce drôle de jeu de regards !
- En quoi est-il inhabituel et déroutant ?
- Au cinéma par exemple, les acteurs évitent d'orienter le regard directement vers la caméra. Pourquoi ?
- Quelle impression vous fait cette œuvre d'art « qui vous regarde » ?



Hu Xiangqian, *Trend Blindy*, 2005

Vidéo, 3', Collection Astrup Fearnley, Oslo, Photogramme : Hu Xiangqian

Œuvre présentée dans l'exposition *China Power Station: Part III* (26.04 - 15.09.2008)

Hu Xiangqian s'intéresse à la rapidité des changements économiques et urbanistiques en Chine, changements qu'il peut suivre au quotidien par la fenêtre de son immeuble qui donne sur un chantier de gratte-ciels. Dans la vidéo *Trend Blindy*, nous voyons un groupe de maquettes d'immeubles construites par l'artiste et posées sur des morceaux de polystyrène, flotter sur les eaux du fleuve Zhujiang.

Dans un film ou une vidéo, celui qui filme essaie le plus souvent de nous faire oublier la caméra en la stabilisant, afin de nous plonger le plus possible dans l'image. Au contraire, **une caméra en mouvement**, un cadre instable, une image tremblante peuvent aussi participer à l'écriture du film, pour souligner l'action et le mouvement de la scène et pour créer un effet déstabilisant ou dramatique.

- Comment décrirais-tu la caméra dans *Trend Blindy* ?
- Si le mouvement de l'eau, des immeubles à la dérive est renforcé par le mouvement de la caméra, quel est l'effet obtenu ?
- Pourquoi l'artiste crée-t-il cette tension entre une image de fragilité et l'idée du gratte-ciel, qui est quelque chose de stable et d'immobile, construit pour l'éternité, comme le pouvoir économique qu'il est censé symboliser... ?



Qiu Anxiong, *Minguo Landscape*, 2006-2007

Film d'animation, 14'33", Collection Astrup Fearnley, Oslo , Photogramme : Qiu Anxiong

Œuvre présentée dans l'exposition *China Power Station: Part III* (26.04 - 15.09.2008)

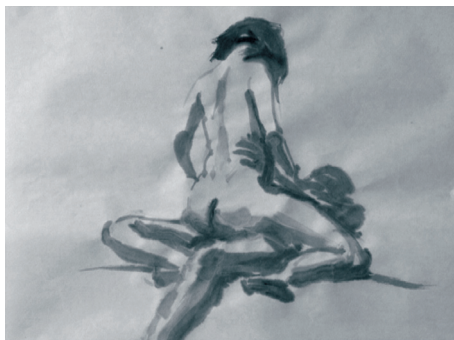
Minguo Landscape est un film d'animation basé sur des peintures noir et blanc dont la facture rappelle la tradition chinoise des dessins à l'encre et de la calligraphie. L'artiste combine cette tradition picturale chinoise avec les techniques modernes de l'animation.

Le thème de la vidéo se concentre sur la période Minguo, qui désigne les années républicaines entre la fin de l'Empire en 1911 et la prise du pouvoir par Mao Zedong en 1949. Cette période fut une période culturellement très riche, au cours de laquelle la culture chinoise fut fortement influencée par les idées occidentales modernes. Elle correspond également à une situation politique extrêmement instable, marquée par plusieurs guerres civiles et l'invasion japonaise.

La **peinture animée** est une technique du dessin animé. Le peintre dessine à l'envers sur une plaque de verre qui est illuminée par le dessous et photographiée image par image par le dessus. L'utilisation de couleurs à l'huile ou de techniques spéciales à l'eau, avec un temps de séchage prolongé, permet des retouches fréquentes et une transformation commode de l'image. L'importation des images dans un programme de montage digital permet ensuite le **montage** et l'animation des images.

► Dans *Minguo Landscape*, vous pouvez observer les trouvailles techniques du peintre, l'animation de détails minuscules dans des paysages immobiles, l'utilisation des doigts pour effacer la peinture, l'apparition du dessin « comme par magie »...

► Essayez de comprendre les notions de montage, de **plan** de **scène** et de **séquence** ainsi que d'**échelle des plans** à l'aide du glossaire.



Chen Shaoxiong, *Ink Diary*, 2006

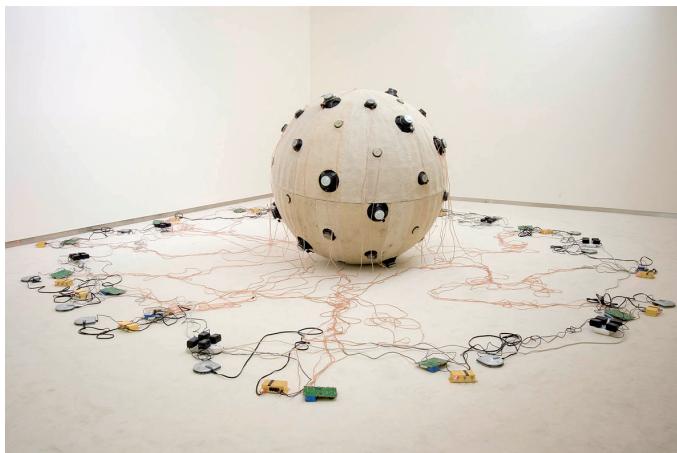
Vidéo, 3'3", Courtesy de l'artiste, Photogramme : Chen Shaoxiong

Œuvre présentée dans l'exposition *China Power Station: Part III* (26.04 - 15.09.2008)

La vidéo *Ink Diary* de Chen Shaoxiong se compose d'une succession de dessins réalisés à l'aide de la technique chinoise traditionnelle de l'encre. Au travers de ce qui pourrait être un carnet d'esquisses, se dessine par touches successives la folle cadence de la vie contemporaine dans laquelle la sphère privée se trouve mêlée, de manière inextricable, à la politique et aux médias.

Dans un entretien réalisé en 2007, l'artiste chinois Ai Weiwei remarque : « Pour ma génération, la vie privée ne signifiait rien, tandis que la société représentait tout. (...) Même si nous sommes conscients aujourd'hui qu'il n'y aura jamais de société utopique, nous n'arrivons pas pour autant à définir le bonheur d'un point de vue privé. » En effet, pendant la Chine communiste, la vie en société l'emportait toujours sur la vie privée, sur l'individualisme et les goûts personnels. Ceci est en train de changer pour les jeunes générations. Ces bouleversements ont lieu à une époque où les aspects les plus intimes de la vie de chacun se partagent sur Internet (facebook, youtube), dans la télé réalité et dans les médias en général. Chen Shaoxiong semble interroger ces contrastes...

► Le montage d'*Ink Diary* ressemble au montage rythmé des clips musicaux. L'alternance des plans lui donne un aspect tellement accéléré qu'il devient impossible de chercher du sens entre les images. Quelle est alors l'impression générale provoquée par cette accélération ?

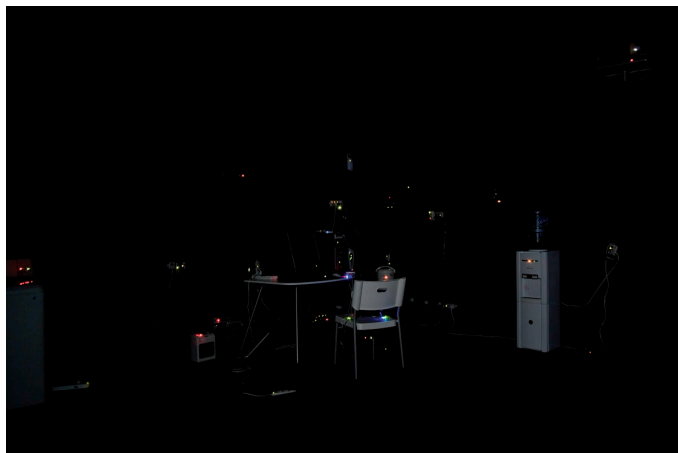


Zhang Ding, *N Kilometers towards the West*, 2006

Installation sonore, technique mixte, Dimensions variables, Collection Astrup Fearnley, Oslo, Photo : Anders Valde
Œuvre présentée dans l'exposition *China Power Station: Part III* (26.04 - 15.09.2008)

Les sons diffusés dans *N Kilometers towards the West* sont collectés par Zhang Ding à Linxia, une ville située dans la province de Gansu et souvent appelée la « petite Mecque » du fait de son importante communauté musulmane. Les seize enregistrements ont été réalisés dans différentes parties de la ville à différents moments de la journée.

- Quelle ambiance restituent les différents sons, lorsqu'on les perçoit dans leur ensemble ?
- Vers où sont tournés les hauts-parleurs ?
- L'artiste aurait pu cacher dans les murs blancs de la salle d'exposition hauts-parleurs, baladeurs CD et cables... Au contraire, il a décidé de mettre tous ces éléments en scène et de les présenter en une **installation**. Quelle impression visuelle et sonore provoque en vous cette installation ?



Chu Yun, *Constellation n°2*, 2006

Technique mixte, Dimensions variables, Collection Astrup Fearnley, Oslo, Photo : Anders Valde.

Œuvre présentée dans l'exposition *China Power Station: Part III* (26.04 - 15.09.2008)

La dimension poétique de *Constellation n°2* rappelle les installations lumineuses et vidéo des années 1960, notamment celles de l'artiste Nam June Paik, un des pionniers de l'art vidéo.

Le terme artistique pour désigner cette forme d'œuvre de Chu Yun est **installation**.

► Dans l'installation, les objets présentés comptent souvent moins que les relations entre tous ces objets. Quelle est ici cette relation ?

► L'installation n'est pas une œuvre « finie », comme un tableau peut l'être à l'intérieur de son cadre, mais elle est un processus ; c'est l'expérience de l'installation par le spectateur qui est fondamentale. Qu'est-ce que vous évoque alors cette installation ?

► Essayez de mettre en commun et de discuter différentes pistes – ciel étoilé, conquête spatiale, évolution technologique, société de consommation...



Zhang Peili, *Happiness*, 2006

Vidéo, 1'13", Courtesy de l'artiste et Tilton Gallery, New York, Photogramme : Zhang Peili
Œuvre présentée dans l'exposition *China Power Station: Part III* (26.04 - 15.09.2008)

Zhang Pei Li est l'un des pionniers de l'art vidéo en Chine. *Happiness* se compose uniquement d'extraits d'un film de propagande, intitulé *Au chantier naval*, tourné par le cinéaste Fu Chaowu en 1974. La propagande désigne la stratégie de communication utilisée par un pouvoir politique ou militaire pour influencer la population dans sa perception des événements ou des personnes. La propagande est généralement de nature politique (nationaliste, fasciste, nazie, stalinienne, militariste, etc.). Elle est multiforme, utilise les différents médias et peut être insidieuse.

- Quels sont les deux types d'images que l'artiste a coupés et extraits du film original ?
- Comment est-ce qu'il se les est appropriés et comment il est-ce qu'il les détourne au montage ?
- Quel est le rôle précis du montage ici et quel est l'effet obtenu ?



Kan Xuan, *Looking, looking, looking for...*, 2001

Vidéo, 2'42", Collection Astrup Fearnley, Oslo, Photogramme : Kan Xuan

Œuvre présentée dans l'exposition *China Power Station: Part III* (26.04 - 15.09.2008)

Les vidéos de Kan Xuan, ont pour objet souvent des éléments banals, non-spectaculaires, des sensations ou des sentiments auxquels nous sommes confrontés dans notre vie de tous les jours. L'artiste les reproduit de manière directe, sans détours, mais aussi avec beaucoup d'imagination, en jouant avec les sens. Dans l'une de ses vidéos, elle avale un certain nombre de condiments et enregistre ses propres réactions, dans une autre elle casse des œufs et filme le lent glissement des liquides, dans celle qui est montrée dans l'exposition, elle filme le parcours d'une araignée sur deux corps nus...

- Comment, dans l'échelle des plans, désigne-t-on le plan que choisit l'artiste pour cadrer l'araignée ?
- Quel est plus généralement, l'effet obtenu par un **gros plan** au cinéma ?
- Quel est le point de vue adopté par la caméra ?
- Comment percevez-vous ces deux corps ?



Cao Fei, 1. Mirror : A second Life City, 2007

Vidéo, 1'13", Courtesy de l'artiste et Tilton Gallery, New York, Photogramme : Zhang Peili
Œuvre présentée dans l'exposition *China Power Station: Part III* (26.04 - 15.09.2008)

Créé en 2003 par la firme américaine Linden Lab, Second Life est un univers virtuel, accessible sur Internet, dans lequel les utilisateurs du monde entier – également appelés « résidents » – peuvent vivre une seconde vie.

L'artiste Cao Fei s'est créé un résident, un personnage nommé China Tracy, pour explorer le monde virtuel de Second Life et rencontrer d'autres résidents créés par d'autres usagers.

Quelques-unes des aventures de China Tracy ont été rassemblées dans l'installation *1. Mirror: A Second Life City* un peu à la manière d'une bande-annonce pour un film possible. Second Life est réellement accessible depuis les deux ordinateurs portables présents dans l'installation.

► "There are no nationalities or borders here; we are all world citizens in a future world where everyone lives his second life and creates his own values." Que vous évoque un futur virtuel, tel que le personnage de China Tracy l'envisage ici ?

► Esquissez votre propre alter-ego dans le monde de Second Life.



Candice Breitz, Stills from *King (A Portrait of Michael Jackson)*, 2005

Shot at UFO Sound Studios, Berlin, Germany, July, 2005, 16-Channel Installation: 16 Hard Drives, 42'20" Ed. 6 + A.P.

Courtesy of Francesca Kaufmann (Milan), Yvon Lambert (New York) + White Cube (London)

Œuvre présentée dans l'exposition *Candice Breitz Be: My Somebody* (26.04 - 22.09.2008)

La figure du fan s'impose comme un élément central dans l'œuvre de l'artiste Candice Breitz. À travers l'installation *King (A Portrait of Michael Jackson)*, Candice Breitz s'intéresse plus précisément aux relations qui lient les fans à leurs idoles. L'artiste a invité des fans de Michael Jackson à interpréter, dans des conditions d'enregistrement professionnelles, l'ensemble des morceaux de l'album légendaire *Thriller*. L'ensemble de ces contributions individuelles ont été montées simultanément et juxtaposées dans l'installation, à la manière d'une chorale recomposée.

► Si, comme le dit Candice Breitz, « la musique Pop est devenue la bande sonore de notre « histoire personnelle », quel est alors le « soundtrack » actuel de votre vie ?

► Êtes-vous fan ? Fan de qui ?

► Vous définissez-vous plutôt comme un consommateur passif de la culture pop (cinéma, clips, musique, magazines), ou comme un consommateur averti et critique ?

► Comment vous servez-vous d'Internet, de youtube et des nouveaux medias ?

► Que pensez-vous du droit d'auteur et des **Creative Commons** ?

► Quelle est votre attitude vis-à-vis du piratage ?

► Candice Breitz place le spectateur au centre d'une proposition aussi claire que séduisante : se réapproprier le monde médiatique, le façonner à son idée. Quelle est selon vous la différence entre consommation et réappropriation ?

» ART CONCEPTUEL

One and Three Chairs de Joseph Kosuth est certainement un des exemples les plus célèbres d'art conceptuel. ▶ **L'installation** est constituée d'une chaise pliante, de la photographie de cette même chaise et d'un agrandissement photographique de la définition du dictionnaire du terme « chaise ». Les jeux conceptuels, de définition, de logique auxquels cette installation invite le spectateur sont infinis... L'art conceptuel ne se soucie plus du savoir-faire de l'artiste ni même de l'idée qu'une œuvre doit être « finie » car l'idée l'emporte sur la réalisation.

» ART VIDÉO

La vidéo est dans les années 60 utilisée soit comme simple technique d'enregistrement pour les ▶ **happenings**, soit comme recherche expérimentale sur ses propriétés électroniques. Nam June Paik par exemple combine des moniteurs dans des sculptures et installations, d'autres vidéastes s'associent très tôt avec l'informatique. Dans les années 80, les caméras portatives et les bancs de montage deviennent accessibles à un plus large public, clips musicaux et publicitaires sont diffusés dans les médias de masse. Dans le champ de l'art, la vidéo sur moniteur est intégré à des installations et montre des actions produits et enregistrés par les artistes ou filme en direct le spectateur en l'engageant dans une relation interactive. Plus tard, durant les années 90 la vidéo passe au ▶ **multimédia**. Elle est sur support informatique et s'intègre à des installations avec des projections souvent murales.

» JOHN CAGE

Né en 1912 à Los Angeles, élève de Schoenberg, John Cage est compositeur de musique contemporaine expérimentale et philosophe, inspirateur, entre autres, du mouvement ▶ **Fluxus**. Son œuvre la plus célèbre est probablement *4'33"* (1952) pièce silencieuse pour interprète pendant laquelle celui-ci ne joue pas. Cette œuvre souligne plus que n'importe quelle autre l'importance qu'accordait John Cage au silence du fait d'une expérience en chambre anéchoïque dans laquelle il s'aperçut que le silence n'existait pas car deux sons persistaient : les battements de son cœur et le son aigu de son système nerveux. Comme le dit Yōko Ono, John Cage « considérait le silence comme une vraie note ».

» CAMÉRA

(mouvements et positions)

Le « point de vue » de la caméra influence notre rapport à l'image. On parle de caméra subjective, lorsque la caméra adopte le champ de vision d'un personnage et de caméra objective, lorsque l'action est vue dans un angle qui correspond au point de vue possible d'un observateur étranger à l'action. La plongée (vue de haut en bas) et la contre-plongée (le contraire !) sont des positions importantes à retenir.

La caméra en mouvement joue un rôle technique (suivre le déplacement d'un personnage ou d'un véhicule, par exemple), descriptif (montrer l'étendue d'un paysage...), dramatique (souligner un regard ou un geste, mettre en évidence un objet...). L'utilisation du mouvement de la caméra peut également participer à l'écriture du film en intégrant ou traduisant le style de ► l'artiste vidéo ou du cinéaste.

» CHAMP

Le champ inclut tout ce qu'on voit sur l'image. Son corollaire, souvent beaucoup plus intrigant, est le hors-champ, c'est-à-dire, tout ce qui se passe hors de l'image (personnages, actions, sons...) mais que le spectateur peut imaginer ou entendre.

» ÉCHELLE DES PLANS

C'est la place de la ► caméra par rapport à l'objet filmé qui détermine l'échelle des plans. L'échelle des plans influence notre rapport à ce qui est filmé. Du plus large au plus serré, cela donne : plan de grand ensemble – plan d'ensemble – plan de demi ensemble – plan moyen (un personnage du pied à la tête) – plan américain (l'image coupe le personnage au genou, par exemple les fans qui chantent dans *King* de Candice Breitz) – plan rapproché (taille et poitrine) – gros plan (visage) – très gros plan (l'araignée dans *Looking, looking, looking for...* de Kan Xuan).

» CREATIVE COMMONS

(<http://creativecommons.org/>)

Creative Commons propose gratuitement des contrats flexibles de droit d'auteur pour diffuser vos créations. Simples à utiliser et intégrées dans les standards du web, ces autorisations non exclusives permettent aux titulaires de droits d'autoriser le public à effectuer certaines utilisations, tout en ayant la possibilité de réserver les exploitations commerciales, les œuvres dérivées ou le degré de liberté (au sens du logiciel libre).

Ces contrats d'accès ouvert peuvent être utilisés pour tout type de création : texte, film, photo, musique, site web...

» FLUXUS

Le terme «fluxus» signifie changement et flux dans de nombreuses langues. En tant que groupe international, les artistes de Fluxus ont rapproché différentes disciplines et travaillé ensemble dans des actions, des ► **happenings**, des lectures, des événements destinés à rapprocher l'art et la vie.

» HAPPENING

(event, performance, action)

Le happening est une action évolutive accomplie par des personnes qui agissent à l'intérieur d'un environnement déterminé. Lors de son déroulement et malgré une ligne directrice prévue à l'avance, il persiste une grande marge d'indéterminé, les réactions des spectateurs pouvant interagir sur l'action en cours. Parallèlement dès 1960, la vidéo, plus pratique que le cinéma, sert à préserver la mémoire des performances.

» INSTALLATION

(dispositif, environnement, multimédia, interactivité)

Le terme indique le plus souvent un type de création ou d'exposition qui refuse la concentration sur un objet pour mieux considérer les relations entre plusieurs éléments. L'installation établit un ensemble de relations entre l'objet, l'espace architectural, le public... L'installation n'est pas une œuvre « finie », comme un tableau peut l'être à l'intérieur de son cadre, mais elle est un processus ; l'expérience de l'installation par le spectateur est déterminante.

» MONTAGE

Un film n'est pas forcément tourné dans l'ordre de l'histoire que nous suivons à l'écran, lorsqu'il est terminé. Au contraire, différents fragments de l'histoire peuvent être tournés à différents moments, leur ordre ne joue aucun rôle, car à la fin du tournage, les différents ► **plans** sont redécoupés et remontés dans l'ordre et le rythme souhaité par le réalisateur.

Pendant le montage, on coupe, on colle des plans pour écrire le film, c'est-à-dire produire du sens avec des images. Grâce aux techniques de montage on peut créer un lien dramatique entre deux actions éloignées et simultanées, faire naître une émotion par le procédé du suspense, établir une continuité temporelle par le simple enchaînement de plusieurs plans, accélérer le déroulement du temps de l'histoire...

» PLAN

Portion de film enregistré par la caméra entre le début et la fin d'une prise. Le film est donc un assemblage de plans montés les uns à la suite des autres. La durée d'un plan peut aller de quelques secondes à quelques minutes. ► **séquence, scène, montage**

» POST PRODUCTION

Il s'agit d'abord d'un terme technique, utilisé dans le monde de la télévision, du cinéma et de la vidéo. Il désigne l'ensemble des traitements effectués sur un matériau enregistré : le ► montage, l'inclusion d'autres sources visuelles ou sonores, le sous-titrage, les voix off, les effets spéciaux...

Nicolas Bourriaud, théoricien et critique d'art, déplace la notion de post-production vers le terrain de l'art pour décrire le travail des artistes qui insèrent leur propre travail dans celui des autres. Il ne s'agit plus pour eux d'élaborer une forme à partir d'un matériau brut, mais de travailler avec des objets d'ores et déjà en circulation sur le marché culturel. Les notions d'originalité (être à l'origine de...), et même de création (faire à partir de rien) s'estompent ainsi lentement.

» SCÈNE

La scène est un ensemble de plans qui se passent dans un même lieu, un même temps ou un même espace ou qui racontent un même morceau de l'histoire. Le changement de scène s'annonce généralement par l'entrée ou la sortie d'un personnage, par un changement de lieu ou de temps.

► plan, séquence, montage

» SÉQUENCE

La séquence réunit un ensemble de scènes et de plans qui correspond à un mouvement important de l'histoire. ► plan, scène, montage