# 2.5 Inviter

## Exercice de documentation

### Consignes :

### Recherche les œuvres et artistes suivants afin d’explorer les diverses possibilités d’inventions d’outils ou d’approches artistiques. (Gabarit de travail que l’étudiant ou l’étudiante pourra télécharger et remplir afin de faire valider sa recherche d’images d’œuvres par l’enseignant ou l’enseignante.) L’enseignant ou l’enseignante peut aussi simplement préparer une présentation visuelle à partir de ce matériel.

### Exercice supplémentaire suggéré :

### À partir de tes recherches des œuvres suggérées suivantes, essaie de nommer, dans chacune, ce qui peut illustrer le principe de l’invention de l’outil. Vis-à-vis chaque image trouvée, rédige une courte explication du concept appliqué.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Images des œuvres à insérer | Titres des œuvres à chercher | Description de l’œuvre et de la démarche de l’artiste |
|  | Yves KLEIN, Anthropométrie sans titre (ANT 154) 1961, pigment et résine synthétique sur papier marouflé sur toile, 259,08 cm x 178,12 cm, collection SFMOMA Legs de Phyllis C. Wattis Source consultée :  * Site de la fondation de l’artiste : https://www.yvesklein.com/fr/bio/ | Originaire de Nice sur la Côte d’Azur française, Yves Klein (1928-1962) est d’abord passionné de judo, ce qui influencera sa manière de percevoir la création, attiré par la notion d’absolu, il a voulu faire entrer l’art et la beauté dans la vie. Il se consacre à partir de 1954 à une carrière artistique. Il fera partie du groupe des nouveaux réalistes au côté d’Arman. Yves Klein, dans sa quête de l’absolu, il met au point, avec l’aide d’un chimiste, une couleur bleu outremer (IKB) (International Klein Blue) qu’il fera breveter. Il est aussi connu pour ses « anthropométries » qui apparaîtront en 1960, et qui sont des empreintes de corps de femmes nues et enduits de couleur bleue sur toiles blanches. De nombreuses « anthropométries » ont été filmées comme de véritables événements. Klein s’amuse à dire qu’au lieu de peindre d’après modèle, il peint avec modèle. |
|  | César, Richard, 1962, métal peint, 153 x 73 x 65 cm, Musée national d’art moderne, Centre Pompidou, Paris.  Source consultée :   * Manuel Jover (2019) Récit d’une vie : César, un demi-siècle de sculpture, https://www.connaissancedesarts.com/arts-expositions/art-moderne/recit-dune-vie-cesar-un-demi-siecle-de-sculpture-11129931/ | César Baldaccini, né en 1921 à Marseille, est un sculpteur français renommé. Il est reconnu pour ses expérimentations plastiques variées et est notamment le créateur du célèbre trophée du cinéma français appelé le « César ». En 1960, César découvre la presse hydraulique, une machine capable de compacter des voitures. Cette découverte le pousse à expérimenter cette technique, ce qui donne naissance à ses célèbres sculptures qu’il intitulera « Compressions ». Au début, il compacte des voitures en parallélépipèdes, préservant l’objet qu’il souhaite compresser dans son intégralité. C’est à cette époque qu’il rejoint le mouvement des nouveaux réalistes. |
|  | Rebecca Horn, « Pencil Mask », 1972. Tate Modern, January 2016.  Rebecca Horn, “Pencil Mask” (1973), 16 mm film still, Ton Fabre, (Rebecca Horn Collection, @ Rebecca Horn/ProLitteris. Source consultée :  * « Rebecca Horn », [En ligne], *Wikipédia*, [[http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Rebecca\_Horn&oldid=176406349](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Rebecca_Horn&oldid=176406349)] (Consulté le 9 novembre 2020 à 9 h 7). | Née en 1944, Rebecca Horn, réside et travaille à Paris et à Berlin. Elle est une artiste visuelle allemande de renommée internationale. Elle est principalement reconnue pour ses installations artistiques, ses réalisations cinématographiques et ses transformations corporelles remarquables, comme « Pencil mask » ou son visage est pris dans un masque fait de bandes noires qui la pressent et la contraint, comme une armure. Sur ces bandes sont fixés des crayons et l’artiste, d’abord lentement, puis de plus en plus vite, tourne la tête de gauche à droite, de droite à gauche, entre en transe laissant sur la surface du mur une trace expressive. |
|  | Rebecca Horn, *Scratching Both Walls at Once*, 1974-1975. Source consultée :  * BAGTAZO, « Female Study: Rebecca Horn's Common Thread », 2016. [<https://www.bagtazocollection.com/blog/2016/1/9/female-study-rebecca-horns-common-thread>] | Rebecqua Horn a prolongé ses mains par des extensions de doigts d’un mètre de long qu’elle utilise pour attraper des objets, mais aussi pour danser et habiter l’espace. |
|  | Janine Antoni, *Loving care*, 1992-1996,  performance avec de la teinture à cheveux photographiée par Prudence Cumming associée à Anthony d’Offay Galerie, Londres, 1993.  Janine Antoni, *Gnaw*, 1992, deux cubes de 300 kg de chocolat et de saindoux sont placés sur des socles de marbre dans l’espace de la galerie. Avec sa bouche, l’artiste mâche et sculpte progressivement les deux blocs. Sources consultées :  * COPELAND, Colette. *Paper Dance: A conversation with Janine Antony*, 2019. [[https ://glasstire.com/2019/03/02/paper-dance-a-conversation-with-janine-antoni/](https://glasstire.com/2019/03/02/paper-dance-a-conversation-with-janine-antoni/)]. * ZLATKOV, Bojan. *Janine Antoni*, 2017. [<https://www.widewalls.ch/artists/janine-antoni>] | L’artiste Janine Antoni utilise son corps comme un outil et contenu symbolique (source de sens) pour créer des œuvres sculpturales et des installations. Par des gestes habituels comme prendre un bain, s’alimenter et le sommeil, elle transforme des matériaux du quotidien comme le chocolat et le savon. Antoni articule sa relation au monde à travers son art, créant des états émotionnels ressentis par les sens. Les œuvres de l’artiste communiquent une présence physique qui s’adresse directement au corps du spectateur. *Loving care* est une performance où l’artiste couvre le plancher de la galerie avec sa chevelure enduite de teinture pour cheveux. Elle interroge les standards de la beauté imposés aux femmes. |
|  | Sterlac, *La troisième main*, 1980, aluminium, acier inoxydable, acrylique, latex électronique, électrodes, câbles et batterie. Source consultée :  * Site personnel de l’artiste : http://stelarc.org/bio.php | Stelarc est un artiste performeur qui a poussé les limites de son corps à travers des explorations visuelles et des amplifications acoustiques. Il a réalisé trois films capturant l’intérieur de son corps. De 1976 à 1988, il a réalisé 26 performances de suspension corporelle en utilisant des crochets insérés dans sa peau. En utilisant des instruments médicaux, des prothèses, la robotique, la réalité virtuelle, Internet et la biotechnologie, il a créé des interfaces intimes et involontaires avec le corps. Son travail explore des architectures anatomiques alternatives à travers des constructions corporelles augmentées et étendues. La troisième main est une extension mécanique répliquant une main humaine qui s’attache au bras droit de l’artiste comme une main supplémentaire. Elle est fabriquée aux dimensions de sa vraie main droite à l’aide de matériel mécanique et électronique afin de pouvoir répliquer les mêmes mouvements que la vraie main. |
|  | Jeffrey Shaw, *ConFIGURING the CAVE*, 1996. Source consultée :  * ADA, archives de Digital Art, Jeffrey Shaw, 1944. [https://digitalartarchive.at/database/artists/general/artist/shaw.html] | Jeffrey Shaw est un artiste reconnu mondialement pour son rôle de pionnier dans les domaines de la réalité virtuelle, de la visualisation immersive, des systèmes cinématographiques navigables et de la narration interactive. Il a joué un rôle clé dans le développement de l’art des nouveaux médias depuis ses débuts. En utilisant les technologies émergentes, notamment les ordinateurs et les nouvelles interfaces utilisateur, Shaw a repensé la relation entre l’objet artistique et le spectateur. Son œuvre emblématique, « ConFIGURING the CAVE » (1996), est une installation située dans une grotte, où une poupée en bois agit en tant qu’interface permettant de modifier l’environnement virtuel projeté. En manipulant la poupée ou certaines parties de son corps, le public peut faire évoluer le monde virtuel qui l’entoure. |
|  | Eduardo Kac, *The Eighth Day,*  2001, Arizona State University.  Eduardo Kac, *Cypher*, trousse transgénique DIY avec boîtes de Petri, agar, nutriments, boucles de stries, pipettes, tubes à essai, ADN synthétique, livret, 33 x 43 cm, 2009. Source consultée :  * Site personnel de l’artiste, Eduardo Kac : https://www.ekac.org/transgenicindex.html | D’origine américano-brésilienne, Eduardo Kac est un artiste transmédia de renommées internationales qui est connu pour ses œuvres utilisant la biotechnologie et l’art génétique. Dès le début des années 1980, il a créé des œuvres numériques, holographiques et en ligne qui ont anticipé la culture mondiale actuelle, caractérisée par une constante évolution des informations. En 1997, Kac a inventé le terme « bioart » et a ouvert la voie au développement de cette nouvelle forme d’art. Il a créé ses propres dispositifs et équipements de laboratoire pour réaliser des projets artistiques basés sur la manipulation du vivant. *The Eighth Day* est une œuvre d’art transgénique qui étudie la nouvelle écologie des créatures fluorescentes qui se développe dans le monde entier. Il a développé cette œuvre entre 2000 et 2001 à l’Institute for Studies in the Arts, Arizona State University. |
|  | Chris Milk, *Treachery of Sanctuary*, 2012. Source consultée :  * James George, Aaron Meyers et Brian Chasalow, *How It Works: Chris Milk's The Treachery Of Sanctuary*, 2012. [<https://www.vice.com/en/article/3dpg9v/how-it-works-chris-milks-ithe-treachery-of-sanctuaryi>] | Chris Milk est un artiste contemporain américain reconnu pour son travail novateur dans la réalité virtuelle et l’art interactif, explorant les thèmes de la mémoire, de l’identité et de la perception humaine. Son œuvre emblématique intitulée « Treachery of Sanctuary » est un triptyque géant qui guide le public à travers trois étapes de vol, utilisant des contrôleurs Kinect et des capteurs infrarouges. Le public voit leurs ombres se transformer en ailes d’oiseau, peut manipuler leurs ombres pour voler dans un paysage numérique, pour ensuite se transformer en un essaim de papillons. Cette installation explore la relation entre l’humain et la nature, ainsi que les concepts de transformation et d’émerveillement. |
|  | Neri Oxman, *AGUAHOJA*, 2014-2020,  plateforme : fabrication numérique à base d’eau,  lieu : SFMOMA, 2020, SF, Californie.  Neri Oxman, *Silkworm-spun pavilion*, MoMA 2020 New York, NY. Source consultée :  * Site personnel de l’artiste, https://oxman.com/projects/aguahoja | D’origine israélo-américaine, Neri Oxman, née en1976 à Haïfa, est une architecte et designer connue pour son travail en architecture bioclimatique et en morphogenèse numérique. Elle a développé des outils et des procédés de fabrication innovants, tels que des imprimantes 3D avancées, pour réaliser des œuvres et des structures complexes inspirées par la nature à l’aide de matière générée à partir d’organismes vivants tels que les vers à soie. |
|  | Antoine Schmitt, *La Chute du Léviathan*,  installation de grande échelle interactive, 2021, éclairage public, feux de signalisation, éclairage de sécurité, éclairage de scène, éclairage industriel, électronique, haut-parleurs, capteurs, programmes.  Antoine Schmitt, *La Sprite*, 2019, œuvre lumineuse pour les cheminées de la Centrale Thermique EDF pour le Festival « Un Été au Havre », 2019. Source consultée :  * Site personnel de l’artiste, <https://www.antoineschmitt.com/bienvenue/> | Antoine Schmitt, artiste français, se distingue dans le domaine de l’art numérique et interactif, explorant les liens entre l’humain, la technologie et les systèmes. Ayant une formation d’ingénieur programmeur spécialisé en relations homme-machine et en intelligence artificielle, il intègre désormais le programme en tant que matériau artistique contemporain et dynamique au cœur de ses créations. Ses installations et œuvres mettent en avant l’utilisation d’outils technologiques comme moyen d’expression artistique, révélant et manipulant les forces en jeu. Schmitt repousse les frontières de la créativité en interrogeant les limites et les possibilités des outils, explorant ainsi le concept d’invention d’outils dans l’art contemporain. |
|  | Lawrence Malstaf, *Flood*, 02022.  Lawrence Malstaf, *Utopia*, 2018,  Club Monte Libano, Rio de Janeiro (BR). Source consultée :  * Site personnel de l’artiste, https://www.lawrencemalstaf.com/work/flood/ | Lawrence Malstaf est un artiste belge qui explore les interactions entre le corps et l’espace. Il a créé des dispositifs mécaniques et des installations interactives qui engagent le spectateur physiquement, utilisant des ventilateurs, des moteurs et d’autres mécanismes pour générer des expériences sensorielles uniques. Dans cette œuvre de Lawrence Malstaf, un robot vieillissant se trouve emprisonné dans une pièce remplie de poils de rennes. La machine lutte pour se relever, mais perd l’équilibre et tombe violemment. Cette chute entraîne l’envol de millions de poils qui remplissent temporairement l’air avant de retomber lentement. Le robot se relève alors et entame un nouveau cycle sans fin, rappelant le mythe de Sisyphe. |
|  | Rebecca Allen, *Limbo*, 2022,  NFT GIF. Source consultée :  * Site personnel de l’artiste, https://www.ekac.org/transgenicindex.html | Rebecca Allen est une artiste pionnière dans le domaine de l’art numérique et de la réalité virtuelle. Elle a développé des logiciels et des interfaces interactives sur mesure pour créer des expériences artistiques innovantes, mélangeant le monde virtuel et réel. Rebecca Allen, a réalisé l’un des premiers exemples de boucle d’animation de type « gif » en 1979. En 1981, alors qu’elle se penchait sur l’étude du mouvement humain, Allen a créé une œuvre d’art représentant le tout premier modèle informatique 3D féminin en mouvement. Depuis lors, elle n’a cessé d’explorer cette étude, en utilisant notamment de nouveaux logiciels d’intelligence artificielle (IA). Son objectif actuel est d’apprendre aux modèles informatiques pilotés par l’IA à se mouvoir comme des êtres humains, cherchant ainsi à rapprocher l’IA de l’humanité. |