

**CORPUS D'ŒUVRES**

**Nature à l'œuvre**

**Matière**

**Temps**

**Interdisciplinarité**

**Outil**

**Espace**

**Présentation**

**Corps**

**Processus créatif**

**Couleur**

**Support**

**Arts Science et Technologie**

**Lumière**

**Forme**

erpelding LUCILE T96



# Œuvre

## La persistance de la mémoire,

**Salvador Dalí, 1931, Paysage, nature morte, Huile sur toile, 24 × 33 cm, Museum of Modern Art, New York (États-Unis)**

• temps de l'œuvre : vieillit avec le temps, couleurs peuvent être altérées, perdue dans le temps

temps représenté : narration par le biais des montres molles : oppose rigidité du temps à la persistance de la mémoire, exprime les angoisses lié au passage du temps et à la mort de l'artiste

temps du spectateur : spectateur face à une scène étrange, représente notre perception du temps qui varie et qui se déforme, le spectateur en face de l'œuvre observe l'œuvre

• matière représentée : différentes matières et représentations (eau, métal, arbre) montres qui semblent fondre : opposition entre le mou, malléable et le solide des matériaux

• Forme : cadre réel (plage, arbre, falaise) mer : immuable représente le réel et la mémoire ; éléments

• Espace de l'œuvre: imaginaire, recréé mais dont l'arrière-plan se base sur un lieu réel connu de l'artiste ; perspective

• Processus créatif : paranoïa critique, réflexion par étapes

• Problématique

Comment l'œuvre questionnent le passage du temps ?

Comment l'œuvre questionnent notre rapport au temps ?

Comment représenter l'immatériel ?

# Œuvre du programme en lien

• Saint-Jérôme dans le désert, Joachim Patinir

• temps de l'œuvre : oeuvre immuable

• temps représenté : micro-scènes, St Jérôme qui abandonne son vêtement : se prépare à une vie d'ermite pour une durée indéfinie

• temps du spectateur : incite à la contemplation, voire réflexion

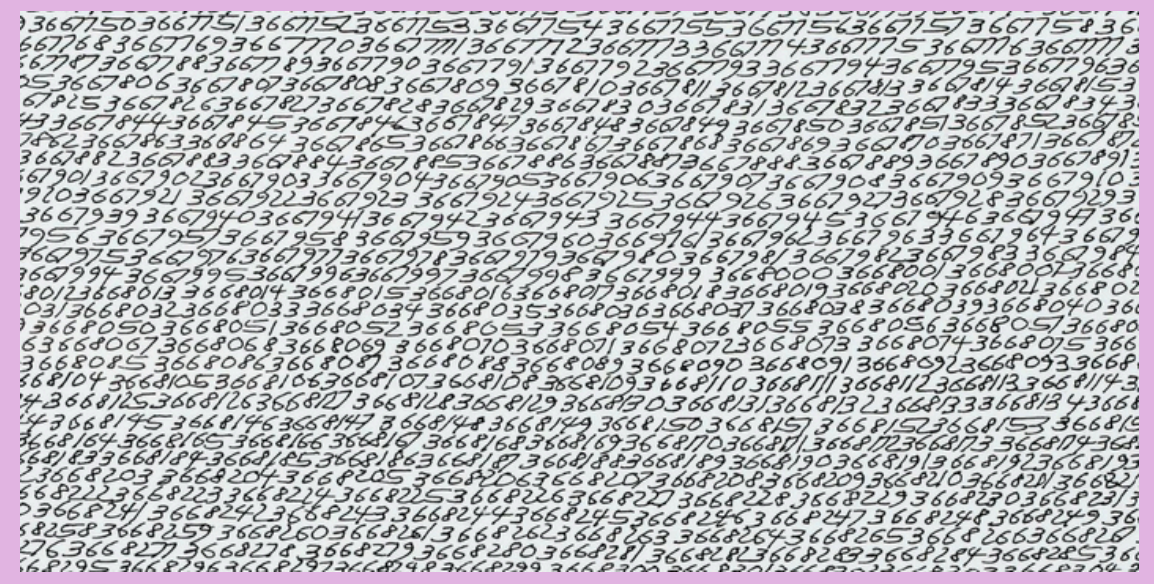
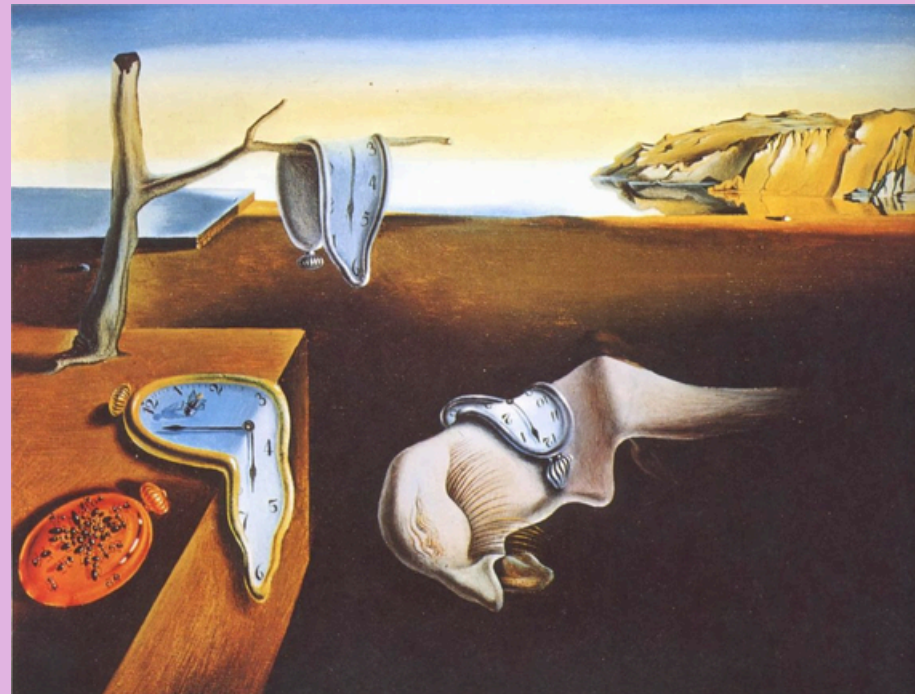
# Œuvre personnelle

Roman Opalka

• Temps de l'œuvre : œuvre se crée au fur et à mesure du temps

• processus créatif : rajouter un chiffre chaque jour, artiste vieillit lors de la réalisation de l'œuvre

• espace de l'œuvre : l'objectif est d'occuper tout l'espace à la fin



# Exposition en lien



> rétrospective sur les différentes représentations du temps dans l'art

# Glossaire

- temporalité
- durée, durabilité, changements dans le temps
- atemporel

# Citation

# Arts, Science et Technologie

## Espace



**Can't help myself, Sun Yuan et Peng Yu , 2017, robot industriel et capteurs, système logiciel et liquide rouge sombre**

- œuvre possède un côté immuable, logique (son programme qui l'incite à repousser le liquide, l'espace de l'œuvre) mais aussi imprévisible (jusqu'à ce que le robot ne fonctionne plus/ne soit plus réparable = dépasse la maîtrise des artistes : limites des utilisations des nouvelles technologies)
- œuvre qui matérialise la volonté de ses créateurs : questionne rôle de l'artiste dans la création de l'œuvre
- en perpétuel mouvement : le bras robot recommence la même action sans fin : référence au mythe de Sisyphe ; pose la question qu'est-ce que l'éthique
- spectateur s'arrête pour observer l'œuvre qui incite à la réflexion : réaction anthropomorphique : on prend le robot en pitié
- **Espace de l'œuvre** : impénétrable séparé par des vitres

## Œuvre personnelle

### **Senseless Drawing Bot**

**So Kanno & Takahiro Yamaguchi, 2011**

**Skateboard RC, structure métallique, double balancier, carte électronique programmable et bombes aérosols**

**146 x 60 x 120 cm**

- robot effectuant des graffitis sur un mur
- **arts sciences et technologies** : ce n'est plus l'artiste qui crée mais c'est lui qui programme le robot pour créer : le robot fait œuvre comme sa performance



## Glossaire

**art éthique - art immersif - art interactif - robot - réalité virtuelle - jeux vidéos - réalité augmentée - art vidéo - automate**

**Œuvre du programme en lien**

**Sur-Natures, Paradis Artificiels, Miguel Chevalier :**



- arts sciences et technologies : utilisation de nouvelles technologies
- utilisation du logiciel Music2Eye - l'œuvre Can't Help Myself répond également à un logiciel bien que moins développé

## Citation

"La j'entre dans l'œuvre , nous entrons dans les œuvres, et nous entrons, le grand public entre dans les œuvres, puisque ça va être dans des festivals comme Ars Electronica [...] Moi, ça a changé ma vie, un petit peu plus tardivement d'ailleurs, mais dans ces questions d'interaction. Je fais corps avec l'œuvre" Dominique Moulon à propos de l'art interactif dans le MOOC digital de l'École EPSA Ville de Paris

## Exposition en lien

**WORLDBUILDING  
Jeux vidéo et art à l'ère  
digitale**

**10 JUIN 2023→15 JANV. 2024  
Centre Pompidou Metz  
jeux vidéos, art vidéo,  
réalité virtuelle...**



photo : TOUT-METZ.com

# La Petite danseuse de quatorze ans

## Edgar Degas



- reproduction de la statue originale (cire) en bronze patiné , tutu en tulle, ruban de satin, socle en bois, réalisée entre 1921-1931  
H. 98 ; L. 35,2 cm; pds. 30 kg. avec socle H. 103,8 ; L. 48,8 ; P. 50 cm, conservée au Musée d'Orsay
- matérialité réelle ; utilisation de vrais cheveux, d'une jupe en tulle, vrais chaussons...
- matérialité représentée dans l'œuvre : grande précision afin de rendre l'expression de la fille la plus réelle possible
- forme : hyperréalisme ; forte ressemblance avec les modèles dont il s'est inspiré qui sont les jeunes danseuses
- Couleur : à l'origine de la même couleur que la peau des danseuses
- corps représenté :
- processus de réalisation





## **Exposition**

**du possible, Centre Pompidou Metz**

**--> espace scénographié avec des parties de murs détruites, référence au caractère dystopique**









