

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT

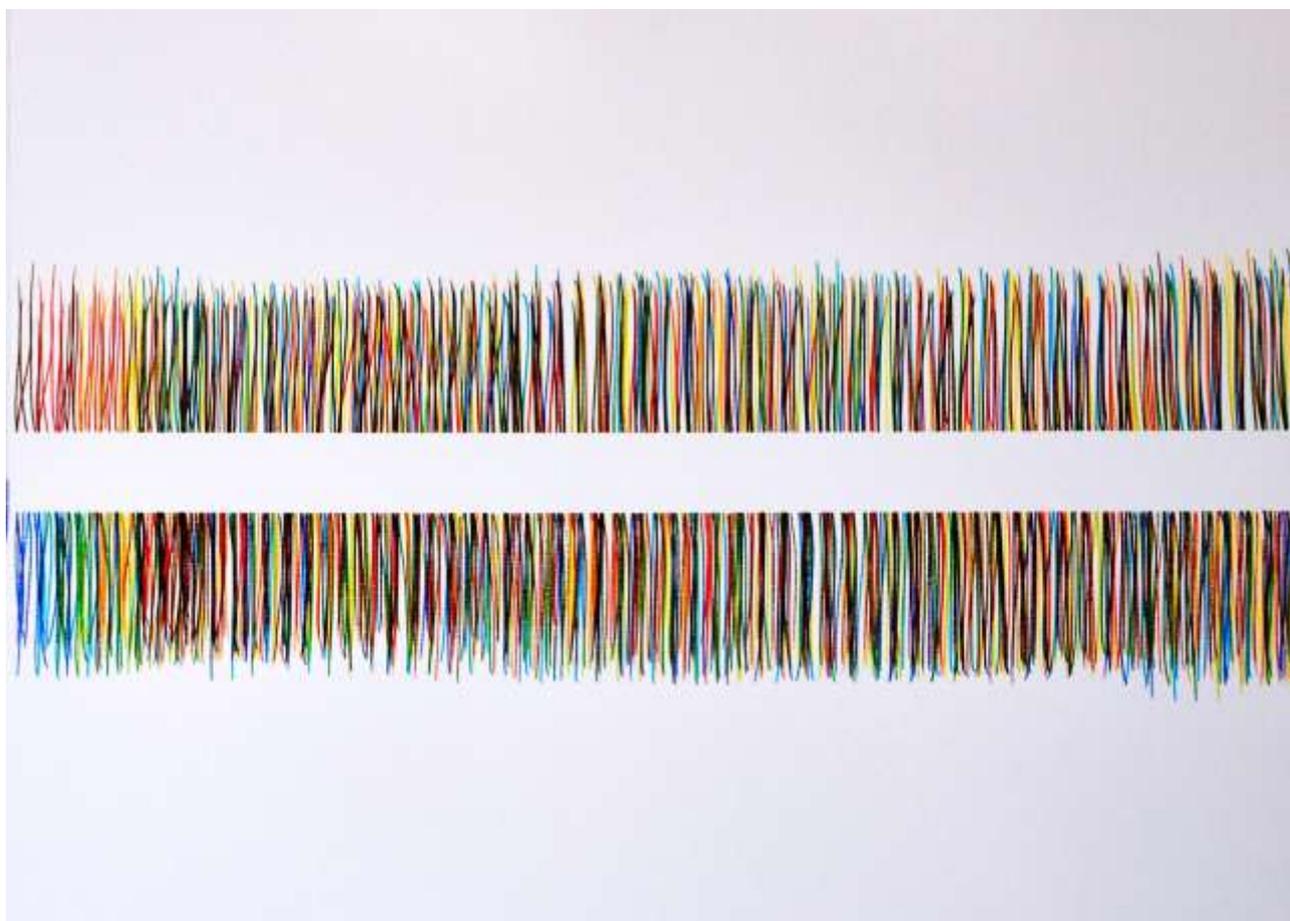
Pierre GALOPIN « Franchir le Rubicon »

En résidence du 20 mars au 5 mai 2017

Exposition du 5 mai au 23 juin 2017

Du mardi au samedi de 14h à 18h

Vernissage le vendredi 5 mai à 18h30



Pierre Galopin, *Profile of light*. Dessin au feutre sur papier Tiepolo Fabriano 300g. 2017. Photo Nyima Leray.

Pierre Galopin

pierregalopin.com/

Diplômé de l'école des beaux-arts de Rennes en 2008, Pierre Galopin conserve de cette formation un attachement aux techniques enseignées. Dès lors, il envisage sa démarche comme un défi à relever : comment continuer à faire de la peinture aujourd'hui ?

Il décide d'aborder la problématique d'un point de vue technique et travaille scrupuleusement en procédant à des tests, en élaborant une « cuisine de la peinture », pour atteindre son objectif : remplir une surface tout en parvenant à atteindre un effet esthétique.

Pierre Galopin se pose en premier spectateur de sa propre pratique artistique. Son regard valide le résultat de gestes, souvent simples, effectués dans une temporalité réduite.

Pour réaliser ses peintures, l'artiste n'utilise pas de peintures ! Sur des toiles toujours travaillées au sol, il recouvre entièrement la toile d'une première couche de vernis à l'huile, puis, dans l'urgence induite par l'alchimie des produits entre eux, d'une seconde couche de vernis à l'eau. Les résultats sont aléatoires, difficiles à anticiper.



Pierre Galopin, *Variations aléatoires contrôlées*, 2015, 130 x 162 cm chaque. Vernis sur coton, série de 5 peintures. Vue d'atelier.



Pierre Galopin, *130 x 162 cm et meubles*. 2015, dimensions variables. Vernis sur toile de lin, tables gigognes.



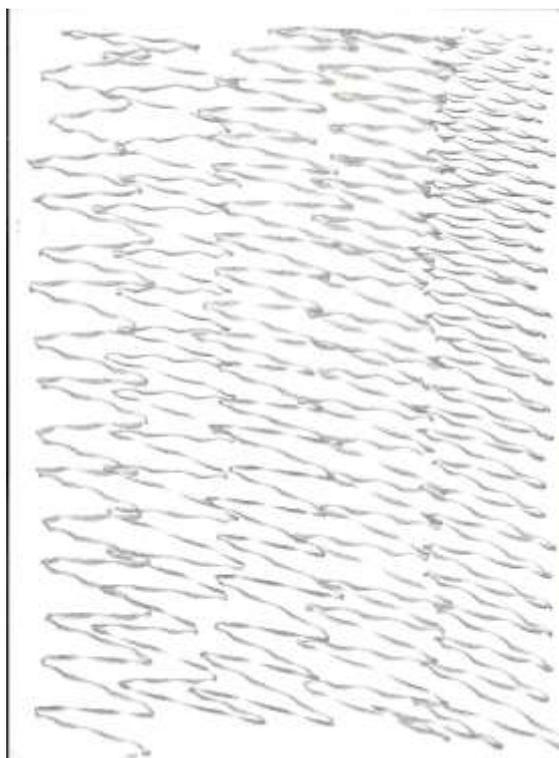
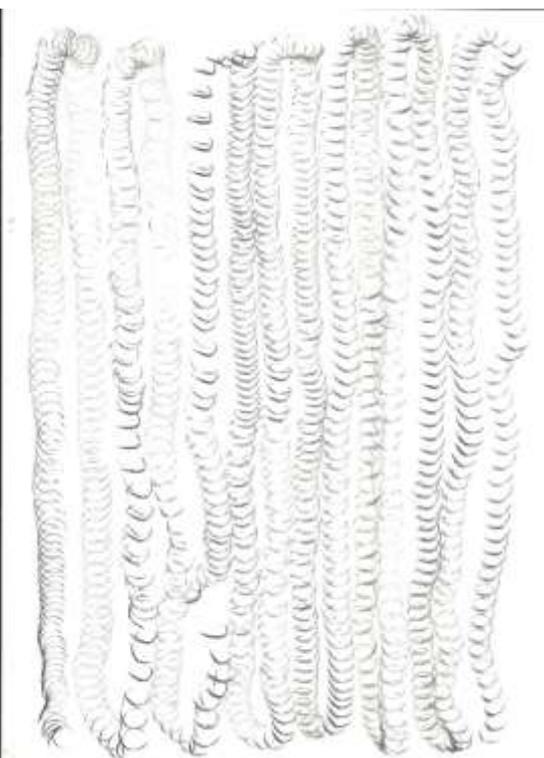
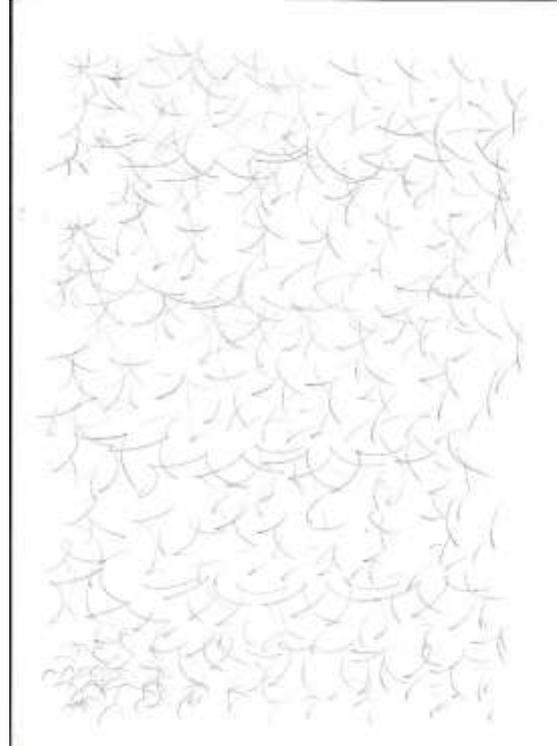
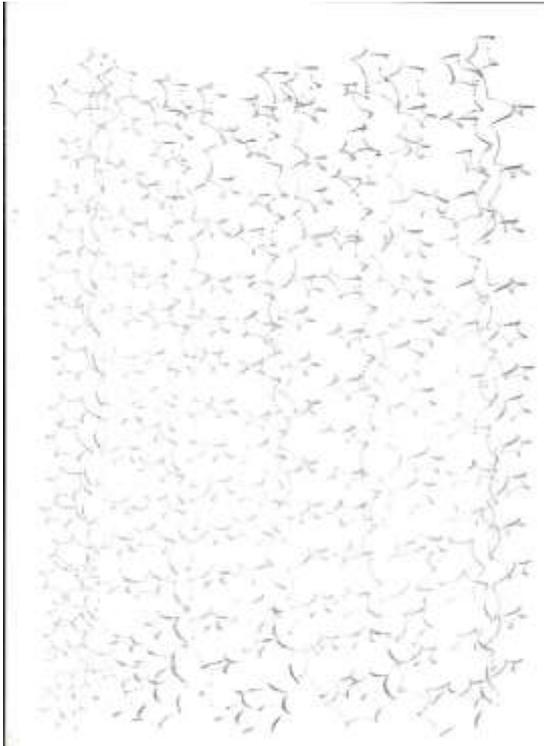
Pierre Galopin, *160 x 160 cm*, 2013. Vernis sur toile de lin, appliqué au rouleau.



Pierre Galopin, *130 x 162 cm*, 2014. Vernis sur toile, appliqué au rouleau. Collection particulière.

Le titre de l'exposition de L'aparté, *Franchir le Rubicon*, se réfère à l'épisode historique où Jules César, en 49 avant J.-C., a violé l'interdiction du Sénat et fait franchir à ses armées la rivière Rubicon pour se diriger vers Rome, prenant en cela un gros risque. Il aurait d'ailleurs à cette occasion prononcé la phrase *alea jacta est* (le sort en est jeté). L'expression est aujourd'hui utilisée pour parler de quelqu'un qui prend un parti hasardeux, décisif et irrévocable.

Ainsi, Pierre Galopin choisit de faire référence à cette expression pour parler de son travail, basé sur l'idée d'expérimentation et de recherche. Pour l'exposition *Franchir le Rubicon* l'artiste opère un jeu subtil entre hasard et maîtrise, urgence et prise de recul. Il crée des dessins concrets qui portent les marques paradoxales d'une réalisation mécanique et manuelle, aléatoire et contrôlée.





On peut qualifier la pratique de Pierre Galopin d'art abstrait, en opposition à l'art figuratif.

Qu'est-ce que l'abstraction ?

L'abstraction n'est pas apparue subitement, les arts plastiques ont aussi leur histoire qui se développe en même temps que l'histoire des hommes. On parle de courants ou de mouvements artistiques qui cherchent à développer de nouveaux sujets ou de nouvelles manières de faire par rapport à l'Art du passé.

C'est ainsi qu'en Europe, à la fin du 19^{ème} siècle se succèdent l'Impressionnisme, le Symbolisme, l'Expressionnisme, le Fauvisme. À leur tour ces mouvements laisseront place au Cubisme au début du 20^{ème} siècle. C'est alors qu'apparaît un courant majeur qui va bouleverser l'art : l'abstraction.

Les Nymphéas de **Claude Monet** annoncent l'abstraction. En parlant de ces séries de représentations de nénuphars aux formes simplifiées dans un espace sans limites, Monet dit : « Je suis parvenu au dernier degré de l'abstraction et de l'imagination liés à la réalité. »

On sait que la contemplation des *Meules* de Claude Monet et que la vue d'un de ses tableaux posé à l'envers avaient plongé **Vassily Kandinsky**¹ dans des abîmes de méditation.

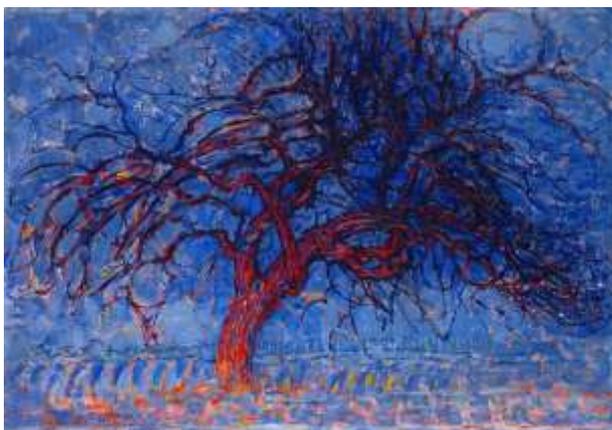


Claude Monet, *Les Nymphéas*, 1905.

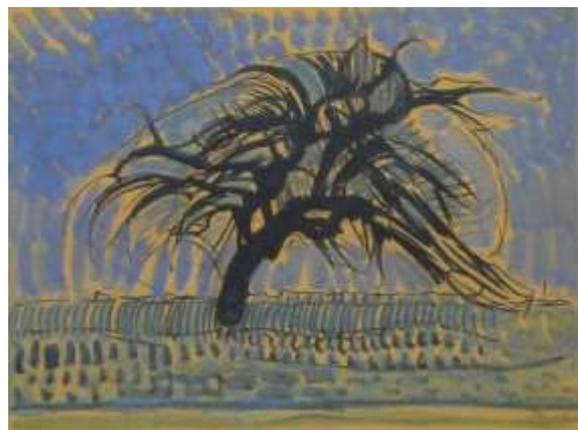


Vassily Kandinsky, *aquarelle*, 1913.

Au début du 20^{ème} siècle, les artistes souhaitent rompre avec les expressions du passé, ils ne cherchent plus à représenter ou à copier la réalité. Prenons l'exemple de **Piet Mondrian**² :



Piet Mondrian, *L'arbre rouge*, 1908.



Piet Mondrian, *L'arbre bleu*, 1909.

¹ Peintre, graveur, théoricien de l'art, poète et dramaturge russe, naturalisé allemand puis français (1866-1944)

² Peintre néerlandais (1872-1944)



Piet Mondrian, *Arbre gris*, 1911.



Piet Mondrian, *Pommier en fleurs*, 1912.



Piet Mondrian, *Composition Arbres III*, 1913.



Piet Mondrian, *Composition Arbres II*, 1912-1913.

À force de refuser ou de simplifier l'image figurative, ils arrivent à ne plus travailler qu'avec des formes géométriques simples qu'ils composent avec des couleurs fortes.

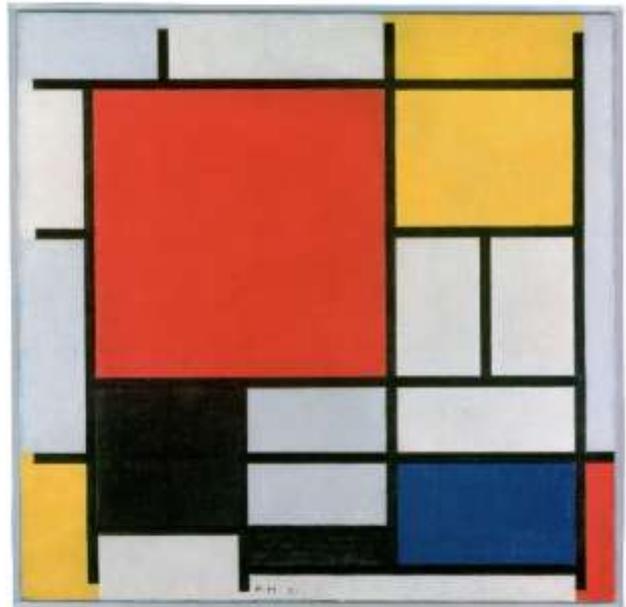
En 1914, **Kasimir Malevitch**³, peint son célèbre *Carré noir sur fond blanc*. Ce carré noir est devenu pour lui l'expression de la sensation pure.

Après avoir connu la Première Guerre Mondiale, **Piet Mondrian**, compose des tableaux avec seulement des lignes et des carrés de couleurs qui ne représentent rien d'autre qu'eux-mêmes. Pour lui, seul un art qui ne répond qu'à ses propres règles de composition et d'expression, sauf références au monde extérieur, peut conduire l'homme vers le progrès et l'harmonie d'un monde meilleur.

³ Peintre et théoricien russe d'origine polonaise (1878-1935)



Kasimir Malevitch, *Carré noir sur fond blanc*, 1914.



Piet Mondrian, *Composition avec Noir Rouge Bleu et Jaune*, 1921.

Dans les années 1930, l'art abstrait prend de nouvelles formes et devient un courant international. Après 1945, le désir de commencer une vie nouvelle est très fortement ressenti dans la communauté artistique : les artistes vont se retourner sur eux-mêmes, à la recherche de formes d'expressions individuelles. Un grand nombre d'écoles, de mouvements, de styles différents vont alors apparaître des deux côtés de l'Atlantique.

En France, l'Art Brut (Jean Dubuffet⁴), l'Art informel (avec les artistes de l'école de Paris : Pierre Soulages, Hans Hartung...), l'abstraction lyrique et le Tachisme (Georges Mathieu)... Aux États-Unis, l'Expressionnisme abstrait (Mark Rothko, Jackson Pollock⁵...).



Jackson Pollock, *Sans titre*, vers 1950.



Jean Dubuffet, *Donnée H51*, 1984.

L'abstraction est aujourd'hui encore est un champ d'expérimentation pour les artistes.

Les sujets. Les artistes s'intéressent :

- aux contrastes simultanés des couleurs
- au rythme
- au jeu et à l'articulation des formes dans l'espace

⁴ Peintre, sculpteur et plasticien français (1901-1985)

⁵ Peintre américain de l'expressionnisme abstrait (1912-1956)

- au déploiement des lignes sur la toile
- au hasard, aux accidents. Traces, empreintes, ratures, coulures, "gribouillis" : des accidents peuvent survenir lors de la réalisation du tableau. Les artistes abstraits tirent parti de ces imprévus et profitent du hasard pour approfondir leurs recherches.
- à l'espace. Les artistes vont également appréhender l'espace d'une manière différente. La peinture figurative privilégie l'espace suggéré (illusion de la profondeur, perspective...) tandis que l'art abstrait privilégie l'espace littéral (le support par exemple).
C'est aussi le spectateur qui crée l'espace : selon que l'on est couché ou debout, en mouvement ou au repos, on voit l'espace différemment.

Les caractéristiques plastiques :

- Les supports varient, les artistes n'utilisent pas seulement la toile mais d'autres matériaux comme le cuivre, l'aluminium etc., et ne se contentent plus de la forme rectangulaire ou carré.
- Le format et la forme de la toile revêtent pour certains peintres autant d'importance que la couleur.
- Le monochrome fait partie du vocabulaire plastique du nouveau langage de la peinture.
- Le geste est perceptible, l'artiste étale, écrase, trace sans fougue ou au contraire dans un mouvement non retenu. Mouvement du corps, des bras, des mains : le geste de l'artiste s'imprime sur la toile. Amples, rapides, saccadés, violents, minutieux, le geste induit un sentiment, une émotion, un caractère...
- L'outil, parfois même un objet courant, laisse son empreinte. Le travail de certains artistes reste subordonné au choix de l'instrument, du matériau comme de sa consistance qui peut être pâteuse, visqueuse ou liquide.

Machines à dessiner

A toutes les époques, les artistes ont cherché des méthodes qui leur faciliteraient la vie et qui permettraient davantage de précision dans le rendu.

Dès la Renaissance, différentes machines à dessiner apparaissent. La plus célèbre est celle qui permet la mise au carreau.



Albrecht Dürer vers 1520.

Plus près de nous au 20^{ème} siècle, des artistes ingénieux comme Jean Tinguely ont continué à s'intéresser à ce principe. Bien sûr, il est adapté aux idées du 20^{ème} siècle et se penchent vers la trace graphique pure et le dessin abstrait et non vers une représentation fidèle.

Jean Tinguely⁶ a réalisé près de 20 machines à dessiner entre 1959 et 1960. Ces *Méta-Matics* (dont certaines sont portatives) sont des sculptures animées qui se révèlent appareils à dessiner et à créer une œuvre d'art. Ces œuvres sont remarquées parce qu'elles ont la particularité d'être des œuvres qui produisent elles-mêmes des œuvres, il suffit de placer

⁶ Sculpteur, peintre et dessinateur suisse (1925-1991)

une feuille de papier, d'appuyer sur un bouton pour mettre en marche le mécanisme et de laisser le bras dessinateur travailler pour obtenir une sorte de dessin tachiste.



Jean Tinguely, *Cyclograveur*, 1960.



Jean Tinguely, *Méta-Matic No. 10*, 1959.

Aujourd'hui encore avec l'aide des nouvelles technologies, les artistes actuels réfléchissent à l'invention de machines à dessiner. L'idée générale du dessin génératif est de fabriquer une machine dont on détermine le comportement et destinée à générer des formes plutôt que de les dessiner directement. Cette médiation donne potentiellement plusieurs gains : la profusion voire l'exhaustivité, la complexité, la précision, la rapidité.

Drawing Machine 1 de **Joseph L. Griffiths**⁷ est une sculpture cinétique interactive qui transfère l'énergie du public dans un grand dessin mural. La machine à pédale, avec sa construction aléatoire et son mécanisme propice aux fautes crée un résultat incertain.



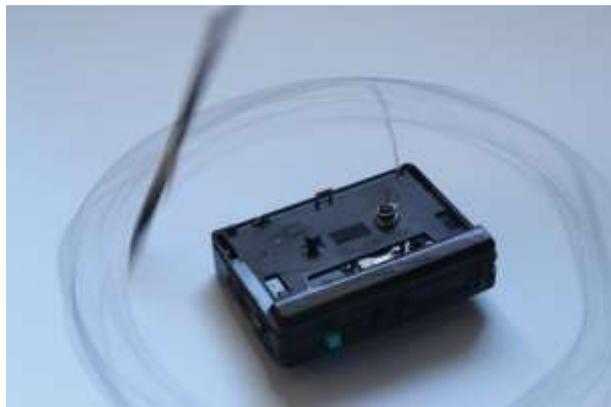
J.L.Griffiths, *Drawing Machine 1*, 2009.

⁷ Artiste australien né en 1984

L'aparté, lieu d'art contemporain – Dossier d'accompagnement – Sophie Marrey – sophie.marrey@montfortcommunaute.bzh

L'aparté est un service de Montfort Communauté qui reçoit le soutien du Département d'Ille-et-Vilaine, du Conseil régional de Bretagne et du ministère de la Culture et de la Communication - Drac Bretagne.

Echo Yang⁸ a réalisé une série intitulée *Machines autonomes* qui sont des dispositifs simples comme des jouets à remonter, un baladeur, un réveil et d'autres machines pour transcrire leur mouvements programmés en de magnifiques dessins.



Echo Yang, *Machines Autonomes*, 2013-2014.

L'œuvre de **So Kanno et Takahiro Yamaguchi**⁹, *Senseless Drawing Bot*, est un robot qui réalise des graffitis. Même en programmant, le résultat reste totalement aléatoire. Le robot se balade le long d'un mur, puis à l'aide de mouvement d'avant en arrière, il fait basculer un bras désarticulé qui projette de la peinture, réalisant ainsi une œuvre totalement abstraite.



So Kanno & Takahiro Yamaguchi, *Senseless Drawing Bot*.

⁸ Artiste et graphiste basé à Taipei (Taïwan)

⁹ Artistes japonais nés en 1984.

Certains artistes comme **Tim Knowles**¹⁰, ne créent pas véritablement des machines, mais plutôt des installations permettant de recueillir la trace de mouvements, de vibrations...



Tim Knowles, *Sole écrivain*, 2006, 50 stylos.



Tim Knowles, *Three Peaks Balloon Drawing Project*, 1999.



Tim Knowles, *Makrolab Balloon Drawings and Weather Reports*, 2002.



Tim Knowles, *Trans-Alp Project*, 2011.



Au-delà de l'objectif d'expérimentation, il y a au centre de la démarche un ensemble de questionnements dialectiques permanents : entre technique et art, entre art et science, entre l'artiste et la machine, et aujourd'hui, entre l'analogique et le numérique.

¹⁰ Artiste anglais né en 1969.

Déroulement d'une visite

1/ Accueil 9h15-9h30 (15 min)

La présentation du lieu et de son fonctionnement permet d'introduire la notion d'art contemporain et de résidence de création aux enfants. Pour les groupes connaissant déjà L'aparté, un rappel des expositions vues précédemment en classe, des techniques et médiums alors observés, est une façon d'amorcer la visite de l'exposition de Pierre Galopin, *Franchir le Rubicon*.

2/ Visite de l'exposition 9h30-10h15 (45 min)

Le groupe découvre les œuvres de Pierre Galopin. Le propos général de l'exposition puis le travail de l'artiste sont discutés face aux œuvres. La visite s'attachera à présenter le travail de photographie de l'artiste. La visite sera accompagnée de documents de médiation (site internet de l'artiste, comparaison et confrontation au travail d'autres artistes).

3/ Atelier pratique « Du figuratif à l'abstrait » 10h30-11h15 (45 min)

Les mécanismes de l'art abstrait sont basés sur la composition, le jeu des couleurs et des formes entre elles. Les artistes abstraits développent et inventent un univers qui leur est propre. Leur démarche est singulière. Certains d'entre eux partent de la réalité, la déstructurent et en proposent une nouvelle interprétation, qui n'est pas évocatrice au premier regard.

L'atelier proposé aux enfants consiste à **déconstruire des images figuratives pour aller vers l'abstraction**. Les images et les outils proposés sont adaptés à l'âge de chacun.

L'expérimentation permet aux enfants de comprendre qu'on peut traduire une même idée, une même image par l'utilisation de couleurs, de formes, de lignes non figuratives, qu'on dispose d'une richesse infinie des possibles, et qu'on offre la liberté au regardeur qui pourra à son tour interpréter, exprimer son impression singulière.

Atelier Cycle 1 (GS) et 2 :



- Le point de départ est une photo, très représentative, dans laquelle chacun reconnaît le même sujet.
- La reproduire sur papier calque selon une consigne : tracer les lignes contours, qui délimitent les surfaces définies par les zones reconnaissables et nommables telles que zone d'arbres, champs, personnages, ciel, terre, eau... On obtient des zones blocs, des masses.
- Placer le papier calque sur une feuille de canson blanche (face contre la feuille blanche) et la fixer avec des trombones.
- Passer sur les tracés, que l'on distingue en transparence, pour les reporter sur la feuille de canson blanche.
- Choisir une couleur par masse, correspondant au plus près aux couleurs de l'image d'origine.
- Une fois les couleurs définies, peindre à l'aquarelle chaque masse.
- Donner un titre à sa réalisation (Cycle 2).

Prolongement en classe

Proposer aux enfants de ne pas colorier les masses avec les couleurs fidèles à l'image d'origine, mais avec leurs complémentaires. Ex. le ciel bleu en orange, l'herbe verte en rouge, le soleil jaune en violet...

Atelier Cycle 3 :



- Le point de départ est une photo, très représentative, dans laquelle chacun reconnaît le même sujet.
- La reproduire sur papier calque selon une consigne : tracer les lignes contours, qui délimitent les surfaces définies par les zones reconnaissables et nommables telles que zone d'arbres, champs, personnages, ciel, terre, eau... On obtient des zones blocs, des masses.
- Découper les différentes zones et les reporter sur des papiers de couleurs différentes.
- Découper et coller ces nouvelles formes afin de recomposer l'image d'origine comme un puzzle. On obtient une nouvelle image moins figurative que la première mais qui représente malgré tout le même sujet.
- Donner un titre à sa réalisation.

Prolongement en classe

La réalisation issue de ces recherches peut devenir modèle pour une production plastique de deuxième génération, ou simple source, en sélectionnant une zone qui plaît plus particulièrement (avec une fenêtre). La production obtenue n'aura pas moins pour origine le même sujet que l'image initiale, source de représentation et pourra en porter le même titre.

Pistes bibliographiques

« Franchir le Rubicon »

- Site de L'aparté, page de l'exposition « Franchir le Rubicon »
<https://www.laparte-lac.com/programmation/programmation-2017/pierre-galopin/>
- Site internet de L'aparté, page médiation de l'exposition « Franchir le Rubicon »
<https://www.laparte-lac.com/mediation/actions-de-mediation-2017/pierre-galopin/>

Pierre Galopin

- Site internet de l'artiste pierregalopin.com/

L'art abstrait

La théorie

- <http://fr.le360.ma/culture/lart-abstrait-explique-aux-enfants-9877>
- <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-abstrait/ENS-abstrait.html>

La pratique

- Collection L'art en formes, de Sylvie Delpech. Editeur : Palettes. Collection L'art en formes. Format : 26p - 23x38cm. A partir de 4 ans.

Cette collection publiée par les éditions Palette propose, par une approche très visuelle, une initiation à la peinture abstraite. Ces ouvrages sont en fait des livrets d'activités, des livres d'autocollants utilisant l'art moderne comme modèle. Après une courte biographie de l'artiste en introduction, suivent 6 œuvres présentées chacune sur une double-page : à droite l'œuvre originale, à gauche une reproduction partielle à compléter à l'aide d'autocollants repositionnables. De façon simple et originale, ces livres permettent aux enfants de s'approprier formes et couleurs et de les sensibiliser à l'art moderne.

12 titres : Matisse, Miro, Mondrian, Klee, Vasarely, Delaunay, Kandinsky, Calder, Picasso, Malevitch, Léger, Poliakoff.

- <https://lesptitsbricoleurs.jimdo.com/techniques/>
- <http://www.jeuxetcompagnie.fr/peinture-sans-pinceau-25-idees-creatives/>

Machines à dessiner

- Les machines à dessiner <http://www.pearltrees.com/adealz/les-machines-dessiner/id15075460>
- Echo Yang <http://echoweilunyang.com/Autonomous-Machines-design-practice>
- Joseph L. Griffiths <http://josephlgriffiths.com/drawingmachine1.html>
- Tim Knowles <http://www.timknowles.com/Home/tabid/262/Default.aspx>
- So Kanno et Takahiro Yamaguchi *Senseless Drawing Bots* <https://vimeo.com/30780208>