

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT

Julie Bonnaud et Fabien Leplae

« Plasmes »

En résidence du 10 septembre au 19 octobre 2018

Exposition du 19 octobre au 7 décembre 2018

Du lundi au vendredi de 13h30 à 17h30 (fermé les jours fériés)

Vernissage le vendredi 19 octobre à 18h30



Julie Bonnaud et Fabien Leplae, *détail dessin en cours*, fusain, pierre noire et graphite, 2018

I. Présentation des artistes et de l'exposition

Julie Bonnaud et Fabien Leplae

jbflatelier.tumblr.com

base.ddab.org/julie-bonnaud-fabien-leplae

Julie Bonnaud et Fabien Leplae travaillent ensemble la peinture, le dessin et l'édition depuis 2015. Au sein de dispositifs échafaudés par la trame de leurs dialogues, ils tissent en laborantins des conversations entre diverses sphères. Dans leur travail, ils associent des techniques graphiques mixtes : fusain, graphite, aquarelle, acrylique, gouache, encre...à des modes d'exécution mécaniques : le drawbot ou machine à dessiner.

« Plasmes »

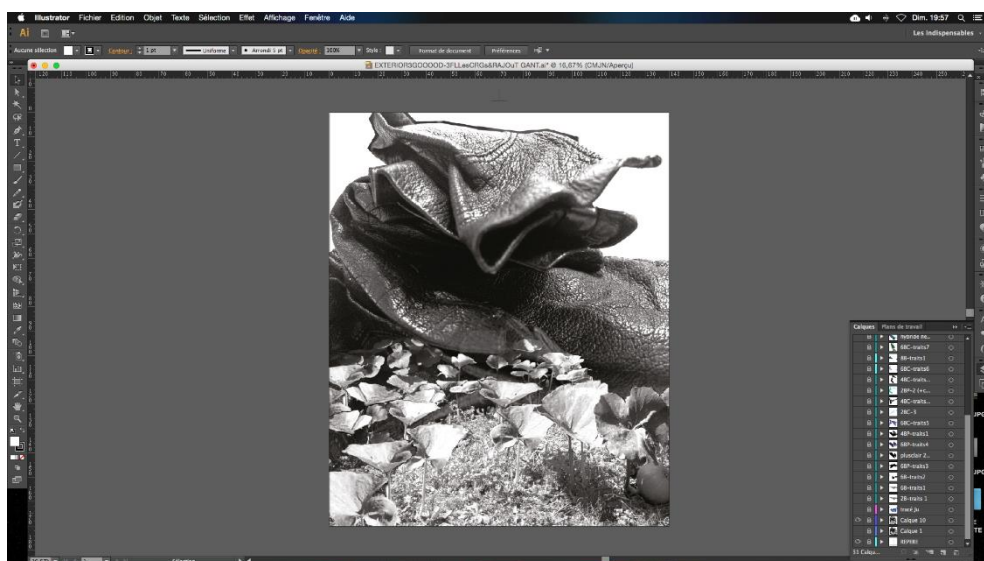
Julie Bonnaud et Fabien Leplae présentent à L'aparté l'exposition *Plasmes* du 19 octobre au 7 décembre 2018. Le titre de l'exposition fait référence à un élément façonné, modelé, tout comme le duo d'artistes qui façonne et modèle ses œuvres à travers de multiples étapes.

À L'aparté, les artistes présentent le 3^{ème} volet d'un cycle d'expositions, à la suite d'*Adventices* (en 2017 au Phakt - Centre Culturel Colombier, Rennes) et d'*Une étrange créature hybride* (en 2018 à La Gâterie, La Roche-sur-Yon).

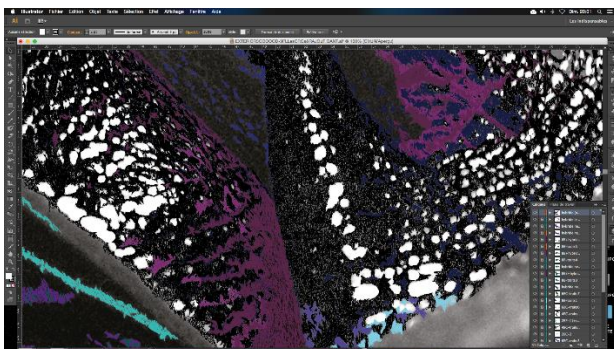
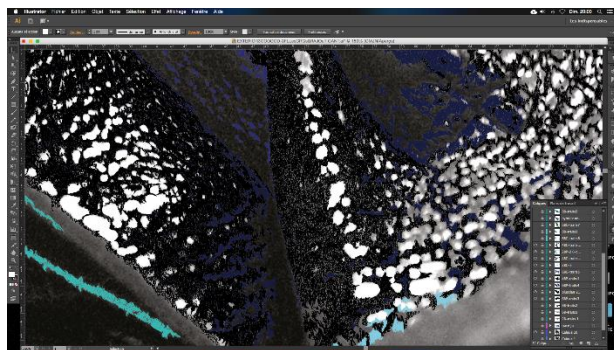
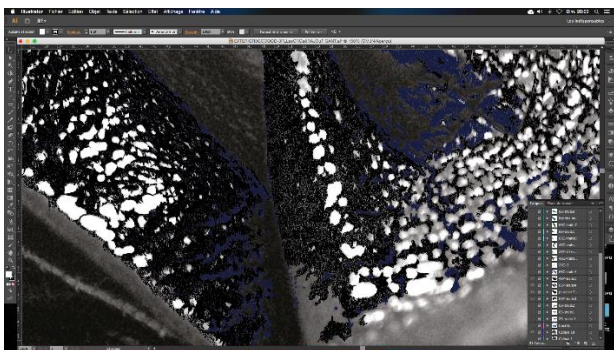
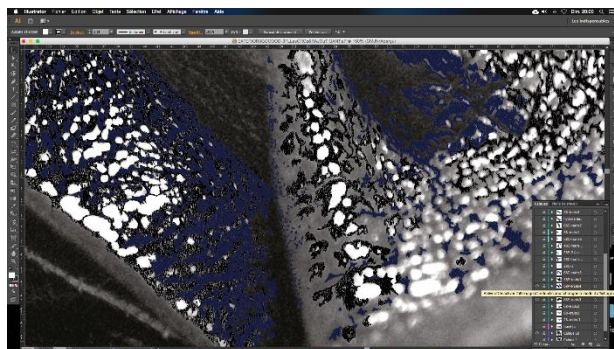
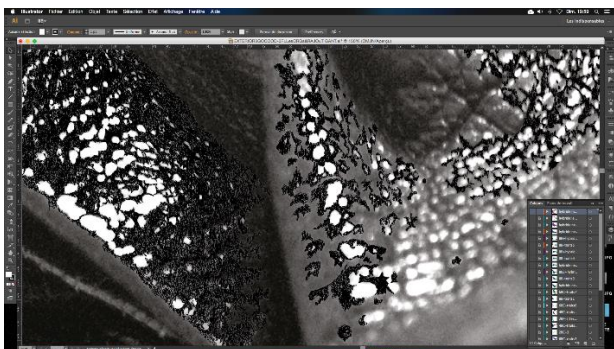
À partir d'une sélection de prises de vues photographiques, les artistes opèrent un travail d'enrichissement et de croisement iconographique sous la forme de collages et de superpositions infographiques. Les montages obtenus repassent par le filtre d'un logiciel de création graphique vectorielle. Les productions, à la fois impressions, dessin et peinture, permettent d'établir des ponts entre les arts numériques, les pratiques graphiques traditionnelles et contemporaines.

Dès son extraction des fichiers emmagasinés par les artistes, l'image subit plusieurs modifications par informatique. Un travail de recadrage, de **recomposition** et de filtrage prépare plusieurs phases de **dessin vectoriel**, lesquelles amorcent enfin la matérialisation des données sur le papier.

Point de départ : un montage de plusieurs photographies. Ici, une paire de gants en cuir en gros plan, qui repose sur des plants de courges.



Etapes de dessin vectoriel : une illustration vectorielle est dessinée avec des traits qui sont créés à partir de courbes mathématiques (des vecteurs). Concrètement, cela permet théoriquement de zoomer à l'infini sur un détail en ayant toujours un trait lisse, ce qui n'est pas le cas avec une image pixellisée (jpeg, png, gif, etc...) qui laisse apparaître un quadrillage de pixels lorsque l'on zoome dessus.



En tout, il peut y avoir une centaine de calques sur Illustrator (logiciel conçu pour dessiner des images vectorielles)

Sous la direction des artistes, un bras mécanique (drawbot ou machine à dessiner) en trace alors les premières lignes.

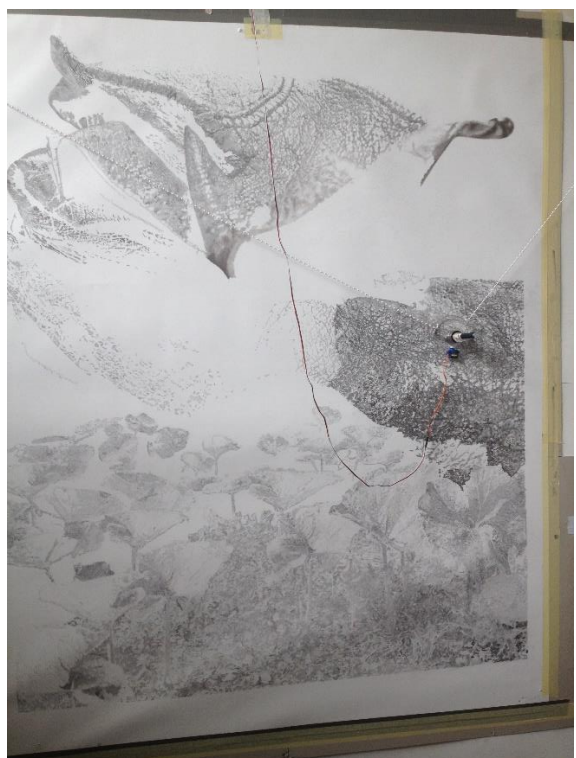




Julie Bonnaud et Fabien Lepae
Narcisse
Mue
Niger brillant
 Fusain et mine graphite sur papier
 144 x 175,5 cm, 2018



Dessin à l'aide du drawbot



Étape du dessin au drawbot



Dessin manuel au fusain, à la pierre noire et au graphite

L'épure circonscrit le travail à venir du graphite, du fusain et du velouté de la pierre noire. La composition transparait au fur et à mesure des jours de travail, les instants d'observation rythmant le labeur de la main. Cette trituration de l'image ne se fait pas sans heurts. Il s'agit bien d'un face-à-face, d'une sorte de lutte avec la forme et la matière dont chaque étape constitue une nouvelle strate. Le programme de dessin évolue au gré de la réalisation. L'image, finalement, s'apparente à une longue accumulation de couches.

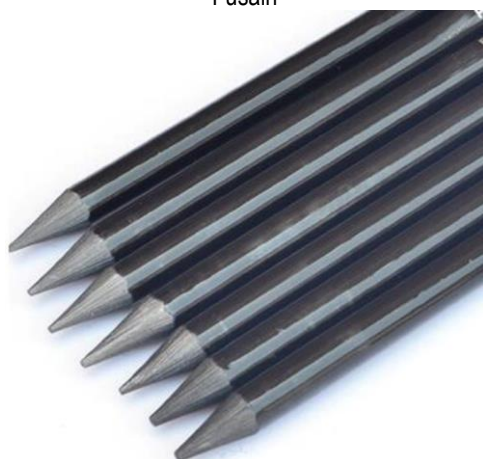
Dans l'exposition *Plasmes*, tous les dessins sont réalisés en noir et blanc. Deux autres dessins déclinent le thème du jardin. Pour leurs dessins en noir et blanc Julie Bonnaud et Fabien Leplae utilisent :



Fusain



Pierre noire



Graphite



Gomme mie de pain



Coton-tige



Gomme électrique



Encre noire



Julie Bonnaud et Fabien Leplae
Who goes there ?
Soupe originelle
Sussex Pheasant hunt
Fusain, pierre noire, mine graphite sur papier
138,5 x 167 cm, 2018



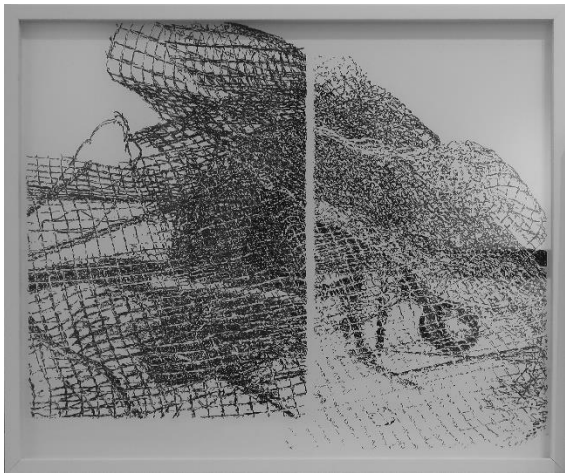
Julie Bonnaud et Fabien Leplae
Beyond
Ater mat
In : la face perdue
Fusain, pierre noire, mine graphite sur papier
136 x 85,5 cm, 2018



Julie Bonnaud et Fabien Leplae
Serpents et échelles
Interstice
Fusain et mine graphite sur papier
27,5 x 35 cm, 2018



Julie Bonnaud et Fabien Leplae
Jonesy
Fusain et pierre noire sur papier
30,5 x 22,5 cm, 2018
(Entièrement réalisé à la main)



Julie Bonnaud et Fabien Leplae

Cuticule

Encre sur papier

53,5 x 45 cm, 2018

(Seul dessin de l'exposition réalisé à l'encre)



Julie Bonnaud et Fabien Leplae

Slow futur

Fusain et pierre noire sur papier marouflé monté sur châssis

273 x 112 cm, 2018

II. Machines à dessiner

Le monde artistique regorge d'outils et de machines à faire de l'art, fabriqués par les artistes eux-mêmes, qui sont pour le moins étonnants.

L'outil peut être simplement l'accessoire d'une réalisation comme c'est le cas pour les *dripping* de Jackson Pollock ou un objet d'art à part entière, comme dans les machines à dessiner de Jean Tinguely.

Voici un petit tour des outils d'artistes du 20^{ème} siècle à nos jours.



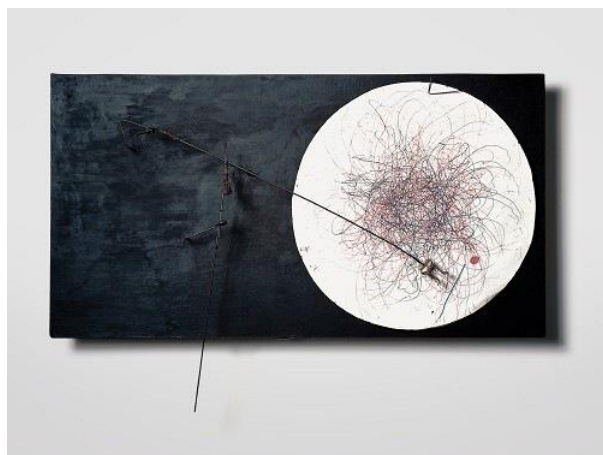
Jackson Pollock peignant dans son atelier, 1950.



Brice Marden² peignant avec un bâton dans son atelier.

C'est en 1947 que Jackson Pollock¹ abandonne l'utilisation classique du pinceau pour le *dripping* (projection de peinture sur la toile).

Jean Tinguely³ a réalisé près de 20 machines à dessiner entre 1959 et 1960. Les 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 ont la particularité d'être des œuvres qui produisent elles-mêmes des œuvres. Il suffit de placer 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, Machine à dessiner N°3, 1955.



Jean Tinguely, Cyclogreveur, 1960.

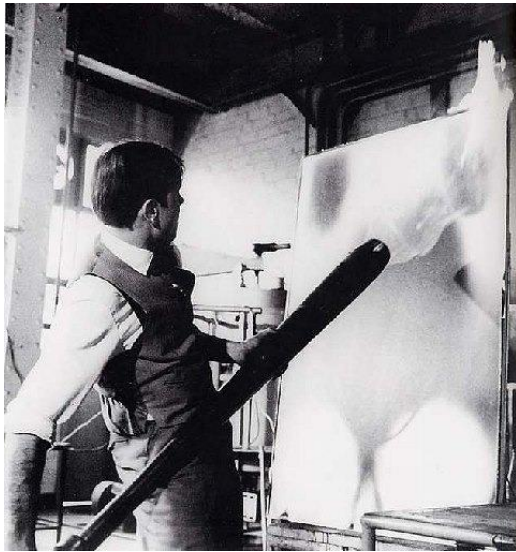
¹ Peintre américain (1912-1956)

² Peintre américain (né en 1938)

³ Sculpteur, peintre et dessinateur suisse (1925-1991)



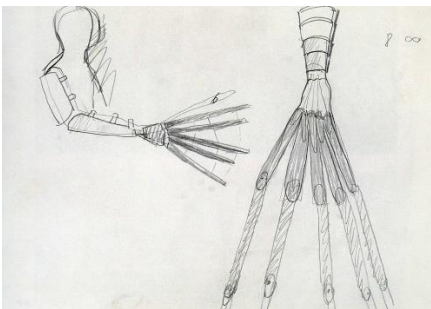
Jean Tinguely, *Méta-Matic No. 10*, 1959.



Yves Klein⁴, *Peinture de feu*, 1961.



Niki de Saint Phalle⁵, *Tir*, 1961. Peintures à la carabine



Rebecca Horn⁶, *Finger Gloves* (gants avec doigts), 1972.

⁴ Artiste français (1928-1962)

⁵ Peintre et sculptrice française (1930-2002)

⁶ Artiste allemande (Née en 1944)



Rebecca Horn, *Le masque aux crayons*, 1972

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.



Olafur Eliasson, *The endless study*, 2005



Damien Hirst, *Making Beautiful Drawings*, 2007

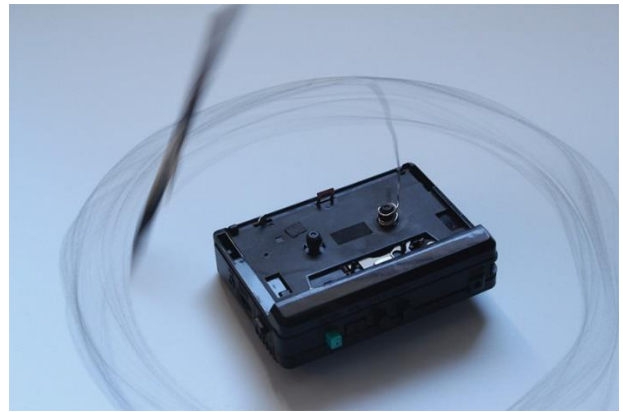
Drawing Machine 1 de **Joseph L. Griffiths**⁷ est une sculpture cinétique interactive qui transfère l'énergie du public dans un grand dessin mural. La machine à pédale, avec sa construction aléatoire et son mécanisme propice aux fautes crée un résultat incertain.

⁷ Artiste australien né en 1984



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

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*.

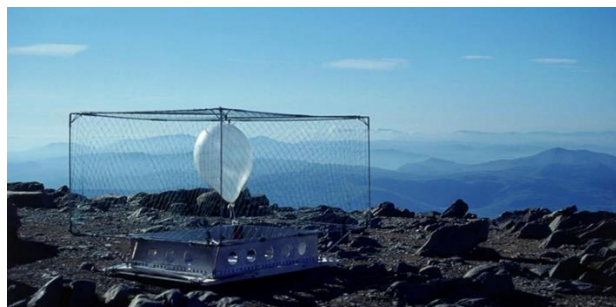
⁸ Artiste et graphiste basé à Taipei (Taiwan)

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.



Dans les exemples présentés ci-dessus, il y a un côté ludique à voir des instruments des plus incongrus "produire" de façon quasi automatique des dessins ou des objets. L'intention de l'artiste reste le point de départ pour la création d'une œuvre. Pour Julie Bonnaud et Fabien Leplae, la machine est un outil parmi d'autres plus traditionnels pour réaliser dessins et peintures.

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 Julie Bonnaud et Fabien Leplae, *Plasmes*.

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

Le groupe découvre les œuvres de Julie Bonnaud et Fabien Leplae. 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 dessin et de peinture des artistes. La visite sera accompagnée de documents de médiation.

3/ Atelier pratique cycle 2 et 3 « Une étrange créature » 10h30-11h15 (45 min)

L'atelier consistera à réaliser un dessin en mettant en scène un animal ou un objet mystérieux, dans un jardin la nuit. Deux œuvres de Julie Bonnaud et Fabien Leplae serviront d'exemples pour cet atelier :

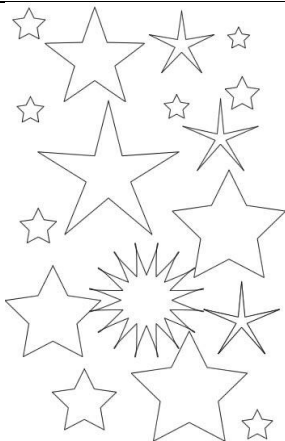
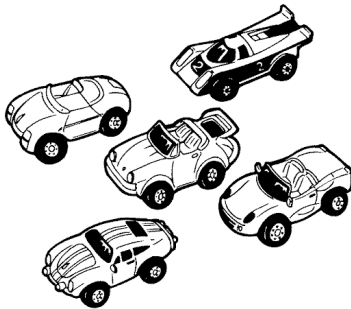
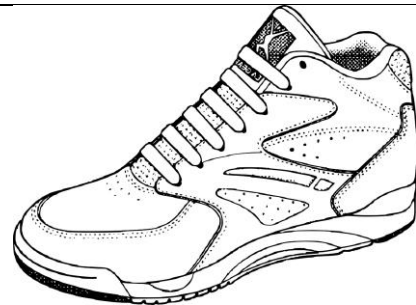
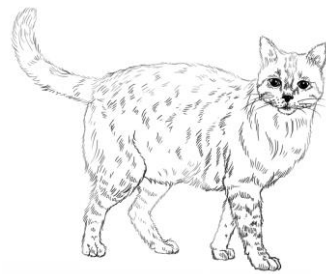
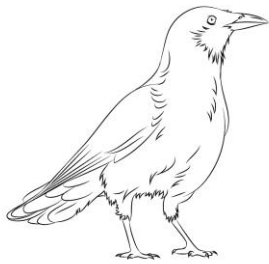


Dans ce dessin, on distingue les yeux d'un chat, caché derrière des herbes hautes.



Dans ce dessin, une paire de gant en cuir ressemblant à une limace, est représentée en gros plan. Leur taille semble disproportionnée par rapport aux plants de courges.

Les élèves choisissent une image, la découpe et peignent la partie de l'image qui pourrait briller la nuit (yeux des animaux, la partie blanche du ballon de foot, la partie réfléchissante de la chaussure...), avec de la peinture phosphorescente.



Pendant le temps de séchage de la peinture phosphorescente, les élèves réalisent leur dessin de jardin. Les outils mis à leur disposition :

- Feuille de papier dessin format A3
- Poudre de fusain
- Bâton de fusain
- Graphite
- Pierre noire
- Coton-tige
- Gomme mie de pain

Une fois le dessin réalisé, les enfants collent leur objet ou animal dans leur dessin de jardin, et ajoutent si nécessaire du graphite, de la pierre noire et du fusain sur leur image afin qu'elle s'intègre au reste du dessin.

Atelier pour le secondaire « Stratégies obliques » 10h30-11h15 (45 min)

Chaque élève a la même photographie noir et blanc de jardin, qu'il doit reproduire à l'aide de fusain, de pierre noire et de graphite.



Avant de commencer le dessin, chacun tire au hasard 3 phrases tirées du jeu de cartes *Les stratégies obliques*, utilisé par Julie Bonnaud et Fabien Leplae.

Les stratégies obliques se présente sous la forme d'une boîte de 110 cartes conçues par Brian Eno (musicien) et Peter Schmidt (peintre allemand). Chacune de ces cartes contient une piste, une instruction, un principe basique destiné à relancer le travail créatif.

Exemples de phrases :

- Accentue les défauts
 - A quoi penses-tu vraiment en ce moment ?
 - Accentue les répétitions
 - Donne libre cours à ton impulsion la plus mauvaise
 - Emploie une couleur inacceptable
 - Accentue les différences
 - Entre rien et un tout petit peu plus
 - Est-ce fini ?
 - Gradations infinitésimales
 - Mets de l'ordre
 - N'accentue pas une chose plus que l'autre
 - Ne sois pas effrayé par les clichés
 - Que ferait ton meilleur ami ?
 - Que ne ferais-tu pas ?
 - Regarde l'ordre avec lequel tu fais les choses
 - Sois extravagant(e)
 - Sois sale
 - Travaille à un rythme différent
 - Respire plus profondément
 - Tu n'as pas à être honteux d'utiliser tes propres idées
- ...

Chaque élève obtiendra donc un résultat différent, en fonction des phrases qu'il aura tirées. Chacun est libre de modifier le cadrage et l'angle de prise de vue.

Pistes bibliographiques

« Plasmes »

- Site de L'aparté, page de l'exposition *Plasmes*
<https://www.laparte-lac.com/programmation/programmation-2018/julie-bonnaud-et-fabien-leplae/>
- Site internet de L'aparté, page médiation de l'exposition *Plasmes*
<https://www.laparte-lac.com/mediation/actions-de-m%C3%A9diation-2018/julie-bonnaud-et-fabien-leplae/>

Julie BONNAUD et Fabien LEPLAE

- Documents d'artistes Bretagne : <http://base.ddab.org/julie-bonnaud-fabien-leplae>
- Tumblr des artistes : <http://jbflatelier.tumblr.com/>

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://josephgriffiths.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>

Dessin vectoriel

- <http://cndp.fr/crdp-dijon/Qu-est-ce-que-le-dessin-vectoriel.html>