

10

— Les arboricoles

— Bertrand Dezoteux

Ecomusée de Marquèze, Sabres, 2013

Programmation: Didier Arnaudet

CAHIER PÉDAGOGIQUE

— l'artiste

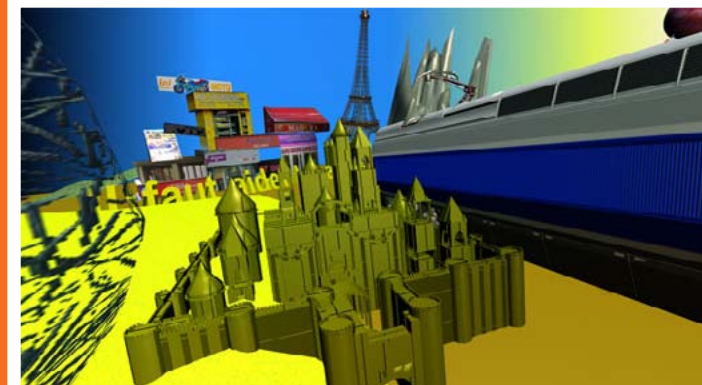
Bertrand Dezoteux est né en 1982 à Bayonne. En 2008 il est diplômé de l'école du Fresnoy, à Paris, qui est spécialisée en audiovisuel.

Sa pratique artistique le mène à créer des films d'animation en images de synthèse ainsi que des films où des images de synthèse s'incrudent dans un vrai décor, avec de vrais acteurs.

Par ses films il cherche à **créer des histoires**, à la frontière entre la **science-fiction**, le **documentaire**, mélangeant réflexion scientifique et enquête de terrain. Ses images de synthèse volontairement simples rappelant les expérimentations des années 90, par leur juxtaposition bancale, anachronique parfois, sous la forme de **collages filmiques**, créent des situations de décalage qui ont quelque chose **d'humoristique**, d'énergique et de **joyeux**. Dans ses œuvres, l'animal et la forêt sont des présences récurrentes, des recherches en cours...



Txerri, 2011
Vidéo et animation 3D, 11 minutes



L'Histoire de France en 3D, 2012
Animation 3D, 14 mi

— l'œuvre

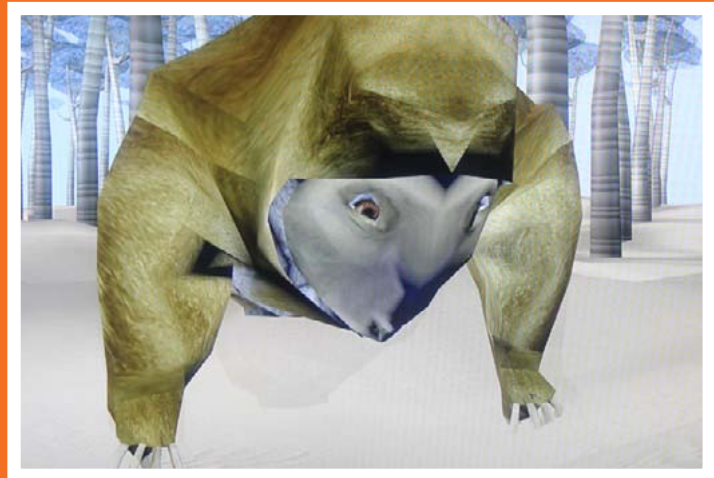
Les arboricoles
Bertrand Dezoteux

Ecomusée de Marquèze, Sabres, 2013
Programmation : Didier Arnaudet

Animations vidéos

Pour cette installation, Bertrand Dezoteux s'est penché sur la forêt landaise, la transposant en images de synthèse. La forêt landaise, forêt plantée, exploitée et entretenue par l'homme, forme un paysage artificiel : par l'utilisation de l'image de synthèse, Bertrand pousse à l'extrême cet artifice, cette **standardisation** en clonant ses arbres numériques : c'est à partir d'un unique modèle d'arbre, copié et réparti en quadrillage dans l'espace, que la forêt virtuelle est constituée.

Pour peupler cet **idéal** de forêt, Bertrand imagine les arboricoles, un troupeau de créatures mutantes, s'inspirant de l'**évolution** des espèces afin de produire, à partir d'une racine unique, différentes adaptations de créatures à l'environnement. Chacune sort d'une porte de lumière, traverse la forêt à sa manière, plus ou moins vite, plus ou moins élégamment, avant de grimper à un arbre et de disparaître dans une autre porte.







Ci-dessus: rangées de pins, rendu du logiciel 3D
 Ci-contre: exemple de documentation utilisée par l'artiste dans le cadre de ce travail.

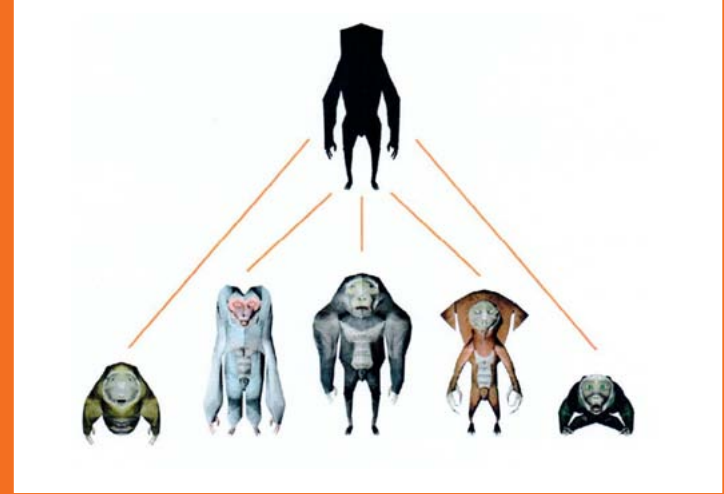
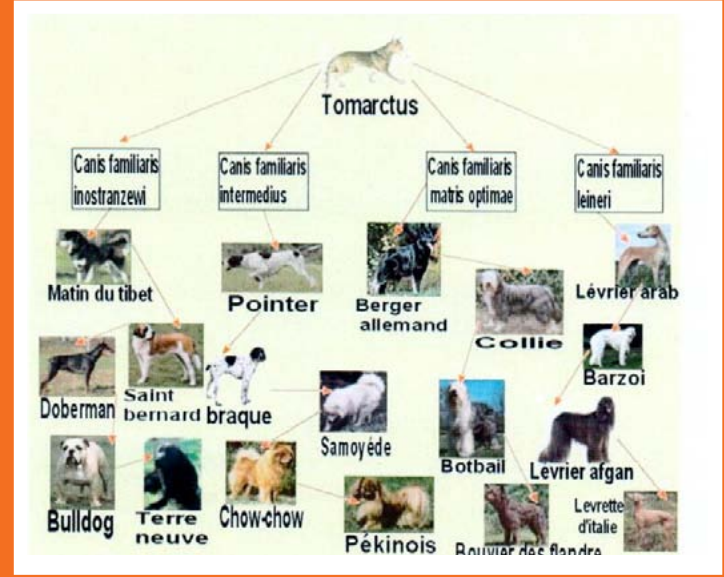


diagramme de mutation des arboricoles

référence

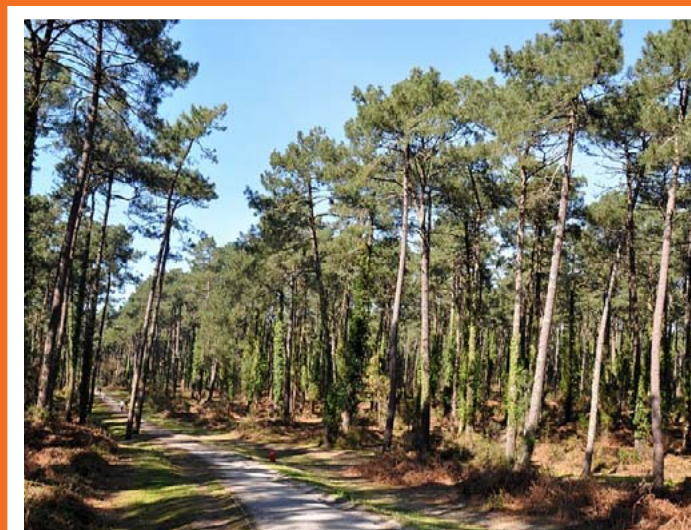
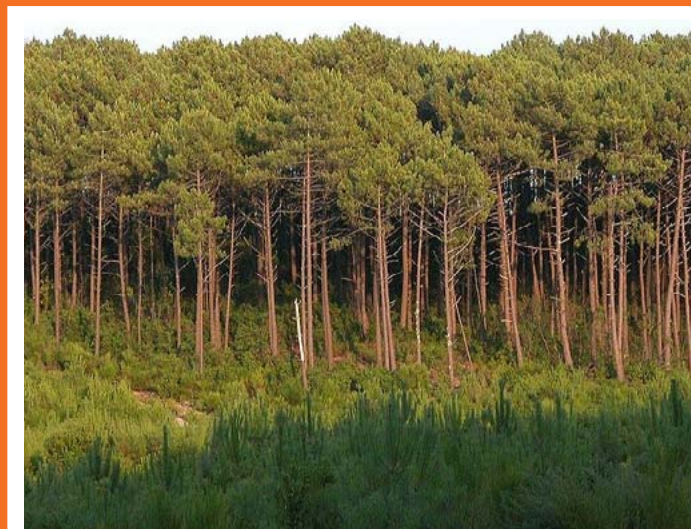
La forêt landaise

C'est à partir du XVIIIe siècle que l'on commence à planter des pins maritimes pour constituer ce que l'on appelle aujourd'hui la forêt landaise. Auparavant, le paysage des Landes était constitué partiellement de forêts naturelles, de marécages, et vivait d'une agriculture vivrière: élevage ovin et cultures de seigle.

Durant la seconde moitié du XIXe siècle de nombreux pins sont plantés, de façon systématique, pour assainir le sol et fixer les dunes. Les pins peuvent être coupés dès 40 ans pour leur bois. De leur résine on peut extraire l'essence de térébenthine et le colophane: cette opération s'appelle le gemmage, et aura cours jusqu'au milieu du XXe siècle. Elle sera ensuite supplantée par des dérivés pétroliers.

Aujourd'hui, avec un million d'hectares répartis entre la Gironde, les Landes et le Lot-et-Garonne, elle est la plus grande forêt artificielle d'Europe occidentale.

Les tempêtes de 1999 et de 2009 (Martin, Klaus) ont mis en difficulté le modèle de monoculture basé sur le pin. On commence à envisager d'autres alternatives pour ces terrains, par exemple la culture de maïs, ou encore la production d'énergie solaire.

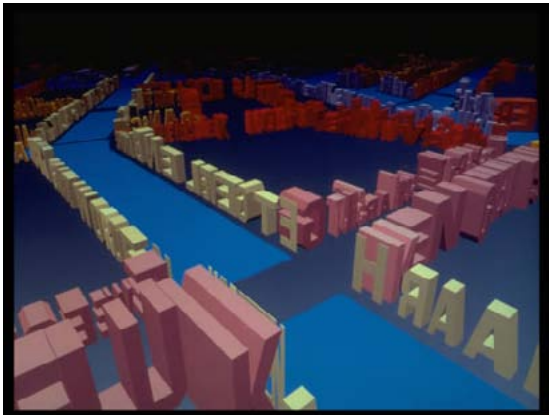


— références artistiques

La vidéo comme forme d'art contemporain :
de Nam June Paik à nos jours...



Nam June Paik, Exposition à la galerie Parnass, Wuppertal, 1962
13 téléviseurs, aimants distordant l'image.
Considéré comme la première œuvre d'art vidéo.



Jeffrey Shaw, *The Legible City*, 1989
Projection vidéo interactive et vélo d'appartement



Martin Le Chevallier, *Vigilance 1.0*, 2001
Jeu de vidéo-surveillance



Jérôme Bosch, *Le jardin des délices*, 1503-1504
Huile sur toile

Mutation, difformité, monstruosité...
Personnages étranges et compagnie



Tod Browning, *Freaks*, 1932
Film noir et blanc, parlant, 90 minutes

ateliers

La chimère

mythologie, nature, imagination
individuel - 1 après-midi - CE/CM

Nous avons besoin de :

- _Une encyclopédie des animaux
- _photocopieuse
- _papiers
- _ciseaux
- _colle
- _crayons de couleurs.

Bertrand Dezoteux crée des créatures étranges à partir d'un modèle unique, qu'il fait évoluer informatiquement afin d'obtenir des créatures adaptées chacune à un environnement particulier. Sa pratique artistique fait aussi appel au collage : des animaux mi-chien mi-renard apparaissent dans *Le Tour de France...* La chimère est un animal fantastique qui combine plusieurs animaux afin d'en former un aux capacités spéciales. Le sphinx, le minotaure, les harpies sont ainsi des chimères. Nous aussi, nous pouvons en créer !

Premier temps :

Préparez un certain nombre de photocopies de visuels d'animaux (il en faudrait quatre fois plus que d'élèves). Ne pas hésiter à prendre des animaux bizarres dans l'encyclopédie des animaux : que se passerait-il si on mélangeait kangourou et paresseux, par exemple ? Chaque élève choisit quatre animaux, puis les découpe et les assemble sur sa feuille avec de la colle. Les élèves sont autorisés à « échanger » des morceaux d'animaux avec leurs camarades s'ils le souhaitent. Ensuite, ils peuvent les colorier.

...

Second temps :

Sur une autre feuille, les élèves décrivent leur animal imaginaire : Comment se nomme-t-il ? Que mange-t-il ? Où vit-il ? Quels sont ses prédateurs, comment leur échappe-t-il ? Comment se reproduit-il ? Essayez de faire interagir entre eux ces animaux imaginaires... Par exemple : « le kangouresseux échappe au serpent, son principal prédateur, en bondissant d'arbre en arbre à l'aide de ses pattes musclées. Malheureusement, il s'endort assez fréquemment en vol, au grand dam des écureuils qui ont toujours peur de s'en prendre un dans la figure... » Rassemblez animaux et descriptions : vous voici avec un formidable bestiaire !



Nous avons besoin de :

- _papier fin troué à gauche
- _classeur au même format,
- _éclairage (table lumineuse / fenêtre / lampe de poche)
- _autres flip-book (exemple)

Bertrand Dezoteux réalise ses vidéos seul. Faire un film d'animation n'a pas nécessairement besoin d'être très compliqué : avec très peu de matériel, on peut réaliser son « flip book », un petit carnet où l'on fera sur chaque page un dessin légèrement différent de celui de la page précédente. La succession des dessins, tournés rapidement avec le doigt, fait apparaître l'animation : c'est le flip-book ou folioscope.

Premier temps :

Montrez un flip-book aux élèves pour leur donner une idée de ce que c'est (ça peut se trouver en librairie). Montrez bien la décomposition du mouvement...

Vous allez avoir besoin de feuilles de papier blanc de petit format (disons taille post-it, 10cmx10cm maximum), si possible pré-trouées sur un côté. Tracez un bonhomme en bâton sur la première feuille, avec un trait pour le sol. Confiez-la à un élève avec une feuille blanche. L'élève place la feuille dessinée sur la fenêtre, la feuille blanche par-dessus. Il devrait voir par transparence votre dessin. Il peut alors réaliser son dessin sur la feuille blanche, à partir du vôtre : le principe est de changer un peu le dessin, mais pas trop (par exemple s'il veut faire dire bonjour au personnage, il faudra peut-être quatre feuilles pour lever le bras...). Il peut aussi faire apparaître des objets ou d'autres personnages s'il le souhaite...

Temps suivants :

Lorsque l'élève a fini son dessin, mettez le précédent dans le classeur, et transmettez le nouveau dessin à un autre élève, etc. Faites bien attention à respecter l'ordre des dessins. Si chaque élève, chaque jour, fait un dessin, au bout de l'année scolaire, vous obtiendrez un flip-book collectif de 200 dessins !



contact

Lydie Palaric

directrice

06.78.11.23.31

lydie.palaric@laforetdartcontemporain.com

—

La Forêt d'art contemporain

Écomusée de Marquèze

40630 Sabres

—

www.laforetdartcontemporain.com

