



DAN GREGOR

## NETYKAVKA

2013

*Netykavka* est une installation interactive minimaliste qui répond au toucher du spectateur. Elle rend hommage aux films de « lumière solide » de l'artiste britannique Anthony Mac Call. Elle prend la forme d'un cône de lumière matérialisé grâce à un fumigène.

TOUCHER  
DETECTION  
MINIMALISME  
SCULPTURE  
PROJECTEUR  
SONORES  
MOUVEMENT  
SIGNAUX  
DE  
LUMIERE  
INTERACTIVITE  
INSTALLATION  
SOLIDE  
FUMEE

# 1 PREMIÈRE APPROCHE DE L'ŒUVRE

---

## PRÉSENTATION

---

### CONTENU

---

**Netykavka** est une installation interactive minimaliste. Elle rend hommage aux films de « *lumière solide* » de l'artiste britannique Anthony Mac Call. Dans les œuvres de Mac Call, lorsque le film est projeté une figure géométrique s'inscrit sur un mur, mais surtout apparaît un cône lumineux formé par la lumière qui sort du projecteur : ce faisceau lumineux acquiert matérialité grâce à la fumée et forme ainsi une « *sculpture de lumière* ».

Le spectateur peut l'observer mais aussi la « *toucher* », la traverser et la déformer. Des œuvres spectrales auxquelles Dan Gregor ajoute un supplément d'âme : avec **Netykavka** l'œuvre est maintenant capable de répondre par des signaux sonores au toucher du spectateur.

### PISTES DE REFLEXION

---

Avec **Netykavka** Dan Gregor propose une œuvre interactive, qui réagit au toucher du spectateur. Cette œuvre permet de questionner les mécanismes de l'établissement du dialogue entre un spectateur et une œuvre. Quels sont les indices qui invitent le spectateur à toucher l'œuvre, et quels sont les comportements de l'œuvre ou du spectateur qui incitent à établir et poursuivre le dialogue ?

Au travers du titre **Netykavka** qui est le nom d'une fleur en Tchèque, Dan Gregor nous donne à penser son œuvre en tant qu'organisme vivant. Il est intéressant d'en explorer les représentations symboliques associées dans cette œuvre.

### CONNEXIONS

---

**Anthony Mac Call :** (1946) Cinéaste expérimental, connu pour ses séries de films de « *lumière-solide* » dont son premier et plus célèbre *Line Describing a Cone* (1973), dans lesquels il met en avant la source lumineuse, composant essentiel du cinéma.

Pour la réalisation de ces premières œuvres, l'artiste dessine une figure géométrique – qui se transforme tout au long du film - sur une pellicule 16 mm, image par image, avec l'aide d'un stylo bille, d'un compas et de gouache blanche. Lorsque le film est projeté, le spectateur voit la figure géométrique apparaître sur un mur, mais surtout, il voit un cône lumineux formé par la lumière qui sort du projecteur, souvent mise en valeur par un fumigène : l'œuvre n'est alors pas uniquement dans les images projetées, mais aussi dans ce faisceau lumineux, qui forme une « *sculpture de lumière* ».

Le spectateur peut observer mais aussi « *toucher* », traverser et déformer cette sculpture de lumière. Dans les années 2000 il produit une nouvelle série de films de « *lumière solide* », tel que *Meeting You Halfway* (2009). Cette nouvelle série se différencie de la première par la forme projetée qui est un ensemble de lignes et de courbes mouvantes, et par sa dimension numérique. Le matériau de l'artiste n'est plus un projecteur mais un vidéo projecteur qui diffuse une image numérique, contrôlée par ordinateur. L'œuvre **Netykavka** de Dan Gregor s'inspire directement de ces œuvres.

---

## LE TITRE

**Netykavka** est le nom Tchèque des fleurs *Impatiens* mais ce mot a aussi un autre sens, que l'on peut traduire par intouchable.

---

## PRÉSENTATION DE L'ARTISTE

Dan Gregor (INITI) est un artiste visuel qui crée des installations de lumière interactives principalement dans l'espace public. En utilisant les cotes et les plans de bâtiments urbains, il substitue à l'architecture originale des illusions d'optique donnant vie et mouvement aux bâtiments statiques.

Avec le groupe d'artistes *The Macula*, il a réalisé des projections sur la Tour de l'Horloge à Prague, le New Museum de Liverpool ... Il collabore également avec de nombreux théâtres et groupes de musique. En 2013, il crée pour le Théâtre National de Prague une production visuelle basée sur *Anticodes*, le recueil de poésie expérimentale de Vaclav Havel. Avec le musicien Thomas Dvorak, il crée la série *Archifon I, II et III*. *Archifon III* en 2014 pour Ars Electronica où *Netykavka* était également exposée.

## 2 EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE DE L'ŒUVRE

---

### COMMENT FONCTIONNE L'ŒUVRE ?

Le dispositif comprend un ordinateur, un vidéo-projecteur, une caméra eye-toy, une machine à fumée et des enceintes. Elle doit être installée dans une salle obscure.

Le vidéo-projecteur projette au sol la forme de base – un cercle – créée par l'artiste sur son ordinateur. Ce cercle est programmé pour bouger et se déformer de façon aléatoire qu'on le touche ou non. C'est la forme du cercle qui détermine le périmètre du faisceau lumineux. La lumière que projette le vidéo-projecteur est rendue visible grâce à la fumée diffusée à intervalles réguliers par la machine à fumée. Quand un visiteur touche le faisceau lumineux, il est détecté par la caméra. L'œuvre réagit alors en temps réel à cette stimulation, elle se rétracte et émet son.

---

### S'INTERROGER

- Pourquoi l'œuvre se nomme *Netykavka* ?
- Qu'est-ce qui rend le faisceau lumineux visible ? Quel effet visuel cela engendre ?
- Comment l'œuvre fait-elle pour nous « voir » et nous « répondre » ?
- Que ressent-on en touchant l'œuvre ?

---

### ATELIERS

#### ■ RECHERCHE : L'interactivité dans l'art contemporain.

- Comparer différentes explications publiées sur le net, sur l'interactivité dans l'art.
- Trouver sur le net des exemples d'œuvres interactives. Noter pour chacune d'entre elles ce que le spectateur a comme possibilité d'action sur l'œuvre.
- Former un nuage de mots à partir des différentes actions possibles du spectateur lorsqu'une œuvre est interactive.
- Assembler toutes ces recherches sur un carnet de note numérique.

#### ■ JOUER AVEC L'ŒUVRE :

- En manipulant l'œuvre, inventer un rythme sonore à une ou plusieurs mains.
- En pénétrant plus ou moins dans l'œuvre, jouer à cacher ou montrer votre corps pour une série de portraits lumineux.



## 3 POUR ALLER PLUS LOIN

---

### GLOSSAIRE

**Interactivité (dans l'art) :** L'art interactif est une forme d'art dynamique qui réagit à son public et/ou à son environnement. L'art interactif permet différents types de navigation, ou de participation à l'œuvre. Ces installations sont maintenant généralement informatiques et utilisent des capteurs, qui mesurent des événements tels que la température, le mouvement, la proximité, la lumière. L'œuvre est programmée de manière à obtenir des réponses ou réactions particulières. Dans ces œuvres, le public et la machine dialoguent ensemble en temps réel et génèrent une œuvre d'art unique, non figée.

**Lumière-solide :** Au cours des années soixante-dix, Anthony McCall, cinéaste britannique installé à New York, réalise une série de films de « *lumière solide* » à partir de figures géométriques simples tracées directement à la surface de la pellicule au moyen d'un stylo-bille, d'un compas et d'un peu de gouache blanche : le premier film de la série, qui est aussi le plus célèbre, *Line Describing a Cone*, réalisé en 1973, figure la progression du tracé d'un simple cercle, effectué sur la pellicule image par image qui, au moment de la projection, met une vingtaine de minutes à se former.

Source : [archives.lamaisonrouge.org](http://archives.lamaisonrouge.org)

**Minimalisme :** ou art minimal. Mouvement, né aux Etats-Unis dans les années 1960. Qu'il s'agisse d'art visuel, musical, littéraire, le principe est le même : il faut exclure tout le superflu et économiser les moyens de création. Cela correspond à la célèbre formule de l'architecte allemand Ludwig Mies van der Rohe « *Less is more* » (Moins c'est plus). Des artistes : Donald Judd, Carl André, Robert Morris, Sol LeWitt...

---

### RESSOURCES DOCUMENTAIRES

#### Ouvrages

L'anatomie du gag / Vaclav Havel ; trad. du tchèque par Katia Krivanek. - La Tour d'Aigues : éd. de l'Aube, 1992. - 95 p. ; ill., couv. ill. en coul., 22 cm. - (Regards croisés). ISBN : 9782876781139 [Photocopies de l'édition originale] Sons & lumières : une histoire du son dans l'art du XXe siècle ; ouvrage publ. à l'occasion de l'exposition présentée au Centre Pompidou, [Paris], Galerie 1, du 22 septembre 2004 au 3 janvier 2005 / Centre national d'art et de culture Georges Pompidou. - 375 p. : ill. en noir et en coul., couv. ill. en coul. ; 30 cm. ISBN 978-2-84426-244-8

#### CD et DVD

Murs du son - murmures [cd audio] / Maillet, Eric ; Fredrikson, Lars ; Lignon, Ludovic ; Sordage, Isabelle, (...). - Villa Arson, 1995 (P). - 4 d.c.+ livret. 77 million paintings [dvd] / Eno, Brian, Artiste. - [London] : Rykodisc international éd. ; [Paris] : Naïve distrib., cop. 2006. - 2 DVD vidéo monofaces simple couche toutes zones : 16/9, coul. (PAL), son., surround+ 1 livret ([45] p. : ill., 19 cm). .

---

### WEBOGRAPHIE :

Site de l'artiste :

<http://www.initi.org/-solide>

Les films de lumière-solide d'Anthony McCall

[http://media.digitalarti.com/blog/digitalarti\\_mag/immersion\\_in\\_anthony\\_mccall\\_s\\_solid\\_light\\_films](http://media.digitalarti.com/blog/digitalarti_mag/immersion_in_anthony_mccall_s_solid_light_films)