

Créer une affiche pour le
festival « Plein les Bots »



Comment créer une affiche pour un festival robotique
en mettant une intention
et en utilisant la technique du pixel art ?

Une démarche en EAC qui repose sur 3 piliers :



RESSOURCES / PARTIE 1

(Séance 1) :

Connaissez-vous le pixel art ?

Travailler une technique inspirée des premiers ordinateurs

Une image sur un écran est composée de petits carrés de couleurs assemblés. Ce sont les pixels, contraction du terme « picture element » en anglais → élément de l'image.

Plus il y a de pixels, meilleure est la qualité de l'image. Aujourd'hui on ne voit plus les pixels à l'œil nu mais sur les premiers ordinateurs, les pixels étaient assez gros et on voyait les carrés.

Pong : 1^{er} jeu vidéo

Pong, est le premier succès dans l'univers des jeux vidéo. Imaginé par Atari en 1972, c'est une partie de tennis de table. Les raquettes sont des traits et la balle un pixel. Au centre, une ligne de pointillés représente le filet.



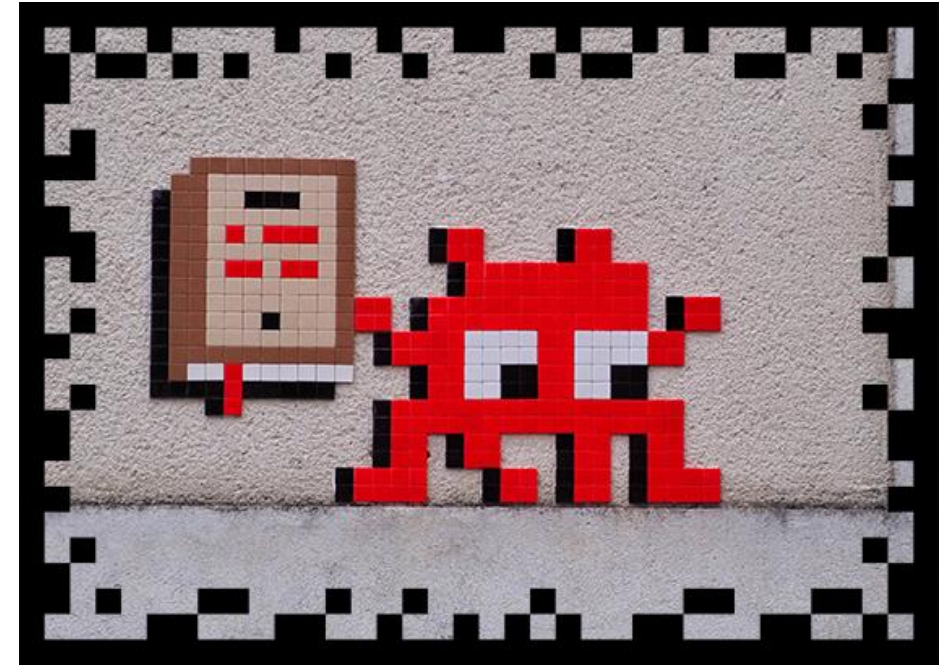
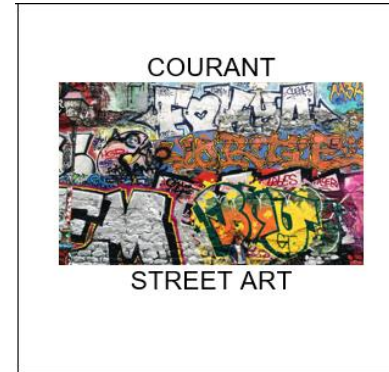
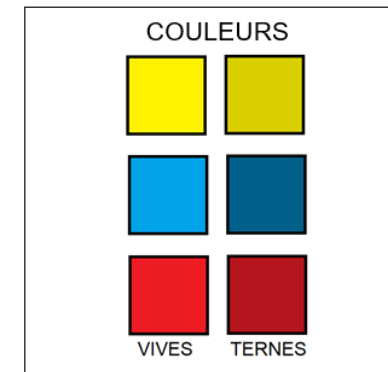
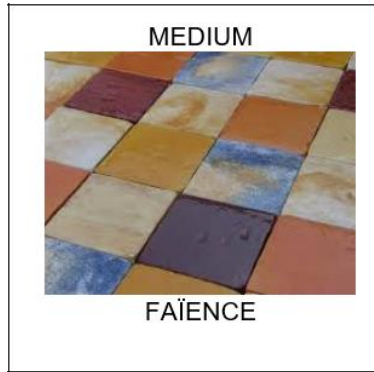
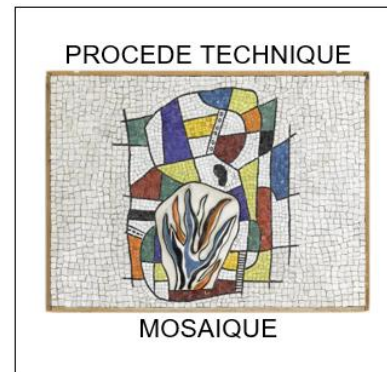
En 1978 le jeu « space invader » est créé. Des vagues d'aliens défilent vers le bas de l'écran. Le joueur, en vaisseau spatial armé d'un missile se déplace horizontalement pour les détruire. (Cliquez sur la vidéo)

SCORE<1> HI-SCORE SCORE<2>
0000 0000

PUSH
1 OR 2PLAYER BUTTON

Space Invaders (1978)

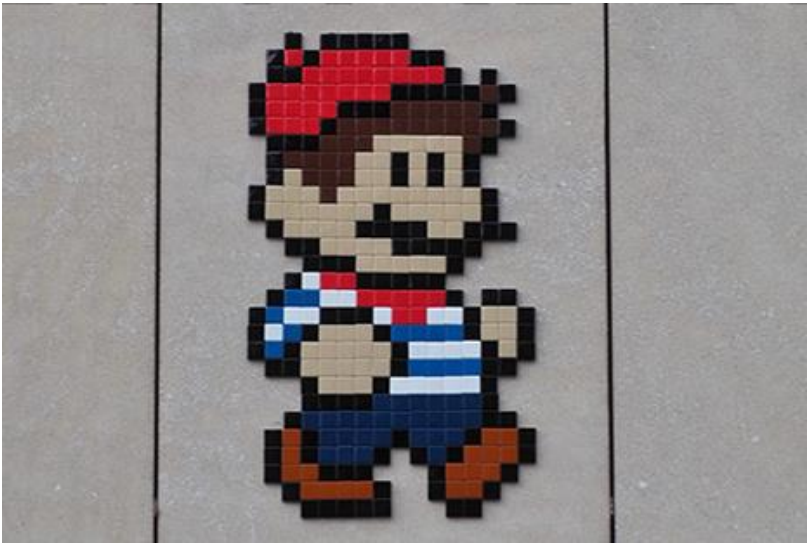
Invader né en 1969 à PARIS



Invader

- « Invader », de son vrai nom Franck Slama est né en 1969 à Paris. Enfant, il joue à Space Invaders.
- Son parcours artistique débute en 1996 lorsqu'il adopte le pseudonyme "Invader" et commence à apposer ses mosaïques composées de petits carreaux colorés (= *tesselles* : *Dans l'art de la mosaïque, une tesselle est un petit morceau de pierre, de verre, de céramique ou d'autre matériau dur, taillé en forme cubique ou autre forme régulière*) qui évoquent des pixels sur les murs de Paris.
- Invader doit sa renommée à son approche unique et ludique de l'art urbain inspirée par la culture des jeux vidéo des années 1980. Il utilise une palette réduite de couleurs vives. Chaque "invasion" de paysage urbain devient une trace éphémère d'une présence artistique qui se multiplie de Paris à Tokyo.
- Pour conserver son anonymat, l'artiste choisit d'apparaître masqué lors de ses interviews. En effet, la pose de ses œuvres, est effectuée le plus souvent sans accord préalable du détenteur de l'emplacement. Invader se définit lui-même comme un hacker de l'espace public propageant dans les rues un virus de mosaïques. La rue est sa toile, ses interventions des dons à la ville et à ses habitants. La mosaïque, inaltérable et de couleurs pérennes, est un matériau adapté aux surfaces urbaines extérieures. De plus, la forme carrée de ses tesselles fait référence au pixel. Pour les fixer, Invader utilise des colles et ciments professionnels. Les modèles sont confectionnés à l'avance.
- Quand Invader arrive dans une ville, il obtient en priorité une carte de celle-ci pour organiser son « invasion ». Aussitôt fait, il lui faut au minimum une semaine pour l'investir entièrement, dans la clandestinité absolue. L'artiste considère que les musées et les galeries d'art ne sont pas accessibles à tous, c'est pourquoi il installe son travail dans des espaces publics, le rendant visible au plus grand nombre.
- Au 21 janvier 2025, on compte 4 308 mosaïques d'Invader dispersées sur toute la surface du globe. La démarche d'Invader se résume en trois points : **la rencontre entre la mosaïque et le pixel, la transposition d'un jeu vidéo dans la réalité et un processus d'invasion à l'échelle planétaire.**

In the woop, artiste français.



PROCEDE TECHNIQUE



MOSAIQUE

SUPPORT



MUR









MEDIUM



FAÏENCE

COULEURS

VIVES TERNES

COURANT



STREET ART

In the woop

« In the woop » est un artiste de rue français.

Il utilise les carreaux de céramique dans le monde entier pour représenter Mario.

Mario devient tout le monde et prend plus de 400 costumes.

L'idée de cet artiste est de transformer Mario (du jeu vidéo) en personnages issus de la pop culture, tout univers confondus : jeux vidéo, mangas, films, BD, séries...

Il crée plus de 400 pixel art, en mosaïque, à la main, et les installe aux quatre coins du monde.

« Chaque Mario customisé est minutieusement assemblé en mosaïque puis posé dans la rue, sur un mur, un poteau, une façade oubliée. À la fois clin d'œil et œuvre, chaque installation devient une micro-surprise pour les passants. »

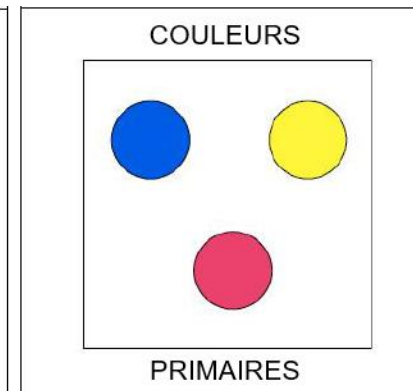
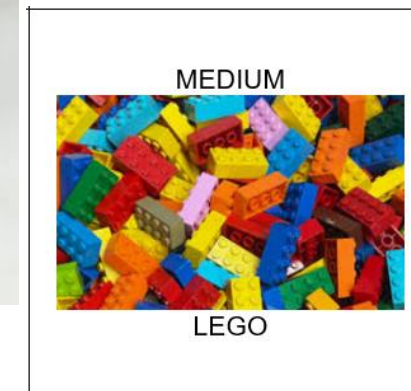
Les œuvres de In The Woup se retrouvent aujourd'hui dans de nombreux pays (en France, en Espagne, en Italie, en Slovénie, en Mexique, aux États-Unis, en Inde...)

Source : <https://pixelcorner.fr/blogs/infos/zoom-sur-artiste-in-the-woup>

Nathan Sawaya, artiste américain.

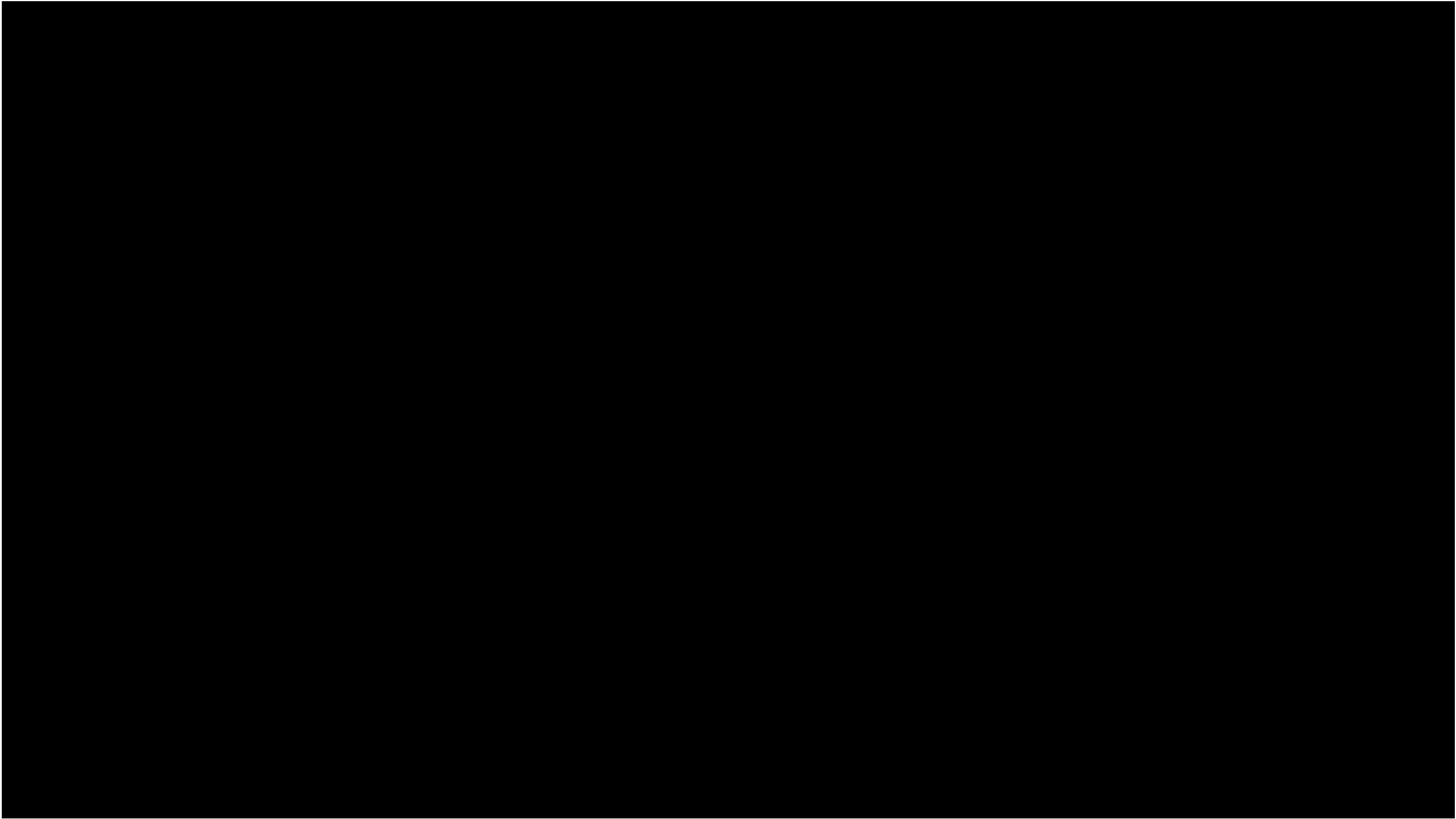


Incomplete, 2013
8 938 briques 152x48x35 cm



Nathan Sawaya

- Les pixels sont sortis des jeux vidéo et envahissent tout.
- Avec des petites briques, des artistes construisent des sculptures.
- Par exemple, **Nathan Sawaya** travaille seulement avec des Lego. Ce sont ses pixels à lui ! (**diapos précédentes**).
- Ces sculptures semblent fragiles, comme mangées par le vide. L'utilisation des Lego lui permet de créer en laissant des angles bien visibles.
- Il aime l'aspect pixel qui apparaît quand on s'approche et disparaît quand on s'éloigne. (voir vidéo sur la diapositive suivante)



Shawn Smith, artiste américain.



Eroding King, 2018
Contre plaqué, encre, peinture acrylique
132x107x107 cm

NATURE



SCULPTURE

PROCEDE TECHNIQUE



ASSEMBLAGE

MEDIUM



BARRES EN BOIS

Shawn Smith

- L'Américain Shawn Smith (**diapo précédente**) crée lui aussi des sculptures pixélisées.
- Ce sont souvent des animaux.
- Il utilise des barres en bois découpées et teintées à la main. Un processus humain très long qui s'oppose à la rapidité du monde numérique.
- **Gorille** : la forme globale est bien celle d'un animal, mais le corps est composé d'espaces vides comme si on ne le voyait pas très bien.
- Cet artiste s'intéresse à notre rapport à la nature. Ceux qui ont grandi en ville ont plus souvent vu la forêt, les animaux sur leurs écrans qu'en vrai.
- Il élabore donc ses sculptures à partir d'images pixélisées prises sur ordinateur.
- Quand on est face au gorille, on a l'impression de le voir flou.
- Une manière de nous rappeler que rien ne remplace la nature mais aussi de nous alerter sur la disparition des espèces.



Un dimanche après-midi sur l'île de la Grande Jatte
Georges Seurat, huile sur toile, 207,6x308cm
1884-1886

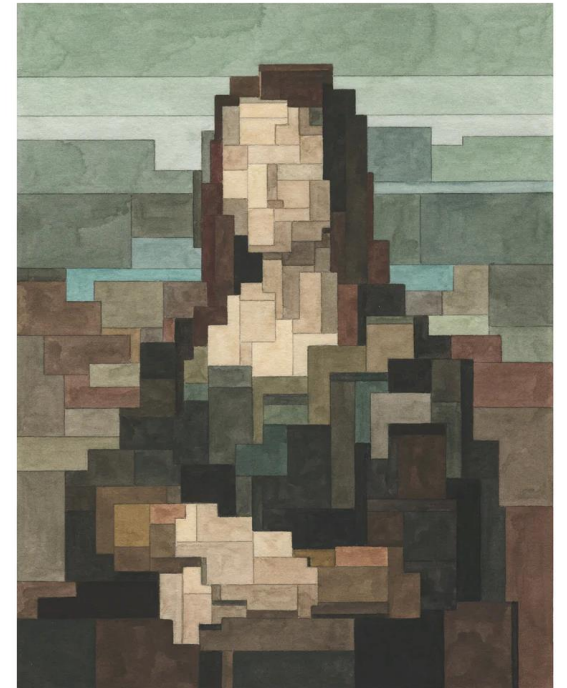
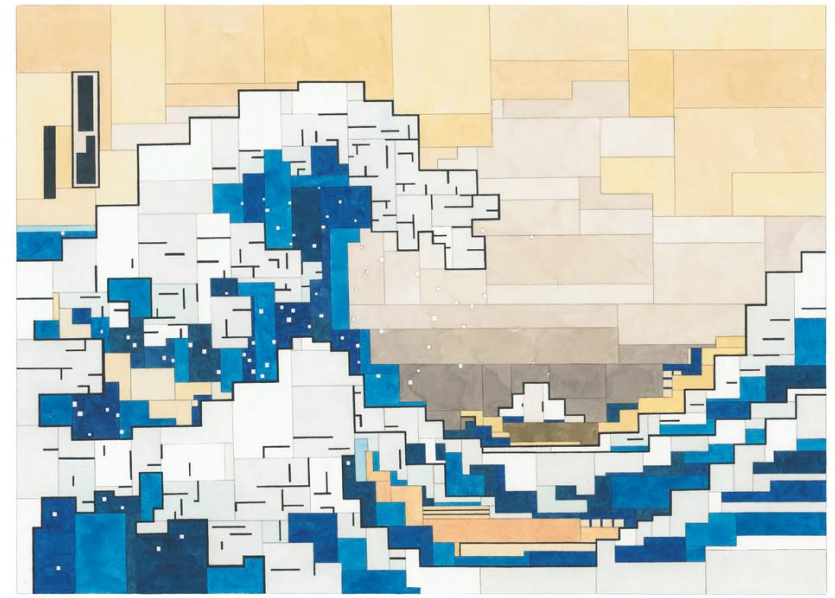
Adam Lister, artiste
américain né en 1978



Adam Lister

- Adam Lister (**diapo précédente**) transforme les chefs d'œuvres des grands peintres comme s'ils étaient vus à travers le regard d'un robot.
- La technique d'Adam Lister est aussi méthodique qu'elle est créative.
- Il commence par une analyse approfondie de l'œuvre originale, en identifiant les éléments clés qui définissent son caractère. Ensuite, il procède à une déconstruction minutieuse, réduisant l'image en blocs de couleur et de forme. **(2 diapos suivantes)**

Reconnaissez-vous ces célèbres tableaux?





Vincent Van Gogh,
La nuit étoilée, 1889



La Grande Vague de Kanagawa, estampe japonaise du
peintre japonais, Hokusai, publiée en 1830 ou en 1831



René Magritte, Le fils de l'homme, 1964



La Joconde ou Portrait de Monna Lisa,
Léonard de Vinci, entre 1503 et 1517

Théodora et les dignitaires de la cour

Mosaïque, Pierre, Or (métal), Verre, VIe siècle, période de Justinien Ier le Grand (527-565)



Théodora et les dignitaires de la cour

BONUS Histoire des arts :

- Représentation de l'impératrice Byzantine Théodora vers 547. Décor époustouflant situé dans la basilique Saint Vital de Ravenne en Italie.
- Technique : utilisation de fragments de pierre, de céramique ou autres matériaux comme la pâte de verre taillés en forme de tout petits carrés (tesselles). Ils sont ensuite assemblés grâce à un enduit. Des petits carrés qui une fois assemblés forment des personnages.
- Cela ne vous rappelle rien ?

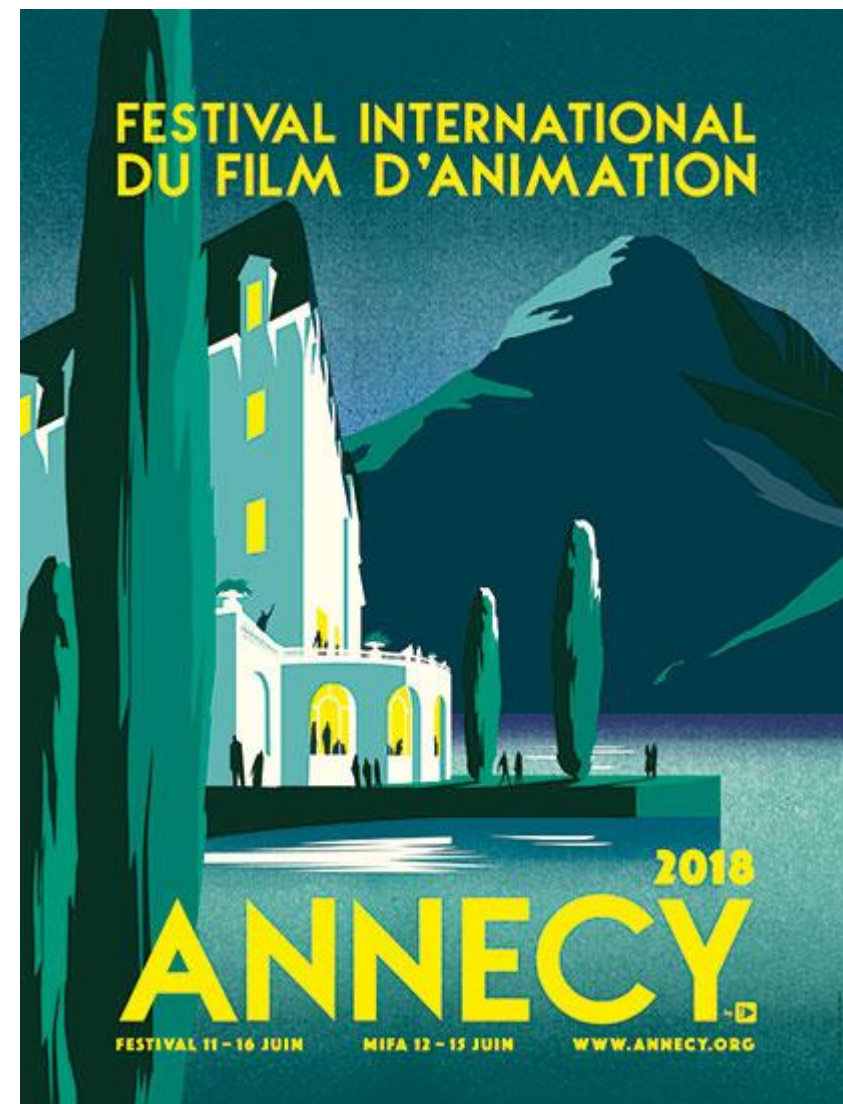
RESSOURCES / PARTIE 2

(Séance 2) :

Analyse d'affiches

Voici quelques questions à vous poser pour réaliser votre affiche :

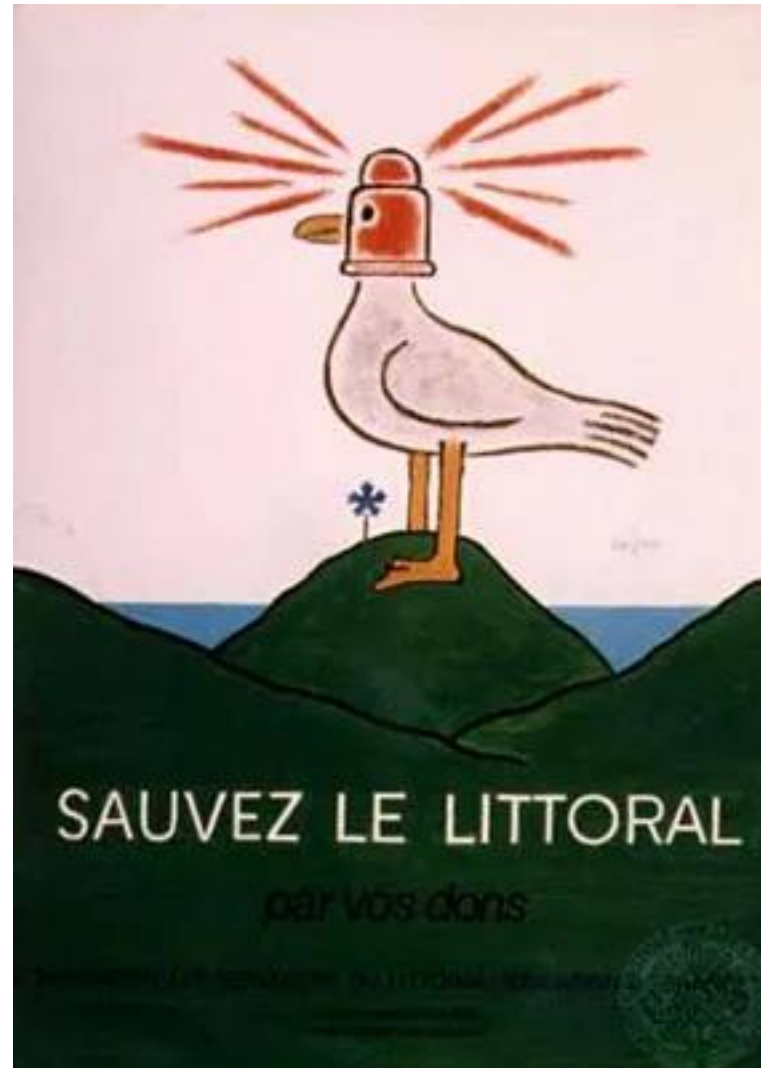
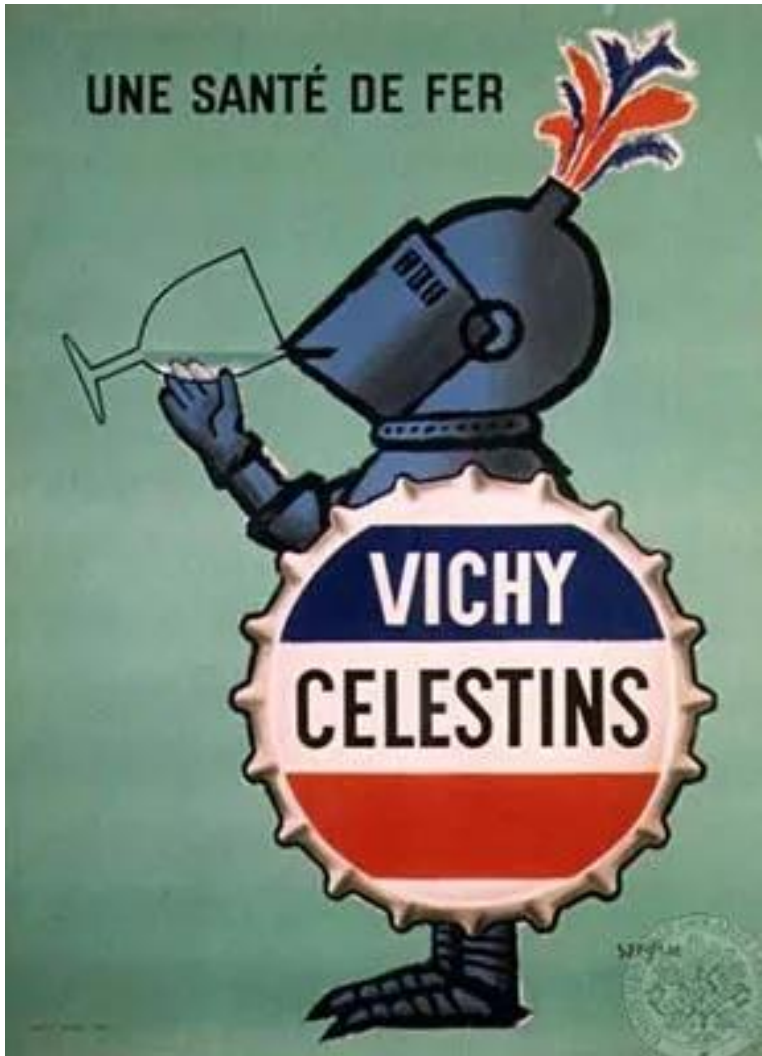
- L'enjeu de l'affiche est de communiquer une information, donner envie de participer à un événement.
- Il faut donc capter l'attention de la cible, attirer le regard.
- L'affiche doit être lisible, même de loin. Quelle typographie ? Choisir une typographie ou une taille différente pour le titre et le reste des informations pour que le titre se détache.
- La composition de l'affiche : place du visuel ? du titre ? et leurs dimensions ?
- Quelles couleurs utiliser ?
- Pour attirer l'attention, travailler sur les contrastes par exemple fond clair et texte sombre.
- On pourra intégrer un slogan (appel à l'action) une formule brève qui attire l'attention, étonne, incite à s'arrêter, à regarder ou à lire plus attentivement.



Analyse des affiches précédentes

- **Jazz in Marciac** : Composition centrale de l'affiche. Le visuel, au milieu, attire l'œil avec ses touches de couleurs. L'œil lit ensuite les informations de gauche à droite et de bas en haut. Le choix du visuel : une chanteuse → lien direct avec le festival de musique. Des touches de jaune (couleur complémentaire du violet). Les fleurs représentant la robe de la chanteuse évoquent l'été (date du festival, juillet). Le texte en blanc se détache bien de l'affiche violette.
- **Festival de la BD d'Angoulême** : Utilisation de 2 couleurs primaires, vives pour le bandeau. Le jaune se détache bien sur le rouge. Composition 2/3. Le titre et le texte occupent le tiers inférieur de l'affiche. Les 2/3 supérieurs sont consacrés à l'illustration. 3 personnages d'une BD lisent une BD → thématique du festival. L'illustration est peu colorée (le bandeau étant déjà très coloré) : du blanc, du noir et du rouge et du rose (rouge + blanc) rappelle la couleur du bandeau.
- **Festival d'animation d'Annecy** : l'illustration occupe la totalité de l'affiche, le titre et le texte en jaune sont posés dessus. Le texte apparaît donc au premier plan, l'illustration au second. L'illustration, représente une grande bâtisse au bord d'un lac avec une montagne en arrière-plan ce qui rappelle la situation géographique du festival. La lumière jaune émanant des fenêtres rappelle la couleur choisie pour le texte. Noter le contraste entre l'illustration sombre, évoquant la nuit, et la luminosité du titre.

Affiches de l'artiste Savignac



Affiche 1 : Pourquoi le personnage est en armure ?

Affiche 2 : Pourquoi la mouette a une sirène d'alarme à la place de sa tête ?

Lien typographie/éléments dessinés.

**Affiche Vintage La Nuit Des Funambules
- Trouville - Savignac 1985**

Savignac était une figure éminente de la scène de l'art et de l'affiche à Paris, du milieu des années 50 jusqu'à sa mort en 2002.

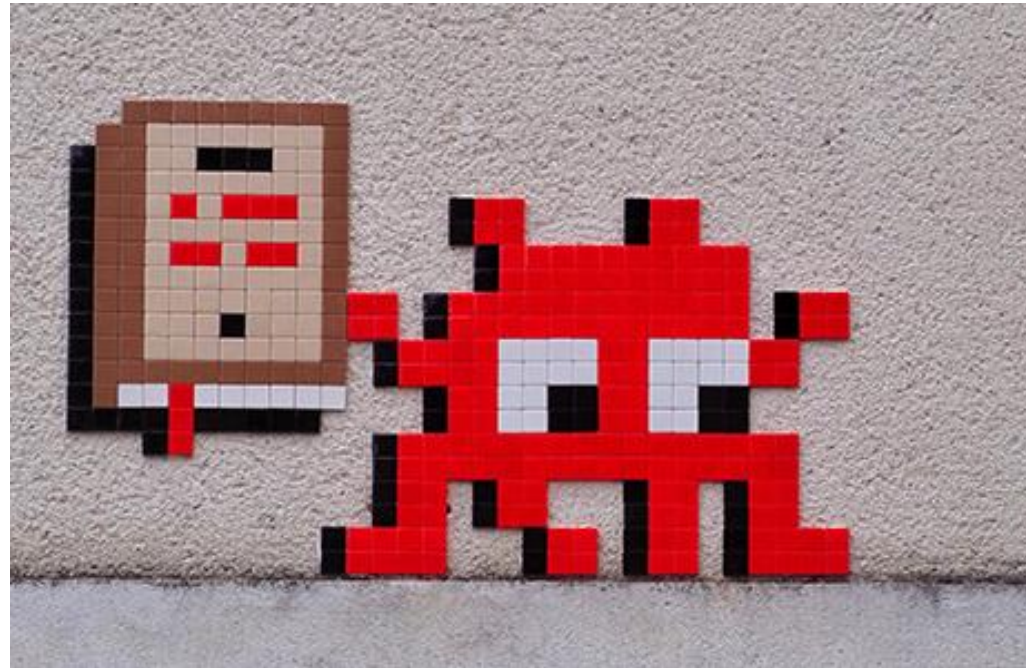


RESSOURCES / PARTIE 3

(séance 3) :

Analyse de pixel art

Invader (vu précédemment)



Combien de
couleurs sont
utilisées ?
Laquelle est
dominante ?



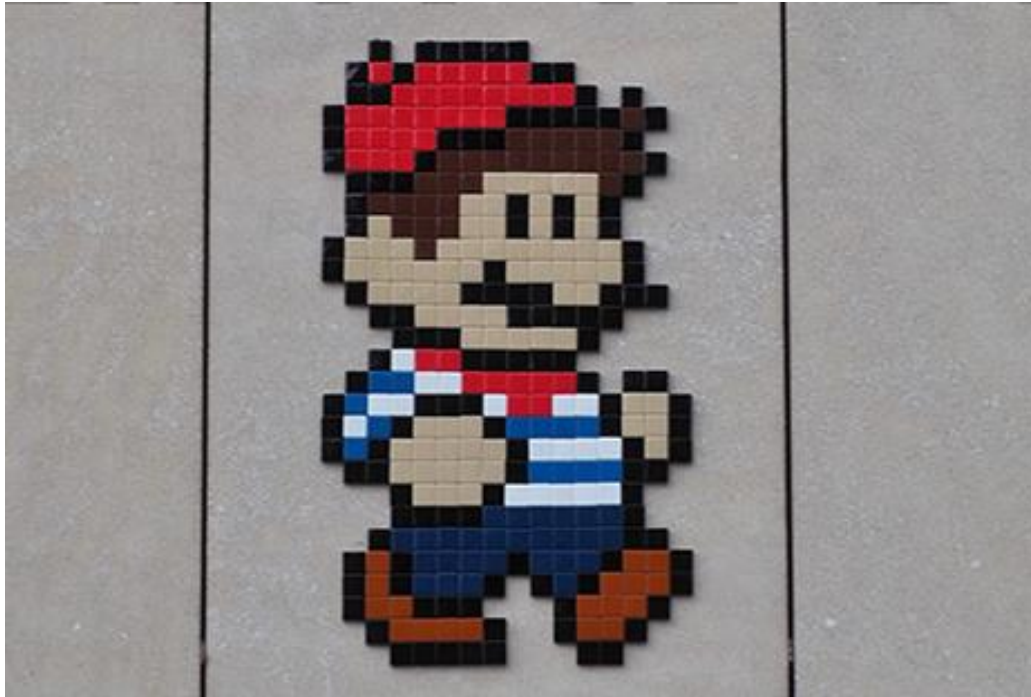
Quelles sont les couleurs dominantes ?

Pourquoi a-t-il choisi ces couleurs ?

Comment est dessiné le rond du haut de la tête du Minion ?

A quoi servent les pixels noirs ?

Les couleurs dominantes sont le bleu et le jaune. L'artiste a choisi ces couleurs afin que nous puissions reconnaître le Minion instantanément (nb : Si l'artiste avait choisi de mettre ce pixel art en nuance de gris, nous n'aurions pas reconnu aussi facilement le personnage). Le rond de la tête est créé par des carrés mis en « escalier ». Ici, les pixels noirs servent à dessiner les détails importants (bouche, pupille –donnant la direction du regard-, branche de lunettes...)



A quoi servent les pixels noirs ?

Comment sont disposés les pixels ?

Comment l'artiste s'arrange-t-il pour représenter les pieds ? Le béret ?

Comment a-t-il choisi les couleurs ?

Le pixel art « Mario » a plus de couleurs (que le Minion vu précédemment par exemple). Les pixels noirs servent ici à séparer les différents éléments. Les pixels se juxtaposent sans laisser de vide. Certains pixels blancs forment des lignes pour imiter les rayures du pull. Les pixels noirs sont souvent placés en escalier pour suivre la silhouette. L'artiste insère des pixels noirs entre les pixels bleus et marrons pour séparer les deux parties (pantalon et chaussures). Il procède de la même façon pour le béret. Il choisit une couleur pour un habit ou partie du corps : bleu foncé pour la pantalon, marron clair pour les chaussures etc.