

S I L L O N
6 7 2

de Bastien Dupriez

FESTIVAL
INTERNATIONAL
DU FILM
D'ANIMATION
D'ANNECY
—
COLLÈGE



Directeur de publication

Jean-Marc Merrioux

Directrice de l'édition transmédia

Béatrice Boury

Directeur artistique

Samuel Baluret

Chef de projet

Éric Rostand

Référent pédagogique

Virgile Sarlin

Auteur du dossier

Catherine Puthod,
professeur d'arts plastiques

Chargée de suivi éditorial

Julie Betton

Mise en pages

Michael Barbay

Conception graphique

DES SIGNES studio Muchir et Desclouds

Ce dossier pédagogique a initialement été conçu dans le cadre des dispositifs d'éducation à l'image animée mis en place par Citia, qui permettent à une trentaine de classes, chaque année depuis 2001, de découvrir le monde de l'animation et de réaliser leurs propres films.

Remerciements à Isabelle Venet, documentaliste.

Photogrammes [couverture et intérieur]

© Bastien Dupriez

ISSN : 2425-9861

© Réseau Canopé, 2017

[établissement public à caractère administratif]

Téléport 1 – Bât. @ 4

1, avenue du Futuroscope

CS 80158

86961 Futuroscope Cedex

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays. Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L.122-4 et L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective », et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite ». Cette représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français de l'exploitation du droit de copie [20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris] constitueraient donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

Sommaire

4	ÉTUDE DU FILM
5	Contextualisation
6	Séquençage
8	Thèmes et pistes pédagogiques
9	SCÉNARIOS PÉDAGOGIQUES
9	Proposition 1 « Tournez manège ! » observer la couleur en mouvement
10	Proposition 2 « Tournez, bouclez ! » animer des éléments plastiques et musicaux
11	Prolongements

ÉTUDE DU FILM

CARTE D'IDENTITÉ

Titre : *Sillon 672*

Genre : court métrage d'animation, sans dialogue ni commentaire

Registre : expérimental

Technique : couleur sur vinyle

Musique originale : Antoine Zuccarelli

Production : Bastien Dupriez

Durée : 4 min 35 s

Année de production : 2014

France

BASTIEN DUPRIEZ

Après un bac scientifique, Bastien Dupriez fait une mise à niveau en arts appliqués (Manaa) à l'École supérieure arts appliqués et textile de Roubaix (Esaat). Il poursuit dans la même école une formation en deux ans, obtient un diplôme des Métiers d'art (DMA), cinéma d'animation, avec une spécialisation 2D. Ayant découvert l'animation abstraite au cours de cette formation, il se lance alors dans le projet de *Sillon 672*.

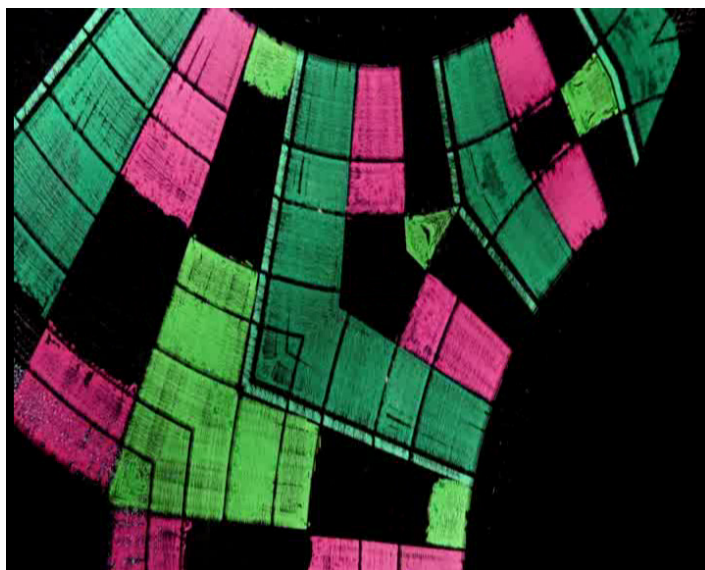
DISTINCTIONS

2015 : sélection de *Sillon 672* au Festival international du film d'animation d'Annecy dans la catégorie courts métrages et pour le prix André-Martin.

2016 : prix du meilleur film non narratif/expérimental au festival *Insomnia* en Russie.

SYNOPSIS

En combinant création manuelle et numérique, Bastien Dupriez conjugue le langage sonore et le langage visuel dans une œuvre hypnotique particulièrement originale. Cette expérience sensible emmène le spectateur au cœur des sillons.



CONTEXTUALISATION

LE PROCESSUS DE CRÉATION

Deux sources d'inspiration sont à l'origine de *Sillon 672* : d'une part, la culture musicale de Bastien Dupriez, d'autre part son regard de plasticien.

Bastien Dupriez écoute beaucoup de musique, et particulièrement de la musique minimaliste¹ comme celle de Philip Glass et Terry Riley. Il s'intéresse aussi aux vinyles en tant qu'objets qui tournent. Il crée en dessinant directement sur les 33 tours à l'aide de feutres et de crayons de couleur, puis les prend en photo.

Un premier travail est fait à partir de l'album de Philip Glass *Glassworks*, mais l'envie d'aller plus loin conduit Bastien Dupriez à collaborer avec le compositeur Antoine Zuccarelli. Le réalisateur lui propose une première version du film, qui lui permet de trouver une approche musicale correspondante : « [...] Je me suis calé sur les premières dizaines de secondes, tentant de retrouver le caractère coloré et hypnotique des images, puis j'ai complètement lâché les images pour proposer une composition musicale "autonome". » Puis, comme dans un dialogue créatif, Bastien Dupriez reprend son montage et place ses images sur la structure musicale.

Antoine Zuccarelli adhère totalement à la vision de Bastien Dupriez et à ses influences : « La musique de *Sillon 672* a effectivement en commun avec les musiques minimalistes américaines un intérêt porté sur la boucle musicale. Les disques noirs ne sont pas vus en entier à l'écran, mais suggérés par des effets de lumière permettant d'en deviner les sillons. [...] L'effet de rotation des disques 33 tours est matérialisé par la succession [...] d'ostinatos musicaux (boucles) qui évoluent lentement. Parallèlement, j'ai cherché une texture sonore propre au son des disques vinyles : les crépitements ne sont pas entendus, mais matérialisés par les motifs musicaux joués dans les fréquences aiguës, le tout sur une ligne de basse assez lourde et chargée induisant un mouvement mécanique de rotation. Cette texture de basse superpose des instruments acoustiques et électroniques. »

LES TECHNIQUES D'ANIMATION

Bastien Dupriez élabore un travail très fin de montage, car les vinyles produisent des boucles très courtes. Il y a douze images sur chaque face qui correspondent à une seconde d'animation. Un vinyle représente donc deux secondes : « J'avais environ quarante-cinq, cinquante boucles d'une seconde. » C'est en mélangeant ces éléments visuels et en les assemblant qu'il obtient une multitude de calques. Cette étape appelée « *compositing* » est réalisée sur le logiciel de montage vidéo After Effects : « Il y avait environ mille couches différentes et il fallait jouer avec tous les plans et trouver les bonnes associations. » Chaque image est ensuite doublée sur l'ordinateur pour obtenir une cadence de projection de 24 images par seconde afin que l'œil perçoive un mouvement parfait.

UN MONTAGE PAR ASSOCIATIONS

« Je ne suis donc pas passé par l'étape du story-board. Je me suis construit une galerie de visuels et de motifs à animer. Ensuite, j'ai joué et pioché dans les centaines de cycles que j'avais créés. C'est donc là que je parle d'associations : lier les cycles les uns aux autres, trouver une cohérence (forme, couleur, mouvement), afin de donner un rythme. Ensuite vient l'association du visuel et de la musique ; la musique a été faite en parallèle, et j'ai pu travailler le montage avec la musique jusqu'à la fin. » Après tous les tests, Bastien Dupriez ne garde plus que 672 images, nombre qui sera une composante du titre du film.

¹ Ce courant musical, apparu au début des années 1960 aux États-Unis et animé par des compositeurs tels que Terry Riley ou Philip Glass, se caractérise par l'emploi de la répétition comme technique de composition et par une réorganisation de l'instrumentation, de l'harmonie, du rythme ou de la mélodie.

² Sauf mention contraire, toutes les citations du réalisateur utilisées dans ce document sont issues d'un échange par mail entre Bastien Dupriez et l'auteur de ce dossier, en 2015-2016.

De même que la musique minimaliste utilise la répétition comme technique de composition, Bastien Dupriez monte son travail par cycles, inspiré par la musique répétitive. Il exploite ce support disque pour créer lui-même des images sérielles.

LA SPÉCIFICITÉ DE CETTE ANIMATION

Entre l'objet initial et l'œuvre finale, il y a donc un décalage : la forme n'a pas changé, le support et le matériau se confondent, l'objet original est inutilisable dans sa fonction première. Cependant, Bastien Dupriez ajoute à ces fragments de réalité sa part d'imaginaire et leur donne une autre fonction en les animant.

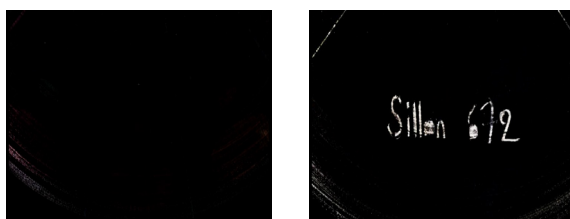
De ce détournement d'objet en support original naissent des cycles d'images pour des séquences numériques. Bastien Dupriez passe du vinyle au numérique, ou du concret au virtuel. Il rend ses supports actifs, et même productifs en les dématérialisant.

SÉQUENÇAGE

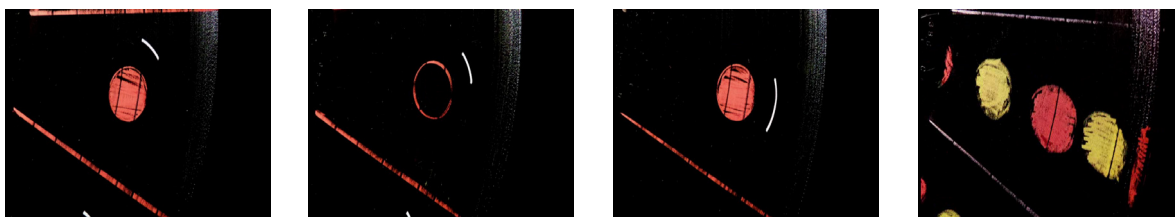
La composition musicale en trois parties distinctes et contrastées structure donc le film en autant de séquences (repérables à des sons de cloche).

SÉQUENCE 1 – DU DÉBUT À 02:02. TRACES

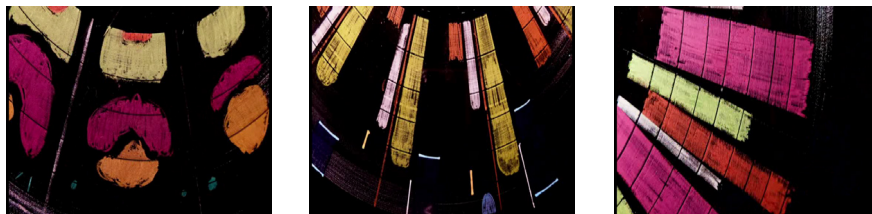
00:03. Les premières images laissent apparaître des traces blanches circulaires sur un fond noir irrégulier qui rappelle la pellicule ou la carte à gratter. On perçoit à cet instant quelque chose de manuel ou d'artisanal. Si l'on n'a pas compris immédiatement qu'il s'agit d'un vinyle, on perçoit tout de suite son aspect circulaire et cyclique.



00:05. *Sillon 672*, le titre (sans son) comme tracé à la craie sur un tableau noir, évoque peut-être un message de l'artiste Ben Vautier. Cependant, le support vinyle, en apparaissant dans sa matérialité brute, nous ramène au disque, à la rainure gravée. Bastien Dupriez nous révèle alors sa technique d'animation, entre artisanat et recours à des moyens numériques modernes. Après un passage au fond noir travaillé de quelques taches blanches, la trace de la mise en couleur devient visible.



00:11. La musique démarre alors sur l'image d'un point rouge et d'un oblique : point de départ. Si l'aspect du vinyle peut faire croire à un retour vers le passé, la bande-son laisse entendre une création contemporaine. Se succèdent alors des points colorés.

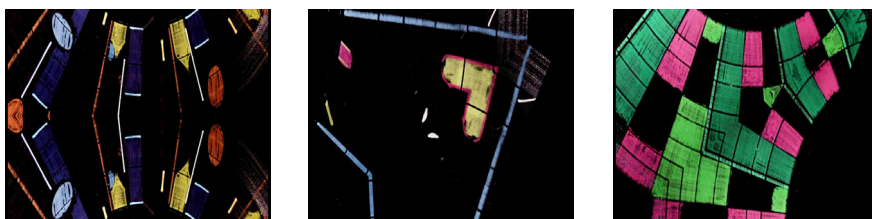


00:16. La composition change pour un déploiement en éventail vers le bas sur lequel défilent des perles de couleur et divers signes.

00:29. On observe un retour à un point de vue oblique gauche.

00:32. L'image prend l'aspect d'une vision kaléidoscopique avec un jeu en miroir, dont l'axe change de direction. Deux formes circulaires en miroir.

Difficile de se repérer dans cette animation abstraite, sans narration ni commentaire. Les traces défilent sur l'écran, les couleurs et les formes qui composent les images apparaissent et s'animent sur les sons. S'il y a une structure, c'est celle de la musique. Rythmes musicaux et plastiques entrent en correspondance. Une mécanique répétitive, presque obsédante, s'est mise en place et se poursuit tout au long du film.



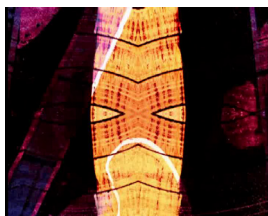
SÉQUENCE 2 – DE 02:02 À 03:08. MYSTÈRE

Cette partie apparaît comme plus sombre à l'écran ; les sons paraissent plus sourds.

SÉQUENCE 3 – DE 03:08 À LA FIN. PAROXYSMES

Dans la dernière partie, les couleurs envahissent à nouveau l'écran, « conduisant le spectateur, à travers un crescendo par amplification, vers le climax final » (Antoine Zuccarelli). La tension est à son paroxysme.

« Il était avant toute chose question du vinyle et de sa relation à la musique, une musique qui tournoie, qui cycle... »



THÈMES ET PISTES PÉDAGOGIQUES

À partir du court métrage de Bastien Dupriez, une réflexion sur le cinéma abstrait et expérimental peut être menée, et plusieurs pistes pédagogiques envisagées.

– En **arts plastiques**, on évoquera l'emploi des éléments plastiques dans une réalisation essentiellement abstraite, le choix du format circulaire et de la surface vinylique, dont Bastien Dupriez s'empare dans toute sa matérialité.

Les notions de récupération et de détournement émergeront à l'évocation de cet objet. Le réalisateur ne nie pas complètement la réalité de l'objet disque vinyle en tant que média sonore.

– Les croisements entre enseignements sont multiples. On observera l'impact des **technologies et du numérique sur notre rapport à l'art, aux sons, à la musique**. Bastien Dupriez démontre ici à quel point la bande-son est une part essentielle du film, au même titre que les images. En numérisant sa production plastique, il conçoit aussi une création originale et singulière.

On questionnera l'objet disque, son statut à travers les époques, mais aussi en tant que symbole de consommation musicale, de musique mise à la portée de tous. On s'intéressera à l'évolution du disque comme espace de stockage.

On pourra enfin faire des rapprochements avec les objets de précinéma qui utilisent la rotation et la notion de cycle.

SCÉNARIOS PÉDAGOGIQUES

PROPOSITION 1 : « TOURNEZ MANÈGE ! » OBSERVER LA COULEUR EN MOUVEMENT

Niveau de classes : cycle 3

DISCIPLINE MOBILISABLE

Arts plastiques. Deux entrées de programme croisent les thèmes abordés par ce court métrage :

- La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre (forme, couleur, lumière, support, temps) ; la matérialité et la qualité de la couleur
- La fabrication et les relations entre l'objet et l'espace : invention, détournements, fabrication, mise en scènes d'objets

OBJECTIFS DE LA SÉQUENCE

- Compétences disciplinaires :
 - Expérimenter, produire, créer
 - Analyser les pratiques, s'exprimer, établir une relation avec les œuvres, s'ouvrir à l'altérité
- Compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture, domaine 1 « Les langages pour penser et communiquer »

DÉROULÉ DE LA SÉQUENCE

Étape 1 ou Incitation. Le support en voit (envoi) de toutes les couleurs...

Matériel requis : gouache (couleurs primaires uniquement), support circulaire (type assiettes en carton).

Modalités de mise en œuvre : 1 à 2 séances de 50 minutes, travail individuel.

Étape 2. Imaginer un dispositif pour mettre les réalisations en mouvement : rechercher un mécanisme pouvant engendrer un mouvement circulaire (tourne-disques, toupies, horloges, circuits...).

Modalités de mise en œuvre : 1 séance de 50 minutes, travail en binômes.

Étape 3. Observer les couleurs en mouvement et verbaliser : la découverte des relations entre perception de la couleur et qualité de la matière colorée, des effets induits par les usages et le mouvement, la compréhension des dimensions sensorielles de la couleur.

Projection de *Sillon 672* et verbaliser sur le thème « Comment Bastien Dupriez s'empare-t-il des éléments plastiques pour les animer ? »

Modalités de mise en œuvre : 1 séance de 50 minutes.

PROPOSITION 2 : « TOURNEZ, BOUCLEZ ! » **ANIMER DES ÉLÉMENTS PLASTIQUES ET MUSICAUX**

Niveau de classes : cycle 4

DISCIPLINES MOBILISABLES

Arts plastiques. Trois entrées de programme sont possibles :

- La représentation ; images fixes et animées, création numérique, les incidences du numérique sur la création des images
- La matérialité de l'œuvre, l'appropriation des outils et des langages numériques
- Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques

Notions : Forme, couleur, espace, temps, outils

Thème : La persistance rétinienne en animation

Éducation musicale. Les entrées de programme sont :

- Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création
- Explorer, imaginer, créer et produire

Notions : Le temps et le rythme ; la forme, le successif

Thème : Le minimalisme en musique

OBJECTIFS DE LA SÉQUENCE

Réunir des notions disciplinaires (musicales et plastiques) dans une création unique, et utiliser des outils numériques dans un projet

- Travailler les compétences du socle commun de connaissances, de compétences et de culture, domaine 1 « Les langages pour penser et communiquer : comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps »

- Compétences disciplinaires :

- Expérimenter, produire, créer, recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique
- Mettre en œuvre un projet artistique
- S'exprimer, analyser les pratiques, la relation avec les œuvres
- Se repérer dans les domaines artistiques, être sensible aux questions de l'art

Problématique commune : comment le rythme croise-t-il les langages plastiques et sonores ?

DÉROULÉ DE LA SÉQUENCE

Mener les deux étapes 1 en éducation musicale et en arts plastiques en parallèle (dans la même semaine par exemple).

Étape 1 en arts plastiques. À l'aide des trois couleurs primaires, créer une série de variations colorées. Matériel requis : gouache uniquement, sur papier, format A4.

Modalités de mise en œuvre : 1 séance de 50 minutes, travail en binômes.

Étape 1 en éducation musicale. À partir des notes de la gamme, créer une courte mélodie à développer en boucles, en apportant des petites transformations soit mélodiques (ajouter une note), soit rythmiques (changer le rythme de la mélodie), soit instrumentales (changer d'instrument) et/ou vocales. Matériel requis : sur tablettes avec un logiciel de création musicale.

Modalités de mise en œuvre : 2 séances de 50 minutes chacune, mêmes binômes qu'en arts plastiques.

Étape 2 en arts plastiques. À l'aide des images obtenues précédemment, créer une séquence animée. Matériel requis : tablette et logiciel de création de film d'animation.

Modalités de mise en œuvre : 1 séance de 90 minutes.

Étape 3 en co-enseignement. Réunir sur un seul support les créations plastiques et musicales adaptées l'une à l'autre (par exemple : les images sur le rythme musical).

Modalités de mise en œuvre : 1 séance de 50 minutes.

Étape 4 en co-enseignement.

- Projeter les réalisations, écouter et verbaliser.
- Regarder et écouter des références.

Modalités de mise en œuvre : 1 séance de 50 minutes.

PROLONGEMENTS

INFLUENCES ET RAPPROCHEMENTS CINÉMATOGRAPHIQUES

Bastien Dupriez dit avoir été fortement influencé par des œuvres cinématographiques comme *Powaqqatsi*. Ce film américain, réalisé par Godfrey Reggio en 1988, mis en musique par Philip Glass et produit par Francis Ford Coppola et George Lucas, reflète le monde actuel, ses flux de personnes et son mouvement constant.

Mais l'une des premières références qui vient à l'esprit est *Blinkity Blank* (5 min 16 s, 1955) de Norman McLaren qui intervient directement sur la pellicule et soumet le spectateur à un bombardement lumineux. Les éléments graphiques éclatent en feu d'artifice, sur une partition pour instruments à vent. Dans le cinéma d'animation, on pense à plusieurs films de Theodore Ushev, comme *Demoni* (3 min 37 s, 2012), sur une musique de Kottarashky, qui a obtenu un prix spécial au Festival international du film *Etiuda & Anima* de Cracovie.

Les démarches de Bastien Dupriez et de Theodore Ushev se rejoignent aussi sur l'emploi de formes géométriques et des références à l'histoire des arts :

- *Tower Bawher* (3 min 49 s, 2005), autre court métrage de Theodore Ushev, montre la course effrénée à travers le constructivisme russe (art officiel de la révolution russe de 1917-1921). On retrouve l'emploi du cercle, des obliques...
- *Sonámbulo* (4 min 20 s, 2015, dessin sur papier, ordinateur 2D) est un voyage surréaliste à travers couleurs et formes, inspiré par le poème « Romance Sonámbulo » de Federico García Lorca, poésie visuelle rythmée par des rêves fantastiques et des nuits passionnées. On pense aussi à Kandinsky, Klee, Miró, Dalí et les suprématises. Animation poétique et rythmée aussi par la musique.
- *Esprits* (4 min 40 s, 2012) de Davy Durand : une animation traditionnelle synchronisée sur la musique, où le réalisateur travaille les correspondances visuelles et sonores dans une animation intuitive.
- *Pandemonio* (3 minutes, 2015), court métrage de Valerio Spinelli, est un kaléidoscope de monstres, animaux et autres créatures étranges. Chaque figure est faite par des cercles superposés de feutre. L'animation est obtenue par déplacement, redimensionnement et peinture (ordinateur 2D).

COLLABORATION

Le court métrage *A 4363's Trip* (2 min 55 s, 2014) de Valentine Dumez, dont Bastien Dupriez a fait le son, laisse voir un travail de dessin sur pellicule. Celle-ci apparaît parfois comme craquelée sous un jeu de graphismes et de lignes qui collent à la bande-son. Valentine Dumez associe elle aussi une pratique « artisanale » à une bande-son contemporaine qui rythme une animation abstraite. Le leitmotiv en est aussi le cercle et ses variations.

HISTORIQUE DU DISQUE

C'est au XVII^e siècle seulement que l'on imagine pouvoir stocker de la musique sur un support matériel, et la rediffuser avec le cylindre picoté, ou disque à ergots, contenu dans la serinette. On observe ensuite le même principe sur les instruments de musique mécanique. En 1807, l'Anglais Thomas Young utilise la pointe d'un stylet en la faisant vibrer sur la surface d'un cylindre tournant. Se succèdent alors un certain nombre d'inventions : en 1857, le phonographe d'Édouard-Léon Scott de Martinville et, en 1877, le paléophone de Charles Cros et le phonographe d'Edison. En 1901, on reproduit les cylindres par moulage, qui disparaîtront peu à peu au profit du disque. Les frères Pathé adoptent également le disque gravé à partir de 1906 et fabriquent le Pathéphone. En 1920, Pathé se convertit à la gravure latérale, « système encore utilisé pour les disques vinyles³ ».

Si les premiers disques sont tout d'abord pressés dans un caoutchouc dur, la vulcanite, puis dans une matière plastique appelée Durinoïd, la Seconde Guerre mondiale contraint les industriels à trouver un autre produit. On découvre alors le polychlorure de vinyle, produit plastique dérivé du pétrole.

En 1931, « RCA expérimente les premières gravures microsillons 33 tours ».

De 1944 à 1976 : les disques vinyles sont édités en 78 tours, puis en 33 tours et, enfin, en 45 tours.

L'évolution technique du disque vinyle fait apparaître des éléments qui tournent, des cylindres tout d'abord, puis des disques, constante qu'on retrouve également dans les objets de précinéma.

ORIGINES DU CINÉMA

Le phénakistiscope (1833) de Joseph Plateau fonctionne avec des disques peints à la main qui, en rotation, donnent l'illusion du mouvement. C'est en quelque sorte le tout premier dessin animé. Le zootrope (1834) de W. G. Horner, cylindre percé de fentes, propose, comme le praxinoscope (1877) d'Émile Reynaud, une animation cyclique. Le mouvement de rotation a donc permis l'enregistrement puis la restitution du son, mais aussi la création d'images en mouvement.

Bastien Dupriez, en s'intéressant au disque en tant qu'objet qui tourne, nous parle aussi des origines du cinéma et établit clairement un parallèle entre le disque objet de divertissement et le disque objet de précinéma.

En rapportant au vinyle la loi de la persistance rétinienne (douze images sur chaque face), sa démarche est celle d'un animateur qui fait référence aux objets de précinéma tout en gardant une approche éminemment contemporaine, car il articule ses images à du son contemporain : une animation qui cycle.

RAPPROCHEMENTS PLASTIQUES

LE DISQUE À TRAVERS LES ARTS PLASTIQUES (RÉFÉRENCES)

– La forme circulaire apparaît de manière récurrente dans les œuvres de Robert Delaunay (1885-1941). Ainsi, *Formes circulaires, Soleil n° 2* (peinture à la colle sur toile, 100 x 68,5 cm, 1912-1913), qui fait partie d'une série, suggère une sorte d'hélice qui rappelle aussi les disques d'étude des couleurs de Chevreul ou de Rood.

Clin d'œil ou rapprochement inopiné entre le travail de Bastien Dupriez et l'œuvre de Robert Delaunay, comme *La Tour Eiffel* (huile sur toile, 169 x 86 cm, 1926) par la composition, la géométrisation et le choix des couleurs.

– Vassily Kandinsky dont la fascination pour la couleur, probablement liée à sa synesthésie, lui permettait littéralement de transformer les sons en couleurs. Selon lui, « la couleur est le clavier, les yeux sont les marteaux et l'âme est le piano avec les cordes ». Les éléments géométriques occupent une place importante dans son œuvre. *Quelques Cercles* (huile sur toile, 140,3 x 140,7 cm, 1926) en est un exemple.

– Marcel Duchamp (1887-1968), avec *Roue de bicyclette* (œuvre de métal et bois peint en trois dimensions, 126,5 x 31,5 x 63,5 cm, 1913), signe non seulement le premier ready-made, mais aussi l'une des premières œuvres d'art cinétique qui renvoie à des travaux sur le mouvement et la décomposition. *Anémic cinéma* (6 minutes, 1926), court métrage muet, en noir et blanc, est une véritable démonstration de l'intérêt de Duchamp pour le cycle, la rotation. Le film alterne dix disques optiques réalisés

³ Michel Delajoud, Nicolas Gasquet, *Dans le sillon du disque*, 2014.

en 1923 et neuf contrepèteries en spirales. Réalisé avec l'aide de Man Ray, c'est une succession de plans fixes aux effets optiques : la lente rotation des disques produit un effet de renflement et de creusement dont le texte, constitué d'une série de calembours, prolonge les connotations érotiques.

- *Continuel lumière mobile* (1960-1967) de Julio Le Parc est un dispositif luminocinétique : 42 disques en inox (de 5 cm de diamètre) montés sur six fils en nylon, suspendus et alignés, sur un fond contreplaqué laqué blanc, entouré de deux caissons en acier noir et équipés chacun d'une ampoule, 100 x 100 x 17,5 cm. Les disques jouent avec les reflets de manière aléatoire.
- Jean Tinguely (1925-1991) : *L'Enfer, un petit début* (1984, métaux de récupération, moteurs électriques, objets divers, 370 x 920 x 700 cm). Sur une estrade s'enchevêtrent des éléments d'origine végétale et animale, des pièces mécaniques et des objets manufacturés divers. Dans cette jungle de sculptures, apparaissent de nombreuses formes circulaires : rouages usés, sonores, mobiles et parfois lumineux ; elles exercent une véritable attraction.
- Christian Boltanski (1944-) : *Théâtre d'ombres* (1984). Dans cette création, entre installation et projection, l'artiste travaille sur la mémoire, raconte son histoire, avec ses moyens de plasticien, des formes, des sons, des lumières, ici l'ombre portée de quelques figurines en métal découpées au ciseau comme de petits pantins. Le spectateur reconnaîtra quelque chose de lui-même...
- Chantal et François Lorient-Mélia, avec *Ready Made in China* (2000, installation), utilisent dans cette installation qui mêle poésie et magie la lumière comme révélateur. Un cadre de vélo, une roue, des bouts de verre, un moteur, un élastique et du carton assemblés projettent un panorama de montagnes sur un écran. Le titre, référence explicite à Duchamp, est un clin d'œil aux estampes chinoises, mais aussi à la société consumériste estampillée « Made in China ». On peut voir aussi l'aspect fantasmagorique produit par la projection qui épatait ou effrayait déjà les premiers spectateurs d'images animées (le Théâtre optique d'Émile Reynaud, 1877).
- On trouvera de nombreux rapprochements dans l'histoire des arts autour du thème du disque et du cycle. Un certain nombre est recensé dans le catalogue *Catalog 648* de Nicolas Gasquet, document réalisé suite à l'exposition-concert du groupe de musique Jaune flux (Fabien Pellier, Nicolas Gasquet, Laure Pauthex, Benoit Gasquet) dans la salle de spectacle 648 Café de Marcellaz. À chaque morceau joué correspond « un court métrage, réalisé à partir d'images ou d'objets en rapport avec le cercle, le disque ou la sphère filmés en rotation sur un phonographe ». Le spectateur découvre à l'écran des jeux visuels, hypnotiques parfois, qui sont des hommages. Ainsi, dans *Taillandier Land*, on retrouve des disques semblables à ceux de Marcel Duchamp dans son film *Anémic cinéma*, ou dans *Caterpillaire*, le métronome de l'*Indestructible objet* (1923/1959) de Man Ray. Cette pratique va jusqu'à la performance avec les disques brûlés ou déstructurés, alors que d'autres artistes retrouvent une matérialité lourde.
<http://jauneflux.com/>
<https://soundcloud.com/jauneflux>
- *Concrete Music* (2013 ; installation sonore ; bois, béton ; matériel technique : platines, haut-parleurs, table de mixage, amplificateur ; dimensions : 200 x 120 x 120 cm – hors tout, environ ; diam. : 30 cm – chaque disque ; poids : 4 kg – chaque disque, environ), de Jérémie Chevalier, est un moulage de disques en béton lus lors de concerts ou présentés en tant qu'installation. Il mène « une réflexion sur la disparition du support et le concept de dématérialisation/hypermatérialisation de la musique. Pour illustrer ce phénomène, une sculpture plaque est réalisée à chaque nouveau morceau en hypermatérialisant un CD ».