



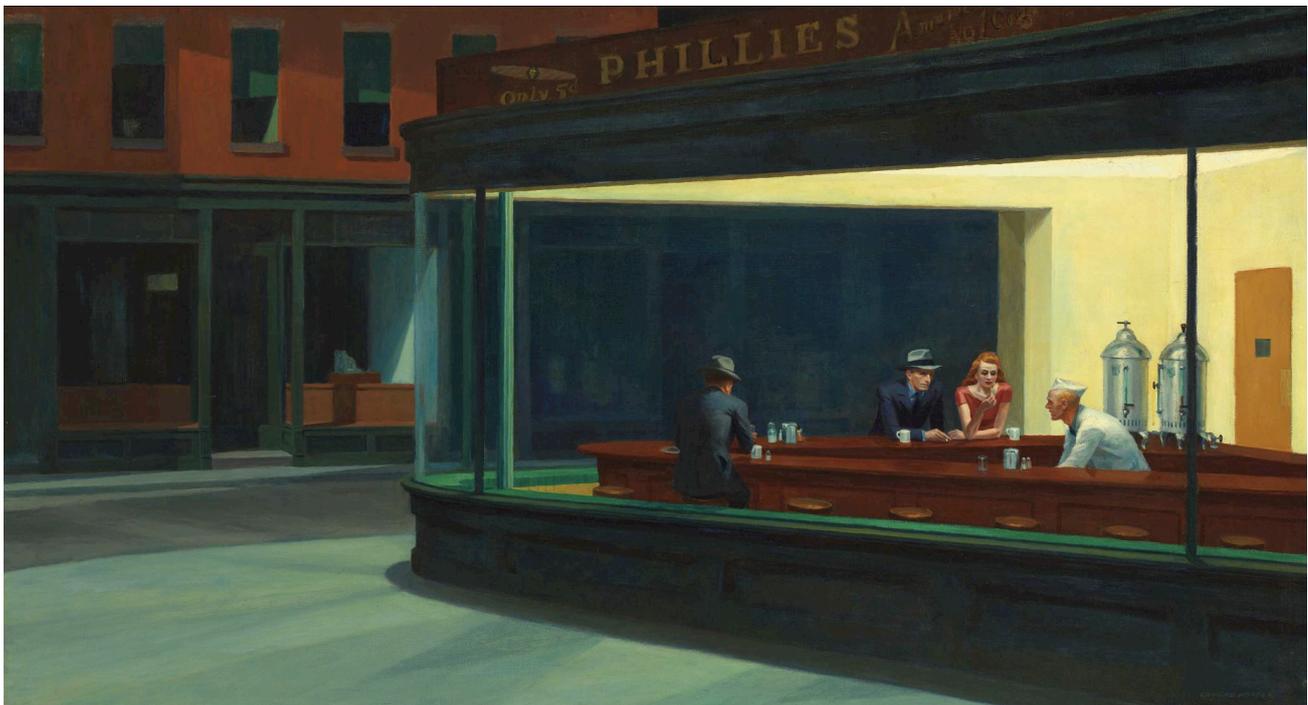
THÉMATIQUE 2 : INFLUENCE, EMPRUNT, RÉMINISCENCE... QUAND L'ART DEVIENT SA PROPRE SOURCE D'INSPIRATION OU COMMENT LES ARTS S'INFLUENT-ILS MUTUELLEMENT ?

## INTRODUCTION GÉNÉRALE SUR LA THÉMATIQUE

L'**histoire des arts envahit** le champ de la **pratique artistique** moderne et contemporaine. Ce sont les **grands maîtres** du passé qui **servent de modèles** aux artistes. **L'art se nourrit de l'art.**

Le **postmodernisme**, initié dès les années 1970, met fin aux avants gardes de l'art moderne, pour laisser place à **un art qui mixe ses influences, entre tradition, modernité et contemporanéité**. Aujourd'hui, dans l'art contemporain, **l'influence, la citation, l'emprunt, le détournement** sont des **pratiques habituelles**. Les artistes se tournent vers des œuvres du passé et actuel. **Les artistes créent un dialogue entre les arts** pour définir leur propre démarche artistique. Certains artistes comme Cindy Sherman, Yasumasa Morimura, Jeff Wall, les artistes du Pop Art le revendiquent clairement dans leurs œuvres.

**L'art comme matériau** et comme **propre source d'inspiration** a toujours existé. Au XVIème, pour le *Jugement dernier* (1536-1541) de la Chapelle Sixtine, Michel-Ange s'est inspiré des corps du groupe sculptural *Laocoon* (datant du 1er siècle avant J.C.) est découvert à Rome, en 1506. Au XXème siècle, dans les débuts de l'art moderne, pour les *Demoiselles d'Avignon* (1907), Picasso s'inspire des masques africains et statues ibériques, qu'il découvre lors de l'exposition universelle à Paris. Loin d'être coupés du monde, les artistes sont sous influences directes ou indirectes, conscientes ou inconscientes, avouées ou inavouées, de l'art ancien ou contemporain. **L'artiste s'approprie l'art non pas pour copier mais créer une œuvre nouvelle. L'art devient support de création. L'art devient matériau.**



Edward HOPPER, *Nighthawks*, 1942. Huile sur toile. 84,1x152,4 cm. The Art Institute of Chicago, Chicago.

## INTRODUCTION SOMMAIRE DE L'ŒUVRE

*Nighthawks* (« *Oiseaux de nuit* » ou « *Rapaces de nuit* ») d'Edward Hopper est devenu une **icône visuelle**, s'affichant sur les fonds d'écran d'ordinateurs et dont l'œuvre a fait l'objet de multiples **détournements**. La simplicité apparente de cette œuvre résulte d'une **synthèse de multiples sources littéraires et visuelles** et rend hommage à des grands maîtres. Hopper retranscrit l'atmosphère de ses romans favoris, ici, la nouvelle d'**Ernest Hemingway, *Les Tueurs*, 1937**. L'ambiance des films noirs, les gangsters, les héroïnes des productions hollywoodiennes s'invitent au *Dinner* nommé *Phillies*, où règne une **atmosphère de perte** héritée du *Café de nuit* de Vincent Van Gogh.

Le **cinéma de Wim Wenders** remet en mouvement la **narration suspendue** de la peinture d'Hopper. *Nighthawks* devient le passage obligé des célébrités américaines et s'impose comme le *Hall of Fame* (« *Temple des célébrités* ») de l'Amérique moderne.

**I. LES SOURCES**

**A. Arts du langage : Hemingway**

« Dehors il commençait à faire sombre. La lueur du réverbère s’alluma derrière la vitre. Deux hommes assis au comptoir consultèrent le menu. À l’autre bout du comptoir, Nick Adams les regardait. Il causait avec Georges quand ils étaient entrés. »

Ernest HEMINGWAY, *The Killers*, 1937.

Décrivez l’ambiance du texte :

Relevez les mots du texte qui correspondent à *Nighthawks* :

Rapprochements :

**B. Arts de l’espace : Bow-window et Architecture Victorienne.**

**Bow-window** est un anglicisme du terme français **oriel** qui désigne une **fenêtre arrondie et avancée**, dont le niveau du sol est au niveau de la pièce. La pièce s’agrandit **sur l’extérieur** et permet une **ouverture** très lumineuse. Le bow-window est largement utilisé dans l’architecture victorienne américaine au XIXème siècle.

Photographie datant de 1931 de Walker EVANS, *Maison victorienne*, New Jersey.



**C. Arts du visuel : Rembrandt, Van Gogh, De Chirico.**

Grâce à ses voyages en Europe, Hopper découvre les grands maîtres. Il est impressionné par les **scènes de nuits** et les **clairs-obscur** de **Rembrandt**, hérité du **Caravage**. Hopper a du certainement voir les peintures aux **espaces vides**, à la **lumière jaune** et au **contraste tranché** entre l’ombre et la lumière des **peintures silencieuses** de l’italien **Giorgio De Chirico**.

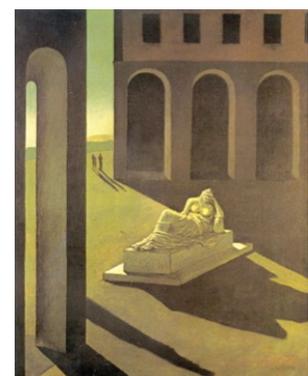
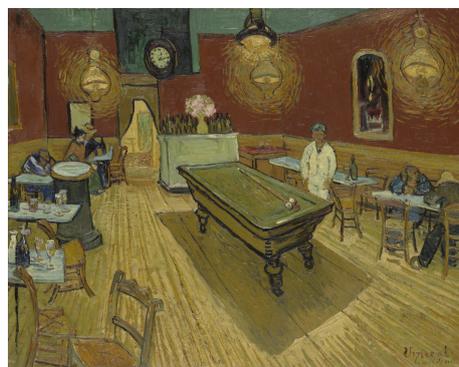
En 1942, l’exposition à New York, « *Onze tableau de Vincent Van Gogh* », marque Hopper dans la retranscription de **l’ambiance d’un lieu de perdicion des cafés de nuits**. Pour son tableau, il s’inspire du **contraste chromatique** entre le rouge et le vert, accentué par la lumière jaune, de Van Gogh.

Nommer le peintre de l’œuvre. Qui a peint quoi ?

Giorgio DE CHIRICO, *La Mélancolie*, 1922.

REMBRANDT, *Ronde de nuit*, 1642.

VAN GOGH, *Le Café de nuit*, 1888.



## II. LES INFLUENCES

### A. Arts du son et arts du langage: Thiéfaine, *Compartment C, Voiture 293, 2011* (Chanson française).

«Je retrouve en Hopper la nostalgie d'un pays inconnu... découvert à travers des romanciers ! Chez Hopper, on retrouve beaucoup de mélancolie que je partage. Ses paysages sont plein de soleil, mais d'un soleil triste, mélancolique comme je l'aime. Et puis, il y a cette solitude. La toile *People in the sun* : ce sont cinq personnages qui prennent le soleil. Ils sont seuls... ensemble. C'est la même chose pour les tableaux qui représentent des couples, où chacun est seul de son côté, comme le tableau *Room in New-York*.

Pour *Compartment C*, la femme est très seule aussi. Même les maisons d'Hopper synthétisent la solitude : elles sont souvent différentes mais toutes sont isolées, sans détail ni nature autour, rien qui traîne. Et c'est tout ce qui en fait la beauté. C'est une solitude que j'aime partager avec lui. Son univers contient beaucoup de silence. Et cette addition, au bout, procure une immense liberté. En regardant ses toiles, de profonds soupirs de soulagement nous viennent. »

Extrait d'une interview de Thiéfaine, à l'occasion de l'exposition d'Edward Hopper au Grand Palais, à Paris, en 2012.

Intégralité de l'interview : <http://www.grandpalais.fr/fr/article/hubert-felix-thiefaine-inspire-par-hopper-0>

Dans ce texte ci-dessus, entourez les mots qui permettent de caractériser l'œuvre d'Edward Hopper.

### B. Arts du spectacle vivant : Craig SCHWARTZ, *Nighthawks, 2006* (Théâtre).

Le restaurant *Phillies*, à Manhattan est devenu un **décor incontournable** grâce au tableau de Hopper. Ici, les personnages prennent vie sur les planches du théâtre. **Le metteur en scène** Douglas Steinberg reconstitue le bar de **forme triangulaire**. Les quatre personnages du tableau sont présents, ainsi que le **fort contraste chromatique et lumineux** (noir et jaune). Pour la lisibilité de la pièce et pour des raisons acoustiques, la vitre du **bow-window a disparu**, matérialisée par un unique pilier, pour laisser place à **un espace ouvert**.



### C. Arts du visuel : *Batman, Second Life*, Wim WENDERS.

Le décor du restaurant *Phillies* est repris maintes fois, comme dans des cases de la célèbre Bande dessinée américaine : *Batman*, mais aussi par les *Simpson's*, et même le jeu virtuel : *Second Life*. Le bar de Hopper est vraiment le « *Hall of Fame* » des États-Unis, là où il faut être pour se montrer.



Frank MILLER, Dave MAZZUCCHIELLI, *Batman : Year One*, #404, Février 1987, New York, D.C. Comics.



Capture d'écran du jeu virtuel : *Second Life*.

Cet **engouement** pour ce décor repose certainement par **l'atmosphère** que crée Hopper à travers ce tableau : **solitude, lassitude, attente, temps suspendu, dialogue silencieux, mystère...** où toutes les conversations sont possibles, où **l'imaginaire du spectateur peut créer son histoire, son interprétation**. Chaque regard porté sur *Nighthawks* emporte le regardeur dans un espace imaginaire différent.

Le célèbre réalisateur **Wim Wenders** choisit de **reconstituer le décor** de *Nighthawks* pour son film *End of violence*, 1997. L'objectif n'est pas de faire une œuvre autour du tableau de Hopper, mais de **se servir de la scénographie de la peinture pour deux scènes du film**. L'influence directe permet au **spectateur de s'identifier** facilement en utilisant une **icône visuelle, une image** que tout le monde connaît. Ce **procédé est rassurant** pour le spectateur et permet aussi de **rendre hommage** à l'artiste de départ.

Le film montre une **mise en abyme** particulièrement réussie. Le film montre une scène qui est filmée pour un tournage, dont le décor et les personnages sont ceux du tableau de Hopper. Cette **mise en abyme est double** : celle du **travail de réalisateur** et celle de la **citation de la peinture** de Hopper. Wim Wenders montre le tournage d'un film, qui est montré en **caméra objective**, comme si c'était **sa propre vision de réalisateur** que le spectateur voit à l'écran.

Photogramme extrait de Wim WENDERS, *End of violence*, 1997.



1. Situer le personnage qui interprète le réalisateur dans *End of Violence*.
2. Situer le décor de *Nighthawks*.
3. Situer les personnages de *Nighthawks*.
4. Situer la camera qui filme la scène de *Nighthawks*.

**CARTE HEURISTIQUE RÉSUMANT LES SOURCES ET LES INFLUENCES**

