



**MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Arts plastiques

**Portail national de ressources
- éducol -**
(<https://contrib.eduscol.education.fr/arts-plastiques>)

Accueil Éducol (<http://eduscol.education.fr>) > Accueil Arts Plastiques (<https://contrib.eduscol.education.fr/arts-plastiques>)
> Édu_Num Arts plastiques (<https://contrib.eduscol.education.fr/arts-plastiques/edunum>) > Édu_Num Arts plastiques avril 2017

■ Lettre d'information Édu_Num Arts plastiques (<https://contrib.eduscol.education.fr/arts-plastiques/edunum>)

Lettre Édu_Num Arts plastiques N°19

En art, notamment dans les arts plastiques, le geste n'est pas qu'engagement du corps pour produire en lien avec des outils ou représentation dans l'œuvre d'une gestuelle. Il est expression, signification sous-tendue par des attitudes, le rôle du corps, un ensemble de signifiants et de signifiés. La relation du geste, de l'instrument et des outils dans le contexte du numérique pourrait résonner comme une tautologie, un système clos. En effet, le numérique ne peut s'extraire de son lien à l'appareillage, à l'instrument, à l'outil. De nombreux gestes préfabriqués, prépensés visent à donner l'illusion du choix opéré par l'utilisateur. Or, cela n'est pas. La « technologie joue le rôle d'un prescripteur de comportements » selon Julien Prévieux. C'est ainsi que l'œuvre « What Shall We Do Next » se présente comme une « archéologie des gestes à venir ». La dimension contextuelle, qu'elle soit artistique et esthétique, sociologique, ou culturelle et patrimoniale permet ainsi de questionner et de saisir la mutation opérée dans la relation du geste et de l'instrument avec les outils numériques.

Lettre Édu_Num Arts plastiques N°19

Avril 2017

Toutes les Lettres Arts plastiques (<https://contrib.eduscol.education.fr/arts-plastiques/edunum>)

Sommaire

ZOOM SUR...RELATIONS GESTE / INSTRUMENT AVEC LES OUTILS NUMÉRIQUES

1. Contexte culturel, patrimonial
Data : bases de données
Web-séries
Fonds documentaires :
Musées, institutions
2. Contexte sociologique
Applications, logiciels :
Réseaux
Expositions
3. Gestes numériques et interface de l'expérience esthétique
Nouveau rapport au monde
Faire l'expérience du monde :
Faire œuvre

ENSEIGNER AVEC LE NUMÉRIQUE

1. Enseigner avec le numérique en exploitant une approche culturelle et patrimoniale
2. Enseigner avec le numérique en exploitant une approche sociologique
3. Enseigner avec le numérique en exploitant une approche artistique et esthétique
4. Les dossiers TraAM

SE TENIR INFORMÉ(E)

En art, notamment dans les arts plastiques, le geste n'est pas qu'engagement du corps pour produire en lien avec des outils ou représentation dans l'œuvre d'une gestuelle. Il est expression, signification sous-tendue par des attitudes, le rôle du corps, un ensemble de signifiants et de signifiés. La relation du geste, de l'instrument et des outils dans le contexte du numérique pourrait résonner comme une tautologie, un système clos. En effet, le numérique ne peut s'extraire de son lien à l'appareillage, à l'instrument, à l'outil. De nombreux gestes préfabriqués, prépensés visent à donner l'illusion du choix opéré par l'utilisateur. Or, cela n'est pas. La « technologie joue le rôle d'un prescripteur de comportements » selon Julien Prévieux. C'est ainsi que l'œuvre « What Shall We Do Next » se présente comme une « archéologie des gestes à venir ».

La dimension contextuelle, qu'elle soit artistique et esthétique, sociologique, ou culturelle et patrimoniale permet ainsi de questionner et de saisir la mutation opérée dans la relation du geste et de l'instrument avec les outils numériques.

Ce numéro sur la place du geste dans les pratiques artistiques numériques a été réalisé par Marie Rousseau (académie de Rennes) et Laura Bernard (Académie de Rouen).



ZOOM SUR...RELATIONS GESTE / INSTRUMENT AVEC LES OUTILS NUMÉRIQUES

1. Contexte culturel, patrimonial

Les ressources ouvrant au patrimoine, y compris les plus actuelles dans les technologies qui les soutiennent, sont à portée de gestes et modes d'appréhension distincts d'une recherche encyclopédique ou de consultation d'un dictionnaire. Le feuilletage matériel est complété, aussi concurrencé par des liens hypertextes, des images opérantes, des clics divers. Ils engendrent un accès multimodal à des ressources elles-mêmes présentées comme mouvantes, revisitées régulièrement ou parfois fruit de créations contemporaines.

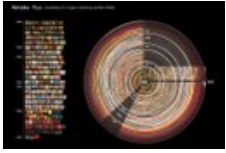
- Le geste et l'outil numérique permettent l'appropriation par les élèves des données culturelles et patrimoniales par la mise à disposition en open data. Ils peuvent ainsi avoir accès à des œuvres à distance. Il y a donc un caractère ubiquitaire de l'œuvre d'art par le numérique. Un questionnement sur « l'œuvre à distance » peut être envisagé.
- Un travail de constitution d'un musée numérique peut également être conçu par les élèves.
- L'articulation de la pratique et de la culture artistique est favorisée par l'utilisation de l'outil numérique : celui-ci permet de reconsidérer le geste artistique. L'élève peut ainsi traduire le geste effectué et le documenter afin de rendre intelligible le processus qu'il a mis en œuvre, y compris au moment où il pratique.
- Il peut ainsi par extension créer des archives, des traces de ses productions, et de la construction de celles-ci ; et ainsi créer ses « propres data ». Un travail de datification à l'échelle de l'élève, de la classe, de l'établissement... peut ainsi être largement envisagé.

Data : bases de données



Rekall

Un environnement open-source pour documenter, analyser les processus de création et simplifier la reprise des œuvres. [Lien](#)



Rothko Viz: Visualizing 201 Paintings by Mark Rothko

Data : recherches menées sur la visualisation, et la cartographie de 201 oeuvres picturales de Mark Rothko (palette, gamme chromatique,...)

Lien [🔗](#)

Web-séries



Centre Pompidou: web-série "Mon œil"

Un concentré de création à découvrir chaque mercredi grâce à la nouvelle web-série du Centre Pompidou « Mon œil ». Spécialement conçu pour les enfants à partir de 5 ans, accessible gratuitement sur tablette, smartphone et ordinateur à travers le site du Centre

Pompidou, ce programme hebdomadaire d'une dizaine de minutes propose une série de courtes vidéos et animations autour de thèmes très variés : assises emblématiques du design, fondamentaux de la création (le point, la ligne, la forme...), œuvres vidéos d'artistes contemporains... « Mon œil » est l'occasion pour les enfants de découvrir de façon divertissante les œuvres de la collection du Centre Pompidou. Ne reste plus qu'à ouvrir grand les yeux ! La web série "Mon Oeil" est soutenue par Éduthèque et est disponible par le portail.

Lien [🔗](#)



ARTE Creative : "Fais-le toi-même"

Chercher, tester, rater, recommencer, partager : bienvenue dans le monde des makers et de leurs fab labs ! Ils sont artistes, performers ou passionnés de data et leur dada c'est la bidouille, la débrouille, le Do It Yourself. En 8 épisodes, Fais-le toi-même ! prouve que coder peut rimer avec s'amuser.

Lien [🔗](#)



L'Art en question

L'art en Question est une web-série documentaire de 10 épisodes (12 minutes en moyenne) née de la volonté de cultiver un regard plus interrogateur et plus démocratique sur les oeuvres d'art. A la manière d'une enquête policière, elle soumet 10 chefs-d'oeuvre, de 10 grands musées mondiaux, au filtre du doute cartésien et de l'investigation scientifique. Elle a reçu le prix du public au web-festival de la Rochelle.

Lien [🔗](#)

Fonds documentaires :



Medien Kunst Netz

Site du ministère de la culture allemand, base de données des artistes multimédia selon des thématiques spécifiques: esthétique du digital; son et image, corps cyborgs... Lien [🔗](#)



Leonardo/Olats

Leonardo/Olats est un site web ressource de textes de fonds, d'analyses, de repères et de documentation. L'activité de Leonardo/Olats est structurée par projets que viennent compléter une zone d'informations (bibliographies, etc.) et un pôle d'analyses (textes et essais).

Lien [🔗](#)

archée ARCHÉE Revue d'art en ligne : arts médiatiques et cyberculture

ARCHÉE est un organisme québécois sans but lucratif, à charte provinciale, dont le mandat consiste à faire valoir la cyberculture artistique et à promouvoir la production artistique liée aux nouveaux médias, visant une connaissance élargie et approfondie de l'impact des nouvelles technologies de l'information et de la communication. Les œuvres dédiées à l'interréseau y occupent une place centrale, façonnant et préfigurant l'art de demain.

Lien [↗](#)



Co-Workers, Le réseau comme artiste, 9 octobre 2015 – 31 janvier 2016

Le Musée d'Art moderne de la Ville de Paris présente CO- WORKERS - Le réseau comme artiste, une sélection d'artistes internationaux formés dans les années 2000 qui renouvellent les processus de création autour d'une pratique essentiellement en réseau

Lien [↗](#) Dossier de presse [↗](#)

Musées, institutions



Revue en ligne art digital et innovation

Producteur et distributeur de créations numériques, Digitalarti accompagne les créateurs dans la diffusion auprès d'entreprises, d'espaces publics ou de lieux privés.

Lien [↗](#)



Louvre-Lens, un laboratoire de nouveaux usages

Pendant cinq ans, les équipes des Orange Labs et du Louvre-Lens ont collaboré dans le cadre d'un groupe de travail dédié à l'innovation, véritable « laboratoire » qu'elles ont mis en place pour étudier diverses pistes de recherche. Elles ont ainsi imaginé le déploiement d'interfaces innovantes et de nouvelles interactivités pour le public (3D, réalité augmentée, interfaces tactiles...) Ce partenariat de recherche visait à enrichir l'accès aux trésors du musée et à favoriser ainsi la découverte du Louvre-Lens par le plus grand nombre, au travers d'une expérience de visite d'une nouvelle dimension. Lien [↗](#)

2. Contexte sociologique

La relation dialogique du numérique (à la fois logique par nature et en dialogue entre l'utilisateur et la machine) ainsi que la mise en réseau d'utilisateurs à utilisateurs créent un mode d'échange nouveau. À grande échelle, ces nouveaux échanges redéfinissent des modalités de communication dont la constitution s'ancre simultanément dans le virtuel et le réel, le public et le privé, l'intime et l'extime, rendant poreuse les frontières.

- La sphère du numérique fait naître des mutations et un nouvel environnement. Le regard porté sur le monde et le réel se transforme et crée de nouveaux gestes d'appréhension et de compréhension. Les élèves pourront ainsi s'interroger sur la mutation, la virtualisation du monde en le traduisant plastiquement.
- La place de la réalité mixte, virtuelle et augmentée est centrale : une possibilité de proposer aux élèves de créer et de réfléchir une « photographie immersive » avec un casque de réalité virtuelle et l'application iCam3Ra Lite.
- La dimension du réseau, de l'espace interconnecté suppose également de nouveaux gestes : les élèves peuvent ainsi créer une production collaborative en réseau. Une exposition de vidéos, reprenant ainsi le principe de celle organisée par le Musée Guggenheim Youtube Play, peut également être envisagée.

Applications, logiciels :

**Aurasma :**

Une application permettant de créer de la réalité augmentée en réalisant des "auras" qui sont constituées de l'ensemble "incrustation virtuelle – élément déclencheur (appartenant au réel)". [Lien](#)

**3D Camera :**

Une application mobile pour créer des photographies en 3D utilisant le stéréoscopique et l'anaglyptique .

[Lien](#)

**AMCB, une application Adrien M./Claire B.**

La compagnie Adrien M & Claire B crée des formes allant du spectacle aux installations dans le champ des arts numériques et des arts vivants. Elle est codirigée par Claire Bardainne et Adrien Mondot. Leur démarche place l'humain au centre des enjeux technologiques, et le corps au cœur des images, avec comme spécificité le développement sur mesure de ses outils informatiques. Ils poursuivent la recherche d'un numérique vivant : mobile, artisanal, éphémère et sensible. Cette application artistique s'utilise avec les dessins du livre "La neige n'a pas de sens". Première monographie consacrée au travail de Adrien M & Claire B, l'ouvrage comprend une série d'œuvres en réalité augmentée, qui se découvrent avec l'application. Cette première monographie consacrée à leur travail présente de nombreux documents inédits sur leur processus de création, un entretien avec les artistes ainsi que des textes de plusieurs collaborateurs qui permettent de découvrir les différentes facettes de leur approche. Une œuvre en réalité augmentée, conçue spécifiquement pour ce livre, vient compléter l'ensemble.

[Site de la compagnie Adrien M& Claire B](#)

[Pour obtenir l'application AMCB](#)

[Pour obtenir le le livre numérique "La neige n'a pas de sens"](#) (disponible également en version broché)

Réseaux**Alexei Shulgin**

Membre emblématique du net-art, Alexei Shulgin est un artiste connu pour utiliser les propriétés du langage Internet et ses outils dans leur processus créatif dirigé vers la critique de la culture traditionnelle. Il construit des œuvres web sur des pages minimalistes ne comprenant que des éléments graphiques basiques, principalement du texte et utilisent les moyens propres d'Internet pour leur distribution et promotion.

386DX :

A la fois un projet, un outil, du code et une performance. [Lien](#)

WWWART AWARD : Alexei Shulgin présente ainsi son projet : "Internet est un espace ouvert où la différence entre «art» et «non art» est devenue floue comme plus que jamais au XXe siècle. C'est pourquoi il y a si peu d'artistes dans cet espace. Il y a la possibilité de l'erreur d'interprétation et de la perte d'identité «artistique» ici. Cela pourrait être pourtant bienvenu. Il n'existe pas ici d'institutions et d'infrastructures artistiques familières. Les hiérarchies sont construites différemment, mais comment? Qu'est-ce que www art - c'est l'art public? De la publicité? Plus de bruit de données? Cela a-t-il quelque chose à voir avec les galeries et les critiques? le voulons-nous?" [Lien](#)

Roy Ascott : "La plissure du texte", un travail en ligne avec des artistes du monde entier.

Œuvre en réseau planétaire en référence au livre de Roland Barthes Le Plaisir Du texte où dans 16 villes mondiales étaient installés des terminaux informatiques à l'aide d'un réseau télématique en 1983. [Lien](#)



Expositions



Jean Paul Fourmentraux : le musée à l'épreuve du numérique, net art et médias variables

Les dispositifs artistiques en réseau échappent pour une bonne part au contexte muséal traditionnel. Leur existence sur le réseau Internet permet une analyse pragmatique de dispositifs d'exposition originaux qui renouvellent les médiations entre l'œuvre d'art et le public. Le présent article propose de rendre compte de ces modes relationnels entre l'artiste et son public, dans un contexte encore étranger au musée, où la mise en exposition apparaît indissociable de l'acte de réception d'œuvres et de médias caractérisés par leur modularité et ouverture.

Lien 



Youtube Play

Exposition des artistes Youtube en 2010 organisée par le Guggenheim Museum dans les villes de New-York, Bilbao, Berlin et Venise.

Lien 

3. Gestes numériques et interface de l'expérience esthétique

L'environnement numérique induit des comportements, allant de l'attendu (des nouveaux gestes suite aux nouveaux outils) aux écarts (des détournements de fonctions, d'outils, des mises à jour des « coulisses » a priori invisibles) en passant par les fameux bugs (des erreurs, des défauts apparents), des utilisateurs comme des interfaces, physiques, graphiques ou logicielles. Ces comportements deviennent eux même matière première pour les créateurs : sources de réflexion ou supports même de création.

- La dimension de l'interface comme espace entre deux espaces peut être interrogée par les élèves. L'expérience esthétique devient elle-même une interface, un espace autre qui s'interroge et se questionne elle-même. La mise à distance, l'effet de latence, implique un rapport différé de l'expérience esthétique.
- L'utilisation des technologies émergentes et à venir telles que les drones, les robots, les avatars ou les casques de réalité mixte va permettre aux élèves de questionner l'objet et de saisir le sens et la résonance des gestes effectués.
- Il peut également interagir avec l'espace virtuel en créant des espaces modifiables. Enfin, la question de l'homme-machine est favorisée et permet aux élèves d'interroger à la fois leurs représentations initiales, et les traductions plastiques qu'ils font apparaître.

Nouveau rapport au monde

02

Revue 02 - De l'art "post-internet" par Benoît Lamy de la Chapelle

Une analyse des nouvelles pratiques artistiques de la génération Y. "L'art post-Internet émerge plus d'une génération après les net-artistes, chez des artistes membres de réseaux sociaux, dont la dépendance aux moteurs de recherche est maintenant irréversible, avec un Macbook pour atelier et un smartphone à proximité. Ces artistes rejettent la notion d'art *site-specific* pour revendiquer au contraire une multiplicité de sites dans lesquels viennent circuler leurs œuvres, en un éternel va-et-vient entre réalité et virtualité, sur et hors Internet."

Lien 

Faire l'expérience du monde :



Aram BARTHOLL

Aram Bartholl est un artiste qui interroge nos comportements et habitudes face au réseau et aux pratiques numériques.

Lien 

Faire œuvre

Déformer, déchiqueter, lacérer, détruire

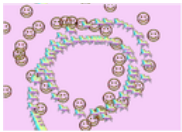
C'est numérique. Plus de la technologie, est généralement, bien propre. Né. Le graphisme web, les objets techniques, les interfaces, tout s'oriente vers l'usabilité, l'ergonomie, le *plug and play*, la transparence d'utilisation. Mais dès les premiers âges, des artistes nous ont enjoint à célébrer la beauté des choses déchirées, détruites, déformées. Quelques exemples.



Arts numériques : Déformer, déchiqueter, lacérer, détruire

Sur les précurseurs du Glitch'art, qui exploitent le glitch, "une défaillance électronique ou électrique qui correspond à une fluctuation dans les circuits électroniques ou à une coupure de courant (une interruption dans l'alimentation électrique). Ce qui entraîne un dysfonctionnement du matériel informatique, qui occasionne à son tour des répercussions sur les logiciels. Ainsi l'art numérique, fruit de la technologie, est généralement, lisse, propre, fini. Le graphisme web, les objets techniques, les interfaces, tout s'oriente vers l'usabilité, l'ergonomie, le *plug and play*, la transparence d'utilisation. Mais dès les premiers âges, des artistes nous ont enjoint à célébrer la beauté des choses déchirées, détruites, déformées

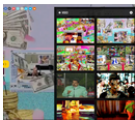
Lien 



Digitel/arti : RreFrag : glitch cherche l'erreur numérique

Du 19 au 24 mars 2015, reFrag: glitch s'est disséminé dans Paris pour explorer les connexions entre art, culture et technologies. Organisé par la Parson Paris, en collaboration avec The School of Art Institute of Chicago, cet événement cherche l'erreur, la défaillance numérique, exploitées par les artistes pour révéler la fragilité d'un système ou tout simplement sa potentialité esthétique (et la multiplicité des propositions entre-deux).

Lien 



Systaime


Systaime, de son vrai nom Michaël Borrás, né le 29 janvier 1973, est un plasticien contemporain français qui travaille avec les possibilités de remix des bugs et autres glitches.

Lien 



David Hockney

Les peintures sur iPhone de David Hockney.

Lien 



Jodi

Jodi ou jodi.org est un collectif d'artistes de deux net-artistes : la Néerlandaise Joan Heemskerk (née en 1968) et le Belge Dirk Paesmans (né en 1965). Ce groupe est un des pionniers de l'art Web au milieu des années 1990. Ses deux membres ont été parmi les premiers artistes à enquêter et à subvertir les conventions de l'Internet, des programmes d'ordinateur et des jeux vidéo et informatiques. Perturbant radicalement la langue de ces systèmes, y compris les interfaces, les commandes, les erreurs et le code, JODI met en œuvre des interventions numériques extrêmes qui déstabilisent la relation entre la technologie informatique et ses utilisateurs.

Lien 



Miguel Chevalier

Dans le cadre des Journées du Patrimoine de Casablanca, l'Institut français présente l'installation *Tapis Magiques 2014* de Miguel Chevalier dans l'ancienne église du Sacré Coeur. Cette nouvelle œuvre monumentale se déploie sur le sol de l'ancienne et le recouvre d'un méga tapis de lumière. Cette création s'inspire de la biologie, des micro-organismes et des automates cellulaires. Des cellules se multiplient en abondance, se divisent, fusionnent, prolifèrent dans un rythme tantôt lent, tantôt rapide. Tout s'agrège, se désagrège, et se déforme à une vitesse infinie. Ces univers organiques se mêlent parfois à des univers constructivistes de pixels. Ces tableaux de méga pixels noir et blanc instables glissent progressivement vers des spirales de couleurs vives et saturées qui tourbillonnent et exécutent de véritables chorégraphies sur la musique de Michel Redolfi. Monde organique ou pixellisé, cet univers artificiel semble retrouver celui de la vie. C'est un nouveau « baroque technologique » qui donne forme à l'informe et se renouvelle perpétuellement. Lors des déplacements des spectateurs, des perturbations dans la trajectoire de ces cellules se créent sous leurs pieds. Les courbes sinueuses qui ondulent, renouent avec les paradis artificiels des années 70. Elles créent des expériences visuelles inédites qui ne sont pas sans rappeler les univers psychédéliques. Tapis Magiques revisite par le biais de l'art numérique, la tradition de la broderie avec le point de croix, de l'art islamique, surtout de la mosaïque, qui n'est pas sans rappeler aujourd'hui la notion du pixel. Cette installation rend hommage à l'artisanat marocain dans lequel la confection de tapis tient une place importante. Ce monde de couleurs et de formes en mouvement, tel le jeu d'un kaléidoscope géant, nous entraîne dans un voyage imaginaire et poétique. Cette création nous plonge dans l'univers magique des Contes des Mille et Une Nuits et des tapis volant.

Lien 



Antoni Muntadas

Le projet Muntadas Media Architecture Installations est un Interom, terme que Muntadas définit comme un format combinant un CD-ROM et une ouverture sur Internet. Il fait partie d'une série d'œuvres qui explorent des espaces sociaux contemporains à travers des archétypes architecturaux et médiatiques. Un espace imaginaire. Un espace hybride composé de diverses fonctions et "valeurs" fondées sur des concepts, des déplacements, des projets et des processus qui définissent un ensemble de travaux de Muntadas: "Media Architecture Installations". Une tentative d'établir des liens entre ces œuvres en évoluant à la fois dans leur espace physique et dans leur discours.

Lien 



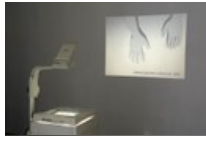
Masaki Fujihata

Artiste spécialisé dans le domaine des nouveaux médias, considéré comme l'un des pionniers de l'art numérique, professeur des beaux-arts et de musique à l'Université Nationale de Tokyo, Masaki Fujihata (né en 1956 à Tokyo, vit et travaille à Kanagawa, Japon) développe depuis les années 1990 un ensemble de stratégies multimédia pour examiner la virtualité comme espace de communication et combiner créations artistiques et développement des technologies de l'information.

Dans le cadre d'une réflexion sur les possibilités de saisir de nouvelles formes de visualisation de la

connaissance, de l'espace et du temps, Fujihata a élaboré un système électronique complexe, mais ultra-léger, qui l'accompagne dans ses voyages à travers le monde et lui permet de capter de manière étonnante les paysages qu'il parcourt, un dispositif composé d'un sac à dos surmonté d'un récepteur GPS, d'une caméra vidéo grand angle à laquelle sont fixés un micro directionnel, d'un ordinateur de poche et d'une boussole électronique.

[Lien](#)



Julien Prévieux

"What shall we do next" est un film d'animation qui se présente comme une « archive des gestes à venir ». Ces gestes sont liés à des brevets pour l'invention de nouveaux appareils, déposés entre 2006 et 2011 auprès de l'agence américaine USPTO. Le fonctionnement de ces machines (organiseurs électroniques, ordinateurs portables, consoles de jeux...) nécessite des actions qui sont spécifiées et brevetées alors même que l'objet n'existe pas encore. Constatant que la technologie joue le rôle d'un prescripteur de comportements, qui relèvent de plus en plus de la propriété privée, l'artiste s'approprie ces gestes et les soustrait à leur fonction utilitaire. Il imagine un enchaînement de figures qui semblent flotter à la surface de l'écran et transforme la vidéo de démonstration en abstraction chorégraphique.

What Shall We Do Next? (Séquence #1). [Lien](#)

What Shall We Do Next? (Séquence #2), 2014/. [Lien](#)



Christophe Beauregard

"Depuis le milieu des années 2000, je photographie des anonymes ou des comédiens dans des séries plus plastiques. Le double, les faux semblants, cette manière très moderne de se construire une identité et une image individuelles dans nos sociétés modernes sont des thèmes chers. Entre la culture savante et la culture populaire, ils abordent : la chirurgie esthétique (Chirurgies), les paparazzi (Hush...Hush), l'image de l'exclusion (Semantic tramps), les superhéros (devils in disguise), et les maisons décorées (Las Vegas). Connue pour mes séries sur les sans domicile fixe, l'univers de l'enfance ou celui de l'entreprise, j'ai souvent recours au maquillage et à la reconstitution. Je m'intéresse aux identités et aux passions ordinaires des femmes et hommes anonymes. Pour les rendre plus visibles, j'accompagne ces expositions de publications, de rencontres et d'interventions avec le public."

[Lien](#)



Marie Chouinard : *Henri Michaux, mouvements* 2005-2011

En 1980, Marie Chouinard découvre le livre *Mouvements*, publié en 1951, du poète et peintre Henri Michaux (1899-1984). Composé de 64 pages de dessins à l'encre de Chine, d'un poème de 15 pages et d'une postface, *Mouvements* donne à voir des figures multiformes que Marie Chouinard s'est plu à lire littéralement, de gauche à droite et de page en page, comme une partition chorégraphique. Elle décide alors de procéder à un décodage des dessins de cet immense artiste et de faire danser ces «mouvements à jets multiples, fête de tâches, gammes de bras».

L'incarnation du livre est réalisée à la lettre puisque même le poème, qui figure en son milieu, et sa postface font partie de l'œuvre chorégraphique.

Les dessins sont projetés en arrière-plan, donnant ainsi la possibilité aux spectateurs de faire simultanément une lecture personnelle de la partition de Michaux. Faisant écho à la présentation visuelle d'une page blanche avec son dessin noir, les interprètes, vêtus de noir, dansent sur un plancher blanc.

Ballet en un acte, durée 35 minutes [Lien](#)

[Site de l'artiste](#)



Andrea Davidson : *La morsure* (2000)

Andrea Davidson est chorégraphe, vidéaste, artiste multimédia, enseignante et auteur. Ma rencontre avec le numérique s'esquisse moins par un engouement pour une esthétique que comme un tâtonnement intuitif ouvrant sur de nouvelles

potentialités pour la danse. Ainsi, après une longue carrière d'interprète et la réalisation d'œuvres chorégraphiques dont l'écart entre la réalité charnelle et sensuelle de la scène et celle du public assis au loin dans la noirceur me paraissait de plus en plus problématique, je me suis orientée vers une recherche pratique et théorique de l'interactivité et d'autres procédés numériques. Concernant ses créations, La morsure (1996-2000) met en scène le geste interactif qui active le mouvement de danseurs préalablement filmés en explorant les potentialités de la souris. Le spectateur se trouve dans une relation intime avec la danse au travers du toucher qui communique une impression de poids, de densité et de résistance. La composition se distingue aussi par l'emploi d'un générateur narratif.

Lien 



Rafael Lozano- Hemmer

Lozano-Hemmer appelle « l'architecture relationnelle », qui ne consiste pas à concevoir des bâtiments pour usage humain, mais bien à détourner l'usage humain de l'environnement urbain en y instiguant un repositionnement de l'utilisateur du lieu. Par l'intervention lumineuse dans cette place de Mexico, l'artiste transformait l'espace en lieu de participation par l'Internet et en spectacle inusité dans la ville. Par ces interventions, Lozano-Hemmer inscrit aussi dans le lieu et le tissu urbain des connotations fortes.

Lien 

Geste digital : bibliographie

Bibliographie élaborée dans le cadre du TraAM sur le geste digital par l'académie de Rennes.

Lien 

ENSEIGNER AVEC LE NUMÉRIQUE

1. Enseigner avec le numérique en exploitant une approche culturelle et patrimoniale



L'image de la Guadeloupe: Académie de la Guadeloupe.

Cycle 4 : activité qui invite les élèves à se saisir des stéréotypes véhiculés par internet. Parties du programme visées : la compréhension de la diversité des images ; leurs propriétés plastiques, iconiques, sémantiques, symboliques.

Lien 



Coworking au lycée : arts plastiques et réseaux sociaux : entre création et diffusion. Académie de Paris.

Lycée 1ère L Spécialité. La classe a été amenée à produire des scénarios créatifs, ayant comme enjeux de questionner la création plastique et la fabrication d'images à l'aune de modalités de diffusion fondées sur le partage et le collectif. Ces modalités induisant une possibilité de déborder le cadre et le temps de travail au sein de la salle de cours, pour étendre ses limites en dehors du lycée en utilisant blogs et réseaux sociaux comme outils de création et de diffusion. Leur emploi au cœur du projet a permis de tisser un lien et une continuité créative entre l'intérieur et l'extérieur de la salle de cours, grâce à la diffusion dématérialisée d'images sur Tumblr (plateforme de microblogging convoquée ici comme support de pratiques créatives). La restitution du

projet a fait l'objet d'une exposition en ligne reprenant les différentes créations des élèves et accessible à toutes et tous. Elle a été présentée à la Gaîté Lyrique dans le cadre des ateliers partagés du 17 au 29 mai 2016, lors de la restitution des projets éducatifs.

Lien 



Fragmenter Recomposer. De la matière au pixel : Académie de Versailles.

Enseignement de spécialité. Projet réalisé par les élèves de Terminale L arts plastiques avec le photographe Bruno Dieudonné, en partenariat avec la Maison du Geste et de l'Image (MGI) et le Musée Rodin, Point de départ : photographier les sculptures de Camille Claudel et d'Auguste Rodin exposées dans les bâtiments et les jardins du Musée Rodin. Dans une démarche proche du processus créatif de Rodin lui-même, les élèves, regroupés en cinq "équipes" de quatre, ont reçu comme consigne les deux verbes d'action "Fragmenter, recomposer".

Lien 



The Original Earth : Académie de Versailles

Production numérique. Option facultative lycée. Exemple du travail d'un élève qui expose via une capture d'écran en mouvement le processus de construction de son image plutôt que l'image elle-même.

Lien 

2. Enseigner avec le numérique en exploitant une approche sociologique




Le temps d'un espace - Académie de Rouen

Cycle 4. Comment perçoit-on le temps qui passe à travers une situation dans un lieu, un espace précis ? Comment traduire par la photographie numérique avec un téléphone portable l'interaction du lieu et du temps passé à l'intérieur de celui-ci ?

Lien 



Portfolio numérique Instagram et images Interactives - Académie de Créteil.

Cycle 4. Le projet a été mis en place dans un collège REP sur le cycle 4 avec tout le niveau de 4ème : · Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...). Lien 



Utilisation d'une page Facebook sur deux années, en classe d'arts plastiques - Académie de Besançon

Cycle 4. Une enseignante explique comment elle a utilisé le réseau social Facebook avec ses élèves. Le cadre qu'elle s'est fixée et les conclusions qu'elle en tire après une année d'utilisation et après une seconde année.

Lien 1  Lien 2 



Les réseaux sociaux pour amener les élèves à passer d'un rôle de consommateur à un rôle actif et responsable sur le net - Académie de Besançon

Cycle 4. Lorsqu'un enseignant décide d'offrir aux élèves, une page de partage en lien avec les arts plastiques sur Facebook, le plus difficile à obtenir des élèves est une publication ou un commentaire.

L'élève adopte en priorité, comme la plupart des internautes, une position passive d'observateur de la

page. Les professeurs du groupe des TraAM ont cherché comment modifier cette tendance.

[Lien](#)

Les réseaux sociaux, définitions, usages... - Académie de Besançon



Cycle 4. Cet article est une synthèse des réflexions au sujet des réseaux sociaux dans le cadre du groupe de travail du TRAAM Arts Plastiques de l'Académie de Besançon.

[Lien](#)

Votre nom : Pygmalion - Académie de Grenoble.



Cycle 4. La séquence cherche à interroger en quoi l'interaction «œuvre / lieu / spectateur» fait sens?

[Lien](#)

Polyptyques de Smartphones - Académie de la Réunion.



Cycle 4. La séquence explore les possibilités du smartphone comme élément d'un ensemble cohérent à travers l'élaboration de polyptyques avec les élèves.

[Lien](#)

3. Enseigner avec le numérique en exploitant une approche artistique et esthétique

Mouvement immobile - Académie de Rouen



Cycle 4. Le propos tenu par cette séquence est la perception du rapport à l'instant à travers une action filmée via un écran de Smartphone. Filmer avec le téléphone portable, notamment le Smartphone, est devenu pratique courante dans notre rapport à l'instant, aux événements, au moment même où on les vit. En effet, le but initial de ce dernier s'est modifié, sans doute par l'évolution de notre mode de communication via la conception que l'on en fait !

Par ailleurs la première fonction d'un mobile pour un adolescent est sociale. Il lui permet, par des réseaux sociaux, de rester connecté à distance aux autres, par le partage d'images et de vidéos. Et donc d'avoir le sentiment de vivre « l'instant T », aussi virtuel qu'il soit, avec son entourage.

Mais d'entrevoir le monde à travers un écran, comme la continuité de notre regard, n'amènerait-il pas à percevoir une autre réalité ?

[Lien](#)

Geste digital et langage - Académie de Rennes.



Lycée 1ère L. Le «geste digital», sa nature, sa pratique et les réflexions qu'il engendre peuvent se situer à la croisée des enjeux sociétaux des technologies numériques et de l'art actuel. Il y aurait là notamment à explorer le corps à l'ère numérique sous un nouvel angle. Le geste digital pourrait être le médiateur entre physicalité et existence dématérialisée. Les élèves pratiquent constamment ces gestes. Se rendent-ils compte qu'ils sont clés dans leur humanité contemporaine? Comment alors porter réflexion sur ces gestes, leur nature, leur fonction auprès des élèves et notamment en cours d'Arts plastiques? La séquence explorera ces questions à travers les nouveaux langages que génèrent notre rapport aux machines.

[Lien](#)

Chorégraphie pour une caméra portable - Académie de Poitiers.



Cycle 4 . L'outil de communication (le téléphone portable) dans ses spécificités, peut-il être un outil de création artistique, en appréhendant autrement l'espace environnant par le corps en mouvement.

[Lien](#)



Suspendre le temps - Académie de Rennes.

Cycle 4. La séquence demande aux élèves de questionner le temps en lien avec la suspension, l'arrêt, le ralenti, ... afin qu'il se donne à voir plastiquement comme sujet.

Le temps devient un matériau plastique qui se donne à voir soit dans sa réalité même, soit par le moyen de transformations et d'opérations plastiques.

Lien [🔗](#)



Glitch'art - Académie de Rouen.

Seconde option facultative. La séquence de cours présentée ici souhaite, avec des moyens plastiques traditionnels, allier effets visuels numériques et altération de la figuration, posant les bases d'une réflexion plus large.

Lien [🔗](#)



Je veux être une machine - Académie de Nantes

Cycle 4. Comment la mécanique d'un geste peut-elle devenir artistique ? Il est demandé aux élèves de réfléchir aux quatre critères suivants : Quel geste ? / Quel outil ? / Sur quel support ? / Quelle présentation ?

Lien [🔗](#)

4. Les dossiers TraAM



Présentation et représentation de soi via les outils numériques - Académie de Rouen

Dans le cadre de la thématique nationale des TraAM de 2015-2016 (Pratiques numériques actuelles et enseignement des arts plastiques (pratiques mobiles, pratiques interactives, virtualité, déplacement des prises en compte du corps, du temps, de l'espace...)), un groupe d'enseignants de l'académie de Rouen s'est focalisé en particulier sur la présentation et la représentation de soi, interrogées par les pratiques numériques en terme de démarche artistique. Cette réflexion a donné lieu à la conception de divers scénarios pédagogiques dans des dispositifs différents.

Lien [🔗](#)



Le geste digital - Académie de Rennes

Si la pratique du numérique est souvent d'abord l'objet de la machine, le corps n'en n'est pas moins convoqué. Intrinsic à la création plastique, le geste se prolonge, se renouvelle ou s'invente dans les pratiques artistiques digitales.

Ce TraAM passe en revue ces nouvelles implications du corps dans l'enseignement des arts plastiques à travers différentes expérimentations didactiques d'un groupe d'enseignants de l'académie de Rennes. [Lien](#)

[🔗](#) Film de présentation du TraAM sur la chaîne Eduscol - Durée : 11'36 [Lien](#) [🔗](#)

SE TENIR INFORMÉ(E)

Veille documentaire



Être en veille sur le sujet de la du geste et de l'outil dans le contexte numérique grâce à cette biblio-sitographie Zotero.

Zotero est un outil libre et gratuit de gestion de références et de signets qui peut s'utiliser soit via un navigateur web (extension dédiée), soit en version autonome (zotero standalone) ou nomade

(application mobile). [Lien](#) 

Précédente lettre Edu_num Arts plastiques - Les pratiques interactives

Cette lettre Édu_num consacre un dossier aux pratiques numériques qui interrogent les pratiques interactives artistiques en rapport avec une réflexion sur le numérique éducatif. [Lien \(http://eduscol.education.fr/arts-plastiques/edunum/edunum-arts-18\)](http://eduscol.education.fr/arts-plastiques/edunum/edunum-arts-18)

Les lettres Edu_num thématiques transversales

Elle sont destinées aussi bien au premier degré qu'au second degré. Chaque numéro aborde une thématique particulière et accompagne les enseignants, les éducateurs dans la formation au numérique des usagers.

Lettre thématique n°1 : L'infopollution [Lien](#)

<http://eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique>


[/edunum_01?_authenticator=559303ba369fed7792ecec36cecab6fcafe6bde6](http://eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique/edunum_01?_authenticator=559303ba369fed7792ecec36cecab6fcafe6bde6)) Concept récent, l'infopollution est toutefois antérieure à l'avènement du numérique. Les arts plastiques contribuent à cet éclairage par tout l'appareillage critique développé avec les élèves dans les cours à partir des programmes pour comprendre les modalités de construction d'une image. Dans ce numéro vous trouverez deux démarches d'artistes en particulier et des scénarios pédagogiques associés.

<http://eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique>

[/edunum_01?_authenticator=559303ba369fed7792ecec36cecab6fcafe6bde6](http://eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique/edunum_02)) **Lettre thématique n°2 : L'esprit critique** [Lien](#) (http://eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique/edunum_02)

L'esprit critique est intrinsèquement contenu dans les arts plastiques. Dans son enseignement à l'École, il se forme et s'exprime autant dans la démarche et la pratique de l'élève que face à son travail. De longue histoire, il s'observe dans l'œuvre de nombreux artistes. Dans les représentations qu'ils donnent du monde, mais aussi – régulièrement et de manière croissante de l'orée du XXe siècle à nos jours – en tension avec les codes esthétiques et culturels dominants, les dogmes, les règles, plus généralement le sens commun. Dans le cours d'arts plastiques, l'esprit critique ne se restreint pas à une activité isolée ou à une temporalité spécifique qui serait liée à l'exercice – à l'écrit ou à l'oral – du jugement sur les œuvres (à l'instar, par exemple, de la critique d'art). Il s'agit d'une approche plus globale, plus profonde, constitutive d'une relation distanciée procédant de la mise en question des phénomènes plastiques et sémantiques, au cœur de la pratique des élèves et, au-delà, à la fois dans les œuvres et les images du monde contemporain.

éduthèque Eduthèque évolue

À l'occasion d'Éducatice, le portail Éduthèque a fait peau neuve : il propose de nouveaux onglets – « Connaître », « Utiliser » et « Actualités » – dans lesquels vous retrouverez les informations légales, les vidéos et les offres des partenaires par thématique. La page d'accueil valorise les scénarios pédagogiques proposés par les académies et utilisant les ressources des partenaires d'Éduthèque. Eduthèque accueille également un nouveau partenaire : l'Institut du monde arabe. [Lien](#) 



© Lettre proposée par Olivier Cornu (DNEA2)

en partenariat avec Christian Vieaux (Inspecteur général des Arts plastiques).

Pour signaler vos scénarios sur les ÉDU'base, contactez votre IAN ([/pid26469-cid57283/acteurs-nationaux-et-academiques-du-second-degre.html](http://pid26469-cid57283/acteurs-nationaux-et-academiques-du-second-degre.html))

Publié le 31/03/2017

2022 - © Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, DGESco (<http://www.eduscol.education.fr/>) - Certains droits réservés (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>)
