

**Réunis en séminaire au printemps 2019 au Centre d'art d'Enghein-les-Bains, les interlocuteurs académiques pour le numérique (IAN) en arts plastiques se sont questionnés durant deux journées sur les lieux de réception de l'œuvre numérique. Cette dernière bouleverse les modalités de l'exposition depuis son apparition. Matérielle ou dématérialisée, elle questionne l'espace et le temps de sa présentation au regard, déplace les frontières des institutions muséales, fédère de nouveaux réseaux, élargit le concept d'atelier et pose tout simplement la question du lieu. Ce travail collaboratif entre les différents IAN a donné lieu à la rédaction de plusieurs lettres Édu\_num. Ce premier opus est consacré à l'œuvre numérique dans l'espace muséal. Il a été rédigé par Marie Rousseau (académie de Rennes) et Cécile Harleaux (académie d'Amiens).**

## Lettre Édu\_Num Arts plastiques N°25

Février 2020 - Lieux de réception de l'oeuvre numérique

Partie 1 : les espaces d'exposition traditionnels

 **Toutes les Lettres Arts plastiques**

### Sommaire

#### 1. MONSTRATION

- A. Expositions
- B. Artistes ou démarches artistiques ou œuvres
- C. Bibliographie
- D. Scénarios pédagogiques
  - Cycle 3
  - Cycle 4
  - Au lycée
  - TraAM (Travaux académiques mutualisés)

#### 2. COLLECTION

- A. Expositions
- B. Artistes
- C. Bibliographie

## D. Scénarios pédagogiques

Cycle 3

Cycle 4

TraAM (Travaux académiques mutualisés)

**3. DÉMATÉRIALISATION**

## A. Musées ou expositions : espaces dédiés pérennes

## B. Artistes

## C. Bibliographie

## D. Scénarios pédagogiques

Cycle 3

Cycle 4

TraAM (Travaux académiques mutualisés)

**4. REMÉDIATION**

## A. Expositions

## B. Artistes ou démarches artistiques ou œuvres

## C. Bibliographie

## D. Scénarios pédagogiques

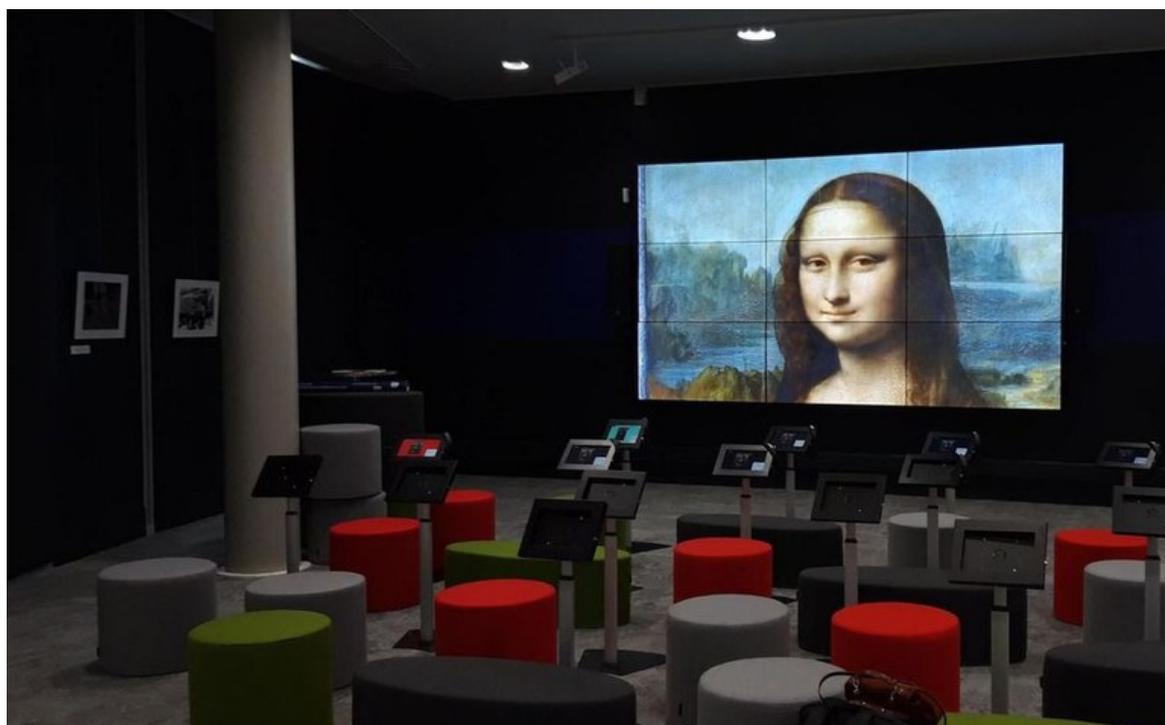
Cycle 4

TraAM (Travaux académiques mutualisés)

**5. SE TENIR INFORME**

La forme de l'œuvre numérique a évolué et a modifié les lieux de réception et de monstration en particulier ceux du musée. Une transition s'est opérée car l'œuvre offre une autre expérience esthétique et chaque exposition vient modifier l'expérience préalable. Olia Lialina énonce ainsi que : *“Hier, en tant qu'artiste, je ne pouvais envisager comme spectateurs que des gens assis devant leur ordinateur. Aujourd'hui, je peux tout aussi bien m'adresser aux visiteurs d'une galerie : la plupart d'entre eux viennent juste de lever le nez de leur écran. Ils ont l'habitude de ce médium, ils le comprennent suffisamment bien pour saisir les concepts, les blagues, comprendre les œuvres et avoir envie de les acheter.”* Olia Lialina, *“Flat against the wall”*, 2007, in *Documents – Collectionner l'art numérique – Tome 2 – 2007-2018*, Les Presses du réel, 2018. [Accessible en ligne](#) Le cas d'Olia Lialina est révélateur d'un mouvement contradictoire. D'abord artiste de réseau, elle rencontre le musée à rebours de sa pratique originelle pour venir se jouer de et avec les règles de ce dernier et ainsi prolonger l'expérience numérique dans l'espace physique du musée.

Un des enjeux de cette lettre est de mettre à jour la polysémie induite par les mises en scène multiples et nouvelles de l'œuvre numérique qui viennent bouleverser les lignes traditionnelles de l'exposition. Ainsi, il apparaît possible aujourd'hui de réaliser une typologie de l'exposition du numérique dans les espaces muséaux articulée autour des notions centrales que sont : monstration, collection, dématérialisation, remédiation. Autant de gestes à transposer en axes d'apprentissages pour les élèves dans l'enseignement des arts plastiques en s'appuyant sur les programmes.



*Microfolie* de Saint Germain-en-Laye. L'ancienne mairie annexe accueille désormais un musée numérique avec espace de réalité virtuelle et Fab Lab.

## 1. MONSTRATION

L'oeuvre d'art numérique génère de nouveaux espaces de monstration et de diffusion. Par son caractère protéiforme et ubiquitaire, elle se duplique et se donne à voir dans des topos pluriels. Elle questionne le statut même de l'oeuvre d'art et permet ainsi de modifier "le territoire du pensable et du possible", qu'énonce Jacques Rancière ci-dessus. Elle se donne à voir et à percevoir, et crée également de nouveaux publics. L'accessibilité, la rapidité de diffusion, la plasticité de ces formes d'exposition réinterrogent les enjeux inhérents à l'art. Les gestes de l'oeuvre d'être exposée et d'en faire l'expérience deviennent simultanés voire se confondent jusqu'à nous placer parfois comme témoins de son existence et de sa disparition. Le public devient lui-même la sauvegarde, le musée de l'oeuvre numérique.

**Monstration** : du latin *monstratio* : Acte d'exposer, de montrer à la vue du public, exposition, étalage, présentation, ostension.

> [...] *c'est que l'un est le mouvement de la monstration, l'autre le même mouvement, mais comme quelque chose de simple ; celui-là est le fait de percevoir, celui-ci l'ob-jet.* — (Georg Wilhelm Friedrich Hegel, *Phénoménologie de l'esprit*, page 145, 1807)

### A. Expositions



#### Les cités millénaires - Institut du monde arabe

Palmyre, Alep, Mossoul, Leptis Magna : symboles millénaires du fabuleux patrimoine du monde arabe devenus des sites martyrs, défigurés par la folie, la violence des hommes ou menacés par leur négligence et par le temps qui passe. Telle une renaissance, au fil d'un voyage virtuel et d'une mise en scène immersive, ils sont pleinement réactualisés.

### B. Artistes ou démarches artistiques ou œuvres



#### Acqua Alta - Adrien M et Claire B

duo français d'artistes, *Acqua Alta* est un livre pop-up mêlé à la réalité virtuelle. Il s'agit d'une forme de présentation mêlant objet matériel et fictions par le prisme de la réalité virtuelle où le spectateur intervient comme déclencheur des différents chapitres de l'ouvrage.

#### Yvan Salomone

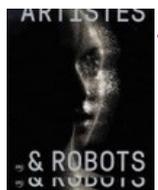
Lorsque l'artiste joue avec les codes de publications sur le réseau social instagram afin d'interroger la notion de fragment dans un plus vaste ensemble recréant l'oeuvre sous une nouvelle forme inédite.



#### Charles Sandison, Axis Mundi, 2014 (détail),

Installation de 16 ordinateurs et 16 vidéoprojecteurs en réseau, programme en langage C++, espace sous charpente de l'ancien palais épiscopal, 500 m<sup>2</sup>, 14m sous faitage :

### C. Bibliographie



#### Artistes et robots - RMN

Catalogue d'exposition, publié à l'occasion de l'exposition *Artistes & Robots* du 05 Avril 2018 au 09 Juillet 2018 au Grand Palais, Galeries nationales. Cet ouvrage permet de recenser un panel non exhaustif des pratiques numériques depuis le début de l'ère postmoderne jusqu'à nos jours.

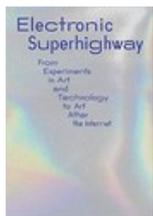
#### 1,2,3 DATA : les données comme matériau de création

Utiliser, produire et créer à partir des data, des milliards de données circulant dans le monde. Un nouveau matériau inépuisable de surcroît, à l'origine d'oeuvres insolites, poétiques, innovantes. Mixages, hybridations de techniques, tout est possible.



**Data design, Les données comme matériau de création, David Bihanic, éditions Alternative, 2018**

L'ouvrage de David Bihanic ouvre sur la place des données comme matériau de l'œuvre d'art. Les supports de monstration évoluent des visualisations aux sculptures, d'installations aux expériences interactives face à une "datafication" du monde.



**Electronic Superhighway: From Experiments in Art and Technology to Art After the Internet, sous la direction de Omar Kholeif, Whitechapel Gallery, 2016**

Plus de 100 œuvres pour montrer l'impact des technologies informatiques et Internet sur les artistes du milieu des années 1960 à nos jours. Le titre de l'exposition est tiré d'un terme inventé en 1974 par le pionnier sud-coréen de l'art vidéo Nam June Paik, qui prévoyait le potentiel des connexions mondiales par la technologie. À l'origine des premières expériences mixant art et technologie, l'exposition est organisée dans un ordre chronologique inversé.

**Catalogue d'exposition Co-Workers, Editions Paris Musées, 2015**

L'ouvrage présente une génération d'artistes formés dans les années 2000, qui renouvelle les processus de création, autour d'une pratique artistique essentiellement en réseau. L'exposition, mise en scène par le collectif new-yorkais DIS et avec la participation curatoriale de 89plus, a fait émerger un langage inédit inspiré des ressources d'Internet. À l'initiative du Musée d'Art moderne, CO-WORKERS s'est développée sur deux lieux, selon deux propositions : *Le réseau comme artiste* à l'ARC et *Beyond Disaster* à Bétonsalon - Centre d'art et de recherche.



**Déluge et retrait d'Yvan Salomone, Les Presses du Réel, 2018.**

Ce catalogue monographique présente de nombreuses images trouvées en lien avec la démarche artistique de l'artiste français Yvan Salomone (né en 1957). S'inspirant de ce que l'on appelle des non-lieux (théorisé par Marc Augé), l'artiste peint chaque semaine une aquarelle à partir de photographies montrant des lieux délaissés, sans vie humaine, le plus souvent en périphérie. Recadrages, fragmentation, jeux dans la présentation caractérisent sa démarche. *"La singularité de l'œuvre de Salomone se situe dans cette rencontre anachronique et inattendue entre le classicisme de la technique et l'approche résolument contemporaine du sujet. L'artiste a consacré une part importante de son travail à la représentation de sites portuaires de sa région natale, qu'il a élargie ensuite aux images de chantiers et autres terrains vagues."*

## D. Scénarios pédagogiques

"Montrer son travail" dans un cours d'arts plastiques relève d'un des gestes premiers de l'élève à l'intérieur d'une séquence. Geste presque naturel vers ses pairs, l'enseignant ou en dehors de la classe. Les séquences suivantes sont autant de pistes pour explorer ce geste premier en l'articulant à des questions des programmes d'arts plastiques de la scolarité obligatoire et du lycée :

### Cycle 3

**"La représentation plastique et les dispositifs de présentation :**

[...]

**La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché :** découverte des modalités de présentation afin de permettre la réception d'une production plastique ou d'une œuvre (accrochage, mise en espace, mise en scène, frontalité, circulation, parcours, participation ou passivité. du spectateur...)"

Extrait du programme d'enseignement du cycle de consolidation (cycle 3).

Arrêté du 9-11-2015, publié au J.O. du 24-11-2015 et au BOEN spécial n° 11 du 26 novembre 2015.

**Exemple:** "Et si cet objet devenait une œuvre." Cette séquence vise à appréhender la question de l'œuvre d'art et de statut, de construire les conditions de présentation d'une œuvre au regard des données matérielles telles que le cartel.

### Cycle 4

**“L’oeuvre, l’espace, l’auteur, le spectateur :**

[...] **Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques** : les évolutions repérables sur la notion d’oeuvre et d’artiste, de créateur, de récepteurs ou de public ; les croisements entre arts plastiques et les sciences, les technologies, les environnements numériques.

Extrait du programme d’enseignement du cycle des approfondissements (cycle 4).

Arrêté du 9-11-2015, publié au J.O. du 24-11-2015 et au BOEN spécial n° 11 du 26 novembre 2015.

**Exemple 1** : “En surface.” Cette séquence est élaborée pour le cycle 4 / niveau 4°. Elle permet aux élèves d’explorer différents champs de pratiques artistiques et leurs croisements avec les pratiques numériques notamment ceux de l’image numérisée et du support de projection.

**Exemple 2** : un exemple de projet transdisciplinaire intégrant le numérique dans la manière d’exposer, tablettes, interview, QR Code pour partage de textes à partir d’images :

**Au lycée**

La nouvelle compétence EXPOSER induit dans les nouveaux programmes du lycée un ensemble de pistes à suivre dans la construction de séquences d’enseignement pour l’ensemble des niveaux concernés.

**Première enseignement de spécialité**

Domaines de la présentation des pratiques, des productions plastiques et de la réception du fait artistique : les relations entre l’oeuvre, l’espace, l’auteur, le spectateur

**La monstration et la diffusion de l’oeuvre, les lieux, les espaces, les contextes :**

Contextes d’une monstration de l’oeuvre : lieux, situations, publics :

- Atelier d’artiste et monstration de l’oeuvre entre pairs ou à des spécialistes : continuité et évolution de la notion d’atelier, individuel ou partagé, présentation de l’oeuvre dans son espace de production...
- Monstration à un public large ou restreint dans des espaces spécialisés : inscription de l’oeuvre dans un espace pensé pour sa monstration, rapport à l’architecture...

**Exemple**: Passage. Cette séquence permet de questionner le passage de la représentation à la présentation et aux conditions de monstration.

**TraAM (Travaux académiques mutualisés)**

“Donner à voir : être producteur, acteur et spectateur de pratiques numériques” - Académie de Nantes

Pratique artistique et interactivité en classe d’arts plastiques - Académie de Lyon

La galerie comme espace de médiation, d’interaction et de rencontres avec les oeuvres d’art - Académie de Poitiers

La plasticité de la salle d’arts plastiques - Académie de Rennes

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

**2. COLLECTION**

L’art numérique, par essence, tend à disparaître aussitôt apparu. Il est intrinsèquement lié aux technologies qui lui permettent d’exister. Collectionner l’art numérique apparaît donc nécessaire afin d’enregistrer et de sauvegarder les oeuvres numériques; mais, paradoxalement, cela implique de maintenir actifs les supports relevant des médiums et techniques de l’oeuvre. La conservation de l’oeuvre numérique pose la question du transfert éventuel des données d’un support à un autre sans dénaturer l’oeuvre dans son sens et son expérience esthétique. Ainsi, Jean-Louis Boissier parle d’“itinéraire” lié à la collection car elle se donne à voir comme un temps de “mémoire” dans un temps d’appréhension du “réel” : des temporalités réunies et juxtaposées.

**Collection** : Ce qui est réuni et constitué d'éléments juxtaposés, conservant leur individualité. Ensemble d'éléments groupés en raison de certains points communs.

La collection résulte de choix successifs faits systématiquement par un individu ou un groupe d'individus dans une intention particulière, ici artistique et esthétique.

> **Étymol. et Hist.** [...] 4. 1680 « recueil » (Rich.); 1755 « réunion d'objets d'art » (Prév.) Empr. au lat. class. *collectio* « action de recueillir, de rassembler » et « ce qui est recueilli ensemble », spéc. en lat. impérial, terme de méd. (en parlant des humeurs).

Prolonger avec [cnrtl.fr](http://cnrtl.fr)

*“La collection travaille pour mémoire, mais son espace opérationnel est le temps réel. L'objet de collection se définit dans le temps de sa découverte, dans le mouvement de la collecte. la collection est un itinéraire, la collecte est un véhicule.”*

Jean-Louis BOISSIER, La relation comme forme. L'interactivité en art, Les Presses du réel, collection mamco, 2008.

*“Les collectionneurs forment des espèces de sociétés où s'établissent vite de curieuses classifications des objets, des distinctions souvent très artificielles mais qui prennent vite une importance curieusement factice et conduisent facilement à de hautes survalorisations économiques [...] la passion de collectionner aboutit ainsi à une sorte d'exaspération du sens du qualitatif, qu'on peut considérer comme un fait esthétique”.*

Étienne SOURIAU, Vocabulaire d'esthétique, Quadriga / Presses Universitaires de France, page 421.

## A. Expositions



### **Exposition Jeffrey SHAW “PASSÉ AUGMENTÉ X PRÉSENT AUGMENTÉ”** au

Centre des Arts Enghien-les-Bains du 19 avril au 7 juillet 2019

Jeffrey Shaw, artiste australien est un des pionniers des expressions artistiques immersives dans les années 70. Avec la réalité virtuelle, le spectateur fait désormais partie intégrante de l'oeuvre d'art. Programmation, computer, adaptabilité, logiciels sont des termes clés de sa pratique. Ces productions se jouent des temporalités et de l'espace créant de nouveaux instants de monstration.

## B. Artistes



### **Jeffrey Shaw, The Virtual Museum, 1991, installation** Ars Electronica

Une oeuvre qui pose les enjeux de la notion d'interactivité et d'exposition. Le corps est un vecteur permettant de basculer d'un écran à un autre et ainsi découvrir les constituants de ce “musée virtuel”.

### **Vincent Broquaire**

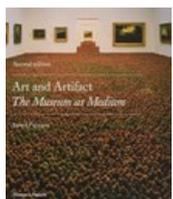
L'artiste dessine à partir des interfaces numériques et mêle, non sans humour, à la fois le dessin traditionnel et l'univers des logiciels (tracés photoshop, fenêtres, barre de recherche ou de chargement d'une page...) [Lien](#)



### **Antoine Schmitt, Quantic Space Ballet, 2016.**

Sculpture immatérielle visible uniquement en Réalité Augmentée. 20m x 20m x 20m. 1000 pixels cubes évoluent en réalité augmentée dans l'espace réel, une réalité mixte apparaît en révélant les systèmes quantiques de la réalité perçue et imagée.

## C. Bibliographie



### **Putnam, James. Le Musée à l'œuvre : le musée comme médium dans l'art contemporain**

Thames & Hudson Ltd, 2002

Un ouvrage sensible qui rassemble une collection dans la collection. Le musée en tant que médium est également un enjeu de création artistique en réfléchissant les notions de l'archive, de la classification, de l'exposition. [Texte intégral non illustré](#)

Documents, *Collectionner l'art numérique*, tome 1 et tome 2, Les Presses du Réel.

Les deux ouvrages singulièrement différents et complémentaires permettent de saisir les enjeux intrinsèques des oeuvres d'art numérique dans leur identification, leur conservation, leur restauration et leurs archivages.



## D. Scénarios pédagogiques

Articulation à des questions des programmes d'arts plastiques de la scolarité obligatoire et du lycée :

### Cycle 3

**“La représentation plastique et les dispositifs de présentation :**

[...] **La mise en regard et en espace** : ses modalités (présence ou absence du cadre, du socle, du piédestal...), ses contextes (l'espace quotidien privé ou public, l'écran individuel ou collectif, la vitrine, le musée...), l'exploration des présentations des productions plastiques et des oeuvres (lieux : salle d'exposition, installation, in situ, l'intégration dans des espaces existants...).”

Extrait du programme d'enseignement du cycle de consolidation (cycle 3).

Arrêté du 9-11-2015, publié au J.O. du 24-11-2015 et au BOEN spécial n° 11 du 26 novembre 2015.

**Exemple :** Et si cet objet devenait une œuvre ? Problématique: Comment s'opère la création d'une œuvre d'art? Quels dispositifs sont mis en place pour changer l'objet du quotidien en œuvre d'art? Quelles différences entre objet du quotidien et œuvre d'art?

### Cycle 4

**“L'oeuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur :**

[...] **La présence matérielle de l'oeuvre dans l'espace, la présentation de l'oeuvre** : le rapport d'échelle, l'in situ, les dispositifs de présentation, la dimension éphémère, l'espace public ; l'exploration des présentations des productions plastiques et des oeuvres ; l'architecture.

Extrait du programme d'enseignement du cycle des approfondissements (cycle 4).

Arrêté du 9-11-2015, publié au J.O. du 24-11-2015 et au BOEN spécial n° 11 du 26 novembre 2015.

**Exemple :** Le cabinet de curiosités du Musée de Picardie : objets rares et insolites, les élèves produisent sous différentes formes (textes, images, applications numériques diverses...) à partir des objets présentés dans ce dispositif mobile inédit

TraAM (Travaux académique mutualisés)

Dispositifs de classe et numérique - Académie de Grenoble

Le portfolio numérique - Académie de Créteil

## 3. DÉMATÉRIALISATION

En 1994, date de sa première édition, la nouveauté de *L'histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne* de Florence de Mèredieu a été de considérer l'art du point de vue de ses matériaux, de ses techniques et de la relation complexe que les artistes ont toujours entretenu avec la matière. Point de vue jusque là peu partagé, les arts plastiques ayant traditionnellement été considérés par les critiques et par l'histoire de l'art du point de vue de la forme et des styles. Aujourd'hui, en 2019, l'immatériel se joint désormais à la dématérialisation (numérique) voire la rematérialisation dans les pratiques artistiques les plus actuelles. La porosité de ces termes créant une tension évidente semble ouvrir vers de nouveaux paradigmes esthétiques.

*“L'immatériel en art n'a de valeur sur le marché qu'au travers de sa matérialité !”*

(Dominique Moulon (Art Press / Les Arts Numériques Hors Série, page 150, Juillet 2013)

**Dématérialisation** : Action de dématérialiser\*, résultat de cette action.

A.– Action ou fait de rendre immatériel\*, d'ôter la matière\* concrète, les éléments matériels de ...

B.– P. métaph. ou au fig. Action ou fait de donner une apparence immatérielle\* (cf. dématérialiser B).

Action ou fait d'élever au-dessus de la matière, de spiritualiser.

> **Étymol. et Hist. 1. 1862** « spiritualisation (d'une personne) » (Goncourt, Journal, p. 1092), emploi isolé; 2. 1869 « action de rendre immatériel » (Goncourt, Journal, p.1092); 3. 1956 phys. nucl. (Uv.-Chapman). Dér. de *dématérialiser\**; suff. -(a)tion\*.

### L'enjeu de la conservation des œuvres immatérielles :

À New York, Kelani Nichole collabore notamment "avec [Small Data Industries](#), un studio spécialisé dans la conservation de nouveaux médias (...) et The Current, un musée d'un nouveau genre qui travaille sur la conservation des formes les plus difficiles : les logiciels, les œuvres open source et gratuite, la VR..." Également conscients de l'importance de ce sujet, les créateurs de DiMoDa prennent à cœur leur rôle de "collectionneur de l'art en réalité virtuelle" : depuis le lancement de ce musée en ligne, toutes les expositions sont gardées et disponibles pour tous [en téléchargement gratuit](#).

[XPO GALLERY - PHILIPPE RISS](#) : installée dans le quartier de la Gaité Lyrique à Paris, cette galerie soutient les jeunes artistes produisant des œuvres numériques, commentant l'impact de ces dernières sur la nature humaine.

## A. Musées ou expositions : espaces dédiés pérennes



### [MuDa Suisse](#)

Premier musée d'art numérique en Europe pour valoriser les arts digitaux, ses créateurs et ses communautés, développer des ateliers où code et algorithmie sont enseignés aux plus jeunes et débattre sur des questions sociétales en lien avec les nouvelles technologies.

### [TeamLab Tokyo](#)

Créé par le collectif TeamLab au Japon, ce musée vise le développement et la diffusion d'œuvres numériques où le spectateur se voit en immersion totale et ce à travers de multiples univers.



### [Mirage Festival \(Lyon\)](#)

Le Mirage Festival propose à travers une programmation ambitieuse et pluridisciplinaire, un panorama des cultures numériques. Pour rendre compte de la richesse de cette création contemporaine nourrie par les technologies, le festival propose un format unique s'articulant autour d'un parcours d'exposition et de soirées de performances et concerts.



### [Festival Maintenant \(Rennes\)](#)

*Maintenant* invite à de nouvelles explorations à Rennes et à travers sa métropole, et propose une aventure pour des publics curieux, un parcours urbain inédit, de rendez-vous intimistes en installations monumentales. Créations, rencontres, concerts, expositions, installations, performances, ateliers... autant de formats qui invitent à la découverte poétique de propositions innovantes et sensibles, dans une démarche de rencontres partagées et d'un rapport original à la ville.

### [Biennale NÉMO \(Ile de France\)](#)

*Nemo*, la Biennale internationale des arts numériques, présente des créations innovantes, issues de la pensée d'artistes en quête d'une esthétique nouvelle adossée à des technologies toujours en évolution, proposant au public leurs réflexions sur les enjeux de son époque.



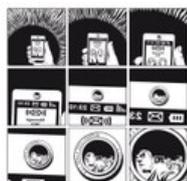
## B. Artistes

[Karim Ben Khelifa, \*The Enemy\*](#) » - Institut du Monde Arabe.

Cette installation proposait avec un casque de réalité virtuelle, une immersion à la rencontre de combattants ennemis dans des territoires du monde (Israël/Palestine, Congo, Salvador). Le corps se dématérialise et le virtuel devient corporel.



[Marc-Antoine Mathieu, \*3 secondes\*](#). Editions Delcourt.



Une oeuvre : deux expériences de lectures possibles, l'une palpable, l'autre virtuelle.

La dématérialisation offre ici un jeu entre les espaces et les temps de l'oeuvre pouvant aller jusqu'à la perturbation des sens du spectateur



**Éric Giraudet de Boudemange, Yvain!** - Centre d'art La Criée (Rennes)

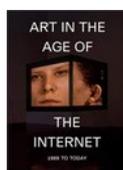
Yvain! est un jeu vidéo, une oeuvre à jouer d'Éric Giraudet de Boudemange, développé en collaboration avec le créateur de jeu vidéo Tomavatars. Le personnage fait référence à Yvain, le Chevalier au Lion de Chrétien de Troyes, écrit au XIIIe siècle, et plus particulièrement au moment où "le cœur brisé, le chevalier Yvain fuit la civilisation. Il s'enfonce dans la forêt, quittant ses habits, perdant la parole et la raison."

### Application **JR Murals**, sur IOS ou Android

Fresque interactive où avec l'application téléchargée, le spectateur peut écouter l'histoire de chaque sujet à partir de la fresque interactive exposée à la MEP. (2018)



## C. Bibliographie



**Art in the Age of the Internet, 1989 to Today, Eva Raspini, Yale University Press, 2018.**

L'ouvrage constitue une référence quant aux modifications et aux influences engendrées par Internet dans la sphère des arts et fait émerger des notions esthétiques questionnant l'identité, la surveillance, et les stratégies de résistance.

## D. Scénarios pédagogiques

Articulation à des questions des programmes d'arts plastiques de la scolarité obligatoire et du lycée :

### Cycle 3

**“La représentation plastique et les dispositifs de présentation :**

[...] **Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations :** la différence entre images à caractère artistique et images scientifiques ou documentaires, l'image dessinée, peinte, photographiée, film.e, la transformation d'images existantes dans une visée poétique ou artistique.”

Extrait du programme d'enseignement du cycle de consolidation (cycle 3).

Arrêté du 9-11-2015, publié au J.O. du 24-11-2015 et au BOEN spécial n° 11 du 26 novembre 2015.

**Exemple :** Contre des ombres - Comment un objet artistique peut-il entrer dans une démarche d'engagement et poser question, suggérer, interpeller, faire participer.

### Cycle 4

**“La représentation ; images, réalité et fiction**

[...] **La création, la matérialité, le statut, la signification des images : l'appréhension et la compréhension de la diversité des images ;** leurs propriétés plastiques, iconiques, sémantiques, symboliques ; les différences d'intention entre expression artistique et communication visuelle, entre oeuvre et image d'oeuvre.

Extrait du programme d'enseignement du cycle de consolidation (cycle 4).

Arrêté du 9-11-2015, publié au J.O. du 24-11-2015 et au BOEN spécial n° 11 du 26 novembre 2015.

**Exemple :** Objet - Objet d'art ? Transformation d'un objet de telle sorte qu'il devienne autant objet qu'objet d'art.

### TraAM (Travaux académiques mutualisés)

Le geste digital en arts plastiques - Académie de Rennes

Le geste digital#2 - L'ubiquité de l'oeuvre d'art digitalisée - Académie de Rennes

## 4. REMÉDIATION

Dans le contexte de la remédiation des oeuvres numériques dans les espaces muséaux, les usages numériques évoluent et permettent une appropriation des contenus ainsi que leur diffusion.

Geneviève Vidal souligne que ces : *“usages évoluent dans un cadre de transformation technologique continue et le multimédia de musée, comme le musée réel, est à l'image des conceptions politiques et scientifiques du patrimoine et des savoirs, et à l'image de la relation musée/publics préexistants.*

*[...] L'appropriation sociale de l'internet, tant des musées que des usagers, participe d'une forme supplémentaire (dans une certaine mesure nouvelle) de diffusion et de réception des contenus muséaux.”* ( in *Contribution à l'étude de l'interactivité, les usages du multimédia de musée*, 2006, Presses Universitaires de Bordeaux).

**Remédiation** : 1. Fait de servir d'intermédiaire entre deux ou plusieurs choses.

♦ PHILOS. „Action de servir d'intermédiaire entre un terme ou un être duquel on part, et un terme ou un être auquel on aboutit” (Lal. 1968).

> Étymol. et Hist. 1. xiiies. «division par deux» (*A. Thirteenth century algorism*, éd. E. G. R. Waters, 89 ds *Isis*, vol. XI, p.58); 2. fin xives. mediacion (*Arch. Nord*, B 858, no23869); ca 1480 «intermédiaire entre Dieu et l'homme» (*Mistère du Viel Testament*, éd. J. de Rothschild, 1519); 1541 «entremise pour concilier Dieu et l'homme » (*Calvin, Institution*, éd. J. D. Benoit, L. III, ch. XX, p.356); 3. 1691 «moment de la culmination d'un astre » (*Ozanam*, p.196); 4. 1701 «pause faite au milieu des versets d'un psaume» (*Fur.*). Empr. au lat. *mediatio* «médiation, entremise».

### A. Expositions



#### L'atelier des Lumières

Le projet est consacré à la réunion en un même lieu, un même espace, de l'ensemble des oeuvres d'un artiste qui sont matériellement présentes partout dans le monde. Ainsi, l'expérience consiste à une remédiation, à une expérience virtuelle et multisensorielle de l'œuvre d'un artiste.

#### Les Micro-Folies

Nées d'une volonté d'étendre les folies de Bernard Tschumi au-delà du Parc de la Villette, les Micro-Folies se sont diffusées dans le monde. La première à Sevran est un musée numérique dont la collection est une macro-collection au sens où elle réunit plusieurs musées.



#### A la rencontre de Vermeer - Google Arts & Culture

L'ensemble de l'œuvre du peintre hollandais du XVIIe siècle a été rassemblée dans une galerie virtuelle sur le site Google Arts & Culture. “A la rencontre de Vermeer” est considérée comme la première rétrospective internationale en ligne de l'artiste, rassemblant 36 peintures issues de 18 musées hébergés dans 7 pays différents. Déambulation au sein d'une galerie organisée de façon à raconter l'évolution artistique du peintre.

#### Rembrandt Reality

Grâce à l'application Rembrandt Reality, l'une des plus anciennes œuvres de l'artiste, « La Leçon d'anatomie du docteur Tulp » devient aussi réaliste que possible et prend vie.



### B. Artistes ou démarches artistiques ou œuvres

### **William Forsythe - Lectures from improvisations technologies**

Ces segments vidéo, produits à l'origine par William Forsythe dans le but de former les danseurs de sa compagnie, offrent une perspective sur l'approche du chorégraphe à l'improvisation. Les lignes animées et autres effets graphiques qui annotent les séquences démontrent le point de vue de Forsythe selon lequel certaines classes de mouvement peuvent être analysées comme géométriquement inscriptives - un dessin formel avec le corps dans l'espace. Vidéo, 9:40 min.



### **Charles Sandison, Encyclopedia (2006) technique c++ computer code, video projection**

L'œuvre est basée sur la 11e édition de l' *Encyclopedia Britannica* publié pour la première fois en 1911. Ce livre d'importance historique est la dernière encyclopédie à proposer des articles d'une telle profondeur. Plus de 320 historiens, 250 ministres et de nombreux diplomates, théologiens, scientifiques et responsables gouvernementaux du monde entier ont personnellement écrit les articles de cette encyclopédie. Avec plus de 44 millions de mots et 28 volumes, il représente la dernière tentative de compiler un index de toutes les connaissances mondiales; toutes les encyclopédies suivantes ont été de plus en plus condensées.



### **David Guez, Stèles binaires, 2015**

Les *Stèles binaires* sont des œuvres mémorielles sur lesquelles est inscrit le code informatique de documents audiovisuels historiques en vue de leur stockage pérenne face à la fragilité et l'obsolescence des supports numérique actuels.

Il a ainsi été produit plusieurs objets dans des matériaux dit 'classiques' (aluminium, pierre, bois, mosaïque...) qui ont été gravés du code binaire de fichiers au contenu jugé important.



### **"The Next Rembrandt", 2016 - Microsoft**

Artefact entièrement conçu par ordinateur et avec un algorithme permettant d'encoder l'ensemble des œuvres de Rembrandt afin de générer et imprimer par impression 3D une peinture à l'huile qui aurait pu être celle de Rembrandt. [Lien](#)

### **deep.dream - Google**

La pratique inceptionniste forme une remédiation à des œuvres par l'intelligence artificielle qui génère par un algorithme des images.



## **C. Bibliographie**



### **La Belle vie numérique**

30 artistes de Rembrandt à Xavier Veilhan, Beaux-Arts, Fondation EDF

Le catalogue constitue un recueil sur l'art numérique actuel et les devenirs possibles liés à sa reconnaissance institutionnel. Le réel et le virtuel se confondent, le numérique vise à une transformation du monde que les artistes appréhendent en révélant cette construction.



### **Imprimer le monde**, Marie-Ange Brayer, ÉDITIONS HYX, 2017

Les nouveaux lieux de création FabLabs, Hackerspaces, Makerspaces, posent la question du statut de l'auteur quant à l'émergence d'objets imprimés.



### **Coder le monde**, Frédéric Migayrou, ÉDITIONS HYX, 2018

Coder le monde renvoie à un langage textuel d'une représentation des œuvres de l'art, de la littérature, de l'architecture, de la musique et de la danse.



### **La fabrique du vivant**, Marie-Ange Brayer, ÉDITIONS HYX, 2019

La Fabrique du vivant interroge les biotechnologies comme médium par les artistes, les designers ou les architectes en posant la question de "comment programmer le vivant ?"

## D. Scénarios pédagogiques

Articulation à des questions des programmes d'arts plastiques de la scolarité obligatoire et du lycée :

### Cycle 4

“La représentation ; images, réalité et fiction.

[...] La conception, la production et la diffusion de l'oeuvre plastique à l'ère du numérique : les incidences du numérique sur la création des images fixes et animées, sur les pratiques plastiques en deux et en trois dimensions ; les relations entre intentions artistiques, médiums de la pratique plastique, codes et outils numériques.

Extrait du programme d'enseignement du cycle de consolidation (cycle 4).

Arrêté du 9-11-2015, publié au J.O. du 24-11-2015 et au BOEN spécial n° 11 du 26 novembre 2015.

Exemple : “Des oeuvres dissimulées partout dans le collège”. A l'issue de l'année de 3ème, il peut être demandé aux élèves de réinvestir différentes productions passées pour les dissimuler partout dans le collège. Etablir un processus d'exposition par le biais du numérique avec des dispositifs de déclenchements et d'actions diverses (réalité augmentée, QR code, petits capteurs sensoriels ou encore carte makey-makey...)

### TraAM (Travaux académiques mutualisés)

[La classe plateforme](#) - Académie de Limoges

[Travailler le quotidien des images numériques en classe et en dehors en Arts Plastiques](#) - Académie de Caen

## 5. SE TENIR INFORME

### [Documents d'accompagnement des programmes d'arts plastiques de lycée - Éduscol](#)

Les programmes de l'enseignement optionnel d'arts plastiques en seconde générale et technologique et en première et terminale des voies générale et technologique et l'enseignement de spécialité d'arts plastiques en première et terminale de la voie générale sont présentés en lien avec des ressources pour accompagner leur mise en œuvre.

### [Cadre de référence des compétences numériques \(CRCN\) et PIX - Éduscol](#)

Les compétences numériques constituent un élément essentiel du parcours scolaire, de l'insertion professionnelle et de la vie citoyenne dans une société dont l'environnement technologique évolue constamment. Présentes dans les domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture ainsi que dans les programmes de l'école au lycée, les compétences numériques s'acquièrent au cours de formations formelles et informelles, dans le temps scolaire et hors temps scolaire. Elles sont renforcées par l'introduction de nouveaux enseignements au lycée à la rentrée 2019 et par la mise en place d'un cadre de référence des compétences numériques.

### [Synthèse des TraAM des arts plastiques 2018-2019](#)

Soutenus par la DNE (Direction du numérique éducatif), les TraAM (Travaux académiques mutualisés) ont permis à six académies de poursuivre un travail de groupe à partir du thème national : **la classe atelier ou laboratoire à l'ère du numérique : nouvelles postures et temporalités de travail**

Modularité de la classe et des espaces pour apprendre :

- de nouveaux agencements pédagogiques intégrant le numérique ;
- de nouvelles pratiques pédagogiques, stratégies collectives ;
- de nouvelles postures de travail pour l'élève et de nouveaux gestes professionnels pour l'enseignant
- du groupe classe à la communauté virtuelle dans la forme scolaire ;
- matérialité/immatérialité de la production scolaire, interaction pédagogique en présence ou à distance.

### [Compte Twitter Arts plastiques - Éduscol](#)

Partez à la découverte de l'actualité de la discipline avec le compte @Eduscol\_AP .

© Lettre proposée par Olivier Cornu (DNE-TN3)  
en partenariat avec Christian Vieaux (Inspecteur général des Arts plastiques).

**Pour signaler vos scénarios sur les ÉDU'base, contactez votre IAN**