

Le début du XXI^e siècle voit la réflexion et les pratiques éducatives s'articuler aux nouvelles dispositions que les technologies numériques induisent face à la perception, au faire et au savoir. L'une des évolutions notables concerne la notion de pédagogie inversée qui se conçoit dans un contexte de dématérialisation non seulement des supports et des contenus des savoirs, mais aussi des œuvres d'art.

Lettre Édu_Num Arts

plastiques N°17

Juin 2016



La lettre TicEdu devient la Lettre Édunum et consacre un dossier aux pratiques numériques qui interrogent la matérialité et la virtualité de l'œuvre en rapport avec une réflexion sur le numérique éducatif.

Ce numéro a été préparé par Denis Dufour, Interlocuteur Académique Numérique de l'académie de Limoges.

Sommaire

[INTRODUCTION](#)

[NATURE ET SUPPORT DE L'ŒUVRE](#)

- [Pistes pédagogiques](#)
- [Ressources documentaires](#)

— [Contexte et théorie](#)

— [Expositions et Collections](#)

— [Porte-folio](#)

[ESPACE ET LIEUX : LA PLACE DE L'ŒUVRE](#)

- [Pistes pédagogiques](#)
- [Ressources documentaires](#)

— [Contexte et théorie](#)

— [Expositions et Collections](#)

INTRODUCTION

Le début du XXI^e siècle voit la réflexion et les pratiques éducatives s'articuler aux nouvelles dispositions que les technologies numériques induisent face à la perception, au faire et au savoir. L'une des évolutions notables concerne la notion de pédagogie inversée qui se conçoit dans un contexte de dématérialisation non seulement des supports et des contenus des savoirs, mais aussi des œuvres d'art. Matérialité et virtualité définissent des modalités spécifiques d'existence des œuvres dans le champ des arts plastiques : soit que l'on se trouve en présence matérielle d'une œuvre, dans un lieu d'exposition ou de monstration; soit que l'on se trouve en présence virtuelle d'une œuvre en gestation dans l'atelier de l'artiste ou dématérialisée dans le flux des médias numériques. En d'autres termes, la virtualité suppose l'œuvre, soit comme une figure en devenir esquissée dans l'atelier de l'artiste, soit comme un possible implanté dans un monde virtuel et interconnecté au spectateur réel ou son avatar. La matérialité suppose l'œuvre comme une chose concrète et un phénomène sensible placé, situé en regard de celui qui la perçoit. Est-ce à dire que matérialité et virtualité ne s'articuleraient que sur l'axe d'une opposition stricto sensu ? Dans une période qui s'étend de l'après-guerre au début du XXI^e siècle se joue le passage d'une conception de l'œuvre concrète, telle que Clement Greenberg la pense en rapport étroit au médium et au formalisme de l'art, à l'œuvre immatérielle telle que Florence de Mèredieu l'interroge, puis à l'œuvre dématérialisée (numérique), voire rematérialisée dans les pratiques artistiques les plus actuelles. Ces régimes de distinction et d'articulation entre les œuvres, produites par les médiums traditionnels et/ou les médiums numériques, constituent-ils un changement significatif de paradigme esthétique ? Comment amènent-ils à se questionner sur la nature, l'espace et la temporalité de l'œuvre ? À travers des ressources en ligne et bibliographiques, ce rapport questionnant entre la matérialité et la virtualité est examiné dans les

champs de la création et de la pédagogie des arts plastiques. En croisant et en comparant ces ressources, on s'apercevra notamment que la distinction entre matérialité et virtualité appelle une approche nuancée, à même de contribuer à une meilleure intelligence de l'œuvre et du rapport à l'œuvre dans les pratiques pédagogiques. Cette lettre propose des références dans les champs de l'histoire de l'art, de la création actuelle et des sciences de l'art. Cette sélection de ressources, sans volonté d'exhaustivité, a pour objectif d'apporter son soutien aux enseignants d'arts plastiques dans la construction de leur enseignement.



NATURE ET SUPPORT DE L'ŒUVRE

Pistes pédagogiques



Toute ressemblance ne saurait être que fortuite -

Frac Auvergne

Depuis le geste radical de Marcel Duchamp en 1913, l'objet ou la matière non issus d'un travail artistique sont entrés dans le champ de l'art. Dans les années 60, les objets de la société de consommation de masse deviennent les sujets principaux des artistes américains du Pop Art ou du Nouveau Réalisme, comme François Dufrêne, qui s'attachent alors plus à présenter l'objet qu'à le représenter. Dans les mêmes années, Claude Viallat, représentant du mouvement Support/Surface, emploie des matériaux et des colorants destinés à l'artisanat qu'il utilise encore aujourd'hui. Plus près de nous encore, des artistes comme Olivier Soulerin ou Patrick Condouret empruntent au quotidien des objets, des matériaux afin de révéler «les subtilités du presque rien, du pas grand-chose» qui nous entourent. L'appropriation de ces nouveaux médiums, de ces nouveaux matériaux, fruit d'une liberté conquise sur les pratiques traditionnelles, est sans conteste l'une des caractéristiques fortes de l'art moderne et contemporain.

[Lien 1](#) [Lien 2](#)

Ressources documentaires

Contexte et théorie

*Festival
de l'histoire
de l'art*

Matière de l'œuvre - Festival d'histoire de l'art

Les relations entre création et matériaux impliquent aussi l'imaginaire et le langage. Combinaison ou invention de matériaux, jeux sur l'authentique et le factice, le pauvre ou le précieux ou encore emploi et recyclage : la matière est non seulement utilisée, mais transformée par les gestes humains, dont le geste artistique est une catégorie particulière, qu'on essaiera de cerner. Comment et pourquoi les artistes choisissent-ils un matériau ? On interrogera aussi le rapport de chacun d'entre nous à la matérialité de l'œuvre. À l'heure où se développent les moyens virtuels de visualisation, il s'agit de comprendre ce qu'apporte une expérience directe de l'œuvre. Si la dématérialisation caractérise

nombre d'expériences artistiques du XXe et du XXIe siècle, comment ces œuvres interrogent-elles la matière elle-même ? Quel est leur support matériel et technique ? L'opposition du matériel et du virtuel apparaît en partie factice, tant par la complémentarité entre matériel et immatériel dans la création et l'expérience de l'art, aujourd'hui comme hier..

[Lien 1](#) [Lien 2](#)



L'aura de Walter Benjamin (N. Heinich) - [Persee.fr](#)

Dans L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique, Walter Benjamin décrit les implications qu'aurait sur l'œuvre d'art l'apparition des moyens techniques de reproduction (c'est-à-dire, essentiellement, la photographie et le cinéma), en tant qu'ils comportent, par rapport aux moyens traditionnels (gravure, lithographie), des propriétés nouvelles susceptibles d'engendrer des transformations radicales. Ces propriétés sont principalement liées, d'une part, à la primauté de l'appareillage technique (avec la photographie, «pour la première fois, en ce qui concerne la reproduction des images, la main se trouve déchargée des tâches artistiques essentielles, lesquelles dorénavant furent réservées à l'œil fixé sur l'objectif») ; d'autre part, à l'effet de massification, de multiplication des images ainsi produit («En multipliant les exemplaires, elles [les techniques de reproduction] substituent un phénomène de masse à un événement qui ne s'est produit qu'une fois»).

[Lien 1](#) [Lien 2](#)



Rematéraliser l'art contemporain - Marges N

°18

Nous pouvons observer un intérêt croissant pour la matière et la matérialité au sein de la création contemporaine sans que l'on en sache encore les raisons ou la portée. Or si l'on peut parler de rematéralisation, c'est précisément parce que ce retour de la matière vient après une période ayant eu tendance à faire oublier ou à mettre au ban la matière en privilégiant un certain idéalisme.

[Lien 1](#) [Lien 2](#)

Art et technologie : la monstration (section 2 : Les œuvres), A. Bureaud - Olats.org

Le fondement de cette étude repose sur le principe que l'art électronique présente des conditions nécessaires à sa monstration, différentes de l'art traditionnel. Dans un premier temps, il est donc indispensable d'en cerner ses caractéristiques et de proposer des descriptions et définitions opératoires des œuvres. Dans l'art classique, le médium et l'œuvre ne font qu'un. L'œuvre est indissociable du matériau physique qui est son médium (peinture, sculpture par exemple). Il est extrêmement difficile, sinon impossible, de transposer une œuvre d'un médium dans un autre (une peinture en une sculpture). L'œuvre est donc l'objet dans lequel elle s'inscrit, fût-il un urinoir ou un tas de charbon. Avec l'art électronique, l'œuvre acquiert une certaine indépendance par rapport à son support. Elle devient une information codée, invisible et illisible avant qu'un dispositif de transcription dans un médium accessible à un ou plusieurs des cinq sens des êtres humains ne s'opère.

[Lien](#)



Repenser le médium - INA.fr

Le développement dans l'art contemporain de pratiques artistiques qui se situent à la croisée de plusieurs médiums (intermedia, mixed media, multimedia) ou qui ont recours aux « nouveaux médias », tout comme dans le domaine du cinéma le passage de l'argentique au numérique et l'apparition de nouveaux dispositifs et de nouvelles formes de captation, de manipulation, de visionnement et d'archivage des images en mouvement, ont précipité la nécessité de repenser ce qu'est un médium. Face à un panorama artistique, cinématographique et technologique en constante transformation, ce colloque se propose de rouvrir la question de la définition du médium en interrogeant la distinction entre « médium » et « média(s) ».

[Lien 1](#) [Lien 2](#)



Cahiers des Théories de l'Art

Le médium - Revue Proteus N°1

Le début du XXI^e siècle a vu s'installer de nouvelles pratiques d'exposition : des films se projettent couramment dans les centres d'art, des romans se voient exposés dans des musées. Les photographies peuvent être des sculptures, l'écriture des tableaux. L'exposition elle-même s'est vu qualifiée de médium artistique, à

l'occasion notamment du passage de Philippe Parreno au Centre Georges Pompidou. Le médium ne semble plus se penser seulement comme une propriété de l'objet.

[Lien](#)



Ce que «médium» peut vouloir dire : l'exemple de la photographie (J. Ranciere) - Revue Appareil n° 1

La notion de médium est en effet beaucoup plus complexe qu'il n'y paraît d'abord. La théorisation du médium comme élément crucial du modernisme artistique fait jouer deux sens apparemment opposés du mot . Dans le mot « médium » , on entend d'abord « ce qui se tient entre » : entre une idée et sa réalisation , entre une chose et sa reproduction. Le médium apparaît ainsi comme une intermédiaire, comme le moyen d'une fin ou l'agent d'une opération. Or la théorisation moderniste qui fait de la « fidélité au médium » le principe de l'art renverse la perspective. Ce médium à la spécificité duquel il faut être fidèle n'est plus simplement l'instrument de l'art. Il devient la matérialité propre qui définit son essence.

[Lien](#)



Quand la photographie cesse d'en être (A. Rouillé) - Revue Appareil

L'irruption de la photo numérique, supplantant définitivement la photo analogique, impose de reconsidérer les cadres de l'esthétique dont la photo analogique avait hérité. En fait, c'est le classicisme de cette esthétique, hérité de la Renaissance albertienne, qui succombe du fait de l'écriture numérique qui est totalement soumise à la communication. Les images obtenues par un smartphone sont destinées à être immédiatement diffusées sur des réseaux sociaux comme éléments d'une distinction sociale mouvante et non comme témoignages d'un existant. On passe donc de l'état d'une image qui pourrait me poindre (Barthes) à une fascination pour l'impermanence.

[Lien](#)



Art, perception et holographie (E. Shapiro) -

[Erudit.org](#)

L'holographie est nouvelle, même pour les scientifiques. Comme médium artistique, il nous présente de nombreuses énigmes

(contradictions). Nous n'avons pas encore vraiment compris son essence, et sa nouveauté est responsable en partie de la magie qui s'y associe. Comme aux débuts de la photographie et du cinéma, les difficultés techniques de la réalisation nous impressionnent. Souvent, les prouesses et les nouvelles techniques nous semblent créatives en elles-mêmes et viennent brouiller les frontières entre l'art et la technique.

[Lien](#)

Expositions et Collections



Vierge en majesté - Musée du Louvre

Acquise en 1894, la Vierge du Louvre est une des plus remarquables « Vierge en majesté » du centre de la France. Restaurée en 2005, l'œuvre retrouve ses couleurs d'origine, à découvrir dans ce dossier.

[Lien](#)



Art et technique - Centre Pompidou

Réfléchir sur les rapports de l'art et de la technique peut faire l'objet d'au moins deux questionnements : - le premier porte sur la technique artistique, la technique étant alors définie comme les moyens mis en œuvre par l'artiste pour atteindre ses fins ; - le second, au premier abord plus inattendu, questionne la manière dont les artistes donnent à percevoir et à penser la technique comprise comme l'ensemble des procédés, propres à une société donnée, nécessaires aux activités de production. Dans le monde moderne, la technique (prise en son second sens) n'est pas seulement cette part du réel qui se surajoute à ce qu'on appelle la nature. La nature est, en effet, presque en tous lieux, habitée, modifiée, travaillée par des procédés et des objets techniques. Dès lors, le geste de l'artiste n'a plus à se faire oublier pour laisser apparaître la nature. Il n'a plus à se nier pour donner à croire que c'est la nature elle-même qui se présente à nous. Si la technique de l'artiste participe du réel qu'il cherche à exprimer, on comprend que la question des techniques artistiques modernes et celle du rapport de l'art au monde de la technique soient intimement liées : la manière dont l'artiste éprouve et pense la traversée du réel par la technique a partie liée avec la technicité de son art. Ce qu'il emprunte au réel de matériaux et de procédés n'est pas étranger à ce qu'il a à en dire. Voilà

pourquoi la question des rapports de l'art et de la technique est si centrale aujourd'hui.

[Lien](#)



**MAISON
POPULAIRE**

L'art et le numérique en résonance - Maison populaire

L'art et le numérique se confondent pour « raisonner » ensemble. Aujourd'hui, nombreuses sont les œuvres initiées grâce à un moteur de recherche ou un appareil mobile. Les pratiques artistiques et usages amateurs, en réseau, s'entremêlent. Pour faire œuvre, des artistes détournent les médias sociaux que tous nous nous approprions. Car les cultures du numérique sont aujourd'hui très largement partagées. Quant au médium numérique, qui dans les musées ou centres d'art n'est dorénavant plus réservé à la scénographie, il devient la matière même d'œuvres résolument contemporaines. L'art et le numérique sont des langages qui se fondent pour nous offrir les possibles lectures des sociétés qu'ils interrogent ou documentent. Les pratiques numériques apparues avant même la démocratisation des ordinateurs se sont multipliées avec l'émergence de l'Internet. Si elles se sont d'abord essentiellement développées au sein de festivals dédiés, on observe actuellement leur inéluctable migration vers les institutions.

[Lien](#)

**MUSÉE
D'ART
MODERNE**
DE LA VILLE DE PARIS

Co Workers - MNAM Paris

Art et Internet, la relation ne date pas d'hier. Elle n'en a pas moins évolué avec le temps. Dans les années 1990, les artistes du Net-Art imaginaient des œuvres interactives conçues par et pour le réseau, diffusées par des galeries virtuelles. " Dans les années 1990, la Toile était un monde à part, immatériel, explique le critique d'art et curateur Toke Lykkeberg. Cette idée a prévalu jusqu'aux années 2000 avec des applications comme Second Life. Mais depuis le milieu des années 2000, elle fait partie de notre vie. C'est un réseau parmi d'autres réseaux. Internet a changé et par la force des choses l'art qui en résulte aussi. « Ce qui a changé, c'est qu'à l'inverse de leurs aînés attachés au cyberspace ou à l'art conceptuel, les digital natives nés dans les années 1980 aspirent à une rematérialisation de l'objet d'art.

C'est exactement la problématique des jeunes artistes de l'exposition " Co-Workers ", organisée simultanément en deux lieux parisiens - l'ARC-Musée d'art moderne de la Ville de Paris (MAM) et le centre d'art Bétonsalon : " Leur défi, c'est de mettre en espace, en trois dimensions, ce que l'écran plat leur inspire ", constate Angeline Scherf, co-commissaire de " Co-Workers " au MAM. Ces jeunes pousses sont aussi moins fascinées par le cyberspace et ses vertiges technologiques. L'écran n'est plus pour eux un portail sur un autre monde, mais un objet ancré dans le nôtre.

[Lien 1](#) [Lien 2](#) [Lien 3](#)

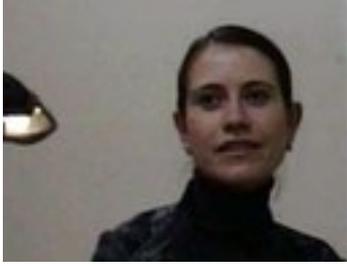
Porte-folio



Dan HAYS

Dan Hays, peintre britannique basé à Londres, poursuit aujourd'hui un projet pictural commencé dix ans plus tôt. Baptisé Colorado Impressions, il a eu pour point de départ une circonstance fortuite que l'artiste a rapportée : « À partir d'une recherche sur Internet effectuée en 1999, je découvris un autre Dan Hays, vivant au Colorado, USA. Sur son site Internet, il montrait des photographies des Montagnes Rocheuses entourant sa maison et des vues transmises en direct par une webcam. Avec sa permission, je commençai alors des séries de peintures à l'huile d'après les images de son site. Mes recherches s'étendirent ensuite à l'ensemble de l'État du Colorado. » Cette pratique de la peinture comme représentation d'une image « artificielle » remonte à près de quinze ans quand Dan Hays puisait dans les images de catalogues de vente par correspondance pour s'affranchir de l'Histoire. Une série de grandes cages vides exposées à Londres en 1998 (Collection Saatchi, Londres) préfigurait déjà le processus de juxtaposition d'aplats de couleurs des Colorado Impressions. Fasciné par les mécanismes de la représentation illusionniste, Dan Hays établit dans les relations possibles entre peinture et photographie de nouvelles potentialités de « résolution ». Pour lui, la décomposition pointilliste de la lumière, ultime avatar du mouvement impressionniste en peinture, entre naturellement en résonance avec la structure digitale de l'image compressée de l'ordinateur. Nul besoin de se rendre sur le motif : l'artiste, sans bouger de son atelier de Londres, se contente de l'observer par la fenêtre d'une webcam sur son écran d'ordinateur.

[Lien 1](#) [Lien 2](#) [Lien 3](#) [Lien 4](#)



Delphine COINDET

Delphine Coindet travaille essentiellement sur ordinateur avant de passer de deux à trois dimensions à l'aide d'un logiciel de CAO de manière à estimer l'inscription de l'objet dans l'espace. Elle fait réaliser ses projets par des fabricants industriels. Délégant ainsi à différents corps de métier, elle s'est libérée des contraintes d'un atelier. Avec la fabrication, elle fait accéder l'objet virtuel à la réalité. Les matériaux utilisés rendent compte de l'aspect froid et lisse de l'image créée par ordinateur. Delphine Coindet conçoit ses sculptures comme des objets calibrés à l'aune de leur contexte en même temps que manipulables et mobiles au sein d'un mode d'exposition qui implique et configure un mode de circulation variable. Ses sculptures se nourrissent des formes diverses aussi bien abstraites que figuratives, naturelles ou artificielles, qui prolifèrent tant dans son environnement (fleur, caillou, nuage, pelote, fontaine) que dans les images subliminales ou commerciales véhiculées par la publicité, les jeux vidéos, mais aussi dans les formes déjà référencées de l'histoire de l'art.

[Lien 1](#) [Lien 2](#) [Lien 3](#) [Lien 4](#) [Lien 5](#) [Lien 6](#)



Parker ITO

Né en 1986, Parker Ito vit et travaille entre Los Angeles et New York. Il est titulaire d'un Bachelor of Fine Arts du California College of the Arts à San Francisco. Ses oeuvres ont été exposées dans de nombreuses institutions en Europe, aux États-Unis, en Russie et au Mexique. Les peintures, installations et vidéos de Parker Ito reflètent un monde où le rapport à l'art ne se limite pas à une expérience physique mais s'accompagne d'une diffusion et d'une multiplication des images sur Internet. Œuvres et expositions, qui sont photographiées et dont les photos sont publiées en ligne, engendrent leur propre documentation de façon simultanée. Parker Ito met en scène ces différences de statut et de perception des œuvres à la fois dans l'espace réel et dans l'espace virtuel: il réunit et réutilise un grand nombre d'images trouvées lors de ses recherches en ligne, joue avec le contexte, intègre d'avance les étapes de diffusion et de partage dans ses réalisations, ou trouble les distinctions entre l'œuvre originale et ses images..



Julien LEVESQUE

Né en 1982, l'artiste vit et travaille à Paris. Issu d'une formation multiple, il est diplômé des Beaux-Arts de Paris tout en étudiant en parallèle à l'université Paris 8 en Arts plastiques avec une spécialisation dans les nouveaux médias. Il a également mené le post diplôme de l'Ensad Lab. En 2007, Julien Levesque forme avec Jérôme Alexandre, Caroline Delieutraz, Aude François et Albertine Meunier le collectif Microtruc, avec comme objectif la redécouverte d'objets de communication dans des dispositifs créant une continuité entre les espaces virtuels et physiques. Depuis mars 2010, il est l'initiateur avec Albertine Meunier du projet Hyperolds, (Gang de séniors connectés), des ateliers Internet et multimédia pour les femmes de plus de 77 ans qui ont lieu notamment à la Gaité Lyrique à Paris. C'est un vendredi 13 en 2014 que le manifeste du mouvement artistique datadada rédigé par Julien Levesque et Albertine Meunier paraît dans le Monde. Il exprime leur opposition à la transformation de la Data comme simple fait numérique. Ce courant a pour ambition de produire des œuvres utilisant la data, saupoudrées d'un brin de surréalisme. Ils utilisent des données personnelles, des choses vues du côté de la surveillance et en même temps en les décalant ou les sublimant, avec humour. Depuis plusieurs années, il intègre régulièrement Internet dans son travail inventant des dispositifs interactifs, des sites et des objets questionnant d'une manière ludique et poétique notre réalité contemporaine. Les thèmes récurrents à son travail sont l'identité, la réappropriation de l'image, les paysages, les liens entre réel et virtuel. Même si un grand nombre de ses œuvres sont en ligne, en interaction avec le public, l'artiste a tendance à rematérialiser ce qui se passe sur le Web et préfère garder une trace physique de son travail. Il crée à partir d'un ordinateur, mais sort également du numérique pour revenir à des formes de réalisations plus traditionnelles. Le réseau est la source d'inspiration, le stimulus qui déclenche le processus créatif.

ESPACE ET LIEUX : LA PLACE DE L'ŒUVRE

Pistes pédagogiques



Statut et perception de l'image photographique

- Académie de Poitiers

La démultiplication des usages sociaux de la photographie, son omniprésence dans la vie des adolescents, ses différentes matérialités, rendent de moins en moins lisibles les enjeux à la fois esthétiques et sémantiques de l'image photographique pour les élèves. L'appropriation de ses codes et de ses contextes par les artistes en deviennent d'autant plus complexes à appréhender. La séquence proposée a pour objectif de sensibiliser les élèves à ces différents enjeux en dehors du travail photographique à proprement dit (prise de vue et manipulations). Accrocher, installer, diffuser l'image photographique requérant en soi des opérations d'ordre technique ou plastique pouvant faire sens. A noter qu'elle a été expérimentée à la fois en collège et en lycée.

[Lien](#)

Ressources documentaires

Contexte et théorie

Idixa **Contre la théâtralité : du Minimalisme à la photographie contemporaine (M. Fried) - Idixa.net**

Selon Michael Fried, l'Art minimal (Donald Judd, Tony Smith, Robert Morris), apparu dans les années 1960, repose sur une sensibilité en rupture avec le modernisme. L'oeuvre ne détermine plus un espace séparé du spectateur, celui de l'illusion faisant appel à une conviction, mais partage avec lui le même espace, dans une expérience qui ressemble à celle que vivent le public d'une scène de théâtre et les acteurs. Cette situation menace l'existence même de l'art, dans la mesure où l'objet prend la place d'une personne et ne se distingue plus

d'un objet quelconque. Ce courant est en rupture avec les tentatives d'autres artistes comme Frank Stella, Kenneth Noland ou Jules Olitski, et encore plus avec le travail sur la couleur de Morris Louis, qui explorent la substance et la couleur dans leur rapport avec le support pictural.

[Lien 1](#)



CHERCHER, REPÉRER, AVANCER **L'œuvre in situ : spécificité ou contexte ? (A. Urlberger) - [Cairn.info](#)**

La difficulté de créer des articulations entre une œuvre et un lieu (urbain) trouve donc son origine dans la nature incertaine et complexe des productions artistiques in situ, des attentes des commanditaires, mais également dans les transformations actuelles de l'espace urbain. Celles-ci s'avèrent de plus en plus complexes. En effet, comment déterminer clairement où se situe cet espace public et/ou urbain dans lequel l'œuvre in situ devrait s'inscrire ? Depuis longtemps l'espace public et l'urbanité ne se limitent plus à une place ou à un coin de rue. L'espace public est un espace d'échanges multiples et complexes, de mixité sociale, de communication, voire de fiction qui concerne à la fois l'espace « réel », mais également les sphères médiatiques, voire virtuelles. En se déplaçant vers les médias, les réseaux numériques, la télévision, les textes et les logos divers, l'art en espace public, voire l'art urbain, s'ancre désormais également dans un espace autre que « matériel ».

[Lien](#)

CAUE92  **Artistes : l'intervention dans l'espace - CAUE 92**

L'installation est un genre de l'art contemporain qui désigne une œuvre installée dans un espace en vue d'en modifier la perception et donc l'expérience. Le lieu devient alors un espace singulier lié à des circonstances déterminées, avec une intention plus ou moins critique ou poétique de l'auteur. Le spectateur peut n'être que spectateur ou encore devenir acteur de l'œuvre. Les installations se sont surtout développées à partir des années 1960. Elles mettent en scène, dans un arrangement qui a sa propre dynamique, des médias traditionnels comme les peintures, les sculptures, les photographies, mais aussi des

médias plus contemporains comme les projections, films, vidéos, sons, éclairages. Les installations peuvent même être pilotées par des programmes informatiques.

[Lien](#)

OLATS

Art et technologie : la monstration - section 3 :

Les espaces de monstration (A.Bureaud) - [Olats.org](#)

Après l'analyse des œuvres et des conditions intrinsèques de monstration (vu dans l'axe 1), l'auteure aborde les différentes expériences de monstration. Elle distingue six types d'espace : les lieux "habituels" de l'art, les lieux scientifiques et techniques, les lieux "décalés", les lieux spécialisés dans l'art électronique et enfin les lieux "technologiques". Pour chacun, des exemples sont présentés avant d'évaluer les conséquences sur la monstration de l'art électronique.

[Lien](#)



L'espace réel et l'espace virtuel (J. Honnorat) -

Université de Toulouse

À partir du moment où nous considérons l'interface informatique comme continuant d'appartenir, par son dehors analogique, à la grande famille de l'empreinte, cette matière informée par laquelle notre mouvement adhère au monde, à partir du moment où la prothèse informatique est un analogon de notre corps (parce qu'elle réussit à nous faire continuer de conjuguer le faire et le voir tout en éjectant cette conjugaison hors de notre propre corps), nous pouvons déjà affirmer que le corps de l'appareillage informatique appartient en partie au même espace que celui dans lequel se débat notre corps. À l'espace imperceptible sans topos, « sans lieu déterminé, sans substrat matériel (hors le brouillard électronique, bien réel, lui) des milliards de micro-impulsions qui courent dans les circuits électroniques », nous opposerons l'espace du monde dans lequel nous percevons. Or, si « l'espace n'est pas le milieu (réel ou logique) dans lequel se disposent les choses, mais le moyen par lequel la position des choses devient possible », s'il n'est « pas un éther dans lequel baignent les choses, mais la puissance universelle de leurs connexions », comment ne pas accepter de voir l'espace virtuel se subordonner à l'espace tangible puisque c'est ce dernier qui le rend possible ?

[Lien](#)

Expositions et Collections



L'objet, l'espace et le spectateur : dispositifs d'interaction - Frac Centre

Que cela soit dans le contexte d'une exposition, dans l'espace public ou pour elles-mêmes, les œuvres entretiennent un rapport avec l'espace et le spectateur, provoquant chez lui un événement mental, de l'ordre de la réception. Certains artistes, cherchant à mettre ce rapport au centre de leur travail, ont mis en place des dispositifs d'interactions permettant différents types d'échanges, de participation, de modification, voire de création, entre le spectateur et l'œuvre qui va bien au-delà de l'activité purement psychologique. Ce qui fait œuvre est alors la configuration qui réunit l'objet, l'espace et le spectateur dans un dialogue qui produit en temps réel une œuvre d'art unique.

[Lien](#)



Exposer des œuvres au musée - Le Louvre (Media Dossier)

Quelles ont été les présentations successives de chefs-d'œuvre comme la Joconde ou la Vénus de Milo depuis leur arrivée au musée ? Comment évoquer le contexte originel des œuvres ? Quelles contraintes rencontre le musée du Louvre quand il expose l'œuvre d'un artiste contemporain ? Ce dossier consacré à la muséographie fait référence à quelques épisodes de l'histoire du musée du Louvre, depuis sa création en 1793 jusqu'à aujourd'hui.

[Lien](#)

GUGGENHEIM BILBAO Richard Serra : la matière du temps - Guggenheim Bilbao

« C'est un temps accéléré qu'on trouve dans ces pièces, et un temps bouleversé. C'est un type de temps avec lequel je n'ai jamais été impliqué dans aucun autre espace auparavant. Et en ce sens, il y a une rupture entre le temps normal et celui qui est ressenti dans ces pièces. Mon intention n'est pas de paraître ésotérique, mais c'est comme ça. C'est comme un saut altéré dans le temps, il n'est ni linéaire, ni narratif. Mais c'est ce qui se passe toujours avec l'art. L'art construit une relation avec le temps qui ne se produit pas dans d'autres domaines ». (© Richard Serra)

[Lien](#)

de-Cagnes

En 1958, l'artiste Yves Klein réalise une exposition complètement vide, intitulée «La spécialisation de la sensibilité à l'état matière première en sensibilité picturale stabilisée», mais plus connue sous le nom d'exposition du vide, à la galerie Iris Clert, à Paris. Il s'agit d'une suite de salles vides aux murs peints en blanc. Yves Klein est un artiste de l'immatériel, un regardeur de l'au-delà, il se situe toujours par delà le visible, par delà le matériel et par delà les conventions. En hommage à cet artiste, la MDAC a choisi de rendre palpable l'expérience du vide et de l'imprégnation du corps dans l'espace en vidant son lieu d'une part et en invitant un jeune artiste, Rémi Amiot, à déposer une oeuvre Femto-copieur.

[Lien](#)

**Dans l'œil du spectateur - L'espace de l'Art Concret**

L'exposition permet de développer auprès des publics adultes (visiteurs, étudiants, enseignants), lycéens et collégiens une réflexion sur la question de l'espace et du rapport que les œuvres entretiennent avec lui. La géométrisation de la composition au XXe siècle conduit à une interrogation sur l'espace dans l'œuvre et l'espace de l'œuvre. Les œuvres, pensées en terme de construction, entretiennent un rapport avec l'espace et le spectateur. Certains artistes, cherchant à mettre ce rapport au centre de leur travail, ont mis en place des dispositifs d'interactions permettant différents types d'échanges, de participation, de modification, voire de création, entre le spectateur et l'œuvre.

[Lien](#)

**Museum of stolen art - Ziv Schneider**

« J'ai décidé de jouer avec l'idée de créer un espace virtuel pour des objets ayant uniquement une existence virtuelle. Ces nouvelles plateformes immersives sont un excellent moyen d'engager les gens dans le contenu et les amener à l'expérience d'une manière beaucoup plus vive. Beaucoup de grandes expériences peuvent être créées dans la réalité virtuelle et j'ai hâte de voir ce que l'avenir nous réserve. Les principales étapes dans le processus ont été la création des expositions, l'enregistrement d'une visite audio et la conception d'une galerie virtuelle en Unity3D. L'un des principaux défis a été de trouver des informations et des reproductions haute qualité des œuvres d'art

volées en provenance d'Afghanistan et d'Irak. » (© Ziv Schneider)

[Lien](#)

JEU DE PAUME

Espace virtuel - Jeu de Paume

Le Jeu de Paume soutient la création Internet en présentant sur l'espace virtuel de son site, des projets d'artistes créés spécialement pour le web.

[Lien](#)

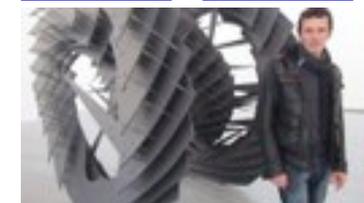
Porte-folio

Jesús Rafael SOTO



Jesús Rafael Soto (1923-2005) a été l'un des principaux protagonistes du renouveau de l'art cinétique en Europe durant les années 1950 et 1960. Il crée, à partir de 1967, les célèbres Pénétrables, volumes suspendus dans l'espace et constitués de centaines de fines tiges verticales susceptibles d'être traversées par le spectateur. Soto, refusant les facilités illusionnistes de l'Op art, est de ceux qui choisiront d'intégrer totalement le spectateur à l'oeuvre. Ainsi, en 1967, accroche-t-il dans la galerie Denise René son premier Pénétrable dans l'idée de s'inclure lui-même – et le visiteur avec lui – au milieu des tiges qui pendent du plafond. Il écrit en 1969 : « L'homme n'est plus ici et le monde là. Il est dans le plein et c'est ce plein que je voudrais faire sentir avec mes oeuvres enveloppantes ».

[Lien 1](#) [Lien 2](#) [Lien 3](#) [Lien 4](#) [Lien 5](#) [Lien 6](#)



Vincent MAUGER

«Ma démarche s'articule autour d'une problématique centrée sur la recherche de matérialisation, de concrétisation de ce que serait un espace mental. J'entends par espace mental aussi bien la construction de pensées qui s'échafaudent face à un espace ou un lieu, que les univers virtuels et constructions mathématiques ou schématiques élaborés pour que chacun puisse se projeter dans un espace inexistant ou éloigné. Je confronte souvent un espace réel avec une représentation d'une perception mentale d'un autre espace. J'aime

jouer sur ce paradoxe qui est de chercher à matérialiser ce que serait un espace mental. À partir de matériaux de construction ordinaires, je reconstruis des représentations de paysage, sorte de paysages mentaux, proches de l'imagerie de synthèse ou de constructions mathématiques et schématiques. Je mets en parallèle des techniques de construction réelles et concrètes avec des techniques d'imagerie virtuelle ou scientifique. Je cherche à rapprocher et à montrer les similitudes entre un système de construction concret et un raisonnement ou une construction d'ordre mental.» (© Vincent Mauger)

[Lien 1](#) [Lien 2](#) [Lien 3](#) [Lien 4](#) [Lien 5](#) [Lien 6](#)



Rémi AMIOT

« Interroger les conditions d'apparition d'une réalité non perceptible, dans un dialogue constant entre tension sculpturale et vibration lumineuse. Les dispositifs que je mets en place permettent, d'une certaine manière, de disséquer l'espace, d'effeuiller le temps, faisant surgir et donnant une consistance à l'invisible. La technique devient poésie. Bouleversant les temporalités en opposant sans cesse l'image d'un temps passé à celui d'un temps plus proche, questionnant la sculpture par le geste, le support et les matériaux, je cherche à noyer la vision normée et formatée de la réalité du quotidien déplaçant la forme physique, vers un espace mental métaphorique et conceptuel. Un moyen qui renouvelle aujourd'hui la réflexion sur les liens entre ce qui se manifeste et ce qui demeure imperceptible. Entre ce qui est conscient et inconscient. Je propose un double regard d'espaces réglés pour vivre dans une forme d'autonomie, dégageant une vie poétique, auxquels se greffent des phénomènes élémentaires. Coupes, sections, empreintes de réalité, couleur du vide, mais aussi cette chair qui devient image, se retrouvent prises au sein de l'espace pictural et sculptural. » (© Rémi Amiot)

Lien : <http://www.remiamiot.com/> Lien : <http://diplomes2015.villars.org/remi-amiot/> Lien : <http://www.paris-art.com/createur/amiot-remi/16958.html> Lien : <http://transnumeriques.be/remi-amiot/> Lien : <https://vimeo.com/78570069>



Amélie BERTRAND

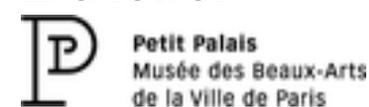
Amélie Bertrand est née en 1985 à Cannes la Bocca. Elle vit et travaille à Paris où elle est représentée par la galerie Semiose. Son travail a été exposé en France et en Allemagne et fait partie des collections du Fonds national d'Art contemporain et du Fonds régional d'Art contemporain du Limousin. Ses tableaux très construits, colorés, déploient un univers à la fois géométrique et onirique conçu d'abord sur Photoshop, où faux aplats et motifs architecturaux se côtoient dans un grand souci du volume. Ses tableaux se veulent être une mise en présence, sans relâche, de formes, qui appelle une réponse lente, minutieuse et déterminée du processus de construction et d'élaboration. Une multitude de strates iconographiques, de calques se combinent sur l'écran d'ordinateur, laissant place à l'esquisse définitive, impression jet d'encre, nuancier de la peinture en train de se faire, l'enjeu étant de créer une seule couche de peinture en surface de la toile.

[Lien 1](#) [Lien 2](#) [Lien 3](#) [Lien 4](#) [Lien 5](#)

TEMPS ET TEMPORALITE : LES VIES DE L'ŒUVRE

Ressources documentaires

L'atelier



Dans l'Atelier - Musée du Petit Palais

Le petit palais propose avec cette exposition de pénétrer dans le monde secret des ateliers d'artistes : plus de 400 photographies, mais également des peintures, sculptures et vidéos permettent de s'approcher au plus près du processus de création de l'artiste, depuis Ingres, en passant par Picasso, Matisse, Bourdelle, Zadkine, Brancusi, jusqu'à Joan Mitchell, Miquel Barceló ou encore Jeff Koons. Jamais une exposition n'a traité à grande échelle et de façon aussi spectaculaire de ce regard photographique sur l'atelier. Cette entrée dans l'atelier, grâce à la photographie, invite à un voyage dans l'esprit des créateurs.

[Lien](#)

L'atelier d'artiste - Balises BPI

« Le peintre dans son atelier procède à sa métamorphose. Il mue à la façon d'un insecte , ses tableaux étant comme des peaux qui se détachent de son corps . L'atelier avec ses grandes verrières translucides, baignées par le soleil, est le cocon où cette opération peut s'effectuer » (Francis Ponge). Que ce soit dans le recueillement solitaire propice à la création , dans l'effervescence des grands ateliers de production de la Renaissance ou bien dans l'émulation fraternelle des ateliers bohème comme le Bateau Lavoir, l'artiste a toujours créé son espace de travail. C'est là que s'élabore « sa cuisine », c'est aussi souvent son lieu de transmission et d'enseignement. L'atelier est à la fois un espace qui s'imprègne de la présence de l'artiste jusqu'à s'imposer comme son autoportrait, un autoportrait dans lequel le créateur peut être ou non présent , et un microcosme intime qui témoigne de l'instant créatif.

[Lien](#)



L'atelier de l'artiste contemporain - Centre Pompidou

L'atelier fait pénétrer le spectateur dans l'univers secret de la création : en découvrant ces lieux, il se glisse dans l'intimité de l'artiste et de ses œuvres. Cet intérêt du public pour les coulisses de la création, certains artistes contemporains le thématisent et l'intègrent à leur démarche ou posture artistique. Ainsi, la Factory d'Andy Warhol, dont les photos sont largement diffusées, participe pleinement du mythe que l'artiste new-yorkais fait naître autour de sa personnalité. Claes Oldenburg, au début des années 60, installe son atelier dans une arrière-boutique où on peut le voir fabriquer ce qu'il met directement en vitrine l'instant d'après. Robert Filliou ouvre une boutique-atelier toujours fermée et Marcel Broodthaers expose une sorte de reconstitution de l'appartement où il travaille, faisant apparaître l'atelier comme un décorum nécessaire au stéréotype de l'artiste. À travers ces initiatives, l'atelier se vide progressivement de sa matérialité en tant que lieu de production pour devenir un sujet d'interrogation sur les conditions d'apparition de l'art. L'atelier se « conceptualise ».

[Lien](#)



Le studio de Francis Bacon - Gallery The Huge

Lane, Dublin

Dans l'espace consacré à Francis Bacon, on peut voir le studio que cet artiste occupait au 7 Reece Mews, à Londres, et qui a été ramené à Dublin en 1998. On y trouve aussi des oeuvres inachevées de Francis Bacon; la célèbre interview de l'artiste par Melvyn Bragg qui s'est déroulée dans son studio; une micro-galerie équipée de terminaux à écran tactile offrant des informations fascinantes sur les éléments récupérés et des vitrines où sont présentés certains objets du studio. Le studio est un don fait par John Edwards, avec l'assistance de Brian Clarke.

[Lien](#)



Pierre Soulage dans l'atelier - INA

Le peintre Soulages est filmé à l'oeuvre dans son atelier. Il explique les différentes phases de sa création. Cet artiste travaille tout particulièrement les tonalités et les lumières de la couleur noire. Lien : <http://www.ina.fr/video/I07166735> Stéphane Sautour - Atelier A Féru de sciences et de nouvelles technologies, Stéphane Sautour crée un oeuvre complexe et protéiforme qui met en lumière les comportements sociaux et urbains à l'ère de la « vie technicisée » (Bernard Steigler). Le détournement d'objets sophistiqués contraste avec le choix de médiums plus classiques et aboutit à des oeuvres et expérimentations collaboratives axées sur le savoir et les techniques. Elles conduisent le spectateur à mi-chemin entre réel et fiction, et proposent une réflexion critique sur la promesse d'un devenir toujours mieux maîtrisé et paradoxalement plus mystérieux.

[Lien](#)



Qubo Gas - Atelier A

Le système du rhizome (tenant davantage du principe de botanique que du principe deleuzien) offre certainement l'image la plus juste pour illustrer et comprendre l'hybridation artistique du trio lillois formé en 2000. Les images dessinées sur papier ou sur mur dans des fresques hirsutes, des paysages numériques sautillants. Qubo Gas prend un plaisir à démultiplier les directions, à évincer les hiérarchies entre médiums, à bousculer les ordonnancements, à privilégier les contacts.

[Lien](#)

Médiations

Musee de l'Orangerie Les Nymphéas de Monet - L'Orangerie

Le Google Art Project offre la possibilité d'accéder depuis chez soi à des collections permanentes d'institutions culturelles du monde entier. La plateforme propose à l'internaute de déambuler virtuellement dans les deux salles ovales des Nymphéas, conçues par Claude Monet entre 1915 et 1926 à Giverny, et aussi, grâce à la fonction de zoom, de s'immerger dans l'ensemble des huit compositions monumentales du maître impressionniste. Cette immersion virtuelle permet d'appréhender, de préparer, mais aussi d'approfondir et d'enrichir sa venue à l'Orangerie.

[Lien](#)



Applications mobiles muséales - Club innovation

En complément des articles régulièrement publiés sur le site du clic, voici un panorama des applications mobiles aujourd'hui disponibles en France. 407 applications muséales ou culturelles ont été lancées en France depuis 2009. 10 applications sont nationales et 24 sont régionales. 87 applications présentent des lieux muséaux et culturels de la région Ile de France. 92 applications sont consacrées à des lieux en région. 6 applications accompagnent des événements de 2016, 32 pour 2015, 37 pour 2014, 31 pour l'année 2013 et 43 pour l'année 2012. 43 applications ont présenté des événements de 2009 à 2011. 14 e-albums et e-catalogues d'expositions ont également été publiés.

[Lien](#)



Médias praticables : l'interactivité à l'œuvre -

[Cairn.info](#)

La réalisation de dispositifs artistiques interactifs induit des formes

d'exposition impliquant le public dans le procès de l'œuvre. Par la mise en scène de médias praticables, les artistes déploient aujourd'hui des cadres de sociabilités et d'actions renouvelés. L'expérience des médias y est moins strictement distribuée entre une émission et une réception conçues comme deux événements successifs d'un message fixe et immuable. Là où l'œuvre matérialise désormais un « champ de possibles », l'expérimentation reprend le dessus sur la logique traditionnellement rigide de la transmission des contenus informationnels. À l'intersection de la sociologie des usages et des sciences de l'art, les auteurs décrivent ces relations entre dispositifs et pratiques, et mettent en perspective des formes d'attachement encore spécifiques de cet art, révélant de nouveaux paradigmes médiatiques.

[Lien](#)

galerie **UNA** **Galerie UNA - Limoges**

La galerie UNA diffuse et soutient le travail d'une sélection d'artistes qu'elle accompagne de façon continue. Envisagée comme un espace mobile, elle présente en permanence et par alternance, à travers une vitrine accessible en ligne, une œuvre d'un des artistes qu'elle représente. Les expositions et projets organisés par la galerie UNA sont conçus spécifiquement pour les lieux choisis ou à l'invitation de structures existantes. Forte d'une expérience d'une quinzaine d'années dans la programmation artistique et le marché de l'art, Maribel Nadal Jové a fondé la galerie UNA en 2007.

[Lien](#)

Restauration et conservation



La restauration en scène et en coulisse - CeROArt

La déontologie du conservateur-restaurateur l'exige : les actes posés sur un objet du patrimoine, quel qu'il soit, doivent être documentés et le résultat de l'intervention doit être visible. Le professionnel rigoureux travaille dans la plus grande transparence vis-à-vis du commanditaire, qu'il soit institutionnel ou privé. Le respect de cette règle éthique fondamentale laisse peu de place, semble-t-il, au secret... du moins pour les personnes directement impliquées. Pourtant, aux yeux du grand public, non concerné ou tenu à l'écart de ces interventions, l'«

art et la manière » de restaurer objets et oeuvres d'art restent embués de mystères. La conservation-restauration est de plus en plus régulièrement sortie de sa réserve et exposée par différents médias. Quelles représentations le grand public se fait-il de l'acte de restaurer ? Quelles sont les images véhiculées dans la presse, dans les films et documentaires télévisés, sur Internet, mais aussi et surtout dans les expositions, notamment dans ces lieux dédiés au patrimoine que sont les musées?

[Lien](#)



Restauration d'une œuvre picturale -

Dailymotion

Un document audiovisuel donnant des clés de compréhension des techniques de la restauration d'une œuvre picturale.

[Lien](#)

M Musée
O d'Orsay

Entrez dans l'Atelier de Gustave Courbet -

Musée d'Orsay

Par son sujet, sa place dans l'histoire de l'art et sa taille monumentale, L'Atelier du peintre de Gustave Courbet (1855) est l'une des oeuvres majeures conservées par le musée d'Orsay. Fragilisé par une histoire matérielle complexe, ce chef-d'oeuvre, entré dans les collections nationales avec l'aide d'une souscription publique et de la Société des Amis du Louvre en 1920, avait besoin d'une restauration. Celle-ci se déroule en public, dans un espace vitré qui isole les restaurateurs tout en permettant aux visiteurs de suivre les interventions. Cet équipement a bénéficié d'un mécénat de Saint-Gobain. Lien :

<http://www.musee-orsay.fr/fr/collections/restaurations/entrez-dans-latelier.html>

Les Cathédrales de Claude Monet, objet de restauration - Canal U La récente restauration de la Cathédrale de Rouen, Portail vu de face de Claude Monet conservée au musée d'Orsay, a donné l'occasion d'étudier les différentes strates de peinture qui la composent. En comparant cette matière complexe à d'autres Cathédrales, la fabrique de la série apparaît dans toute sa matérialité.

[Lien](#)



C2RMF - Musées de France

Site consacré aux technologies numériques au service de la restauration. Une partie propose d'accéder à une banque d'œuvres du patrimoine français (comme la Chambre à Arles de Vincent Van Gogh ou le Bain turc d'Ingres) en version très haute définition. La qualité exceptionnelle des reproductions permet de zoomer sur des détails à une échelle qui serait parfois invisible à l'œil. Le C2RMF a pour mission de mettre en œuvre, en liaison avec les conservateurs responsables des collections, la politique du service des musées de France de la direction générale des patrimoines en matière de recherche, de conservation préventive et de restauration des collections des musées de France. Il constitue et conserve une documentation sur les matériaux, les techniques et la restauration des œuvres des musées.

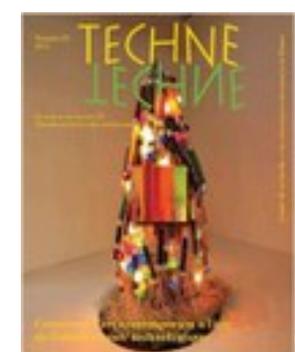
[Lien](#)

MAGASIN
Centre National d'Art Contemporain

Introduction aux phénomènes d'obsolescence technologique - Cécile Dazord

Depuis mai 2006, au Département recherche du Centre de recherche et de restauration des musées de France (C2RMF), se développe un programme d'études des phénomènes d'obsolescence technologique dans le champ de l'art contemporain, autrement dit, de l'impact des évolutions technologiques sur les œuvres contemporaines. La problématique est récente : les premiers travaux sur le sujet datent du début des années 2000. Pourtant, le problème est largement antérieur et les responsables de collections contemporaines sont quotidiennement, et de manière sans cesse accrue, confrontés à la question. Le problème de l'obsolescence apparaît, en effet, dès l'introduction des premiers moteurs ou ampoules électriques dans des œuvres d'art. Il a connu une accélération sans précédent avec le recours, au sein de l'art contemporain, aux technologies de l'image et du son (ou à l'audiovisuel).

[Lien](#)



Conservation de l'art numérique et accessibilité -

Anne Laforêt

Dans le cadre du projet de recherche intereuropéen Digital art conservation, dédié spécifiquement à la conservation de l'art numérique, les institutions participantes ont produit une série d'études de cas présentées lors de l'exposition Digital Art Works. Les deux œuvres – OSS/•••• du duo d'artistes Jodi et Still living d'Antoine Schmitt – qui font l'objet de ce texte et font partie de la collection de l'Espace multimédia Gantner ont en commun d'avoir été créées avec le même logiciel, mais de par leurs caractéristiques propres, en particulier leur mode de mise à disposition du public, elles font appel à des stratégies de conservation différentes.

digital art conservation **Digital art conservation**

Le projet de recherche de trois ans Digital art conservation (2010-2012) s'est consacré à l'exploration de stratégies de conservation de l'art numérique. Dans le cadre de ce projet, la priorité était donnée à des œuvres basées sur la programmation numérique et sur l'utilisation de technologies numériques. C'est le ZKM | Centre d'Art et de Technologie des Médias Karlsruhe qui a pris l'initiative de ce projet réalisé en collaboration avec cinq autres établissements de la région du Rhin supérieur. Au cours du projet, la question de la préservation de l'art numérique a fait l'objet d'une analyse théorique et empirique. Qui plus est, sur la base du traitement exemplatif de dix œuvres d'art provenant de collections de la région, des stratégies concrètes pour la préservation d'un large éventail d'œuvres numériques ont été mises à l'épreuve et évaluées de façon critique. Une publication complète en trois versions linguistiques (anglais, allemand, français) documente toutes les activités du projet et présente les résultats des études de cas.

[Lien](#)

Focus



L'atelier Brancusi

Né en 1876 en Roumanie, Constantin Brancusi a vécu et travaillé à Paris de 1904, jusqu'à sa mort en 1957. La plus grande partie de son oeuvre y fut créée. Dans son testament, il lègue à l'état français la totalité de son atelier, situé impasse Ronsin, Paris XVe. Celui-ci fut

reconstruit sur la Piazza en 1997 (Centre Pompidou). Une collection unique au monde, constituée de 137 sculptures, 87 socles, 41 dessins, deux peintures et plus de 1600 plaques photographiques de verre et tirages originaux. L'atelier de Brancusi est devenu au fil des ans une grande oeuvre environnementale, une oeuvre d'art totale comprenant l'ensemble de son travail mis à jour et mis en situation dans un espace et une lumière appropriés. Dès son installation, le sculpteur a créé du lien entre ses œuvres par l'organisation de ce qu'il appelle des « groupes mobiles », donnant des places et des possibilités de mobilité à chacune. L'exposition de New York dont il n'a vu que des photographies qu'il a jugées décevantes le conforte dans l'approche architecturale de son œuvre et fait de son atelier son principal lieu d'exposition.

[Lien 1](#) [Lien 2](#) [Lien 3](#) [Lien 4](#) [Lien 5](#)



Le facsimilé des Noces de Cana, de Véronèse

Et si l'âme des "Noces de Cana" de Véronèse avait quitté le Louvre pour se réincarner dans une copie à Venise, lieu d'origine du tableau... Le crime parfait. Pas d'effraction. Pas d'empreintes. Pas de preuve. Pas de procès. Les Noces de Cana, de Véronèse, le plus grand tableau du Louvre, 67 mètres carrés de couleurs vives, cent trente-deux personnages, a été volé en 2007 et, chose exquise à l'heure où tout le monde sait tout tout de suite, personne ne s'en est rendu compte. Comment un tableau a-t-il pu être volé tout en restant à sa place ? Pour le savoir, il faut se rendre dans la banlieue de Madrid, pénétrer dans un lieu étrange, foutraque, une ancienne usine désaffectée transformée en ateliers d'art où ingénieurs, sculpteurs, archivistes, peintres, informaticiens, mécaniciens conçoivent et dessinent ensemble des œuvres d'art originales ou des copies, tous les corps de métiers travaillant de concert au même endroit, comme à la Renaissance. (© telerama.fr)

[Lien 1](#) [Lien 2](#) [Lien 3](#) [Lien 4](#)



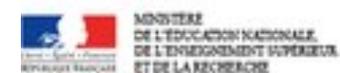
Mémoire à l'œuvre - Gilles Coudert

Mémoire à l'œuvre (MAO), conçu et proposé par Gilles Coudert et coordonné par Véronique Mori, enseignante à l'ESAA (Avignon), est un

projet collaboratif dans le cadre de l'Atelier Sémantique 1 « Variables médias ». Sa problématique de recherche est axée sur la question du document et de la mise en œuvre d'une mémoire active autour des œuvres d'art contemporaines, interrogeant, à partir du processus de création, les conditions de la conservation, restauration et transmission de l'œuvre. Depuis le début du XXe siècle, le champ de l'art contemporain ne cesse de s'étendre dans un mouvement perpétuel, expérimentant des matériaux improbables, utilisant de nouvelles technologies menacées d'obsolescence, jouant avec le caractère impermanent ou purement conceptuel de l'œuvre, rejetant toute limite. Les questions de conservation et restauration sont devenues cruciales dans la problématique si complexe de la création de notre époque. L'atelier de recherche « Mémoire à l'œuvre » est un projet collaboratif, axé sur la mémoire active des œuvres, à travers la rencontre avec des artistes vivants. Mené de 2010 à 2014, dans le cadre de l'École Supérieure d'Art d'Avignon – qui a pour particularité de proposer deux parcours pédagogiques : Création-Restauration et Conservation-Restauration –, il a permis d'interroger à partir du processus créatif, les conditions de préservation, restauration et transmission de l'œuvre d'art contemporain.

[Lien 1](#) [Lien 2](#) [Lien 3](#) [Lien 4](#) [Lien 5](#)

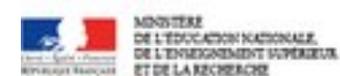
Se tenir informé



Documents d'accompagnement des nouveaux programmes d'arts plastiques pour les cycles 2 et 3 - Eduscol

Afin d'accompagner la mise en œuvre des nouveaux programmes de l'école et du collège, publiés en novembre 2015, le ministère met progressivement à disposition un ensemble de ressources. Elles proposent des pistes pour la mise en œuvre des enseignements, des outils pédagogiques, didactiques et scientifiques et des supports pour organiser la progressivité des apprentissages. Ces ressources sont conçues et réalisées par des groupes d'experts en partenariat avec l'inspection générale de l'éducation nationale.

[Lien](#)



Documents d'accompagnement des nouveaux programmes d'arts plastiques pour le cycle 4 - Eduscol

Les ressources d'accompagnement proposent des outils pédagogiques, didactiques et scientifiques pour aider les enseignants

à s'approprier le programme d'arts plastiques au cycle 4 et à le mettre en œuvre dans les classes. Ces ressources ont été conçues et réalisées par des groupes d'experts en partenariat avec l'inspection générale de l'Éducation nationale. De nouvelles mises en ligne viendront les compléter régulièrement.

[Lien](#)



Portail *Devenir enseignant*

Le site devenirenseignant.gouv.fr a été créé en mai 2016 pour mieux répondre aux enjeux de recrutement des enseignants et rationaliser l'information en ligne qui leur est destinée.

[Lien](#)



Edu'base arts plastiques

Retrouvez de nombreux scénarios pédagogiques dans la base de données nationales des arts plastiques.

[Lien](#)

© Lettre proposée par Olivier Cornu (DNEA2) _en partenariat avec Christian Vieaux (Inspecteur général des Arts plastiques).

[Nous écrire.](#)

Pour signaler vos scénarios sur les ÉDU'base, [contactez votre IAN](#)