

Chercher sur le site des professionnels de l'éducation

sur l'éduosphère sur tous les sites sur Arts Plastiques

Recherche avancée...

Portail national de ressources
- éducol -

Retrouvez toute l'information sur education.gouv.fr

Lettre Édu_Num Arts plastiques n°20 - Mai 2017



Sous les éclairages de caractéristiques propres aux pratiques artistiques engageant des dimensions numériques, cette lettre Edu_Num aborde principalement l'une des questions du programme d'arts plastiques au cycle 4 – L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur –, tout en l'articulant aux autres questions et questionnements. La portée des œuvres et des contenus retenus permet également d'ouvrir sur les autres cycles de la scolarité obligatoire et sur le lycée. Le principe d'un parcours à travers un ensemble pratiques artistiques opérant dans un champ élargi de la création numérique a été privilégié.

Lettre Édu_Num Arts plastiques N°20 Mai 2017 L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur



Sommaire

INTRODUCTION

1. « L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur » dans ses connexions avec des questionnements sur « La représentation ; images, réalité et fiction »
2. « L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur » dans ses connexions avec des questionnements sur « La matérialité de l'œuvre, l'objet et l'œuvre »
3. « L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur »
4. « L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur » dans ses connexions avec des questionnements sur « Le dessin » et « La matérialité »
5. « L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur » dans ses connexions avec des questionnements sur « La figuration » et « La représentation »
6. « L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur » dans ses connexions avec des questionnements sur « L'œuvre » et « La présentation »
7. Se tenir informé

Sous les éclairages de caractéristiques propres aux pratiques artistiques engageant des dimensions numériques, cette lettre Edu_Num aborde principalement l'une des questions du programme d'arts plastiques au cycle 4 – L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur –, tout en l'articulant aux autres questions et questionnements. La portée des œuvres et des contenus retenus permet également d'ouvrir sur les autres cycles de la scolarité obligatoire et sur le lycée. Le principe d'un parcours à travers un ensemble pratiques artistiques opérant dans un champ élargi de la création numérique a été privilégié.

Ce numéro a été préparé par Sandrine Rodrigues (académie de Poitiers) et Mathieu Causse (académie de Bordeaux) avec la supervision de Michel Herreria (IA-IPR d'arts plastiques des académies de Poitiers et de Limoges-)



INTRODUCTION

Pour être une des expressions du contemporain de l'art, mobilisant des langages nouveaux, dégagant des possibilités innovantes pour la création artistique, contribuant à l'émergence de concepts ou se les appropriant, les œuvres numériques les plus récentes s'inscrivent aussi dans des filiations : celles spécifiquement liées à une histoire du numérique¹ et celles, plus généralement, liées aux évolutions de la création artistique dans l'histoire de l'art. Souvent à la pointe des technologies accessibles aux artistes, les pratiques artistiques numériques s'enracinent aussi dans des héritages et une épistémologie constitués de longue histoire, travaillant les continuités et les ruptures de l'idée d'art, d'œuvre, d'artiste, tout autant qu'elles sont travaillées par elles².

Au travers des possibles filtres de la création numérique, les questions et les problématiques que soulèvent les relations entre « l'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur » sont ici abordées dans la double perspective d'une contribution du numérique à l'actualisation de la conception du champ élargi³ de la création en arts plastiques. Les œuvres, les pratiques et les démarches choisies pour cette lettre Edu_Num, sans être exhaustives, invitent à saisir le numérique comme matériau, médium ou support d'une création artistique où divers effets de la technologie dans l'art et de l'art dans la technologie peuvent être observés. Plus universellement, du moins globalement, elles sont envisagées en tant que contribution nouvelle au travail régulier et progressif d'appréhension et de compréhension de la dimension artistique.

1. Nous renvoyons ici à deux précédentes lettres : Lettre TIC'Édu Arts plastiques N° 12, janvier 2014 : l'histoire de l'art numérique – n° 1 et Lettre TIC'Édu Arts plastiques N° 13, juin 2014 : l'histoire de l'art numérique – n° 2

2. Le lecteur pourra se référer à une ressource d'accompagnement des programmes d'arts plastiques au cycle 4 : Quelques repères pour situer et actualiser la question du numérique dans l'enseignement des arts plastiques. [Lien](#) Également : Quelques enjeux éducatifs de l'image numérique en arts plastiques au collège et au lycée. [Lien](#)

3. Sur cette idée de champ élargi des arts plastiques, on se référera en partie à l'article de Rosalind Krauss « La sculpture dans le champ élargi », in L'originalité de l'avant-garde et autres mythes modernistes, éd. Macula, 1993. Également, on l'appréhendera du point de vue des évolutions de l'art, soit une évolution conceptuelle et progressive de la notion d'art et d'œuvre visant depuis le XIXe siècle à rassembler les diverses formes d'expression artistique procédant d'une action sur la matière dans l'intention de produire des formes, auxquelles se sont ajoutés les renouvellements de l'utilisation des anciens médias et ceux nouveaux qui ont été appropriés par les pratiques artistiques (photographie, cinéma et vidéo, créations numériques...), ainsi que les nouvelles attitudes artistiques. On l'envisagera symétriquement, et de manière quasi concomitante, du point de vue des évolutions des enseignements artistiques : approche globale et articulée de domaines constitutifs, parfois regroupés en « champs de pratique plastique et artistique ». Sur ce point, on pourra se référer à l'une des ressources d'accompagnement des programmes du cycle 4 en arts plastiques : Enjeux et positionnement des arts plastiques dans la formation générale des élèves. Fiche 2 : mise en perspective des programmes et continuum d'une formation en arts plastiques sur l'ensemble des cycles. [Lien](#)

1. « L'ŒUVRE, L'ESPACE, L'AUTEUR, LE SPECTATEUR » DANS SES CONNEXIONS AVEC DES QUESTIONNEMENTS SUR « LA REPRÉSENTATION ; IMAGES, RÉALITÉ ET FICTION »

L'ensemble des références choisies dans le cadre de ce chapitre invite à questionner la relation qu'entretient le spectateur à l'espace de l'œuvre qu'elle soit présentée dans un espace scénique ou bien par le biais de dispositifs écraniques. Par exemple, en quoi peut-on modifier, amplifier la réception d'une image par un dispositif de présentation ? Comment et pourquoi l'image artistique peut-elle enrichir le rapport à la réalité et à sa perception ?

Documents d'accompagnement du cycle 4 : Des propositions de parcours de formation pour les élèves afin de définir et opérationnaliser pour le professeur la « progression par approfondissement » en arts plastiques. Progression par approfondissement, partie 1. Questionnements au cycle 4 : La représentation ; images, réalité et fiction. [Lien](#)



Pixel, spectacle de la compagnie Käfig.

Chorégraphe Mourad Merzouki, en collaboration avec la compagnie Adrien M / Claire B pour le développement des images numériques interactives, créé en 2014. Cette pièce questionne la concomitance entre deux espaces, l'un scénique et l'autre virtuel dans lequel évoluent onze danseurs. Comment le danseur évolue-t-il dans un espace fait d'illusions sur un plateau en trois dimensions pouvant tour à tour l'accompagner ou l'entraver ?

Le numérique bouleverse les écritures scéniques d'aujourd'hui, inscrivant l'immatériel au cœur de la réflexion sur la matière, sur la scénographie, sur le corps, offrant une opportunité de travailler sur l'imaginaire.

Cette pièce renouvelle les processus perceptifs à l'instar de l'avènement de la perspective au 15^e siècle. [Lien 1](#) [Lien 2](#) [Lien 3](#)

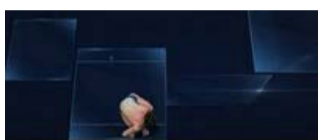
Articulation à des questions et questionnements des programmes d'arts plastiques de la scolarité obligatoire et du lycée :

Cycle 2 : L'expression des émotions en inventant des formes, des univers, des langages imaginaires.

Cycle 3 : La représentation plastique et les dispositifs de présentation par la prise en compte du spectateur et de l'effet recherché.

Cycle 4 : La représentation ; images, réalité et fiction par exemple dans la conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique, ou en amenant les élèves à découvrir et à utiliser des différents modes de représentation de l'espace et du temps.

Au lycée : les pratiques sous-tendues par Pixel peuvent-être saisies sous l'angle de la relation de l'œuvre au spectateur en réfléchissant à la mise en situation de l'œuvre dans les espaces de monstration jusqu'aux conditions les plus ouvertes, de la projection à l'installation ou tous autres dispositifs.



Animo

Animo, est un cycle de création alliant art numérique, danse et recherche en informatique de l'artiste française Gwendaline Bachini, fondatrice de la compagnie La C.R.I. L'ensemble des œuvres s'inspire du monde du vivant et plus particulièrement des théories de l'évolution.

Dans Animo #1CUM, 2013-2014, le visiteur en se déplaçant parmi trois écrans tactiles rencontre l'image de danseurs à taille humaine. En les effleurant, il leur donne vie, orientant leurs mouvements et impulsant une création sonore.

Dans Animo #2 FLUX, 2015, les spectateurs sont munis de lunettes 3D et d'un faisceau lumineux et peuvent interagir avec les vidéos holographiques de danseurs à taille humaine, soit l'image d'un corps en "4D".

La démarche protéiforme de Gwendaline Bachini, questionne à la fois à travers le corps, celui du spectateur, du performeur, le corps biologique, et sa représentation via les technologies et la myriade d'interactions qui en découlent.

[Site de la compagnie](#)

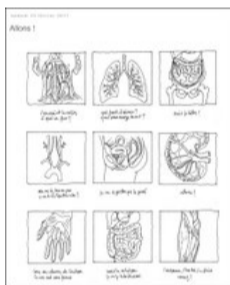
Articulation à des questions et questionnements des programmes d'arts plastiques de la scolarité obligatoire et du lycée :

Cycle 2 : La représentation du monde en prenant en compte l'influence des outils, supports et des gestes sur la représentation.

Cycle 3 : Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace dans l'espace en trois dimensions et les interpénétrations entre l'espace de l'œuvre et l'espace du spectateur.

Cycle 4 : La représentation ; images, réalité et fiction en lien à « la création, la matérialité, le statut, la signification des images ».

Au lycée : l'observation et l'étude de ces œuvres seront, par exemple, l'occasion d'interroger les procédés de représentation (les outils, les moyens et techniques, les médiums et matériaux utilisés et leurs incidences).



François Matton. Écrivain, plasticien

Blog à dessin « Sans l'ombre d'un doute » [Lien 1](#) [Lien 2](#)

[L'atelier de François Matton chez P.O.L.](#)

Biographie de l'auteur sur le site des éditions P.O.L. (extrait) :

« Vivant de peu, se contentant d'un rien, son existence frappe par son absence totale de faits remarquables : aucun voyage à l'étranger, aucune aventure amoureuse, aucune rencontre fondatrice, aucune ambition sociale, nulle tentative de sortir de l'ordinaire. Il passe beaucoup de temps dans les bibliothèques municipales à feuilleter tout ce qui lui tombe sous les yeux : de vieux romans

jaunis, des guides de voyage aux quatre coins du monde, des récits d'aventures exaltés, des bandes dessinées écornées, des ouvrages mystiques, des livres de recettes. Mis à part de fréquentes promenades non loin de chez lui, son unique plaisir consiste à rester seul dans son appartement à ne rien faire. Il a d'ailleurs pour cela une disposition qui, pour le coup, semble exceptionnelle. C'est un peu comme si ne rien faire coïncidait chez lui avec le plus grand sentiment d'être. Être quoi ?

Essentiellement rien – et c'est de cela qu'il tire sa joie. La conscience de n'être rien l'amène au cœur du monde. N'étant rien, il prétend se faire espace d'accueil pour tout. Et c'est précisément cette ouverture qui le pousse à dessiner ce qu'il appelle « les infinies manifestations du même ». Il voit dans sa pratique du dessin, qu'il lie à l'écriture, une façon de célébrer tout ce qu'il perçoit : le plus proche comme le plus lointain, le plus trivial comme le plus noble, le plus grave comme le plus léger.

Tout vient se placer sur sa feuille sans aucune hiérarchie. Tous les registres se mêlent indifféremment, ce qui donne lieu à de curieuses rencontres. »

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

Cycle 2 : La représentation du monde en utilisant le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression.

Cycle 3 : La représentation plastique et les dispositifs de présentation investie sous l'angle de la narration visuelle, l'organisation des images fixes et animées pour raconter.

Cycle 4 : La représentation ; images, réalité et fiction articulée au dispositif de représentation dans la mise en œuvre de dispositifs artistiques pour raconter.

Au lycée : l'approche du dessin, tel qu'appréhendé et pratiqué chez Matton, « pioché » dans le réel, permet de poser la question de la figuration : moyen de notation plastique efficace, usant d'outils et gestes semblant traditionnels, mais en lien avec le numérique (2^{de}, 1^{ères} : procédés de représentation [gestes, outils, techniques] ; 2^{de}, 1^{ères}, Tles : œuvre, filiation, rupture, tradition et son renouvellement [écrans, réseaux, production en regard des goûts et critères d'une époque]), il est ce qui permet d'observer le réel, outil de captation de la pensée et d'élaboration du projet (2^{de} : dessin et matérialité).

Apparaissant au départ comme en quelque sorte documentaire (ce qui est représenté est ce qui est), sa construction en « blocs de réel » compose finalement une topographie, un « codex » (titre d'une autre de ses œuvres) à l'aspect fragmentaire, décontextualisé, inachevé, et permettant le

surgissement d'une fiction sur la base d'indices (1ères). Le texte y joue souvent un rôle important. Le rapport entre la figuration et la construction d'un espace-temps d'énonciation et narratif (1ères) peut être abordé.

Les notions de ressemblance, de dissemblance, les écarts avec le référent (le réel dessiné est souvent celui vu à travers un écran et non « en direct »), le rapport aux codes de représentations (règles formelles spatiales, temporelles...) peuvent être soulevés à tous les niveaux du lycée.

La nature du blog permet d'aborder les questions de la présence de l'œuvre (2de : dessin et matérialité), de l'espace du sensible (Tles) et du statut de l'œuvre au regard sa présentation (1ères et Tles), tant dans son rapport spatial que temporel (le temps présent littéral du « post » propre au blog [diffusion] ; celui de son archive ; celui de sa consultation. Accessibilité multiple dans un cadre privé avec possibilité de créer un lien vers ou d'archiver pour soi dans son espace privé les éléments du blog).

Le développement du dessin et de l'écrit chez Matton peut être enrichi par une approche des pratiques de la documentation et de l'archivage, qu'elles soient artistiques ou non : Wassily Kandinsky et Franz Marc, L'almanach du Blaue Reiter (le cavalier bleu), 1912, puis 1981, collection L'esprit et les formes, éditions Klincksieck / Collectif ; Description de l'Égypte, ou Recueil des observations et des recherches qui ont été faites en Égypte pendant l'expédition de l'Armée française, suite à l'expédition de Napoléon Bonaparte en Égypte entre 1798-1801, 10 volumes de textes et 13 volumes de planches, publication de 1809-1829 / Œuvres de Christian Boltanski.



Han Hoogerbrugge de Nails, 2002-2006 (animation 018. In esse. 235kb. Stirred not shaken, 2005)

Animations web interactives

Nails propose un ensemble de 27 petites animations basées sur le même principe d'interactivité simple jouant du « roll-over » et du clic. C'est l'utilisateur qui permet au récit de se développer au travers d'un nombre de phases précis d'actions-événements.

Hoogerbrugge en est le point focal. Il est à la fois une personne (l'artiste qui effectue une performance, retranscrite grâce à l'usage des technologies traditionnelles et numériques du dessin animé), et un personnage (toujours vêtu à l'identique, facilement identifiable...). S'il est accompagné d'un autre protagoniste, femme ou homme, il s'agit alors du double transformé ou maquillé de l'artiste. La plupart du temps il n'y a aucun décor ; parfois des accessoires l'accompagnent.

Même si le contexte semble réaliste (« J'ai voulu explorer ce que signifiait de vivre à l'époque dans laquelle nous vivons. En visualiser l'esprit du temps par les aventures de ma propre personne animée, sans langage, avec uniquement des images »), les situations dérivent souvent vers des développements étranges, incongrus, voire absurdes ou inquiétants (« Je suis content que les gens puissent percevoir un lien, entrer dans mon monde et reconnaître ce qui se passe sans vraiment comprendre »). L'humour, le divertissement, l'amusement, perçus au premier abord, cèdent la place à l'ironie, et à ce qui au final se présente comme une exploration souvent sombre des sentiments, des émotions, de l'intériorité humaine et de ses contradictions.

Le son joue un rôle essentiel dans la construction de ces récits interactifs dont il crée la tonalité, l'ambiance. « Je pense que la musique et le son en général, sont très importants. C'est comme de la colle qui maintient les images ensemble. Il y a des animations qui n'auraient pas du tout d'effet s'il n'y avait pas de son ». [Lien 1](#) [Lien 2](#) [Lien 3](#)

(Les citations sont extraites du site de la galerie Baraudou)

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

Cycle 2 : La représentation du monde en utilisant le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression.

Cycle 3 : La représentation plastique et des dispositifs de présentation dans le dispositif de représentation, la narration visuelle, et la prise en compte du spectateur

Cycle 4 : La représentation ; images, réalité et fiction et le dispositif de représentation » dans la mise en œuvre de dispositifs artistiques pour raconter. Ainsi que les incidences du numériques sur la création des images fixes et animés.

Au lycée : le procédé de réalisation de Hoogerbrugge qui allie techniques traditionnelles et numériques permet d'aborder la question du Dessin et de la matérialité (2de ; Tles) : le dessin, qui est ici un moyen de notation, est lié à la matière sonore pour faire sens. La question de la représentation-figuration (1ères) puise sa source dans des relevés documentaires (outils numériques et plus traditionnels) à partir desquels surgiront des fictions, des espace-temps narratifs (1ères). Si les procédés graphiques semblent préserver les codes traditionnels de la représentation issus de la Renaissance (1ères), ils sont utilisés à des fins signifiantes décalées. La nature interactive des animations permet d'aborder la question de l'espace du sensible et de la présentation (Tles).

Des travaux comme ceux de Raoul Hausman, Tête mécanique. L'esprit de notre temps, 1919, 20 x 20 x 40 cm, MNAM, Paris ; de David Hockney, A rake's progress, 1961-1963, série de 16 gravures, aquatintes, édition de 50 ; ou Peter Blake, Self-Portrait with badges, 1961, huile sur toile, 174,3 x 121,9 cm permettront d'envisager la relation de l'œuvre d'art à son époque, tandis que la série télévisuelle La linea d'Osvaldi Cavandoli, épisodes de 3 mn, 1971-1991, celle du dessin à ses aléas.

2. « L'ŒUVRE, L'ESPACE, L'AUTEUR, LE SPECTATEUR » DANS SES CONNEXIONS AVEC DES QUESTIONNEMENTS SUR « LA MATÉRIALITÉ DE L'ŒUVRE, L'OBJET ET L'ŒUVRE »

Les références choisies s'emparent ici du numérique comme étant une question plutôt qu'un médium ou un support, à travers le prisme de la matérialité. Elles se présentent comme des objets concrets sous le regard du spectateur et posent d'emblée une interrogation sur ce en quoi la présence matérielle d'une œuvre, son expérience sensible par le spectateur, est indispensable à la compréhension de ses enjeux potentiels ?

Documents d'accompagnement du cycle 4 : Des propositions de parcours de formation pour les élèves afin de définir et opérationnaliser pour le professeur la « progression par approfondissement » en arts plastiques. Progression par approfondissement, partie 2. Questionnements au cycle 4 : La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre.

Lettre EDU_NUM - Numéro 17 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. [Lien](#)

Placebo landscape, 2014-2016 de Helen Bellenger

C'est un projet de recherche de l'artiste Hélène Bellenger. Présentées sous la forme de photographies et d'installations, les images et les objets dialoguent dans l'espace, créant un va-et-vient entre contemplation et appropriation. Par la pratique de l'appropriation favorisée par l'hyper-abondance des images, leur dématérialisation, leur circulation et leur diffusion, l'artiste interroge notre relation au paysage, à l'image du paysage, avec la reprise de ce motif dans le circuit de l'imagerie commerciale. [Lien](#)



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

Cycle 2 : Connaître diverses formes artistiques de représentation du monde, œuvres contemporaines et du passé.

Cycle 3 : La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre dans la réalité concrète d'une production ou d'une œuvre.

Cycle 4 : La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre et les qualités physiques des matériaux dans leur potentiel de signification dans une intention artistique.

Au lycée : cette question permet d'interroger les processus (le cheminement de l'idée à la réalisation, les opérations de mise en œuvre)



Copie non conforme, 2013-2015, installation de Cécile Babiolo

Cette installation est constituée de 17 caractères typographiques formant les mots « je ne dois pas copier ». Chacun des signes est modélisé et imprimé en 3D. Puis l'objet résultant est numérisé grâce à un scanner 3D. Ce nouveau modèle est ré-imprimé et ainsi de suite. Chaque génération accentue l'altération des formes jusqu'à ce que les derniers objets reproduits soient devenus méconnaissables.

Cécile Babiolo s'empare ici de l'impression 3D comme outil critique d'expérimentation, renouvelant les questions du statut de l'auteur à l'ère de la production d'objet « non standard » à la fois unique et produits industriellement. De dispositif performatif aux dispositifs impliquant le spectateur, l'artiste questionne les technologies et tente de transposer de façon détournée les usages normés dans le champ de la création. [Site de l'artiste](#)

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

Cycle 2 : La représentation du monde en prenant en compte l'influence des outils, supports, matériaux et gestes sur la représentation en deux ou trois dimensions.

Cycle 3 : La matérialité de la production plastiques et la sensibilité aux constituants de l'œuvre dans la découverte et l'utilisation des qualités plastiques et des effets visuels obtenus par la mise en œuvre et les interactions entre outils, médiums et supports variés.

Cycle 4 : La représentation ; images, réalités et fiction dans la conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique et les incidences du numérique sur les pratiques plastiques en trois dimensions.

Au lycée : ce sera l'occasion d'interroger les procédés de représentation (les outils, les moyens et techniques, les médiums et matériaux utilisés et leurs incidences)

Une œuvre que l'on peut articuler avec des références artistiques questionnant l'œuvre d'art et sa reproduction mécanisée (gravures, sérigraphies, etc.)



The outland, 2009 de Fabien Giraud et Raphaël Siboni

Simulateur scellé, technique mixte (plateforme 6DOF, cabine en résine, structure en aluminium, système sonore). Courtesy galerie Loevenbruck, Paris, coproduction Cnap, photographie : Marc Damage.

Un simulateur est censé nous proposer un espace clos, fermé sur lui-même mais accessible, et proposant un ailleurs, immersif et illusionniste. Au travers d'une imagerie associée à des interfaces, on y joue à des simulacres de réel

; les visées sont scientifiques, militaires, ludiques.

Mais ici le simulateur est scellé. L'imagerie interactive qu'il est censé contenir et nous proposer reste à jamais inaccessible, conceptuelle. Sa couleur noire renforce cette sensation de « fermeture », comme si quelque chose était ou devait être tenu secret. Une boîte noire mais dont on ne sait le récit qu'elle renferme.

Monté sur six vérins fonctionnels, il n'en est pas pour le moins inactif : il ne cesse de bouger, tels les attractions des fêtes foraines qui déploient le même type de mécanisme, selon des mouvements dotés d'une sorte de maladresse (saccades, lenteurs...) mais dont on projette pourtant qu'ils pourraient correspondre à des situations simulées spécifiques.

Vu qu'on ne parvient à déterminer sa fonction, et donc son sens, la machine semble finalement bouger pour elle-même et devient une sorte de « sujet » qui se débat devant nous, un « shaker » géant qui tenterait de se désengluer de son ancrage dans le sol. Le bruit des vérins finit par ressembler à celui d'une respiration qui suit les efforts d'un corps. Un certain humour tragique, une certaine étrangeté, se dégagent de l'œuvre. L'impression d'une intériorité propre à la machine apparaît alors peu à peu.

La « lissitude » des formes, la noirceur, ses mouvements répétitifs... l'enfermement dans une sorte de tautologie et donnent l'impression de vouloir au final étouffer une communication que la machine tenterait de tisser avec nous.

Cette dernière nous renvoie à notre propre corps ; s'attendait-on à un spectacle (spectateur) ? Nous ne sommes finalement qu'observateurs.

Dans son article La solitude des machines (art press 2, L'art dans le tout numérique, trimestriel n°29, mai-juillet 2013) Grégory Chatonsky note qu'ici un caractère relationnel surgit, qui n'est plus uniquement celui techniciste d'une interface et de la mise à disposition d'une imagerie.

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

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

Cycle 2 : Connaître diverses formes artistiques de représentation du monde, œuvres contemporaines.

Cycle 3 : Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace dans la création, fabrication, transformation d'objets avec des situations à forte charge symbolique.

Cycle 4 : L'objet comme matériau en art et les effets de décontextualisation et de recontextualisation des objets dans une démarche artistique.

Au lycée : The outland permet d'aborder la question de la matérialité de l'œuvre (2de, Tles) et de sa présence à travers sa présentation (2de, Tles). La relation au spectateur qui lui est propre permet d'expérimenter un espace du sensible ambiguë (Tles) dans lequel une narration et une subjectivation symbolique, pourtant absentes au premier abord mais jouant sur le sens que l'on donne parfois à la figuration (1ères), semblent peu à peu apparaître.

Des références faisant écho à l'idée d'une œuvre à la fois « imperméable » et à expérimenter peuvent prolonger la réflexion : Albrecht Dürer, Melencolia I, 1514, gravure, 24 x 18,6 cm, Paris / Marcel Duchamp, A bruit secret, 1916, 12,9 x 13 x 11,4 cm, Philadelphie / Alberto Giacometti, Cube, 1934, bronze, fondation Maeght / Tony Smith, Die, acier, 183 x 183 x 183 cm, New York / Robert Morris, Box with the sound of its own making, 1961, 24,8 x 24,8 x 24,8 cm, bois, bande magnétique, haut-parleurs, Seattle / Gilles Barbier, Porte spatio-temporelle en panne, 2001, bois peint, 240 x 240 x 60 cm, collection privée.



Aram Bartholl, *Dust*, 2011, techniques et supports variés.

Le rapport à l'espace est un des aspects cruciaux des jeux vidéo. Afin d'augmenter ses chances de gagner, le joueur doit connaître parfaitement l'environnement du jeu, dont il doit se souvenir et anticiper les moindres recoins. De nombreuses séances à la fois répétitives et variées « à l'infini » permettent cette connaissance exploratoire. Il passe dans ces espaces virtuels de nombreuses heures ; si bien que ceux-ci apparaissent comme des espaces vécus, au même titre que notre espace réel. D'un autre côté, combien de personnes ont pu faire l'expérience de lieux publics mondialement connus, si ce n'est par procuration, au travers d'images ?

Dust est le titre général d'une série de travaux engagée par Bartholl en référence à un des niveaux du jeu Counterstrike (un des jeux de tir à la première personne parmi les plus joués).

Certains des projets présentent des environnements issus du jeu, d'autres des détails-accessoires reproduits avec leur aspect visuel original, d'autres encore sont présentés sans couleur ni textures, comme en béton, similaires « à un moment pétrifié » (installations, photographies, plans, modélisations 3D, maquettes, sculptures...).

L'idée est de re-construire dans le monde réel, sous forme de sculpture, environnement et musée le monde de *Dust*, afin de proposer aux joueurs devenus public, et à toute personne, de se déplacer, de déambuler... dans un lieu qu'ils connaissent très bien, peuplés de leurs souvenirs, mais dans lequel ils ne se sont jamais arrêtés. L'image concrète d'un rêve.

« L'architecture des jeux sur ordinateur et les cartographies de jeu sont devenues une nouvelle forme d'héritage culturel, qui reste cependant encore à découvrir. Une cartographie de jeu comme celle de *Dust* apparaît comme plus réelle que nombre d'endroits construits de manière artificielle dans le monde, tels que des supermarchés, des aéroports et des villes comme Dubaï » (Bartholl cité dans *Playtime. Videogame mythologies*, Infolio éditions et la Maison d'Ailleurs, 2012).

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

Cycle 2 : La narration et le témoignage par les images en réalisant des productions plastiques pour raconter, témoigner.

Cycle 3 : Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace dans la création, fabrication, transformation d'objets avec des situations à forte charge symbolique.

Cycle 4 : L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur et la présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre.

Au lycée : le dessin à la fois bi- et tridimensionnel des jeux vidéo, la nature hétéroclite du projet *Dust* qui est rendu visible au travers d'approches plastiques variées, permettent d'aborder l'entrée Dessin et matérialité (2de). Son approche peut être enrichie au travers des questionnements liés aux codes de représentation, à l'image (ressemblance, écarts, narration visuelle, construction de l'espace littéral ou suggéré, fiction, réalisme, documentaire) qui ouvrent aux questions de la figuration et de la représentation (1ères), ou encore au travers de ceux de présentation-diffusion, de présence de l'œuvre, d'expérience d'un espace du sensible (relation œuvre-spectateur) (2de et Tles).

L'art rupestre des Grotte de Lascaux (anonyme, - 20 000 av. JC, gravures et peintures) ou les fresques de la villa Barbaro réalisées par Paul Véronèse (1560-1561), Maser, Italie. Architecture d'Andrea Palladio (1550-1560) sont d'autres exemples d'œuvres associant image, environnement et expérience liée à un parcours.

3. « L'ŒUVRE, L'ESPACE, L'AUTEUR, LE SPECTATEUR »

Ce corpus de références artistiques interroge la relation du spectateur à l'œuvre et à l'espace dans la mesure où l'œuvre, pour exister, doit être activée par l'implication et par l'expérience du corps du spectateur.

En quoi une production artistique peut-elle s'adresser au corps du spectateur et comment il peut s'impliquer dans une relation avec l'espace au sein d'une œuvre ?

Documents d'accompagnement du cycle 4 : Des propositions de parcours de formation pour les élèves afin de définir et opérationnaliser pour le professeur la « progression par approfondissement » en arts plastiques. Progression par approfondissement, partie 3. Questionnements au cycle 4 : l'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur. [Lien](#)



toutes ses formes. Depuis 2007, ce collectif de musiciens, poètes, metteurs en scènes, plasticiens, acteurs, sociolinguistes, curateurs, collecte toutes sortes d'enregistrements de parole et les inventorie en fonction de phénomènes particuliers telles que la cadence, la choralité, l'emphase, la saturation ou la mélodie.

À partir de ce répertoire comprenant aujourd'hui près de 800 documents sonores, l'Encyclopédie de la parole produit des pièces sonores, des spectacles, des performances, des conférences ou des installations.

La Villa Arson a invité en 2009 L'Encyclopédie de la parole à exposer l'ensemble de sa collection sonore. L'installation prend la forme d'une carte de 300 m² au sol sur laquelle les quelque 500 documents (à ce jour) de la collection sont figurés par des cartels, et reliés entre eux par dix-huit lignes correspondant aux dix-huit entrées de l'Encyclopédie. Afin de traverser ce territoire sonore, chaque visiteur est muni d'un lecteur de code-barres lui permettant d'écouter un à un les documents au fil des entrées. Les enregistrements appartenant à plusieurs entrées constituent des points de correspondance invitant le visiteur à passer d'une ligne à l'autre et à construire ainsi son propre parcours.

[Site du projet artistique](#)

[Site de la Villa Arson](#)

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

Cycle 2 : La narration et le témoignage par les images en réalisant des productions pérennes ou éphémères données à voir par différents médias

Cycle 3 : Les fabrication et la relation entre l'objet et l'espace en prenant en compte les qualités formelles de matériaux, d'objets ou d'images dans leurs associations au profit d'un effet.

Cycle 4 : L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur et l'expérience sensible de l'espace de l'œuvre et l'espace et le temps comme matériaux de l'œuvre et la mobilisation des sens.

Au lycée : la problématique de la présentation en considérant à la fois les opérations techniques et intellectuelles d'élaboration des œuvres et les modalités de leur réalisation et de leur mise en situation ou de leur mise en scène.



Jeffrey Shaw

The legible city, Installation interactive réalisée en collaboration avec Dirck Groeneveld et utilisant le logiciel Gideon May, 1988 (première version) puis 1990 (version Amsterdam) et 1991 (version Karlsruhe). Collection du ZKM, musée d'art contemporain, Karlsruhe).

Trois plans de villes réelles (le centre de Manhattan, la vieille ville

d'Amsterdam et Karlsruhe) ont vu leur architecture remplacée par des textes

en image de synthèse représentés tridimensionnellement. À Manhattan correspondent huit monologues de personnalités liées à la ville, tandis qu'à Amsterdam et Karlsruhe sont associées des chroniques historiques de chaque ville. Les espaces virtuels urbains tridimensionnels ainsi créés sont projetés sur un grand écran face auquel est placé un vélo. Grâce à ce dernier, le spectateur est invité à déambuler dans les rues des villes, l'image numérique répondant à la direction donnée au guidon et à la vitesse de pédalage. Le spectateur est ainsi « plongé » dans une imagerie de synthèse qui l'amène à construire ses chemins narratifs propres ; la ville, langage car faite de mots mais aussi parce que créée à partir d'un codage numérique, s'expérimente comme une carte psycho-géographique, un espace à interpréter au fil d'une déambulation qui fait se suivre et se lier mots et phrases, suscitant de nouvelles possibilités de lecture. [Lien](#)

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

Cycle 2 : La représentation du monde en reconstituant une scène, enregistrer les traces ou le constat d'une observation

Cycle 3 : Les fabrication et la relation entre l'objet et l'espace et les interpénétrations entre l'espace de l'œuvre et l'espace du spectateur.

Cycle 4 : L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur et l'expérience sensible de l'espace de l'œuvre et l'espace et le temps comme matériaux de l'œuvre et l'inscription de son corps dans la relation à l'œuvre.

Au lycée : la nature de *The legible city* permettra d'aborder la question de la matérialité de l'œuvre (matériau-lumière, échelle, technologies du numérique) (2de, Tles). Celles de la figuration-représentation (1ères) seront abordées à travers les procédés et les codes de représentation (règles formelles, ressemblance, écarts), le schématique, la carte, le décoratif, la construction d'un espace littéral et suggéré, d'un espace-temps narratif. L'expérience interactive développée par cette œuvre permet d'aborder la question de l'espace du sensible à travers sa présence, du renouvellement de la question traditionnelle du paysage, de la temporalité littérale et de la présentation (terminales).

Références autres :

Maquette pour la tapisserie *Nocturne de Gyula Halasz dit Brassai*, collage d'épreuves gélatino-argentiques peintes, collection du Centre Georges Pompidou, MNAM, Paris, permet d'effectuer une ouverture sur la ville comme « sujet » d'une œuvre. Le Pavillon du livre, 3e biennale internationale des arts décoratifs du futuriste Depero Fortunato, 1927, musée d'art moderne et contemporain, Trento Rovereto, Italie, et le Poème phonétique (inspiré de la ville) de Raoul Haussmann, 1918, crayon sur papier, prolongent cette ouverture par l'intégration du langage.



Penn & Teller, *Desert Bus*, 1995, Jeu vidéo.

Sega CD, IBM PC compatible, 3DO Interactive Multiplayer, genre simulation, jeu de plateformes, pour joueur unique

Desert Bus était un mini-jeu qui, avec cinq autres (*Desert Bus* ; *Mofu the psychic gorilla* ; *Buzz bombers* ; *What's your sign* ; *Sun scorcher* ; *Smoke and mirrors*), composaient Penn & Teller's *Smoke and Mirrors*, du nom du duo de comédiens-magiciens Penn & Teller (télévision et scène).

L'édition et la diffusion publique de cet ensemble ne furent jamais finalisées. Il est néanmoins possible de visionner des parties du jeu sur le web, et des éditions pour App Store et Android Apps ont été réalisées en 2016 par Amateur Pixels.

Dans une introduction au jeu, Penn & Teller nous annoncent avec humour que la volonté de l'équipe était de créer un jeu qui ressemble vraiment à la réalité. Et c'est le temps qui prendra en charge cette

revendication.

Le but est de conduire un bus de Tucson, Arizona, à Las Vegas, Nevada, en temps réel et à une vitesse maximale de 45 miles per hour (environ 70km/h). Le jeu ne peut être mis en pause et requiert 8 heures pour arriver à son terme. Le bus ne contient pas de passager ; il n'y a pas de trafic ; la route est invariablement droite ; le décor est parfois ponctué de signes, cactus ou rochers. Le bus, qui a tendance à se décaler constamment sur la droite, requiert l'attention permanente du joueur pour ajuster sa trajectoire sur la route. S'il en sort, il se retrouve bloqué et est reconduit à Tucson, là aussi en temps réel. Si le conducteur atteint Las Vegas, il marque 1 point. Le joueur a alors quelques secondes pour décider s'il souhaite faire le trajet retour sur Tucson, pour gagner 1 point de plus, ou s'il souhaite s'arrêter là. Seul incident notoire, au bout de 4h-5h de route, un insecte s'écrase sur le pare-brise. La nuit finit par tomber, la conduite se faisant alors aux phares dans une obscurité « totale ». Le maximum permis par le jeu est de 99 points (score atteint de manière artificielle grâce à un émulateur ; le jeu en temps réel aurait nécessité plus de 33 jours).

Desert Bus, création à part entière, se revendique du divertissement et non de l'œuvre d'art, dont il n'occupe aucun des circuits. Cependant, même si en son temps la relation art-jeu vidéo était moins marquée qu'aujourd'hui, et si son aspect ludique (le jeu comme une « blague ») semble dominer, cela n'empêche en rien de l'aborder de manière critique, l'approche volontairement décalée de celui-ci le permettant et nous y incitant. Le jeu joue avec notre volonté d'un temps efficace et avec notre désir, nos attentes face à l'image, à la création. Décevoir, ennuyer, faire perdre son temps... lui sont inhérents. [Lien](#)

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

Cycle 2 : La narration et le témoignage par les images en réalisant des productions pérennes ou éphémères données à voir par différents médias.

Cycle 3 : La représentation plastique et les dispositifs de présentation et la prise en compte du spectateur

Cycle 4 : L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur et les métissages entre arts plastiques et technologies numériques, les croisements entre arts plastiques et environnements numériques.

Au lycée : si la nature du jeu Desert Bus permet d'aborder de manière simple les questions du dessin et de la matérialité de l'œuvre (2de), des procédés et codes de représentation ainsi que de la construction d'un espace (1ères ; codes perspectifs, simplifications formelles et colorées, narration visuelle), elle ouvre son analyse, notamment de par son interactivité, à la pratique des temps conjugués dans la figuration-représentation (1ères) ainsi qu'aux questions de la présence de l'œuvre (2de), de l'espace du sensible, de la tradition et de la rupture (question du paysage par exemple), de la temporalité et de la présentation (terminales).

Des références comme Roman Opalka, 1965 / 1 - ∞, peinture, photographies, carnets, pinceaux ou le duo Laurent Tixador et Abraham Poincheval, Plus loin derrière l'horizon, 2004, trajet reliant Saint-Nazaire à Fiac, Tarn, à la rame, permettront de questionner l'intention, l'engagement, la valeur du geste artistique dans une pratique liée au processuel.

4. « L'ŒUVRE, L'ESPACE, L'AUTEUR, LE SPECTATEUR » DANS SES CONNEXIONS AVEC DES QUESTIONNEMENTS SUR « LE DESSIN » ET « LA MATÉRIALITÉ »

Les œuvres abordées ici permettent d'aborder différents moyens de « produire du dessin » et les effets plastiques qui y sont liés (processus, outils, supports...) : rendre compte du réel, en opérer la notation plastique, schématiser, prendre conscience des écarts et de leur potentiel expressif et signifiant entre une représentation et son référent, créer de la narration...

Le processus propre à la création, lié à la notion de projet, au « dessein » artistique, seconde cette approche. La variété des exemples présentés permet d'aborder la question de la matérialité et de la présence des œuvres (imagerie numérique, matériaux de la sculpture-installation in situ, diffusion sur les réseaux et écrans, temps d'apparition, pratiques graphiques et picturales, interactivité...).



Gregory Chatonsky, *Deep*, 2016

Deep, 2016 de l'artiste Grégory Chatonsky, est un logiciel qui apprend à dessiner une série de dessins que l'artiste a lui-même réalisés entre 1992 et 2016, ainsi que de livres d'apprentissages du dessin. Basé sur les derniers développements des réseaux de neurones et la mise à disposition par Google et Facebook de codes sources de deep learning, cette œuvre s'inspire des créations humaines pour produire des images que seule une machine a la capacité de générer.

Une ressource à mettre en relation avec des œuvres traitant « des machines à dessiner » amenant à s'interroger sur le statut de l'artiste, de l'auteur, des savoir-faire et de l'œuvre.

[Site de l'artiste](#)

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

Cycle 2 : La représentation du monde et l'utilisation du dessin dans toute sa diversité.

Cycle 3 : La représentation plastiques et les dispositifs de présentation dans l'autonomie du geste graphique et ses incidences sur la représentation, sur l'unicité de l'œuvre, son lien aux notions d'original, de copie, de multiple et de série.

Cycle 4 : La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre dans le numérique en tant que processus et matériau artistiques, les dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques.

Au lycée : en classe de seconde, l'artiste dessinant et les « machines à dessiner ». A travers la pluralité des outils et des techniques associés au dessin, on abordera ici la question de l'écriture, de la gestualité, mais aussi de l'implication du corps ou de sa mise à distance dans la production



Aram Bartholl, *Map*, 2006-2013

Sculpture installée dans l'espace public, différents lieux, 600 x 350 x 35 cm, bois, métal, peinture

Le projet Map se développe à partir du signe graphique de géolocalisation créé par Jens Eilstrup Rasmussen et utilisé par Google Maps. Sur la carte

virtuelle ce signe apparaît comme s'il s'agissait d'un véritable objet. De plus, en mode satellite, il semble faire partie de l'architecture de la ville. Ainsi, ce qui n'est qu'un simple « panneau de signalisation virtuel » acquiert par son placement sur la carte une existence « physique » potentielle.

Dès 2006, Bartholl en réalise une version physique dans l'espace réel et dans laquelle la taille du pointeur rouge correspond à la taille du marqueur dans l'interface web avec un zoom maximal sur la carte. Dans la série Map City center, la sculpture est placée à l'endroit exact que Google Maps affirme être le centre de la ville.

Ainsi, Bartholl fait se correspondre un territoire géographique réel quotidien vécu et une carte virtuelle, stricte information. Il opère au travers de cette mise en relation un retour de l'objet dans les travaux liés au numérique (le virtuel « sort des écrans ») et pointe le fait que notre perception de l'espace urbain est de plus en plus influencée par la géolocalisation des services que l'on peut y trouver, au détriment d'un espace où déambuler / dériver.

Map, 2011, Rencontres d'Arles, photo Anne Fourès, courtesy Xpo Gallery, Paris

Map, 2017, Skulpturenpark Berlin, photo Ariel Schlesinger, courtesy Xpo Gallery, Paris

bartholl_2013_map_expo-hello-world-kassel7

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

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

Cycle 2 : La représentation du monde, explorer son environnement visuel pour prendre en conscience de la présence du dessin et de la diversité des modes de représentation.

Cycle 3 : La représentation plastiques et les dispositifs de présentation dans la mise en regard et en espace.

Cycle 4 : La représentation ; images, réalité et fiction et la création, la matérialité, le statut, la signification des images.

Au lycée : Map permet d'aborder la question de la matérialité de l'œuvre : les aspects physiques et symboliques de celle-ci (2de, Tles), mais aussi sa présence double (carte virtuelle numérique de Google et interprétation plastique concrète par Bartholl) qui définit un espace du sensible et une présentation liée à des environnements physiques singuliers (œuvres in situ) (Tles). Figuration et représentation (1ères) peuvent être abordées à travers les entrées figuration - image - abstraction - construction (relation au référent, nature et statut de l'image et de l'œuvre, le schématique, le symbolique, le décoratif, l'espace littéral et suggéré). Une approche des procédés et codes de représentation et de fabrication peut compléter ces entrées (l'image initiale numérique, sa matérialisation concrète par Bartholl sur des sites spécifiques, le retour à l'image par la documentation des œuvres installées dans leur environnement). La question de la temporalité peut être soulevée : le temps littéral de l'expérience in situ de l'œuvre et celui, condensé, de sa visualisation par des archives sur le web.

Un questionnement sur le monument public, sa visibilité et son expérience concrète peut compléter l'abord de Map au travers des œuvres suivantes : Proposed colossal monument for the intersection of Canal Street and Broadway, 1965, New York, block of concrete, inscribed with the name of war heroes, dessin et encre sur papier et Rear-view mirror in place of Nelson column at Trafalgar Square, de Claes Oldenburg et Coosje Van Bruggen, 1966, dessin et collage sur papier, Londres, ou encore Le questionnaire de Brème Sine Somno Nihil, 1995, métal, verre, 115 x 200 x 230,7 cm, œuvre in situ, Allemagne et 2146 pierres, monument contre le racisme ou le monument visible, 1990-1993, de Jochen et Esther Gerz, œuvre in situ, ancienne place du château, QG de la Gestapo pendant la 2de Guerre Mondiale, Sarrebrück, Sarre, Allemagne.



Professeur Cyclope - Bandes dessinées et fictions numériques

Les récits (aventure, humour, intimistes...) présentés sur le site du Professeur Cyclope (lancé en 2013 par Gwen de Bonneval, Bruno, Cyril Pedrosa, Hervé Tanquerelle, Fabien Vehlmann en coproduction notamment avec Arte Creative et Silicomix, même s'ils relèvent souvent d'une plasticité propre aux éditions papiers et à des outils plus traditionnels (crayons, pinceaux...); pourtant parfois réalisés avec des outils numériques), développent une interactivité propre aux écrans tactiles des tablettes et à l'usage des ordinateurs (la lecture peut se faire dans tout navigateur internet. Une application gratuite peut être téléchargée pour une lecture off-line sur ordinateurs et tablettes. Un label papier existe en partenariat avec les éditions Casterman).

Ils allient images fixes et animées, utilisent les panoramiques horizontaux ou verticaux des écrans pour se développer (scrolls), présentent leurs narrations visuelles de manière successive, temporelle, et leurs contenus sont parfois complétés de petites animations (gifs animés : échanges de paroles entre des personnages, maintien d'un suspens...).

Dans L'ultime-combat (Asia Fantasia, 2015), Hugues Micol développe une longue bande horizontale relatant la quête d'un samouraï (scroll horizontal). En noir et blanc, peint à l'encre, son parcours s'apparente aux récits que les anciens rouleaux chinois développaient progressivement, au fil de la narration orale.

<http://professeurcyclope.arte.tv/revues/21/chapter/main.html>

Dans L'histoire des trois petites porcelaines (Professeur Cyclope n°20, décembre 2014) Hugo Piette utilise le découpage du récit par cases que l'on trouve traditionnellement dans la bande dessinée.

Mais l'apparition des cases régulières à l'écran se fait en réponse aux clics du lecteur ; des effets de répétition, des suspensions du récit, des focalisations... sont ainsi créés.

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

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

Cycle 2 : La narration et le témoignage par les images en transformant ou en restructurant des images.

Cycle 3 : La représentation plastiques et les dispositifs de présentation dans la narration visuelle et la mise en regard et en espace

Cycle 4 : La représentation ; images, réalités et fiction dans la narration visuelle et la conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique et les incidences du numérique sur les pratiques plastiques en trois dimensions.

Au lycée : les questions de la figuration et de la représentation (1ères) sous-tendent les propositions artistiques ci-dessus. Elles questionnent les procédés et codes de la représentation et la relation à la fiction au travers de la construction d'espace-temps narratifs (1ères). L'interactivité nécessaire au déploiement de l'œuvre et au développement de ces récits imagés, dont elle renouvelle la lecture,

permettent d'aborder l'espace du sensible et la présentation (Tles). Une approche de la matérialité de l'œuvre et de sa présence (2de, Tles) est alors possible.

Les prédelles de l'Annonciation de Fra Angelico, 1432-1434, tempera sur bois, 175 x 180 cm, musée diocésain de Cortone, Italie, ainsi que le rouleau du Voyage dans le sud de l'empereur Kangxi de Wang Hui, Yang Jin et Gu Fang, 1691-1698, encre et couleurs sur soie, 68,7 x 1 334cm, permettront d'étendre l'approche du récit imagé.

5. « L'ŒUVRE, L'ESPACE, L'AUTEUR, LE SPECTATEUR » DANS SES CONNEXIONS AVEC DES QUESTIONNEMENTS SUR « LA FIGURATION » ET « LA REPRÉSENTATION »

Quelle réalité pour des œuvres numériques jouant sur l'ambiguïté de leur présence, quasi documentaire, et mettant notamment en œuvre des dispositifs interactifs ? Comment des pratiques et des thématiques traditionnelles (la peinture, le portrait, le collage, le paysage, la sculpture...) peuvent-elles être renouvelées à travers celle du numérique ? Comment la simplicité ou au contraire la complexité apparente de technicité et de sens propre à une œuvre et dû à la nature numérique de celle-ci permet-elle l'émergence d'une expressivité et d'un sens qui renouvellent la question de la représentation ?



Hypergeography de Joe Hamilton

Joe Hamilton, artiste australien s'empare des outils à sa disposition et produit, à partir de logiciels et d'espaces virtuels normés et standardisés, ses propres représentations.

Hypergeography, conçu pour l'écran et pour internet, est un agencement d'images qui nous plonge dans un paysage numérique et mental, désigné pour se répéter à l'infini. Par la suite l'artiste a imaginé avec Jean Boîte un livre-paysage monumental dont les pages se déplient sur 4 mètres de long, comme la carte d'un nouveau Monde inexploré. Regular Division présente des scènes méticuleusement arrangées de nombreux jardins intérieurs en Europe et en Asie, constituant un paradis artificiel de feuillage sous une voûte de verre maillé. La vidéo comprend également des images haute-résolution de coups de pinceau pris de tableaux de paysages classiques, afin d'y relier la peinture traditionnelle traitant du paysage. Qu'elles ont les technologies numériques sur la représentation du paysage et quel effet sur notre relation avec le paysage ?

[Tumblr](#) : [Site de l'artiste](#) :

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

Au cycle 2 : La narration et le témoignage par les images en transformant ou en restructurant des images.

Au cycle 3 : La représentation plastique et les dispositifs de présentation dans la découverte, prise de conscience et l'appropriation de la valeur expressive de l'écart dans la représentation.

Au cycle 4 : La représentation ; images, réalité et fiction dans le rapport au réel.

Au lycée : en classe de première : figuration et construction sous l'angle de la question des espaces que détermine l'image et qui déterminent l'image et l'espace d'énonciation.

Cette référence artistique peut être mise en relation avec des œuvres patrimoniales traitant de la représentation du paysage, comme ceux de Nicolas Poussin, qui font de la Nature le sujet principal et non plus l'Homme.



Jeffrey Shaw, *The golden calf* (Le veau d'or), 1994, sculpture interactive

Citations extraites du site de Jeffrey Shaw.

"En se déplaçant avec un moniteur LCD et en ciblant le socle blanc auquel il est relié ainsi qu'à un ordinateur invisible, le spectateur peut examiner sous tous les angles l'image numérique tridimensionnelle d'un veau d'or. « Ainsi, le moniteur fonctionne comme une fenêtre qui révèle un corps virtuel apparemment localisé physiquement dans l'espace réel ».

Le veau d'or a une surface brillante qui reflète l'environnement dans lequel il est placé (les photographies de la salle d'exposition ont été auparavant mappées sur sa peau). Le spectateur n'est pas intégré à ces images, mais se reflète néanmoins sur le verre de l'écran LCD. En manipulant le moniteur autour de cette sculpture invisible, le spectateur exécute ce qui pourrait être une chorégraphie, une danse de cérémonie autour « d'un fantasme presque tangible ». La sculpture n'est plus un objet corporel, mais « le sujet immatériel d'un processus de révélation ».

Cette œuvre interactive, qui pose la question de ce qui nous est ou nous semble essentiel, redit la fabrication, voire le leurre, que constitue toute œuvre, et ce malgré notre désir d'y trouver satisfaction, sens et réalité. Elle puise sa source dans le livre de l'Exode du récit biblique.

Le peuple hébreu, fuyant l'Égypte pour la Terre promise et alors que Moïse effectue l'ascension du Mont Sinaï afin de recevoir les Tables de la Loi, demande à Aaron de lui montrer un dieu qui puisse le guider. Aaron commande alors de fondre l'or des boucles d'oreille des femmes et des enfants afin de réaliser un dieu à l'image du taureau Apis adoré en Égypte. Moïse, descendant du Mont Sinaï, voit alors les Hébreux s'adonner à l'idolâtrie, pourtant interdite par le Premier Commandement. Il brise alors les Tables de la Loi et ordonne à ses fidèles de tuer les hérétiques." [Lien](#)

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

Cycle 2 : Connaître diverses formes artistiques de représentation du monde, œuvres contemporaines et du passées, occidentales et extras occidentales.

Cycle 3 : La représentation plastiques et les dispositifs de présentation et la mise en regard et en espace

Cycle 4 : La représentation ; images, réalité et fiction dans la matérialité, le statut et la signification des images.

Au lycée : *The golden calf* permet notamment d'aborder les questions de la figuration et de la représentation (1ères) en questionnement les procédés et codes de représentation (ressemblance), le rapport à la fiction et au symbolique, à l'abstraction (présence ou absence du référent, spirituel), à la construction de l'image (espace littéral et suggéré). L'expérimentation dans le temps de cette

œuvre, nécessaire pour l'aborder alors qu'elle ne propose aucune narration, permet une expérimentation de l'espace du sensible, de la présence de l'œuvre et de sa présentation (2de, Tles). En renouvelant les questions traditionnelles du support, des matériaux, du socle par l'introduction de l'imagerie numérique et de l'écran, *The golden calf* permet de poser finalement la question de la matérialité de l'œuvre (2de, Tles).



Gary Hill, *Tall Ships* (Les grands navires), 1992

Installation interactive sans son composée de 12 ou 16 canaux de vidéo-projection disposés le long d'un couloir obscur d'environ 25m. (première présentation lors de la Documenta IX, Kassel)

Photographie : Dirk Bleicker, courtesy Henry Art Gallery et Mark B McLoughlin, courtesy Donald Young Gallery, Seattle

Vidéo d'introduction à visionner à partir de 3mn49.

Le spectateur s'avance dans un long couloir obscur sur les parois duquel sont projetées les figures initialement immobiles et fantomatiques de personnes d'âge, de genre et d'origine ethnique différents. Alors que notre corps physique plonge peu à peu dans le noir, vers l'invisible, la matérialité de ces figures, faite de lumière, gagne en présence. Une certaine ambiance onirique domine. En avançant, le spectateur déclenche des capteurs ; la figure face à lui s'avance alors à sa rencontre, silencieusement, jusqu'à une taille humaine. Lorsque le spectateur s'éloigne, la figure se détourne pour revenir d'où elle est venue, en jetant parfois un regard derrière son épaule, vers nous.

Si chez Gary Hill le langage apparaît habituellement comme ce qui permet la création de l'image, du monde, ici aucun son, aucune parole ne sont présents. Nous en sommes d'autant plus attentifs au langage du corps, et au sens que l'on peut prêter à ces figures, au-delà des mots. Que veulent-elles nous signifier ? Elles n'apparaissent dès lors plus seulement comme des figures, des personnages (un acteur jouant un rôle...) mais bien comme des personnes, des « sujets », qui nous interrogent par leur présence. Nous prenons conscience de leur « vie » ainsi que de notre propre présence active, initiatrice d'événement. Nous savons que s'éloigner de la figure la rendra à son état d'attente, de solitude initiale. Nous ne sommes pas seulement face à une image qui nous touche (spectateur) mais face à une image agissante, en réponse à notre propre action (acteur). Un affect s'est tissé dans cet espace interactif où plusieurs corps « cohabitent » : nous, la lumière, la figure. [Lien](#)

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

Cycle 2 : La représentation du monde et connaître diverses formes artistiques.

Cycle 3 : La représentation plastiques et les dispositifs de présentation dans la mise en regard et en espace, et dans la prise en compte du spectateur et de l'effet recherché.

Cycle 4 : La représentation ; images, réalité et fiction dans la conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique : les incidences sur les pratiques plastiques en deux ou trois dimensions.

Au lycée : *Tall ships* permet d'aborder l'œuvre sous l'angle de sa matérialité contradictoire (présence et fragilité d'une image liée à une projection de lumière) (2de, Tles). Si les questions de la figuration et de la représentation (1ères) se posent, c'est à travers celles de la relation à la construction d'un espace littéral, narratif à même de laisser surgir une fiction dans ce qui pourrait n'être qu'une forme documentaire stricte (l'image nous montre ce qui est). C'est par l'expérimentation d'un temps littéral, lié à l'interactivité de l'œuvre et à son évolution formelle (ressemblance, dissemblance, figuration et « abstraction » d'images à la fois personnages et grains de lumière) (1ères) que la présentation propre à cette œuvre met en avant un espace du sensible signifiant (un long couloir obscur habité par des figures qui nous « captent ») (2de, Tles).

Les vitraux de l'abbatiale Saint-Gildas-des-Bois réalisés par Pascal Convert en collaboration avec l'atelier Jean-Dominique Fleury et le Maître verrier Olivier Juteau, 2005-2008, Loire-Atlantique, permettent de prolonger cette approche qui mêle image, présence-absence, temporalité et parcours.

[Lien](#)

6. « L'ŒUVRE, L'ESPACE, L'AUTEUR, LE SPECTATEUR » DANS SES CONNEXIONS AVEC DES QUESTIONNEMENTS SUR « L'ŒUVRE » ET « LA PRÉSENTATION »

La matérialité des œuvres proposées ici permet de questionner l'expérience à laquelle elles invitent leur public, qui n'est plus seulement spectateur (au spectacle) mais aussi acteur, utilisateur. Dans ces nouveaux espaces du sensible propres au numérique, des limites deviennent perméables : l'œuvre est-elle diffusion ? Exposition ? Locale ? Globale ? Distant ? Ailleurs et maintenant ? Figée ? Modulable et évolutive ? Frontale ? Immersive ? L'espace-temps de l'expérience de l'œuvre joue ainsi de sa perception en tant que chose « documentaire » (elle est présence réelle, concrète, ici et maintenant) et en tant que moyen d'élaborer une « fiction ».



Bianca Li, *360°*

Avec 360°, un film chorégraphique réalisé pour un nouveau type de cinéma immersif, Bianca Li transcende la réalité et place le spectateur au centre de la danse.

Les spectateurs affublés de casques de "réalité virtuelle" sont introduits au cœur même d'un « open space » professionnel ou une vingtaine de danseurs évoluent. Ce spectacle d'un nouveau genre fait disparaître l'espace scénique et frontale, l'expérience chorégraphique pouvant se vivre dans n'importe quel lieu. [Lien](#)

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

Cycle 2 : La représentation du monde pour connaître diverses formes artistique de représentation du monde.

Cycle 3 : Les représentation plastique et les dispositifs de présentation dans la mise en regard et en espace : ses modalités, ses contextes (l'espace quotidien privé ou public, l'écran collectif ou individuel...).

Cycle 4 : La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre et les dispositifs de présentation.

Au lycée : tout en prolongeant le questionnement sur la représentation abordé en classe de

première, et ce qui constitue l'œuvre, on pourra s'attacher à articuler cette référence à la problématique de la présentation. L'aspect matériel de la présentation : le support, la nature, les matériaux et le format des œuvres

Michael Snow, *La région centrale*, 1971, film 16 mm, couleur, sonore, 180 min

Dans un espace désert de la toundra canadienne, Michael Snow a installé, pour la réalisation de son film *La Région centrale* un dispositif spécialement conçu pour la circonstance : une caméra fixée sur un trépied omnidirectionnel d'une flexibilité remarquable qui permet d'entreprendre tous les mouvements possibles (spirales, boucles, etc.) d'une caméra afin d'explorer, 3 heures durant, un espace vide de toute civilisation, où nul humain ne vient encombrer le champ filmique.

Il s'agit, à l'instar du film de Blanca Li, d'une invitation à une expérience singulière du regard du spectateur.



***Devenir Graine* de Magali Daniaux et Cédric Pigot**

La plateforme interactive des artistes Magali Daniaux et Cédric Pigot propose une lecture atypique des enjeux énergétiques et de la gestion des produits alimentaires.

Présentant des contenus très divers, et réalisés sur de multiples supports, cette œuvre prend comme point de départ Kirkenes, petite ville du Nord de la Norvège, et les îles de l'archipel du Svalbard, situées à l'intérieur du cercle Arctique, afin d'illustrer de façon métaphorique les relations entre l'homme et la nature. En associant poésie, fiction, documentaire, interviews et performance, « *Devenir Graine* » se présente comme une balade surréaliste dans l'Arctique contemporain.

Un cycle d'œuvres qui aborde le changement climatique, les questions économiques, politiques et géostratégiques, ou encore le développement urbain, les problématiques liées au food management et à la marchandisation du vivant.

[Site de la plateforme](#) [Conférence](#) [Site du duo](#) :

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

Cycle 2 : *La narration et le témoignage par les images en réalisant des productions plastiques pour raconter, témoigner.*

Cycle 3 : *Les représentation plastique et les dispositifs de présentation et la narration visuelle à des fins de récit ou de témoignage.*

Cycle 4 : *Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques ; les croisements entre arts plastiques et les sciences, les technologies, les environnements numériques.*

Au lycée : *ce sera l'occasion de travailler la question de L'œuvre et le monde et le contexte mondialisé de l'appréhension de l'œuvre qui est mis en tension avec la singularité culturelle qui préside à la création et la dimension globalisée des sensibilités qui lui assurent son existence.*

Une démarche qui peut être mise en relation avec l'engagement artistique de Joseph Beuys et certaines pratiques artistiques liées au Land art



Ruppert & Mulot

Dans *La soirée du geek* (Qui est pop, qui est geek ? 2015), Ruppert & Mulot présentent sur toute la page web un personnage, dessiné sous différents points de vue et animé partiellement de manière répétitive.

Celui-ci est dans une soirée et s'ennuie. Il joue au jeu *Fruit Ninja* et tente de joindre un ami par SMS. Chaque étape de la narration, appelée par un clic de l'utilisateur, correspond à l'envoi ou à la réception d'un message. Au travers de ce récit, c'est l'exposition et l'expérience d'espaces croisés qui nous sont proposées : celui d'une soirée que nous ne voyons pas si ce n'est à travers la perception qu'en a le protagoniste principal ; celui du jeu vidéo, populaire, auquel il s'adonne et dont une animation en fond rappelle le principe, sans le révéler pleinement ; celui, lointain, du correspondant ; celui de la communication SMS. Cette mise en œuvre des espaces, des lieux, permet de révéler les relations interpersonnelles, thème récurrent dans les travaux du duo. Les récits (aventure, humour, intimistes...) présentés sur le site du Professeur Cyclope (lancé en 2013 par Gwen de Bonneval, Bruno, Cyril Pedrosa, Hervé Tanquerelle, Fabien Vehlmann ; coproduction Arte Creative et Sillicomix), même s'ils relèvent souvent d'une plasticité propre aux éditions papiers et à des outils plus traditionnels (crayons, pinceaux... ; pourtant parfois réalisés avec des outils numériques), développent une interactivité propre aux écrans tactiles des tablettes et à l'usage des ordinateurs (lecture dans les navigateurs web et application téléchargeable pour une lecture off-line. Un label papier existe en partenariat avec les éditions Casterman).

Ils allient images fixes et animées, utilisent les panoramiques horizontaux ou verticaux des écrans pour se développer (scrolls), présentent leurs narrations visuelles de manière successive, temporelle, et leurs contenus sont parfois complétés de petites animations (gifs animés : échanges de paroles entre des personnages, maintien d'un suspens...). [Lien 1](#) [Lien 2](#) [Lien 3](#) :

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

Cycle 2 : *La narration et le témoignage par les images en explorant les liens entre récits et images.*

Cycle 3 : *La représentation plastiques et les dispositifs de présentation dans la narration visuelle, et la prise en compte du spectateur, de l'effet recherché*

Cycle 4 : *La représentation ; images, réalité et fiction dans le dispositif de représentation et la narration visuelle*

Au lycée : *La soirée du geek permet d'aborder notamment les questions de la présence de l'œuvre, de la présentation (2de, Tles) au travers d'une expérimentation de l'espace du sensible (Tles) liée à l'interactivité, à l'internet, aux réseaux. La mise en œuvre de la figuration et de la représentation (1ères) en relation à ces derniers permet le surgissement d'une narration visuelle, d'une fiction (construction d'une image temporelle au travers d'un espace suggéré qui condense le visuel (personnage sous différents points de vue, extrait du jeu vidéo...)) mais déroule le temps littéral d'une discussion par sms) (1ères).*

Marie Sester, *Access*, 2003

Access est une installation interactive utilisant les technologies du web, du son et de la lumière dans laquelle un utilisateur internet peut traquer avec un spot lumineux robotisé et un système acoustique directionnel des individus anonymes ciblés dans l'espace public (le spot lumineux



permet d'entourer une à deux personnes). Les personnes ciblées sont les seules à entendre le son diffusé (voix chuchotantes) ; de même elles ne savent qui les trace et pourquoi. De son côté, l'utilisateur internet ne

sait pas que son action diffuse du son vers sa « cible ».

La localisation exacte de l'espace public concerné n'est révélée seulement qu'après le démenagement d'Access dans un autre lieu. Le système voyage ainsi d'espace public en espace public.

Le site internet Access, qui diffuse la vue webcam et permet le contrôle du spot lumineux, garde une liste à jour des différentes localisations visitées, ainsi que des archives vidéo de chaque installation. Access associe un invisible et un visible qui développent à la fois du « drôle » et de « l'effrayant ». Si l'installation contient une part de ludique (le public joue avec ce rayon qui les poursuit) ou d'agacement (le public cherche à protéger sa « physicalité » d'une trop forte visibilité, d'un ciblage), elle se construit avec l'ambiguïté de ce qui nous constitue, nous meut : le désir de célébrité, d'être montré et vu d'une part, et le désir de contrôle, de pouvoir sur l'autre (pulsion scopique associée à la télésurveillance). [Lien 1](#) [Lien 2](#) [Lien 3](#) [Lien 4](#)

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

Cycle 2 : La narration et le témoignage par les images en réalisant des productions pérennes ou éphémères données à voir par différents médias

Cycle 3 : La représentation plastique et les dispositifs de présentation et la mise en regard et en espace.

Cycle 4 : L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur et les métissages entre arts plastiques et technologies numériques ; les croisements entre arts plastiques et environnements numériques.

Au lycée : La matérialité propre à Access (2de, Tles) met l'accent sur les questions de l'expérience de l'espace du sensible et de la présentation (Tles) au travers d'une interactivité non maîtrisée spectateur-œuvre. Il y a plus figuration que représentation (1ères) dans le sens où c'est bien le public qui devient la figure présente dans l'œuvre, sans passer par le filtre d'une représentation mais plutôt par celui d'une construction, d'une mise en scène. À travers un espace-temps littéral, une ébauche de narration, de fiction se tisse (1ères).

Afin d'ouvrir l'approche d'Access, les vidéos Andy Warhol *Eating an hamburger* de Jorgen Leth, 1982, de la série « 66 scenes from America », 4 mn 27) et *Le géant* de Michael Klier, 1982-1983, vidéo monobande, 1 h 22, permettront d'aborder au travers de narrations spécifiques les questions de la mise en forme de son image et du contrôle généralisé.

7. SE TENIR INFORMÉ

Lettre EDU_NUM thématique n°3 - La citoyenneté numérique

L'objectif de cette nouvelle lettre Édu_Num associée à une collection Zotero (base de données de références bibliographiques), est de mettre l'accent sur des ressources numériques utiles pour les disciplines et enseignements au niveau des premier et second degrés. Elle suit le même schéma adopté pour les 2 premières lettres :

- . une approche théorique du sujet ;
- . une approche pédagogique réunissant des exemples de ressources et de scénarios dans plusieurs disciplines ;
- . une dernière partie consacrée à la veille (Zotero éducol) : ressources et éléments de réflexion complémentaires à la fois sur support numérique et imprimé.

[Lien](#)

Internet Responsable - Les autorisations

Afin de vous aider dans vos projets pédagogiques, retrouvez sur Internet responsable l'ensemble des modèles pour les autorisations diverses liées aux pratiques numériques (image, voix, logiciels, etc...).

[Lien](#)

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

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