

***L'art à l'ère du numérique***  
**Stage OUV1301**

**Programme**

***Merci de vous rendre aux lieux de rendez-vous si possible avec 10 minutes d'avance en raison du plan Vigipirate et pour ne pas retarder les activités prévues.***

**Objectifs :** Comprendre les interactions entre l'art et les nouvelles technologies, leur évolution. S'interroger sur les enjeux et les pratiques artistiques et culturelles dans les arts visuels contemporains. S'appropriier l'histoire et les démarches créatives des arts numériques et des systèmes digitaux. Cerner le langage numérique et informatique dans une dimension artistique pour développer des compétences, enrichir les parcours et la démarche de projets.

**Contenus :** Les mutations opérées entre les arts visuels et les nouvelles technologies ont redéfini les frontières artistiques et culturelles de l'œuvre, de l'objet d'art, de l'outil technique ; elles interrogent aussi la place, le statut et la participation de l'artiste, de l'institution culturelle et du spectateur. De sa conception à sa diffusion, l'art dans le numérique déploie de nouveaux procédés ou réactive d'anciennes modalités. Entre ruptures et continuités, l'œuvre d'art à l'ère numérique se décline dans tous les domaines visuels et plastiques de l'art contemporain, du web et des réseaux, jusqu'à repenser l'étendue de ses applications et de ses implications dans l'identité et les modes de vie.

## **Le numérique dans l'histoire et la pratique des arts**

Une diversité de formes : art vidéo et photographie, net art, spectacle vivant  
Un genre esthétique interrogé : le paysage

**Judi 11 mai matin, 10H-12H30**

*Jeu de Paume*

*1 place de la Concorde, 75001 Paris*

### ***Déroulé de la matinée***

- accueil et présentation du stage
- visite conférence de l'exposition « *Peter Campus. Video ergo sum* »
- présentation des activités pédagogiques du Jeu de Paume

### **Sur l'exposition « *Peter Campus. Video ergo sum* » :**

L'artiste américain Peter Campus (né en 1937 à New York) compte parmi les pionniers de la vidéo les plus influents. Tout au long de sa carrière, Peter Campus a réalisé des vidéos, des installations, et un grand nombre de photographies. Dans ses œuvres vidéo récentes, il fait usage des techniques numériques pour travailler l'image pixel par pixel à la manière d'un peintre. C'est avec une caméra de très haute définition qu'il poursuit ses expérimentations actuelles.

« *Video ergo sum* », première exposition monographique de l'artiste en France, retrace le parcours de Peter Campus, de ses recherches avec la vidéo dans les années 1970 à ses travaux plus récents en vidéo numérique.

La vidéo, pour un temps abandonnée au profit de la photographie, fait son retour au début des années 1990. Le corps n'y est plus l'objet premier de l'expérimentation. Et si la performance persiste au début, elle fait place peu à peu aux paysages, la mer avant tout, aux objets travaillés par le temps et les phénomènes naturels, aux traces d'une activité humaine. En fin d'exposition, sont présentées les vidéos numériques actuelles qui explorent la haute définition, et dans lesquelles l'artiste se livre à un travail pictural qui engage autrement l'activité perceptive et la mémoire des lieux. Une nouvelle œuvre sera spécialement produite pour l'exposition.

Plus d'informations sur l'exposition : <http://www.jeudepaume.org/?page=article&idArt=2685>

Le dossier pédagogique en ligne : <http://www.jeudepaume.org/?page=article&idArt=2832>

Sur les actions éducatives du Jeu de Paume :

<http://www.jeudepaume.org/?page=liste&sousmenu=137>

Sur la création en ligne : <http://espacevirtuel.jeudepaume.org/>

*Transports (20 minutes environ) : prendre la ligne 8 à « Concorde », direction « Pointe du lac » jusqu'à la station « Strasbourg-Saint-Denis » puis descendre à pied 5 minutes par le boulevard Sébastopol jusqu'à la Gaîté lyrique.*

**Jeudi 11 Mai après-midi, 14H-17H**

*La Gaîté lyrique*

*3bis rue Papin, 75003 Paris*

*Déroulé de l'après-midi*

- Accueil et présentation de la Gaîté lyrique, un lieu dédié aux cultures numériques
- Présentation du centre de ressources autour des cultures numériques
- Rencontre, échanges et atelier avec l'artiste Julien Levesque
- présentation du Séminaire du Préac Im@ges et création du samedi 20 mai sur la thématique « *Les usages créatifs d'internet* »

**Sur l'artiste Julien Levesque :**

<http://www.julienlevesque.net/>

**Sur l'œuvre « *Street Views Patchwork* » :**

Et si la photographie d'un paysage pouvait évoluer dans le temps, se transformer petit à petit, au gré des jours au rythme des saisons. *Les Street Views Patchwork* forment 12 tableaux photographiques vivants qui évoluent au rythme d'un temps, celui des bases de données de Google. Composés lors de mes différents voyages dans Street View, ce patchwork d'images forme des paysages à la géographie et au temps pluriels. Relié à Internet dans le flux qui les actualise, ces images sont susceptibles d'évoluer à chaque instant, actualisant notre vision de la réalité du monde.

<http://www.julienlevesque.net/street-views-patchwork/index.html>

**Sur la Gaîté lyrique, le lieu des cultures numériques :**

<https://gaite-lyrique.net/>

Sur l'accueil des groupes :

<https://gaite-lyrique.net/venir-en-groupe>

<https://gaite-lyrique.net/scolaires>

**Restitution des projets éducatifs, du 17 au 28 mai 2017, à la Gaîté Lyrique :**

<https://gaite-lyrique.net/ateliers-partages-1>

*Transports (35 minutes environ) : prendre la ligne 8 à « Strasbourg-Saint-Denis » direction « Pointe du lac » jusqu'à la station « Créteil-Préfecture », puis traverser le centre commercial Créteil-Soleil (nombreux points de restauration) jusqu'à la place Salvador Allende (Mairie/MAC).*

## **Jeudi 11 mai en soirée, 19H30**

*Maison des Arts et de la Culture de Créteil – MAC*  
*1 place Salvador Allende, 94000 Créteil*

19H30 : rendez-vous dans le hall de la MAC

20H : "Symphonie 5.1" de la chorégraphe Isabelle Van Grimde

À l'ère d'une virtualisation croissante, Isabelle Van Grimde plonge ses danseurs dans un environnement visuel interactif orchestré par une partition musicale jouée en direct, une composition à quatre mains pour guitare et percussions livrée sur le mode de l'oeuvre ouverte et de l'improvisation structurée. Les paysages oniriques créés, combinant un système de capture de mouvement infrarouge et le design d'interaction, matérialisent la trame du monde virtuel de plus en plus complexe dans lequel nous vivons.

Plus d'informations sur le spectacle :

<http://www.macreteil.com/fr/mac/event/458/Symphonie-51>

<http://www.myra.fr/symphonie-5-1-isabelle-van-grimde>

### ***La technologie au service de la danse***

Dans *Symphonie 5.1*, Isabelle Van Grimde transpose au traitement de l'image en temps réel une part de l'expertise qu'elle a développée – notamment dans *Les gestes* – dans le traitement du son par des instruments de musique numériques greffés au corps des danseurs et réagissant à leurs mouvements. Résolument ancrée dans son temps, elle en utilise les technologies les plus avancées pour rendre compte de sa complexité. Elle ouvre de nouveaux territoires d'exploration et d'expression pour la danse – libérée de l'apesanteur et des limites spatiales et temporelles par l'usage des images et du numérique – et s'interroge aujourd'hui sur les incidences des innovations technologiques sur notre perception du corps et sur le devenir de ce dernier dans un monde de plus en plus technologique et virtuel. Une approche poétique d'enjeux des plus actuels.

NB : Exposition dans le hall de la MAC, accessible avec le billet, dans le cadre du mois du Grand Paris de la photo, « *Space Oddity* » :

<http://www.macreteil.com/fr/mac/event/500/Mois-de-la-Photo-du-Grand-Paris>

L'exposition regroupe une douzaine d'artistes photographes et plasticiens naviguant aux frontières de leurs médiums sur les représentations fantasmagoriques, abstraites ou allégoriques du futur et de l'espace. Deux modules distincts et complémentaires, dont un photographique à la Maison des Arts de Créteil, et un second plastique à la galerie Plateforme à Paris. Empruntant au mythique film de Stanley Kubrick, repris musicalement par David Bowie, *Space Oddity* tente une perte de repères physiques et spatiaux par le repoussement des codes conventionnels opérés par les artistes présentés et la singularité de leurs propositions. Ne restant pas figées dans une plasticité convenue des représentations de l'espace, de l'univers et de la science-fiction, les oeuvres évoquent l'utopie, le fantasme, mais aussi l'illusion et le questionnement du soi, dans une époque où l'immensité mouvante et incontrôlable de l'espace est une valeur acquise.

## **L'art à l'ère du numérique : de la ressource à l'interaction**

**Vendredi 12 mai, journée, 10H – 17H**

*Maison des Arts et de la Culture de Créteil – MAC  
1 place Salvador Allende, 94000 Créteil*

*Déroulé de la matinée :*

- Accueil
- Les ressources artistiques du numérique, applications pédagogiques :
  - Le Bal : présentation de la plateforme Ersilia (10H-15/12H15)
  - MAC : présentation des actions pédagogiques (12H15/12H45)

### ***Sur la plateforme Ersilia du Bal***

<http://www.ersilia.fr/authentication>

Son but premier : penser en images un monde d'images, établir des liens entre différents types d'images (art, presse, science, publicité, etc.) issues de différents contextes (presse, internet, musée, salle de projection, espace public, etc.). Cet outil innovant propose des ressources inédites pour saisir les enjeux et profonds bouleversements qui traversent notre société. Pourquoi, pour qui, dans quels contextes sont produites les images ? Comment sont-elles diffusées et reçues ? Comment changent-elles notre façon de voir le monde ?

Plus d'informations sur la plateforme : <http://www.le-bal.fr/2016/04/lancement-ersilia>

### ***Sur les actions culturelles de la MAC : MAC+***

<http://www.macreteil.com/fr/mac/play/category/7/Actions-Culturelles>

*Déroulé de l'après-midi :*

- 14H : retour sur le spectacle de la veille, rencontre avec la troupe et atelier
- 16H30 : échanges et bilan du stage.

### ***Sur la compagnie de la chorégraphe Isabelle van Grimde :***

<http://vangrimdecorpssecrets.com/>

La mission de Van Grimde Corps Secrets, fondée en 1992, est de promouvoir la recherche sur le corps, sur les rapports entre la danse, d'autres formes d'arts, les sciences et les nouvelles technologies, ainsi que de produire et diffuser les œuvres d'Isabelle Van Grimde et de ses partenaires.

En 2014, elle poursuit ses explorations technologiques en transposant à l'image les fabuleuses possibilités d'interactions entre le geste et le son. Collaborant étroitement avec l'artiste en design virtuel et d'interaction Jérôme Delapierre, elle immerge ses danseurs dans l'univers visuel, virtuel et interactif de Symphonie 5.1 présenté en janvier 2016. Cette année-là, les deux complices tournent le premier épisode du feuilleton web interactif Eve 2050.

## Prolongements du stage

### Le site de la DAAC

<http://daac.ac-creteil.fr/>

- **La Gaîté lyrique, « Aéroports/ville-monde », jusqu'au 24 mai 2017** : A l'occasion de l'exposition Aéroport/ ville-monde, Virginie Pringuet, conceptrice du projet *Atlasmuseum*, a proposé un editathon de notices d'œuvres in situ réunies autour de la thématique de l'aéroport et de la vision aérienne. Une collection d'œuvres en relation au monde aéroportuaire et à la cartographie est à retrouver sur la plateforme *Atlasmuseum* : chacun peut ajouter une description d'œuvre d'art dans l'espace public et contribuer à cette collection. *Atlasmuseum* est un site contributif permettant la création de cartographies et de notices d'œuvres dédiées à l'art dans l'espace public. <https://gaite-lyrique.net/aeroports-ville-monde>

- **Micro-folie de la Villette à Sevran** : Une micro-folie c'est un projet culturel organisé autour de trois modules : le Musée numérique, le café Little Folie et l'Atelier. Un lieu de vie et de rencontres, pour valoriser les initiatives locales mais aussi stimuler la créativité et l'innovation autour de la coopération et l'échange des savoirs. Réunissant les chefs-d'œuvre de neuf institutions et musées nationaux à découvrir sous forme numérique (tablettes, écrans géants, réalité virtuelle...), la galerie d'art virtuelle est une offre culturelle unique. Chaque parcours de ce musée numérique est accompagné d'actions de médiation. Equipé d'un kit technique lumière et son, l'espace numérique se transforme facilement en espace scénique où peuvent répéter et se produire des artistes, des associations et des amateurs. La Micro-Folie devient le lieu d'une programmation événementielle régulière. <https://lavillette.com/micro-folie/>

- **BnF, site François Mitterrand, « La bibliothèque, la nuit », du 16 mai au 23 août 2017** : La BnF présente une exposition réalisée par le metteur en scène Robert Lepage et sa compagnie Ex Machina, d'après une idée originale de Bibliothèque et Archives nationales du Québec. Inspirée de l'ouvrage d'Alberto Manguel, *La bibliothèque, la nuit*, l'exposition est enrichie d'une introduction consacrée à l'imaginaire des bibliothèques, conçue par la BnF à partir de ses collections. Au moyen d'un casque de réalité virtuelle, le visiteur est invité à un fabuleux voyage onirique, dans le temps et dans l'espace. Au total, dix bibliothèques mythiques, réelles ou imaginaires, se dévoilent au cours d'une expérience d'immersion à la fois muséale et scénographique qui mobilise tout à la fois l'intelligence, la mémoire et la rêverie. <http://www.bnf.fr/fr/evenements-et-culture/expositions/f.bibliotheque-la-nuit.html>

- **Centre Pompidou, Festival « Mutations-créations / Imprimer le monde », jusqu'au 19 juin 2017** : Les technologies numériques ont bouleversé la conception et la fabrication des objets, transformant la pratique des architectes, des designers, des artistes. Quel est le statut de l'auteur à l'ère de la production d'objets « non standards », à la fois uniques et produits industriellement ? Quel est le statut de cet objet « imprimé » en 3D, tout à la fois objet du quotidien, objet technologique, œuvre d'art, objet de design, prototype d'architecture ? Comment expliquer sa généralisation à l'ère du numérique à tous les domaines de production ? De l'objet de design au prototype architectural, de l'atelier de production aux projets innovants de laboratoire, cette exposition réunit une jeune génération d'artistes, designers et architectes, qui s'est emparée de l'impression 3D comme outil critique d'expérimentation. À travers la sélection d'une trentaine de créateurs, *Imprimer le monde* éclaire les mutations des formes au sein d'une « matérialité digitale » où une nouvelle typologie d'objets a fait son apparition et dont l'impression 3D est le dénominateur commun.

<https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cEo9Br4/rAo9oKd>

### **Ressources**

- Le Fresnoy : <http://www.lefresnoy.net/fr/evenement/conferences/et-tous-ils-imaginerent-lart-lere-numerique-sur-les-traces-des-pionniers-du-digital>
- Gaëtan Robillard : <http://mobitool.free.fr/>
- Julien Levesque : <http://www.julienlevesque.net/>
- Norbert Hillaire : <http://www.norbert-hillaire.com/>
- Trois numéros de la revue *Art Press* : *Nouvelles technologies : un art sans modèle ?* (1991), *Internet All Over* (1999), *L'art dans le Tout numérique* (2013)
- Bruce Wands, *L'art à l'ère du numérique*, Thames and Hudson (2007)
- BnF, les arts numériques (fonds) :  
[http://www.bnf.fr/fr/collections\\_et\\_services/multim/s.arts\\_numeriques\\_et\\_creation\\_multimedia.html?first\\_Art=non](http://www.bnf.fr/fr/collections_et_services/multim/s.arts_numeriques_et_creation_multimedia.html?first_Art=non)
- Portail éducol, bibliographie autour des arts numériques :  
<http://eduscol.education.fr/arts-plastiques/enseigner/ressources-et-usages-numeriques/ressources-numeriques/arts-numeriques/bibliographie.html>

## Participation recommandée au séminaire inter-académique

### Précac Im@ges et création : « *Les usages créatifs d'internet* »

Gaîté Lyrique, **samedi 20 mai**, 9H30-16H30

Gratuit, sur inscription, pour un public éducatif, culturel et artistique : [publics@gaité-lyrique.net](mailto:publics@gaité-lyrique.net)

Le séminaire du PREAC Im@ges et création s'interroge sur les enjeux et les pratiques artistiques et culturelles du numérique.

L'essor rapide d'internet a changé notre rapport aux savoirs en proposant de nouvelles modalités de recherches et d'explorations ; il a modifié nos liens avec la technologie, qui offre aux usagers et aux créateurs des ressources et des outils innovants, et nos relations à l'autre avec le développement des réseaux sociaux et l'apparition de communautés numériques. Les impacts sociologiques, psychologiques et politiques sont réels, en particulier auprès des plus jeunes générations. Médium social et interactif, le web a également ouvert des voies nouvelles pour les artistes, intégrant ses usages et ses potentialités, pour mieux les comprendre ou les détourner, et pour y greffer d'autres pratiques artistiques, notamment dans le champ de la performance.

Les conférences, les échanges et les ateliers proposés à la Gaîté lyrique permettent d'engager cette réflexion partagée par les acteurs du monde éducatif et du monde culturel, par les chercheurs et par les artistes, en déclinant les usages créatifs d'internet et leurs applications pédagogiques auprès du jeune public.

Plus d'informations sur le nouveau site du PREAC Im@ges & création :

<https://www.reseau-canope.fr/ile-de-france/preac/images-et-creation/>

### **Le programme du séminaire**

Modération : Anne Roquigny

[www.roquigny.info](http://www.roquigny.info)

*Les titres des interventions sont provisoires*

10 h : « Panorama des usages d'internet chez les jeunes », Jean-Jacques Paysant

11 h : « Free-surf : œuvres infiltrées », Caroline Delieutraz : [www.delieutraz.net](http://www.delieutraz.net)

12 h : « Réseaux et communautés numériques dans la création actuelle », « Adolescence & numérique »

- Irvin Anneix, Mots d'Ados : <http://mots-ados.com/>

- « Quantification, indexation, bonheur et sens de la vie » Magali Debazeille : [www.desbazeille.fr](http://www.desbazeille.fr)

- « Danses post-internet » La Horde : [www.collectiflahorde.com](http://www.collectiflahorde.com)

14 h : « Culture Makers et Handicap », Collectif Brut Pop : [brutpop.blogspot.fr](http://brutpop.blogspot.fr)

15 h : « Créer pour décrypter », Le BAL, Mon œil !

16h : Répartition en groupes

- Visite de l'exposition *Aéroports/Ville-monde*

- Visite des Ateliers partagés (restitution de projets menés en milieu scolaire)

- Atelier Julien Levesque « Data en valise », La Rikiki valise