



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

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Arts plastiques

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

ATTENTION : ces archives ne sont plus tenues à jour, des liens peuvent être brisés.

Accueil Éducol (<http://eduscol.education.fr>) > Accueil Arts Plastiques (<https://contrib.eduscol.education.fr/arts-plastiques>)
> Édu_Num Arts plastiques (<https://contrib.eduscol.education.fr/arts-plastiques/edunum>)
> archives (<https://contrib.eduscol.education.fr/arts-plastiques/edunum/archives>) > [Lettre TIC'Édu juin 2014](#)

■ Lettres TIC'Édu précédentes (<https://contrib.eduscol.education.fr/arts-plastiques/edunum/archives>)

Lettre TIC'Édu juin 2014

Lettre TIC'Édu Arts Plastiques N°13

Juin 2014

Toutes les Lettres TIC'Édu Arts plastiques

Cette nouvelle Lettre TIC'Édu consacre un dossier aux pratiques actuelles de l'art numérique. Elle prolonge la première partie de cet exposé (cf. Lettre TIC'Édu N°12) et explore les développements récents que les artistes font du médium numérique, notamment en le faisant interagir avec des médiums plus traditionnels, tels que la sculpture, la photographie, la vidéo ou l'installation. Cette confluence des médiums génère de nouveaux territoires sensibles, imaginaires et spéculatifs qui redéfinissent la frontière et la ligne de partage entre la matérialisation et la dématérialisation de l'œuvre d'art. Cette sélection de ressources en ligne et livresques, sans volonté d'exhaustivité, a pour objectif d'apporter son soutien aux enseignants d'arts plastiques dans la construction de leur enseignement.

Ce numéro a été préparé par Denis Dufour, interlocuteur académique pour les nouvelles technologies de l'académie de Limoges.

Sommaire

ZOOM SUR ... L'HISTOIRE DE L'ART NUMÉRIQUE - N°2

Critique(s) et théorie(s)

Les nouveaux médias - Centre Pompidou

Pour une typologie de la création sur Internet, Annick Bureaud - Olats.org

Notes pour une esthétique de l'interactivité, J-L Boissier - Art des nouveaux médias

Comment l'art est travaillé par le numérique, Nicolas Thély - France culture

Entre "sculpture sociale" et design des existences : la poétique du numérique - Art press

Gène d'artiste, spectateur-acteur et vie artificielle, D. Moulon - Cndp.fr

La logique numérique contrariée par les artistes, C. Gattinoni - Cndp.fr

Décryptage de l'œuvre : Kit de survie à l'usage du visiteur, J. Laudouar Cndp.fr

Architecture liquide et cyberspace - DNArchi

Rencontres d'architecture : colloque - Frac Centre

Dictionnaire critique des arts numériques, Pierre Berger - DicCAN

Magazine des Cultures Digitales - MCD

Expositions

Zone de confluence - La Villette numérique 2004

Exposition d'art numérique : quelles relations aux dispositifs artistiques multimédias pour les visiteurs ? Valérie Méliani - Ceric.org

Multiversités créatives - Centre Pompidou

Architecture et numérique - Frac Centre

Seconde nature - Arts et territoires numériques

L'art vidéo

Digital Art Conservation - ZKM

Révolution au musée ? - ERASME

Cube festival - Le Cube

Portfolios

Delphine COINDET (née en 1969)

Thierry KUNTZEL (1948 - 2007)

Rainier LERICOLAIS (né en 1970)

Antoni MUNTADAS (né en 1942)

Tony OURSLER (né en 1957)

Jörg SASSE (né en 1962)

Jeffrey SHAW (né en 1944)

Xavier VEILHAN (né en 1963)

Bill VIOLA (né en 1951)

ENSEIGNER AVEC LE NUMÉRIQUE

Lettre TIC'Édu n°12 Histoire de l'art numérique - Partie 1

Éduthèque

Images gratuites pour un usage scolaire

Se former au C2I grâce à FUN

Scénarios pédagogiques

ZOOM SUR ... L'Histoire de l'art numérique - N°2

Critique(s) et théorie(s)

Les nouveaux médias - Centre Pompidou

Centre Pompidou Ce dossier propose une introduction à l'histoire de l'usage de ces nouvelles technologies dans le domaine artistique à travers un choix d'œuvres de la collection Nouveaux médias, notamment des œuvres vidéo et des installations multimédia qui en constituent la majeure partie, ainsi que quelques exemples de cédéroms et de sites internet d'artiste.

En complément, Christine Van Assche, responsable des Nouveaux médias au Centre Pompidou, Musée national d'art moderne, parle de l'actualité de cette collection, de sa diffusion tant au Centre Pompidou qu'à l'étranger, tout en évoquant son histoire.

[Les nouveaux médias - Centre Pompidou](#) 

Pour une typologie de la création sur Internet, Annick Bureau - Olats.org

OLATS Ce texte a fait l'objet d'une communication dans le cadre du colloque R.A.T. (Réseau Art Technologie) organisé par CYPRES, le 27 novembre 1997.

La création sur Internet n'est pas un tout homogène. Différentes formes peuvent être distinguées. Certaines sont stables, d'autres évolueront, d'autres apparaîtront. Cette typologie porte sur la forme des œuvres et non sur leur contenu ou leur esthétique individuelle (d'autres typologies peuvent ainsi être construites). Elle a pour but de mettre en évidence les grandes catégories d'œuvres en ligne, de souligner certains liens de parenté ou au contraire les ruptures avec d'autres types d'œuvres off-line. Elle ne prétend pas être définitive. Fondée sur une analyse des créations existantes, elle évoluera nécessairement avec les œuvres à venir.

[Pour une typologie de la création sur Internet, Annick Bureau - Olats.org](#) 

Notes pour une esthétique de l'interactivité, J-L Boissier - Art des nouveaux médias

Université PARIS 8 Le terme d'interactivité, bien qu'il ait eu précédemment un certain usage dans le domaine scientifique, s'est imposé, à la fin des années 70, pour répondre à une situation nouvelle. Il s'agissait de désigner la qualité, le type de dialogue que l'on peut avoir avec une machine, ou plutôt, parce que cette machine est très automatique, parce qu'elle présente une certaine autonomie, la manière dont une machine "comprend" et "répond". Le numérique appelait une relation de contrôle, d'envoi et de réception d'informations toujours plus rapide et plus intense. Si l'on peut dire que le numérique porte l'interactif dans son principe, il a fallu un certain développement technique spécifique pour que l'interactivité réussisse à compenser la "boîte noire" qu'est a priori l'ordinateur. C'est ainsi que la notion d'interface a considérablement évolué. On a du mal à imaginer que les premiers ordinateurs n'aient eu ni clavier ni écran, alors qu'aujourd'hui l'ordinateur tend à s'assimiler à eux et fait oublier son unité centrale.

[Notes pour une esthétique de l'interactivité, J-L Boissier - Art des nouveaux médias](#) 

Comment l'art est travaillé par le numérique, Nicolas Thély - France culture

L'émission Place de la toile évoque la question de l'art numérique, parce que des pratiques artistiques qui font des

France technologies et des réseaux leur matière, leur objet ou leur sujet sont souvent un bon moyen d'interroger
 Culture en retour ces technologies et ces réseaux. Comment le numérique en tant que support peut-il perturber les processus de création, de diffusion et de réception? Comment la possibilité pour presque tous de créer et de diffuser travaille-t-elle en son cœur non seulement les formes artistiques, mais aussi une sensibilité d'époque? Comment est-ce l'art qui est travaillé certes, mais aussi, tout simplement, l'idée du beau?

[Comment l'art est travaillé par le numérique, Nicolas Thély - France culture !\[\]\(4729e517bc6a7cd81c8025b9646574fb_img.jpg\)](#)

Entre "sculpture sociale" et design des existences : la poétique du numérique - Art press

artpress La Sculpture sociale (Beuys) pose la question du devenir de l'art dans la perspective d'un nouveau régime artistique, après "l'état gazeux" et l'approche très conventionnelle d'un art numérique (Net Art). La sculpture sociale appelle une "poétique de la technologie", cette expression fut employée par Michel Ragon pour qualifier autrefois la démarche de Nicolas Schöffer. Dans cette filiation, la transition actuelle de l'art peut être abordée avec la "mise en œuvre" d'une poétique du numérique. Cette poétique réintègre le sublime dans l'ordinaire : mais elle élabore un appareil différent de sublimation du désir de création et de valorisation, lequel reposait jusque-là sur la rareté. Approcher cette poétique à l'aune d'une "individuation collective" (Simondon), c'est critiquer une socialisation feinte de l'art qu'accompagne son rejet par la multitude. C'est aussi revenir à la relation art/technologie, assez largement oubliée par le monde de l'art contemporain, afin de poursuivre la rencontre entre art et cybernétique (Moles).

[Entre "sculpture sociale" et design des existences : la poétique du numérique - Art press !\[\]\(cbe2492b119e39e02a1dab2af4a4b296_img.jpg\)](#)

Gène d'artiste, spectateur-acteur et vie artificielle, D. Moulon - Cndp.fr

cndp.fr Capteurs sensitifs, vagues au ras du sol, films montés par de simples mouvements de tête, graines en C++ et gènes au cœur des programmes, les nouvelles tendances qui se placent à la croisée des arts, des sciences et des technologies créent de nouvelles formes de communication entre artiste et "spectateur".

[Gène d'artiste, spectateur-acteur et vie artificielle, D. Moulon - Cndp.fr !\[\]\(5361750c22c4e047a52f4eac1ec2d4cc_img.jpg\)](#)

La logique numérique contrariée par les artistes, C. Gattinoni - Cndp.fr

cndp.fr Les expérimentations gratuitement formelles qui occupent la scène médiatique disparaissent vite. Le continuum dans lequel doivent s'inscrire des projets de création véritable suppose un engagement personnel de l'artiste soutenu par une culture aussi spécifique que multidisciplinaire.

[La logique numérique contrariée par les artistes, C. Gattinoni - Cndp.fr \(http://eduscol.education.fr\)](#)

Décryptage de l'œuvre : Kit de survie à l'usage du visiteur, J. Laudouar Cndp.fr

cndp.fr L'art numérique est-il déterminé par son support informatique ? Des techniques telles que l'algorithmique, la robotique ou les biotechnologies entrent dans le domaine de la création artistique, mais toute tentative de définition doit surfer sur un art vivant, en reconfiguration permanente, qu'il faut commencer à qualifier par ses intentions et non par son support.

[Décryptage de l'œuvre : Kit de survie à l'usage du visiteur, J. Laudouar Cndp.fr !\[\]\(2bae76de5ebbd5c4d7d47162f1673734_img.jpg\)](#)

Architecture liquide et cyberspace - DNArchi

DNArchi "Une hallucination consensuelle vécue quotidiennement en toute légalité par des dizaines de millions d'opérateurs, dans tous les pays, par des enfants à qui des concepts mathématiques sont ainsi enseignés... Une représentation graphique de données extraites des mémoires de tous les ordinateurs du système humain. Une complexité impensable. Des traits de lumière disposés dans le non-espace de l'esprit, des amas et des constellations de données. Comme les lumières de villes, dans le lointain" : voici comment, en 1984, W. Gibson définit le cyberspace dans son célèbre ouvrage "Neuromancien". C'est sur cette vision d'un espace de données comparables à une ville que prennent pied, dans les années 90, nombre d'expérimentations architecturales. Parmi celles-ci, l'architecture liquide de Marcos Novak a marqué de son influence nombre d'architectes parmi lesquels Lars Spuybroeck (NOX) ou Kas Oosterhuis (ONL). Pourtant, aujourd'hui, la notion de

[Architecture liquide et cyberspace - DNArchi !\[\]\(28f72b996fc97883dfd9d4e8b1b16b4e_img.jpg\)](#)

Rencontres d'architecture : colloque - Frac Centre

Ces rencontres interrogent les liens qui peuvent être tissés entre l'architecture, l'outil numérique et la formation des

espe Centre enseignants. Ces rencontres clôturent la première année d'un projet de recherche et de formation que le Fonds régional d'art contemporain (le FRAC) de la région Centre a mené avec l'Institut universitaire de formation des maîtres (l'IUFM) de l'Académie Orléans-Tours, avec le soutien de la Direction régionale des affaires culturelles de la région Centre et du Centre régional de documentation pédagogique de l'Académie d'Orléans-Tours.

Rencontres d'architecture : colloque - Frac Centre 

Dictionnaire critique des arts numériques, Pierre Berger - DicCAN

Diccan Pierre Berger, après une carrière de journaliste spécialisé en informatique, a publié "L'informatique libère l'humain" en 1999 et un Dictionnaire des sciences et technologies de l'information, de 2000 à 2005. Il s'est alors orienté vers l'art génératif avec le développement de son logiciel Roxame, puis la mise en place du dictionnaire critique des arts numériques diccan.com.

Dictionnaire critique des arts numériques, Pierre Berger - DicCAN 

Magazine des Cultures Digitales - MCD

MAGazine des cultures digitales Créée en janvier 2003, la revue MCD se focalise dans un premier temps sur les musiques électroniques et les événements qui y sont liés (festivals, expositions, multimédia...). Publication mensuelle, MCD ouvre sa ligne éditoriale aux arts numériques et se recentre sur l'art numérique et les usages socio-culturels des technologies de communication. La revue se déploie sur le réseau internet avec de nouveaux contenus multimédia : stream, vidéo, web radio.

Magazine des Cultures Digitales - MCD 

Expositions

Zone de confluence - La Villette numérique 2004

La Villette numérique Entre festival et exposition, "Zone de confluences" propose une perspective sur les nouvelles formes de pratiques artistiques qui résultent de l'omniprésence de l'informatique. La communication et l'information en réseau, ainsi que l'accès à des outils portables, simples et souples d'utilisation ont permis aux artistes de créer des formes hybrides, nées de collages entre différentes pratiques créatives, et d'inventer ainsi de nouveaux modes de narration, à la confluence du cinéma, du jeu vidéo, de la base de données, de la sculpture, du son et de l'architecture. L'exposition offre une grille de lecture souple de ce nouvel état, scénographiée en plan ouvert, sans murs, et intégrée à l'architecture de la Grande Halle : le visiteur peut ainsi avoir une vision d'ensemble de la manifestation et construire son propre parcours.

Installations : Aziz+Cucher, Beeoff, Tom Betts,, Angela Bulloch,, Claude Closky, etc.

Lien 1 

Lien 2 

Exposition d'art numérique : quelles relations aux dispositifs artistiques multimédias pour les visiteurs ? Valérie Méliani - Ceric.org

Ceric.org Une étude qualitative lors de l'exposition Zones de confluence, à l'occasion de la 2e édition de la biennale "Villette Numérique", a permis d'analyser les dispositifs numériques exposés et de dégager l'impression des visiteurs sur leurs relations à ces dispositifs artistiques. Le thème des TIC est souvent associé dans notre société à l'idée d'interactivité. Implicitement la technologie favoriserait l'interactivité – entendue comme communication, action, relation – aux dispositifs : interactivité entre le dispositif et l'acteur, entre l'artiste ou le concepteur et l'acteur. À contre-courant, nombre de discours dénoncent l'illusion d'interactivité à travers la construction de dispositifs finalement très mécanistes où la participation de l'acteur est contrôlée, pré-programmée, manipulée. Cette interactivité "pauvre" laisse cependant des marges de liberté à l'acteur et se définit dans certains dispositifs comme une participation à l'œuvre, une co-construction à la genèse de l'œuvre, une modification formelle de l'œuvre. Ces discours sur l'interactivité" interpellent particulièrement au niveau des formes de la relation entre les dispositifs artistiques numériques de l'exposition Zones de confluence et ses différents publics.

Exposition d'art numérique : quelles relations aux dispositifs artistiques multimédias pour les visiteurs ? Valérie Méliani - Ceric.org 

Multiversités créatives - Centre Pompidou

«Multiversité» est un néologisme. Cette formulation rend compte de la diversité d'univers créatifs multiples en transformation. L'exposition "Multiversités créatives" veut entraîner ses visiteurs sur la piste de l'expérimentation, de la

Centre Pompidou recherche et des travaux prospectifs dans les domaines de l'architecture, du design, des nouvelles technologies et de l'innovation sociale. "Donner des images justes et fortes d'un univers d'objets dont l'unité et la cohérence sont problématiques. Et non seulement de s'en porter témoin, mais aussi d'y agir, comme un pôle créant son champ d'attraction, d'interaction, y engendrant la novation". Ce manifeste, énoncé en 1986 par le philosophe Jean-François Lyotard, résume à lui seul l'esprit de la manifestation qui rassemble quinze dispositifs spécialement conçus et réalisés pour l'occasion. L'un d'entre eux est issu d'un Fab Lab (laboratoire de fabrication) organisé par le Centre Pompidou au Bénin, avec le soutien de Marie-Christine et Lionel Zinsou pour la Fondation Zinsou et le Centre Songhaï à Porto Novo. Tous illustrent la révolution contemporaine des processus créatifs, leurs avancées, leurs ruptures ainsi que les conditions de leur mise en œuvre. Les approches technologiques, esthétiques et sociétales s'entrecroisent autour de quelques thèmes simples : générer, fabriquer, représenter.

[Multiversités créatives - Centre Pompidou](#) 

Architecture et numérique - Frac Centre

FRAC Centre La pratique de l'architecte connaît depuis la fin des années 1980 une profonde mutation. L'introduction de l'ordinateur et de sa logique de traitement de l'information dans l'architecture a profondément influencé une discipline qui tentait de renouveler ses codes et son langage. Avec les logiciels de Conception et de Fabrication Assistée par Ordinateur, l'architecte ne dessine plus, il met en œuvre des calculs et des opérations qui modifient le modèle informatique. Concevoir l'architecture revient à établir des relations qui recomposent sans cesse le projet en fonction des cheminements et des informations émergeant en cours d'élaboration. Le projet se définit avant tout comme système actif d'intégration et de tissage des divers aspects du programme architectural, des qualités physiques et du comportement des matériaux ainsi que de l'environnement (social, culturel, physique...) : une architecture hybride et interactive répondant à une nouvelle "écologie numérique".

[Architecture et numérique - Frac Centre](#) 

Seconde nature - Arts et territoires numériques

Seconde nature C'est suivant le fil de l'histoire commencée il y a plus de dix ans par Biomix et par Terre Active, et de l'engagement précurseur des deux associations aixoises sur le terrain des musiques électroniques et des arts multimédia, que Seconde Nature développe depuis 2007 une initiative ambitieuse dans l'environnement de ces pratiques artistiques de l'ère du numérique. Plus globalement, Seconde Nature porte un projet culturel pluridisciplinaire dans l'environnement des musiques électroniques et des arts numériques. Une initiative en faveur de la création artistique dans sa diversité hybride et décloisonnée, qui favorise le croisement des pratiques et des publics, l'expérimentation de nouvelles formes, écritures ou langages, et donne à vivre des expériences esthétiques inédites. L'association accompagne tout au long de l'année des artistes dans la réalisation de leur projet et déploie également un programme de médiation culturelle en lien avec les expositions reçues.

[Seconde nature - Arts et territoires numériques](#) 

L'art vidéo

L'art vidéo Le site consiste en une sorte de petit musée virtuel consacré aux artistes de l'art vidéo. Il présente des biographies et des notices succinctes, de courts extraits d'œuvres vidéos.

[L'art vidéo](#) 

Digital Art Conservation - ZKM

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

[Digital Art Conservation - ZKM](#) 

Révolution au musée ? - ERASME

Erasme Les technologies numériques modifient notre manière d'accéder à l'information, notre manière d'échanger, de nous déplacer, d'acheter, de créer. C'est pourquoi elles ont et elles auront certainement un impact considérable sur les musées, mais pas forcément là où elles sont les plus attendues. Très souvent, elles sont considérées par les professionnels de musées du point de vue de la diffusion de

contenu : elles devraient permettre de délivrer une information sous une forme plus variée, plus séduisante. On se situe alors dans l'ordre de l'efficacité et de la quantité : image haute définition, image en relief... Ou alors leur rôle est souvent réduit à des formes variées et déclinées de l'audioguide, de la borne interactive et du site web. En restant sur le plan théorique, il est en effet difficile d'imaginer des usages et pratiques nouvelles : nous avons besoin de ressentir les choses avec notre corps, de nous y confronter pour pouvoir penser autrement. Il y a bien un effet d'horizon : tant qu'on n'a pas essayé un nouveau dispositif, tant qu'on n'est pas confronté à une expérience nouvelle, il nous est très difficile de nous projeter l'utilisant et de percevoir ce qu'il peut nous apporter. La démarche de Living Lab, qu'Erasmus a engagé auprès du Musée des Confluences en créant le Museolab, vise bien à répondre à cet écueil en présentant des preuves de concepts tangibles qui seront rapidement confrontées à du public et feront appel à des méthodes de co-design.

[Révolution au musée ? - ERASME](#)

Cube festival - Le Cube

le cube Le site est dédié au festival international des arts numériques. Il présente des archives des éditions 2002 - 2005 - 2008 - 2012.

[Cube festival - Le Cube](#)

Portfolios

Delphine COINDET (née en 1969)

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

[Contemporart - Une présentation de l'artiste.](#)

[Eternal Network - Pyramide](#)

Cette œuvre proposée par Delphine Coindet emprunte aux formes du passé et renforce sa capacité d'évocation de la sculpture. Par sa forme et son inscription in situ, l'œuvre relie ces références à une représentation plus actuelle, entre sculpture et installation.

[Frac Poitou-Charrente - Collection](#)

[Frac Centre - Collection](#)

[Laurent Godin - Galerie](#)

[Périmètre étendu - Université de Rennes](#) [Lien 1](#) [Lien 2](#)

Dans le cadre de son projet annuel, le Master Professionnel "Métiers et Arts de l'Exposition" de l'Université Rennes 2 a invité l'artiste Delphine Coindet à concevoir, avec les étudiants, un projet inédit. Sous le titre "Périmètre étendu", elle propose une exposition qui se déploie au-delà de ses limites traditionnelles.

[Ensba Lyon - Conférence](#)

[Site de l'artiste](#)

Thierry KUNTZEL (1948 - 2007)

Thierry Kuntzel Théoricien du cinéma au début des années 1970, Thierry Kuntzel a produit la plupart de ses vidéos entre 1979 et 1980. Il a surtout réalisé des installations qui impliquent la projection d'images, la lumière et le son. Ses études de philosophie, de linguistique et de sémiologie l'ont amené à préparer une thèse sous la direction de Roland Barthes à propos du "Travail du film / travail du rêve" et à écrire plusieurs textes majeurs sur la théorie et l'analyse du film. De 1972 à 1989, il travaille au Service de la recherche de l'ORTF puis à l'INA, et enseigne la sémiologie du cinéma et l'analyse textuelle de film à l'Université de Paris 1, à IDHEC et dans des universités américaines. C'est à la fin des années 1980 qu'il décide de se consacrer entièrement à la création artistique. Après avoir réalisé quelques installations dès 1974, avec du marbre ou des néons, il produit la majeure partie de ses vidéos entre 1979 et 1980 et réalise ensuite des installations multimédia.

[Le Centre Pompidou virtuel](#)

[Titre TK \(livre / DVD-ROM\) - Les presses du réel](#)

Encyclopédie Nouveaux Médias

[Dossier - Lumières du temps](#)

[Dossier de presse de l'exposition \(commissaire Raymond Bellour\).](#) 

[The waves - Paul Emmanuel Odin](#) [Lien 1](#)  [Lien 2](#) 

Le face à face du visiteur et de la vague interactive constitue l'architecture essentielle de l'installation : c'est là que se noue un dialogue intime avec ce qui nous échappe toujours, le devenir. À partir d'une certaine zone de proximité, le mouvement d'approche du visiteur vers l'écran, vers l'image de la vague, interagit sur le temps de l'image et le son, jusqu'à l'arrêter.

[Art des Nouveaux médias](#) 

[Le travail du Film, par Thierry Kuntzel - Persée](#) 

Rainier LERICOLAIS (né en 1970)

Rainer Lericolais Plasticien et musicien, Rainier Lericolais vit et travaille à Paris. Protéiforme, son travail explore principalement les liens entre arts plastiques et musique, mais s'exprime dans des œuvres graphiques, élégantes et précises. Il emprunte à la musique la technique du «sampling», mixant et combinant les formes et les images à l'infini, au gré de ses influences et de ses rencontres. Il puise par ailleurs son inspiration dans une contre-culture musicale encyclopédique et dans une approche de la littérature, de l'art et du cinéma à la fois curieuse et éclectique. Lericolais sert un projet rigoureux où se croisent des expérimentations de médiums très divers. On découvre ainsi des dessins réalisés au pistolet à colle, des images de magazines «dépeintes» (imprimées puis «retouchées» avec de l'eau ou du trichloréthylène), des oscillogrammes découpés au cutter dans du carton, des photographies prises d'un écran de télévision au moment où celui-ci s'éteint ou encore des images réalisées à partir du reflet piégé de la lumière d'un scanner.

[Volume 1 - Les presses du réel](#) 

[Volume 4 - Frac du Limousin](#) 

[Entretien - Paris-art.com](#) 

[12 bruits - Brocoli.org](#) 

Le LaM, le musée d'Art Moderne, d'Art Contemporain et d'Art Brut de Lille, a ouvert une galerie virtuelle sur son site www.musee-lam.fr et a proposé à l'artiste Rainier Lericolais d'y participer. Rainier a alors décidé de suivre à sa manière la vie du musée, s'inspirant de la nature des collections et de son projet. Cependant, il ne s'agit pas d'une illustration littérale, par le son ou les musiques, des collections du LaM, mais de travailler sur l'idée de bruit de fond.

[Le son des dunes](#) [Lien 1](#)  [Lien 2](#)  [Lien 3](#) 

C'est le travail sur la mémoire enregistrée, notamment dans les productions musicales de Rainier Lericolais, qui a soulevé l'intérêt du Frac Nord-Pas-de-Calais en vue d'une création pour l'ouverture du FRAC/AP2. Le souhait était qu'il aborde la ville de Dunkerque dans une composition musicale s'adressant à tous les publics.

[Bandes magnétiques - Collection MAC / VAL](#) 

[Rainier Lericolais - MySpace](#) 

Antoni MUNTADAS (né en 1942)

Antoni Muntadas Après des études d'architecture et d'ingénierie à Barcelone, Muntadas choisit de se consacrer à l'art, optant, dès 1971, pour le médium vidéo. Ses premières vidéos telles *Acciones* (1971) ou *Tactile Recognition of a Body* (1972) sont des expérimentations filmiques "minimalistes" à partir du corps. C'est au cours des années soixante-dix que Muntadas élabore son concept de paysage médiatique, entreprenant une critique systématique de la fausse objectivité des médias qui dénaturent le rapport public/privé. Dans des vidéos conçues à partir du montage/collage d'émissions de télévision, il déconstruit tant l'information, "*Between the Lines*" (1979), "*Watching the Press*", "*Reading the Television*" (1980), que les slogans publicitaires ou politiques, "*Media Ecology Ads*" (1982), "*Political Advertisement*" (1984). À partir des années quatre-vingt, il poursuit son entreprise de démantèlement des jeux de pouvoir à travers des projets et installations vidéo plus métaphoriques.

[Biographie](#) 

[Le Centre Pompidou virtuel](#) 

[Entretien - Paris-art.com](#) 

[Entre / Between - Le Jeu de Paume](#) 

Retraçant l'ensemble de la carrière de l'artiste, "*Entre / Between*" met l'accent sur les idées qui sous-tendent ses 40 ans de pratique artistique. Elle est constituée de neuf constellations thématiques axées sur la notion de conception de l'espace : *Micro espaces / Microspaces* ; *Paysage médiatique / Media Landscape* ; *Sphères du pouvoir / Spheres of Power* ; *Territoire de la peur / Domain of Fear* ; *Espaces publics / Communal Spaces* ; *Lieux de spectacle / Places of Spectacle* ; *Domaines de traduction / Field of Translation* ; *Archives / The Archive* ; *Systèmes de l'art / Systems of Art*.

[Icônes off - Cairn](#)

[Anarchive](#)

Ce projet est un Interom, terme que Muntadas définit comme un format combinant un Cédérom et une ouverture sur Internet. Il fait partie d'une série d'œuvres qui explorent des espaces sociaux contemporains à travers des archétypes architecturaux et médiatiques.

[Le regard, l'écoute, Raymond Bellour - Multitudes.net](#)

[The file room - Site](#)

The File Room est un projet et une installation qui a pour thème la censure à l'encontre de l'art. Dans une pièce, sont empilés des casiers métalliques entre lesquels s'intercalent des moniteurs vidéo reliés à des banques de données Internet. La communication ainsi établie permettra au visiteur de prendre connaissance de l'inventaire des cas de censure et aussi de l'alimenter. Le projet existe sous la forme d'un site internet.

[Galerie Gabrielle Maubrie](#)

Tony OURSLER (né en 1957)

Tony Oursler Né à New York, où il vit et travaille aujourd'hui, Tony Oursler suit entre 1976 et 1979 les cours du California Institute of the Arts, où il a pour professeurs Michael Ascher, John Baldessari, Kaare Rafoss. Issu d'un milieu littéraire, Oursler s'intéresse très tôt aux arts visuels, à la musique, à la littérature. C'est à Cal Arts qu'il réalise ses premières bandes vidéos, et qu'il rencontre Mike Kelley avec lequel il fonde en 1977 un groupe de punk-rock expérimental, "The Poetics", dissous en 1983, à l'origine du projet commun réalisé pour la Documenta X de Kassel en 1997. À partir de 1977, Oursler intègre ses vidéos dans des "installations" figuratives et narratives, constituées de décors et de personnages à caractère burlesque et tragique à la fois. Celles-ci caractérisent aujourd'hui sa production et sa démarche. Dans "l'art vidéo", terme qui recouvre des pratiques très hétérogènes, Tony Oursler est avant tout celui qui a profondément modifié le champ et la définition des installations vidéo, en faisant appel à une forme de théâtralisation. Il a recours à une grande variété de médiums : vidéo, film, photographie, informatique, web, sculpture, objets, mais aussi bandes musicales et sonores.

[Monographie - Les presses du réel](#)

[Le Centre Pompidou virtuel](#)

[Tony Oursler Dispositifs - Jeu de Paume](#)

L'exposition du Jeu de paume aborde l'ensemble de l'œuvre de Tony Oursler sur le modèle du "dispositif" : l'accent est mis sur le principe d'un agencement dans l'espace d'éléments dont la relation complexe figure un enjeu, voire un "point de vue". Certaines installations sont ainsi littéralement mêlées aux autres, désorientant le spectateur, rendant leur approche problématique et par là significative de la désarticulation qui régit la visibilité du monde moderne. Le spectateur est visé physiquement et psychiquement par les distorsions de ce spectacle dénué de scène, qui articule son regard à un "lieu de projection" dont l'antécédent serait la camera obscura.

[Cinquante degrés nord - Rtb.be](#)

[Lapsed Fantast - Gallery Hans Mayer](#)

[Phantamasgoria - MAC's](#)

L'artiste a imaginé spécialement pour la manifestation deux œuvres nouvelles, en investissant pour l'une, les tombes du mausolée de la famille De Gorge, fondatrice du site, et en rendant hommage pour l'autre à Étienne-Gaspard Robertson, le savant liégeois qui inventa la fantasmagorie au 18e siècle.

[Lehmann Maupin - Galerie](#)

[JGM - Galerie](#)

[Site de l'artiste](#)

Jörg SASSE (né en 1962)

Jörg Sasse Comme nombre de photographes allemands de sa génération, Jörg Sasse a suivi l'enseignement de Bernd Becher à la Kunstakademie de Düsseldorf. Il en a retiré une approche à la fois méthodique et critique de la pratique photographique. Durant les années 1980, il s'est livré de manière systématique à la transcription objective de fragments choisis dans les habitations de proches ou de relations. Les images obtenues se signalaient par leur aspect singulier, voire abstrait. À partir de 1994, Jörg Sasse modifie sa méthode, délaissant la pratique traditionnelle pour un processus faisant appel à l'ordinateur. De même, les images qu'il traite sont pour la moitié environ des photographies anonymes d'amateurs qu'il se procure par lots entiers. Manipulant, modifiant, recomposant ces images, il crée des représentations trompeuses de la réalité. Par la qualité de leur matière, les fameux pixels des images numériques, par leur présence plastique, ces œuvres évoquent la peinture. Mais elles sont avant tout des miroirs déformants qui inscrivent dans une perspective critique l'expérience décisive de la perception visuelle.

[Kunstraum Alexander Buerkle - Collection](#)

[DATA gallery](#)

[Lunettes rouges - Le Monde.fr](#)

[Jörg Sasse, tableaux & esquisses - Musée de Grenoble](#)

Le Musée de Grenoble a organisé du 20 novembre 2004 au 24 janvier 2005 la première exposition rétrospective en France de Jörg Sasse, dont la recherche depuis plus de vingt ans se situe au croisement de la photographie et de la peinture. Il développe, avec des images traitées à l'ordinateur, ses "tableaux", qui mettent en évidence les liens ambigus entre la photographie, le réel et le numérique.

[Site de l'artiste](#)

Jeffrey SHAW (né en 1944)

Jeffrey Shaw Jeffrey Shaw est né à Melbourne en Australie. En 1963-64, il étudie l'architecture puis l'histoire de l'art à l'université de Melbourne. En 1965 il part étudier la sculpture à l'Académie d'art de la Brera de Milan, puis à la Saint Martin's School of Art de Londres. De 1970 à 1980, il est un membre fondateur de l'Eventstructure Research Group. En 1989 il est professeur invité à l'académie d'art de Rotterdam. En 1990, il est professeur invité à la Rietveld Academie d'Amsterdam. Depuis 1991, il est directeur de l'Institut des arts visuels du ZKM (centre d'art et de nouvelles technologies) de Karlsruhe. Parmi ses œuvres et installations les plus connues, il faut citer : Points of View, Amsterdam, 1983 ; The Narrative Landscape, Amsterdam, 1985 ; The Legible City (avec Dirck Groeneveld), 1989, présenté à Artifices en 1990 ; Alice's Rooms, Kawasaki, 1989 ; The Virtual Museum, Art Frankfurt, 1991 ; Disappearance, L'Ère binaire, Musée d'Ixelles, Bruxelles, 1992 ; EVE (Extended Virtual Environment), Multimediale 3, ZKM, Karlsruhe, 1993. Jeffrey Shaw aborde un questionnement qui se concentre sur les enjeux de la virtualité et de l'interactivité.

[Biographie](#)

[Entretien - Digital arti](#)

[Séminaire - EdNM/CIREN](#)

Séminaire du 22 janvier 1999. Intervenant : Jeffrey Shaw (Résumé en français de l'intervention de Jeffrey Shaw par Martine Bour). Esquisse d'une synergie entre art et science, l'institut pour les médias visuels du ZKM.

[Le musée virtuel - Espace multimedia Gantner](#)

Jeffrey Shaw a créé en 1991 un musée virtuel. Le visiteur s'y déplace de salle en salle sans quitter son fauteuil. Il parcourt, comme dans un vrai musée, une exposition et y découvre tableaux, sculptures et films aussi virtuels que le bâtiment.

[Site de l'artiste](#)

Xavier VEILHAN (né en 1963)

Xavier Veilhan "Mon œuvre se conjugue autour de la sculpture qui tient une place prédominante ces dernières années. Toutefois, cette pratique n'est pas exclusive. J'interroge également d'autres disciplines telles que la peinture, la vidéo, l'installation ou le spectacle... Le principe d'exposition est au cœur de ma réflexion et de ma démarche. Avant de concevoir une œuvre, je la pense en fonction de son mode de présentation. Je réfléchis aussi au souvenir et à l'impact que tel objet, ou tel espace, laissera au spectateur. Je réfléchis ma production en fonction de notions aussi bien rattachées à l'histoire de l'art qu'à celle de la technologie ou des sciences. Ma pratique se place ainsi en continuité d'un passé plus ou moins proche : des rayons baroques de Bernini aux architectones de Malevitch ... [...] La technologie que j'utilise pour les statues suit celle du scanner 3D. Cette technologie révèle l'empreinte du corps. Cependant, c'est une révélation sans toucher. Un certain art de la distance. [...] La technologie s'efface derrière la simplicité et l'évidence de la forme qui est donnée à voir." (Xavier Veilhan, Archéo-modernité)

[Le lion - Bordeaux 2005](#)

[Galerie Perrotin](#)

[L'art et la manière, portrait - Arte](#)

Sylvain Leduc a filmé l'artiste Xavier Veilhan dans son atelier parisien en 2004 et lors de la mise en place de l'exposition "Light Machines" à la Fondation Vasarely, à Aix-en-Provence.

[Rencontrez l'artiste : Xavier Veilhan - Podcast gratuit](#)

L'artiste pluridisciplinaire, exposé au Château de Versailles, explique comment il mélange techniques traditionnelles et nouvelles technologies pour donner vie à ses œuvres.

[L'art de la vitesse - France culture](#)

Quatrième épisode d'une émission consacrée à la vitesse. Arnaud Pierre est historien de l'art et se penche sur le travail de l'artiste Xavier Veilhan, dont plusieurs œuvres interrogent le mouvement et la vitesse, comme l'ont fait avant lui les peintres William Turner, Frank Stella et le mouvement futuriste. (podcast)

[Le site de l'artiste](#)

Bill VIOLA (né en 1951)

Bill Viola En 1969, Bill Viola entre au département d'art de l'Université de Syracuse à New York. À partir de 1970, il commence à travailler avec la vidéo dans le cadre des activités de l'Union des étudiants de Syracuse. L'année suivante, il rencontre le professeur Jack Nelson qui va beaucoup influencer son travail, ainsi que celui de toute une génération d'artistes expérimentaux. En 1972, il réalise sa première vidéo, *Wild Horses*, et travaille comme assistant d'exposition de Nam June Paik et de Peter Campus. En 1973, il participe à l'atelier des Nouvelles Musiques à Chocorua (New Hampshire), où il étudie la musique avec le compositeur David Tudor, dont il devient le collaborateur au sein du groupe *Composers Inside Electronic*. Il réalise avec ce groupe plusieurs performances sonores à travers le monde. En 1992, Bill Viola réalise une série d'installations vidéo ("*Threshold*", "*Heaven and Earth*", "*Nantes Triptych*"), où il développe, à travers le thème du passage, une réflexion sur la condition humaine, la naissance et la mort. Ses installations sont conçues de telle sorte que l'œuvre est perçue comme une expérience vécue. Bill Viola intègre à sa recherche de la perception de l'œil humain les techniques les plus sophistiquées. Le son prend également chez lui une dimension fondamentale : "J'ai toujours pensé que le son contenait beaucoup plus d'informations sur l'espace que l'image." (B. Viola)

[Le Centre Pompidou virtuel](#) 

[Encyclopédie des nouveaux médias](#) 

[Chiara Cappelletto, "Bill Viola ou l'image sans représentation" - Images Re-vu](#)  [es](#)

Bill Viola affirme que l'ère de la vision optique est terminée et, malgré cela, ses œuvres donnent l'impression d'une parfaite évidence visuelle : ce paradoxe d'une image non destinée à la vue est le thème de cet article.

[Où va la vidéo? - Entretien](#) 

[The reflecting pool - Canope](#) [Lien 1](#)  [Lien 2](#) 

Avec *The Reflecting Pool*, l'artiste signe un véritable manifeste de l'art vidéo. Cette courte vidéo condense les principales thématiques qu'il développera dans ses œuvres postérieures : le rapport qu'entretient l'homme avec le monde qui l'entoure et une réflexion sur l'image.

[Bill Viola présente son exposition au Grand Palais](#) 

[Bill Viola, l'espace d'un instant - Université de Liège](#) 

Re transcription en français d'un entretien avec l'artiste (vidéo de l'entretien en anglais).

[James Cohan Gallery](#) 

[Site de l'artiste](#) 

ENSEIGNER AVEC LE NUMÉRIQUE

Lettre TIC'Édu n°12 Histoire de l'art numérique - Partie 1

Lettre TIC'Édu n°12 Ce numéro de la Lettre TIC'Édu inaugurerait ce cycle en deux parties de l'histoire de l'art numérique dans laquelle il s'agit tout d'abord de préciser les jalons chronologiques, artistiques, théoriques et esthétiques essentiels, pour comprendre les pratiques et les enjeux apparus, mis en œuvre et questionnés dans le champ des arts plastiques, des 20e et 21e siècles.

[Lettre TIC'Édu n°12](#)

(<http://eduscol.education.fr/arts/ticedu/ticedu-arts-janvier-2014/view>)

Éduthèque

Eduthèque - Ministère de l'Éducation nationale Le portail éduthèque fournit gratuitement sur abonnement aux enseignants une offre de ressources numériques pédagogiques s'appuyant sur les références d'établissements publics à caractère culturel et scientifique avec lesquels le ministère de l'Éducation nationale a conclu un partenariat. Ce sont près d'une quinzaine d'établissements qui ont d'ores et déjà rejoint le service en donnant accès à une partie de leurs ressources en ligne, notamment des établissements comme la Bnf dont les ressources en ligne d'un point de vue artistiques sont nombreuses et dont la qualité scientifique n'est plus à démontrer. Ces espaces montrent également aux élèves, une forme de droits négociés où l'exploitation des images est consentie.

[éduthèque](#) 

Images gratuites pour un usage scolaire

Documentation Rouen Le site Documentation Rouen publie en février 2013 un article consacré à la recherche d'images gratuitement exploitables dans un contexte scolaire. Au-delà de l'énorme travail de recensement, les auteurs ont pris le soin de classer les ressources en fonction des conditions d'utilisation: distinction entre images gratuites et sous licence libre notamment [Creative Commons](#)  ou [Art Libre](#) 

<http://eduscol.education.fr/numerique/actualites/veille-education-numerique/avril-2014/des-images-gratuites-pour-un-usage-scolaire> (<http://eduscol.education.fr/numerique/actualites/veille-education-numerique/avril-2014/des-images-gratuites-pour-un-usage-scolaire>)

Se former au C2I grâce à FUN

Eduthèque - Ministère de l'Éducation nationale La plateforme de Moocs du ministère de l'enseignement supérieur Fun propose deux cours pour se former aux compétences numériques et au C2i. Produits par un collectif d'enseignants et d'enseignants chercheurs, les cours sont notamment pensés pour les enseignants qui souhaitent compléter leur compétences dans le domaine.

MOOC C2I (<http://eduscol.education.fr/cid76611/se-former-au-c2i-grace-a-fun.html>)

Scénarios pédagogiques

edubase Retrouvez de nombreux scénarios pédagogiques dans la base de données nationales des arts plastiques. (<http://eduscol.education.fr/bd/urtic/arpl/>)

© Lettre proposée par Olivier Cornu (DGESCO A3-2)
en partenariat avec Christian Vieaux (Inspecteur général des Arts plastiques).

Publié le 03/06/2014

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