

la Lettre TIC'Édu Arts plastiques

Lettre TIC'Édu janvier 2014

24/01/2014

TIC'Édu Arts plastiques

Lettre TIC'Édu Arts Plastiques N°12

Janvier 2014



Cette nouvelle Lettre TIC'Édu consacre un dossier à une Histoire récente, celle de l'art numérique. Au-delà de la gageure d'un tel projet, il s'agit 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. 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.

ZOOM SUR ... L'HISTOIRE DE L'ART NUMÉRIQUE - N°1

Histoire(s) et théorie(s)



[Histoire des arts et repères chronologiques - Culture.fr](#)

Une chronologie synthétique et très utile pour les arts numériques.



[Art Museum - Multimedia pioneers](#)

Frise chronologique (en anglais).



[Labomédia - Une Histoire des arts numériques - de 1900 à nos jours](#)

Qu'est-ce que "l'art numérique" ? De quels héritages historiques et techniques les pratiques artistiques qui s'en revendiquent ont-elles bénéficié ? Pour répondre à ces questions, considérons que dans l'histoire de l'art, les pratiques peuvent être définies par la technique employée : peinture, sculpture, photographie, cinéma... Pour autant, définir l'art numérique à partir de l'ordinateur ou du code binaire (les 0101001 qui constituent l'élément de base de l'informatique) est à la fois trop large et trop restrictif. Trop large, car le numérique s'imisce aujourd'hui partout, y compris dans des pratiques artistiques "traditionnelles" en entrant par exemple à un moment dans le processus de production/création (le montage au cinéma et bientôt la diffusion des films en salle). Trop étroit, car en plus de faciliter ce que l'on pouvait faire auparavant avec des techniques traditionnelles, l'arrivée de l'informatique dans les mains des artistes a permis d'imaginer de nouveaux rapports avec le spectateur qui peut alors interagir avec l'œuvre, de nouvelles formes d'écritures et de créations avec par exemple des dessins à partir d'équations mathématiques ou une œuvre nourrie par le réseau informatique), de nouvelles formes de diffusion comme des œuvres "netart" qui n'existent que par et sur Internet ou encore des créations artistiques liées au territoire, "géolocalisées". Pour essayer d'y voir plus clair, une approche historique vous est proposée de façon synthétique, en découpant notamment le XXe siècle en différentes phases où s'entremêlent évolutions technologiques et esthétiques.

Olats.org - Pionniers & Précurseurs

L'art technologique a un passé, mais a-t-il une mémoire ? L'histoire de l'art contemporain ignore le plus souvent l'art lié aux nouvelles technologies ou ne prend pas en compte cet axe dans l'oeuvre des artistes qu'elle considère. Afin de situer l'art technologique par rapport à sa propre histoire et plus largement dans le contexte de la création contemporaine, pour établir les filiations et ruptures conceptuelles, esthétiques, techniques, indispensables à l'appréhension de l'art d'aujourd'hui, une information sur les artistes et les oeuvres doit être disponible. Le projet, Pionniers & Précurseurs, a pour vocation de proposer une présentation, en collaboration avec des historiens d'art et des chercheurs compétents, des artistes du XXe siècle, dont les oeuvres et la pensée ont été déterminantes pour l'art technologique. Il s'agit d'artistes relevant non seulement de l'art technologique stricto sensu (les pionniers) mais aussi de ceux qui, quelquefois avant même que la technologie ne soit disponible, avaient ouvert la voie (les précurseurs). Pionniers & Précurseurs se compose de monographies, de notices approfondies et de liens vers des sites existants.



Ars machina - Deus electronica: Fast rewind , par Philippe Franck, Directeur de Transcultures et du Festival des arts électroniques Wallonie-Bruxelles.

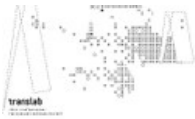
Au cours du vingtième siècle, les avant-gardes et quelques singularités rebelles aux cloisonnements ont manifesté un attrait particulier pour les inventions technologiques et les théories qui les accompagnent, perçues comme permettant d'inscrire les pratiques artistiques dans leur temps, voire d'annoncer une ère nouvelle ou utopique. Un parcours historique dans les prémices d'un "ars electronica", fruit du "deus ex machina" et des techno-sciences.

intru InTRu.org - Séminaire

Créé en 2008 au sein de l'Université François-Rabelais à Tours, InTRu (Interactions, transferts et ruptures artistiques et culturels, EA 6301) regroupe aujourd'hui une quinzaine de chercheurs issus de disciplines différentes : historiens de l'art, historiens de la littérature, historiens du cinéma, philosophes, etc. Leurs travaux interrogent les modèles de circulation, de transfert et de légitimation de la création (arts visuels, littérature, architecture), ainsi que d'une manière générale les pratiques culturelles de l'image.

Compte rendu de la 3e séance du séminaire "série culturelle" : Caroline Tron-Carroz, "Les champs élargis de l'objet télévision : du poste de télévision à la boîte télévisuelle".

14 décembre 2011 par L'équipe InTRu



Algorithme & Code / Premières esthétiques visuelles programmées (1950-1980) , une conférence donnée par Translab, - un projet slovaque de recherche sur les nouveaux médias (en anglais).

En une page, on parcourt la genèse de l'art numérique et son évolution jusqu'à la fin des années 70. De Ben F. Laposky à Tony Longson, on suit le travail d'une vingtaine d'artistes-chercheurs internationaux, des pionniers de l'infographie, tous passionnés par les fractales, les générateurs de nombres aléatoires, le traitement d'images ou encore les techniques itératives. (source : Zoom : Aux origines de l'art électronique par Astrid Girardeau , Écrans Libération.fr)

PUBLIC DIGITAL ART Public Digital Art , par Jocelyne Quelo

Cet article en 3 parties est voyage subjectif à travers des oeuvres, répertoriées selon trois questions : Quelle histoire ? Quelles pratiques ? Quels enjeux ? La première partie questionne l'héritage historique et technique des pratiques artistiques qui se revendiquent de l'art numérique. Dans la deuxième partie, l'auteur explore l'idée suivante : l'art numérique est le fruit d'hybridations multiples et prend aujourd'hui différentes formes du point de vue du support ou de la technique et différentes directions esthétiques selon les approches artistiques. Par les technologies, l'art s'est affranchi de ses cadres de création et de diffusion et en a créé et investi de nouveaux. En remettant en question intentionnellement ou non certaines conceptions établies, cela a valu à un art technologique de voir naître en même temps que lui son milieu spécifique. La troisième partie questionne la place pour la création, les pratiques et les usages au centre de cette mutation.



E.A.T, Experiments in Art Technology , par Sylvie Lacerte

Plusieurs textes et articles ont été publiés sur les activités de Experiments in Art and Technology, organisation fondée en novembre 1966 par les ingénieurs Billy Klüver, Fred Waldhauer et les artistes Robert Rauschenberg et Robert Whitman. En revanche, peu d'ouvrages, issus des divers courants de l'histoire de l'art contemporain, ont souligné l'impact déterminant que E.A.T. a eu sur le développement des courants artistiques des années soixante et soixante-dix, ou sur les jalons que ses activités ont pu engager dans ce qui a mené à l'avènement de l'art " technologique ". Plusieurs des articles ou des textes déjà parus sur E.A.T. s'inscrivent, en général, à l'intérieur d'anthologies retraçant la genèse du mariage entre l'art et les " nouvelles " technologies.

Expositions



Software Information Technology : Its New Meaning for Art

Faisant suite à The Machine at the End of the Mechanical Age (1968), exposition présentée au Museum of Modern Art (New York, États-Unis) et organisée par Pontus Hulten, Software a lieu dans l'intervalle qui sépare le déclin de la machine industrielle et l'émergence des technologies de l'information (ordinateur, réseaux). Pour rendre compte de cette rupture épistémologique, le commissaire Jack Burnham présente, côte à côte, des résultats d'expériences scientifiques menées par des groupes de recherche ainsi que des scientifiques, et des propositions dérivant du mouvement de l'art conceptuel. L'intitulé de l'exposition se rattache à la véritable acception du mot « software », désignant la souplesse de certaines procédures logiques, et non exclusivement l'interaction de données avec la machine pour produire des commandes permettant d'exécuter des fonctions précises. En faisant transiter le concept de programme vers le champ artistique, Burnham tente donc de mettre en parallèle des propositions faisant appel à des dispositifs de transmission d'informations (télécopieurs, télésélecteurs, systèmes de diffusion audiovisuels), et celles qui emploient le langage comme matériau sans avoir recours à la technologie. Suscitant collaborations et dialogues entre scientifiques et artistes, cette exposition est également le fruit d'un échange précoce entre le musée d'art et l'industrie.



Art virtuel, créations interactives et multisensorielles

Exposition inaugurale du nouvel espace Landowski de Boulogne-Billancourt - Décembre 1998 - Janvier 1999.

Les huit projets présentés ont pour point commun de faire appel à la participation active du public, passant par la stimulation de ses sens visuels et auditifs, de sa fonction respiratoire, par la modification de ses repères temporels et spatiaux. Telle installation suscite une nouvelle conscience du temps, telle autre une nouvelle sensibilité spatiale, une troisième aiguise sa sensibilité émotionnelle. L'interactivité est la condition essentielle de ce langage situé aux antipodes d'un art contemplatif. La dimension parfois ludique sous-tend une réflexion qui passe par la modification de nos modes de perception du réel. Certaines des oeuvres présentées sont des créations récentes, réadaptées pour l'exposition.

ESPACE MULTIMÉDIA GANTNER

EXPLORER LA CULTURE NUMÉRIQUE

Espace Gantner - Demandez le programme !

Avec les oeuvres de Kamarrer-Luka, Jean-Baptiste Kempf (Groupe Art et Ordinateur de Belfort), Nicolas Schöffler, Raffael Lozano Hemmer et Antoine Schmitt. Commissariat Maude Ligier. Que se cache-t-il derrière les créations de l'art par ordinateur ? En 1984, Bill Viola saluait l'arrivée de l'ordinateur et proclamait la fin de l'ère de la caméra. À la place ? Le tout numérique et son flot d'images de moins en moins prélevées dans le réel et de plus en plus construites. Générés par ordinateur et élaborés par des artistes comme Vera Molnar, le groupe Art et Ordinateur de Belfort, Nicolas Schöffler, Raffael Lozano-Hemmer, Antoine Schmitt et le groupe transdisciplinaire du projet Flocking, les calculs, les programmes et les interactions qui échappent au spectateur font partie d'une magie qui le dépasse, repoussant la fascination hors des limites de la vie tangible et palpable. La magie opérative de la programmation ? Elle se loge dans les niveaux de discontinuités des premières oeuvres créées par ordinateur, dans les oeuvres architecturales performatives et relationnelles, et jusque dans les profonds principes de la variabilité et de la personnalisation d'un pixel unique.



Game story - Une histoire du jeu vidéo

L'exposition Game Story – Une histoire du jeu vidéo a été organisée par la Rmn – Grand Palais avec la collaboration du musée des arts asiatiques Guimet et de l'association MO5.COM. Un entretien filmé de Jean-Baptiste Clais, co-commissaire de l'exposition.

Portfolios



Nicolas SCHÖFFLER (1912-1992)

Sculptures cybernétiques, tours spatiodynamiques, musique visuelle... Nicolas Schöffler, artiste français d'origine hongroise, fut un pionnier dont le travail est un étonnant trait d'union entre les artistes d'avant-garde et les technologies multimédias actuelles qui font le quotidien des nouvelles générations. Après des études aux Beaux-Arts de Budapest et un doctorat en Droit, il vient s'installer à Paris en 1936 où il traverse les mouvements du surréalisme et de l'art abstrait. Il opère en 1948 une profonde rupture qui va le conduire à créer ce qu'il nomme un art cybernétique. Dès les années 50, il introduit l'interactivité et la programmation dans ses créations sculpturales, architecturales et urbanistiques, et crée les premières oeuvres multimédias interactives avec de jeunes créateurs comme Pierre Henry ou Maurice Béjart. Il innovera également dans l'art vidéo (1961), la musique, la pédagogie, le spectacle interactif et les pratiques sociales, tout en développant une œuvre écrite sur l'évolution de la société au travers des pratiques créatives.

- [Le Centre Pompidou virtuel](#)
- [Les presses du réel - Une monographie de l'artiste.](#)

Monographie de référence dédiée au pionnier de l'art cybernétique, avec une mise en page spécifique et quatre essais sur son œuvre.

- [Le FRAC Centre - Notice](#)
- [Site de l'artiste](#)



Véra MOLNAR (née en 1924)

Née en Hongrie en 1924, formée à l'école des Beaux-Arts de Budapest dont elle devint elle-même professeure, Vera Molnar quitte son pays d'origine pour s'installer définitivement en France en 1947. Peu après son arrivée, elle se détourne de la peinture figurative au profit de l'abstraction géométrique. De simples morceaux de cartons badigeonnés de gouache, découpés en rectangles, tirets, cercles et demi-cercles, épinglés et manipulés selon des mouvements giratoires élémentaires ou des inclinaisons de degrés divers, fondent son premier répertoire formel. Mais Vera Molnar ne fige pas ses trouvailles en alphabet plastique. Contrairement à de nombreux protagonistes de l'abstraction, elle ne cesse d'en interroger les codes et les pratiques pour les subvertir, démarche qui l'éloigne des catégories trop délimitées. À la recherche d'une méthodologie créative, Vera Molnar met au point dans les années 60 un ensemble de procédures logiques permettant de produire des images, en séparant les opérations de conception et de réalisation. Cette « machine imaginaire » devient réalité avec l'évolution de la technologie : en 1968, Vera Molnar est la pionnière française de l'art assisté par ordinateur. Mais là encore, plutôt que de suivre ce nouveau chemin prometteur avec les tenants de l'art informatique, elle préfère en perturber les règles et soumettre la machine à des mécanismes de jeux et de dialogues.

- [Rétrospective](#) : du 15 juin au 30 septembre 2012, le Musée des Beaux-Arts de Rouen et le Centre d'Art Contemporain de Saint-Pierre de Varengeville, accueillent la toute première rétrospective de Vera Molnar.
- [Connaissances des arts](#) : Vera Molnar répond aux questions de Guy Boyer.
- [Dossier pédagogique](#)

• [Véra Molnar, entre sémiotique et éthique, un graphique \(10 décembre 2011\)](#), un texte de Pierre Bourdieu

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

- [FRAC Poitou-Charente](#) : une notice de l'artiste

Hyper Transformation, 1974 Peinture vinylique sur contreplaqué encadré 75 cm x 75 cm

- [Site de l'artiste](#)



Nam June PAIK (1932-2006)

« Michel-Ange de l'art électronique », « missionnaire visionnaire », les qualificatifs ne manquent pas pour évoquer ce pionnier de l'art vidéo qu'est Nam June Paik. De ses premières performances aux installations multimédias, en passant par les bandes vidéo, les « télévisions préparées » et les « sculptures vidéo », la contribution de N. J. Paik à l'histoire et au développement de l'art vidéo est considérable. Avec un sens aigu de l'humour et de la provocation, il élabore sans répit des stratégies vouées à déconstruire et réinventer le langage, le contenu et la technologie de la télévision. « L'art vidéo, ce n'est pas seulement un écran et une bande, c'est la vie tout entière », affirme-t-il. En pionnier, il prit conscience d'une des spécificités fondamentales de l'image électronique. Contrairement à la pellicule cinématographique qui, de par sa sensibilité à la lumière, reproduit de façon irréversible des fragments de la réalité, l'image vidéographique dépend d'une information digitalisée et est de ce fait constituée de points susceptibles d'être recomposés à l'infini. Dès lors, tout est possible : l'artiste peut créer à volonté des espaces fictifs, des associations fantastiques où l'incessante métamorphose des images impose au médium un temps circulaire, opposé au temps linéaire du cinéma. (source : Mamco)

- [Cahier de Séoul - Biographie de l'artiste](#)

Une biographie de l'artiste avec quelques reproductions de ses œuvres.

- [Surlimage.fr - Repères historiques](#)

Ce document propose une chronologie détaillée de l'art vidéo en Europe et aux États-Unis, proposée par l'Encyclopédie nouveaux médias du Centre Pompidou.

- [Encyclopédie nouveaux médias - Centre Pompidou](#)

Un article très complet sur l'artiste

- [INA - Interview de l'artiste](#)

L'artiste plasticien sud-coréen Nam June PAIK, pionnier de l'art vidéo, parle de son parcours et de son travail. Émission : Lunettes noires pour nuits blanches (Antenne 2)

- [Fondation Langlois - Tag Nam June Paik](#)

15 pages du site correspondant à l'artiste vidéaste

- [Guggenheim Bilbao - Exposition](#)

Les mondes de Nam June Paik

- [Vasulka.org - Archive](#)

Paikologie, par Jean-Paul Fargier (article)

- [Nam June Paik Center - Collection](#)

Situé à Yongin (au sud de Séoul), le Nam June Paik Art Center, bâtiment dessiné par l'architecte allemand Kirsten Schemel, accueille des espaces d'expositions temporaires et un centre de recherche sur les médias. Le centre possède aussi une collection permanente de l'artiste coréen comprenant 67 œuvres et plus de 2 000 esquisses.

- [Le site de l'artiste](#)



Fred FOREST (né en 1933)

Fred Forest, artiste multimédia et des réseaux, docteur d'État de la Sorbonne, est professeur en Sciences de l'Information et de la Communication. Pionnier de l'art vidéo, il crée en France, dès 1968, les premiers environnements interactifs, utilisant à la fois l'ordinateur et la vidéo. Dans sa pratique artistique, il utilise, tour à tour, la presse écrite, le téléphone, le fax, la vidéo, la radio, la télévision, le câble, l'ordinateur, les journaux lumineux électroniques, la robotique, les réseaux télématiques et bien sûr aujourd'hui Internet, qui lui a donné une stature et une reconnaissance internationale. Fred Forest est co-fondateur de deux mouvements artistiques : celui de l'art sociologique et celui de l'esthétique de la communication. Il a écrit une dizaine d'ouvrages relatifs à l'art et la communication et a publié plusieurs essais et livres.

Sélection d'ouvrages de Fred Forest « Pour un art actuel / l'art à l'heure d'Internet » Éditions l'Harmattan, Paris, 1998. « Fonctionnements et dysfonctionnements de l'art contemporain : un procès pour l'exemple », Éditions l'Harmattan, Paris, 2000. « Repenser l'art et son enseignement », Éditions l'Harmattan, Paris, 2002 « De l'art vidéo au Net Art », Éditions l'Harmattan, Paris, 2004 « L'œuvre-système invisible », Éditions l'Harmattan, Paris, 2005.

(source : cuberevue.com)

- [Webnetmuseum](#) - Une rétrospective en ligne de l'œuvre de Fred Forest

- [www.arte.tv/fr/fred-forest-l-homme-media-n-1/7502742.CmC=7502730.html](#)Arte - Archive

Fred Forest, "l'Homme Media n°1" . Un reportage de Sophie Peyrard.

- Le Centre Pompidou virtuel

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

- [Le centre d'art le Lait](#) (Laboratoire Artistique International du Tarn)

Le Centre d'art le LAIT est un laboratoire de recherches dédié à la création contemporaine et sa transmission : production d'œuvres inédites, expositions, films documentaires, éditions, conférences, colloques, ateliers et résidences d'artistes.

Dossier consacré à l'exposition "Flux et reflux - La caverne d'internet", F. Forest

- [Le site de l'artiste](#)

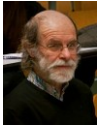


Vera FRENKEL (née en 1938)

Vera Frenkel, artiste multidisciplinaire, vidéaste et écrivain (née en 1938, Bratislava, Tchécoslovaquie). D'abord reconnue internationalement pour ses estampes et ses sculptures, l'artiste est à l'avant-garde de l'utilisation visuelle, spatiale et narrative de la vidéo et de l'art médiatique, depuis 1974. Sa première création vidéo, *String Games : Improvisations for Inter-City Video* (1974), une transmission directe entre Toronto et Montréal, explore le langage, les codes, les signes et la construction du sens. L'installation vidéo *Signs of a Plot : A Text, True Story & Work of Art* (1978) et la trilogie vidéo *The Secret Life of Cornelia Lumsden: A Remarkable Story* (1979), écrite, réalisée et jouée par l'artiste, se situent à la limite du documentaire et de la fiction. *The Body Missing*, une vidéo et un site Internet qui découlent de la recherche de Frenkel sur la politique culturelle du Troisième Reich, le pillage des oeuvres d'art et le destin

des objets perdus après la deuxième guerre mondiale.

- [Biographie](#)
 - [Exposition : Cartographie d'une pratique / Mapping a Practice](#)
- Commissaire et directrice de la publication : Sylvie Lacerte
- [Site internet : Body missing project \(porté disparu\)](#)
- [Le site de l'artiste](#)



Michel BRET (né en 1941)

Michel Bret est l'une des figures incontournables de l'art numérique en France, notamment sur le plan de la recherche expérimentale. Après des études de mathématiques et d'arts plastiques, il devient professeur et co-fonde la formation Arts et Technologies de l'Image à Paris 8. À partir de 1975, il commence à développer un logiciel d'animation 3D temps réel Anyflo. Michel Bret est également l'auteur de nombreux films en images de synthèse et d'installations interactives. Il a également publié des articles et ouvrages d'infographie. Il mène actuellement des recherches sur l'introduction des techniques de l'Intelligence Artificielle et de la Vie Artificielle (connexionnisme, évolutionnisme) dans des projets artistiques, plus particulièrement dans les domaines de la danse, du théâtre et du cirque. Il a obtenu pour ses films de synthèse le Prix de la Critique à Imagina, 1989, le Grand Prix de l'oeuvre Créative à Parigraph, 1989, le 1er Prix en catégorie Art à Images du Futur, 1989, Montréal.

- [Biographie](#)
 - Films de synthèse
- Films couleur de Michel Bret - Département Arts et Technologies de l'Image. 1980-2006 / Durée totale 2h 48mn. Numérisation et restauration : Patrice Besnard / Labo VAO / 2009
- [Entretien avec Michel Bret](#)
 - [Le site de l'artiste](#)



Maurice BENAYOUN (né en 1957)

Artiste français considéré comme un des pionniers et chef de file de la création numérique, vit et travaille à Paris. Largement récompensé sur le plan international, son travail a fait le tour du monde. Docteur et agrégé d'Arts Plastiques, il enseigne depuis 1984 la vidéo de création et les nouveaux médias à l'université de Paris I (Panthéon Sorbonne) et depuis 2010 à Paris 8 (Vincennes St Denis). En 1996-97, il est artiste invité à l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris. Il est également co-fondateur et directeur artistique du laboratoire CITU, Création Interactive Transdisciplinaire Universitaire où il poursuit son activité de recherche et de développement de la production et de la réflexion sur les médias émergents.

- [Nouveauxmedias.net](#) - Interview par Dominique Moulon
 - [Siliconmaniacs.org](#) - Et si internet était le système nerveux du monde ? (D.Quentin Bruet)
- Une interview de l'artiste avec de nombreux liens hypertextes.

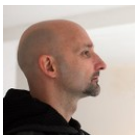
• [Z A Productions](#)

Société pionnière qui a produit plus de 250 films 3D et dispositifs de réalité virtuelle, récompensés par plus d'une vingtaine de prix internationaux, comme « Les Quarxs », première série 3D HD en 1993 pour Canal+ et FR3.

• [Archimuse.com](#) - Publication de l'artiste

Les systèmes immersifs, comme les casques de réalité virtuelle ou les salles cubiques immersives, ont dès leur apparition intéressé les artistes-chercheurs. Recourant à la réalité virtuelle à échelle humaine, ils donnent la possibilité de mettre en situation le visiteur dans un environnement virtuel interactif, à l'aide de périphériques spécialisés, et de lui faire vivre une expérience singulière, hybride, qui prend ses distances et joue avec les lois du monde physique. Mise en perspective : au-delà de l'immersion, il semblerait que la virtualité en tant que matériau devienne l'enjeu de pratiques transversales à questionner, qui conduisent à traiter le réel comme surface d'écriture consacrant la fusion du réel et de la fiction.

- [Le site de l'artiste](#)



Reynald DROUHIN (né en 1969)

L'artiste contemporain Reynald Drouhin vit et travaille à Paris et enseigne le multimédia à l'école des Beaux-Arts de Rennes. Il a étudié les arts plastiques aux Beaux-Arts de Paris (DNSAP et Mastère Hypermédia Multimédia, 1998) et à l'Université Paris 1 (Maîtrise, 1994). Sa pratique intègre les outils numériques, la photographie, la vidéo, l'installation et la sculpture. Il ne se contente pas d'un espace dédié (celui de l'Internet, d'une surface de projection ou de la spatialité d'une galerie) mais appréhende tour à tour différents possibles, cherchant ainsi à révéler autre chose que le visible, tel un espace parallèle, fantomatique, étrange, ou résultant de données codifiées. Depuis plusieurs années, Reynald Drouhin utilise les pratiques numériques de la vidéo, de l'image et de l'Internet sur les notions d'appropriation et de détournement de documents. Il utilise les spécificités du Web : les moteurs de recherches d'images, le temps réel, l'éphémère, le "hacking" de ressources. Il a réalisé des projets, sur le fragment : Des Fleurs, Jeux, Om, Rhizomes, sur des visualisations en temps réel à l'aide de Webcams : TimesSquare, ICI, ou de moteurs de recherches d'images : Des Frags, Timescape, Incidence. Il a également travaillé sur des projets de vidéos et DVD non-linéaires : Red, BetaGirl, Revenances, Histoire(s), Spaltung, Re-mix.

- [Art numérique](#) - Ghost walk par Dominique Moulon

- [Net art](#) - Jean-Paul Fourmentraux et Reynald Drouhin & Leonardo/Olats, janvier 2003
- [Arte](#) - Monolithe 4 - Vidéo sonore, Paris, 2011 (4'00")
- [Magnetic room](#) - interview (vidéo)
- [Atelier Beaux-Arts de Rennes](#) - R. Drouhin (avec Tom Drahos)
- Le site de l'artiste [Lien 1](#) [Lien 2](#)



Grégory CHATONSKY (né en 1971)

Après des études d'arts plastiques et de philosophie à la Sorbonne sous la direction de Jean-François Lyotard puis d'Anne-Marie Duguet, Grégory Chatonsky effectue un master multimédia aux Beaux-arts de Paris en 1999. Il fonde Incident.net en 1994, un collectif en réseau d'artistes qui se réunit autour des notions d'accident, de bug, d'imprévisible et de fiction interactive. Entre 1995 et 1998, il est scénariste du CD-Rom "Mémoires de la déportation" qui reçoit le prix Möbius. En 1997, il réalise et conçoit le site de la Villa Médicis à Rome puis en 1999 le site du Centre Pompidou. En 2005, il conçoit le site du MAC/VAL ainsi que son identité visuelle. Il est artiste en résidence au CICV (1998-2001), au C³ de Budapest (2001), à L'Abbaye de Fontevraud (2002) ainsi qu'au Fresnoy (2003-04) où il enseigne la même année. Il est actuellement professeur à l'école d'arts visuels et médiatiques de l'UQAM (Montréal). Son travail a été exposé en France (Maison européenne de la photographie, Musée d'art moderne de la ville de Paris, Centre Pompidou, Villette Numérique, Nuit blanche 2003-2004-2005), au Canada (Biennale de Montréal, SAT, Oboro, La Chapelle), aux USA (Art Institute SF, New York), Espagne (Barcelone Caixa), Portugal (Lisbonne Numero), Allemagne, Suisse (Bale)...

- [Art numérique](#) - propos recueillis par Dominique Moulon
- [Amusement.net](#) - Interview par Kevin Thome de Souza - L'art comme une archéologie du futur
- [Arte](#) - Sur Terre - Film interactif - Le projet et un extrait (3'49")

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

- [Mobilegaz](#) - interview (Biennale de Montréal, 2000)
- [Conférence](#) - G. Chatonsky
- Le site de l'artiste [Lien 1](#) [Lien 2](#)



Nicolas FRESPECH (né en 1971)

Nicolas Frespech est un artiste français né en 1971. Il travaille avec le Web depuis 1996, et a enseigné le Net Art à l'université Paul Valéry de 2002 à 2005. Il enseigne depuis 2009 les pratiques numériques à l'École nationale des beaux-arts de Lyon. Ses différents projets dessinent une œuvre qui touche autant à l'identité et sa standardisation virtuelle et mercantile, qu'à l'intimité, le phénomène des Webcams et de la télésurveillance, les médias, les jeux, ou encore la fiction. Sa création en ligne la plus connue est "Je suis ton ami(e)... tu peux me dire tes secrets", première œuvre de Net Art à faire l'objet d'une acquisition publique (Frac Languedoc-Roussillon) en 1998. L'accès à cette création est interdit depuis décembre 2001, créant ainsi un débat sur la présence des œuvres contemporaines de Net Art dans l'espace virtuel et public de l'Internet.

- Archée - Les Secrets Censurés de Nicolas Frespech, par Bertrand Gauguet

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

- [Hypotheses.org](#) - Interview par Nicolas Thély
- [Bram.org](#) : Performance - L'un la poupée de l'autre - N. Frespech et A. Abrahams
- [Dafont.com](#) - Police de texte
- Le livre d'artiste numérique - N. Frespech [Lien 1](#) [Lien 2](#)
- [Le site de l'artiste](#)

Critique(s) et perspective(s)



réel | virtuel

N°3 Archéologie des technologies nouvelles - Avril 2012

En complément des recherches mettant à jour les spécificités innovantes des « nouvelles technologies », ce troisième numéro propose d'éprouver l'hypothèse d'un enracinement de ces dispositifs récents, au-delà des limites d'une « ère du numérique ». Cette démarche archéologique croise des réflexions pluridisciplinaires et est particulièrement éclairée par des références à des démarches artistiques, à la fois contemporaines et inactuelles, rendant visibles des liens avec d'autres temps.



Archée (revue)

Magazine québécois en ligne sur l'art et la cyberculture.



Panoplie.org (revue)

Revue organique de création contemporaine en ligne, active de 1999 à 2009.

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



Les Basiques : Arts de la scène et technologies numériques : les digital performances, par Clarisse Bardiot

L'histoire du théâtre en tant que lieu est marquée par l'invention et l'intégration de techniques, que ce soit pour la machinerie, l'éclairage, le son... L'introduction des technologies de l'information et de la communication, c'est-à-dire des technologies numériques et des réseaux, dans le domaine du...

L'introduction des technologies de l'information et de la communication, c'est-à-dire des technologies numériques et des réseaux, dans le domaine du spectacle vivant, et plus particulièrement dans la danse et le théâtre occidentaux, est un bouleversement majeur qui oblige à s'interroger sur la nature des arts de la scène et sur leur devenir. Le recours aux technologies numériques dans le spectacle vivant fait toujours débat, presque 60 ans après les premières expérimentations en la matière. Ce Basiques est consacré aux relations entre arts de la scène et technologies numériques. L'auteur a choisi d'utiliser l'expression « digital performance » qui s'est imposée dans le monde anglo-saxon pour désigner ce champ. Histoire, techniques, enjeux artistiques et esthétiques sont abordés, dans une optique résolument multidisciplinaire. En effet, les technologies numériques contribuent à brouiller les limites entre danse, théâtre et performance. Ces différents « genres » seront donc la plupart du temps convoqués simultanément.



Les Basiques : Art "multimédia" , par Annick Bureau

Ce Basiques porte sur l'art "multimédia". Dans le langage courant, le mot multimédia réfère à des objets numériques sur cd-rom, DVD et Internet. Il aborde la création artistique dans ce cadre et vise une contextualisation des pratiques. "Multimédia" est devenu le vocable usité par tous (dans l'informatique, le marketing ou l'art). Cependant, ses contours et définitions ne sont pas identiques selon les auteurs et il demeure très problématique d'un point de vue conceptuel, théorique et technique. Le module Art "multimédia" des Basiques a été financé par le Ministère de la Culture/DDAT, avec le soutien de la Commission Européenne dans le cadre des Netdays.



Les Basiques : l'animation numérique , par Verónica Camacho

Il fut un temps où la modélisation en images de synthèse 3D et l'animation d'une théière firent l'effet d'une révolution. Aujourd'hui, l'animation numérique a conquis à peu près tous les domaines (animation courte, cinéma, publicité et télévision, imagerie scientifique, mais aussi le spectacle vivant ou encore les jeux vidéos) et tous les écrans, petits ou grands, et se niche même au fond de nos poches, sur nos téléphones portables. De fait, la définition même "d'animation numérique" n'est pas aussi simple qu'il y paraît. Dans ce Basiques, Verónica Camacho dresse un tableau de son histoire, de ses techniques, de ses enjeux artistiques et esthétiques et de ses applications.

Les Basiques : L'Animation numérique a reçu le soutien du Ministère de la Culture/DDAI.

MediaArtDesign.net Dominique Moulon - MediaArtDesign.net

Dominique Moulon a étudié les arts visuels à l'École Nationale Supérieure d'Art (ENSA) de Bourges et est titulaire du Diplôme d'Études Approfondies en esthétique, sciences et technologies des arts de l'Université de Paris 8. Membre de l'Association International des Critiques d'Art et fondateur du site MediaArtDesign.net, il écrit des articles pour artpress et est aussi expert en cultures numériques et Directeur Artistique de la foire d'art numérique Show Off Paris. Dominique Moulon enseigne les nouveaux médias à l'École de Communication Visuelle (ECV) et à l'École Professionnelle Supérieure d'Arts Graphiques et d'Architecture (EPSAA). Il est aussi régulièrement invité à la School of the Art Institute of Chicago (SAIC) et intervient fréquemment à l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts (ENSBA) de Paris, au Fresnoy et au sein de l'université Paris 8 sous la forme de conférences. Son livre Art Contemporain Nouveaux Médias a été publié en français aux nouvelles éditions Scala en 2011. Il poursuit des recherches au sein du laboratoire I3M (Information Milieux Médias Médiations) de l'Université de Nice Sophia Antipolis tout en préparant un prochain livre s'articulant autour des relations entre art, technologies et société.

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

Déjà là

Esthétique, art contemporain et numérique

Nicolas Thély - Hypothese.org

Nicolas Thély est par ailleurs professeur en esthétique et humanités numériques à l'université Rennes 2. Il est l'auteur de Le tournant numérique de l'esthétique, ouvrage publié chez publie.net (maison d'édition numérique fondée par François Bon). Il tient un carnet de recherche numérique : Déjà là. Ce carnet examine comment les technologies, et plus précisément Internet et la révolution numérique, restructurent continuellement notre environnement sensible et intelligible ; comment les algorithmes contribuent à organiser discrètement des modes de recherche, à modérer les formats d'expression et à capitaliser textes, photos et vidéos déposés par tout un chacun.

GRATIN

GRATIN - Groupe de Recherches en Art et Technologies Interactives et/ou Numériques

Ce site est dédié aux formes d'art utilisant les programmes comme matériau central. Art algorithmique, art cybernétique, art génératif, art génétique, art artificiel, art interactif, software art => art programmé ; systèmes - modèles - simulations - processus - cybernétique - temps réel - entités artificielles - animats - robots - interactivité - intersubjectivité - systèmes perceptifs - auto-poïésis.

Ce site consiste principalement en une liste de liens vers des sites ayant trait à l'art programmé dynamique (expositions, théorie, documentation d'oeuvres, technologies, critiques).



France culture - Place de l'étoile (émission en écoute)

L'art numérique existe-t-il ? C'est une des questions que pose le numéro de la revue Art Press 2 du mois de mai, intitulé L'art dans le tout numérique. Le numéro se prolonge en ligne avec les textes de Warren Sack, Lev Manovitch, Franck Cormerais. Question passionnante, car elle en engage bien d'autres : à partir du moment où la technologie devient si présente qu'elle est un outil largement répandu dans la création artistique, qu'elle est un objet de discours de plus en plus courant en art, et qu'elle modifie le rapport au monde de nous tous, et donc de tous les artistes, il paraît de plus en plus difficile de considérer qu'il existe une sorte de catégorie artistique qu'on appelle « arts numériques ». La question serait alors de savoir quelle place occuperait l'arrivée du numérique dans l'histoire de l'art : celle d'un médium ? Ou plutôt celle d'une manière de représenter le monde, comme la perspective ? Mais alors, s'il y a un

ENSEIGNER AVEC LE NUMÉRIQUE



Travaux académiques mutualisés en Arts plastiques 2012-2013 (TRAAM)

Les travaux programmés pour l'année 2012-2013 dans le cadre des TraAM portaient sur le thème suivant : « Outils numériques, pratique artistique et compétences ». Ce dispositif promeut les expérimentations pédagogiques faisant appel aux technologies numériques.

éduthèque

Eduthèque

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.

SIENE

Service d'Information sur
l'Édition Numérique Éducative

SIENE - Arts plastiques

Les ressources en arts plastiques présentées dans SIENE sont une sélection opérée en étroite collaboration avec l'inspection générale et les réseaux académiques pour le développement des usages du numérique à l'École et la mise en œuvre des programmes d'enseignement. Elles soulignent des contenus et des services parfois associés, des sites, des banques de données, des parcours multimédias, des logiciels ou des applications utiles aux apprentissages des élèves et à la stratégie pédagogique choisie par les enseignants.



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

MÉTIER



Nouveau portail de ressources numériques pour les enseignants

Le ministère de l'Éducation nationale s'apprête à ouvrir un portail internet dédié aux enseignants des premier et second degrés donnant accès à des ressources proposées par de grands établissements publics à caractère scientifique, culturel et professionnel.