



Arts plastiques

Portail national de ressources - éducol

Accueil Éduscol > Accueil Arts Plastiques > TIC'Édu Arts plastiques > Lettre TIC'Édu juin 2015

la Lettre TIC'Édu Arts plastiques

Lettre TIC'Édu juin 2015

09/06/2015

TIC'Édu Arts plastiques

Lettre TIC'Édu Arts Plastiques N°15

Juin 2015



Cette nouvelle Lettre TIC'Édu consacre un dossier aux réflexions et aux pratiques numériques en lien avec le champ de l'architecture. Dans le dernier quart du XXe siècle, les développements des technologies numériques ont influencé les disciplines de l'objet et de l'espace au cœur de leurs méthodes de réflexion et de conception. De plus, à mesure que la technologie numérique devient un médium, elle se situe comme un langage à l'articulation de champs disciplinaires tels que l'architecture et les arts plastiques. Cette lettre propose des références dans les champs de l'histoire de l'art et de l'architecture, de la création actuelle et des sciences de l'art. Cette sélection de ressources, sans volonté d'exhaustivité, a pour objectif d'apporter son soutien aux enseignants d'arts plastiques dans la construction de leur enseignement.

Ce numéro a été préparé par Denis Dufour, interlocuteur académique pour les technologies de l'information et de la communication éducatives de l'académie de Limoges en collaboration avec Jean-Luc Beltran - IA-IPR de l'académie de Créteil.

Sommaire

INTRODUCTION

1. L'espace comme matériau de l'architecture

Séquences pédagogiques
Ressources documentaires
Visites virtuelles
Plasticiens et architecture
Focus

2. L'espace comme dimension de dialogue et d'interaction entre l'œuvre et le spectateur

Séquences pédagogiques
Ressources documentaires
Contexte et théorie
Expositions et Collections
Portfolios : architectes
Plasticiens et architecture
Focus

3. expérimenter physiquement l'espace bâti

Séquences pédagogiques
Ressources documentaires
Contexte et théorie
Expositions et Collections
Porte-folios : architectes
Plasticiens et architecture
Focus

ENSEIGNER AVEC LE NUMÉRIQUE

Lettre TIC'Édu n°14 L'image animée
Éduthèque
None
Scénarios pédagogiques

INTRODUCTION

Par Jean-Luc Beltran - IA-IPR de l'académie de Créteil

Dans l'enseignement des arts plastiques, l'architecture se résume trop souvent à des savoirs savants liés à des maquettes (merci la boîte à chaussures) ou encore, pour paraître plus contemporaine, à des manipulations de logiciels à l'intérieur d'une autre boîte, celle de l'ordinateur.

Pourtant, l'architecture, celle qui interagit sans cesse avec nous, qui répond à notre mobilité, ce territoire commun de nos corps est bien présente dans la salle de classe et au-delà. Et c'est cette architecture qui s'alimente de flux, de réseaux, de connexions, de circulations qui devrait être au cœur de notre enseignement. Une architecture à la fois construite et numérique car visuelle, changeante et éprouvante. Une architecture en pleine TRANSMUTATION.

[Lire la suite](#)

1. L'ESPACE COMME MATÉRIAU DE L'ARCHITECTURE

Un paysage aérien que l'on va modeler. Quelque chose qui se construit en se tordant, se gonflant et où la main cherche à répartir les masses. Une construction au bord du déséquilibre. L'espace comme processus en cours, un travail à l'échelle humaine mais qui s'échappe par les fenêtres de la salle de classe.

Les élèves manipulateurs et magiciens de l'espace qui les entoure.

Séquences pédagogiques



Passage numérique - Académie de Nantes

C'est la rencontre de deux sources d'intérêt qui a donné ce sujet. La première : Questionner le réel trivial, l'environnement "invisible", l'architecture de tous les jours : le collège. La deuxième : Aller voir du côté des nouvelles technologies et travailler les outils de création 3D (qui n'ont pas la réputation d'être facilement exploitables). [Lien](#)



Photomontage : la ville imaginaire - Académie de la Martinique

Étudier l'œuvre d'Alain Bublex : mettre en évidence la démarche et le parti pris de l'artiste, naviguant, dans son travail, entre réalité et fiction. Utiliser l'outil informatique : être capable de travailler à partir du logiciel PhotoFiltre et assimiler ses principaux outils (le lasso polygonal, agrandissement et déplacement du cadre de sélection) et manipuler des images photographiques.

[Lien](#)



Architecture et créolisation

A partir d'une conférence de Marc Jallet sur les évolutions de l'architecture caribéennes, "Un autre regard sur l'architecture en Guadeloupe", les enseignants de l'académie de la Guadeloupe proposent trois séquences qui recoupent les problématiques développées par Marc Jallet (matériaux vernaculaires, espace météorologique et géographique...). L'espace est pris là tant dans sa dimension géographique (Caraïbes) et culturelle, en articulation avec les matériaux utilisés (matériaux au sens propre et matériaux dans leur dimension culturelle). [Lien](#)

Séquence "Alerte vents forts" : un dispositif amusant où les élèves sont invités à fabriquer un abri résistant dans le but d'explorer les notions de structure, ossature, habillage, qualités physiques des matériaux.

Séquence "Ma maison est pleine de lumière" : les élèves explorent la relation pleins/vides à travers la fabrication d'une maquette de maison.

Séquence "Mon abri tient debout" : les élèves doivent construire un abri avec des contraintes matérielles variées parfois très contraignantes. La séquence permet d'aborder la découverte des matériaux et de leurs qualités physiques mais aussi les opérations plastiques qu'ils permettent.

[Conférence de Marc Jallet](#)

Ressources documentaires

Visites virtuelles



Cluny-numérique - Arts et Métiers ParisTech Cluny

Il y a quelques années, un étudiant (Christian Père) de l'École Nationale Supérieure d'Arts et Métiers (Cluny) avait déjà travaillé sur le modèle numérique de Cluny III en 1988... Passionné par les nouvelles technologies et le développement de la conception assistée par ordinateur (CAO). Lors de son stage de fin d'études en 1990-91, il convainc IBM de mettre à leur disposition (deux autres étudiants s'étaient joints à lui) ses moyens informatiques et graphiques pour analyser, numériser et reconstituer la grande église de Cluny grâce au logiciel de CAO Catia à partir des schémas, plans et coupes de l'archéologue américain Kenneth John Conant qui avait redécouvert l'abbaye au début du XXème siècle. [Lien](#)



50/70 L'École bordelaise d'architecture - Web documentaire

L'École Bordelaise est le nom donné à une agence d'architecture qui a eu une production innovante et capable d'influencer plusieurs générations. Leurs constructions sont aujourd'hui emblématiques d'une architecture moderne sans concession. [Lien](#)



Appartement 50 - Cité radieuse de Marseille

À la cité radieuse de Marseille, un appartement a été scrupuleusement préservé dans son état d'origine depuis 1952 et classé monument historique en 1995, il s'agit de l'appartement n°50. [Lien](#)



Le projet de la Fondation Vasarely - M2F créations

Le projet Fondation Vasarely 3D a pour objet de créer à partir de la numérisation des plans d'origine, un espace de navigation en trois dimensions accessible sur internet et plateformes mobiles. La numérisation s'oriente sur l'architecture et certaines œuvres de la Fondation Vasarely, centre architectonique de Victor Vasarely, père fondateur de l'Op Art, qui est à l'origine d'une production originale, élément majeur du patrimoine artistique français et mondial. [Lien](#)



Carnets de villes : Marseille - Arte

À l'occasion de l'ouverture du MuCEM, le pôle web d'ARTE France lance, en collaboration avec ARTE Radio, la fresque interactive sonore « Marseille : le mistral urbain » dans la collection « Carnets de villes », en images et en sons, pour capter les mutations de la ville capitale. [Lien](#)

Plasticiens et architecture



Jenny Holzer

Depuis plus de trente ans, l'œuvre de Jenny Holzer apparie texte et installation en vue de scruter des réalités personnelles et sociales. Elle fusionne discours politique et beauté des formes. En utilisant le langage comme son médium principal — imprimé sur des affiches ou sur des t-shirts, ou défilant sur des écrans DEL (diodes électroluminescentes) —, l'art textuel de Jenny Holzer diffuse un éventail d'opinions et de voix, tout en s'intéressant à l'interaction entre le public et le privé. Exposée aussi bien dans les musées qu'anonymement dans l'espace public, son œuvre est aussi diffusée sous la forme dématérialisée, d'une sombre majesté, de projections nocturnes contre des bâtiments ou dans la nature, par exemple sur les vagues de l'océan. Une pratique qui utilise les façades comme écran pour en redessiner la surface enrichie d'un discours textuel d'un côté. Et de l'autre, des installations électroluminescentes qui s'incorporent à l'espace intérieur en en modifiant la forme, en l'épousant ou en la contredisant.

[Installation au Guggenheim de Bilbao](#)

[Installation au Guggenheim de New York](#)

[DHC/ART - présentation vidéo de l'œuvre de Jenny Holzer \(4'28mn\)](#)

[Artnet - Portfolio](#)



Jeffrey Shaw - The legible city

Depuis le début de sa production artistique, Jeffrey Shaw s'attache principalement à briser la distance traditionnellement installée par l'institution artistique entre l'œuvre d'art et le spectateur. *The Legible City* est l'une des œuvres phares de l'artiste des arts médiatiques australien. Elle est considérée comme référence dans l'art interactif des années 1990. Dans cette installation, le visiteur a la possibilité d'entreprendre, en pédalant sur un vélo placé dans une salle obscure, un trajet virtuel à travers des images de synthèse projetées des villes de Manhattan, Amsterdam et Karlsruhe. Les bâtiments de ces villes sont constitués de grosses lettres en trois dimensions qui s'assemblent aussi pour former des mots et des phrases en relation littéraire ou historique avec le lieu. Ainsi, la découverte de la ville devient également une expérience de lecture que chaque visiteur peut entreprendre à sa guise. À cette occasion, l'effort réel et physique fourni sur le vélo est transformé en trajet virtuel.

[Découvrir l'œuvre en vidéo](#)

Focus



FRAC NORD-PAS-DE-CALAIS

Le 16 novembre 2013, le Frac Nord-Pas-de-Calais ouvrait les portes de son nouveau bâtiment au public. Située face à la mer du Nord, sur le site historique des anciens Chantiers Navals de France à Dunkerque, cette construction à l'architecture audacieuse, imaginée par les architectes Lacaton & Vassal donne au Frac l'opportunité de s'ancrer dans un haut lieu du patrimoine industriel dunkerquois. Pendant tout le XXe siècle et jusqu'à la fermeture en 1987, Ateliers et Chantiers de France fut un des principaux chantiers navals civils du pays. Acteur majeur du rayonnement industriel de la ville de Dunkerque, ACF en est pendant longtemps le principal employeur, faisant travailler jusqu'à trois mille ouvriers dans les années 1960. L'AP2 est un hangar construit en 1949 destiné à la construction préfabriquée de coques de navires soudées. Cette construction monumentale est un témoin emblématique du riche passé industriel de la ville. Son surnom de « cathédrale » lui vient de ses proportions hors du commun, mais aussi du caractère sacré de l'activité qui a fait prospérer tout un territoire qu'il abritait. Il évoque pour les Dunkerquois le souvenir nostalgique d'une époque révolue. Les architectes, ne souhaitant pas se conformer au programme et intervenir dans l'AP2, proposent de construire juste à côté un double de la « cathédrale ». Ce bâtiment entièrement nouveau est une sorte d'édifice jumeau, mitoyen à l'AP2. D'aspect formel en tous points semblable à l'atelier, il est destiné à accueillir les collections du FRAC et à offrir les fonctionnalités et aménagements définis dans l'appel à projet. Le volume initial est doublé. Le nouvel espace, comme un écho contemporain du passé industriel, réactive la mémoire des Chantiers de France. [Lien](#)

[Ressources pédagogiques](#)

[Le projet architectural](#)

[Les œuvres semi-permanentes](#)

[Résidences d'artistes](#)

2. L'ESPACE COMME DIMENSION DE DIALOGUE ET D'INTERACTION ENTRE L'ŒUVRE ET LE SPECTATEUR

Tout se coordonne. Tout est redéfini. L'espace par rapport à l'homme. L'homme par rapport à l'espace. L'espace, instrument à la disposition de celui qui le traverse. Sensations et règles. Tout semble simple. On est à l'intérieur d'une structure qui vous veut du bien. Tout s'assemble, s'ajuste avec précision. Un espace qui me rassure, qui m'« impressionne » ou un espace qui m'ennuie et s'efface dès que je m'en échappe. Des élèves qui vont chercher à laisser des traces, des impressions, des éblouissements de ces espaces de vie.

Séquences pédagogiques



Promenade photographique indexée dans une ressource de proximité

Dans le cadre de l'enseignement de l'histoire des arts, les élèves de troisième, des tablettes tactiles en main ont visité le centre de vie, ressource de proximité Place Méjane à Valbonne. Ce bâti classé au Patrimoine du XX^e est une architecture singulière; le lieu de culte est superposé à la mairie. (Collège Niki de Saint Phalle). [Lien](#)



Les portes du temps 12/12/12 - Académie de Nice

Le projet, propose à travers l'étude du patrimoine architectural valbonnais, une analyse, une réflexion sur la modernité et son esthétique, paraissant correspondre complètement à la célébration de la technopole. Il a été donc imaginé, pour fêter cet anniversaire, non pas une réflexion et une production sur les 40 ans passés de Sophia-Antipolis, mais sur le futur de la technopole, en particulier le futur du collège Niki de Saint-Phalle tel qu'il était imaginé par ses élèves. [Lien](#)

Ressources documentaires

Contexte et théorie

J. Mayer. H, architecte, Berlin - Cité de l'architecture et du patrimoine (Web TV)

L'ère des technologies numériques, surtout dans les années 90, a permis l'extension du répertoire des formes et des techniques qui a démultiplié les champs d'expression créatrice des architectes. J. Mayer H. a pu ainsi élaborer une architecture d'exploration, puisant dans ce répertoire de géométries et des formes libres. [Lien](#)

PARACHUTE

Architecture virtuelle : textures, Paysages et Cyborgs (A. Picon) - Parachute n°96

L'architecture virtuelle pourrait (...) résider dans une association étroite, inédite, entre l'espace et le cyberspace. En retrait de ces approches très littérales de son caractère virtuel, on peut enfin la définir comme une architecture intimement liée à la manipulation de l'outil informatique, que ce soit par l'intermédiaire des méthodes de projet, ou sur le plan de la forme architecturale qui en résulte. C'est cette liaison entre architecture et outil informatique que nous voudrions retenir ici. [Lien](#)



Culture numérique et architecture (A. Picon) - Librairie du Moniteur

Le spectaculaire développement des techniques numériques a eu un impact direct sur l'architecture et la ville. Ce livre constitue une introduction au rôle crucial joué par le numérique dans le champ de l'architecture et de la ville. En quatre chapitres, de l'architecture à la ville, l'auteur passe en revue les différentes dimensions du problème. [Lien](#)



réel | virtuel

L'architecture et le virtuel (E. Mahdalickova) - Réel | Virtuel Paris 1

Aujourd'hui, l'architecture doit affronter les nouveaux défis d'un univers où émergent les mondes virtuels. En recherchant l'union entre le virtuel et le réel, l'architecture ouvre de nouvelles dimensions et expérimentations de l'espace, transforme la façon dont les hommes habitent, et ainsi leur représentation du quotidien. [Lien](#)



Architecture virtuelle (A. Zublena) - Institut de France

Aujourd'hui de puissants outils informatiques permettent à des vitesses sans cesse croissantes de créer et de parcourir des architectures virtuelles. Ces espaces qui n'ont d'autres réalités que celles du regard sont en théorie libres d'accès au premier venu, espaces transformables, manipulable si le désir prend à l'un des visiteurs de jouer à l'architecte. De cette mathématique savante, de cette virtualité peut-il naître une architecture inspirée d'une nouvelle conception de l'espace ? [Lien](#)



Émergence de l'architecture virtuelle (O. Fillion) - EdNM / Ciren

Déstabilisé par l'infiltration progressive de l'informatique non seulement dans toute la chaîne du projet architectural, mais dans l'ensemble de son environnement quotidien, l'architecte est lui aussi invité à se reconfigurer. Rien de dramatique si comme dans la plupart des pays anglo-saxons, l'architecte considère l'ordinateur comme un complice. L'adaptation s'avère par contre plus difficile s'il s'arc-boute obstinément à son vieux copain "le crayon." "Or les intersections entre architecture et informatique étant de plus en plus nombreuses, c'est l'ensemble du processus architectural qui est en mutation. [Lien](#)



L'image d'architecture à l'ère numérique - d'a / Revue d'architecture No 210

En une décennie d'images numériques, la représentation du projet d'architecture a échappé non seulement aux architectes, mais à l'architecture elle-même.

L'architecte se croit magicien : les bétons deviennent vaporeux, le regard traverse les bâtiments vitrés qui brillent comme des diamants, les volumes sans bavettes ou acrotères disgracieux se découpent en fines arêtes et s'élancent en apesanteur. Si nous sommes médusés à la vue de ce que nous prenons encore pour réalité et qui paraît se plier à tous nos fantasmes, on peut espérer que l'effet de sidération finira par se dissoudre, noyé sous la banalisation de tous ces excès. [Lien](#)

DNArchi

Morel) - DNArchi

Philippe Morel nous donne ici un aperçu des enjeux et potentialités de l'architecture à l'ère du numérique et de ce qu'il tente d'en saisir dans sa pratique de l'enseignement. Parler de représentation à l'heure du numérique implique la remise en question de la plupart des approches pédagogiques appliquées il y a quelques années encore. [Lien](#)

DNArchi

Le MAP, un laboratoire pluridisciplinaire et multi-sites (Gilles Halin et Livio De Luca) - DNArchi
Le laboratoire MAP (Modèles et simulations pour l'Architecture et le Patrimoine) est une Unité Mixte de Recherche (UMR) associant le CNRS et le Ministère de la Culture et de la Communication. Réunissant architectes, ingénieurs, historiens, informaticiens dans le cadre d'une approche interdisciplinaire et considérant l'architecture comme pratique et objet de connaissances, les travaux du laboratoire portent sur l'élaboration de modèles et d'outils de simulation en architecture, celle-ci étant regardée dans ses dimensions patrimoniales et projectuelles. [Lien](#)



CHERCHER, REPÉRER, AVANCER

Promesses et impasses de l'architecture numérique (S. Wachter) - Cairn.info

Serge Wachter est professeur à l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Paris-la-Villette. Ses recherches portent notamment sur les relations entre mobilité, ville et architecture, et sur l'impact de la montée de la société de l'information sur l'architecture et l'urbanisme. Derniers ouvrages parus : Trafics en ville, Éditions Recherches, 2004 ; Dictionnaire de l'aménagement du territoire, état des lieux et prospective (dir), Éditions Belin, 2009. La ville numérique comme forme physique ou comme morphologie urbaine existe-t-elle ? Certains types architecturaux se prêtent-ils à l'essor de la société « de la connaissance » ou incarnent-ils, pour des motifs fonctionnels ou symboliques, des traits marquants de la cité numérique ? Ces questions invitent à alimenter et à éclairer le débat sur la montée de la société de l'information et ses impacts sur l'architecture et la ville. [Lien](#)

Expositions et Collections



Architectures non standard - Centre Pompidou

Il n'est pas question simplement d'architecture numérique ou d'une exposition d'architectes du "virtuel" préoccupés principalement par des questions de représentation (virtualité, hyperspace), mais de s'intéresser aux modifications de l'industrialisation de l'architecture. L'utilisation généralisée d'applications basées sur les systèmes algorithmiques suppose des transformations des outils de conception et de production. Une architecture "non standard" est une réflexion sur le langage de cette discipline ainsi que sur son champ d'application à partir de l'exploration des éléments numériques. [Lien](#)



L'architecture virtuelle ne se contente plus de répliquer le réel - Libération Écrans

À l'occasion du premier concours annuel d'architecture et de design qui s'est déroulé en septembre 2007 à Linz en Autriche, durant l'Ars Electronica, rencontre avec son initiateur, l'artiste autrichien Stephan Doesinger. [Lien](#)



Paris et son évolution - Pavillon de l'Arsenal

«Paris, la métropole et ses projets» retrace, au fil d'un parcours chronologique, l'origine de ce territoire et raconte les histoires croisées entre les communes de la métropole pour permettre à tous de comprendre le territoire d'aujourd'hui. L'exposition offre ainsi de nombreux repères thématiques qui permettent d'expliquer la métropole structurée par des logiques agricoles, ornementales ou viaires, puis transformée, adaptée, intégrée dans un processus d'urbanisation issu de développements démographiques, technologiques, économiques et politiques. [Lien 1](#) [Lien 2](#)



Architecture organique et numérique au Frac Centre d'Orléans avec ArchiLab et Electric Shadow - Youtube

Le Fonds Régional d'Art Contemporain Centre dédié exclusivement à l'architecture expérimentale, éternait son tout nouveau bâtiment signé Jakob et MacFarlane, et ouvrait les portes de l'exposition ArchiLab [Lien](#)



ArchiLab 2013 - FRAC CENTRE

Créé en 1999, ArchiLab s'impose comme un véritable laboratoire d'architecture, présentant à chaque édition les recherches les plus avancées en matière de création architecturale. Aujourd'hui, à travers le recours aux outils numériques les plus avancés, les architectes conçoivent des projets qui évoluent selon des principes similaires à ceux de la nature. Au plus près de la science, ils développent une maîtrise poussée des mathématiques, qui leur permet de simuler artificiellement des processus de formation et de croissance propres au règne du vivant. [Lien](#)



Archéologie du numérique - Le Centre Canadien d'Architecture

Organisée par Greg Lynn, Archéologie du numérique examine les fondements de l'architecture numérique à la fin des années 1980 et au début des années 1990 à partir de quatre projets précurseurs qui ont réorienté la recherche architecturale en s'appuyant sur l'expérimentation de nouveaux outils numériques : la résidence Lewis conçue par Frank Gehry (1985-1995), le Biozentrum non réalisé de Peter Eisenman (1987), les sphères déployables de Chuck Hoberman (1992), et la structure des toitures des complexes sportifs municipaux d'Odawara (1991) et de Galaxy Toyama (1992) conçues par Shoji Yoh. [Lien](#)

Portfolios : architectes

**Peter EISENMAN**

Architecte, théoricien et enseignant, Peter Eisenman (né en 1932) fait figure de référence en matière de théorie architecturale au cours des dernières décennies en Amérique du Nord. Il est également l'architecte de projets ambitieux ayant une grande résonance culturelle : le complexe City of Culture, à Saint-Jacques-de-Compostelle, en Espagne, le Mémorial aux Juifs assassinés d'Europe, en Allemagne (inauguré en 2005), et le stade des Cardinals de l'Arizona, aux États-Unis (2006). En 1967, Eisenman a fondé à New York l'Institute for Architecture and Urban Studies (IAUS), qui est devenu, de même que la revue *Oppositions* lancée par Eisenman en 1974, un catalyseur pour les débats architecturaux et qui a joué un rôle fondamental dans l'émergence de la théorie de l'architecture aux États-Unis après 1970. Dans les années 1990, Eisenman a instauré le laboratoire d'idées Anyone Corporation afin de lancer, par l'entremise de conférences et de la revue ANY, un débat sur la condition de l'architecture sur le plan culturel à la fin du 20^e siècle. Eisenman a publié de nombreux essais dans des revues, et ses livres ont été traduits dans plusieurs langues. Il a enseigné aux universités Cambridge, Princeton, Harvard, Yale et Ohio State ainsi qu'à l'école d'architecture S. Chanin, à la Cooper Union for the advancement of Science and Art, dans la ville de New York.

[Le fond Peter Eisenman](#)

[Peter Eisenman sur l'archéologie du numérique](#)

[Archéologie fictive des œuvres de Peter Eisenman](#)

[Intervention au Centre Pompidou](#)

[Article du Courrier de l'architecte](#)

[Frac Centre](#)

[Eisenmanarchitects.com](#)

**Frank GEHRY**

Le nom de Frank Gehry incarne à lui seul l'image de l'architecture contemporaine. Mondialement reconnu pour des projets qui ont aujourd'hui valeur d'icône, son œuvre a révolutionné l'esthétique de l'architecture, son rôle social et culturel dans la ville. C'est à Los Angeles que Frank Gehry initie sa pratique. Il côtoie dès les années soixante la scène artistique californienne, proche d'artistes comme Ed Ruscha, Richard Serra, Claes Oldenburg, Larry Bell, Ron Davis, pour n'en citer que quelques-uns. La rencontre avec les œuvres de Robert Rauschenberg et de Jasper Johns ouvre la voie à la reconfiguration de sa pratique architecturale. Elle l'engage notamment à introduire l'usage des matériaux pauvres comme le carton, la tôle, les grillages industriels. L'extension de sa propre maison à Santa Monica en est un manifeste. Les projets de Frank Gehry reposeront dès lors sur une interrogation de ses propres moyens d'expression. Cette position de passeur, entre art et architecture, le conduit à écrire l'histoire la plus récente, et légendaire, de Los Angeles. Alors que triomphe le postmodernisme, Frank Gehry, au contraire, s'en échappe. Il s'en explique par exemple dans un dialogue resté célèbre avec le cinéaste Sydney Pollack qui réalise un film biographique, en 2005.

[Exposition Franck Gehry au Centre Pompidou](#)

[Traac.info](#)

[Site du Guggenheim de Bilbao](#)

[Exposition Franck Gehry à la Fondation Louis Vuitton](#)

[Site de la Fondation Louis Vuitton](#)

[Artpress - Les villes de Franck Gehry](#)

[Dossier pédagogique du Centre Pompidou](#)

[Bande-annonce du film *Les esquisses de Franck Gehry*](#)

**Jean NOUVEL**

Le nom de Frank Gehry incarne à lui seul l'image de l'architecture contemporaine. Mondialement reconnu pour des projets qui ont aujourd'hui valeur d'icône, son œuvre a révolutionné l'esthétique de l'architecture, son rôle social et culturel dans la ville. C'est à Los Angeles que Frank Gehry initie sa pratique. Il côtoie dès les années soixante la scène artistique californienne, proche d'artistes comme Ed Ruscha, Richard Serra, Claes Oldenburg, Larry Bell, Ron Davis, pour n'en citer que quelques-uns. La rencontre avec les œuvres de Robert Rauschenberg et de Jasper Johns ouvre la voie à la reconfiguration de sa pratique architecturale. Elle l'engage notamment à introduire l'usage des matériaux pauvres comme le carton, la tôle, les grillages industriels. L'extension de sa propre maison à Santa Monica en est un manifeste. Les projets de Frank Gehry reposeront dès lors sur une interrogation de ses propres moyens d'expression. Cette position de passeur, entre art et architecture, le conduit à écrire l'histoire la plus récente, et légendaire, de Los Angeles. Alors que triomphe le postmodernisme, Frank Gehry, au contraire, s'en échappe. Il s'en explique par exemple dans un dialogue resté célèbre avec le cinéaste Sydney Pollack qui réalise un film biographique, en 2005. [Exposition Jean Nouvel au Centre Pompidou](#)

[Musée des Beaux-arts de Genève](#)

[Le Louvre d'Abudhabi](#)

[Interview de Jean Nouvel sur France Inter](#)

[Le grand Paris](#)

[Site personnel de Jean Nouvel](#)

Plasticiens et architecture

**Bruce Nauman**

Même si les actions de Bruce Nauman semblent être aléatoires et fortuites, elles mettent en place des situations très rigoureuses. Il laisse peu de place au hasard. Ses investigations font l'objet d'une planification méticuleuse et d'une exécution extrêmement méthodique. Toute l'ambiguïté réside dans le fait que ses travaux donnent au spectateur une impression de liberté qui n'existe pas. La façon dont il garde toujours le contrôle est aussi déterminée par la manière dont il altère le temps par la répétition, le ralenti et la désynchronisation. Il parvient à guider notre perception de ce qui est enregistré en changeant les conditions qui déterminent notre vision et notre écoute. Quand Bruce Nauman nous présente une action banale, les transformations qu'il opère la rendent énigmatique, inattendue et illogique. Il crée ainsi des types de comportement qui oscillent toujours entre l'ordinaire (le familier) et l'extraordinaire (le méconnaissable). La plupart de ses films et vidéos s'inscrivent dans un rapport entre le privé / public et l'intérieur / extérieur. Comme le spectateur éprouve l'évolution d'une situation en temps réel, il peut vivre, pas à pas, des expériences intimes déjà passées dans le cadre public d'une galerie ou d'un musée. Comme la durée du film ou de la vidéo coïncide avec la durée de l'activité, le temps devient palpable. *Corridor* et *Raws materials* appartiennent à cette idée

de rencontre temporelle entre l'espace construit et notre perception de cet espace. en utilisant le rapport entre le son, le corps et l'espace dans lequel l'un se produit et l'autre évolue.

[Performance corridor au Guggenheim](#) (en anglais)

[Corridor - Document vidéo](#)

[Raws materials - Tate modern](#) (en anglais)



S.Boudvin & J. Van Aerden - HLMHTML

Les artistes arpentaient l'espace urbain en photographiant les tours HLM de la ville de Paris. Transposées dans l'espace de l'internet, ces architectures sont comparées aux pages du web de la première génération, créées avec le code HTML et ses balises pour retour à la ligne. Les pages pouvaient contenir tellement d'informations que pour en consulter l'intégralité, il fallait «scroller», autrement dit déplacer le curseur sur la droite de la fenêtre. C'est ainsi qu'on peut aussi découvrir les tours de Paris dans cette pièce multimédia où, par la magie du copier/coller, les bâtiments hlm ont, à la manière de l'html, été surélevés d'autant d'étages que de retour à la ligne.

[Découvrir l'œuvre en ligne](#)

Focus



Utopie

Au tournant du siècle, face au développement des villes tentaculaires et de la misère urbaine, Ebenezer Howard, lecteur de Ruskin et de William Morris, invente la cité-jardin. Un même souci de restaurer l'équilibre ville-campagne dans un au-delà de la civilisation industrielle se retrouve chez l'architecte Bruno Taut ou chez Frank Lloyd Wright. À l'inverse, la plupart des utopies architecturales et urbanistiques de la première moitié du XXe siècle partagent la conviction que c'est dans le cadre du développement industriel que doit être réinventée la ville moderne. Dans les rêveries soviétiques des années 1920, la ville s'arrache au sol, cependant qu'aux États-Unis, avec la prolifération des gratte-ciel, elle part à la conquête de l'espace. Au tournant du millénaire, l'extraordinaire développement des techniques de traitement de l'information paraît réactiver les espérances utopiques : des possibilités d'expression et d'échange sont massivement offertes aux internautes dans des conditions de très grande liberté, et certains pensent qu'une nouvelle forme "d'intelligence collective" aux dimensions planétaires est en train d'émerger. D'autres utopies, portant sur les manières d'habiter, de travailler, de vivre ensemble, surgissent de manière récurrente, pour aller au-delà des modèles dominants. [Lien 1](#) [Lien 2](#) [Lien 3](#) [Lien 4](#) [Lien 5](#)

3. EXPÉRIMENTER PHYSIQUEMENT L'ESPACE BÂTI

On ouvre. On traverse. On découvre. Un parcours entre l'extérieur et l'intérieur. Une limite à franchir. Je passe le seuil. Lumières, formes, sons. Tout se lie à moi ou me repousse. Une promenade expressive, tactile. Le construit veut me séduire, m'inclure dans son centre, me perdre dans une mise en abyme du sensible.

Élèves libres de toucher, de sentir, de tâtonner, de se contorsionner ou de rebrousser chemin. Une promenade dans le corps architectural...

Séquences pédagogiques



Territoires urbains - Académie de Montpellier

Cette expérience propose de travailler à partir d'une réflexion commune portée sur les «Territoires urbains» et amener les élèves à proposer une réalisation plastique personnelle à partir de ces questionnements. Que ce soit au collège ou au lycée, nous favorisons de plus en plus la pratique des élèves du côté de la recherche, de l'exploration. Les élèves, en situation de problématiser un concept, tentent des réponses qui mettent en œuvre d'autres procédés que des réalisations bidimensionnelles. L'espace de la ville, du collège ou du lycée, de la classe peut alors devenir le lieu de réflexion et de création, composantes essentielles de leur questionnement. [Lien](#)



Les villes suspendues - Académie de Poitiers

La séquence s'intéresse particulièrement à la prise en compte et la compréhension de l'espace de l'œuvre au programme de 3ème. À partir d'un texte extrait « Des villes invisibles » d'Italo Calvino, les élèves sont amenés à réaliser une "ville suspendue" en choisissant le médium qui leur paraît le plus approprié et à justifier ce choix. Cette séquence a été finalisée dans le cadre de l'action mutualisée de l'académie de Poitiers. [Lien](#)

Ressources documentaires

Contexte et théorie



Corps de / dans la ville (Jean-Luc Nancy) - Toulouse 2 Le Mirail

Dans un style à la fois érudit et ludique, prenant au pied de la lettre le thème "l'Art de la ville" et refusant l'idée de ville limitée à ses fonctions, le philosophe Jean-Luc Nancy présente une vision de la ville en tant que créatrice d'elle-même, de sa propre œuvre, tout entièrement faite de son propre mouvement. D'un mouvement de prolifération indéfinie, de dispersion permanente, d'éloignement et de rapprochement, mais aussi constitutive, tout autant que constituée, de la circulation et du mouvement des passants "acteurs et spectateurs à la fois" de la rencontre, "du rendez-vous qui est peut-être l'œuvre majeure de la ville". [Lien](#)



Lumières dans la ville - Archée

Ce numéro présente «Lumières de la ville», dossier sur les urbans screens ou média façades, ces productions lumineuses qui reconfigurent l'architecture des villes dont Louise Poissant propose un historique, Aurélie Besson et Teva Flaman, une série d'entrevues vidéo avec des artistes et des intervenants œuvrant dans ce domaine, et Louise Boisclair, une analyse des œuvres de Yann Kersalé et de Tania Ruiz. [Lien](#)



Le mur de Berlin à l'écran (D. Barbe) - Forum des images

Tantôt montré frontalement, tantôt suggéré, le mur de Berlin à l'écran est, dès 1961, matière à interroger la frontière, support d'un discours sur la question allemande, puis après 1989 sur la mémoire du passé de l'Allemagne divisée. Ces images plus ou moins explicites ont participé à façonner un portrait de Berlin au cinéma, évoluant au gré d'un contexte historique et politique lié à la guerre froide. (Diane Barbe) [Lien](#)

Expositions et Collections



Insiders - CAPC

Le point de vue de par l'architecture, et la ville, se place au cœur de l'actualité économique, écologique et sociale pour observer ses mouvements et ses conversions. Insiders montre des expériences qui exposent une pensée prospective de la ville et de l'architecture. L'approche se fonde sur un répertoire contemporain de démarches et de projets qui, en réactualisant au quotidien la valeur de proximité, fabriquent les contours de nouveaux territoires, de formes, de signes, de relations. Ces nouvelles positions construisent des savoir-faire alternatifs qui brouillent les limites instituées entre pratiques professionnelles et amateurs. [Lien](#)



Arc en rêve - CAPC

Arc en rêve centre d'architecture créé à Bordeaux en 1981, mène des actions de sensibilisation culturelle dans les domaines de l'architecture, de la ville, du paysage et du design, avec un rôle de médiation pour la promotion de la qualité du cadre de vie. Le programme d'arc en rêve de référence internationale et d'implication locale s'articule autour de la mise en œuvre d'expositions, conférences, débats, éditions, animations avec les enfants, séminaires pour adultes, visites de bâtiments, parcours urbains, et des expérimentations sur le terrain de l'aménagement. Autant d'initiatives qui favorisent la découverte de la création architecturale contemporaine à Bordeaux, dans la région et dans le monde. [Lien](#)



Airs de Paris - Centre Pompidou

Airs de Paris est une exposition thématique réunissant arts plastiques, design et architecture, autour de certains thèmes relatifs aux évolutions de la ville contemporaine et de la vie urbaine, réflexion dont Paris sera le cas principal autant qu'exemplaire. Ce projet a une dimension expérimentale : il s'agit de susciter des connexions nouvelles entre recherche intellectuelle et projet curatoriale en soutenant, à travers plusieurs formats possibles et dans la longue durée, une démarche collective articulant les dimensions théorique et créative, scientifique et artistique. [Lien 1](#) [Lien 2](#)



Berlin Next ! - Gaité lyrique

Ville phare de l'underground international, point de ralliement des esprits libres et des alternatifs du monde entier, carrefour des avant-gardes et des contre-cultures, Berlin a su conserver et réinventer son attractivité et son potentiel de fascination pour les nouvelles générations d'artistes et de créateurs. Du post-punk à la techno, du cinéma expérimental à l'explosion des cultures numériques, les esthétiques et les disciplines ont évolué. Mais la liberté et l'énergie singulières de l'esprit berlinois font toujours de la ville « pauvre et sexy » une capitale inégalable de la création artistique. C'est cette capitale européenne des années 2010 que veut raconter Berlin Next! [Lien](#)



Le corps numérique - ESBA TALM

Cette exposition présente un choix de projets expérimentaux au sein des collections du FRAC Centre. Elle explore les relations entre l'univers digital de l'architecture et le corps, mais aussi la constitution d'un nouveau "corps numérique", corps ornemental, fractionné, révolutionnaire ou mutant, qui témoigne d'une nouvelle organicité du projet architectural. Les modes de production de l'architecture ont été bouleversés à travers le recours aux machines à commande numérique, directement reliées aux ordinateurs, que l'on a pu découvrir en 2003 dans l'exposition "Architectures non standard" au Centre Pompidou. [Lien](#)



BERNHARD RÜDIGER_MANHATTAN WALK (AFTER PIET MONDRIAN) 2002 - ENSBA Lyon

Manhattan Walk (After Piet Mondrian) est un projet qui a débuté en Palestine en 2000. Des enregistrements sonores devaient reproduire le paysage cisjordanien et fixer l'inquiétude croissante d'un conflit persistant au bord des frontières du monde occidental. Après le début de la dernière Intifada le projet a été prématurément interrompu. La situation politique devenant dangereuse le projet a été amené à changer de point de chute. Au lieu de fixer les bruits aux frontières du monde occidental, les sons ont été enregistrés au milieu de la culture d'Occident, dans son centre économique. En avril 2001, les bruits des rues de la métropole new-yorkaise ont été enregistrés sur un parcours d'environ 60 km à Manhattan, Brooklyn et dans le Queens. Après une analyse numérique de la bande-son de 18 heures, des fragments choisis sont reproduits sur papier photographique. Ces rouleaux restituent par l'emploi de la lumière et de la révélation photographique l'inquiétude sonore d'une métropole qui sera frappée quelques mois après par des actes de guerre. Ce conflit sous-jacent éclate au grand jour le 11 septembre 2001 et met en évidence la nature tragique d'une activité insouciance et une attitude franchement légère qui a accompagné le manque d'engagement du monde occidental dans les questions de politique planétaire. Sur un mode comparable, entre 1942 et 1944, Piet Mondrian avait utilisé des rouleaux de scotch coloré dans ses séries Boogie Woogie et New York City pour fixer le caractère de la métropole américaine suspendue entre indifférence et tragédie, entre le repli sur soi et l'élan de générosité qui ont accompagné l'intervention américaine dans le deuxième conflit mondial. [Lien](#)



IN SITU - Arte

Alors même que la ville semble être de plus en plus saturée de bruits et d'informations, le film met en scène des expériences artistiques tour à tour invisibles ou monumentales, participatives ou secrètes, qui stimulent notre regard sur le quotidien, nous étonnent. INSITU confronte les visions d'artistes venant d'horizons très divers à la parole de citoyens, de philosophes, d'urbanistes, d'architectes et aussi de spectateurs du film. INSITU est un programme interactif d'un nouveau genre, pour le web et le mobile, d'une durée de 90 à 120 minutes. Cet essai poétique propose une expérimentation enrichie de ressources sur les œuvres et les artistes. Autour du film, une carte participative inédite de ces nouvelles pratiques urbaines permet de prolonger le débat, le jeu, sur Internet

et dans la ville. [Lien](#)

Porte-folios : architectes



Pierre PARAT

«Architecte, je demeure convaincu de la correspondance physique entre le dessin et l'architecture. Le plaisir de dessiner et la fièvre de la découverte font jaillir des formes selon des critères toujours renouvelés. Souvent la composition se contracte dans un amas graphique difficile à déchiffrer. Le croquis qui contient l'idéogramme est la structure du dessin et le dessin, le premier reflet de l'architecture.» Pierre Parat est né le 16 avril 1928 à Versailles. Diplômé de l'École nationale supérieure des beaux-arts et de l'École polytechnique de Lima, il dirigea entre 1957-1995 une importante agence d'architecture. En 1985, il fut le lauréat du Grand prix national de l'architecture. Il réalise l'un des gratte-ciel Société Générale, la tour Séquoia, la tour Kupka du quartier parisien La Défense, la tour Totem, le Palais omnisports de Paris-Bercy, la salle la plus modulable d'Europe, réalisée en béton et en acier, le World Trade Center du Havre. Pierre Parat a également contribué à l'évolution du logement social ; en témoignent les gradins-jardins d'Evry classés au Patrimoine du XXe siècle. Pierre Parat est aussi cinéaste, peintre grand amoureux d'artistes aussi importants que Soulages, Schneider, Poliakoff, ou Zao Wou-Ki, qu'il évoque volontiers, mais aussi fin connaisseur de Paul Rebeyrolle, prouvant ainsi son éclectisme. [Exposition Pierre Parat à la Cité de l'architecture](#)

[Découverte de l'exposition Pierre Parat en vidéo](#)

[Centre Pompidou](#)

[Parat par Pierre Parat](#)

[Site personnel de Pierre Parat](#)



STALKER

Francesco Careri (1966), Aldo Innocenzi (1964), Romolo Ottaviani (1967), Giovanna Ripepi (1965), Lorenzo Romito (1965), Valerio Romito (1971). Laboratoire d'art urbain, le collectif Stalker met en œuvre des promenades, des dérives, des " actions architecturales " aux frontières de la ville ou aux marges de communautés, qui opèrent une nouvelle lecture du territoire, tout à la fois critique et politique. Établi à Rome en 1995, Stalker propose au public des marches à travers les "vides urbains" et arpente ainsi Rennes, Milan, Miami ou Berlin. Proche des théories de l'Internationale situationniste, Stalker crée une cartographie à partir des lieux résiduels exclus par un urbanisme galopant. Depuis 1999, Stalker expérimente ainsi une nouvelle forme d'espace public fondée sur l'accueil et l'hospitalité. Depuis 2001, Stalker promeut un réseau de recherche, l'Osservatorio Nomade. Il contribue à l'évolution créative de territoires à travers les champs croisés de l'urbanisme, de l'expérimentation et de programmes d'éducation en relation avec les populations locales.

[Stalker sur Archilab](#)

[Manifeste](#)

[Conférence de Francesco Careri à l'Ensba de Lyon](#)

[Conférence "Walkscapes, la marche comme pratique esthétique" de Francesco Careri](#)

[Dossier pédagogique du CAPC de Bordeaux](#)

[La vraie légende de Stalker - Revue en ligne Vacarme](#)



Victor HENRICH

Avant de devenir photographe, Victor Enrich réalisait des images de synthèse pour les architectes catalans et passait le plus clair de ses journées à fabriquer des vues réalistes de bâtiments qui n'existaient pas. Architecte lui-même, il s'était engagé dans la voie de la visualisation pendant ses études à Barcelone. La crise de l'immobilier en Espagne et l'apparition sur le marché du rendering 3D d'agences proposant de délocaliser la production d'images ont été les prétextes attendus pour rompre avec une vie professionnelle qui ne le satisfaisait plus. Il ralentit son activité de perspectiviste, passe deux années en Lettonie, puis en Israël, un séjour qui lui permet de mettre au point sa méthode de travail. «J'étais parti à Tel-Aviv pour rendre visite à un ami. Je ne comptais rester que deux semaines, j'y suis finalement resté près de deux ans. Le contact avec les milieux artistiques a été très bénéfique pour mon travail, qui a atteint un niveau qu'il n'avait pas jusque-là.» Il réalise ses dernières images de 3D professionnelles pour une agence d'architecture locale, ce qui lui vaut d'être expulsé du pays pour travail illégal. Ce coup de pied de l'administration lui donne l'occasion de poursuivre son existence nomade. [Lesrécréations architecturales](#) [Victor Heinrich, la contamination du monde réel par le monde virtuel - Revue D'A](#)

[Victor Heinrich ou l'architecture surréaliste](#)

[Les villes folles de Victor Heinrich](#)



1024 architecture

Fondée en 2008, l'agence 1024 architecture fait le croisement entre architecture, image, son et lumière. Pierre Schneider et François Wunschel cherchent à créer des projets et des dispositifs qui fusionnent les limites entre l'espace réel et l'espace virtuel à travers le dialogue entre des objets réels, construits, avec des images virtuelles, fabriquées de pixels. Ils collaborent depuis plus de 10 ans à la conception et à la réalisation d'installations architecturales, visuelles, lumineuses et sonores, d'aménagement intérieur, d'œuvres d'art et d'installations scéniques interactives. Auteurs de nombreux projets, créateurs de nombreux mappings et vidéos (à Lyon, Karosta, Guebwiller, Genève, Bercy), ils ont également conçu le Pavillon Français ainsi qu'une oeuvre vidéo pour la Biennale de Venise de 2006. Pierre Schneider (1977) et François Wunschel (1978) sont diplômés de l'École d'Architecture de Paris La Villette. Ils sont également des artistes indépendants et membres fondateurs du groupe EXYZT.

[1024 architect](#)

[Interview d François Wunschel : 1024 architecture et Fernando Favier](#)

[1024 architecture, in between sur Strabic.fr](#)

[Conférence "Architecture, lumières et éphémères"](#)

[Site de 1024 architecture](#)

Plasticiens et architecture



Pipilotti Rist - Hôtel Sofitel Stefansdom à Vienne

Il n'y a pas de vidéos de Pipilotti Rist sans un espace en relation avec les images produites. Elle inclue le spectateur dans ces espaces déterminés pour mieux révéler et donner sens à la vidéo comme une expérience autant physique que visuelle. C'est donc comme un prolongement naturel de son travail qu'elle a collaboré en 2010 avec Jean Nouvel lors de la conception du Sofitel de Vienne. Entre effet décoratif et expérience sensorielle, le travail de Rist fait corps avec l'architecture pour en devenir un élément déterminant. Elle signe ainsi trois plafonds multimédias, dans l'atrium et le belvédère, et injecte de la couleur dans le film futuriste noir et blanc réalisé par l'architecte. Comme une pellicule colorisée par un intégriste de la couleur, l'artiste, aidée des étudiants

des Beaux Arts de Vienne, crée des tableaux mouvants et vibrants, et laisse le visiteur subjugué, à l'intérieur comme à l'extérieur.

Aboutdesign.fr Présentation du projet

Hoteldesign.blogspot.fr Portfolio complet sur le projet de Pipilotti Rist

[Site personnel de l'artiste](#)

[Artsy](#) Portfolio de Pipilotti Rist

[Galerie Hauser&Wirth](#) (en anglais)



Miguel Chevalier - Magic carpets

L'installation « Magic Carpets » revisite par le biais de l'art numérique, la tradition de la mosaïque, qui préfigure le pixel. La mosaïque était très présente dans le château Castel del monte, ainsi que dans toute l'Italie. Des tableaux de méga mosaïques/pixels noirs et blancs instables glissent progressivement vers des spirales de couleurs vives et saturées qui tourbillonnent et exécutent de véritables chorégraphies sur la musique de Jacopo Baboni Schilingi. Monde pixellisé ou organique, tout comme la symbolique de la forme octogonale ici présente, le passage de la terre (carré) au ciel (cercle) est représenté par « Magic Carpets ». Cet univers artificiel semble retrouver celui de la vie. Tout s'agrège, se désagrège, et se déforme à une vitesse infinie. Lors des déplacements des spectateurs, des perturbations dans la trajectoire de ces entrelacs se créent sous leurs pieds. Les courbes sinueuses colorées ondulent, renouent aussi avec les tapisseries chatoyantes du Moyen-Age. Ces arabesques génèrent des expériences visuelles inédites qui ne sont pas sans rappeler les univers psychédélics des paradis artificiels des années 70. Ce monde de couleurs et de formes en mouvement, tel un kaléidoscope géant, nous entraîne dans un voyage imaginaire et poétique.

[Découvrir l'œuvre](#)

Focus



FRAC CENTRE

En 1982, dans le cadre de la politique de décentralisation, une convention culturelle entre l'État et les Conseils régionaux met en place un Fonds Régional d'Art Contemporain dans chaque région de France. Cette création va permettre à chaque région de disposer sur son territoire d'une collection représentative des tendances de l'art contemporain au niveau national et international. Ils sont des outils incontournables d'aménagement culturel du territoire. En 1991, le Frac Centre prend le parti de réunir l'art contemporain et l'architecture expérimentale des années 1950 à aujourd'hui au sein d'une même collection. La collection du Frac Centre est constituée aujourd'hui de quelque 600 œuvres, 800 maquettes d'architecture et plus de 15 000 dessins ainsi que de nombreux fonds d'architectes. Reconnue internationalement, cette collection est représentée à travers 150 architectes et 170 artistes et constitue un patrimoine unique.

Architecture et numérique [Lien](#)

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

L'architecture computationnelle [Lien 1](#) [Lien 2](#)

ENSEIGNER AVEC LE NUMÉRIQUE

Lettre TIC'Édu n°14 L'image animée



Ce numéro consacre un dossier aux pratiques de l'image animée en arts plastiques. Elle explore les usages récents que les professeurs d'arts plastiques, notamment dans l'académie de Lyon, font du médium numérique dans le cadre d'une réflexion sur les pratiques pédagogiques des images animées. D'autre part, cette lettre propose des références dans les champs de l'histoire de l'art, de la création actuelle et des sciences de l'art. Cette sélection de ressources 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.

[Lettre TIC'Édu n°14](#)

Éduthèque

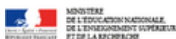


Le service Éduthèque compte aujourd'hui une vingtaine de nouveaux partenaires dont une partie propose des ressources intéressantes particulièrement les enseignants d'arts plastiques et d'histoire des arts. En particulier, les enseignants trouvent ainsi à leur disposition de façon gratuite des images, vidéos, notices et animations sur l'art et l'architecture, la photographie, la cartographie

(BnF) ; des artistes : Calder, Dali, Duchamp, Giacometti, Kandinsky, Matisse, Mondrian, Picasso, quelques artistes contemporains, des mouvements : abstraction, cercle et carré, cubisme, fauvisme, figuration narrative, futurisme, nouveau réalisme, pop art, surréalisme et des thématiques : 1917 : les artistes et la guerre, l'art cinétique, l'art contemporain, l'art moderne, l'atelier de Brancusi, le Centre Pompidou, le corps, l'objet, la ville (Centre Pompidou) ; deux mille notices d'œuvres de différents départements et 111 vidéos sur notamment l'exposition des œuvres au musée (Louvre) ; des notices d'œuvres regroupées dans la thématique "Culture" (Rmn-GP) ; des œuvres de la Préhistoire à nos jours classées par thématiques : Nature, Architectures, L'humain, Vie quotidienne, Religions, Pouvoir, Couleur, Géométrie, Émotion (Rmn Panorama de l'art)."

Ce sont ainsi plus de vingt mille ressources mises à la disposition des enseignants selon des conditions générales d'utilisation qui leur permettent un large usage pédagogique.

[éduthèque](#)



Restitution de la Concertation nationale sur le numérique pour l'éducation

La Journée de restitution des résultats de la Concertation nationale sur le numérique pour l'éducation s'est tenue le jeudi 7 mai 2015 à la Maison de la chimie en présence du président de la République et de la ministre de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche. Une grande concertation nationale sur le numérique pour l'éducation s'est déroulée entre le 20 janvier et le 9 mars 2015.

Plus de 60 000 personnes ont contribué en ligne ou en participant à 150 rencontres académiques. Le témoignage et l'expérience de tous les acteurs sont essentiels pour construire le service public du numérique éducatif instauré par la loi de programmation et d'orientation pour la refondation de l'École de la République du 8 juillet 2013, et permettre au numérique de contribuer à rendre l'École plus efficace, plus juste et plus inclusive.

[Consulter l'ensemble des résultats](#)

Scénarios pédagogiques

Retrouvez de nombreux scénarios pédagogiques dans la [base de données nationales des arts plastiques](#).



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