

Dossier thématique :

L'ART ET LE NUMÉRIQUE: L'IMAGE AUGMENTÉE



Installation "Mori Building Digital Art Museum: Team Lab Borderless"



SOMMAIRE

 Du côté des **PROGRAMMES**

 Histoire de l'art de l'**IMAGE**

 Focus : les **TYPES** d'images

 Focus : l'image et la **PHOTOGRAPHIE**

 Focus : l'art **DIGITAL**

 **PISTES** pédagogiques

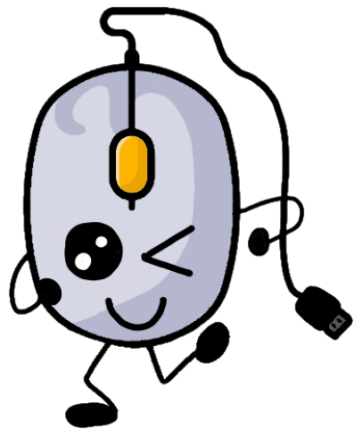
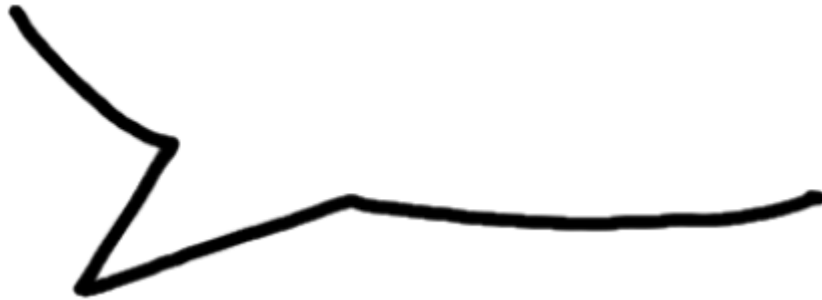
 **APPLICATIONS**

 **RESSOURCES**



Un simple clic droit suffit à aller directement à la page souhaitée

Du côté des
PROGRAMMES



La présence du numérique au sein des arts plastiques est à nouveau affirmée, elle évolue en distinguant les outils de communication et d'information d'une part et les outils de création d'autre part.

Ces derniers questionnés au même titre que les outils traditionnels en étudiant leurs potentialités propres autant que les liens qu'on peut créer entre eux.

La « culture numérique » fait partie des connaissances et des références artistiques à interroger.



LE NUMÉRIQUE DANS L'ART C'EST :



SE DOCUMENTER,

- *Une recherche,
- *Une interrogation,
- *une recherche spontanée

Avec des outils de recherche (principalement internet et sites dédiés)

Avec des outils de restitution (word, ppoint, prézi, génially, site internet, ENT ...)

CRÉER,

- *concevoir/faire (fabriquer des images, retoucher des images...)
- *matérialiser (imprimer, projeter, exporter, diffuser...)
- *présenter (espace, support, dispositif, mise en scène, mettre en espace, simuler)

DIFFUSER,

- *communiquer (support en ligne, support papier, outils comme vidéoprojecteur, écran ...)
- *exposer

CYCLE 1

Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage

L'enfant "sait utiliser les supports numériques qui, comme les autres supports, ont leur place à l'école maternelle à condition que les objectifs et leurs modalités d'usage soient mis au service d'une activité d'apprentissage".

Les premières productions autonomes d'écrits

L'enseignant "donne aussi aux enfants les moyens de s'entraîner, notamment avec de la copie dans un coin écriture aménagé spécialement (outils, feuilles blanches et à lignes, ordinateur et imprimante, tablette numérique et stylets, tableaux de correspondance des graphies, textes connus).

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

"Ce domaine d'apprentissage se réfère aux arts du visuel (peinture, sculpture, dessin, photographie, cinéma, bande dessinée, arts graphiques, arts numériques) .../...

Utiliser des outils numériques

"Dès leur plus jeune âge, les enfants sont en contact avec les nouvelles technologies .../..."



FOCUS

Favoriser la communication au sein de l'école et avec ses partenaires directs

Développer et enrichir les actions culturelles

Les apports du numérique dans ce domaine sont particulièrement importants et multiples. Le multimédia va permettre de créer et de développer des démarches créatives, artistiques, documentaires .../...

Favoriser, diversifier et enrichir les apprentissages par l'usage du numérique

L'utilisation d'outils numériques adaptés permet de développer et de renouveler les pratiques pédagogiques des enseignants .../... Ces outils permettent aux élèves de développer des compétences à partir de ces objets techniques (à quoi ça sert, comment ça fonctionne, qu'est-ce qu'on fait avec...), d'apprendre en utilisant des supports nouveaux, des applications, des logiciels, des exercices... qui par leurs spécificités vont apporter un "plus" tant dans les pratiques que les acquis.

CYCLE 1



CYCLE 2

La narration et le témoignage par les images

Transformer ou restructurer des images ou des objets.
Transformer un récit en une image, en explorer divers principes d'organisation (répétition, alternance, superposition, concentration, dispersion, équilibre).
Intervenir sur une image existante, découvrir son fonctionnement, en détourner le sens.

-Articuler le texte et l'image à des fins d'illustration, de création.



FOCUS

L'enseignement des arts plastiques développe particulièrement le potentiel d'invention des élèves, au sein de situations ouvertes favorisant l'autonomie, l'initiative et le recul critique. Il se construit à partir des éléments du langage artistique : forme, espace, lumière, couleur, matière, geste, support, outil, temps. Il explore des domaines variés, tant dans la pratique que dans les références : dessin, peinture, collage, modelage, sculpture, assemblage, photographie, vidéo, **création numérique...**

Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter.

Explorer des outils et des supports connus, en découvrir d'autres, y compris numériques.

CYCLE 2



CYCLE 3

La représentation plastique et les dispositifs de présentation

- Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations : la différence entre images à caractère artistique et images scientifiques ou documentaires, l'image dessinée, peinte, photographiée, filmée, la transformation d'images existantes dans une visée poétique ou artistique.
- La narration visuelle : les compositions plastiques, en deux et en trois dimensions, à des fins de récit ou de témoignage, l'organisation des images fixes et animées pour raconter.



Les trois questions au programme sont abordées chaque année du cycle ; travaillées isolément ou mises en relation, elles permettent de structurer les apprentissages. Elles sont explorées à partir de notions récurrentes (forme, espace, lumière, couleur, matière, corps, support, outil, temps), en mobilisant des pratiques bidimensionnelles (dessin, peinture, collage...), des pratiques tridimensionnelles (modelage, sculpture, assemblage, installation...) et les pratiques artistiques de l'image fixe et animée (**photographie, vidéo, création numérique**), pour développer chez les élèves des habiletés à fabriquer, représenter, mener un projet et s'exprimer sur son travail ou sur une œuvre.

La représentation plastique et les dispositifs de présentation

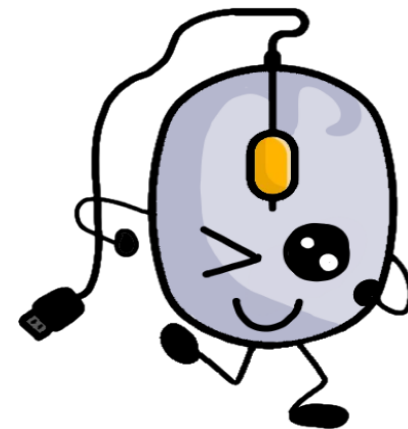
La mise en regard et en espace : ses modalités (présence ou absence du cadre, du socle, du piédestal...), ses contextes (l'espace quotidien privé ou public, l'**écran individuel ou collectif**, la vitrine, le musée...), l'exploration des présentations des productions plastiques et des œuvres (lieux : salle d'exposition, installation, in situ, l'intégration dans des espaces existants...).

Utilisation de l'**appareil photographique ou de la caméra**, notamment numériques, pour **produire des images** ; intervention sur les images déjà existantes pour en modifier le sens par le collage, le dessin, la peinture, le montage, par les possibilités des **outils numériques**.

CYCLE 3



Histoire de l'art de
L'IMAGE



L'EGYPTE ANTIQUE

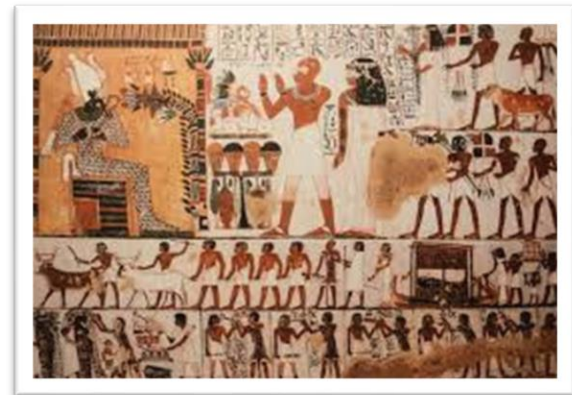
L'image est omniprésente, dans les monuments égyptiens : les divinités, l'au-delà, la magie, Pharaon, les Égyptiens dans la vie, les étrangers ou encore les paysages, la faune et la flore. Elle témoigne des us et coutumes et exaltent la vie des personnages divins.

UNE IMAGE est une représentation visuelle, voire mentale, de quelque chose : objet, être vivant et/ou concept. Elle peut être naturelle, artificielle, visuelle ou non, tangible ou conceptuelle).

Tout au long de l'histoire, l'image n'a pas eu les mêmes fonctions, les mêmes codes, les mêmes structures.

L'image obéit à des normes strictes, préétablies et canoniques, dont la **frontalité**, qui coupe tout personnage en deux moitiés symétriques.

Elle est composée d'une série d'images qui relatent une histoire... Elle se veut encyclopédique et universelle ; elle complète le texte et se lit comme un livre



L'ANTIQUITÉ GRECQUE ET ROMAINE

L'image devient série. En effet, la monnaie est frappée de l'image d'un portrait en série.

La représentation des portraits était alors interdite aux mortels.

Mais, Jules César fait frapper de la monnaie à son effigie qui se multiplie dans tout l'empire.

Les grecs avaient de nombreuses monnaies quant à elles représentant des dieux ou des déesses.

Cette « image » de César a permis d'asseoir son pouvoir dans tout l'empire.



L'INTERDICTION DE LA FIGURATION

Pour l'islam, l'interdiction formelle de la représentation des êtres animés découle d'un verset du Coran qui estime que les faiseurs d'images veulent rivaliser avec Dieu, seul créateur et insuffleur de vie.

Pour le judaïsme, il ne peut y avoir d'idole, ni une « image quelconque de ce qui est en haut dans le ciel ou en bas sur la terre ou dans les eaux au-dessous de la terre ».

Pour le christianisme, devenu religion d'Etat, il y aura un déploiement de la représentation de Dieu : une figuration d'un Dieu patriarche, omnipotent ou encore figuration du Christ crucifié ou en majesté.

A partir de là, on assiste à un culte envers les images.

L'ICONE BYZANTINE



Pendant la « Querelle des Images », les empereurs byzantins interdirent le culte des icônes et firent détruire systématiquement les images représentant le Christ ou les saints .

Des règles très strictes sont fixées pour représenter les personnages divins comme la Vierge ou le Christ.

L'ENLUMINURE AU MOYEN-ÂGE

L'enluminure est une peinture faite à la main qui décore ou illustre un texte, un manuscrit ; elle complète l'histoire.



LES POLYPTYQUES

Un polyptyque est un ensemble de panneaux peints ou sculptés, liés entre eux, comprenant souvent des volets pouvant se replier sur une partie centrale. Les images relatent l'histoire religieuse et des personnages divins.



Van Eyck, *Polyptyque de l'Agneau mystique*

LA RENAISSANCE

L'image se libère des codes de la représentation byzantine. Elle tend à imiter la nature. Les peintres cherchent le réalisme, à exprimer la grandeur humaine.

Les artistes signent leurs images qui deviennent de ce fait uniques et exemplaires.



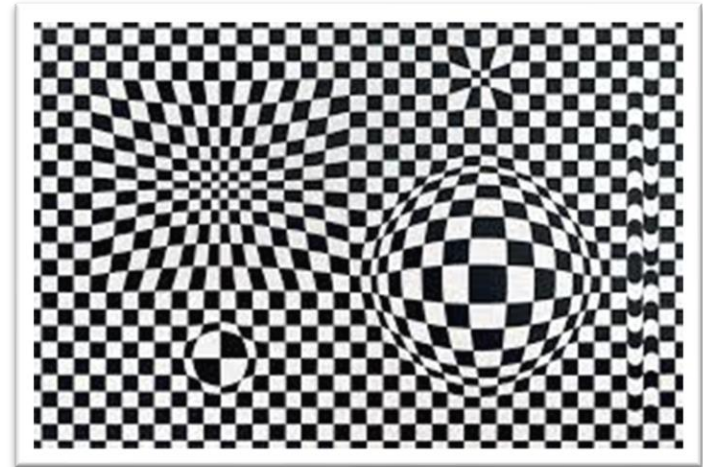
Léonard de Vinci, *La Joconde*

L'ART ABSTRAIT

L'art abstrait est l'une des principales tendances qui se sont affirmées dans la peinture et la sculpture du XX^e siècle.

Cet art est tout art qui ne contient aucun rappel, aucune évocation de la réalité observée, que cette réalité soit, ou ne soit pas le point de départ de l'artiste.

Vassily Kandinsky sera l'un des premiers à peindre une aquarelle où toute référence au monde extérieur est délibérément supprimée.



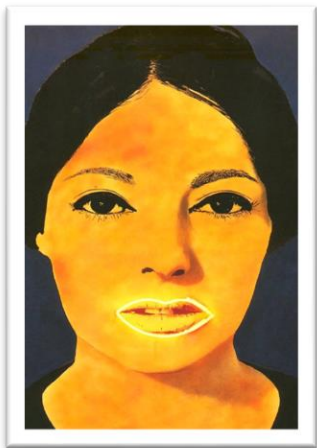
Victor Vasarely, *Véga*

L'ART CONTEMPORAIN

L'image devient centrale dans les productions, les réalisations. Andy Warhol travaille autour de cette notion et de sa répétition.



Andy Warhol, *Marilyn*



Martial Raysse intervient plastiquement sur ses toiles. Il insère la lumière dans l'image pour la sublimer.

Martial Raysse, *Peinture haute tension*



De Séguin, *estampes*

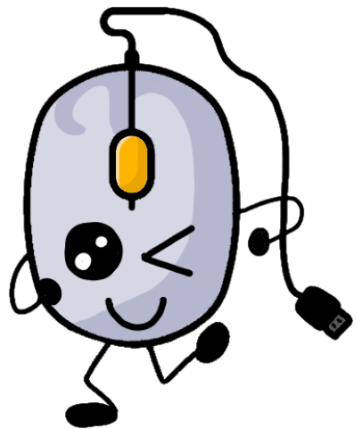
Les QR codes démultiplient l'image. En effet, certains artistes plasticiens vont jusqu'à l'intégrer dans leurs œuvres (tableaux, photos, sculptures) pour utiliser son design et son interactivité avec le visiteur, le spectateur, le promeneur ...



Pavillon russe, biennale de Venise



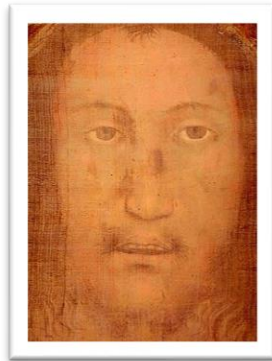
Focus :
les différentes
IMAGES



L'IMAGE ACHEIROPOÏÈTE

Une image acheiropoïète (« non fait de main d'homme ») est une image dont l'origine est inexplicable, et serait, selon les croyants miraculeuse.

Il s'agit le plus souvent d'images du Christ ou de la Vierge Marie, les plus connues étant le suaire de Turin, Notre-Dame de Guadalupe et le voile de Manoppello.



le voile de Manoppello

Ce type d'images a influencé la peinture qui devait se déposer sur la toile le plus finement possible en évitant les empâtements afin d'affirmer les effets illusionnistes.

L'IMAGE ET L'IMPRIMERIE



L'imprimerie permet la multiplication rapide des livres.

Ces derniers cessent d'être une denrée rare et réservée à une élite.

Avec la généralisation de l'imprimerie, il est possible à une plus large fraction de la population de se constituer une bibliothèque privée.

L'image d'abord en noir et blanc puis ensuite en couleurs se démocratise

L'IMAGE HÉTÉROGÈNE



Ce type d'image se compose et décompose avec des éléments d'une nature différente.

Picasso, *Nature morte à la chaise cannée*

L'IMAGE ET LA PHOTOGRAPHIE

L'image change de statut et devient « indicielle » c'est à dire qu'elle porte des indices d'une réalité qu'elle reproduit.

Jusqu'au numérique, cette image a un original situé sur la pellicule. On peut s'y référer pour prouver son originalité.

L'ANAMORPHOSE

Une anamorphose est une déformation réversible d'une image à l'aide d'un système optique ou un procédé mathématique.



Josep Ministral, *œuvre de rue*



L'IMAGE ET LA PUBLICITÉ

L'image publicitaire a une fonction: vendre un produit ou une marchandise.

Elle est au service d'une entreprise qui fait la promotion de son produit.

En général, elle représente le produit avec un slogan, courte phrase qui en exalte les bons côtés ainsi que son prix.



Jacques Villégly, *oui*

Jacques Villégly va utiliser plusieurs images publicitaires pour créer une autre image multiple.

L'IMAGE ET LE NUMÉRIQUE

L'image numérique va changer le mode de production des images : l'image sans original et modifiable à volonté.

La photographie n'est plus une « preuve » en soi d'une réalité qui a eu lieu.

L'image appartient à tout le monde et la frontière entre amateurs et professionnels se réduit.

Il existe deux grands types d'images numériques :
les images matricielles,
les images vectorielles.



Beeple, *Everydays*

L'IMAGE ET LE MOUVEMENT

Le cinéma est un art du spectacle. Il est désigné comme « septième art ».

L'art cinématographique se caractérise par le spectacle proposé au public sous la forme d'un film.

Ce film est un récit fictionnel ou documentaire véhiculé sur une pellicule, ou bande, ou contenant numérique qui est enregistré puis lu par un mécanisme continu ou intermittent.

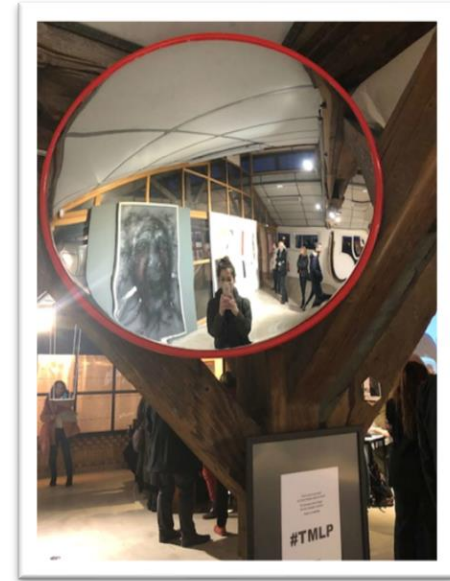
Ce mécanisme crée l'illusion d'images en mouvement, ou par un enregistrement et une lecture continus de données informatiques.

L'HOLOGRAMME

L'hologramme est le produit de l'holographie. Il s'agit historiquement d'un procédé de photographie en relief.



L'IMAGE ET LES RÉSEAUX SOCIAUX



Heidi Kuhl, *Selfons*

Les téléphones portables ont permis l'émergence d'une nouvelle catégorie d'images: le selfie.

Il connaît déjà ses codes dans les réseaux sociaux.

Des artistes se sont emparés de ce phénomène de mode qui touche le monde entier.

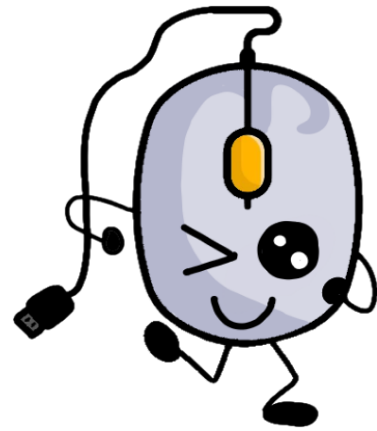


Focus :

L'IMAGE

Et la

PHOTOGRAPHIE



Le progrès technologique devient inséparable de l'histoire de l'art à partir de la création de la photographie, puis du cinéma.

Ces recherches ont tracé la voie des pratiques numériques qui prolifèrent dans les pratiques actuelles.

La photographie au départ n'est pas à proprement dit une branche artistique mais, la technique a vite été rapportée au champ de la discipline. Il en est de même pour le cinéma qui finit par être considéré comme le 7eme art.

La 1^{ère} photographie conservée date de 1826. La technologie vient concurrencer la peinture pour reproduire ce que peut voir l'œil humain.

Dans les années 1850, Nadar utilise commercialement le procédé pour réaliser des portraits.



Grand Central Terminal, 1930 photo de Hal Morey

A l'origine dans l'histoire de l'art, la photo est un support visuel pour reproduire la réalité. Le peintre copie ce modèle arrêté. Puis, elle devient un moyen d'expression à part entière, de nombreux artistes la pratiquant parallèlement à d'autres modes d'expression ou s'y consacrant exclusivement.

PICTORIALISME ET CLASSICISME

Grâce aux constructivistes, le Bauhaus et le surréalisme la photographie gagne ses premières lettres de noblesse.

Elle est utilisée principalement pour son pouvoir d'abstraction dû aux jeux de lumières du noir et blanc et la captation du mouvement et de la vitesse.

Pour les surréalistes, Man Ray en tête évidemment, la photographie devient un outil d'expérimentation qui se prête particulièrement bien à l'onirisme et la libre association.



Man Ray , Le baiser

L'ART CONCEPTUEL

Cependant ce sont les artistes conceptuels qui firent de la photographie, une pratique centrale en tant que moyen de notation, de témoignage ou de miroir aux concepts.

LA PHOTOGRAPHIE OBJECTIVE

Toutefois il faudra attendre la photographie objective des élèves et héritiers de Bernd et Hilla Becher et l'avènement des artistes plasticiens pour que la photographie devienne un médium équivalent aux autres, y compris sur le marché de l'art.



Andreas Gursky

L'ART DES PLASTICIENS

Les plasticiens, quant à eux, du fait de leur indépendance de tout médium spécifique, prolongent l'art conceptuel sans son dogmatisme dans une totale interdisciplinarité. Ils utilisent par conséquent massivement la photographie comme un des éléments de leurs installations.

La photographie objective aussi bien que plasticienne rentre au musée et devient consubstantielle au champ artistique consacré. Elle est alors intronisée par le marché et les institutions.

LA PHOTOGRAPHIE MIROIR



Diane Arbus

Ces photographes en témoignant tendent un miroir dérangent au spectateur qui fait aussi, pour certains d'entre eux, office de catharsis personnelle.

DE L'ARGENTIQUE AU NUMÉRIQUE

L'envahissement de l'image à l'âge de la télévision puis d'Internet a transformé l'image photographique en un médium dominant et omniprésent.

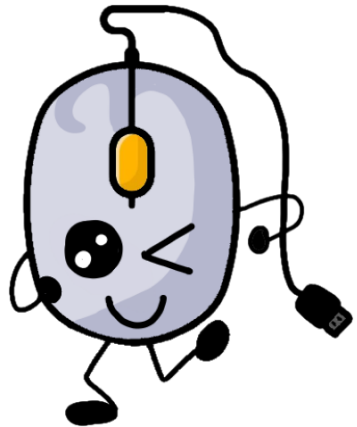
La bizarrerie de cette situation est que l'hégémonie de l'image à l'ère numérique et post-internet a dilué la photographie dans le flux même des images déterritorialisées, dupliquées, démultipliées, reconstruites, sans référent avéré.

La photographie est pour ainsi dire devenue un médium dominant voire central mais quasiment sans support, à l'objet incertain, au contenu équivoque et volatile.



Focus :

L'art **DIGITAL**



LES ANNÉES 50

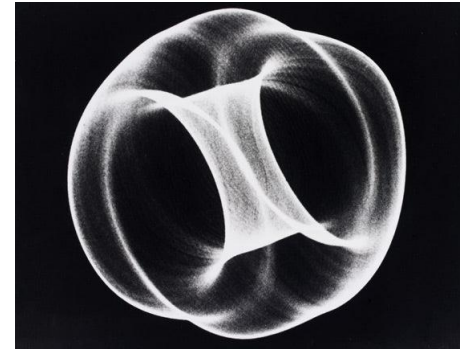
De nombreux artistes et designers travaillent avec des dispositifs mécaniques et des ordinateurs analogiques. Ils peuvent être considérés comme les précurseurs des pionniers numériques qui ont suivi.

Ben Laposky a utilisé un oscilloscope pour manipuler les ondes électroniques qui apparaissent sur le petit écran fluorescent.

L'art digital est un terme utilisé pour décrire l'art qui est fait ou présenté à l'aide de la technologie numérique.

L'art numérique peut être généré par ordinateur, numérisé ou dessiné à l'aide d'une tablette et d'une souris.

Ces derniers temps, certains arts numériques sont devenus interactifs, permettant au public un certain contrôle sur l'image finale.



Ben Laposky, Oscillon 40

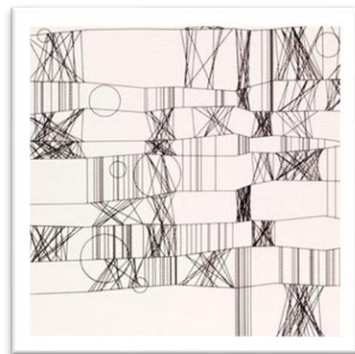
Ce n'est qu'à travers une longue exposition photographique que l'artiste a pu enregistrer ces moments éphémères, nous permettant de les voir des décennies plus tard.

LES ANNÉES 60

Au début des années 60, les ordinateurs en étaient encore à leurs balbutiements, avec un accès limité. En conséquence, certaines des premières personnes à utiliser les ordinateurs de manière créative étaient donc des informaticiens ou des mathématiciens.

Les premiers dispositifs de sortie étaient également limités. L'une des principales sources était le traceur. L'ordinateur guiderait le stylo ou le pinceau à travers la surface de dessin, selon les instructions données par le programme d'ordinateur.

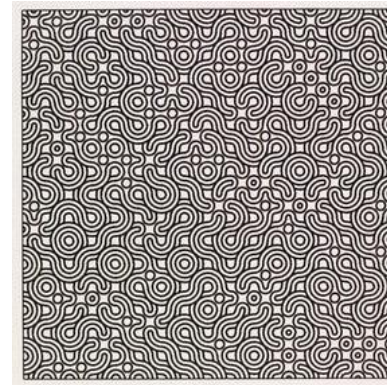
Une grande partie des premiers travaux ont porté sur les formes géométriques et sur la structure, par opposition au contenu.



Frieder Nake,
Hommage à Paul Klee 13/9/65 Nr.2

LES ANNÉES 70

Un certain nombre d'artistes ont commencé à apprendre eux-mêmes à programmer, plutôt que de compter sur des collaborations avec des programmeurs informatiques.



Paul Brown, *Untitled Computer Assisted drawing*

Au début des années 70, la Slade School of Art de l'université de Londres a créé le 'Département expérimental et informatique'. Le Slade a été l'un des rares établissements qui ont tenté d'intégrer pleinement l'utilisation de l'ordinateur dans l'art dans son programme.

LES ANNÉES 80

Les années 80 ont vu les technologies numériques entrer dans la vie de tous les jours, avec l'adoption généralisée des ordinateurs pour les affaires et l'usage personnel.

L'infographie et les effets spéciaux ont commencé à être utilisés dans des films ainsi que dans des programmes de télévision.

Parallèlement, les imprimantes se sont développées tout comme les logiciels de peinture.

Une grande partie des nouveaux travaux de cette période a démontré une esthétique informatique claire.



Kenneth Snelson,
Forest Devils MoonNight

A PARTIR DE 90



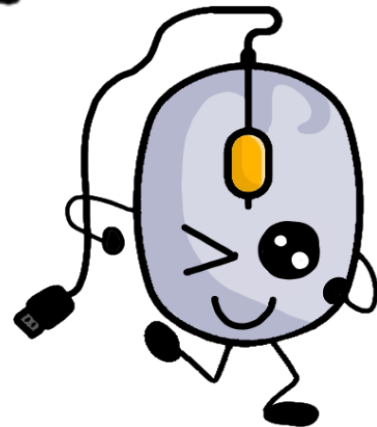
James Faure Walker, *Dark Filamen*

Le terme d'art informatique est moins utilisé pour décrire les artistes et les concepteurs qui travaillent avec l'ordinateur aujourd'hui.

De nombreux artistes qui travaillent maintenant avec des ordinateurs intègrent cette technologie dans leur pratique comme un outil parmi tant d'autres qu'ils peuvent utiliser de façon interchangeable.

Cela s'inscrit dans un virage plus général vers des artistes et des designers de plus en plus interdisciplinaires. Beaucoup ne se définissent plus comme des praticiens d'un média spécifique.

PISTES PÉDAGOGIQUES

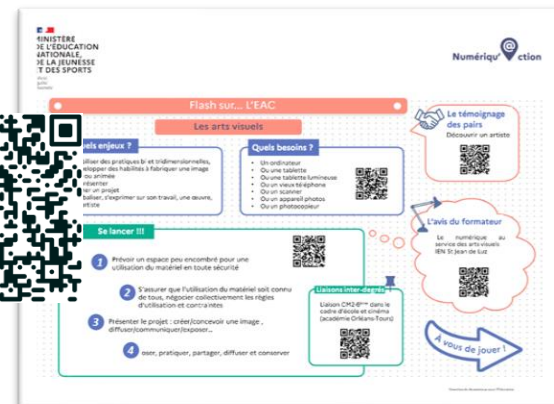




Un visage en Qrcode



Une représentation augmentée



Numériqu'@ction « Flash sur l'EAC »



Découverte de Chuck Close



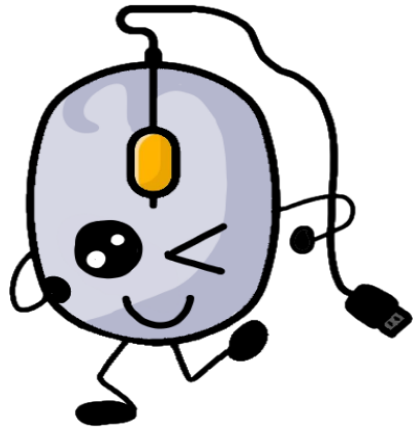
StopMotion



Film d'animation



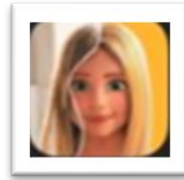
APPLICATIONS



Pratiques autour de l'image animée ou non



Prequel



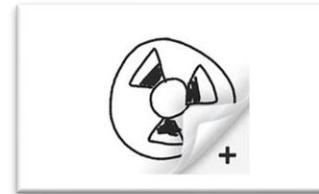
ToonMe



Comika



Filto



Fipaclic



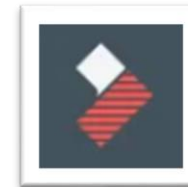
Incollage



EmojiMe



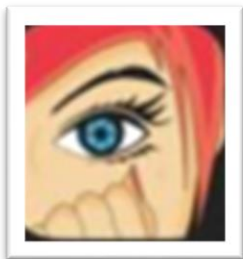
ChatterPix



Filmorago



Capcut



Clip2Comic



Comic Station



Gif Maker

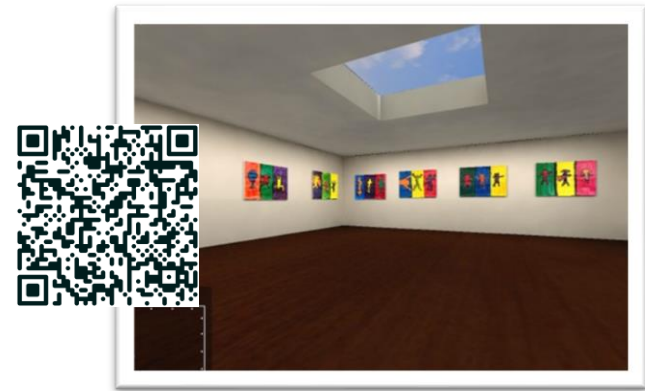
Picsart

Picsart

Musées virtuels et cahiers augmentés



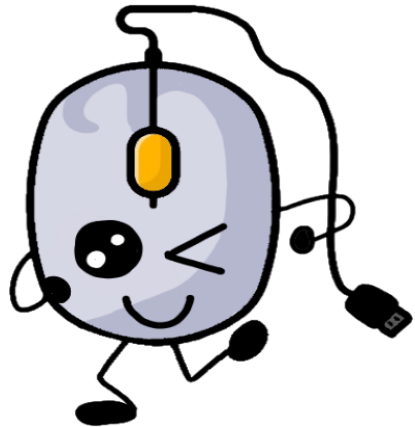
Création d'un musée virtuel



Arts step



RESSOURCES





1 minute au musée



Mon petit oeil



Un répertoire de visites virtuelles



EducArt

