



Scène conventionnée

19-23 MARS 2019
SAFRA'NUMÉRIQUES
ARTS NUMÉRIQUES ET NOUVELLES TECHNOLOGIES
EXPOSITIONS - INSTALLATIONS - SPECTACLES - ATELIERS

DOSSIER PÉDAGOGIQUE & THÉMATIQUE

LE SAFRAN - SCÈNE CONVENTIONNÉE

3 rue Georges Guynemer - 80080 AMIENS

 ccLeSafran - 03 22 69 66 00 - www.amiens.fr/safran



DOSSIER PÉDAGOGIQUE & THÉMATIQUE

**MATÉRIEL / IMMATÉRIEL : REPRÉSENTER L'INVISIBLE POUR VIVRE DE NOUVELLES
EXPÉRIENCES SENSORIELLES**

HYBRIDATIONS : DES EXPÉRIMENTATIONS ENTRE LE MONDE VIVANT ET LA TECHNOLOGIE

**ARTISTES DE L'ALGORITHME : IMAGES, RÉALITÉS ET FICTIONS AU SERVICE DE
LA REPRÉSENTATION DU MONDE**

THÉMATIQUES TRANSVERSALES

Contactez-nous pour concevoir vos projets en lien avec la programmation !
Dossier pédagogique conçu par le Service Educatif du Safran - Amiens

CONTACTS AU SAFRAN :

AMÉLIE PELLERIN & MANON DECOSTER - EN CHARGE DES RELATIONS PUBLIQUES, ETABLISSEMENTS SCOLAIRES
a.pellerin@amiens-metropole.com / m.decoaster@amiens-metropole.com - 03 22 69 66 04

MIRETTE SENE - RESPONSABLE ACCUEIL, COMMUNICATION ET RELATIONS PUBLIQUES
m.sene@amiens-metropole.com - 03 22 69 66 14

CECILE HARLEAUX - PROFESSEUR REFERENT - SERVICE EDUCATIF - DAAC AMIENS
c.harleaux@amiens-metropole.com / cecile.harleaux@ac-amiens.fr
Présente au Safran le vendredi après-midi - www.uneprofusafran.fr

Visuel intérieur et couverture : © Création pour le Safran - Amiens



3, Rue Georges Guynemer - 80080 Amiens
03 22 69 66 00

Le Safran - Scène conventionnée pluridisciplinaire et dialogues entre les cultures est situé à Amiens Métropole, agglomération de 180 000 habitants. Plus précisément au cœur d'un quartier monde de 32 500 habitants, à la fois urbain et rural, où se côtoient une centaine de nationalités. C'est sur ce terreau d'une variété rare que le projet artistique du Safran s'établit.

Véritable complexe culturel, Le Safran dispose d'une salle de spectacles pouvant accueillir 214 spectateurs, d'un Centre d'Art, d'une salle d'exposition appelée le Carré Noir, ainsi que de nombreuses salles pour dispenser des Ateliers de pratiques artistiques (dessin, peinture, céramique, arts numériques, danse...) et pouvant être mises aussi à la disposition des artistes en résidence artistique.

La programmation du lieu se veut volontairement éclectique, pluridisciplinaire, transdisciplinaire, exigeante et tournée vers l'ailleurs.

Un ailleurs qui se conjugue à la fois dans le mélange des genres et dans le pluralisme culturel.

> De nombreux temps forts ponctuent la saison culturelle du Safran : **LES SAFRA' NUMÉRIQUES** - semaine d'immersions et de découvertes des arts numériques et des nouvelles technologies,

LE FESTIVAL SECOND SOUFFLE - qui cherche à rapprocher le milieu sportif de celui de la création artistique,

et enfin **SAFRAN'CHIR** - qui appréhende le monde dans lequel nous vivons aujourd'hui en mettant en valeur les liens étroits entre la scène et l'actualité.

LE SAFRAN EN QUELQUES CHIFFRES :

> **UNE SALLE DE SPECTACLES VIVANTS**

1 THÉÂTRE DE 214 PLACES

33 SPECTACLES, 56 REPRÉSENTATIONS

20 000 SPECTATEURS ATTENDUS À L'ANNÉE

30 MOMENTS PRIVILÉGIÉS DE RENCONTRES ET DE PARTAGES ENTRE LES ARTISTES ET LES PUBLICS

DES ARTISTES EN RÉSIDENCE ARTISTIQUE TOUT AU LONG DE L'ANNÉE

> **UN LIEU D'EXPOSITION D'ART CONTEMPORAIN : LE CARRÉ NOIR**

7 EXPOSITIONS

4 000 VISITEURS À L'ANNÉE

DES RENDEZ-VOUS CULTURELS, VISITES GUIDÉES ET DES INITIATIONS À L'HISTOIRE DE L'ART DURANT TOUTE L'ANNÉE

12 ATELIERS DE PRATIQUES ARTISTIQUES OUVERTS À TOUS

180 PARTICIPANTS

#EDITO

Depuis l'apparition des nouvelles technologies dans les années 1960, la sphère artistique connaît une véritable mutation amenant dorénavant le spectateur à devenir pleinement acteur des oeuvres.

Nouvelles expériences sensorielles, réalité augmentée, art génératif, art interactif ou encore participatif, photographie animée, vidéo et cinéma d'animation sont devenus de véritables esthétiques questionnant notre regard sur le monde actuel.

En 1964, dans le célèbre ouvrage Comprendre les médias, Marshall McLuhan déclarait cette incontournable devise : « The medium is the message ». Plus que jamais, le vrai message, c'est le médium lui-même et « les effets d'un médium sur l'individu ou sur la société dépendent du changement d'échelle que produit chaque nouvelle technologie », chaque prolongement de nos sens, de nous-mêmes, et ce dans notre vie.

Les sociétés contemporaines dans lesquelles nous vivons sont souvent le résultat de l'hybridation de plusieurs médias et ces derniers influencent non seulement nos sens mais s'influencent aussi entre eux (l'impact d'internet sur la télévision fut par exemple considérable). En 2001, Lev Manovich publie à son tour Le Langage des nouveaux médias poursuivant cette réflexion (voir l'article de Simona De Iulio en annexe de ce dossier).

Le Safran développe une programmation qui s'attache à mettre en lumière ces nouveaux langages et paradigmes, à toucher tous les publics (enfants, adolescents et adultes) et à favoriser les collaborations entre les artistes, chercheurs et ingénieurs dont les recherches bouleversent tous les pans de notre société : sciences, médecine, économie, loisirs, création, etc.

Bâties autour d'un parcours éclectique d'installations, d'oeuvres et de spectacles reprenant ces thématiques, pendant cinq jours, les Safra'numériques témoignent de la mutation technologique en cours, de manière poétique (productions sonores, lumineuses, matérialisation de l'invisible et des flux énergétiques), parfois critique (surveillance accrue et données personnelles amassées massivement sur le web, dangers des manipulations génétiques) et toujours festive avec des artistes venus du monde entier : Taiwan, Laos, Etats-Unis etc...

Cécile Harleaux, professeur référente - Service éducatif Le Safran-Amiens

> A LIRE LE DOSSIER DE PRESSE DES SAFRA'NUMÉRIQUES !

#SPECTACLES AU SAFRAN :

- **ATTRACTION** - Mercredi 20 mars à 16h et jeudi 21 mars 2019 à 9h15 & 10h30

Compagnie Kham, Olé Khamchanla & Vj Zero

> **Danse et arts numériques.** Une rencontre interactive où le mouvement génère l'image, où la vidéo inspire la danse. Un duo danse tout en dialogue, où les visuels graphiques apparaissent condensés, explosés, géométriques et organiques, tour à tour moteurs ou miroirs du mouvement. <https://www.kham.fr/copie-de-negotiation-2>

- **MUANCES** - Vendredi 22 mars à 20h

Compagnie E.V.E.R, Camille Rocailleux

> **Concert et vidéo.** Enquête musicale et youtubesque sur la capacité d'invention déployée en tous les points de la planète pour imaginer, dans un dialogue sans frontières, une manière nouvelle d'être présent au monde. C'est l'instantané d'une humanité en pleine mutation. <https://www.youtube.com/watch?v=GdZn07G-uWo>

- **ROBOTISÉ** - Samedi 23 mars à 15h

Compagnie L'Embardée (France)

> **Hip Hop.** Aujourd'hui avec internet chacun peut échanger avec des individus du monde entier sans bouger de son canapé ou de son lit ! Magnifique... Oui mais nous voilà devenus addicts à une multitude d'écrans qui nous coupe de l'autre. Comment communiquer avec l'autre ? Comment lâcher ce téléphone qui est devenu un prolongement de soi ?

#LES INSTALLATIONS ET LES OEUVRES DES SAFRA'NUMÉRIQUES :

- **Nils Völker, 12x12, 2015 / Multiple of five, 2018**

> L'installation se compose de sacs plastiques ordinaires qui sont sélectivement gonflés et dégonflés par de petits ventilateurs contrôlés par un microcontrôleur, créant des animations et formes ondulées à travers le mur selon un rythme et un flux sonore précis parvenant ainsi à évoquer des sons issus de la nature (respiration, souffle du vent, ressac des vagues). Nils Völker décline ses oeuvres de différentes façons faisant varier la taille, les couleurs et les éléments selon le lieu où elles sont exposées. <http://www.nilsvoelker.com/content/20102017/index.html>

- **Manja Ebert, All eyes on us (tous les yeux sur nous), 2014**

> Depuis 2011, Manja Ebert questionne à travers des installations multimédias les discours véhiculés par les cultures populaires. La représentation des stars est au centre de plusieurs de ses œuvres. Dans All eyes on us par exemple, installation vidéo interactive où à travers neuf figurines dansant sur des tubes de Britney Spears, elle explore l'influence de la célébrité sur la construction des stéréotypes féminins et de la pratique de l'auto-promotion sur le web, thème qui

traverse l'ensemble de son travail. Le spectateur pourra à l'aide d'un clavier (piano) manipuler ces neuf personnages et les faire se dialoguer entre eux composant ainsi une chorégraphie inédite et un message différent tel un nouveau produit à vendre à destination d'un autre public à conquérir. Manja Ebert à travers cette analyse artistique nous invite à réfléchir sur la manipulation par l'image, la communication médiatique. <https://manjaebert.de/ALL-EYES-ON-US>

- Manja Ebert, [I'll be there](#), 2018. Interactive installation.

> Cette installation reflète un état d'autoréflexion constante grâce à la technologie. Elle est composée de trois écrans disposés en forme d'autel, rappelant un miroir tripartite. L'observateur fait face à son reflet, modifié en temps réel via la réalité augmentée par un logiciel de pointage du visage visible.

Il symbolise l'œil de la technologie sur la personne qui la regarde. À l'aide d'un pavé tactile, situé en face de l'installation du moniteur, l'observateur déclenche des échantillons audio qui deviennent la voix du travail correspondant. L'approche ludique est une approche directe du spectateur et permet de susciter un engagement actif. L'objectif de ce travail est de créer une atmosphère étrange dans une interaction entre une contemplation volontaire et innocente à travers la technologie et une surveillance externe ciblée pour le spectateur. <https://manjaebert.de/i-ll-be-there>

- Elhem Younes, [Anima, draw with your eyes](#), 2015

> Anima est une installation interactive utilisant la technologie de l'eye-tracking (captation de mouvements oculaires). Elle est le résultat d'une recherche sur le rapport entre les mouvements oculaires et l'état de conscience. Sur une toile virtuelle, le spectateur peut créer un « dessin automatique » en déplaçant librement son regard. Il ne sera pas capable de dessiner des formes reconnaissables ; il est plutôt invité à lâcher tout désir de contrôle pour offrir un espace à sa créativité inconsciente. <https://www.pinterest.fr/hatchpsout/anima-project/>

- France Cadet, [Botched Dollies](#), 2018

> « Botched Dollies » est une installation robotique qui présente quatre robots chien-vache-brebis avec des plâtres, des prothèses et diverses malformations plus ou moins invalidantes.

Ces « Botched Dollies », littéralement « Dolly ratées », nommées ainsi d'après la première brebis clonée, illustrent les pathologies, effets délétères les plus caractéristiques du clonage et des principales manipulations génétiques communément utilisées dans l'élevage industriel ainsi que des pratiques de laboratoires qui ont tenu à garder « secrets nombre de leurs échecs ou d'essais ratés ». http://76.74.242.190/~cyber786/index_f_botched_dollies.html

- Jonathan Pêpe, [Corps Creux](#), 2014

> Corps Creux est un film de « science et fiction » mettant en scène un couple de gastéropodes flottants (mollusques caractérisés par la torsion de leur masse viscérale). Le quotidien truculent de ces mollusques se déroule dans les années 60, période durant laquelle on voit apparaître les architectures maison-bulle et les mobiliers d'intérieur aux formes courbes de Eero Saarinen (célèbre architecte et designer finlandais).

<https://www.lefresnoy.net/fr/Le-Fresnoy/production/2014/film/20/corps-creux>

- Chia-Chi Chiang & Raphaël Isdant, Corps - Raccord, 2018

> Installation interactive. Le projet Corps-Raccord interroge les relations humaines au sens large (amoureuse, sexuelle, religieuse, politique...) dans nos sociétés. L'installation propose à un couple de visiteur de se placer entre un gong Solaire (Yang) et un gong Lunaire (Yin) puis d'initier un contact physique de peau à peau. Inspiré par la notion d'harmonisation dans la culture chinoise, le dispositif tente alors de mesurer l'énergie transportée à travers les corps, et de faire résonner cette union avec une pensée exprimée au même moment sur les réseaux sociaux.

<https://www.raphaelisdant.fr/>

- Vincent Ciciliato, Discursive Immanence, 2018

> Discursive Immanence est un portrait interactif animé par une intelligence artificielle plus ou moins capricieuse. Un dialogue, construit sur un jeu de questions /réponses, se met en place entre le spectateur et Immanence, personnage énigmatique aux allures d'oracle qui ne cesse de réinterpréter, de façon souvent mystérieuse, les paroles qu'on lui soumet. <https://www.vincentciciliato.net/> - Voir interview complète de l'artiste page 25.

- Collectif N2U, Ne pas regarder le soleil dans les yeux, 2016

> « Ne pas regarder le soleil dans les yeux » est une sculpture de vidéo mapping de 2m60 de hauteur et de 3 mètres de large composée d'un planisphère, d'une passoire, de miroirs, d'un vidéo projecteur et de centaines de tubes de PVC. Cette installation, qui puise son esthétique dans la science fiction post-apocalyptique et emprunte son message à la Joconde de Duchamp, raconte l'histoire d'un Smiley faisant face au réchauffement climatique.

Un travail d'orfèvre ou 200 trous de passoire sont mappés un à un pour pouvoir raconter sur 4 écrans différents (la passoire, le planisphère, le miroir et le mur environnant) les tribulations d'un gentil Smiley se débattant avec une catastrophe écologique imminente. Un message simple sur l'urgence écologique pouvant être appréhendé par tous les types de public. <http://www.n2uart.com/dont-look-the-sun-in-the-eye/>

- Collectif N2U, Chiromancie, 2018

> Chiromancie, une installation vidéo interactive immersive & inclusive. La chiromancie est l'art de deviner le futur en lisant dans la paume de la main. Le concept de cette œuvre interactive repose sur cette définition. En effet, grâce au mouvement de ses mains, le visiteur découvre plusieurs futurs possibles fragmentés sur une sculpture-écran réfléchissante composé de 280 miroirs, et cela dans un jeu d'ombres chinoises inversées où l'ombre laisse place à la lumière sous forme d'art vidéo. Chaque visiteur a ainsi la possibilité de créer son propre patchwork d'images à partir de plus de 70 vidéos créées par N2U. <http://www.n2uart.com/chiromancychiromancie/>

- Léonore Mercier, Damassama, 2011, installation, capteurs, kinnect, bols tibétains.

> Amphithéâtre de bols tibétains, le Damassama réserve au visiteur la place de chef d'orchestre, initiateur par sa gestuelle de réactions instrumentales (par capteurs interposés) invitant à un cheminement musical personnalisé. Le vécu de l'expérience sonore de l'instrument suscite l'écoute attentive, introspective des dimensions de soi, des autres et de l'environnement personnel. De simples auditeurs, nous devenons instrumentistes et le chef d'orchestre de l'univers sonore. <https://www.youtube.com/watch?v=Pyh9sdFeFXy>

- AADN, par le Clair Obscur, #Softlove (Prélude). 2016

> Lecture immersive audiovisuelle. Installez-vous... des transats et des coussins sont à votre disposition...

#Softlove relate 24h de la vie d'une femme à travers le regard avisé et éperdu de son assistant numérique.

Un système intelligent connaissant tout de la personne dont il a la charge exclusive, l'accompagnant à chaque instant de son quotidien. Administration domestique, assistance professionnelle, conseils sur des offres commerciales avantageuses, alertes à l'égard de risques imminents. À toute heure du jour ou de la nuit, cette entité invisible et omnisciente est programmée pour anticiper ses désirs. Or, cette machine est douée d'affect et tombe secrètement amoureuse... (voir le film Her de Spike Jonze trouvant pleinement écho avec la symbolique de cette oeuvre)

<https://aadn.org/nos-residences/soft-love-par-la-cie-le-clair-obscur/>

- Delphine Lermite, Histoire(s) de l'oeil, 2018. Réalité immersive en casque VR Fove, technologie eye-tracking, vidéoprojection murale, taille variable. Composition sonore, table d'orientation, bois peint, h.110 cm x d.80 cm

> Histoire(s) de l'œil interroge notre rapport à l'image, au temps et à notre corporalité. Réminiscence de l'œuvre de Caspar Friedrich, l'installation nous transporte en plein cœur d'une mer de nuages sur le mont Kaiserkrone, en Allemagne. Dans cette installation, on propose à l'un des spectateurs d'observer un paysage à l'intérieur d'un casque de réalité virtuelle. Au-delà de la contemplation, le spectateur devient acteur en provoquant, par son regard, la découverte de l'image voilée par le brouillard. Il peut alors explorer divers degrés de liberté sur l'espace (zoom) ou la ligne de temps (arrêt sur image, accélération, retour arrière). Ces choix, trajets, points d'intérêt à l'intérieur de l'image seront retranscrits en projection sur un écran au sein de l'espace d'exposition.

<http://delphinelermite.com/P-Kaiserkrone.html>

- BKYC, Extrapolis, 2013. L'humain façonne la ville, la ville façonne l'humain.

> Tableau augmenté interactif. Brisant les frontières entre les différents supports de l'image, Extrapolis plonge le spectateur dans une ville en perpétuel mouvement. L'univers créé perturbe les repères du spectateur et propose une expérience sensorielle. A la fois observateur et observé, le passant contemple une cité fantasque qui prend vie sous ses yeux et dont il pourrait bien être le protagoniste. Continuellement filmé, traité et re-traité, calculé, analysé, notre rapport à l'image est ambigu. Cela nous attire, nous amuse et nous inquiète en même temps. A travers une recherche conceptuelle sur la morphologie de la ville, Extrapolis propose tout simplement un questionnement sur notre identité. <https://aadn.org/nos-creations/extrapolis/> - Voir le film allemand Métropolis de Fritz Lang (1927) en prolongement.

- Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt, Métamorphie, oeuvre interactive visuelle et sonore

> Métamorphie est une oeuvre interactive, visuelle et sonore. Les spectateurs sont invités à toucher et explorer la profondeur du voile semi-transparent de l'installation. Cette peau symbolique possède une élasticité qui s'inscrit dans le processus de la métamorphose : elle se déforme lorsque le spectateur la touche, et reprend sa rigidité lorsqu'il la relâche. Chaque appui de la main en révèle des épaisseurs différentes. L'exploration de ses différentes couches en profondeur annonce l'intimité d'un univers imaginaire. Les matières visuelles et sonores évoquent des univers multiples, méditatifs, à travers des substances organiques, liquides ou incandescentes. Métamorphie crée une ambiguïté entre un espace physique réel, un espace virtuel matérialisé par le reflet d'un vrai miroir, et un espace virtuel généré par

les vidéoprojections d'un dispositif numérique. Dans cette création sensorielle, les reflets réels se confondent avec les images virtuelles, donnent l'illusion d'une réalité déformée. <http://www.scenocosme.com/>

- Purring Tiger, Mizaru, 2017

> Installation interactive visuelle et sonore. Kiori Kawai, chorégraphe et artiste de l'installation, et Aaron Sherwood, compositeur. Ils utilisent la technologie pour mêler le corps humain à des sons et des éléments visuels, et favoriser l'interaction. MIZARU est une installation qui invite le public à toucher un mur blanc réalisé en élasthanne. En touchant celui-ci, le mur s'anime créant 3 univers visuels et sonores différents. Le visiteur est invité à manipuler les composantes de l'oeuvre, et selon l'intensité de la pression du toucher, les motifs visuels apparaissent en lien avec l'ambiance sonore. MIZARU évoque la façon dont la frontière entre la vie et la mort existe partout et à chaque instant mais de manière invisible. Le titre, MIZARU, est le nom d'un des trois singes les plus sages de la culture japonaise. La traduction littérale de MIZARU est « à ne pas voir ». <http://www.purringt.com/#/mizaru/>

- Selma Lepart, R.E.D., 2016, installation interactive

> L'installation R.E.D. propose la mise en œuvre de formes géométriques mobiles et communicantes. Des formes triangulaires positionnées de manière régulière sur toute la surface d'un mur forment une modulation graphique qui réagit à la présence du public. Pas un brin d'air et pourtant... la pointe de chaque triangle se lève donnant ainsi la sensation de se trouver face à une surface organique, un épiderme sensible à la présence, tantôt excité, frissonnant, tantôt relâché, comme endormi... Cette matière-peau serait donc capable d'émotions. L'artiste explore à travers son travail les notions d'apparition et de codification du monde, ainsi que les questions relationnelles entre humain / objets / matière. <http://www.bipolar-production.com/bipolar/oeuvres/red>

- Chiara Caterina, The afterimage, installation d'écrans et d'ordinateurs, 2018

> L'artiste issue du Fresnoy s'intéresse surtout aux territoires d'exploration du cinéma de non-fiction et aux pratiques documentaires. Dans afterimage, nous sommes en présence de dix écrans, le premier ordinateur est le point de déclenchement des suivants. Il gère l'archive analogique, aléatoirement, il s'arrête sur une image et à partir de cette image, un cycle débute, celui d'une recherche et d'une association de détails d'images (formes, couleurs) ou encore de mots clés (selon l'algorithme utilisé par google). Chaque machine ayant une tâche précise à effectuer. Les écrans s'éteignent puis le dernier écran synthétisera l'ensemble pour en créer un scénario, une ambiance finale.

Voir ici son interview : <https://www.youtube.com/watch?v=pAiHiegQ2Ck>

- Hélène Fréry, Vanités numériques, 2017

> Vanités numériques est une installation artistique qui interroge la durée de vie du numérique et notamment des œuvres qui intègrent sa dimension virtuelle. Cette œuvre est composée de quatre « tableaux vivants » représentant des vanités classiques en mouvements qui renvoient le spectateur aux plaisirs éphémères de la vie terrestre, à leur futilité, à leur destruction et au temps qui passe. Matériellement, on retrouve une sorte de tissage et d'entremêlement entre les sources des supports : un support papier, du code hexadécimal extrait de la vidéo (dicté par l'ordinateur, écrit par l'artiste), de la lumière, de l'image de synthèse 3D photo-réaliste et une voix de synthèse.

Vanités numériques cherche à créer un espace de réalités mixtes où des notions opposées peuvent cohabiter comme les réalités virtuelles et matérielles, l'image et le texte, l'éphémère et l'éternel...

Hélène Fréry s'inspire du célèbre artiste Bill Viola qui utilisa majoritairement le médium vidéo dans son travail.

<http://helenefrery.blogspot.com/2017/09/vanites-numeriques.html>

- Joachim Olender, L'affaire Tarnac. Film docu-fiction, 23min, 2012

> Le 11 novembre 2008, cent cinquante policiers envahissent le petit village de Tarnac en Corrèze. Neuf personnes sont soupçonnées d'avoir posé des crochets métalliques sur des caténaires pour désorganiser les lignes SNCF.

À l'issue de leur garde à vue, cinq d'entre elles sont placées en détention provisoire pour terrorisme. Le principal suspect restera incarcéré durant six mois sans preuve à l'appui. Voici l'affaire de Tarnac. Ce film en retrace la fiction.

À la limite de l'installation-vidéo et du film-cinéma, l'artiste imagine une black box percée à l'extérieur par trois écrans de taille égale. Le spectateur y voit défiler les images de l'enquête menée par l'artiste sur les lieux du non-lieu : paysages de neige, entrepôts, routes et lignes de chemin de fer. Images de réel : il n'y a rien à voir.

À l'intérieur, un film passe en boucle : il décline quatre séquences de « l'arrestation terroriste ».

Images virtuelles tournées à partir d'un logiciel de jeu vidéo. Tarnac, le chaos et la grâce fait la démonstration structurellement impeccable de la manière dont le dispositif cinéma peut encore raconter le néant d'un monde où les mêmes cagoules traduisent « sécurité » et « terreur ».

- Laurent Mareschal, Clair-Obscur, 2014-2017

> Au travers de témoignages Laurent Mareschal propose une installation interactive mêlant son et image portant sur la relation de chacun à la nuit. L'artiste a interviewé 25 personnes de professions très différentes (boulangers, astrophysiciens, infirmière, électricien, anthropologue, géographe...) qui chacun propose une vision particulière de l'obscurité ou de la nuit. Il tisse des relations entre ces témoignages regroupés sous 7 thèmes différents au sein de cette installation tentaculaire. Le public est invité à naviguer dans cette matière vidéo de plus de 70 minutes, chacun prenant un chemin différent. En effet les vidéos durent de 2 à 8 minutes et l'on peut passer de l'une à l'autre au gré de ses choix grâce à une interface centrale. <http://www.synesthesie.com/programme/clairobcur/clairobcur.html>

- Michael Burk et Ann-Katrin Krenz, Kepler's Dream, 2014

> Kepler's Dream est une enquête esthétique qui explore la technologie de projection analogique en combinaison avec un contenu créé par ordinateur prenant une forme physique grâce à l'impression 3D.

Inspirée par des technologies de projection obsolètes telles que le rétroprojecteur, et en particulier l'épiscope, l'installation est conçue pour générer des images uniques et une expérience fascinante. Le mélange de l'esthétique numérique - formes paramétriques et génératives - avec les qualités de la projection analogique crée un aspect surnaturel qui ne semble être ni numérique ni analogique. Interagir avec l'installation crée un effet profondément immersif, car la réaction instantanée de la projection et le « taux de trame infini » permettent à ce monde fantastique de prendre vie. Michael Burk s'inspire de l'oeuvre de Johannes Kepler : Le Songe ou l'Astronomie lunaire (en latin Somnium, seu opus posthumum de astronomia), roman écrit en 1608 par Johannes Kepler et publié de manière posthume par son fils Ludwig en 1634. <https://vimeo.com/100735642>

- Adrien M & Claire B, deux installations issues du spectacle Acqua Alta : La traversée du miroir / Tête à tête 2019

> Un projet qui se déploie en plusieurs temps : un spectacle mêlant corps et images ; un livre en pop-up à regarder en réalité augmentée ; une expérience pour casque de réalité virtuelle. La recherche d'un animisme numérique est encore au coeur de ce projet : entités polymorphes et métamorphoses, altérites radicales, espaces-êtres, présences diffuses, monstres, fantômes, chimères, génies et esprits inclassables. Tout un bestiaire imaginaire et vivant, fabriqué de toute pièce, numériquement, qui font vivre des sensations fabuleuses et improbables. Mais qui en contre-jour dessinent le propre de notre condition humaine, celle d'une oscillation entre l'équilibre et l'accident, la beauté, la grâce et la catastrophe. Avec le rire comme principale issue de secours. <https://www.am-cb.net/projets>

Il est intéressant ici de mettre en parallèle le mythe d'Orphée (miroir et reflet) avec le film éponyme de Jean Cocteau (1950)

- Tristan Ménez, Bloom, 2017

> Installation cinétique, lumineuse et sonore utilisant l'eau comme matériau de sculpture et modifiant ainsi nos perceptions. Un système de jet d'eau mis en vibration à l'aide d'un haut-parleur de basses et éclairé par un stroboscope permet de jouer avec la perception visuelle et de rendre visible des mouvements irréels comme la suspension de gouttes d'eau, des ralentissements et autres phénomènes d'optique. Ce que le spectateur voit est intimement lié à ce qu'il entend. L'œil perçoit des gouttes qui ralentissent, se suspendent, s'inversent en un mouvement pour former des formes irréelles. La fleur d'eau s'épanouit, se recroqueville, jaillit au rythme des vibrations. Illusion optique totale ! <https://www.youtube.com/watch?v=HwKSp7Ti6BU>

> A LIRE LE PROGRAMME COMPLET EN ANNEXE !

MOTS-CLÉS DE LA PROGRAMMATION :

IMMERSION / NATUREL - ARTIFICIEL / ECRITURE COLLABORATIVE / DÉTOURNEMENT / UBIQUITÉ / HYBRIDATION
INTERACTIVITÉ / ALGORITHME / ABSTRAIT / SONORE / PROJECTION / HASARD - ALÉATOIRE / ROBOTIQUE /
IMMATÉRIEL / INTERNATIONAL / POÉSIE 2.0 / SCIENTIFIQUE / MIXAGE / PLURIDISCIPLINAIRE / PATCHWORK
D'IMAGES / FICTION - RÉALITÉ / VANITÉS NUMÉRIQUES / ANIMISME / EYE - TRACKING / STÉRÉOTYPES / JEU
VIDÉO / SYMBIOSE / OBSCURITÉ / EAU / PEAU / VILLE / PORTRAIT / ANALOGIQUE - NUMÉRIQUE / LUMIÈRE

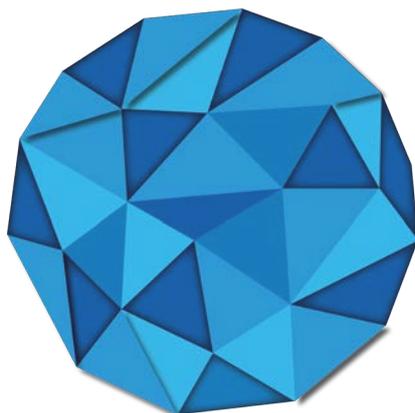
Le temps fort **LES SAFRA'NUMÉRIQUES** se déroulant **du 19 au 23 mars 2019**, met ainsi en scène toutes ces questions fondamentales actuelles faisant lien à la fois, avec l'univers de la création artistique et toutes les disciplines d'enseignements !

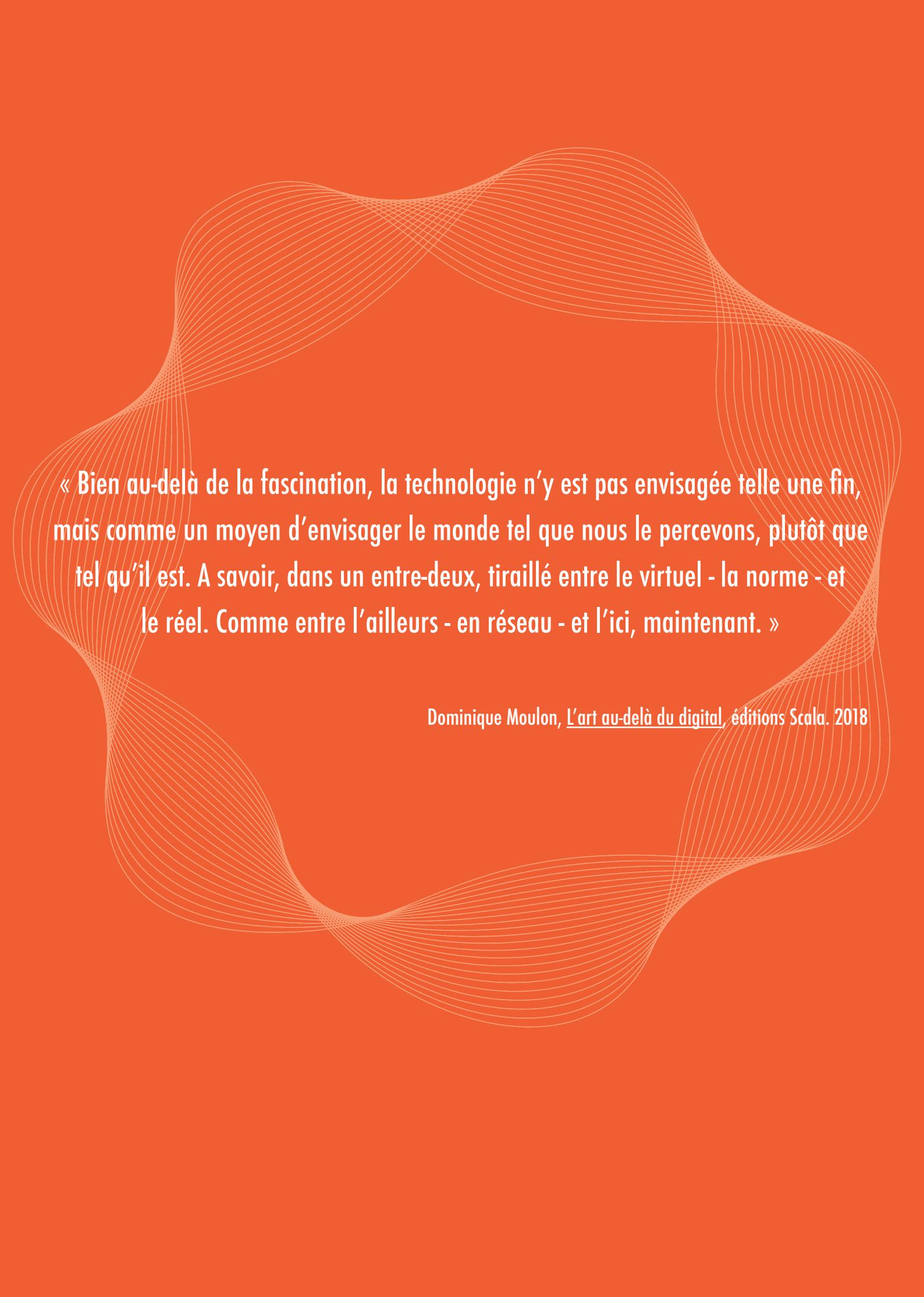
> De quelles manières les artistes d'aujourd'hui s'emparent-ils des nouvelles technologies et de l'univers numérique pour créer et représenter le monde ?
Comment adoptent-ils ainsi une vision sur le devenir de l'homme ? de la société ?

> Comment mettre en réflexion les élèves sur ce nouveau monde technologique omniprésent autour d'eux, sans pour autant toujours en connaître les enjeux et en comprendre l'émergence ?

> Comment les élèves, par le biais du numérique, peuvent-ils être davantage acteurs de leurs apprentissages en alliant la pratique, l'exploration ainsi que le développement de l'esprit critique ?

> Comment enseigner, apprendre, et tout simplement vivre autrement par le biais des technologies et du numérique ? En effet, ce dernier révolutionne nos manières de produire et d'interagir avec notre environnement mais quelles en sont les apports véritables, les perspectives ou les limites potentielles ?





« Bien au-delà de la fascination, la technologie n'y est pas envisagée telle une fin, mais comme un moyen d'envisager le monde tel que nous le percevons, plutôt que tel qu'il est. A savoir, dans un entre-deux, tiraillé entre le virtuel - la norme - et le réel. Comme entre l'ailleurs - en réseau - et l'ici, maintenant. »

Dominique Moulon, L'art au-delà du digital, éditions Scala. 2018

PARTIE PÉDAGOGIQUE

> FAIRE LE LIEN AVEC LE SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE :

<p>Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer</p> <p>> Comprendre et s'exprimer en utilisant quatre types de langages.</p>	<p>Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre</p> <p>> Apprendre à apprendre, seuls ou collectivement, en classe ou en dehors.</p>	<p>Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen</p> <p>> Transmettre les valeurs fondamentales et les principes inscrits dans la Constitution</p>	<p>Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques :</p> <p>> Donner à l'élève les fondements de la culture mathématique, scientifique et technologique</p>	<p>Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine :</p> <p>> Développer une conscience de l'espace géographique et du temps historique.</p>
<p>- Langue française orale ou écrite :</p> <p>> Utiliser un vocabulaire approprié à chaque domaine artistique ou culturel</p> <p>> Mettre en relation différents champs de connaissances : vocabulaire technologique & numérique, code informatique.</p> <p>- Langages des arts et du corps :</p> <p>> Développer des pratiques artistiques diverses, communiquer par l'art et s'engager dans un dialogue verbal et gestuel.</p>	<p>- Organisation du travail personnel</p> <p>- Coopération et réalisation des projets</p> <p>- Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information</p> <p>- Outils numériques pour échanger et communiquer.</p>	<p>- Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des oeuvres.</p> <p>- S'intégrer dans un processus collectif.</p>	<p>- Solliciter des savoirs scientifiques et techniques dans des réalisations concrètes.</p> <p>- Conception, création, réalisation</p> <p>> Mobiliser ainsi imagination, créativité, sens de l'esthétique...</p> <p>- Utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production.</p>	<p>- Se repérer dans l'espace et le temps</p> <p>- Exprimer une émotion esthétique et un jugement critique.</p> <p>- Identifier la diversité des lieux et des acteurs culturels de son territoire</p>

> EXEMPLES DE PROBLÉMATIQUES OUVERTES AUTOUR DE LA PROGRAMMATION DES SAFRA' NUMÉRIQUES, À EXPLOITER DANS DES SCÉNARIOS PÉDAGOGIQUES :

> MATÉRIEL / IMMATÉRIEL : REPRÉSENTER L'INVISIBLE POUR VIVRE DE NOUVELLES EXPÉRIENCES SENSORIELLES

- En quoi l'utilisation du numérique va-t-elle interroger la matérialité de l'oeuvre ? (une oeuvre peut-elle exister sans matériau tangible, et comment ?)
 - Comment le virtuel peut-il se projeter dans l'espace réel et bouleverser les perceptions sensorielles du spectateur ?
 - Comment matérialiser et rendre visible l'invisible ? Comment rendre tangible l'énergie, le son, la pensée ou encore le flux énergétique ?
 - Comment modifier les perceptions d'un espace à travers l'utilisation du numérique ? (avec la réalité augmentée, l'hologramme par exemple, dispositifs sonores et visuels, projections...)
 - Comment les créations numériques redéfinissent-elles la notion d'espace ?
 - Comment les technologies numériques développent-elles la dimension synesthésique de l'oeuvre d'art ?
- > La synesthésie (du grec syn, « avec » (union), et aesthesis, « sensation ») est un phénomène neurologique non pathologique par lequel deux ou plusieurs sens sont associés de manière durable.

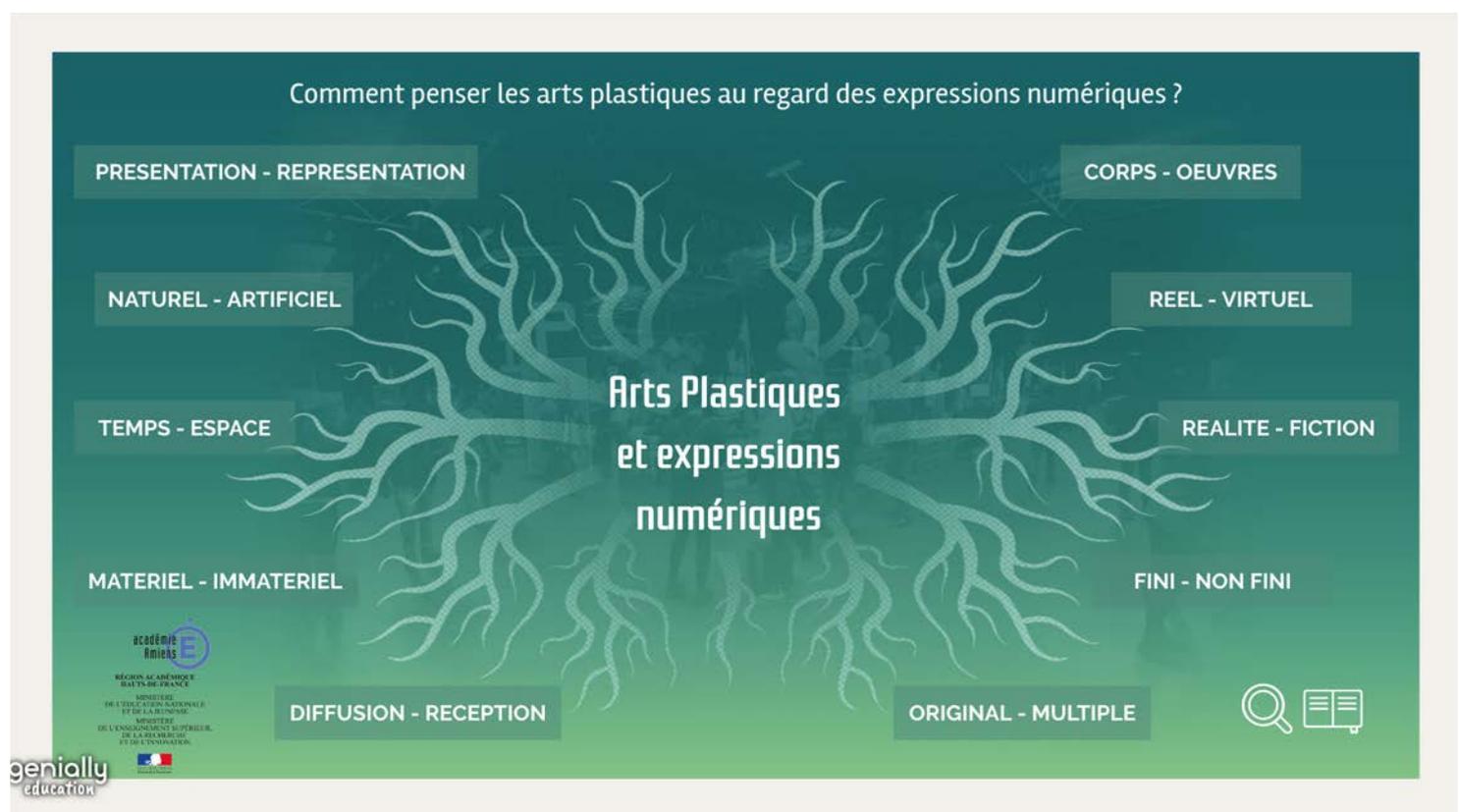
> HYBRIDATIONS : DES EXPÉRIMENTATIONS ENTRE LE MONDE VIVANT ET LA TECHNOLOGIE

- Comment le corps figuré se voit-il transformé au sein des pratiques plastiques numériques ? (prothèses, robots, clones, avatars)
- En quoi une œuvre numérique peut-elle questionner le réel et développer une posture critique chez le spectateur ?
- De quelle manière la figure de l'animal, sous sa forme robotisée, vient-elle mettre en tension les notions de naturel / artificiel ?
- En quoi le spectacle vivant et les arts visuels peuvent-ils incarner le monde actuel en bouleversant les codes traditionnels de sa mise en forme ? (= hybridation et médiums multiples, artistes pluridisciplinaires, projections, installations vidéo, ubiquité) : spectacles Attraction & Muances.

> ARTISTES DE L'ALGORITHME : IMAGES, RÉALITÉS ET FICTIONS AU SERVICE DE LA REPRÉSENTATION DU MONDE

- Comment les moyens numériques peuvent-ils être générateurs de fiction ?
- En quoi le virtuel peut-il interroger la réalité pour la rendre artistique et poétique ?
- En quoi un dispositif plastique peut-il interroger la valeur narrative de l'image ?
- Comment les ingénieurs, les scientifiques et les artistes travaillent-ils désormais en étroite collaboration pour représenter le monde ? En donner une version parfois augmentée, fictive, reconstituée ou visionnaire ?

Arts Plastiques & expressions numériques : <https://view.genial.ly/5c3f2a07a4eaa03097dcca2c>. Des problématiques et références artistiques actuelles y sont recensées selon les grandes notions des programmes du collège. Ces questions peuvent être adaptées pour toutes les disciplines.



FOCUS SUR ATTRACTION

> EN AMONT DU SPECTACLE EXEMPLES DE PISTES PEDAGOGIQUES :

COLLEGE

Duo danse et art numérique, voir le teaser avec les élèves :

<https://vimeo.com/263625426> ainsi que d'autres réalisations de la compagnie :

<https://vimeo.com/user61491787>

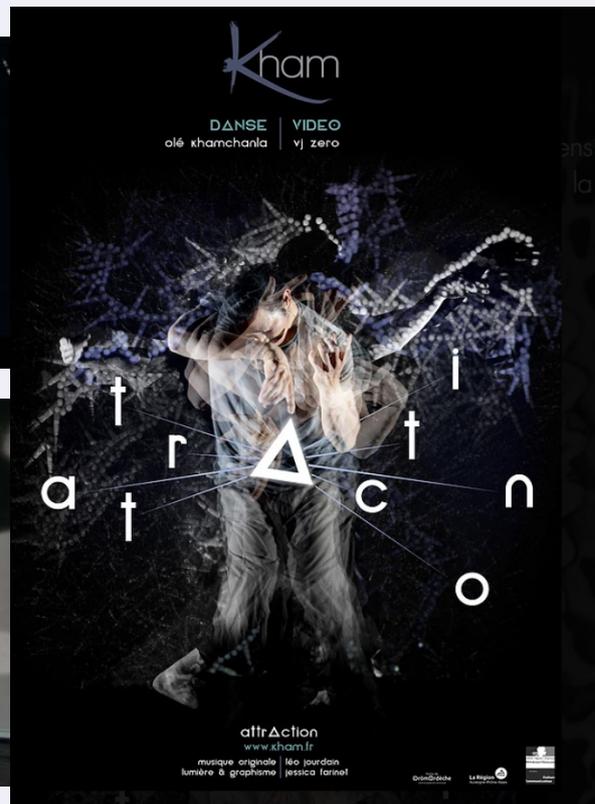
> **En Histoire - Géographie** : chercher des informations historiques et géographiques à partir des influences du hip-hop, du butô, des danses traditionnelles du Laos et de Thaïlande pour aboutir à la notion de danse hybridée. Voir dossier autour de la danse contemporaine ici : <http://www.uneprofusafran.fr/fiches-pratiques-ateliers/>

> **En Français** : demander aux élèves de chercher la définition du mot ATTRACTION et de trouver des synonymes. <https://www.nuagesdemots.fr/pour-constituer-un-champ-lexical>. Rédiger un court texte de fiction à partir des mots trouvés ou une courte improvisation théâtrale par groupe de 4.

> **En Arts Plastiques** : faire trace du mouvement du corps. Avec l'aide des appareils photos, comment montrer le déploiement et la décomposition du mouvement dans l'image ? (aborder le rapport temps / vitesse / lumière dans la technique même de la photographie). Voir la chronophotographie avec Etienne-Jules Marey.

> **En Sciences - Physiques** : comprendre le système d'une projection au sein de la mise en scène théâtrale, en lien avec le spectacle.

> **En EPS** : par petits groupes d'élèves, réaliser une courte prestation dansée autour du mot Attraction. Comment lui donner sens par la chorégraphie ?



CORRESPONDANCES AVEC LES PROGRAMMES DES DIFFÉRENTES DISCIPLINES / CYCLE 3 - CYCLE 4

CYCLE 3 : CM1 - CM2 - 6ÈME (TEXTES OFFICIELS)



CM1-CM2

FRANÇAIS

THÈME : SE CONFRONTER AU MERVEILLEUX, À L'ÉTRANGE : DÉCOUVRIR DES CONTES, ALBUMS, RÉCITS MYTHOLOGIQUES, PIÈCES DE THÉÂTRE METTANT EN SCÈNE DES PERSONNAGES SORTANT DE L'ORDINAIRE OU DES FIGURES SURNATURELLES.

Ecouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu.

Activités variées permettant de manifester sa compréhension : répétition, rappel ou reformulation de consignes ; récapitulation d'informations, de conclusion, rappel du récit, représentations diverses (dessin, jeu théâtral)...

Pistes :

- > Nommer des verbes d'action autour des oeuvres lors de la visite avec le médiateur
- > Remplir le cahier du spectateur du Safran après la représentation du spectacle (dessiner notamment la scénographie, représenter la lumière, les effets et ambiances etc...)

Participer à des échanges dans des situations de communication diversifiées : lors de la visite du parcours notamment
Recourir à l'écriture pour réfléchir et apprendre : écrits de travail pour formuler des impressions, ses ressentis, émettre des hypothèses, articuler des idées...

Ecrire avec un clavier rapidement et efficacement : utiliser un jeu en ligne pour écrire des mots en lien avec le spectacle que le professeur ajoutera dans une liste au préalable dans le programme, se familiariser avec l'univers informatique tout en apprenant un champ lexical relatif au spectacle vivant (vocabulaire du théâtre)

6ÈME



FRANÇAIS

THÈME : LE MONSTRE, AUX LIMITES DE L'HUMAIN : s'interroger sur les limites de l'humain que le monstre permet de figurer et d'explorer.

RÉCIT D'AVENTURES : extraits de films ou adaptation à l'un des livres étudiés.

Pistes de travail :

- > Travailler autour de l'oeuvre de George Orwell, La ferme des animaux, publié en 1945 (voir extraits en annexe)
- > Explorer les mythes du Centaure et l'oeuvre picturale de Sandro Botticelli : Pallas et le Centaure, 1482
- > Quelques extraits des Métamorphoses d'Ovide (1er siècle ap JC) pour travailler autour de l'imaginaire et de la mythologie, voir texte entier ici : https://fr.wikisource.org/wiki/Les_M%C3%A9tamorphoses/Texte_entier.

ARTS PLASTIQUES

LA REPRÉSENTATION PLASTIQUE ET LES DISPOSITIFS DE PRÉSENTATION : La ressemblance : découverte, prise de conscience et appropriation de la valeur expressive de l'écart dans la représentation.

La narration visuelle : composition plastiques en 2D ou 3D à des fins de récit ou de témoignage, organisation des images fixes.

LES FABRICATIONS ET LA RELATION ENTRE L'OBJET ET L'ESPACE : l'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets / Découverte et expérimentation du travail en volume (modelage, assemblage, construction, installation...)

> Voir l'ensemble des dispositifs pédagogiques développés en fin de dossier



EPS

UTILISER LE POUVOIR EXPRESSIF DU CORPS DE DIFFÉRENTES FAÇONS / ENRICHIR SON RÉPERTOIRE D' ACTIONS AFIN DE COMMUNIQUER UNE INTENTION OU UNE ÉMOTION / MOBILISER SON IMAGINAIRE POUR CRÉER DU SENS ET DE L'ÉMOTION DANS DES PRESTATIONS COLLECTIVES.
Danses collectives, arts du cirque, danse de création.

Pistes :

- > Découvrir l'espace scénique, se déployer sur scène dans le théâtre du Safran lors de la visite avec les médiateurs.
- > Exprimer ses ressentis, quel point de vue (assis, couché, debout), quelles perceptions du corps l'élève a-t-il depuis la scène ? Puis, à partir des oeuvres interactives durant le parcours, quelles actions avec son corps sont entreprises ?



SCIENCES ET TECHNOLOGIE

OBSERVER ET DÉCRIRE DIFFÉRENTS TYPES DE MOUVEMENTS :

Elaborer et mettre en oeuvre un protocole pour appréhender la notion de mouvement et de mesure de la valeur de la vitesse d'un objet. L'élève part d'une situation où il est acteur et observateur dans divers environnements.

IDENTIFIER UN SIGNAL ET UNE INFORMATION :

Identifier différentes formes de signaux : sonores, lumineux, radio...

Introduire de façon simple la notion de signal et d'information en utilisant des situations de la vie courante.

> A partir des installations présentes aux Safra'numériques lors de la visite + ateliers proposés.



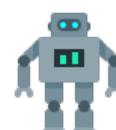
CLASSER LES ORGANISMES, EXPLOITER LES LIENS DE PARENTÉ POUR COMPRENDRE ET EXPLIQUER L'ÉVOLUTION DES ORGANISMES :

Unité, diversité des organismes vivants / évolution des espèces vivantes : observer des êtres vivants de son environnement proche, faire le lien entre l'aspect d'un animal et son milieu, découvrir quelques modes de classification permettant de rendre compte des degrés de parenté entre les espèces et donc de comprendre leur histoire évolutive.

CONCEVOIR ET PRODUIRE TOUT OU PARTIE D'UN OBJET TECHNIQUE EN ÉQUIPE POUR TRADUIRE UNE SOLUTION TECHNOLOGIQUE RÉPONDANT À UN BESOIN :

Modélisation du réel (maquette, modèles géométrique et numérique), représentation en conception assistée par ordinateur

> Pensez à un partenariat avec LA MACHINERIE autour de la robotique : les élèves seront amenés à résoudre un problème technique, imaginer et réaliser des solutions techniques en effectuant des choix de matériaux et des moyens de réalisation dans une forme ludique. Voir leur application Botly : <https://botly.lamachinerie.org/les-ressources>



CYCLE 4 (TEXTES OFFICIELS)



FRANÇAIS

CLASSE DE 5ÈME : L'ÊTRE HUMAIN EST - IL MAÎTRE DE LA NATURE ?

> Interroger le rapport de l'être humain à la nature à partir de textes et d'images empruntés aux représentations de la nature à diverses époques, en relation avec l'histoire des arts, et saisir les retournements amorcés au XIXème siècle et prolongés à notre époque.

> Comprendre et anticiper les responsabilités humaines aujourd'hui.



CLASSE DE 4ÈME : REGARDER LE MONDE, INVENTER DES MONDES : LA FICTION POUR INTERROGER LE RÉEL

> Comprendre comment le récit fantastique, tout en s'inscrivant dans cette esthétique, interroge le statut et les limites du réel. (s'appuyer sur l'adaptation d'un roman ou une nouvelle fantastique au cinéma) - voir la bibliographie dystopie en Annexe

CLASSE DE 3ÈME : PROGRÈS ET RÊVES SCIENTIFIQUES

> Interroger l'ambition de l'art à penser, imaginer voire anticiper le progrès scientifique et technologique.

> Poser la question des rapports entre les sciences et la littérature, notamment à travers des oeuvres mettant en scène la figure du savant, créateur du bonheur de demain ou figure malfaisante et diabolique - voir la bibliographie dystopie en Annexe

SCIENCES DE LA VIE ET DE LA TERRE

CLASSE DE 4ÈME / 3ÈME : RELIER L'ÉTUDE DES RELATIONS DE PARENTÉ ENTRE LES ÊTRES VIVANTS, ET L'ÉVOLUTION : les grands groupes d'êtres vivants, dont homo sapiens, leur parenté et leur évolution.

RELIER COMME DES PROCESSUS DYNAMIQUES, LA DIVERSITÉ GÉNÉTIQUE ET LA BIODIVERSITÉ : diversité et dynamique du monde vivant à différents niveaux d'organisation / ADN, mutations, brassage, gène, méiose et fécondation...



METTRE EN ÉVIDENCE DES FAITS D'ÉVOLUTION DES ESPÈCES ET DONNER DES ARGUMENTS EN FAVEUR DE QUELQUES MÉCANISMES DE L'ÉVOLUTION : apparition et disparition d'espèces au cours du temps / maintien des formes aptes à se reproduire, hasard, sélection naturelle.

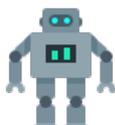
TECHNOLOGIE

DE LA 5ÈME À LA 3ÈME : IMAGINER DES SOLUTIONS EN RÉPONSE AUX BESOINS, MATÉRIALISER UNE IDÉE EN INTÉGRANT UNE DIMENSION DESIGN : production d'objets et éléments de programmes informatiques en réponse aux besoins : objets connectés, réalité augmentée, innovation et créativité, design...

RÉALISER DE MANIÈRE COLLABORATIVE, LE PROTOTYPE D'UN OBJET COMMUNIQUANT : FabLab : collaboration et partage à l'ère du numérique, impression 3D et prototypage rapide.

COMPRENDRE LE FONCTIONNEMENT D'UN RÉSEAU INFORMATIQUE : notion de protocole, d'organisation, d'algorithme, de routage, internet...

3ÈME : ÉCRIRE, METTRE AU POINT ET EXÉCUTER UN PROGRAMME : COMMANDE D'UN SYSTÈME RÉEL, DÉCLENCHEMENT D'UNE ACTION PAR UN ÉVÈNEMENT, CAPTEUR, ACTIONNEUR, INTERFACE : Agencer un robot (capteurs, actionneurs) pour répondre à une activité et un programme donnés.



PHYSIQUE

4ÈME - 3ÈME : MOUVEMENT ET INTÉRACTIONS : CARACTÉRISER LE MOUVEMENT D'UN OBJET, VITESSE, DIRECTION, SENS ET VALEUR : comprendre la relativité des mouvements dans des cas simples, appréhender la notion d'observateur immobile ou en mouvement.

DES SIGNAUX POUR OBSERVER ET COMMUNIQUER : La lumière : sources, propagation, vitesse de propagation, année lumière.

Différents types de rayonnements (lumière visible, ondes radio, rayons X...)

Signal et information : comprendre que l'utilisation du son et de la lumière permet d'émettre, de transporter un signal donc une information.

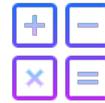


MATHÉMATIQUES

3ÈME : THÈME E : ALGORITHMIQUE & PROGRAMMATION - ECRIRE, METTRE AU POINT ET EXÉCUTER UN PROGRAMME SIMPLE : développer dans une démarche de projet quelques programmes simples. En développant des méthodes de programmation, les élèves revisitent les notions de variables et de fonctions sous une forme différente, et s'entraînent au raisonnement : algorithmes, programmes, variable informatique, déclenchement d'une action par un événement...

Pistes : voir l'application code.org pour apprendre simplement l'algorithmie : <https://code.org/learn>

> Partenariat avec les Arts Plastiques pour créer à partir de formes géométriques, un univers graphique autour de l'aléatoire et du hasard (voir l'utilisation simple de Processing ou sur le logiciel Scratch)



GÉOGRAPHIE

4ÈME : THÈME 1 : L'URBANISATION DU MONDE : Géographie des centres et des périphéries / Des villes inégalement connectées aux réseaux de la mondialisation.

3ÈME : THÈME 2 : POURQUOI ET COMMENT AMÉNAGER LE TERRITOIRE ? sensibilisation des élèves aux outils et acteurs de l'aménagement français et européen.

Pistes : Penser la ville à l'ère du numérique

Les images de réseaux et de cartographie sont très souvent utilisées par les artistes dans les pratiques numériques : faire des parallèles avec la trame en Arts Plastiques ou encore l'image microscopique en Sciences. (Voir l'article de Pierre Musso : [Généalogie et critique de la notion de réseau](#) - ArtPress2 / Les Arts numériques)



ARTS PLASTIQUES

LA REPRÉSENTATION : IMAGES, RÉALITÉ ET FICTION : la conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique, les incidences du numérique sur la création des images fixes et animées, sur les pratiques plastiques en 2D et en 3D.

LA MATÉRIALITÉ DE L'ŒUVRE, L'OBJET ET L'ŒUVRE : le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports) : appropriation des outils et langages numériques destinés à la pratique plastique, interrogation et manipulation du numérique par et dans la pratique plastique.

L'ŒUVRE, L'ESPACE, L'AUTEUR, LE SPECTATEUR : Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques. Les croisements entre arts plastiques et les sciences, les technologies, les environnements numériques.



> Voir les dispositifs pédagogiques développés en fin de dossier.

EDUCATION MUSICALE

4ÈME - 3ÈME : RÉALISER DES PROJETS MUSICAUX D'INTERPRÉTATION OU DE CRÉATION : répertoire de projets relevant d'esthétiques diverses : dodécaphonisme (Arnold Schönberg, Edgar Varèse), musique bruitiste, sampling, phasing (Steve Reich), musique électronique (Pierre Schaeffer, Pierre Henry), musique contemporaine (Thierry Balasse, Philip Glass, Pierre Boulez, Murcof, Pascal Dusapin, György Ligeti)...

> CORRESPONDANCES ADAPTABLES ÉGALEMENT POUR LES PROGRAMMES DES DIFFÉRENTES DISCIPLINES AU LYCÉE !



> VOIR GLOSSAIRE AUTOUR DU LANGAGE INFORMATIQUE & NUMÉRIQUE EN ANNEXE DU DOSSIER

L'ENSEIGNEMENT DE L'HISTOIRE DES ARTS, QUI CONTRIBUE À OUVRIR LES ÉLÈVES AU MONDE, NE SE LIMITE PAS À LA TRADITION OCCIDENTALE ET S'INTÉRESSE À L'ENSEMBLE DES CHAMPS ARTISTIQUES :

- LE CHAMP CLASSIQUE DES « BEAUX-ARTS » : ARCHITECTURE, PEINTURE, SCULPTURE, DESSIN, GRAVURE ;
- LA MUSIQUE, LE THÉÂTRE, L'OPÉRA ET LA DANSE, LE CIRQUE ET LA MARIONNETTE.
- LA PHOTOGRAPHIE ET LE CINÉMA ;
- LES ARTS DÉCORATIFS ET APPLIQUÉS, LE VÊTEMENT, LE DESIGN ET LES MÉTIERS D'ART, L'AFFICHE, LA PUBLICITÉ, LA CARICATURE...
- LA POÉSIE, L'ÉLOQUENCE, LA LITTÉRATURE ;
- LES GENRES HYBRIDES OU ÉPHÉMÈRES APPARUS ET DÉVELOPPÉS AUX XX^E ET XXI^E SIÈCLES : BANDE DESSINÉE, PERFORMANCE, VIDÉO, INSTALLATION, ARTS DE LA RUE, ETC.

> PROPOSER UNE ANALYSE CRITIQUE SIMPLE ET UNE INTERPRÉTATION D'UNE ŒUVRE. DOMAINE 1,3,5

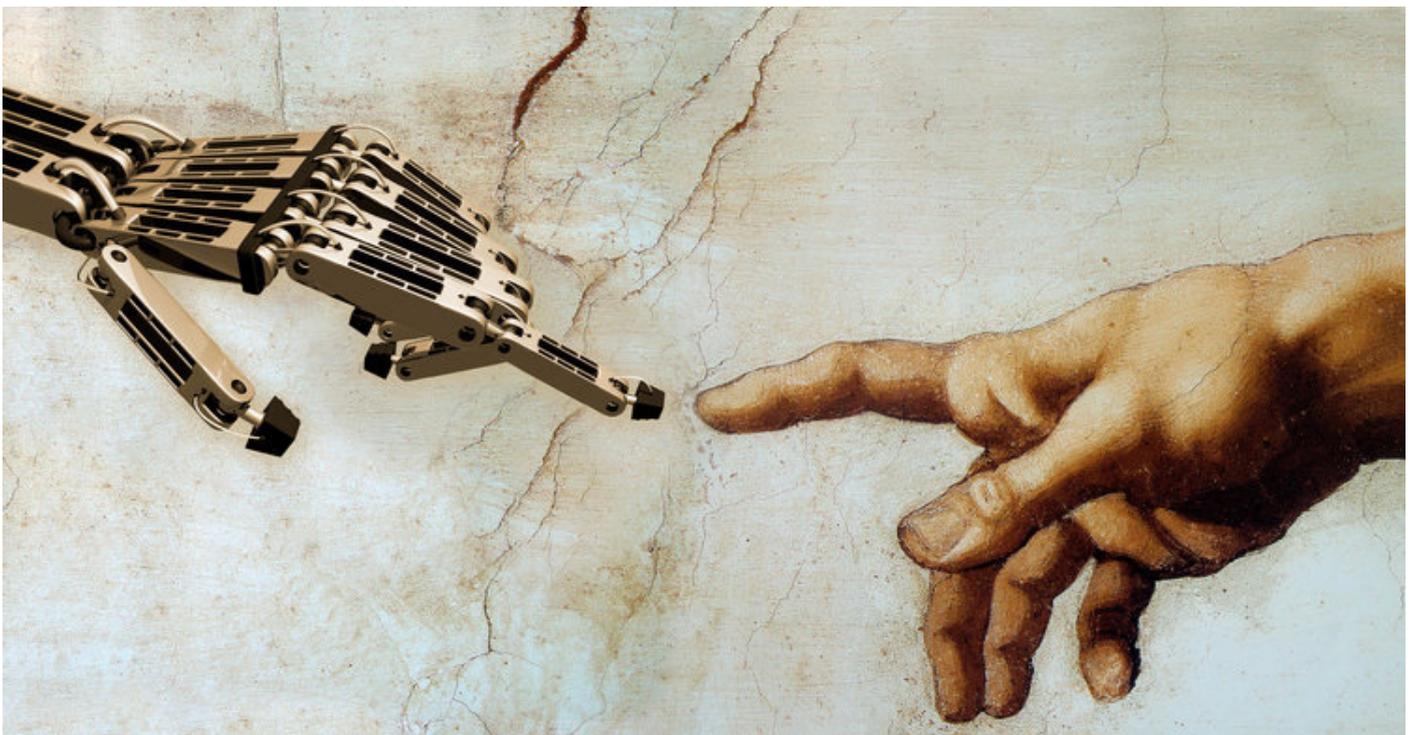
> ASSOCIER UNE ŒUVRE À UNE ÉPOQUE ET UNE CIVILISATION À PARTIR DES ÉLÉMENTS OBSERVÉS. DOMAINE 1,5

Exemple de pratique issue des textes officiels :

LES ARTS À L'ÈRE DE LA CONSOMMATION DE MASSE (DE 1945 À NOS JOURS)

ÉLÈVE MÉDIATEUR ET PASSEUR DE CONNAISSANCES :

créer, individuellement ou collectivement, des formes numériques courtes rendant compte de manière imaginative d'un événement, d'une expérience artistique, de la rencontre d'une œuvre d'art ou d'un espace patrimonial : micro-fictions, mises en scène graphiques de documents numérisés, notices appelables par QR-codes, etc.



EXEMPLES DE PRATIQUES PÉDAGOGIQUES SIMPLES AUTOUR DE LA PROGRAMMATION À METTRE EN OEUVRE AU CYCLE 3 - CYCLE 4 !

(Ces propositions sont adaptables sous la forme d'EPI avec différentes disciplines)

CM1 / CM2 - En lien avec l'oeuvre de Laurent Mareschal, Clair-Obscur, 2014-2017

AN 2099 : Jour / Nuit. La ville est plongée dans le noir suite à un bug informatique général, dessine ta ville de nuit !

Un petit morceau de fusain est donné à chaque élève + gomme mie de pain, feuille 24x32cm

Contraintes : ta ville doit être reconnaissable, le support doit être entièrement recouvert. Comment faire ?

Vocabulaire : nuance, contraste, camaïeu, lumière, dégradé, clair-obscur, modelé, contour, aplat, variation

Phase 2 : Pleins feux sur la rue, montre à présent les lumières de la ville !

- Aborder le rôle de l'outil (fusain), de la gomme et de la lumière dans la représentation de la nuit et de ses variations

Références artistiques variées autour de la lumière : Georges de La Tour / Renie Spoelstra (fusain) / Pierre Soulages

6ème / 5ème - En lien avec l'oeuvre de Delphine Lermite, Histoire(s) de l'oeil, 2018 s'inspirant de ce tableau :

A partir de la version détournée de l'oeuvre de Caspar David Friedrich, Le voyageur contemplant une mer de nuages (1818), voir en annexe, imaginer d'abord par écrit l'histoire de ce personnage, puis recomposer le morceau manquant de l'image. Où est-il à présent ? Quand sommes-nous ? Que contemple-t-il désormais ?

> Détourner une oeuvre pour se la réapproprier et en donner une version personnelle, écrire et imaginer une histoire avant de la traduire en image.

Phase 2 : une fois le prolongement achevé de l'oeuvre, créer une courte animation sous la forme d'une vidéo qui sera déclenchée depuis votre production, à partir d'une application de réalité augmentée (exemple : Qlone, Hp Reveal).

4ème / 3ème - En lien avec Selma Lepart, R.E.D, installation interactive, Bloom de Tristan Menez, ou encore l'oeuvre Métamorphie de Scenocosme. « Abracadabra ! mon triangle se métamorphose en puis disparaît ».

Comment le montrer visuellement ? Dialogue avec les élèves afin d'expliquer quelques techniques pionnières d'animations : le praxinoscope, le zootrope, le thaumatrope... Aborder la persistance rétinienne ou persistance de la vision qui est le phénomène attribuant à l'œil une image rémanente durant 1/25 de seconde sur la rétine.

Concevoir un storyboard puis réaliser le film en stop-motion. Petits groupes de 4 élèves, penser aux différentes étapes de transformation de la forme en une autre puis à sa disparition.

Verbalisation autour de la vitesse des images par seconde pour rendre compte de la fluidité de l'animation.

Références artistiques : Oscar FISCHINGER, An Optical Poem, 1938, Norman MAC LAREN, Dots, 1940

Jan SVANKMAJER, Dimensions of dialogue, 1982,

Ai WEIWEI, Dropping a Han Dynasty Urn, 1995

6ème - En Lien avec l'oeuvre de France Cadet, Botched Dollies pour traiter de la notion d'hybridation.

Cadavre exquis : à partir d'un format A3 puis plier en plusieurs morceaux la feuille. Piocher des noms d'animaux.

Par petits groupes distincts, dessiner d'abord la tête de l'animal pioché. Les groupes échangent leur production pour dessiner ensuite le corps, échange à nouveau des travaux puis on termine par les pattes etc...

Le tout est déplié à la fin formant une image surréaliste (voir les oeuvres Cadavre exquis d'André Breton / Camille Goeman / Jacques Prévert et Yves Tanguy datant de 1938 ou le cadavre exquis réalisé en céramique de l'artiste Eric Croes datant de 2016)

Notions travaillées : association, fragment, correspondance, cohérence, hétérogénéité, à adapter avec les SVT.

4ème - En lien avec l'oeuvre d'Elhem Younes, Anima, draw with your eyes 2015 : « Ton oeil devient ta main »

Par groupe de deux élèves, assis l'un en face de l'autre :

Dessine le portrait de ton binôme sans lever la main, et sans regarder la feuille jusqu'à la fin de la réalisation.

> Que remarques-tu ? Le tracé est-il le reflet de la réalité ?

A l'origine, l'eye-tracking est une technique utilisée dans l'univers du marketing pour repérer où se pose l'oeil du consommateur lorsqu'il regarde un message publicitaire. Ainsi le message principal pourra être placé là où il convient. Il est détourné par de nombreux artistes à des fins artistiques. Voir également le travail de Michel Paysant, artiste français ayant développé cette technique : <https://www.dailymotion.com/video/x1z10g9>

3ème - En lien avec les oeuvres Ne pas regarder le soleil dans les yeux + spectacle Attraction

Comment matérialiser son geste par la lumière et sa captation numérique ?

> Par la technique du light painting (voir fiche-technique en annexe), vous allez peindre et faire danser la lumière !

Matériel : un appareil photo en mode manuel ou application sur smartphone light painting / tous types de lampes ou de sources lumineuses / trépied ou support stable.

Appréhender le geste du dessin directement dans l'espace et depuis son corps en mouvement.

Réalisations possibles : écriture de mots, phrases, chorégraphie et traces de gestes, symboles, formes géométriques ...

4ème - En lien avec les oeuvres Bloom et Damassama

Comment représenter ce que l'on entend, ce que l'on ne peut voir mais ce que l'on ressent ?

> Introduire la séquence par le visionnage du clip de Michel Gondry : <https://www.youtube.com/watch?v=0S43lwB-F0uM> - Quel est le lien entre le visuel et le sonore ?

Pratique exploratoire à partir de plusieurs sons indépendants (banque de sons), les transposer en une forme abstraite

En collaboration avec le professeur d'éducation musicale, un morceau est le déclencheur du travail pictural des élèves.

La thématique de la ville revenant dans plusieurs installations ainsi que dans les programmes du collège, l'oeuvre City life de Steve Reich (1995) est une suggestion possible, sélectionner un passage puis réalisation en une heure.

Matériel : peinture, A3 ou format Raisin. Contrainte : réalisation abstraite, travail des formes, couleurs et composition.

3ème - En lien avec l'oeuvre d'Adrien M & Claire B, Aqua alta (2018)

J'AUGMENTE MA RÉALITÉ, L'ESPACE PREND VIE !

Séquence à effectuer en fin d'année, à partir d'un texte écrit (lettres), d'un morceau musical créée (éducation musicale) ou d'une de vos productions plastiques. Travailler la notion de présentation, d'inSitu et d'installation au sein du collège. Ce projet sous la forme d'une production plastique peut également être présenté pour l'oral du brevet (HDA) en lien avec l'analyse d'une oeuvre ou d'une démarche d'artiste selon le choix de l'élève.

Incitation : Extraits du film Le Passe Muraille réalisé par Jean Boyer (1951) d'après la nouvelle de Marcel Aymé (1941)
> <https://www.youtube.com/watch?v=Btz5vG74laA> / <https://www.youtube.com/watch?v=NPpLHJDknuc>

VOS OEUVRES SE CACHENT DANS LE COLLÈGE, À VOUS DE LES TROUVER !

Contrainte : votre production doit avoir un lien avec le lieu dans lequel elle est exposée (fond & forme).

- Anticiper la question du spectateur, sa position, son point de vue lors de l'affichage de l'oeuvre ainsi que sa durée.

Il s'agit de faire comprendre aux élèves que l'image numérique offre une variété de diffusion à même d'interroger ce qu'est « exposer une oeuvre » : diffusion sur écran (ordinateur, tablette, smartphone, projection vidéo), diffusion sur support physique (impression papiers, toiles..., impression tridimensionnelle), étendue de la diffusion (lieu d'exposition de type galerie, site internet ou plateforme, service d'échange de données, réseau social...).

Travailler avec les applications gratuites HP Reveal ou Qlone qui vont permettre le scan 3D ainsi que le déclenchement possible de l'oeuvre, voir le tutoriel simple sur <https://www.qlone.pro/>

> Initialement dérivé de la notion de réalité virtuelle, le terme de réalité augmentée est toutefois de plus en plus remis en question. Techniquement, ce n'est pas la réalité qui est augmentée, mais bien la perception de l'utilisateur.

La réalité augmentée désigne toutes les interactions entre une situation réelle et des éléments virtuels tels que de la 3D, des images 2D ou de la géolocalisation. Cette interaction est rendue possible par un "device", à savoir un appareil qui va faire office d'unité de calcul. Cet appareil va permettre de positionner et de suivre les éléments numériques en temps réel.

La plupart du temps, la réalité augmentée permet d'altérer la vision de l'usager. Toutefois, les cinq sens peuvent être affectés par cette technologie. Il est par exemple possible d'ajouter des sons artificiels à un environnement sonore.

Oeuvres in situ de références : Felice Varini, Cercles concentriques excentriques, cité de Carcassonne, 2018.

- Ernest Pignon-Ernest, Arthur Rimbaud, Paris 1978, voir ses oeuvres ici : <http://pignon-ernest.com/>

- JR au Louvre, installation inSitu, 2016, joue sur la disparition de la pyramide par son recouvrement. Voir aussi sur ce sujet les oeuvres de Christo et Jeanne Claude : <https://christojeanneclaude.net/>

- Dispositif d'exposition en réalité augmentée : <https://artsandculture.google.com/project/vermeer>

+ voir l'ensemble des oeuvres du collectif Adrien M et Claire B : <https://www.am-cb.net/>

VINCENT CICILIATO

UN ARTISTE / UNE INTERVIEW >



BONJOUR VINCENT CICILIATO,

1- VOUS PRÉSENTEZ L'ŒUVRE DISCURSIVE IMMANENCE (PORTRAIT INTERACTIF) À L'OCCASION DES SAFRA'NUMÉRIQUES, POURRIEZ-VOUS NOUS EN DIRE PLUS SUR LA FABRICATION DE L'ŒUVRE, LES PROCÉDÉS TECHNIQUES MIS EN PLACE ET LE PROPOS VÉHICULÉ ?

Comme vous venez de le préciser, Discursive Immanence est un portrait interactif dont l'interaction principale repose sur la communication verbale entre Immanence, personnage fictif de l'œuvre, et le spectateur.

Le procédé scénaristique est assez simple. Immanence fait face au spectateur. Son identité est multiple : d'innombrables visages apparaissent sur sa face comme autant de présences pensantes renvoyant à une sorte d'intelligence composite et collective. Le spectateur peut l'interpeler par le biais d'un microphone posé sur un pupitre en bois. Aux injonctions de ce dernier succèdent les formulations du personnage à l'écran. Un dialogue s'installe alors entre les deux sujets. Telle un automate, une main, détachée du corps du personnage à l'écran, prend des notes à chaque fois que le spectateur parle, comme pour signifier que ses paroles sont entendues, assimilées, comprises.

L'œuvre interroge avant tout la manière avec laquelle le discours et l'imaginaire qui l'anime peuvent émerger et se construire dans l'espace de communication entre deux interlocuteurs. Deux points fondamentaux me paraissent caractériser ce mécanisme d'échange : premièrement, la nécessité de la part d'un interlocuteur de manifester à l'Autre son intention de communiquer (par le regard par exemple) ; deuxièmement, la possibilité de transmettre sa propre pensée par des mots ou autres signes et de comprendre - ou voudrait mieux dire de traduire - la pensée de l'Autre en des images mentales cohérentes. C'est sur ces deux présupposés que repose l'esthétique et la machinerie interne du dispositif technique mis en place dans Discursive Immanence, qui s'apparente à certains égards, il est vrai, à ce que nous appelons aujourd'hui intelligence artificielle. Nous commençons par ailleurs à être habitués à son intégration dans l'ensemble de nos activités quotidiennes. Son efficacité, repose principalement sur la construction d'un échange crédible entre intelligence humaine et intelligence simulée. En d'autres mots, il faut que la machine nous fasse comprendre son engagement, son intention de faire de vous et moi ses interlocuteurs. Puis, il est également nécessaire que l'histoire qu'elle nous raconte soit en lien avec celle que l'on est en train de co-formuler avec elle.

Lors de la réalisation de Discursive Immanence il me fallait répondre à ces contraintes, sans pour autant chercher réellement à reproduire un vrai système d'intelligence informatisée. Ce qui m'intéressait lors de la réalisation du projet c'était avant tout de mettre en place les conditions nécessaires pour que le spectateur soit stimulé dans un effort d'élocution et de création ex nihilo d'un récit partagé. Finalement, le sujet de l'œuvre est bien moins Immanence, le personnage à l'écran, que le spectateur contraint et situé dans un dispositif esthétique et technologique lui demandant de transmettre et de mettre en forme sa pensée.

Afin que cette finalité soit atteinte j'ai opté pour deux stratégies combinées. Premièrement, j'ai décidé de construire un programme et une interface permettant de définir spatialement et temporellement l'action du spectateur. Le pupitre permet avant tout de situer le lieu de l'échange. Ce dernier est muni d'un microphone ainsi que d'un bouton dont le temps de pression permet au spectateur de choisir la durée de sa prise de parole capturée et analysée par l'ordinateur. Cette limitation temporelle permet de définir les temps de parole des deux interlocuteurs. De plus, la nécessité d'appuyer sur un bouton pour prendre parole oblige le sujet à s'engager activement et sans compromis dans l'échange discursif. Le moment de pression est un moment de création, celui où la pensée se met en action pour trouver les stratégies de sa communicabilité. Or, la construction d'un récit partagé n'est possible que si les deux interlocuteurs interagissent sur le double mode de la réception et de la proposition. Ceci a été l'une des difficultés majeures de l'écriture des textes énoncés par Immanence et dont l'articulation repose sur des combinatoires en constante évolution et s'adaptant en temps réel au discours en train de se faire. Une deuxième stratégie d'écriture a donc été celle de composer une banque de donnée de formulations et d'articulations langagières permettant au personnage simulé de signifier au spectateur que ses phrases ont été comprises, puis, une fois sa pensée exprimée, d'inciter son interlocuteur à développer une nouvelle pensée.

C'est finalement le même principe que celui du chatbox, ou agent conversationnel, à cette différence près qu'ici le dialogue ne se veut pas forcément obvie, clair et sans ambiguïtés, mais tente au contraire d'interroger une certaine opacité du langage et du discours. En cela, la notion d'intelligence artificielle est valable seulement en partie et est volontairement déjouée, car la forme oraculaire d'Immanence est prépondérante. L'oracle est à la fois celui qui transporte le discours mais également celui qui fait émerger par la parole les images inconscientes de son interlocuteur. Le programme, en tant qu'organe interne et d'une certaine manière métabolique d'Immanence, joue ici ce rôle.

2- PENSEZ-VOUS QUE LES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES, QUI BOULEVERSENT NOTRE QUOTIDIEN, REPRÉSENTENT UN DANGER COMME NOUS LE LISONS OU REGARDONS BIEN SOUVENT DANS LES ŒUVRES LITTÉRAIRES, CINÉMATOGRAPHIQUES ACTUELLES ? (DYSTOPIE)

J'avoue que ma vision des choses n'est pas très positive sur le sujet. Bien sûr, les œuvres d'anticipation, qu'elles soient littéraires ou cinématographiques, alimentent mes réflexions et mon imaginaire. Par ailleurs, cela participe d'un mouvement de prise de conscience général qui investit peu à peu les artistes utilisant les technologies numériques. Nous nous confrontons en effet à cette incohérence de taille, celle qui oppose, d'une part, la prise de conscience en tant qu'artiste et individu que notre écosystème se meurt, puis, de l'autre, l'utilisation de technologies extrêmement énergivores et polluantes, alimentant également une exploitation humaine honteuse liée à l'extraction des minéraux nécessaires à leur construction. Il me semble par ailleurs que la réalité rejoint et dépasse aujourd'hui le catastrophisme dystopique de fiction. La réalité décrite et analysée par des auteurs tels que le philosophe Bernard Stiegler ou l'écrivain et réalisateur Cyril Dion nous font part d'un monde où la pression humaine et technologique devient insoutenable pour l'équilibre d'un écosystème dont nous ne sommes finalement que de fragiles invités.

Et cela, en tant qu'artiste utilisant les technologies informatiques, me pose question. J'en viens souvent à me demander si nous n'appartenons pas déjà à un ancien monde. Si le numérique, avec l'idéologie de progrès qu'il véhicule, ne participe-t-il pas finalement d'un système archaïque avant l'heure, car inadapté à l'environnement dans lequel il s'inscrit.

En tous cas, dans le domaine de la création cela me semble souvent être le cas. La fascination technique et le goût du gadget, priment parfois sur l'expérience et l'échange esthétique. Bien sûr, je ne fais pas de généralisations, et je pourrais également m'inclure dans le lot, mais je pense que l'utilisation du numérique s'écarte dans certains cas d'une certaine nécessité artistique pour répondre davantage à des contraintes institutionnelles et budgétaires. Cela dit, de nombreux artistes et chercheurs tentent aujourd'hui d'interroger en profondeur cette fracture. Je pense particulièrement au cycle de rencontres et expositions « Hier c'était demain : science-fiction et imaginaires collectifs » organisé par Maxence Grugier qui a lieu actuellement au Shadok de Strasbourg, dans lequel la création technologique est activement confrontée aux thèmes d'écologie et d'anthropocène.

Il est bien sûr difficile de prendre une position franche et nette sur cette question. Cependant, il me semble réellement que, au-delà de la beauté évidente de l'ingéniosité propre aux machines qui nous environnent, c'est la désorientation provoquée par l'hyper-connexion généralisée qui représente le danger le plus profond, car elle touche notre capacité à être attentif au monde qui nous entoure - à ce sujet, les textes d'Yves Citton sont extrêmement éclairants. Et je ne parle pas seulement du monde produit et habité par l'humain et ses artefacts, mais de notre environnement naturel dans sa globalité. De cet organisme dont nous faisons partie, bien sûr, mais qui représente d'une certaine façon d'extrêmement Autre que nous ne pouvons pas circonscrire et qui, n'étant pas prévisible, nous oblige à un effort d'adaptation constant - qui n'est pas si éloigné de la relation dialogique que je décrivais plus haut à propos de Discursive Immanence. En épuisant nos attentions individuelles, nos appareils connectés nous écartent d'une certaine manière du contact avec les phénomènes non humains. Ces derniers ne sont finalement perçus, et d'une certaine manière conçus, qu'à travers un organe de perception nouveau entièrement produit, organisé et alimenté par l'homme, ne laissant en définitive aucune place à la complexité du monde et de son altérité. Et il me semble que l'un des rôles de l'artiste, numérique ou pas, est justement d'interroger en partie ces phénomènes.

3- JUSTEMENT, QUEL EST LE RÔLE DE L'ARTISTE EN 2019 FACE À CES NOUVELLES TECHNOLOGIES ? FRANCIS PONGE DISAIT QUE « LA FONCTION DE L'ARTISTE EST FORT CLAIRE : IL DOIT OUVRIR UN ATELIER, ET Y PRENDRE EN RÉPARATION LE MONDE, PAR FRAGMENTS, COMME IL LUI VIENT ». EN TANT QU'ARTISTE, QUEL EST L'IMAGE QUE VOUS AVEZ DU MONDE CONTEMPORAIN ?

Il m'est difficile d'affirmer ce que doit ou ne doit pas être un artiste, que ce soit de manière générale ou historiquement située. Je préfère une vision étendue des pratiques et également des positionnements. Il en va de même, par exemple, avec la question de la politisation de l'art. Il me semble que chaque artiste doit répondre honnêtement à une nécessité interne dont les moyens de productions sont toujours diversifiés et multiples. Pour cela l'engagement politique d'un artiste peut prendre des formes multiples et aussi diversifiées telles que la production d'œuvres, le débat public, l'engagement citoyen et écologique, etc. Et souvent nous pouvons assister à une dissociation entre l'œuvre et le positionnement intellectuel et social d'un artiste. Donc, concernant un prétendu rôle de ce dernier, je ne peux avoir qu'un point de vue très limité, lié principalement à ma propre pratique. En ce qui concerne son rôle spécifique face à ces « nouvelles » technologies - qui ne sont plus en réalité si nouvelles que cela - il en va de même. Cependant, la citation de Ponge est très éclairante à ce sujet. Dans sa définition l'artiste se caractérise avant tout par la possession d'un atelier, un lieu en quelque sorte magique de construction et de modification de la réalité. Or, il n'y a pas de programme préalable dans son activité.

L'artiste ouvre son atelier et accueille le monde « comme il lui vient », sans en connaître la nature au préalable. Et c'est à partir de cette ouverture et de cet accueil qu'il peut se mettre au travail et « réparer », s'il en a les moyens, les réalités qu'il reçoit. La réalité des années 1960-70 sont en quelque sorte différentes de celles de 2019. Les premiers artistes utilisant l'informatique comme Georg Ness et John Whitney n'avaient peut-être pas conscience de l'état d'épuisement et de ruine dans lequel la planète était en train de sombrer. Le rapport à la technologie devait par conséquent ne pas être problématisé de la même façon. Aujourd'hui, nous nous retrouvons face à un réel débordement de la technique et d'asphyxie individuelle. Cela ne peut donc plus être occulté. Donc, le monde aujourd'hui « accueilli » par l'artiste, dans ce contexte numérique, est porteur de ce sentiment d'ambiguïté liée à la fois à la réception d'un monde fracturé et à l'utilisation des technologies à l'origine de ces fractures en tant que moyens de production. Par exemple, lorsque je parlais plus haut de l'emprise des technologies numériques connectées sur nos attentions individuelles, il va de soi qu'une critique de ces dernières qui passerait par l'utilisation des mêmes technologies pose à certains égards problème.

Or, il faut faire avec ces incohérences et ambiguïtés qui sont propres à toute activité humaine. Vous l'aurez compris, en qui me concerne j'aborde les technologies à la fois avec intérêt et avec une extrême méfiance. Elles doivent me permettre avant tout de scruter, d'analyser, de sonder certains états du monde, ou plus précisément la manière avec laquelle les corps individuels se lient et se confrontent avec ces derniers. Réparer c'est ici tenter de mettre en évidence certaines logiques de fonctionnements des phénomènes. Discursive Immanence, par exemple ne propose pas un récit ou un dialogue, mais offre un contexte dans lequel la construction d'un échange dialogique peut prendre forme. L'œuvre interroge par la même occasion la question obsédante de l'intelligence artificielle et de son idéologie fondée sur une transparence et lisibilité à outrance du message et de sa transmission et réception, en la détournant et proposant une machinerie à opacité, à stratification du discours, l'une des seules possibilités pour échapper, il me semble, à une certaine normalisation des pensées constamment synchronisées aux machines et à leur manière de voir le monde. Réparer en ce sens, ne veut pas nécessairement dire redonner la même fonction d'origine à la réalité accueillie, mais peut-être faire de ses cicatrices de nouvelles interrogations, échappant peut-être ainsi à l'idéologie actuelle du tout lisible, tout partageable, en définitive, du tout contrôlable.

Merci Vincent Ciciliato !

Au plaisir de vous retrouver durant cette nouvelle édition des Safra'Numeriques !

Ses oeuvres sont à retrouver ici : <https://www.vincentciciliato.net>.

Vincent Ciciliato est également maître de conférences, spécialisé dans les arts numériques à l'université Jean Monnet de Saint - Etienne

> LIENS UTILES & SITOGRAFIE AUTOUR DE LA PROGRAMMATION ET DES PISTES PÉDAGOGIQUES :

- A lire ! Les lettres EDUNUM autour des pratiques numériques en lien avec les programmes collège / lycée : <http://eduscol.education.fr/arts-plastiques/edunum/>
- Des ressources pédagogiques autour de l'application Botly par LA MACHINERIE & Olivier Michel : <https://botly.lamachinerie.org/les-ressources> / <http://www.botly-studio.fr/>
- Carnets de science : une revue ludique du CNRS autour des recherches scientifiques actuelles : <https://carnetsdescience-larevue.fr/>
- Arts plastiques et expressions numériques par l'Académie d'Amiens : <https://view.genial.ly/5c3f2a07a4eaa03097dcca2c>
- Un historique des arts numériques : https://wiki.labomedia.org/index.php/Une_Histoire_des_arts_num%C3%A9riques,_des_nouveaux_medias,_multimedia,_interactif_-_de_1900_%C3%A0_nos_jours
- Pour découvrir l'évolution historique et technique de la robotique, depuis les premiers automates jusqu'aux humanoïdes autonomes, en passant par les animats : <https://www.futura-sciences.com/tech/dossiers/robotique-robotique-a-z-178/>
- Web Serie courte Arte - Fashion Geek : <https://www.arte.tv/fr/videos/RC-014292/fashion-geek/>
- Le site du studio national des arts contemporains : <http://www.lefresnoy.net/fr>
- Pour débiter sur Processing, un blog très bien fait : http://hyperbate.fr/dernier/?page_id=2482
- L'œil de links – Canal + : une équipe de chroniqueurs réguliers, formée d'observateurs, de créatifs, d'artistes et de journalistes, participant au webzine de l'activité créative du Web : <https://www.facebook.com/oeildelinks/>
- Pour commander une carte Makey Makey afin de créer des installations simples, et faire interagir le spectateur : <https://www.generationrobots.com/fr/401897-makey-makey-kit.html>
- L'objet, l'espace et le spectateur, dispositifs d'interactions : http://www.frac-centre.fr/upload/document/pedagogique/2010/FILE_4e1473603e1d9_peda_10_thema_interaction.pdf/peda_10_thema_interaction.pdf
- Voir les écrits et articles d'Yves Citton : <http://www.yvescitton.net/>

> BIBLIOGRAPHIE :

- Nicolas Thély, Corps, art vidéo et numérique, Editions Scéren – CNDP
- Florence de Mèredieu, Arts et nouvelles technologies / art vidéo – art numérique, Editions Larousse - 2003
- Florence de Mèredieu, Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain, Editions Flammarion, 2008
- Edmond Couchot et Norbert Hillaire, L'art numérique, comment la technologie vient au monde de l'art, Editions Flammarion, 2009
- Edmond Couchot, Des images, du temps, et des machines dans les arts et la communication, Editions Jacqueline Chambon, 2007
- Norbert Hillaire, L'art dans le tout numérique, Editions Manucius – Janvier 2015
- Dominique Moulon, Art contemporain, nouveaux médias, Nouvelles éditions Scala, 2011
- Dominique Moulon, L'art au-delà du digital, Nouvelles éditions Scala, 2018
- Hors-série ArtPress : Les arts numériques, anthologie et perspectives, artpress2 n°39 - Novembre 2015

> FILMOGRAPHIE :

- Ad Vitam - Série télévisée de science - fiction, créée par Thomas Cailley et Sébastien Mounier - 2018

Dans un monde où la mort n'est plus qu'un souvenir, Darius, flic centenaire, enquête sur une vague de suicides de jeunes gens. Entre polar et quête existentielle, une réflexion originale sur la mortalité et le malaise de la jeunesse.

Voir ici : <https://www.youtube.com/watch?v=4m9zq2xtExI>

- Real Humans - Série suédoise de Lars Lundström - 2012

Äkta Människor («les véritables humains») se situe dans un monde parallèle où les robots humanoïdes (Hubot) sont devenus des machines courantes dans la société. Ces Hubots sont très réalistes et sont configurés de telle sorte à remplir une large demande. S'adaptant à tous les besoins humains, de la simple tâche ménagère à des activités plus dangereuses voire illégales, la société semble en dépendre. Une partie de la population refuse alors l'intégration de ces robots tandis que les machines manifestent des signes d'indépendance et de personnalité propre.

- Black Mirror - Série sous la forme d'épisodes indépendants les uns des autres. (depuis 2011) - Charlie Brooker

Les épisodes sont liés par le thème commun de la mise en œuvre d'une technologie dystopique, le « Black Mirror » du titre faisant référence aux écrans omniprésents qui nous renvoient notre reflet. Sous un angle noir et souvent satirique, la série envisage un futur proche, voire immédiat. Elle interroge les conséquences inattendues que pourraient avoir les nouvelles technologies, et comment ces dernières influent sur la nature humaine de ses utilisateurs et inversement. VOIR EPISODE 2 / SAISON 1.

- A.I., intelligence artificielle - Steven Spielberg - 2001

Dans un XXI^e siècle, où la fonte des glaces a submergé la majorité des terres habitables et provoqué famines et exodes, les robots sont devenus une composante essentielle de la vie quotidienne et assurent désormais la plupart des tâches domestiques.

Pourtant, le professeur Hobby veut aller encore plus loin en créant le premier androïde sensible : un enfant capable de développer un vaste répertoire d'émotions et de souvenirs.

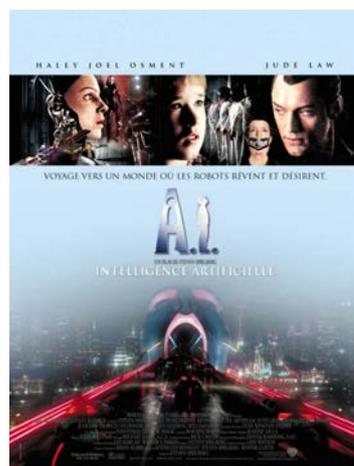
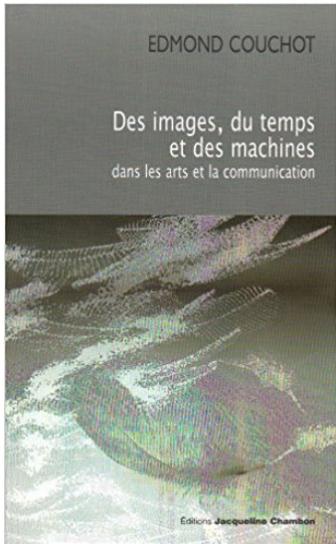
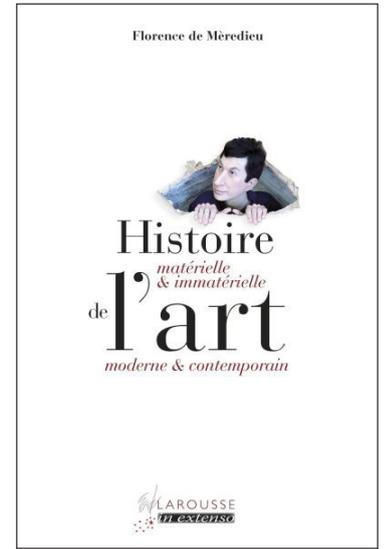
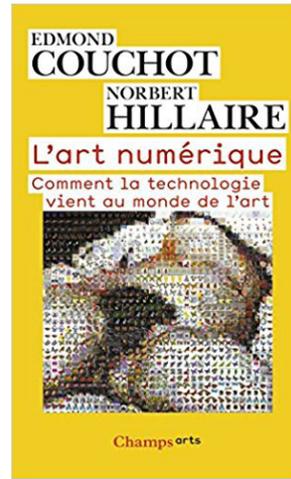
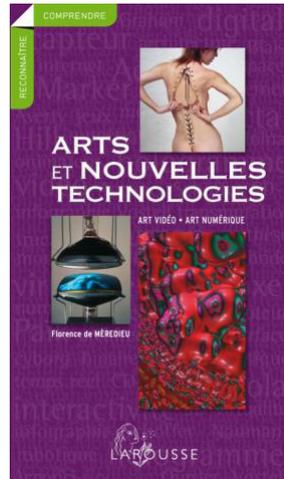
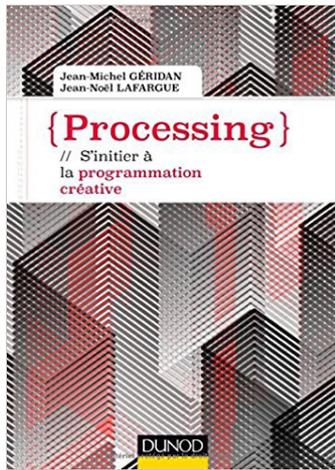
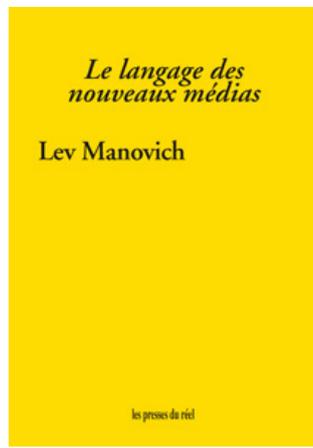
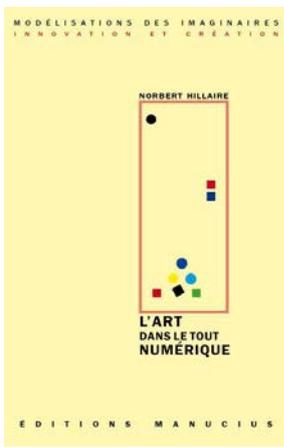
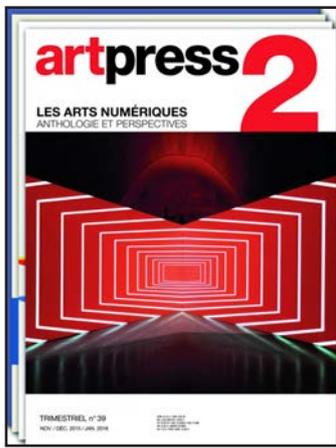
Peu après cette annonce, David, un robot de onze ans, fait son entrée chez Henry et Monica Swinton, un couple dont le jeune fils a été cryogénisé en attendant la découverte d'un remède pour guérir sa grave maladie. Bientôt abandonné par sa mère adoptive, David entame un périlleux voyage à la recherche de son identité et de sa part secrète d'humanité.

- Her de Spike Jonze - 2014

Los Angeles, dans un futur proche. Theodore Twombly, un homme sensible au caractère complexe, est inconsolable suite à une rupture difficile. Il fait alors l'acquisition d'un programme informatique ultramoderne, capable de s'adapter à la personnalité de chaque utilisateur. En lançant le système, il fait la connaissance de 'Samantha', une voix féminine intelligente, intuitive et étonnamment drôle. Les besoins et les désirs de Samantha grandissent et évoluent, tout comme ceux de Theodore, et peu à peu, ils tombent amoureux...

> JEU VIDEO :

Détroit : Become Human est un jeu d'aventure-action développé par Quantic Dream. Le joueur pourra incarner 3 personnages différents évoluant chacun de leur côté au sein d'histoires s'entrecoupant les unes les autres. L'action se déroule à Detroit, la ville abritant le principal site de production d'androïdes. La plupart d'entre eux se contentent de s'employer aux tâches pour lesquelles ils ont été créés, tandis que d'autres rêvent d'une autre vie... Leur présence ne fait toutefois pas l'unanimité, de nombreux humains s'inquiétant de leur futur dans ce monde machinique.



« L'hybridation ou la rencontre de deux media est un moment de vérité et de découverte qui engendre des formes nouvelles. Le parallèle entre deux media, en effet, nous retient à une frontière de formes et nous arrache à la narcose narcissique. L'instant de leur rencontre nous libère et nous délivre de la torpeur et de la transe dans lesquelles ils tiennent habituellement nos sens plongés. »

Marshall McLuhan, Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme - 1964

