

FRACTAL

Miguel Chevalier, *Fractal Flowers in vitro*, 2009

Lettre académique Rennes Arts plastiques et Numérique Juin 2020 #9

« Présentiel/distanciel : hybridations »

Cette lettre s'adresse aux enseignants d'Arts plastiques et a pour objectifs de permettre de découvrir des applications, des ressources et de connaître l'actualité de l'art contemporain numérique.

Ressources académiques :



La lettre n°7 Fractal : des applications numériques identifiées par techniques et médiums.

https://pedagogie.ac-rennes.fr/sites/pedagogie.ac-rennes.fr/IMG/pdf/fractal_lettre_numerique_no7.pdf

Un document ressources recensant les ressources virtuelles pour découvrir et s'émerveiller à distance.

https://pedagogie.ac-rennes.fr/sites/pedagogie.ac-rennes.fr/IMG/pdf/continuite_pedagogique_en_arts_plastiques_cheminer_virtuellement_parmi_les_oeuvres.pdf

Un espace *Pearltrees* actualisé et permettant de découvrir des musées à visiter virtuellement, des œuvres en ligne, la rencontre dématérialisée avec l'œuvre d'art, des applications ou sites pour découvrir ou pratiquer :

<https://www.pearltrees.com/t/plastiques-academie-rennes/ressources-emerveiller/id30495388>

La synthèse annuelle des TraAM : Travaux académiques Mutualisés sur « L'esthétique artificielle » et de l'expérience de l'œuvre d'art au prisme du numérique : <https://pedagogie.ac-rennes.fr/spip.php?article1885>

Les ressources pédagogiques pour accompagner la mise en œuvre de la certification des compétences numériques dans l'enseignement des arts plastiques : <https://pedagogie.ac-rennes.fr/spip.php?article1656>



Des outils pour construire une galerie virtuelle :



FOCUS sur les Galeries Bleues : un dispositif académique en arts plastiques pour créer et développer des espaces virtuels d'exposition des productions artistiques et plastiques des élèves sur les sites des établissements scolaires avec un tutoriel, des outils et des documents de référence à découvrir :

<https://pedagogie.ac-rennes.fr/spip.php?article3842>

Artsteps : un site pour créer des galeries avec des expositions virtuelles en choisissant l'environnement et les décors avec un tutoriel d'accompagnement explicatif :

http://arts-plastiques.spip.ac-rouen.fr/IMG/pdf/tuto_artsteps.pdf

<https://www.artsteps.com>

Framevr.io : pour créer des espaces apprenants virtuels avec un tutoriel en vidéo réalisé par Régine Ballonad-Berthois, IAN LV : <https://youtu.be/v3ihABiNHLU>

<https://framevr.io>



Outils numériques pour enseigner :

Sur l'espace académique *Toutatice* : www.toutatice.fr



Le Chat : un espace d'échanges de messages instantanés :

<https://lechat.toutatice.fr>



Triskell : un espace de travail collaboratif à distance pour créer des groupes de productions de ressources.



Toutapad : un espace d'écriture collaborative à distance disponible ici : <https://www.toutatice.fr/pad/>



Toutapod : la plateforme de streaming de l'académie de Rennes pour déposer des vidéos de productions ou pédagogiques en ligne.

Applications :

La Joconde VR

Cette application nous transporte dans le Louvre à la rencontre de l'œuvre paradigmatique de Léonard de Vinci : un tête à tête en réalité virtuelle.

Louvre Abu Dhabi

Cette application permet d'appréhender l'architecture novatrice de Jean Nouvel et de découvrir les collections dont chaque œuvre et objet d'art sont accompagnés de podcasts explicatifs.

FlashInvaders

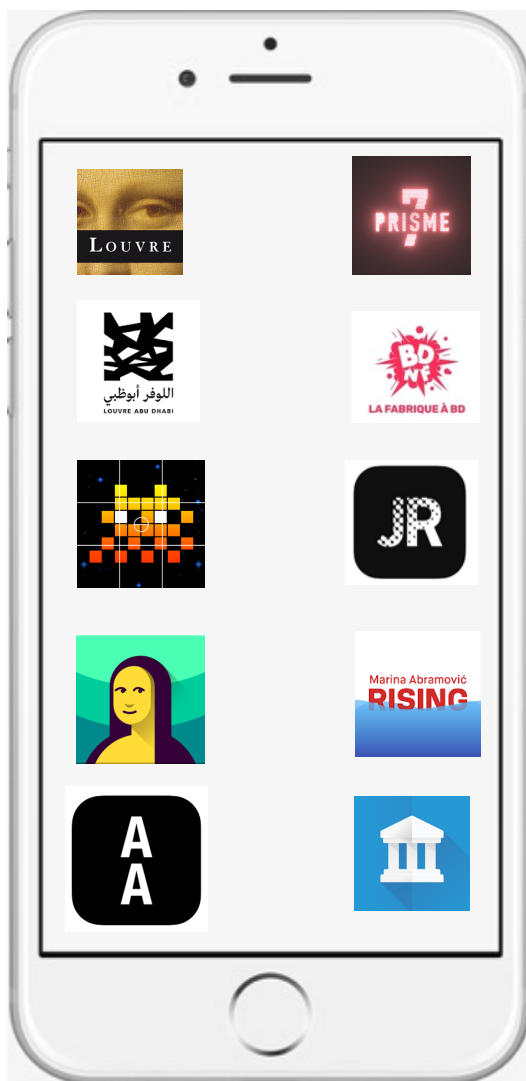
Une application créée par l'artiste Invader pour aller à la recherche des œuvres en mosaïque dans le monde, et collectionner les photographies de celles trouvées dans la galerie.

Daily Art

Cette application permet d'avoir chaque jour une nouvelle histoire d'une œuvre d'art racontée en interaction avec un ChatBot.

Acute Art

L'application permet de voir et de découvrir en réalité augmentée les œuvres d'Olafur Eliasson : l'apparition de clouds ou de rainbows dans l'espace réel.



Prisme 7

Un jeu vidéo créé par le Centre Pompidou pour découvrir les principes de la création artistique : observer, comprendre, déconstruire, créer.

BDnF

L'application permet de réaliser des bandes dessinées, des romans graphiques ou tout autre récit associant des illustrations et des textes.

JR : murals

Cette application permet de découvrir les nouvelles fresques de l'artiste JR de manière interactive.

Marina Abramovic : Rising

Cette application de réalité virtuelle est conçue comme une extension de son œuvre virtuelle interrogeant le changement climatique au travers d'un monde dystopique et permet d'aller à la rencontre de l'avatar de l'artiste.

Google Arts & Culture

La dernière fonctionnalité « Art Transfer » permet de transformer des photographies personnelles en œuvres d'art.

En ligne :

ACUTE ART



Acute Art : un site qui permet de découvrir les œuvres interactives d'artistes mondialement reconnus
<https://acuteart.com/artist/>

Damien Hirst propose une nouvelle expérience artistique en réalité augmentée :

<http://www.club-innovation-culture.fr/snapchat-damien-hirst-experience-artistique-realite-augmentee/>

Expositions :

13 juin 2020-24 janvier 2021

Martin PARR, Parrathon, une rétrospective
FRAC Bretagne, Rennes
<https://www.fracbreteagne.fr/fr/martin-parr/>

15 juin-25 octobre 2020

Mirages & Miracles : Adrien M. et Claire B.
Champs Libres à Rennes
<https://www.leschampslibres.fr/agenda/expositions/mirages-miracles/>

28 février 2020 –
3 janvier 2021

Yves Klein, l'infini bleu
Atelier des Lumières, Paris
<https://www.atelier-lumieres.com/fr/yves-klein-linfini-bleu>

