

La lettre du numérique en arts plastiques

UTILISER



Les utilisateurs de **Shotcut** produisent de nombreux tutoriels présents sur **Youtube**. On peut aussi en trouver au format pdf, notamment sur le site de [Shotcut.org](https://shotcut.org) :

[https://shotcut.org/howtos/getting-started/Premier pas avec Shotcut.pdf](https://shotcut.org/howtos/getting-started/Premier_pas_avec_Shotcut.pdf)



- **Shotcut** est un logiciel de montage « open source » performant et d'utilisation facile. Bien installé dans les milieux scolaires et universitaires (en France et ailleurs), il est régulièrement mis à jour par ses développeurs et il a la particularité d'être conçu pour tous les systèmes (multiplateforme).

Sa force réside dans l'éventail très étendu de ses ressources et de ses possibilités. La large communauté d'utilisateurs a publié sur internet, et dans toutes les langues, de nombreux tutoriels allant de la simple prise en main rapide aux utilisations d'effets complexes.

Lien du site en français : <https://shotcut.fr/>

- Fresh Paint

Les simulateurs numériques de peinture sont nombreux, mais Fresh Paint est un petit logiciel qui se démarque depuis plusieurs années. Édité par **Microsoft**, il a été adapté et enrichi pour Windows 10. L'avantage du logiciel est d'avoir une prise en main rapide.

Tous les élèves, du lycée à la terminale peuvent l'utiliser instantanément. L'étendue des simulations est suffisamment large pour produire toutes sortes d'effets rappelant de nombreuses techniques picturales et graphiques.

Lien de téléchargement : <https://www.microsoft.com/fr-fr/p/fresh-paint/9wzdncrfjb13?activetab=pivot:overviewtab>

ENSEIGNER



L'Art en Jeu est un livre proposé par Canopé interroge les liens entre la notion de jeu, le domaine de la création artistique et la pédagogie de la créativité.

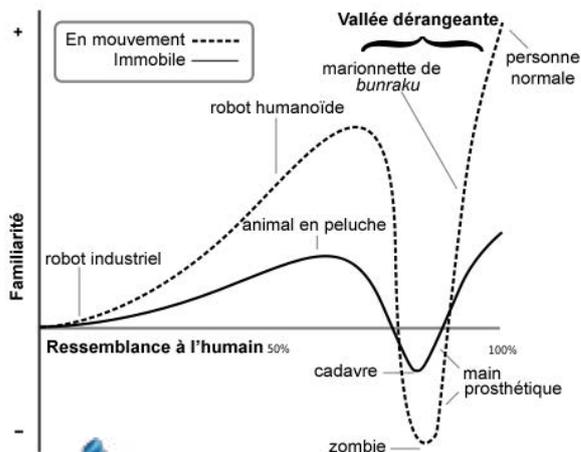
Il propose à l'élève de créer et de vivre des situations de jeu ouvertes et variées, toutes associées aux arts plastiques, pour apprendre en jouant, jouer en créant.

18 ateliers testés en classe, du cycle 1 au cycle 3, l'engagent dans une démarche de recherche créative autour du jeu et du jouet.

Lien : <https://www.reseau-canope.fr/notice/lart-en-jeu.html>

APPROFONDIR

La vallée dérangement



Pour aller plus loin :

- Article dans le Journal du CNRS : <https://lejournald.cnrs.fr/articles/petit-detour-par-la-vallee-de-letrange>.
- La Uncanny Valley ou les fausses notes de l'IA : <https://www.vokode.com/uncanny-valley-fausses-notes-ia/>
- Quelques liens dans l'art :
 - . Balthasar Truffaut : <http://balthasar-truffaut.fr/portfolios/lvd/>
 - . Arno Fabre : http://arnofabre.free.fr/uncanny_valley/index.html
 - . Les artistes et l'Uncanny Valley : <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-artists-love-eerie-sensation-characters-human>
 - . Exposition : <https://deyoung.famsf.org/uncanny-valley-being-human-age-ai>



Un «nouveau» Luke Skywalker

La vallée dérangement (Uncanny Valley) est un principe qui a été étudié de manière assez approfondie, notamment à l'occasion des récentes percées dans le domaine des images virtuelles. Les chercheurs et les psychologues ont commencé à comprendre ce qui fait que les humains sont.... inhumains.

Développée pour la première fois en 1970 par le professeur **Masahiro Mori**, l'hypothèse de la vallée dérangement repose sur la compréhension du fait que plus un robot ou un humain animé ressemble à un humain, plus nous ressentons une affinité avec ce robot. Cependant, à un certain moment - avant qu'un robot ou une représentation virtuelle puisse être perfectionné pour ressembler exactement à un humain - nous cessons de réagir positivement aux similitudes que nous voyons entre nous et ces ressemblances de robot parce que nous voyons aussi des caractéristiques dissemblables qui ressemblent à des erreurs et des imperfections. Le rejet est manifeste.

Aujourd'hui, l'industrie du cinéma est capable de tout reproduire en recréant numériquement tout sujet avec une illusion totale. Impossible de distinguer le virtuel du réel sauf si des indices narratifs nous permettent de détecter la virtualité (science-fiction, scènes fantastiques, historiques, etc.). Mais étrangement (en tout cas pour le moment), la reproduction humaine, et plus exactement la reproduction de l'expression humaine (visage, regard, émotions), semble souvent osciller dans une zone qui ne permet pas l'adhésion du spectateur.

Lorsqu'il y a quelque chose de «juste» dans l'apparence d'un humain à l'écran, l'hypothèse de la vallée dérangement est celle qui dit que les humains auront des réactions négatives face à tout ce qui semble «faux» par rapport à l'image typique de l'humanité. Ces sentiments négatifs sont généralement un malaise ou une répulsion envers l'humanoïde que nous voyons.

Les progrès dans la restitution virtuelle des expressions humaines sont constants. Dans certains cas, les clones d'acteurs décédés ou trop âgés, les sociétés d'effets spéciaux arrivent parfois à un niveau très élevé de reproduction visuelle et émotionnelle. Mais ces clones spectaculaires s'appuient numériquement sur des images de sujets réels. Exemple : la clonage numérique de l'acteur **Paul Walker** dans « **Fast and Furious 7** » et plus récemment le retour incroyable de **Luke Skywalker** dans l'épisode final de la saison 2 de **The Mandalorian**.

DECOURIR



Museum TV

La chaîne Museum TV est entièrement consacrée à l'art. Proposée gratuitement par certains opérateurs ou diffuseurs, elle est également accessible sur internet par abonnement. La chaîne propose toutes sortes de reportages (ses productions mais aussi les documentaires d'autres réseaux comme ceux Art21).

A l'accueil il y a un accès au site «Museum arts news» consacré à l'actualité des événements artistiques.

Liens : <https://www.museumtv.art/>
<https://www.museumtv.art/artnews/>

UBUWEB

Créer en 1996 UBUWEB est une encyclopédie numérique incontournable et singulière. Le site propose de précieuses ressources sur l'art: artistes, musiciens, cinéastes, designers, etc. Beaucoup sont méconnus et certains documents sont rares. Une visite peut se préparer mais un voyage dans les liens devient une agréable expérience.

Liens : <https://www.ubuweb.com/>

Cent millions de pixels

Beaucoup d'auteur(e)s numériques conjuguent des activités professionnelles autrefois plus différenciés. Ils sont à la fois artistes, techniciens, producteurs, diffuseurs, web-designers, informaticiens, musiciens, etc. Ces praticiens multi-fonctions sont nombreux et parfois certains accèdent à suffisamment de notoriété pour s'engager dans des projets importants. C'est le cas des créateurs de «Cent millions de pixels»

Les auteurs se présentent ainsi : «*Cent Millions de Pixels est avant tout une entreprise née d'une passion. Nous imaginons, concevons et réalisons des contenus numériques, artistiques, scientifiques, didactiques ou pédagogiques (ou tout cela à la fois) pour les musées, les lieux historiques et culturels, les institutions... Qu'elles prennent la forme d'applications interactives, de productions audiovisuelles ou encore de parcours scénarisés ludo-éducatifs, nos réalisations sont avant tout créées pour un public.*

Lien : <http://www.centmillionsdepixels.com/index.html>



Cent Millions de Pixels

S'IMMERGER

Van Gogh en 360°



«*Imagine Van Gogh*» à Québec

La planète **Van Gogh** est bien réelle. Véritable star des spectacles immersifs sur terre. Les images XXL de Van Gogh n'en finissent pas d'illuminer les 4 continents avec toujours plus de superlatifs pour attirer les spectateurs. Les ambitions des auteurs sont souvent les mêmes : mettre la technologie au service de l'art en plongeant le spectateur au cœur de l'œuvre pour essayer de lui faire ressentir des émotions de l'artiste. Vaste programme qui attire les foules à **Paris**, à **San Francisco**, à **Jeju do** (Corée), à **Toronto**, à **Valencia**, à **Brussels**, à **Pekin**, à **Lisbonne**, à **Anvers**, à **Naples**, etc.



«*Van Gogh, La nuit étoilée*» à Paris

Nous connaissons le spectacle «*Van Gogh, La nuit étoilée*» qui, en 2019 et 2020, a connu un énorme succès à **L'atelier des lumières** de Paris et plus particulièrement dans les immenses **carrières des Baux de Provence**. Mais l'un des premiers spectacles en France, s'est déroulé à **La Vilette** en 2017 («*Imagine Van Gogh*») proposait une immersion dans 200 œuvres du peintre.

Lien : <https://youtu.be/JTPEeEC9OwY>

L'événement a fait une tournée mondiale et plus particulièrement dans de nombreuses grandes villes au Canada : **Winnipeg**, **Montréal**, **Québec**, **Toronto**, etc.

Lien : <https://winnipeg.imagine-vangogh.com/>

L'approche immersive pour découvrir l'œuvre de Van Gogh était déjà proposée dès 2015. C'est tout d'abord le très sérieux **Van Gogh Museum d'Amsterdam** qui proposa «*Meet Vincent*». Exporté, ce fut un événement à grand succès à Pékin en 2016 puis dans d'autres villes comme récemment à **Londres** et à **Lisbonne**.

Lien : <https://youtu.be/G68mcm1TwTU>



«*Meet Vincent*» à Londres

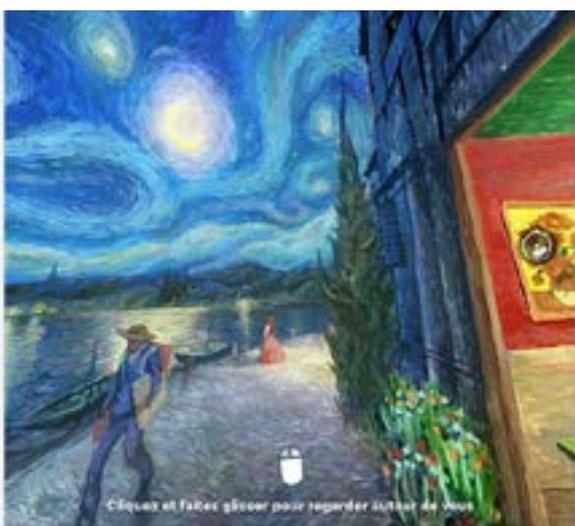
En France, en 2015, à l'occasion de la commémoration des 125 ans de la mort de l'artiste, la ville d'**Auvers-sur-Oise** a présenté un spectacle immersif : «*The Van Gogh experience*». Le visiteur se retrouvait dans la tête et la peau du peintre durant les 70 derniers jours de son existence qu'il a passés à Auvers. C'est un collectif d'artistes contemporains, coordonné par le plasticien Arnaud Rabier Nowart, qui a réalisé cet événement.

Lien : https://www.youtube.com/watch?v=tu7ELy51aiA&feature=emb_logo

S'IMMERGER (suite)



«Café Nuit» en 3D



Panorama 360° de Kai Chen

(suite)

Ce désir planétaire de s'immerger en 360° dans l'œuvre populaire de Van Gogh ne concerne pas uniquement ces grandes messes immersives d'images agrandies mais également des dispositifs individualisés.

Dès 2015 dans le cadre d'une promotion pour le casque de réalité virtuelle **Oculus** l'artiste new-yorkais Mac Cauley a réalisé un projet extrêmement innovant. En recréant le plus fidèlement possible l'univers du tableau «*Café Nuit*» en 3D, l'expérience interactive permettait de se promener dans le tableau à travers les yeux de l'artiste.

Lien : <https://youtu.be/BMzh-s8qeSo>

Toujours en 2015, la société italienne **Oniride** a présenté une exploration des œuvres de Van Gogh sur **Oculus Rift** notamment sur l'œuvre phare de l'artiste «*la nuit étoilée*». L'immersion était également sur un smartphone équipé de son appendice carton Utopy

Lien : <https://youtu.be/YcBOyo3RNZc>

Plus récemment l'artiste chinoise Kai Chen a diffusé sur **Facebook** des panoramas 360° combinant plusieurs œuvres de Van Gogh pour créer un seul et même tableau circulaire. Son post a été relayé par la page officielle du musée Van Gogh, lui-même partagé par plus de 600 000 internautes !

Liens :

- <https://www.facebook.com/kaichen010/posts/1251553721694824>
- <https://www.facebook.com/kaichen010/posts/1277612892422240>

RECHERCHER

This is colossal



Fondé en 2010, **Colossal** explore de nombreux aspects de la culture visuelle, notamment l'art contemporain, le design, l'illustration, l'artisanat, le street art, la science et l'animation.

Le site que **Christie's** qualifie de «*incontournable*» touche 2 à 3 millions de visiteurs par mois. 100 000 autres s'y abonnent via RSS et plus de 1,5 million de personnes le suivent sur **Twitter**, **Facebook**, etc.

Lien : <https://www.thisiscolossal.com/>