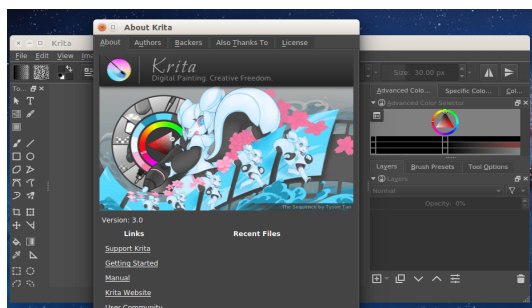


La lettre du numérique en arts plastiques

Janvier 2018

Lettre préparée par Patrick Perrotte
IAN Arts Plastiques

UTILISER



KRITA

Pour beaucoup d'enseignants **Krita** est un logiciel indispensable. Grâce à sa polyvalence, il permet de réaliser une grande variété de travaux numériques : retouche d'image, animations, créations d'illustrations, etc... Ce logiciel populaire est régulièrement suivi par ses développeurs. De nombreux tutoriels sont présents sur internet. Il est disponible sous XWindows, OSX et Linux

<https://krita.org/fr/>

Cartable numérique

Le cartable numérique de l'académie de Montpellier existe en deux versions USB : MCNC pour le collège et MCNL pour le lycée. Les clés sont distribuées au référent numérique de chaque établissement qui est chargé de la duplication auprès des collègues et des élèves. Vous trouvez sur le site académique la liste complète des logiciels installés dans les clés.

Liens : [Cartable numériques.](#)

Chaque année les clés sont mises à jour. En attendant les modifications de le rentrée 2018, une logithèque de départ est proposée sur le site académique :

Liens : [Logiciels de départ.](#)

VLC (Lecteur médias)

Free Video Editor (Edition Vidéo)

MovieMaker (Montage vidéo)

VideoPad ((Montage vidéo)

Open Shot Video (Montage Vidéo)

Format Factory (Convertisseur Vidéo)

MonkeyJam (Animation)

krita (Création graphique et retouche photo et d'animation)

Gimp (Création graphique et retouche photo)

Photofiltre (Création graphique et retouche photo)

XnView (convertir et visualiser)

Artweaver (Création graphique & simulation outils graphiques)

SqirlzMorph (Morphing)

QStopMotion (Stop Motion)

HandBrake (Convertisseur Vidéo)

DECOURIR



Labomedia est une association qui place son projet d'activités à la croisée des pratiques artistiques, articulé ainsi autour d'un pôle dédié à la création artistique, à la recherche et au développement, à la diffusion, un pôle dédié à la fabrication numérique de type « FabLab », l'atelier du c01n, et un pôle ressource tourné vers l'accompagnement de projets, l'innovation pédagogique, et à la transmission de savoirs selon les principes des logiciels et connaissances « libres ». Ces dispositifs sont animés d'une même volonté : une appropriation critique des technologies contemporaines au profit d'une expression sensible, d'une production symbolique susceptible de fertiliser un écosystème culturel individuel et collectif dans la perspective d'abonder la logique de biens communs.

<https://labomedia.org/>

APPROFONDIR



Pour aller plus loin sur internet :

Voir :



Canvas : Interactive Media Server

<https://immersivedesignstudios.com/en/work/>

Mosquito : Design interactif pour les lieux de culture

<http://www.mosquito.fr/francais/projets/espace-immersif/>

Digitalarti : digital art & innovation

<http://www.digitalarti.com/services/immersive-art-spaces/>

Lire :

Lambert Wiesing : *Réalité virtuelle ; l'ajustement de l'image et de l'imagination*

<http://disciplines.ac-montpellier.fr/arts-plastiques/sites/arts-plastiques/files/fichiers/lambert-weising.pdf>

Jean-Max Noyer : *Les espaces immersifs : le plissement numérique du monde, anthropocène et immunopolitique*

http://disciplines.ac-montpellier.fr/arts-plastiques/sites/arts-plastiques/files/fichiers/les_espaces_immersifs.pdf

Espaces immersifs, 4d, classes en immersion, cinéma immersif, etc...

Depuis quelques années le mot « **immersion** » apparaît dans plusieurs domaines audiovisuels en proposant au spectateur de vivre une expérience sensorielle dépassant ses expériences contemplatives habituelles. Les imageries virtuelles donneraient le sentiment à l'observateur que la chose représentée est bien réelle.

C'est dans le monde de l'imagerie du cinéma et surtout du jeu vidéo que le vocabulaire immersif est le plus souvent employé. C'est même un argument promotionnel incontournable pour les jeux ou les films qui promettent au spectateur d'être immergés dans des réalités reconstituées grâce à une grande maîtrise de la performance capture et des VFX (Visual Effects ou Visual F/X).

Pourtant l'immersion, aussi saisissante soit-elle, ne nous fait pas (encore) perdre conscience que nous ne sommes plus au cinéma ou en pleine action dans un jeu vidéo. Mais peu importe si cette sensation d'immersion est souvent relativisée ou que le terme est utilisé parfois hâtivement pour la moindre image virtuelle. L'important pour l'industrie du spectacle est que l'observateur adhère pour le moment à ce sentiment d'immersion en attendant les futurs dispositifs immersifs qui promettent déjà des expériences sensorielles de plus en plus attractives et qui poseront la question du rapport au réel de manière différente.

Notre époque n'est pourtant pas pionnière dans la création d'images à grand pouvoir illusionniste. Dans le passé, les sciences avec l'utilisation des mathématiques, de l'optique géométrique ont profondément bouleversé les pratiques artistiques en confrontant le spectateur à des représentations au réalisme spectaculaire. On ne parlait pas alors de réalité virtuelle mais de réalité vraisemblable ou de trompe l'œil. L'image était plus rare, plus précieuse et le sentiment de banalisation que l'on connaît aujourd'hui n'était pas là pour rapidement assécher les attentes d'un spectateur en quête de sensationnel renouvelé. Les avatars holographiques qui se profilent modifient les limites de nos champs artistiques disciplinaires prolongeant davantage nos réflexions sur les expériences sensorielles des espaces immersifs.

Comme aujourd'hui, les passerelles comparatives passé/présent seront fréquentes. Un plafond de Tiepolo ou peinture de Piero della Francesca pourraient être mis en parallèle avec les images de l'étoile noire de Star Wars ou une partie du jeu Battlefield One ou d'une visite d'une installation comme « Rain Room » à la galerie du Barbican à Londres. Les spectateurs de ces époques éloignées n'ont pas la même relation aux images mais l'illusion d'être dans un monde étrangement réel était vécue avec une émotion comparable malgré les gouffres technologiques qui séparent ces époques.

ENSEIGNER



DANE de l'académie de Montpellier

La **délégation académique au numérique éducatif** propose de nombreux dossiers sur les usages du numériques dans l'académie de Montpellier.

On retrouve notamment les informations sur les ressources numériques, les cartables numériques (collège et lycée), les applications de l'ENT ; S@fire, Mahara, Folios, Sacoche, Mooc'ent, etc..

<http://www.ac-montpellier.fr/pid32017/le-numerique-educatif.html>

La pratique du numérique en classe

Sur le site académique Arts Plastiques, une rubrique sur le numérique permet de retrouver de nombreuses ressources et informations sur les usages pédagogiques, l'utilisation des logiciels, des analyses sur les arts numériques, une synthèse sur la place du numérique dans les textes et les programmes.

<http://disciplines.ac-montpellier.fr/arts-plastiques/numerique/usages-pedagogiques/la-pratique-du-numerique-en-classe>

PARTICIPER



CERCLE D'ETUDE

Chaque année le cercle d'étude propose aux enseignants d'arts plastiques de participer à ses travaux de réflexion et d'engager les élèves dans diverses actions pédagogiques dans lesquelles le numérique tient un rôle important. C'est le cas avec l'opération «**Bande annonce d'une oeuvre d'art**» lancée en 2017 et qui est prolongée en 2018.

<http://disciplines.ac-montpellier.fr/arts-plastiques/cercle-d-etude>