

La lettre du numérique en arts plastiques



Janvier 2019

Lettre préparée par Patrick Perrotte
IAN Arts Plastiques

UTILISER



PENCIL 2D

Pencil 2D est un logiciel «open source», gratuit dont le développement est régulièrement suivi. Simple d'emploi et très polyvalent il permet de créer des animations à partir de toutes sortes d'images. De nombreux tutoriels sont présents sur internet. Il est disponible sous Windows, OSX et Linux

<https://www.pencil2d.org/>

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 2019, une logithèque de départ est proposée sur le site académique :

Liens : [Logiciels de départ.](#)

- VLC (Lecteur médias)
- Free Video Editor (Edition 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)
- Pencil2D (graphisme et animation)

ENSEIGNER

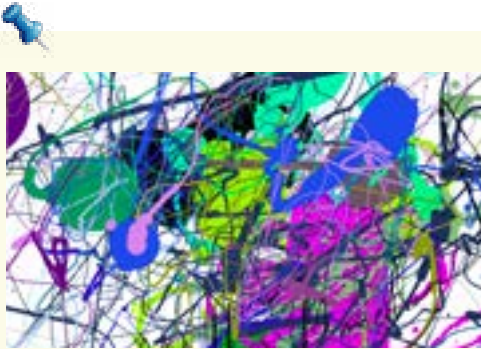


La pratique du numérique en classe

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>

APPROFONDIR



Les logiciels gratuits :

Si tous les logiciels de graphisme proposent des imitations d'outils et de techniques, deux d'entre eux ont des fonctions enrichies : **Artweaver** et **krita**

- <https://www.artweaver.de/en>
- <https://krita.org/fr/>

Peinture en ligne

De nombreux sites permettent de «peindre» numériquement en ligne comme :

- <http://www.onemotion.com/flash/sketch-paint/>
- <http://kleki.com/>
- <https://www.sumopaint.com/paint/>

Mais certains sites proposent une simulation ciblée autour d'une technique particulière :

- Un site propose de réaliser en ligne une peinture en imitant le **dripping de Jackson Pollock** (voir image ci-dessus).
- <http://www.jacksonpollock.org/>

Un autre site propose de **peindre à l'aquarelle directement à l'écran** :

- <https://derschmale.com/demo/farbe/watercolour/FarbeWaterColour.html>

100 notions pour l'art numérique

- <http://leden.org/sam/artNumerique/listeAlpha.php?langue=fr&lettre>

La peinture numérique

Il existe de nombreux outils numériques pour simuler les techniques picturales traditionnelles. Leur apparition se conjugue avec les premières années de l'informatique grand public dans les années 80. Aujourd'hui, une tablette graphique et un stylet associés à des logiciels plus ou moins complexes permettent d'imiter de manière surprenante les effets visuels d'une grande variété d'outils.

Au delà de la simulation, la pratique picturale numérique fait apparaître d'autres caractéristiques et points d'intérêt :

- Linéarité

La peinture n'est plus linéaire. Les images sont composées de calques et de couches que l'on peut modifier et sauvegarder aisément. Grâce aux enregistrements des actions de l'utilisateur stockées dans un historique, le repentir devient une action comme une autre.

- Relief

Contrairement à la peinture dont la couche picturale est plus ou moins épaisse, la peinture numérique est limitée au plan de l'écran. L'illusion du relief peut être réalisée avec des effets numériques.

- Gestes

Les gestes ne sont pas limités pas au stylet ou la souris, les raccourcis et les combinaisons de touches permettent d'accélérer et de simplifier les commandes, comme notamment l'incontournable «copier/coller».

- Précision

Le travail numérique permet d'intervenir dans les moindres détails en utilisant de manière presque instantanée des outils loupe / Zoom.

La précision des outils peut-être particulièrement fine jusqu'à imiter à l'extrême un pinceau à poil unique.

- Dimensions

Les paramètres de définition et de résolution déterminent la dimension réelle de l'image numérique. Cette dimension n'est pas figée et dépend des possibilités du support de diffusion.

- Colorimétrie

Par synthèse additive, l'utilisateur a accès immédiatement à une palette composée de milliers de couleurs. Les options de réglages permettent de modifier facilement sur les paramètres colorimétriques.

- Sujet Je et Sujet On

Dans «La technologie dans l'art, de la photographie à la réalité virtuelle» Edmond Couchot, introduit les notions de «sujet-je et sujet-on». Il définit le «on» comme une personnalité dissoute dans la technique, en opposition au «je», de l'artiste tout puissant de personnalité propre : "... les rapports qui s'établissent, dans le domaine des arts visuels, entre les automatismes techniques et la subjectivité. Question clé au moment où la numérique semble, aux yeux de certains, déposséder le créateur de toute singularité et de toute expressivité et réduire l'acte de création à de purs automatismes mécaniques."

DECOURIR



HP Reveal

La réalité augmentée sur mobile

La réalité augmentée ajoute des éléments virtuels à un environnement réel. **HP Reveal** (anciennement **Aurasma**) est une application pour smartphone et tablette qui permet d'incruster un média visuel à un élément de la réalité pré-sélectionné, nommé « élément déclencheur ». Ainsi, lorsque qu'on pointera sur cet élément avec l'application HP réveil, un média prédéfini s'incrusterà dans le cadre. Comme pour de nombreuses applications pour mobile, les images sauvegardées (« Auras ») peuvent être partagées avec d'autres utilisateurs.



<https://www.hpreveal.com/>

Vocabulaire

Quels termes faut-il connaître ? Un site propose **100 notions pour l'art numérique** :

- <http://leden.org/sam/artNumerique/listeAlpha.php?langue=fr&lettre>

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. Pour l'année 2019, le Cercle d'étude propose un nouveau thème de travail : **le métissage**

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

EXPLOITER



Un «Nyan Cat» classique



Nyan Cat étoilé Van Gogh

Mème

Au départ, il y a souvent n'importe quoi. Un motif, une photo, une expression, un extrait de film, un événement, etc... L'élément est alors repris en masse, parfois en y ajoutant quelque chose. Le contexte est celui de l'humour et de l'absurde.

Le mot **mème** est apparu en 1976 dans le livre « *Le gène égoïste* » du biologiste Richard Dawkins en mêlant les termes « **mimesis** » et « **gène** ». Il affirme que tout comme les gènes qui transmettent des caractéristiques biologiques, les données culturelles se transmettent d'une personne à l'autre avec des effets de mutation.

Le mème le plus célèbre est un GIF animé : « **Nyan Cat** ». Le chat volant avec une traîne en arc en ciel a été réutilisé et re-contextualisé sur la toile des millions de fois depuis son apparition en 2011.

Sur Facebook, Instagram, etc. les mèmes sont omniprésents. Beaucoup les utilisent tout ne ignorant le terme qui les désignent. Élément iconographique de notre temps il apparaît évidemment dans les cours d'arts plastiques qu'il soit suscité par l'enseignant ou non.

Les questionnements autour de leur statut, de leurs racines et de leur place dans le champ artistique alimentent de nombreuses discussions et analyses.

La popularité du mème intéressent les professionnels de la communication adeptes du recyclage culturel. La sensationnelle destruction de l'oeuvre de Banksy la « Petite fille au ballon rouge » chez Sotheby's, a donné de nombreuses variations publicitaires.

