

Hybridation des techniques traditionnelles et numériques

Corinne Bourdenet Vicaire, enseignantes en arts
plastiques, Nancy-Metz, 2024

David HOCKNEY, *Fleurs Fraîches*, 2008,
sur iPhone et iPad à l'aide de ses doigts et du logiciel "Brushes",
Fondation Pierre Bergé / Yves Saint-Laurent.



Pourquoi hybrider les techniques ?

- **Pour des raisons matérielles :**

Vous n'avez pas de tablettes ou ordinateurs pour une classe complète

- **Pour des raisons organisationnelles :**

Il n'est pas du tout facile ni évident de gérer 30 appareils en même temps

- **Pour des raisons pédagogiques :**

Hybrider les techniques permet de ne pas tomber dans des apprentissages technicistes mais bien de cibler des compétences plastiques

- **Pour des raisons artistiques et culturelles :**

Beaucoup d'artistes, de réalisateurs de films d'animation, d'enseignement en écoles d'animation, restent attachés aux pratiques traditionnelles qui n'ont pas disparu, et viennent justement en complément, en amont, ou en prolongement aux techniques numériques.

Evan Roth, *Red Lines with Landscapes*

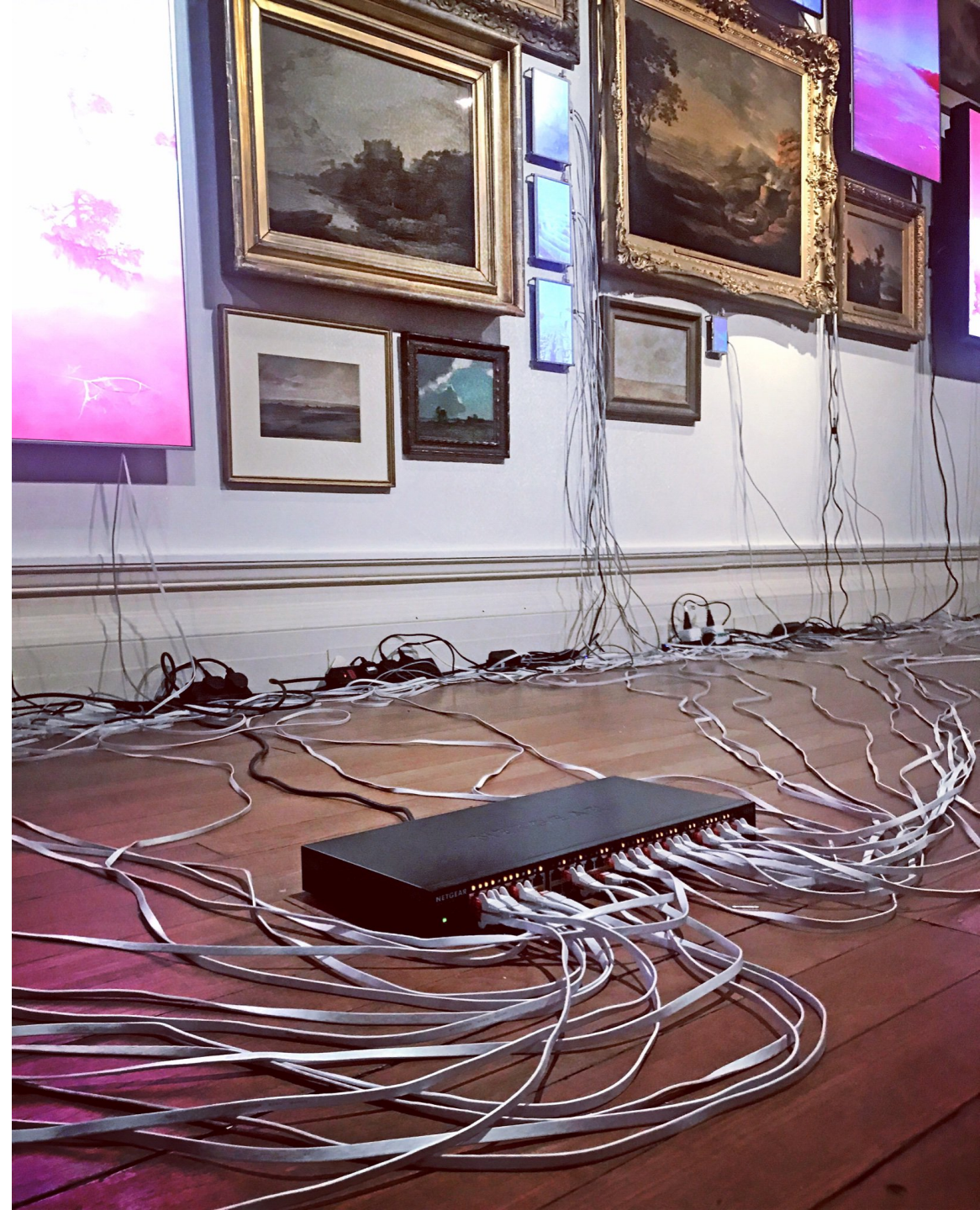
À The Usher Gallery

<https://www.thecollectionmuseum.com/exhibitions-and-events/view/evan-roths-red-lines-with-landscapes-at-the-usher-gallery>

L'écran de la TV, de la tablette, du téléphone, est une interface encadrée

La définition du tableau comme « fenêtre ouverte », dans le Livre I du *Della Pittura* d' Alberti, compare le tableau à cette fenêtre qui encadre une représentation narrative ; Mais attention, elle n'ouvre pas sur la nature mais sur l' histoire :

« Je trace d'abord sur la surface à peindre un quadrilatère de la grandeur que je veux, et qui est pour moi une fenêtre ouverte par laquelle on puisse regarder l'histoire » (Della Pittura, I, trad. fr. J.-L. Scheffer, Macula, 1992, p. 115).




Comment hybrider les techniques ?

Images animées, images vidéos et mapping vidéo, sculpture scannée en 3D puis retouchée en modélisation



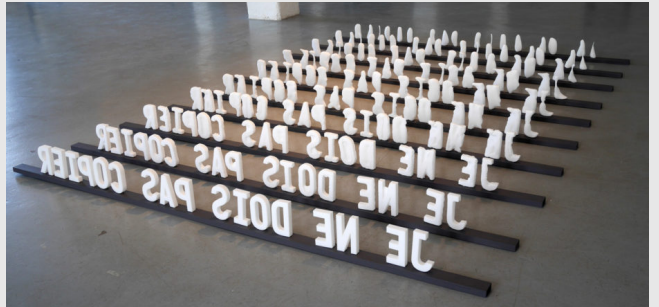
Conseil : choisir des logiciels et/ou applications, **gratuits** et, si possible, **multisystèmes** (PC, Mac, android, appstore, playstore, ...). Ainsi, les élèves travaillent tous sur les **mêmes interfaces**, et **peuvent installer les logiciels et/ou applications chez eux, quelque soit leur équipement**.

- **Dans le processus créatif, les pratiques traditionnelles viennent en premier et servent de « matières » premières au travail numérique** (sculpture en pâte à modeler > scannée ou animée numériquement ; peinture filmée en time laps > montage vidéo ; sculpture en plâtre > support au mapping vidéo ; dessins au fusain > stop motion).
- **Dans le processus créatif, les pratiques traditionnelles viennent après la création numérique**, dans, par exemple, la création et l'installation du dispositif de présentation (volumes, écrans, cadres, systèmes d'accrochage...).
- **Dans le processus créatif, les pratiques traditionnelles et numériques sont en interaction, synchrones**, l'une complétant ou poursuivant l'autre. Par exemple, un dessin numérique est projeté sur un support papier présentant un dessin réalisé au fusain et les deux dessins dialoguent, se complètent.

Quelles références artistiques convoquées ?

<p>Dans le processus créatif, les pratiques traditionnelles viennent en premier et servent de « matières » premières au travail numérique</p>	<p>William KENTRIDGE, <i>Tango for Page Turning</i>, 2012-2013, Film d'animation sur livre, dessins au fusain et craie blanche, 6 min56, exposition à Villeneuve d'Ascq, 2020 https://musee-lam.fr/sites/default/files/2020-02/lam_dossier_pedagogique_WK_final.pdf</p> <p>Exposition Kentridge au Mudam jusqu'en août 2021</p>	<p>https://youtu.be/lUgXc9CmBb8</p> 
<p>Dans le processus créatif, les pratiques traditionnelles viennent après la création numérique</p>	<p>Sylvain LANG, <i>La Toussaint d'Emile Friant</i>, 2007 animation sous plaque recouverte de silicone pour évoquer l'empatement de la peinture à l'huile, encadrement, accrochage traditionnel. Acquisition en 2007 par le Musée des Beaux-Arts de Nancy.</p> <p>Pour réaliser sa vidéo, Sylvain Lang a dû repeindre l'arrière-plan de la toile présentant le cimetière nancéien de Préville et faire défiler devant des figurants en costumes de la Belle Époque. http://sylvainlang.over-blog.com/installations-vid%C3%A9os.html</p>	<p>https://youtu.be/eZWsr0FfOkE https://youtu.be/rlk5-hhuTqI</p> 
<p>Dans le processus créatif, les pratiques traditionnelles et numériques sont en interaction, en synchrone, l'une complétant ou poursuivant l'autre.</p>	<p>Frédéric PENELLE et Yannick JACQUET, <i>Mécaniques Discursives</i>, 2013, présentées au TCRM Blida à Metz, à la Nuit Blanche par la galerie Modulab. Ce projet d'installation mélange de gravures de Frédéric Penelle et de projection vidéo du vidéaste Yannick Jacquet (Legoman). https://www.modulab.fr/expositions/mecaniques-discursives/</p>	<p>https://youtu.be/teZbLiFwafQ</p> 

Quelles références artistiques convoquées ?

<p>Dans le processus créatif, les pratiques traditionnelles viennent en premier et servent de « matières » premières au travail numérique</p>	<p>Jan SVANKAMJER, <i>Darkness Light Darkness</i>, 1990 Membre du groupe surréaliste de Prague. Animation de pâte à modeler : animation en volume (stop motion) en image par image (claymation ou patanimation).</p> <p>Citation des Frères QUAY <i>Le Cabinet de Jan Svankmajer</i>, 1984 https://youtu.be/2NR4flArM-A</p>	<p>https://youtu.be/wn8C03jXrF4</p> 
<p>Dans le processus créatif, les pratiques traditionnelles viennent après la création numérique</p>	<p>Shawn SMITH, <i>Billy</i>, 2016 et <i>Fondu dans l'éther</i>, 2018 https://shawnsmithart.com/</p> <p>Reproduction d'images d'animaux trouvées sur internet en trois dimensions grâce à des voxels de bois (pixels 3D) taillés et peints à la main. Ce travail laborieux contraste avec la rapidité avec laquelle il trouve des images sur le web, l'artiste joue sur les oppositions de ce type (nature/technologie, cellule/pixel...)</p>	
<p>Dans le processus créatif, les pratiques traditionnelles et numériques sont en interaction, en synchrone, l'une complétant ou poursuivant l'autre.</p>	<p>Cécile BABIOLE, <i>Copies non conformes</i>, 2013</p> <p>Ce n'est pas à la main que la phrase est recopiée, mais en utilisant un procédé de fabrication numérique : chacun des signes est modélisé et imprimé en 3D, puis l'objet résultant est numérisé grâce à un scanner 3D. Ce nouveau modèle est ré-imprimé, et, ainsi de suite, un certain nombre de fois en boucle. Chaque génération accentue la dérive des formes jusqu'à ce que les derniers objets reproduits soient devenus méconnaissables.</p>	<p>http://babiole.net/copies-non-conformes/</p> 

Comment exposer des productions numériques ?

<https://view.genial.ly/604cc88c75d4ff0d8c069656/presentation-exponumerique>

Conseil : conserver quelques téléphones usagés comme liseurs de carte mini-sd



Liu Bolin, série *Hiding in the City, Mobile Phones*, 2012

