



Enseigner avec le numérique

Arts plastiques

le numérique dans les Arts plastiques

Accueil Éduscol > Accueil Arts Plastiques > TIC'Édu Arts plastiques > Lettre TIC'Édu septembre 2013

## la Lettre TIC'Édu Arts plastiques

### Lettre TIC'Édu septembre 2013

08/03/2013

TIC'Édu Arts plastiques

#### Lettre TIC'Édu Arts Plastiques N°11

Septembre 2013

Cette nouvelle Lettre TIC'Édu consacre un dossier complet aux rapports entre l'image et le temps, à savoir les questions de l'image-temps dans le cinéma, la photographie, la peinture et dans la performance, mais également, sur un plan théorique, les relations de l'image à l'histoire et au présent. Il s'agit, en outre, de questionner l'apport des technologies récentes aux débats sur la temporalité des images aujourd'hui. Cette sélection de ressources en ligne et livresques, sans volonté d'exhaustivité, a pour objectif d'apporter son soutien aux enseignants d'arts plastiques dans la construction de leur enseignement.

Ce numéro a été préparé par Denis Dufour, interlocuteur académique pour les nouvelles technologies de l'académie de Limoges.

## DOSSIER DU TRIMESTRE : L'IMAGE ET LE TEMPS

### Sources internes à la discipline



> [Académie de Poitiers - Image fixe / Image mobile](#)

Cette séquence pédagogique propose aux élèves de découvrir les moyens de représenter et de figurer la temporalité dans l'œuvre à partir d'une exploitation bidimensionnelle d'images vidéos.>...



> [Les rencontres photographiques d'Arles - Séminaire national 2013](#)

La photographie à rebours : les paradoxes des pratiques d'aujourd'hui.

Cette année, le séminaire a pour objet de rendre perceptibles, aux éducateurs et aux enseignants, ces nouvelles pratiques de la photographie et la valeur spécifique de changement social que celles-ci peuvent induire. Pourquoi revisiter des formes, des conventions, des signes ou des techniques supposées anachroniques? Pourquoi cet engouement croissant pour l'utilisation de logiciels visant à simuler des images d'un autre temps?





› [Pixlr-o-matic - Retouche d'images et de photos en ligne](#)

Pixlr-o-matic est un site de retouche photo et d'édition simple d'utilisation, fournissant des effets amusants et intéressants pour tester et obtenir des retouches instantanées. Il permet, notamment, d'ajouter des effets vintages et rétro à vos images. Il suffit de télécharger les photos qui se trouvent sur votre ordinateur ou bien encore créer cette photo via la Webcam. À essayer...



› [TUTSps - Tutoriels Photoshop](#)

Un tutoriel pour apprendre à vieillir une photo grâce au logiciel Photoshop

## Dossiers pédagogiques



› [TDC - Le mythe de l'éternel retour](#)

Expression d'une temporalité cyclique caractéristique des sociétés traditionnelles, le mythe de l'éternel retour n'en est pas moins présent en Occident, dans l'art comme dans la philosophie.



› [TDC - Claude Monet](#)

TDC consacre son numéro 1000 à Claude Monet, à l'occasion de la grande rétrospective au Grand Palais, à Paris. L'occasion de poser un regard neuf sur l'art du plus impressionniste des impressionnistes, de mesurer son apport et de saisir son influence.



› [Les grands sites archéologiques](#)

De la préhistoire au Moyen Âge, l'histoire et la vie des hommes d'autrefois sont présentées par les plus grands spécialistes, à travers des parcours accessibles à tous. La collection est éditée par le département de la recherche, de l'enseignement supérieur et de la technologie (DREST) du Ministère de la culture et de la communication en collaboration avec la sous-direction de l'archéologie.



› [MAG ART - Emprunts et citations dans les arts visuels du XXe siècle](#)

Ce dossier aborde la question des emprunts à l'histoire de l'art par les arts visuels, au XXe siècle. Cet aspect constitue pour le cours d'arts plastiques un point d'ancrage essentiel. Alors qu'auparavant, l'emprunt constituait la base de la formation des artistes, au XXe siècle, la référence aux maîtres du passé est une composante récurrente des démarches artistiques moderne et contemporaine.



› [LAM - L'expression de la temporalité](#)

En nous référant à cet adage, « L'image est l'œil de l'histoire » de Georges Didi Huberman, nous observerons dans ces parcours comment les œuvres du musée réfléchissent l'histoire de leur temps. Traditionnellement, la peinture et la sculpture sont considérées comme les arts de l'espace, alors que la poésie et la musique constituent les arts du temps, selon la classification forgée par l'esthétique au milieu du XVIIIème siècle par Lessing. Or les parcours proposés envisagent d'examiner comment la temporalité s'inscrit dans les collections

du musée. Le terme de temporalité est ici repris à Catherine Millet, qui l'emploie dans le sens d'histoire collective présente de manière fortuite ou volontaire dans l'œuvre. Selon quelles modalités l'espace délimité par l'œuvre réfléchit-il cette temporalité ?

Dossier de Régine Carpentier, enseignante missionnée au LaM



› [Centre Pompidou / Ircam - Myriam Gourfink , les temps tirillés](#)

Directrice artistique du Centre de recherche et de composition chorégraphique à la Fondation Royaumont depuis janvier 2008, la chorégraphe Myriam Gourfink a développé au fil de ses nombreuses pièces une danse retenue et d'une lenteur quasi hypnotique. Née de la rencontre de deux écritures, sa dernière création « Les Temps tirillés » confronte ses processus chorégraphiques qui frôlent l'immobilité du yoga aux infimes mouvements de la musique spectrale de Georg Friedrich Haas.

› [multimédiaLab. Multimédialab - Arts numériques : temps-réel](#)

La notion de temps-réel est caractéristique du mode interactif spécifique aux arts numériques. Plus généralement, cette notion provient de l'informatique industrielle et des systèmes en temps réel de contrôle ou de pilotage : industrie de production (contrôle de machine et de procédés), marchés boursiers (transactions, cotations), traitement et acheminement de l'information (vidéo, données, pilotage à distance, réalité virtuelle, etc.). Cette contrainte de temps, liée à l'exactitude des résultats, est évidemment tributaire de la vitesse et de la qualité de calcul au sein d'un logiciel. Le temps réel signifie l'absence de délai entre l'entrée de données et la sortie d'informations. Parmi les « matériaux » - au sens large - exploités par les artistes numériques, le temps réel est une réalité centrale dans les communications (chat, webcams, vidéoconférences), dans les installations (interfaces, captation de mouvement, capteurs, reconnaissance vocale, détections et mesures) dans les jeux vidéos (game-play, interfaces, captation 3D), dans les instruments de musiques (synthétiseurs, systèmes midi)...

## Expositions, collections et catalogues



Le Louvre-Lens

Cet « autre Louvre », ce musée de verre et de lumière, délicatement posé sur un ancien carreau de mine, la fosse 9-9 bis de Lens, n'est pas une simple annexe du Louvre, mais le Louvre même. Le Louvre dans toutes ses dimensions et toutes ses composantes, dans son amplitude géographique et chronologique de musée universel. Une synthèse harmonieuse qui offre des possibilités nouvelles pour les visiteurs : ils peuvent en effet accéder aux coulisses et découvrir les facettes et métiers d'un musée, suivre la restauration d'une œuvre, accéder aux réserves, comprendre les grands principes de la conservation et de la muséographie. Le mode de présentation

des œuvres est lui aussi totalement inédit. La Galerie du temps, épine dorsale du Louvre-Lens, montre ce « long et visible cheminement de l'humanité », qui pour Charles Péguy caractérise le Louvre, en offrant aux visiteurs de nouvelles clefs de compréhension. C'est une autre façon de découvrir les œuvres, qui, rapprochées, confrontées, nous ouvrent les registres du monde.

- › [La galerie du temps](#)
- › [Le temps à l'œuvre](#)



› [Le Grand Palais - Les histoires de l'art](#)

Le Grand Palais et la RMN proposent un webmagazine dont un dossier est consacré aux grandes périodes de l'histoire de l'art, de la Préhistoire au 20<sup>e</sup> siècle. Chaque période est présentée succinctement par des éléments contextuels et iconographiques. À découvrir...



## Centre Pompidou - Le temps vite

Le Centre Georges Pompidou rouvrira ses portes le 1er janvier 2000. L'ensemble de la programmation de l'année 2000 sera placé sous le signe de l'ouverture à l'altérité et à la diversité. Tel est le cas de la grande exposition thématique qui investira la nouvelle grande galerie du 5e étage.

Intitulée Le Temps, vite, cette exposition pluridisciplinaire aura pour objectif de rendre compte des mutations subies par notre perception et nos conceptions du temps sous l'effet de l'accélération toujours plus rapide des vitesses maîtrisées par l'humanité.

Un document historique...

> [Lien 1](#)

> [Lien 2](#)



## > [Biennale d'art contemporain de Lyon - L'expérience de la durée](#)

« Vitesse, accélération, lenteur, pause. Quelle temporalité s'incarne dans l'oeuvre d'aujourd'hui ? J'ai souhaité que cette question, en prise directe avec la création actuelle, issue d'une longue tradition, soit le fil rouge de la Biennale 2005. C'est à partir de cette hypothèse de départ que j'ai souhaité que la Biennale se construise, délaissant d'ailleurs peu à peu la conscience du temps pour l'Expérience de la durée. En effet, c'est en confrontant le propos initial (qui associait le temps long, la simultanéité, les boucles et les superpositions) à l'expérience de l'oeuvre que la mutation s'est faite. » (Thierry Raspail, Directeur artistique)



## > [Fondation Daniel Langlois - Ce qui reste des images du futur](#)

Images du Futur, c'était le nom d'une exposition internationale « d'art, nouvelles technologies et communication », selon la formule consacrée des catalogues, qui s'est déroulée à Montréal entre 1986 et 1996. L'exposition, qui a accueilli plus d'un million de visiteurs, présentait des centaines d'artistes d'une vingtaine de pays. Elle s'inscrivait dans un engouement caractéristique des années 1980 pour un certain type de mise en scène du futur. Les réflexions que l'on trouvera dans ces pages sont le fruit d'un court voyage dans le temps et, plus précisément, dans le futur, dans le futur du passé. Elles supposent un certain goût des archives.

<PAUSE>

## > [Mobile gaze - < Pause >](#)

L'exposition en ligne <PAUSE> explore les notions de temps sur le Web telles qu'expérimentées en art par l'intermédiaire de la technologie. Contrairement à l'équipement électronique usuel (VCR, CD-ROM et DV), le Web constitue un intermédiaire pour l'ensemble des médias numériques (son, vidéo, hypertexte et images) ainsi qu'un flot constant d'information sans bouton de pause. Le but est de permettre à l'observateur de réfléchir à la façon dont la culture Web définit le temps dans ses aspects concret, conceptuel, philosophique et imaginaire. <PAUSE> comprend 10 projets produits en collaboration avec MobileGaze par des artistes du son, de la vidéo, des nouveaux médias et du cyberart.



## > [Musée McCORD - La petite histoire de l'album photographique](#)

Des photographies à raconter, des histoires à regarder – Les albums photographiques dans la collection du Musée McCord d'histoire canadienne.

Cette petite histoire de l'album fait ressortir certaines caractéristiques de l'expérience photographique, la première étant que la technologie de la photographie en général, et l'album en particulier, ont permis aux gens de profiter de leurs collections de photographies en les organisant par groupes et par séries. En retour, ces agencements servent différents buts : les albums – collections, mémoires ou carnets de voyage – nous amènent à explorer les passe-temps et le vécu des gens qui les ont compilés.

## Des ouvrages, des textes, des ressources audio-visuelles



### Images Re-vues - Histoire, anthropologie et théorie de l'art

Les différentes contributions à ce numéro spécial, intitulé « Traditions et temporalités des images », soulignent l'impossibilité de penser les images au prisme d'un seul temps, l'impossibilité de les réduire à une « tradition » univoque. Les images mettent en œuvre des temporalités croisées cohabitant de façon dynamique et signifiante dans le champ iconique et appartenant à des traditions iconographiques que l'on dit parfois discordantes. Ces phénomènes sont particulièrement sensibles dans les œuvres issues de la rencontre, de la confrontation, entre des cultures qui jusque-là s'ignoraient. C'est (aussi) dans et par l'image que se jouent les tensions et les réajustements provoqués par ces contacts, donnant lieu à un « métissage » qui ne peut se réduire à un simple rapport dominant/dominé. (© Éditorial D. Donadieu-Rigaut)



### Décod'Art - Claude Monet

Monet n'a pas seulement inventé une nouvelle manière de peindre la nature. Le maître impressionniste a également imaginé un nouveau moyen pour en jouir. Dans sa maison de Giverny, d'abord, où la Fondation Monet a restauré et maintenu le domaine dans l'état exact où le maître l'avait connu. Se promener à Giverny, c'est parcourir le motif et la palette du peintre pendant les quarante années de sa vie en Normandie. À l'Orangerie, ensuite, où Monet a inventé le musée idéal, où les toiles géantes exposées donnent l'illusion d'une promenade dans son jardin d'eau.



### Canal U - La peinture animée depuis Émile Reynaud, par Dominique Willoughby

En 1880 avec son Praxinoscope à projection, Émile Reynaud parvient à coupler la synthèse graphique du mouvement avec la lanterne magique, créant une nouvelle technique de peinture animée lumineuse, distincte des formes antérieures de projection et qui précède le cinéma photographique. Inventeur et artiste accompli, il crée ensuite le jeu expressif des personnages peints et animés dans ses Pantomimes Lumineuses, puis la Photo Peinture animée. De toutes ces inventions on peut retrouver des développements au fil des évolutions du cinéma, des films absolus au dessin animé narratif, en passant par les films colorisés et les hybridations graphiques et photographiques. Cependant la peinture animée en tant que technique « directe » va principalement se développer dans le cinéma expérimental, notamment avec les films de Len Lye et McLaren à partir des années 1930.



### Gilles Deleuze - L'image-mouvement et L'image-temps

Une retranscription des deux ouvrages que le philosophe G. Deleuze a consacré à la question de l'image au cinéma.



### Persée - Revues scientifiques

Persée est un programme de publication électronique de revues scientifiques en sciences humaines et sociales. L'intégralité des collections imprimées de revues est numérisée et mise en ligne sur un portail qui offre un accès à l'ensemble de ces collections et des possibilités avancées d'exploitation de ces corpus numérisés. Les revues font l'objet d'une sélection pour garantir la cohérence de l'offre éditoriale et scientifique du portail.

› [Article 1 : L'œil de l'histoire , Svetlana Alper](#)

› [Article 2 : Image et temps, ou le temps de l'arrêt , Marie-Claire Ropars-Wuilleumier](#)

› [Article 3 : Temps, lieux et espaces. Quelques images des XIXe et XXe siècles , Christine Lapostolle](#)





## Études photographiques - L'histoire par la photographie

Il est des idées reçues qui sont tenaces et reviennent périodiquement comme de sempiternelles ritournelles. Ainsi est-il courant d'entendre affirmer que l'historien n'aime pas les images. Une polémique récente, entre des historiens anglais, parlait même de « l'invisibilité du visible » au sein de la discipline historique. Pour Laurence Bertrand-Dorléac, ce débat n'est qu'un curieux effet d'amnésie qui s'empare des historiens dès lors qu'il s'agit, pour eux, d'examiner leurs pratiques, leurs objets d'étude, et plus particulièrement leurs utilisations des sources iconographiques. « S'agissant des images et des représentations visuelles, écrit-elle, j'entends souvent dire aujourd'hui que ceux qui s'y intéressent sont de valeureux pionniers et qu'ils ont tout à inventer tant leur champ d'investigation est encore en friche ». Mais cette idée selon laquelle les images seraient des objets radicalement nouveaux, délaissés des historiens d'autrefois, n'en est pas moins « fautive et fautive de part en part », ajoute-t-elle. Il existe, en effet, une très ancienne tradition de l'usage de l'image comme source historique, dont les ouvrages de Francis Haskell (L'Historien et les Images) ou plus récemment de Peter Burke (Eyewitnessing. The Uses of Images as Historical Evidence) ont rappelé l'existence et l'importance. Les spécialistes de l'antiquité, du Moyen Âge et de l'époque moderne, ceux qui fondèrent leur savoir sur une étude précise de l'art ou de l'archéologie firent, en effet, un usage courant de l'image. (Ilsen About et Clément Chéroux)



## Le Blog d'André Gunther - Actualités de la Recherche en histoire visuelle

Photographie et temporalité. Histoire culturelle du temps de pose : Parmi les nombreuses difficultés que soulevait la mise au point de la photographie, le paramètre de la durée d'enregistrement occupe une place de premier plan. Avant même de s'assurer de la possibilité matérielle de l'inscription d'une empreinte due à la lumière dans la chambre noire, plusieurs expérimentateurs avaient abandonné leurs travaux, faute de constater une altération du support dans un délai raisonnable[4]. Principal obstacle à l'invention même de la photographie, le temps de pose demeure pendant de longues années au centre des préoccupations des pionniers. Pour une raison simple : dans un monde soumis à l'écoulement du temps, la vitesse de prise de vue apparaît comme un critère essentiel du réalisme de la représentation.



## Nouveauxmédias.net - Captation et traitement du réel

La captation des gestes et mouvements, associée à un traitement en temps réel des informations collectées, est une pratique artistique en très nette expansion. Chaque année, en divers lieux allant des espaces d'exposition aux salles de spectacle, davantage d'artistes, musiciens, chorégraphes ou metteurs en scène intègrent des dispositifs de captation au sein de leurs créations. Ainsi, les uns élaborent des interfaces homme/machine alors que d'autres participent de ce que l'on nomme l'« augmentation » des objets ou des instruments comme du jeu des acteurs ou des danseurs.



## Canal U - La vidéo, un art de l'espace et du temps

La création vidéo peut prendre la forme de l'installation occupant un espace bien spécifique ou de la cassette et du DVD se diffusant en projection ou sur un moniteur, rejoignant ainsi les modalités de diffusion du cinéma. La conférence retracera l'histoire de ce médium depuis les laboratoires expérimentaux des studios officiels de télévisions jusqu'aux écrans plats sur les murs des collectionneurs privés. Les grandes étapes de cette histoire nous conduiront des expérimentations, des performances filmées, des mouvements de contre information issus de 1968, des recherches d'un vocabulaire spécifique, de l'évolution de la bande vidéo vers l'installation et les tendances actuelles (performance, narration, documentaire). Nous nous intéresserons tant à l'évolution du médium lui-même et aux grands mouvements esthétiques qu'au développement des genres et aux modalités de diffusion. Nous aborderons rapidement quelques questions pragmatiques liées au support telles que l'évolution des machines et des supports de conservation, ou des conditions de diffusion dans des espaces publics. (Van Assche Christine)



[Images analyses - Image webcam](#)

Webcams Personnelles , par Nicolas Thély : Jennifer Ringley est le premier cas d'école webcamées. Dès le milieu des années 1990, elle diffuse sur le Web des images de sa vie quotidienne. Les webcams d'aujourd'hui s'appellent : Rickert et Corrie, Ashley et Chris, Nerdman et Sandrine. Tout comme Jennifer Ringley, ce sont des amateurs qui créent un nouveau genre de productions visuelles qui consiste à enregistrer tous les détails de son mode de vie très ordinaire.

[Leonardo/Olats - Des images, du temps et des machines, par Edmond Couchot](#)

Leonardo/Olats (l'Observatoire Leonardo pour les Arts et les Techno-Sciences) est une association culturelle de recherche et de publications en ligne dans le domaine des arts et des techno-sciences. Leonardo/Olats est un site web ressource de textes de fonds, d'analyses, de repères et de documentation. L'activité de Leonardo/Olats est structurée par projets que viennent compléter une zone d'informations (bibliographies, etc.) et un pôle d'analyses (textes et essais). Leonardo/Olats s'intéresse non seulement aux productions de l'art technologique mais aussi aux rencontres entre scientifiques, ingénieurs, artistes et acteurs culturels.



Radio Télévision Suisse

[RTS - Le premier homme](#)

Yves Coppens, directeur du Musée de l'Homme de Paris, répond aux trois questions classiques du roman policier à propos de l'origine de l'homme. Où ? Dans l'Afrique de l'Est. Les fouilles et les travaux de laboratoire concordent pour faire de cette région le berceau de l'humanité. Quand ? On considère que les premiers représentants de l'espèce « homo habilis » sont apparus il y a quatre millions d'années. Comment ? Par une série de diversifications subtiles et de mutations brutales à partir du premier cousin du coelacanthé qui, il y a quelque 400 millions d'années, a transformé ses nageoires en pattes et s'est doté de poumons. D'eux sont sortis les reptiles, puis les mammifères et les primates. C'est une double aventure que fait revivre cette émission : celle de l'émergence et de l'adaptation progressive de l'homme ; celle des scientifiques retrouvant sur les lieux les chaînons permettant de retracer cette histoire de l'humanité.

[Webdocumentaire Le Monde - Un archéologue au Congo](#)

Geoffroy Heimlich arpente le Bas-Congo depuis des années à la recherche de site d'art rupestre. Chercheur acharné, il voyage en solitaire sur des chemins peu fréquentés par l'archéologie moderne. Une aventure hors du commun et hors du temps.

## Des sites d'artistes ou à propos.

[Holbein, Les Ambassadeurs - Google art project](#)

Google Art Project est un service mis en ligne par Google en février 2011, permettant de visiter virtuellement différents musées.

[Thierry Kuntzel - Arts des nouveaux médias](#)

L'art de Thierry Kuntzel vient, revient de très loin. De temps quasi immémoriaux qu'il s'agit d'éclairer pour croire au moins les retrouver. Ils composent autant de « blocs d'enfance ». Des blocs de temps à l'état pur autour desquels l'imagination tourne et qu'il faut éclairer chacun selon leur lumière. Ainsi se forment des lumières du temps. Time Smoking a Picture : le temps qui se consume et part en fumée libère des couleurs changeantes et mêlées. Le temps que l'image met à changer est aussi celui d'un suénois qui se matérialise



changements et merces. Le temps que l'image met à changer est aussi celui d'un suspens qui se matérialise entre le déroulement lent d'une action minimale sur l'écran-moniteur (marcher, s'accouder, fumer) et d'innombrables pauses que la photographie permet d'en extraire. L'action de la photographie, saisie dans son rapport avec le mouvement qui de façon alternative l'anime et qu'elle fixe, est ici cruciale dans l'invention de la vidéo : empilement, effeuillage de Nostos II, face à face des deux photos de Nostos III, série réanimée des huit portraits de Tu, image unique de Retour dans la neige, soumise à la vibration plastique de particules de fiction. Toujours il s'agit d'arrêter et de remettre en mouvement l'image, comme The Waves en fait au visiteur l'invite interactive. (© Communiqué de presse de l'exposition au Frenoy, Tourcoing, du 4 février au 9 avril 2006)

### Christian Marclay [Christan Marclay - The clock](#)

The Clock (L'Horloge) est une installation vidéo. La vidéo, constituée d'environ 3000 extraits de films, dure 24 heures et doit se dérouler en temps synchrone avec la salle. Le mouvement des images a lieu en temps réel mais la cohérence chronologique est fracturée en tout sens. The Clock est un jeu avec l'expérience du récit traditionnel qui déconstruit la convention illusoire par laquelle une histoire au cinéma offre une durée convaincante.

- > [Lien 1](#)
- > [Lien 2](#)

### Opałka [Roman Opalka](#)

Le temps dans sa durée et dans sa création et le temps dans notre effacement, être à la fois vivant et toujours devant la mort, c'est cela le vrai « suspense » de tout être vivant, présence d'une conscience, d'un raccourci, d'être déjà là en traçant cette seule réalité. Cette perception est un prolongement, une ouverture qui s'élargit sur le monde sans écarter la jouissance, mais toujours avec l'idée omniprésente de la nature propre à la vie, à son écoulement, à son émiettement comme et avec chacun, afin que les questions sur le vécu puissent donner

une concordance lisible de la même réalité, de sorte que la pensée ne soit pas seulement mienne et que l'on puisse se rencontrer dans notre unus mundus. (Roman Opalka)

- > [Lien 1](#)
- > [Lien 2](#)



### Encyclopédie Nouveaux Médias

Le site de l'Encyclopédie Nouveaux Médias est une réalisation du Centre Georges Pompidou, Musée national d'art moderne, Paris du Museum Ludwig, Cologne, du Centre pour l'image contemporaine Saint-Gervais Genève et du Centre national des arts plastiques (Fonds national d'art contemporain), Paris.

- > [Claude Closky](#)
- > [Douglas Gordon](#)
- > [Chris Marker](#)
- > [Bill Viola](#)



### > [Bill Viola - SCEREN CNDP / CRDP](#)

Avec *The Reflecting Pool*, l'artiste américain Bill Viola signe un véritable manifeste de l'art vidéo. En outre, cette courte vidéo condense les principales thématiques qu'il développera dans ses œuvres postérieures : le rapport qu'entretient l'homme avec le monde qui l'entoure et une réflexion sur l'image.





› [John Baldessari - Time/Temperature \(1972-73\)](#)

John Baldessari, né le 17 juin 1931 à National City (Californie), est un artiste conceptuel américain, représentant du courant post-moderniste qui recourt notamment à la photographie et à la vidéo expérimentale.



› [Les laboratoires d'Aubervilliers](#)

Puisque chaque performance déroule le temps de façon spécifique, comment penser la relation entre le temps et les modes de travail ? Quels modes de travail peuvent échapper à l'accélération et l'actualisation constante d'une projection dans le futur ? Comment les artistes d'aujourd'hui travaillent-ils avec le temps et sa matérialité, et comment lier cela à la spécificité du regard ? Qu'est-ce que la dramaturgie a à voir avec l'économie du temps ? (Bojana Kunst)



› [Magnum Photo - Un pays disparu](#)

En ce début d'année, j'ai réalisé que nous allions célébrer le 20ème anniversaire de la chute du Mur de Berlin. Je me suis alors replongé dans mes archives et j'ai réalisé que j'avais des boîtes pleines de négatifs que je n'avais jamais vu auparavant. Des photos prises en Allemagne de l'Est ces cinquante dernières années. C'était un trésor qu'il fallait mettre au jour. (Thomas Hoepker)



› [Arago - Le portail de la photographie](#)

Arago a pour but d'offrir l'accès libre et direct sur Internet à l'ensemble des collections de photographies conservées en France. En commençant d'abord par les collections de la Direction générale des Patrimoines et celles des établissements publics du ministère de la Culture et de la Communication. Puis Arago s'ouvrira progressivement à d'autres ensembles et fonds, tant publics (établissements publics, collectivités locales), que privés (associations, fondations, fonds d'auteurs, collections).



› [Infographie \(Le Monde\) - Y a-t-il encore des mouvements en art contemporain ?](#)

Commissaire d'exposition, écrivain, critique d'art et théoricien mondialement connu notamment pour le concept d'esthétique relationnelle, Nicolas Bourriaud (né en 1965), co-fondateur et co-directeur, avec Jérôme Sans, du Palais de Tokyo à Paris de 2000 à 2006, co-fondateur des revues Documents sur l'art (1992-2000) et Perpendiculaire (1995-1998), a été conservateur pour l'art contemporain à la Tate Britain, professeur à l'université de Venise, chef de l'Inspection de la création artistique à la direction générale de la création artistique du ministère de la Culture. Il est le directeur de l'École nationale supérieure des Beaux-arts de Paris depuis 2011.

## METIER



› Mise en œuvre du B2i Lycée

Circulaire décrivant la mise en œuvre du B2i lycée à compter de la rentrée 2013



[> Nouveau portail de ressources numériques pour les enseignants](#)

Le ministère de l'Éducation nationale s'apprête à ouvrir un portail internet dédié aux enseignants des premier et second degré donnant accès à des ressources proposées par de grands établissements publics à caractère scientifique, culturel et professionnel.



[> Bulletin officiel - Spécial Recrutement](#)

Toutes les informations pratiques et les conseils pour s'orienter vers les métiers de l'Éducation nationale.



[> Ecole numérique](#)

Retrouvez tous les dispositifs de la rentrée concernant le numérique.



[> La refondation de l'école](#)

"La refondation de l'École fait sa rentrée". Parmi les nouveautés de la rentrée 2013 : la création de plus de 7 500 postes d'enseignants, de nouveaux rythmes à l'école primaire, des Écoles supérieures du professorat et de l'éducation (ESPE) pour mieux former les enseignants, onze nouveaux services numériques à destination des enseignants, des élèves et de leurs parents, des avancées historiques pour les élèves en situation de handicap, etc.



[> Retrouvez de nombreux scénarios pédagogiques dans la base de données nationales des arts plastiques.](#)

© Lettre proposée par Olivier Cornu (DGESCO A3)  
en partenariat avec Christian Vieaux (Inspecteurs généraux des Arts plastiques).