

## CONFÉRENCE SUR LES ARTS 2011 ARTS MÉDIATIQUES : ART INTERACTIF Tableau de progression de la matière selon les années d'études

Atelier rédigé et présenté par Josée Rivard, enseignante en arts visuels et arts médiatiques  
Au regard des programmes-cadres Éducation artistique, Le curriculum de l'Ontario, 9e et 10e année 2010 (révisé) et  
Éducation artistique, Le curriculum de l'Ontario 11e et 12e année 2010 (révisé)

	10 <sup>e</sup>	11 <sup>e</sup> M	11 <sup>e</sup> O	12 <sup>e</sup> M	12 <sup>e</sup> E
<b>Exploration</b> <i>Idées, sujet, titre, thème, etc.,</i>	<u>Avertissement!</u> , le jeu, le jouet, les règlements, l'interactivité, le temps / l'âge	<u>Vieux-jeu</u> , le jeu/les jouets, la technologie, le temps, la nostalgie	<u>Jouets «transformés»</u> , le robot, la mécanique, la technologie, le jeu, les jouets	<u>Communauté branchée</u> , les réseaux humains, la transmission de l'information, la communication, la technologie	<u>Déconstruction</u> , évolution de la technologie, dépendance humaine, la surveillance
<b>Proposition de création</b> <i>..réaliser ..... qui.....</i>	Réaliser une œuvre interactive qui s'inspire d'un jouet / d'un jeu en lien avec le thème des jouets, de la technologie et de l'enfance  <u>Genre</u> : interactivité <u>Pratique</u> : participatif  <u>Technique</u> : création d'un objet qui peut être manipulé par le public (p. ex., sculpture mécanisée).	Réaliser une œuvre interactive qui s'inspire d'un jouet / d'un jeu en lien avec le thème du jeu, de la technologie et du temps  <u>Genre</u> : interactivité <u>Pratique</u> : participatif  <u>Technique</u> : création d'une installation dans laquelle un ou des objet(s) peuvent être manipulés par le public (p.	Réaliser une œuvre interactive qui s'inspire d'un jouet / d'un jeu en lien avec le thème du jeu, de la technologie et de la machine  <u>Genre</u> : interactivité <u>Pratique</u> : participatif  <u>Technique</u> : création d'une installation dans laquelle des parties de machinerie sont incorporés (p. ex.,	Réaliser une œuvre interactive qui s'inspire d'un jouet / d'un jeu en lien avec le thème de la communication, de la technologie et de la nostalgie  <u>Genre</u> : interactivité <u>Pratique</u> : participatif  <u>Technique</u> : création d'une installation multimédia dans	Réaliser une œuvre interactive qui s'inspire d'un jouet / d'un jeu en lien avec le thème de l'omniprésence de la technologie dans la société  <u>Genre</u> : interactivité <u>Pratique</u> : participatif  <u>Technique</u> : création d'une installation multimédia dans laquelle la vidéo est utilisée

	<p><u>Artiste d'inspiration :</u></p> <p>Jacob Dahlgren – le rôle du jeu et du jouet est abordé dans l'œuvre de cet artiste. La question de l'indépendance de l'œuvre est soulevée (p. ex., comment faire pour que l'œuvre puisse être manipulée sans la présence de l'artiste?). Dans le cas de Dahlgren, mettre des bâtons à la disposition du public afin qu'il puisse enlever les fléchettes et recommencer le jeu est une façon de l'inciter à interagir avec l'œuvre.</p>	<p>ex., installation).</p> <p><u>Artiste d'inspiration :</u></p> <p>David Hoffos – la notion de créer un espace dans lequel le regardeur est en mode « découverte » afin de participer est abordée dans son œuvre (installations surréelles). La transformation ou la manipulation d'objets et de jouets font aussi de ses œuvres.</p>	<p>engrenages, lumières, vieux ordinateurs).</p> <p><u>Artistes d'inspiration :</u></p> <p>Nam June Paik – l'intégration des éléments de la technologie (p. ex., téléviseurs, caméras, sons, éclairages).</p> <p>Yann Farley – l'utilisation des vieux ordinateurs et de vieilles machines afin de créer une nouvelle sculpture/installation.</p>	<p>laquelle la vidéo est utilisée en même temps que des éléments sculpturaux avec lesquels le public doit interagir (p. ex., installation, vidéo, sculpture).</p> <p><u>Artiste d'inspiration :</u></p> <p>Tim Hawkinson – <i>*Emoter</i> le visage de l'artiste est transformé par la manipulation du public à l'aide de projecteurs et de la vidéo. Le rôle de la technologie est abordé en lien avec les émotions humaines et les effets que ceux-ci peuvent occasionner dans une société. * « <i>Emoter</i> » : <i>Quelqu'un ou quelque chose qui transmet une émotion.</i></p>	<p>comme moyen de surveillance en même temps que des éléments sculpturaux avec lesquels le public doit interagir (p. ex., installation, vidéo, sculpture).</p> <p><u>Artistes d'inspiration :</u></p> <p>Sophie Calle – la question d'observation et de surveillance de la vie personnelle est abordée en lien avec son œuvre « Le carnet » où elle trouve un carnet et entre en contact avec chaque personne qui en sont propriétaire afin d'apprendre à la connaître Stelarc – l'intégration de la technologie comme dépendance humaine. Il combine les éléments robotiques avec le corps humain afin de recréer des mouvements quotidiens.</p>
<p><b>Expérimentations</b> <i>Technique, éléments du langage médiatique, matériel, logiciels, outils, etc.,</i> <i>Pensée divergente</i></p>	<p><u>Pensée divergente :</u> p.ex, exercice avec la liste d'attributs des éléments du langage médiatique et d'autres aspects retrouvés dans la thématique de l'œuvre</p>	<p><u>Pensée divergente :</u> p.ex, exercice avec la liste de contrôle des éléments médiatiques et d'autres aspects retrouvés dans la thématique de l'œuvre</p>	<p><u>Pensée divergente :</u> p.ex, exercice avec un remue-méninges sur les éléments du langage médiatiques et d'autres aspects retrouvés dans la thématique de l'œuvre</p>	<p><u>Pensée divergente :</u> p.ex, exercice avec la combinaison forcée sur les éléments du langage médiatique et d'autres aspects retrouvés dans la thématique de l'œuvre</p>	<p><u>Pensée divergente :</u> p.ex, exercice avec la liste d'attributs des aspects retrouvés dans la thématique de l'œuvre, les éléments du langage médiatique exploités et d'autres aspects.</p>

**AFÉAO – Association francophone pour l'éducation artistique en Ontario – Arts médiatiques : Art interactif – Tableau de progression de la matière selon les années d'études**

	<p><u>Origami</u> rôle du regardeur (actif et passif)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• interactivité</li> <li>• jouets, jeux</li> </ul>	<p><u>Origami</u> rôle du regardeur (actif et passif)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• interactivité</li> <li>• jouets</li> </ul>	<p><u>Origami</u> rôle du regardeur (actif et passif)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• interactivité</li> <li>• jouets</li> <li>• parties de machinerie</li> </ul>	<p><u>Origami</u> rôle du regardeur (actif et passif)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• interactivité</li> <li>• jouets</li> <li>• parties de téléphones cellulaires usagés</li> </ul>	<p><u>Origami</u> rôle du regardeur (actif et passif)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• interactivité</li> <li>• jouets</li> <li>• parties d'ordinateurs usagés</li> </ul>
<b>Présentation, partage d'idées</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• préparation pour l'exposition</li> <li>• public cible : élèves</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• préparation pour l'exposition</li> <li>• public cible : élèves et parents</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• préparation pour l'exposition</li> <li>• public cible : élèves et parents</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• préparation pour l'exposition (groupes d'adultes- parents invités, membres du public)</li> <li>• public cible : adultes</li> <li>• création d'un site web pour la webdiffusion des œuvres des élèves</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• préparation pour l'exposition (groupes d'adultes- parents)</li> <li>• public cible : adultes</li> <li>• création d'un site web pour la webdiffusion des œuvres des élèves</li> </ul>
<b>Lien avec le continuum historique étudié</b>	<p>Modernisme (1880-1945) :</p> <p>Œuvres du dadaïsme créé à partir d'aspects aléatoires : le mot «dada» a été choisi au hasard dans un dictionnaire.</p> <p>Artistes contemporains (1945 à aujourd'hui) :</p> <p>Jacob Dahlgren, Suède – œuvres qui intègrent des jouets comme, par exemple, le jeu de fléchettes.</p> <p>Rodney Latourelle, Canada – œuvres qui combinent l'architecture avec l'art interactif. L'artiste utilise</p>	<p>Modernisme (1880-1945) :</p> <p>Œuvres du dadaïsme créé à partir d'aspects aléatoires : le mot «dada» a été choisi au hasard dans un dictionnaire.</p> <p>Artistes contemporains (1945 à aujourd'hui) :</p> <p>David Hoffos, Canada – œuvres qui intègrent les effets spéciaux de la vidéo ainsi que la présence du regardeur comme « voyeur ».</p> <p>BGL, Canada – œuvres qui</p>	<p>Modernisme (1880-1945) :</p> <p>Œuvres du dadaïsme créé à partir d'aspects aléatoires : le mot «dada» a été choisi au hasard dans un dictionnaire.</p> <p>Artistes contemporains (1945 à aujourd'hui) :</p> <p>Nam June Paik, É-U – artiste incontournable dans les arts médiatiques. Œuvres reliées à la technologie et la vidéo.</p> <p>Max Dean, Canada – artiste canadien qui collabore avec des ingénieurs afin de réaliser des œuvres qui</p>	<p>Modernisme (1880-1945) :</p> <p>Œuvres du dadaïsme créé à partir d'aspects aléatoires : le mot «dada» a été choisi au hasard dans un dictionnaire. L'écriture automatique était également privilégiée.</p> <p>Artistes contemporains (1945 à aujourd'hui) :</p> <p>Felix Gonzalez-Torres, É-U – artiste américain qui s'inspire de son vécu afin de créer des installations interactives (SIDA).</p> <p>Stelarc, É-U – œuvres qui</p>	<p>Modernisme (1880-1945) :</p> <p>Œuvres du dadaïsme créé à partir d'aspects aléatoires : le mot «dada» a été choisi au hasard dans un dictionnaire. L'écriture automatique était également privilégiée.</p> <p>Artistes contemporains (1945 à -aujourd'hui) :</p> <p>Felix Gonzalez-Torres, É-U – artiste américain qui s'inspire de son vécu afin de créer des installations interactives (SIDA).</p> <p>Stelarc, É-U – œuvres qui</p>

	des couleurs vives et attirantes qui font référence au jeu et à l'amusement.	invitent les spectateurs à réfléchir au sujet d'un comportement social (p. ex., la poursuite de l'accumulation des biens matériels).  Janet Cardiff, Canada – artiste qui travaille avec le son, la vidéo et l'installation afin de créer un environnement immersif.	exploitent une technologie avancée.	intègrent davantage le corps à la technologie (p. ex., bras robotique)  Tim Hawkinson, É-U – œuvres reliées à la technologie et la transformation des expressions du visage.  Martin Dufrasne, Canada – œuvre plutôt conceptuelle – l'artiste fait du troc avec les spectateurs afin d'échanger tous ses effets personnels.	intègrent davantage le corps à la technologie (bras robotique)  Sophie Calle, France – œuvres inspirées de son vécu personnel (p. ex., relation avec sa mère, circonstances ou contextes menant à des ruptures).
<b>Lien avec l'œuvre d'artistes franco-ontariens</b> Josée Rivard – <i>Pas de deux – Two-Step</i>	Josée Rivard – <i>Pas de deux – Two-Step</i> , installation mixte-média – l'œuvre consiste d'une bascule avec les sièges inversés. À chaque extrémité, le spectateur fait face à une caméra (en haut) et un écran de télévision (à ses pieds) dans lequel il voit le visage de la personne avec qui il/elle bascule.  • La bascule comme objet sculptural interactif est abordé. Les composantes et les variantes de cette bascule influent sur la façon de manipuler l'œuvre et sur la compréhension du message que véhicule	Josée Rivard – <i>Pas de deux – Two-Step</i> , installation mixte-média – l'œuvre consiste d'une bascule avec les sièges inversés. À chaque extrémité, le spectateur fait face à une caméra (en haut) et un écran de télévision (à ses pieds) dans lequel il voit le visage de la personne avec qui il/elle bascule.  • Les aspects de l'installation sont abordés de façon individuelle ainsi qu'en relation l'un avec l'autre (caméra/téléviseurs et bascule, etc.) afin de discuter de l'intention de l'artiste ou du message	Josée Rivard – <i>Pas de deux – Two-Step</i> , installation mixte-média – l'œuvre consiste d'une bascule avec les sièges inversés. À chaque extrémité, le spectateur fait face à une caméra (en haut) et un écran de télévision (à ses pieds) dans lequel il voit le visage de la personne avec qui il/elle bascule.  • Discussion plus élaborée au sujet de : • la construction de la bascule en soi (la machine) et du lien avec le jeu; • l'incorporation de la technologie à la machine, afin d'enregistrer les	Josée Rivard – <i>Pas de deux – Two-Step</i> , installation mixte-média – l'œuvre consiste d'une bascule avec les sièges inversés. À chaque extrémité, le spectateur fait face à une caméra (en haut) et un écran de télévision (à ses pieds) dans lequel il voit le visage de la personne avec qui il/elle bascule.  • Le thème de communication et du partage d'idées, de réactions est discuté en lien avec l'œuvre. Les regardeurs-spectateurs sont obligés de se parler afin de monter sur la bascule et de réussir à se	Josée Rivard – <i>Pas de deux – Two-Step</i> , installation mixte-média – l'œuvre consiste d'une bascule avec les sièges inversés. À chaque extrémité, le spectateur fait face à une caméra (en haut) et un écran de télévision (à ses pieds) dans lequel il voit le visage de la personne avec qui il/elle bascule.  • La notion de surveillance est abordée en lien avec la thématique de l'œuvre. Les réactions du regardeur-spectateur sont enregistrées.

**AFÉAO – Association francophone pour l'éducation artistique en Ontario – Arts médiatiques : Art interactif – Tableau de progression de la matière selon les années d'études**

	l'œuvre.	véhiculé par l'œuvre (p. ex., communication, interaction, jeu, amusement).	réactions (aspects multimédia).	voir l'un et l'autre dans les écrans. Pour ce faire, ils/elles ne peuvent pas dépendre d'indices ou de signaux visuels.	
<b>Ressources</b>	<p>DE MÈREDIEU, Florence. <i>Arts et nouvelles technologies-art vidéo, art numérique</i>, Larousse, Montréal, 2005, 239 p. (1<sup>e</sup> édition 2003).</p> <p>« Peluche à la chaîne » Jeux et jouets : d'hier à aujourd'hui – Archives Radio-Canada <a href="http://archives.radio-canada.ca/societe/celebrations/dossiers/402/">http://archives.radio-canada.ca/societe/celebrations/dossiers/402/</a></p>	<p>DE MÈREDIEU, Florence. <i>Arts et nouvelles technologies-art vidéo, art numérique</i>, Larousse, Montréal, 2005, 239 p. (1<sup>e</sup> édition 2003).</p> <p>« Jouets d'enfants » Jeux et jouets : d'hier à aujourd'hui – Archives Radio-Canada <a href="http://archives.radio-canada.ca/societe/celebrations/dossiers/402/">http://archives.radio-canada.ca/societe/celebrations/dossiers/402/</a></p>	<p>DE MÈREDIEU, Florence. <i>Arts et nouvelles technologies-art vidéo, art numérique</i>, Larousse, Montréal, 2005, 239 p. (1<sup>e</sup> édition 2003).</p> <p>« Jouets d'enfants » Jeux et jouets : d'hier à aujourd'hui – Archives Radio-Canada <a href="http://archives.radio-canada.ca/societe/celebrations/dossiers/402/">http://archives.radio-canada.ca/societe/celebrations/dossiers/402/</a></p>	<p>DE MÈREDIEU, Florence. <i>Arts et nouvelles technologies-art vidéo, art numérique</i>, Larousse, Montréal, 2005, 239 p. (1<sup>e</sup> édition 2003).</p> <p>Le dossier de l'œuvre <i>Le Carnet</i> de Sophie Calle qui contient toutes les interventions de l'artiste dans le quotidien <i>Libération</i> du 1<sup>er</sup> août au 4 septembre 1983, ainsi que les réactions des lecteurs et du propriétaire du carnet.</p> <p>BOURRIAUD, Nicolas, «La forme relationnelle», <i>Esthétique relationnelle</i>, Les presses du réel, Dijon, 1998, p.11-24.</p>	<p>DE MÈREDIEU, Florence. <i>Arts et nouvelles technologies-art vidéo, art numérique</i>, Larousse, Montréal, 2005, 239 p. (1<sup>e</sup> édition 2003).</p> <p>Le dossier de l'œuvre <i>Le Carnet</i> de Sophie Calle qui contient toutes les interventions de l'artiste dans le quotidien <i>Libération</i> du 1<sup>er</sup> août au 4 septembre 1983, ainsi que les réactions des lecteurs et du propriétaire du carnet.</p> <p>BOURRIAUD, Nicolas, «La forme relationnelle», <i>Esthétique relationnelle</i>, Les presses du réel, Dijon, 1998, p.11-24.</p>