


FICHE ACTION ARTS ET CULTURE / SAFRA'NUMERIQUES

Action	S'approprier des œuvres contemporaines interrogeant le numérique et la robotique comme démarche créative		
Œuvres rencontrées	<p style="text-align: center;"><b>NUMERIQUE</b></p>  <p><b>Raphael ISDANT</b> <i>Le L'écho de la mer, 2018 installation connectée</i></p> <p>Parmi les nombreux systèmes de communication développés par l'homme, l'AIS repose sur un couple d'émetteur-récepteur radio placé sur les bateaux qui échange en permanence des informations utiles à la navigation en mer (identifiant, position, vitesse, etc). Captant en direct ce signal brut proche d'un bruit blanc diffusé par les navires via une antenne vhf calibrée sur 161,975 MHz et 162,025 MHz, l'écho de la mer s'anime dans un déluge d'ondes qui évoluent dans une cartographie abstraite résultant d'une analyse spectrale déformée.</p> <p><a href="http://raphael.isdant.free.fr/Raphael_Isdant_portfolio-web.pdf">http://raphael.isdant.free.fr/Raphael_Isdant_portfolio-web.pdf</a></p>	<p style="text-align: center;"><b>ROBOTIQUE</b></p>  <p><b>La Machinerie Botly Studios</b> <i>années 2000 Amiens</i></p> <p>Le dispositif consiste en une initiation à la programmation et à la robotique par le vecteur du dessin et de la démarche artistique. L'association La Machinerie et le Centre du Safran expérimentent depuis plusieurs années avec des écoles d'Amiens une méthode et des outils pour aborder de façon ludique des notions de programmation dans des classes du cycle 3. Ce travail a abouti à la création d'un robot, de son interface de programmation et de ressources pédagogiques associées.</p> <p><a href="http://botly-studio.fr/">http://botly-studio.fr/</a>  <a href="https://www.forum-ess.fr/files/LaCooperationEntreActeursDeLe">https://www.forum-ess.fr/files/LaCooperationEntreActeursDeLe</a>  <a href="https://www.forum-ess.fr/files/LaCooperationEntreActeursDeLe/PourLed_fichierstage_projet-art-et-robotique-3.pdf">ssPourLed_fichierstage_projet-art-et-robotique-3.pdf</a></p>	<p style="text-align: center;"><b>MECANIQUE</b></p>  <p><b>Patrick TRESSET</b> <i>Etude humaine # 4 la classe, 2019</i></p> <p>Human Study #4, La Classe, est une installation performative qui utilise des agents informatiques incarnés comme acteurs stylisés. Installé en salle de classe, vingt et un robots de type RNP font office d'élèves et d'enseignant, l'ensemble comprend également un grand bureau et un tableau noir. Aux murs sont accrochées une série de dessins informatiques basés sur un manuel de mathématiques (1). La Classe est une pièce qui s'inspire des souvenirs d'enfance de Jacques Tati, T.L Adorno et M. Foucault.</p> <p><a href="https://patricktresset.com/new/project/la-classe/">https://patricktresset.com/new/project/la-classe/</a></p>

Problématiques	<p><b>Comment le numérique renouvelle-t-il le regard qu'on porte sur les œuvres ?</b></p> <p><b>Comment concilier image numérique et matériau plastique dans une création ?</b></p> <p><b>Comment l'œuvre interpelle-t-elle le spectateur par l'exacerbation de ses sens ?</b></p>
Compétences du socle	<p><b>Langages pour penser et communiquer :</b> Travailler le vocabulaire technique et scientifique pour communiquer ses sensations (visuelles, sonores, tactiles,...)</p> <p><b>Méthodes et outils pour apprendre :</b> Questionner le rôle et le fonctionnement de la machine au service de la création</p> <p><b>Formation de la personne et du citoyen :</b> Identifier l'importance des images dans la société et comprendre le rôle du robot au service de l'homme</p> <p><b>Systèmes naturels et systèmes techniques :</b> Comprendre la place de la machine au regard des préoccupations environnementales développées dans la société</p> <p><b>Représentations du monde et de l'activité humaine :</b> Développer l'expression, le jugement, le sens critique face aux images produites immatériellement</p>
Productions envisagées	
Interdisciplinarité	Français/ Langues/ Arts plastiques / Education musicale/ SVT/ Sciences physiques / Technologie

Les trois piliers de l'Education artistique et culturelle	
<p><b>rencontres</b> artistes et œuvres</p>	<p>Echanger avec un informaticien, un programmeur, un technicien, un ingénieur-artiste</p> <p>Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à jouer en interaction avec les œuvres</p>
<p><b>pratiques</b> domaines artistiques</p>	<p>Choisir, prélever, transformer, assembler des images et des sons pour créer une œuvre</p> <p>Concevoir un programme pour dessiner avec un robot</p>
<p><b>connaissances</b> repères culturels et esprit critique</p>	<p>Mobiliser ses savoirs au service de la compréhension du fonctionnement d'une machine</p> <p>Identifier et utiliser un vocabulaire approprié pour décrire une œuvre immatérielle</p>