

- Histoire et actualité des arts: nouveaux médias

Thonon Jonathan

Objectifs

Les objectifs de ce cours sont d'interroger la relation complexe et féconde qu'entretiennent les arts et les médias dans une perspective esthétique et historique afin de permettre aux étudiants de développer des compétences transversales utiles au développement de leur univers artistique et graphique et à l'analyse critique du contexte de création et de diffusion.

Une place importante sera aussi laissée à l'exploration du secteur, à la découverte des œuvres (idéalement dans leur contexte de diffusion) et la rencontre des acteurs spécialisés (artistes, institutionnels, ...) afin que l'étudiant puisse enrichir sa pratique et développer son réseau professionnel.

Enfin, au travers des outils théoriques et méthodologiques partagés au cours, l'objectif principal est de permettre aux étudiants de développer une démarche globale et transversale (de la conceptualisation à la diffusion, en passant par la production) avec d'avantage d'autonomie et d'assertivité.

Contenu

Si l'art, les médias et les technologies n'ont jamais cessé d'interagir, rarement dans l'histoire on aura constaté une telle intensité dans leurs rapports que celle qui se manifeste en ce début de 21e siècle. De plus en plus interdisciplinaire, la création artistique contemporaine se retrouve aujourd'hui confrontée à un nouveau régime technologique et multi-médiatique.

Ce régime numérique se situe à l'intersection de trois autres systèmes techniques, plus anciens : celui de l'informatique, celui de l'audiovisuel, incluant les technologies de la photographie, de la radio et du cinéma, et enfin le système technique des télécommunications. Depuis l'avènement du Web dans la première partie des années 1990, ces trois systèmes techniques tendent à converger dans ce que nous appelons le « système des technologies culturelles et des nouveaux média » dont l'influence se mesure autant au stade de la production artistique qu'à celui de sa réception.

Plus que les arts numériques, c'est le numérique dans l'art (et donc, dans la société) que le concept de « technologies culturelles » permet d'interroger. Il a aussi pour avantage de lier entre eux les domaines de la création, de la communication et de la médiation.

C'est sur ces fondations que le cours se développe pour poser la question de l'art et des nouveaux médias selon un angle à la fois esthétoco-historique, socio-anthropologique et économique au départ d'un constat simple et évident : la question du médium traverse toute l'histoire des arts, à la fois matériau, support et dispositif. Mais c'est à l'aube du XXe siècle qu'elle prend une consistance particulière avec l'émergence de la modernité. L'époque contemporaine voit quant à elle se révéler une nouvelle ère, celle de la post-medialité où les médias se confrontent et se combinent, où la transdisciplinarité impose le principe de l'hétérogénéité sur la scène de l'art et où se développent des nouvelles pratiques artistiques (installation, performance multimédia, ...), voire de nouvelles disciplines.

De là, le cours se développera en réseau fondé sur l'exploration de pratiques artistiques et d'usages socioculturels et va nous mener à aborder diverses figures et territoires où se croisent les arts et les nouveaux médias.

Plan prévisionnel :

- La circulation des images à l'ère digitale / recyclage, appropriation, détournement
- Exposer l'image en mouvement – L'ère des dispositifs / Art vidéo, installation, cinéma d'exposition
- Interactivité(s) : histoire, enjeux, limites / toucher, sentir, créer
- Arts de la scène et nouvelles technologiques / Scénographie, dramaturgie, écriture
- Jouer n'est pas créer : art et jeux vidéo / Jouer, créer, éduquer
- Expanded Museum : pratiques culturelles 3.0 / Avant, pendant, après

- Expériences Transmedia & Storytelling
- Réalité(s) : réalité augmenté, virtuelle, mixte
- Deep tech & *Post human art*
- Circuits institutionnels des arts médiatiques

- / création, médiation, communication
- / cinéma, théâtre, édition
- / Intelligence(s) artificielle(s) & robotique
- / Belgique francophone et Europe

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Séminaire basé sur le développement d'outils théoriques essentiels et sur un grand nombre d'exemples rassemblés autour des noyaux thématiques. Intervention extérieures et rencontres (artistes, curateurs, producteurs – selon les disponibilités) ponctuelles + visites d'expos et performances.

Bibliographie

- bellour Raymond, *La querelle des Dispositifs. Cinéma – installations, expositions*, Parsi, P.O.L., 2012.
- bourriaud Nicolas, *Postproduction*, Les presses du réel, coll. Documents sur l'art, 2003.
- Couchot Edmond, Hillaire Norbert, *L'art numérique*, Champs arts, 2009.
- de Mèredieu Florence, *Arts et nouvelles technologies*, Larousse, Paris, 2005
- de olivera Nicolas, *Installations II : L'empire des sens*, Londres, Thames & Hudson, 2004.
- duguet Anne-Marie, *Déjouer l'image. Créations électronique et numérique*, Nîmes, Jacqueline Chambon, coll. Critiques d'Art, 2002.
- Glicenstein Jérôme, *L'art: une histoire d'expositions*, Presses universitaires de France, 2009.
- Lipovetsky Gilles and Serroy Jean, *L'écran global: Du cinéma au smartphone*, Paris, Seuil, 2011.
- Manovich Lev, *The Language of NewMedia*, Cambridge: MIT Press, 2001
- parfait Françoise, *Vidéo, un art contemporain*, Paris, éd. Du Regard, 2001.
- rush Michael, *Les nouveaux médias dans l'art*, Paris, Thames & Hudson, 2005 (pour l'édition française).

Catalogues d'exposition :

- collectif, *CinémaCinéma, Contemporary Art and the Cinematic Experience*, Catalogue de l'exposition au Stedelijk Van Abbemuseum Eindoven du 13 février au 24 mai 1999.
- michaud Philippe-Alain (dir.), *Le mouvement des images*, Catalogue de l'exposition à Beaubourg du 5 juin 2006 au 23 Janvier 2007, Paris, Centre Pompidou, 2006.
- Collectif, *Technologies et imaginaires - art cinéma, art vidéo, art ordinateur*, Paris, Dis voir, 1990.
- Urbaschek Stephan (dir.), *Fast Forward : Media Art Sammlung Goetz*, Karlsruhe/Ostfildern, ZKM/Hatje Cantz, 2006.

Mode d'évaluation pratiqué

Travail écrit (5 pages max.) + feed back oral

Au choix :

- Portrait d'un artiste contemporain (contexte, production, diffusion + analyse d'une œuvre)
- Analyse thématique (définition d'un territoire, problématisation, présentation et analyse d'œuvres)
- Développement d'un dossier artistique personnel (problématisation, conceptualisation, production & diffusion –sur le modèle des commissions Interdisciplinaire ou Arts Numériques de la CFWB)

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours