

ESPACE MULTIMEDIA GANTNER

Œuvres d'art numérique – accessibles en ligne.

Pendant cette période d'enseignement à distance nous vous proposons, issues des collections de l'Espace Multimédia Gantner (Bourogne – 90140), une sélection d'œuvres d'art numérique accessibles en ligne.

Pour chaque œuvre vous trouverez le lien vers l'œuvre, le site de l'EMG¹ et vers la fiche pédagogique qui l'accompagne ainsi que quelques pistes de travail pour vous et vos élèves.

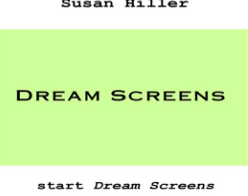

Les œuvres sélectionnées, d'autres sont accessibles sur le site de l'EMG, ont toutes été conçues avec et pour Internet.

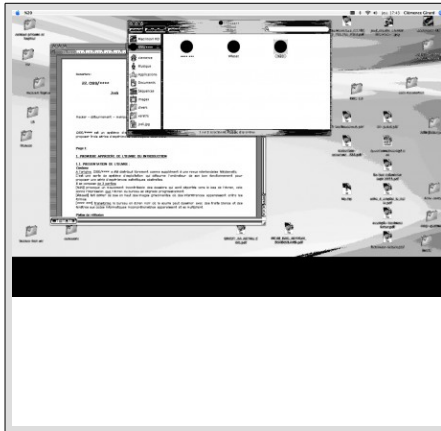
Pour découvrir et comprendre l'art numérique:

http://www.espacemultimediagantner.cg90.net/wp-content/uploads/2015/07/WEB_EMG_LIVRET_ARTNUM_2018.pdf

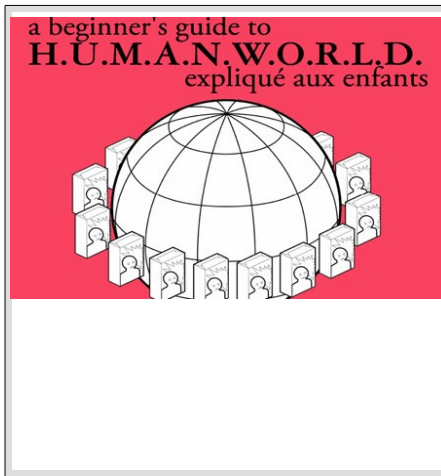
Karine Cornu Grandjean – Professeure missionnée Espace Multimédia Gantner. - karine-yvette-m.cornu@ac-besancon.fr
Sophie Monesi – Chargée des Publics, Espace Multimédia Gantner - sophie.monesi@territoiredebelfort.fr

Les œuvres :

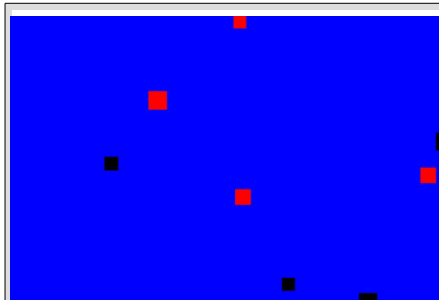
	Auteur :	Susan Hiller
	Titre :	Dream Screens
	Date :	1996
	Lien vers l'œuvre :	https://awp.diaart.org/hiller/dreamscreens.html
	Lien vers la page EMG :	https://www.espacemultimediagantner.cg90.net/oeuvre/dream-screens/
	Piste pédagogique :	La notion de narration. Comment rêver via l'outil informatique. Se confronter à une œuvre d'art numérique à l'opposé des images habituelles véhiculées sur le net. Appréhender la poésie via le numérique.
	Auteur :	Cornélia Sollfrank
	Titre :	Improved Tele-Vision.
	Date :	2001
	Lien vers l'œuvre :	http://artwarez.org/projects/improvedTV/
	Lien vers la page EMG :	https://www.espacemultimediagantner.cg90.net/oeuvre/improved-tele-vision/
	Piste pédagogique :	Une œuvre à propos d'une œuvre. La notion de droit d'auteur. Images et musique associées dans une même œuvre numérique.



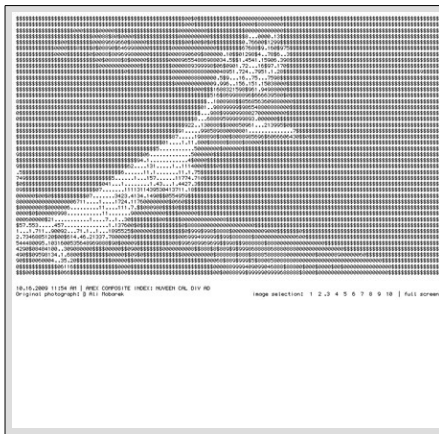
Auteur :	Jodi
Titre :	OSS/***
Date :	1999-2005
Lien vers l'œuvre :	https://oss.jodi.org/os.html
Lien vers la page EMG :	https://www.espacemultimediagantner.cg90.net/oeuvre/oss/
Piste pédagogique :	Vivre une expérience esthétique abstraite à travers une œuvre qui détourne les codes informatiques.



Auteur :	Guillaume Paris
Titre :	Human World.
Date :	2007
Lien vers l'œuvre :	http://www.guillaume-paris.com/humanworld/indexfr.html
Lien vers la page EMG :	https://www.espacemultimediagantner.cg90.net/oeuvre/h-u-m-a-n-w-o-r-l-d/
Piste pédagogique :	Explorer la question du musée. Travailler les « produits-portraits ». Comment cette œuvre devient un portrait un peu décalé de notre société de consommation.



Auteur :	Peter Luining
Titre :	PVQ.
Date :	2007
Lien vers l'œuvre :	http://www.pvq.nl/
Lien vers la page EMG :	https://www.espacemultimediagentner.cg90.net/oeuvre/pvq/
Piste pédagogique :	Une œuvre d'art sous la forme d'un jeu vidéo. La notion d'interactivité (jouer pour comprendre le décalage présent dans l'œuvre). Les codes de la peinture minimaliste dans une œuvre d'art numérique.



Auteur :	Samuel Bianchini
Titre :	All over.
Date :	2009
Lien vers l'œuvre :	https://allover.dispotheque.org/
Lien vers la page EMG :	https://www.espacemultimediagentner.cg90.net/oeuvre/all-over/
Piste pédagogique :	Découvrir l'Ascii-Art. Découvrir une œuvre en ligne en perpétuel changement. En comprendre le fonctionnement. Rencontrer une œuvre qui critique la société contemporaine.

