



SECONDENATURE

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

15 SEPT.

> 22 OCT. 2017

LANGAGES MACHINES

UNE EXPOSITION AUTOUR DES MUTATIONS DU LANGAGE À L'ÈRE NUMÉRIQUE



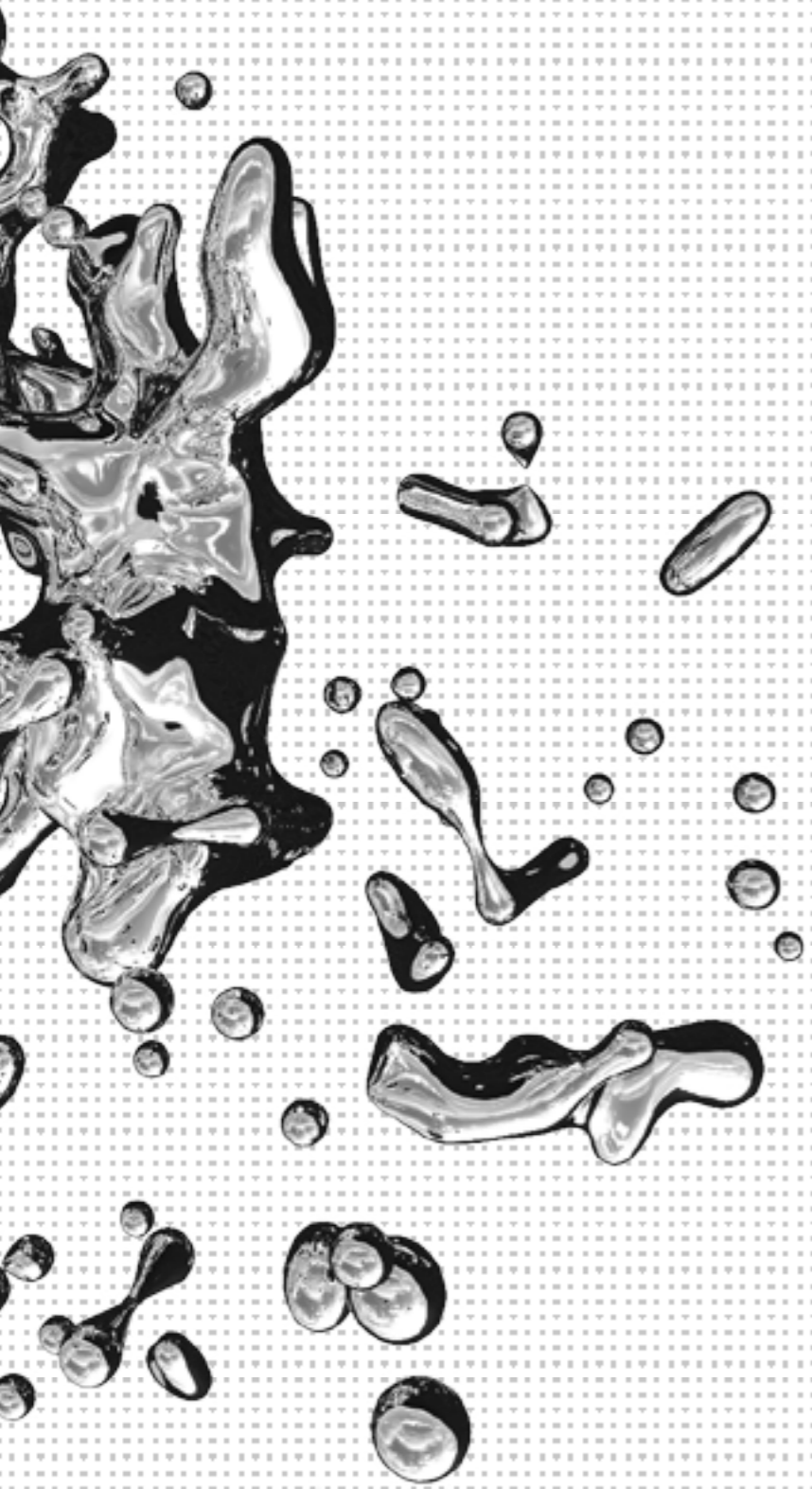
INFOS / RES : 04 42 62 61 01

RENTEENUMERIQUE@SECONDENATURE.ORG



SOMMAIRE

Edito	p.4
Introduction	p.5
Ouverture sur les programmes	p.6
La libération de la machine	p.7
Garder trace	p.7
Le hasard programmé	p.8
Deus Ex Machina	p.9
Conclusion et bibliographie	p.10
Les oeuvres	p.11
Autour de l'exposition	p.13
Informations pratiques et contacts	p.16



ÉDITO

SECONDE NATURE

Reconnue depuis plus de 15 ans pour son engagement précurseur dans la création artistique contemporaine à l'ère numérique, Seconde Nature a pour mission d'accompagner les mutations culturelles de notre société à l'ère numérique au travers des regards singuliers et sensibles des artistes.

L'essor des technologies et du numérique est si fulgurant qu'ils envahissent tous les secteurs de l'activité humaine. Ainsi, les pratiques artistiques sont indissociables des progrès technologiques et informatiques. Mieux encore, la technique sort de son simple rôle d'outil, de procédure, pour devenir le matériau, mais aussi l'esthétique et la symbolique de l'expression artistique. Cela place le secteur des arts et des cultures numériques au cœur des enjeux contemporains, et rend nécessaire le regard sensible des artistes et notre besoin de decryptage des usages numériques (fabrication numérique personnelle, innovation collective, nouveaux usages collaboratifs et nouveaux rapports aux publics). Les acteurs de la filière contribuent à l'appropriation sociale du numérique et agissent pour la transition numérique des citoyens, des actifs et des organisations.

QUATRE CHAMPS D' ACTIONS

1. La création numérique

Promouvoir et faire émerger la création numérique. Les liens entre art et technologie constituent une scène artistique qu'il faut accompagner et valoriser sur le territoire en lien avec les institutions culturelles et de recherche du territoire.

2. La culture numérique

Comprendre les technologies et ses usages. L'éducation aux média numériques, au code, l'histoire des arts numériques sont au cœur des missions de sensibilisation et d'éducation du pôle transmission et de Seconde Nature.

3. La créativité numérique

S'appropriier les technologies. L'éveil aux possibilités créatives dans tous les domaines artistiques pour les publics amateurs ou professionnels constituent un troisième pilier fort du projet.

4. L'innovation

Anticiper les évolutions numériques.

LES ACTIVITÉS DE SECONDE NATURE

Ces quatre axes façonnent les valeurs fondatrices et les missions culturelles, artistiques et pédagogiques de Seconde Nature que l'on formalise au travers de 5 axes :

- La création et le soutien d'artistes émergents ou confirmés
- La programmation pluridisciplinaire au sein de notre lieu ou avec les institutions culturelles partenaires de la Métropole
- L'éducation artistique et la sensibilisation auprès des publics
- Le développement des pratiques amateurs et la formation professionnelle
- La structuration professionnelle et la coopération internationale : réseaux européens et des arts numériques.

INTRODUCTION

Le titre de cette exposition, « Langages Machines » renvoie aux formes de communication et leur lien avec les machines et la technologie au fil du temps : caractères, langues et langages, écriture, polices et typographies... Et surtout, comme l'illustre l'exposition, à l'une des inventions les plus notables du XIX^{ème} siècle : la machine à écrire. L'industrialisation à grande échelle de cet outil, avec les révolutions dans les transports ainsi que le télégraphe ont entériné le besoin de communication des personnes et des idées nécessaire à la nouvelle économie de marché. La nécessité toujours plus grande de la transmission à distance des informations trouva son aboutissement avec l'expansion de l'Internet à la fin des années 1990. Ces deux innovations (la machine à écrire et l'Internet) ont transformé de manière irréversible les rapports humains modifiant notre rapport au temps et à l'espace.

La machine a pour but la simplification des activités de la vie courante, leur automatisation. Plus performante que la main de l'Homme, elle lui permet de se décharger de certaines tâches ingrates ou fastidieuses. « L'usage continu de la plume épuise le corps et l'esprit... Avec la machine à écrire, on écrit trois fois plus vite qu'avec la plume et sans ressentir la moindre fatigue... Ceux qui l'adoptent ne touchent plus jamais à la plume. » (*Machine à Écrire Remington, 1890*).

Écrire comme on parle, garder trace, aller toujours plus vite sans le moindre effort, c'est ce qu'ont tenté d'apporter toutes les technologies liées au texte depuis la naissance de l'écriture. L'ordinateur, avec sa mémoire interne et en permettant des actions de plus en plus complexes et plus diversifiées (traitement de texte, PAO,...) nous paraît être une de ces formes les plus abouties. Aujourd'hui encore, Apple avec Siri, Microsoft avec Cortana ou Google Now chez le fabricant du même nom, permettent d'interagir avec notre *smartphone* et d'écrire sans passer par le clavier. Ces innovations éloignent l'homme de tâches qui lui incombent jusqu'alors (la parole, l'écriture, la mémoire) et qui en faisait un animal intelligent, la prépondérance des machines ne nous amène-t-elle pas vers une forme de déshumanisation ? En allant vers toujours plus d'intelligence et d'autonomie, les machines ne risquent-elles pas de prendre le pouvoir ? À l'inverse ne peut-on pas penser que ce temps gagné nous donne l'opportunité de développer de nouvelles compétences ?

Les œuvres présentées dans cette exposition nous montrent comment les artistes sont capables de détourner la machine pour offrir au spectateur une expérience poétique de la société. La machine n'est plus associée à l'idéologie « brutale » du progrès mais est simplement là pour réenchanter le monde.



OUVERTURE SUR LES PROGRAMMES

1) L'ÉCRITURE COMME OUTIL / DES OUTILS POUR ÉCRIRE ?

Cycle 3 : Comment penser et créer du lien entre l'écriture manuscrite et tapuscrite ?
Quelles différences ?
Comment penser différentes formes d'organisations textuelles ?

Français / Arts plastiques : Dégager l'écriture du sens au profit de la forme.
Calligraphie/écriture automatique.

Histoire / Arts Plastiques : L'écriture comme manière de s'appropriier le monde et de le comprendre. Étudier les formes plastiques de l'écriture à sa naissance (écriture cunéiforme, hiéroglyphes...).

Cycle 4 : Comment la forme du récit permet-elle l'apparition d'un nouveau langage ?

Histoire / Arts Plastiques / Éducation musicale / Histoire des arts : Le manuscrit médiéval : matériaux, calligraphie, développement de l'écriture musicale et enluminure.

2) LA PUISSANCE CRÉATRICE DE LA MACHINE

Cycle 4 : « Réel et virtuel, de la science-fiction à la réalité ».
Comment la machine peut-elle devenir une puissance autonome génératrice de formes ?

Technologie / Mathématiques / Arts Plastiques : La programmation informatique, le code comme langage créatif.

Technologie / Mathématiques / Français : interroger le statut et les limites du réel.

3) L'ÉVOLUTION DE LA MACHINE

Cycle 4 & Comment les évolutions techniques et technologiques nous permettent-elles de repenser notre rapport au monde ?

Lycée : **Histoire / Physique-chimie / Mathématiques / Technologie :** La révolution industrielle, les nouveaux flux de communication.

LA LIBÉRATION DE LA MACHINE



Felix Luque Sanchez

Dans son œuvre *Nihil ex Nihilo*, Felix Luque Sanchez met en scène SN W8931CGX66E, un ordinateur doué de conscience qui est capable de communiquer avec ses congénères. Non sans humour, l'artiste présente en temps réel le flux de communication des machines en réseau. L'ordinateur répond à des spams qui sont reçus et lus avec un algorithme interne. Il a réussi à trouver un moyen de communication qui lui est propre sans avoir besoin d'être programmé par l'homme. La machine se libère des entraves que les humains lui ont données. *Life Writer* de Laurent Mignonneau et Christa Sommerer est le croisement entre une machine à écrire de style ancien et de la projection numérique interactive. Lorsque le spectateur tape sur les touches, ce ne sont pas des mots qui s'inscrivent sur le papier mais de petites créatures semblables à des insectes qui se mettent à grouiller. Un dialogue absurde se met alors en place entre l'homme et la machine, incapables de communiquer entre eux et de se comprendre.

La machine n'est donc pas
infaillible, elle crée des erreurs.
Ce sont ces erreurs qui lui
donnent son caractère poétique.

Dans ces deux œuvres, la question du langage est au centre. Comment communiquer si l'on n'emploie pas le même langage ? L'incompréhension va au-

delà de la langue, il ne nous sert à rien d'essayer de traduire si nous n'entendons rien au système créant la pensée. Alors que nous en reconnaissons les formes (les lettres de l'alphabet) nous ne sommes plus en mesure de leur trouver du sens. La lettre a pour particularité de n'avoir aucune signification, de même, elle n'est pas un son qui fait sens. Elle est liée à l'écriture et non au langage. En reproduisant nos propres formes de communication ces machines s'émancipent jusqu'à trouver leur propre langage mettant en exergue la séparation du graphique (la forme) et du linguistique (le sens). La reproduction nous éloigne toujours plus du réel ou le recrée. Dans *Copies non conformes*, Cécile Babiolle rend manifeste cette perte du sens due à la copie. L'œuvre reproduit mécaniquement la fatigue que l'on peut éprouver à trop écrire jusqu'à la disparition de la forme des lettres et donc du sens. La machine n'est donc pas infaillible, elle crée des erreurs. Ce sont ces erreurs qui lui donnent son caractère poétique. L'abstraction nous amenant vers la rêverie.

GARDER TRACE

L'écriture a été créée pour soulager la mémoire. Elle permet de garder trace de manière très précise d'évènements, de chiffres, de lieux. Toutes les formes d'écriture conservées ont permis de former la mémoire de l'humanité. L'écriture engendre une forme d'éternité et Internet apparaît être la plus grande boîte à archive connue. L'entreprise Google par exemple s'est donnée la mission de devenir la mémoire externe de l'humanité.

Comment s'émanciper de la machine ?

Pour ce faire, elle a mis en place différents projets : Google Books qui constitue le plus grand corpus textuel au monde ou encore Google Art Project qui propose des reproductions d'œuvres d'art en très haute définition. L'entreprise cherche à recenser de manière exhaustive toutes les œuvres de l'humanité et devient en quelque sorte le gardien de notre mémoire commune. Le danger réside dans le fait que l'algorithme de Google choisit pour nous ce qui a le mérite d'être vu ou non, la machine nous impose ses choix. Le projet de Jean-Benoît Lallemand, *Encyclopedia*, permet d'entrevoir les limites d'une connaissance dont Internet est l'outil. Dans ces

« encyclopédies », l'artiste montre les images qui paraissent dans le moteur de recherche lorsque l'on tape la mention « art contemporain ». Les images sont alors présentées sans contexte, sans légende. Le moteur de recherche ne répond pas à la demande mais impose une image de l'art contemporain. Notre savoir semble donc soumis à la machine. Comment dès lors s'en émanciper ?

Le support numérique bien qu'il paraisse comme étant l'un des meilleurs systèmes de transmission n'en demeure pas moins fragile. Que se passera-t-il si la machine vient à flancher ? Tilman Hornig avec *Txt on Device* trouve en quelque sorte la solution au problème de la conservation des données numériques. La machine n'est plus utilisée comme étant le moyen de créer du texte mais le support sur lequel il est écrit. En collant ou gravant du texte sur l'objet technique ce dernier n'est plus que la page sur laquelle s'inscrit l'œuvre du poète, tout est support et seul l'artiste a le pouvoir de sauvegarde. Son travail a un caractère presque encyclopédique. Il impose ses choix à la machine et non l'inverse. L'archivage de toutes les sources d'écriture de l'homme, bien qu'il paraisse essentiel, nous amène à nous poser une autre question : tout vaut-il d'être conservé ? L'incommensurable quantité d'informations que l'on trouve sur Internet est en soi une réponse.

L'archivage de toutes les sources d'écriture de l'homme, bien qu'il paraisse essentiel, nous amène à nous poser une autre question : tout vaut-il d'être conservé ?

« Graver dans le marbre », cette expression est prise au pied de la lettre par Pascal Bauer dans son œuvre *Master of the wolves*. Sur un bloc de marbre, on peut lire un texte reprenant la forme d'une conversation écrite sur Internet (chat ou forum). Différentes personnes interagissent autour d'un même thème. Le travail paraît ironique, le texte creux reproduit avec ses fautes d'orthographe est rendu pérenne. Le marbre, matériau des sculptures, est une pierre dure qui a la particularité de résister aux ravages du temps. Dans deux-cent ans, que penserons-nous de cette conversation, trace de l'insouciance de la jeunesse et de la vacuité de certaines formes de rapports humains ?

Dans une même veine, *DadaPrint3r* d'Albertine

Meunier imprime les conversations tenues à un chien et retraitées par la machine ensuite. La reconnaissance vocale, l'interaction avec la machine et le caractère phémique et souvent vain de ce type de dialogues fixé sur le papier a quelque chose d'absurde.

LE HASARD PROGRAMMÉ



Veronique Beland

Souvent l'exactitude, la perfection de ce qui est créé par la machine est opposée à l'imprécision, à l'arbitraire de ce qui est fait à la main. Mais, que ce passe-t-il si la machine se trompe ? Est-elle d'ailleurs véritablement capable de se tromper ?

La problématique du hasard dans l'œuvre est présente dès son origine. Montaigne dans ses *Essais* nous rappelle la légende de Protogène, (Montaigne, 1580). En effet Protogène, célèbre peintre de l'antiquité, n'arrivait pas à reproduire la bouche d'un chien écumant de bave. Après de nombreuses tentatives, il attrapa son éponge imbibée de couleur qu'il projeta sur la toile. Le hasard voulut que l'éponge atterrit sur le museau du chien et reproduisit l'effet tant recherché par l'artiste. Le hasard réalisa ici ce que ni l'habileté humaine ni l'imitation n'avaient pu réaliser. Le potentiel que renferme le hasard ne sera jamais oublié par les artistes et trouvera son aboutissement avec l'apparition de la cybernétique. Un événement incontrôlable invité par l'artiste lui-même investit alors son œuvre dont la résultante ne sera que l'une des nombreuses combinaisons possibles mais néanmoins limitées dans un système donné. Désormais, le hasard ne s'oppose plus à la raison et devient une composante forte de la connaissance et

de l'imaginaire dominant.

C'est donc dans ce contexte d'acceptation de l'irrationnel par notre société qu'apparaissent l'art numérique et ses nombreuses pratiques dès les années 1960, instaurant un nouveau rapport à l'aléa et au hasard dans l'œuvre et plaçant l'outil informatique au cœur de son processus de production. « L'art génératif est une pratique où l'artiste crée un procédé, par exemple un ensemble de règles langagières, un programme informatique, une machine ou tout autre mécanisme qui est par la suite mis en marche, avec un certain degré d'autonomie, entraînant la création d'une œuvre d'art issue de ce procédé » (Galanter, 2011). L'ordinateur peut produire un texte dont les éléments constitutifs sont identiques à celui créé par un être humain, laissant ainsi entrevoir les structures rigides de la langue et son caractère programmable.

Plusieurs œuvres de l'exposition mettent en scène cette programmation du hasard dans une visée poétique ou humoristique. Avec *Recombinaison*, Véronique Beland a créé un dispositif capable de générer une parole aléatoire venant de l'espace. « Un générateur automatique de textes aléatoires est activé et contrôlé par la réception et l'analyse d'ondes radio provenant du cosmos, reçues par les radiotélescopes de l'Observatoire de Paris.

Plusieurs œuvres de l'exposition mettent en scène cette programmation du hasard dans une visée poétique ou humoristique

Le texte ainsi produit est progressivement récité par une voix de synthèse, devenant en quelque sorte la « Voix de l'Univers ». Si le dispositif est entièrement programmé par l'artiste, le résultat est complètement imprévisible, cette dernière n'est pas en mesure de dire en amont la teneur exacte du texte qui va être imprimé. Le hasard programmé donne alors la sensation que c'est la machine qui décide. On retrouve la même chose dans *DadaPrint3r* déjà citée. En communiquant entre elles, les machines créent un nouveau langage dans lequel le spectateur ne se reconnaît pas alors qu'il a été créé par un être humain.

Cette capacité de la machine à s'émanciper par la création d'un langage qui lui est propre et de l'apparition du hasard dans son mode d'exister, nous amène à nouveau à questionner cette mouvance

de la cybernétique qu'est l'intelligence artificielle. Serait-il possible de produire des œuvres de manière entièrement autonome, en dehors de tout contrôle humain ?

DEUS EX MACHINA



Pascal Bauer

À l'origine, cette locution latine signifiant littéralement « Dieu sorti de la machine » était utilisée au théâtre pour désigner la machinerie qui permettait de faire descendre un « Dieu » sur scène. Celui-ci résolvait l'intrigue de manière irrationnelle et donnait une fin au récit. Au fil du temps, l'expression est entrée dans le langage courant et désigne aujourd'hui un élément qui arrive par surprise et qui vient régler les problèmes à la dernière minute. La machine ici est comparée à un Dieu capable de résoudre les problèmes des humains. Cela semble paradoxal dans la mesure où c'est l'homme qui crée la machine. La machine nous permet-elle de rentrer en communication avec les dieux ? Ou bien est-ce elle qui devient un dieu ?

Les œuvres de l'exposition « Langages Machines » présentent des créatures autonomes qui s'émancipent de leur créateur

Véronique Beland a pour ambition avec *Recombinaison* de nous faire entrer en communication avec l'univers. Qui parle ici ? Les sons transformés, émanant de l'espace, parce qu'ils sont traduits par la machine, ne deviennent-ils pas finalement le reflet de

notre propre langage ? Quel est le sens d'une telle ambition ? Un des premiers buts de l'art n'a-t-il pas été de faire le lien entre l'homme et les cieux ? L'œuvre de Thierry Fournier, *Oracle*, se présente sous la forme d'un sms écrit sur un *smartphone*. Le spectateur propose le premier mot et l'ordinateur génère ensuite une proposition de texte. Cette conversation entre le spectateur et la machine a quelque chose de magique. À qui sommes-nous en train de parler ? Le titre de l'œuvre est peut-être en lui-même déjà, une réponse à cette question. L'oracle, c'est celui qui fait le lien entre nous et les dieux. Mais il a la particularité d'être à la fois le messager et la divinité. Cette œuvre est-elle le messager puisque c'est elle qui nous permet d'entrer en communication avec une forme d'au-delà ? Ou plus encore, parce qu'elle est autonome et capable de communiquer par elle-même, est-elle un dieu ?

Le Verbe créateur de l'artiste,
le code entré dans la machine,
manifeste la puissance
inaugurale de la langue.

Il est fréquent d'attribuer à l'artiste des propriétés démiurgiques, capable comme Dieu de créer *Ex Nihilo*. La tradition artistique a fait de l'artiste un épigone divin ou une image de Dieu et de ses potentialités. Plus que de simples créations artistiques, les œuvres

de l'expositions « Langages Machines » présentent des créatures autonomes qui s'émancipent de leur créateur tel l'ordinateur dans *Nihil ex nihilo* de Felix Luque Sanchez par exemple. La création d'un langage programmatique laissant la place à l'aléatoire donne la sensation au spectateur que la machine est en possession de son destin jusqu'à oublier définitivement la présence de l'homme. Le Verbe créateur de l'artiste, le code entré dans la machine, manifeste la puissance inaugurale de la langue.

En conjuguant l'Art et La Science, l'homme se prend pour un dieu capable de créer des êtres vivants autonomes, du moins en apparence.



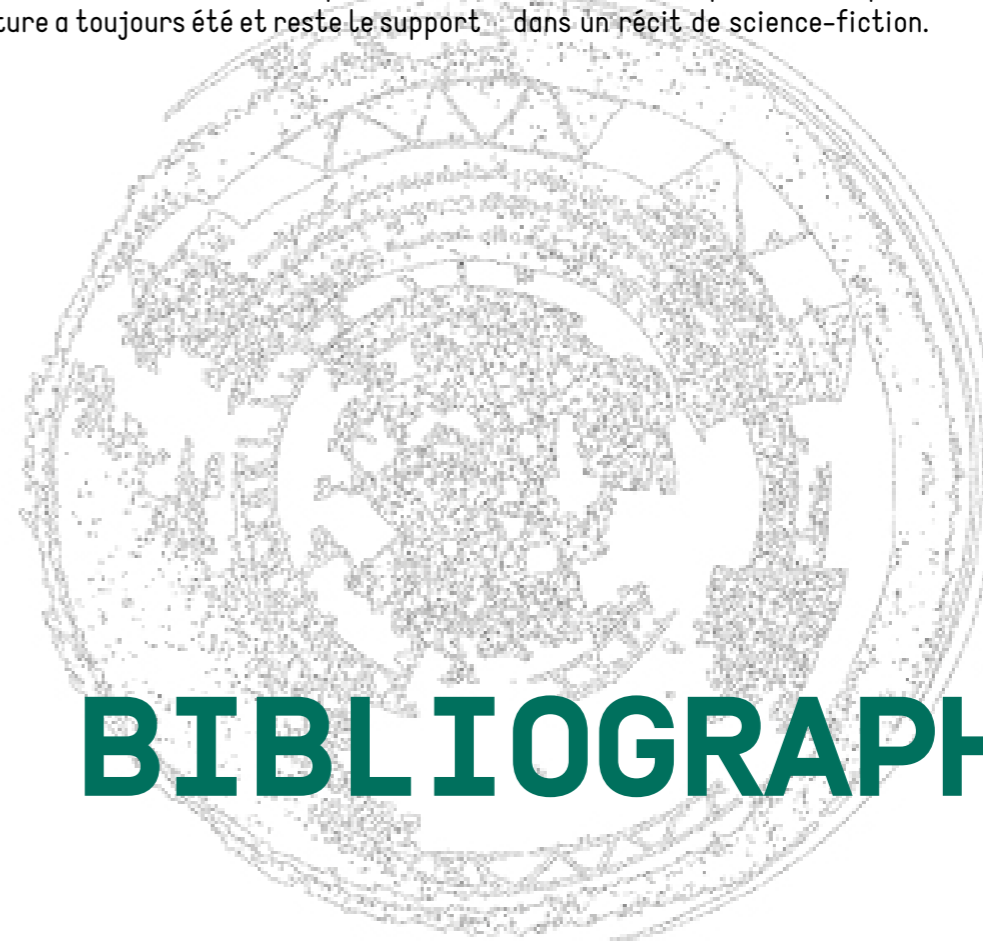
L. Mignonneau & C. Sommerer



Cécile Bahiale

CONCLUSION

Alors que l'on parle aujourd'hui de notre société comme étant celle de l'image, l'exposition « Langages Machines » met en avant la prédominance du texte dans nos pratiques de communication (sms, chat, méls,...) et de connaissances du monde (Internet). De la communication entre personnes à l'archive, l'écriture a toujours été et reste le support par excellence de la transmission. Des écritures d'intelligences artificielles, aux potentiels moyens de communication, cette exposition s'intéresse aux dispositifs alternatifs, à une histoire parallèle ou futuriste à celle que nous connaissons donnant la sensation aux spectateurs que nous vivons désormais dans un récit de science-fiction.



Max Paskine

BIBLIOGRAPHIE

Galanter, Philip. 2011. « What is generative art ? Complexity Theory as a Context for Art Theory », *Interactive Telecommunications Program, USA : New-York*.

Maffesoli, Michel. 2007. *Le Réenchantement du monde, Une éthique pour notre temps*. Paris, La table ronde, p63.

Montaigne, Michel. 1580. « La fortune se rencontre souvent au train de la raison », *Les Essais*, Livre I Chapitre 34.

Sans auteur. Vers 1890. « Machine à écrire Remington ».

Wachowski, Lana et Wachowski Lilly. 1999. *Matrix*.

OEUVRES EXPOSÉES



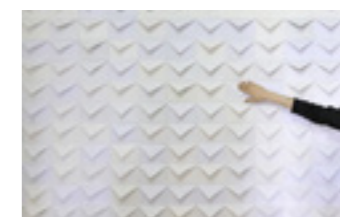
Felix LUQUE SANCHEZ
[ES]
Nihil ex Nihilo



Laurent MIGNONNEAU &
Christa SOMMERER - [FR-AU]
Life writer



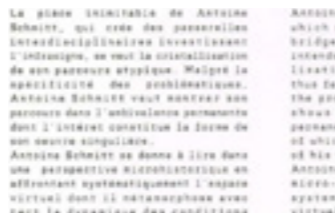
Albertine MEUNIER
[FR]
DadaPrint3r



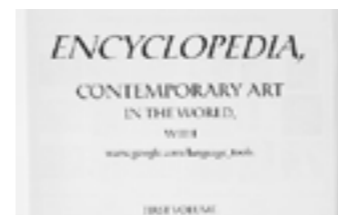
Cléa COUDSI & Eric
HERBIN - [FR]
Où maintenant



Véronique BÉLAND
[FR]
Recombinaison



Antoine SCHMITT
[FR]
Le Critique automatique



Jean-Benoit LALLEMANT
[FR]
Encyclopedia



Thierry FOURNIER
[FR]
Oracle



Tilman HORNIG
[DE]
Txt on devices



So KANNO & Takahiro
YAMAGUCHI - [JP]
Asemic Languages



Cécile BABIOLE
[FR]
Copies non conformes



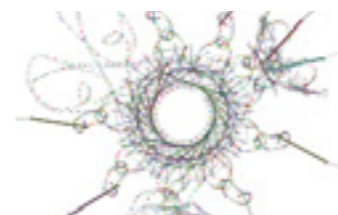
Pascal BAUER
[MG]
Master of The Wolves



Davy & Kristin McGUIRE
[UK]
The Icebook



Max PASKINE
[FR]
Monography



Jerry GALLE
[BE]
Deep Text



Lukas TRUNIGER
[FR]
Déjà Entendu

AUTOUR DE L'EXPOSITION

UNE RENTRÉE NUMÉRIQUE
TEMPS FORT ÉDUCATIF

TOUT AU LONG DE L'EXPOSITION

MÉDIATIONS / VISITES D'EXPOSITION

Du 15 septembre au 22 octobre 2017 | Seconde Nature & Fondation Vasarely

27^{bis}, Rue du 11 novembre, Aix-en-Provence - 1, Avenue Marcel Pagnol, Aix-en-Provence

Durant l'exposition, l'équipe de médiateurs de Seconde Nature vous accueille pour des visites dédiées, permettant à vos classes de découvrir l'art à l'ère numérique.

ATELIERS DE PRATIQUES ARTISTIQUES

Du 15 septembre au 22 octobre 2017 | Fondation Vasarely

1, Avenue Marcel Pagnol, Aix-en-Provence

En complément des médiations, nous proposons des ateliers d'initiation et de découverte et de création autour des techniques et usages du numérique. Ces ateliers permettent aux élèves de s'initier et découvrir la pratique et la création numérique sur le thème des nouvelles formes d'écriture, de la narration interactive, du code ou des différentes formes de communication.

LES TEMPS FORTS

> OPEN BIDOUILLE CAMP JUNIOR -

Le 10 octobre 2017 | Centre d'information Jeunesse

37, Boulevard A. Briand, Aix-en-Provence

Dédié aux cultures de la fabrication, de la bidouille et du livre, l'OBCJ propose des stands et ateliers autour de l'impression 3D, l'encre numérique, le stop-motion, la réalité augmentée... C'est dans ce cadre que sera présentée et performée *The Ice Book*, une oeuvre unique et poétique entre conte et théâtre à la croisée des pratiques.

> SPECTACLE - PERFORMANCE DE MAX PASKINE -

Le 19 octobre 2017 | Seconde Nature

27^{bis}, Rue du 11 novembre, Aix-en-Provence.

Cette rencontre avec l'artiste sera l'occasion pour les élèves de découvrir les nouvelles expressions numériques à l'aide de dispositifs sonores et visuels.

> CINÉMA -

Les 26, 28, 29 septembre et les 3, 5, 6 octobre 2017 | Institut de l'Image

8, Rue des Allumettes, Aix-en-Provence

En partenariat avec l'Institut de l'Image, Seconde Nature propose plusieurs dates de projection d'un film en lien avec son exposition. Accompagné d'un moment de discussion, le film est pensé comme une extension des questionnements que soulève l'exposition.

> FORMATION ENSEIGNANTS - DÉCOUVERTE DES ARTS NUMÉRIQUES -

2/3 octobre 2017 | Seconde Nature & Fondation Vasarely

27^{bis}, Rue du 11 novembre, Aix-en-Provence - 1, Avenue Marcel Pagnol, Aix-en-Provence

Dans le cadre du Plan Académique de Formation, Seconde Nature accueille les enseignants autour de l'exposition pour une formation sur la découverte des arts et cultures numériques.

> RENCONTRE LANCEMENT : REPÈRES NUMÉRIQUES -

Le 15 septembre 2017 | Fondation Vasarely

1, Avenue Marcel Pagnol, Aix-en-Provence

Une Rentrée Numérique sera l'occasion de présenter et lancer notre dispositif pédagogique « Repères Numériques ». Composé notamment d'une plateforme en ligne de ressources pédagogiques sur les arts numériques à usage des enseignants. La plateforme permettra d'accéder à des fiches artistes, des thématiques, des dossiers pédagogiques et propositions d'ateliers liés aux arts numériques et à la création contemporaine.





INFORMATIONS PRATIQUES & CONTACTS

PRÉPAREZ VOTRE VENUE

Contactez-nous au plus tôt afin que nous concevions ensemble votre parcours
Une fois votre parcours élaboré, vous pourrez ainsi faire vos demandes de
financements (PAME, CVLA, ...)

CONTACTEZ-NOUS

M - rentreenumerique@secondenature.org

T - 04 42 64 61 01

