

Chronique othèque #45

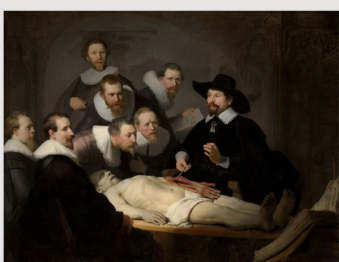
Regards choisis sur des livres, des podcasts, des vidéos...

Équipe : Ophélie Ballon, Grégoire Bienvenu, Camille Bousset, Sébastien Carpentier, Stéphanie Catherine-Duchemin, Julien Celle, Aliénor Landré, Ronan Marec, Frédérique Moreau-Forgereau, Sandrine Ravailleau, Axel Renaux, Sandrine Rodrigues.

Coordination: Michel Herreria, IA IPR Académies de Poitiers et de Limoges.

{Site internet} Every game a museum, Jean Jouberton

EVERY GAME A MUSEUM[Jeux](#)[Artistes](#)[Œuvres](#)[Musées](#)[À propos](#)[Contact](#)



LA LEÇON D'ANATOMIE DU DOCTEUR TULP

ARTISTE	Rembrandt
DATE	1632
TECHNIQUE	Huile sur toile
DIMENSIONS	169,5 x 216,5 cm
LIEU DE CONSERVATION	Mauritshuis, La Haye (Pays-Bas)
PLUS D'INFOS	

Every game a museum est un site internet qui recense les œuvres d'art présentes dans les jeux vidéo. On peut explorer le site en partant des œuvres, des artistes, des musées ou des jeux. Cette approche originale ouvre des questions sur le rapport des univers de fiction à la création artistique et à l'histoire de l'art, sur le statut des œuvres aujourd'hui, sur leur fonction symbolique ; des pistes de réflexion à explorer avec nos élèves. Le créateur du site, Jean Jouberton, anime également la chaîne Youtube *Homo Ludens* qui croise jeux vidéo et histoire de l'art. Le nom de la chaîne vient du livre de l'historien Johan Huizinga : *Homo ludens : Essai sur la fonction sociale du jeu*.

[Lien vers le site Every game a museum](#)
[Présentation du projet sur France culture](#)
[Lien vers la chaîne youtube Homo ludens](#)
[Lien vers l'article : La peinture comme objet vidéoludique](#)

{Livre} Savoirs secrets, Les techniques perdues des maîtres anciens, David Hockney



Dans cet ouvrage, David Hockney aborde l'histoire de la peinture comme un détective, cherchant des preuves de l'utilisation par les maîtres du passé de systèmes optiques dans leur processus de création picturale. Il observe, scrute, expérimente lui-même différents dispositifs. Cet ouvrage passionnant en ce qu'il est une enquête sur les gestes concrets du peintre, épuisé en français depuis quelques années est à nouveau disponible.

Savoirs secrets, Les techniques perdues des maîtres anciens, David Hockney, éditions Thames & Hudson, 2021 (réédition)
[Lien vers la ressource](#)

{Application} Bourse de Commerce



Une application gratuite et sans téléchargement qui propose des contenus audio pour tout savoir de l'histoire et de l'architecture de la Bourse de Commerce (en français, anglais, espagnol, japonais, allemand, italien, LSF) et parcourir les expositions (en français et anglais).
À découvrir en ce moment l'exposition "Corps et âmes" qui offre une exploration de la représentation du corps dans l'art contemporain.

[Lien vers la ressource](#)

{Livre} Habiter l'exposition de Mathilde Roman

Dans une extension du potentiel lié aux nouvelles technologies, la sphère de l'art s'est étendue à de plus larges horizons [...] La voie est ouverte pour un art qui interroge tant nos manières d'exister que nos modes de pensée et de vie [...] Les installations complexes que développent les artistes, qui incorporent « l'art en mouvement », à savoir les images vidéo, les bandes-son, les éléments tactiles, les odeurs, les écrans, en naviguant aujourd'hui entre l'in-situ et le web, ont à voir avec une nouvelle conception du monde.

Au plus près des œuvres et des propos des artistes – au fil des entretiens qu'elle a menés avec eux avec beaucoup de sensibilité, « co-écrivain » son livre –, Mathilde Roman explore ce monde nouveau et en saisit le potentiel en termes à la fois de lien et d'empathie. L'art active « une conscience élargie » qui permet de mieux aborder et comprendre le monde actuel dans sa complexité et sa diversité.

Chantal Portbriand

Habiter l'exposition Mathilde Roman

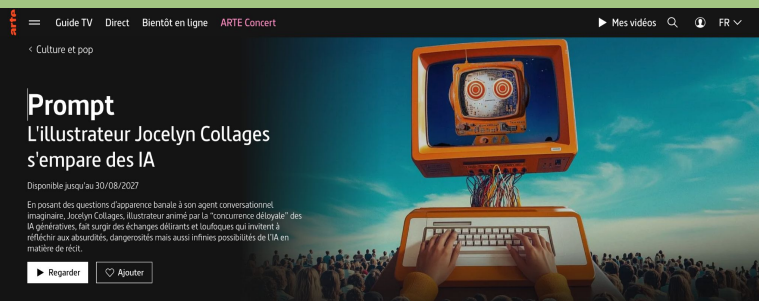
L'artiste et la scénographie



Dans "Habiter l'exposition", Mathilde Roman explore la relation entre les espaces d'exposition et les visiteurs, soulignant que ceux-ci ne sont pas de simples observateurs mais des acteurs actifs. Elle met en avant l'importance de la scénographie et du design muséal pour créer une expérience immersive. L'auteure analyse comment les expositions deviennent des lieux de vie temporaires, mêlant émotions, mémoires et perceptions. Le livre propose une réflexion pluridisciplinaire, intégrant des approches artistiques, sociologiques et philosophiques. Roman invite à repenser la fonction sociale et culturelle des expositions dans notre société contemporaine. Ce travail offre une nouvelle lecture des espaces culturels. Ce travail apporte la simple contemplation des œuvres. Il s'adresse aux professionnels du musée, aux artistes et à tous ceux qui souhaitent mieux comprendre la médiation culturelle. En somme, l'ouvrage valorise une expérience d'exposition participative et vivante.

Habiter l'exposition – L'artiste et la scénographie, Mathilde Roman, Manuella Éditions, 2020
[Lien vers Manuella Éditions](#)

{Podcast-série} Prompt, arte, Jocelyn Collages



Prompt
L'illustrateur Jocelyn Collages s'empare des IA

Disponible jusqu'au 30/08/2027

En posant des questions d'apparence banale à son agent conversationnel imaginaire, Jocelyn Collages, illustrateur engagé par la "concurrence déloyale" des IA génératives, fait surgir des échanges dérangeants et toutous qui tentent à réfléchir aux absurdités, déformations mais aussi infimes possibilités de l'IA en matière de récit.

[Requêter](#) [Ajouter](#)

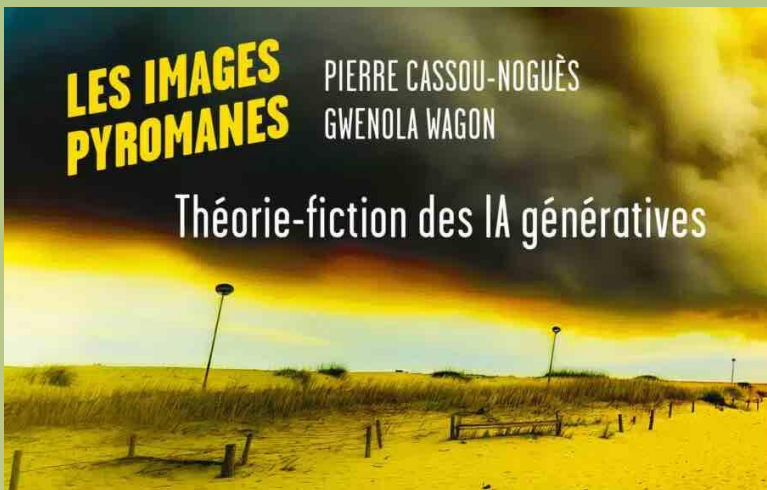
Toutes les vidéos



L'illustrateur Jocelyn Collages développe sur arte.tv *Prompt*, une série de dix épisodes de trois minutes traitant de l'IA avec les moyens de l'IA. Nous est ainsi livrée une réflexion par la pratique sur l'IA générative comme agent de création de récit. Un documentaire de quatorze minutes explique la genèse de la série et la démarche des auteurs.

[Page de Prompt sur arte.tv](#)
[Présentation de la série](#)

{Roman} Les Images pyromanes, Théories-fictions des IA-génératives de Gwenola Wagon et Pierre Cassou-Noguès



« Mêlant théorie et fiction, les auteurs — un philosophe et une artiste — interrogent les implications esthétiques et politiques des IA génératives. Dans un temps fragmenté, sur fond de catastrophe climatique, un duo d'agents immobiliers manipule et imagine la réalité à l'aide de la plateforme, une IA générative d'images.

À travers une série de contes spéculatifs, ce livre se penche sur les multiples facettes de cette révolution : comment les réseaux sociaux, devenus filtres et métafiltres, réorganisent nos réalités ; comment l'anarchive, cette accumulation chaotique d'images possibles, recompose le passé, le futur et l'imaginaire dans un jeu infini de déformations et de réinventions ; la pyropictomanie ou le plaisir pris dans le formidable spectacle d'une dépense d'énergie ; le vol de la lumière qui plonge brusquement l'histoire de l'art dans l'obscurité. »

Théorie-fiction de l'IA générative, Pierre Cassou-Noguès et Gwenola Wagon, UV éditions, 2025
[Lien vers la ressource](#)

{Notes} Une éducation artistique pour le XXIe siècle ? Christian Ruby sur une proposition de Tim Ingold

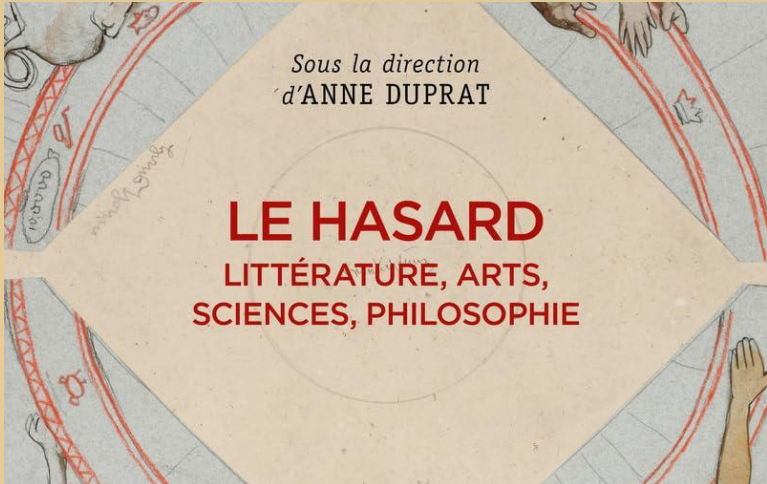


Extrait : « Selon Nicolas Tixier, Tim Ingold nous lance un défi, celui de repenser radicalement l'éthique et le cadre de l'enseignement supérieur, en nous invitant à considérer les arts non pas en tant que complément à ce que la pensée contemporaine considère comme la base de l'éducation, à savoir la science, la technologie, l'ingénierie et les mathématiques, mais comme la base même d'une éducation pour le XXIe siècle en prise aux enjeux sociaux et écologiques auxquels nous sommes confrontés. »

Christian Ruby revient sur une conférence de Tim Ingold sur l'éducation et sur le rapport qu'entretiennent trois enseignants en école d'art à la pensée de l'anthropologue britannique pour nous livrer quelques observations intéressantes sur la nécessité de repenser l'éducation artistique au regard des enjeux écologiques et sociaux actuels.

[Un article en deux parties : Partie 1 | Partie 2](#)

{Livre} Le hasard - Littérature, arts, sciences, philosophie, Dir. Anne Duprat



Le Hasard, de A à Z, et du XVIe siècle à nos jours
Pourquoi cette notion continue encore de nous fasciner ? Pourquoi aimons-nous le hasard, et quel rôle joue cette attirance dans notre compréhension du monde ? Depuis la Renaissance, l'Occident ne cesse de redécouvrir l'aléatoire ; chaque époque annonce une nouvelle ère de la contingence. À l'émerveillement ou l'inquiétude succèdent alors le doute (n'est-il que le produit de notre ignorance ?) puis la résignation : il n'y a, au fond, pas de hasard. L'intérêt qu'il suscite s'explique donc par le gain de connaissance que l'on peut en attendre. Un phénomène inexplicable montre l'insuffisance de nos descriptions du monde et nous donne ainsi une chance d'accéder à un nouveau paradigme scientifique, où le hasard n'a plus de place – jusqu'à l'apparition de l'irrégularité suivante.

Le hasard - Littérature, arts, sciences, philosophie, Dir. Anne Duprat, CNRS éditions, 2025
[Lien vers la ressource](#)

