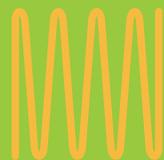


@ANNEHOREL

CRÉER SUR LES MÉDIAS SOCIAUX



DOSSIER PÉDAGOGIQUE



PÔLE MÉDIATION ET PÉDAGOGIE

Laurie Chappis Peron
Chargée des publics et des actions éducatives
laurie.chappisperon@grandorlyseinebievre.fr

Daniela Matiz Borda
Médiation culturelle - Photographie
daniela.matizborda@grandorlyseinebievre.fr

Loïc Blanchefleur
Médiation culturelle - Cinéma
loic.blanchefleur@grandorlyseinebievre.fr

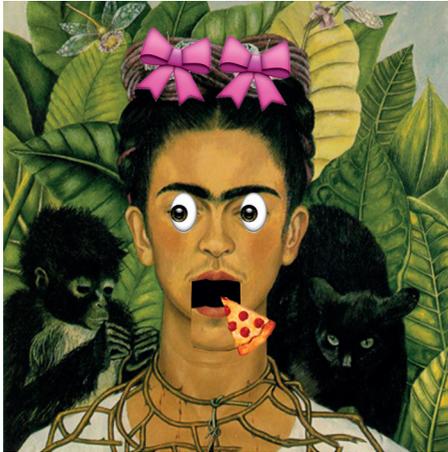
Federico Rodríguez-Jiménez
Médiation culturelle - Art sonore
federico.rodriguezjimenez@grandorlyseinebievre.fr



LE LAVOIR
NUMÉRIQUE

GRAND
-ORLY
SEINE-
BIÈVRE

Le Lavoir Numérique est un équipement culturel de
l'Établissement Public Territorial du Grand -Orly-Seine-Bievre



Frida ©Anne Horel

TABLE DE MATIÈRES

💡 **PRÉSENTATION**

📎 **AXES PÉDAGOGIQUES :**

→ **LA CRÉATION SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX**

→ **L'ART NUMÉRIQUE : NOUVELLES FORMES ET PRATIQUES**

→ **L'ARTISTE À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE : CRÉATION D'UNE PERSONNALITÉ NUMÉRIQUE**

→ **ÉSOTÉRISME ET SYMBOLOGIES À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

💬 **MOTS CLÉS**

📌 **LIENS UTILES ET** 🔧 **RESSOURCES**

📖 **BIBLIOGRAPHIE DE REFERENCE**

📍 **INFOS PRATIQUES**



PRÉSENTATION

👍 Nous n'avons pas attendu les réseaux sociaux pour nous aimer, se suivre, partager, débattre, se détester.

Les réseaux sociaux - ou osons jouer sur les mots et écrire les «médias sociaux» pour une vision d'ensemble de la culture numérique – modifient et amplifient notre expérience en tant qu'individu à une échelle jusqu'alors inconnue.

L'IRL (in real life) et l'irréel se confondent. Le bar du comptoir prend l'ampleur d'une arène, le bouche à oreille devenu virtuel trouve un écho sans limite et le cercle d'amis s'élargit à une communauté... mondiale. Bref, tout ce que la vie nous donne mais dans sa version numérique (ou «digitale» si vous êtes attaché.e.s aux doigts).

💀 Comme n'importe quel outil, les médias sociaux détiennent leurs parts de lumières et leurs parts d'ombres, génèrent enthousiasmes et polémiques, et s'imposent au passage en tant que relais d'information, d'interaction, de collaboration et toute une série de mots en -ion (ou -ing pour les anglophones).

❤️ Le web est aussi la toile de l'artiste. Le crayon est aussi le filtre AR (réalité augmentée). L'écriture est aussi un emoji. La narration est aussi une navigation. Le film est aussi une story.

Le point de départ de cette Séquence #3 : un MP (message privé) à @annehorel sur Instagram. La question : comment les artistes s'emparent des médias sociaux pour créer, mais aussi partager des œuvres spécifiquement pensées pour ces médias. À l'arrivée : l'exposition @annehorel, des Rencontres du Lavoir, une programmation cinéma atypique et des ateliers de pratiques, parmi d'autres initiatives.

Šejla Dukatar



Filtre AR © Anne Horel





Filtre AR © Anne Horel

Je m'appelle **Anne Horel** et je suis une Artiste Digitale Polymorphe.

J'occupe plus particulièrement sur les réseaux sociaux où j'ai trouvé un terrain de jeu intarissable depuis maintenant 10 ans.

MySpace, Facebook, Snapchat, Vine, Instagram, YouTube, Twitter ont été ou sont mes territoires créatifs.

Le Web je l'observe et le pratique, il me fait réfléchir et m'apporte la matière première que je décline sous forme de collages en tout genre. De la capture d'écran au GIF animé, du Clip Musical au Documentaire, du Selfie au Filtre Instagram, partout où la culture mute, je suis là, prête à me l'approprier, le sampler et la transformer.

Certains sujets m'intéressent plus particulièrement : l'artiste et le réseau, exposer l'art des réseaux sociaux dans l'espace physique et légitimer sa place dans l'art contemporain, penser la Culture Mère et le Pop Art 3.0, la réalité augmentée, l'absurde, le «too much», l'autodérision, les influenceurs mais aussi la Spiritualité et l'Émergence d'une nouvelle Culture Ésotérique liée à l'Eco Féminisme et aux Sorcières du nouveau millénaire...mais aussi les pizzas.

Nous vivons une époque du tout réseau et média social, tant d'un point de vue organique que d'un point de vue numérique.

Tout est réseau. Tout est média. Tout est social.

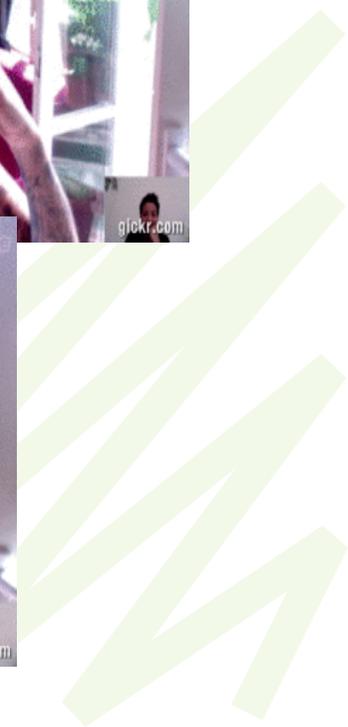
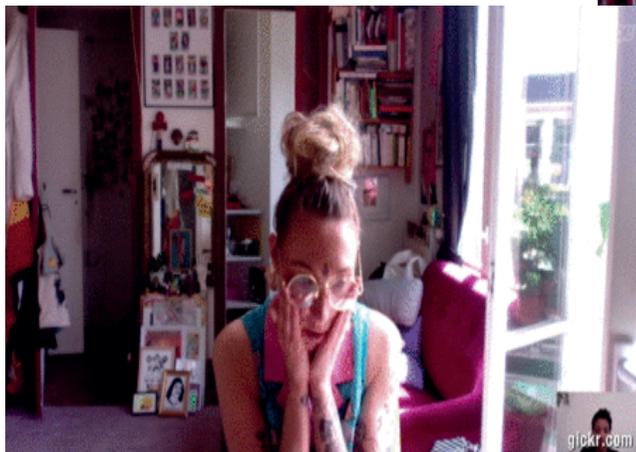
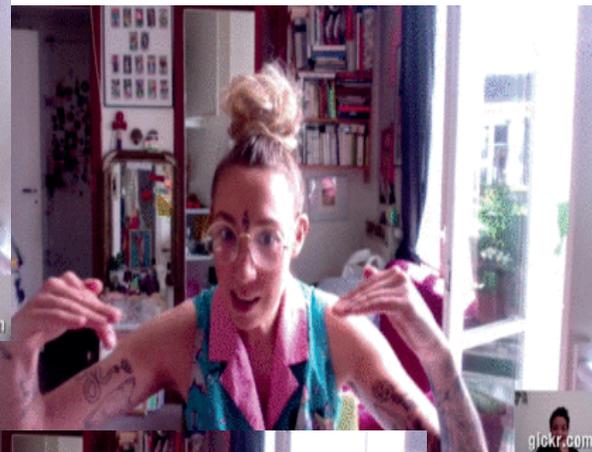
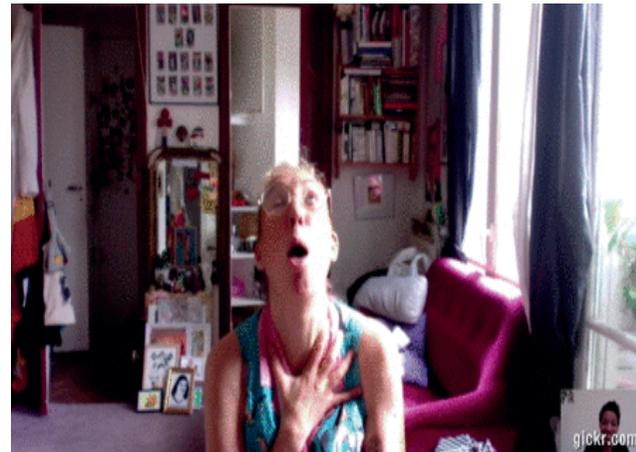
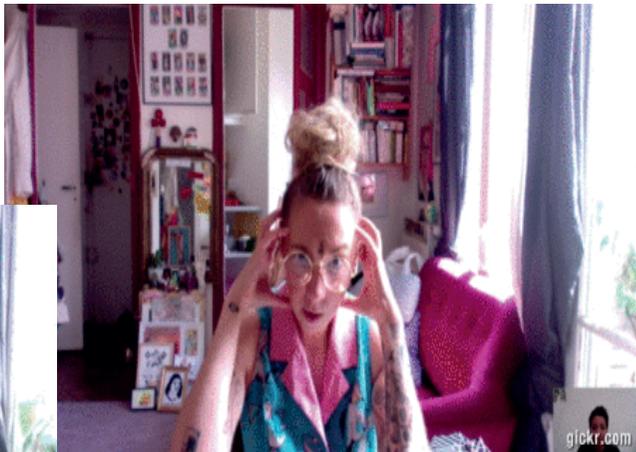
Sur la toile tout s'active et foisonne plus que jamais. Le digital s'intègre totalement à la vie quotidienne.

L'art digital s'inscrit dans l'histoire de l'art contemporain mais la récente explosion des NFTs et du Crypto-art vient de consacrer cette reconnaissance.

L'art est à la portée de tou-te-s, est diffusable et consommable depuis chez soi ou de sa poche à tout moment.

@annehorel, c'est une navigation dans ma pratique du web en tant qu'outil, inspiration, plateforme de diffusion et de rencontres, en particulier les réseaux sociaux qui ont toujours été des lieux privilégiés pour créer et collaborer dans le cadre de mon travail artistique.

@annehorel, c'est un parcours archéologique, c'est ma contribution au social media art, l'art sur les médias sociaux.

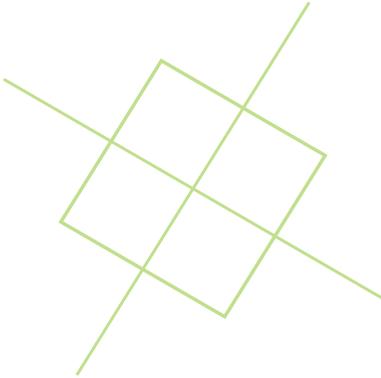




AXES PÉDAGOGIQUES :

- LA CRÉATION SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX**
- L'ART NUMÉRIQUE: NOUVELLES FORMES ET PRATIQUES**
- L'ARTISTE À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**
- ÉSOTÉRISME ET SYMBOLOGIES À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE**

LA CRÉATION SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX



La rapide évolution des dispositifs numériques portables a permis une prise en main rapide des images et des contenus, permettant aux utilisateurs de les détourner et réutiliser à leur guise, donnant naissance à toute une nouvelle panoplie de pratiques artistiques.



L'apparition des réseaux sociaux a démultiplié les moyens d'expression qui se sont diversifiés et démocratisés : n'importe quelle personne avec un dispositif mobile peut devenir un créateur, et partager ses créations sans dépendre d'un circuit de diffusion.

Nous assistons à un véritable univers du **#collage** et du **#remix** dans lequel toute image ou contenu est susceptible d'être réutilisé, recontextualisé et détourné. Les œuvres de l'artiste **Anne Horel** mettent en évidence ces pratiques. Voici quelques exemples de création sur les réseaux sociaux :



LE GIF



Little girl wtf gif © Giphy

ABRÉVIATION .

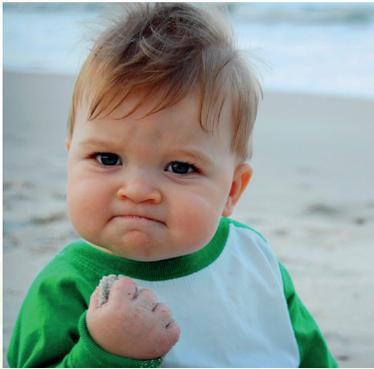
IMAGE ANIMÉE TIRANT SON NOM DE SON FORMAT INFORMATIQUE, LE .GIF, ABRÉVIATION DE GRAPHIC INTERCHANGE FORMAT.

MÈME

NOM MASCULIN . ANGLICISME .

OR. ANGLAIS : « MEME » GÈNE , ET/OU DU GREC MIMESIS , « IMITATION » .

CONCEPT (TEXTE , IMAGE , VIDÉO) MASSIVEMENT REPRIS , DÉCLINÉ ET DÉTOURNÉ SUR INTERNET DE MANIÈRE SOUVENT PARODIQUE .



Success kid © Sammy Grinner

The Drake meme ©



LES MÈMES

Ces images détournées, avec des contenus humoristiques, et souvent avec un texte qui les recontextualise peuplent et prolifèrent sur les réseaux sociaux.

Les **#mèmes** appartiennent à un phénomène culturel que nous pourrions appeler comme la culture du **#remix**. Cette pratique, originaire du monde de la création sonore et musicale, consiste à se réapproprier d'un contenu en le détournant de sa signification originale.



This is fine © KC Greene

LES FILTRES AR

Les filtres AR (ou de réalité augmentée) sont devenus très populaires grâce aux applications de messagerie comme Snapchat et ont été rapidement adoptés par d'autres applications comme Instagram et Facebook.

Nous pourrions définir ces filtres comme de la **#AR (augmented reality/réalité augmentée)**, qui consiste à la superposition des éléments graphiques calculés par un système informatique à des éléments de la réalité, en temps réel.

Actuellement, les applications et logiciels qui permettent également de créer et customiser les filtres AR sont multiples. Le «filtre» en tant qu'outil, est devenu une pratique très courante pour les artistes numériques, comme nous pouvons voir dans le travail de Anne Horel.



© Ines Alpha



© Johanna Jaskowska



© Mathieu Ernst



© Aaron Jablonski

* A FAIRE DANS L'EXPO :

SCANNEZ LES QR CODES POUR UTILISER LES FILTRES MASQUES PROGRAMMÉS PAR **ANNE HOREL** DANS LES CIMAISES SNAPCHAT ET INSTAGRAM.

UN EXEMPLE DE L'UTILISATION DES FILTRES AR EST PERCEPTIBLE DANS LA VIDÉO "PSYCHOTROPIQUE" DE LA CHANTEUSE **LÉOPOLDINE HH**.



© Anne Horel

L'ART NUMÉRIQUE : NOUVELLES PRATIQUES, NOUVEAUX MARCHÉS

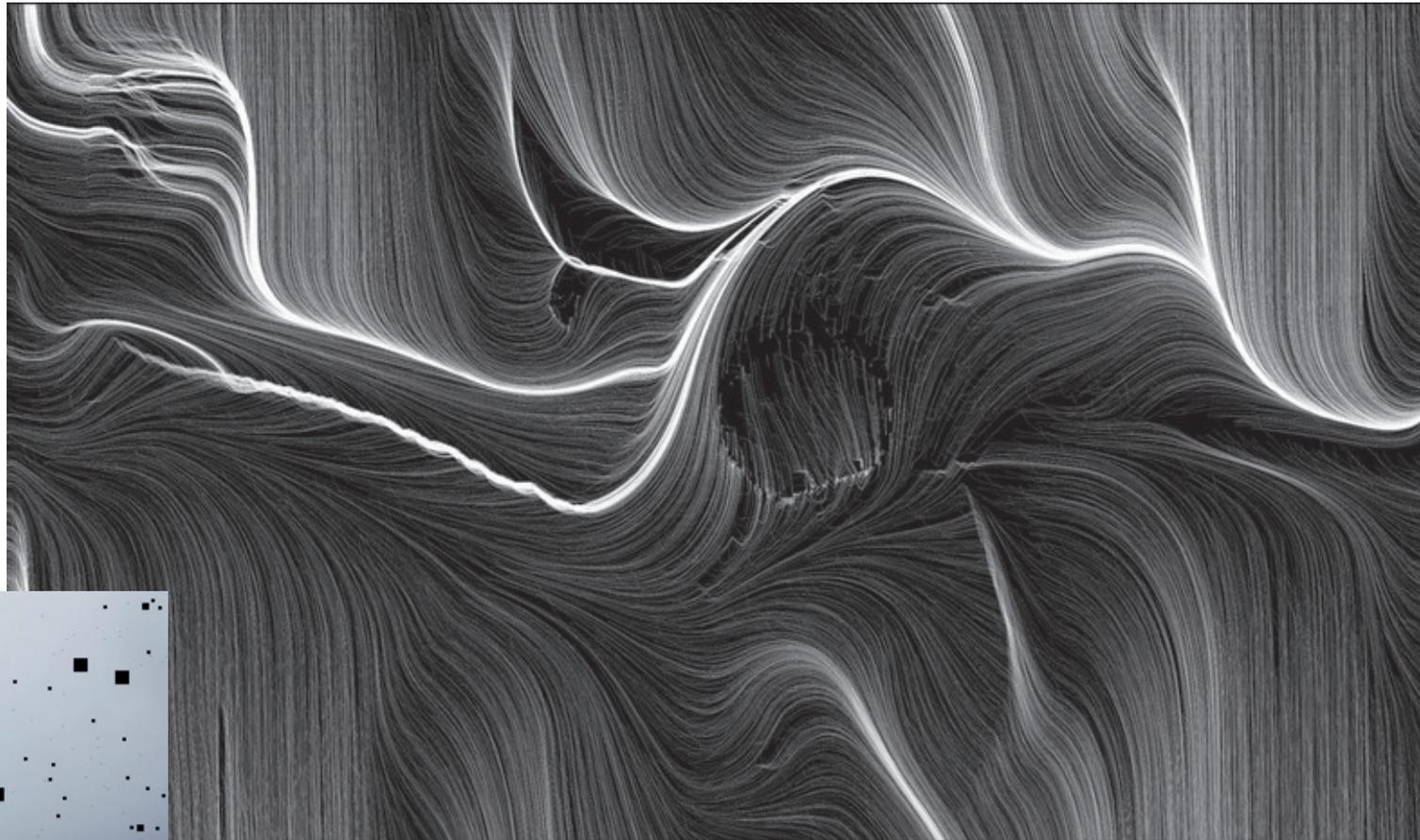
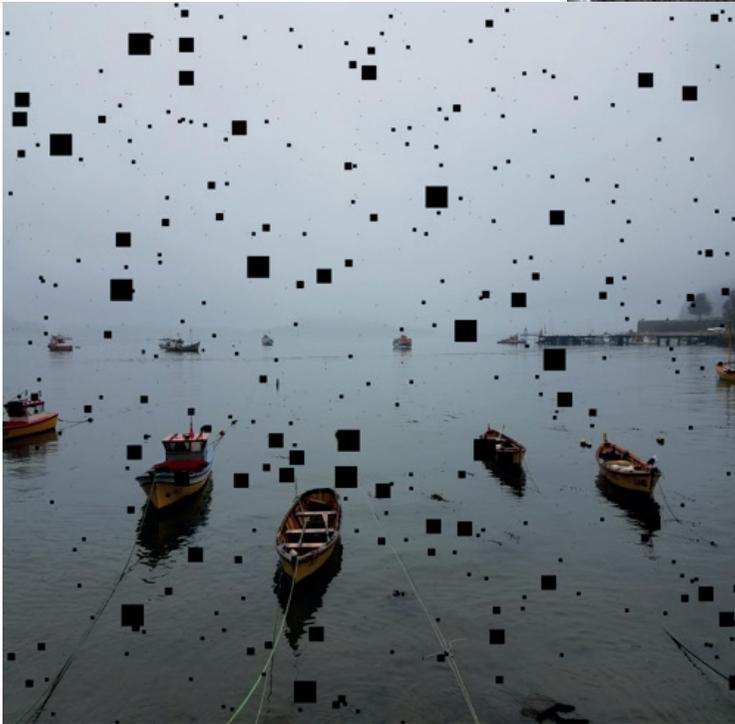
LE CODAGE COMME PRATIQUE ARTISTIQUE

Si l'art numérique a vécu une prolifération exponentielle les dernières décennies, le potentiel des outils numériques pour l'expression artistique n'est pas nouveau. Depuis les années 60, la recherche artistique avec des outils numériques ne cesse de donner des œuvres et de proposer des nouvelles modalités pour élargir le champ de la création.

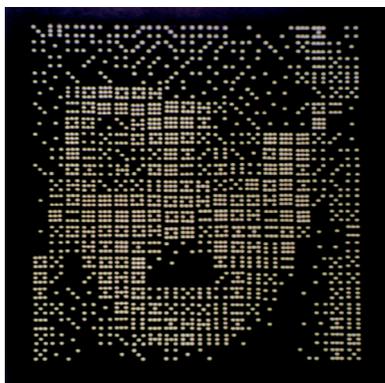
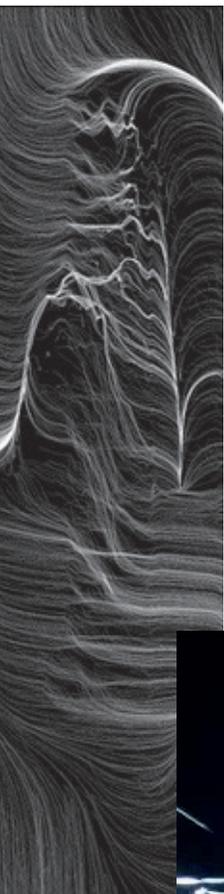
Dans la programmation informatique (le **#codage**), les artistes ont su trouver un moyen efficace de se servir des ordinateurs pour produire des œuvres qui n'étaient pas possibles à réaliser par le passé.

Actuellement, le codage est reconnu comme pratique artistique et il se développe sur plusieurs domaines avec des sous-catégories spécifiques telles que la **réalité virtuelle**, la **réalité augmentée**, **l'art génératif** et **l'art interactif**.

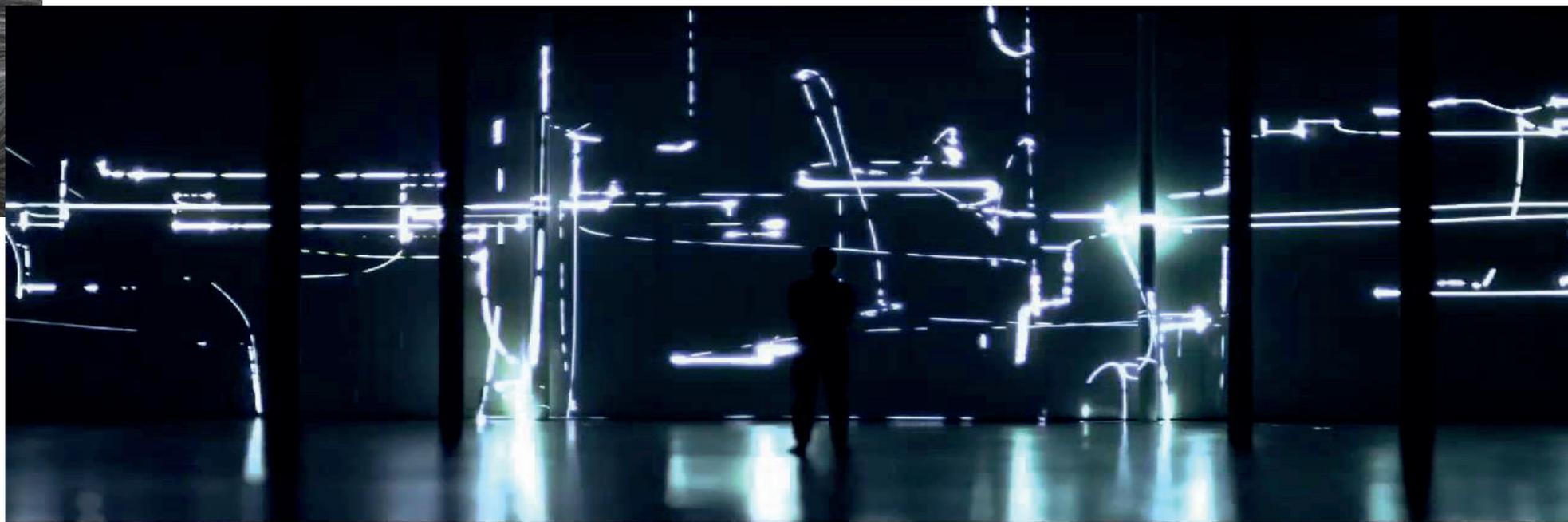




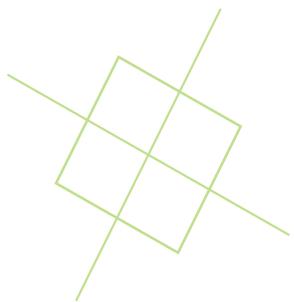
Propagaciones 10 © Leonardo Solaas



Domino Portraits: Groucho © Kenneth C. Knowlton



Fragile Territories © Robert Henke



LE NFT ET LES NOUVEAUX MARCHÉS DE L'ART NUMÉRIQUE

L'art numérique ne donne pas seulement naissance à des nouvelles modalités de création mais aussi à des nouvelles formes de distribution et commercialisation de l'œuvre d'art, la plus récente étant le **#NFT**.

Un **NFT** (de l'anglais non-fungible token, en français «jeton non fungible») est une donnée valorisée composée d'un type de jeton cryptographique qui représente un objet, le plus souvent un objet numérique (image, vidéo, audio, etc.), auquel est rattachée une identité numérique reliée à un ensemble non vide de propriétaires. Son authentification est validée grâce au protocole d'une chaîne de blocs (blockchain) qui lui accorde par là-même sa première valeur. Les jetons non fungibles ne sont donc pas interchangeables.

Aujourd'hui les artistes qui développent des œuvres dans ce format sont de plus en plus nombreux, et beaucoup d'images fixes et en mouvement de la culture internet ont été transformées en NFT, tel est le cas du légendaire **Nyan cat** et de la très meméisée **Disaster girl**.



* A FAIRE DANS L'EXPO :

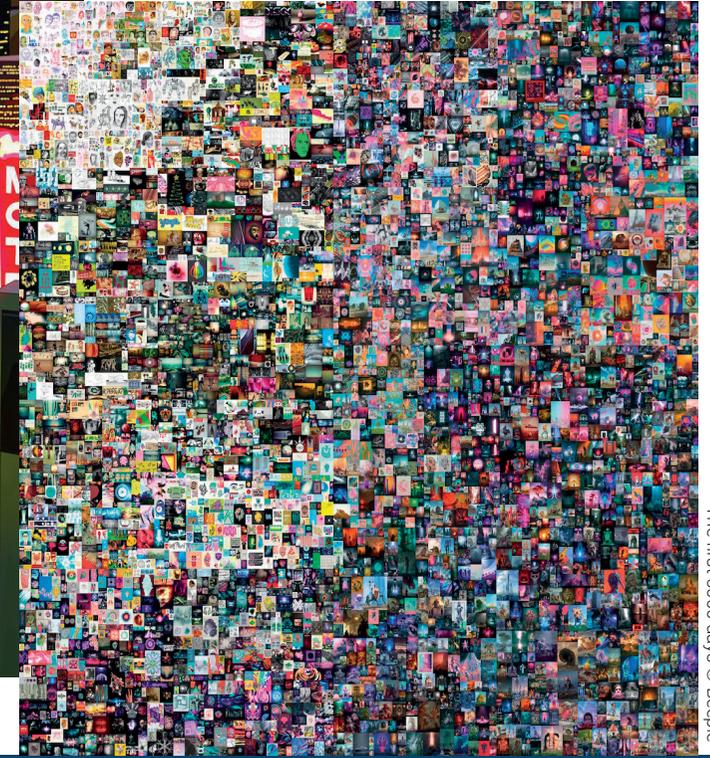
DANS LA CIMAISE **GIPHY** DE L'EXPOSITION **@ANNEHOREL** VOUS POUVEZ TROUVER DES EXEMPLES DES **NFTS** PRODUITS PAR L'ARTISTE ET MÊME EN FAIRE L'ACQUISITION DE L'UN D'EUX (...SI VOUS POSSÉDEZ DES **ETHEREUMS**, BIEN ENTENDU ! 😊)



Contemporary Divinities © Anne Horel



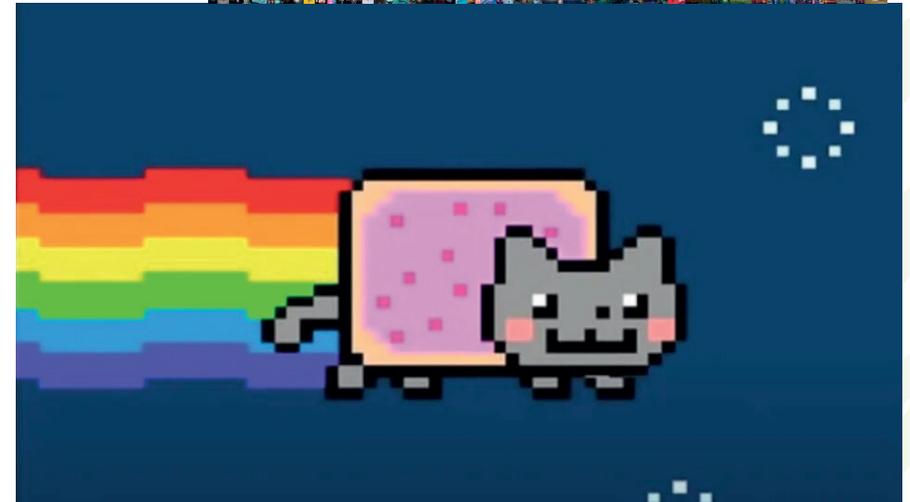
Replicator © Mad dog Jones



The first 5000 days © Beepie



Disaster Girl © Zoë Roth



Nyan Cat © Public domain

L'ARTISTE À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE : CRÉATION D'UNE PERSONNALITÉ NUMÉRIQUE



Nous avons vu comment les pratiques artistiques ont évolué ainsi que le contexte et le marché de l'art avec la révolution numérique des dernières années, mais nous n'avons pas encore abordé le sujet de l'artiste à l'ère du numérique.

L'exposition [@annehorel](#) montre cette artiste aussi en tant que personnage, un personnage qui existe sur les réseaux sociaux, se développe, se nourrit d'eux et se transforme avec eux. Une artiste qui utilise les médias sociaux non seulement comme plateforme mais aussi en tant que matière brute pour la création de son univers singulier et polymorphe.

Quelques exemples de ce nouveau type d'artiste qui se nourrissent des médias sociaux, en les utilisant comme matière comme plateforme et même comme mise en scène pour leurs œuvres : **iHeart**, **Yayoi Kusama** et **Sheppard Fairley**



* A FAIRE DANS L'EXPO :

SUIVEZ LA WEBSERIE **GREETINGS FROM MICHIGANNEHOREL** QUI SUIT LES LOUFOQUES AVENTURES D'ANNE HOREL AU MIDWEST AMERICAIN SUR LA CIMAISE YOUTUBE



© Anne Horel



Nobody likes me © iHeart



Life is the heart of a rainbow
© Yayoi Kusama



Make art not war © Sheppard Fairley



© Pamela Coleman Smith



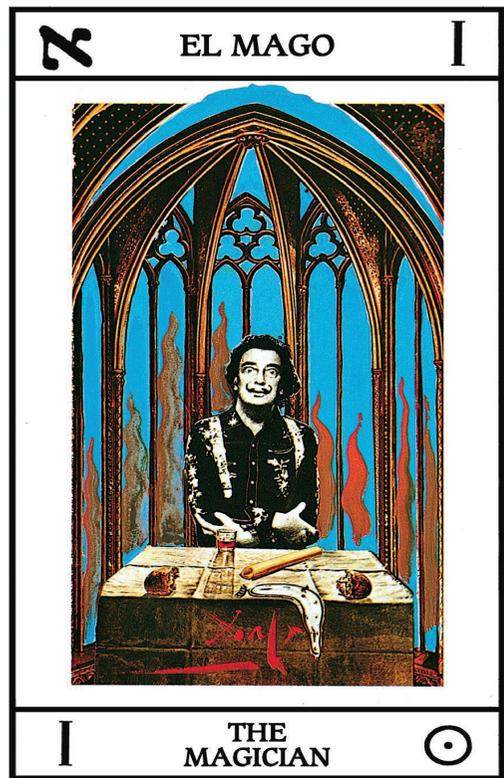
© Lisa Sterle



© Josh Lafayette



© Salvador Dali





 **MOTS CLÉS :**

#RESEAUXSOCIAUX

#TAROT

#COLLAGE

#RÉALITÉAUGMENTÉE

#CODEART

#NFT

#SMARTPHONE

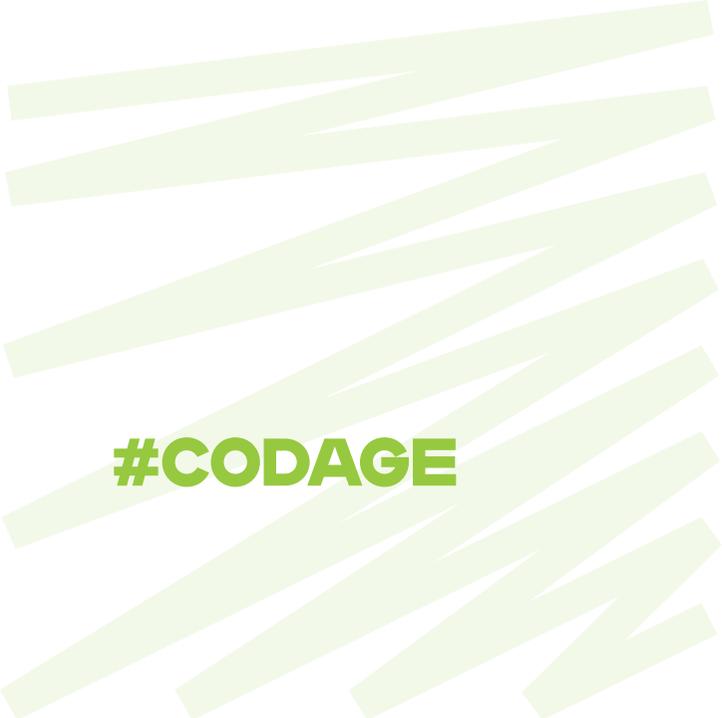
#REMIX

#MEME

#SORCIÈRES

#NARCISSISME

#GIF



#CODAGE



LIENS UTILES / RESSOURCES :

Anne Horel

<https://manifesto-21.com/emojis-telepathie-ecologie-voyage-dans-la-galaxie-anne-horel/>

<https://www.beauxarts.com/vu/anne-horel-de-a-a-z/>

<https://www.franceculture.fr/personne/anne-horel>

Le gif

https://www.lemonde.fr/big-browser/article/2022/01/20/comment-les-gifs-ont-ete-ringardises_6110306_4832693.html

Langage emoji

<https://www.arte.tv/fr/videos/094926-001-A/emoji-nation-1-3/>

https://www.liberation.fr/vous/2020/12/14/emojis-une-orgie-de-sous-entendus_1808637/

Génération web

<https://www.arte.tv/fr/videos/097608-000-A/viral-dreams-generation-suspendue/>

Social Media art

<https://magazine.artland.com/how-social-media-is-shaping-art-the-impact-of-an-instagram-obsessed-culture/>

Philo des réseaux sociaux

<https://revue-teque.fr/>

Vine

<https://www.nbcnews.com/pop-culture/pop-culture-news/look-back-vine-six-second-video-app-made-us-scream-laugh-cry-rcna10910>

<https://www.nbcnews.com/pop-culture/pop-culture-news/-vine-shaped-hole-heart-danny-gonzalezs-time-vine-helped-grow-youtube-rcna12618>

NFT

<https://www.youtube.com/watch?v=MtSkJCqqBx4>

<https://news.artnet.com/market/updated-most-expensive-nfts-1980942>

<https://www.numerama.com/tech/823719-un-nft-est-il-une-oeuvre-dart-le-debat-dechire-wikipedia.html>



BIBLIOGRAPHIE DE RÉFÉRENCE :

Jacques Attali



Histoires des médias

Des signaux de fumée
aux réseaux sociaux,
et après

fayard

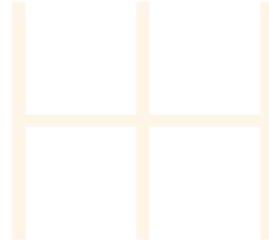
<https://www.fayard.fr/documents-temoignages/histoires-des-medias-9782213717265>

PETITE
BIBLIO
PAYOT
CLASSIQUES

WALTER BENJAMIN L'ŒUVRE D'ART À L'ÉPOQUE DE SA REPRODUCTIBILITÉ TECHNIQUE

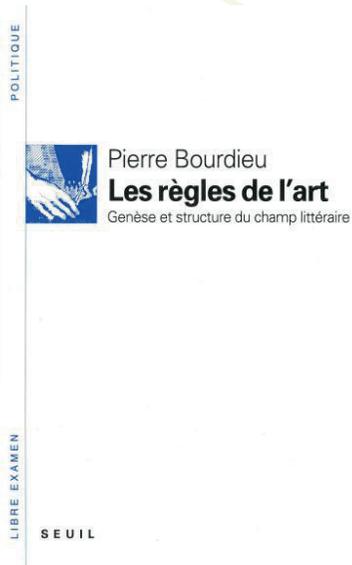


<https://www.payot-rivages.fr/payot/livre/oeuvre-dart-%C3%A0-l%C3%A9poque-de-sa-reproductibilit%C3%A9-technique-9782228909709>



<https://www.dunod.com/entreprise-et-economie/generation-tiktok-un-nouvel-eldorado-pour-marques>

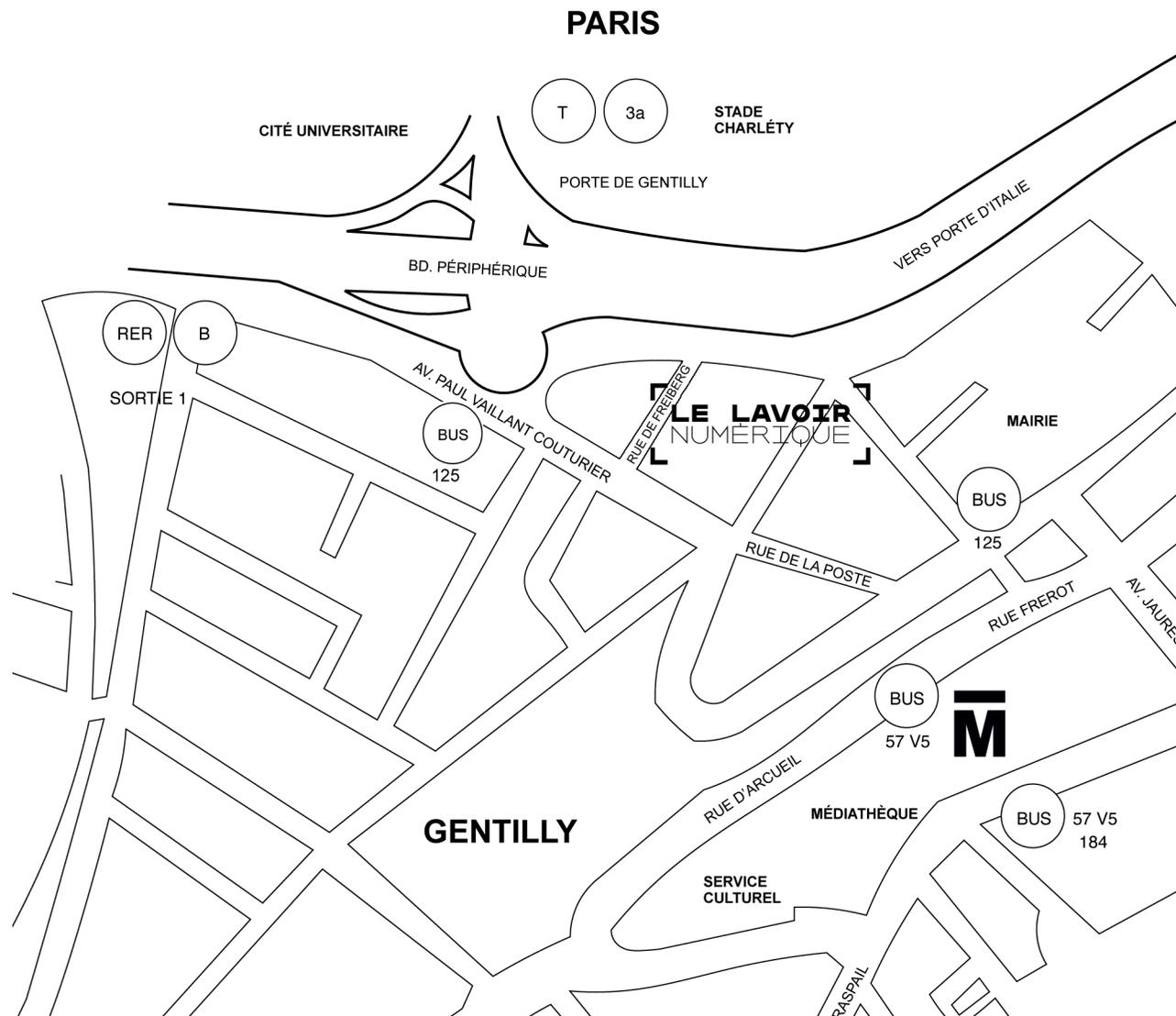
<https://framebyframe.giphy.com/>



<https://www.seuil.com/ouvrage/les-regles-de-l-art-genese-et-structure-du-champ-litteraire-pierre-bourdieu/9782020181594>



INFOS PRATIQUES :



Le Lavoir Numérique

4 rue de Freiberg
94250 Gentilly

RER B Gentilly (20 min. depuis Châtelet)

TRAMWAY T3a Stade Charléty

BUS 57 Division Leclerc – Médiathèque
(10 min. depuis Place d'Italie)

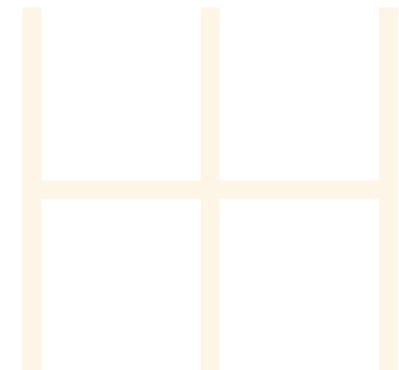
BUS 125 Gautherot – Carrefour Mazagran

VÉLIB n°13027 – n°42504

Horaires :

du mercredi au vendredi de **13h30 à 18h30**

du samedi et dimanche de **13h30 à 19h**



Retrouvez
Le Lavoir Numérique
sur

