

## ANNEXES

Cyber-Atelier de pratiques artistiques, acquisition de culture artistique grâce à Internet  
Nom du fichier : 57CDemange03-04-annexes

ACADEMIE de NANCY-METZ

Collège Victor Demange Boulay

Annexe 1 :

**Une fiche de visite :**

### Cyber Atelier de pratiques artistiques

Elèves : qui ?..... et .....

Date ? .....

Quels sites as tu visités ?

Url

Type d'artistes

.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

types d'artistes (plasticien, écrivain, infographistes, webdesigner, net artiste)

as-tu contacté un artiste ? son nom/email ? adresse de son site

.....  
.....  
.....  
.....

Questionnaire type : « **Rencontres / chat.** »

Age: lien avec son activité ? incidence sur l'évolution de son activité ?

Géographie : lieu où il vit, raisons professionnelles ? par choix ? d'où vient-il, origines ?

Formation : cursus ? pourquoi ? motivations ?

Professionnel : courte biographie, ce qu'il a fait, ce qu'il fait actuellement art traditionnel ou art contemporain (Net art) ? vit-il de son art ? prix des œuvres ?

Inspiration : motivations, influence d'un mouvement artistique ? artistes qui l'ont marqué, qu'il admire...

Collaboration : échanges avec d'autres artistes ? pourquoi, intérêt du travail de groupe ?

Diffusion et expositions : rencontres avec le public, comment l'artiste fait-il connaître son travail ? auprès de qui ? avec l'aide de qui ? l'exposition et la diffusion des créations ont-elles une grande importance ? contacts avec des organismes privés ou publics ?

Avenir et Projets : projets d'exposition ? de collaboration ? de réalisation ?

Reconnaissance : par institutions publiques / privées ou autre ? par la presse ? par un milieu particulier ? par les proches ?

Autres passions ou activités

Aime Déteste

## Annexe 3

### **Qui est Christophe Bruno ?**

Christophe Bruno est un web-artiste résidant à Paris et déjà remarqué dans le monde de l'art virtuel par ses différents travaux :

#### **Récompenses :**

> <http://www.aec.at/en/prix/honorary2003.asp> Prix Ars Electronica (2003) : mention d'honneur pour « Google Adwords Happening » dans la catégorie « Net vision/Net excellence »

> Runme.org / Readme 2.3 (2003): "Gogolchat" est récompensé dans la catégorie "Bots and Agents"

>Machinista (2003) : Gogolchat est sélectionné parmi les meilleurs travaux artistiques dans la catégorie « Machine as the artist's co-author »

> Netizenonline (2003), International net art competition: le "Google Adwords Happening" est dans les dix meilleurs.

#### Travaux présentés :

> Deuxième Biennale de Tirana : « U-Topos », du 12 septembre au 25 octobre 2003, New Media Section dirigé par Valery Grancher.

> Read\_Me 2.3 / runme.org, Software Art Festival, Helsinki, May 2003, dirigé par Alexei Shulgin, Olga Goriunova.

> Microwave International Media Art Festival 2002, Honk-Kong Nov.-Dec. 2002, Net Art in Exhibition dirigé par Vuk Cosic, <http://www.videotage.org.hk>

> javamuseum.org, Actual Positions of French Net Art, dirigé par Agricola de Cologne, Dec. 2002.

> Vidarte 2002, Mexico City, Sept. 2002. Database Desire, dirigé par Rudolf Frieling (ZKM).

> furtherfield.org, Jul. 2002.

> bannerart.org, New-York /Online dirigé par Brandon Barr.

> freemanifesta.org, Franckfurt/Online, Frankfurter Kunstverein ground floor., spring 2002, dirigé par Sal Randolph.

> whitneybiennial.com, New-York/Online initié par Miltos Manetas and curated dirigé par Lev Manovich, Olivier Zham, Hans Ulrich Obrist, Michele Thurz, Magda Sawon.

> <http://www.nomemory.org/search>, The Search Art Project. Paris/Online curated by Valéry Grancher

> rhizome.org, New-York/Online, Artbase

## Annexe 4

### **Qu'est-ce-que le « spoofing » ?**

Extrait de l'article paru le 16 juillet 2002 de John Borland de CENT News et d'Estelle Dumont de ZDNET France.

« Plusieurs sociétés proposent de polluer les réseaux d'échange de musique entre particuliers (peer-to-peer) en y incorporant des fichiers bidons ou de moindre qualité. Objectif: rendre ces réseaux gratuits et anarchiques moins attractifs.

SAN FRANCISCO et PARIS - Les grandes manœuvres contre les systèmes gratuits d'échange de fichiers audio et vidéo changent de terrain. La guerre judiciaire menée par les producteurs et maisons de disques sur les sociétés à l'origine de ces technologies (Napster hier, Kazaa aujourd'hui), fait place maintenant à une guérilla technologique.

Une poignée de sociétés indépendantes développe en effet des nouvelles technologies destinées à «polluer» les réseaux de Kazaa et consorts, avec des fichiers de moindre qualité. Leurs clients potentiels: les industries de la musique et du cinéma, qui cherchent par tous les moyens à détourner les adeptes des téléchargements sauvages, au profit de systèmes sécurisés et payants (comme Pressplay et Musicnet dont les plus grandes maisons de disques sont actionnaires).

La tactique, baptisée "*spoofing*" (bidonner) ou "*decoying*" (leurrer) est simple: ces sociétés distribuent, via les systèmes peer-to-peer, des copies altérées des fichiers les plus populaires, dans l'espoir de décourager les utilisateurs victimes de ces leures. Il s'agit, la plupart du temps, de fichiers dont la qualité sonore a été modifiée (avec une faible qualité d'encodage), ou bien qui ne durent que quelques secondes. »

Ce fut le cas avec l'exemple de « spoofing » à l'occasion de la sortie d'une chanson de Madonna, la société de production de la chanteuse américaine avait inscrit dans le thème chanté un message provocateur : « What the f\*\*\* do you think you're doing ? », la taille informatique de la chanson initiale et celle du montage final étaient exactement les mêmes. Le piège était de proposer aux candidats au téléchargement de copier la chanson polluée de Madonna, de découvrir leur méprise et de les décourager dans la recherche de thèmes non pollués.

### **Le concours WTF contest**

Le spoofing de Madonna est d'ailleurs à l'origine d'un concours de remix du fameux "What The F\*\*\*" comme réponse imaginative et ironique de la scène artistique alternative au protectionnisme des majors. On trouve davantage d'informations sur le Madonna WTF contest à cette url <http://www.irixx.org/madonna/>. Le workshop s'est largement inspiré de ce phénomène.

Annexe 5  
**Fiche de travail**

**FICHE D'ACCOMPAGNEMENT**

Nom :  
Prénom :

Thème sélectionné : _____		
Artiste : _____	Album : _____	
Année : _____	Temps : _____	Taille : _____

Thème inscrit : _____		
Origine : <input type="checkbox"/> . extrait musical	<input type="checkbox"/> . bruitage	CD : _____
Temps : _____		

Début de l'inscription : _____	Fin de l'inscription : _____
Temps du montage : _____	Taille : _____
Pourquoi avoir choisi ce thème pour l'inscription ? _____	

Annexe 6 : Fiche de sortie pédagogique

COLLEGE Vxxxxx Dxxxxxx 57xxxx Bxxxxx

2003-2004

**AUTORISATION DE SORTIE PEDAGOGIQUE**

*Fiche à faire compléter, signer et remettre au professeur avant le voyage.*

**Je soussigné(e) ....., responsable légal de l'élève  
..... de la classe de .....**

**- autorise mon enfant à participer à la sortie ci-après :**

**DATE:** jeudi 22 janvier de 8h30 à 12h.

**OBJET:** Visite de l'exposition Dan Walsh au centre d'art contemporain de Delme dans le cadre des activités de l'atelier de pratiques artistiques (cyber-atelier).

**PROFESSEUR RESPONSABLE (1):** M.xxxxx

**LIEU DE RASSEMBLEMENT:** parking côté piscine Boulay

**TRANSPORT:** en bus réservé par le collège.

**- autorise le professeur responsable à faire appel à un médecin en cas d'urgence.**

Je certifie que l'élève, conformément aux instructions ministérielles relatives aux activités éducatives (CM du 20.11.1963) est bien garanti en assurance individuelle contre les accidents qui pourraient lui survenir, et en responsabilité civile contre les accidents qu'il pourrait causer à des tiers au cours de cette sortie.

**ADRESSE DES PARENTS**

N° ..... rue .....

LOCALITE .....

N° TELEPHONE .....

(parents ou voisins à préciser)

Fait à .....

Le .....

Signature des parents

1) La responsabilité du professeur s'exerce limitativement entre l'heure du rassemblement et l'heure du retour, sauf si l'élève est autorisé à quitter prématurément le groupe.

## **Annexe 7 : fiches d'évaluation**

Prénom

Nom:

Classe

# **CYBER ATELIER - SYNTHÈSE**

## **Auto-évaluation à remplir par l'élève**

### **Culture *artistique* et culture *générale***

**1. Classe par ordre chronologique, du plus ancien au plus récent :**

**L'art contemporain, l'art moderne, l'art ancien**

**2. Cite pour chacune de ces périodes des artistes ou des mouvements artistiques.**



**7. A-tu réussi à t'exprimer, à comprendre et à te faire comprendre dans ces messages ?**

**8. Ces échanges avec des artistes t'ont-ils permis de mieux comprendre l'art contemporain et le Net art ?**

**9. Peux-tu donner ta définition de l'art contemporain et du Net art ?**

## **Formation à l'utilisation des nouvelles technologies**

**1. Es-tu capable de créer tout seul un e-mail et de l'utiliser ?**

**2. Utilises-tu régulièrement la boîte aux lettres que tu as créée ?**

**3. Cite quelques services d'e-mails que tu connais.**

**4. Es-tu capable de trouver par toi-même des informations grâce aux moteurs de recherche ?**

**5. Utilises-tu les moteurs de recherche de façon régulière ?**

**6. Cite quelques moteurs de recherche :**

**7. A part les e-mails et les moteurs de recherche, quels sont les autres outils de communication que tu as utilisés au Cyber-atelier ? Cite quelques-uns de ces outils en précisant leur utilité :**



# **Evaluation à remplir par les parents**

## ***Motivation pour les apprentissages***

**Depuis que votre enfant fréquente le Cyber-atelier de pratiques artistiques, avez-vous constaté chez lui un plus grand intérêt pour sa scolarité ?**

**Vous parle-t-il davantage de ses activités scolaires ?**

**Votre enfant envisage-t-il son avenir scolaire avec plus de sérieux ?**

## ***Evolution du comportement***

**Son expérience au Cyber-atelier a-t-elle donné plus de confiance en soi à votre enfant ?**

**Son comportement général s'est-il amélioré ?**

## ***Curiosité pour les nouvelles technologies***

**Votre enfant partage-t-il ses connaissances acquises au Cyber-atelier ?**

**Vous invite-t-il à l'aider dans sa découverte des nouvelles technologies ?**

**Vous arrive-t-il parfois de faire appel à ses connaissances ?**

**L'activité de votre enfant au Cyber-atelier vous a-t-elle incité à vous équiper en informatique ?**

### ***Curiosité pour la culture artistique***

**Avez-vous remarqué si votre enfant s'intéresse plus à la culture et aux formes d'art contemporaines ou traditionnelles ? Pouvez-vous donner des exemples ?**

**Votre enfant vous parle-t-il des artistes qu'il découvre sur internet grâce au Cyber-atelier ?**

**Votre enfant a-t-il « une opinion sur l'art » ? Si oui, comment la jugez-vous ?**

# **Evaluation à remplir par le professeur principal et les professeurs**

## ***Evolution de la culture générale***

**Avez-vous remarqué dans les interventions de l'élève des références à la culture et aux arts ?**

**Globalement, son niveau culturel a-t-il progressé ?**

## ***Motivation pour les apprentissages***

**L'élève manifeste-t-il plus d'intérêt et d'enthousiasme dans ses activités scolaires ?**

**Participe-t-il davantage en cours ?**

**Avez-vous remarqué plus de sérieux dans son travail personnel, dans ses devoirs à la maison ?**

**Avez-vous noté des progrès au niveau de ses résultats ?**

## ***Epanouissement social et scolaire***

**L'élève a-t-il fait des progrès dans sa façon de s'exprimer oralement ou par écrit ?**

**A-t-il trouvé sa place au sein du groupe scolaire ?**

**S'adapte-il facilement au travail en groupe ?**

**Prend-il la parole plus facilement face aux autres élèves de la classe ?**

***Compétences dans le domaine des nouvelles technologies***

**Utilise-t-il régulièrement l'outil informatique pour la présentation de ses devoirs et ses recherches documentaires ?**