

INTRODUCTION A L'ART VIDEO

SOMMAIRE

L'ART VIDEO

- L'outil vidéo
- Le matériau vidéo
- L'évolution technologique
- Les fondateurs
- La deuxième génération
- Aujourd'hui

AUTRES FORMES DE L'ART VIDEO

- L'installation
- La performance
- La vidéodanse
- Le Vee-Jaying

BREVES BIOGRAPHIES D'ARTISTES

BIBLIOGRAPHIE ET SITOGRAPHIE

L'ART VIDEO

Qu'est-ce que l'art vidéo ?

On considère souvent que la vidéo est fille du cinéma et de la télévision. C'est avant tout un outil et un matériau dans les mains des artistes, qu'ils soient plasticiens, musiciens, chorégraphes ou cinéastes.

L'outil vidéo

La vidéo est un outil nouveau qui se caractérise par sa légèreté et son immédiateté. L'accès à un résultat est dès lors instantané : on peut voir ce que l'on vient de tourner dans l'instant. Cet outil se différencie ainsi de manière radicale de l'outil cinématographique qui fait nécessairement appel à une chaîne de production longue et complexe. A ses débuts, dans les années soixante, la vidéo devient l'outil idéal entre les mains de groupes de jeunes militants politiques et d'artistes.

Le matériau vidéo

L'image vidéo « signal électrique » est un balayage de lignes, une trame entrelacée qui, point par point, va se distinguer de l'image télévisuelle, dont elle est issue, en devenant matériau aux mains des artistes. Elle en emprunte les supports (nombre de moniteurs jalonnent l'histoire de l'art vidéo) et dès ses origines, elle est soutenue par ses diffuseurs (les chaînes de télévision WGBH de Boston en 1950 et KQED de San Francisco en 1970). Matériels et canaux télévisuels ainsi mis à disposition des artistes permettent des premiers tâtonnements, expérimentations dans une période d'émancipation propice à l'émergence du fait artistique. L'hétérogénéité de l'époque, des pratiques artistiques, et bientôt la diversité des lieux de création, rendent possible la rencontre non fortuite de la vidéo avec la sculpture, la musique, la performance, le vivant.

L'évolution technologique

Marcel L'Herbier, dans "*L'inhumaine*" (Film muet, 1924), présentait un système de communication global voué à la diffusion des arts de par le monde, comme une télévision, voire une sorte d'Internet (<http://www.youtube.com/watch?v=-vJA5QEJE5M>) Il est remarquable que, dans le même temps, la télévision fut scientifiquement et techniquement inventée.



En 1965 la société Sony lance le Portapak, ancêtre lointain du caméscope. Il s'agit d'un ensemble caméra et magnétoportable. C'est Nam June PAIK qui l'utilisera le premier en filmant depuis un taxi la ville de New York, alors qu'il se rend au Café Gogo sur Bleecker Street pour présenter cette bande-vidéo en octobre 1965. Cette invention libère les artistes comme le tube de peinture avait libéré les peintres de la contrainte de l'atelier.

Au début des années 1980, la technique du standard VHS et les progrès dans le système couleur permettent une production moins chère et une meilleure qualité technique. Les possibilités de traitement électronique des images enregistrées par la caméra connaissent elles aussi une évolution fantastique.

Les fondateurs

Dans le milieu artistique, **Wolf VOSTELL** (1932-1998) et **Nam June PAIK** (1932-2006) posent les fondements de l'**art vidéo**. Ils développent cependant des approches différentes : revendicative et critique pour l'un, plasticienne pour l'autre.

> **Wolf VOSTELL**, qui a vécu son adolescence pendant la seconde guerre mondiale, ne se départira jamais d'une certaine méfiance vis-à-vis de la télévision : pour lui elle formate les esprits et peut être utilisée comme outil de propagande. La violence de Vostell à l'égard de la télévision est à la hauteur de celle qu'il entend dénoncer. Il propose, par exemple, au spectateur d'entourer son téléviseur avec du fil de fer barbelé, de le couler dans du béton et de l'asperger avec des tartes à la crème tout en continuant à regarder le programme

> **Nam June PAIK** explore les capacités de la vidéo et l'exploite comme un plasticien, un musicien, un performeur. En 1963, pour une exposition à la Galerie Parnass de Wuppertal, en Allemagne, Nam June Paik "*prépara*" alors 13 téléviseurs en transformant les circuits électroniques tout comme son ami John Cage "*préparait*" ses pianos dès 1938. Pour Paik ce fut le commencement d'une réflexion sur les possibilités de la distorsion de l'image télévisée.

Ses recherches devaient donner naissance à l'art électronique, ou art vidéo. Les années soixante marquent le début d'une période de recherches et d'expérimentations au travers desquelles, déformations, étirements des images, jeux sur la matière vidéoplastique elle-même sont tout à fait caractéristiques. Paik part ensuite au Japon étudier les propriétés de l'image couleur, et met alors au point **le premier synthétiseur d'images** qui permettra de générer n'importe quelle forme colorée à partir d'une image en noir et blanc. Cet outil lui permet aussi de générer n'importe quel son. Il peut ainsi mélanger tous les genres : musique, théâtre, discours, danse, images, spots publicitaires.



Shigeo Kubota, *Nu descendant l'escalier (Duchamp) vidéo sculpture, 1975*

à



Marcel Duchamp, *Nu descendant un escalier, 1912*

PAIK et VOSTELL vont inspirer de nombreux artistes qui participent au développement d'une typologie d'œuvres nouvelles : certains développent des outils et des **robots**, d'autres étendent leur champ d'intervention à la **sculpture** (Shigeo Kubota avec *Nu descendant l'escalier (Duchamp) vidéo sculpture de 1975...*), **l'installation** ainsi qu'aux **performances**.

Aussi bien en Europe qu'en Amérique, les années 1960 voient apparaître des sociétés, des émissions télévisées ou encore des lieux d'expositions consacrés à l'art vidéo.

En **France**, **Jean-Christophe AVERTY** crée en 1966 en collaboration avec Igor BARRERE, François CHATEL, Pierre TCHERNIA et Alexandre TARTA, un premier "laboratoire" en lançant *la Société de production "Vidéo"*. À Düsseldorf en **Allemagne**, en 1968 **Gerry SCHUM** crée la "TV Gallery". La même année à **New York**, **Pontus HULTEN** dévoile pour la première fois des œuvres d'art vidéo au Museum of Modern Art de New York, lors de l'exposition *The Machine as Seen at the End of*

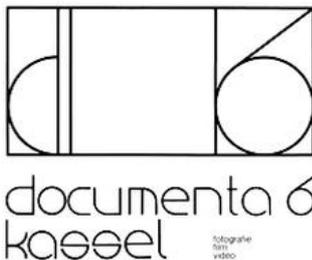
the Mechanical Age (novembre 1968- février 1969). En **Europe**, à l'instar des chaînes nord américaines, les chaînes de télévision ouvrent les portes de leurs laboratoires de recherche aux artistes et aux expérimentations : **Pierre SCHAEFFER** prend la tête du Groupe de Recherche Image à l'ORTF et la Télévision française commande à **Jean-Luc GODARD** le *Gai Savoir*. Il sera tourné en studio en décembre 1967 et monté après Mai 68. En déconstruisant la structure narrative traditionnelle du cinéma, Jean-Luc GODARD explore les capacités critiques et éducatives de la vidéo multiplication des ralentis, incrustation de textes, mode simplifié du reportage. Jean Luc Godard approfondit les potentialités du médium en regard du cinéma : « *La vidéo m'a appris à voir le cinéma et à repenser le travail du cinéma d'une autre manière. Avec la vidéo, on revient à des éléments plus simples. En particulier avoir le son et l'image ensemble* ». La vidéo devient un outil supplémentaire (facilités de tournage et de montage) pour les cinéastes militants. **Jean-Luc GODARD** et **Chris MARKER** manipulent les premières caméras Sony 2100 1/2 pouce noir et blanc pour réaliser des tracts bruts qui seront diffusés sous la forme d'un magazine de "contre-culture" intitulé *Vidéo 5* dans la librairie de François MASPERO à Paris.

La deuxième génération

C'est essentiellement avec les artistes de la "deuxième génération" comme **Gary HILL, Bill VIOLA, Bruce NAUMAN, John SANBORN** aux Etats-Unis, que le public et les institutions découvrent l'étendue des possibilités de la création vidéo (et plus tard du "numérique") et sa capacité de réaliser des images et des sons conceptuels, abstraits ou synthétiques.

En **Belgique**, l'année 1971 est décisive. L'exposition *Propositions d'artistes pour un circuit fermé de télévision* à la galerie liégeoise Yellow Now, propose pour la première fois de mettre la vidéo à l'honneur. Guy Jungblut a convié de nombreux artistes. Parmi eux **Jacques LIZENE, Jacques-Louis NYST et Jean-Pierre RANSONNET**. En **Espagne**, **Antoni MUNTADAS**, représente la première génération de plasticiens vidéastes espagnols. La télévision écossaise retransmet dix œuvres du vidéaste **David HALL** : l'émission s'intitule "TV Interruptions" et est le premier exemple d'émission artistique à la télévision britannique.

En 1971, à **New York**, création du *Kitchen, Center for Video, Music, Performance and Dance* par Steina et Woody VASULKA : il présente, produit et distribue des travaux d'artistes, notamment ceux des vidéastes. À New York également, **Howard WISE** crée le *Electronic Arts Intermix*.



En 1977, la **documenta 6** à Kassel en Allemagne, exposition d'art contemporain qui a lieu tous les 5 ans depuis 1955, a pour thèmes principaux la photographie, le film et la vidéo. Dans la foulée de cette *documenta*, les institutions culturelles prennent en compte les projets vidéo et un système de subventions se met en place. Cela permet à davantage d'artistes, notamment des jeunes, d'aborder ce média. Il s'ensuit une augmentation des productions qui conduit à la création de festivals vidéo réguliers, lesquels décernent des prix. **Le Festival de Locarno** est la plus ancienne des manifestations de ce type. Les comportements artistiques ainsi que le climat culturel général changent. C'est dans l'évolution du vidéo-clip au sein de l'industrie de la musique pop que se manifeste principalement la transition menant des apports intermédias qui avaient imprégné les expériences culturelles d'après-guerre, à la perspective multimédia, dont les applications dans la culture quotidienne battent aujourd'hui leur plein.

Aujourd'hui

Aujourd'hui, la vidéo s'est non seulement imposée comme un art à part entière, mais elle a en outre infusé tous les champs de l'art contemporain : de la musique au spectacle vivant en passant par toutes les formes des arts plastiques, la peinture, la photo... La vidéo est aussi devenue un medium extrêmement banal parce qu'aussi accessible que l'écriture ou le chant. Elle est le moyen de communication et de création le plus répandu à l'échelle de la planète grâce à Internet qui permet d'éditer et diffuser de la vidéo, d'échanger, de collaborer, et d'innover : de nouvelles formes se font jour au fur et à mesure de l'innovation technologique telles que le vjing (mixage en direct d'images vidéos lors de concert/performances) et les œuvres collaboratives par Internet. L'art vidéo est reconnu dans l'institution muséale et prend de nouvelles formes. Une partie de l'art vidéo passe le relais aux arts technologiques : arts multimédia et environnements virtuels.

L'art vidéo est un art du temps (time based art), le spectateur pour l'appréhender doit prendre le temps de la durée choisie par l'artiste comme il peut le faire pour une œuvre musicale par exemple. Parmi les nombreux artistes de ce début du XXI^{ème} siècle, en voici quelques-uns dont les recherches explorent les innombrables possibilités de la mise en espace des projections vidéo : Pipilotti RIST, Douglas GORDON, FISCHLI et WEISS, Matthew BARNEY, Pierrick SORIN, Pierre HUYGUE, Sam TAYLOR-WOOD, Natacha MERRIT, Gillian WEARING... Robert CAHEN, Peter FISCHER, Paolo ROSA avec *STUDIO AZZURO*, Alain FLEISCHER, Sylvie BLOCHER ... Michel JAFFRENOIU, Tony OURSLER.

AUTRES FORMES DE L'ART VIDEO

> L'installation ///

L'installation est un genre de l'art contemporain qui désigne une œuvre combinant un ou plusieurs médias, se réalisant dans un espace singulier et bien souvent conçue pour un lieu d'exposition bien particulier.

Les installations se sont développées à partir des années 1960 même si l'on peut trouver les prémices de cette forme d'art chez Marcel Duchamp mais aussi chez certains artistes surréalistes ou dada comme Kurt Schwitters.

La première installation éphémère conçue pour être détruite après une brève exposition a été réalisée en 1956 dans la vitrine d'une boutique de Barcelone par le poète catalan **Joan Brossa**.

Quelques années plus tard, en 1960, **Jean Tinguely** réalisa *Homage to New-York*, machine improbable promise à l'autodestruction immédiate et installée dans le jardin des sculptures du MOMA (<http://vimeo.com/8537769>).



Les installations mettent en scène dans un arrangement qui a sa propre dynamique, des médias traditionnels comme la peinture, la sculpture, la photographie. Aujourd'hui des techniques plus récentes qui intègrent la vidéo, le son ainsi que des effets de lumières font partie intégrante de l'installation.

Nicolas Clauss, *Terres arbitraires*, 2011.

L'installation interactive

Voilà en quelques mots comment Annick Bureau, critique d'art, chercheuse et commissaire d'exposition dans le domaine de l'art et des technosciences ainsi que directrice de OLATS (Observatoire Leonardo pour les Arts et les Technosciences), définit l'interactivité :

« L'interactivité désigne la(les) relation(s) des systèmes informatico-électroniques, avec leur environnement extérieur. L'œuvre interactive est un objet informationnel manipulable. On peut distinguer deux registres de l'interactivité : celle avec un agent humain et celle sans agent humain. Dans ce deuxième cas, l'agent peut être un élément de la nature ou de l'environnement. Avec l'art interactif, le spectateur et ou l'environnement deviennent des éléments de l'œuvre, au même titre que les autres éléments qui la composent. »

Dès le début des années 1980, les artistes français **Jean-Robert Sedano et Solveig de Ory** réalisent des installations visuelles et sonores interactives en utilisant des moyens analogiques et numériques.



Prenons par exemple les *Roues du Chant*, une réalisation récente de 2010. Six roues de bicyclettes sont posées sur des socles. Les spectateurs sont invités à faire tourner ces roues : elles produisent alors une polyphonie vocale qui s'adapte à la vitesse de rotation. Cette installation interactive évoque bien évidemment le célèbre ready-made de Marcel Duchamp.

A partir des années 1990, les installations font de plus en plus appel à l'informatique soit pour piloter les effets soit pour en constituer le medium principal. Les installations interactives d'art numérique et d'art immersif se sont développées. Désormais, le spectateur est pris à parti et participe, avec sa voix ou son corps à la création en temps réel du contenu de l'installation.

Perry Hoberman, David Rokeby, **Jeffrey Shaw** ou encore **Maurice Benayoun** sont des figures marquantes et incontournables de l'art interactif.



The legible city, Jeffrey Shaw, 1989-1991

En pédalant sur un vélo, le spectateur entreprend un voyage à travers les villes d'Amsterdam, Karlsruhe et Manhattan. Les immeubles sont remplacés par des lettres en trois dimensions et qui s'assemblent pour former des mots en relation avec les lieux traversés.



<http://www.youtube.com/watch?v=61I7Y4MS4aU>

Tunnel sous l'Atlantique, Maurice Benayoun, 1995

Installation interactive de réalité virtuelle reliant les villes de Paris et Montréal.

Deux personnes (l'une au Musée d'art Contemporain de Montréal, l'autre au Centre Pompidou à Paris) s'engagent dans un tunnel et sont amenées à explorer un monde d'images virtuelles pour finalement se rencontrer.

« On croit que lorsqu'on utilise la réalité virtuelle on est en pleine dématérialisation. En vrai, il y a rarement une implication du corps aussi forte. On est physiquement engagé. » M. Benayoun

> La performance ///

La performance est un mode d'expression artistique de l'art contemporain, où l'action réalisée par l'artiste constitue l'œuvre.

Le terme provient ici directement de l'anglais « to perform » dont il est la traduction littérale signifiant interpréter. Les artistes performeurs produisent un acte sur scène, cet acte possède en lui-même une certaine valeur. Il est soumis à des critères esthétiques et au jugement des spectateurs. Aujourd'hui ce sens est donné à toute production d'artistes réalisant un acte donné, répondant à un projet créatif et suscitant des émotions chez le spectateur.

Son origine historique se situe dans la fin des années 1950 - début des années 1960, même si ce terme a pu être utilisé par les futuristes italiens au début du XX^{ème} siècle. L'action painting développée par **Jackson Pollock** au milieu des années 1940 peut être vue comme le début de l'art performance. Ce sont les manifestations de Gutai au Japon, les actionnistes viennois, le happening aux Etats-Unis, les dérives des situationnistes et aussi, pour ne citer qu'elles, les anthropométries

d'Yves Klein en France qui vont réellement marquer l'art contemporain et mettre en place la performance.



Jackson Pollock, le Dripping.

Jackson Pollock met au point sa technique du dripping dès 1947 : il s'agit de laisser couler la peinture sur une toile blanche disposée au sol, selon un protocole précis. Pollock exécute une véritable danse inspirée par les rites

chamaniques autour et dans sa toile. L'œuvre est aussi bien le résultat que l'action en elle-même.



Yves Klein, les Anthropométries.

Des femmes nues, dont le corps a été enduit de couleur bleue (IKB International Klein Blue), viennent s'appuyer contre une toile blanche. Leurs corps se transforment alors en pinceau.

<http://www.youtube.com/watch?v=kj0BQD1oOGO>

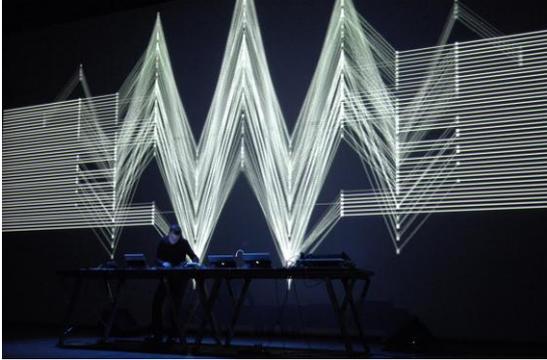
La performance se veut un art de l'immédiat, de l'éphémère et du partage instantané entre l'artiste et son public. La performance ne vaut que dans et par sa réalisation et pour ceux qui y ont participé. A l'issue du spectacle ne restent que des impressions, des sensations laissées par la perception de l'acte. Il ne peut rien rester si ce n'est parfois quelques traces. C'est ici qu'entre en jeu l'art vidéo.

La vidéo devient un outil de captation des performances. **Gina Pane** se fait filmer la première fois en 1971, alors qu'elle réalise l'action Nourriture/Actualités télévisées/Feu dans un appartement parisien. (<http://www.youtube.com/watch?v=CxyN55mrlaA>)
(<http://www.visuelimage.com/ch/pane/index.htm#note1>)

> La vidéodanse ///

Le XX^{ème} siècle témoigne de liens et de collaborations des arts vivants, notamment la danse et les artistes plasticiens. Les chorégraphes Merce Cunningham et Pina Bausch investissent significativement le champ de l'art contemporain. Au départ les danseurs se filment dans l'objectif de créer des démonstrations destinées aux producteurs, programmeurs, etc.. Ils développent de plus en plus la scénographie, les plans, la narration et s'interrogent sur l'image où la forme vidéo devient une création propre. La vidéodanse devient une catégorie de l'art vidéo à part entière.

> Le VeeJaying ///



Inspiré du terme DJ, le Vee-Jay ou Vidéo-Jockey, crée des animations visuelles projetées en temps réel. Il s'agit de proposer une performance visuelle live (VJing) associée à la musique et parfois à la danse ou autres performances. Le VJing évolue à travers différents événements et manifestations (concerts, festivals) en direction d'un public au moyen de médiateurs technologiques et numériques (ordinateur, table de mixage, etc). Le VJ est à la fois artiste et technicien. Il s'adapte à diverses contraintes techniques, il élabore la matière

nécessaire au mixage vidéo : acquisition et création vidéo, boucle, sampling vidéo, création d'animations, d'images fixes, manipulation de caméra. En amont, un travail tant de recherche que de création des visuels et des outils est nécessaire. Les VJ peuvent associer imagerie numérisée (photographies, vidéos) et imagerie de synthèse (animation flash, 3D, fractales). Certains emploient encore des diapositives ou bandes magnétiques comme leurs précurseurs.

Brèves biographies d'artistes cités dans cette présentation

Marcel Duchamp (1887 - 1968), français, naturalisé américain en 1955. Inventeur des **ready-made** au début du XX^e siècle, sa démarche artistique exerce une influence majeure sur les différents courants de l'art contemporain. Le **ready-made** est un objet considéré comme une œuvre d'art. La technique des **ready-made** consiste, initialement, à simplement choisir un objet manufacturé et le désigner comme œuvre d'art. Initiée par Marcel Duchamp, cette démarche a donné naissance à une grande partie des pratiques artistiques actuelles, qu'elles s'en réclament ou s'en défendent.

John Cage (1912 - 1992), américain. Compositeur, poète, plasticien, philosophe, inspirateur entre autres, du mouvement Fluxus. Célèbre pour sa composition **4'33"**, silence permanent pour une interprétation pendant laquelle il ne joue pas. Le travail de John Cage s'appuie sur la recherche et l'expérimentation. Cage, élève de Schoenberg, avait, dans la lignée de Satie, inventé une méthode de composition a-subjective, qui intégrait simultanément dans l'œuvre musicale le public et la réalité des sons environnants. Il collabora dès 1952 au *Black Mountain College* avec **Merce Cunningham**, **Robert Rauschenberg** lors de manifestations mêlant vidéo, sculpture, action, danse.

Nam June Paik (1932 - 2006), sud-coréen. Il est considéré comme l'artiste **fondateur** du mouvement **d'art vidéo**. L'histoire de l'art vidéo orientera toute sa vie. Après des études d'histoire, d'esthétique, de musique et d'art, il devient membre du groupe **Fluxus** en 1961. Il s'intéresse à l'image, s'interroge sur le module télévisuel et à la matière vidéoplastique proprement dite, grâce à ses sculptures vidéo, mais aussi à ses installations.

Wolf Vostell (1932- 1998), allemand. On le considère comme un des pionniers de l'Environnement, du mouvement **Fluxus**, de l'art vidéo et du **happening** ; il est l'inventeur du principe du « dé-collage » et travaille sur un plan sociologique et politique, critiquant la société de consommation, questionnant dans ses œuvres des enjeux forts tels que la récupération et le rebut comme matériau de création.

Gary Hill (1951), américain. Il se consacre à la sculpture jusqu'en 1973. Il sonorise ses **sculptures en acier** en plaçant à l'intérieur des magnétophones dans lesquels des bandes montées en boucle produisent des sons électroniques. Gary Hill est reconnu pour ses **bandes** et ses installations vidéo qui **dématérialisent** de plus en plus l'image comme si elle se trouvait en suspension dans un espace insaisissable. La question de la réception de l'œuvre par le spectateur est prédominante.

Bill Viola (1951) américain. Il s'est principalement illustré par la création **d'installations vidéo monumentales**, et par ses premières vidéos expérimentales. Ses dispositifs vidéo interrogent **le temps, le langage, le son et la perception** dans des atmosphères étranges voir inquiétantes. Les quatre éléments : air, eau, terre, feu, se mêlent aux rituels humains ordinaires : naissance, respiration, sommeil, mort... dans des dispositifs complexes, enveloppant, immergeant totalement le spectateur.

BIBLIOGRAPHIE ET SITOGRAPHIE

L'art vidéo

- Michael Rush, Les Nouveaux Médias dans l'art, Paris, Ed. Thames&Hudson, Coll.L'univers de l'art, 2000.
- J.G.Hanhardt et J.Ippolito, Name June Paik , 2000.
- Edmond Couchot, Norbert Hillaire, L'art numérique, Paris, Ed. Flammarion, Coll.Champs, 2003.
- Christian Paul, L'art numérique, Paris, Ed. Thames&Hudson, 2004.
- Florence de Méredieu, Art et Nouvelles technologies, Paris, Ed. Larousse, 2005.
- Joshua Decter, Vidéo Art, Paris, Ed. Taschen, Petite Collection Album, 2006.
- Michael Rush, L'art vidéo, Paris, Ed. Thames&Hudson, 2007.
- Dominique Moulon, Art Contemporain, Nouveaux Médias, Nouvelles éditions Scala, Paris 2011.
- Repères historiques proposés par l'encyclopédie des nouveaux médias du centre Georges Pompidou, version pdf
- <http://www.artvideo.free.fr/>
- <http://www.newmedia-art.org/>
- <http://www.artfluctuat.net/blog/>
- <http://www.Sceren.fr>
- <http://www.ars-numerica.net/>

Performance, installations

- Gens Hoffmann, Joan Jonas, Action, Paris, Ed. Thames&Hudson, Coll. QUESTION D'ART, 2005.
- Roselle Golberg, La performance : du Futurisme à nos jours, Paris, Ed.Thames&Hudson, Coll.L'univers de l'art, 2001.
- Michaël Archer, L'art depuis 1960, Ed.Thames & Hudson, Coll. Univers de l'Art, 1998.
- <http://lesrapports.ladocumentationfrancaise.fr/BRP/054000281/0000.pdf>
- <http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-oeuvre-espace/ENSoeuvre-espace.htm>
- <http://blog.1ersiecle.org/pages/L-art-du-spectateur3>
- <http://archeologue.over-blog.com/article-20036734.html>

Sites officiels et pédagogiques

- http://media.education.gouv.fr/file/special_6/28/0/programme_arts_general_33280.pdf
- <http://www.histoiredesarts.culture.fr/>
- <http://www.eduscol.education.fr/>
- http://www3.ac-clermont.fr/pedago/arts/pedago/Explicitation_3eme.pdf

Sur les artistes

- <http://www.videoformes-fest.com/portraits-d-artistes/>