

<https://artsplastiques.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article569>



Programmer/Créer avec le numérique à des fins de création artistique

- ACTUALITES -

Actualités

Date de mise en ligne : dimanche 4 juin 2023

Copyright © Académie de Lyon, Arts plastiques - Tous droits réservés



Crédit : Miguel Chevalier, 2004 - Création logicielle : Music2eye - Collection Centre national des arts plastiques, en dépôt au Frac Picardie, Amiens.

Un article à consulter sur la page [Arts Plastiques d'EDUSCOL](#) propose une série de ressources autour de la programmation en arts plastiques.

"Cette page invite à travailler la relation entre création et programmation au collège et au lycée. Vous y trouverez notamment la présentation de l'œuvre numérique générative intitulée *Sur-natures*, sous-titre : *Paradis artificiel*, réalisée par l'artiste français Miguel Chevalier."

Voici le sommaire de l'article :

[rouge]- L'art génératif de Miguel Chevalier

– Expérimenter, produire, créer : coder/dessiner/générer[/rouge]

Voir également, sur le site de Lyon, le mur collaboratif créé l'année dernière lors du stage sur la programmation en arts plastiques : <https://digipad.app/p/124806/7ae5a94a5cfce>

