

Les usages du numérique en arts plastiques

La présence importante du numérique au sein de l'espace pédagogique et de l'espace social aujourd'hui induit en arts plastiques de nouveaux objectifs d'enseignement, de nouvelles pratiques pédagogiques, des opérations plastiques dématérialisées mixées parfois avec des techniques plus traditionnelles et un champ de diffusion à la portée de tous . De nombreux aspects du programme reviennent et mettent en jeu ces pistes de travail qui impliquent des familles d'usage. Le numérique n'est pas l'objet d'un enseignement refermé sur lui-même, mais un outil qui implique des usages venant servir des objectifs pédagogiques s'appuyant les notions fondamentales des arts plastiques. Ainsi peut on répertorier trois grandes familles d'usages récurrents dans l'enseignement des arts plastiques : se documenter, créer, diffuser.

Extrait du B.O

“Durant les cycles précédents, une sensibilisation à la création avec des outils et appareils numériques simples a été conduite, notamment au service de la production et de la transformation des images. Le cycle 4 introduit une approche plus spécifique des évolutions des arts plastiques à l'ère du numérique. Toutefois, les apprentissages ne se confondent pas au collège avec un enseignement isolé d'un art numérique. Les professeurs créent les conditions matérielles et didactiques d'un recours au numérique à travers des outils, des supports, des applications accessibles et des pratiques variées. Il s'agit de faire appréhender aux élèves le numérique comme technique, comme instrument, comme matériau qui se manipule et s'interroge dans une intention artistique, et donc non strictement dans des usages plus poussés des logiciels de traitement des images.”

SE DOCUMENTER

« La recherche documentaire constitue l'ensemble des actions, méthodes et procédures ayant pour objet d'extraire d'un ensemble de documents les informations voulues. »

En arts plastiques, la recherche documentaire permet en sus des usages courants communs à toutes les disciplines, d'apporter ou de compléter les informations dont les élèves ont besoin dans un processus de création. L'accès aux œuvres, aux centres d'art, aux musées et à leurs bases de données sont un incontournable des dispositifs d'enseignement. Les situations de recherche documentaire sont diverses, selon la nature des dispositifs pédagogiques et le niveau (collège ou lycée). Hormis les recherches de l'enseignant pour préparer le cours (ex : reproduction d'œuvres à montrer et/ou à analyser), elles peuvent être d'ordre directif et imposée à la classe ou répondre à un besoin ponctuel dans le cadre du travail d'un élève ou d'un groupe d'élèves qu'il soit d'ordre culturel ou lié à une pratique plastique. L'avènement d'internet est venu ouvrir le champ des informations disponibles, notamment pour les supports audiovisuels et l'accession aux reproductions, mais ne saurait remplacer totalement des recherches livresques. La formation des élèves dans cette compétence se doit d'aborder les trois modes :

- L'enseignant demande une recherche documentaire dans le cadre du cours ou en travail individuel (ex : un mouvement artistique, un médium (ex : gravure), une question

théorique, pratique...). Il vérifie la disponibilité de l'information et s'assure que le niveau de lecture des sources d'information est adapté à l'âge des élèves.

- Réponse à une situation problème instaurée par l'enseignant : il vérifie la disponibilité de l'information et s'assure que le niveau de lecture des sources d'information est adapté à l'âge des élèves. Eventuellement, il peut limiter le nombre de sources d'informations.
- Dans le cadre d'une recherche spontanée, cas très fréquent en arts plastiques, l'enseignant peut aider l'élève dans sa recherche en établissant avec lui une série de mots-clés adéquats afin qu'il ne se perde pas dans le dédale des informations disponibles. Il peut également lui proposer des sites de référence correspondant à la nature de sa recherche.

La recherche documentaire fait appel à des compétences transversales auxquelles les arts plastiques participent. Le professeur d'arts plastiques peut s'appuyer sur les compétences spécifiques des documentalistes, notamment pour l'accès à des ressources documentaires adaptées.

1. Mise en oeuvre

Il existe 8 grandes étapes génériques de la recherche documentaire que l'on peut adapter en fonction des situations pédagogiques. Toutefois, il est important pour l'enseignant d'arts plastiques de les connaître et de les intégrer dans la conception de ses séquences pédagogiques afin d'aider l'élève à se situer dans cette pratique, notamment quand il aborde la recherche en autonomie. Non dogmatiques, ces étapes viennent comme autant d'objectifs d'apprentissage possibles que l'enseignant détermine au préalable.

- Étape 1 : Je déduis d'un problème rencontré la nécessité d'une recherche documentaire
- Étape 2 : Je définis ce que je cherche
- Étape 3 : Je définis un ou des mots clé à partir du domaine de définition de la recherche.
- Étape 4 : J'identifie les sources d'information.?
- Étape 5 : Je fais la collecte des données.?
- Étape 6 : Je traite les données.?
- Étape 7 : Je réponds à la question-problème à résoudre.?
- Étape 8 : Je communique les résultats de ma recherche.

2. Les outils de la recherche

Il est impératif de sensibiliser les élèves au choix du bon outil dans la recherche documentaire à l'heure d'une information mondialisée et non hiérarchisée. Dans cette optique il est nécessaire de varier les supports :

1. Livres

2. Logiciel BCDI

3. Cédéroms (encore présents dans les CDI)

4. Internet :

- Adresse du site donnée par l'enseignant et les élèves cherchent les réponses aux questions. Nécessite une recherche préalable par l'enseignant de sites adaptés au niveau des élèves et contenant les informations cherchées.

- Moteurs de recherche : utilisation de sites adaptés
- Annuaires de sites web

3. Les outils de restitution

Outre les outils conventionnels, le numérique offre aussi un choix de différents outils de restitution qui sont à articuler avec les raisons de la recherche notamment dans le cadre d'une pratique plastique associée.

- Le traitement de texte permet une restitution valorisante intégrant à la fois du texte et de l'image fixe ou animée.
- Un diaporama peut servir de support pertinent pour une présentation au groupe classe.
- Des outils en ligne de mise en forme spatialisée ont fait aujourd'hui leur apparition (type Prezi) générant une réflexion moins linéaire de la présentation.
- Si un site Internet pourrait aussi servir de lieu de publication des différentes recherches documentaires, il n'est pas approprié dans le cadre de la diffusion de reproductions d'œuvres soumises au droit d'auteur.
- Cahier numérique (type Didapage), partageable via un ENT par exemple
- Une carte heuristique (type Freemind), logiciel d'organisation des idées multimédia.

CREER

Les technologies numériques, dans le champ des arts plastiques, ont développé depuis les débuts de l'ordinateur dans les années 60, des gestes créatifs nouveaux ou imitant des pratiques plastiques traditionnelles. Les technologies numériques viennent s'ajouter aux techniques précédentes (et non les remplacer) avec leurs spécificités, comme souvent dans l'histoire des techniques. Si l'outil est nouveau, son utilisation peut croiser le champ d'une question invariante du champ des arts plastiques comme par exemple la ressemblance.

L'enseignement des arts plastiques vient sensibiliser les élèves à ces nouvelles pratiques en les intégrant dans cet ensemble historique, en leur faisant expérimenter et comprendre les nouveaux enjeux de sens qu'elles génèrent.

Les pratiques actuelles liées au numérique dans le champ de l'art peuvent faire preuve d'une haute technicité et/ou d'un niveau de réflexion qui peuvent rester inabordable pour des élèves du secondaire. Toutefois, certains processus de création peuvent être mis en œuvre avec des outils simples, parfois même sommaires, permettant d'aborder les questions développées dans les programmes. Ainsi, les technologies numériques reprennent un schéma bien connu dans la création : concevoir/faire et faire voir ; la dématérialisation de l'image-code ouvrant sur des perspectives multiples de présentation.

1. CONCEVOIR / FAIRE

A. Fabriquer des images

Le numérique, via l'ordinateur ou d'autres outils de captation du réel (tablettes, smartphone, APN), permet de générer la création d'images qui utilise le code comme moyen de transcription de celles-ci :

- Capturer le réel : photographier, filmer, enregistrer (son et images), scanner
- Reproduire : scanner, photocopier, filmer et photographier
- Modéliser : développer, extruder
- Simuler les médiums classiques : peindre, coller, dessiner, gommer, étaler, projeter, estomper, etc...
- Coder

2. Retoucher des images

Ce sont des modes opératoires qui font appel à une réflexion plastique, à un dessein, au sens :

- Sélectionner
- Cadrer / Recadrer
- Copier/coller
- Couper/coller
- Redimensionner
- Transformer (déformer, pivoter, déstructurer, réorganiser, appliquer des filtres, gérer les couleurs, gérer des matières, etc...)
- Organiser / Composer : Mettre en scène, Assembler / Monter, Superposer, juxtaposer, emboîter, ...
- Hiérarchiser, ordonner
- Créer des matières
- Animer

B. FAIRE VOIR

1. Matérialiser

Plus encore que les techniques traditionnelles, la matérialisation de l'image créée, ne va pas sans poser de question, interrogeant directement l'élève sur le sens, sur son intention. Cette opération peut être un objectif d'apprentissage en soi, posant le problème du support, du format, des conditions de visibilité, du contexte. Seront abordés également dans cette perspective, les problèmes de résolution de l'image.

- Imprimer : imprimante jet d'encre, photocopieur, traceur, ...
- Projeter : vidéoprojecteur, écrans divers
- Exporter (graver, enregistrer, convertir, héberger, archiver,...)
- Diffuser sur un écran : téléviseur ou écran d'ordinateur (cathodique ou LCD).

2. Présenter

Propre à l'essence de toute pratique artistique, les technologies numériques n'échappent pas au problème de la présentation de l'œuvre et du sens qu'elle induit. Cela peut être l'occasion de mettre en parallèle d'autres époques.

- Choisir un espace
- Choisir un support de présentation
- Choisir un dispositif de présentation
- Mettre en scène
- Mettre en espace
- Simuler

DIFFUSER

Dans la filiation du faire voir, l'idée de diffusion dans l'enseignement des arts plastiques recoupe deux champs : celui de l'exposition d'un travail plastique et celui de la communication d'informations à partager (notamment avec l'introduction des enseignements transversaux comme les EPI ou de l'Histoire des arts).

A. COMMUNIQUER

1. Supports en ligne, consultables à distance

Les technologies numériques offrent des modes de diffusion immatériels via un écran, dans la plupart des cas gratuits, pouvant faire l'objet d'une diffusion vers un large public, externe à l'école ou au contraire plus ciblé, interne à l'établissement scolaire, à la classe ou à la simple attention de l'enseignant ou de l'élève. Ces informations sont conservées sur un serveur auquel le public se connecte à distance. Les formes les plus usitées dans le cadre de l'enseignement sont les suivantes :

- Site internet
- Blog
- Site collaboratif (outils Framakey par exemple)
- ENT (Environnement numérique de travail)

2. Supports en dur

Mais le partage d'informations peut prendre des formes non distante, matérialisé soit par des supports papier traditionnels, soit par le partage de fichier via des équipements munis de lecteur ou non.

- Papier : affiche, flyer, journal, livre, publications....
- Mémoire externe : Clé USB, Disque dur, CDRom et DVD, mp3, Téléphone portable, serveur.

3. Outils

- Video-projecteur,
- Imprimante et imprimerie
- Écrans
- Téléphone
- Mail

B. EXPOSER

Les pratiques artistiques à base d'outils numériques utilisent les mêmes circuits de diffusion que le partage d'information. Toutefois, il faudra distinguer ce qui est de l'ordre du témoignage d'une œuvre plastique (document), de ce qui est de l'ordre de l'œuvre même (cf : Créer/Faire voir). Dans le second cas, il y a l'introduction de nouveaux rapports entre l'œuvre et le spectateur sur lesquels il est nécessaire d'attirer l'attention des élèves (interactivité, alternatives aux réseaux institutionnalisés de l'art, statut des œuvres immatérielles, œuvres participatives, etc...).

