

Projet du groupe TraAm Arts plastiques de l'académie de Lyon

Année scolaire 2014-15

« Pratiques numériques actuelles et enseignement des arts plastiques : pratiques mobiles, pratiques interactives, virtualité, déplacement des prises en compte du corps, du temps et de l'espace... »

Pratiques interactives

Interaction(s), interactivité(s) : quels enjeux pour l'enseignement des arts plastiques ?

Les artistes contemporains, depuis plusieurs années, intègrent fréquemment les nouvelles technologies à leurs pratiques, réinterrogeant ainsi la place et le rôle des techniques dites traditionnelles et renouvelant de fait le rapport du spectateur à l'œuvre. La dynamique *interactive* qui se crée alors, entre l'artiste et sa pratique (de part l'usage qu'il fait des nouvelles technologies et des techniques plus traditionnelles), entre le spectateur et les œuvres perçues, nous semble être une question incontournable aujourd'hui pour l'enseignement des arts plastiques.

Nous souhaitons questionner les différentes formes d'interactivité afin de définir les différents objectifs d'apprentissage des élèves qui en découlent.

Nous interrogerons l'idée d'*interactivité* du point de vue de la pratique artistique et du processus créateur (métissages, hybridations, *work in progress*, travail en réseau, production collective, etc.), et du point de vue de la perception des œuvres et des processus perceptifs (prise à parti du spectateur, participation, action, intégration, etc.). Il s'agira alors d'inventer des outils, de créer des situations d'apprentissage/enseignement qui permettront aux élèves de faire l'expérience de *l'interactivité*, d'en saisir les possibilités créatrices et les enjeux conceptuels, et de s'emparer de la question de *l'interactivité* pour réinventer une pratique et un rapport à l'œuvre d'art.

Les grands axes à questionner :

Axe 1- interactivité entre pratique traditionnelle et pratique numérique.

Axe 2- interactivité entre les élèves : production collective, participative, *work in progress*.

Axe 3- interactivité entre les œuvres et le spectateur, qui engage la participation du spectateur.

1. Axe 1- Interactivité entre pratique traditionnelle et pratique numérique : travail d'hybridation :

- Le travail d'hybridation est rendu possible par la numérisation des productions traditionnelles.
- Le dessin peut faire l'objet de manipulation dans un logiciel de retouche d'images.
- Des peintures d'élèves peuvent, par exemple, être mises en espace par un logiciel de modélisation 3D.
- Un travail bidimensionnel (dessin, peinture, etc.) ou en volume (assemblage, maquette, etc.) peut être filmé afin de créer une animation (stop motion).

S.Goldstein IA-IPR, Isabelle Ardouin, Gaëlle Bouvier, Aimé Chabrut, Laurent Karagueuzian, Delphine Lavy,
Leila Moumen Nieto, Patrick Orsini
Académie de Lyon, octobre 2014

2. Axe 2- Interactivité entre les élèves : production collective, participative, *work in progress* :

- Des productions d'élèves peuvent être rendues visibles pour la communauté scolaire ou pour un plus large public (ENT, blog, etc.). Les réseaux pédagogiques et les ENT permettent de valoriser et d'exposer ce type de production.
- Des productions d'élèves qui, faites en interactivité avec d'autres disciplines (musique, sciences, etc.) permettent de réfléchir aux apports des disciplines entre elles et aux processus créatifs mis en œuvre.
- Les élèves sont amenés à imaginer des dispositifs pour élaborer un travail collectif et évolutif restant en place dans la salle d'arts plastiques durant une longue période. Ce travail peut par exemple prendre la forme d'une accumulation d'objets alimentée au fil du temps et numérisée à chaque étape pour en garder la trace.
- La production de l'élève peut aussi être interactive : les autres élèves peuvent à leur tour interagir et modifier l'image. Pour ce type de production, on peut, par exemple, utiliser un diaporama interactif réalisé avec *Libreoffice* ou exploiter les possibilités offertes par les VBI ou les TBI. (On retrouvera ce point dans l'axe 3).

3. Axe 3- Interactivité entre les œuvres et le spectateur, qui engage la participation du spectateur :

- La production interactive des élèves : Ils peuvent interagir et modifier des images créées par d'autres qu'eux-mêmes ; ils deviennent alors tour à tour acteurs et spectateurs ce qui leur permettra de mener une réflexion sur la place et le statut de l'image. Pour ce type de production, on peut, par exemple, utiliser un diaporama interactif réalisé avec *Libreoffice* ou exploiter les possibilités offertes par les VBI ou les TBI .
- De nouveaux outils numériques mis à disposition dans les classes proposent de l'interactivité (TBI, tablettes, tables tactiles, etc.). Les élèves peuvent manipuler différentes fonctions de ces outils afin d'accompagner et de faciliter l'analyse plastique des œuvres. Ils pourront par exemple agrandir des détails pour une meilleure visibilité et compréhension de la touche picturale ou de l'assemblage de matériaux, mettre en évidence la composition grâce au dessin de lignes de force, de cercles ou triangles, avoir recours au dessin de lignes pour la construction de la perspective, la sélection de couleurs pour établir un nuancier etc.
- Lors d'une verbalisation, la découverte des productions des élèves peut être rendue interactive grâce à une lecture opérée par les TICE (webcam, caméra, etc.).
- Expérimenter et explorer l'interactivité avec le spectateur dans des installations, des œuvres qui utilisent les nouvelles technologies et qui convoquent le spectateur (son, déambulation) vues à l'occasion de visites d'expositions.

Face aux évolutions constantes des technologies numériques, les frontières entre le rôle de l'élève - spectateur et celui de l'élève - créateur sont encore à cartographier. Les nouveaux outils permettent aux élèves d'enrichir leur pratique en explorant de nouvelles modalités de créations. La mise en relation avec les démarches des artistes contemporains enrichit l'expérience des élèves dans leur parcours de collégien et de lycéen et plus particulièrement dans l'espace d'enseignement des Arts Plastiques.