



**MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Arts plastiques

**Portail national de ressources
- éducol -**
(<https://contrib.eduscol.education.fr/arts-plastiques>)

Accueil Éduscol (<http://eduscol.education.fr>) > Accueil Arts Plastiques (<https://contrib.eduscol.education.fr/arts-plastiques>)
> Édu_Num Arts plastiques (<https://contrib.eduscol.education.fr/arts-plastiques/edunum>) > Édu_Num Arts plastiques Mars 2017

■ Lettre d'information Édu_Num Arts plastiques (<https://contrib.eduscol.education.fr/arts-plastiques/edunum>)

Lettre Édu_Num Arts plastiques N°18

Les artistes contemporains, depuis plusieurs années, intègrent fréquemment les nouvelles technologies à leurs pratiques. Ce faisant, ils réinterrogent aussi la place et le rôle des techniques dites traditionnelles. Certaines pratiques renouvèlent de fait le rapport du spectateur à l'œuvre. Une dynamique interactive peut se créer entre l'artiste et sa pratique (de par l'usage qu'il fait des nouvelles technologies et des techniques plus traditionnelles), entre le spectateur et les œuvres perçues. Celle-ci nous semble être une question incontournable aujourd'hui pour l'enseignement des arts plastiques.

Lettre Édu_Num Arts plastiques N°18

Mars 2017



(<https://contrib.eduscol.education.fr/arts-plastiques/edunum>)

Sommaire

1. ZOOM SUR LES PRATIQUES INTERACTIVES : INTERACTION(S), INTERACTIVITÉ(S), HYBRIDATION(S) : QUELS ENJEUX POUR L'ENSEIGNEMENT DES ARTS PLASTIQUES ?

1. Interactivité/hybridations entre pratiques dites traditionnelles et pratiques numériques

Ressources

Scénarios pédagogiques

2. Interactivité/interactions entre les productions d'élèves : productions collectives, participatives, works in progress.

Ressources

Scénarios pédagogiques

3. Interactivité entre les œuvres et le spectateur : la découverte de l'œuvre engage la participation du spectateur.

Ressources

Scénarios pédagogiques

2. SE TENIR INFORMÉ

Les artistes contemporains, depuis plusieurs années, intègrent fréquemment les nouvelles technologies à leurs pratiques. Ce faisant, ils réinterrogent aussi la place et le rôle des techniques dites traditionnelles. Certaines pratiques renouvèlent de fait le rapport du spectateur à l'œuvre. Une dynamique interactive peut se créer entre l'artiste et sa pratique (de par l'usage qu'il fait des nouvelles technologies et des techniques plus traditionnelles), entre le spectateur et les œuvres perçues. Celle-ci nous semble être une question incontournable aujourd'hui pour l'enseignement des arts plastiques.

Ce numéro a été préparé par Leila Moumen-Niéto et Patrick Orsini, interlocuteurs académiques pour le numérique (iAN) de l'académie de Lyon.

1. ZOOM SUR LES PRATIQUES INTERACTIVES : INTERACTION(S), INTERACTIVITÉ(S), HYBRIDATION(S) : QUELS ENJEUX POUR L'ENSEIGNEMENT DES ARTS PLASTIQUES ?

Différentes formes d'interactivité peuvent être interrogées afin de définir les possibles objectifs d'apprentissage des élèves qui en découlent.

L'idée d'interactivité est à saisir selon diverses approches : du point de vue de la pratique artistique et du processus créateur (métissages, hybridations, work in progress, travail en réseau, production collective, etc.), du point de vue de la perception des œuvres et des processus perceptifs (prise à parti du spectateur, participation, action, intégration, etc.). Sur le plan de l'enseignement, il s'agira alors d'inventer des outils, de créer des situations d'apprentissage 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.

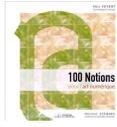
1. Interactivité/hybridations entre pratiques dites traditionnelles et pratiques numériques

- Le travail d'hybridation est rendu possible et renouvelé par la numérisation des

productions traditionnelles.

- **Le dessin peut faire l'objet de manipulations 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).**

Ressources

**Edwige Lelièvre**

La création numérique contemporaine est largement composée d'œuvres résultant d'une hybridation entre techniques traditionnelles, comme la peinture et la sculpture, et techniques numériques, notamment l'infographie 2D et 3D. En la rendant visible, de nombreuses œuvres utilisent cette hybridation pour questionner le numérique comme support de création artistique. Edwige Lelièvre est maître de conférence et directrice du projet OFabulis. Article pour l'ouvrage « 100 notions pour l'art numérique » [Lien](#)

**Le portique, revue de philosophie et de sciences humaines - « L'hybridation : un processus décisif dans le champ des arts plastiques. »**

L'hybridation est abordée par cette étude dans le champ des arts plastiques, en privilégiant une analyse du processus et de la notion d'hybride s'y rattachant. [Lien](#)

**Davide Quayola**

« Esthète du rapprochement entre art figuratif et abstraction numérique, l'artiste italien Davide Quayola fait muter la tradition classique occidentale, picturale et paysagère, vers de nouvelles dimensions audiovisuelles en prise directe avec les bouleversements technologiques de notre époque. » (Laurent Catala)

Le site de l'artiste [Lien](#)

"Les abstractions mutantes de Quayola" sur DigitalArti [Lien](#)

Œuvres en ligne : "Matter," 2012 [Lien](#) "Strata #4," 2011 [Lien](#)

**Fred Penelle et Yannick Jacquet**

« Mécaniques discursives » : Ce projet d'installation est issu de la rencontre entre le graveur Fred Penelle et le vidéaste Yannick Jacquet (Legoman). Mélange de gravures, d'objets et de projections vidéo, l'œuvre "Mécaniques discursives" représente une sorte de machinerie absurde et poétique se développant sur les murs à la manière d'un cadavre exquis, prenant comme point de départ le principe de la réaction en chaîne.

Site du projet [Lien](#)

"Penelle et Jacquet : mécaniques discursives" dans Artensions [Lien](#)

"Fred Penelle et Legoman" [Lien](#)

Une présentation du travail par les artistes en vidéo [Lien](#)

**Joanie Lemerrier**

« EYJAFJALLAJÖKULL », installation vidéo, 2010. Mapping vidéo sur dessin mural.
« Inspiré par le volcan islandais qui perturba le trafic aérien international en avril 2010, Eyjafjallajökull est une incarnation de cartographie audiovisuelle sous forme de mapping. Grâce à des effets de lumières subtils projetés sur un mur directement peint par l'artiste, un paysage filaire se révèle peu à peu, jouant sur des illusions optiques qui troublent notre perception de l'espace. »

Vidéo de l'œuvre et explications sur sa genèse. [Lien](#)

Vidéo de présentation pour le prix CUBE [Lien](#)

"Joanie Lemerrier : lumière et espace à la croisée des arts" sur DigitalArti [Lien](#)

Le site de l'artiste [Lien](#)

**Yang Yongliang**

« Une œuvre très singulière vient d'apparaître en Chine. Elle prend à bras-le-corps la culture ancestrale de ce pays pour mieux la détourner et créer un nouveau monde d'illusions, une vision entre rêve et cauchemar inspirée par la peinture traditionnelle de paysages, les fameux shanshui. C'est l'œuvre d'un jeune artiste photographe shanghaien, Yang Yongliang. » (extrait du texte de

présentation de l'artiste lors des rencontres photographiques d'Arles 2009)

Le site de l'artiste [Lien](#)

Scénarios pédagogiques



« Il se passe quelque chose » - Académie de Lyon

Ce scénario pédagogique incite les élèves à construire une séquence narrative visuelle à partir d'éléments plastiques. [Lien](#)



« Mon monstre c'est le Minotaure » - Académie de Lyon

Ce scénario pédagogique permet de réfléchir à des interprétations possible d'un même travail et de porter un regard suggestif dans un espace virtuel en trois dimensions (Sketchup). [Lien](#)



« La tavoletta tactile » E.P.I. Culture et création artistique - Académie de Nice

A partir d'une ressource de proximité, classée patrimoine du XX^e il s'agit de faire converger les spécificités de l'ardoise numérique (en utilisant quelques applications gratuites: photographie environnée, écriture ouverte et réalité augmentée) avec les pratiques de création traditionnelles (Ecriture et maquette d'architecture) pour concevoir une installation interactive en réalité augmentée au sein d'un enseignement pratique interdisciplinaire rapprochant la discipline Arts Plastiques et de celle du Français. [Lien](#)



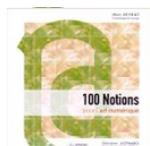
« Mon nom, Pygmalion » - Académie de Grenoble

Comment le dialogue entre pratiques traditionnelles et numériques interroge-t-il nos sens ? [Lien](#)

2. Interactivité/interactions entre les productions d'élèves : productions collectives, participatives, works 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 dans des interactions 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, par exemple, 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).

Ressources



Edmont Couchot - Art participatif

L'art participatif permet à leurs destinataires de s'associer à la création des oeuvres, dans le cadre de certaines limites autorisées par leurs auteurs. Edmond Couchot est artiste, Docteur d'État et Professeur Émérite des Universités.

Lire l'article [Lien](#)

archée Archée - Penser l'œuvre d'art en dehors de l'économie culturelle traditionnelle

De la participation à la collaboration, qui définit le champ de l'intervention artistique ? Si la collaboration n'est pas une idée nouvelle, l'accès aux logiciels libres, le partage des connaissances, de la bande passante ou d'outils à faible coût en transforme les modalités. Il s'agit à présent de repositionner la relation de l'individu au collectif, pour repenser les structures hiérarchiques à l'horizontale et vers l'ouverture. Passer de la consommation passive à la création de contenus et changer les paradigmes du processus créatif et de la notion d'auteur. Article d'Isabelle Arvers.

Lire l'article [Lien](#)



Jean-Paul Fourmentraux - Net art – Créer à l'ère des médias numériques

Le travail artistique à l'ère d'Internet associe la création d'œuvres interactives à la production de formes de communication et d'exposition visant à impliquer et fidéliser le public. Internet place en effet l'œuvre d'art au cœur d'une négociation distribuée entre artistes, informaticiens, dispositifs techniques et public enrôlé. Cet article analyse ces nouvelles figures artistiques et leurs modes relationnels dans un contexte où la mise en œuvre d'art devient indissociable de la pratique de médias évolutifs et poreux. À l'intersection des sciences de la communication, de la sociologie des usages et de l'innovation artistique, l'article met en perspective ces formes d'attachement au Net art, révélatrices de nouveaux régimes médiatiques.

Lire l'article [Lien](#)



CAIRN.INFO - Zhong Estelle « Des formes cachées dans la matière. La bricolologie de l'art participatif à la lumière de la pensée de Gilbert Simondon

Zhong Estelle, ancienne élève de l'ENS de Lyon, docteure en histoire de l'art, diplômée de Sciences Po Paris.

Lire l'article [Lien](#)



Rencontres à double sens - Arts, interaction et participation.

Journées de réflexion organisées par l'association A Double Sens les 2 et 3 juillet 2010 à la maison des Métallos en partenariat avec la Maison des Métallos et Arcadi. Actes réalisés par Sarah Behar, Lucie Combes et Pauline David de l'association A Double Sens avec le soutien de la Fondation Réunica.

Lire les actes de la rencontre [Lien](#)



Fred Forest

Fred Forest (né en 1933 en Algérie) est un pionnier de l'art vidéo, de l'art social et relationnel, et du « net art ». Dès la fin des années 1960, il a su déranger les catégories établies (entre les genres, les médias, les disciplines) et questionner la nature et la fonction de l'art dans une ère de l'information déterminée par le marché... Dans sa démarche artistique, il accorde une importance centrale à la collaboration.

Site de l'artiste [Lien](#)

Fred Forest, médias en partage sur le site du Jeu de Paume [Lien](#)



Reynald Drouhin

Reynald Drouhin expérimente depuis toujours le médium internet en cherchant à le représenter. Au fil des avancées technologiques dans le domaine du numérique, il détourne des données disponibles sur la toile, des logiciels et leur usage, expérimente les erreurs et les incidents. Ses œuvres résultent souvent de données codifiées ou d'un protocole établi et révèlent une profusion de représentations aléatoires et fragmentaires. Esthétiquement, c'est à travers les espaces monochromes et minimalistes qu'il traduit sa perception du monde contemporain, se détachant de plus en plus de la « matière » internet elle-même pour représenter cet autre espace-temps. Il enseigne le multimédia à l'EESAB – Rennes.

Site de l'artiste [Lien](#)

Projet *Rhizomes* [Lien](#)

Projet I.P.C. [Lien](#)

Scénarios pédagogiques

« Réseau sociaux et cyberspace », TRAAM 2012-2013 - Académie de Rennes



Constats et pistes de réflexion sur l'usage des réseaux sociaux et le cyberspace, en vue de l'intégration des pratiques collaboratives numériques des élèves dans le cours d'arts plastiques. [Lien](#)



« Machines » - Académie de Lyon

Ce scénario pédagogique permet la représentation d'une machine imaginaire par le biais d'un travail collaboratif. [Lien](#)



« Un lieu habité » - Académie de Lyon

Ce scénario pédagogique interroge l'usage de l'outil infographique permettant d'assembler des éléments de natures diverses tout en créant une image cohérente.

[Lien](#)



« Composer entre Je et Nous » - Académie de Lyon

Cette séquence consiste à interroger l'intervention individuelle au sein du groupe. (Logiciel GIMP, technique traditionnelle du dessin : cadavre exquis). [Lien](#)



« La surprise du chef...d'œuvre » - Académie de Lyon

Ce scénario pédagogique permet de revisiter une œuvre d'art sous forme de diaporama interactif (logiciel Impress). [Lien](#)



« Cet espace entre nous » - Académie de Rennes

Expérience pédagogique de création interactive conduite par deux groupes d'élèves de 1ère distants via un service en ligne de publication collaborative. [Lien](#)



« A la croisée des chemins » - Académie de Lyon

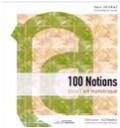
Dispositif classe à PAC faisant intervenir un designer afin de questionner le regard des élèves sur leur espace scolaire. [Lien](#)

3. Interactivité entre les œuvres et le spectateur : la découverte de l'œuvre engage la participation du spectateur.

- Lors d'une production interactive, les élèves 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, 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, et tout types d'œuvres utilisant les nouvelles technologies et convoquant le spectateur (son, déambulation) lors 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.

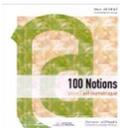
Ressources



Edmond Couchot - Triade Auteur / Œuvre / Interacteur

L'interactivité a modifié le rapport entre l'auteur, l'œuvre et le spectateur. Dans leur relation traditionnelle, chacun possède une fonction spécifique et indépendante. Dans la relation interactive, les fonctions débordent les unes sur les autres : le spectateur devient un interacteur qui participe à la création de l'œuvre. La fonction de l'auteur se trouve redéfinie par le degré d'intervention accordé à l'interacteur.

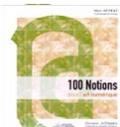
Lire l'article [Lien](#)



Marie-Hélène Tramus - La seconde interactivité

La seconde interactivité définit l'interactivité numérique lorsqu'elle s'articule à des modèles informatiques autonomes dotés d'une capacité de perception, d'action et de décision. Elle engendre des entités virtuelles aux comportements imprédictibles qui intéressent les artistes cherchant à renouveler la participation du spectateur à la création de l'œuvre. Marie-Hélène Tramus est Professeure des Universités en Arts et Technologies de l'Image.

Lire l'article [Lien](#)



Isabelle Rieusset-Lemarié - Parcours (Esthétique du)

L'esthétique du parcours caractérise la mise en œuvre des choix (de déplacements et d'actions) qu'offrent des dispositifs de navigation (numériques) ou de déambulation (dans des espaces réels et/ou virtuels). Ancrée dans l'interactivité, elle met en jeu tant une spatialisation scénographique que la temporalité du parcours comme expérience. Isabelle Rieusset-Lemarié est Maître de Conférences HDR en Esthétique et Sciences de l'art.

Lire l'article [Lien](#)



Art interactif et pré-cinéma. Des modes de relations parallèles et hybrides - Marges

Dans l'art interactif, de nouveaux rapports physiques se créent entre l'œuvre et le spectateur jusqu'à y inclure ce dernier. D'autres dispositifs reposent sur la notion de contact, faisant de la main une interface et de l'œuvre un jouet manipulable. Article de Caroline Chik.

Lire l'article [Lien](#)



Jeffrey Shaw

Artiste, chercheur et professeur, Jeffrey Shaw fait figure de pionnier dans le domaine des nouveaux médias. Son œuvre prolifique a été largement exposée et acclamée par la critique internationale.

Il a ouvert la voie et défini les repères pour l'utilisation créative des technologies numériques dans les domaines de réalité virtuelle et augmentée, des environnements de visualisation immersive, des systèmes cinématographiques navigables et de la narration interactive. (epidemic.net)

Site de l'artiste [Lien](#)

The legible city [Lien](#)

Interview de Jeffrey Shaw sur DigitalArti [Lien](#)



Samuel Bianchini

Samuel Bianchini est artiste et enseignant-chercheur. Il vit et travaille à Paris. Ses œuvres sont régulièrement exposées en France et à l'étranger. Après avoir soutenu sa thèse de doctorat au Palais de Tokyo avec une exposition personnelle, il est aujourd'hui enseignant-chercheur (Maître de conférences en Arts et Sciences de l'art) à l'Université de Valenciennes (laboratoire Calhiste) et auprès d'EnsadLab, laboratoire de recherche de l'École nationale supérieure des arts décoratifs (Paris) pour lequel il dirige le programme de recherche sur les dispositifs interactifs.

Portfolio sur Dispotheque.org [Lien](#)

Expérimentations et modélisations de dispositifs interactifs et performatifs en art et en design [Lien](#)

MOOC Arts et dispositifs sur DigitalMedia [Lien](#)

Certaines œuvres sont des dispositifs interactifs en ligne: Sniper [Lien](#) Dautan [Lien](#)

Grégory Lasserre et Anaïs Met Den Ancxt

Le couple d'artistes Scenocosme réunit Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt.



Leurs créations singulières prennent forme à travers diverses expressions : installations interactives, art plastique, art numérique, art sonore, performances collectives etc... En distillant la technologie numérique, ils en font ressortir des essences de rêve et de poésie, ils en utilisent ainsi la partie vivante, sensible voire fragile. [Lien](#)



Maurice Benayoun

Né en 1957, Maurice Benayoun est agrégé d'Arts Plastiques et enseigne depuis 1984 à l'université Paris 1. Co-fondateur, en 1987, de la société "ZA production" spécialisée dans les nouveaux médias, il est lauréat de la Villa Medici hors les murs en 1993 pour son projet "AME" (Après Musée Explorable). Maurice Benayoun est aussi directeur artistique du CITU (Création Interactive Transdisciplinaire Universitaire) dont il est également le co-fondateur.

Site de l'artiste [Lien](#)

Le tunnel sous l'Atlantique [Lien](#)

"Maurice Benayoun, artsite transmédia" sur NouveauxMedias [Lien](#)



Jean-Louis Boissier

Jean-Louis Boissier est Professeur émérite des Universités en esthétique et art contemporain de l'université Paris 8, au sein de département d'Arts plastiques dont il participa à la création en 1969. Il fut responsable de l'équipe « Esthétique des nouveaux médias » jusqu'en 2013. Il est également directeur de recherche invité à EnsadLab, École nationale supérieure des Arts Décoratifs, Paris.

Site personnel [Lien](#)

La relation comme forme. L'interactivité en art, sommaire détaillé: [Lien](#)

Scénarios pédagogiques



« Sculpture lumineuse » - Académie de Lyon

Ce scénario pédagogique interroge la possibilité d'interagir entre l'image et le son (logiciel de video mapping HEAVYM). [Lien](#)



« Cadavre exquis » - Académie de Lyon

Ce scénario pédagogique explore la manière dont l'interactivité peut servir la construction et la fabrication des images (TBI, dessin, tablettes numériques). [Lien](#)



« Passage, d'un espace à l'autre » - Académie de Grenoble

Questionnement sur l'expérience sensible de l'espace de l'œuvre. Comment l'œuvre peut-elle interagir avec l'espace et le spectateur ? [Lien](#)

2. SE TENIR INFORMÉ



Congrès national des interlocuteurs académiques pour le numérique à Eduspot

Pour la première fois, l'ensemble des interlocuteurs académiques pour le numérique seront réunis ensemble toutes disciplines confondues pour leurs travaux nationaux les 8 et 9 mars 2017. Ce congrès se déroulera en parallèle du nouveau salon Eduspot qui réunira l'ensemble des grands acteurs du numérique éducatif les 7/8/9/10 mars 2017. [Lien](#)



Précédente lettre Edu_num Arts plastiques - Matérialité et virtualité de l'œuvre d'art

Cette lettre Édunum consacre un dossier aux pratiques numériques qui interrogent la matérialité et la virtualité de l'œuvre en rapport avec une réflexion sur le numérique éducatif. [Lien \(https://eduscol.education.fr/arts-plastiques/edunum/edunum-arts-17\)](https://eduscol.education.fr/arts-plastiques/edunum/edunum-arts-17)



Les lettres Edu_num thématiques transversales

Elles sont destinées aussi bien au premier degré qu'au second degré. Chaque numéro aborde une thématique particulière et accompagne les enseignants, les éducateurs dans la formation au numérique des usagers.

Lettre thématique n°1 : L'infopollution [Lien](#)

(<http://eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique>

/edunum_01?_authenticator=559303ba369fed7792ecec36cecab6fcafe6bde6) Concept récent, l'infopollution est toutefois antérieure à l'avènement du numérique. Les arts plastiques contribuent à cet éclairage par tout l'appareillage critique développé avec les élèves dans les cours à partir des programmes pour comprendre les modalités de construction d'une image. Dans ce numéro vous trouverez deux démarches d'artistes en particulier et des scénarios pédagogiques associés.

(<http://eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique>

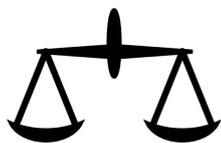
/edunum_01?_authenticator=559303ba369fed7792ecec36cecab6fcafe6bde6) **Lettre thématique n°2**

: L'esprit critique Lien (http://eduscol.education.fr/numerique/edunum-thematique/edunum_02)

L'esprit critique est intrinsèquement contenu dans les arts plastiques. Dans son enseignement à l'École, il se forme et s'exprime autant dans la démarche et la pratique de l'élève que face à son travail. De longue histoire, il s'observe dans l'œuvre de nombreux artistes. Dans les représentations qu'ils donnent du monde, mais aussi – régulièrement et de manière croissante de l'orée du XXe siècle à nos jours – en tension avec les codes esthétiques et culturels dominants, les dogmes, les règles, plus généralement le sens commun. Dans le cours d'arts plastiques, l'esprit critique ne se restreint pas à une activité isolée ou à une temporalité spécifique qui serait liée à l'exercice – à l'écrit ou à l'oral – du jugement sur les œuvres (à l'instar, par exemple, de la critique d'art). Il s'agit d'une approche plus globale, plus profonde, constitutive d'une relation distanciée procédant de la mise en question des phénomènes plastiques et sémantiques, au cœur de la pratique des élèves et, au-delà, à la fois dans les œuvres et les images du monde contemporain.

éduthèque | Eduthèque évolue

À l'occasion d'Éducative, le portail Éduthèque a fait peau neuve : il propose de nouveaux onglets – « Connaître », « Utiliser » et « Actualités » – dans lesquels vous retrouverez les informations légales, les vidéos et les offres des partenaires par thématique. La page d'accueil valorise les scénarios pédagogiques proposés par les académies et utilisant les ressources des partenaires d'Éduthèque. Éduthèque accueille également un nouveau partenaire : l'Institut du monde arabe. Lien 



Comprendre le droit et la propriété intellectuelle

Présentation de deux ressources complètes sur le droit d'auteur et les licences libres publiées en octobre 2016. Ces contributions accessibles et pédagogiques permettent à tout internaute intéressé par les questions juridiques à l'ère du numérique de faire le point sur les différents types de licences creative commons, le concept d'open source et la notion de biens communs. Les éclairages sont apportés par des experts en droit de la propriété intellectuelle, à savoir Danièle Bourcier dans le cadre d'un entretien filmé et structuré en 6 chapitres pour le MOOC Media Digital Paris et Lionel Maurel à l'occasion de la mise en ligne d'un module de formation sous Scenari composé de 19 courtes vidéos et de nombreux compléments documentaires.

Lien (<http://eduscol.education.fr/numerique/tout-le-numerique/veille-education-numerique/novembre-2016/droit-proprietie-intellectuelle>)

© Lettre proposée par Olivier Cornu (DNEA2)
en partenariat avec Christian Vieaux (Inspecteur général des Arts plastiques).

Pour signaler vos scénarios sur les ÉDU'base, contactez votre IAN ([/pid26469-cid57283/acteurs-nationaux-et-academiques-du-second-degre.html](http://pid26469-cid57283/acteurs-nationaux-et-academiques-du-second-degre.html))

Publié le 02/03/2017

2022 - © Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, DGESco (<http://www.eduscol.education.fr/>) - Certains droits réservés (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>)