



**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>)

**ATTENTION : ces archives ne sont plus tenues à jour, des liens peuvent être brisés.**

Accueil Éducol (<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>)  
> archives (<https://contrib.eduscol.education.fr/arts-plastiques/edunum/archives>) > [Lettre TIC'Édu Novembre 2015](#)

**■** [Lettres TIC'Édu précédentes \(https://contrib.eduscol.education.fr/arts-plastiques/edunum/archives\)](https://contrib.eduscol.education.fr/arts-plastiques/edunum/archives)

## Lettre TIC'Édu Novembre 2015

*Des usages numériques quotidiens des élèves à l'enseignement des arts plastiques*

### Lettre TIC'Édu Arts Plastiques N°16

Novembre 2015



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

Depuis de nombreuses années, l'Internet est présent dans les familles et à l'École. Les tablettes se diffusent rapidement. Les smartphones sont aujourd'hui d'un usage quotidien pour la plupart des élèves. Les professeurs d'arts plastiques, dans des règles et des temporalités qu'il convient toujours d'encadrer, ont recours à leur potentialité pour soutenir nombre d'activités (en rapport avec la forme, l'espace, la couleur, l'image..., dessiner, filmer, enregistrer, rechercher, partager, agencer..., travailler le geste photographique, garder trace des étapes d'une production... Aujourd'hui, les œuvres, les images, ne sont plus seulement immobiles ou en mouvement, analogiques ou numériques. Elles changent de codes, d'échelles, de supports, de modalités de diffusion au gré des outils, des usages, des diffusions... Avec les outils numériques mobiles, les élèves ne sont plus seulement des récepteurs passifs. Ils arrachent de nombreuses images au réel, les diffusent d'abondance par l'Internet. Ils participent au «bruit» médiatique où les images sont omniprésentes. (Christian Vieaux - Inspecteur général de l'Éducation nationale en charge des arts plastiques)

Ce numéro a été préparé par l'ensemble du réseau [des interlocuteurs académiques pour le numérique \(IAN\)](http://eduscol.education.fr/arts-plastiques/enseigner/usages-et-ressources-numeriques/animation-nationale-tice/interlocuteurs-academiques.html) (<http://eduscol.education.fr/arts-plastiques/enseigner/usages-et-ressources-numeriques/animation-nationale-tice/interlocuteurs-academiques.html>) des arts plastiques. Découpé en trois parties, ce dossier propose une réflexion pédagogique liée à l'enseignement des arts plastiques qui articule propositions didactiques et ressources documentaires.

## Sommaire

### 1. IMAGES CAPTÉES

- A. Faire des choix
  - Séquences pédagogiques*
  - Ressources documentaires*
- B. Interroger le réel
  - Séquences pédagogiques*
  - Ressources documentaires*
- C. Rencontrer, confronter, identifier les images
  - Séquences pédagogiques*

### 2. IMAGES TRANSFORMÉES - RE/DONNER AUX ELÈVES LE POUVOIR DE LA TRANSFORMATION DES IMAGES.

- A. Transformer par le numérique. Pour quoi faire?
  - Séquences pédagogiques*
  - Ressources documentaires*
- B. S'affranchir des formats
  - Séquences pédagogiques*
  - Ressources documentaires*
- C. Repérer, identifier les modèles, se les approprier, s'en détacher
  - Séquence pédagogique*
  - Ressources documentaires*

### 3. IMAGES PARTAGÉES - PUBLIER, EXPOSER, S'EXPOSER, METTRE EN RÉSEAU.

- A. La relation auteur(s)-spectateur(s)
  - Séquences pédagogiques*
  - Ressources documentaires*
- B. Faire réseau : des nouveaux processus de création et de travail collaboratif
  - Séquences pédagogiques*
  - Ressources documentaires*
- C. Des questions déplacées ou renouvelées pour les arts plastiques.
  - Séquences pédagogiques*
  - Ressources documentaires*
- D. La frontière scolaire/privé dans la sphère scolaire
  - Séquences pédagogiques*
  - Ressources documentaires*

### 4. ENSEIGNER AVEC LE NUMÉRIQUE

## 1. IMAGES CAPTÉES

Aujourd'hui, les usages d'appareils numériques permettent l'enregistrement et/ou la diffusion de contenus scripturaux, iconiques, vocaux, sonores, à l'intérieur d'un système d'échange communicant partagé, ouvert ou fermé. Ces usages, réglés par une économie des pratiques sociales de l'expression dans l'entre-soi des adolescents, contribuent à redéfinir le paradigme de la production d'une image par des élèves rompus à l'exercice à travers les usages des téléphones mobiles et des tablettes numériques qu'ils possèdent, pour un nombre conséquent d'entre eux. Rompus à l'exercice signifie, en ce cas, que les déterminismes et les potentialités de ces usages sont en partie non questionnés et définissent, ainsi, un nouveau champ de l'impensé qu'une pédagogie des arts plastiques au fait et responsable ne saurait laisser en l'état : abandonner les usages numériques quotidiens des élèves au banal trivial, au lieu d'en exploiter le potentiel poétique. S'il nous faut réfléchir et articuler des intentions d'apprentissage et de distanciation, il convient de s'intéresser à ce qui est au fondement de ces pratiques, à savoir la captation d'éléments arrachés ou prélevés dans le réel par le biais des appareils photo ou des caméras portables, ou la captation de contenus médiatisés et décontextualisés par le biais du téléchargement et de la copie. Ainsi force est de constater que les élèves se sont approprié, à moindre effort, les moyens de produire, reproduire et diffuser des contenus, dans une temporalité de l'immédiateté qui laisse souvent peu de place au délai, à la réflexion et au regard.

### A. Faire des choix

La pratique photographique des adolescents comporte une dimension quasi pulsionnelle. Tout est prétexte à photographier, dans le moment, partout, ici et maintenant, ici et ailleurs, n'importe où. Les

images sont nombreuses, rapides, ludiques, seules traces d'un passage, d'un moment éphémère, vite oubliées et remplacées, mais conservées. À cet univers visuel pléthorique, s'ajoutent celui des récupérations d'images envoyées par autrui et les collectes d'images sur internet.

Le champ d'action du professeur d'arts plastiques est aussi d'accompagner les élèves dans la découverte et la prise de conscience des choix inconscients qui ont accompagné ces « shootings » et ces collectes, et ce, à tous les niveaux : plastiques, techniques, sémantiques et intentionnels ( sujets, sens, cadrage, couleurs, distance, mise au point, récepteur, format... ).

Il convient alors de les amener à comprendre que, quelle que soit la banalité des images, elles recèlent une intention dont leurs auteurs peuvent se réclamer, à s'interroger également sur les raisons de ces captations, et à réintroduire une réflexion sur leur implication dans ces actes compulsifs : que dis-je de moi-même, en quoi ces images signent-elles ma présence au monde et m'engagent-elles ? En quoi et comment mes intentions croiseront-elles celles de ceux qui les reçoivent ? (Cf *Le choc d'intentionnalités* évoqué par Hervé Le Crosnier)

S'appuyant sur cette conscientisation première, choix et intentions, la démarche didactique et pédagogique du professeur consistera à aller au-delà, vers la découverte du sensible produit par les choix, puis vers une pratique sensible assumée, en mettant les élèves en situation de création plastique et artistique, passant ainsi des expériences aux connaissances et de l'intention «tout court» aux intentions artistiques, des choix inconscients aux choix de moyens plastiques en fonction des intentions.

### Séquences pédagogiques



#### Révélation réciproques - Académie de Rouen

Séquence pour une classe de 1ère L option spécialité autour des capacités lumineuses des appareils numériques comme sources pour du light painting. [Lien](#)



#### Je suis une sculpture - Académie de Rouen

Niveau 3e. Utiliser la main comme matériau, sujet, et proposer une approche photographique qui transformerait, par divers truchements, cette dernière en sculpture. [Lien](#)



#### Réussir une photographie ratée - Académie de Rouen

Afin d'ouvrir le champ d'exploration plastique des élèves de 3e, il leur est demandé de s'interroger sur les codes photographiques et de tirer parti des « erreurs » de leur images voire à les utiliser et à les provoquer pour les mettre au service de leur sujet. [Lien](#)



#### La photo ratée - Académie de Rouen

Afin d'ouvrir le champ d'exploration plastique des élèves de 3e, il leur est demandé de s'interroger sur les codes photographiques et de tirer parti des « erreurs » de leur images voire à les utiliser et à les provoquer pour les mettre au service de leur sujet. [Lien](#)

### Ressources documentaires



### Michael Klier, Der Riese (Le géant)

La vidéo utilise des matériaux documentaires issus de caméras de surveillance placées dans l'espace public. La combinaison des différentes bases filmiques dans un style réaliste crée l'impression d'une surveillance centrale, qui voit tout de manière ubiquitaire sans pour autant être elle-même visible. . [Lien](#)



### Jon Rafman

Depuis trois ans, l'artiste arpente derrière son écran les rues du monde libre à travers l'œil de Google et capture des images qui oscillent entre onirisme et photojournalisme. [Lien](#)



### From here on - Arles 2011

Banalisation de l'appropriation d'une part, hyperaccessibilité aux images de l'autre, la conjonction de ces deux facteurs est particulièrement féconde. Elle crée les conditions d'une stimulation artistique. Et, en effet, depuis les premières années du nouveau millénaire – Google Images date de 2001, Google Maps est lancé en 2004, Flickr la même année –, les artistes se sont emparés des nouvelles technologies. [Lien](#)



### Les jeunes et les écrans : moins de télé, plus d'Internet et de replay, publié

dans [Campus Lemond.fr](http://CampusLemond.fr).

Selon une étude du Centre supérieur de l'audiovisuel (CSA) basé sur les chiffres de Médiamétrie, les usages de la génération numérique des 13-24 ans ont considérablement changé ces dernières années. Une utilisation accrue du smartphone, de la tablette, de l'ordinateur, au dépend de la télévision qui reste beaucoup regardée... mais sur internet [Lien](#)



### revues.org Culture et pratiques numériques juvéniles

Quels usages pour quelles compétences ? », Florian Dauphin ; Questions Vives, Vol.7 n°17 | 2012 : Des usages des TIC à la certification des compétences numériques : quels processus de formation et de validation ? [Lien](#)

## B. Interroger le réel

Dans ce flux d'images captées ou photographiées, le réel est en question. De quel réel s'agit-il? Et quelles relations les jeunes entretiennent-ils avec lui? Pourquoi ce besoin de le capter, de le capturer sans cesse, et pour en faire quoi?

Si le réel est par définition ce qui existe et n'est pas un produit de l'imagination, sa perception n'en est pas moins subjective et la prise de conscience de la réalité perçue témoigne du lien qui unit le moi au monde. La captation d'images par les adolescents soulève ainsi un grand nombre de questions identitaires, sociales, comportementales et psychologiques. Elle nous renseigne (et nous interroge) sur le rapport au monde des adolescents et sur leur mode de présence au monde : rapport entre soi et soi, rapport entre soi et les autres, rapport entre soi et la réalité. De quels regards sur soi et sur le monde témoignent toutes ces images? S'agit-il de regards superficiels et peu investis, sur une réalité désaffectée, désinvestie ou au contraire surinvestie? De prétextes à construire un théâtre de soi, mis en scène de manière créative ou conforme à des stéréotypes et des modèles identificatoires? Enfin, comment s'opère la distinction entre le réel et la fiction, le réel et son image, dans leurs dimensions matérielles et immatérielles?

Autant de questions sur lesquelles la réflexion didactique et pédagogique en arts plastiques devra s'appuyer pour amener les élèves à porter un regard sur leur réel, le comprendre, en comprendre

les séductions, les embûches et le potentiel créatif. Ces attitudes de captation et de collecte livrées aux autres souvent dans l'immédiateté de la perception et du vécu seront pour le professeur d'arts plastiques des points d'appui pour construire un questionnement sur la signification et les intentions inconscientes de ces pratiques, les relations entre le regard et le réel (notre regard et celui des autres : le « ce que nous voyons et ce qui nous regarde » de Georges Didi-Huberman). Également sur les nouvelles modalités du temps qu'elles induisent, nouvelles temporalités examinées et interrogées par Edmond Couchot : économie de temps, de gestes, de matériaux, et automatisation, expansion du temps uchronique qui bouscule l'ordre entre le passé, le présent et l'avenir, ou mémoire immédiate et effacée pour laisser place à d'autres mémoires qui seront aussi vite remplacées.

### Séquences pédagogiques



#### Polyptyques de smartphones - Académie de La Réunion

Une séquence avec des tablettes et Smartphones pour le niveau de troisième : l'œuvre, l'espace et le spectateur. Les élèves ont produit des polyptyques de Smartphones et conçu également des vidéos sur le détournement de ces objets. [Lien](#)



#### Photographier un objet - Académie de La Réunion

Séquence destinée aux élèves de 6e avec la consigne de prendre en photo un objet le mieux possible, ensuite de manière originale et enfin de manière à ce qu'il soit méconnaissable. [Lien](#)



#### Mon autoportrait en dix secondes vidéo

Séquence de 4ème sur l'autoportrait en vidéo. Faire soi-même son propre portrait à l'aide de ce médium induit incontestablement la notion de subjectivité et donc de fiction. Cet objet vidéographique de dix secondes, reflet d'une pensée subjective nous ramène inmanquablement vers le réel. [Lien](#)



#### Selfie réfléchi... et si Narcisse avait eu un Smartphone ?

Création de selfies intégrant une image virtuelle de nous-mêmes via des surfaces réfléchissantes. 2nde option facultative. [Lien](#)

### Ressources documentaires



#### Eric Baudelaire

Les images d'Eric Baudelaire permettent de traverser plusieurs problématiques engagées par l'effet de réel. Non seulement tout son travail porte, d'une manière ou d'une autre, là-dessus, mais en plus, il permet de définir ce concept et le soutenir. L'exemple le plus concluant est peut-être un diptyque composé de deux photographies et intitulé The Dreadful Details, qui met véritablement à l'épreuve l'effet de réel. [Lien](#)



**Nicolas Thély**

Que recherchent ceux qui, par le biais de webcams, diffusent leur image sur Internet ? Qu'en retirent ceux qui les regardent ? Nombreux sont ceux qui se sont positionnés de façon un peu hâtive face au phénomène des webcams, agitant le spectre de la vidéosurveillance et les condamnant au voyeurisme et à l'exhibitionnisme. [Lien 1](#) [Lien 2](#)



**Stéphane Vial**

Le temps est venu d'analyser l'«ontophanie numérique» dans toute sa complexité. La prétendue différence entre le réel et le virtuel n'existe pas et n'a jamais existé. Nous vivons dans un environnement hybride, à la fois numérique et non numérique, en ligne et hors ligne, qu'il appartient aux designers de rendre habitable. [Lien](#)



**Gianni Motti**

Motti est entré en contact avec l'agence France Presse pour obtenir des images du conflit des Balkans que l'agence n'avait pas vendues. Il a choisi des photographies qui avaient été écartées au motif qu'elles paraissaient trop « esthétiques ». Il a acheté les droits des images. Il a encadrées les images comme des photographies classiques de paysage et a intitulé la série «Collateral damage».

[Lien 1](#) [Lien 2](#)



**Catherine Ikam**

Catherine Ikam travaille depuis 1980 sur le concept de l'identité à l'âge électronique et plus particulièrement sur les thèmes de l'identité et de l'apparence, du vivant et de l'artificiel, de l'humain et du modèle. [Lien](#)



**Edmond Couchot**

Edmond Couchot est Docteur d'État et Professeur émérite des universités. Il a dirigé la formation Arts et Technologies de l'Image à l'Université Paris-8 pendant une vingtaine d'années. Platicien d'origine ; il s'intéresse en tant que théoricien aux relations de l'art et de la technologie et a publié sur ce sujet de nombreux articles dont :

*Les images du temps et des machines.* [Lien](#)

*A la recherche du "temps réel".* [Lien](#)

*Réinventer le temps à l'ère du numérique.* [Lien](#)

## C. Rencontrer, confronter, identifier les images

Toutes les images, captées, volées, photographiées, envoyées, reçues, diffusées et collectées sont de natures différentes et ont diverses fonctions. Les élèves semblent n'avoir aucun repère dans cette surabondance visuelle et ne pas s'en préoccuper, tant la valeur de ces images et les particularités de chacune se diluent dans la multitude et le flux, la banalité ou/et paradoxalement la fétichisation.

Il conviendra, en arts plastiques, de les accompagner dans une prise de conscience de cette multitude et du mouvement qui l'anime, afin de les aider à trier les images et s'y retrouver dans cet ensemble touffu, en introduisant du symbolique dans ce chaos.

Cet accompagnement leur permettra de « reprendre la main » plutôt que faire appel aux services des différentes plateformes qui proposent d'organiser les images à la place des internautes, en créant des thématiques et des liens entre eux.

Une réflexion sur la nature et le statut des images sera ainsi engagée et interrogée dans la pratique plastique, pour aider les auteurs à identifier et comprendre le sens des images en général et celui de « leurs » images en particulier : images documentaires, fictionnelles, artistiques, décoratives, publicitaires ou utilitaires, images dont les codes sont imposés ou images créatives, et ce, en référence aux programmes de 5e et 4e sur l'image. Cette réflexion, fondée sur les confrontations d'images, l'observation, l'analyse critique et comparative, sera l'occasion de vraies rencontres avec les images, permettant d'en interroger les significations et les symboliques et d'établir des liens de sens entre elles.

### Séquences pédagogiques



#### Est-ce une photo ou un dessin?

Du Pictorialisme aux photographies numériques : quels moyens peuvent permettre de rendre virtuelle la matière et de matérialiser le virtuel? Niveau 4ème. [Lien](#)



#### Dans l'œil de la webcam

Série de petits *gif* animés burlesques présentant les élèves de seconde dans un face à face et œil pour œil avec la webcam. Enseignement d'exploration arts visuels en seconde. [Lien](#)

## 2. IMAGES TRANSFORMÉES - RE/DONNER AUX ELÈVES LE POUVOIR DE LA TRANSFORMATION DES IMAGES.

**Dans un autre registre de réflexion, mais lié à ce qui précède, la captation repose non seulement sur des pratiques de récupération mais peut également conduire à des pratiques de transformation. Dans quelle mesure la récupération et la transformation constituent-elles un point de questionnement renouvelé dans la pratique des arts plastiques? Quels enjeux d'apprentissages artistiques et culturels peuvent-ils être mobilisés dès lors qu'elles se réalisent dans le champ des pratiques numériques?**

### A. Transformer par le numérique. Pour quoi faire?

Le numérique complète les techniques traditionnelles sans s'y substituer et renouvelle les questions artistiques. Comment éviter la visée techniciste? Comment passer de l'opérateur au sens?

### Séquences pédagogiques



#### Le dessin en train de se faire - Académie de Poitiers

Une séquence niveau 4ème, qui se propose d'amener les élèves à confronter la pratique « traditionnelle » du dessin et l'outil numérique, explorer un ou des aspects de leurs spécificités à travers leur association, conjugaison.. [Lien](#) 



### Modélisation en 3D - Académie de Reims

Le projet est une manière d'envisager des apprentissages communs aux arts plastiques et aux mathématiques autour des notions de «grandeurs et mesures, aires et volumes », «Ressemblance », «Fabrication d'objets et travail en volume », « Dispositif de représentation (espace à deux dimensions et à trois dimensions : structure, construction) ». Pour unir et concrétiser les apprentissages de ces notions, nous allons travailler avec une classe de 4ème sur la représentation et la recreation en 3D numérique (via Google Sketchup) du collège Trois fontaines à Reims. [Lien](#) 



### Création d'un projet d'architecture sur un terrain à contraintes - Académie de

Poitiers

Pour faire sortir les élèves des formes conditionnées de l'architecture dans l'inconscient collectif, cette séquence propose à ces derniers de faire face à un terrain à contraintes obligeant à développer d'autres formes à construire. Le travail se fait sur un logiciel 3d gratuit et facile d'utilisation. [Lien](#) 



### Contamination - Académie de Rouen

Jouer des spécificités matérielles et visuelles des images picturales et virtuelles. Brouiller les pistes.

[Lien](#) 



### Une histoire à coder... et à décoder - Académie de Rouen

Réalisation d'un livre codé où l'étape numérique devient une aide dans la conception et la visualisation des idées. [Lien](#) 

Ressources documentaires



### Bazooka

L'obscur Office Central des Inégalités a passé commande à Kiki et Loulou Picasso d'un travail d'investigation graphique sur les images et les messages diffusés actuellement par les médias occidentaux. Les deux artistes qui s'étaient volontairement fait oublier pendant quelques années, remettent leur génie à l'ouvrage. Un ouvrage pour la jeunesse, si tant est qu'elle existe dans notre vieux monde.. [Lien](#) 



## BASSE DEF - Partage de données

BASSE DEF, Partage de données fait état de l'énergie folle que génère le Réseau et de l'utilisation tous azimuts des codes et des données qui y sont disponibles. Car il n'a jamais été aussi facile de faire des images, des vidéos ou des dessins, de les manipuler et de les partager ; et qu'il s'agisse de fonds d'écran, de Blogs, de Webzines, de collections de Gifs animés, d'albums photos sur téléphone portable, de playlists d'amateurs proposées ici ou là, les gisements de formes « basse définition » sont formidablement nombreux et ils coulent à flot. [Lien](#)



### *Des images aujourd'hui... repères pour éduquer à l'image contemporaine et*

#### **Éduquer à l'image contemporaine : 11 situations pédagogiques en arts plastiques**

En prenant appui sur l'ouvrage « Des images aujourd'hui... repères pour éduquer à l'image contemporaine » (Editions Scérén CNDP), une équipe d'enseignants propose des expériences pédagogiques élaborées notamment pour accompagner des formations en arts plastiques dans l'Académie de Lille. La réflexion sur l'image au collège s'engage à partir de six axes théoriques : paradigme, auteur, modèle, perception, instabilité et discours et à partir des différentes études de cas associées à ces axes, axes qui questionnent tout autant l'image analogique que l'image numérique. L'ouvrage d'accompagnement au premier volume (« Des images aujourd'hui... repères pour éduquer à l'image contemporaine »), « Éduquer à l'image contemporaine : 11 situations pédagogiques en arts plastiques », est récemment sorti aux éditions CANOPÉ (SCÉRÉNCNDP) en deux versions, imprimée et numérique

[Lien](#)



### **Dina Kelberman**

Dina Kelberman a commencé son œuvre en collectant des images sur internet. Puis elle a donné un sens à cette masse de visuels en les imbriquant dans des Tumblr un peu particuliers. Chaque image ayant un lien logique avec la précédente ou la suivante d'après le fameux concept du « marabout de ficelle ». [Lien](#)



### **Le smartphone comme vecteur de création par Sébastien Kirch**

Avec les outils numériques mobiles, les élèves ne sont plus seulement des récepteurs passifs mais des consommateurs actifs d'images... [Lien](#)

## **B. S'affranchir des formats**

S'engager dans des pratiques numériques c'est aussi avoir recours à des logiciels, des applications et des espaces numériques qui proposent des formats prédéterminés. Comment passer du déterminisme à une intention (artistique) ?

Séquences pédagogiques



### **L'avatar - Académie de Poitiers**

Dessiner avec le clavier de l'ordinateur. niveau 5°. Les élèves adorent utiliser des émoticônes

graphiques et textuels dans leur messagerie (facebook, MSN, téléphones portables...). Ces représentations figuratives et schématiques leur permettent d'exprimer rapidement et visuellement une émotion, un état d'âme. [Lien](#)



### Ajouter à la réalité - Académie de Aix-Marseille

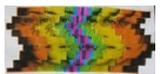
Dans le cadre d'un atelier, la séquence a commencé par la réalisation de formes plastiques diversifiées en fonction des idées de chaque élève: sculptures d'argile, vidéo, films animation, etc. avec un objectif « ouvert » qui était de s'approprier des éléments du collège (cour de récréation, mobilier scolaire, etc.) pour réaliser une « installation virtuelle » en ayant recours aux Flashs codes.

[Lien](#)



### Le spectateur au cœur du son et des images - Académie de Poitiers

ne séquence niveau 3ème qui se propose de penser les ordinateurs autant comme moyen de production que de diffusion, visant à donner la compréhension de ce que peut-être une installation visuelle et sonore. [Lien](#)



### Du glitch sans ordi - Académie de Rouen

Constater les effets visuels des bugs informatiques, les transposer en opérations plastiques matérielles. [Lien](#)

Ressources documentaires



### Martine Neddham

Martine Neddham (Mouchette) est une artiste qui utilise le langage comme matière première. Depuis 1996, elle crée sur Internet des personnages virtuels qui mènent leur existence autonome d'artistes, sans jamais qu'elle ne se manifeste comme leur auteure. [Lien 1](#) [Lien 2](#) [Lien 3](#) [Lien 4](#) [Lien 5](#)



### Hervé Jolly

Œuvre interactive installée dans deux espaces différents – une salle d'exposition et un environnement partagé persistant (par exemple *Second life* en 2007) – L'amour est villes traite de l'appropriation d'un territoire et de l'impact de l'homme sur celui-ci, quel qu'il soit. A la marque sur le sol déposée par le visiteur répond l'empilement de bloc blanc sur Second Life. [Lien](#)



### La journée d'étude "Ceci n'est pas un jeu" (Art et jeux vidéo)

L'École européenne supérieure de l'image a proposé en mai 2014 à Poitiers une rencontre art et jeux vidéo, sous la forme d'une journée d'étude et d'une GameJam. Divers intervenants artistes et chercheurs. Toutes les conférences sont visionnables en ligne. [Lien](#)



### Les artistes dans *Second life*

Un article qui se propose de définir ce qu'est *Second life*, et les artistes dans *Second life* [Lien](#)



### Le glitch'art

Comment une nouvelle gamme d'effets visuels, obtenus de façon plus ou moins aléatoire, interroge les pratiques plastiques traditionnelles et contemporaines [Lien](#)

## C. Repérer, identifier les modèles, se les approprier, s'en détacher

Conscientiser les modèles pour pouvoir en jouer dans la transformation des images. Intervenir sur l'image en changeant la nature y compris en la poussant à son paroxysme.

Séquence pédagogique



### Appropriation - Académie de Nantes

Créé en 1999, ArchiLab s'impose comme un véritable laboratoire d'architecture, présentant à chaque édition les recherches les plus avancées en matière de création architecturale. Aujourd'hui, à travers le recours aux outils numériques les plus avancés, les architectes conçoivent des projets qui évoluent selon des principes similaires à ceux de la nature. Au plus près de la science, ils développent une maîtrise poussée des mathématiques, qui leur permet de simuler artificiellement des processus de formation et de croissance propres au règne du vivant. [Lien](#)

Ressources documentaires



### Sherrie Levine

En 1981 Sherrie Levine, artiste américaine, expose avec "Sherrie Levine After Walker Evans" des photographies reproduites depuis un catalogue d'exposition de Walker Evans. Ces images datant des années 30 sont entretemps tombées dans le domaine public. Elle proclame ce travail de photographie comme étant le sien, lançant un débat sur la propriété intellectuelle, la création dans l'acte artistique, l'authenticité de l'œuvre d'art. [Lien 1](#) [Lien 2](#)



### Antoine Moreau

Antoine Moreau a choisi de prendre pour point de départ cette liberté procurée par la licence «art libre» pour créer un dispositif, entièrement copié et entièrement copiable, qui place le visiteur dans une situation inédite et interroge son rapport à l'œuvre. [Lien 1](#) [Lien 2](#)



### Centre Pompidou

Monter / Sampler. L'échantillonnage généralisé, à l'occasion de l'exposition éponyme conçue et organisée par le centre Pompidou et Scratch Projection, du 15 novembre au 21 décembre 2000. Sous la direction de Yann Beauvais et de Jean-Michel Bouhours, éditions du Centre Pompidou, 2000. [Lien](#)



Reynald Drouhin

Le collage, l'emprunt, la citation... Internet constitue l'instrument le plus approprié à de tels "prélèvements". citons la démarche de Reynald Drouhin ( *Des frags* , 2001), prélevant des images sur internet et les redistribuant à l'intérieur d'une autre image qui sert de matrice. [Lien](#)

### 3. IMAGES PARTAGÉES - PUBLIER, EXPOSER, S'EXPOSER, METTRE EN RÉSEAU.

Les moyens numériques du quotidien permettent une réduction du temps entre la création et la diffusion d'images : aussitôt produites, aussitôt partagées. Cette extraordinaire fluidité rapproche l'auteur du spectateur jusqu'à un point d'immédiateté qui peut désarçonner l'enseignant. Le changement de temporalité modifie considérablement le rapport à la création artistique jusqu'à bouleverser des étapes de travail qui pouvaient auparavant sembler incontournables. Si, pour un élève, le temps de retour sur sa production est un temps crucial, ce temps est aussi un matériau précieux pour le professeur. Par ailleurs, l'accès facilité aux outils numériques ouvre de nouvelles voies artistiques et amène à redéfinir des processus créateurs. On ne peut donc ignorer que les moyens numériques déplacent en profondeur les questions propres à l'enseignement des arts plastiques. Loin de réduire notre champ d'action, ils nous amènent à inventer de nouvelles modalités pour enseigner. Qui donne à voir, qui voit ? Qu'est-ce qui fait œuvre ? De quelle nature sont les images que l'on diffuse ? L'intention de diffuser préside-t-elle à l'acte créateur ? Quels partages possibles ? Jusqu'à quelles frontières, quels écueils ? Telle est la matière que nous devons travailler : plastique, malléable, dans le flux .

#### A. La relation auteur(s)-spectateur(s)

Le pouvoir de partager en ligne ses propres productions ouvre de nouvelles modalités d'exposition. Si elle fait l'objet d'un travail spécifique, la pratique du partage amène à penser l'autre dans sa réception. Mais prendre conscience de la "puissance" de ce qu'on expose ne va pas de soi pour des élèves qui sont souvent transmetteurs passifs de nombreuses images. En quoi les productions sont-elles porteuses d'altérité ? Cette image publiée, en devenant à son tour "republiable", transformable, n'échappe-t-elle pas à son auteur ? Il y a là une prise de conscience nécessaire, que le professeur d'arts plastiques peut susciter, dans le but de former le citoyen : lui redonner le pouvoir, ou, à tout le moins, la conscience de celui-ci.

#### Séquences pédagogiques



Expopirate au MIP - Académie de Nice

Des élèves-auteurs pirates lâchés dans le musée. Chaque interstice ouvert, placé en un lieu choisi précisément par l'élève devenu familier et acteur des lieux, exploite ludiquement l'ultraconnectivité des smartphones et des tablettes des visiteurs curieux, détournant et l'œuvre sacralisée, et le sérieux attendu de ces nouveaux cartels aux motifs géométriques. Niveau seconde. [Lien](#)



Un blog participatif - Académie de Paris

Loin d'être une simple vitrine, le blog offre de multiples outils pédagogiques. Une frise chronologique, des murs collaboratifs alimentés par les élèves, une veille d'actualité artistique, ainsi que des liens vers des comptes de réseaux sociaux. [Lien](#)



### Un film d'animation collaboratif - Académie de Paris

Le film d'animation s'élabore séquence par séquence. A chaque nouvelle séquence, l'élève publie pour montrer à la classe ce qu'il a ajouté au film. Ainsi les élèves choisissent comment ils vont intervenir. Niveau Cinquième. [Lien](#)



### Autoportrait, pour trait - Académie d'Amiens

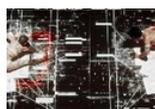
Les réseaux sociaux associés aux nouvelles technologies de captation d'images (en l'occurrence les portables, *Google* et autres serveurs) permettent d'envisager un travail "classique" autrement. Autoportraits transformés par les moyens numériques et mis en partage par l'intranet du collège. Niveau Troisième. [Lien](#)

Ressources documentaires



### Site d'artiste Anya Tikhomirova

Expérience de travail avec des élèves impliquant une installation interactive. [Lien](#)



### Collectif Clair Obscur

Création numérique et spectacle vivant. [Lien](#)



### Guillaume Herbaut

*Iran Twitter Revolution*, 2009, Boîte lumineuse, 180 x 90 cm. [Lien](#)

## B. Faire réseau : des nouveaux processus de création et de travail collaboratif

Rendre les élèves acteurs pour leur permettre de devenir auteur, voilà une stratégie pédagogique qui peut se voir renforcée par l'utilisation d'internet. En plus de collaborer à l'acquisition de leurs propres compétences, les élèves sont amenés à établir des réseaux d'interaction autonomes, ce qui tend aussi à déplacer la posture du professeur. L'idée du collaboratif s'inscrit également au cœur des pratiques plasticiennes. Cette notion du "faire ensemble", très développée dans l'art contemporain, peut être favorisée par des outils en ligne. Ainsi le vocabulaire plastique de l'élève ne se construit pas individuellement : l'échelle du groupe permet de l'enrichir. Et inversement : l'art devient ce qui rassemble.

Séquences pédagogiques



### Un mur *padlet* pour des travaux qui se répondent - Académie de Paris

Les élèves créent des animations gif sont épinglées sur un mur *padlet*. Visibles d'un seul coup d'œil, elles s'animent toutes en même temps et interagissent pour créer un nouveau tableau à chaque seconde. [Lien](#)



### Un projet pour s'envoler vers l'ailleurs - Académie de Paris

Inspiré du travail multiforme des Kabakov (Monumenta 2014), ce projet utilise un blog comme organe de mise en réseau entre les disciplines, les classes, mais il permet aussi de nouveaux modes d'expression (jeux en ligne, *works in progress*, *mixedmedia*). [Lien](#)



### "Cet espace entre nous" : création en binôme distants - Académie de Rennes

Dialogue plastique via un réseau social. Présentation du dispositif d'enseignement et retour d'expérience. [Lien](#)



### Rebonds photographiques

Un mur *padlet* pour un rituel de classe : à chaque séance d'arts plastiques correspond une photo, qui, déposée par un élève, vient répondre aux autres. [Lien](#)

### Ressources documentaires



### Marie-Julie Bourgeois

Série 20121221, 2012, assemblage de tirages numériques (webcam) sur papier photographique. 12 x (5 x 120 cm). Cette série est le résultat de l'observation du ciel le jour d'une des fins supposée du monde au solstice d'hiver 2012, ce catalogue est le témoignage posthume de notre fin qui n'a pas eu lieu. [Lien](#)



### Net Art - créer à l'ère des médias numériques - Jean-Paul Fourmentreaux

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. [Lien](#)

## C. Des questions déplacées ou renouvelées pour les arts plastiques.

Produire, publier, partager, détourner et republier : de nouveaux modes opératoires combinés émergent avec internet. L'impermanence des liens, le virtuel, la reproductibilité infinie, redéfinissent des principes fondateurs de la création. La question de l'original est à nouveau malmenée. La matérialité de l'œuvre, ses modes de transmission (matériels ou immatériels) reposent la question du geste artistique, dans son rapport à la technicité voire à l'accident.

### Séquences pédagogiques



### Sans les mains - Académie de Poitiers

Une séquence qui se propose d'amener les élèves à questionner les modes de prises de vue habituelles en filmant par exemple sans les mains. Niveau Quatrième. [Lien](#)



### Caméléon / histrion numérique - Académie de Rouen

Proposition des deux séquences successives, travaillant sur la double considération de l'objet téléphone et de l'image que son écran suscite [Lien](#)



### Still life - Académie de Rouen

Choisir son téléphone portable comme image autoreprésentative au delà de l'attribut identitaire. [Lien](#)



### 5 cm au dessus du bitume - Académie de Rouen

Jouer sur les images invisibles à l'oeil qui figent le temps et le mouvement: proposer des "temps suspendus" grâce aux téléphones portables. [Lien](#)



### Le temps d'un espace

Photographies produites par l'utilisation des applications et des logiciels des Smartphones mettant en tension le temps qui passe par rapport à l'espace qui nous entoure et les actions qui en résultent.

[Lien](#)

### Ressources documentaires



### Olga Kisseleva

Olga Kisseleva, pionnière d'un art média qui questionne l'impact des technologies et des sciences sur nos modes de vie. [Lien](#)



### Tan Wei Keong

Il utilise le QR code, URL, téléphone portable, photo. Foundin est une installation urbaine qui relie le monde réel et le monde virtuel. Des figurines sont placées dans la ville, à partir du 26 mars. Le public a la possibilité de participer à l'installation en tant qu'adoptant ou découvreur, mais aussi comme simple observateur en suivant en direct sur [www.foundin.org](http://www.foundin.org) le destin de toutes les figurines. [Lien](#)

## D. La frontière scolaire/privé dans la sphère scolaire

Publier est un acte fort : il s'agit d'offrir aux yeux monde le fruit de son expression. Les élèves bénéficient dans leur parcours scolaire de nombreuses et nécessaires formations contre les dangers de la publication : cyberharcèlement, falsification d'identité... L'enseignement des arts plastiques permet d'aborder la publication, non plus seulement comme un ensemble de risques, mais aussi comme une occasion de s'exprimer de manière éclairée et consciente. "Créer, c'est résister", dit Deleuze. Créer, c'est aussi ne pas se cantonner à une posture défensive, mais bel et bien être dans l'acte. Créer, exposer son point de vue, publier : c'est commencer à "être au monde". Ce constat

amène à penser les apprentissages comme débordant du cadre scolaire. Le cours d'arts plastiques, en se saisissant des moyens actuels de partage des images et des savoirs, articule, relie, connecte l'intérieur et l'extérieur de l'école.

### Séquences pédagogiques



#### **L'utilisation des smartphones comme vecteur de création artistique : "Je suis un sculpteur" - Académie de Rouen**

Séquence de cours et travaux réalisés par des élèves du collège André Maurois de La Saussaye. Depuis la fin des années 2000, les Smartphones ont eu un impact considérable sur l'ensemble de nos usages et se sont durablement installés dans notre quotidien. Le Smartphone a remplacé le sac à dos de "Bonjour Monsieur Courbet" et un photographe ou réalisateur sommeille en chacun d'entre nous, capable à tout instant comme en tout lieu de témoigner par l'image de faits banals ou extraordinaires. Niveau troisième. [Lien](#)



#### **Topographie - Académie de Paris**

Le projet repose sur l'idée de déplacement. L'idée de réseau y est omniprésente, et tout amène les élèves à faire sortir les pratiques du scolaire. Le blog se propose d'être le point de rencontre qui centralise les pratiques extérieures numériques ou non, et renvoie à d'autres espaces, notamment à des comptes créés par les élèves dans des réseaux sociaux ( *Topografilles* , sur *Instagram* ). [Lien](#)

### Ressources documentaires



#### **Stéphane Vendé, interlocuteur académique pour le numérique, enseignant de philosophie lycée Europe Robert Schuman, Cholet**

"Réel, réalité, virtuel, réalité virtuelle, réalité modifiée, réalité augmentée, hyperréalité... de quoi parlons-nous ?" [Lien](#)



#### **Conférence de Laurence Allard**

"Les usages créatifs digitaux juvéniles, ou comment apprendre de ses pairs ?" [Lien](#)



#### **Les enjeux de l'éducation face au numérique, comprendre et agir MAIF et MGEN**

"Organisée par la MGEN et la MAIF au Havre le 13 novembre 2014, elle a permis à Jean Luc Rinaudo Professeur des universités à Mont-Saint-Aignan en sciences de l'éducation et à Christian Gautellier directeur national des Ceméa en charge des publications et du Pôle médias, Président du collectif Enjeux emédias, de donner quelques repères sur l'utilisation des écrans, sur comment les écrans permettent d'apprendre différemment, de poser les enjeux citoyens, et de préciser le rôle des parents et de l'école." [Lien](#)



#### **Comment se diriger dans l'espace numérique ? B. Devauchelle**

" Le fait est là. Entre famille et école, s'est glissé le numérique avec sa troisième logique. Peut-on continuer de laisser ces mondes s'opposer ainsi et creuser de plus en plus des logiques contradictoires ?". Alors que la ministre de l'éducation nationale et les médias posent la question des usages des jeunes du temps passé sur Internet, Bruno Devauchelle interroge ce temps particulier. " Il est temps de réfléchir l'éducation en termes de réconciliation. "

B. Devauchelle : Comment se diriger dans l'espace numérique ? [Lien](#)

## ENSEIGNER AVEC LE NUMÉRIQUE

### **universcience** Les jeunes et internet [Universcience.fr](#)

Une enquête a été menée dans 27 pays européens auprès d'environ 25 000 enfants âgés de 9 à 16 ans pour connaître leurs pratiques et usages d'Internet. Une vidéo sur le site Universcience.tv fait le point sur les résultats de cette enquête à partir d'un interview de Dominique Pasquier, sociologue et directrice de recherche au CNRS. [Lien](#)



### **Le numérique et l'évolution des pratiques professionnelles de l'enseignant**

Dans l'environnement scolaire, le numérique occupe désormais une place incontournable. Les usages du numérique ont une incidence sur l'émergence d'une nouvelle identité professionnelle des enseignants ? L'objet de cette étude consiste à apporter quelques éléments de réponse. [Lien](#)



### **Lettre TIC'Édu n°15 Architecture et numérique**

Cette nouvelle Lettre TIC'Édu consacre un dossier aux réflexions et aux pratiques numériques en lien avec le champ de l'architecture. Dans le dernier quart du XXe siècle, les développements des technologies numériques ont influencé les disciplines de l'objet et de l'espace au cœur de leurs méthodes de réflexion et de conception. De plus, à mesure que la technologie numérique devient un médium, elle se situe comme un langage à l'articulation de champs disciplinaires tels que l'architecture et les arts plastiques. Cette lettre propose des références dans les champs de l'histoire de l'art et de l'architecture, de la création actuelle et des sciences de l'art. Cette sélection de ressources, sans volonté d'exhaustivité, a pour objectif d'apporter son soutien aux enseignants d'arts plastiques dans la construction de leur enseignement.

Lettre TIC'Édu n°15

[http://eduscol.education.fr/arts/ticedu/copy2\\_of\\_ticedu-arts-juin-2015/?searchterm=arts%20plastiques%202015%20juin](http://eduscol.education.fr/arts/ticedu/copy2_of_ticedu-arts-juin-2015/?searchterm=arts%20plastiques%202015%20juin)

### **éduthèque** Éduthèque

Le service Éduthèque compte aujourd'hui une vingtaine de nouveaux partenaires dont une partie propose des ressources intéressantes particulièrement les enseignants d'arts plastiques et d'histoire des arts. En particulier, les enseignants trouvent ainsi à leur disposition de façon gratuite des images, vidéos, notices et animations sur l'art et l'architecture, la photographie, la cartographie (BnF) ; des artistes : Calder, Dali, Duchamp, Giacometti, Kandinsky, Matisse, Mondrian, Picasso, quelques artistes contemporains, des mouvements : abstraction, cercle et carré, cubisme, fauvisme, figuration narrative, futurisme, nouveau réalisme, pop art, surréalisme et des thématiques : 1917 : les artistes et la guerre, l'art cinématique, l'art contemporain, l'art moderne, l'atelier de Brancusi, le Centre Pompidou, le corps, l'objet, la ville (Centre Pompidou) ; deux mille notices d'œuvres de différents départements et 111 vidéos sur notamment l'exposition des œuvres au musée (Louvre) ; des notices d'œuvres regroupées dans la thématique "Culture" (Rmn-GP) ; des œuvres de la Préhistoire à nos jours

classées par thématiques : Nature, Architectures, L'humain, Vie quotidienne, Religions, Pouvoir, Couleur, Géométrie, Émotion (Rmn Panorama de l'art)."

Ce sont ainsi plus de vingt mille ressources mises à la disposition des enseignants selon des conditions générales d'utilisation qui leur permettent un large usage pédagogique.

éduthèque 

### Scénarios pédagogiques



Retrouvez de nombreux scénarios pédagogiques dans la

Base de données nationales des arts plastiques. (<http://eduscol.education.fr/bd/urtic/arpl/>)

© Lettre proposée par Olivier Cornu (DNEA2)

en partenariat avec Christian Vieaux (Inspecteur général de l'Éducation nationale en charge des Arts plastiques).

Pour nous joindre : [olivier.cornu@education.gouv.fr](mailto:olivier.cornu@education.gouv.fr)

Publié le 30/11/2015

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/>)