

## ARTS PLASTIQUES

### Arts plastiques et numérique

# Quelques repères pour situer et actualiser la question du numérique dans l'enseignement des arts plastiques

Cette ressource vise à situer l'actualisation du numérique dans le programme. Elle présente, sommairement, des liens entre le numérique dans la création en arts plastiques et les grandes problématiques transversales soutenues par les questionnements du programme.

Elle propose ainsi quelques jalons pour se situer dans une double histoire :

- l'une relève – à partir de repères non exhaustifs – en quoi l'art de notre temps est travaillé et travaille les questions et les possibilités artistiques induites par « les nouvelles technologies » (l'électronique, la cybernétique, l'informatique, le numérique...);
- l'autre revisite – sereinement – les rendez-vous effectifs ou parfois manqués entre l'enseignement des arts plastiques, l'informatique et désormais la notion de numérique (sont ainsi brièvement considérés les effets de ces technologies sur des objectifs institutionnels de formation pour les élèves comme dans les pratiques des professeurs).

En grande partie, cette ressource s'appuie sur les contenus d'une lettre [Tic'Edu en arts plastiques](#), produite en 2014 et publiée en deux parties : L'histoire de l'art numérique<sup>1</sup>, Nous en recommandons vivement la lecture. Elle cite également des travaux de Jocelyne Quélo<sup>2</sup> et Nicolas Thély<sup>3</sup> sur l'art numérique.

1. « Cette nouvelle Lettre TIC'Édu consacre un dossier à une histoire récente, celle de l'art numérique. Au-delà de la gageure d'un tel projet, il s'agit de préciser les jalons chronologiques, artistiques, théoriques et esthétiques essentiels, pour comprendre les pratiques et les enjeux apparus, mis en œuvre et questionnés dans le champ des arts plastiques, des 20<sup>e</sup> et 21<sup>e</sup> siècles. Cette sélection de ressources en ligne et livresques, sans volonté d'exhaustivité, a pour objectif d'apporter son soutien aux enseignants d'arts plastiques dans la construction de leur enseignement. Ce numéro a été préparé par Denis Dufour, interlocuteur académique pour les nouvelles technologies de l'académie de Limoges. »

2. Jocelyne Quélo est directrice de l'Espace Jean-Roger Caussimon (Tremblay-en-France) où elle explore les croisements entre médiation, pédagogie, appropriation et art numérique.

3. Nicolas Thély est Professeur des universités en art, esthétique et humanités numériques à l'Université de Rennes 2.

## Extraits du programme

« 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. »<sup>4</sup>

- « La représentation ; images, réalité et fiction :  
[...] La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique : les incidences du numérique sur la création des images fixes et animées, sur les pratiques plastiques en deux et en trois dimensions ; les relations entre intentions artistiques, médiums de la pratique plastique, codes et outils numériques. »<sup>5</sup>
- « La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre :  
[...] Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports) : l'appropriation des outils et des langages numériques destinés à la pratique plastique ; les dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques ; l'interrogation et la manipulation du numérique par et dans la pratique plastique. »<sup>6</sup>
- « L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur :  
[...] Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques : les évolutions repérables sur la notion d'œuvre et d'artiste, de créateur, de récepteurs ou de public ; les croisements entre arts plastiques et les sciences, les technologies, les environnements numériques. »<sup>7</sup>

## Sommaire

- Introduction
- Un art numérique ? Seulement aujourd'hui ?
- Des interactions entre numérique et arts plastiques : ne pas perdre de vue quelques notions « historiques » et les « problématiques » structurantes de l'approche des œuvres
- L'art numérique en trois questions, par Jocelyne Quelo : quelle place pour la création, les pratiques et les usages au centre de cette mutation (numérique de l'art) ?
- Numérique et enseignement des arts plastiques : évolution des arts plastiques à l'ère du numérique, intersections, parallélismes, divergences... entre création et enseignement artistique

4. Programme d'enseignement du cycle des approfondissements (cycle 4). Arrêté du 9-11-2015 publié au J.O. du 24-11-2015.

5. *Ibidem*

6. *Ibidem*

7. *Ibidem*

## Introduction

On pourrait considérer que les buts, contenus et compétences liés au numérique en arts plastiques, tels qu'exprimés par ce nouveau programme, forment une rupture ou soulèvent de nombreux obstacles. Pour les professeurs, il s'agit en effet d'aborder avec les classes – donc pour et avec les élèves – un questionnement sur l'évolution des arts plastiques à l'ère du numérique, de considérer que la création artistique numérique est aujourd'hui un des champs de pratiques des arts plastiques<sup>8</sup>, d'investiguer les dialogues entre le numérique et de grandes problématiques artistiques.

Le sentiment de rupture comme l'identification des obstacles<sup>9</sup> possibles peuvent interroger des professeurs se sentant inégalement outillés des technologies ou savants de la notion de numérique. Toutefois, l'enjeu n'est pas de tout connaître d'emblée, mais bien d'engager – progressivement – un processus professionnel de reconnaissance des questions qui se posent en la matière aux arts et à l'enseignement des arts plastiques. Il faut se rassurer et ici nous rappeler que ce n'est pas la première fois qu'un domaine ou un champ ou un objectif appelant divers transferts et découvertes de savoirs s'affirme dans la discipline. Ainsi, pour rappel, en 1998 l'architecture constituait pour la première fois au collège un bloc complet d'objectifs pour la classe de 3<sup>e</sup>. Les enseignants d'arts plastiques – dans une première phase – s'étaient déclarés peu à même de se saisir des quelques problématiques architecturales sous-tendues. Pourtant, assez rapidement, transposant à partir de leurs acquis dans l'investigation même des arts plastiques, capitalisant sur les notions plasticiennes les plus en mesure de faire comprendre aux élèves l'espace et les processus de l'architecture, les professeurs développaient dans les classes des situations d'apprentissage résolument tournées vers les pratiques et la culture architecturales. La discipline était ainsi concrètement « entrée » en architecture, domaine pourtant présent comme option depuis les origines du Capes et l'agrégation.

Le nouveau programme d'arts plastiques pour le cycle 4 accorde une place à la fois renouvelée et renforcée au numérique. Les approches à conduire ne limitent pas les usages du numérique aux dimensions pédagogiques (comme moyens et supports de la pédagogie) ou instrumentales (les logiciels, les appareils, les outils pour produire) ; elles visent à ouvrir sur l'appropriation du numérique dans la création artistique de notre temps<sup>10</sup>. Il suffit en effet d'observer le champ de l'art contemporain pour y déceler diverses traces de l'irruption, à différents niveaux, des moyens numériques dans les œuvres, comme des questions que pose ou permet le numérique dans les processus artistiques. On y rencontre aussi l'émergence de pratiques intégralement numériques.

8. À partir du cycle 4, aux champs des pratiques bidimensionnelles (graphiques et picturales), tridimensionnelles (sculpturales et architecturales), se précisent les pratiques artistiques de l'image fixe et animée abordées de manière liée au cycle précédent : les pratiques artistiques de l'image fixe et animée (photographiques et vidéo), les pratiques de la création artistique numérique.

9. Les enseignants d'arts plastiques peuvent se sentir démunis face aux orientations relatives au numérique : ne pas être suffisamment équipés, ne pas être suffisamment maîtres des logiciels et des appareils numériques, ne pas être suffisamment instruits d'une culture des arts numériques... Mais, si toutes les salles ne permettent pas dans leurs équipements et leur disposition d'embrasser toutes les pratiques numériques possibles avec des élèves, pour autant une culture artistique numérique peut se diffuser.

10. Si des professeurs ne sont pas au fait de toutes les créations et artistes « numériques » en arts plastiques ou dans des domaines associant des arts différents et des technologies diverses, la plupart des problématiques repérables rejoignent les questionnements transversaux du programme. Enfin, depuis la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle, les croisements ont été nombreux entre les arts plastiques et les « nouvelles technologies », lesquelles incluaient rapidement les possibilités de l'électronique, des programmations, de l'informatique... Il y a donc une certaine antériorité de la question dans l'histoire de l'art du XX<sup>e</sup> siècle à nos jours.

Un enseignement actualisé des arts plastiques ne peut rester à côté de ces enjeux. Si les pratiques artistiques numériques ne résument pas à elles seules (ou s'accaparent) la notion d'art contemporain, elles sont un des facteurs du « contemporain » de l'art. Si l'enseignement des arts plastiques a bien toujours comme ambition de permettre aux élèves d'accéder et de comprendre l'art de leur temps, qu'il incarne en quelque sorte dans l'École une didactique de l'art contemporain – ce que nous pensons, affirmons, soutenons, et à quoi nous travaillons –, il faut alors en toute cohérence sensibiliser les élèves au contemporain numérique de l'art (donc des arts plastiques). Il importe de les équiper des moyens d'une pratique créative et critique en la matière. Au-delà même de préoccupations artistiques en lien au numérique, c'est aussi une contribution aux enjeux de « l'éducation aux médias et à l'information », précisément enrichie de pratiques sensibles et réflexives.

Des questions se soulèvent, que nous référerons en partie aux travaux de Nicolas Thély<sup>11</sup> sur l'idée de « production esthétique du regard » : doit-on en art (dans un enseignement artistique) définir le numérique comme un médium parmi d'autres ? Ou bien appréhender le numérique dans son pouvoir de transformer le regard, ainsi le saisir à la fois comme un matériau artistique et un processus participant aux évolutions comme aux transformations de l'idée d'œuvre ? Donc, pour reprendre deux approches de Thély : considérer en soi un art numérique<sup>12</sup> ? Ou se demander comment l'art (les arts plastiques) est (sont) travaillé(s) par le numérique ?<sup>13</sup>

Les orientations du programme optent pour le second versant des questions : « 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 ».

11. Nicolas Thély, *Le tournant numérique de l'esthétique*, Paris, Éditions publie.net, collection Critique & Essai, 2012.

12. « On désigne par "art numérique" tout art réalisé à l'aide de dispositifs numériques – ordinateurs, interfaces et réseaux. Cette définition reste technique et générique. Elle englobe les multiples appellations désignant des genres particuliers de l'art numérique, comme l'art virtuel, l'art en réseau, le cyberart, etc. Historiquement, elle succède, sans les rendre obsolètes, aux appellations précédentes d'"art à l'ordinateur" et d'"art informatique", toutes deux confondues dans les expressions *computer art* ou encore "art électronique". Alors que la première appellation insistait sur la machine ordinateur, la seconde faisait plutôt référence à la science en plein développement sous-tendant cette technologie : l'informatique (*computer science*). Cette dernière met l'accent sur l'extension de la technologie numérique à la quasi-totalité des activités techniques humaines. Il n'y a toutefois pas de contradiction entre ces trois termes. Entre les œuvres à l'ordinateur des années 1960 et les œuvres numériques du début du XXI<sup>e</sup> siècle, on ne relève pas de différence radicale, mais l'évolution de la technologie a contribué à la naissance de nouveaux types d'œuvres et de nouveaux modes de réception artistique. » [Extrait d'un article d'Edmond COUCHOT, « NUMÉRIQUE ART », Encyclopædia Universalis [en ligne]. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/art-numerique/>].

13. Art numérique ? ou Comment l'art est travaillé par le numérique ? Nous citons ici un extrait du propos introductif de l'ouvrage de NICOLAS THELY, *LE TOURNANT NUMÉRIQUE DE L'ESTHÉTIQUE*, ÉDITIONS PUBLIE.NET, COLLECTION CRITIQUE & ESSAI, 2012. « Je m'interroge plus précisément sur les manières de faire des artistes, les conditions de l'acte de création, de promotion et de carrière de leurs œuvres. Je m'interroge également sur les conditions d'émancipation du quidam avec les technologies qui sont mises à sa disposition, comment ses productions, dites amateurs, et leurs visibilité conduisent-elles à une redistribution du visible et des références culturelles ? Je porte aussi un vif intérêt au quotidien de la recherche et à la manière dont nos environnements de travail ont évolué avec l'utilisation de l'outil informatique. Je reste toujours aussi étonné de voir comment un simple moteur de recherche créée en 1998 dans l'ouest américain a perturbé de manière irréversible la fréquentation de la connaissance, les critères de scientificité et l'accès au savoir. Toutes ces questions invitent à penser le numérique dans l'art, les pratiques culturelles et la production et circulation du savoir, c'est-à-dire à interroger la présence silencieuse ou spectaculaire du numérique, à débusquer les procédures invisibles de la technologie. Or il s'avère, qu'en France notamment, en arts et esthétique plus précisément, nombreux sont les artistes et les théoriciens concernés de près par ces questions qui ont eu, et ont encore, la fâcheuse tendance à traquer la spécificité du médium, à parler d'art numérique et de net art pour qualifier leurs pratiques. On peut comprendre cette tendance par le fait que la technologie inquiète, interroge, et que les institutions et les néophytes attendent et réclament des définitions, espèrent l'arrivée d'un système philosophique qui viendrait subsumer ces bouleversements contemporains et justifier les pratiques qui sont hors-cadre et fondamentalement hybrides. Au bout du compte, cette douteuse course à la théorisation tous azimuts a produit en arts, notamment en France, un champ théorique sans réelle dynamique de discussion, tournant sur lui-même, à l'écart des grands enjeux esthétiques et philosophiques contemporains. Il faut bien reconnaître, toutefois, que du côté de l'esthétique et de la philosophie de l'art continentale et anglo-saxonne, le numérique est souvent perçu comme une innovation technologique difficilement cernable qui produit d'autres images, celles calculées informatiquement, et qui ont pour propriété d'être interactive, virtuelle et immatérielle. »

## Un art numérique ? Seulement aujourd'hui ?

L'électronique, l'informatique, le numérique... sont présents depuis longtemps dans le champ élargi des arts plastiques. On pourrait en repérer même des « sources », au-delà des arts plastiques, dans les filiations de la notion « d'art total »<sup>14</sup> aux ères de l'électricité, de l'électromagnétisme, de la cinétique, de l'électronique, de l'informatique... : les créations associant notamment en arts plastiques des sons, des lumières, des formes, de l'espace (mais aussi du mouvement, des processus divers liants, par exemple, des univers culturels et naturels...).

### Quelques repères (possibles) pour caractériser des pratiques artistiques aux ères de l'électricité, de l'électromagnétisme, de la cinétique, de l'électronique, de l'informatique...

(Sources, en partie, Jocelyne Quelo, *L'art numérique en trois questions*)

- **Un art « génératif » :**
  - Des règles langagières, un programme informatique, une machine... qui, avec une certaine autonomie, entraînent la création d'une œuvre d'art issue de ce procédé.
- **Un art multimédia :**
  - L'utilisation simultanée de plusieurs médias (bien souvent mis en œuvre ou piloté par les moyens de l'informatique).
- **Un art multi sensoriel :**
  - Simultanément l'action gestuelle, la perception tactile, la perception auditive et la perception visuelle (souvent sollicitées dans les compositions ou les installations mettant en œuvre les possibilités du numérique).
- **Un art de l'interaction :**
  - L'œuvre est dynamique, elle réagit à son public et/ou à son environnement (on évoquera ici toutes les interactions entre le spectateur, l'œuvre et l'environnement par les ressources technologiques du numérique).
- **Un art comportemental :**
  - Des œuvres basées sur l'intelligence et la vie artificielles, dotées d'un comportement autonome et sensibles à leur environnement.

Retrouvez Éduscol sur



14. Voir article de Philippe Junod, « ŒUVRE D'ART TOTALE », *Encyclopædia Universalis* [en ligne]. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/oeuvre-d-art-totale/>

## Des « courants artistiques » qui sous-tendent ces caractéristiques :

**L'art cybernétique...** À titre d'exemple :

- Nicolas Schöffer, *CYSP 1*, 1956 ([première sculpture spatiodynamique et cybernétique](#)).
- Nicolas Schöffer, [Tour cybernétique](#), 1961, Liège.

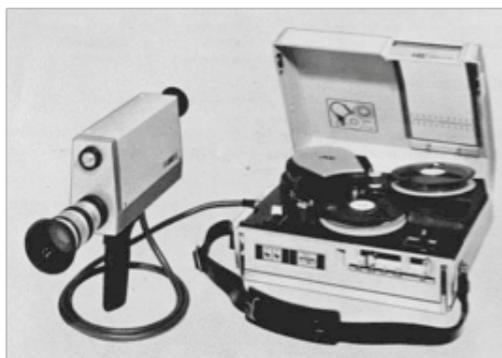
**Art cinétique...** À titre d'exemple :

« Nous voulons intéresser le spectateur, le sortir des inhibitions, le décontracter. Nous voulons le faire participer. Nous voulons le placer dans une situation qu'il déclenche et qu'il transforme. Nous voulons qu'il s'oriente vers une interaction avec d'autres spectateurs. Nous voulons développer chez le spectateur une forte capacité de perception et d'action. » GRAV<sup>15</sup>, 1960.

- Francisco Sobrino, [Structure permutatonnelle](#), 1962.
- Frank-Joseph Malina, 1966, voir un film *Frank-Joseph Malina, Peinture cinétique*, 1966. [Fondation Daniel Langlois](#). Collection de films sur Frank J. Malina

**Art vidéo...** À titre d'exemple :

- Nam June Paik, [Musique de télévisions](#), 1963, Dusseldorf.
- Nam June Paik, [Magnet television](#), 1965.
- Nam June Paik, [TV Buddha](#), 1974.



- [Portapak Sony](#), 1965 (la mise au point du Portapak Sony rendant transportable par un individu seul l'enregistrement vidéo des images aura de grandes conséquences sur le développement de l'image électronique dans les pratiques de l'art vidéo).

**Immersion, interactivité...** À titre d'exemple :

- Dan Graham, [Time delay room](#), 1974.
- Jeffrey Shaw, Legible City, [Responsive Environment](#), 1988-91.

**Art informatique, environnement virtuel...** À titre d'exemple :

- [Véra Molnar](#), 1968 (pionnière de l'art informatique)
- Maurice Benayoun, [World Skin, Cave Installation](#), 1997.

**Net art...** À titre d'exemple :

- [Jodi, collectif](#), 1995 : Joan Heemskerk et Dirk Paesmans

**Interactions sociales génératrices d'œuvres...** À titre d'exemple :

- [HP Process](#), 2012

**Dialogues entre numérique et pratiques traditionnelles...** À titre d'exemple :

- Barry x-ball, [Envy](#), 2008-2011, Onyx mexicain.

## Des interactions entre numérique et arts plastiques : ne pas perdre de vue quelques notions « historiques » et les « problématiques » structurantes de l'approche des œuvres

### Des liens avec des notions « historiques » en arts plastiques (champ de création et enseignement) :

- Œuvre et écrans
- Numérique et installations
- Performances et numérique
- Œuvre et métissages numériques et pratiques « traditionnelles »
- ...

### Des liens avec des problématiques repérables dans les questionnements des programmes :

- Espace et temps de l'œuvre numérique/à l'ère du numérique
- Œuvre, artiste, spectateur dans « l'art numérique » et dans l'art à l'ère du numérique
- Statut de l'œuvre et de l'auteur à l'ère du numérique
- ...

## L'art numérique en trois questions<sup>16</sup>, par Jocelyne Quelo : quelle place pour la création, les pratiques et les usages au centre de cette mutation (numérique de l'art) ?

Sont ici repris des éléments d'une conférence<sup>17</sup> de Jocelyne Quelo, *L'art numérique en trois questions*.

1. Qu'est-ce que l'art numérique au XXI<sup>e</sup> siècle ?
2. De quels héritages les pratiques artistiques qui s'en revendiquent ont-elles bénéficié ?
3. Quelle place pour la création, les pratiques et les usages au centre de cette mutation ?

« Par les technologies, l'art s'est affranchi de ses cadres de création et de diffusion et en a créé et investi de nouveaux. En remettant en question intentionnellement ou non certaines conceptions établies, cela a valu à un art technologique de voir naître en même temps que lui son milieu spécifique. Cette rencontre vous propose un voyage subjectif à travers des œuvres, répertoriées selon trois questions : quelle histoire ? Quelles pratiques ? Quels enjeux ? »<sup>18</sup>

Les composantes de cette conférence étaient ensuite mises en forme sous Prezi (voir note de bas de page).

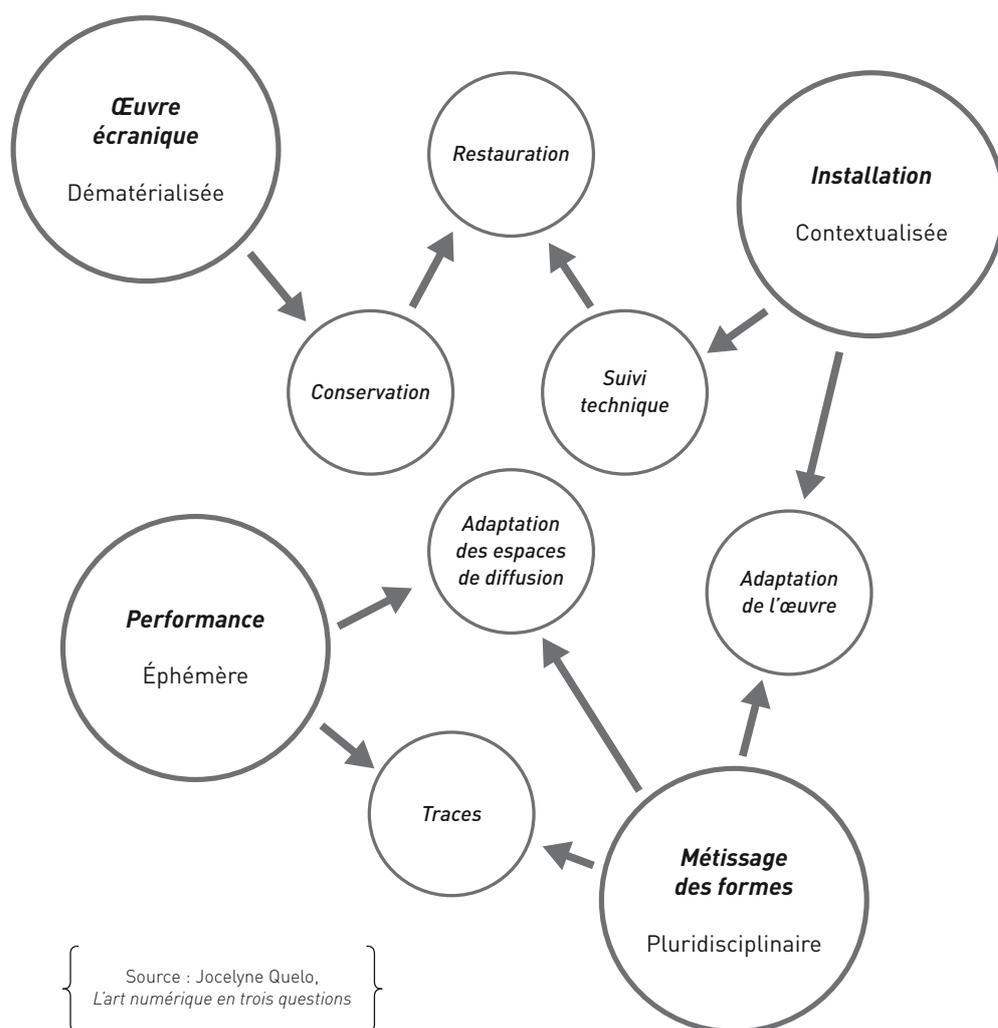
16. Source : <http://jocelynequelo.fr/?L-art-numerique-en-trois-questions>  
Voir également : <https://prezi.com/d8nptmteankua/lart-numerique-en-trois-questions/>

17. À l'invitation de Fée d'Hiver, Embruns ; à la Bibliothèque francophone multimédia de Limoges ; à l'EPN de la Communauté de communes du Pays de Livarot.

18. Jocelyne Quelo : *L'art numérique en trois questions*.

Le troisième temps de cette conférence (Quelle place pour la création, les pratiques et les usages au centre de cette mutation ?) était étayé de trois schémas donnant lieu à un document de présentation. Ils sont par commodité reproduits ci-dessous. Ils ne constituent pas une prescription pédagogique. Ils sont une invitation à explorer, dans la perspective de l'enseignement, quelques questions soulevées par le numérique dans l'art ou à revisiter nombre de problématiques émergées dans l'art au XX<sup>e</sup> siècle sous l'angle de leurs prolongements et renouvellements à l'ère du numérique.

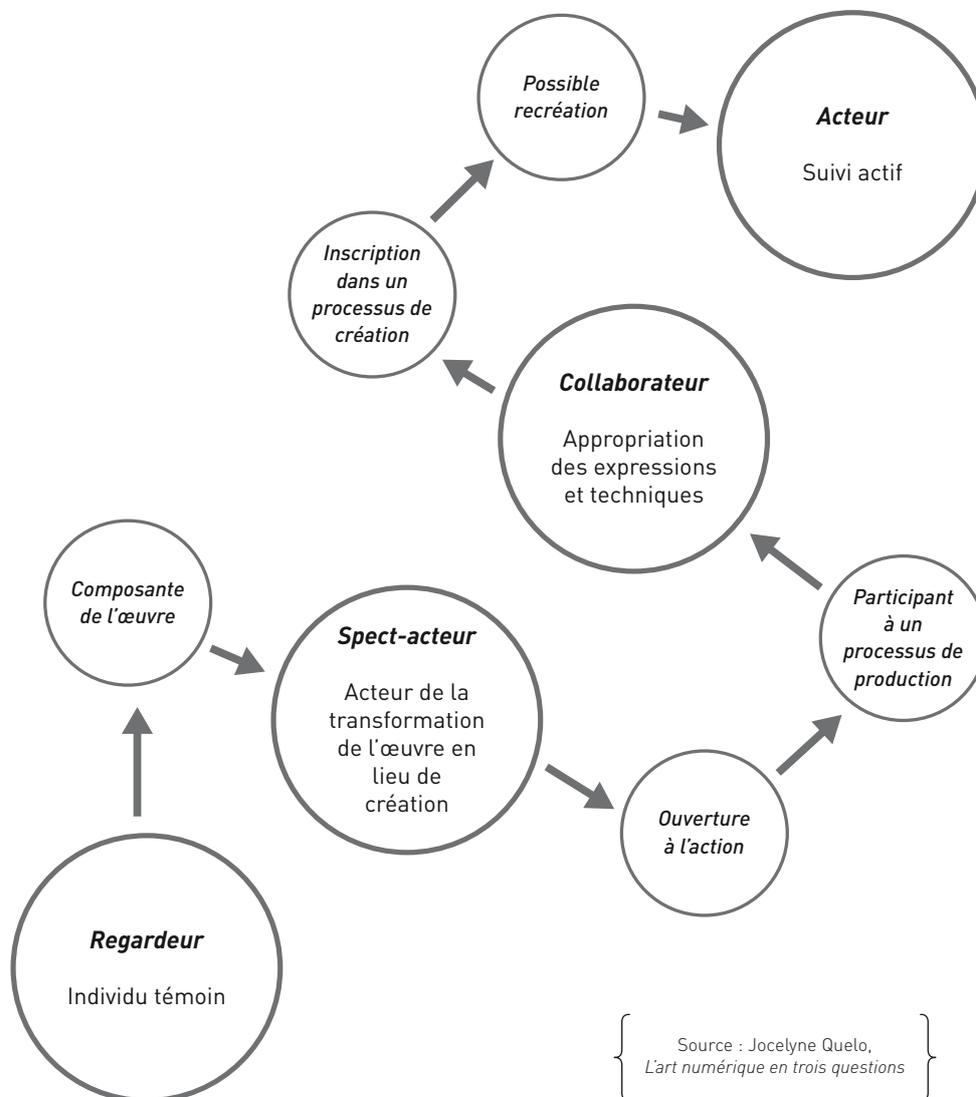
### Espace et temps de l'œuvre numérique/à l'ère du numérique



Retrouvez Éduscol sur



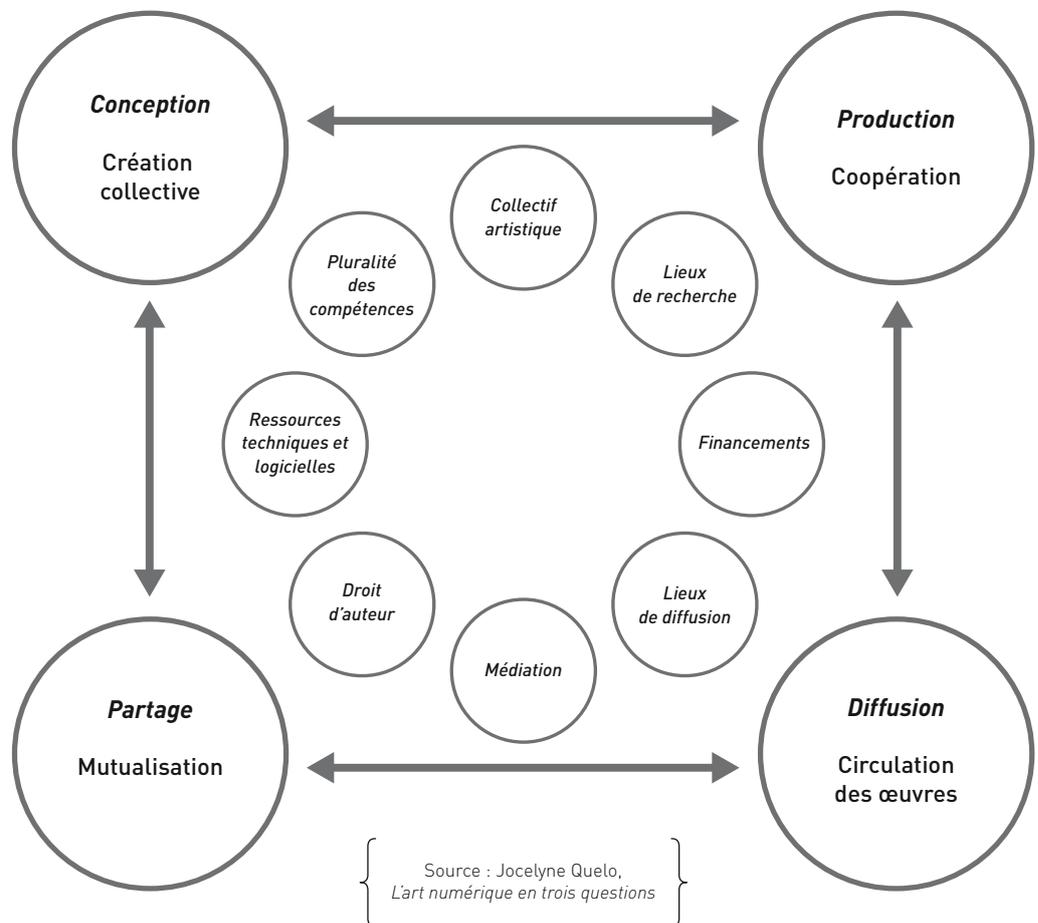
## Œuvre, artiste, spectateur dans « l'art numérique » et dans l'art à l'ère du numérique



Retrouvez Éduscol sur



## Statut de l'œuvre et de l'auteur à l'ère du numérique



Retrouvez Éduscol sur



## Numérique et enseignement des arts plastiques : évolution des arts plastiques à l'ère du numérique, intersections, parallélismes, divergences... entre création et enseignement artistique

Les liens entre l'enseignement des arts plastiques et l'informatique/le numérique forment déjà une assez longue histoire que l'on peut retracer au détour des indications des préambules ou des introductions de quatre générations de programmes.

### Les programmes de 1978

Le texte porte le premier élargissement du champ des arts plastiques dans la définition même de la discipline dans ses textes de programme.

« Elle [l'éducation artistique] s'appuie surtout sur la musique et les arts plastiques dans un sens très large, n'excluant a priori aucune des manifestations qui s'adressent aux sens tactile et visuel ».

Précisément, l'appellation de « nouveaux modes de production des images » s'appuiera ensuite sur ces bases, étant beaucoup reprise et associant diverses pratiques de l'image intégrant les technologies.

### Le programme de 1988

Il devait accentuer l'intégration des « techniques nouvelles », dont l'informatique, dans le champ de la discipline, en les situant précisément dans la production des « nouvelles images » :

« Il [le champ d'investigation de la discipline] se réfère aux productions artistiques du passé et du présent, aux images fournies par les médias, aux objets, à l'architecture, à l'urbanisme, etc. Des techniques nouvelles interviennent, productrices de nouvelles images : photographie, vidéo, cinéma, informatique. »

### Les programmes du collège de 1996-98

Cette orientation y était confirmée en l'intégrant dans le champ même de référence de la discipline :

« L'enseignement des arts plastiques couvre l'ensemble des domaines artistiques où se constituent et se mettent en question les formes. Peinture, sculpture, dessin, architecture, photographie ainsi que les nouveaux modes de production des images et les nouvelles attitudes artistiques, relèvent aujourd'hui du travail des arts plastiques... »

## Les programmes de 2008

Ils faisaient apparaître le terme numérique :

« Il [l'enseignement des arts plastiques] apporte les moyens de comprendre la nature des faits artistiques repérables en arts plastiques, en architecture, dans les domaines des images fixes et animées et des productions numériques. »

Pour autant, les rattachements de l'informatique/du numérique à la discipline ont été pensés dans des intentions diverses selon les époques. Ils apparaissent entre continuité d'un mouvement et césures conjoncturelles :

- Souvent liés à l'évolution des contenus disciplinaires : actualisation régulière poursuivant le travail d'invention même du concept d'arts plastiques comme enseignement ;
- Assez fréquemment inférés par les transformations des réponses de l'École aux attentes de la société : politique éducative constamment élargie dans ses finalités, création de nouveaux enseignements (cinéma-audiovisuel, histoire des arts...), développement des « éducations à... » (dont, dans une certaine mesure, l'éducation artistique et culturelle) ... ;
- Parfois accentués ou accélérés par des opportunités politiques ou de convergences d'intentions : concordance de temps entre conceptions portées par l'Inspection générale et commande de programmes, impulsion par exemple du Plan de cinq ans pour les arts et la culture en 2000 ;
- Régulièrement travaillés par des enjeux de positionnements dans la concurrence des enseignements : des intentions d'appropriation de l'image sont significatives sur ce plan entre français, histoire-géographie et arts plastiques – désormais avec l'Éducation aux Médias et à l'Information (EMI) et l'Enseignement Moral et Civique (EMC)... ? –.

Ainsi, de 1978 à nos jours, si l'on excepte en arts plastiques le lien récurrent aux questions sur les statuts et la production des images, le continuum sur l'informatique/le numérique n'est pas allé de de soi. De surcroît, les effets pédagogiques comme les conséquences disciplinaires d'une orientation « image » du numérique en arts plastiques n'ont pas été homogènes. En outre, cette direction « image » donnée au numérique n'a pas pleinement permis les rencontres de l'enseignement des arts plastiques avec des pratiques bien plus larges que celles du « photographique » dans la création artistique numérique

## L'affirmation d'une « orientation image » – lecture critique de l'image – dans le programme de 1978

« Compte tenu de la prolifération de l'image en tant que support à la communication visuelle (images dessinées ou photographiées, images séquentielles du cinéma et de la télévision), il est indispensable d'entraîner l'élève à déchiffrer l'image, pour lui permettre d'en saisir le sens et les intentions et d'adopter à son égard une attitude active et critique. »

**Orientations programmatiques** : dans ce programme, l'image photographique, le cinéma, la télévision, les « vidéos » sont « des objets » à recevoir. C'est principalement d'une éducation du regard, de l'élève spectateur, dont il s'agit : il faut contribuer à une formation de spectateur/récepteur critique qui permette d'apprendre à l'élève à se protéger des manipulations par l'image telle que diffusée par les médias de masse.

Retrouvez Éduscol sur



**Conditions matérielles et pratiques pédagogiques** : si l'invitation aux pratiques photographiques est explicite, il n'y a pas d'équipements généralisés dans les classes au collège.

**Rencontres entre orientations programmatiques et champ de la création artistique** : les expérimentations technologiques et les pratiques de la création artistique contemporaine (art vidéo, art électronique...), pourtant observables dans les circuits de l'art depuis le début des années 60, ne sont pas envisagées.

### Lecture et pratique de l'image – assimilation de la vidéo et évocation de l'informatique – à partir du programme de 1988

« Expérimentation des outils, des matériaux et des supports de toute nature, initiation, dès la Quatrième, à la prise de vue (cadrage, utilisation de différentes focales, explication du phénomène lumineux), au développement et tirage, à l'utilisation du matériel vidéo et informatique. »

**Orientations programmatiques** : l'image garde dans les programmes un statut « d'objet » à recevoir. La photographie et la vidéo deviennent plus précisément des techniques à expérimenter.

**Conditions matérielles et pratiques pédagogiques** : des freins demeurent, il n'y a pas d'équipements généralisés ni de pratiques acquises de tous les professeurs (en formation initiale notamment). Cependant, on observera l'usage des premiers caméscopes qui arrivent dans les plans de dotation des établissements. Ils sont notamment utilisés en arts plastiques pour filmer les productions des élèves, comme moyen technique au service de la pédagogie, mais aussi pour faire pratiquer en classe l'image animée.

**Rencontres entre orientations programmatiques et champ de la création artistique** : il n'y a toujours pas d'invitation explicite à se saisir des pratiques artistiques contemporaines de la vidéo et de l'informatique.

### La photographie et la vidéo envisagées comme des moyens usuels, l'informatique comprise comme « infographie » dans les programmes de 1996-98

« Une attention particulière est portée à l'infographie, en fonction de l'équipement du collège et sans mobiliser la totalité du temps imparti à l'enseignement [...] sur cette seule forme d'expression. » ; « L'infographie est utilisée [...] : comme outil pédagogique, pour faire comprendre en simulation [...] ; comme outil de création pour faire produire à l'élève ses propres images. »

**Orientations programmatiques** : l'image photographique, le cinéma, la vidéo sont des champs de pratiques à investiguer.

**Conditions matérielles et pratiques pédagogiques** : l'apparition des premiers équipements informatiques dans les salles d'arts plastiques et l'équipement progressif en APN (appareil photographique numérique) soutiennent un encouragement à travailler le « geste photographique ». Ils sont une facilitation des usages en classe entière. On observe que des professeurs d'arts plastiques développent la conception et la diffusion de vidéos pédagogiques : ils tirent parti des applications multimédias de l'informatique. Les équipements en caméscopes analogiques, puis numériques, encouragent les pratiques vidéos des élèves. L'usage est progressivement généralisé des images numériques : projections d'images d'œuvres, d'images numériques produites par les élèves...

**Rencontres entre orientations programmatiques et champ de la création artistique** : si l'ouverture vers la création contemporaine est forte dans le programme de 1996-98, pour autant sa conception de l'informatique, très liée aux pratiques de l'infographie<sup>19</sup>, ne favorise pas les liens entre enseignement des arts plastiques et un univers déjà très émergé de pratiques artistiques intégrant le numérique ou totalement lié aux technologies numériques.

### L'intégration du numérique dans le champ des pratiques artistiques – le renforcement à nouveau d'une orientation « image » – à partir des programmes de 2008

« La pratique artistique [...]. Trois champs d'investigation seront abordés dans lesquels pratique et culture sont toujours liées :

- Champ des pratiques bidimensionnelles, graphiques et picturales ;
- Champ des pratiques tridimensionnelles, sculpturales et architecturales ;
- Champ des créations photographiques et cinématographiques, analogiques et numériques. »

**Orientations programmatiques** : les programmes des classes de 5e et 4e sont presque entièrement focalisés sur l'image.

**Conditions matérielles et pratiques pédagogiques** : on assiste à une assimilation croissante des logiciels de traitement de l'image dans le cours usuel (du côté pédagogie et dans les activités élèves). Les situations d'apprentissage investiguant la diffusion et la réception de l'image numérique dans une visée artistique se développent. L'affirmation du numérique dans l'enseignement des arts plastiques est soutenue par le vecteur des questions et techniques de l'image photographique (APN, smartphones...). Mais, les professeurs sont majoritairement centrés sur les « injonctions » vers l'image. Ils ont tendance à réduire le numérique aux écrans et à la transformation « visuelle » par des logiciels numériques de traitement de l'image photographique.

**Rencontres entre orientations programmatiques et champ de la création artistique** : les questions du numérique dans l'art contemporain et les dialogues entre le numérique et la diversité des pratiques plastiques peinent encore à s'envisager (cette nouvelle question du « contemporain » de l'enseignement des arts plastiques est-elle partout envisagée ?).