



Compte rendu de la journée du 16 MARS à l'ORME, R.Jost

Classe d'ARTS PLASTIQUES du LYCEE BENOÎT de l'Isle-sur-la-Sorgue

Objectif : Faire une démonstration de l'utilisation des TICE en classe d'Arts Plastiques.

Configuration : A partir de situations de cours différentes et variées, les 7 élèves présents et leur enseignant réalisent une opération plastique, documentaire, pédagogique ou exploratoire sur ordinateur.

1-Utilisation de l'ordinateur comme un outil de créations plastiques, au même titre que le pinceau, etc.

Jessica, élève de Terminale : Dans le cadre de sa démarche artistique, Jessica travaille sur ordinateur pour produire une vidéo. A partir du logiciel Freeware de XP, *Windows Movie Maker*, elle produit une séquence animée et sonore de 4 minutes. Jessica travaille sur le mystère des Elfes, personnages mythologiques et insaisissables. L'informatique s'inscrit ici en relation directe avec sa démarche : constituée de pixels immatériels, de lumières évanescentes, de sons et d'images numérisés, une vidéo multimédia est en soi un support virtuel, impalpable, au même titre que les Elfes présentés!

Pierre-Loup, élève de Première : Pierre-Loup est en situation de construction et de présentation de sa production artistique via l'ordinateur. La proposition de cours est la suivante : « A voir... Présentez au spectateur une *visio-machine* à voir le monde. Cette dernière reflètera au maximum votre propre regard sur le monde ». Après avoir transformé plusieurs photographies sur des logiciels infographiques comme *Pixia* ou *GIMP*, il réalise un montage vidéo reflétant sa vision du monde qui l'entoure. Les effets proposés par le montage numérique, la rythmique dans la vitesse de défilement lui permettent rapidement de construire un scénario fortement emprunt de subjectivité.

2-Utiliser les Tice comme sources documentaires :

Thomas et Leslie, élèves de première : Thomas et Leslie se constituent une banque de données et de références artistiques précises en vue d'une verbalisation référencée de leurs travaux plastiques. Naviguant à la fois sur Internet et sur un CDROM de citations artistiques constitué par le professeur, ils découvrent et analysent différentes démarches artistiques en relation avec leurs propres travaux. En situation exploratoire, ils se constituent un fichier multimédia (images + textes + sons) sur lequel ils appuient la présentation de leurs travaux. La verbalisation qu'ils réalisent est interactive: le discours interagit directement avec les images et les références artistiques proposées.

3-L'ordinateur comme outil de stockage, une mémoire en temps réel ou différé.

Nadia, élève de Première : Nadia répond à la proposition de cours suivante : « Ca m'a scotché » (travail sur les idées d'accroche et de surprise). Elle réalise une performance dans la foule du Forum. Habillée en pyjama et coiffée d'une perruque bleue, elle va vers les gens surpris par la situation et le costume inapproprié de la jeune fille. Une camarade photographie la réaction des gens. Un diaporama des photos est ensuite passé sur l'écran d'ordinateur. La question posée par Nadia est de savoir où est l'œuvre réalisée : est-ce la performance ou le support photographique ? Est-ce l'action de l'artiste ou la réaction des gens qui fait le support de l'œuvre ? Ces mêmes personnes photographiées ne sont-elles pas encore surprises de voir leur image projetée sur écran géant ?



Photographies de la réaction des gens face à la performance de Nadia

4-L'ordinateur comme outil didactique : l'informatique permet au professeur d'imaginer, de fabriquer des outils "sur mesure", des outils qui répondraient à des attentes personnelles et spécifiques.

Agathe, élève de Première : Agathe se met dans la situation de l'élève qui a terminé son travail avant les autres. Afin de rester en activité, le professeur lui propose un jeu éducatif sur l'ordinateur, le « Plastik'Quizz ». Réalisé à partir de pages *HTML*, le CdRom lui propose de découvrir des mots de vocabulaires plastiques à partir de rebus visio-sonores. Par la suite, des liens Hypertextes la transportent sur les sites des grands musées du monde. Elle surfe et tente de référencer les mots de vocabulaire trouvés par des œuvres précises.

Chloé, élève de Seconde : Chloé est en situation de rattrapage de cours. A partir de fiches de cours informatisées préparées par le professeur, Chloé navigue sur différentes pages *HTML*. Grâce aux liens Internet proposés, elle a la possibilité de consulter directement les références artistiques liées aux cours qu'elle a manquée. A partir de pages Intranet, elle peut également avoir accès aux réalisations de ses camarades qui ont été photographiées en fin de séance et stockées sur l'ordinateur.

L'enseignant, Mr. Jost : Après être passé d'un élève à l'autre, l'enseignant réalise une séquence d'évaluation. A partir du Cdrom qu'il a mis en place, il développe les notions plastiques attendues par la proposition de cours abordée. Des liens hypertextes mènent l'animation vers des références artistiques précises et illustrées via internet. Les travaux des élèves sont projetés et ainsi inscrits dans un champ artistique élargit.