

L'expression personnelle dans l'enseignement

Jean-Louis Langrognet

INSPECTEUR GÉNÉRAL DE L'ÉDUCATION NATIONALE
DOYEN DU GROUPE DES ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES

La problématique des arts plastiques et les actions qui y sont lancées s'investissent dans le domaine du numérique.

Prioritairement axé sur tout ce qui touche à l'expérience visuelle des élèves et à la formation du regard sur le monde environnant comme sur les œuvres du patrimoine et de la scène artistique contemporaine, l'enseignement des arts plastiques cherche à donner à tous les élèves, dans le cadre de la scolarité obligatoire, les moyens d'une expression personnelle passant par des productions d'ordre plastique dans le plan comme dans l'espace. À l'école primaire, où le programme d'« arts visuels » rassemble les éléments communs d'une initiation aux arts plastiques, au design, à la photographie et au cinéma, comme au collège où l'appellation « arts plastiques » demeure, mais devra prendre en compte rapidement les évolutions en cours, l'observation, la production et la transformation d'images sont au cœur des apprentissages et participent à la construction d'une première culture artistique. Au lycée, que ce soit dans le cadre d'un enseignement de spécialité au sein de la série L (5 heures hebdomadaires) ou d'un enseignement facultatif offert au choix des élèves de toutes les séries (3 heures hebdomadaires), les arts plastiques poursuivent des objectifs plus ambitieux en favorisant l'initiative dans l'exploration des voies et moyens diversifiés de la création, tout en s'interrogeant sur le sens et la portée des écritures artistiques dans une histoire en mouvement continu.

Appareils photo, caméras vidéo et technologies numériques...

Mais, pendant longtemps, les pratiques d'images photographiques dans les classes se sont trouvées considérablement limitées par la difficulté de

elle de l'élève des arts plastiques

maîtriser rapidement la prise de vue avec des appareils inégalement adaptés, mais surtout par la longueur et le coût des opérations de laboratoire, réduisant de fait ces pratiques à quelques moments privilégiés dans l'année ou à des activités d'atelier touchant de petits effectifs d'élèves volontaires. Nombre de professeurs ont eu recours – et l'ont toujours, mais avec des perspectives renouvelées – aux techniques simples du découpage et du montage d'images imprimées préexistantes, ou à des traitements successifs d'assemblages d'empreintes et d'objets divers au moyen d'un photocopieur, en écho au « *copy art* » à la mode il y a vingt ans.

À la fin des années 70, l'arrivée de caméras vidéo légères a contribué à élargir les pratiques de classe, en permettant d'engager les élèves dans la production de courtes séquences ou de films d'animation, et de les sensibiliser à l'apparition d'un « art vidéo » contemporain dans la multiplicité de ses formules.

Avec les technologies numériques et surtout, depuis peu, avec la mise à disposition d'ordinateurs puissants et de périphériques performants pour des coûts raisonnables, l'analyse et la production d'images – auxquelles il est désormais aisé d'associer des données textuelles et sonores – ont pu s'introduire de manière courante dans de nombreux enseignements, notamment au sein des enseignements artistiques¹ et particulièrement en arts plastiques et en histoire des arts².

... dans les programmes

Publiés de 1996 à 1997, les programmes d'arts plastiques de collège ne pouvaient évoquer qu'avec prudence l'emploi des matériels numériques disponibles dans les établissements, car les configurations, au caractère essentiellement bureautique, ne s'ouvraient alors que parcimonieusement au multimédia³. Mais avec les programmes de lycée publiés en 2001, il est affirmé que, dès la classe de seconde, l'élève doit travailler « *en deux et trois dimensions, en variant les supports et les techniques et en attachant une importance toute particulière*

aux ressources offertes par les technologies contemporaines (photographie, vidéo, infographie...) ». Par ailleurs, les mêmes textes invitent les professeurs à mettre à profit l'horaire de « *l'ensemble libre* » pour conduire les élèves à « *expérimenter de façon approfondie les nouvelles technologies [...], les intégrer au processus de production et engager une réflexion sur la relation technique/création* ».

Le dossier de travaux: du papier à l'écran

Afin de prendre en compte les profits tirés de ces démarches, le dossier de travaux, que les candidats de la série L ont à soutenir oralement à l'épreuve d'arts plastiques du baccalauréat depuis la session 2002, comprend obligatoirement « *des tirages sur papier de réalisations mettant en œuvre les technologies numériques*⁴ ». Pour des raisons pratiques d'organisation et dans le souci de ne pas se heurter à des difficultés matérielles tenant à la diversité des configurations informatiques possédées par les lycées, il n'a pas été possible de demander la présentation des recherches des élèves sur écran. Mais il faudra l'envisager rapidement dans l'avenir car les pratiques effectives dans les classes vont aujourd'hui, sous la conduite des enseignants les plus engagés, du traitement d'images fixes ou animées, scannées ou enregistrées par un appareil photonumérique ou une caméra, à des scénarisations et des mises en espace renouvelant les démarches installationnistes de l'art vidéo des années 80-90, et, depuis peu, grâce aux connexions à haut débit, à l'exploration de l'interactivité et à la découverte sur Internet d'œuvres fascinantes qui se sont développées en marge d'un « art contemporain » trop institutionnalisé.



1. Cf. les numéros 38 et 43 des *Dossiers de l'ingénierie éducative* consacrés respectivement au cinéma en 2002 et à la musique en 2003.

2. L'enseignement de l'histoire des arts, offert dans près de 140 lycées, conduit les élèves à des recherches documentaires nombreuses, à des enquêtes photographiques sur le patrimoine régional et à la production de dossiers associant textes, images et parfois données sonores.

3. Ces programmes précisent qu'au cycle central « *l'infographie est utilisée, lorsque les équipements de l'établissement le permettent* :

- *comme outil pédagogique, pour faire comprendre en simulation, par exemple des questions sur les systèmes de représentation de l'espace* ;

- *comme outil de création pour faire produire à l'élève ses propres images* ».

4. BO n° 28 du 11 juillet 2002.

5. On trouvera des éclairages précieux sur l'histoire récente de la montée des arts numériques, des problématiques ouvertes et de l'indifférence encore forte du milieu culturel institutionnel dans l'ouvrage d'Edmond Couchot écrit en collaboration avec Norbert Hilaire: *L'Art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, publié chez Flammarion en 2003.

6. À côté de Paris-VIII qui, avec toute l'équipe réunie autour du professeur Couchot, a joué un rôle pionnier, des universités de plus en plus nombreuses mettent en place des formations qui, d'abord destinées à faciliter l'insertion professionnelle des étudiants, comme à Paris-I (DESS multimédia), Rennes-II (DESS médias numériques), ou Valenciennes (IUP Ingénierie des arts de l'image et des spectacles vivants), contribuent à la diffusion de compétences informatiques – techniques et scientifiques – au sein des arts plastiques.

7. Les actions et réflexions conduites au sein du « Cube » d'Issy-les-Moulineaux, espace tout à la fois de création pour des artistes et de mise en relation du grand public avec la création numérique, méritent une grande attention.

8. Sauf dans le secteur des « arts appliqués » dont les formations – liées aux secteurs professionnels du design d'objet, d'espace et de communication – ne peuvent faire l'impasse sur la maîtrise de l'outil informatique.

9. Les « Rencontres de la création numérique » organisées par le « Cube » d'Issy-les-Moulineaux en octobre 2002 ont constitué un temps fort. Les présentations faites au cours des « Lundis multimédias de la Sorbonne », sous la responsabilité de Xavier Perrot de novembre 2003 à janvier 2004 dans le cadre du séminaire du DESS de Paris-I, ont été particulièrement significatives et stimulantes. Par ailleurs, les initiatives de Pierre Bongiovanni, responsable du chantier de la « Gaieté lyrique » à Paris, sont à suivre.

10. Signalons en particulier, chez Larousse, l'excellente synthèse *Arts et nouvelles technologies* de Florence de Méredieu parue en 2003 dans la collection « Comprendre, Reconnaître ».

Un objet de création

La pratique des images numériques, par la souplesse et l'instantanéité des manipulations, ne donne pas seulement une efficacité accrue à la formation de base touchant l'étude d'images de nature et de statut différents (répétition, multiplication, renversement, incrustation, colorisation, changement de point de vue ou d'échelle...), elle facilite l'engagement simple et rapide des élèves dans l'exécution d'opérations plastiques classiques et surtout favorise l'exploration de tout ce qui relève du croisement ou de l'hybridation d'univers et de langages diversifiés. En ce sens, elle n'est pas seulement une technique auxiliaire de création, mais objet même de création, permettant aux élèves d'être confrontés, dans des conditions techniques très nouvelles et sur des itinéraires réfléchis ou syncopés, à la conception et à l'élaboration d'écritures d'ordre poétique.

L'évolution de la formation

Ce phénomène de la production, de la réception, de la diffusion et de la conservation des images par une même technologie conduit dès à présent, et inéluctablement, à une modification profonde des conceptions de la formation artistique et du rapport aux musées et institutions culturelles, même si subsistent encore ici et là des réserves, voire des oppositions idéologiques étonnantes⁵. Cependant, malgré les avancées spectaculaires dans certains départements spécialisés de l'université⁶ ou au sein des laboratoires de grandes écoles ou encore dans quelques lieux privilégiés⁷, la formation des étudiants des disciplines artistiques – et notamment de ceux qui se destinent au professorat – demeure actuellement très en deçà du minimum attendu⁸.

Depuis 2001, les configurations informatiques et les périphériques de création et de traitement des images numériques figurent parmi les matériels autorisés et mobilisables pour affronter les épreuves pratiques des Capes et Agrégation d'arts plastiques.

Encore réduit actuellement, le nombre des candidats exploitant ces ressources est en augmentation constante. À côté de réalisations convenues, les jurys ont eu le plaisir de relever des productions pertinentes et subtiles, quelques-unes particulièrement denses et fortes.

On ne peut qu'être frappé par la rapidité des évolutions et la multiplication des initiatives, tant dans le domaine de la recherche et de la réflexion théorique que de la présentation des œuvres⁹, dont commencent à rendre compte des publications pour le grand public¹⁰. Afin de les recenser et de les faire connaître aux enseignants des

écoles, collèges et lycées, le magazine en ligne *Numedia-edu*¹¹, qui vient de naître sur le site de l'académie de Paris, se veut une approche du numérique par la culture et non par l'outil technique, une passerelle entre la recherche universitaire et l'école.

Dans les académies, sans attendre les effets du renforcement de la formation initiale dans le domaine de l'image numérique, les inspecteurs pédagogiques régionaux d'arts plastiques développent aujourd'hui toute une politique d'accompagnement des jeunes professeurs dans l'entrée du métier, de soutien aux initiatives des plus engagés et de renforcement des compétences pour ceux qui le souhaitent. Avec l'appui du réseau des « interlocuteurs académiques », constitué de professeurs de terrain particulièrement actifs et mis en place depuis plusieurs années par la direction de la Technologie de notre ministère¹², ils se sont attachés à construire les pages disciplinaires des sites académiques, fédérer les expérimentations et les ressources, animer les groupes de recherches et, depuis peu, organiser des manifestations donnant à voir les réalisations des élèves¹³.

Une mobilisation active

On ne peut nier la présence de freins, matériels et conceptuels, encore nombreux. Les équipements pour les arts plastiques en collège demeurent, sauf exception¹⁴ et contrairement à ce qui se passe en lycée, notoirement insuffisants ou inadaptés, empêchant la nécessaire implication des professeurs dans la validation du B2i¹⁵. Mais une mobilisation active se manifeste ; aux explorations ponctuelles se substituent de plus en plus des itinéraires raisonnés et une réflexion collective. Ce mouvement gagnera en fécondité, pour peu que l'engagement militant de nombreux professeurs soit soutenu et accompagné par notre institution. ●

11. <http://numedia.scola.ac-paris.fr>, site conçu et animé par Janique Laudouar, avec le soutien de la Drac Île-de-France, de laboratoires universitaires, de divers partenaires et de l'inspection générale.

12. Grâce à l'engagement efficace d'Hélène Ormières correspondante de la DT dans le domaine des arts.

13. Parmi les initiatives récentes, citons l'exposition « Arts plastiques et nouvelles technologies » de l'académie de Créteil au musée d'Art et d'Histoire de Saint-Denis, et le festival @CRAN,

manifestation de création artistique en ligne des élèves soutenue par le CRDP de Grenoble.

14. Les investissements massifs des conseils généraux des Landes et des Bouches-du-Rhône sont à saluer.

15. Rappelons qu'au premier niveau du B2i, il est attendu d'un élève qu'il sache « organiser dans un même document, pour une communication efficace, texte et images issues d'une bibliothèque d'images existantes ou de sa propre composition » (BO n° 42 du 23 novembre 2000).