

In Situ

Documentation - Édition - Ingénierie éducative

crdp
Pays de la Loire



In Situ, mode d'emploi...

Ce numéro 3 de *In Situ*, premier de l'année 1999-2000, devrait être suivi de deux autres, à parution trimestrielle. *In Situ*, version papier, ne prétend pas être un bulletin exhaustif, mais doit plutôt servir d'introduction, de présentation au site Internet « Arts Plastiques » du Rectorat. Vous y trouverez quelques informations et extraits des rubriques du site plus « réactives ». Nous espérons que *In Situ Web* deviendra un outil de liaison fonctionnel et riche. Cette richesse sera évidemment conditionnée par les contributions que vous adresserez à l'un des membres du comité de rédaction : Jean-Christophe HABAULT, au collège Jules-Renard à Laval (53), Jacques HAYOTTE, au lycée Léonard-de-Vinci à Montaigu (85), Jacques LEPLAT, au collège La Reinetière, à Sainte-Luce-sur-Loire (44).

L'année scolaire 1999-2000 restera sans doute pour quelque temps l'une des plus riches en faits généraux et spécifiques : « Lycée du XX^e siècle », « Collège 2000 », restructuration des services rectoraux, politique des bassins et relance de la politique des projets d'établissement, nouveaux programmes en 3^e, déploiement de la formation continue et création d'un groupe recherche-action et formation Architecture, institutionnalisation des groupes de secteur, rencontres Liaison école-collège, réduction des déficits horaires, ouverture de *In Situ* sur le serveur académique, progression de l'implantation des ateliers de pratique artistique, nouvelles propositions du FRAC et de l'Arthothèque de Nantes par exemple.

Certes, dans chaque établissement, pour chaque professeur, les rénovations et les réformes qui s'enchaînent ne sont pas toutes synchroniquement présentes et n'acquiescent pas la même évidence au fil des mois et des années. Si les professeurs de lycée veillent particulièrement à l'évolution des enseignements obligatoires, au développement des options facultatives, à la création des ateliers d'expression artistique (AEA), aux travaux encadrés, les professeurs de collège sont davantage mobilisés par la mise en place des programmes de 3^e, ils sont sollicités pour les ateliers lecture et la « lecture » de l'image, l'heure de vie de classe, les parcours diversifiés, les travaux croisés, les PAE, les ateliers de pratique artistique ou les classes patrimoine par exemple. Parmi les étudiants, ceux qui se destinent à l'enseignement scrutent les concours (modalités, contenus, nombre de postes) et les responsables et formateurs IUFM premier degré sont attentifs aux contenus, à la place occupée par les modules disciplinaires dans

la masse des modules généraux et transversaux, à la fréquentation des options artistiques par les futurs professeurs des écoles.

Chaque enseignement est singulier. Cette singularité est renforcée par les contraintes et les initiatives locales (type d'établissement, zone géographique et culturelle, population scolaire, équipe éducative, projet d'établissement). Certains perdurent dans un autre espace/temps que celui des réformes, d'autres sont innovants et précèdent les mutations. La plupart se développent dans un temps intermédiaire. La diversité est une richesse fondamentale de notre enseignement. Les pédagogies du projet et la souplesse des programmes permettent que chaque professeur crée ce qu'il enseigne (c'est l'essence même d'un enseignement artistique).

Cependant, au-delà des réformes, des cycles (de la maternelle à l'université) et des enseignants, une identité disciplinaire existe, constituée par la somme des expériences individuelles, des textes et des rapports, des concours et des examens, des programmes et de leurs compléments. Une identité et une didactique se sont tissées dans la durée, sur la base d'un projet formulé dès la fin des années soixante. Elle favorise en retour cette diversité en lui conférant une cohérence.

La dialectique entre ces différents moments – celui de la formation d'une identité disciplinaire et celui des parcours personnels – et des différents lieux – l'établissement, le bassin, le département, l'académie, le pays – est à réinventer.

**Bulletin des professeurs
d'arts plastiques
Académie de Nantes**

ter sans cesse, particulièrement du fait de l'accélération des transformations sociales et, consécutivement, du système scolaire. **Deux écueils majeurs seront à éviter pour ne pas transformer la dialectique en alternative.**

Le premier, bien connu, (marginal dans les faits, mais tenace dans les représentations) consisterait – pour résister à l'accélération du temps – à justifier un repli sur une tradition héritée du *cours de dessin*, considéré comme une valeur sûre et ayant « fait ses preuves ». Ce serait retourner à un enseignement techniciste, modélisant et créditer ainsi les représentations que certains ont d'une discipline qu'ils méconnaissent et qu'ils pensent figée dans son passé. Ce serait, en somme, flatter les esprits conservateurs et donner des arguments aux réformateurs les plus radicaux.

Le second écueil est sans aucun doute le moins nettement identifiable. C'est celui qui consisterait à rechercher l'inscription *immédiate*

des enseignements artistiques dans l'époque (postmoderne), en acceptant leur *déqualification* – par l'*émiettement* dans des interventions périphériques, par la *fusion* dans une transversalité non théorisée ou par la *dilution* dans des activités, artistiques et culturelles, polyvalentes ou de proximité, souvent plus *médiatisables*.

Cependant, le mouvement est important, touche l'ensemble des structures et modifiera, à plus ou moins long terme, la didactique même des arts plastiques. Il nous appartient dès aujourd'hui, sereinement, de proposer une pratique professionnelle raisonnée et dynamique, forte de son histoire mais tournée vers l'avenir, ajustée aux attentes institutionnelles. Il convient, sans nostalgie ni précipitation, de **faire fructifier les avancées de la pédagogie du projet, poursuivre l'initiation à l'art contemporain et passé et développer une pratique artistique en évitant l'immobilisme et l'aventurisme.**

C'est à cela que s'emploient les professeurs d'arts plastiques lors des réunions des groupes de secteurs, des stages IUFM, des animations pédagogiques, des collaborations et des jumelages (FRAC, Artothèque, CAUE, musées). Cette vitalité s'exprime également par les inspections, les publications, *In Situ* Internet et papier, quelques-uns des vecteurs académiques de cette culture professionnelle.

Qu'il me soit permis de remercier ici toutes celles et ceux qui participent quotidiennement, et à tous les niveaux, au maintien de la **qualification de l'enseignement des arts plastiques et participent directement à la réussite des élèves.**

Patrick Ducler
Inspecteur d'académie
Inspecteur pédagogique régional



Actualité

Développement de l'enseignement des arts plastiques au lycée

Les ateliers d'expression artistique s'implantent à côté des enseignements artistiques facultatifs.

Ce début d'année scolaire a vu s'installer, dans un certain nombre de lycées de l'académie, des **ateliers d'expression artistique**. Dans les textes officiels relatifs à cette nouvelle structure (note de service 99-073 du 20 mai 1999, BO n° 25 du 24 juin 1999 ; note de service 99-094 du 18 juin 1999 : Un lycée pour le XXI^e siècle), il est souligné que ces AEA s'ajoutent aux enseignements existants, obligatoires ou facultatifs, et que ces derniers sont maintenus. La situation de l'enseignement des arts plastiques en lycée est donc la suivante :

– En seconde : les élèves ont le choix entre l'enseignement de détermination (3 heures) et l'option facultative (3 heures). À cela il faut ajouter les heures d'AEA (72 HSE pour l'année scolaire, soit environ 2 heures hebdomadaires en moyenne).

– En première et en terminale : les élèves de la série littéraire continuent de bénéficier de l'enseignement obligatoire (4 heures) auquel peuvent s'ajouter l'option facultative (3 heures) et l'atelier d'expression artistique (2 heures).

Rappelons que l'option facultative et l'AEA sont proposés aux élèves de toutes les séries d'enseignement général et technologique.

Spécificité des ateliers d'expression artistique

- « La pratique artistique est au centre des ateliers d'expression artistique. »
- Ils « sont assurés et coordonnés par des enseignants volontaires » quelle que soit la discipline enseignée.
- Ils sont organisés en partenariat et « s'appuient sur les ressources artistiques et culturelles de l'environnement ».
- Ils « s'organisent autour d'un projet pédagogique spécifique ».
- Ils « accueillent des lycéens volontaires tous niveaux confondus et sans distinction de série ».
- Ils « ont pour objectif de donner aux élèves le plaisir de l'expression personnelle, le goût de l'investigation, de l'exploration et la prise de risque ».
- Ils « privilégient, chaque fois que cela est possible, la rencontre entre plusieurs arts ».

Cf. Réforme des lycées, rentrée 1999, BO n° 25 du 24 juin 1999 - note de service 99-094 du 18 juin 1999.

Jacques Hayotte
Lycée Léonard de Vinci, MONTAIGU

Un atelier d'expression artistique au lycée Léonard de Vinci de Montaignu

Alors que cet établissement propose déjà à ses élèves des enseignements artistiques (série L Arts plastiques, options facultatives Arts plastiques et

Théâtre), il s'est vu accorder l'ouverture d'un atelier d'expression artistique intitulé : **Arts plastiques/Vidéo.**

Notre démarche a été motivée par la situation en zone rurale du lycée et son isolement culturel (le seul équipement culturel de proximité est le cinéma de Montaignu). En conséquence, les enseignements artistiques facultatifs ont toujours eu un grand succès (les effectifs ne cessent de croître : sur un établissement d'environ 700 élèves, 154 suivent, cette année, un enseignement artistique facultatif).

Les objectifs de l'AEA visent à rendre le plus grand nombre possible d'élèves acteurs de leur culture.

La démarche générale sera celle d'une interrogation sur la manière dont les arts plastiques sont amenés à questionner les différentes autres formes d'expression artistique. Un partenariat avec le FRAC est mis en place, il sera précisé par une convention. Plusieurs interventions d'artistes seront programmées. Elles seront l'occasion de confronter ces pratiques à une transgression des règles et de mettre en œuvre une démarche d'art vidéo. Deux moments d'évaluation sont prévus. Ils associeront les partenaires, les élèves et les enseignants. Ce sera le moment pour nous de vous transmettre de nouvelles informations sur le déroulement de cet atelier d'expression artistique.

Patrice Gablin, Professeur
Domaine littéraire et artistique en BTS Audiovisuel
Jacques Hayotte, Professeur Arts plastiques



Proposition : « **Pavillon** »
Construction de la forme **cubique**
comportant **trois niveaux**,
ne possédant pas de murs porteurs.

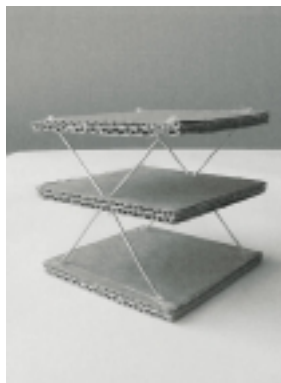
Dimensions réelles : 5 m x 5 m x 5 m.
Échelle de la maquette : 2 cm pour 1 m

Réalisations effectuées par des élèves de 3^e.



Une première séance a permis
de **représenter des cubes** en utilisant le dessin,
de faire le point sur divers systèmes de perspectives
et de chercher des idées.

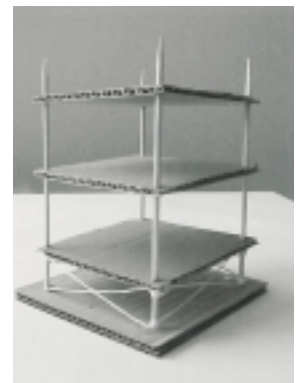
Les deuxième et troisième séances ont permis
de **construire les maquettes**
et de présenter les solutions utilisées.



La séance qui a suivi a été consacrée à
mettre au point une enveloppe
pour la structure envisagée.
Cette dernière étape pourrait faire l'objet
d'une recherche infographique
qui permettrait la visualisation
d'une plus grande quantité de solutions
(matériaux, textures, couleurs...)



Tangi Gicquel
Collège Edouard-Herriot, La Roche-sur-Yon





L'ordinateur, un outil de plus pour les arts plastiques

Une boîte à outils électronique

Le monde des arts plastiques n'a pas tardé à s'approprier l'ordinateur. Il trouve sans problème toute sa place dans une salle de cours. Non seulement, il peut remplacer à lui tout seul un labo photo, un studio d'animation, un banc de montage vidéo (et bien d'autres choses encore...), mais il en démultiplie les possibilités créatives en offrant une myriade d'outils et d'effets accessibles d'un simple clic de souris. Autrefois, il fallait être professionnel et passer de nombreuses heures pour parvenir aux mêmes résultats. Des outils de création plastique complètement spécifiques à l'ordinateur sont aussi apparus, je veux parler des logiciels de graphisme 3D, qui permettent de créer des images au rendu hyperréaliste, que l'on appelle aussi réalité virtuelle... Ces logiciels ont beaucoup de succès auprès des jeunes qui sont très influencés par l'univers des jeux vidéo. Bien sûr, on n'échappe pas à des remarques un peu naïves du type « c'est facile, c'est pas toi qui l'as fait, c'est l'ordinateur ! ». On voit bien que le problème est ailleurs, que l'outil bouscule les habitudes, révolutionne une fois de plus le rapport à l'œuvre.

Éveiller l'esprit critique

Permettre aux élèves de produire des images par ordinateur (en les faisant passer du statut de consommateur passif à celui de réalisateur), est un bon moyen de leur faire découvrir avec quelle facilité on peut trafiquer de manière indécélable une

image fixe ou animée. C'est leur apporter un supplément de conscience, d'esprit critique face au flot d'images qu'ils rencontrent quotidiennement sur les murs, à la télé, dans les journaux, dans les jeux vidéo et maintenant sur Internet.



L'ordinateur dans la classe

Mais peut-on réellement faire quelque chose quand on ne dispose que d'un ordinateur pour 28 élèves ? Il est évident que cela oblige à repenser l'organisation du cours. En situation d'autonomie par exemple, pendant que certains élèves font de la peinture, du collage ou du volume, d'autres pratiquent l'infographie ; c'est un outil parmi les autres.

Et l'apprentissage technique ?

Il faut bien être conscient, il y a du temps à passer pour maîtriser tous ces outils et être en mesure de « dépanner » l'élève en difficulté devant le logiciel ou la machine. L'intervention d'un camarade plus expérimenté peut permettre de débloquer une situation difficile. Il n'est pas rare non plus que l'élève dépasse le prof !

Quelques conseils pour bien s'équiper

• L'unité centrale

L'ordinateur : Pentium III - 450 mhz et windows 98 ou Power Macintosh G3 et MacOS8.

L'écran : 17 pouces pour un bon confort visuel.

Mémoire vive : 64 ou 128 Mo SDRAM.

Disque dur : 8 GO ultra DMA/66.

Lecteur de cédérom : 40X ou DVD-rom.

Carte graphique : haut de gamme (au moins 8 Mo de mémoire vidéo) avec sortie TV.

Carte son : sound blaster 64 ou 128, enceintes amplifiées (et casque).

• L'unité de sauvegarde

De faible capacité, la disquette convient mal à l'enregistrement de fichiers graphiques. Lecteur pour cartouches ZIP 100 ou 250 Mo ou graveur de cédéroms.

• Les logiciels et cédéroms

Beaucoup de périphériques sont livrés avec des logiciels de traitement d'images.

Pour débiter sans se ruiner : *Picture Publisher 6*.

Un cédérom incontournable : *Dictionnaire multimédia de l'art moderne et contemporain* (Hazan).

Créer sans complexe

Ce qui est intéressant aussi dans l'outil, d'un point de vue pédagogique, c'est qu'il permet à certains élèves, mal à l'aise sur des supports traditionnels, de dépasser l'encombrante question de la virtuosité ou bien encore le fantasme du don si souvent évoqué. Il relativise la notion d'échec puisqu'il autorise très facilement le repentir et la recherche de possibilités multiples (variantes) à partir d'un même point de départ. On peut ainsi, sans crainte ni difficulté particulière, revenir en arrière, déplacer un élément, le redimensionner... jusqu'à obtention du résultat souhaité.

Un outil n'est qu'un outil

Il y a aussi divers niveaux d'approche ; un débutant va plutôt avoir un rapport ludique avec l'outil, expérimentant tour à tour les multiples fonctions du logiciel, alors qu'un autre individu, plus à l'aise, va chercher des solutions pour aboutir à son projet. Ainsi, l'élève qui découvre la fonction tourbillon ou clonage, par exemple, sur un logiciel de retouche d'images, peut tout à fait être comparé à celui qui découvre une nouvelle technique de peinture (peinture par projection sur papier mouillé par exemple). Il va passer par toute une phase de jeu, de recherche d'effets, pour aboutir inévitablement à cette interrogation : Tout cela pour quoi faire ? À quel résultat est-ce que je souhaite parvenir ? Quel est mon projet ?

Ce questionnement est, du reste, indispensable pour qui veut dépasser l'expérimentation technique gratuite pour atteindre une certaine dimension artistique.

• Les périphériques

L'imprimante : pour une qualité photo, Stylus Photo 700 ou plus.

Le scanner : A4, 600 DPI (mini) USB.

La tablette graphique : Wacom.

L'appareil photo numérique : grand choix, 1200 x 950 pixels minimum.



Directrice de la publication :

Ginette Le Déroff Ramognino, Directrice du CRDP

Responsable de l'édition :

Patrick Ducler, IA-IPR

Rédaction :

Jacques Leplat
CRDP des Pays de la Loire

N° 3 Décembre 1999

Publication gratuite

CRDP - 5, route de la Jonelière

BP 92226 - 44322 NANTES cedex 3

Tél. 02 51 86 85 00 - Fax 02 40 93 32 71

<http://www.crdp-nantes.cndp.fr>

Le site du Rectorat

Adresse : <http://www.ac-nantes.fr>

Rubrique pédagogie puis Arts Plastiques.

Il vous proposera des informations sur la situation de notre discipline au niveau académique, ainsi que des liens vers des sites susceptibles de vous intéresser. Il a été conçu comme le prolongement logique de la revue papier, avec ce qu'offre en plus l'édition en ligne (intégralité des articles, images en couleur, annexes, liens...). Très modeste pour l'instant, il s'enrichira au fil du temps des contributions que chacun voudra bien y apporter.

Nous vous conseillons de le consulter régulièrement, sachant que la page d'accueil mentionnera la date de la dernière mise à jour et pointera directement vers les nouveautés. Si vous n'êtes pas équipé d'un micro ordinateur à titre personnel, sachez que cette consultation est possible dans la plupart des établissements, le plus souvent au CDI. Et pour débiter, faites-vous aider par un collègue...

J.C. Habault

Pour vous aider à vous équiper, vous trouvez des descriptifs, test, conseils et didacticiels dans la rubrique TICE du site.