

## Intervenants

### ALVAREZ Julian

Serre Numérique Valenciennes, Dir. Recherche et dévelop.

### BACQUET Hervé

Université Paris 1 Sorbonne, MCF

### BOUDJOURI Ophélie

ESPE Lille Nord de France, Master MEF

### BOURDIAULT Michèle

Conservatoire municipal à RD, Valenciennes, Directrice adj.

### BRIDOUX Claire

ESPE Lille Nord de France, Professeur des Ecoles Stagiaire

### BROU Benjamin

ESPE LNF, Université d'Artois, MCF HDR

### CARIEN Minakshi

Université d'Artois, Doctorante, PLC Arts plastiques

### CHICHE Claude

Université d'Artois, Doctorant, Agrégé Arts plastiques

### CHIRON Éliane

Université Paris 1 Sorbonne, PU

### CHAUPY Pierre-Emmanuel

ESPE Lille Nord de France, Master MEF

### DAURIER Romaric

Phénix Scène Nationale Valenciennes, Directeur

### FERGOMBE Amos

Université d'Artois, PU

### GARSALLAH Wiled

Université de Sousse, Tunisie, Maître Assistante

### HOFFMANN Carole

Université de Toulouse, MCF

### KAMAROUDIS Stavros,

Université de Macédoine, Florina, Grèce, PU

### LAMBERT Xavier

Université de Toulouse, PU

### LECLERCQ Catherine

Académie royale des S, L et BA, Belgique, ULB, MCF

### MERCIER Amandine

Université d'Artois, Doctorante, CC

### MERESSE Mathieu

ESPE Lille Nord de France, PES

### PILLAUDIN Marine

Académie Orléans-Tours

Agrégée, Docteur Arts plastiques, CP

### SAG Jean-Pierre

Psychologue, Université Paris 1 Sorbonne, MCF

### SPIEGELER Anthony

INRACI, Professeur, Directeur production Koregos ULB

### TENKOUL Abderrahman

Université Ibn Tofail Kenitra, Maroc, PU

## LE GROUPE Réa

Le colloque Éducation artistique et économie numérique est organisé dans le cadre du Groupe de Recherche en éducation artistique **Réa** de l'ESPE Lille Nord de France et du laboratoire Textes et Cultures de l'Université d'Artois.

**Réa** est un groupe transdisciplinaire qui étudie les arts visuels ainsi que les six domaines des arts enseignés à l'école. Sa portée transversale et interdisciplinaire permet d'interroger également l'ensemble des disciplines scolaires.

Son **comité scientifique** rassemble des experts (professionnels de terrain) et enseignants-chercheurs des différents laboratoires régionaux, nationaux, européens et internationaux.

**Réa rassemble** des chercheurs et enseignants impliqués dans la formation des formateurs, ainsi que des doctorants et étudiants en master, des acteurs et professionnels du domaine des arts, de la culture et de l'éducation.

Par ses recherches, il a **la volonté** de nourrir et irriguer la formation au professorat et à l'éducation par le croisement et la confrontation scientifiques des regards.

Il a pour **ambition** de favoriser l'émergence et le développement de différentes formes de recherches comme par exemple la recherche innovation, la recherche action, appelée aussi recherche contextualisée. *Car l'expérience scientifique favorise le débat, contredit l'expérience commune, rectifie les erreurs, corrige tout ce qui est platement vraie (Bachelard).*

La thématique de recherche du groupe **Réa** porte sur « **Le corps à l'école** ». L'une des premières orientations de cette thématique porte sur le numérique à l'école et le rapport aux technologies contemporaines. Cette thématique fait l'objet du colloque 'Éducation artistique et économie numérique', dans le cadre du laboratoire Textes et Cultures EA 4028, Université d'Artois et de l'ESPE Lille Nord de France.

**Réa** veut **contribuer**, par la recherche, la diffusion et la vulgarisation de la recherche à l'innovation scientifique dans le domaine de l'enseignement et l'éducation artistique dans le Nord Pas-de-Calais, la France, au plan européen et international.

# éducation artistique et économie numérique

Colloque  
International  
les 29 et 30 avril 2016



de 9h00 à 12h30 et de 14h00 à 17h00

**ESPE Lille Nord de France, site Valenciennes**  
Groupe Réa, Recherche en éducation artistique  
Campus Mont-Houÿ, 59304 Famars – Valenciennes, Tél. 03 27 28 87 37

VENDREDI 29 AVRIL 2016

MATINEE/ COLLOQUE Réa ESPE LNF/ARTOIS

8h30 ACCUEIL

9h00 OUVERTURE : Monsieur PELAYO Patrick, Directeur ESPE LNF

Modérateur : SAG Jean-Pierre

9h20 LAMBERT Xavier : *Les technologies actuelles : un nouveau paradigme dans une continuité problématique*

L'implication des technologies actuelles, numériques notamment, dans le champ des arts plastiques, en particulier, est une donnée incontournable dès lors que l'enseignant d'arts plastiques a à cœur de pousser ses étudiants à se situer par rapport aux problématiques contemporaines. Mais cela ne signifie pas pour autant que les techniques « anciennes » doivent disparaître dès lors qu'elles s'inscrivent dans une démarche qui s'articule à des problématiques actuelles, ni que les technologies actuelles ne fonctionnent que comme des *substituts analogiques* à ces techniques.

9h40 LECLERCQ Catherine et SPIEGELER Anthony : *Koregos : écrire et lire en multimédia*

Héritage de Gutenberg, le livre imprimé et illustré a été et est encore pour la science un exceptionnel support de communication. Une discipline a pourtant été le parent pauvre de cette évolution : l'histoire de l'art. Discipline du logos comme toutes les sciences, l'histoire de l'art ne s'en intéresse pas moins à son tout autre : l'univers des formes. Or les formes se laissent difficilement enfermer dans la bidimensionnalité statique d'une illustration imprimée. Comment illustrer un livre sur la sculpture, tridimensionnelle par essence ? Comment illustrer un livre sur le cinéma, dynamique par essence ? Comment illustrer un livre sur la musique ? Internet résout l'ensemble de ces problèmes puisqu'il est le premier support à intégrer tant la communication audiovisuelle que l'héritage du texte imprimé. Koregos s'en veut un exemple concret.

10h00 ALVAREZ Julian : *Datagame : Crowdsourcing Métriques & Traces*

La conférence a pour objectif de présenter le concept de *Datagame*, une catégorie de *Serious Game* associé à des échanges de données et de nous questionner sur la possibilité d'utiliser ce type de jeu pour aider l'enseignant à se représenter l'apprenant situé à distance. Cela soulève bien des questionnements... Il conviendra de comprendre ce que sous-tend les notions de "métrique" et de "traces" associées aux jeux vidéo et aux *Serious Games*. Les métriques et les traces peuvent-ils permettre d'en savoir plus sur le joueur apprenant situé à distance ? D'aller jusqu'à faire du *profiling* ? Approche importante pour l'enseignant dans un contexte de formation à distance où le joueur apprenant n'est pas présent physiquement. Parfois, l'enseignant n'a jamais rencontré physiquement le joueur apprenant. Avec des données numériques, l'enseignant peut-il pour autant se faire une représentation assez fidèle du joueur apprenant délocalisé ? Le jeu est-il un bon vecteur pour y parvenir ?

10h20 DISCUSSION

10h50 PAUSE

Modérateur : LAMBERT Xavier

11h20 CHIRON Éliane : *Émergence d'un nouveau corps à l'ère du numérique. Entre implexe et complexité*

On mettra en perspective la situation présente de l'éducation artistique, concernant le corps à l'école. On situera le débat entre la notion d'implexe énoncée par Valéry dans *L'idée fixe et la théorie de la complexité* par Edgar Morin, en passant par la figure du « Peintre de la vie moderne » par Baudelaire. Car la gestion de l'usage du numérique excède le système binaire.

11h40 CHICHE Claude : *Pour une pratique conjugquée ou dissociée du numérique et de la pratique graphique ou picturale*

C'est d'abord l'utilisation modeste mais créative du traitement de texte qui fera l'objet de cette communication. Puis, une situation partenariale nous permettra d'observer l'utilisation discrète, mais efficace, d'outils présents dans un logiciel de retouche d'images. Néanmoins, cette production conjugquée nous donnera à penser les effets de l'ouverture pédagogique à d'autres instances. Enfin, choisir un usage ouvert ou fermé pour un *website* pédagogique, à destination d'élèves de spécialité, qui sont censés développer à la fois une culture *artistique* et une *pratique personnelle*, nous amènera à critiquer ce nouveau mode de transmission. Ainsi, nous pourrions nous interroger sur cette nouvelle façon d'aborder la connaissance sensible en cours d'Arts plastiques.

12h00 DISCUSSION

12h30 PAUSE

VENDREDI 29 AVRIL 2016

APRES-MIDI/ COLLOQUE Réa ESPE LNF/ARTOIS

Modérateur : BACQUET Hervé

14h00 DAURIER Romaric : *Inventer de nouvelles médiations numériques et culturelles*

L'enjeu des politiques culturelles appliquées au numérique impose de trouver de nouvelles formes de médiation auprès du jeune public. Le Phénix Scène Nationale présentera plusieurs expérimentations menées sur le terrain.

14h20 TENKOUL Abderrahman : *Art et patrimoine à l'ère de l'économie numérique: quels enjeux pour les sociétés en voie de développement?*

Il s'agira d'aborder la question des arts et du patrimoine à l'ère du numérique et voir les différents enjeux pour les sociétés en voies de développement.

14h40 BOURDIAULT Michèle : *L'évolution des politiques culturelles jusqu'à l'ère du numérique*

Il s'agira, ici, d'aborder les grandes évolutions des politiques culturelles intervenues dans notre société jusqu'à l'ère du numérique.

15h00 DISCUSSION

Modératrice : HOFFMANN Carole

15h30 BOUDJOUDI Ophélie : *Les nouvelles technologies dans la pédagogie artistique : Le Pixel Art en cycle 3*

Un nouveau monde ouvre ses portes. L'art contemporain laisse sa place au monde numérique. Un tournant décisif de l'histoire des arts se manifester par un changement, dans ses normes et ses valeurs. Un dialogue entre l'art et l'innovation technologique est entièrement omniprésent. L'aspiration de cet art numérique engendre une interaction entre une œuvre, l'artiste et son public, se fondant sur une fonction où les technologies sont les éléments moteurs dans la conception d'une œuvre d'art. L'évolution de l'art au travers de ces *outils numériques* est dans une certaine mesure en plein changement par sa diffusion et sa création. Les lois de la communication avec les nouvelles technologies, dans la pédagogie artistique, à l'école, modifient complètement notre rapport au réel.

15h50 CHAUPY Pierre-Emmanuel : *Le numérique en classe ; mais comment ?*

Description de la situation actuelle de l'enseignement des Arts Visuels à l'école. Présentation : approche possible et concrète à l'école, entre les techniques, les outils traditionnels et les techniques, les outils du numérique ; logiciels permettant d'aborder la pratique numérique et de transférer/ développer des compétences traditionnelles en compétences numériques. Photofiltre 7 : retouches photographiques, création d'images et dessin numérique ; à l'aide d'une large palette d'outils. EasyHDR 3 : fusionner des images de différentes expositions lumineuses à partir d'une photographie source ; pour obtenir une image avec des contrastes de contours, de formes, de couleurs et de lumières prononcés ; détourner les fonctionnalités de bases du logiciels. Le logiciel *Paint* à partir d'un *TBI*, pour faire des manipulations à deux ou trois élèves. Montrer des essais, des expérimentations, des travaux personnels pour montrer des possibilités de sujets pratiques. Expliquer comment construire la programmation et la progression d'un apprentissage du numérique en Arts Visuels, en tenant compte de certains paramètres : les textes officiels, le matériel à disposition dans les écoles, les choix pédagogiques selon les cycles et les niveaux. Aborder les avantages et les limites du numérique en Arts Visuels.

16h10 BROU Benjamin : *Pour une nouvelle approche de l'image en éducation artistique*

Comment dans le tourbillon vertigineux de nos sociétés en expansions numériques concilier modes d'approches artistiques traditionnelles, s'il le faut encore, et technologies numériques contemporaines ? Comment dans la formation universitaire des maîtres aborder la problématique du numérique entre savoirs et savoir-faire artistiques traditionnels ? Comment articuler le questionnement de ce qui est souvent présenté comme risque de perte des pratiques et techniques artistiques traditionnelles au nécessaire équilibre à adopter dans la *construction, la production et la transmission de la culture, de la connaissance et du savoir?*

16h30 DISCUSSION

17h00 Vernissage Exposition numérique : Éliane Chiron, Hervé Bacquet, Claude Chiche & travaux des Professeurs des Ecoles Stagiaires et étudiants Masters ESPE Valenciennes

éducation artistique et économie numérique Colloque internationale les 29 et 30 avril 2016 ESPE Valenciennes

SAMEDI 30 AVRIL 2016

MATINEE/ COLLOQUE Réa ESPE LNF/ARTOIS

9h00 ACCUEIL

9h10 OUVERTURE : Monsieur PELAYO Patrick, Directeur ESPE LNF

**Modératrice : WEBER Anne-Gaëlle**

**9h20 SAG Jean-Pierre** : Notes pour une approche de la pédagogie de la création

Si la création artistique se joue entre un archaïque oublié (les sources infantiles) et l'anticipation d'un futur encore inconnu (l'œuvre à venir), le pédagogue ne devrait-il pas faire preuve de docte ignorance ? Dans le dispositif classique de la cure, le psychanalyste est présent, actif, bien que souvent silencieux et presque toujours invisible, virtuel en quelque sorte. Au départ il ignore tout de son patient et pourtant il représente le supposé savoir, et c'est ce supposé savoir qui lance la dynamique de la cure. En serait-il de même pour le pédagogue de la création ? Quel type de présence est-il requis pour accompagner la création en train de s'éveiller ? Qu'en est-il en particulier des présences virtuelles du numérique ? La remédiation d'une présence réelle, d'une voix, d'une chaleur humaine ou au contraire d'une autorité régulatrice ne reste-t-elle pas irremplaçable ?

**9h40 HOFFMANN Carole** : Création numérique. De la représentation à la simulation

Du numérique au service de la création, à la création numérique : comment le numérique nous amène à repenser la création artistique, dans ses dimensions plastiques et problématiques et dans les enjeux qu'elle soulève, lorsqu'il fait partie intégrante de la démarche de création ?

**10h00 BACQUET Hervé** : Didactique et film d'animation numérique

[« Le colorimètre portable du Professeur Hébert », film d'animation réalisé par Hervé Bacquet en décembre 2014. Bande son : Adrien Bacquet, montage et retouche image : Arnaud Curie, durée totale du film 3'33.] Ce film d'animation met en scène un instituteur dans les années soixante mais ce personnage fictif n'est jamais visible à l'écran, nous voyons les objets qu'il a créés dans le but d'enseigner la couleur à ses élèves, ce sont des dispositifs didactiques qui s'animent et dépassent les objectifs du maître, l'école entre dans l'art et inversement... La didactique devient jeux imaginaires et contribue à poser la question du virtuel dans l'enseignement et en particulier de la place des outils numériques aujourd'hui.

10h20 DISCUSSION

10h50 PAUSE

**Modérateur : TENKOUL Abderrahman**

**11h20 KAMAROUDIS Stavros** : Le numérique pour l'analyse des pratiques pédagogiques en classe

Les élèves du CE1 et CE2 aiment bien jouer avec les chiffres, les mémoriser, compter à voix haute, les chanter comme une comptine... Cela arrive, bien souvent, en apprenant la langue de leur camarade bilingue, qui parle espagnol, turc ou grec... Pourquoi ne pas utiliser de la même façon les noms des couleurs en plusieurs langues ? Pour sensibiliser nos écoliers, faire observer les similitudes ou les différences, les alphabets... et les inciter à apprendre un peu plus une de ces langues ? Nous présenterons notre expérience dans une école de Thessalonique.

**11h40 GARSALLAH Wiled** : Le support numérique comme lieu d'altération des supports de communication et de mutation des dispositifs pédagogiques

Depuis l'émergence des nouvelles technologies numériques, les changements qui en résultent affectent non seulement l'image en tant que support de communication, mais aussi la façon dont elle est distribuée et reçue au sein des établissements d'enseignement. Il s'agit à travers cette étude de questionner les nouveaux modes dialogiques interactifs d'apprentissage qui se nouent entre les supports de communication numériques et les écoliers, élèves et étudiants en soulevant, notamment, les notions de la simulation de l'information et de l'interactivité entre le pédagogue et la classe.

12h00 DISCUSSION

12h30 PAUSE

SAMEDI 30 AVRIL 2016

APRES-MIDI/ COLLOQUE Réa ESPE LNF/ARTOIS

**Modératrice : CHIRON Éliane**

**14h00 PILLAUDIN Marine** : Les enjeux de la mutation du corps à l'école : De la prothèse à l'extension numérique

Nous proposons d'interroger l'articulation entre le corps et le numérique à travers les notions de prothèse et d'extension numérique. L'une, placée avant le corps, nous montrera comment elle fonctionne par fragmentation et désolidarisation. L'autre, au contraire, visant à faire disparaître les câbles électriques de nos classes et se révélant de plus en plus intuitive pour les élèves, nous dévoilera comment elle traverse nos corps dans la perspective d'une fusion totale. Entraînant une mutation progressive du corps à l'école, ces avancées technologiques seront mises à l'épreuve des questionnements artistiques de Rebecca Horn, Stelarc, Nicole Tran Ban Vang, et d'Iris van Herpen en design.

**14h20 MERCIER Amandine** : Les fantômes de l'Opéra

Les scènes contemporaines semblent davantage hantées par des corps prothétiques, voire par leurs fantômes, qui remplacent progressivement le corps des acteurs au profit des nouvelles technologies. Ces mutations soulèvent des questionnements sur la place, la qualité de présence et l'avenir du corps en scène et sur l'apprentissage des disciplines scéniques et artistiques au sein des ateliers, formations et écoles. Le corps tend-il à disparaître définitivement des pratiques scéniques et artistiques ? Si les Arts vivants se voient privés du vivant lui-même, c'est-à-dire, de ce qui, précisément, les définissait, ne devrions-nous pas redéfinir cette pratique et la terminologie qui l'accompagne ? Les modalités de présence, que ce soit sur le plateau ou au sein de l'école, ne devraient-elles pas être repensées en terme de figuration, de représentation voire d'incarnation et de transcendance ?

**14h40 FERGOMBE Amos** : Éloge du simulacre

15h00 DISCUSSION

**Modérateur : FERGOMBE Amos**

**15h30 CARIEN Minakshi** : « Mener, élaborer un projet en arts plastiques : faire corps, faire œuvre »

Le recours au numérique pose la question de l'élaboration d'un projet personnel chez l'élève. Comment dans le processus créateur l'élève a-t-il recours à la mixité des médias pour réaliser un projet à dessein ? Comment en arts plastiques, le corps somatique et le corps prothèse participent-ils intrinsèquement à la réalisation finale ? Ils peuvent être tous les deux au centre de la représentation ou de sa captation. Si l'un ne destitue pas l'autre, sont-ils, alors, source d'enrichissement et de mixité ?

**15h50 BRIDOUX Claire et MERESSE Mathieu** : Les arts visuels et la pédagogie du numérique

Présentation du projet : champs disciplinaires, résumés des séances et présentation de la vidéo. L'utilisation du numérique à partir d'une activité de création et d'expression artistique. Filmer la production. Jouer sur l'éclairage. Effets visuels, zoom, cadrage (focus sur des personnages, plan large). Effets sonores : ajout d'une bande son (instruments, thèmes), de bruitage, modifications des voix. Compétences développées par ces activités (culturelles, relationnelles, en français, en arts, connaissance de l'outil numérique).

16h10 DISCUSSION

16h30 Concert Élèves de classes CHAM École Cariot Valenciennes

17h00 CLÔTURE