

Les arts et le numérique au secondaire

Les élèves sont familiers avec les outils technologiques et peuvent devenir très créatifs. Les programmes du curriculum ont déjà mis un pied dans la porte à l'intérieur des attentes des programmes-cadres Éducation artistiques, révisés (2009)

Place des arts numériques dans les cours d'art

<http://www.memoireonline.com/08/07/547/art-numerique-mediation-mises-en-exposition-esthetique-communicationnelle.html>

L'apparition des nouvelles technologies dans les écoles, les universités et les centres d'art est très progressive, pour les changements matériels qu'elle implique.

- acquisition de nouveaux matériels en constante transformation – arrivée continue de nouveautés – le matériel devient vite désuet;
- mise à niveau constante de la formation des enseignants : nouvelles recherches, nouvelles expérimentations, nouveaux réseaux et formes artistiques ;
- nombreux questionnements, au sein des universités, écoles, et différents centres d'art :
 - o Comment enseigner?
 - o Comment exposer les œuvres?
 - o Comprendre l'art numérique et son esthétique avant de l'enseigner.
 - o Questionnement multiples- Enseigner le contenant (outils, réseau, communication et délaissé le contenu?)

Les arts numériques sont-ils une matière/ une forme artistique indépendante - ou participent-ils à toutes les matières artistiques enseignées à divers degrés et à un grand nombre de modes d'expression?

Arts numériques, mode d'expression la plus récente de l'art aujourd'hui ?

** voir aussi ANNEXE 1 – L'ère numérique et les arts - D'où?, Vers où?

ARTS + TECHNOLOGIE - INTÉGRATION DE LA TECHNOLOGIE NUMÉRIQUE ADAPTÉE AUX MATIÈRES ARTISTIQUES

Arts visuels : par exemple

Dessin, calligraphie, affiche → logiciel traitement de l'image

Collage, histoire de l'art, photographie → logiciel traitement de l'image

Vidéo et installation

Sculpture, modélisation imprimante 3 D

Danse : par exemple

Danse contemporaine → corps, lieu, son, ordinateur

Musique : par exemple

Composition → logiciel sonore, logiciel de composition

Théâtre : par exemple

Mise en scène : logiciels éclairage, son, effets spéciaux

Arrière scène : éclairage, son, effets spéciaux

Arts médiatiques – médias numériques - un nouveau langage

**voir aussi ANNEXE 2 –Arts médiatiques – pratiques actuelles et en devenir

ARTS MÉDIATIQUES : ARTS NUMÉRIQUES/MÉDIAS NUMÉRIQUES/NOUVEAUX MÉDIAS/MÉDIAS INTERACTIFS

Genre Photonique :

Photographie • Infographie • Copigraphie • Holographie

Logiciel/outil/matériel :

- Appareil photo numérique,
- Logiciel de traitement d'image,
- Photocopieur, etc.
-

Genre Participatif :

Multimédia • Installation multimédia • Performances multimédias • Art réseau et télématique • Installation interactives • Performance d'art Interactive ou participative • Performance d'art interactive

Logiciel/outil/matériel :

- logiciel de présentation,
- corps,
- lieu,
- son,
- lumières, etc.

Genre Cinématique :

Animation • Art vidéo • Œuvre vidéographique • Robosculpture

Logiciel/outil/matériel :

- logiciel d'animation,
- logiciel de modélisation,
- logiciel de montage,
- caméra vidéo, etc.

Genre acoustique :

Environnement sonore • Installation sonore • Sound art • Installation acousmatique • Son électronique • Electroacoustique

Logiciel/outil/matériel :

- magnétophone numérique,
- haut-parleurs,
- logiciel sonore,
- logiciel de composition etc.

Genre énergétique :

Art lumineux • Installation d'art lumineux

(Logiciel/outil/matériel :

- lumière néon

INTER-ARTS / INTERDISCIPLINAIRE / MULTIDISCIPLINAIRE

Les artistes multidisciplinaires adoptent les nouvelles technologies et passent facilement des arts non commerciaux aux industries culturelles et des arts et autres disciplines de recherche, telles les sciences. Certains oscillent entre les nouvelles et les anciennes cultures, créant ainsi un art hybride qui englobe le passé et le présent.

Les artistes multidisciplinaires intègrent de plus en plus les technologies numériques dans leurs œuvres, rendant ainsi plus difficile l'identification de leur sphère d'activité.

<https://www.youtube.com/watch?v=rhUWkEqYPt0>

Pourquoi aborder les arts numériques dans le contexte scolaire ?

Les élèves font partie intégrante de la révolution du numérique. L'enseignant a la responsabilité de situer sa matière entre contenu et outils numériques, leurs transformations et les tendances.

- Émergence d'une esthétique complètement différente et nouvelle
- Transformation radicale du sens de l'activité artistique
- Art médiatique → formes de créations artistiques + technologies des communications
- Transformation de notre perception du temps et de l'espace (émotions, sensibilité)
- Exploration des diverses possibilités des arts numériques, telles que : l'interactivité; l'art participatif; l'exploration sonore; le traitement de l'image fixe ou en mouvement...
- Plus grand intérêt pour l'investissement dans le processus que dans le produit.
- Faire de l'art, c'est répondre à des observations, des idées, des sentiments et des expériences vécues par la réalisation d'œuvres par le biais d'un processus réfléchi, critique et l'usage créatif et habile d'outils, de médiums, de techniques et de technologies.

<http://www.calq.gouv.qc.ca/artistes/studios/francenumerique.html>

Hill Stratégies Recherche, *Les technologies numériques et les arts*, *Recherches sur les arts*, Volume 12 Numéro 8, 22 janvier 2014, p. 8, www.hillstrategies.com/sites/default/files/ARM_vol12_no8_FR.pdf

Faire participer l'élève aux recherches de la communauté artistique?

Musées, Réseaux d'artistes, Organismes de soutien aux arts et aux artistes, les milieux de l'éducation, tous recherchent à se situer dans le boom des technologies et des arts numériques.

Cerner les « Technologies numériques » c'est englober un éventail de technologies de la robotique à la biotechnologie et ayant eu une incidence sur les arts au cours des dernières années. (Voir : les éléments, principes, genres et techniques en arts médiatiques). Qu'est-il possible de réaliser dans la salle de classe? (matériel disponible, formation des enseignants, etc.)

<http://www.afeao.ca/afeaoDoc/AM-ASM3O.pdf>

1. Proposition de définition par le Réseau des Organismes publics de soutien aux arts du Canada (OPSAC)

<http://www.cpafo-opsac.org/fr/themes/documents/DigitalTransitionsReport-FINAL-FR.pdf>

« Technologies numériques... technologies qui permettent de créer et de sauvegarder des données et des processus sous forme numérique, avec la possibilité d'une distribution par les réseaux électroniques »

2. Rappeler l'importance de se documenter pour comprendre les enjeux en dehors des courants communs, par exemple :

<http://www.memoireonline.com/08/07/547/art-numerique-mediation-mises-en-exposition-esthetique>

« Révolution du numérique, un argument communicationnel? »

Il ressort de la pratique artistique de l'ère numérique des idées de rupture et de bouleversement avec les autres formes d'art. Quelques artistes mettent en cause l'argument communicationnel visant à en faire un art plus attrayant et d'élargir sa diffusion.

Par exemple Régis Cotentin revient à la linéarité de l'histoire de l'art qui poursuit sa trajectoire au rythme des transformations scientifiques, technologiques et sociales. Il y voit là une partie de l'esthétique de l'histoire de l'art ; « un principe de permanence dans l'art »

«... Il y a un certain romantisme dans l'idée de rupture, de nouveauté. Les artistes adorent dire qu'ils ont rompu avec ce qui était, qu'ils ont renié les anciens et qu'ils font du nouveau (...) [l'art] est une sorte de langage qui se développe sans arrêt, face auquel on est de plus en plus exigeant mais qui se développe sans rupture réelle. » (cf. *Entretien avec Régis Cotentin en annexe p.III*)

Et si l'art numérique était une quête perpétuelle et une évolution logique et progressive de la création à l'intérieur de l'Histoire de l'art? Et vous qu'en pensez-vous?

3. La transition vers le numérique et l'incidence des nouvelles technologies sur les arts, se documenter et en discuter

<http://www.cpafo-opsac.org/fr/themes/documents/DigitalTransitionsReport-FINAL-FR.pdf>

Le rapport dont référence ci-dessus constitue un document pertinent parmi d'autres afin d'apporter des réponses simples et claires aux élèves lorsqu'on aborde les arts numériques.

➤ **DÉVELOPPEMENT DES TECHNOLOGIE NUMÉRIQUES, p.12**

➤ **LES MÉDIAS SOCIAUX ET LEUR IMPORTANCE POUR LES ARTS, pages 15 -16**

- Jumeler les œuvres d'art et le public
- Créer à l'intérieur de communautés d'intérêt

➤ **LE NUMÉRIQUE : INCIDENCE PAR DISCIPLINE/PRACTIQUE ARTISTIQUE, pages 19 à 46**

Si certaines formes d'art existent par la technologie (arts numériques, films, vidéos en arts médiatiques), d'autres sont mises en valeur par la technologie (distribution de la musique, livres numériques,). Qu'en est-il des autres disciplines artistiques qui ne se concentrent pas uniquement sur les arts numériques.

➤ **ENJEUX ET TENDANCES QUI TOUCHENT À PLUSIEURS DISCIPLINES/ PRATIQUES ARTISTIQUES**

- Droit d'auteur p.47
- Le rôle des spécialistes p. 48
- Protection à la vie privée p. 49

➤ **UTILISATION DES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES PAR LES ORGANISMES DES ARTS DE LA SCÈNE, p. 49**



➤ **ENGAGEMENT DU PUBLIC À L'ÉGARD DES ARTS EN LIGNE, p.50**

'La transition vers le numérique et l'incidence des nouvelles technologies sur les arts, rapport préparé par David Poole avec Sophie Le-Phat Ho pour le réseau des Organismes de soutien aux arts du Canada (OPSAC), Juin 2011, page 5.

Comment présenter les études postsecondaires en arts médiatiques et médias numériques aux élèves du secondaire ?

La nouveauté des outils, du matériel, des recherches, la rapidité et la vision en constante adaptation de la composante des médias sociaux et des communications laisse peu de temps pour installer une structure établie d'enseignement des arts numériques.

Les arts numériques sont-ils à l'image du genre artistique dans lequel le processus de transformation domine l'objet artistique où la performance artistique est éphémère et mouvante?

Constats | Questionnements

- Présence de la technologie numérique mais le plus souvent peu ou pas de réflexion esthétique
- Considéré comme un art en transition par le milieu des Écoles des beaux-arts, une forme d'art naissante (mode de création et mode de réception).
- Réalités rencontrées face à l'esthétique des arts numériques :

Claude Mollard, *La Passion de l'art, écrits et paroles 1981-1985*¹⁴([14](#)),

- opposition entre influence académique des Beaux-arts et l'art et la technique
- enseignement hétérogène de l'art numérique (forme d'art émergente)
- « distorsions entre formation artistique et formation technique »

Edmond Couchot et de Norbert Hillaire : Art numérique et « technophobie »

- L'art numérique s'inscrit en contradiction avec l'évolution récente de la philosophie pédagogique au sein des écoles d'art.
- La formation aux nouvelles technologies est apparue comme l'émergence d'outils scientifiques difficiles d'accès freinant la créativité des étudiants « *La sensibilité générale, partagée entre technophobie et scepticisme, et qui avait déjà eu du mal à accepter la vidéo et la photo, ne favorisait pas la création de ce genre de formation (...) Il fallait laisser l'informatique aux informaticiens et l'art aux artistes* »

Le numérique : quelle part revient à la création artistique et où prend-il sa place ?

- Départements des arts visuels, médiatiques, musique etc., des universités (CRÉATION)?
- Départements des communications parce que Esthétiques des communications (Fred Forest et Esthétique des communications) (DIFFUSION)?
- Départements de sociologie parce Art sociologique (Fred Forest et autres) (DIFFUSION)?

***Ce document constitue un bilan de recherches et de réflexions, en vue de préparer un dépliant : *L'Ère numérique et les arts*, qui sera distribué en 2015-2016 dans les écoles secondaires francophones de l'Ontario. Il n'engage que l'Association francophone pour l'éducation artistique en Ontario.

Pour enrichir le document ou le commenter info@afeao.ca