

Le Smartphone comme vecteur de création artistique



Depuis la fin des années 2000, les Smartphones ont un impact considérable sur l'ensemble de nos usages et se sont durablement installés dans notre quotidien.

Le Smartphone a remplacé le sac à dos de "Bonjour Monsieur Courbet" et un photographe ou réalisateur sommeille en chacun d'entre nous, capable à tout instant comme en tout lieu de témoigner par l'image de faits banals ou extraordinaires. Les festivals, eux aussi, se succèdent en confirmant ces diverses expressions d'une mobilité créative.

Quant aux réseaux, ils autorisent les voyages immobiles, l'ubiquité se fait pratique artistique. A l'ère du numérique pour tous, les artistes aussi se saisissent, par le détournement, de ces usages ou pratiques amateurs.

Et nous assistons à un nouveau phénomène : il suffit de regarder la vidéo du groupe Atomic Tom qui joue dans le métro uniquement sur des instruments iPhone (<https://www.youtube.com/watch?v=NAllFWSl998>), d'écouter les albums de Gorillaz ou de Björk intégralement réalisés sur iPad ou encore de visiter la première galerie d'art de peintures réalisées sur Smartphones (<http://www.mobilecameraclub.com/>), pour constater que le téléphone apporte une stimulation supplémentaire dans l'acte créatif.

Cette culture de l'instantané n'est pas à apprendre par les élèves que nous côtoyons désormais. Ils sont nés avec les réseaux sociaux et les smartphones, et là où, pour certains, ces outils sont encore des domaines à conquérir, ils sont pour eux un objet totem, un moyen d'exister socialement. Leur quotidien tourne autour de ces médias. Ils en usent et abusent, en maîtrisent les codes, les fonctions allant même jusqu'à les «torturer».

Avec leurs smartphones nos élèves peuvent capturer des moments en prenant des photographies ou des films. Ils ont accès à l'Internet où il peuvent participer à des discussions en postant de nouveaux contenus ou en lisant ceux des autres. Ils peuvent lire les flux d'information auxquels ils sont abonnés (YouTube, Twitter etc...). Dans les moments de tension, le smartphone permet d'écouter de la musique ou de regarder des vidéos. Le téléphone est donc devenu bien plus qu'un téléphone. Il est un couteau suisse identitaire avec lequel les individus construisent et modèlent leurs identités.





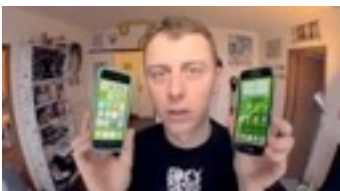
Comme le souligne Christian Vieaux, inspecteur général d'arts plastiques, dans ce contexte novateur, « les professeurs d'arts plastiques, dans des règles et des temporalités qu'il convient toujours d'encadrer, ont recours à leur potentialité pour soutenir nombre d'activités (en rapport avec l'image, travailler le geste photographique, garder trace des étapes d'une production...).

Le rapport des élèves à l'image et à l'information a considérablement évolué ces dernières années. Sur la question de l'éducation à l'image, l'École a longtemps – et probablement en grande partie toujours — porté son attention sur la réception des images. Il convenait principalement d'éduquer les élèves au possible pouvoir de manipulation par l'image afin d'aiguiser leur regard et leur sens critique. Il était également question de poser la différence entre images fixes et animées. Toutefois, aujourd'hui, les images ne sont plus seulement immobiles ou en mouvement, analogiques ou numériques. Elles changent de codes, d'échelles, de supports, de modalités de diffusion au gré des outils, des usages, des diffusions

Avec les outils numériques mobiles, les élèves ne sont plus seulement des récepteurs passifs mais des consommateurs actifs d'images, se les échangeant par différents liens / sites / plateformes / réseaux ne sachant même plus d'où elles proviennent et pourquoi elles existent. Ils arrachent de nombreuses images au réel, les diffusent d'abondance par l'Internet. Ils participent au « bruit » médiatique où les images sont omniprésentes ». C'est ainsi qu'à l'instar d'un Norman ou d'un Cyprien (dignes descendants d'un Warhol ou d'un Pierrick Sorrin ?) ils se filment, se mettent en scène, se photographient (se «selfient»).



Ces comportements nous amènent à repenser notre vision de notre enseignement et à questionner notre pratique :



-En quoi et comment l'enseignement des arts plastiques permet-il aux élèves d'accéder à un regard critique sur les images qui les entourent (notamment de différencier les images de consommation d'avec les œuvres, savoir les interpréter et dans quel but) ?

- Avec quels moyens et par quelles procédures développent-ils leur potentialité à produire des images de qualité, à dimension artistique et tournées vers autrui ?
- Comment, à quel moment et par quels moyens le virtuel peut-il prendre une dimension artistique ? L'emploi du mot « virtuel » caractérise de nos jours les pratiques quotidiennes liées à l'emploi des nouvelles technologies et en particulier internet. Sachant qu'un des sens premiers de ce mot désigne (selon Aristote) un principe de mouvement qui permet de faire quelque chose ou de subir quelque chose, le virtuel a davantage à voir avec la réalité que l'imaginaire ou le fictif. Cette dimension est à prendre en compte dans notre questionnement didactique.
- Par ailleurs, comment, en tant qu'enseignant, peut-on gérer les images qui nous échappent, lorsque les élèves sont amenés à travailler avec comme outil leur téléphone Portable ? Comment sensibiliser les élèves à la responsabilité éthique des images qu'ils fabriquent ?
- Comment trouver, enfin, des moyens d'« aplanir » l'utilisation de ces « outils » pour éviter qu'ils ne deviennent un outil de stigmatisation sociale : comment considérer leur valeur logicielle au delà de la valorisation commerciale et sociale ?