

Création artistique multimédia au Collège

Dispositif de sensibilisation et d'initiation.

Fiche détaillée – 14/01/08

Phase 1 : Découverte des arts numériques

Etape 1 : Rencontre enseignant - artiste

Objectifs :

Echanger sur les objectifs, les attentes réciproques, le déroulement et les ressources techniques et matérielles de l'établissement

Se confronter à diverses pratiques artistiques numériques.

Contenu de l'intervention :

Discussion entre l'artiste intervenant et l'enseignant.

Détails :

Durée : 2h

Lieu : au collège

Moyens humains* : l'artiste, l'enseignant, le médiateur culturel

Moyens techniques* : un ordinateur, une connexion internet haut débit

Etape 2 : Sensibilisation des élèves aux œuvres numériques

Objectifs :

Faire découvrir par la manipulation et la rencontre avec un artiste, les différentes formes artistiques numériques aux élèves

Contenu de l'intervention :

Rencontre avec l'artiste, présentation de son travail

Présentation de différentes œuvres (ou extraits) numériques : net art, installations interactives, etc.

Discussion autour de la question « *Qu'est ce qu'une œuvre numérique interactive ?* »

Manipulation et création via des sites de création numérique en ligne.

Détails :

Durée : 2h

Lieu : salle informatique du collège

Moyens humains : les élèves en groupe entier, l'artiste, l'enseignant

Moyens techniques : des ordinateurs, des casques audio, un vidéo projecteur, une connexion internet haut débit

* La partie logistique sera traitée en amont par les différents partenaires.

Phase 2 : Sensibilisation à la création artistique numérique

Etape 1 : Découverte d'un lieu de création et du travail d'un artiste

Objectifs :

Découvrir un lieu de création et de diffusion artistique (ECM, musées, médiathèques...)

Découvrir le travail d'un artiste en relation avec ce lieu

Contenu de l'intervention :

Visite d'un lieu de création et / ou de diffusion des arts numériques, et d'une exposition / installation interactive.

Discussion avec l'artiste autour de son travail de création en relation avec le lieu

Réflexion sur la nature d'un projet commun avec les élèves

Détails :

Durée : 2h

Lieu* : déplacement dans un lieu culturel ou un lieu de diffusion artistique

Moyens humains : les élèves en groupe entier, l'artiste, l'enseignant

Moyens techniques : des ordinateurs, des casques audio, un vidéo projecteur, une connexion internet haut débit

Etape 2 : Production de contenu artistique

Objectifs :

Sensibilisation à la création artistique par la réalisation de contenus pour une œuvre commune

Contenu de l'intervention :

Découverte de logiciels de création numérique

Création de contenus multimédia (sons, images, textes...)

Intégration de ces contenus dans une création personnelle ou collective

Discussion autour de la réalisation

Détails :

Durée : 2 séances de 2h

Lieu : salle informatique du collège

Moyens humains : les élèves en petits groupes, l'artiste, l'enseignant

Moyens techniques : des ordinateurs, des casques audio, un vidéo projecteur, une connexion internet haut débit

Rq : Il est aussi possible d'inverser les étapes 1.2 et 2.1, c'est-à-dire de commencer les ateliers dans un lieu de création artistique par la visite d'une exposition, puis de réaliser le second atelier sur la manipulation d'œuvres en ligne dans le collège.

Phase 3 : Valorisation du travail réalisé

Objectifs :

Valoriser le travail effectué

Faire découvrir cette pratique aux autres élèves et à l'équipe éducative du collège

Contenu de l'intervention :

Présentation par les élèves et visualisation des créations sous forme d'exposition ou de performance

Détails :

Durée : 1h

Lieu : au collège : salle de réunion ou cours de récréation, et/ou dans le lieu culturel

Moyens humains : les élèves et d'autres classes, l'enseignant, l'artiste, en présence des partenaires (Conseil Général, Inspection Académique)