



**COME2ART: Introducing a collaborative scheme between artists & community members fostering life skills development and resilience through creative placemaking**

Contract number: 2020-1-EL01-KA227-ADU-094692

Erasmus + project, Partnerships for Creativity



« Un programme de compétences de vie à travers les arts  
dans le contexte de la création de lieux créatifs »





## Module 3

### Outils numériques pour l'expression créative

#### Introduction

Ce module se concentre sur l'utilisation d'outils numériques facilement disponibles pour l'expression créative. Le module propose des méthodes, des exemples de bonnes pratiques et un bagage théorique de base sur l'utilisation d'outils numériques simples et abordables pour favoriser l'expression créative que les participants peuvent utiliser avec leur communauté. Un aspect clé de ce module est de souligner l'importance d'utiliser les outils numériques d'une manière qui soit à la mesure et améliore l'impact émotionnel et conceptuel de l'expression créative. L'accent est mis sur les utilisations imaginatives, affectives et stimulantes des moyens numériques, afin que des outils simples puissent avoir un impact. Les technologies numériques (notamment les méthodes haut de gamme comme la réalité virtuelle ou mixte) peuvent offrir des représentations visuelles spectaculaires. Cependant, l'objectif principal de ce module est de faire un usage optimal des moyens abordables de manière à favoriser les significations et le potentiel affectif de la créativité en évitant de mettre l'accent sur le spectaculaire. Ce module fournira également des outils et des méthodes pour utiliser des solutions numériques simples mais efficaces dans les activités d'expression artistique collective. Ce module se compose de trois unités.

#### Unité 3.1 : Expression artistique et outils numériques

Cette unité présente aux apprenants la relation entre les modes d'expression basés sur le matériel et les outils numériques qui aboutissent souvent à des œuvres d'art immatérielles telles que des projections numériques sur écran, des





installations vidéo ou audio.

Cette unité comprend :

- Questions liées à la fracture entre numérique et matériel dans l'art
- La technologie comme outil d'expression artistique
- Comment appliquer des outils numériques qui incluent et n'excluent pas

### **Unité 3.2 : Utilisations créatives des outils numériques en mettant l'accent sur la pratique artistique thématique**

Cette unité couvre les sujets suivants :

- Approches pour inclure des outils numériques dans l'art axé sur des problématiques en mettant l'accent sur l'engagement des communautés
- Exprimer et communiquer du sens par des moyens numériques
- Développer les compétences de vie grâce à l'utilisation de moyens artistiques numériques

### **Unité 3.3 : Améliorer les compétences de vie grâce à l'expression collaborative grâce à l'utilisation d'outils numériques**

Cette unité couvre les sujets suivants :

- Le numérique comme facteur d'autonomisation des individus et des communautés dans l'expression collaborative
- Études de cas de projets artistiques spécifiques utilisant des technologies numériques simples

### **Les principaux objectifs d'apprentissage de ce module sont :**

- Utilisations créatives d'outils numériques simples et abordables
- Décrire et discuter des principaux fondements théoriques et pratiques de





l'utilisation des outils numériques dans l'expression artistique.

- L'effet des outils numériques comme moyens d'expression, sur processus de création de sens.
- Description et évaluation d'exemples (études de cas) de pratiques artistiques utilisant des outils numériques en relation avec leur capacité à favoriser le développement des compétences de vie.

## Évaluation

Le niveau de réalisation des objectifs d'apprentissage sera évalué à travers :

- Analyse des résultats des missions sous forme de pratique artistique (mini projet artistique/œuvres d'art à petite échelle)
- Brève discussion des études de cas sous forme d'essai

Conversation de groupe





## Unité 3.1 : Expression artistique et outils numériques

### Introduction

Cette unité présente aux apprenants la relation entre les modes d'expression basés sur le matériel et les outils numériques qui aboutissent souvent à des œuvres d'art immatérielles telles que des projections numériques sur écran, des installations vidéo ou audio.

Cette unité comprend des questions sur la fracture entre numérique et matériel dans l'art. En outre, il aborde la technologie en tant qu'outil d'expression artistique et la manière dont elle peut améliorer l'expérience du spectateur, en fournissant des solutions qui renforcent l'expression, en particulier pour les personnes qui n'ont pas de compétences dans les médias artistiques plus traditionnels tels que la peinture et le dessin.

L'accent principal est mis sur la manière d'appliquer des outils numériques qui incluent et non excluent ; c'est-à-dire comment surmonter ce que l'on appelle la division numérique entre ceux qui ont accès aux outils TIC et au savoir-faire et aux compétences pertinents, et ceux qui n'y ont pas accès. Par conséquent, l'aspect clé de cette unité est de proposer une solution simple, abordable et facilement disponible qui améliorera et favorisera la créativité. Les TIC seront présentées comme des moyens largement utilisés dans l'art contemporain, souvent de manière simple et subtile, par exemple des projections vidéo sur des bâtiments anciens, susceptibles de transmettre des sentiments et des idées.





## Résultats d'apprentissage :

A l'issue de cette unité, les apprenants seront capables de :

- Identifier des outils numériques simples et abordables pour l'expression créative tels que la photographie numérique, la projection vidéo (sur écran ou par exemple sur des objets ou des bâtiments), l'utilisation de logiciels simples, des installations vidéo ou sonores, des capteurs simples et des éléments d'interactivité, qui peuvent être utilisés par membres de la communauté dans des projets artistiques.
- identifier les utilisations de moyens numériques simples et abordables dans le domaine plus large des arts visuels contemporains qui peuvent inspirer des projets artistiques communautaires.
- Identifiez au moins 3 œuvres d'art qui utilisent des outils numériques exclusivement ou en conjonction avec des formes d'expression artistique créatives basées sur le matériel (non numériques).
- Identifier et discuter des questions sur la relation entre les outils matériels et numériques pour l'expression artistique et les impacts possibles sur les aspects émotionnels et cognitifs de la créativité.
- Concevoir une proposition de petite œuvre d'art avec une utilisation très basique des outils numériques (en termes de sophistication technologique) et identifier son concept ainsi que son effet émotionnel et conceptuel dans un texte court
- Évaluez la conception d'un projet artistique faisant appel à des outils numériques (exclusivement ou en combinaison avec d'autres moyens





artistiques) sur la base de son impact envisagé (émotionnel et lié à la création de sens) auprès de votre communauté.

- Reconnaître l'impact émotionnel d'une œuvre d'art qui utilise des outils numériques comme pivot des processus de pensée

Cette unité se concentre sur l'utilisation des médias numériques disponibles pour l'expression créative. Il fournit des méthodes, des exemples de bonnes pratiques et un bagage théorique de base pour l'utilisation d'outils numériques simples et rentables que les participants peuvent utiliser avec leur groupe ou leur communauté pour promouvoir l'expression artistique.

### Points clés de la section 3.1

- L'importance d'appliquer les outils numériques de manière à correspondre et à améliorer l'impact numérique et conceptuel de l'expression créative.
- L'accent est mis sur les utilisations créatives, émotionnelles et stimulantes des médias numériques afin que même des outils simples puissent avoir un impact.
- L'utilisation optimale de médias rentables peut renforcer le sens et le potentiel émotionnel de la créativité, et il est important de mettre l'accent sur le spectacle.
- Ce module propose des outils et des méthodes pour mettre en œuvre des solutions numériques simples mais efficaces pour les activités d'expression artistique collective.
- Ce chapitre présente aux apprenants la relation entre les modes d'expression basés sur le matériel et les outils numériques qui aboutissent souvent à des





œuvres d'art intangibles, telles que les projections numériques sur écran et les projets vidéo ou audio.

- Ce chapitre comprend :
  - Enjeux liés à la dichotomie numérique-matériel dans l'art.
  - La technologie comme outil d'expression artistique
  - Comment mettre en œuvre des outils numériques qui incluent et n'excluent pas

LE CHAPITRE 3.1 peut être enseigné en conjonction avec le chapitre 3.2 : Utilisations créatives des outils numériques en mettant l'accent sur la pratique artistique axée sur des problématiques.



### 3.1.1. Enjeux de la dichotomie numérique/matériel dans l'art

#### Introduction

Pour Vygotsky (2004) [l'un des experts les plus importants et les plus influents en matière d'éducation], la créativité est la base d'un changement continu, l'imagination en est le moteur. Les gens utilisent des outils culturels (émotionnels, mécaniques, sémiotiques) pour réorganiser les matériaux afin de transformer l'environnement social. En ce sens, notre relation avec le monde est également médiatisée par les outils dont nous disposons déjà à travers la culture... Il s'avère que l'interaction humaine avec le monde n'est jamais simple...

(ADDISON N. 2014)

Ce qui suit est une citation de Nicholas Addison, probablement le théoricien le plus important dans le domaine de l'éducation artistique aujourd'hui. Il poursuit en déclarant :

*...la culture élargit les possibilités de ce que signifie être humain en inventant des ajouts et des projections (du crayon et du papier à l'œuvre d'art), des extensions imaginaires qui, une fois mises en œuvre, entrent dans la réalité. Ainsi, la culture dans laquelle les individus grandissent fournit de multiples ressources sous forme d'outils, qui peuvent répondre aux contextes émergents...*

Addison, N. (2014), Doubter des résultats d'apprentissage dans les contextes de l'enseignement supérieur : de la performativité à l'émergence et à la négociation. Revue internationale d'éducation à l'art et au design, 33 : 313 325. <https://doi.org/10.1111/jade.12063>





## Progrès technologique et arts visuels

Dans les arts visuels, les médias, matériaux et techniques disponibles affectent le résultat en termes de forme et de contenu des œuvres d'art.

Un exemple représentatif est l'influence de l'invention des tubes de peinture sur la peinture de paysage qui a aidé et, dans une certaine mesure, a permis de peindre à l'air libre plutôt qu'à l'intérieur des ateliers. De même, l'invention de la photographie a affecté la forme de la peinture en termes de transformation des formes, mais elle a affecté la dimension thématique ainsi que la dimension conceptuelle des œuvres d'art produites. De la même manière, les médias numériques créent de nouvelles possibilités en termes de forme et de contenu conceptuel.

Il y a toujours eu des réserves quant à la façon dont les nouvelles technologies pourraient affecter la production artistique, depuis Walter Benjamin déclarant dans son essai influent : L'œuvre d'art à l'ère de la reproduction mécanique (1935) jusqu'à aujourd'hui, il existe un débat sur ce qui peut perdre de l'aura et de l'authenticité de l'œuvre d'art à mesure que la technologie progresse. Néanmoins, les nouveaux outils apportent de nouvelles possibilités qui ne signifient pas nécessairement que l'immédiateté et le potentiel des rencontres avec l'art en souffriront parce que les technologies deviennent de plus en plus intrusives. Dans tous les cas, l'accent est mis sur la manière dont les outils seront utilisés. Tant que la priorité est d'influencer et de créer du sens plutôt que de charmer facilement, nous sommes toujours « en





sécurité ».

Les médias numériques ne sont qu'un outil parmi d'autres qui peuvent néanmoins offrir de nouvelles solutions, créer des influences et des transactions différentes, c'est-à-dire élargir les possibilités.

En fait, les médias numériques ne représentent pas nécessairement la pointe des outils préexistants, car ils cohabitent très souvent dans une même œuvre d'art ou les formes de création numérique comme l'animation s'appuient sur des techniques « traditionnelles » comme le dessin (notamment dans œuvre d'animation image fixe – stop motion, comme dans l'œuvre de William Kentridge, dont nous reviendrons plus loin sur la production artistique).

### **Médias artistiques disponibles pour une utilisation créative**

En résumé, certains médias numériques indicatifs et rentables sont les suivants :

- Photographie numérique
- Images créées ou modifiées numériquement (par exemple, avec Photoshop ou avec des outils en ligne gratuits tels que Photopea)
- Afficher les symboles (images) par affichage vidéo sur les surfaces
- Animations (par exemple, animations d'images fixes dans des dessins)
- Œuvres d'art utilisant des capteurs et/ou des dispositifs simples, par exemple des œuvres d'art audio et visuelles qui déclenchent des stimuli à l'approche d'un spectateur (par exemple, créer un récit dans un espace « hanté »)



- Combiner ce qui précède avec de l'art « analogique », par exemple des peintures murales ou des constructions

### 3.1.2 La technologie comme outil d'expression artistique

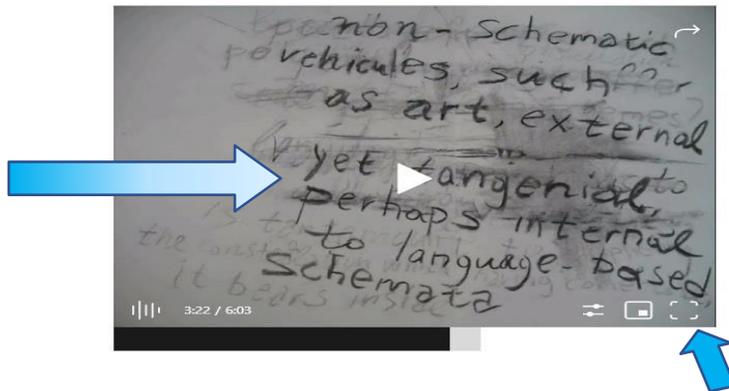
Cette unité présente aux apprenants les « animations d'images fixes » en fournissant des exemples et des études de cas.

#### Cas 1 : Arrêter l'animation

Ceci est un exemple de combinaison d'une animation d'images fixes (créée par un programme très basique, à savoir Windows Movie Maker) et de séquences vidéo « assemblées » avec le même logiciel (par exemple, Windows Movie Maker).

Il s'agit d'une combinaison de texte et d'image qui transmet quelques idées sur l'éducation artistique et la séparation de l'image et du langage dans la pensée académique – dans le cadre d'une enquête basée sur l'art dans l'éducation. Dafiotis P. 2008-2011. Durée : 6 minutes.

#### Animations



LIEN EN DIRECT POUR L'ANIMATION, Ci-dessous, appuyez sur le bouton PLAY et zoomez :

<https://practiceledresearchdotcom1.wordpress.com/animations/>

### **Cas 2 : Panagiotis Dafiotis**

C'est un exemple de combinaison du physique et du numérique. Durée : 0,5 minutes.

LIEN EN DIRECT POUR L'ANIMATION, Ci-dessous, appuyez sur le bouton PLAY et zoomez :

<https://practiceledresearchdotcom1.wordpress.com/2008-installation/>

**2008 Installation**



### **Cas 3 : William Kentridge**

William Kentridge est mondialement connu pour son art basé sur le temps (animations d'images fixes créées à partir de dessins au fusain) ainsi que pour d'autres œuvres d'art en deux et trois dimensions. Son travail est politique, mais aussi poétique et a souvent des approches personnelles qui dépassent les règles ainsi que des doctrines politiques qui combinent le personnel avec le collectif, et

13



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

les médias analogiques avec les outils numériques avec des influences et des idées ouvertes proposées au spectateur pour ressentir et étendre pour eux.

Bien qu'il ne s'agisse pas d'une production artistique collective, dans le contexte de ce chapitre, il s'agit d'un excellent exemple d'utilisation de technologies numériques simples avec imagination et sensibilité pour aborder des problèmes sociaux collectifs sans perdre l'expérience personnelle et subjective dont elle fait en tout cas partie. ou plus exactement, il constitue la sphère sociale collective.

Il s'agit d'un exemple de combinaison d'animation et d'autres formes d'art numériques et non numériques au sein d'une même œuvre d'art.



LIEN EN DIRECT POUR LES ANIMATIONS Ci-dessous, veuillez utiliser les sous-titres :

[https://www.youtube.com/watch?v=5\\_UphwAfjHk&ab\\_channel=SanFranciscoMuseumofModernArt](https://www.youtube.com/watch?v=5_UphwAfjHk&ab_channel=SanFranciscoMuseumofModernArt)

Ceci est un autre exemple du travail de Kentridge

Durée : environ 1 minute



LIEN EN DIRECT POUR L'ANIMATION, Ci-dessous, appuyez sur le bouton PLAY et zoomez :

[https://www.youtube.com/watch?v=hEaQ0h72GNg&ab\\_channel=travellogger](https://www.youtube.com/watch?v=hEaQ0h72GNg&ab_channel=travellogger)

FOCUS SUR LA TECHNIQUE D'ANIMATION FIXE : « Dessiner comme William Kentridge »

Il s'agit d'une vidéo d'une minute montrant la technique stop-motion de style Kentridge (téléchargée par quelqu'un d'autre) utilisée ici à des fins d'illustration de la technique.





#HirshhornInsideOut  
Sketching like William Kentridge

LIEN EN DIRECT POUR L'ANIMATION, Ci-dessous, appuyez sur le bouton PLAY et zoomez :

[https://www.youtube.com/watch?v=4KWmQPEhgW8&ab\\_channel=Hirshhorn](https://www.youtube.com/watch?v=4KWmQPEhgW8&ab_channel=Hirshhorn)

#### **Cas 4 : Tony Ousler**

Tony Oursler examine, à travers son travail, ce qui est considéré comme normal du point de vue de la société et de la science en relation avec la santé mentale. En outre, il examine l'influence de la technologie sur les perceptions sociales et la culture.



*Figure 1 Tony Oursler (Américain, né en 1957), MMPI (Autoportrait de l'artiste en jaune), 1996. Oeuvre avec vidéo sur vidéoprojecteur, magnétophone, cassette vidéo, petite figurine en tissu et chaise pliante en métal. Les dimensions sont variables. Musée d'art d*





Pour Oursler, créer cette fausse séparation entre ceux qui sont psychologiquement « en bonne santé » et ceux qui ne le sont pas a été réalisé avec le Minnesota Multiphasic Personality Inventory (ou autrement, MMPI). Cette tristement célèbre série de questions par oui ou par non créée par un groupe de psychologues en 1939 est utilisée depuis des décennies comme l'un des principaux moyens d'évaluer la santé mentale.

Pour se familiariser avec ces questions, Oursler a lui-même passé le test et a ensuite pris une décision courageuse. Au lieu d'essayer de se diagnostiquer lui-même, il a laissé l'interprétation des résultats entre les mains du public.

Comme l'a commenté de manière caractéristique Ousler:

«C'était l'avantage du Minnesota Multiphasic Personality Inventory (MMPI). Il est rédigé sous la forme d'une question à laquelle vous devez répondre par vrai ou faux. C'est ce qui, je crois, peut faire une œuvre d'art réussie. Mettre les gens au défi de répondre à une question.

Lisez le texte ci-dessous sur le travail d'Ousler :

Scénario sans fin : un dialogue avec Tony Oursler et Mike Kelley, <http://tonyoursler.com/tonyoursler2/main.html>

### À propos du projet

La projection se fait sur la tête vide d'une poupée avec le visage inexpressif d'un





homme adulte prononçant lentement et délibérément une série de phrases courtes.

"Parfois, je ne comprends pas les blagues."

"Je me mets facilement en colère et je laisse ça passer tout aussi vite."

"Il y a certaines choses que je regrette."

"Je ne suis pas une personne facile à approcher."

"J'aime regarder la télévision."

"Je serais bien mieux sans ce membre de la famille en particulier."

"Je suis un leader, pas un suiveur."

"Parfois, je ne sens pas le haut de ma tête."

LIEN EN DIRECT vers le travail d'Ousler dans la VIDÉO ci-dessous :

[https://www.youtube.com/watch?v=OkSOLImTFoc&ab\\_channel=MarkJ.Berg](https://www.youtube.com/watch?v=OkSOLImTFoc&ab_channel=MarkJ.Berg)

### **Cas 5 : Shimon Attie**

Le travail d'Attie porte sur la mémoire et, plus particulièrement, sur la mémoire collective. Il examine comment l'espace, la mémoire et l'identité sont interconnectés et, grâce à ses projections, il peut effacer l'arrière-plan d'aujourd'hui pour révéler les histoires qui se cachent en dessous.

<https://artsandplace.org/case-studies/shimon-attie/>

### **Projection numérique dans les installations**



L'art de Shimon Attie, composé de projections sur des bâtiments, relie les images photographiques du passé de personnes persécutées, exilées et même exterminées, avec le présent comme pont vers la mémoire d'une manière étrange et profondément émotionnelle.

Les bâtiments sont une projection de l'image qui combine des images du passé qui semblent hanter les façades délabrées des immeubles.

Il s'agit d'un exemple représentatif d'utilisation minimale de moyens technologiques en termes d'équipement requis. Néanmoins, fondées sur une vision purement artistique, ces projections peuvent influencer les spectateurs qui peuvent s'identifier à elles, en fonction de leurs expériences et de leur vision de la « condition humaine », quelle que soit leur origine culturelle.



Figure 2 Shimon Attie, 1992. Photographie. Diaporama.  
Vue d'une ancienne résidence juive.





## À ton tour!

Suggérez de regrouper vos propres idées pour des utilisations créatives, soit des images fixes (stop motion), soit des projections vidéo.

- Discutez des sujets ou des questions possibles à discuter
- Discutez des solutions visuelles/audio et des idées pour votre œuvre d'art proposée.
- Que souhaitez-vous réaliser et communiquer ?
- Quels sont les meilleurs moyens ou outils pour atteindre vos objectifs ?
- PENSEZ À UNE PROPOSITION DE PROJET ARTISTIQUE COLLECTIF





## Unité 3.2 : Utilisations créatives des outils numériques avec un accent sur la pratique artistique thématique

### Introduction

Cette unité présente aux apprenants la relation entre les modes d'expression basés sur les outils numériques et la pratique artistique basée sur des problématiques, en reliant les méthodes au contenu conceptuel. Des approches spécifiques visant à inclure des outils numériques dans l'art axé sur des problématiques, en mettant l'accent sur l'engagement des communautés, seront étudiées. En outre, l'accent sera mis sur l'expression et la communication de sens par des moyens numériques, plutôt que sur l'utilisation négligente des TIC, en investissant dans leur capacité à offrir des résultats spectaculaires qui ne peuvent néanmoins pas communiquer efficacement les idées ni provoquer la réflexion. Ces utilisations des moyens numériques pour transmettre du sens et des sentiments à travers l'art offrent des compétences de communication importantes, des compétences critiques et des opportunités de réflexion réflexive ainsi qu'un certain degré de familiarisation avec les technologies numériques et les méthodologies de l'art contemporain en même temps.

À l'issue de cette unité, les apprenants seront capables de :

- Identifier les exemples clés de pratiques artistiques qui utilisent des outils numériques dans le domaine de l'art axé sur des problématiques, par exemple, l'art socialement engagé et collaboratif.
- Identifiez au moins 3 significations ou idées communiquées à travers une œuvre d'art qui utilise des outils numériques





- Créer un mini projet artistique (œuvre d'art à petite échelle) qui utilise des outils numériques et aborde un problème (œuvre d'art basée sur un problème) ; identifier ses aspects émotionnels et conceptuels dans un texte court.
- Analyser une œuvre d'art basée sur un problème qui utilise des outils numériques en mettant l'accent sur l'interrelation de sa forme et les significations qu'elle communique par rapport à un problème identifiable (spécifique)
- Reconnaître l'aspect émotionnel des formes d'art numérique en tant que pivot de la création de sens par rapport à une question spécifique importante pour les participants à un projet artistique collaboratif, en commentant un exemple/une étude de cas existante.

### Pratique artistique thématique utilisant les outils numériques

L'art de William Kentridge dont nous avons parlé dans la présentation précédente est un très bon exemple d'utilisation créative d'outils numériques simples qui, à la fois, abordent des questions sociales tout en faisant référence au point de vue personnel et au paysage psychologique de l'artiste.

Nous considérerons des exemples de cette perspective qui fait référence aux problèmes sociaux et communautaires, mais se concentre sur les sentiments personnels.

William Kentridge – « L'art doit défendre l'incertitude » | Entretien avec l'artiste | TateShots





Dans cette vidéo, Kentridge (après 2,33 minutes) explique qu'aborder les problèmes sociaux ne signifie pas que les artistes doivent adopter une certaine position et dire aux autres quoi penser. Il défend l'incertitude et l'ambiguïté et l'art comme moyen de générer de la pensée plutôt que de transmettre des informations ou des « certitudes ». Lien: <https://youtu.be/Dnweo-LQZLU?t=153> (utiliser des sous-titres)

Qu'en penses-tu?

### Le spectateur émancipé

Comme l'explique Jacques Rancière dans son texte influent, les œuvres du « spectateur émancipé », qui sont normatives et se prêtent à une seule interprétation valable, ne laissent aucune place au spectateur pour respirer, avoir un sens et penser clairement. En tant que tels, ils ont une influence déprimante sur les

23



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

télespectateurs plutôt que d'ouvrir leurs horizons à des façons de penser alternatives.

Ainsi, la polysémie consiste à percevoir l'ambiguïté d'une œuvre d'art comme une force potentielle plutôt que comme une faiblesse inhérente.

L'art axé sur des problématiques qui définit ce que nous devrions penser et comment peut être considéré comme un endoctrinement. Selon Rancière, les artistes doivent laisser un espace d'interprétation aux spectateurs.

Qu'en penses-tu?

### Exemples supplémentaires

Exemples facultatifs d'illustrations basées sur des problèmes de Kentridge :

- La mine (1991)

<https://www.youtube.com/watch?v=mXBxB6-YdG8>



24



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

- Douleur et compassion

<https://www.youtube.com/watch?v=m1oK5LMJ3zY>



## Médias numériques disponibles pour une utilisation créative

Les médias numériques rentables sont, en résumé, les suivants :

- Photo ou vidéo numérique
- Images créées ou modifiées numériquement (par exemple, avec Photoshop ou d'autres outils en ligne gratuits tels que Photopea)
- Visualiser des images par projection vidéo sur des surfaces
- Animation (par exemple, animation d'images fixes basée sur des croquis)
- Œuvre d'art utilisant des capteurs et/ou des dispositifs simples, par exemple une œuvre d'art audio et visuelle qui déclenche des stimuli lorsque le spectateur s'approche (par exemple, créer un récit dans un lieu « hanté »)

25



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



## Unité 3.3 Améliorer les compétences de vie grâce à l'expression collaborative grâce à l'utilisation d'outils numériques

### Introduction

Le chapitre 3.3 concerne essentiellement le lien entre les compétences de vie et les possibilités d'un projet artistique évoqué aux chapitres 3.1 et 3.2. Par conséquent, ce chapitre (3.3) est basé sur des discussions et des propositions et peut être considéré comme une opportunité de démarrer une collaboration significative afin de créer de l'art collectivement.

### Résultats d'apprentissage

À la fin de ce chapitre, les apprenants seront capables de :

- Identifier 2 études de cas de projets artistiques liés aux compétences de vie (ou à l'éducation artistique) qui utilisent des outils numériques
- Ils décrivent les principales caractéristiques des pratiques collaboratives et créatives basées sur des outils numériques visant à améliorer les compétences de vie.
- Ils décrivent des méthodes pour développer la communication interpersonnelle, la négociation et l'empathie à travers l'art collaboratif utilisant des outils numériques.
- Concevoir un projet artistique collaboratif qui utilise des outils numériques, décrire et soutenir sa méthodologie pour renforcer les compétences clés de la vie





- Évaluer un projet artistique collaboratif utilisant des méthodes numériques sur la base de sa capacité à améliorer les compétences de vie
- Reconnaître les bénéfices émotionnels ainsi que les défis liés à l'acquisition de compétences de vie dans des exemples précis de pratiques artistiques collectives utilisant les outils numériques,
- Commentez la perspective émotionnelle des projets artistiques participatifs à petite échelle utilisant des outils numériques et leur potentiel à responsabiliser ou à améliorer les compétences de vie d'un groupe spécifique de personnes.

### Connexion des compétences de vie avec les formes artistiques numériques

Cette présentation relie également les chapitres 3.1 et 3.2 aux compétences de vie telles que discutées dans l'unité 2. L'accent est mis sur la nature collective des projets artistiques envisagés dans lesquels les médias numériques peuvent être utilisés.

1. Discutez des compétences de vie (voir l'unité 2, chapitre 2.3) qui seraient développées grâce à un projet artistique collaboratif dans le style, par exemple, de Tony Oursler et William Kentridge et dans des domaines connexes (par exemple, les questions qui les préoccupent également) .
2. Travaillez en groupe et proposez un projet artistique basé sur les connaissances acquises lors de la discussion précédente.
3. Compétences de vie et œuvres d'art collectives basées sur les problématiques (issue-based) et liées aux outils d'information et de communication.





## Exercices d'évaluation

### Exercice 1

Si vous deviez co-cr er collectivement une  uvre d'art li e   vos propres sentiments et id es personnels entrelac es avec les sentiments et les id es des personnes de votre groupe, quelles comp tences de vie seraient promues   travers le projet artistique propos  par votre groupe ? Discutez en groupe et commentez chaque comp tence de vie :

- R solution de probl me
- Esprit critique
- Comp tences en communication efficaces
- Prise de d cision
- Esprit critique
- Comp tences personnelles
- Capacit s   d velopper la conscience de soi
- Empathie

### Exercice 2

Commencez par r aliser un petit projet artistique

- Cr er des groupes
- Discussion sur les probl mes possibles   r gler
- Discussion sur les solutions visuelles/audio et les id es pour votre  uvre d'art propos e
- Ce que vous souhaitez r aliser et communiquer



- Quels pourraient être les meilleurs moyens ou outils pour atteindre vos objectifs
- PENSEZ À UNE PROPOSITION DE PROJET ARTISTIQUE COLLECTIF
- Relier le projet à des enjeux personnels et sociaux (au sens le plus large)
- Travaillez avec les instructeurs et commencez à réaliser le petit projet artistique

### Notes pour la section 3

- Veuillez noter que l'amélioration créative de l'espace public nécessite que les solutions numériques soient projetées ou présentées dans des installations physiques, telles qu'un bâtiment ou un lieu. Cela signifie que même les images en mouvement ou l'art numérique doivent être pertinents par rapport à l'espace réel.
- Les exemples sont révélateurs d'artistes individuels dont la pratique peut néanmoins être exemplaire des enjeux concernant les projets artistiques pouvant se développer en projets artistiques collectifs.
- La négociation d'outils, de thèmes et de stratégies émotionnelles peut améliorer un large éventail de compétences sociales et de vie – en particulier l'empathie et la pensée critique, car les projets artistiques doivent être ouverts mais en même temps émotionnels.

