

Incursion

Arty

en

Le projet

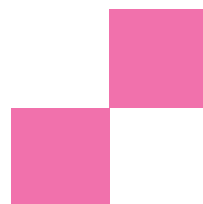
« Arts numériques »

territoire

Geek!

**Une innovation
pédagogique qui
réconcilie arts
et compétences
numériques.**

De manière formelle ou informelle, la recherche en Haute École a toujours existé, même si certains feignent de l'oublier. Ces dernières années, à HELMo, elle s'est considérablement structurée et fait désormais intrinsèquement partie du projet de la Haute École.



Transition numérique et enseignement



Pour ceux qui en doutaient encore, l'actualité récente liée au COVID-19 l'a démontré: la transition numérique est en marche. L'enseignement est appelé à jouer un rôle de plus en plus important dans cette évolution. Pourtant, on constate que les compétences techniques liées au numérique sont souvent abordées de manière techniciste, sans stratégie didactique adaptée. Souvent, l'enseignement de ces matières ardues est centré davantage sur l'« outil » que sur l'apprenant. Or, pour de nombreux élèves, coder pour coder n'a pas vraiment de sens.

Dès lors, force est de constater que les cours d'éducation aux médias en général et d'éducation au numérique en particulier manquent d'un dispositif pédagogique qui les rende attractifs pour les élèves rétifs à l'abstraction.

L'art, un parent-pauvre de l'enseignement



Isabelle Collin

Enseignante

HELMo Sainte-Croix

i.collin@helmo.be

Linda Doria

Chargée de mission

au Centre Auviovisuel
de Liège.

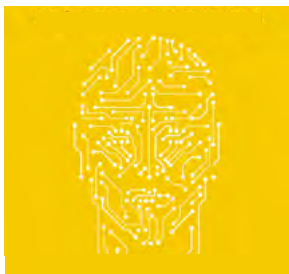
linda.doria@cavliege.be

Parallèlement à ce constat de carence en matière de pédagogie numérique, on constate que l'éducation artistique et culturelle est insuffisamment représentée dans la formation des élèves. Souvent, elle se limite à des « cours de bricolage », qui mobilisent davantage des compétences techniques et de reproduction que des compétences artistiques et créatives. Pour les élèves, ces cours sont parfois vus comme « poussiéreux » alors qu'ils devraient susciter l'enthousiasme et stimuler la créativité.

Le projet

« arts numériques » :

une expérimentation pédagogique.

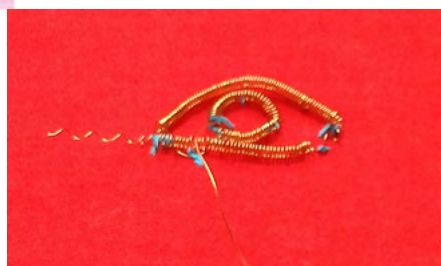


Face à ce double constat, Isabelle Colin, enseignante à HELMo et Linda Doria, collaboratrice au Centre Audiovisuel de Liège, ont formulé et testé l'hypothèse suivante : les arts numériques ne pourraient-ils pas constituer à la fois un outil de sensibilisation aux compétences numériques adapté à l'enseignement et un support actualisé pour vivifier les cours créatifs ?

Sur cette base, dans le cadre du programme « Arts Numériques » de la Fédération Wallonie-Bruxelles, elles ont organisé treize ateliers à destination des étudiants, futurs enseignants et élèves. Ces ateliers mettaient en présence des artistes du numériques et des enseignants. Ils constituent autant d'« expériences brutes » destinées à servir de support à un développement pédagogique.

Broderie sonore

Claire Williams est une artiste numérique formée au design textile. Elle conçoit son travail comme une exploration des frontières entre la science et l'art. Ses productions mélangent le textile, le son, le numérique et les données qui nous environnent.



Lors d'un de ses ateliers, elle proposait aux étudiants de réaliser une enceinte acoustique brodée permettant de combiner la broderie et le son.

Claire Williams pense en effet que les technologies deviennent de plus en plus complexes, ce qui nous les rend étrangères. En construisant soi-même un objet technologique, on le comprend et on se l'approprie. Dès lors, cet atelier permet aux étudiants de démystifier les technologies.

Antennes électromagnétiques



De la même manière, dans un atelier ultérieur, Claire Williams proposait aux étudiants de réaliser des antennes capables de capter les ondes électromagnétiques à partir d'objets de récupération. Ces antennes, faites de fils de cuivre captent les ondes électromagnétiques, naturelles et artificielles, qui nous environnent et nous traversent mais que nous ne percevons pas. Une fois captées, ces ondes sont converties en son, amplifiées et diffusées dans la pièce pour devenir perceptibles. Pour Claire Williams, cela permet aux participants de prendre conscience des différentes réalités du monde, ce qui ouvre à des questionnements éthiques, philosophiques et citoyens.

Poulette party

Albertine Meunier pratique l'art numérique depuis 1998 et utilise principalement internet comme ressource. Elle se définit elle-même comme « Une net-artiste et une artiste pas nette ».



Elle travaille plus particulièrement sur des grandes thématiques comme l'esthétique d'internet, sa matérialité et sa matérialisation. Elle explore également l'accumulation infinie que génère la forme numérique.

Julien Levesque se considère également comme un net-artiste. Son credo sur Twitter est « Je follow donc je suis mais je ne suis pas un mouton ». Il questionne les médias sociaux de manière ludique et humoristique.

En 2014, Albertine Meunier et Julien Levesque ont lancé un mouvement artistique et un collectif appelé « DataDada »

dans lequel il souhaitent aborder les data avec un œil dadaïste. Est considérée comme « DataDada » toute œuvre qui aborde les données numériques (data) avec un regard dadaïste...

L'atelier « Poulette party » proposait aux participants de partir à la recherche de données personnelles sur de grandes plateformes numériques populaires (Google, Facebook, Instagram, etc.). Ces données étaient ensuite stockées sur une pastille NFC de 800 octets et intégrées à un badge « Poulette Party » confectionné avec l'aide des deux artistes. Ce dispositif a permis aux participants d'envisager internet et ses données comme matériaux de production, de reprendre possession symboliquement de ses données, d'appréhender concrètement la technologie NFC, de se sensibiliser à la notion de « data » comme ressource marchande pour les géants d'internet, etc.