

NOUVELLES TECHNOLOGIES /ARTS PLASTIQUES/ENSEIGNEMENT : FORMATAGE OU FORMATION ?

Petit rappel en guise d'introduction :

Cybernétique : n.f. (du grec Kubernan : gouverner) Science permettant à un homme ou une machine automatique de gouverner, d'aboutir à un certain but. L'art du gouvernement peut être assuré par des machines, dès l'instant où celles-ci sont à même de recueillir des informations sur l'état du système et de préparer, en fonction de ces informations, des ordres qui asserviront l'orientation ultérieure du système. La cybernétique est d'abord une science logique, dans la mesure où elle analyse rationnellement ce que « gouverner » veut dire, sans se poser la question de savoir qui gouverne et comment on gouverne. Elle est également le point de départ d'applications considérables, puisque de ses conclusions découle la construction de machines à gouverner de tout type, dotées d'organe d'information et de pseudo-cerveaux pour conduire véritablement leur travail, conformément aux directives qu'elles ont reçues. (Encyclopédie Larousse en trois volumes)

Le monde de l'Art n'a pas échappé à l'engouement pour les nouvelles technologies, de peur de perdre l'aura avant-gardiste à laquelle il tient tant. Celui de l'enseignement non plus. Pourtant, nous savons bien que les effets de nouveauté ne sont que momentanés et influent peu sur nos pratiques : nous ne saurions confondre la fin avec les moyens. Vite désamorçés, ils sont rapidement intégrés à ce qui tient lieu de tradition. Même mises au service de la promotion et du marketing de produits « culturels et artistiques » qui en sont issus, les technologies nouvelles ne nous abuseront pas plus : les pratiques artistiques dépendent d'abord du contexte économique et politique qui détermine l'environnement social et culturel dans lequel elles s'inscrivent. Quelle qu'en soit la forme, l'art a toujours été au service, direct ou indirect, des pouvoirs et, en dernier ressort, quoi qu'il en soit, ce sont eux qui en décident. Et il y a fort à parier qu'avec leur pouvoir exponentiel, les GAFAM prennent la main sur le champ artistique tant il est aujourd'hui le lieu de spéculations et de bénéfices faramineux jusqu'à l'obscénité.

Dans ces conditions, nous devons nous garder de céder aux sirènes numériques et de nous laisser emporter dans des projections infantiles et narcissiques. Ne reprochons pas pour autant à la machine et au système d'être ce qu'ils sont. Analysons au plus près leurs raisons d'être et leurs fonctionnements pour en maîtriser au mieux les potentialités.

Evidemment, il en va tout autrement des réseaux sociaux dont nous ne pouvons ignorer les multiples arrières plans délétères et que tout enseignant digne de ce nom doit éviter dans sa pratique professionnelle. Il est ainsi hors de question de communiquer quoi que ce soit qui se passe dans la classe ou dans le contexte direct ou indirect du cours. Non seulement, il y faudrait faire signer un droit à l'image par les élèves majeurs, ou par les parents pour les mineurs, mais ce serait surtout livrer l'intimité des élèves/étudiants tant il est vrai qu'un travail centré sur la mise en œuvre de la singularité met en jeu des ressorts personnels qui se comprennent dans le contexte d'une formation personnelle et qui donc deviendrait dangereux dans celui d'une mise en ligne obscène. Si tel ou tel, élève ou étudiant, considère qu'il souhaite investir ces réseaux sociaux, c'est son problème et il peut le faire de chez lui sous sa propre responsabilité, mais l'enseignant ne saurait l'encourager à le faire, bien au contraire.

A noter d'ailleurs que des parents soucieux de l'intégrité de leur progéniture pourrait se retourner contre l'enseignant qui aurait publié des travaux ou des photos concernant leur enfant ou qui l'aurait encouragé à le faire.

Un des paradoxes de l'enseignement des arts plastiques c'est qu'il doit rester sans cesse attentif à la contemporanéité des pratiques, mais avec le recul didactique et pédagogique suffisant pour ne pas manipuler les élèves/étudiants dans des expérimentations chimériques qui en détournent les enjeux. La question n'est donc pas de refuser ou d'accepter quelques technologies que ce soit, elle est d'en bien discerner les limites dans le cadre de notre fonction, de notre discipline et de ses finalités, en prenant garde à ne pas confondre l'apprentissage de l'informatique, la fabrication de produits numériques, aussi séduisants soient-ils, avec une pratique des arts plastiques orientée vers la formation des personnes.

C'est que nous sommes en présence d'un énorme système autiste, aseptisé mais fascinant parce que pourvu de capacités telles, dans la combinatoire comme dans le stockage, dans la connexion comme dans la simulation, qu'elles semblent nous dépasser. Formidable dispositif anesthésiant si l'on n'y prend garde, il peut nous hypnotiser par les effets aveuglants de prouesses d'autant plus illusoires qu'elles sont spectaculaires. Il ne s'agit en fait que d'une prothèse supplémentaire, plus exactement d'une orthèse, qui ne fait qu'accélérer des processus déjà connus, au-delà des performances naturelles. Système en fait banal mais sophistiqué, la démultiplication exponentielle de ses exploits produit inmanquablement des phénomènes de fascination spéculaire dont le danger pédagogique ne peut et ne doit pas nous échapper. Pour contrer la toute puissance infantile et désocialisante que peut renforcer l'utilisation de ces technologies sidérantes, il faut donc savoir les tenir à leur juste place, juste à leur place, pour éviter que les décalages qui s'instaurent avec la réalité ne viennent interférer avec les exigences moins immédiatement gratifiantes de la formation. En conséquence, nous devons approfondir d'autant plus les approches critiques, en prenant le temps nécessaire au processus pédagogique forcément lent que justifie l'élucidation libératrice, là où d'autres souhaiteraient l'accélérer dans un enivrement consensuel et hallucinogène.

Ce nouveau Centre de Documentation et d'Information (CDI) apparemment sans limites que nous propose le réseau offre bien des avantages. Mais cette profusion devient vite problématique : pourquoi s'arrêter, pourquoi se déterminer quand tout vous provoque à vous laisser flotter dans la grande équivalence mondialisée des données ?! A se mouvoir sans frein dans ce monde sans repères, les parcours mêmes deviennent fous et perdent consistance, les modèles s'emballent et les critères explosent. Sans parler de tout ce qui se libère de sanies et de scories, de mensonge et de haine et de toute cette fange qui s'affiche alors avec toute l'arrogance que lui confère le média lui-même. L'apparente ouverture se referme alors sur elle-même. Donner sens à ces navigations sans achèvement implique de renforcer les cadres symboliques et structurants et de situer l'acte pédagogique à partir d'approches méthodologiques bien plus exigeantes et rigoureuses pour orienter, en aval comme en amont, ce qui, sinon, n'est très vite qu'un jeu tautologique sans autre enjeu que de ne pas en sortir parce qu'il autorise toutes les perversions sans dommage. Et qui ne s'y est pas déjà laissé prendre.

Il peut être aussi tentant de laisser les élèves/étudiants fabriquer les produits spécifiques à ce système (ils y sont habiles), images fixes ou animées, jeux, dispositifs numériques, interactifs, autant de simulations de productions d'arts visuels. Mais alors nous sortons, souvent sans nous en rendre compte de prime abord, de la pratique artistique pour entrer dans l'enseignement de l'informatique ou du pilotage de logiciels, bien éloigné, voire même totalement opposé, par la nécessité de la conformation, des finalités formatives du cours d'arts plastiques.

Quant à l'image à laquelle la numérisation aurait offert une plasticité sans bornes, des perspectives grisantes parce qu'infinies, voilà bien l'illusion. En fait, il n'y a qu'une seule image, pixel après pixel, toujours virtuelle, il n'y a que l'apparence d'une image, l'apparence de l'apparence d'une image qui nous entraîne dans l'illusion de la simulation généralisée. Et Platon redevient d'actualité ! La mimesis est de retour en force dans l'entreprise numérique – cf. entre autres, les jeux vidéo – toute la mimésis, jusqu'à l'auto simulation de son infinitude, là au contraire où tout est terminé déjà avant même d'être commencé. Les logiciels de « peinture », de « dessin » ou de « photographie » sont emblématiques à cet égard. Là où la Grande Image n'a pas de forme (Cf. François JULLIEN), donc toutes les formes possibles au-delà de la forme, l'image numérique n'a qu'une seule forme immuable, désespérément la même, dont les avatars superficiels démultipliés à l'infini laissent accroire à beaucoup qu'il y aurait là une place pour une nouvelle liberté. Performance quantitative ou « effets spéciaux », ce pouvoir illusoire qui annihile la dimension artistique se dégonfle vite face à des résultats décevants à l'analyse. Ces effets sont trompeurs qui masquent la vacuité des messages, des expressions et gomment les sensibilités. Les productions artistiques qui s'en réclament ne font que démultiplier la démonstration de cette vacuité répétée, encore mal dissimulée par des « trucs » trop évidents pour être convaincants. L'avenir nous dira si le dispositif numérique peut être le support d'une véritable pratique artistique, comme le fut le dispositif cinématographique. Pour l'instant, nous n'en sommes pas là.

Nous devons nous rappeler sans cesse que sans la distance critique indispensable, pour nous comme pour les élèves/étudiants, c'est le système qui nous impose les comportements adéquats, qui nous indique la bonne voie, et les seuls possibles, qui tente de nous formater à ses propres règles, dans une pseudo-interactivité qui en masque la prégnance, là où objets et comportements sont déjà prévus et prévus comme tels.

« Le média est le message », ce qui veut dire que le canal de communication utilisé constitue en fait le véritable message. [...]

Le média de communication peut avoir, à long terme, plus d'importance que le contenu qu'il transmet car il est une extension de nos sens et, de ce fait, détermine la façon dont nous abordons le monde et la société. »

Marshall MAC LUHAN In « The Medium is the Message » paru en 1967.

Le pseudo-avantage, c'est alors qu'on peut y produire sans fin en toute quiétude, jamais aucun imprévu n'en sortira, l'aléatoire étant lui-même calculé, le hasard obsolète, la révolte impossible, la singularité inconcevable. L'informatique, né de la machine militaro-industrielle, est un dispositif de maintien, de renforcement de l'ordre, l'ordre autiste et totalisant, aseptisé et puritain, immuable. Il faut l'avoir compris d'abord, avant d'oser s'y aventurer et surtout, de prendre la responsabilité d'y précipiter les élèves/étudiants sans les précautions nécessaires. Et lorsqu'on voit aujourd'hui la véritable addiction de la « jeunesse » (il n'y a pas qu'elle, mais c'est une autre question) à ces nouvelles technologies qui ont réussi à la soumettre à leurs diktats, non par les contenus mais par les médias eux-mêmes et leurs logiques (il n'est qu'à regarder les réflexes pavloviens des élèves/étudiants qui sortent de cours), on ne peut qu'être d'autant plus combatif comme enseignant pour proposer le recul critique indispensable face à cette aliénation mondialisée. Et ça ne va pas de soi tant les effets trompeurs de modernité y sont proclamés là où il s'agit de fait d'une régression évidente et réactionnaire.

« La technologie a échoué à effacer les barrières structurelles à l'organisation politique. Elle a même peut-être rendu les choses pires en créant une fracture de l'activisme numérique : plutôt que de permettre de réparer la démocratie, l'activisme numérique a reproduit, voire intensifié, le déséquilibre de puissance préexistant ». [...]

« L'utopie numérique des pionniers a été laminée par la surveillance intrinsèque aux outils. Voilà qu'elle est enterrée par la force même du social. L'internet n'a ni tout changé ni tout démocratisé. Au contraire, il a accéléré et renforcé les rapports de classe et la polarisation idéologique de nos sociétés. »

Hubert Guillaud in : **Internet est-il de droite ?** 08 mai 2019 ← [Sites de rencontres : logiques algorithmiques ou logiques sociales ?](#)

D'autant plus captivante qu'elle se présente comme une aventure, cette fermeture d'abord invisible séduit les élèves – et certains enseignants ! – souvent attirés par ce qui leur apparaît comme une alternative crédible au monde scolaire. Tout le travail consiste alors à mettre en œuvre des pratiques de déconstruction critique, notamment par une pratique réflexive des arts plastiques qui mette ces élèves/étudiants en situation de véritable affrontement, d'élucidation active. Alors cette forteresse maternante, sécurisante, voire envoûtante, peut devenir une garantie formidable, un outil terriblement efficace pour une confrontation qui force à se situer, autant comme moyen de démultiplication des résistances aux pulsions que de stimulation des dépassements ou d'invention des contournements, comme champ dialectique obligé, comme lieu de problématisation des pratiques, comme repoussoir formateur parce qu'impliquant de se libérer d'une contrainte inopportune parce que sclérosante et mortifère. A ces conditions, le système, la machine, le réseau, et tout ce qui les accompagne, peuvent devenir des supports favorables justement par les clôtures qui les délimitent, les interdits qui les définissent, forçant alors à l'imagination et à la création, celles qui libèrent de cet institué totalisant qui ne fonctionne qu'au formatage, à la standardisation et à l'aliénation, volontaire ou non, à sa logique.

La pratique pédagogique, la pratique des arts plastiques ne nécessitent en rien de s'emparer à tout prix des technologies qui fonctionnent sur d'autres procès que les leurs, que ce soit par peur de paraître dépassé ou par fascination. Cela n'implique pas pour autant qu'il faille les rejeter *a priori*, sous ce même prétexte. Plutôt que de vouloir s'appropriier des technologies, qu'elles soient nouvelles ou non, nous devons nous concentrer toujours de plus près sur ses pratiques, en les maintenant dans la contemporanéité. Nous verrons bien alors quand telle technologie ou telle autre devient pertinente, voire s'impose, et quand elle ne l'est pas et finit par déranger, quand elle apporte quelque chose d'irremplaçable ou quand elle devient superflue. Il ne s'agit donc pas de vouloir inventer une pratique nouvelle sous prétexte que de nouvelles technologies sont disponibles, quitte à naviguer en pleine confusion des genres, à l'opposé même de l'acte pédagogique. L'utilisation de toute technologie, dans la pratique des arts plastiques aux différents niveaux de la scolarité, requiert, proportionnellement à ses spécificités et à ses effets de séduction sur l'élève/étudiant comme sur les résultats, une attention particulière et informée. Pour ce qui est des nouvelles technologies, rien ne prouve que nous ayons acquis une expérience suffisante pour nous y lancer avec la distance appropriée. Mais il faut bien commencer, à condition de maintenir une vigilance adaptée. Pas d'ignorance ou de mise à l'encan, pas d'attente non plus particulière. L'informatique existe, et le numérique. Accueillons-les avec la curiosité suffisante et une bienveillance normale, comme pour

toute autre technologie. Leur usage viendra de lui-même dans la pratique des arts plastiques ou il ne viendra pas, ça n'a pas vraiment d'importance à condition de rester vigilant à maintenir le cap pédagogique de formation et d'émancipation qui doit rester la priorité de notre enseignement. Avec la prudence de rigueur, rien n'interdit d'essayer, en sachant que nous trébucherons sur les obstacles que l'inexpérience place devant nous, que nous n'échapperons pas aux dérives pourtant prévisibles. Mais, si nous savons préserver ce qui fonde notre mission, nous saurons dépasser ces péripéties technologiques, leurs intérêts et leurs limites, et les utiliser quand elles s'avèreront nécessaires pour offrir aux élèves/étudiants toujours plus d'espaces disponibles pour leur formation et leur émancipation.

Alain DIOT. 2019.