



## **CLASSES CULTURELLES NUMÉRIQUES : RÉSIDENCES D'ARTISTES INNOVANTES**

### **Bilan de la saison 2017/ 18**

La Classe culturelle numérique est une résidence d'un artiste avec 10 classes de collèges et des structures culturelles du territoire. Articulant travail en ligne et rencontres physiques, elle propose au fil de l'année la rencontre d'une œuvre et la pratique artistique pour une création collaborative, multimédia.

Au croisement du Parcours Citoyen et du Parcours d'éducation artistique et culturelle, elle favorise l'interdisciplinarité, le développement d'usages numériques éducatifs et révèle la créativité et les potentialités pédagogiques des outils numériques. Cette résidence mobilise les enseignants de toutes disciplines : ceux de lettre au vu de la dimension d'écritures, la musique et les arts plastiques, les enseignants de sciences, de technologies, de langues ou de sport peuvent y trouver également leur place, car la plasticité des productions proposées permet de prendre en compte l'ensemble des domaines enseignés. Les documentalistes occupent une place importante dans le processus.

D'autres établissements peuvent être associés, tels un ITEP ou un EHPAD, un IME...

Sa dimension innovante réside dans l'utilisation du web, comme espace de création et de réseau, rassemblant des communautés (équipes pédagogiques, élèves et parents, partenaires...). Tous les participants sont réunis pour une journée de restitution autour de l'artiste à LUX en fin d'année.

La résidence en ligne permet ainsi d'abolir les contraintes géographiques et participe au décroisement et à l'irrigation culturelle des territoires. Menée depuis 3 ans, cette résidence constitue pour LUX une expérimentation importante et singulière de sensibilisation aux arts visuels contemporains, d'ouverture culturelle à une vaste échelle.

#### **Les partenaires**

Les classes culturelles numériques sont financées par Département de la Drôme et la Drac Auvergne-Rhône-Alpes dans le cadre de la convention territoriale d'Education artistique et culturelle, elles sont menées avec le soutien du Rectorat de l'Académie de Grenoble (Délégation à l'action culturelle DDAC et Délégation au numérique, DAN). Elles associent les partenaires culturels du territoire : le château de Grignan, la lecture publique, la conservation et les archives départementales, Les Écrans, association de salle de cinéma, coordinatrice de Collège au cinéma.

## Les artistes et les productions artistiques collaboratives proposées

Chaque artiste partage son univers esthétique original et propose aux classes une proposition de création, individuelle ou collective, déclinée en scénario phasé, avec une incitation à utiliser pour chaque consigne un procédé ou une technologie spécifiques. Les artistes participent avec les équipes pédagogiques à la journée de lancement qui permet de découvrir l'univers artistique, la proposition de production et de former aux outils de publication. L'artiste rencontre ensuite les élèves une fois dans la classe, puis lors de la restitution.

### FRANCK PRÉVOT

Écrivain, il a proposé une résidence littéraire et visuelle, autour de l'écriture collaborative de la suite de son roman *Voleuse!*, avec une production audiovisuelle.

#### Procédés utilisés

##### Lecture

Rédaction : sous la forme d'une interview, d'un récit où l'on se raconte, établir un portrait descriptif de personnages, dialoguer.... Rédaction d'un scénario.

##### Dessins, collages

##### Détournement d'objets

Enregistrer un son / une voix : poser sa voix, utiliser un enregistreur vocal (tablette, ordinateur, enregistreur autonome). Travailler la qualité sonore, la réduction du bruit, isoler un son ou superposer des sons. Apprendre à faire du montage sonore (couper, décaler).

Filmer et monter : se mettre en scène, interpréter. Cadrer, placer les personnages / objets dans le plan. Faire attention à la lumière, au son. Montage vidéo : insérer du texte, donner un nouveau sens à la narration (raccourcir, décaler, harmoniser le son et l'image, donner un rythme au film etc). Insérer une voix-off, mettre une bande-son.

Restitutions à LUX : lecture / chant et instrument / projection vidéo, diaporamas.

#### Outils, logiciels et applications utilisés ou présentés

Tablette, smartphone, caméra, microphone, enregistreurs vocaux.

Movie Maker, iMovie Films, iMovie bande-annonce, Spark Vidéo, Clips Ipad, Viméo, Kizoa, Animoto.

Mise en forme de projet et livre numérique : Padlet, Ebook, Calaméo, Book Creator, Fabricabrac.

### MARINE LANIER

Photographe plasticienne, elle a proposé une résidence photographique nourrie de ses passions pour la littérature d'exploration et la géographie, valorisant les archives photographiques du fonds Albert Kahn, aboutissant à une production d'une cartographie de voyage « Autour de mon île, retour à la vie sauvage ».

#### Procédés utilisés

##### Visionnage du book de l'artiste

Sélection de photographies (appréhension de la propriété intellectuelle, images libres de droits, ressources personnelles de l'artiste et Fonds Albert Kahn)

Détournement, revisitation d'archives, rédaction de légendes en décalage (rapport image/texte anachronique, poétique, science-fiction etc).

Prise de photographies : cadrage, lumière, texture, question de la valeur des plans.

Rédaction : légendes, récit d'aventures, mythes et légendes, établir un portrait descriptif de l'équipages.

##### Dessins, collages

Produire un carnet de voyage numérique mêlant textes, images, et /ou sons.

##### Détournement d'objets, de végétaux

Enregistrer un son / une voix : poser sa voix, utiliser un enregistreur vocal (tablette, ordinateur, enregistreur autonome). Travailler la qualité sonore, la réduction du bruit, isoler un son ou superposer des sons. Apprendre à faire du montage sonore (couper, décaler).

Visite en classe / restitutions à LUX : démonstration en direct d'une chambre photographique, du matériel argentique et numérique. L'artiste a donné des outils d'analyse d'images, des conseils pour la prise de vue et le traitement des photographies. Les élèves ont utilisé lors des restitutions : la projection de vidéos, de diaporamas, un mapping vidéo en direct sur combinaison des élèves, un film d'animation, un journal télévisé en direct. Avec leur professeur de technologie, une classe a créé un robot et l'ont programmé afin qu'il parcoure (avec des obstacles !) le tracé de leur itinéraire sur l'île. Récit oral (déguisements, objets, chants, musique) et présentation du voyage au public et sur le grand écran.

### **Outils, logiciels et applications utilisés ou présentés**

Tablette, smartphone, caméra, microphone, enregistreurs vocaux.

Photofiltre, Gimp, Bazaart, ChatterPix, LiveCollage, Spark Vidéo, Clips Ipad, Viméo, Koolcapture, Poe Yourself, Canva, Split Camera, Lego Movie, Videorama, Clipper, Retro Film...

Mise en forme de projet : Padlet, Genially, WordArt, Google Slides.

Carte de voyage numérique : ThingLink, Piktochart, frises chronologiques.

## **WILLIAM LABOURY**

Cinéaste, il a invité les élèves à participer à un film collaboratif. En partant des « nuits internet », organisées par des adolescents qui décident de se filmer en dormant tous en même temps, chacun devant sa webcam, William Laboury a articulé la création d'un film autour des rêves des collégiens. Après avoir raconté leurs rêves, les avoir analysés, ils devaient les catégoriser par mots-clés, les sonoriser, les filmer. Le cinéaste a mené le montage final, en l'expliquant méthodologiquement aux élèves. Cela donne à voir un montage de tous les films des élèves, dont les mots-clés permettent un regroupement et un lancement aléatoire, formant une grande toile web onirique.

### **Procédés utilisés**

#### Lecture de textes sur le rêve

Rédaction : savoir décrire un imaginaire, une ambiance (visuelle, sonore, ressentis), retranscrire avec des mots des sensations. Parler de soi, de l'intime, parler à la première personne du singulier. Retranscrire un souvenir « brut » sans enchaînement logique, se détacher de la narration classique.

#### Dessins, collages

Détournement d'objets et d'images pour les associer au montage. Comment rendre l'imaginaire en images ? (Filtres, collages, tonalités étranges et floues)

Prendre des photographies : expérimenter des techniques photographiques telles que le flou, le gros plan, le plan large, l'abstraction, le mouvement, la lumière, l'éblouissement, le contre-jour, l'ombre, le détail... Chaque photographie montre un objet + un personnage + une sensation + une ambiance + une vision.

Enregistrer un son / une voix : poser sa voix (voix basse, ton calme, rythme lent), utiliser un enregistreur vocal (tablette, ordinateur, enregistreur autonome). Travailler la qualité sonore, la réduction du bruit, placer le microphone, isoler un son ou superposer des sons. Apprendre à faire du montage sonore (couper, décaler).

Filmer, interpréter : prendre la fonction du rêveur (se filmer en train de dormir), de l'ingénieur du son, du photographe, du monteur. Selon sa fonction, apprendre à se mettre en scène, interpréter. Cadrer, placer les personnages / objets dans le plan. Faire attention à la lumière, au son.

Monter une vidéo : insérer du texte, donner un nouveau sens à la narration (raccourcir, décaler, harmoniser le son et l'image sur les différentes timeline, donner un rythme au film etc). Insérer une voix-off, mettre une bande-son.

Visites en classe / Restitutions à LUX : Visionnage de séquences de film à différentes étapes de l'histoire du cinéma, toutes autour du rêve. Le cinéaste a donné des éléments d'analyse d'images (esthétique, montage, cadrage etc) afin que les élèves appréhendent la question du rêve à l'écran. En cela ils ont eu des outils concrets pour aborder l'étape du scénario et du tournage. Lors de la restitution, William Laboury a projeté des montages, performance (prise en photo des participants dans la salle avec retransmission sur l'écran, montage en direct).

### **Outils, logiciels et applications utilisés ou présentés**

Tablette, smartphone, caméra, microphone, enregistreurs vocaux.

Movie Maker, IMovie Films, IMovie bande-annonce, Spark Vidéo, Clips Ipad, Viméo, Kizoa, Animoto, Photofiltre, Gimp, Bazaart, ChatterPix, LiveCollage, Poe Yourself, Canva, Split Camera, Videorama, Clipper...

Mise en forme de projet : Padlet.

## GAËTAN DORÉMUS

L'illustrateur a proposé aux élèves de créer un récit dessiné et sonore interactif. Leurs zones de passage quotidiennes sont devenues les points de départ aux histoires de leurs personnages inventés. Ces webstories ont permis aux classes de fictionnaliser leur quotidien et d'interroger artistiquement les environnements urbains et ruraux qui les entourent.

### Procédés utilisés

Prendre des photographies : comment mettre en valeur un lieu dans lequel on passe tous les jours ? Comment donner à voir ce que l'on ne remarque plus ? À partir de références de l'artiste et d'autres influences, les élèves ont dû appréhender les questions du cadrage, des plans, de la lumière.

Rédaction : portraitiser son personnage fictif et en rédiger une « fiche persona ». Inventer des pistes de récits en travail collectif, faire évoluer son personnage dans une trame (choisir la tonalité, les temps-forts du récit).

Dessins, collages, installations : dessiner ses personnages, au moyen du dessin propre, de la technique du collage, de la récupération.

Établir un storyboard : En définir l'ambiance, la composition. À chaque séquence correspond une production plastique : dessin seul, dessin et photographie, montage photographique.

Enregistrer un son / une voix : devenir narrateur de l'histoire. Utiliser un enregistreur vocal (tablette, ordinateur, enregistreur autonome). Travailler la qualité sonore. Apprendre à faire du montage sonore (superposer des sons, couper, décaler, etc).

Monter une webstory : insérer du texte et des images (photographies et dessins), harmoniser le son et l'image, insérer une voix-off, mettre une bande-son.

Restitutions à LUX : projection des webstories, analyse d'images en direct (comment savoir si une photographie est la bonne ? Comment sélectionne-t-on et sur quels critères ?), interview en direct pour la webradio du collègue.

### Outils, logiciels et applications utilisés ou présentés

Tablette, smartphone, caméra, microphone, enregistreurs vocaux. Photofiltre, CeltX, Movie Maker, IMovie Films, IMovie bande-annonce, Spark Vidéo, Clips Ipad, Vimeo. Mise en forme de projet : Padlet.

## Les retours des artistes

### Marine Lanier, photographe. Artiste de la CCN « Photo » en 2016 – 2018 et 2017 – 2018.

J'étais ravie de participer à cette aventure si singulière. Au départ, il s'agissait d'une forme d'atelier pédagogique totalement inconnue. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, s'agissant d'une classe numérique, je trouve le projet très incarné. La plateforme permet d'entretenir un véritable lien, une interaction entre les classes elles-mêmes — même si le travail se tisse au fil des mois.

Par ailleurs, s'adresser à l'écrit à une classe implique un autre rapport ; une distance qui permet finalement de déployer son imagination. Dans cette césure il me semble que l'élève, l'enseignant, l'artiste peuvent prendre leur place à part entière. J'ai voulu créer un univers par le biais de l'écriture dans un premier temps, même si mon médium est la photographie, puisque c'est avant tout par elle que s'installe l'échange — je m'adresse aux élèves comme si nous faisons vraiment partie d'une aventure rocambolesque. Dans le même temps j'ai veillé à créer des passerelles avec leur vie de tous les jours, la réalité de leur collègue.

Sincèrement, je me suis autant amusée qu'eux — j'ai pris un plaisir fou à rédiger les réponses puis à les rencontrer. L'univers de l'aventure, la distance induite par internet permet aussi une grande liberté — se créer des avatars, inventer des lieux, transcender le quotidien. Faire en sorte que l'ordinaire devienne extraordinaire — c'est d'ailleurs la direction que je leur ai donnée pour réaliser des photographies. Ma volonté était de les faire voyager depuis ma table de travail à travers le prisme de l'outil numérique.

Les outils numériques ont été très complémentaires de ma pratique argentique. Tout comme les élèves, qui ont pu dans cette aventure utiliser à la fois les outils numériques et avoir une appréhension d'un appareil photographique argentique.

La plateforme, quant à elle, favorise de nombreuses passerelles entre les divers outils numériques, même si à mon sens elle est encore un peu limitée. Les élèves grâce à cet outil ont pu complètement se réapproprier mon travail et jouer avec les images.

L'outil numérique permet de désacraliser les images pour mieux s'en emparer.

La plate-forme a permis l'utilisation d'une variété d'outils (photographie, écriture, carte, films, dessins, sons, etc ...) ce qui rend le projet riche et vivant.

Il serait positif d'avoir un outil de communication qui permet aux personnes extérieures au projet d'en comprendre le fonctionnement, difficilement appréhendable lorsque nous ne sommes pas immergés dedans.

Lors des rencontres, j'ai pu voir des élèves extrêmement motivés, des enseignants bienveillants, investis auprès de leurs classes, de véritables capitaines de vaisseau qui ont su emmener leur équipage vers des terres lointaines à défricher.

Leur accueil lors des visites a été très chaleureux, le fait d'arriver après une correspondance de plusieurs semaines suscite une attente, un mystère, une envie des deux côtés — une complicité s'est déjà instaurée. Dans l'ensemble, ils ont été très intrigués par la chambre photographique, un appareil argentique qu'ils n'ont vu que dans les films. Ils m'ont posé des questions sur mon métier, mes voyages, mes photographies et encore bien d'autres thèmes. Pour chaque classe, nous discutons de la prochaine étape du projet tout en revenant sur le chemin parcouru. Le temps d'échange et de la rencontre arrive au bon moment dans le calendrier — l'écrit provoque le désir de rencontrer l'artiste et la rencontre incarne le projet, relance les élèves pour la suite des consignes.

Le soutien de LUX et de NEXT éducation est aussi indispensable pour mener à bien cette expédition. Dès que j'ai rencontré des difficultés d'ordre technique ou scénaristique, les deux structures chacune à leur manière m'ont apporté leurs lumières. Par exemple, la figure de l'explorateur-photographe Albert Khan est intervenue dans le scénario suite à plusieurs discussions avec l'équipe de Lux, l'année dernière. C'est par conséquent un travail collectif – cela en fait un projet à la fois complexe, passionnant et d'une grande richesse.

Si nous avons fonctionné avec un scénario très écrit au départ, on s'aperçoit que les consignes s'appréhendent aussi de manière empirique au fur et à mesure du déroulement de l'épopée. C'est une gageure en peu de temps que d'arriver à réaliser un projet pour tendre vers sa restitution, mais c'est aussi très galvanisant !

La journée de restitution est un grand moment. J'y glisserai un bémol, trop rester sur la plateforme virtuelle dilue l'attention. Il est plus judicieux que les élèves puissent parler de leur expérience de manière vivante.

Je suis déjà très fière des classes que j'ai accompagnées durant ces deux années — elles m'ont embarquée dans leur voyage. Elles ont fait preuve d'audace, de panache et de courage — qualités intrinsèques aux aventuriers de grands chemins.

- **William Laboury, cinéaste et monteur. Artiste de la CCN « Film collaboratif » en 2017 – 2018.**

J'ai mené cette année une CCN pour la première fois avec dix classes de collège, de la 6ème à la 3ème. J'avais déjà organisé des ateliers en collège/lycée, mais le principe de la CCN m'intéressait pour trois raisons. D'abord, le travail sur le long terme : mener un projet avec des classes pendant un an me permettait de le penser plus en profondeur. Ensuite, le travail à distance : la dématérialisation me permettait de suivre un projet assez ample, sans les contraintes de déplacement et de temps peu compatibles avec mon activité de réalisateur. Enfin, le travail avec plusieurs classes de collèges différents : j'étais attiré par l'idée de faire travailler des élèves qui ne se connaissent pas, sur des projets individuels qui au final se combinent pour former un seul objet fini. Ici, l'idée était que chaque élève travaille sur ses rêves nocturnes. Un travail assez intime donc, mais inscrit au sein d'un film collectif où les rêves sont finalement reliés les uns aux autres en fonction de leur thématique commune. Par ce travail individuel qui s'ouvre peu à peu vers le collectif, je voulais leur transmettre la curiosité de découvrir le travail d'autres classes, et créer des liens entre des élèves qui ne se connaissent pas.

#### Apports pour l'artiste

La CCN m'a permis de prolonger le travail que je fais dans ma pratique de réalisateur, centrée autour des rêves et de l'onirisme. En cela, la liberté accordée sur le choix du thème et du projet est très importante à mes yeux. Travailler sur un sujet que je connais et qui m'intéresse me permet de m'investir davantage, et m'assure de

pouvoir apporter des éléments pertinents aux élèves. Cette pratique d'atelier nourrit aussi ma pratique, me permet de penser les thèmes que j'affectionne avec un autre point de vue. Mes films sont souvent centrés sur la période de l'adolescence, et travailler avec des ados sur leurs rêves et leurs cauchemars est aussi l'occasion de cerner une génération, de prendre la température de leurs rêves et de leurs angoisses.

### Apports pour les élèves

J'ai vu aussi dans cet atelier l'occasion de transmettre. Je suis très attaché à cette idée, et même si je n'en ai pas fait mon métier, les ateliers me permettent d'aller dans ce sens. Au-delà de la fabrication d'un objet filmique, qui était l'objectif officiel de ma CCN, j'ai voulu apporter des choses aux élèves sur trois points. D'abord, l'éducation aux images : pour moi faire un film doit toujours être l'occasion de mieux regarder les images et de se questionner sur elles. En cela, une première phase de visionnage et d'analyse de scènes de rêve au cinéma était essentielle. Ensuite, le développement d'une réflexion personnelle au sein d'un travail de groupe : en demandant aux élèves de réfléchir à leurs rêves, j'ai voulu les rendre attentifs à une part d'eux-mêmes qu'ils oublient souvent d'écouter. Le travail collectif sur un sujet intime est ce qu'on peut appeler le partage. C'est exactement ce qu'on fait quand on fait un film : extérioriser des choses et les partager collectivement. Enfin, je leur ai proposé un travail de nature audiovisuelle pour qu'ils abordent les outils : caméra, son, montage. A leur âge, des difficultés techniques de ces outils rebutent souvent les élèves, qui savent filmer avec leur téléphone mais redoutent la complexité d'un logiciel de montage. Mettre le pied à l'étrier dès le collège leur permet de dédramatiser cette complexité, et peut créer des vocations, comme me l'a dit un des élèves à qui la CCN a donné envie de continuer à faire du montage. Ça m'a rappelé mes premières expériences audiovisuelles au collège, où un caméscope était mis à notre disposition : sans ça, je n'aurais peut-être jamais eu l'idée d'en faire mon métier.

### Travail à distance et plateforme internet

Le travail à distance était une dimension de la CCN qui me séduisait, en ce qu'elle permettait un suivi sur le long terme, au quotidien. Cependant je me suis rendu compte que ce fonctionnement induisait un rapport assez froid aux classes : je ne connaissais pas les prénoms des élèves, et nous devions travailler dans un système de consigne - réponses, qui est légitime vu l'ampleur du travail avec dix classes, mais moins humain qu'un atelier in situ. La phase de discussion autour des réponses des élèves était alors très importante pour avoir un vrai échange sur leur travail. J'aurais toutefois aimé que cet échange soit prolongé et plus personnalisé. Il se limitait souvent à des commentaires que je faisais sur leurs propositions, et que j'essayais de ne pas faire passer pour un jugement de leur travail. Ce côté mécanique est peut-être induit par le fait que les élèves ne vont sur la plateforme que quand ils sont en classe. S'ils avaient un accès plus libre à la plateforme (ou s'ils prenaient le réflexe d'y aller librement), nos échanges y auraient gagnés. J'imagine par exemple le recours à une application smartphone simplifiée, ou les élèves pourraient être notifiés de mes réponses, et y répondre quand ils veulent, comme dans un fil de discussion sur un forum.

La présentation de la plateforme a aussi certainement influencé la communication, dans le fait que je ne puisse répondre qu'à des classes entières et non à des groupes d'élèves. Si chaque groupe avait un espace de discussion qui lui est propre, ils auraient peut-être perçu mes réponses de façon plus personnalisée.

Enfin, la présentation de l'espace ressource m'a semblé assez peu pratique. Il serait intéressant de pouvoir l'organiser avec des dossiers, et que les élèves aussi aient la possibilité de poster eux-mêmes leurs propres ressources : lien vers un film qu'ils ont vu, photo d'une expo vue en lien avec le projet, etc.

### La rencontre en classe

L'aspect parfois un peu froid de la communication à distance était heureusement contrebalancé par les deux rencontres organisées avec les classes : l'une à un tiers du parcours, l'autre à la restitution. Ces deux périodes me semblent bien choisies. La première permet d'impliquer tout le monde d'avantage, rendant le projet plus palpable et concret, la deuxième permet un échange qui permet au projet de prendre tout son sens.

La première intervention a été l'occasion pour les élèves de poser des questions, d'exprimer leurs doutes. J'en ai aussi fait un travail de réflexion sur les images, en leur montrant des scènes de rêves au cinéma, et en les analysant avec eux. Dans ces deux rencontres, il m'a paru essentiel de discuter avec eux des images qu'ils regardent, et de parfois les ouvrir à d'autres images qu'ils n'ont pas l'habitude de voir. C'est une fonction essentielle de ces ateliers je crois.

### Outils utilisés

Cette CCN était assez complexe techniquement car elle mobilisait nombre d'outils différents, souvent assez nouveaux pour les élèves et parfois les professeurs. Ces difficultés techniques les ont parfois rebutés, mais il me

paraissait essentiel qu'ils abordent ces outils pour la première fois. Filmer, enregistrer le son, prendre des photos, gérer les différents formats de fichiers, créer un montage... Nous cherchions les outils les plus simples pour qu'ils se concentrent sur la création et non sur la technique. Il m'a semblé que les différentes classes utilisaient des outils différents (tablettes, téléphones, ordinateurs), ce qui créait des complications techniques. Je pense que nous aurions dû être plus rigoureux quant aux outils à utiliser. Ici, chaque classe faisait avec leur matériel. Pour le montage par exemple, certains ont monté avec iMovie sur tablette, ce qui n'est pas l'outil le plus pratique. Nous aurions peut-être dû leur proposer un outil de montage en ligne, comme il en existe : chaque classe « uploade » leurs vidéos sur un site, et monte sur une timeline sur le site. Cela m'aurait aussi permis d'intervenir sur leurs montages en cas de problèmes, pour réajuster un niveau sonore, une coupe maladroite, ou pour exporter leur film dans le bon format en cas de difficultés de leur part.

De même pour l'enregistrement des sons : malgré mes recommandations pour la prise de son, la qualité n'était pas toujours au rendez-vous, ce qui est parfaitement compréhensible pour une première expérience de tournage en autonomie. Pour éviter ça, il aurait fallu que toutes les classes travaillent avec le même matériel, pour que je sois encore plus précis dans mes conseils.

Pour cet accompagnement technique, il aurait aussi été envisageable d'organiser une session Skype avec les classes : j'aurais ainsi pu répondre à leurs questions techniques immédiatement.

Enfin, pour la phase d'assemblage des séquences sous forme de film interactif, j'ai dû travailler seul car c'est une phase trop complexe pour être abordée en quelques séances par les élèves. Mais cette phase a fait du film un vrai travail de co-création entre eux et moi !

J'ai ainsi beaucoup apprécié le fonctionnement de cette CCN, dont la dimension en partie dématérialisée permet de créer des projets amples, à condition qu'ils soient pensés pour ce cadre-là. La CCN gagnerait cependant à être plus interactive, en facilitant les échanges individuels avec les élèves pour retrouver un peu de ce qui fait l'intérêt d'un atelier in situ. La gestion des outils, bien que fragile pour un projet audiovisuel, pourrait être uniformisée pour éviter certains problèmes techniques, même s'il est bon que les élèves apprennent en faisant des erreurs et en se frottant aux problèmes. Car c'est moins le résultat qui compte que le chemin pour y arriver !

### **Franck Prévot, écrivain. Artiste de la CCN en 2016 – 2018 et 2017 – 2018.**

Le dispositif CCN et le l'investissement de tous, permet :

- De mobiliser autour d'un projet
- De créer de l'interaction pour de bon
- De construire savoirs et savoir-faire
- D'amener élèves et enseignants à sortir de leurs classes sans pour autant les éloigner des apprentissages.

Deux CCN successives m'ont permis de vraiment m'immerger dans le dispositif. Je trouve que « toute l'équipe » (Lux, Next, Erasme, artistes, classes) a avancé ensemble, et progressé, en particulier sur l'efficacité des échanges dans la construction du scénario et sur le format de la restitution.

Il me semble aussi que la réduction du nombre d'interlocuteurs a été positive avec un pilotage unique à LUX, en la personne de Camille Chignier. Les allers-retours de la première année, avec le défilé des interlocuteurs chez Next, qui obligeait à solliciter Erasme et de vérifier que tout le monde était d'accord... compliquait considérablement le fonctionnement.

La préparation de la restitution de cette année m'a encore fait prendre conscience de certains aspects du dispositif, du genre de cohérence qui doit présider à l'élaboration des consignes, de ce que chaque prof et sa classe peut fournir au cours de cette année d'échanges... et je me dis qu'une troisième année m'aurait peut-être permis d'aller encore un peu plus loin. A méditer : peut-être recruter les artistes sur trois ans ? D'un autre côté, le calendrier est tout de même assez prenant et s'engager pour trois ans, n'est pas évident.

### Les spécificités de la CCN

La première spécificité qui me vient à l'esprit est que contrairement à la plupart des ateliers que j'anime habituellement, dans la CCN, la classe travaille « sans nous ».

On ne voit donc pas tout et on ne maîtrise pas tout. C'est parfois un peu frustrant et en découvrant certaines

réponses à certaines consignes, on se dit qu'on serait volontiers allés plus loin, qu'on aurait fait autrement... si on avait mené l'atelier.

Mais c'est aussi un avantage de la CCN : pour une fois, le professeur n'est pas dans une relation de « face à face » avec sa classe. Il / elle fait partie du groupe classe, avec ses élèves, pour répondre à une sollicitation extérieure. Cela se ressent parfois dans certaines réponses et surtout dans les commentaires que les professeurs peuvent faire lorsqu'on se rencontre : « Lorsque la consigne arrive, je ne sais pas quoi en faire. Alors j'en parle aux élèves et on cherche une solution ensemble... ». Lorsqu'on enseigne, rares sont les occasions d'apparaître aux yeux des élèves autrement qu'un professeur qui doctement dispense le savoir du haut de son estrade, et cela est précieux, il me semble.

Dans les ateliers que je propose, je vois parfois des professeurs qui ne savent pas bien quelle place ils doivent tenir (c'est moi qui anime, ce sont les élèves qui « font », et le professeur... ne trouve pas vraiment son rôle). Là au moins c'est clair : la consigne vient de l'extérieur, et c'est la classe, professeur compris, qui répond.

Enfin, ce dispositif est à mon avis un apport pédagogique pour la pratique du professeur qui est amené à sortir de sa manière habituelle d'enseigner, en travaillant sur des propositions dont il n'aurait pas forcément eu l'idée.

Le travail entre les classes me semble très intéressant et je pense qu'il faut vraiment inciter les classes à commenter le travail des autres (collectivement peut-être, de manière à éviter aussi que chaque élève écrive « j'aime bien ce que vous avez fait – signé Untel »).

Mais surtout, je pense qu'il faut privilégier les consignes qui nécessitent d'aller voir ce que les autres ont fait pour avancer. Si c'était à refaire, je pense que je bâtirais mon scénario en plaçant cette idée dans mes priorités. Un risque cependant : si une classe ne suit pas le rythme et qu'une autre classe attend son travail pour avancer, cela déséquilibre tout le calendrier. On a limité la casse cette année mais on n'est pas passé loin de ce genre de problème, avec les lectures croisées et retours sur les scénarios.

### **Gaëtan Dorémus, illustrateur. Artiste de la CCN « Illustration » en 2017 – 2018.**

En tant qu'auteur de livres dessinés il est assez séduisant de construire le scénario de départ.

Ces 5 consignes, comme autant d'étapes souvent méconnues qui mènent à une œuvre presque aboutie.

Les enfants jouent aux artistes, sont des artistes, en vrai, avec des questionnements moraux, formels, éthiques.

Il est enthousiasmant d'accompagner les classes dans leur cheminement créatif et de voir un éventail de propositions se dessiner.

Les enfants m'ont parfois surpris par leur capacité d'invention, et leur volonté de mettre du sens derrière leur travail.

La spécificité de la CCN et de l'outil numérique comme unique moyen de communiquer en fait sa force et sa faiblesse. Force parce que chaque partie est contrainte à la clarté dans son projet et sa formulation.

Limite quand un échange physique permet les échanges non verbaux : empathie, précisions techniques, suggestions de pistes à explorer.

### **32 classes de collèges impliquées, une école, un ITEP et un EPAD, 22 établissements**

Collège André Malraux, Romans-sur-Isère

Collège Anne Cartier, Livron sur Drôme

Collège de Claude Debussy, Romans-sur-Isère

Collège Gérard Gaud, Bourg-lès-Valence

Collège Jean Macé, Portes-lès-Valence

Collège Marc Seignobos, Chabeuil

Collège Les Goélands, Saint-Rambert-d'Albon

Collège Alain Borne, Montélimar

Collège Fernand Berthon, Saint-Rambert-d'Albon

Collège Marcel Pagnol, Valence



Collège Sainte Anne, Valence  
Collège Sport Nature, La Chapelle en Vercors  
Collège Europa, Montélimar  
Collège Marie Curie, Tournon-sur-Rhône  
Cité Scolaire du Diois à Die  
Collège Gustave Jaume à Pierrelatte  
Collège Jean Zay à Valence  
Collège Paul Valéry à Valence  
Collège Daniel Faucher à Loriol  
École élémentaire d'Étoile sur Rhône  
EHPAD Leis Eshirou, Dieulefit  
ITEP Les Hirondelles, Poët-Laval

### Les apports pédagogiques

La CCN s'inscrit dans les programmes du collège et ses objectifs d'acquisitions pédagogiques pour les élèves: découvrir des œuvres, rencontrer des créateurs, avoir une pratique artistique, afin de développer des capacités de réflexion d'expression et de réception, mettre en perspective les langages artistiques, de développer des compétences d'expression et de réflexion de stimuler des pratiques artistiques collectives, l'apprentissage de procédés et de signifiants.

La CCN est l'outil parfait de l'interdisciplinarité et de l'apprentissage de la méthodologie de projets pour les élèves, avec une part d'autonomie qui leur est laissée, tout en ramenant toujours à la dimension collective, non seulement de la classe mais aussi de l'ensemble des participants de la résidence (200 à 250 élèves, enseignants et partenaires qui échangent régulièrement).

Les enseignants sont formés lors de la journée de lancement, puis à l'occasion d'une journée intermédiaire menée par l'enseignant relai de la DAN

### Les retours des enseignants

Les points forts :

Dans un premier temps, la CCN permet d'associer les aspects créatifs ET numériques, sans qu'ils soient au détriment l'un de l'autre. En effet, les outils numériques sont perçus comme venant au service de la créativité. Par ailleurs, la durée de la résidence est un atout repéré par le corps enseignant, puisque rares sont les projets artistiques permettant un investissement d'une classe sur une année scolaire, avec un suivi aussi régulier. La plateforme numérique, qui, dans un premier temps peut apparaître comme un élément étranger et difficile à appréhender, est finalement intégrée dans l'environnement de travail familial et commun à tous les participants. Elle devient appréciée, un socle de collaboration indispensable, structurant du projet et de la classe.

En outre, les professeurs insistent sur la variété de médias utilisés : sons, écrits, photographies, vidéos, dessins etc. Un projet artistique regroupant autant de possibilités créatives est considéré comme rare et innovant.

Enfin, l'aspect collaboratif, qui fait que la CCN devient un réseau de communication entre un artiste et la classe, puis entre les classes, est également perçu par les professeurs comme une réelle valeur ajoutée à la CCN. Cela permet d'avoir des retours sur ses productions, de remanier son travail, d'être en « posture artistique ».

#### Apports de la CCN dans l'enseignement des professeurs

- Prise d'autonomie des élèves, les pousser à l'expérimentation
- Pédagogie de projet sur l'année
- Outils numériques
- Travail de groupe
- Innovation quant à l'enseignement des programmes scolaires
- Relation privilégiée avec la classe autour d'un projet fédérateur
- Interdisciplinarité, association de compétences diverses entre les professeurs, chacun trouve sa place

#### Points positifs auxquels les professeurs ne s'attendaient pas

- Investissement des élèves en difficulté scolaire, dépassement de soi

- Apprentissage des outils numériques pour professeurs et élèves
- Cohésion du groupe classe, élèves sont soudés et multiplient les heures au CDI sans qu'on leur demande
- Une dynamique créée au sein de l'équipe pédagogique du collège
- Fierté des élèves d'être dans la position de création

#### Bilan de la part des élèves

- Possibilité de mener un projet sur le long terme, tout en partageant étape par étape celui-ci avec les autres élèves et leurs parents. Chaque consigne crée une attente et une envie de travailler sur la prochaine.
- Dimension collaborative, travailler ensemble et avec les autres classes. Apprendre à faire entendre son point de vue créatif, se mettre en position d'être conseillé, « jugé », accepter le refus ou de remanier son travail. Développer un regard critique et constructif sur le travail des autres.
- Pouvoir allier le cadre rigoureux de la classe avec un laisser-aller à l'imaginaire créatif.
- Acquisition de compétences liées au numérique, compétences qu'ils pensaient à tort savoir maîtriser (utilisation partielle et passive). Apprentissage de l'envers du décor : lecture d'une image et comment la détourner
- Travail de rédaction, de composition d'images, de prise de son et prise de vue, dessins : découverte très appréciée.
- Les élèves regrettent qu'il n'y ait pas davantage de contexte théorique (artistiquement) et plus de contacts avec l'artiste.

### **Témoignages d'enseignants / formateur**

#### **Marc Petit, professeur de musique au collège Debussy, Romans-sur-Isère.**

Professeur-formateur-référent sur le dispositif CCN, Délégation Au Numérique du Rectorat.

« Le pari de la CCN est de faire rentrer l'art dans la salle de classe, d'inviter l'artiste à son cours, qu'il s'attable au même bureau que nos élèves et leur transmettent l'envie de construire ensemble une réflexion et une production artistique ; tout ceci autour d'une plateforme internet sorte de mini réseau, marmite à réflexions et à partage.

L'enjeu de la CCN pour les enseignants est de vivre une expérience interdisciplinaire riche et formatrice, axée sur l'usage des outils de production numérique avec le but de (ré)apprendre aux élèves à communiquer avec ces technologies.

L'ambition de la CCN est de permettre à chacun trouver sa voix, son expression, son parcours dans un scénario pédagogique permettant de multiples égarements, transgressions, sublimes pour qu'au détour d'une erreur, d'un hasard les élèves entrevoient l'œuvre d'art dans sa genèse et sa complexité. »

**Audrey Hugues, professeur de français au collège Gérard Gaud à Bourg-lès-Valence.** Participe à deux CCN en 2017-2018 (Marine Lanier et William Laboury).

"Cela fait la deuxième année que je suis sur la CCN. Je mène deux CCN en 6ème et en 4ème. Cette participation s'inscrit dans un projet d'établissement sur le développement du numérique. Nous avons d'ailleurs mis en avant ces projets pour valider l'obtention de tablettes au sein du collège. Je travaille avec ma documentaliste qui m'est une aide précieuse pour organiser le travail et accompagner les élèves dans leurs réalisations. Les élèves adhèrent complètement et j'ai pu voir des élèves collaborer alors qu'ils refusaient de travailler ensemble dans le cadre du cours de français classique. Ce qui m'a le plus marquée c'est la capacité des élèves à se dépasser pour répondre aux attentes de William, j'ai apprécié leur aide du point de vue numérique et leurs idées. C'est vraiment un projet commun et chaque séance sur une consigne de William s'est déroulée dans la bonne humeur."

**Laure Tournier, enseignante à l'ITEP Les Hirondelles, à Poët-Laval.**

« L'échange avec des jeunes de collège du milieu ordinaire a été un moteur énorme d'action pour les jeunes de l'ITEP. C'est le cas également sur l'aspect numérique et nouvelles technologies, le fait de faire des films, produire du son, et mixer tout cela. Le fait que les consignes proviennent d'une personne extérieure à l'enseignant habituel, et qu'elles soient posées par intervalles réguliers ont vraiment permis de mettre et remettre les jeunes en action. Enfin, les temps de formation aux médias pour les professeurs ont été une bonne aide un moyen de trouver des solutions à nos créations. »