

**CONCOURS EXTERNE DE DIRECTEUR TERRITORIAL
D'ÉTABLISSEMENT D'ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE
DE 2^E CATÉGORIE**

SESSION 2018

ÉPREUVE DE DISSERTATION

ÉPREUVE D'ADMISSIBILITÉ :

Dissertation portant sur la création artistique, l'enseignement des arts et l'action culturelle.

Durée : 4 heures

Coefficient : 3

<p>SPÉCIALITÉ : ARTS PLASTIQUES</p>
--

INDICATIONS DE CORRECTION

Thématique :

L'évolution des pratiques plastiques, de l'art et de design.

RAPPEL DU SUJET

L'évolution des techniques, des technologies et des pratiques en art et design impacte les enjeux de la production artistique contemporaine.

Quelles sont les incidences de ces mutations sur la pédagogie des écoles d'art aujourd'hui ?

PRÉSENTATION DU SUJET

La 4^{ème} révolution industrielle est celle du numérique.

- Dans quelle mesure cette révolution du numérique entraîne-t-elle une modification des pratiques et des pédagogies en école d'art ? Est-ce que les écoles d'art ont toujours été sensibles aux pratiques émergentes ? Dans quelle mesure le numérique questionne-t-il la formation artistique et rapproche-t-il les formes de création comme l'art et le design ?
- Comment les écoles d'art évoluent-elles en fonction des pratiques artistiques et sociétales ? Doit-on conserver les approches traditionnelles ? Comment équilibrer les apprentissages des fondamentaux et ceux des pratiques émergentes ? Dans quelle mesure les pratiques artistiques sont-elles touchées par le contexte social ?

L'implantation des écoles s'est faite sur des territoires où s'élaborent des productions artistiques, artisanales et industrielles.

- Cette implantation est-elle touchée par les incidences de la révolution numérique ?
- Comment la recherche en art et en design permet-elle de faire évoluer les pratiques ? Peut-elle promouvoir une culture de la collaboration entre artistes / créateurs / designers et théoriciens ?
- Les pédagogies nouvelles (pédagogies de projet, interdisciplinarité, la co-construction, classes inversées ...) sont-elles déjà à l'œuvre dans les écoles d'art ? Dans quelle mesure une école d'art doit-elle réfléchir aux métiers de ses étudiants ou élèves dans l'avenir ?

ÉLÉMENTS DE CORRECTION

Avertissement : il s'agit d'une proposition de plan, et non d'un plan type.

Rappel du cadrage pour l'introduction : la dissertation doit comporter une introduction de vingt à trente lignes comportant une entrée en matière, une contextualisation du sujet, une problématique et une annonce de plan.

Le plan peut-être matérialisé par une numérotation des parties voire des sous-parties dans l'annonce de plan.

Éléments pouvant être abordés dans l'introduction (2 points)

- L'évolution des technologies en art et design
- L'évolution des pratiques en art et design
- L'évolution des pédagogies dans les écoles d'art
- L'ouverture des écoles aux questions du numérique
- Le métissage entre arts plastiques et technologies numériques
- L'incidence du design dans les pratiques artistiques
- La recherche en école d'art

Rappel du cadrage pour le développement : le développement comporte nécessairement plusieurs parties. Le plan peut-être matérialisé par un titrage et une numérotation des titres des parties et sous-parties dans le développement.

Un plan apparent non matérialisé ne sera toutefois pas pénalisé.

Application de la règle : 1 paragraphe = 1 idée + 1 exemple

Plan détaillé :

I. De nouvelles pratiques (8 points)

A. Le renouvellement des pratiques (6 points)

- Les évolutions qu'entraîne la révolution numérique (2 points)
- Dans le cadre du marché de l'art et du design
- Dans le cadre de la quantité de pratiques à acquérir en art et en design (quantité de travail, changement des codes de représentation)
- Renouvellement des pratiques traditionnelles, de la médiation, des techniques, nouveaux rapports au public, productions collectives et pluridisciplinaires (1 point)
- La question des pratiques numériques et l'interaction (1 point)
- Les conséquences sur les productions, le corps, l'espace, l'environnement, le milieu (1 point)
- L'évolution des représentations et de la représentation de soi interrogées par les pratiques numériques comme démarche artistique (1 point)

Transition : des pratiques nouvelles à la naissance de productions numériques

B. Les nouvelles productions (2 points)

Les productions interactives aux fablabs font naître de nouveaux modèles plastiques (1 point)

Mixage des pratiques de médiation dans les lieux de production culturelle (1 point)

Transition : les enseignements doivent s'adapter à ces nouvelles pratiques

II. De nouvelles pédagogies (8 points)

A. Transmettre différemment (6 points)

- Un rôle nouveau pour l'enseignant (1 point)
- Quelle place prend la pensée ? la pensée conceptuelle / la pensée techniciste / la pensée plastique / la critique (1 point)
- Les pratiques plastiques actuelles : mobiles, interactives, prise en compte du corps, de l'espace, du milieu (1 point)
- La transmission
- La médiation
- Les pratiques du numérique comme démarche artistique (art génératif, multimédia, multisensoriel, interactif, comportemental ...) (1 point)
- Les pratiques du numérique comme démarche technique (1 point)
- L'anticipation qu'exige ces pratiques : dessin, design (0,5 point)
- La recherche permet d'être à la pointe de la connaissance et de la pratique dans le domaine des arts, de la communication et du design (0,5 point)

Transition : innover dans la pédagogie

B. Expérimenter des pratiques nouvelles (2 points)

- Des exemples de pédagogie mises en œuvre : formation continue, auto-apprentissage, partage d'expérience (1 point)
- Des nouveaux champs de recherche et d'expérimentation : des productions collectives, collaboratives ... (1 point)

Transition : une pédagogie du projet

<p><i>Rappel du cadrage pour la conclusion : la dissertation comporte une conclusion.</i></p>

Éléments pouvant être abordés dans la conclusion (2 points)

- Le rappel des enjeux contemporains de la pédagogie des écoles d'art
- Des directions, comme la naissance d'une nouvelle structuration des enseignements et des pédagogies exploratoires et collaboratives dans les écoles supérieures d'art
- L'ouverture et les questions posées par le sujet

Autre plan possible :

I. La création numérique : pratiques et enjeux

A. De nouvelles pratiques

- Art et numérique
- Design et numérique
- Les pratiques interdisciplinaires

B. Les enjeux

- De nouveaux contenus pédagogiques :
 - α les nouveaux champs de création : le jeu vidéo (y compris les « jeux sérieux »), la mise en présentation, la scénographie interdisciplinarité et hybridité (ex : art et scène, art et musiques électroniques ...)
 - α les cultures visuelles : ouverture d'un nouveau champ théorique

- De nouvelles formes de transmission des savoirs et des connaissances : l'auto-apprentissage, le partage, la contribution, l'apprentissage par les pairs, l'enseignement à distance
- De nouveaux espaces et outils de travail : les studios, l'atelier, les espaces ressources en ligne

II. L'impact du numérique sur la pédagogie

A. Une pédagogie en partage

- Avec les apprenants : interaction, contribution, partage, accompagnements
- Avec les accompagnants : les assistants, les techniciens, les gestionnaires des ressources
- Avec des tiers : notamment dans le cas de l'interdisciplinarité

B. Un rôle nouveau pour l'enseignement ?

- La formation à la formation : accompagner l'apprenant dans la maîtrise des outils de formation mis à sa disposition, accompagner la mise en partage des savoirs et des compétences, formation à distance + autoformation / formation in situ (accrochage, expérience physique des projets)
- Qui implique une indispensable formation continue à ces nouvelles modalités et à ces nouveaux outils de transmission

C. La création numérique, une nouvelle création ?

- Une même pratique de la création : la création numérique est une création réalisée avec de nouvelles techniques
- Le partage, l'interdisciplinarité, la co-construction, la classe inversée : une pédagogie déjà à l'œuvre dans les écoles supérieures d'art
- Au final pour l'enseignant, une même pédagogie du projet

Autre plan possible :

I. Les territoires contemporains de l'art et du design

- Leur périmètre de production et d'usage, la porosité contemporaine des 2 champs, une même démarche créative pour des « objets » très divers
- Focus sur le glissement des arts appliqués au design, le délitement de la fonction d'usage au profit d'une posture créative, convoquant tout comme l'art, d'autres disciplines (les sciences humaines et sociales par ex.)
- Des exemples de l'extrême ouverture des techniques (des plus traditionnelles aux plus innovantes) et peut-être plus encore des pratiques

II. Des techniques et des pratiques en art et design, quel état des lieux ?

- Les techniques : modes de production, outils, mise en œuvre. En quoi le numérique par ex., nous oblige-t-il à repenser les modes de production ? Comment se recomposent les hybridations de techniques classiques et contemporaines ? Comment des outils ou des processus venus d'autres champs viennent-ils renouveler les objets de pensée (ex. : la biologie avec le bio-art ou le bio mimétisme en design) ?
- Les pratiques : gestes, protocoles, usages, autres formes de sociabilité, nouveaux rapports au public, questions d'éthique, de propriété intellectuelle, de nouveaux modèles économiques, productions collectives ou collaboratives, pluridisciplinaires
- La nécessité de porter une pensée critique et théorique dans cette infinité de possibles

III. Quels enjeux ? Quel impact sur la pédagogie des écoles d'art ?

- Les qualités et compétences d'un artiste ou d'un designer contemporain dans un tel contexte, la capacité à mobiliser une pensée critique autour de sa production, à se situer dans un champ de possibles, à poser sa singularité, à porter ses projets en collaboration avec d'autres territoires en conscience de ce qu'il mobilise, à faire appel aux techniques les plus pertinentes en connaissance de cause
- Regarder cette évolution et en penser la transposition didactique ? Aller jusqu'à des préconisations quant aux modalités de fonctionnement pédagogiques des écoles d'art ?
- La question des apprentissages techniques ? Des équipes de partage d'expertises ? De rencontres pluridisciplinaires ?
- Comment accompagner l'émergence d'une pensée singulière chez les étudiants, tout en leur proposant des décentrement féconds ? Des objets collectifs ?
- Y a-t-il là vraiment des ruptures profondes dans l'approche pédagogique des écoles d'art ou plutôt une question pérenne, voire même historique, sur la capacité d'une formation à suivre ou anticiper les enjeux du moment ?

Conclusion

- Un monde où tout est art ? Où tout est design ? Banalisation managériale des pratiques créatives ?
- La nécessaire structuration des ancrages exploratoires dans les lieux de formation, en pleine connaissance des contextes contemporains