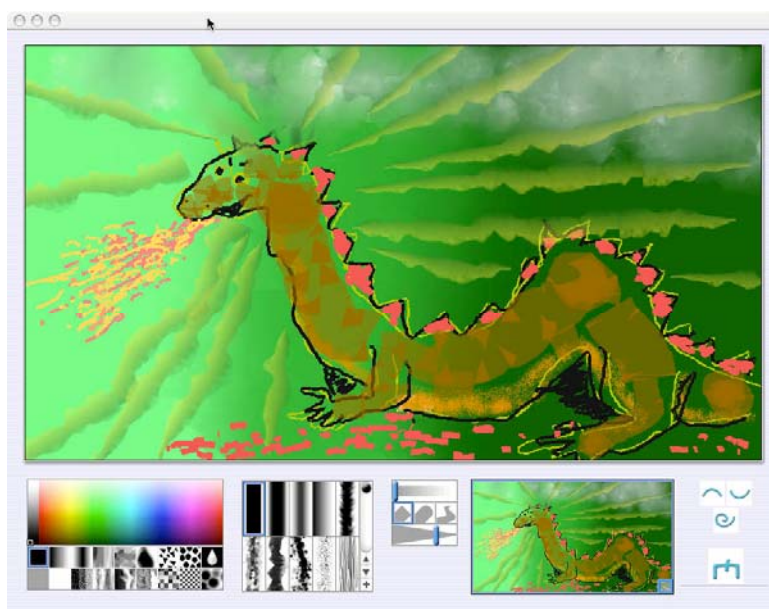


Partager le dessin en réseau avec le logiciel LopArt Duo

Daniel Schütze

ANIMATEUR TIC

*Quelques idées de dispositifs et de scénarios
d'activités de dessins interactifs en réseau et en
temps réel sur Internet : collaborer, jouter, se faire
« entendre »...*



1. L'association « Et si... » réalise des activités basées sur les outils multimédias, particulièrement dans les quartiers prioritaires. www.et-si.org.

Pour une idée simple, un outil simple : LopArt Duo, logiciel de dessin éducatif développé au Québec. En France, depuis l'été 2004, les différentes versions du prototype ont été testées dans des ateliers mettant des enfants et des jeunes en réseau entre la France, le Québec et d'autres pays. Le logiciel a été initialement conçu comme un complément des outils de communication existants tels le « chat » et la visioconférence. Mais l'usage a rapidement mis en évidence le fait que les jeunes se servent du logiciel comme un moyen de communication autonome. Le trait de l'artiste devient trait de caractère. On construit avec l'autre ou l'on s'efface mutuellement. Cela dépend de la volonté de collaborer. Car la collaboration, donc la découverte de l'autre dans une création commune, est bien la clé de cette démarche.

Se faire « entendre » par-dessus l'Atlantique

Dès le premier atelier mettant en réseau des enfants de 8 à 13 ans, entre le village de Chizé en Poitou-Charentes et la ville de Montréal, l'importance pédagogique de la collaboration était perceptible. Passé la surprise de cette nouvelle forme de communication, les participants se sont jetés dans la bataille. Kévin, 9 ans, enfant de Chizé, était déconcerté quand Pénélope, Montréalaise de 13 ans, gommait trop souvent ses contributions au « Jardin des Insectes ». Prenant son mal en patience et améliorant sa maîtrise de l'outil, il finira par se faire « entendre ». S'ensuivra une belle réalisation collective dans la séance des « Monstres ». Le dialogue dans le processus créatif a fini par porter ses fruits.

Joutes de tags

Le deuxième atelier, animé par l'association « Et si...¹ », s'est déroulé avec des groupes d'adolescents et d'adultes à la Villette numérique. À la différence des enfants de l'atelier de Chizé, les jeunes ne se contentaient pas toujours de faire un simple dessin, mais procédaient souvent par

Un logiciel d'arts plastiques en réseau

1. LopArt, déjà largement utilisé dans les écoles au Canada et ailleurs, sera disponible pour Windows et Mac en septembre 2005.

Informations:
lopарт@mucho-media.net

2. Arapa 2 (nom provisoire) est un projet de la société française Stratosphère. C'est la suite d'Arapa, logiciel d'écriture en ligne développé en partenariat avec le CPLJ.

3. Moviemaker est un logiciel de montage grand public inclus dans Windows XP. En attendant mieux côté logiciels libres.

LopArt Duo¹ s'adresse aux écoles, aux centres de culture et de loisirs, aux musées ou aux familles. Le site web est librement accessible et permet de publier et consulter les dessins et de trouver des partenaires pour des échanges interculturels riches et variés avec un langage unique et commun.

Dessiner

LopArt Duo est un programme d'arts plastiques de la société canadienne « Les Produits Logiques LopLop ». Il s'agit d'un logiciel de création d'images inspiré des outils traditionnels de dessin et de peinture qui comporte des fonctions de communication interactive comme l'envoi d'images par courriel et l'archivage d'images dans le Musée du site internet www.lopарт.net.

Animer

LopArt Duo garde chaque trait en mémoire. Un dessin peut ainsi être rejoué tel un film. La construction d'une œuvre se révèle petit à petit à la vitesse de défilement que vous choisissez. On peut créer des histoires animées, des effets visuels ou des tableaux par couches successives.

Communiquer

LopArt Duo propose la possibilité de travailler à plusieurs sur le même dessin en étant connecté par Internet. Par exemple, des jeunes à Paris peuvent créer un dessin commun avec des jeunes du Canada: les traits s'affichent simultanément sur les écrans de part et d'autre de l'Atlantique, dans une forme de « tchat graphique »

« On aimerait avoir... »

« On aimerait importer des photos; il manque des formes géométriques; du texte; des tampons... » La liste des souhaits des utilisateurs est longue. Le problème ne se pose pas en termes de technologie, ni même de coût, mais d'ergonomie du logiciel. En ajoutant trop de fonctionnalités, on perd la simplicité, l'accessibilité qui fait sa force.

La solution est de s'associer à des outils ayant la même approche dans d'autres domaines. C'est le cas, par exemple, dans le projet actuellement en cours de jumelage avec le logiciel Arapa² pour la mise en pages et la création de sites web. L'éditeur d'Arapa 2 autorise la créa-

tion de pages web avec du texte, des photos, des sons et des vidéos. Comme LopArt Duo, le logiciel propose un travail sur les mêmes documents en réseau et en temps réel. Et, là aussi, l'interface est à base de symboles, sans langage ni menus. L'idée est de proposer une plate-forme de logiciels compatibles entre eux qui peuvent être utilisés ensemble ou individuellement. C'est une logique courante dans le monde des logiciels professionnels de production. L'objectif est de l'adapter à un environnement de travail simple et accessible. Avec, en prime, la possibilité de travailler et de créer en temps réel et en réseau.

La production de films

La fonction d'animation permet l'affichage dynamique de l'historique du trait dans LopArt Duo. Seule contrainte: concevoir la narration d'une manière progressive. On ne fait pas « bouger » les objets à l'écran mais on construit des tableaux et des objets d'une manière continue, voire par couches successives. C'est un premier pas qui a l'avantage d'être entièrement maîtrisable par l'élève.

L'export facile vers des logiciels de montage comme Moviemaker³ en fait un outil de création de séquences graphiques efficace pour la réalisation de films; notamment en adoptant la prise de vue en pixilation avec des appareils photo numériques. Que ce soit dans une classe de primaire ou de lycée, la chaîne de production reste la même. C'est la conception, l'écriture et la réalisation du film qui évoluent. Les élèves sont à égalité devant l'outil. Il n'y a pas de fossés entre ceux qui maîtrisent et ceux qui ne maîtrisent pas, contrairement à ce qui se passe bien souvent avec les outils de production graphique et audiovisuelle. La préparation et le tournage d'un film classique en classe peuvent se faire en groupe; le montage, quant à lui, est l'affaire de deux ou trois individus. L'approche LopArt-Pixilation-Moviemaker permet la création de plusieurs films par des petits groupes qui participent à l'ensemble des étapes de la fabrication.

L'élaboration de scénarios pédagogiques sur cette chaîne de fabrication audiovisuelle est l'une des priorités de l'équipe de conception pédagogique. Les fonctionnalités techniques seront ajoutées – ou enlevées – selon les expériences vécues sur le terrain. L'essentiel est de ne pas perdre la simplicité et l'ergonomie de son utilisation.



Entre Chizé
et Montréal.

couches successives, jouant avec des symboles ou se lançant dans des joutes de tags et de graffiti art. Le fait que LopArt rejoue dynamiquement l'historique du dessin permet une analyse du processus par le jeune. Ce n'est pas toujours l'œuvre finale qui importe mais les étapes successives qui la constituent.

Quiz show, projections et batailles d'eau

Dans les ateliers Classe numérique², avec des écoles de Seine-Saint-Denis, les élèves d'un collège ont réalisé un « imagier interactif de français ». Ensuite ils ont exploité les possibilités d'animation pour créer un Quiz show pour aider la classe à deviner l'objet au fur et à mesure de sa construction sur un écran de projection.

Ces mêmes possibilités d'animation ont nourri l'imagination d'une classe de CM2 à l'occasion des projections d'un spectacle de fin d'année sur le thème de l'Afrique. En effet, LopArt Duo permet de créer des animations en vidéo sans avoir recours à un professionnel ou à une technologie complexe exigeant une formation. Le clou du spectacle était une projection des dessins animés sur les vêtements des élèves faisant « écran » sur scène. Un effet « pro » pour un processus accessible aux élèves.

Le dessin en réseau a également été utilisé dans le cadre d'un échange entre une classe de CM2 et une classe de Tizi Ouzou en Algérie, autour d'un travail pédagogique sur l'eau. Les séances en duo ont donné lieu à un échange des connaissances acquises à travers des dessins partagés. Mais l'essentiel réside plus dans le lien créé par ce travail en commun que par le résultat graphique lui-même. Les séances de « bataille d'eau » – d'expression libre – ont apporté tout autant aux élèves que les croquis scientifiques.

Organiser l'échange, préparer le scénario

Malgré la simplicité du logiciel et la promesse d'échanges Nord-Sud, le principal obstacle réside dans la difficulté à mettre en place des jumelages³. LopArt Duo nécessite une pédagogie de création. L'échange concerne tout autant les enseignants que les élèves car il faut s'accorder sur un programme pédagogique quand les priorités d'enseignement diffèrent d'un pays à l'autre, surtout en matière d'enseignement des TIC.

Sophie Péan, coordinatrice pédagogique de la Classe numérique, témoigne : « La relation à distance demande une coordination à la fois technique et humaine. Tout d'abord il faut déterminer en amont le thème de la séance et

clairement présenter les différents paramètres techniques aux élèves. Ensuite il faut synchroniser la répartition des élèves en fonction du nombre d'ordinateurs pour permettre un réel échange entre tous les enfants. »

Choisir le scénario contre les fonctionnalités

Ce besoin de scénarios bien définis a suscité un changement de cap significatif dans le développement du logiciel. Au lieu de se concentrer sur la seule technologie et l'ajout de fonctionnalités, l'équipe de développement participe activement à l'élaboration des scénarios pédagogiques. Le logiciel, qui sortira en septembre 2005, ne sera certes pas aussi riche en fonctionnalités qu'initialement prévu, mais il sera accompagné de nombreux scénarios pédagogiques pour ses multiples champs d'applications (peinture et arts plastiques, informatique, création vidéo, langues, sciences, histoire...). Ces scénarios seront accompagnés d'un forum *on line* pour la recherche de partenaires et le partage d'expériences en classe. ●

2. La « Classe numérique » est un projet européen innovant qui consiste à accompagner la diffusion et la généralisation des technologies de l'information et de la communication appliquées à l'enseignement (TICE) en expérimentant des pratiques et des usages pédagogiques de ces technologies et en accueillant à la Cité des sciences et de l'industrie des classes de la maternelle à la troisième. <http://classe-numerique.cite-sciences.fr/>

3. Le programme européen e-Twinning soutient les partenariats scolaires en Europe. www.etwinning.net/ [ww/fr/pub/etwinning/](http://www.fr/pub/etwinning/)

