

LES ARTS VISUELS.

RÉFÉRENCES POUR UNE PREMIÈRE CULTURE ARTISTIQUE.

1. Des arts plastiques aux arts visuels.

La pratique plastique des années 1980 a engagé l'élève dans une démarche d'action sur des matières, susceptible de modifier progressivement ses intentions et sa manière de voir. En passant des arts plastiques aux arts visuels le champ de références est encore élargi en intégrant la photo, la vidéo, les arts numériques, le design, les arts décoratifs, l'architecture et le patrimoine et en tenant aussi compte des évolutions culturelles.

L'éducation repose sur :

- une pratique renforcée et continue du dessin,
- l'acquisition d'une première culture artistique.

En s'interrogeant sur le statut d'image de ses productions (jugement, sens), l'élève est progressivement mieux doté en matière d'outils d'analyse, il pose un regard plus averti sur le monde.

Pour créer en agissant sur le visible il n'est (surtout) pas demandé à l'enfant de passer au préalable par l'acquisition des règles du métier. Pour que les élèves le perçoivent, on peut travailler en début d'année à partir d'un objet familier pour le transformer, l'aborder sous un angle plastique, l'intégrer dans une histoire...

L'école cherche à aider les élèves à sortir d'eux-mêmes, à émanciper leur point de vue et à vivre des rencontres. La découverte de territoires sensoriels et sensibles, des lieux d'ancrage et de ressources mais aussi des voies vers la connaissance.

Dépasser la modélisation et accéder aux formes symboliques sont des clés de nombreux savoirs.

2. Faire l'expérience pour...

L'expérience de se voir faire est fondamentale. Le regard s'éduque, entre autres, par l'action. Aucun discours ne peut se substituer à un exercice quotidien.

L'œil et la main, par le relai de la pensée, s'informent mutuellement. Toute situation nouvelle nécessite :

- un temps de découverte et de tâtonnement,
- un temps de réglage pendant lequel on laisse faire l'enfant ;
- un temps où on peut demander d'affiner le geste ;
- et enfin un temps où on peut viser un résultat précis en fonction d'une intention, d'une consigne explicite sans en faire un moment d'application de règles ou de répétitions de modèles.

Quand l'élève est passé par ce temps de pratique qui lui a permis de bien prendre la mesure sensible d'un procédé, d'une technique, il peut mieux voir dans les productions des autres des indices, des façons de faire, des qualités, qu'il a lui-même expérimentés ou qu'il peut facilement projeter d'utiliser. L'enfant en conserve la mémoire. Ainsi se constitue et se développe le sens de l'inventivité.

Idée de projet plastique : encre et pastel gras – papier buvard/ machine/ aquarelle.

Etape 1 : expérimenter librement.

Etape 2 : réinvestissement :

- en mode narratif, « En pleine tempête, sous son petit abri, il restait bien au sec » ;
- en mode illustratif, « Représenter un aquarium avec ses poissons qui bondissent hors de l'eau. » ;
- en mode opératoire, « Faire passer des lignes par-dessus et par-dessous des couleurs. »

3. La formation de la personne, la citoyenneté.

Plaisir de faire, développement de la capacité d'imaginer, de fabriquer et d'exprimer trouvent échos et points de références dans les pratiques et les œuvres des artistes.

En donnant quelques clés d'accès aux œuvres, l'école permet aux élèves de devenir des « goûteurs » d'art.

Travail en groupe, prise de responsabilité, autonomie, échanges...

L'élève s'engage dans son activité.

Les temps d'échanges apprennent l'ouverture d'esprit, le respect de l'expression d'autrui.

D'autres réalités et cultures sont appréhendées et permettent d'installer des attitudes d'accueil.

4. Modalités de travail : le dispositif et les situations.

Dans la conception du dispositif, veiller aux aspects suivants :

- l'élève est bien engagé dans une expérience émotionnelle qui le concerne ;
- il va pouvoir aboutir à une réalisation qui portera les traces de son expérimentation, des défis rencontrés et des solutions personnelles apportées ;
- il apprend quelque chose de chaque situation, des autres et de leurs propres tentatives, de l'enseignant lui-même qui apporte des techniques, conseille, accompagne, instaure un dialogue, fait des propositions individuelles et collectives ;
- l'élève construit sa compréhension par un aller-retour dynamique entre l'action et la réflexion ;
- il découvre et reconnaît des démarches, des œuvres, des artistes.

Les 5 commandements !

5. Modalités de travail : la mise en œuvre.

Des ateliers permanents bien connus en maternelle.

Un carnet de dessin recueillant :

- des situations à contraintes menées dans un but précis,
- des situations plus ouvertes qui piquent la curiosité, soulèvent des questions.

Le langage oral soutient la pensée et l'action. Trouver les mots pour qualifier les démarches et les actions, les outils, les gestes et actions utilisés.

6. Les outils des arts visuels.

Outils = ensemble des moyens matériels mis en œuvre pour apprendre.

On ne peut pas demander aux élèves d'appliquer des règles détachées de toute intention expressive : les objectifs d'expression et ceux de maîtrise sont visés dans un même mouvement.

La maîtrise des outils doit être subordonnée à la reconnaissance par l'élève de leur utilité, de leur fonction, des possibilités qu'ils offrent.

Un carnet de dessin constitue un « journal de bord » riche de la mémoire d'une année de rencontres et d'émotions ressenties.

Encourager la constitution de collections, de boîtes à trésors. Favoriser les sorties dans des musées. Si intervention d'un artiste dans la classe, l'enseignant reste garant de la qualité et de la cohérence de l'enseignement.

La liste nationale des œuvres, enrichie par celle proposée dans chaque région, pose les bases d'une culture commune.

Les TICC(réation) ont élargi sensiblement la gamme d'outils auxquels les arts visuels ont recours et sont de nouvelles modalités d'expression, elles ne constituent pas une fin en soi.

7. Mise en valeur et évaluation.

Afficher tout ou une sélection pour pointer ce qui est important par rapport aux consignes : faire émerger les singularités, les différences...

Valoriser les productions et les démarches lors des expositions.

Evaluer les acquis, l'implication dans le projet et les attitudes, le jugement.

8. Le dessin.

Le dessin, axe fondateur de la pratique, demeure un contenu d'enseignement majeur. Les élèves continuent de le pratiquer régulièrement dans le cadre de séquences ponctuelles ou d'activités diverses liées à la conduite de projets, soutenus par l'apport de techniques.

Le dessin peut être associé à d'autres formes de langages : littérature, musique, collage, peinture, sculpture...

Combiner des outils graphiques différents : fusain, crayon (de couleur), craie, feutre...

On peut associer des outils graphiques à d'autres moyens comme la peinture, la photographie, le volume...

La diversité est la règle, autant pour les outils que pour les approches.

Expérimenter différentes fonctions du dessin : comme langage à part entière, comme mémoire, comme projet.

9. Le dessin soulève la question de la représentation.

Le dessin soulève la question de la représentation en arts plastiques comme à des fins scientifiques, documentaires, de communication.

La représentation peut prendre des formes multiples : visuelles, sonores, textuelles, orales...

Peinture, dessin, volume ont chacun leurs propres systèmes de code.

Pour faire apparaître ces modes opératoires, on peut représenter un même objet grâce à la peinture, à la photo...

Chaque mode opératoire est mieux perçu et fournit des informations différentes sur l'objet.

10. Avec la question de la représentation se pose la question du rapport à la réalité.

Quelque soit le médium, l'objet et sa représentation ne peuvent être confondus.

Un dessin montre avec une distance qui est celle du sens donné et de l'intention expressive.

Savoir dessiner ne consiste pas à savoir faire le plus ressemblant possible.

Encourager à reconnaître le degré de dissemblance inhérent à toute expression (B.D., caricature, image de synthèse...).

11. Comment soutenir l'envie de recourir au dessin ?

Au cycle 2 (et après !), en jouant sur :

- le lieu : en classe, en sortie, au musée, devant le motif ou d'après le souvenir ;
- le référent : un texte lu, les bâtiments autour de l'école, des œuvres d'artistes ;
- le support : images incongrues, papiers précieux, carnet ;
- les outils : plume, sanguine, mine de plomb, aquarelle, tire- ligne, effaceur d'encre...
- la taille : agrandir une feuille d'arbre sur papier cristal...

Les situations s'appuient sur le désir de raconter et d'inventer (l'envie de représenter met souvent en échec et peut être décourageante).

Parallèlement, l'élève (de cycle 2) effectue un travail spécifique autour de l'écriture sous son angle esthétique. Il joue sur les signes et les supports : trajectoire de la ligne, épaisseur du trait, appui de l'outil, amplitude du geste, limite des tracés, espace et limites du support, rythmes qui animent la surface...

L'enseignant fait découvrir la diversité des écritures et leur usage à travers des références choisies : calligraphie, avec instruments et supports différents, enluminure, calligramme, abécédaire, graffiti, la lettre et le mot dans la peinture et les arts décoratifs, etc. (calligraphie arabe reproduite en partie, de droite à gauche avec calame et encre – amplifier le geste avec une brosse et de la peinture sur une banderole – inventer un abécédaire avec des lettres en colère...).

Au cycle 3 :

S'appuyer sur le désir de l'élève de progresser dans ses moyens de représenter pour poser de manière explicite la question de la ressemblance.

L'élève de cycle 3 commence à utiliser le dessin pour anticiper : un scénario, la fabrication d'un objet en volume, en donnant forme à sa pensée.

Une certaine exigence est progressivement visée en ce qui concerne les notions :

- d'organisation de la surface,
- le rendu des matières,
- l'efficacité du trait,
- les proportions,
- le cadrage.

Idées de projets plastiques :

- autoportrait en héros ;
- travailler sur une carte postale pour en changer le sens en investissant le hors champ ou en passant au volume (intégrer la carte dans une maquette de bâtiment, de pièce).

12. Le dessin à des fins artistiques ou pas.

Distinguer le dessin utilisé à des fins artistiques et les conventions du dessin scientifique, mathématique, géo... (ex. pour dessiner le développement d'une plante, l'expression est moins importante que la lisibilité)

Idées de projets plastiques :

- dessiner la maison d'un architecte au crayon (échelle, rendu du volume) ;
- inventer une carte au trésor (associer dessin, écriture, signes) ;
- sur papier buvard, avec un coton tige et de l'encre, dessiner le paysage d'une autre planète (relation support/ instrument/ médium) ;
- faire un portrait robot sur feuille 24 x 32 avec règle et compas (réduction du motif et de son caractère expressif).

13. La composition plastique et l'organisation spatiale.

Au cycle 2 :

Les propositions de travail sont formulées de manière à les engager dans des réalisations qui sollicitent explicitement leurs capacités d'invention.

Idées de projets plastiques :

- constituer « un trésor » à partir de petits riens (en lien avec une production de textes) ;
- « après la tempête », composer un décor qui témoigne du bouleversement avec des objets récupérés et fabriqués spécialement à partir de matériaux divers pour en faire par ex. un décor de récit ;
- « créer les habitants étranges d'un monde monochrome » à partir de découpages dans des revues combinés et collés.

Au cycle 3 :

La part du projet personnel prend plus d'importance.

L'élève peut réaliser un croquis de ce qu'il va réaliser, faire des recherches d'images, de textes, d'œuvres...

Il choisit les matériaux, les outils, prévoit les étapes de sa réalisation.

Pour un travail en volume : dessin, assemblage, peinture et photo (traces) des différents points de vue ou moments de la réalisation.

L'accompagnement de l'enseignant est déterminant pour que les difficultés rencontrées par l'élève dans les différents moments de la réalisation soient vécues non comme des obstacles infranchissables mais comme autant de défis et d'occasions de prendre conscience de ses compétences et de la nécessité de progresser.

Idées de projets plastiques :

- « rencontres d'objets » avec une intention comique, étrange, absurde... ;
- « une fenêtre et ce que je vois à travers » (cadrages, proportions, composition, représentation de l'espace).

14. Le regard sur les images.

Des sens multiples sont attachés au mot « image » : imitation, représentation, illustration, apparence, portrait, simulacre, masque...

Une image est constituée d'un ensemble de signes en relation les uns avec les autres pour produire du sens, lequel se construit à partir de divers codes de représentation.

Dans l'image interviennent des effets sensibles et des effets de représentation, ce sens peut avoir été anticipé ou non par ceux qui l'ont fabriqué.

On s'intéressera à toutes les images, fixes ou animées. L'enseignant donne aux élèves les moyens d'apprendre à comprendre les images par l'observation, la transformation et la production. Il amène à construire des relations, à partir des procédés et des sens possibles de l'image. Il les aide à prendre conscience de la polysémie en fonction des récepteurs.

Identification des composantes d'une image, approche structurée pour identifier les procédés, le sens produit, le message transmis.

Les élèves comprennent que fabriquer une image, c'est avoir une intention et faire des choix, exprimer un point de vue ou une opinion, une sensation, une idée...

A partir des créations personnelles, les élèves apprennent à expliquer et justifier leurs choix personnels.

Idées de projets plastiques :

- fabriquer une image avec une intention délibérée ;
- raconter une histoire par le dessin et le collage en 3 ou 4 étapes ;
- mettre en image un paysage, faire voir de manière inattendue ;
- faire un inventaire (comme ceux de Pérec, *Tentative d'épuisement d'un lieu parisien*) de photos d'activités à la récré ;
- détourner une image publicitaire de sa fonction en la transformant...

15. L'image animée : cinéma et vidéo en particulier.

Les images animées sont appréhendées à travers des productions et par une pratique de « spectateur ».

Quelques différences essentielles avec l'image fixe : le mouvement, les angles de prise de vue, le cadrage et la lumière, le temps, le rapport entre deux images, le montage, le son (son, bruit, parole, musique).

L'acquisition de connaissances d'ordre technique n'est jamais une fin en soi. La qualité n'étant pas l'objectif essentiel, l'enseignant peut d'autant mieux inciter les élèves à faire des propositions personnelles : leur donner la liberté d'expérimenter et d'inventer, leur confier la caméra si les conditions le permettent.

L'enseignant donne des points d'appui pour comprendre :

- le rapport entre le temps réel et le temps filmé dans différents types d'images animées (dessin animé, clips, film, jeux vidéo...) ; les élèves identifient des séquences, appréhendent ce qu'est une ellipse, un montage ;
- le mouvement : le rapport entre le déplacement de personnages et les mouvements de caméra ;
- les choix des angles de prises de vue et la lumière.

Idées de projets plastiques :

- répéter une action de différents points de vue,
- faire apparaître/ disparaître...
- réaliser un court film à partir d'un extrait de texte et le comparer ensuite à une adaptation au cinéma ou à la télévision.

16. Les œuvres d'art.

Que les élèves distinguent une reproduction d'un original. Cela permet d'aborder les questions fondamentales du format (souvent réduction), de la matérialité, du détail (des reproductions centrées sur un détail), du point de vue (statues réduites à deux dimensions), de la couleur (original souvent trahi), de l'encadrement, de son lieu d'exposition. La reproduction réduit l'œuvre à l'état d'image.

L'œuvre d'art est un objet de connaissance polysémique. Elle autorise une infinité de points de vue, d'interprétations. Cela n'exclue pas son analyse objective.

Analyse d'œuvre = identification des éléments qui la constituent : couleurs, lignes, disposition, relations d'éléments distincts dans une composition, voir un détail, le relier à un autre, déduire un geste d'un effet de matière... toutes ces opérations relèvent d'un début d'analyse, d'une éducation au regard.

Le spectateur construit librement le sens de l'œuvre à partir de ce qui la constitue. Il peut se faire que ce sens coïncide ou non avec les préoccupations de l'artiste – qui ne sont pas toujours connues –, lors de la réalisation de l'œuvre. Des connaissances historiques sont utiles à la compréhension du rapport de l'œuvre à son contexte, et inversement.

Une œuvre d'art ne se réduit pas à ce que l'on veut lui faire dire.