

PROGRAMME DE CRÉATION ET ACTIVITÉS ARTISTIQUES EN CLASSE DE SECONDE GÉNÉRALE ET TECHNOLOGIQUE

Arts visuels

Enseignement d'exploration

Préambule général

Les arts occupent incontestablement une place singulière au cœur de la société contemporaine. Transmettre les œuvres reçues en héritage, créer celles qui aujourd'hui parlent de l'homme et des sociétés, diffuser le plus largement possible les unes et les autres génèrent de nombreuses activités riches d'enjeux économiques, sociaux et professionnels.

Qu'il s'agisse de transmettre une culture, de valoriser un héritage ou de promouvoir la création, le monde contemporain a multiplié et professionnalisé les opérateurs. Écoles, musées, expositions, spectacles, festivals maillent ainsi l'environnement de chacun et rythment le calendrier de la vie culturelle.

À l'instar du cinéma, d'autres arts, souvent plus anciens, ont favorisé le développement de véritables industries visant à en promouvoir les patrimoines comme les créations les plus récentes. Les liens tumultueux entre la liberté de la création, la nécessité de la transmission, l'exigence de l'économie des arts et du spectacle peuvent alors se lire comme les reflets d'une société en profonde mutation.

Le développement des médias, dont l'Internet est un puissant vecteur, bouleverse le rapport aux œuvres et à la création. L'écran d'ordinateur semble souvent le dernier horizon derrière lequel quasiment tout ce qui existe peut être consulté. Parallèlement, les technologies et la multitude d'outils de manipulation des matériaux (images, textes, sons, espace, etc.) engendrent de nouvelles pratiques culturelles, certaines relevant explicitement de la création artistique.

Spectateurs, créateurs ou interprètes, la plupart des élèves abordent les années lycée forts de pratiques culturelles diversement construites. Consommateurs plus ou moins critiques de l'offre artistique, ils sont nombreux à s'essayer à la pratique d'un art au-delà de ce que le collège leur a apporté. Ils cherchent, découvrent, inventent leur relation à l'art, entre passivité consommatrice et recherche créative.

A ce titre, tous les élèves peuvent profiter de cet enseignement d'exploration. Que leurs motivations s'appuient sur une pratique créative construite depuis plusieurs années ou qu'elles s'enracinent dans une curiosité naissante pour les œuvres (à voir, à écouter ou encore à lire), tous doivent trouver au sein de l'enseignement proposé un enrichissement artistique et culturel apportant les compétences nécessaires à la construction d'un projet de formation relié à un horizon professionnel.

Au titre de l'enseignement d'exploration « Création et activités artistiques », l'élève choisit un des quatre domaines proposés. Partant des pratiques culturelles, des interrogations et de la curiosité des élèves, celui-ci apporte des repères et outils de diverses natures permettant à l'élève :

- d'identifier quelques grandes catégories d'activités et de métiers propres au domaine étudié ;
- de poser quelques repères sur l'horizon de la formation supérieure ;
- d'éclairer ses choix d'orientation en cycle terminal.

Quel que soit le domaine proposé, le professeur définit un ou plusieurs questionnements qu'il met en relation avec un(e) ou plusieurs lieu(x)/situation(s) (un festival, un concert, un spectacle, une programmation annuelle, une exposition, un musée, une œuvre dans un lieu, etc.), appartenant à l'environnement du lycée ou largement documenté(e) par l'Internet.

Sur cette base et tenant compte des compétences comme des motivations des élèves, il propose un projet collectif dont la mise en œuvre puis la réalisation engage à :

- réfléchir aux réalités et enjeux de la ou des problématiques choisies ;
- découvrir et connaître les conditions (matérielles, artistiques, professionnelles) qui permettent à la – ou les – situation(s) de référence d'atteindre ses – ou leurs – objectifs.

Confronté aux exigences du projet, l'élève est amené à interroger les professionnels comme à découvrir la très grande diversité des métiers de la culture et des arts. En retour, les découvertes effectuées, les réflexions partagées et les connaissances acquises nourrissent la réalisation du projet en cours. Celui-ci est également alimenté par la rencontre et l'étude de références artistiques et esthétiques représentatives du domaine d'enseignement choisi. La diversité de ces apports complémentaires enrichit la culture artistique de l'élève, notamment pour ce qui concerne les grandes œuvres patrimoniales dont la connaissance est indispensable à la réussite d'études en ces domaines.

Chaque projet tire parti des pratiques avérées des élèves. Lorsque certains ont une démarche de création ou d'interprétation adossée à un langage et à son vocabulaire, beaucoup d'autres développent une curiosité critique tirant parti de la richesse comme de l'accessibilité des œuvres et de la création aujourd'hui. Toutes ces démarches

personnelles relèvent de la **pratique artistique et sont mobilisées par la réalisation du projet**. Elles l'interpellent, le nourrissent et, en retour, s'en enrichissent par l'apport de nouvelles références et connaissances.

Les technologies de l'information, de la création et de la communication sont mobilisées de différentes façons. Elles permettent d'accéder à de très **nombreuses informations** susceptibles de nourrir progressivement la réalisation du projet. Elles engagent par ailleurs à **communiquer en ligne avec des professionnels** dont les témoignages peuvent éclairer les recherches engagées par les élèves. Enfin, les **outils d'édition et de création** permettent, non seulement de structurer le travail entrepris et, souvent, d'en **construire une présentation** (outils de bureautique et de présentation multimédia), mais également de **travailler sur les matériaux de l'art dans une visée pratique et créative (son, images fixes et animées)**.

Au terme du projet – dont la finalité n'est pas d'aboutir à une forme présentable à un public extérieur –, l'élève aura confronté le sens d'un projet artistique aux contraintes et nécessités de sa mise en forme. Il aura acquis des **connaissances** lui permettant d'inscrire son intérêt pour les arts dans la réalité des **pratiques culturelles** contemporaines, de le **référer à des métiers** et d'évaluer les besoins de formation nécessaires à leur exercice.

Il pourra alors choisir de poursuivre sa formation artistique au lycée, soit en suivant un enseignement artistique au choix en série L (arts plastiques, danse, cinéma-audiovisuel, cirque, histoire des arts, musique, théâtre), soit en profitant d'un enseignement facultatif art (arts plastiques, danse, cinéma-audiovisuel, histoire des arts, musique, théâtre) quelle que soit sa série de formation.

Ainsi définis, les enseignements d'exploration « Création et activités artistiques » se distinguent clairement des enseignements artistiques facultatifs proposés dès la seconde. Lorsque ces derniers s'attachent à construire des compétences pratiques et culturelles dans un domaine circonscrit de la création artistique, les enseignements d'exploration « Création et activités artistiques » visent à inscrire les motivations, goûts et pratiques culturelles des élèves dans des contextes élargis couvrant aussi bien les parcours de formation que les champs sociaux, culturels et professionnels qui les animent. Ils deviennent ainsi capables de se repérer et s'orienter sur les terrains concrets de la poursuite d'étude comme de l'insertion professionnelle.

Chaque enseignement d'exploration « Création et activités artistiques » est porté par un professeur habilité (cf. texte spécifique à chaque domaine). Celui-ci peut s'assurer le concours d'une équipe pluridisciplinaire enrichissant la définition, les contenus comme la mise en œuvre du projet. En outre, la globalisation du volume horaire imparti à cet enseignement permet d'envisager des organisations originales au service des exigences particulières du projet mis en œuvre.

ARTS VISUELS

Enjeux et objectifs

Les arts visuels produisent des objets artistiques essentiellement perçus par l'œil du spectateur. Ils englobent ainsi principalement les arts plastiques (le dessin, la peinture, la sculpture et les nouveaux médias), le cinéma et la photographie, dans leurs diverses réalités (technique, économique et artistique). Ce champ élargi dépasse le cadre traditionnel des disciplines et vise à souligner leurs complémentarités et les échanges dynamiques qui les animent. Il explore toutes les dimensions de l'image, synchronique et diachronique, afin d'interroger une culture du visuel en phase avec ses manifestations les plus contemporaines.

Les sources de production, de circulation et de création des images se sont complexifiées et diversifiées, conférant à celles-ci un rôle de plus en plus élaboré au sein de multiples réseaux d'écritures et de sens, qu'ils soient artistiques, de communication ou économiques. Aussi convient-il d'aborder les arts visuels non de manière segmentée mais transversale, afin de mieux suivre les nombreuses aventures des images, de leur conceptualisation à leur fabrication, de leur diffusion à leur relecture. Associant souplement une étude des langages, des formes et des motifs, du travail de l'artiste, cet enseignement d'exploration confronte les modèles et les enjeux esthétiques des images à la réalité de leur élaboration et perception dans le monde contemporain, afin de mieux cerner et appréhender la portée d'un geste créatif.

Le travail de l'artiste mérite en particulier d'être resitué dans le cadre de l'univers de production qui le sous-tend et qui est souvent méconnu des élèves. Qu'il s'agisse de l'élaboration d'une peinture, d'une sculpture, d'un film ou d'une photographie, la découverte des métiers et des chaînes de métiers associés aux arts visuels permet non seulement de poser une réflexion sur les contraintes matérielles et les exigences économiques de l'art, mais aussi de problématiser à différentes époques et pour différents systèmes de production la question de la fonction « auteur » d'une œuvre. Parce qu'ils auront pris davantage conscience que le surgissement d'une création résulte de la convergence des apports de diverses données y compris professionnelles, les élèves seront en mesure de développer des compétences critiques, pratiques et exploratoires qui renouvelleront et aiguiseront leur plaisir esthétique. Ils accroîtront ainsi leur aptitude à formuler, à l'oral et à l'écrit, des jugements esthétiques et des interprétations fondées sur la réalité du travail artistique.

Partant des motivations, des intérêts, des pratiques et de la curiosité des élèves pour le domaine de l'image, l'enseignement d'exploration « Création et activités artistiques - Arts visuels » propose un parcours au cœur de ces réalités. En étudiant les questions posées par la réalisation d'un ou plusieurs projets – dont plusieurs exemples sont présentés ci-dessous –, et en les confrontant à des situations professionnelles présentes dans l'environnement du lycée, l'élève découvre peu à peu les spécificités du domaine artistique qu'il explore. Il enrichit sa culture en étudiant des œuvres, il s'essaie à des expériences de pratique artistique et s'initie à la diversité des compétences et des métiers qui animent au quotidien le domaine des arts visuels. Enfin, il identifie les parcours de formation qui, du lycée à l'enseignement supérieur, permettent d'y accéder.

Les professeurs spécialisés d'arts plastiques, les professeurs d'ores et déjà responsables d'un enseignement de cinéma, les titulaires d'une certification complémentaire dans ce même domaine sont particulièrement habilités à mettre en œuvre l'enseignement d'exploration « Création et activités artistiques - Arts visuels ». Dans tous les cas, le professeur en charge de l'enseignement peut s'assurer le concours d'une équipe pluridisciplinaire ou partenariale enrichissant la définition, les contenus comme la mise en œuvre du projet.

Compétences sollicitées et développées

Les compétences mobilisées et développées constituent les points d'appui d'un parcours annuel d'exploration dans le domaine des arts visuels. Les principales d'entre elles, associant chacune capacités et connaissances, peuvent être ainsi formulées :

- Compétences relatives à la culture personnelle :
 - o Développer sa culture en s'ouvrant à des œuvres patrimoniales ou à des créations dans le domaine des arts visuels.
 - o Situer sa pratique, ses intérêts et ses goûts personnels.
 - o Développer des compétences critiques pour renouveler et aiguiser le plaisir esthétique.
 - o Accroître l'aptitude à formuler - à l'oral comme à l'écrit - des jugements esthétiques et des interprétations fondées sur la réalité du travail artistique observé.

- Compétences relatives à la pratique artistique :
 - o Développer, concevoir et réaliser un travail personnel lié à la production des images.
 - o Choisir ses propres moyens d'expression.
 - o Mettre en relation divers aspects des formes visuelles et artistiques.
- Compétences relatives à la découverte des métiers de l'image :
 - o Percevoir le niveau d'exigence des diverses activités artistiques requises par la mise en œuvre des arts visuels et mettre cette prise de conscience au service d'un projet artistique et professionnel donné.
 - o Identifier et situer la diversité des métiers contribuant aux arts visuels (y compris dans le domaine du journalisme spécialisé, de la gestion et du droit) et les parcours de formation qui y conduisent en se fondant sur le ou les projets mis en œuvre et les lieux extérieurs observés.
- Compétences transversales :
 - o Etre capable de donner sens aux activités artistiques et d'en percevoir les enjeux humains, sociaux et économiques.
 - o Apprendre à se projeter lucidement dans l'avenir.
 - o Apprendre à mieux travailler en équipe et à s'ouvrir à autrui ainsi qu'au monde professionnel.

Mise en œuvre

Le préambule aux quatre domaines (arts visuels, arts du son, arts du spectacle, patrimoines) présente la démarche générale présidant à la mise en œuvre de l'enseignement d'exploration « Création et activités artistiques - Arts visuels ». La définition puis la réalisation de chaque projet qui le constitue s'appuie sur le croisement d'une ou plusieurs questions avec un ou plusieurs lieux de création artistique.

Les lieux de création artistique peuvent être, par exemple :

- un musée,
- une exposition,
- une rétrospective d'un peintre ou d'un cinéaste,
- un festival,
- la projection d'une ou de plusieurs œuvres cinématographiques,
- un site multimédia,
- un studio de montage,
- l'atelier d'un photographe ou d'un plasticien,
- la rencontre avec un technicien (chef opérateur, story boarder, etc.).

Ces lieux permettent d'éclairer concrètement un certain nombre de questions touchant aux enjeux fondamentaux de l'image et de ses conséquences sur les différentes formes d'expression artistique :

- identité et cohérence d'une œuvre ou d'un geste artistique par delà des évolutions et des actualisations génériques différentes ;
- signature d'un auteur - et ses différentes manifestations - lorsqu'elle s'inscrit dans le cadre d'un travail en équipe ;
- circulation d'une forme ou d'un motif visuels ;
- citation et intertextualité : le dialogue avec d'autres œuvres ; les avatars et la transformation d'une image ;
- composition plastique de l'image et force rhétorique ;
- communication autour de la diffusion d'un film, d'une exposition, d'un artiste, etc.

Les questionnements choisis seront alimentés par l'étude d'œuvres, l'expérience pratique et la rencontre de différents intervenants et acteurs donnant vie à ces lieux et à ces moments de création.

Exemples de contenus

Associant étroitement un lieu ou une situation artistique singulière à un questionnement de référence, les propositions qui suivent sont de simples exemples illustrant les modalités de mise en œuvre présentées ci-dessus. Les projets effectivement construits pourront largement s'en éloigner en fonction des occasions offertes par l'environnement du lycée. Tous relèveront cependant du même esprit.

Si des parcours exploratoires peuvent être conçus à partir d'un lieu physiquement accessible, d'autres peuvent se construire par Internet, la documentation qui y est proposée comme les outils de communication qui y sont mis à disposition.

Dans tous les cas, il est souhaitable que la relation partenariale avec l'établissement de référence s'inscrive dans une certaine durée, afin d'établir un dialogue fructueux – éventuellement par voie électronique – entre les élèves et les professionnels.

Voir avec La conserverie

Lieu / situation	L'atelier d'un photographe
Question	Formes et motifs : la perspective et la profondeur de champ de l'image (comparaison peinture / photographie / cinéma).
Réalisation	Réalisation d'une série photographique et d'une mini exposition commentée et raisonnée.

Voir le festival du Jour le Plus Court

Lieu / situation	Festival centré sur l'œuvre d'un cinéaste
Question	Interroger la cohérence d'une œuvre cinématographique, la « politique d'un auteur ».
Réalisation	Réaliser un site mettant en valeur cette cohérence et proposant différents parcours et voyages dans les films.

Voir école d'art de Metz

Lieu / situation	Visite d'une école de cinéma ou d'une école d'art
Question	Interroger la complémentarité des métiers de cinéma et la chaîne des intervenants qui contribue à la « fabrique » d'un film.
Réalisation	Réaliser un court métrage simple en partenariat avec les étudiants de cette école.

Exemples perso

Lieu / situation	Exploitation de l'exposition Cartooning for peace // Dessin de presse
Question	Interroger les conditions de travail (contraintes, limites) des dessinateurs de presse
Réalisation	Réaliser un dessin de presse d'après une actualité

Lieu / situation	Petits Laboratoires de l'image L'atelier d'un artiste « indépendant » (plasticien, photographe...) : découverte d'une pratique artistique, de ses conditions et de ses composantes. Étude de ses liens avec la diffusion, l'exposition (galeries, circuits institutionnels des centres d'art)
Question	Interroger le statut de l'artiste et les enjeux de sa production (esthétique, social, économique...). Les contraintes matérielles et morales de l'artiste producteur d'images ou de formes visuelles entre liberté d'expression et exigence morale.
Réalisation	Travail de production inspiré par l'artiste, choix d'une présentation et élaboration d'outils de diffusion (exposition, documentaire, écrits).

Exemple 6

Lieu observé/situation	Critique d'art.
Question	Les lieux et les temps de l'écriture, la réalité de la commande, la diffusion, la formation initiale de l'auteur, les univers et options esthétiques de l'auteur. La réalité d'un travail intellectuel. Les lieux possibles d'exercice.
Réalisation	Une forme documentaire sur des supports et médiums variés. Un travail d'écriture.

Exemple 7

Lieu observé/situation	Atelier de graphisme (BD, communication visuelle, etc.).
Question	Les enjeux professionnels, les univers esthétiques, les ressorts de l'image et ses principes rhétoriques dans le cadre de la communication visuelle ou dans l'illustration. La polyvalence des formations, l'emploi et la

	réalité de la technologie numérique, la réalité économique, les réseaux du marché.
Réalisation	Production visuelle de communication ; travail d'illustration.

Exemple 8

Lieu observé/situation	Ateliers de créateurs d'art (verriers, orfèvre, etc.) ou de restaurateurs.
Question	La relation art/artisanat ; le statut de l'objet, entre décor et expression artistique ; la question des choix stylistiques. La restauration, la préservation des œuvres. La matérialité des objets et les contraintes de fabrication. La production artisanale face à la production industrielle.
Réalisation	Production visuelle documentaire/ atelier de pratique et d'écriture.