

PROGRAMME D'ARTS EN CLASSE DE SECONDE GÉNÉRALE ET TECHNOLOGIQUE

Arts plastiques, Cinéma, Danse, Histoire des arts, Musique, Théâtre

Enseignement facultatif

Préambule général

Durant leur scolarité au collège, les élèves ont suivi un enseignement obligatoire en arts plastiques et en éducation musicale, éventuellement rencontré sous diverses formes le cinéma, le cirque, la danse et le théâtre, et acquis des connaissances et capacités relevant de la pratique des arts et de leur histoire. En classe de seconde, il leur est proposé de poursuivre ce parcours et d'affirmer leurs goûts, aptitudes et motivations pour faire des choix réfléchis en vue du cycle terminal.

Six domaines artistiques sont proposés aux élèves en enseignement facultatif : arts plastiques, cinéma-audiovisuel, danse, histoire des arts, musique, théâtre. Ils reposent chacun sur une interaction et un équilibre entre pratiques artistiques et étude des œuvres. Ils couvrent aussi bien les expressions artistiques contemporaines que les œuvres du patrimoine, que ce soit en Occident ou dans d'autres cultures. Ils garantissent l'apport de compétences relevant de la culture artistique générale.

Les enseignements facultatifs arts relèvent de la formation culturelle générale proposée au lycée. Au-delà des spécificités propres à chaque domaine de l'art, ils présentent des caractères communs et se fixent des objectifs sensiblement identiques. Ils mettent en jeu le corps, le sensoriel et le sensible et se structurent autour de deux composantes, l'une pratique, l'autre culturelle, qui sont le plus souvent imbriquées lors de la mise en œuvre pédagogique.

La pratique artistique prend des formes qui dépendent intimement de la spécificité des domaines artistiques enseignés comme des pédagogies mises en œuvre. Elle peut être individuelle ou collective, mais peut aussi se faire concrète et productrice d'objets issus de la rencontre directe avec les œuvres. De même, l'importance relative des aspects techniques et créatifs varie considérablement selon les disciplines, les moments de la formation, la personnalité et le niveau des élèves, etc. Entre moyen au service de la découverte de l'art et de ses langages et développement de compétences générales visant à maîtriser les exigences d'une expression personnelle, la pratique artistique occupe une place centrale et fondatrice.

La composante culturelle n'est pas moins importante. Elle se fonde essentiellement sur l'étude des œuvres et des mouvements, ainsi que sur des écrits d'artistes, des textes théoriques et des documents techniques. Elle se veut, le plus souvent possible, vivante, directe et sensible dans un premier temps, réflexive et "savante" ensuite. Elle s'intéresse aux patrimoines comme aux arts contemporains. Elle s'efforce de mettre en évidence les continuités, les transitions, les ruptures, les singularités. Elle offre aux élèves la possibilité d'acquérir connaissances et repères historiques, mais aussi méthodes d'analyse et de synthèse, esprit critique, aptitude à argumenter dans un débat d'idées, à communiquer en utilisant un langage clair, enrichi du vocabulaire spécifique adéquat.

Le partenariat joue un rôle important dans la mise en œuvre de certains enseignements artistiques. Il concerne plus particulièrement le ministère de la Culture et de la Communication et ses services (directions régionales des affaires culturelles, musées, etc.), mais également les collectivités territoriales, les associations spécialisées, ainsi que des professionnels à la compétence reconnue par les instances habilitées. Son statut, sa forme et son importance varient d'un enseignement à l'autre. C'est ainsi qu'il est institutionnalisé et obligatoire en cinéma-audiovisuel, danse et théâtre, qu'il se pratique sous de multiples formes s'appuyant sur les ressources humaines locales en histoire des arts, et qu'il est envisageable mais non obligatoire en arts plastiques et en musique. Les partenaires interviennent dans le respect des textes et procédures en vigueur. Ils participent pleinement à la formation des élèves dès la conception des projets pédagogiques, lors de leur mise en œuvre et au moment de l'évaluation. Ils apportent leur expérience professionnelle d'acteurs engagés dans les processus de création et de diffusion artistiques. Ils garantissent une relation forte entre le monde de l'École et celui de l'art.

Les technologies de l'information, de la création et de la communication pour l'éducation (TICCE) ouvrent des perspectives nouvelles pour les enseignements artistiques au lycée dès la classe de seconde. Les outils d'édition et de création spécifiques à chaque domaine (infographie, édition MIDI et audionumérique, banc de montage, etc.) permettent d'envisager des démarches exploratoires nouvelles visant la manipulation puis la maîtrise de processus complexes relatifs à la création artistique et à ses langages. Les outils de communication et d'information, notamment

Internet, permettent d'accéder aisément aux œuvres et à la documentation qui les accompagne. Si ces vertus incontestables sont mobilisées au bénéfice des objectifs visés par chaque enseignement artistique, elles impliquent également de développer chez les élèves des compétences spécifiques relatives à la recherche critique sur Internet, à l'usage des grandes familles d'éditeurs ou encore à la connaissance du droit d'auteur.

Pour chaque enseignement artistique, le programme articule trois parties distinctes. La première définit la formation dispensée et ses objectifs, la seconde pose le programme à enseigner construit autour des compétences visées et des composantes pratiques et culturelles qui en alimentent le développement, la troisième traite de l'évaluation des acquis des élèves.

ARTS PLASTIQUES

Définition et objectifs

En classe de seconde, l'enseignement facultatif des arts plastiques s'appuie sur les connaissances et compétences acquises par l'élève au collège. Il repose prioritairement sur l'exercice d'une pratique plastique fondée sur les formes de la création artistique contemporaine mises en relation avec celles léguées par l'histoire de l'art. Parallèlement, il vise à la connaissance des œuvres, à la construction d'attitudes artistiques et à l'exercice d'une réflexion critique. La pratique engagée par l'élève doit l'aider à comprendre progressivement les enjeux artistiques fondamentaux qui motivent la diversité des formes d'expression plastique qui traversent l'histoire jusqu'à aujourd'hui. Les connaissances et compétences ainsi acquises doivent faciliter des poursuites de formation ciblées sur les arts plastiques en cycle terminal, soit en enseignement obligatoire de série L, soit en enseignement facultatif. Ces choix doivent aussi - et à plus long terme - lui permettre d'accéder à des études supérieures en vue d'un parcours professionnel.

En mettant une intention artistique à l'épreuve de sa concrétisation, la pratique artistique développe l'inventivité et affine les capacités expressives de l'élève. En effet, l'élaboration d'une production plastique conduit nécessairement à la prise en compte de contraintes matérielles qu'il faut adopter, contourner ou dépasser. Pour en maîtriser tous les aspects, l'élève expérimente ou perfectionne son usage des outils traditionnels comme ceux qui se rapportent aux technologies contemporaines.

La culture artistique, avec l'appui de l'histoire de l'art, se construit dans le cadre de la pratique artistique. Elle permet d'établir des relations entre les différentes sources des savoirs. Elle nourrit l'imaginaire et constitue pour l'élève un ensemble de références historiques, esthétiques et théoriques en regard duquel vient se situer sa pratique, dans un dialogue avec des œuvres passées et récentes. Cette conception dynamique de la culture nourrit et enrichit les relations entre invention, expression et réflexion que mobilise toute démarche artistique.

D'un point de vue méthodologique, l'enseignant conçoit des situations ouvertes et variées permettant de transposer dans le domaine scolaire les questions issues du champ artistique. Il conduit l'élève à la découverte des moyens d'expression pour le faire passer ainsi progressivement du tâtonnement à la maîtrise.

Programme

L'enseignement dispensé en seconde construit des **connaissances, des capacités et des attitudes dans trois champs de compétences particuliers** :

Compétences techniques et artistiques	<ul style="list-style-type: none">- concevoir, projeter, réaliser en deux dimensions et en volume- choisir ses propres moyens d'expression en fonction d'un projet- comprendre, dans la pratique, le rôle joué par les divers constituants plastiques et matériels (medium, geste, outils) et savoir les utiliser- prendre en compte des éléments susceptibles de transformer sa démarche- argumenter sa démarche à l'oral et à l'écrit.
Compétences culturelles	<ul style="list-style-type: none">- analyser une œuvre à deux ou trois dimensions en faisant apparaître ses caractéristiques plastiques, sémantiques et artistiques- utiliser un vocabulaire descriptif précis et approprié- situer une œuvre dans son cadre historique et faire apparaître quelques caractéristiques du ou des systèmes figuratifs dont elle témoigne.
Compétences comportementales	<ul style="list-style-type: none">- travailler dans une relative autonomie, conduire un travail personnel et assumer sa présentation au regard des autres- témoigner d'un comportement attentif et ouvert aux démarches artistiques dans leur diversité- participer à une analyse collective de façon ouverte et argumentative en demeurant attentif à la parole des autres.

Le programme de seconde s'organise autour d'un unique questionnement portant sur les relations qu'entretiennent « la forme » et « l'idée ». Ses enjeux seront traités à l'intérieur de deux champs d'étude principaux : le dessin et la matérialité.

La forme : le mot est fréquemment employé en esthétique et chacune de ses acceptions correspond à un concept fondamental qu'il importera de distinguer. À ce niveau, et en ne négligeant aucune de ces différentes significations, supports possibles d'investigations plus approfondies, il s'agira de considérer prioritairement son acception concrète, celle désignant la figure constituée dans l'espace par les contours d'un objet matériel, figuratif ou non, ou encore celle désignant l'aspect général extérieur.

L'idée : le terme est tout d'abord à comprendre dans son usage courant. Cela va d'un sens très large relatif à toutes sortes de représentations mentales, y compris les images, à la pensée d'une solution possible à un problème théorique ou pratique. C'est la trouvaille, l'invention, le projet, l'hypothèse explicative (la prise en compte de l'usage qui en est fait en philosophie et plus particulièrement en esthétique sera mieux adaptée aux classes du cycle terminal).

Le dessin : originellement, dessiner signifiait aussi bien former le projet que tracer les contours. Dans le contexte actuel des technologies numériques et des pratiques du dessin, l'élève est amené à expérimenter et maîtriser une grande variété de pratiques graphiques. Elles doivent lui permettre d'appréhender les rapports qu'entretiennent l'idée, l'émergence de la forme et la pratique du dessin. La dynamique ainsi créée favorise la construction d'un objet artistique. L'élève est conduit à concevoir son dessin comme support de sa pensée, comme moyen de la capter. Il peut ainsi s'affirmer dans une forme d'écriture visant aussi bien l'observation d'une réalité que l'expression d'une intériorité.

La matérialité : dans ce contexte, la matérialité est à comprendre comme ce qui caractérise la réalité matérielle des objets produits à des fins artistiques. Toute production plastique a partie liée avec la matière et le matériau qui en déterminent les aspects formels et les caractéristiques physiques. La variété des matériaux et l'évolution des conceptions relatives à la matière permettent à la fois la création d'œuvres « matérielles » et « immatérielles ». Les productions artistiques sont toujours symptomatiques de l'évolution des matériaux et des techniques et contingentes à cette évolution. Dans son rapport à la matière et aux matériaux, l'élève est conduit à collecter et expérimenter pour constituer son propre univers.

Pratique plastique

Principes de mise en œuvre : ces axes de travail ne sont pas étanches les uns par rapport aux autres. Les situations pratiques qui en découlent sont à l'initiative du professeur. **Elles engagent les élèves dans une recherche des moyens plastiques mettant en jeu les notions et les opérations fondamentales des arts plastiques.** Ces axes permettent en effet de travailler selon des entrées et des accents différents les questions du dessin et de la matérialité à partir d'un large horizon d'enjeux cognitifs et expressifs. La recherche d'une articulation entre dessin et matérialité enrichira l'approche de la question.

La transversalité : une part importante de la création contemporaine ou de celle léguée par l'histoire témoigne d'une transversalité entre les différents arts, de « métissages », de recours diversifiés à des champs conceptuels qui excèdent le seul domaine artistique. Il importe d'en tenir compte dans un enseignement qui a pour référence les œuvres d'art.

Un projet pédagogique doit être attentif à prendre en compte les savoirs des élèves acquis en dehors de l'École et ne pas ignorer les apports cognitifs des différents enseignements dispensés dans les autres disciplines enseignées au lycée.

Le transfert de ces apports et la transversalité d'un grand nombre de contenus artistiques peut facilement alimenter des pratiques pédagogiques qui, dans un projet, dépassent les frontières disciplinaires. Les disciplines doivent pouvoir associer leurs savoirs et méthodes spécifiques pour éclairer des connaissances et élaborer des outils qui développent les compétences des élèves.

• Le dessin

En classe de seconde, **le dessin** doit être confirmé comme **une pratique plastique fondamentale** et à part entière, qui n'est pas réductible à un simple savoir-faire. La réflexion sur les pratiques du dessin doit permettre à l'élève d'appréhender quelques-uns des enjeux actuels de la création plastique.

L'accès au dessin par les points d'entrée suivants en facilitera une approche ouverte, prenant appui sur des pratiques et références précises et toujours diversifiées.

- **La forme et l'idée** : qu'il s'agisse de l'esquisse, du croquis, de l'étude, de l'ébauche, de l'épure ou encore du schéma, le dessin est ici mis au service du projet, du dessein (*disegno*). Il s'agit donc d'expérimenter le processus qui va de l'idée à la réalisation et d'approcher les modalités par lesquelles la pensée prend forme. La diversité des exemples mise en relation avec la pratique des élèves permettra d'éclairer ce qui lie un projet aux moyens de sa représentation.

- **L'observation et la ressemblance** : toute tentative d'« imitation » ou de représentation du réel produit inévitablement un écart dont la valeur expressive dépend notamment des moyens techniques employés. Les situations d'apprentissage et les exemples abordés montreront que le dessin d'observation ne s'affranchit pas de la question du point de vue et que les codes de représentation renouvelés tout au long de l'histoire redéfinissent sans cesse l'idée et le pouvoir évocateur du dessin.
- **Le dessin de l'espace et l'espace du dessin** : dans toutes les civilisations, la relation qu'entretient l'homme avec le monde s'illustre par la manière dont il conçoit et représente l'espace. Qu'elle ait une origine cosmogonique, symbolique, poétique, ou qu'elle semble découler d'une approche rationnelle du réel et des phénomènes optiques, la représentation de l'espace repose nécessairement sur un système qui produit des équivalents plastiques. On observera que le dessin génère également son propre espace, son propre système, qu'il migre d'un support à l'autre, révèle ce support ou parvient à s'en dégager.
- **L'artiste dessinant et les « machines à dessiner »** : la pratique du dessin met en jeu des notions indissociables de tout processus de création dans le champ des arts plastiques. L'implication du corps du dessinateur est déterminée par l'intention mais aussi par l'outil, le support et l'espace. À travers la pluralité des outils et des techniques associés au dessin, on abordera ici la question de l'écriture, de la gestualité, mais aussi de l'implication du corps ou de sa mise à distance dans la production. Le traitement de cette question conduira également à prendre en considération l'extension du domaine du dessin à des technologies et des supports qui amènent à s'interroger sur le statut de l'artiste, des savoir-faire et de l'œuvre.

- **La matérialité**

Elle est à considérer dans le rapport qui s'établit entre la réalité, les qualités intrinsèques et matérielles de l'œuvre, et les propriétés physiques des matériaux. L'approche de la question de la matérialité est ouverte, comme pour celle du dessin. Elle prend appui sur des pratiques et des références précises et diversifiées, selon les points d'entrée suivants.

- **De la matière première à la matérialité de l'œuvre** : l'observation de la réalité concrète conduit les élèves à percevoir le rôle de la matérialité dans les effets sensibles que produit l'œuvre. Par l'expérience, il comprend que l'œuvre est une conséquence de la transformation de la matière et que les pratiques artistiques mettent en jeu des lieux, des outils, des gestes, des attitudes qui aboutissent à une forme qui fait sens. A travers le traitement de cette question, on s'attachera plus particulièrement à mettre en évidence la très grande diversité des matières (minérale, organique, sonore, naturelle, artificielle, « noble », « triviale », etc.), de leurs origines et des processus de transformation (modelage, collage, assemblage, stratification, empilement, etc.) qui mènent à l'œuvre.
- **Les propriétés physiques de la matière et la technique** : les propriétés physiques de la matière apparaissent comme une contrainte qui conditionne toute pratique artistique. Le choix des outils et des techniques répond à ces contraintes et permet de tirer parti des qualités physiques des matériaux, des médiums et des supports. À travers les situations d'apprentissage, on observera également qu'une intention, un dessein (celui par exemple de saisir et traduire la profondeur d'un paysage par le traitement de la couleur) peuvent conduire à l'invention ou au perfectionnement d'une technique qui s'applique tant à la préparation du support qu'à l'exploitation d'un médium. La technique révèle les qualités de la matière (opacité, transparence, rigidité, porosité, malléabilité, etc.) par sa mise en œuvre au service d'une intention.
- **L'expérience de la matérialité** : cet axe de travail permet d'explorer et d'expérimenter la manière dont la matérialité de l'œuvre se déploie dans l'espace. Il rend également possible un questionnement sur la nature et les effets des interactions entre une production artistique et son environnement (physique, géographique, politique, social, humain, etc.). L'expérience de la matérialité d'une œuvre relève autant du sensible que de l'intelligible. Elle s'ancre également dans les représentations que chacun a du matériau et de ses significations (symboliques, poétiques, technologiques, politiques, etc.). L'expérience de la matérialité, c'est aussi, plus prosaïquement, le moment d'un face à face avec l'œuvre qui conduit à prendre en considération des notions d'échelle, de mesure, de volume, de temps d'apparition, de temps d'exposition, d'immersion, de mise à distance, etc.

Culture artistique et histoire des arts

La culture et la pratique ne sont pas à dissocier ni à considérer successivement. Elles sont constamment articulées. Il s'agit d'offrir des sources dans lesquelles puiser et de transmettre des connaissances qui vont nourrir l'imaginaire de l'élève. Il s'agit aussi de lui faire connaître des œuvres du passé, ressentir des affinités, emprunter et revisiter des données formelles, techniques, symboliques et sémantiques.

L'histoire des arts offre à cet égard des possibilités d'études transversales. Étudier les références historiques dans les

œuvres ou les récits d'artistes est un exercice fécond. Au-delà de l'émotion et de l'inspiration suscitées par les œuvres, l'élève doit être capable de défendre un point de vue critique. Ainsi doivent s'aiguiser son sens de l'observation et son désir de connaître et de comprendre ce qui lui est étranger ou inhabituel. Il développera aussi son sens de l'expérimentation et de la découverte.

Il revient au professeur, dans le déroulement de son enseignement et en fonction des questions abordées dans la pratique, de faire appel à des exemples significatifs et variés, dans un champ historique très large, empruntés à la peinture, à la sculpture, à l'architecture, à la photographie, mais aussi aux productions, notamment contemporaines, qui se sont affranchies de ces classifications.

En classe de seconde, il convient de mettre en place une méthode d'analyse d'œuvre. L'élève doit apprendre à décrire l'œuvre étudiée avec un vocabulaire approprié et spécifique, Il doit organiser sa réflexion autour d'axes d'études qui sont autant de notions plastiques fondamentales (sujet, couleur, composition, spatialité, etc.) et s'interroger sur le traitement de ces notions pour en faire apparaître le sens. Il doit enfin pouvoir progressivement situer cette œuvre en relation avec d'autres œuvres ou mouvements qu'il connaît.

Évaluation des acquis des élèves

L'évaluation est un acte indissociable du dispositif pédagogique. Elle consiste à estimer, apprécier, accorder une importance à un processus, un événement qui atteste des acquis des élèves à partir d'informations qualitatives et/ou quantitatives, selon des objectifs d'apprentissages précis.

Elle s'effectue tout au long de l'année, selon des méthodes et critères qui doivent être clairement définis en référence aux objectifs visés par le programme pour être compris et intégrés par les élèves. L'évaluation porte aussi sur la démarche suivie, les étapes franchies, le résultat obtenu, les savoirs acquis.

La prise de parole de l'élève fait l'objet d'une attention particulière. Conduite par le professeur, à partir des productions individuelles ou collectives, elle permet à l'élève de prendre conscience de la singularité de sa démarche et des divers enjeux de sa réalisation. Par le dialogue ainsi instauré, chaque élève peut faire le point sur ses difficultés, ses acquis, ses progrès, ses projets.