

Problématique : Comment hybrider des domaines artistiques en une seule production plastique ?

Objectifs : créer une **œuvre d'art totale** mêlant les arts plastiques, la danse, le théâtre, la musique, le spectacle vivant, le cinéma...

Références au programme ([B.O. numéro 9, 30 septembre 2010](#))

L'œuvre, le monde

Ce point du programme est à aborder sous l'angle du dialogue de l'œuvre avec la diversité des cultures. Le contexte mondialisé de l'appréhension de l'œuvre met en tension la singularité culturelle qui préside à la création et la dimension globalisée des sensibilités qui lui assurent son existence. Cette tension entre la dimension locale et mondiale de l'œuvre en posera les enjeux éthiques et politiques afin de développer l'ambition d'une pensée humaniste. À travers sa pratique plastique, l'élève de terminale doit se doter d'outils intellectuels qui lui permettent l'exercice de la pensée critique et du discernement.

Compétences travaillées ([B.O. numéro 9, 30 septembre 2010](#))

Compétences plasticiennes et techniques (être capable d'associer et de maîtriser des moyens plastiques en faveur d'intentions - forme et sens) :

- mobiliser ses connaissances des moyens plastiques et ses capacités expressives et créatives ;
- choisir ses propres moyens d'expression en fonction d'un projet ;
- appréhender pratiquement le rôle joué par les divers constituants plastiques et matériels et savoir les utiliser ;
- maîtriser les techniques et savoir s'adapter à des contraintes matérielles

Compétences théoriques (être capable d'un recul réflexif quant à sa démarche, quant à la pratique des autres, et d'analyser de même toute œuvre d'art) : du fait de la pratique et de la réflexion menée sur les œuvres et leur production, savoir les analyser et en faire apparaître les caractéristiques plastiques sémantiques et artistiques ;

Compétences culturelles (être capable de situer et comprendre une œuvre quant aux divers enjeux de son époque et de son pays) : sur la base d'un vocabulaire descriptif précis et approprié, situer une œuvre dans son cadre historique et en faire apparaître les caractéristiques dont elle témoigne ;

À ces compétences strictement disciplinaires, il convient d'ajouter nombre de **compétences transversales** (maîtrise lexicale, maîtrise informatique, etc.) ainsi que celles se rapportant aux attitudes, au processus, et à la méthodologie (planifier son travail, utiliser les supports numériques, faire preuve de créativité, exercer son esprit critique, déduire du sens à partir de documents, s'exprimer d'une façon claire et argumentée, etc.)

« Votre production mêlera plusieurs domaines artistiques »

Consigne(s) : votre production mêlera (mixera, hybridera) plusieurs domaines artistiques (et non techniques)

Durée : 2 séances de 3 h (4 à 6 h d'effectuation)

Dimensions/Format : selon le projet de chaque élève

Techniques : selon le projet de chaque élève

Évaluation : Voir la fiche projet à compléter

Notion(s) : formes

Vocabulaire :

Domaines artistiques = arts du visuels (beaux-arts : dessin, peinture, sculpture ; photographie, cinéma ; BD) ; arts de l'espace (architecture, jardins, urbanisme) ; arts du spectacle vivant (danse, théâtre, mime, marionnettes) ; arts du sons ; arts du langage (poésie, éloquence, texte, paroles...) ; arts du quotidien (design, arts appliqués, objets d'art, art populaire).

A ne pas confondre avec les **techniques artistiques** : peinture, photographie, dessin au fusain, dessin à l'encre...

Verbalisation : savez-vous nommer les domaines convoqués ? comment un domaine artistique existe-t-il pour lui-même et est-il renforcé par l'hybridation avec un autre domaine ?

Culture artistique/références : diaporama 4