

CYCLE 4

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES EN LIEN AVEC LES COMPÉTENCES DU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

Expérimenter, produire, créer	Mettre en œuvre un projet	S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité	Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art
<p>Domaine 1 / Les langages pour penser et communiquer Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu. Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique. Domaine 2 / Les méthodes et outils pour apprendre Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique. Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création. Domaine 4 / Les systèmes naturels et les systèmes techniques Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques. Domaine 5 / Les représentations du monde et l'activité humaine S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive.</p>	<p>Domaine 2 / Les méthodes et outils pour apprendre Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur. Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles. Domaine 3 / La formation de la personne et du citoyen Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique. Domaine 4 / Les systèmes naturels et les systèmes techniques Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci. Domaine 5 / Les représentations du monde et l'activité humaine Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.</p>	<p>Domaine 1 / Les langages pour penser et communiquer Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre. Domaine 3 / La formation de la personne et du citoyen Expliciter la pratique individuelle ou collective, écouter et accepter les avis divers et contradictoires. Domaine 5 / Les représentations du monde et l'activité humaine Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées. Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques.</p>	<p>Domaine 1 / Les langages pour penser et communiquer Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre Domaine 3 / La formation de la personne et du citoyen Prendre part au débat suscité par le fait artistique. Domaine 5 / Les représentations du monde et l'activité humaine Reconnaître et connaître des œuvres de domaines d'époques variés appartenant au patrimoine national mondial, en saisir le sens et l'intérêt. Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelle sémantiques, symboliques) inscrivant une œuvre dans un aire géographique ou culturelle et dans un temps historique. Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.</p>

La représentation ; images, réalité et fiction

La ressemblance : rapport au réel, valeur expressive de l'écart ; images artistiques, leur rapport à la fiction ; différence entre ressemblance et vraisemblance.
Le dispositif de représentation : en 2D (espace littéral et suggéré), organisation ≠ composition ; en 3D (≠ entre structure, construction et installation), l'in situ, l'installation, ...
La narration visuelle : mouvement et temporalité suggérés ou réels, dispositif séquentiel, dimension temporelle, durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse...
L'autonomie de l'œuvre d'art, les modalités de son autoréférenciation : autonomie de l'œuvre vis-à-vis du monde visible ; inclusion ou mise en abyme de ses propres constituants ; art abstrait, informel, concret...
La création, la matérialité, le statut, la signification des images : appréhension et compréhension de la diversité des images ; propriétés plastiques, iconiques, sémantiques, symboliques ; différences d'intention entre expression artistique et communication visuelle, entre œuvre et image d'œuvre.
La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique : incidences du numérique sur la création des images fixes et animées, sur les pratiques plastiques en 2D et 3D ; relations entre intentions artistiques, médiums de la pratique plastique, codes et outils numériques.

COMPOSANTES PLASTIENNES	COMPOSANTES THEORIQUES	COMPOSANTES CULTURELLES
<p>Compétences artistiques, techniques et réflexives</p> <p>Tirer parti des interrelations entre des médiums, des techniques, des processus variés à des fins expressives. Utiliser des outils numériques pour produire des images et des formes (captations, inclusions, codages, transformation du code, mémoire,...). Inventer et mettre en œuvre des dispositifs artistiques pour raconter (narration visuelle ancrée dans une réalité ou production d'une fiction) Produire, utiliser des images de diverses natures et statuts, fixes et mobiles (opérations plastiques, composition, cadrage, montage, point de vue...).</p>	<p>Compétences artistiques, théoriques et expérimentales</p> <p>Utiliser différents modes de représentation de l'espace et du temps (pratiques en 2D et 3D, images fixes et animées, créations numériques). Exploiter différents états de l'image ou de l'œuvre. Exploiter les relations entre intentions artistiques, médiums de la pratique plastique, codes et outils numériques.</p>	<p>Compétences artistiques, culturelles et sociales</p> <p>Analyser des images de diverses natures et statuts, fixes et mobiles (opérations plastiques, composition, cadrage, montage, point de vue...). Découvrir différents modes de représentation de l'espace et du temps pour en comprendre les usages et les origines (pratique en 2D et 3D, images fixes et animées, créations numériques) Approcher, analyser des usages du numérique pour diffuser des œuvres. Observer, analyser, comparer des œuvres ou des images différentes sur une même question ou dans d'autres arts. Découvrir, observer dans l'environnement des réalisations ou des situations liées à la représentation et ses dispositifs.</p>

La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre

La transformation de la matière : relations entre matières, outils, gestes ; réalité concrète d'une œuvre ou d'une production plastique ; pouvoir de représentation ou de signification de la réalité physique globale de l'œuvre.

Les qualités physiques des matériaux : les matériaux et leur potentiel de signification dans une intention artistique, notions de fini et non fini ; agencement de matériaux et de matières de caractéristiques diverses (plastiques, techniques, sémantiques, symboliques).

La matérialité et la qualité de la couleur : relations entre sensation colorée et qualités physiques de la matière colorée ; relations entre quantité et qualité.

L'objet comme matériau en art : transformation, détournements des objets dans une démarche, une intention artistique ; la sublimation, la citation, effets de décontextualisation, de recontextualisation.

Les représentations et statuts de l'objet en art : place de l'objet non artistique ; l'œuvre comme objet matériel, objet d'art, objet d'étude.

Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports) : appropriation outils et langages numériques destinés à la pratique plastique ; dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques ; interrogation et manipulation du numérique par et dans la pratique plastique.

Compétences artistiques, techniques et réflexives	Compétences artistiques, théoriques et expérimentales	Compétences artistiques, culturelles et sociales
<p>Exploiter le dialogue entre les instruments et la matière.</p> <p>Tirer parti des qualités physiques des matériaux.</p> <p>Explorer les relations entre quantité et qualité de la couleur (interactions entre format, surface, étendue, environnement... et teinte, intensité, nuances, lumière... et les dimensions sensorielles de la couleur).</p> <p>Intervenir plastiquement sur des objets (formes, textures, taille...) pour en modifier le statut et le sens</p> <p>Intégrer l'objet, y compris non artistique, comme matériau de l'œuvre (transformation, sublimation, citation, détournement)</p> <p>Faire interagir forme et fonction.</p> <p>Explorer l'hybridation des techniques, des matériaux.</p> <p>Transformer, détourner, décontextualiser, recontextualiser, sublimer, citer des objets pour produire des effets dans une démarche, une intention artistique.</p>	<p>Questionner la matérialité comme enjeu dans la perception et l'interprétation de l'œuvre.</p> <p>Mettre en scène et présenter des objets à des fins expressive ou symbolique.</p> <p>Explorer et mesurer les incidences du dialogue entre pratiques traditionnelles et outils numériques (mise au service de la dimension plastique, conséquences sur la conception et la production d'œuvres, tension ou complémentarité entre présence concrète et virtuelle de l'œuvre...).</p>	<p>Observer, analyser, comparer des œuvres différentes</p> <p>Comprendre les représentations et les statuts de l'objet : le non artistique dans l'art, l'œuvre considérée dans sa matérialité, la présence physique de l'œuvre, son exposition et sa réception .</p>

L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

La relation du corps à la production artistique : implication du corps de l'auteur ; effets du geste et de l'instrument, qualités plastiques et effets visuels obtenus ; lisibilité du processus de production et de son déploiement dans le temps et dans l'espace traces, performance, théâtralisation, événements, œuvres éphémères, captations...

La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre : rapport d'échelle, *in situ*, dispositifs de présentation, dimension éphémère, espace public ; exploration des présentations des productions plastiques et des œuvres ; l'architecture.

L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre : rapports entre espace perçu, ressenti et espace représenté ou construit ; espace et temps comme matériaux de l'œuvre, mobilisation des sens ; point de vue de l'auteur et du spectateur dans ses relations à l'espace, au temps de l'œuvre, à l'inscription de son corps dans la relation à l'œuvre ou dans l'œuvre achevée.

Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques : évolutions repérables sur la notion d'œuvre et d'artiste, de créateur, de récepteurs ou de public ; croisements entre arts plastiques et sciences, technologies, environnements numériques.

Compétences artistiques, techniques et réflexives	Compétences artistiques, théoriques et expérimentales	Compétences artistiques, culturelles et sociales
<p>Expérimenter et constater des effets plastiques et sémantiques de la présence du corps de l'auteur dans l'œuvre (affirmation ou minoration des gestes, traces, mouvements, déplacements...), de l'inscription d'éléments de la vie réelle ou fictive de l'auteur.</p> <p>S'approprier plastiquement un lieu ou l'environnement (intégration ou rupture avec les caractéristiques du lieu, affirmation de l'œuvre, débordement du cadre, du socle, mise en espace, mise en scène, parcours...)</p> <p>Jouer sur l'échelle et la fonction de l'œuvre, sur les conditions de sa perception et de sa réception.</p> <p>Explorer des créations plastiques s'hybridant avec des technologies, notamment numériques, des processus scientifiques</p>	<p>Solliciter les sens du spectateur (vécu temporel et spatial, utilisation de l'œuvre ou participation à sa production).</p> <p>Concevoir et réaliser un espace, une architecture en fonction de sa destination, de son utilisation, sa relation au lieu ou au site et les différentes modalités de son intégration (osmose, domination, dilution, marquage...).</p> <p>Explorer et mesurer les incidences du dialogue entre pratiques traditionnelles et outils numériques, jeu sur la tension ou complémentarité entre présence concrète et virtuelle de l'œuvre...</p>	<p>Observer, analyser, comparer des œuvres différentes</p> <p>Comprendre l'impact des conditions d'exposition, de diffusion, de réception sur les significations de l'œuvre</p> <p>Situer le point de vue de l'auteur ou du spectateur dans la relation à l'œuvre, à son espace et sa temporalité, l'engagement du corps dans la relation à l'œuvre.</p>