

LES ARTS VISUELS



SOMMAIRE

Introduction

Définition: arts plastiques ou arts visuels?

I. L'enseignement des arts visuels

1. Les compétences à acquérir
2. Le dispositif d'apprentissage
3. La mise en valeur et l'évaluation

II. Vers une culture artistique commune

1. Une liste d'oeuvres de référence...
2. Les formes d'art à l'école

⊗ Le dessin

⊗ Les compositions plastiques

⊗ L'observation et la production d'image

⊗ L'image animée: cinéma et vidéo en particulier

III. Quelques points importants...

1. Les arts visuels et les autres domaines de l'enseignement

⊗ Les liens avec les autres disciplines

⊗ Les arts visuels et le développement durable

2. Les problèmes et les changements

⌘ Les problèmes rencontrés

⌘ Les réformes de Xavier Darcos et les arts visuels

Conclusion

Bibliographie

Annexe: Liste des œuvres de référence pour les arts visuels

Introduction

Dans l'univers « plurimédiatique » actuel, les enfants sont sollicités autant par le texte écrit et illustré (livre, album, BD) que par l'image de synthèse (dessin animé, film, jeu vidéo), ainsi que par les nombreux genres de productions audiovisuelles (cinématographiques, télévisuelles). Ils doivent donc apprendre à décrypter les codes de ses images et leurs procédés de création. C'est par là que l'enseignement des arts visuels à l'école prend tout son sens.

Quelles compétences acquérir? Comment enseigner les arts visuels? Comment évaluer les productions des élèves? Voilà les trois premières questions auxquelles nous allons tâcher de répondre. Puis, avant de conclure sur quelques points importants, nous verrons comment l'apprentissage des arts visuels permet d'atteindre une culture artistique commune. Mais avant tout cela il faut nous poser la question suivante: Quelle est la différence entre « arts plastiques » et « arts visuels »?

Nota bene : un dossier consacré à l'enseignement de l'histoire des arts à l'école, nouveauté 2008, suit.

Définition: arts plastiques ou arts visuels?

La distinction entre arts plastiques et arts visuels est simple. Les arts plastiques regroupent le dessin, la peinture, l'assemblage, le collage, le modelage, la sculpture, etc. Les arts visuels englobent les arts plastiques traditionnels en y intégrant la photographie (analogique et numérique), la vidéo, les arts numériques (images fixes et mobiles), le design, les arts décoratifs, l'architecture et le patrimoine.

L'enseignement des arts visuels permet ainsi aux élèves de découvrir à la fois des œuvres anciennes et des œuvres plus contemporaines. Il permet donc de mettre en accord les arts avec le monde dans lequel vivent les enfants.

I. L'enseignement des arts visuels

1. Les compétences à acquérir

□ Cycle 2

A l'issue du cycle des apprentissages fondamentaux (ou cycle 2), les élèves doivent être capable de:

- utiliser le dessin dans ses diverse fonctions (expression, anticipation, enregistrement),
- expérimenter des matériaux, des supports, des outils constater des effets produits et réinvestir tout ou partie des constats dans une nouvelle production,
- combiner plusieurs opérations plastiques pour réaliser une production en 2D ou 3D, individuelle ou collective,
- produire des images en visant la maîtrise des effets et du sens,
- décrire et comparer des images en utilisant un vocabulaire approprié,
- établir des relations entre les démarches et procédés repérés dans les œuvres et sa propre production,
- reconnaître et nommer certaines œuvres d'artistes et les mettre en relation les unes par rapport aux autres (voir listes nationale et académique).

□ Cycle 3

A l'issue du cycle des approfondissements (ou cycle 3), les élèves doivent être capable de:

- utiliser le dessin dans ses différentes fonctions en utilisant diverses techniques,
- réaliser une production en 2D ou 3D, individuelle ou collective, menée à partir de consignes précises,
- choisir, manipuler et combiner des matériaux, des supports, des outils,
- témoigner d'une expérience, décrire une image, s'exprimer sur une oeuvre,
- identifier différents types d'images en justifiant son point de vue,
- réinvestir dans d'autres disciplines les apports des arts visuels.

Ils doivent également avoir compris et retenu:

- les points communs et les différences entre les pratiques de la classe et les démarches des artistes; repérer ce qui les distingue et ce qui les rapproche,
- identifier et nommer quelques références (œuvres, personnalités, événements...) à partir des œuvres de la liste nationale; pouvoir les caractériser simplement et les situer historiquement.

2. Le dispositif d'apprentissage

Le dispositif général d'apprentissage conçu par l'enseignant représente une suite de situations. Chaque situation est un contexte d'action, un temps de participation et d'engagement proposé à l'élève selon des contraintes précises (spatiales, temporelles et/ou matérielles). Au final il s'agit de répondre à une question, d'atteindre un but ou de mener un projet individuel ou collectif.

Le dispositif d'apprentissage doit regrouper un certain nombre de point:

- L'élève doit être engagé dans une expérimentation émotionnelle qui le concerne.
- L'élève peut aboutir à une réalisation qui portera les traces de son expérimentation, des défis rencontrés et des solutions personnelles apportées.
- L'élève apprend quelque chose de chaque situation, des autres et de leurs propres tentatives, de l'enseignant lui-même qui apporte des techniques, des conseils...
- L'élève construit sa compréhension par un aller-retour dynamique entre l'action et la réflexion.
- L'élève découvre et reconnaît des démarches, des œuvres, des artistes.

3. La mise en valeur et l'évaluation

Les réalisations terminées sont présentées. L'enseignant peut décider d'afficher tout ou partie des productions en précisant les critères de son choix aux élèves. Il ne s'agit pas de passer en revue les travaux pour désigner le plus beau, mais de pointer ce qui est important par rapport aux diverses consignes, de faire émerger les singularités, les différences, sans pour autant les valoriser outre mesure. Ce moment permet à chacun de profiter des apports et des recherches du groupe. L'enseignant cherche des lieux de mise en valeur dans la classe, dans l'école, éventuellement dans le cadre d'une exposition. Les productions affichées pour améliorer le cadre de vie sont remplacées régulièrement. Lorsqu'il y a communication à destination d'un public, les aspects de «produit fini» sont pris en compte: présentation sur carton, encadrement, organisation lisible des panneaux, soin apporté à la forme des légendes éventuelles (relation plastique texte/images)... On passe d'un plan à un autre, de la vision proche à la perception distanciée, de l'œuvre individuelle à la production collective; ce moment de prise de distance permet à l'élève de s'extraire du rapport individuel qu'il a avec son travail. La valorisation des démarches, des productions fait partie du dispositif conçu par l'enseignant. Elle constitue un moment déterminant pour l'évaluation. L'évaluation peut être conduite à trois niveaux:

- **Les acquis:** en référence aux programmes et aux compétences attendues à l'issue de chaque cycle, à ses intentions initiales, l'enseignant s'interroge sur les acquis et les apprentissages réalisés. Son relevé d'indices porte à la fois sur les processus mobilisés et sur les productions qui témoignent de la capacité des élèves à tirer parti d'un dispositif pour donner forme à leur projet. Il mesure l'efficacité de la situation qu'il a mise en place.
- **L'implication dans le projet:** dans le domaine artistique intervient une part importante de l'affectivité et de la subjectivité de l'enfant. Tout en étant respectueux de cette dimension, l'enseignant évalue le niveau d'appropriation du projet par les élèves, leur intérêt et les progrès réalisés dans le recours à des moyens et des techniques. Les moments de verbalisation, de retour sur les choix opérés permettent de prendre la mesure de ces évolutions.
- **Les attitudes, le jugement:** la participation au travail et pendant les échanges au sein du groupe, les attitudes vis-à-vis de la tâche (passivité, enthousiasme...), la capacité à faire aboutir son travail, à le reprendre, le réorienter en fonction des échanges de points de vue sont des éléments d'appréciation à prendre en compte. La capacité de l'élève à faire évoluer son jugement et à exprimer une pensée qui sait s'affranchir des clichés peut également être notée.

II. Vers une culture artistique commune

1. Une liste d'oeuvres de référence...

L'enseignement des arts visuels propose une infinité de possibilités. On peut néanmoins séparer trois entrées possibles:

- La première est une entrée thématique qui tient compte de la diversité des expressions artistiques. Elle regroupe:
 - L'architecture civile
 - Le cinéma
 - Le dessin
 - La peinture
 - La photographie
 - La sculpture
 - Le vitrail
- La deuxième est une entrée chronologique qui regroupe les œuvres par grandes périodes et permet ainsi de faire un lien avec le programme d'histoire du cycle des approfondissements (cycle 3). Elle regroupe:
 - La Préhistoire
 - L'Antiquité classique
 - Le Moyen Âge
 - Les Temps modernes
 - Le XIXe siècle
 - XXe siècle

- La troisième entrée qui donne quelques références sur les grandes civilisations du monde et regroupe:
 - Les civilisations méditerranéennes
 - Les civilisations asiatiques
 - Les civilisations précolombiennes
 - Les civilisations africaines au sud du Sahara
 - Les civilisations océaniques

2. Les formes d'art à l'école

❖Le dessin

Maternelle

Une place centrale est donnée au dessin dans les apprentissages de l'école maternelle. Bien qu'il soit souvent pratiqué à la maison, le dessin à l'école offre des possibilités plus riches à l'enfant à des fins plus pédagogiques.

La place du dessin dans les apprentissages des jeunes enfants s'explique par le fait qu'il constitue le premier langage qu'ils utilisent. C'est une activité ludique et motrice qui construit le rapport entre le geste et la trace laissée sur le support (feuille de papier, etc.).

Dessiner devient alors une série d'expériences gestuelles et de rencontres visuelles qui conduisent au perfectionnement des premiers gribouillages du jeune enfant. Mais c'est surtout un des instruments essentiels de la saisie du monde qui est bien souvent lié à ce que ressent l'enfant.

Au cours de ses années d'école maternelle, l'enfant rencontre trois formes d'activités complémentaires, qui s'articulent sans jamais se confondre: le dessin, le graphisme et l'écriture. Elles conjuguent trois intentions:

- représenter et figurer par le dessin,
- jouer avec des formes produites ou reproduites pour créer des variations de tracés sur des surfaces pour les activités graphiques,

- utiliser et combiner des éléments de code, en privilégiant la signification inhérente au signe, pour l'écriture.

- Petite section

Le plaisir et le jeu sont les principales motivations pour la production de dessin chez les tous petits. L'intentionnalité et la précision du geste apparaissent peu à peu au cours des expérimentations. Il faut alors proposer aux enfants différents outils, différents supports et surfaces. L'enseignant doit toujours valoriser les productions de ses élèves. Il peut instaurer des dialogues autour des réalisations de chacun, en afficher certaines dans la classe ou les coller dans un cahier-mémoire.

- Moyenne section

En moyenne section les activités s'orientent vers la constitution de réserves de formes, obtenues par les moyens les plus variées (dessin à main levée, frottage et prise d'empreintes, jeu de reproductions, utilisation d'encre, de pastel, de fusain, de crayon gras, de feutre, etc.). L'enseignant doit amener ses élèves à se poser des questions sur les représentations. Il doit également attirer leur attention sur les éléments de composition repérables dans leurs dessins ou ceux des artistes.

- Grande section

A ce stade, les enfants savent manipuler divers outils et les tiennent comme des adultes. L'enfant utilise les diverses fonctions du dessin: exprimer, inventer, imaginer des univers et raconter à travers des situations et des personnages. Le dessin lui permet aussi de mettre en mémoire certaines situations et événements de la classe et de l'école.

Quelques exemples:

— Une feuille blanche de format A3 parsemée d'une dizaine de points noirs est fixée sur un plan incliné. L'enfant est invité à tracer des lignes sur la feuille en jouant avec les points : des lignes continues, discontinues, des tracés appuyés ou non, les lignes qui passent entre les points ou sur les points, des lignes qui se croisent ou non, des lignes qui représentent ou non, etc. Les résultats sont observés, commentés, comparés.

— Sur une feuille blanche de grand format, les enfants travaillent deux par deux. Chacun dispose d'une craie, d'un feutre et d'un crayon de couleur pour intervenir librement selon des modalités concertées ou libres. Chaque enfant a sa couleur. Les résultats sont observés et on commente la façon dont les couleurs des deux enfants occupent l'espace de la feuille, la façon dont les dessins se superposent, se croisent, se complètent, les différentes façons de dessiner sur une même feuille, les traits plus ou moins rapides, larges ou rapprochés, les tâches, les formes, etc.

— On organise un temps collectif et oral de découverte d'un journal que l'enseignant a apporté. On repère les images (photos, dessins) et le texte (les mots, les grandes lettres, les lettres de caractères différents,

la mise en colonnes, les marges, etc.). Les feuillets du journal sont ensuite partagés entre les élèves. Les élèves s'installent chacun à une table et vont dessiner sur ce nouveau support avec des pastels gras de couleur «en jouant avec les mots et les images du journal». Ils font ici l'expérience d'un support imprimé qui comporte une grande diversité de signes avec lesquels viennent dialoguer leur propres propositions.

Primaire

A l'école primaire, le dessin reste 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 d'expression, à d'autres langages (littérature, musique, collage, peinture, sculpture, etc.). La diversité est de règle, autant pour les outils que pour les approches.

Le dessin soulève la question de la représentation. Celle-ci ne se rencontre pas qu'en arts visuels, on peut aussi représenter sous des formes multiples et à des fins scientifiques, documentaires, de communication, etc...

La question de la ressemblance par rapport à la réalité se pose également. L'élève doit alors prendre conscience que « savoir dessiner » ne consiste pas à « savoir faire le plus ressemblant possible ».

- Cycle des apprentissages fondamentaux (ou cycle 2)

A ce stade, il s'agit de soutenir l'envie de recourir au dessin à un moment-clé de l'évolution de l'enfant où il apparaît moins important que d'autres langages. Le dessin qui jusque là était proposé dans des situations « d'expression libre » devient une activité encadrée. L'enseignant devra multiplier les sollicitations en jouant sur le contexte (dessiner en classe, lors de sorties, lors de visite, etc.), sur le support (images incongrues, papiers précieux, carnets, etc.), sur les techniques et les outils utilisés.

Parallèlement à cela, l'élève effectue un travail spécifique autour de l'écriture sous son angle esthétique. Il découvre et utilise différentes manière d'écrire en jouant avec les signes et les supports. L'enseignant doit donc faire découvrir la diversité des écritures et leur usage à travers des références choisies: calligraphie avec instruments et supports différents, enluminure, graffiti, abécédaire, la lettre et le mot dans la peinture et dans les arts décoratifs, etc.

Quelques exemples:

— Chaque élève constitue, à partir d'une sortie ou d'un voyage, un carnet dans lequel il réunit des dessins éventuellement annotés. Il garde la trace des paysages parcourus, d'objets rencontrés ou de détails

observés, de moments forts. Certains dessins sont faits «devant le motif», d'autres donnent lieu à une reconstitution d'après le souvenir (l'image mentale) conservé.

– Après l'écoute d'une histoire sans illustrations lue par l'enseignant, les élèves dessinent un personnage, une scène de l'histoire et comparent leurs « visions des choses », leurs interprétations.

– Un ancien dessin du carnet est repris par l'élève. Il peut s'agir par exemple d'un personnage dessiné seul qui va être installé dans différents contextes, à la campagne, un jour de pluie, dans une usine, au milieu d'une foule, etc.

– En utilisant différentes sortes de fusains, dessiner une feuille d'arbre sur une très grande feuille de papier cristal. C'est l'occasion de représenter une chose plus grande que nature. On cherche comment rendre « graphiquement » les nervures de la feuille, sa transparence, sa texture, sa découpe... Une fois réalisées, les feuilles sont suspendues à un arbre de la cour de façon à mettre en évidence, par le constat visuel, les relations d'échelle et comparer la réalité et la représentation.

– À partir d'une calligraphie arabe, écrire de droite à gauche, en reprenant une partie de la calligraphie. Après une première « reproduction » (calame et encre, sur un support papier de petit format et sur un plan horizontal), les enfants travaillent sur un très grand support, une banderole de toile accrochée au mur, avec une brosse et de la peinture, pour ajuster et amplifier le geste sur un plan vertical.

– À partir de l'observation d'abécédaires ou d'alphabets décoratifs, les élèves inventent le leur. Ils déclinent un thème ou une forme à partir d'un animal ou d'un sentiment (par exemple, « lettres en colère »), avec des lignes courbes uniquement...

- Cycle des approfondissements (ou cycle 3)

Le dessin devient un réel moyen d'appropriation du monde. C'est alors un outil d'enregistrement des « choses vues » que l'élève utilise au-delà des activités artistiques dans l'ensemble des domaines disciplinaires.

Le dessin à ce niveau d'apprentissage ne se limite pas au dessin d'observation. Comme au cycle 2, l'élève dessine pour s'exprimer, mémoriser, raconter et inventer. Il commence également à utiliser le dessin pour anticiper: élaboration de scénario, préparation de la fabrication d'un objet, etc. L'élève doit alors faire des recherches, expliquer sa démarche tout en engageant des échanges avec les autres et des prises de conscience.

Les outils et les procédés découverts en arts visuels sont introduits par l'enseignant dans d'autres domaines disciplinaires. L'élève mesure ainsi la différence entre le dessin tel qu'il l'utilise à des fins artistiques et les conventions du dessin scientifique, mathématique, géographique, etc.

Quelques exemples:

- À partir de la proposition « autoportrait en héros », l'élève intègre sa photographie (portrait) dans un dessin pour créer un poster. Il combine des morceaux de texte, les images de son choix, sa photographie et le dessin dans l'espace de son support. Il se pose des questions d'échelle, de réalisme, d'équilibre, de relation entre le texte et les différentes images.
- L'élève travaille avec des outils graphiques sur une carte postale pour en changer le sens, en investissant le hors-champ (prolongements) ou en passant au volume (intégration de la carte dans une maquette de bâtiment).
- Sur une feuille quadrillée, dessiner au crayon une maison d'architecte. Se pose le problème de la réduction d'échelle, du rendu des volumes, de la lisibilité du projet.
- Sur un carton déchiré de récupération, dessiner au feutre une carte au trésor. Se posent des problèmes d'association de différents codes (écriture, dessin, signes divers), d'exploitation de la nature fragmentaire du support, de son usure relative.
- Sur du papier buvard, dessiner au coton-tige et à l'encre le paysage d'une autre planète. Les problèmes posés touchent la relation support/instrument/médium, le dessin d'imagination, l'exploitation des effets fortuits.
- Sur une feuille blanche de 24 x 32 cm, faire un portrait-robot à la règle et au compas. Les problèmes abordés sont ceux de la réduction géométrique du motif, de son caractère expressif.

Les compositions plastiques

Maternelle

Activités avec et autour des objets, modelage, sculpture, assemblage sont autant d'activité qui entrent dans ce cadre des compositions plastiques. Elles permettent une exploration motrice et sensible qui associe le toucher et la perception visuelle aux diverses actions du corps. Les jeunes enfants explorent ainsi les caractéristiques physiques et les propriétés plastiques des matières et des matériaux en les découvrant et en les manipulant. Cette variété des expériences induit une diversité de proposition que l'enseignant doit intégrer à son programme d'activités.

Quelques exemples:

- À partir d'un matériau, le carton, en faire découvrir, exploiter une ou plusieurs caractéristiques. Les enfants sont invités à formuler ce qu'ils ont observé, à raconter les choix opérés, à comparer.
- Construire un grand abri «cabane» dans un espace.

- Imaginer collectivement une ville avec des tours les plus hautes possibles.
- Construire un personnage par assemblage de boîtes d'emballage de différents produits, en tirant parti des formes, des écrits, dessins et couleurs.
- Choisir un carton parmi un ensemble pour réaliser un bel objet attirant ou au contraire un objet inquiétant et repoussant; établir des relations entre matériau, forme, fonction, symbolique et esthétique.
- Mettre en valeur un dessin ou un objet en volume avec du carton gris et de la gouache blanche.
- Jouer à changer un matériau pour un autre : avec un logiciel, on remplace sur des images la texture d'objets choisis par celle du carton ondulé (images urbaines, vitrine de bijouterie, magasin d'alimentation...).

Primaire

L'enfant poursuit et complète les expériences et les investigations faites en maternelle sur les outils, les matériaux, les supports, les objets. Ses intentions se précisent tout comme sa démarche, ce qui lui permet d'anticiper les résultats. En primaire les compositions plastiques sont liées à l'organisation spatiale.

- Cycle des apprentissages fondamentaux (ou cycle 2)

Les propositions d'activités renouvellent et élargissent les expériences sensibles des élèves tout en les amenant à raconter et à imaginer, par exemple pour réfléchir sur des matières du quotidien et de l'environnement à travers l'utilisation plastique de matériaux récupérés. Les propositions de travail sont formulées de manière à les engager dans des réalisations qui sollicitent explicitement leurs capacités d'invention.

Quelques exemples:

- Constituer un « trésor » à partir des «petits riens » que les enfants ont dans leurs poches (papiers, objets, fragments d'objets, images). Les objets peuvent être peints, décorés, emballés, assemblés, etc. On met en évidence comment les opérations effectuées et la présentation des objets ainsi transformés, les mettent en valeur. Prolongements possibles : une approche du design (histoire de sa forme à travers les époques, relation entre forme et fonction), récits et activités de production de texte.
- Après la tempête. Les élèves composent un décor qui témoigne d'un bouleversement avec des objets récupérés ou fabriqués spécialement à partir de matériaux divers. Leur réalisation à grande échelle ou en maquette est conçue pour être utilisée ultérieurement comme décor de récit (diaporama, extrait de film, histoire illustrée).

– *Créer les habitants étranges d'un monde monochrome. Après avoir cherché et découpé dans des images des morceaux d'une même couleur, les enfants les combinent et les collent pour créer les habitants de cet univers. La réalisation permettra aux enfants d'acquérir des connaissances relatives à la couleur et la forme, à la composition sur un espace-plan, au collage.*

- Cycle des approfondissements (ou cycle 3)

L'enseignant met en place des activités permettant le réinvestissement des connaissances et des savoir-faire acquis lors des années précédentes. Les activités de volume prennent une place plus importante à ce niveau de l'enseignement.

Quelques exemples:

– « *Rencontres d'objets* ». L'élève associe des objets dans une composition pour créer un nouvel objet. Il choisit les éléments et la manière de les assembler en fonction de l'effet qu'il souhaite obtenir : comique, étrange, absurde...

– « *Une fenêtre et ce que je vois à travers* ». À partir d'un large choix de papiers (offrant une variété de texture, couleur, opacité, etc.) et d'outils graphiques, l'élève fait son choix et compose une image. Il s'est confronté à des choix de représentation (cadrage, proportions, représentation de l'espace, composition de l'ensemble...) et de moyens (quel papier, quel outil est le plus adapté à son projet ?). Il crée une composition hétérogène, dans laquelle les choix plastiques et les effets produits pourront être identifiés, retrouvés dans les mises en forme différentes des autres élèves.

¶ L'observation et la production d'image

Maternelle

Les enfants découvrent très tôt les images car elles font partie de leur univers de vie. Elles déclenchent des émotions et des pensées tout en portant un message. Cet apprentissage de l'image relève d'une **éducation du regard**: il faut voir et comprendre. L'enseignant en proposant diverses activités instaure le **passage entre la perception uniquement sensible à la perception guidée par la connaissance**. Le questionnement, la verbalisation, la manipulation d'instruments de capture et d'enregistrement d'images ainsi que la lecture d'images constituent une partie de ces activités.

On notera que les divers affichages en classe offrent aux enfants une stimulation visuelle organisée et de qualité, il est donc important de leur laisser une certaine place dans l'espace classe.

Par ailleurs cet enseignement a une visée culturelle et citoyenne. En effet, grâce aux activités, les enfants ont accès à une « pensée autonome, informée des effets visuels et apte à discerner au-delà des apparences ».

Quelques exemples:

- Choisir une image : après avoir assisté à un spectacle de danse, de théâtre, à la projection d'un film... l'enfant choisit, dans un ensemble d'images sélectionnées par l'enseignant, celle qui lui rappelle le plus ce qu'il vient de vivre.
- S'initier à la prise de vue : prendre des photos liées à une expérience vécue collectivement : un orage, une chute de neige vus à travers les vitres de la classe... Comparer et distinguer la photo d'un dessin réalisé sur l'instant (pas forcément par les élèves), d'une peinture réalisée de mémoire quelques jours après.
- Fabriquer une image: autour de sa photo d'identité collée sur un support papier, l'enfant ajoute des images d'objets, de personnes, d'animaux qu'il affectionne particulièrement.
- L'enseignant propose à chaque enfant une image papier (journal, magazine, publicité, mode, etc.). Il donne ensuite comme consigne : « Il arrive un accident à cette image. Imaginez-le. » Les réponses possibles sont multiples : image déchirée, raturée, tachée d'encre, pliée, mouillée, froissée, trouée, etc. On s'interroge alors sur les effets que produisent ces actions et sur le sens donné à ces nouvelles images.
- Chaque enfant reçoit deux images différentes représentant une maison. Sur une des deux images, il ajoute des éléments de l'autre pour créer une maison imaginaire. (Variante: associer une image photographique et un dessin.)

Primaire

L'enseignant donne aux élèves les moyens d'apprendre à comprendre les images par l'observation, la transformation et la production. Les élèves apprennent ainsi à décrypter les signes et les codes des images. Les opinions et les points de vue pourront être confrontés lors de discussion en classe.

- Cycle des apprentissages fondamentaux (ou cycle 2)

L'image est envisagée comme un langage que l'élève utilise dans ses activités d'expression et de narration. À travers ses réalisations, il passe d'une approche essentiellement affective à un regard plus objectif. Il apprend à voir au-delà des apparences. Il fait l'acquisition de notions qui lui permettent de décrire et de nommer les éléments constitutifs des images (le cadrage et le point de

vue en particulier). Les **images de son environnement visuel** servent de supports à des activités de repérage et de tris (identifier des images par rapport au contexte, à leur usage et leur destination, repérer celles qui informent, illustrent, émeuvent, effraient, incitent à l'achat...) et des opérations qu'on peut leur appliquer pour jouer sur leur sens (recomposer une partie disparue, prolonger, associer, transformer par l'usage de couleurs sur un document noir et blanc...). Des techniques telles que la photographie analogique et numérique, la photocopie, le scanner, les logiciels graphiques, sont mises au service de la recherche artistique.

Quelques exemples:

– *Mettre en correspondance une image et un objet. À partir d'une image (apportée par l'enfant, choisie dans un ensemble réuni par l'enseignant ou proposée par ce dernier), l'élève est invité à chercher un objet réel qui ait un lien avec l'image. Ce lien peut être d'ordre plastique, sémantique, affectif. L'objet apporté peut faire « l'objet » d'une analyse plastique en dehors de sa fonction utilitaire. Poser ensuite la question : « comment présenter ce couple image-objet ? » (Horizontalement, verticalement, objet collé sur l'image, objet à distance de l'image, photographie de l'ensemble pour créer une nouvelle image unifiée, etc.)*

– *Modifier une image: sa propre production, une photographie, un dessin scientifique, un dessin d'architecte, une case de bande dessinée... Avec l'outil informatique : ajouter des couleurs, ajouter ou retrancher des éléments figuratifs, effacer, brouiller, grossir... L'élève constate des effets et se pose la question du sens sur les images obtenues. Dans un second temps, il réutilise ses constats pour fabriquer une image avec une intention délibérée.*

– *L'enseignant distribue à chaque élève trois ou quatre reproductions d'un paysage photocopiées en noir et blanc. Il s'agit de raconter une histoire en trois ou quatre étapes par le dessin, le collage d'éléments découpés dans d'autres images... On confronte l'histoire inventée et des planches de bandes dessinées; c'est l'occasion d'aborder quelques codes de la bande dessinée.*

– *Prendre chaque jour la photo d'un même objet sous des angles différents.*

- Cycle des approfondissements (ou cycle 3)

L'élève utilise de manière plus réfléchie les différents procédés et commence à **savoir choisir un mode de fabrication en fonction d'un projet**. L'enseignant l'amène à développer son point de vue sur ses propres images et celles des autres. L'identification des composantes est conduite à partir d'une approche structurée: les éléments perçus sont mis en relation avec le sens produit, le message transmis. Les élèves comprennent que **fabriquer une image, c'est avoir des intentions et faire des choix**, exprimer un point de vue ou une opinion, une sensation, une idée... À partir d'une création personnelle, ils apprennent à **expliquer et justifier des choix personnels**.

Quelques exemples:

– «Mettre en image » un paysage. Les différentes images produites par les élèves sont comparées, différenciées en fonction du procédé utilisé, de leur lisibilité, en relation avec l'information qu'elles véhiculent. Dans un deuxième temps, le paysage est photographié de manière à constituer une série de clichés à partir de la proposition suivante : « Faire voir de manière inattendue ». Les différentes prises de vue sont présentées sous la forme d'un montage d'images. Des images artistiques et non artistiques sont proposées: une peinture de Cézanne, une carte de géographie, une carte postale... Elles sont décrites et comparées. Une collection peut être constituée.

☞L'image animée: cinéma et vidéo en particulier

Maternelle

L'étude des images animées est introduite en reprenant un certain nombre d'éléments de l'image fixe. Ces derniers n'étant acquis qu'au cours de l'enseignement de primaire, l'apprentissage autour des images animées n'a pas de place réelle en maternelle.

Primaire

Comme les autres moyens d'expression et de création, les images animées sont appréhendées à la fois à travers des productions et par une pratique de « spectateur ». L'identification des codes utilisées pour la réalisation d'images animées est au cœur de cet apprentissage.

- Cycle des apprentissages fondamentaux (ou cycle 2)

Les élèves racontent en images, se mettent en scène, jouent avec la fiction et la réalité. L'enseignant donne des conseils pour le maniement de la caméra, fait observer ce qui diffère de l'image fixe dans l'enregistrement des images. Il s'attache particulièrement aux notions relatives au temps: durée, séquence, temps réel. À partir de ce que les autres perçoivent et comprennent de leur réalisation, les élèves prennent conscience des choix possibles: cadrage, mise en scène, découpage, rapport son/image et du sens que construisent ces choix. L'enseignant insiste sur la distinction réalité/fiction.

Quelques exemples:

– Par groupe, les élèves réalisent une très courte histoire (2 minutes) qui comporte un effet de surprise, de suspense.

– À partir de « J'aime, je n'aime pas », chacun dresse une liste de situations, retient l'une d'elle pour la mettre en images.

– « Les couleurs de mon environnement ». Les élèves partent à la découverte de leur environnement, caméra à la main, et réalisent un « inventaire filmé ».

- Cycle des approfondissements (ou cycle 3)

Les activités du cycle 2 sont reprises et développées en amenant les élèves à **prendre davantage le spectateur en compte dès l'élaboration**. Ils produisent des images pour informer, pour faire rire, pour faire réfléchir, pour émouvoir. 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 (cinéma, télévision, clips, dessin animé, vidéo d'artiste, multimédia et images de jeux vidéo...). Les élèves identifient des séquences, appréhendent ce que sont une ellipse, un montage. Ces formes et procédés sont mis en relation avec la narration écrite et avec la bande dessinée;

– le mouvement : le rapport entre le déplacement de personnages et les mouvements de caméra ;

– le choix des angles de prises de vue et la lumière.

Les activités proposées aux élèves peuvent s'appuyer sur les films de la liste d'oeuvres de référence. La découverte de ces oeuvres, et d'autres, dépasse le cadre des objectifs du domaine des arts visuels et constitue un moyen privilégié d'accès à d'autres cultures, en soutien de l'enseignement de la géographie ou de la langue vivante.

Quelques exemples:

– Mettre en scène une action simple, répéter cette action et la filmer de différents points de vue.

– Réaliser l'interview filmée des habitants d'un quartier pour reconstruire son histoire, par l'intermédiaire de leurs témoignages.

– « Mon école comme vous ne l'avez jamais vue ». La classe conçoit un projet de clip pour présenter l'école.

– Mise en images de textes lus ou écrits par les élèves décrivant les points de vue de différents personnages.

– Après avoir, en dessin et couleur, joué avec la lumière en travaillant par collages de formes découpées dans des matières translucides, les élèves regardent des extraits de films en s'intéressant plus particulièrement à l'éclairage et à la lumière.

– Les élèves réalisent un court film à partir d'un extrait de texte. Ils regardent le même texte adapté au cinéma ou à la télévision.

III. Quelques points importants...

1. Les arts visuels et les autres domaines de l'enseignement

❖ Les liens avec les autres disciplines

Une culture de la sensibilité

Comme il a déjà été souligné précédemment, les arts visuels à l'école sont intimement liée à l'expérience émotionnelle.

La maîtrise de la langue

Des notions de maîtrise de la langue sont imbriquées dans les apprentissages artistiques. Ainsi lors des situations de productions en arts visuels les élèves pourront: analyser, rédiger, commenter ou encore verbaliser.

La pratique

L'enseignement des arts visuels est essentiellement basé sur la pratique. Cela permet à l'élève d'acquérir des savoir-faire (maîtriser des gestes et des opérations), d'expérimenter, de créer, de réinvestir ou de conduire un projet.

L'éducation à la citoyenneté

Travailler en groupe est une des principales notions d'éducation à citoyenneté que l'on retrouve dans l'apprentissage des arts visuels. Mais on y retrouve aussi d'autres idées telles que la prise de responsabilité et l'autonomie ou encore les échanges de procédures et de points de vue.

Les TICE (Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement)

Selon les situations proposées par l'enseignant, les élèves peuvent valider des items du B2i ou exploiter Internet et des logiciels.

Les arts visuels et le développement durable

Beaucoup de choses sont jetées alors qu'elles peuvent servir de support et/ou de déclencheur à un travail plastique.

- **Les papiers:** Par exemple des anciennes cartes routières, des vieux journaux , des horaires de marées, des tickets (de bus, de métro, de cinéma, d'entrée au musée...), des annuaires périmés, des dictionnaires, des vieilles affiches, des tracts ou encore d'anciennes factures : **en gros tout ce qui est imprimé qui comporte du texte et parfois des images .**

Dessiner ou peindre sur un support déjà investi est intéressant à plus d'un titre quel que soit l'âge des élèves et surtout quelles que soient leurs compétences en lecture. Si l'enfant ne sait pas lire l'écrit sera alors considéré comme élément plastique (couleur, taille, forme...) et un jeu plastique va s'instaurer entre le déjà-là et ce que l'enfant ajoute. Si l'enfant sait lire il peut: soit tenir compte de la signification globale du document soit du sens d'un mot isolé... soit , au contraire, prendre le contre-pied du texte... Cela peut-être l'objet d'une contrainte spécifique.

Ainsi on récupère tous les jours, pendant une semaine, les papiers dans les poubelles de l'école. On peut également demander aux parents de donner des papiers, des journaux. **On fabrique alors du papier recyclé qui peut servir de support pour faire des dessins ou fabriquer des pages pour un futur livre...**

En référence on peut montrer des œuvres de Pierre Alechinsky qui a utilisé entre autres des supports tels que vieil accusé de réception, carte de navigation aérienne, page d'atlas universel, partition de musique de musique...

- Les vieux dessins:

Cette fois-ci on garde tous les dessins fait au cours de l'année à l'école. On ne jette absolument rien. On entasse, on classe jusqu'au jour où on ressort du "tas" **un dessin sur lequel on intervient de nouveau**, que l'on peut à nouveau remettre dans le "tas" ou le déclarer achevé... Ce dessin peut appartenir à l'élève lui-même, à un autre élève...

-Recycler de vieux papiers-

- Les vieilles affiches:

A l'école on trouve souvent de vieilles affiches (des affiches annonçant un spectacle, de grands posters donnés par les éditeurs de littérature jeunesse, d'anciennes affiches annonçant une exposition de peinture...). L'enseignant peut aussi décider d'emmener ses élèves en ville ou leur

montrez des photos prises pour l'occasion. Il les conduira alors à observer les lieux d'affichage public. Qu'y voit-on?: Affiches en tout genre se superposant, se dégradant, se présentant d'une autre façon... Lambeaux de papier à moitié arrachés, à moitié collés, à moitié lisibles. Lambeaux de textes, qui par superposition, deviennent cocasses, surréalistes, ridicules...ou étrangement signifiant dans le hasard qui les a révélés. Les enfants pourront être amenés à s'inspirer de cela dans un exercice. En référence on peut montrer des œuvres de Raymond Hains, Jacques Mahé de la Villeglé, Mimmo Rotella.

- Les objets:

Il suffit de dénicher de vieux objets que l'on transforme en autre chose en ayant recours à quelques opérations plastiques de base (transformer par la couleur, changer la matière, lui associer un matériau, un autre objet...); L'utilité de l'objet disparaît au profit d'une forme, texture, couleur, d'une nouvelle histoire. L'objet devient sculpture.

A partir d'une activité "tri des déchets" on peut créer des bas-reliefs à thème: plastique, métal, papier-carton. Assembler, coller, clouer, fixer ces objets sur un support assez rigide et unifier le tout par la couleur.

2. Les problèmes et les changements

❖Les problèmes rencontrés

- Le temps:

L'éducation artistique aux cycles 2 et 3 sont répartis en trois heures hebdomadaires. Or elle comporte à la fois l'éducation musicale et les arts visuels. Ainsi du CP au CM2, les classes ne consacrent qu'une heure hebdomadaire aux arts visuels.

- L'espace:

L'apprentissage des arts visuels se fait généralement dans le cadre restreint des dimensions de la classe. Là les possibilités d'exposition et de rangements sont souvent trop réduites.

- Le matériel:

Les fournitures les plus courantes sont les moins onéreuses possibles. Ceci limite considérablement la diversité des activités proposées par l'enseignant.

- La compétence des enseignants:

Beaucoup d'enseignants ont une formation artistique restreinte et n'ont pas eu accès aux enseignements artistiques dans leur cursus. Xavier Darcos a d'ailleurs déclaré en juin 2007: « Je souhaite que la formation des enseignants accorde une plus grande part à la dimension culturelle et artistique des différentes disciplines."

- Une culture commune?

Devant l'ambition des programmes, peu de professeurs se sentent compétents. Ceci risque d'engendrer une forte disparité sur le territoire qui conduira inévitablement à un niveau hétéroclite à l'entrée en 6ème.

❖Les réformes de Xavier Darcos et les arts visuels

Le 28 juin 2007 Xavier Darcos, ministre de l'Education nationale proposait la mise en place, à partir de la rentrée 2008, d'un véritable service d'accompagnement éducatif en fin de journée et l'éducation artistique et culturelle. "Trop d'enfants restent livrés à eux-mêmes, après les cours, en attendant le retour de leurs parents tandis que beaucoup d'autres bénéficient du soutien actif de leur entourage familial ou de répétiteurs pour effectuer leurs devoirs scolaires. La mission de l'école ne s'arrête pas après les cours. Elle s'achève lorsqu'un élève a acquis les connaissances et les compétences qui lui seront nécessaires tout au long de sa vie future. [...] Concrètement, cette offre s'articulera autour de deux types d'actions proposées aux élèves après leur journée de cours, entre 16h30 et 18h. D'une part, une aide aux devoirs sous la forme d'études dirigées par des enseignants volontaires, mais avec l'aide d'assistants d'éducation et de bénévoles issus du monde associatif. D'autre part, des activités éducatives complémentaires, telles que l'approfondissement de techniques artistiques découvertes dans le cadre scolaire ou le renforcement de la pratique sportive. Dès la rentrée prochaine, cet accompagnement éducatif sera proposé dans tous les établissements scolaires de l'éducation prioritaire, en commençant par les collèges « Ambition

Réussite ». Là encore, il ne saurait y avoir d'avancée sans un partenariat constructif avec les associations complémentaires."

En septembre 2007, Xavier Darcos présentait son souhait de **supprimer les cours du samedi matin.** Les écoles devraient tout de même rester ouvertes et des enseignants volontaires proposeraient des activités sportives mais aussi culturelles et artistiques.

Ces deux séries de propositions n'ont pas été retenues en dépit de leur intérêt et de l'accueil relativement favorable du corps enseignant et des associations de parents d'élèves.

Conclusion

Les arts visuels ont une place importante dans les apprentissages des tous petits comme des plus grands. Contrairement aux arts plastiques, ils intègrent les nouvelles technologies et s'accordent ainsi avec le monde des enfants d'aujourd'hui. Liés aux autres domaines de l'enseignement, les arts visuels présentent un certain intérêt pour le développement durable et l'enseignement de la citoyenneté.

La question que l'on peut se poser, comme l'a souligné Xavier Darcos, est celle de la formation des maîtres. La culture artistique, qui incluse également par l'éducation musicale, doit être mieux acquise par les professeurs afin de permettre un meilleur enseignement des arts à l'école.

L'avenir dira ce que le ministre en fera.



Bibliographie

Sites internet

<http://www.cndp.fr/archivage/valid/41693/41693-6176-5979.pdf>

Les programmes et les nouveautés:

http://crdp.ac-amiens.fr/docad/doc_adm_prgrammes6.htm#arts

http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/servlet/com.univ.collaboratif.utils.LectureFichiergw?CODE_FICHER=1181468088296&ID_FICHE=115743

<http://eduscol.education.fr/D0061/accueil.htm>

<http://www.ac-versailles.fr/pedagogi/apart95/apart.html>

<http://www.snes.edu/observ/spip/spip.php?article218>

<http://www.crdp.ac-lyon.fr/c/c4/articles/memoiremalbec.pdf>

Comment enseigner les arts plastiques:

http://www.ac-guadeloupe.fr/livret_accueil/non_titulaire/arts_platiques/arts_plastiques.pdf

Quelques exemples de séquence:

<http://cp.lakanal.free.fr/artsvisu.htm>

Un exemple de proposition de formation continue:

<http://www.petra-schubert.com/formation/formation-continue.htm>

Un exemple de logiciels pour les arts visuels (coloriage):

<http://thierry.collard.free.fr/colory.html>

Le recyclage:

<http://www.parvis58.net/rubriques/plurid.htm>

Un site plein de ressources pour les (futurs) enseignants:

<http://stepfan.free.fr/dos/arts.htm>

Ouvrages

- Les programmes 2008
- Qu'apprend-on à l'école maternelle? - Les programmes 2006-2007 – Ministère de l'éducation nationale
- Qu'apprend-on à l'école élémentaire? - Les programmes 2006-2007 – Ministère de l'éducation nationale

Vidéos

A consulter sur le site: <http://www.education.france5.fr>

- Dans la rubrique « Pédagogie »:
 - « Penser le monde par le dessin »
- Dans la rubrique « Zooms sur la vie scolaire »:
 - « écrire des scénario »
 - « un dessin animé sur l'eau »
 - « dessiner pour l'environnement »
 - « découvrir le Louvre »
 - « une bande dessinée pour la nature »
- Dans la rubrique « Etats d'Art »: petites séquences d'environ une minute décryptant l'art

Annexe: Liste des œuvres de référence pour les arts visuels

O E U V R E S	La Préhistoire
	☐ Lascaux ou la grotte Chauvet (France) ou Altamira (Espagne).
	L'Antiquité classique
	☐ Le trésor de Vix, trésor celte (haute vallée de la Seine en Côte-d'Or, Ve siècle av. J.-C.). ☐ Un monument gallo-romain : arc de triomphe, arènes, théâtre... ☐ Une mosaïque: <i>Les Travaux et les Jours</i> de Saint- Romain-en-Gal (musée des Antiquités nationales, Saint-Germain-en-Laye, Ier siècle av. J.-C. – IIIe siècle ap. J.-C.).
	Le Moyen Âge
	☐ Une abbaye, une basilique ou une église. ☐ Une cathédrale gothique. ☐ Un château médiéval. ☐ Un palais : Alhambra, la cour des Lions (Grenade, Espagne, XIVE siècle). ☐ Une synagogue : Carpentras (Vaucluse, 1367, restaurée au XVIIIe siècle). ☐ Une peinture religieuse : Robert Campin, <i>La Nativité</i> (musée des Beaux-Arts, Dijon, 1420) ou <i>la Pietà</i> de Villeneuve-lès-Avignon (musée du Louvre, vers 1455). ☐ Une miniature: les frères Limbourg, <i>Les Très Riches Heures du duc de Berry</i> (musée Condé, Chantilly, 1411-1416).
A N D E S	Les Temps modernes
	☐ Léonard de Vinci : <i>La Cène</i> (Santa Maria Delle Grazie, Milan, Italie, vers 1495-1498). ☐ Jérôme Bosch (XVe-XVIe siècle) : <i>La Tentation de saint Antoine</i> (Lisbonne, musée national des Beaux-Arts, Portugal) ou <i>L'Escamoteur</i> (musée municipal, Saint-Germain-en-Laye). ☐ Bruegel l'Ancien : <i>La Tour de Babel</i> (Kuntzhistorisches Museum, Vienne, Autriche, 1563). ☐ La basilique et la place Saint-Pierre de Rome (Italie, XVe-XVIIe siècles).

P E R I O D E S	☐ Architectures et jardins de Versailles (XVIIe-XVIIIe siècles).
	☐ La place Stanislas à Nancy (1752-1757).
	XIXe siècle
	☐ Eugène Delacroix : <i>La Liberté guidant le peuple</i> (musée du Louvre, Paris, 1830).
	☐ Charles Garnier : l'Opéra (Paris, 1862-1875).
	☐ Honoré Daumier: une lithographie.
	☐ Jean-François Millet : <i>Le Semeur</i> (Museum of Fine Arts, Boston, 1851).
	☐ Edouard Manet: <i>Le Déjeuner sur l'herbe</i> (musée d'Orsay, Paris, 1863).
	☐ Gustave Eiffel : la tour Eiffel (Paris, 1889).
	☐ Edward Munch: <i>Le Cri</i> (Oslo Nasjoud, Norvège, 1893).
	XXe siècle
	☐ Un élément de mobilier urbain : Hector Guimard, une entrée de métro (Paris, années 1900).
	☐ Des peintures: Georges Braque, <i>L'Homme à la guitare</i> (MNAM, Paris, 1914) ; Vassily Kandinsky, <i>Jaune-Rouge-Bleu</i> (MNAM, Paris, 1925) ; Pablo Picasso, <i>Le Violon</i> (MNAM, Paris, 1914) ou <i>Petit Paul en arlequin</i> (musée Picasso, Paris, 1924).
	☐ Un film : Georges Méliès, <i>Le Voyage dans la lune</i> (1902).
	☐ Des pratiques diversifiées:
	- un objet surréaliste : Meret Oppenheim, <i>Le Déjeuner en fourrure</i> (musée d'Art moderne, New York, 1936) ;
	- le land art: Robert Smithson, <i>Spiral Jetty</i> (MNAM, Paris, photographie, 1970) ;
	- l'art pauvre : Iannis Kounellis, <i>Sans titre (notte)</i> (MNAM, Paris, 1965);
	- le nouveau réalisme : Arman, <i>Home Sweet Home</i> (MNAM, Paris, 1960);
	- le pop'art: Andy Warhol, <i>Electric Chair</i> (MNAM, Paris, 1967) ou Claes Oldenburg, <i>Giant Ice Bag</i>

	(MNAM, Paris, 1969-1970); ☐ L'architecture : Ieoh Ming Pei, la pyramide du Grand Louvre (Paris, 1987). Pour l'art actuel, on peut choisir des oeuvres dans les fonds régionaux d'art contemporain (FRAC) et les centres d'art.
--	--

	Architecture civile
D	Des exemples d'architecture religieuse sont donnés dans la rubrique chronologique et dans «Les grandes civilisations du monde ».
I	☐ Un château de la Loire : le château de Chambord (1519-1550).
V	☐ Une villa de patricien: Andrea Palladio, la Rotonda près de Vicence (Italie, 1566-1570).
E	☐ Une architecture utopique: Claude-Nicolas Ledoux, les Salines royales d'Arc-et-Senans (Franche-Comté, 1775-1779).
R	☐ Un gratte-ciel américain, première moitié du XXe siècle: William Van Alen, le Chrysler Building (New York, 1930).
S	☐ Un habitat collectif : Le Corbusier, la Cité radieuse (Marseille, 1945-1952).
I	☐ Une ville neuve : Oscar Niemeyer, Brasilia (Brésil, 1960).
T	☐ Deux architectures à vocation culturelle :
E	- le Centre Georges-Pompidou, Renzo Piano et Richard Rogers (Paris, 1977) ;
D	- le musée Guggenheim, Frank O. Gehry, (Bilbao, Espagne, 1997).
E	Cinéma
S	☐ Une oeuvre majeure du patrimoine mondial: Charlie Chaplin, <i>Le Kid</i> (États-Unis, 1920), <i>La Ruée vers l'or</i> (1925) ou <i>Les Temps modernes</i> (1935).
	☐ Une adaptation littéraire: Jean Cocteau, <i>La Belle et la Bête</i> (France, 1946).
E	☐ Un western : Howard Hawks, <i>Rio Bravo</i> (États- Unis, 1959) ou Fred Zinneman, <i>Le train sifflera trois fois</i> (États-Unis, 1952).

X P R E S S I O N S A R T I S T I Q U	☐ Une comédie musicale : Stanley Donen et Gene Kelly, <i>Chantons sous la pluie</i> (<i>Singin' in the Rain</i> , États-Unis, 1952).
	☐ Un film d'aventure: Fritz Lang, <i>Les Contrebandiers de Moonfleet</i> (États-Unis, 1954).
	☐ Un dessin animé: Paul Grimault, <i>Le Roi et l'Oiseau</i> (France, 1980).
	☐ Une fiction contemporaine: Abbas Kiarostami, <i>Où est la maison de mon ami ?</i> (Iran, 1987).
	Dessin
	☐ Une gravure de Albrecht Dürer (XVe-XVIe siècles).
	☐ Un dessin à la sanguine de Michel-Ange (XVe-XVIe siècles).
	☐ Une planche de l' <i>Encyclopédie</i> de Diderot et d'Alembert (1762-1772).
	☐ Un dessin aux trois crayons de Antoine Watteau (XVIIIe siècle).
	☐ Une aquarelle de William Turner (XVIIIe-XIXe siècles).
	☐ Un dessin à la mine de plomb de Jean Auguste Dominique Ingres (XIXe siècle).
	☐ Un dessin au fusain de Georges Seurat (XIXe siècle).
	☐ Un dessin à la brosse de Hans Arp (XXe siècle).
	Peinture et compositions plastiques
	- Les constituants de l'oeuvre
	☐ La lumière : Johannes Vermeer (XVIIe siècle), <i>La Dentellière</i> (musée du Louvre, Paris) ou <i>La Laitière</i> (Rijkmuseum, Amsterdam); ou Georges de La Tour (XVIIe siècle), <i>La Nativité</i> (musée des Beaux- Arts, Rennes) ou <i>Job et sa Femme</i> (musée départemental des Vosges, Épinal).
	☐ La couleur : une tapisserie de Sonia Delaunay (XXe siècle) ou un monochrome d'Yves Klein (XXe siècle).
	☐ La perspective: Fra Angelico, <i>L'Annonciation</i> (couvent San Marco, Florence, Italie, XVe siècle).
	☐ La composition : Diego Velázquez, <i>Les Ménines</i> (musée du Prado, Madrid, Espagne, XVIIe siècle).
	- Les procédés
	☐ Le collage : une oeuvre de Kurt Schwitters (XXe siècle).

E

☐ Le montage et le photomontage : une oeuvre de Max Ernst (XXe siècle).

S

☐ L'égouttage « dripping » : une oeuvre de Jackson Pollock (XXe siècle).

- Les genres

☐ L'autoportrait: Rembrandt (XVIIe siècle) ou Vincent Van Gogh (XIXe siècle).

☐ La nature morte : Paul Cézanne (XIXe-XXe siècles).

☐ Le paysage : Camille Corot (XIXe siècle) ou Claude Monet (XIXe-XXe siècles).

Photographie

☐ Nadar : Portrait de Sarah Bernhardt ou de Baudelaire (XIXe siècle).

☐ André Kertész : *La Fourchette* (1928).

☐ Henri Cartier-Bresson: *Écluse de Bougival* (1955).

☐ Man Ray: un rayogramme (XXe siècle).

☐ Robert Capa : *Mort d'un soldat républicain près de Cerro Muriano* (Espagne, septembre 1936).

☐ Une photographie couleur, par exemple de William Wegman (XXe siècle).

Sculpture

☐ Une sculpture de l'Antiquité : *La Vénus de Milo* (musée du Louvre, Paris, vers 100 av. J.-C.).

☐ Un chapiteau roman ou un tympan (par exemple, celui de la basilique de Vézelay ou de Moissac).

☐ Un marbre de Michel-Ange : *David* (Gallerie dell'Accademia, Florence, Italie, 1504).

☐ Un bronze d'Auguste Rodin : *Les Bourgeois de Calais* (musée Rodin, Paris, 1884).

☐ Un plâtre d'Alberto Giacometti: *Objet désagréable* (MNAM, Paris, 1931).

☐ Un mobile d'Alexander Calder : *Mobile sur deux plans* (MNAM, Paris, 1955).

☐ Un bois peint de Louise Nevelson (XXe siècle).

☐ Une installation vidéo de Nam June Paik : *Moon is the Oldest TV* (MNAM, Paris, 1965).

	☐ Une sculpture animée de Jean Tinguely : <i>L'Enfer, un petit détail</i> (MNAM, Paris, 1984).
	Vitrail
	☐ Un vitrail médiéval : <i>Charlemagne</i> , cathédrale de Chartres (Eure-et-Loir, XIIIe siècle).
	☐ Un vitrail moderne : Henri Matisse, chapelle de Vence (Alpes-Maritimes, 1948-1951).
	☐ Un vitrail contemporain : Pierre Soulages, abbatale de Conques (Aveyron, 1987-1994)

G	Les civilisations méditerranéennes
R	☐ Figures masculines et féminines, peintures de la région du Tassili (Algérie, 6 000 à 2000 av. J.-C.).
A	☐ Le trésor de Toutankhamon (découvert en 1922, Égypte, 1532 av. J.-C.).
N	☐ Le Parthénon, Athènes (Grèce, 447-438 av. J.-C.).
D	☐ La mosaïque de la synagogue de Hamat (Galilée, Israël, IVe siècle).
E	☐ La mosquée de Kairouan (Tunisie, IXe siècle).
S	Les civilisations asiatiques
	☐ Le temple d'Angkor Vat (architecture khmère, Cambodge, XIIe siècle).
C	☐ Le Taj Mahal (architecture indo-musulmane, époque moghole, Agra, Inde, XVIIe siècle).
I	☐ Le Palais impérial dans la Cité interdite (Pékin, Chine, XVe siècle).
V	☐ Une miniature persane : Bihzad, <i>Iskandar et les Sept Sages</i> (British Museum, Londres, XVe siècle).
I	☐ Une estampe japonaise: Hokusai, l'une des <i>Trente-Six Vues du mont Fuji</i> (XIXe siècle).
L	Les civilisations précolombiennes
	☐ Les bas-reliefs du temple du Soleil de Palenque (Yucatan, Mexique, VII-VIIIe siècle) ou le Machu

I S A T I O N S	Picchu (Pérou, 1460-1470).
	Les civilisations africaines au sud du Sahara
	☐ Un masque africain: un masque en bois de la région Itmuba, Afrique centrale (musée d'Art moderne, New York).
	☐ La ville de Tombouctou (Mali).
	Les civilisations océaniques
	☐ Peinture sur gaine foliaire de palmier (Numuroaka). ☐ <i>Maternité</i> , sculpture sur bois, art du lac Santaï, Nouvelle-Guinée occidentale (musée de Bâle, Suisse).