

ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES

Arts plastiques

Lexique pour les arts plastiques : La diversité des pratiques au service du projet de l'élève

Tout comme les mots et leurs sonorités pour l'écriture, les sons et leur intensité, leur hauteur pour la musique, les arts plastiques prennent appui sur un langage spécifique. Dans les programmes, [ce langage est défini par des éléments précis](#) et explore des domaines variés :

- des pratiques bidimensionnelles (dessin, peinture, collage, etc.) ;
- des pratiques tridimensionnelles (modelage, sculpture, assemblage, installation, etc.) ;
- des pratiques artistiques de l'image fixe et animée (photographie, vidéo, création numérique).

Dès le cycle 2, l'élève est amené à explorer la diversité de ces domaines, tant dans la pratique, que dans les œuvres qu'il rencontre. Au sein de la pratique, il expérimente en réinvestissant des gestes du quotidien, et découvre d'autres possibles dans un ou plusieurs domaines. Il observe des œuvres de domaines et périodes variés. **L'enjeu est de l'amener à remettre en cause ses représentations afin qu'il puisse saisir les choix qu'il engage dans son projet. Au cycle 3, l'élève étoffe progressivement un répertoire dans lequel il peut puiser pour mener à bien son projet et percevoir les œuvres qu'il rencontre.**

Ce lexique pose quelques éléments de repères pour explorer la diversité des pratiques. Il propose des liens avec les questionnements du programme, tout en soulignant que cette relation doit être élargie à l'ensemble des domaines et des éléments du langage artistique.

Pratiques bidimensionnelles / dessin

Documents disponibles
en PDF

« [La rencontre avec les œuvres dans la formation de l'élève au cycle 2](#) »



« [La rencontre avec les œuvres dans la formation de l'élève au cycle 3](#) »



Dessiner est souvent perçu comme la volonté de représenter ce qui est observé de la manière la plus « juste » : un objet, un paysage, un portrait etc. Toutefois, **dès que l'on dessine, on fait des choix.** En arts plastiques, ces choix, liés à la représentation, sont appelés « écarts », que l'objet soit observé, mémorisé ou imaginé. Il s'agit de faire comprendre à l'élève que ces choix ne sont pas dus au hasard mais sont étroitement liés à l'intention de l'artiste et aux moyens dont il s'empare (outils, support etc.). Ces choix sont porteurs d'une valeur expressive. **Dessiner peut également signifier explorer des outils, des gestes, des supports sans volonté de représenter.** Le dessin est alors le lieu de formes imprévues, d'inventions graphiques, d'élaboration de langages inventés, telle l'exploration graphique réalisée par Paul Klee en 1922 sur le carnet de Nina Kandinsky¹. **Enfin, le dessin a également une autre fonction fondamentale en arts plastiques : il permet d'élaborer un projet.** Par exemple, cette fonction peut être convoquée dans le cas d'un projet tridimensionnel, en sculpture ou en architecture : l'élève peut dessiner ce qu'il projette de réaliser. Il convient alors de confronter l'intention à la réalisation, tenant compte notamment des effets induits par la matière, les matériaux, etc.

Retrouvez Éduscol sur



1. Portail Eduthèque : Paul Klee, [Page du carnet de Nina Kandinsky](#), 1922.

RÉFÉRENCE À LA PRATIQUE DU DESSIN DANS LES PROGRAMMES DE CYCLE 2

La représentation du monde Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme mode d'expression. Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux (...) dimensions.	Explorer son environnement visuel pour prendre conscience de la présence du dessin et de la diversité des modes de représentation. Représenter l'environnement proche par le dessin (carnet de croquis). Explorer des outils et des supports connus, en découvrir d'autres, y compris numériques.
L'expression des émotions	Articuler dessin d'observation et d'invention, tirer parti du tracé et du recouvrement (outils graphiques, craies, encres...).
La narration et le témoignage par les images	Raconter des histoires vraies ou inventées par le dessin (...); Transformer un récit en une image (...).

RÉFÉRENCE À LA PRATIQUE DU DESSIN DANS LES PROGRAMMES DE CYCLE 3

La représentation plastique et les dispositifs de présentation La ressemblance : découverte, prise de conscience et appropriation de la valeur expressive de l'écart dans la représentation. L'autonomie du geste graphique (...)	Recherche d'imitation, d'accentuation ou d'interprétation, d'éloignement des caractéristiques du réel dans une représentation, le surgissement d'autre chose... Intervention sur les images déjà existantes pour en modifier le sens par le collage, le dessin, (...) par les possibilités des outils numériques.
La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre Les effets du geste et de l'instrument : les qualités plastiques et les effets visuels obtenus par la mise en œuvre d'outils, de médiums et de supports variés; (...) par l'amplitude ou la retenue du geste, sa maîtrise ou son imprévisibilité.	Exploration des qualités physiques des matériaux, des médiums et des supports pour peindre ou dessiner (...). Mise en œuvre de l'amplitude ou la retenue du geste, sa maîtrise ou son imprévisibilité (désir d'agir sur le support, de laisser trace, affirmation des aspects physiques, matériels, gestuels, rythmes, vitesse, étendue ou profondeur dans son rapport aux limites, aux bords, à la matérialité du support ou du médium...).

Pratiques bidimensionnelles / peinture

Peindre est souvent considéré comme un remplissage : l'élève dessine puis colorie soigneusement la surface. Amener l'élève à peindre sans dessiner au préalable permettra de faire évoluer cette représentation. L'élève pourra ainsi faire des choix en fonction de ses intentions. **Il s'agit d'encourager l'exploration de la peinture en termes de formes, de passages d'une couleur à l'autre... [L'élève découvre la diversité des couleurs et apprend à fabriquer ses propres couleurs.](#) La peinture est également envisagée pour sa matérialité, son épaisseur.** Elle peut se déposer en couches épaisses (empâtement) ou très liquides (glacis). [Elle laisse voir les gestes et les traces des outils utilisés.](#) Tout comme le peintre Soulages qui « conçoit ses couteaux à peindre avec des morceaux de semelle de cuir, des raclettes de caoutchouc, de vieux pinceaux rigidifiés par la peinture, des tiges de bois, des planches brisées, toutes échardes dehors, d'autres encore entourées de chiffons²... », l'élève est invité à créer ses propres outils et en observer les traces.

RÉFÉRENCE À LA PRATIQUE DE LA PEINTURE DANS LES PROGRAMMES DE CYCLE 2

L'expression des émotions Expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports... en explorant l'organisation et la composition plastiques.	Agir sur les formes (supports, matériaux, constituants...), sur les couleurs (mélanges, dégradés, contrastes...), sur les matières et les objets : peindre avec des matières épaisses, fluides, sans dessin préalable.
--	--

RÉFÉRENCE À LA PRATIQUE DE LA PEINTURE DANS LES PROGRAMMES DE CYCLE 3

La représentation plastique et les dispositifs de présentation

L'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural : ses incidences sur la représentation, sur l'unicité de l'œuvre, son lien aux notions d'original, de copie, de multiple et de série.

Intervention sur les images déjà existantes pour en modifier le sens par le collage, le dessin, la peinture, le montage, par les possibilités des outils numériques.

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

Les qualités physiques des matériaux : incidences de leurs caractéristiques (porosité, rugosité, liquidité, malléabilité...) sur la pratique plastique en deux dimensions (transparences, épaisseurs, mélanges homogènes et hétérogènes, collages...)

Les effets du geste et de l'instrument.

La matérialité et la qualité de la couleur.

Exploration des qualités physiques des matériaux, des médiums et des supports pour peindre (...)

Découverte et utilisation des qualités plastiques et des effets visuels obtenus par la mise en œuvre et les interactions entre outils, médiums et supports variés.

Mise en œuvre de l'amplitude ou la retenue du geste, sa maîtrise ou son imprévisibilité (...).

Productions engageant des liens entre les qualités de la matière colorée (pigments, substances, liants, siccatifs...), ses usages (jus, glacis, empâtement, couverture, aplat, plage, giclure...) ; les effets induits par les supports et les mélanges avec d'autres médiums.

Pratiques bidimensionnelles / collage

Le collage consiste dans la juxtaposition de matériaux divers, collés sur toile, carton ou papier. En 1912, dans *Nature morte à la chaise cannée*, au lieu de les représenter par la peinture, Picasso introduit deux éléments du monde extérieur, un morceau de toile cirée et une corde, introduisant une véritable réflexion sur la représentation du réel. **Il est nécessaire d'amener l'élève à prêter attention aux matières, aux couleurs des éléments qu'il associe dans un collage.** Ces questions engagent forcément une réflexion sur l'organisation de ces éléments sur le support, à la composition plastique (« Ordre, proportions, corrélations qu'ont entre elles les différentes parties d'une œuvre d'art³ ». Dans l'œuvre de Schwitters⁴, les papiers récupérés et collés sont utilisés pour leurs propriétés plastiques : la couleur, la matière, la forme. Cette utilisation du collage est renforcée par le travail à l'aquarelle et à la gouache.

Le collage permet également de jouer de ce que représente l'image, de manière onirique. L'élément collé représente alors tout autre chose que ce qu'il représentait, ainsi des fleurs de rêve peuvent être constituées par de multiples rouages⁵. Cette démarche rejoint celle des collages de Max Ernst.

3. Souriau E., *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, PUF, 2010.

4. Eduthèque : Schwitters *Merzzeichnung 54. Fallende Werte* [Dessin Merz 54. Valeurs en chute] 1920.

5. Souriau E., *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, PUF, 2010.

RÉFÉRENCE À LA PRATIQUE DU COLLAGE DANS LES PROGRAMMES DE CYCLE 2

L'expression des émotions

Expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports... en explorant l'organisation et la composition plastiques.

Repérer des matières et des matériaux dans l'environnement quotidien, dans les productions de pairs, dans les représentations d'œuvres rencontrées en classe.

Agir sur les formes (supports, matériaux, constituants...), sur les couleurs (mélanges, dégradés, contrastes...), sur les matières (...); coller, superposer des papiers et des images.

Observer, expérimenter des principes d'organisation et de composition plastiques : répétition, alternance, superposition, orientation, concentration, dispersion, équilibre...

La narration et le témoignage par les images

Transformer ou restructurer des images ou des objets.

Raconter des histoires vraies ou inventées par (...) la reprise ou l'agencement d'images connues, l'isolement des fragments, l'association d'images de différentes origines.

Transformer un récit en une image, en explorer divers principes d'organisation (...).

Intervenir sur une image existante, découvrir son fonctionnement, en détourner le sens.

RÉFÉRENCE À LA PRATIQUE DU COLLAGE DANS LES PROGRAMMES DE CYCLE 3

La représentation plastique et les dispositifs de présentation

Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations : (...) la transformation d'images existantes dans une visée poétique ou artistique.

Intervention sur les images déjà existantes pour en modifier le sens par le collage, le dessin, la peinture, le montage, par les possibilités des outils numériques.

Mise en œuvre, en deux et trois dimensions, de principes d'organisation et d'agencements plastiques explicites pour raconter ou témoigner.

Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

L'hétérogénéité et la cohérence plastiques : les questions de choix et de relations formelles entre constituants plastiques divers, la qualité des effets plastiques induits.

Prise en compte des qualités formelles de matériaux, d'objets ou d'images dans leur association au profit d'un effet, d'une organisation, d'une intention (collage d'éléments hétéroclites, association d'images disparates, intrusion de perturbations...).

Les pratiques tridimensionnelles / Sculpture, modelage, assemblage, installation, *in situ*, etc.

Les pratiques tridimensionnelles sont traditionnellement **la sculpture** (retirer de la matière d'un bloc de bois, marbre, grès, etc.) **et le modelage** (modeler de l'argile mais aussi du plâtre frais, de la cire, du papier d'aluminium, du papier, etc.). **Dès le début du XX^e siècle**, de nouvelles pratiques apparaissent tel l'**assemblage**, mise en relation de matières, matériaux et objets variés.

L'enjeu est d'engager l'élève à **jouer du plein et du vide, à investir l'espace**. La comparaison faite par Ernst Gombrich⁶ de sculptures égyptiennes, statiques avec le Discobole du sculpteur athénien Myron dont le corps se déploie « dans un extraordinaire effet de mouvement » permet de souligner cette relation de la sculpture à l'espace. Dans la sculpture du XX^e siècle, les figures du sculpteur Henri Moore sont des blocs percés où le vide est aussi important que la matière. Un élève investissant l'argile, commence par travailler à plat, en bas-relief ou en gravant timidement des traits dans la matière. Il s'agit de l'engager à prendre de la hauteur, du volume, afin de lui permettre d'engager des choix en relation à son projet. Ce faisant, il se confronte à des questions d'**équilibre** et de **déséquilibre**, de résistance des

matériaux. Lorsque l'élève est amené à travailler la représentation en relation à la sculpture ou modelage, l'attention portée sur l'écart dans le domaine du dessin est à transférer. Dans le cas de l'assemblage, ces mêmes recherches sont à explorer. Les élèves seront amenés à s'emparer de gestes du quotidien (nouer, coller, tresser, lier etc.) pour assembler des matériaux dans de petites fabrications. La diversité des matériaux permet, comme dans le domaine du collage, de se poser des questions sur les matières, les couleurs, en travaillant par association (**homogénéité**) ou opposition (**hétérogénéité**).

Le spectateur, confronté à une sculpture, peut en faire le tour ou être restreint à un point de vue, il peut également être pris à parti : pénétrer dans certaines œuvres, dont les *Pénétrables* de Soto, ou encore entrer en relation avec celles-ci, telles les sculptures en mouvement de Tinguely. Il convient d'attirer particulièrement l'attention des élèves sur ces points, qui nécessitent de multiplier les représentations de l'œuvre, y compris par le biais de vidéos, et, chaque fois que cela est possible, de les confronter à l'œuvre elle-même. **L'installation** est un déploiement d'objets ou de sculptures dans un espace. Lorsque l'œuvre est spécialement conçue pour un lieu et entre en relation avec celui-ci, elle est nommée « **in situ** ». L'élève est amené, au sein de projets souvent collectifs, à se confronter à ces pratiques. L'enseignant pourra proposer de réaliser une sculpture en fonction d'un lieu après en avoir relevé, avec les élèves, l'ensemble des caractéristiques : la fonction mais également les émotions qui s'en dégagent et [les éléments du langage plastique qui pourront être repris dans la réalisation](#) (forme, couleurs, matières, etc.).

Ce domaine permet également d'ouvrir à l'**architecture**, en ce qu'elle est une relation entre l'espace et les matériaux. Les élèves sont invités à concevoir, non pas des maquettes abouties, mais des espaces dans lesquels ils peuvent se projeter, qu'ils peuvent investir.

RÉFÉRENCE AUX PRATIQUES EN TROIS DIMENSIONS DANS LES PROGRAMMES DE CYCLE 2

<p>La représentation du monde Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter. Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en (...) trois dimensions.</p>	<p>Explorer la représentation par le volume, notamment par le modelage ; explorer des outils et des supports connus, en découvrir d'autres, y compris numériques.</p>
<p>L'expression des émotions Expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports... en explorant l'organisation et la composition plastiques.</p>	<p>Repérer des matières et des matériaux dans l'environnement quotidien, dans les productions de pairs, dans les représentations d'œuvres rencontrées en classe. Modeler, creuser pour explorer le volume ; explorer les possibilités d'assemblage ou de modelage (bois, carton, argile...), la rigidité, la souplesse, en tirant parti de gestes connus : modeler, creuser, pousser, tirer, équilibrer, coller.</p>

RÉFÉRENCE AUX PRATIQUES EN TROIS DIMENSIONS DANS LES PROGRAMMES DE CYCLE 3

La représentation plastique et les dispositifs de présentation

La ressemblance ; l'autonomie du geste (...) sculptural ; la mise en regard ou en espace : ses modalités (présence ou absence du piédestal, du socle...) (...) l'exploration des présentations des productions plastiques et des œuvres (...installation, *in situ*, l'intégration dans des espaces existants...) ; prise en compte du spectateur, de l'effet recherché (circulation, parcours, participation ou passivité du spectateur)

Mise en œuvre, en deux et trois dimensions, de principes d'organisation et d'agencements plastiques explicites pour raconter ou témoigner.

Exploration des diverses modalités et lieux de présentation de sa production et de l'œuvre ; rôle du rapport d'échelle.

Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

L'hétérogénéité et la cohérence plastiques ; L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets. L'espace en trois dimensions.

Prise en compte des qualités formelles de matériaux, d'objets ou d'images dans leur association au profit d'un effet, d'une organisation, d'une intention (...).

Modification des qualités physiques d'un objet, expérience de la dimension poétique qui peut ainsi être provoquée.

Exploration des conditions du déploiement de volumes dans l'espace, en lien notamment avec l'architecture (équilibre et déséquilibre ; forme ouverte, fermée).

Création, fabrication, transformation d'objets en lien avec des situations à forte charge symbolique ; jeux sur les relations entre formes et fonction, entre dimension symbolique et qualités plastiques ; découverte et observation dans l'environnement proche de réalisations ou de situations porteuses des questions que posent l'espace, l'objet et l'architecture.

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

La réalité concrète d'une production ou d'une œuvre : (...) comprendre qu'en art l'objet et l'image peuvent aussi devenir matériau.

Les qualités physiques des matériaux.

Les effets du geste et de l'instrument.

Expérience, observation et interprétation du rôle de la matière dans une pratique plastique : lui donner forme, l'éprouver, jouer de ses caractéristiques physiques, des textures, pour nourrir un projet artistique ; identification de la part du hasard, de celle de l'intention.

Exploration des qualités physiques des matériaux, des médiums et des supports pour peindre ou dessiner, pour sculpter ou construire.

Pratiques de l'image fixe et animée : photographie, vidéo, création numérique, etc.

La photographie⁷ est un enregistrement ou une mise en scène du réel. Son usage est souvent banalisé dans le quotidien des élèves. **Il s'agit de les amener à prendre conscience que la photographie implique un choix de la part de son auteur, dès la prise de vue.** Pour cela, il est possible d'engager les élèves à changer de point de vue, en se baissant ou en prenant de la hauteur, à changer l'éclairage, à cadrer au travers de feuilles de papier percées ou encore à brouiller l'image à l'aide de filtres détournés (verres, plastiques colorés, calques etc.).

Ils seront ainsi placés devant une diversité d'images qu'ils pourront choisir de garder en fonction de leur projet (ainsi une photographie floue ou un cadrage décalé peut servir une intention). La photographie peut être objet de manipulations après prises de vue (découpage, collage, montage, traitement numérique). Ces manipulations pourront être explorées de manière traditionnelle ou numérique à l'aide de logiciels libres. Il est intéressant de faire découvrir des pratiques de photogramme (technique permettant de réaliser une photographie sans appareil, par simple contact de l'objet sur le papier sensible) et les explorations de Man Ray, le travail de cadrage et de lumière porté par Kertesz en 1928 sur la photographie intitulée *La fourchette*. Pour mémoire, une des premières photographies dont on ait connaissance date de 1827 (*Point de vue du Gras*, Nicéphore Niepce).

La vidéo et le film d'animation seront également investis en ce qu'ils peuvent **raconter une histoire ou, sans raconter d'histoire, émouvoir par les choix de couleur, de formes etc.**

Avec les élèves, il est conseillé de travailler de petites séquences vidéo (1 à 3 minutes) pour apprendre à se saisir de ces éléments, plutôt que de s'engager dans un projet long, parfois plus périlleux. Ainsi, les élèves seront amenés à raconter une courte histoire, à partir de mises en situation variées, ou à filmer des objets, des lieux sans volonté de raconter, en brouillant les repères du spectateur. On peut ici se rapporter au film *Le retour à la raison* de Man Ray datant de 1923 ou dans un autre registre, au film d'animation *Fantasia* produit par Walt Disney en 1940, notamment dans la séquence liée à la Toccata et fugue en ré mineur de Jean-Sébastien Bach. La vidéo engage une relation au temps : les images peuvent donner l'impression d'un ralenti, d'une accélération. Les élèves pourront également explorer la diversité des pratiques liées au film d'animation⁸, en faisant se mouvoir des objets ou des personnes par une série de photographies, mises en mouvement par un logiciel de montage. Ils pourront apprécier les premières expérimentations du magicien cinéaste Méliès, qui multiplie sa figure, disparaît et réapparaît sur l'image.

RÉFÉRENCE AUX PRATIQUES DE L'IMAGE FIXE ET ANIMÉE, À LA CRÉATION NUMÉRIQUE DANS LES PROGRAMMES DE CYCLE 2

La représentation du monde Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter.	Photographier en variant les points de vue et les cadrages ; explorer des outils et des supports connus, en découvrir d'autres, y compris numériques ; reconstituer une scène, enregistrer les traces ou le constat d'une observation.
La narration ou le témoignage par les images Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner.	Observer son environnement à l'aide de dispositifs transformant la perception (verres colorés, lentilles, loupes...).

RÉFÉRENCE AUX PRATIQUES DE L'IMAGE FIXE ET ANIMÉE, À LA CRÉATION NUMÉRIQUE DANS LES PROGRAMMES DE CYCLE 3

La représentation plastique et les dispositifs de présentation Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations. La narration visuelle.	Utilisation de l'appareil photographique ou de la caméra, notamment numériques, pour produire des images intervention ; sur les images déjà existantes pour en modifier le sens par le collage, le dessin, la peinture, le montage, par les possibilités des outils numériques ; productions plastiques exprimant l'espace et le temps, également au moyen d'images animées (ralenti, accélération, séquençage...).
---	---

Bibliographie

Souriau E., *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, PUF, 2010.
Mèredieu (F. de), *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne*, Larousse éditions, 2008.
Reyt C., *Les activités plastiques*, Paris, Armand Colin, 1987.