

DOCUMENT OUTIL ARTS PLASTIQUES pour l'enseignant



NOMMER LES ARTISTES ET LES MÉTIERS D'ART			DES MOTS POUR EXPRIMER SON RESSENTI
<ul style="list-style-type: none"> - Plasticiens - Peintres - Graveurs - Sculpteur - Performeur - Graffeur - Réalisateur - Photographe - Cinéaste - Illustrateur 	Artisans d'art Conservateurs Commissaire d'exposition Scénographe	Réalisateur, metteur en scène Scénariste, monteur Acteurs, animateurs Projectionniste Programmateur Producteur, distributeur Responsable jeune public Exploitant de salle ...	<ul style="list-style-type: none"> - J'ai apprécié - J'ai été sensible - J'ai ressenti - J'ai compris - J'ai été intéressé - J'ai été surpris - Je me suis sentis mal à l'aise - J'ai été troublé - J'ai été captivé - J'ai découvert - J'ai appris

LES 9 ÉLÉMENTS DU LANGAGE PLASTIQUE POUR APPRÉHENDER DES ŒUVRES D'ARTISTES ET PRODUCTIONS D'ÉLÈVES

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, étroitement liés aux domaines de pratique: support, matière, outil, geste/corps, forme, lumière, espace, couleur, temps.

Au cycle 1, les explorations plutôt sensorielles permettront **de premières expériences, accompagnées par le langage de l'enseignant.**

Dès le cycle 2, l'élève est sensibilisé à décrire et verbaliser ces éléments et à **les prendre en compte dans sa production comme dans les œuvres qu'il est amené à rencontrer.** Il apprend à les nommer mais également à en comprendre, par la pratique, la diversité et la complexité. Progressivement, par approches successives, par des mises en relation entre sa production, celles de ses pairs, entre différentes œuvres d'art, l'élève s'empare du langage des arts plastiques.

Au cycle 3, ces notions sont **au cœur des questionnements** qui portent l'enseignement et **permettent ainsi à l'élève d'en percevoir la richesse.**

Ce tableau propose quelques repères pour travailler ces notions : SMOG + FLECT			Ressenti
Support Matière Outil Geste + Forme Espace Lumière Couleur Temps			
Définition	Plus concrètement	Des mots pour en parler	Effets provoqués sur le spectateur Esthétique Émotions suscitées Leurs influences sur la représentation Hypothèses d'intentions
SUPPORT C'est ce sur quoi est réalisée l'œuvre <u>Questionner</u> les formats - taille – position - nature	<ul style="list-style-type: none"> - Papiers variés - Carton - Toile tendue sur châssis ou non - Mur - Bois - Métal - Plastique - Verre - Objet - Supports détournés - Pellicule argentique /numérique 	<ul style="list-style-type: none"> - Miniature - petit – moyen - grand - monumental - Carré - rectangulaire - Vertical - horizontal - Rond - ovale - Géométrique- symétrique - irrégulier - aléatoire - Unique - multiple - diptyque - triptyque - Souple - rigide - semi-rigide - Lisse – tramé - rugueux - texturé - ondulé - Uni - imprimé - Posé - accroché - appuyé - suspendu - projeté 	<ul style="list-style-type: none"> - Fragilité - Précieux - Puissant ...

<h1>MATIÈRE</h1> <p>C'est ce avec quoi est réalisée l'œuvre</p> <p><u>Questionner</u> les médiums et les matières...</p>	<p>Grande diversité et techniques parfois mixtes</p> <p><u>Matières sèches - grasses :</u> Crayon – fusain – sanguine - mine de plomb - pastels secs - pastels à l'huile - pigments ...</p> <p><u>Matières liquides - pâteuses :</u> Peinture - gouache - acrylique Encre linogravure - Encres colorées - encre de Chine, ...</p> <p><u>En sculpture- installation :</u> Argile - bronze –bois –marbre – sable - éléments divers - pâte à sel -pâte à modeler - objets métal Matériaux de lumière : néon ... Matériaux divers : fil – tissus - papiers ...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Naturelle / artificielle - Malléabilité - plasticité - Onctuosité / fluidité - Capacité à sécher/ à se mélanger. - Effets de matière : transparence – opacité – empatement – texture – épaisseur – lisse - rugueux. - Aspects visuels : granuleux – brillant - mat... 	<p>Incidence des propriétés de la matière</p>
<h1>OUTIL</h1> <p>C'est ce avec quoi la matière est traitée/posée</p> <p><u>Questionner</u> les instruments</p>	<p><u>Les outils du quotidien :</u> Crayons – feutres - stylo...</p> <p><u>Ceux plus spécifiques :</u> Pastels : secs - gras Crayons aquarellables - feutres aquarellables Pinceaux – brosses – plumes – calames - couteau de peintre en plastique ou en métal</p> <p><u>Ceux détournés, inventés :</u> Main - doigt – spatules – éponges – raclettes - baguettes de bois – peignes - cartons</p> <p><u>Numériques :</u> Appareil photo – caméra - tablettes - logiciels..</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Précis – minutieux - graphique - Adaptés ou non - Contraignants - Détournés - Provoquant des aléas de représentation - Grossier - Induisant une technique ou pas 	<ul style="list-style-type: none"> - Inventivité - Liberté - Dextérité <p>de l'utilisateur</p> <p>Relation entre la taille de l'objet et la trace, la préhension</p>
<h1>GESTE</h1> <p>C'est comment sont produites les « traces »</p> <p><u>Questionner</u> la gestuelle de « l'auteur » en fonction d'une intention</p>	<p><u>Prolongement de l'action de l'auteur</u> Résultat de l'action de la main – bras - corps Touches presque invisibles d'autres accentuées Tracer – griffonner – dessiner – esquisser – croquer - représenter</p> <p><u>Comment ? Des verbes d'actions</u> Frotter, lancer, tourner bloquer appuyer secouer effleurer pousser écraser ... Cadrer , choisir un point de vue ...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Impulsif – ample – dynamique – libre – imprévisible - improvisé - Posé – délicat – réfléchi – appliqué – réduit – contraint - - Retenu - maîtrisé <p><u>Utilisation des VALEURS DE PLAN</u> selon intention</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choix du plan Plongée, contre-plongée - Mouvements caméra - Travelling 	<p>Sensations</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dynamique - Statique - Précis, - Brouillon - Foisonnant - Calme - Reposant - Serein - Doux

<p>FORME C'est la nature de l'œuvre</p> <p><u>Questionner</u> sa réalité et son apparence</p>	<p>Œuvre originale/reproduction</p> <p>Bidimensionnelle Tridimensionnelle</p> <p>Images fixes/animées</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dessin – peinture – collage – estampe – lithogravure - sérigraphie - Série – multiple - affiche - Livres d'artiste - bas-relief - haut relief - ronde-bosse sculptures -installation - collage éléments - Accumulation – installation - performance - Photographie - polaroid – argentique – photocopie - numérique - Cinéma : animation - dessin animé - prise de vue réelle - Fiction –documentaire – muet - intertitre -VO sous-titrée- VF 	<p>Ouverte /fermée Longue /courte Espacée / compacte Allongée / réduite Géométrique / irrégulière Saturée /épurée</p>
<p>LUMIÈRE C'est à la fois celle qui permet à l'œuvre d'être vue et celle représentée, suggérée dans l'œuvre</p> <p><u>Questionner</u> la nature et la source de la lumière</p>	<p>Source extérieure à l'œuvre : Naturelle - artificielle Présence d'ombre</p> <p>Intrinsèque à l'œuvre : Représentée - suggérée Blanc du papier Textures des matières qui « accrochent » la lumière : mat - brillant – lisse - avec aspérités...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Directe - indirecte - Rasante - zénithale - Douce – tamisée – diffuse - terne - Blanche - froide - franche - colorée – polarisée - neutre - Forte – aveuglante - vive - éclatante – violente - éblouissante - Ombres : surface éclairée ou pas - Ombre portée - Contraste : clair-obscur – clarté - pénombre - Crépusculaire – hivernale - automnale 	<p>Selon sa qualité /intensité elle va donner aux surfaces et aux couleurs des apparences différentes et produire des ombres essentielles à la compréhension des volumes en sculptures et en architecture</p> <p>Selon son intensité , sa nature va créer des ambiances</p>
<p>ESPACE C'est à la fois celui représenté, Celui suggéré, Celui de l'artiste, du spectateur</p> <p>Et du lieu où l'œuvre est présente</p> <p><u>Questionner</u> ces différents paramètres et leurs rapports entre eux</p>	<p>Représenté : Concret soucis de réalité code commun Passage 3D/2D Composition plan perspective profondeur</p> <p>Suggéré : Espace symbolique - conventionnel</p> <p>De l'artiste : Atelier – extérieur -quantité d'espace utilisé pour et par l'oeuvre</p> <p>Du spectateur : distance nécessaire pour apprécier l'œuvre</p> <p>D'exposition et de présentation projection</p>	<p>Organisation des éléments entre eux</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lignes de force – horizontales – verticales -diagonales - Haut – bas – droite -gauche, - Répétition - alternance - Concentration – dispersion – saturation - épuré -vide - Superposition - orientation - rapport d'échelle - détail - 1^{er} plan - 2^{ème} plan - arrière-plan - Plan général - gros plan - plan serré - plan rapproché - plan américain - Champ - hors champ - contre champ ... - Plongée - contre-plongée - Mouvements caméra - travelling - In situ 	<p>Libre /contraint Dégagé / suffocant Ouvert / fermé</p>

<h2>COULEUR</h2> <p>C'est subjectif et lié à la perception</p> <p><u>Questionner</u> leur présence et les effets inhérents</p>	<p>Impression produite sur l'œil par la lumière réfléchiée par la surface d'un objet</p> <p>Gamme chromatique</p> <p>Nombre infini de couleurs, besoin de les différencier de les qualifier, de les nommer</p> <p><u>3 couleurs primaires pures</u> : Cyan, magenta, jaune + blanc et noir</p> <p><u>3 couleurs secondaires ou binaires</u> : orangé, vert, violet, obtenues par mélange équilibré de deux primaires</p> <p><u>3 complémentaires</u> : bleu/orangé ; rouge/vert ; jaune/violet -> création harmonies de contraste.</p> <p>Couleurs « réalistes » /arbitraire</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nuances – valeurs – dégradé - camaïeu - Contraste - opposition - Harmonie - rupture - Saturation – lumière - Claire – terne – douce – pastel - transparente - Vive – dynamique - acidulée - chatoyante - Sombre – saturée – opaque - mate - Monochrome - polychrome -aplatis 	<p>Faire circuler le regard, conduire, guider stopper le regard</p> <p>Lien étroit avec les émotions /sentiments et codes sociétaux</p> <p>Aide à traduire des atmosphères particulières : Fraicheur Dramatique</p>
<h2>TEMPS</h2> <p>C'est à la fois la temporalité de l'œuvre, sa narration sa réalisation et le temps du regard du spectateur</p> <p><u>Questionner</u> ces rapports au temps dans ces dimensions plurielles</p>	<p><u>Le temps de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La réalisation de l'œuvre - Sa présentation - Sa conservation - Sa durée /image animée - La narration <p>Métamorphoses que le temps produit sur la matière, l'éphémère, les altérations symbolique : vanités</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Long - court - fugace - Éphémère - instantané - Accélération - ralentissement - arrêt sur image - Ancien - passé lointain- passé proche – autrefois - historique - Jeunesse - vieillesse - Linéaire : successif - ordonné - Synthétique : plusieurs temps dans une même image - Épisodique -séquentiel - ellipse - flash-back - Rôle de l'espace entre les images - cyclique : journée – saison- année - moment 	<p>Réaliser le temps qui passe</p> <p>L'effet du temps</p>

Ces éléments du langage plastique sont autant de paramètres qui sont au cœur des problématiques et processus de création des artistes.

La réalisation de production permet à l'élève de s'y confronter concrètement aux moyens d'incitations issues des questionnements...

Il peut ainsi comprendre comment ce langage est signifiant.