

## Enseignement d'Exploration

### ARTS VISUELS

Cet enseignement d'une durée hebdomadaire d'**1H30** s'inscrit dans le cadre des enseignements d'exploration « **Création et Activités artistiques** ».

#### Enjeux et objectifs

Les arts visuels produisent des objets artistiques essentiellement perçus par l'oeil du spectateur. Ils englobent ainsi principalement **les arts plastiques (le dessin, la peinture, la sculpture et les nouveaux médias), le cinéma et la photographie**, dans leurs diverses réalités (technique, économique et artistique).

Les sources de production, de circulation et de création des images se sont complexifiées et diversifiées, conférant à celles-ci un rôle de plus en plus élaboré au sein de multiples réseaux d'écritures et de sens, qu'ils soient artistiques, de communication ou économiques. **Aussi convient-il d'aborder les arts visuels non de manière segmentée mais transversale, afin de mieux suivre les nombreuses aventures des images, de leur conceptualisation à leur fabrication, de leur diffusion à leur relecture.**

Le travail de l'artiste mérite en particulier d'être resitué dans le cadre de l'**univers de production** qui le sous-tend et qui est souvent méconnu des élèves. Qu'il s'agisse de l'élaboration d'une peinture, d'une sculpture, d'un film ou d'une photographie, **la découverte des métiers et des chaînes de métiers associés aux arts visuels** permet non seulement de poser une réflexion sur les **contraintes matérielles et les exigences économiques de l'art**, mais aussi de problématiser à différentes époques et pour différents systèmes de production la question de la fonction « auteurisante » d'une oeuvre.

Partant des motivations, des intérêts, des pratiques et de la curiosité des élèves pour le domaine de l'image, l'enseignement d'exploration « Création et activités artistiques - Arts visuels » propose un **parcours** au coeur de ces réalités : **l'élève découvre peu à peu les spécificités du domaine artistique qu'il explore. Il enrichit sa culture en étudiant des oeuvres, il s'essaie à des expériences de pratiques artistiques et s'initie à la diversité des compétences et des métiers qui animent au quotidien le domaine des arts visuels. Enfin, il identifie les parcours de formation qui, du lycée à l'enseignement supérieur, permettent d'y accéder.**

#### Compétences sollicitées et développées

##### Compétences relatives à la culture personnelle :

- Développer sa culture en s'ouvrant à des oeuvres patrimoniales ou à des créations dans le domaine des arts visuels.
- Situer sa pratique, ses intérêts et ses goûts personnels.
- Développer des compétences critiques pour renouveler et aiguiser le plaisir esthétique.
- Accroître l'aptitude à formuler - à l'oral comme à l'écrit - des jugements esthétiques et des interprétations fondées sur la réalité du travail artistique observé.

##### Compétences relatives à la pratique artistique :

- Développer, concevoir et réaliser un travail personnel lié à la production des images.
- Choisir ses propres moyens d'expression.
- Mettre en relation divers aspects des formes visuelles et artistiques.

##### Compétences relatives à la découverte des métiers de l'image :

- Percevoir le niveau d'exigence des diverses activités artistiques requises par la mise en oeuvre des arts visuels et mettre cette prise de conscience au service d'un projet artistique et professionnel donné.
- Identifier et situer la diversité des métiers contribuant aux arts visuels (y compris dans le domaine du journalisme spécialisé, de la gestion et du droit) et les parcours de formation qui y conduisent en se fondant sur le ou les projets mis en oeuvre et les lieux extérieurs observés.

##### Compétences transversales :

- Etre capable de donner sens aux activités artistiques et d'en percevoir les enjeux humains, sociaux et économiques.
- Apprendre à se projeter lucidement dans l'avenir.
- Apprendre à mieux travailler en équipe et à s'ouvrir à autrui ainsi qu'au monde professionnel.

## Mise en œuvre (exemples d'activités proposées)

Les questionnements choisis seront alimentés par l'étude d'oeuvres, l'expérience pratique et la rencontre de différents intervenants et acteurs donnant vie à ces lieux et à ces moments de création.

### Les lieux de création artistique peuvent être, par exemple :

- un musée,
- une exposition,
- une rétrospective d'un peintre ou d'un cinéaste,
- un festival,
- la projection d'une ou de plusieurs oeuvres cinématographiques,
- un site multimédia,
- un studio de montage,
- l'atelier d'un photographe ou d'un plasticien,
- la rencontre avec un technicien (chef opérateur, storyboarder, etc.).

**Nous bénéficions à la Ciotat, depuis deux ans maintenant, d'un partenariat fructueux avec la plus vieille salle de cinéma au monde l'Eden Théâtre.**



**Voici quelques exemples d'activités possibles dans le cadre de cet EDE:**

### Exemple 1

Lieu / situation : Festival centré sur l'oeuvre d'un cinéaste.

Question : Interroger la cohérence d'une oeuvre cinématographique, la « politique d'un auteur ».

Réalisation : Réaliser un site mettant en valeur cette cohérence et proposant différents parcours et voyages dans les films.

### Exemple 2

Lieu / situation : Visite d'une école de cinéma ou d'une école d'art.

Question : Interroger la complémentarité des métiers de cinéma et la chaîne des intervenants qui contribue à la « fabrication » d'un film.

Réalisation : Réaliser un court métrage simple en partenariat avec les étudiants de cette école.

### Exemple 3

Lieu / situation : Distribution / promotion des films : découverte de métiers liés à l'économie du cinéma.

Question : Interroger le paratexte commercial d'un film et la communication autour de la sortie d'une oeuvre de cinéma.

Réalisation : Réaliser l'affiche d'un film.