

Le cycle 4 prolonge les questions abordées dans les cycles précédents : représentation, fabrication, matérialité, présentation. Il s'intéresse à trois questionnements : « La représentation ; les images, la réalité et la fiction » ; « La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre » ; « L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur ». Les questions sont travaillées tous les ans dans une logique d'approfondissement. Sur l'ensemble du cycle les élèves travaillent dans une logique de projet dans les situations de cours hebdomadaires, dans des projets pédagogiques ponctuels ou dans les EPI. L'approche des questions met l'élève en situation **d'expérimenter, produire, créer**. Il est amené à mettre en œuvre son projet, puis à s'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité. Le cycle 4 introduit une approche plus spécifique des évolutions des arts plastiques à l'ère du numérique. Il s'agit de faire appréhender aux élèves le numérique comme technique, comme instrument, comme matériau qui se manipule et s'interroge dans une intention artistique.

Dans toutes les situations d'enseignement proposées chaque élève doit pouvoir : S'ENGAGER - IMAGINER – CRÉER – INVENTER – RECHERCHER – CRITIQUER – EXPÉRIMENTER – PRÉSENTER – ÊTRE AUTONOME...

La représentation ; images, réalité et fiction.

Cette entrée doit permettre aux élèves de représenter un référent réel ou imaginaire selon une intention (narrative, symbolique, artistique) en étant conscient de l'écart produit par les matériaux et outils choisis. Ils passent progressivement d'une narration simple à une situation d'énonciation complexe et contextualisée.

Ils manipulent différents degrés de réalité dans une œuvre d'art : exploitation d'images existantes, intention documentaire, ou au contraire prétexte du réel pour créer une image artistique, etc.



Proposer des situations :

- de représentation d'un référent réel ou imaginaire.

Le choix du référent (imaginaire, réel (élève, classe), ou documenté (photo, image)) aura des incidences sur sa possibilité d'être représenté (vraisemblable, ressemblant, schématique, déformé etc.). Les élèves comprennent progressivement le rôle de l'outil, du matériau et du geste pour suggérer un référent par rapport à un besoin de fidélité, de précision et de réalisme ou de déformation, transformation... Ils choisissent des outils ou des techniques en fonction de l'écart ou non qu'ils souhaitent produire avec le référent (détail possible ou non, degré de précision de l'outil, formes créées par l'outil...).

- d'expérimentation de différents procédés de représentation

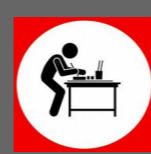
Les élèves travaillent en très grand ou très petit formats, ils utilisent des outils traditionnellement associés à l'art (peinture, pastels, collages, photographie, crayons, argile...), mais aussi des procédés plus déroutants, dont le hasard pourra être moteur (objets de récupérations entiers comme support, tampon, motif ; images multiples, animées ou fixes, numériques...). Ils sont confrontés à des outils les obligeant à faire des choix de représentation (pinceaux larges, pastels...).

- de confrontation au caractère éphémère de leur travail :

Les élèves gardent des traces de leurs productions, en choisissant les moyens les plus adaptés pour communiquer leurs intentions : ils photographient, prélèvent des échantillons, filment, schématisent, annotent... ils prennent conscience du caractère éphémère, pérenne ou virtuel de leur production et peuvent l'intégrer dans leur projet (mise en scène d'eux-mêmes ou d'objets dont la représentation finale sera une photo, etc.)

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

Cette entrée doit amener l'élève à se questionner sur le lien entre les choix de matériaux et le sens produit. Ils fabriquent ainsi des images, volumes ou productions numériques en étant conscients de leurs constituants plastiques (matières, couleurs, aspects...). Ils utilisent des objets dont ils ne sont pas les auteurs (comme support, outil, matériau...). Ils réalisent des images en exploitant leurs natures (virtuelles/concrètes) et leurs statuts (documentaire, publicitaire, artistique...).



Proposer des situations :

- d'expérimentation de différents types de matériau :

En classe, les élèves peuvent choisir ou se voir imposer un objet ou un matériau qu'il leur faudra intégrer dans une production. Ils s'interrogent ainsi sur la couleur, la matière, la forme... mais aussi sur la symbolique et le sens. Ils se confrontent à leur matérialité et leur résistance dans un cadre de pratique artistique (coller, positionner, découper, faire tenir, peindre...) Ils expérimentent l'hybridation de plusieurs matériaux (mélanger, juxtaposer, coller, photographier...). Ils conçoivent et fabriquent des éléments démontables, déplaçables en vue de les installer ailleurs.

- pour remobiliser des connaissances et anticiper un résultat :

Les élèves exploitent leur connaissance du matériau, de la documentation... pour produire, créer et expliciter leur projet. Pour cela, ils observent les matériaux selon différents critères, les manipulent pour leur donner forme, les assembler, etc. Ils s'habituent à anticiper ce qui sera réellement perçu dans leur production, différencient intention (idées) et mise en œuvre (réalisation concrète).

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

Dans cette entrée, l'objet artistique est pensé dans sa relation au corps (du spectateur, de l'auteur, sensibilité, sensations) et à l'espace (espace de l'œuvre, espace d'exposition...).

Les élèves abordent l'espace de l'œuvre jusqu'à l'œuvre dans l'espace. Ils maîtrisent et intègrent progressivement les caractéristiques et les contraintes de l'espace comme composante plastique (accrochage au mur, sur un socle, image numérique, édition, *in situ*, installations...).

Les élèves sont amenés à produire des images dans lesquelles la place et la trace du corps de l'auteur ont une incidence (geste, point de vue physique ou moral...).



Proposer des situations :

- d'exploration d'un espace :

les élèves s'approprient les caractéristiques plastiques d'un lieu (lumières, couleurs, dimensions, sonorité, atmosphère...) en créant un travail spécifiquement pour ce lieu (*in situ*), en jouant sur le cadre, le parcours, la mise en scène, etc. Ils comprennent ainsi qu'un support, même a priori détaché d'une œuvre, est porteur de sens et qu'ils peuvent l'exploiter. Ils créent dans un rapport d'intégration, de contraste ou de lien sémantique avec un lieu. Ils conçoivent sous forme de projet (numérique, maquette, plan...) des créations pour un lieu non modifiable, réajustent, recommencent, s'adaptent.

- d'expérimentation d'un corps à l'espace :

Ils prennent également en compte la présence physique du spectateur (espace vécu, espace perçu), en proposant des productions avec une autre échelle, ou un point de vue particulier. Pour cela, ils sont amenés à produire des éléments pour ces espaces, ou bien en représentant (dessiner, photographier, prélever, documenter...) ces espaces (architectures, monuments, paysages, etc.). Ils peuvent travailler dans l'espace du collège, pour interroger la représentation mentale qu'ils s'en font, ou bien sur des espaces inconnus lors de sorties par exemple. Ils comprennent que la production d'un artiste donne un point de vue (physique, moral) sur un lieu, qu'il y a toujours un parti-pris.

- de revendication de la présence du corps de l'artiste :

En affirmant des gestes (plastiques, techniques, chorégraphiques), ou en intégrant à leur travail des données personnelles (fictives ou réelles, biographiques, espace public, espace privé) les élèves s'imposent comme auteur. Ils s'approprient différents rôles (citoyen, élève, adolescent, etc.) pour s'approprier, manipuler différents référents, lieux (collège, quartier, etc.), par la photographie ou le prélèvement. Ils réalisent des maquettes qui affirment un parti-pris architectural ou travaillent la sculpture en mettant en avant une intention (fragilité, précarité, force, dureté...).

2D

3D

DESSIN
TECHNIQUES TRADITIONNELLES
TECHNIQUES NUMÉRIQUES

GESTES - TRAITS DESSINER - TRACER - GRAVER CALQUER - HACHURER GESTE : LENT - RAPIDE - AMPLE SACCADÉ - RÉDUIT...
MATÉRIAUX GRAPHITE - ENCRE - FILS PEINTURE - MATIÈRES - PIXELS...
SUPPORTS PAPIER (FIN, CALQUE, KRAFT, ÉPAIS...) - NUMÉRIQUE - CARTON - MUR - BOIS - AIR - TISSU - SOL...
OUTILS SOURIS - STYLET - CRAYONS STYLO - FUSAIN - MINE DE PLOMB - MARQUEUR - PLUME CALAME - PINCEAU...

PEINTURE
TECHNIQUES TRADITIONNELLES
TECHNIQUES NUMÉRIQUES

GESTES - TOUCHES DILUER - PEINDRE - MÉLANGER - CONTRASTER GRATTER - APLAT - DÉGRADER TAMPONNER - EMPÂTER - LIER
MATÉRIAUX PEINTURE - PASTELS - HUILE- GOUACHE-ACRYLIQUE-LIANTS AQUARELLE-PIGMENT-ENCRE
SUPPORTS TOILE - BOIS - MUR - NUMÉRIQUE (TABLETTE, ÉCRAN) - PAPIER - TISSU - PLASTIQUE - MÉTAL
OUTILS PINCEAU - BROUSSE - ROULEAU MAIN/DOIGTS - STYLET ÉPONGE - OUTILS INVENTÉS OBJETS - COUTEAU - SOURIS

COLLAGE
TECHNIQUES TRADITIONNELLES
TECHNIQUES NUMÉRIQUES

GESTES PLASTIQUES FUSIONNER-DÉCHIRER-RECADRER DÉCOUPER - ASSEMBLER FRAGMENTER-ISOLER-DÉTOURNER TRANSFORMER - COMPOSER...
MATÉRIAUX IMAGES PAPIER - COLLE IMAGES NUMÉRIQUES - TEXTURE-SCOTCH- AGRAFES...
SUPPORTS PAPIER (FIN, CALQUE, KRAFT, ÉPAIS...) - CARTON - TOILE BOIS - NUMÉRIQUE (TABLETTE, ÉCRAN...)
OUTILS CISEAUX - CUTTER - STYLET MAIN/DOIGTS - SOURIS - IMPRIMANTE - CRAYONS...

**PHOTOGRAPHIE
VIDÉO**
IMAGE FIXE - MOBILE

GESTES PLASTIQUES CADRER - COMPOSER - MONTER - CHOISIR UN POINT DE VUE - RETOUCHER - METTRE EN SCÈNE...
MATÉRIAUX LUMIÈRE - PIXELS - PAPIER OPAQUES / TRANSLUCIDES
SUPPORTS ÉCRAN - PAPIER - MUR - INTERNET (site et blog...)
OUTILS APPAREIL PHOTOGRAPHIQUE TABLETTE - ORDINATEUR - IMPRIMANTE - SOURIS - STYLET - CAMERA...

SCULPTURE
MODELAGE - ASSEMBLAGE - OBJET...

GESTES PLASTIQUES TAILLER - MODÉLER - ÉVIDER ASSEMBLER - AJOUTER RETIRER-DÉTOURNER - EMPILER IMBRIQUER - PLIER - EMBOÏTER...
MATÉRIAUX ARGILE - PAPIER - CARTON - BOIS MÉTAL - OBJETS - PÂTE - CIRE FIL DE FER - PIERRE TENDRE - MATÉRIAUX DE RÉCUPÉRATION / NATURELS...
SUPPORTS SOCLE - SOL - BOIS - PIERRE PLAFOND - AIR
OUTILS PINCE - CISEAUX - MIRETTE ÉBAUCHOIR - ROULEAU - MAINS - MARTEAU...

ARCHITECTURE
MAQUETTE

GESTES PLASTIQUES CONSTRUIRE - BÂTIR - ÉQUILIBRER - ASSEMBLER AGRANDIR / RÉDUIRE
MATÉRIAUX CARTON - OBJET - PAPIER - PETITS VOLUMES - BOIS - LEGO® - ARGILE - PIERRE - MATÉRIAUX DE RÉCUPÉRATION / NATURELS
SUPPORTS SOL - BOIS - ESPACE NATUREL MINIATURE - TAILLE RÉELLE - OBJET
OUTILS PINCE - CISEAUX - CUTTER - MIRETTE - ÉBAUCHOIR ROULEAU - MAINS...

MISE EN ESPACE
PRÉSENTATION - EXPOSITION -
DIFFUSION

GESTES PLASTIQUES PLACER-INSTALLER- DIFFUSER MONTRER - PRÉSENTER METTRE EN SCÈNE - INTÉGRER ACCROCHER - INTERAGIR PERFORMANCE - HAPPENINGS
MATÉRIAUX FICELLE - FIL DE FER - PAPIER - QUINCAILLERIE - CORPS - OBJETS DU QUOTIDIEN - NATURE - RÉCUPÉRATION...
SUPPORTS - OBJETS SOCLE - PIÉDESTAL VITRINE - CADRE ÉCRAN - CARTELS SOL - MUR PLAFOND - ESPACE INTÉRIEUR ESPACE EXTÉRIEUR GALERIE BOITE - SITE/BLOG -