

# PLAN D'ÉTUDES CADRE DE L'OPTION SPÉCIFIQUE

## ARTS VISUELS (ARTS ET DESIGN)

### 1. OBJECTIFS GÉNÉRAUX DE FORMATION

L'enseignement des arts vise à transmettre des principes de création artistique et à initier des processus cognitifs et opérationnels qui favorisent des expériences esthétiques. Les activités créatrices et artistiques affinent les capacités de perception, renforcent l'efficacité personnelle et stimulent la réflexion ainsi que le dialogue sur les formes d'expression créatives et artistiques (les siennes comme celles d'autrui).

Les arts visuels permettent aux élèves d'aborder des thèmes liés à l'art, au design et à la vie quotidienne dans des environnements culturels variés, actuels comme du passé. À travers diverses approches méthodologiques aux œuvres d'art et de design réalisées à différentes époques, les élèves apprennent à se situer dans des contextes culturels, à les comprendre en tant que produits par l'histoire et à les remettre en question.

Les élèves développent une compétence approfondie dans le domaine des images<sup>1</sup>, aussi bien en termes de production que de réception, par l'expérience pratique de leurs propres processus créatifs et par l'observation, l'analyse et l'interprétation consciente d'images et de phénomènes visuels. Cette compétence («visual literacy») est fondamentale pour réussir à s'orienter dans un monde gouverné par les images, et est indispensable dans la perspective de l'aptitude générale aux études supérieures. (CdB)

La pratique, la réflexion et la théorie dans le champ des arts et du design stimulent autant les capacités intuitives et émotionnelles que les compétences logiques et cognitives. Elles favorisent le développement de la personnalité et de l'intelligence dans toute leur complexité. À cet égard, les capacités d'expression et de représentation artistiques revêtent une importance capitale. Les contenus, les objectifs et les élèves mêmes sont en constante évolution à travers un processus formatif qui ne préjuge d'aucun résultat. L'ouverture d'esprit, la subtilité de la perception, l'imagination, la persévérance, la capacité de jugement et les aptitudes à la communication jouent un rôle essentiel dans la mise en place d'espaces d'expérimentation au potentiel éducatif, formateur et transformateur (CdB)

La pratique des médias analogiques, numériques et hybrides de même que la confrontation avec des aspects de la culture visuelle (par ex. de la polysémie des images) procurent des instruments efficaces permettant de développer une capacité d'interprétation dans l'étude des phénomènes naturels, culturels et sociaux. Les élèves élargissent ainsi leur horizon pour s'orienter dans un monde globalisé, pour apprendre à faire face à l'incertitude et pour développer une attitude critique et participative vis-à-vis des thèmes sociétaux actuels. (CdB, EDD, EC)

Les arts visuels préparent notamment les élèves à intégrer une haute école d'art, à suivre des études d'architecture dans une école polytechnique ou à étudier dans une haute école pédagogique. Ils contribuent au développement de l'aptitude générale aux études supérieures en encourageant des compétences visuelles et médiatiques spécifiques ainsi que la capacité d'imagination, tant sur le plan de la réception que de la production. Les élèves ayant acquis une solide formation créative et artistique font preuve de compétences essentielles grâce à leur vaste expérience dans la gestion des processus créatifs, pour une collaboration innovante et interdisciplinaire, nécessaire dans toutes les branches d'études et dans toutes les professions.

---

<sup>1</sup> Se reporter au Lehrplan 21: la notion élargie d'«images» englobe aussi bien les images en deux dimensions, inanimées et en mouvement (peinture, dessin, arts graphiques, photographie, vidéo, animation) que les œuvres en trois dimensions (architecture, arts plastiques, installation et performance). En outre, on distingue les images extérieures des images intérieures. Les images extérieures se rapportent aux images, aux objets et aux phénomènes issus de la nature, de la culture et de l'art; les images intérieures comprennent l'imagination, les fantaisies, les sensations et les associations d'idées.

*L'option spécifique arts visuels approfondit les compétences créatives avec des médias traditionnels et numériques (NUM) grâce à des contenus plus poussés. Les élèves acquièrent une perception plus critique, renforcent leur compréhension des liens transversaux entre les milieux culturels et consolident leur capacité à élaborer seuls ou en équipe des solutions ou des stratégies créatives dans le cadre de travaux axés sur des projets (EDD). L'option spécifique arts visuels exige une attitude indépendante et un esprit critique. Grâce aux compétences qui y sont développées, elle encourage la responsabilité individuelle et les capacités d'organisation, qui se révèlent indispensables dans tout cursus ultérieur dans une haute école. Elle prépare notamment les élèves à suivre des filières d'études axées sur la création visuelle, l'activité pédagogique ou les sciences historiques et sociales (PS, EC, DD, NUM); de plus, les compétences visuelles et spatiales sont souvent essentielles à la compréhension technique et à la visualisation de processus complexes, en particulier dans les domaines des mathématiques et des sciences naturelles (CdB, mathématiques, médecine). Organisé de façon systématique et individualisé, l'enseignement favorise le développement personnel en général et l'acquisition de solides connaissances de base dans le domaine visuel, notamment dans le cadre d'un bilan personnel de compétences choisi pour la maturité.*

## **2. CONTRIBUTION À L'ENCOURAGEMENT DES COMPÉTENCES**

### **TRANSVERSALES**

#### **2.1. Compétences transversales cognitives**

##### 2.1.1. Compétences transversales méthodologiques

- Stratégies d'évaluation: porter des jugements esthétiques, faire la distinction entre des jugements subjectifs et des jugements intersubjectifs qui reposent sur certains critères.
- Gestion du numérique: porter un regard critique sur les médias numériques et les employer à bon escient (par ex. conception graphique, typographie, présentations, vidéos, photos, autoreprésentation en ligne).
- Capacité à s'organiser de manière autonome: par ex. travailler de manière indépendante sur des projets créatifs et artistiques.
- Pensée abstraite: isoler des perceptions, des observations, et les représenter de manière abstraite par des moyens créatifs et artistiques (réduction de la complexité, abstraction).
- Pensée critique, pensée analytique, pensée déductive, pensée en réseau: étudier des artefacts, des façons de penser et d'agir dans des contextes historiques et culturels différents.
- Pensée créative et divergente: s'écarter des modes de pensée habituels, développer de nouvelles idées et de nouveaux points de vue pour résoudre des problèmes.

##### 2.1.2. Compétences personnelles et liées à la personnalité

- Réflexion sur soi: par ex. mener une réflexion sur l'activité créative et intuitive, expliciter cette activité; prendre du recul sur son propre travail et l'évaluer de manière critique.
- Résilience: faire face à la polysémie des images et aux incertitudes qu'elle peut engendrer.

### 2.1.3. Compétences socio-communicatives

- Capacité d'articulation et d'interprétation: utiliser des artefacts visuels ou non verbaux dans le cadre de processus de communication; exprimer verbalement des phénomènes non verbaux, et ce, de manière appropriée (par ex. perceptions, vécus, observations, sensations, images).
- Autonomie relative: défendre son propre point de vue (en tant que résultat intermédiaire d'un jugement esthétique), valoriser, comparer d'autres points de vue, réviser sa position si besoin.

## 2.2. Compétences transversales non cognitives

### 2.2.1. Compétences transversales méthodologiques

- Pensée intuitive: faire appel spontanément et inconsciemment aux savoir-faire et aux connaissances pratiques en matière de création, élargir leur dimension et approfondir leur qualité.
- Volonté: par ex. gérer la «peur de la page blanche»; commencer à travailler sans attendre l'inspiration ou une idée de «génie».
- Persévérance: faire preuve d'endurance dans les processus sans résultats prédéfinis, et de tolérance face à l'incertitude et à l'imprévu; donner une forme définitive à des travaux créatifs et artistiques (par ex. dans le cadre d'une présentation, d'une exposition, d'un spectacle).

### 2.2.2. Compétences personnelles et liées à la personnalité

- Estime de soi et efficacité personnelle: s'impliquer sur le plan créatif et artistique dans le cadre de thèmes ou de contenus importants pour soi; apprécier les produits visibles, tangibles, de son propre travail et de celui d'autrui.
- Perception et gestion de ses propres sensations et émotions: prendre conscience des aspects émotionnels dans les arts visuels et les reconnaître; exprimer ses sensations de manière artistique.
- Curiosité: se confronter au nouveau, à l'inconnu, à ce qui n'est pas familier, et donc potentiellement dérangent (par ex. nouveaux processus, nouveaux médias, nouvelles technologies, cultures inconnues, art contemporain).
- Empathie pour les autres: contribuer à une culture de feedback positive; développer une approche empathique, sensible, par rapport à des thèmes ou des contenus importants pour soi.

### 2.2.3. Compétences socio-communicatives

- Expériences de collaboration: considérer les processus de feedback comme une stimulation dans les processus créatifs, s'en servir comme telle et apporter des impulsions au sein du groupe d'apprentissage.

## 2.3. Contribution de la matière aux compétences de base en langue première pour l'aptitude générale aux études supérieures

- Acquérir un vocabulaire adapté, appliquer sa compétence linguistique spécifique dans des travaux écrits (par ex. description et analyse d'images, rédaction scientifique).
- Capacité d'articulation et d'interprétation: exprimer verbalement, oralement et par écrit, des phénomènes esthétiques non verbaux (par ex. présenter ses propres travaux et mener une réflexion les concernant).

#### **2.4. Contribution de la matière aux compétences de base en mathématique pour l'aptitude générale aux études supérieures**

- Développer sa capacité d'imagination spatiale par le biais de la représentation bidimensionnelle de l'espace (par ex. perspective centrale, perspective parallèle, isométrie) et de l'activité créatrice, constructrice et plastique en trois dimensions avec des médias numériques et traditionnels (utile par ex. pour les radiologues et les chirurgiens, en cas de chirurgie assistée par ordinateur).
- Reconnaître, analyser et utiliser à bon escient (d'un point de vue créatif et artistique) la proportionnalité et les similitudes.
- Isoler et représenter des faits complexes; «lire» des images abstraites (par ex. graphiques, visualisations).
- Se confronter à des œuvres, à des positions artistiques, qui abordent elles-mêmes des thèmes mathématiques pertinents.

### 3. CONTENUS SPÉCIFIQUES ET COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

#### Domaines de formation, domaines partiels et compétences disciplinaires

Les contenus d'apprentissage et les compétences s'acquièrent par une progression en spirale dans les trois catégories de branches (discipline fondamentale, option complémentaire et option spécifique). Les compétences fondamentales peuvent être reprises, car elles sont abordées de manière plus large et plus approfondie dans les options complémentaire et spécifique.

Domaines de formation et domaines partiels	Contenus et compétences disciplinaires
<b>1. Percevoir – imaginer</b>	Les élèves sont capables de:
1.1. Observation et imagination	<ul style="list-style-type: none"><li>• percevoir, observer et identifier de manière nuancée des phénomènes visuels (par ex. dans les arts, la nature, le quotidien) et des mondes intérieurs (par ex. idées, sensations, rêves, souvenirs), de manière générale mais également en se concentrant sur des aspects particuliers. (EDD)</li><li>• explorer en profondeur leurs observations, leurs perceptions (par ex. chercher, trouver, sélectionner, rassembler, classer), en adoptant différents points de vue et positions. (PS, EC, EDD)</li><li>• prendre conscience du rôle de l'habitude dans la perception et la remettre en question. Expérimenter des principes spécifiques de la perception visuelle.</li><li>• rendre visibles et s'approprier des observations, des perceptions, à l'aide de différents matériaux, moyens de création (voir point 2.1) et méthodes (par ex. expérimentales, systématiques, performatives) et, ce faisant, gagner en confiance en soi. (PS)</li><li>• parvenir à appréhender des thèmes (artistiques) indépendants et développer leur propre compréhension, et ce, grâce à leurs capacités d'observation, de perception et d'imagination.</li></ul>
1.2. Comprendre les éléments de base de l'activité créatrice	<ul style="list-style-type: none"><li>• employer de manière nuancée et ciblée les éléments de base de la création, leurs spécificités et leurs fonctions (par ex. composition, proportion, contrastes formels, principe figure-fond).</li><li>• employer les couleurs à bon escient dans un but créatif; exploiter les différentes relations entre les couleurs (complémentaires, saturées et ternes, claires et foncées, chaudes et froides, quantitatives) et les différents concepts relatifs aux couleurs (couleur symbolique, couleur locale, couleur apparente, couleur d'expression, couleur absolue) dans des</li></ul>

travaux créatifs; identifier les principaux systèmes de classification des couleurs et les fondamentaux de la couleur en peinture (pigments, liants).

- développer graphiquement, expliquer et visualiser la perception et la représentation spatiales de manière adéquate; appliquer et modifier la représentation en perspective centrale et d'autres instruments de représentation spatiale en fonction de la situation; réaliser des travaux précis de construction spatiale, par addition ou soustraction de matière (par ex. modelage d'argile, construction); utiliser à bon escient la troisième dimension spatiale dans un but créatif, percevoir et utiliser des corps comme des volumes occupant un certain espace et en interaction avec l'espace (par ex. installation, performance).
- reconnaître des différences dans la perception de matériaux et de surfaces et les utiliser à bon escient dans un but créatif.

## **2. Concevoir – réaliser**

Les élèves sont capables de:

### **2.1. Matériaux, médias et processus**

- utiliser la grande variété de matériaux et de médias (en deux et trois dimensions, traditionnels et numériques, techniques mixtes) à titre expérimental et en tant que sources d'inspiration, et approfondir par la pratique et l'expérimentation, les élèves se confrontent non seulement aux spécificités propres des matériaux, mais également au rapport entre l'idée et ce qu'il est possible de mettre en œuvre dans la pratique actuelle. Dans des domaines choisis, les élèves atteignent un niveau élevé de qualité technique.
- favoriser l'acquisition de nouvelles connaissances par le biais d'une approche différenciée à travers des processus variés (par ex. dessiner, peindre, mettre en page, photographier, réaliser des films, animer, programmer, modeler, construire, installer, performer). (NUM)
- traiter avec minutie des processus créatifs choisis; examiner leurs aspects techniques, leur histoire et leurs critères de qualité formels (par ex. photographie analogique et/ou numérique, conception numérique d'objets en trois dimensions et impression 3D).
- exploiter de manière ciblée le potentiel et les spécificités de médias et de processus artistiques donnés (par ex. procédé aléatoire, processus basés sur l'art, techniques d'impression, collage, image en mouvement, technique de l'impasto en peinture) afin d'enrichir leur langage visuel; le médium fait toujours partie intégrante du message.

## 2.2. Appliquer les éléments fondamentaux de l'activité créatrice

- travailler avec des médias numériques et traditionnels sur le plan créatif et artistique tout en étant sensibilisé à leurs spécificités médiatiques, et cultiver une approche consciente de leur utilisation. (CdB, NUM)
- employer de manière ciblée et précise les éléments fondamentaux de l'activité créatrice (voir point 1.2. Percevoir – imaginer) dans leurs propres créations (*visual literacy*). (EDD, CdB).
- combiner de manière originale divers éléments de l'activité créatrice, les superposer et les utiliser de façon ludique, à titre expérimental et en vue d'obtenir des solutions.
- reconnaître et mettre en route le jeu qui se produit dans l'interaction entre le plan formel et celui du contenu au niveau figuratif. (CdB)
- comprendre et exploiter de manière ciblée le lien entre le texte et l'image ainsi que leur influence mutuelle et leurs effets sur la communication. (PS)
- organiser et transmettre de manière compréhensible des contenus textuels et visuels par différents moyens et supports graphiques et typographiques (par ex. typographie, illustration, mise en page, photographie). (EDD, NUM, PS)
- citer la différence fondamentale entre une image vectorielle et une image matricielle, tester les possibilités créatives de l'image vectorielle et du traitement d'images et, ce faisant, mettre en pratique des idées visuelles simples. (NUM)
- percevoir, analyser et mettre en forme des images en mouvement dans le cadre de films, d'animations, de visuels et de formats interactifs; utiliser des éléments visuels et audio de façon coordonnée, rythmée et opportune. (NUM)
- aborder d'un point de vue créatif les moyens performatifs, mettre au point et réaliser des performances.

## 2.3. Projets créatifs

- s'engager dans des processus de recherche, des expériences, des tâches sans prévision de résultats, et les considérer avec curiosité et ouverture d'esprit (voir point 1.1. Percevoir – imaginer). (CdB, tolérance à l'incertitude)
- comprendre les processus artistiques en tant que sources de connaissance. (CdB, connaissances esthétiques)
- expérimenter différentes approches de solutions et possibilités de représentation en vue de la mise en pratique d'idées et de réflexions artistiques (par ex. réalisation d'esquisses, de projets, de variantes, de modifications) et les synthétiser en un résultat final. (PS, EDD, EC, NUM)

- documenter des processus et des produits artistiques sur les plans visuel et verbal, de manière évocatrice et compréhensible, et mener une réflexion sur ces processus et produits (par ex. dans des portfolios).
- présenter des processus et des produits artistiques sous une forme adaptée (par ex. exposés, expositions). (EC)
- élaborer des problématiques artistiques librement ou selon des thèmes donnés, mener des recherches ciblées et appropriées sur le sujet, les synthétiser en plusieurs étapes et y réfléchir, les mettre en pratique en vue d'une situation concrète d'exposition et les présenter.
- élaborer des projets en faveur d'une compréhension interculturelle et transculturelle; développer des idées et les représenter visuellement et verbalement, de manière compréhensible (utopie, visions de l'avenir d'un autre monde, d'une autre société, questionnement d'identité, de genre). (EDD)
- classer les branches de l'art et du design en tant que manifestations de thèmes ou de défis sociétaux ou politiques; expérimenter et mettre en pratique d'un point de vue créatif des formes de discussion et de participation active (par ex. l'art dans l'activisme, dans l'espace public, art urbain, *unpleasant design*, architecture, propagande, etc.). (EC)
- acquérir de l'expérience avec des méthodes de travail indépendantes; développer des compétences visuelles et médiatiques sur le plan réceptif comme productif dans le cadre de projets créatifs et les mettre en pratique à bon escient; ces compétences sont utiles pour une majorité de domaines d'études. (CdB, PS, voir chapitre 2)

### 3. Réfléchir – contextualiser

Les élèves sont capables de:

#### 3.1. Description et évaluation

- s'exprimer en employant un langage élaboré et un vocabulaire spécialisé, dans le but de décrire des phénomènes et des artefacts issus de la culture, des arts et du design.
- faire la distinction entre des jugements esthétiques subjectifs et des jugements esthétiques intersubjectifs qui reposent sur certains critères. (EC)
- formuler un jugement esthétique et l'étayer (par ex. sur les travaux d'autres élèves, sur des artefacts issus de la culture, des arts et du design).

#### 3.2. Réflexion sur des processus et des produits

- observer leurs propres processus ou produits avec du recul et mener une réflexion les concernant, identifier leurs propres considérations ou sensations, justifier des décisions. (CdB)



### 3.3. Rencontre avec la culture, les arts et le design

- remettre en question de manière critique leurs propres processus et produits, comme ceux d'autrui, formuler et accepter des retours constructifs fondés sur certains critères.
- classer ses propres processus et ses propres produits en rapport avec des références existantes issues de la culture, des arts et du design, et mener une réflexion les concernant.
- se confronter à des originaux et à des acteurs importants dans les domaines de la culture, des arts et du design en privilégiant le contact direct (par ex. lieux de formation extrascolaires, expériences dans des champs professionnels ou des secteurs d'activité).
- se situer dans des contextes historiques comme actuels grâce à des approches représentatives (par ex. histoire de la culture, des arts et du design).
- analyser des artefacts représentatifs issus de la culture, des arts et du design, comprendre et apprécier différents points de vue et interprétations.
- appréhender des artefacts de la culture, des arts et du design en tant que partie intégrante de leurs contextes historiques et (trans)culturels.
- considérer l'histoire de l'art comme une construction qui s'est développée au fil du temps, obtenir une vue d'ensemble des différentes époques et identifier leurs caractéristiques stylistiques.
- comprendre en profondeur les tenants et les aboutissants de l'histoire de l'art et de la culture et les exploiter de manière interprétative dans une variété de contextes et de situations.
- faire la distinction entre diverses approches méthodologiques à la culture, aux arts et au design et les expérimenter (par ex. du point de vue des sciences de l'art, chronologiquement parlant, en se fondant sur la perception, sur la pratique créative, du point de vue performatif ou en s'appuyant sur une œuvre ou un thème particulier).
- traiter des médias et des images de manière compétente (voir chapitre 1); la « *visual and media literacy* » revêt une importance particulière pour une majorité de domaines d'études dans les différents types de hautes écoles (par ex. procédés d'imagerie, visualisation de données, élaboration et lecture de graphiques, capacité d'imagination visuelle, en deux et trois dimensions). (CdB)