

CONCOURS DE RECRUTEMENT DE PROFESSEUR DES ÉCOLES

TOTAL CR PE

Je révise
et j'assure

Concours
2023-
2024

L'épreuve écrite

2^e édition

d'ARTS

- Tout le cours pour réviser
- Méthodologie et conseils
- Tout pour s'entraîner
- Annales 2022 corrigées

Philippe Brun
Dominique Habellion



Présentation des arts plastiques

I. Une discipline artistique

La discipline des arts plastiques peut se définir selon les caractères suivants :

- Elle est artistique car elle engage la pratique de création de l'élève. En ce sens, elle rejoint le principe d'une **éducation par l'art**.
- Elle est culturelle car elle suscite aussi la rencontre avec des œuvres d'artistes. En ce sens, elle rejoint le principe d'une **éducation à l'art**.

Néanmoins, l'activité largement dominante étant la pratique plastique, c'est bien son caractère artistique qui est majeur. De fait cette discipline fait partie, avec l'éducation musicale, des deux disciplines qui sont les fondements, de la maternelle à la fin du collège, de l'accès à la pratique artistique dans la scolarité obligatoire.

Elle est complémentaire de l'histoire des arts qui est un enseignement culturel centré sur les œuvres.

Elle participe à l'Education Artistique et Culturelle à travers les Parcours (PEAC) qui, dès la maternelle, une fois par cycle au moins, mettent en place des projets pédagogiques ambitieux en partenariat culturel.

II. Un nom changeant

Le nom de cette discipline a souvent été choisi en corrélation avec la pratique artistique de référence.

Au XIX^e siècle, le dessin étant considéré comme la base des expressions artistiques des beaux-arts, le mot **Dessin** a prévalu pour désigner cet enseignement.

Dans les années 1970, le nom **Arts Plastiques** est choisi dans l'idée de faire référence aux formes artistiques variées du XX^e siècle (en plus de la peinture et de la sculpture : le collage, l'assemblage etc.).

En 2002, le terme **Arts Visuels** arrive dans les programmes avec la double visée d'harmonisation avec les pays européens et d'élargissement vers des formes d'expression et de pratiques nouvelles (arts numériques, photographie, cinéma, etc.). Parallèlement, les activités de dessin sont réaffirmées.

En 2015, les programmes reviennent aux *Arts Plastiques* pour s'harmoniser avec le collège qui partage le cycle 3 avec l'école élémentaire. Néanmoins, l'aspect intégrateur de pratiques diverses comme le cinéma, la photographie et les technologies numériques demeure.

III. Les activités

Elles sont de trois ordres :

- Les activités de **pratique plastique**, à partir desquelles toutes les autres rayonnent. Elles sont très diversifiées dans leurs techniques, allant du modelage de l'argile à l'utilisation d'appareils photographiques numériques et d'ordinateurs.
- Les **activités culturelles** de regards portés sur des œuvres. Elles s'organisent en lien avec les pratiques des élèves. La pratique donne des clés d'entrée dans l'approche des œuvres et les œuvres nourrissent la créativité plastique.

Ici, les œuvres sont donc considérées dans leur rapport avec l'objectif d'apprentissage artistique, dans un temps relativement court et sans volonté d'exhaustivité quant à leur analyse. Si l'on veut approfondir cette approche, il faut alors concevoir en interdisciplinarité une ou des séances en histoire des arts.

- Les **activités de langage** oral et écrit. L'expérimentation et la création sont propices à l'émergence de situations de communication permettant de relater les découvertes et les effets produits. La prise de parole permet de reconnaître, en les nommant, les phénomènes plastiques à partir des productions de classe et des œuvres d'artistes.

IV. Les enjeux

L'enseignement obligatoire est là pour former le futur adulte et citoyen dans toutes ses dimensions et potentialités. Deux enjeux spécifiques sont portés par les arts plastiques au sein de l'école :

- **La part de la sensibilité** dans l'affirmation de soi et comme accès à la connaissance. Par une expérience sensible liée aux émotions, l'enfant s'extériorise. Il s'émancipe en prenant des partis pris artistiques et en exerçant son esprit critique. Par ses productions et face aux œuvres, il accède aux formes symboliques du visible, perçoit des modalités complexes et nuancées d'émission et de réception de sens. On parle alors d'intelligence sensible.
- **La part du culturel** comme découverte de l'autre et modalité du lien avec autrui et avec le monde. L'accès à la culture pour tous est alors au centre de la démocratisation culturelle engagée par l'école à côté et en collaboration avec le monde de la culture.

Cet enseignement est donc porteur d'une double dynamique : celle allant de l'affirmation de soi vers le lien social et la culture partagée puis celle allant du sensible vers le symbolique et le réflexif.

V. Les finalités

De ces enjeux découlent les finalités suivantes que l'on retrouve sous diverses formes dans de nombreux textes officiels de la discipline :

- La **construction de la personnalité** par l'acquisition du langage plastique comme moyen d'une démarche d'expression artistique personnelle.
- La **formation du citoyen** en lien avec l'exercice de la liberté de création, la reconnaissance et l'estime de soi comme auteur, le respect de l'autre et de ses réalisations.
- Le **développement de l'intelligence sensible**, notamment dans le cadre de l'éducation du regard, par la création et la lecture d'images.
- La **démocratisation culturelle** par l'acquisition de repères culturels communs et d'une première culture personnelle.

VI. Des principes pédagogiques liés à cet enseignement

Les programmes de 2020 de l'école élémentaire indiquent divers principes directeurs de l'enseignement des arts plastiques. Retenons ici ceux qui gouvernent la pratique plastique :

- Faire jouer la **complémentarité entre le faire et le voir** ; « le geste et le regard sont intimement liés », « observation, invention et réflexion ».
- Susciter une **pratique « exploratoire et réflexive »** ; « action, invention et réflexion » sont recherchées.
- Susciter une « **expression personnelle** » ; viser le « développement du potentiel d'invention et de création » de chaque élève en recherchant des « réponses personnelles et originales ».
- S'appuyer sur des « **situations ouvertes** favorisant l'initiative, l'autonomie et le recul critique ».

Imagination/imaginaire

I. L'imagination

L'imagination est la « faculté que possède l'esprit de se représenter ou de former des images » (CNRTL). C'est donc un processus qui permet de convoquer des images mentales. Ces images sont liées à des expériences sensibles préalables mais pour Bachelard il s'agit davantage de « déformer les images issues de la perception » afin d'arriver à « **l'imagination créatrice** ». Celle-ci peut amener à « inventer des images, des formes ou des figures nouvelles ».

II. L'imaginaire

Dans le sens commun, l'imaginaire est ce qui existe en imagination, à distance du réel, voire en opposition.

Cependant on retiendra l'idée selon laquelle se construit un ensemble de représentations sur le monde en général, fondé sur une mémoire collective ou personnelle. Les œuvres d'art participent à cette construction d'un **imaginaire collectif ou individuel**.

III. D'un point de vue scolaire

L'enfant, participant à la vie sociale, est déjà porteur d'un imaginaire lié à sa culture familiale et à sa vie particulière. Mais, parfois, ces références sociales forgent des **stéréotypes** que les arts plastiques vont bousculer en développant l'imagination créatrice et l'enrichissement culturel (voir les compétences du cycle 3).

Les situations de **perception sensible et d'exploration plastique** permettent à l'élève des évocations imaginaires que suggèrent la vision ou le toucher.

Les situations de **projet de création** entraînent l'élève, à partir des incitations (visuelles, verbales, littéraires, iconiques) à imaginer et à projeter une création plastique.

Les **situations de regard**, face aux productions ou aux œuvres, permettent l'enrichissement de l'imaginaire de l'élève. Elles suscitent la découverte de formes nouvelles, attisent la curiosité et multiplient les références. Cette diversité et cette richesse « autorisent » l'élève à aller plus loin dans ses propres productions, et à dépasser les stéréotypes.

La créativité

I. Caractères

L'artiste allemand du XX^e siècle Joseph BEUYS disait que « chaque homme est un artiste », signifiant ainsi que la créativité est une qualité **potentiellement présente chez chacun**.

Elle se déploie dans de multiples activités de l'homme mais elle s'affirme et se développe particulièrement dans les arts. Cependant **la culture** et plus largement le **contexte** peuvent l'encourager ou l'amenuiser. En interaction avec le milieu familial, le rôle de l'école, et plus particulièrement de l'enseignement artistique, est donc crucial de ce point de vue.

Complexe et épousant des formes diverses, la créativité (définie selon certains critères dans les années 1960) se manifeste en cours d'arts plastiques par les traits suivants :

- **Aptitude à déceler des problèmes dans une situation donnée (« sensibilité aux problèmes »)** : en art, c'est le fait de situer le problème artistique et de projeter une action artistique possible à partir des données d'une situation pédagogique. Cela se joue souvent en début de séance, au lancement de l'activité.
- **Productivité d'idées (« fluidité idéationnelle »)** : en art, c'est le fait de pouvoir générer des réponses plastiques différentes et de pouvoir décliner une solution en de multiples variantes. Cela se joue particulièrement dans les phases de recherche.
- **Facilité de passer d'une catégorie à une autre (« flexibilité »)** : en art, c'est le fait de pouvoir transférer des données d'un univers, d'un langage à un autre. Cela se joue dans les propositions partant d'une induction iconique (image), sonore ou verbale et demandant à l'élève de réaliser une production plastique en rapport. Autrement dit, comme la plupart des cours partent de telles inductions, cela se passe quasiment systématiquement.
- **Originalité** : en art, c'est la faculté de créer du nouveau, relativement à ce que l'élève connaît déjà. Cela se joue systématiquement dans chaque production plastique réellement créative.
- **Restructuration de quelque chose qui existe déjà (« reconstruction »)** : en art, c'est le fait d'être actif par rapport à son environnement en l'envisageant comme matériau ou support de création. Cela se joue quand le professeur propose de partir de l'existant (une image, un lieu, un objet...) et de le modifier.

II. La créativité dans l'histoire de la discipline

La **pédagogie de la créativité** s'est développée à partir de 1968. Mais après avoir pensé que la créativité ne nécessitait qu'une situation de liberté (« dessin libre »), on s'est rendu compte que la plupart des élèves ne faisaient que reprendre des pratiques déjà connues sans forcément en découvrir de nouvelles. C'est à la fin des années 1970 et début 1980 que l'**approche inductive** du cours dit « en proposition » a vu le jour pour véritablement **provoquer** la créativité de l'élève à partir d'un problème artistique, grâce à des inducteurs appelés « incitations » et des contraintes. Cette approche concilie **créativité et apprentissage**.

III. Enrichissement culturel et créativité

Au début du XX^e siècle, on a pu voir dans la culture un effet sclérosant. En effet, la **modernité**, en réaction à un art académique très marqué par le poids des œuvres anciennes, a fait table rase du passé. Dans les années 1970, avec la **postmodernité**, le *diktat* de la nouveauté a été ébranlé. Aujourd'hui, la situation est moins catégorique et certains créateurs se réclament de rapports de filiation avec des artistes du passé.

Du point de vue scolaire, on distingue le fait d'avoir recours à des œuvres comme modèles d'une part et d'autre part le recours à des œuvres comme enrichissement culturel :

- Les œuvres, si elles ne sont que des modèles pour la production de l'élève, ne permettent pas de développer la créativité. Il en va ainsi des cours construits « à la manière de » qui demandent seulement à l'élève d'appliquer un système technique repéré dans une œuvre d'artiste.
- L'**enrichissement culturel mené** dans un esprit d'ouverture et de curiosité a des **effets positifs** sur la créativité. Cela passe par la fréquentation régulière d'œuvres diverses et variées qui ouvrent l'esprit et enrichissent l'imaginaire. L'on constate que les élèves ayant eu accès à une connaissance culturelle vaste sont plus aptes à **se permettre** des possibilités d'action créative, à **s'ouvrir** aux œuvres nouvelles et inhabituelles et à reconnaître la **valeur** de leurs propres productions. L'esprit de curiosité se cultive en variant les objets des découvertes et la créativité, en exerçant sa curiosité. Le dispositif du « musée de classe », collection constituée, regardée et commentée avec les élèves, répond à cette finalité. L'interdisciplinarité avec l'histoire des arts permet de donner plus d'ampleur à cet enrichissement. De même, le partenariat avec les musées, ajoute l'expérience marquante de la rencontre sensible avec l'œuvre et non pas avec sa reproduction photographiée telle qu'on en dispose en classe.

La création à l'école

I. Donner forme selon une intention

Définir la création à l'école serait une chose complexe. Retenons qu'elle mobilise intentionnalité et réflexion, imagination et créativité, technicité et matérialité. Elle aboutit à une **forme** dotée de sens par son auteur. Cette forme entre ensuite en relation avec les regardeurs.

Pour qu'il y ait création, il faut un **processus de mise en forme d'un matériau** qu'il soit plastique, sonore, langagier ou corporel. L'acte de créer se déploie alors sur deux plans :

- C'est un **processus matériel** de mise en forme de matériaux impliquant gestes et outils.
- C'est un **processus immatériel** d'inspiration lié à l'imagination créatrice, à la créativité et à la réflexion. L'inspiration fait naître l'intentionnalité (visée qui impulse l'action productive).

Il y a **réciprocité** entre ces deux paramètres : l'idée amène à mettre en forme le matériau, le matériau impose ses propriétés au travail de fabrication (et à la forme finale) et relance l'inspiration.

II. Un processus

La création est donc un processus. C'est une véritable dynamique d'idées, de gestes, de regards, de réactions et de reprises qui s'inscrit dans le temps.

Cette dynamique concerne l'individu dans ses **aspects inconscients**. Le freudisme voit dans l'œuvre l'expression indirecte, cryptée, des désirs inconscients, à la manière du rêve. Didier Anzieu analyse ce processus comme prenant naissance dans l'inconscient et aboutissant à la constitution d'une œuvre personnelle qui sera exposée au regard de tous. Du point de vue scolaire, on retiendra que les facteurs psychologiques sont partie prenante du processus et qu'une charge émotionnelle est attachée aux activités de création et aux productions qui en résultent.

L'inconscient guide aussi l'action productive : les surréalistes parlaient de « l'automatisme psychique » (le fait de ne pas avoir recours à la volonté consciente) comme un moyen de création. Plus largement, dans tout processus de création, il y a un **automatisme créatif**. Dans une activité artistique en classe, la vigilance de la volonté de la

part des élèves n'est pas constante. Il y a forcément, lors des activités de production, un « **lâcher prise** » créatif. Ce phénomène laisse toute sa place à la sensibilité pour produire et saisir les réactions des matériaux et les effets positifs du hasard.

La dynamique de création passe aussi par les **choix** que l'individu effectue. Jeune, l'élève agit dans l'instant et par désir immédiat. Au fur et à mesure qu'il grandit et apprend, il fait de plus en plus de choix techniques ou plastiques en fonction de ses **intentions** expressives. Il **conduit** le processus. Le professeur aide la réflexion à s'élaborer en ajustant les choix plastiques au sens visé.

Le processus est donc à la fois matériel et immatériel, sensible et réflexif, conscient et inconscient. Parallèlement à la consolidation de ses compétences plasticiennes et de son autonomie, l'élève se construit peu à peu comme **auteur**, à l'échelle de son âge et relativement à la situation pédagogique. On pourra alors parler de « **démarche de création** » de l'élève même si celle-ci ne peut être équivalente à la démarche de création de l'artiste.

III. Les trois phases du processus de création

En vue d'une exploitation pédagogique, Pierre Gosselin et son équipe ont vu trois phases dans le processus de création :

- L'**ouverture** qui est l'entrée dans les préoccupations créatives.
- L'**action productive** qui est le temps de la réalisation.
- La **séparation** qui est le temps de l'exposition.

Ces trois temps vont alors permettre au professeur de construire une trame de séquence adaptée.

IV. Et les trois mouvements

Tout au long de ces trois phases, trois mouvements agissent :

- L'**inspiration** ; c'est l'émergence de l'intention. L'élève trouve son inspiration lors de la présentation du dispositif pédagogique mais la pratique lui permet de rebondir. La production, une fois terminée, lui donne des perspectives pour d'autres productions.
- L'**élaboration** ; c'est l'émergence de l'objet qui se fabrique. L'élève élabore sa réalisation pendant la phase d'action productive. Mais, en phase d'ouverture, le contact avec une matière (pour manipuler, pour réaliser des maquettes ou le fait de dessiner pour projeter ce qu'il va faire) enrichit son inspiration.
- La **distanciation** ; c'est la prise de recul. L'élève prend du recul en décidant qu'il a terminé, en constatant les effets plastiques produits et en écoutant la réception que font les autres de son travail. Mais les prises de recul se font dès le départ pour apprécier la faisabilité du projet. Pendant la réalisation, parfois avec l'aide du professeur, il fait le point pour infléchir ou non son action productive.

Il y a donc **entremêlement** des trois mouvements dans chaque phase.