

Lexique pour les arts plastiques : la diversité des pratiques au service du projet de l'élève (éduscol ressources 2016)

<https://eduscol.education.fr/document/14125/download>

Pratiques bidimensionnelles	Pratiques tridimensionnelles	Pratiques de l'image fixe et animée
<p>DESSIN pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Faire des choix selon son intention. -Explorer des outils, des gestes, des supports sans volonté de représenter (formes imprévues, inventions graphiques, langages inventés) -Élaborer un projet (par ex, lors d'un projet tridimensionnel) 	<p>SCULPTURE (retirer de la matière d'un bloc de bois, marbre, grès, etc)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Investir l'espace. -Jouer du plein et du vide. -Se confronter à des questions d'équilibre/de déséquilibre, de résistance des matériaux. -Explorer la représentation par le volume. 	<p>PHOTOGRAPHIE</p> <ul style="list-style-type: none"> -Faire des choix selon son intention par : la prise de vue, le cadrage, la lumière mais aussi le flou, le décalé. -Manipuler des photos par découpage, collage, montage, traitement numérique. -Découvrir des pratiques de photogrammes.
<p>PEINTURE pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Peindre sans dessiner au préalable. -Explorer la peinture en termes de forme et de passage d'une couleur à l'autre (mélanges dégradés, contrastes) ; expérimenter les effets des couleurs. -Explorer sa matérialité, son épaisseur ou à l'inverse sa fluidité. -Créer ses propres outils et observer les traces 	<p>MODELAGE (modeler de l'argile, du plâtre frais, de la cire, du papier d'aluminium, du papier, etc)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Modeler, creuser pour explorer les volumes. -Jouer du plein et du vide. -Se confronter à des questions d'équilibre/de déséquilibre, de résistance des matériaux. 	<p>VIDÉO et FILM D'ANIMATION</p> <ul style="list-style-type: none"> -Raconter une courte histoire ou au contraire brouiller les repères des spectateurs (1 à 3 mn) -Donner des impressions de ralenti, d'accélération. -Explorer la diversité des pratiques du film d'animation (dessins ou objets par série de photographies « stop motion »).
<p>COLLAGE pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Représenter le réel d'une autre manière en tenant compte des matières et des couleurs. -Réfléchir à l'organisation des éléments sur le support, à la composition plastique (répétition, alternance, superposition, orientation, concentration, dispersion, équilibre, etc). -Jouer sur la nouvelle représentation d'une image collée dans une visée poétique et artistique. 	<p>ASSEMBLAGE (mise en relation de matières, matériaux et objets variés)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Investir l'espace. -Jouer du plein et du vide. -Se confronter à des questions d'équilibre/de déséquilibre, de résistance des matériaux (rigides, souples), de collage. -Explorer les possibilités d'assemblage. 	<p>CRÉATION NUMÉRIQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> -Utilisation d'outils numériques pour des productions plastiques exprimant l'espace et le temps (ralenti, accélération, séquençage, etc).
	<p>INSTALLATION (mise en scène)</p>	
	<p>ARCHITECTURE (relation entre espace et matériaux)</p>	