

Des expériences aux connaissances : principes didactiques, modalités de l'élaboration et mise en œuvre des apprentissages dans l'enseignement des arts plastiques

Cinq fiches pour définir l'image dans son pouvoir de représenter

Cette ressource porte sur des définitions permettant d'ancrer quelques-unes des questions de l'image en arts plastiques, au moment de la mise en œuvre du programme du cycle 4.

L'image est une composante essentielle dans l'enseignement des arts plastiques : les élèves en produisent, en inventent dans des intentions artistiques ; ils en abordent les conditions de production comme de réception ; outillés des acquis de l'invention et de l'étude des images artistiques ils apprennent à les analyser, à en distinguer les statuts et les usages. Affirmée depuis les programmes de 1979, ayant fait l'objet d'une forte actualisation dans ceux de 2008, l'image est à aborder de manière spécifique au moyen des grands questionnements du nouveau programme.

Ce document est constitué en cinq fiches.

Les trois premières fiches forment des synthèses de définitions de l'image (issues du dictionnaire, du champ de l'esthétique [Souriau], de la sémantique).

Une quatrième fiche dégage des définitions permettant de situer l'image dans son pouvoir de représenter.

La cinquième et dernière fiche pose quelques repères pour une taxonomie des images dans leur pouvoir de représenter.

Cette ressource reprend un document de formation conçue dans l'académie de Lille en 2006, remanié et mis en ligne dans l'académie de Paris en 2011. Ce document initial est également enrichi d'une annexe mettant en perspective des extraits des programmes de 1998 et 2008 dans leurs composantes portant sur l'image.

Extraits du programme

« Il [l'enseignement des arts plastiques] couvre l'ensemble des domaines artistiques se rapportant aux formes : peinture, sculpture, dessin, photographie, vidéo, nouveaux modes de production des images... »¹

« Les élèves explorent la pluralité des démarches et la diversité des œuvres à partir de quatre grands champs de pratiques : les pratiques bidimensionnelles, les pratiques tridimensionnelles, les pratiques artistiques de l'image fixe et animée, les pratiques de la création artistique numérique. »²

« Le cycle 4 poursuit l'investigation des questions fondamentales abordées dans les cycles précédents (représentation, fabrication, matérialité, présentation) en introduisant trois questionnements : "La

¹ Programmes d'enseignement du cycle des apprentissages fondamentaux (cycle 2), du cycle de consolidation (cycle 3) et du cycle des approfondissements (cycle 4). Annexe 3, programme d'enseignement du cycle des approfondissements (cycle 4). Arrêté du 9-11-2015 publié au J.O. du 24-11-2015. Programme du cycle 4.

² *Ibidem*

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”. »³

« Durant les cycles précédents, une sensibilisation à la création avec des outils et appareils numériques simples a été conduite, notamment au service de la production et de la transformation des images. »⁴

« 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, et donc non strictement dans des usages plus poussés des logiciels de traitement des images. »⁵

Sommaire

- Fiche 1 : éléments de définition du mot image / dictionnaire
- Fiche 2 : éléments de définition du mot image / vocabulaire d’esthétique⁶
- Fiche 3 : éléments de définition du mot image / sémantique
- Fiche 4 : éléments de définition de l’image dans son pouvoir de représenter
- Fiche 5 : éléments pour une taxonomie des images dans leur pouvoir de représenter
- Annexe (extraits des programmes de 1998 et 2008 dans leurs composantes portant sur l’image)

³ *Ibidem*

⁴ *Ibidem*

⁵ *Ibidem*

⁶ Etienne Souriau, *Vocabulaire d’esthétique*, publié sous la direction d’Anne Souriau, Éditions Presses Universitaires de France, collection Quadrige Dico Poche, 3ème édition 8 septembre 2010, Paris.

Fiche 1 : éléments de définition du mot image / dictionnaire

IMAGE : ETYMOLOGIE / etymology :

Subst. fém. en français, *imagene* vers 1050, puis en moyen anglais par le français, du latin *imago*, « imitation, représentation, forme ressemblante, portrait, tableau, statue, masque, simulacre ». De la racine *im-* d'où *imitor*, et, avec aspiration sifflante, *sim* d'où *similis* apparentés morphologiquement et sémantiquement à *image*.

D'après le dictionnaire Le Robert :

I.

1. Reproduction inversée qu'une surface polie donne d'un objet qui s'y réfléchit. Reflet. Physique : Ensemble des points de convergence des rayons lumineux issus des divers points d'un corps donné (image réelle) ou du prolongement de ces rayons (image virtuelle). Image photographique.
2. Représentation d'un objet par les arts graphiques ou plastiques ou par la photographie.
3. Petite estampe. Représentation exagérément schématique d'une réalité complexe.

II.

1. Reproduction exacte ou analogique d'un être, d'une chose.
2. Ce qui évoque une réalité.
3. Comparaison, métaphore.

III.

4. Représentation mentale d'origine sensible d'une perception. Reproduction mentale d'une perception ou d'une impression antérieure, en l'absence de l'objet qui lui avait donné naissance.

Fiche 2 : éléments de définition du mot image / vocabulaire d'esthétique⁷

1. **Représentation non nécessairement ressemblante** d'une personne, d'une chose ou d'un lieu **par des moyens manuels**, dans un des arts plastiques : Image est relatif à l'objet représenté (c'est l'image de ...). L'image se caractérise alors par la reproduction de l'aspect visuel extérieur d'un être réel ou fictif, en tout cas diégétique. (Diégétique de diégèse : terme créé en 1950 par Anne SOURIAU. La notion qu'il désigne s'applique à tout art où on représente quelque chose. La diégèse est l'univers de l'œuvre, le monde posé par une œuvre d'art qui en représente une partie). L'image n'est pas la chose représentée, elle n'en offre que l'apparence.
2. **Représentation figurative** d'une personne, d'une chose, d'une scène **par des moyens techniques** permettant sa reproduction en de nombreux exemplaires.
3. **Représentation mentale (image mentale)** ayant un contenu analogue à celui de la perception, mais due à un processus psychique et non à l'excitation matérielle d'un organe des sens ; elle est purement subjective.
4. **En littérature**, un des sens du terme d'image est le suivant : **description**, ou passage plus court, indiquant l'aspect perceptible (très souvent visuel) de quelque chose, de manière frappante et **suscitant une image mentale** (chez le lecteur). En ce sens on dit aussi hypotypose. Également dans un sens plus figuré on appelle aussi image une sorte de tableau d'ensemble présentant quelque chose sous un certain aspect, en donnant une certaine idée, soit par la perception, soit par la narration, soit même par l'action théâtrale. On appelle également image en littérature une manière de parler d'une chose en lui prêtant l'aspect de quelque chose d'autre (métaphore, comparaison, métonymie, synecdoque, catachrèse).

⁷ Etienne Souriau, *Vocabulaire d'esthétique*, publié sous la direction d'Anne Souriau, Éditions Presses Universitaires de France, collection Quadrige Dico Poche, 3ème édition 8 septembre 2010, Paris.

Fiche 3 : éléments de définition du mot image / sémantique

ÉTUDE SÉMANTIQUE / Définitions

- 1.(Beaux-Arts). **Représentation** matérielle en deux (dessin) ou trois dimensions (dans certaines langues l'équivalent du mot *image* peut désigner aussi les statues) sur le principe de la **ressemblance** d'une **réalité** (« ce qui existe effectivement à l'extérieur du sujet »).
- 2.(Poétique). **Description** verbale des traits saillants d'un objet absent permettant à l'esprit de se le représenter.
- 3.(Stylistique, Rhétorique). **Comparaison. Évocation** d'un objet absent ou abstrait au moyen d'un autre, d'une situation, d'un personnage avec lesquels on le compare en raison de points communs qu'il partage avec eux.
- 4.(Psychologie). **Représentation mentale** plus ou moins imaginaire d'un objet réel fantasmé ou de soi-même, d'une autre personne, d'un phénomène.
- 5.(Imaginaire). **Apparence de réalité** qui se présente à l'esprit.

Fiche 4 : éléments de définition de l'image dans son pouvoir de représenter

IMAGE : REPRÉSENTATION, MÉTAPHORE OU FANTASME (IDÉE DE LA RÉALITÉ).

Source - extraits et synthèse - : Dictionnaire International des Termes Littéraires.
<http://www.ditl.info/arttest/art2241.php>

L'image est un terme complexe dont les emplois varient dans l'histoire des théories artistiques selon les époques ou les orientations idéologiques des différentes cultures.

Les usages se rattachent à trois conceptions différentes de la notion d'image. (...) L'image comme représentation, mais aussi comme métaphore et comme fantasma de la réalité.

L'IMAGE – REPRÉSENTATION :

L'image considérée comme *représentation* (ou *imitation* d'un objet de la réalité).

L'image est d'abord une **représentation sur le principe de la ressemblance par les arts graphiques ou plastiques d'une réalité absente ou abstraite.**

L'image visuelle serait ainsi la forme donnée dans la matière à l'idée d'un objet. L'image (plastique ou poétique) n'est, ni la réalité, ni un calque de la réalité, mais l'évocation d'une réalité perçue : **une réalité reconstituée mentalement dans ses traits saillants.**

Toute image est un codage de la réalité. Elle doit donc être décodée par l'observateur. C'est donc une question de perception et de réception.

Le codage de la réalité par l'auteur (intervalle élaboration-production) :

- Choix des éléments caractéristiques qui feront « apparaître » la réalité (réduction d'échelle ou agrandissement, point de vue et perspective, perception des couleurs ou passage au noir et blanc, réduction à deux dimensions d'un objet en relief, stylisation des formes, ornement ou dépouillement, ...).
- La lisibilité entière de ces codages présuppose la maîtrise du contexte, de la situation, de la tradition, de la civilisation qui a produit une image.

Le décodage de l'image par l'observateur (intervalle réception-perception) :

- Des éléments propres aux qualités d'une représentation (l'image dans le comment de ce qu'elle donne à voir) et les compétences de son regardeur interfèrent dans la perception et l'interprétation de l'image.
- L'observateur peut ne pas être en capacité de percevoir l'image dans ses intentions : soit l'auteur (l'artiste) a mal fait son travail, soit il a introduit des éléments de **brouillage** afin de rendre l'image **polysémique** et pour là-même apte au **symbole**. L'auteur peut être dessaisi de ses intentions : l'observateur interprète, reconstruit, décode l'image à sa façon, c'est-à-dire selon ses **visées** propres marquant un décodage voire une contradiction avec celles de l'auteur.

L'IMAGE – MÉTAPHORE : L'image considérée comme métaphore (ou analogie, allégorie).

L'image-analogie : Sous la même appellation d'*image*, la tradition classique désigne aussi l'**évocation d'une**

réalité au moyen d'une autre à laquelle on la compare en raison d'un caractère qu'elles ont en commun.

Au principe de la ressemblance caractéristique de l'image-illustration (moyen de la représentation visuelle pour éclairer des aspects spécifiques de la réalité observée) se substitue celui de l'analogie ou de la proximité, de la similitude. Dans l'image de la fuite de l'eau représentant le temps qui s'écoule, c'est la fluidité commune à l'idée représentée et au représentant qui fait image.

L'image-analogie offre une représentation d'un être, d'une chose sans en reproduire exactement l'aspect.

L'image constitue parfois un cas particulier de la **métonymie***, la **synecdoque**** désignant le tout en nommant une partie, ou une partie par le mot désignant le tout : *La figure, image du corps*.

*Métonymie** : Figure de rhétorique, procédé de langage par lequel on exprime un concept au moyen d'un terme désignant un autre concept qui lui est uni par une relation nécessaire (la cause pour l'effet, le contenant pour le contenu, le signe pour la chose signifiée : ex. amener la ville / les habitants).

*Synecdoque*** : Figure de rhétorique qui consiste à prendre le plus pour le moins, la matière pour l'objet, l'espèce pour le genre, la partie pour le tout, le singulier pour le pluriel ou inversement (ex. les mortels pour les hommes, un fer pour une épée, une voile pour un navire).

L'IMAGE – FANTASME (IDÉE DE LA RÉALITÉ) : l'image considérée comme fantasme de la réalité.

L'image est aussi une **apparence de réalité qui se présente à l'esprit, la vision d'une réalité intérieure, représentation imaginaire**. (V. SIMULACRE).

L'image est une relation du sujet au réel, de l'homme au monde. Relève de cette conception toute représentation mentale d'origine sensible, mais tout aussi insaisissable que l'image spéculaire.*

Gaston Bachelard montre comment l'image poétique émerge de la rêverie.

La psychanalyse a fait de l'image une représentation inconsciente régissant les relations de l'individu à son environnement.

On appelle **image archétypale** la figuration matricielle supposée issue des expériences premières de l'humanité et inscrite, selon Carl G. Jung, dans un inconscient collectif.

À l'**image mimétique** (restitution d'une réalité vraie par la mise en avant des caractères visuels saillants) s'oppose l'**image imaginaire** (production d'une apparence de réalité n'ayant pas nécessairement son ancrage dans le réel objectif). Elle est alors synonyme de *ombre, fantôme, apparence*, mais aussi d'idée : les deux mots *idée* et *image* sont souvent interchangeables, l'image étant la concrétisation de « l'idée qu'on se fait d'une chose ».

Dans de nombreux emplois, le terme d'*image* est saisi au sens de **représentation mentale** et de **mythe** en tant que représentation imaginaire ressentie comme une vérité personnelle.

Imagination comme faculté de concevoir ou de percevoir des images (avoir des images mentales, avoir des images visuelles, se représenter un monde fictif mais possible, créer un monde irréel, savoir inventer).

Imaginaire comme ce qui n'est pas réel, mais de l'ordre de la fiction (imaginaire peut se prendre comme adjectif, par exemple, imaginaires comme les personnages ou les événements d'une fiction, ou comme nom – substantif –, par exemple quand on dit qu'on laisse le réel pour l'imaginaire) ou comme l'ensemble du monde fictif où l'on habite mentalement (c'est un effet psychologique, une résultante et une activité).

Imagerie comme l'ensemble des images d'une même inspiration ou d'une même origine.

*Image spéculaire** : relatif aux images produites par un miroir, image renversée où les formes sont inversées.

Fiche 5 : éléments pour une taxonomie des images dans leur pouvoir de représenter

« Quand nous regardons une image, nous ne voyons jamais simplement des propriétés phénoménales à l'état nu, nous devons être attentifs à une certaine manière dont elles sont présentées »⁸

L'image a un contenu représentationnel interprétable.

Images naturelles / Images intentionnelles : reflet / dessin, ...

Images matérielles / Images immatérielles : tableau / souvenir, ...

Images artificielles ou artefactuelles (dont les images artistiques) :

- Images fixes ou images animées : photographies/films ;
- Images littérales ou images schématisées : empreintes/cartes ;
- Images uniques ou répétables : aquarelles/estampes ;
- Images analogiques ou numériques : peintures/images de synthèse ;
- Images visuelles ou polysensorielles.

Images artificielles produites manuellement (en relation à des gestes, des instruments, des médiums et des supports) :

- Production artistique d'une image de la réalité ou d'une vision provenant d'une réalité intérieure : dessin, peinture, sculpture, collage... ;
- Production conventionnelle stricte codant la réalité observée à des fins de communication instrumentale ou de connaissance : schéma, relevé graphique, plan, imagerie médicale, diagramme, pictogramme...

Images artificielles produites avec des appareils d'enregistrement, de reproduction d'images ou de génération d'images :

- Enregistrement d'images : photographie, cinéma, vidéo... ;
- Reproduction d'images : gravure, lithographie, sérigraphie, imprimerie, photocopie... ;
- Génération d'images : informatique, technologie numérique...

Images artificielles (artefactuelles) produites et diffusées avec des médias stables ou des médias instables :

- Médias stables de l'image artificielle : médias qui ne sont pas sujets dans leur état premier de production à changer, qui demeurent, hors les altérations physiques du temps, avec les mêmes qualités : papier, toile, panneau, pellicule argentique... ;
- Médias instables de l'image artificielle : médias qui permettent dès leur état premier de production des déplacements, des changements d'états, des permanences ou des changements de qualités : données et vecteurs numériques, Internet...

⁸ Jacques Morizot, *Qu'est-ce qu'une image*, Édits. Vrin, Paris, 2005.

Annexe

Extraits des programmes de 1998 et 2008 dans leurs composantes portant sur l'image

« L'image est abordée dans de nombreuses disciplines. Il ne peut y avoir un enseignement de l'image unique, conduit dans une seule direction. La complémentarité des approches, leurs apports mutuels sont indispensables, notamment l'approche spécifique que peuvent apporter les arts plastiques.

L'opinion la plus courante est que l'image se lit, qu'il suffit d'avoir les bonnes clés pour entrer dans l'image et la comprendre. Or, la préoccupation des arts plastiques est qu'aucune lecture n'épuise le visible. L'élève est invité à voir, à voir et à nommer ce que l'on voit, voir et explorer ce qui est à voir, sans suivre des cheminements établis par avance et passe-partout, souvent artificiels.

L'image ne constitue pas un programme à l'intérieur du programme. Le professeur garde en mémoire que l'élève de 6e a déjà une culture de l'image par la télévision, par la bande dessinée, par la publicité. L'objectif est de relativiser ces bribes de connaissance, de permettre d'établir des distinctions entre différentes sortes d'images.

L'image est à prendre au sens large. Le professeur ne se limite pas à l'image publicitaire. Il aborde des formes différentes (image fixe, mobile, cinématographique, télévisuelle...), en créant à chaque fois les conditions de parole et d'échange pour les élèves. Prioritairement, il présente des références artistiques.

Le professeur aide les observations, suscite les questions sur les éléments en présence dans telle ou telle image. En procédant par apports successifs, tout au long de l'année, il attire l'attention des élèves sur la nature de l'image, sur le médium, sur le format, la forme du support, l'occupation de l'espace, l'espace de représentation. Il s'attache à mettre en évidence les relations entre ce qui est à l'œuvre dans l'image et ce que l'élève y voit, compte tenu de sa propre expérience et de sa pratique en arts plastiques. De plus, lorsque l'image étudiée le rend nécessaire, le professeur replace les significations dans le contexte de l'époque. »⁹

« A. Un travail sur l'image

[...] les élèves seront invités à utiliser et à fabriquer des images. S'agissant d'un travail qui engage la réflexion, l'image sera entendue, non seulement comme la manifestation de l'événement visible qu'elle reproduit, mais comprise aussi comme la manifestation d'une forme qui produit du visible sur un plan d'expression spécifique. Cette question est en conséquence récurrente : elle indique que l'image ne peut être un contenu à traiter de manière isolée. C'est une question transversale que les phases de verbalisation doivent mobiliser en permanence.

⁹ Extrait du cahier d'accompagnement du programme d'arts plastiques de la classe de 6°, 1996. Arrêté du 29 mai 1996 – (BOEN n° 25 du 20 juin 1996), modifié par l'arrêté du 14 janvier 2002 (BO n° 8 du 21 février 2002).

Faire des images

En arts plastiques, on ne se contente pas de lire des images : on est amené à en fabriquer et à en utiliser. Fabriquer une image dans le champ des arts plastiques, c'est faire des choix de médiums, de supports, de matières, de matériaux, d'outils afin d'organiser dans l'espace et dans le temps une configuration qui rende visibles, simultanément, un objet et un point de vue spécifiquement artistique sur cet objet.

Fabriquer, faire une image, c'est donc se déterminer concrètement sur la façon dont les objets et les choses vont être donnés à voir. C'est proposer une « vue » mais aussi une « vision » singulière.

Pour que leur pratique (où se rencontrent intention, attention, action et réflexion) amène les élèves à approfondir les différentes questions que soulèvent les images, le professeur veillera à proposer des situations qui aident à situer et à discriminer les différentes natures et les différents types d'image. La nature des images renvoie, par exemple, aux catégories : peinture, gravure, lithographie, photographie, cinématographie, vidéographie, informatique. Le type renvoie, par exemple, aux catégories : image pieuse, caricature, image publicitaire, logo, image de presse, etc. On veillera notamment à discriminer les types d'image qui se sont multipliés depuis la seconde moitié du XIXe siècle au travers de nouvelles démarches artistiques, dans la mesure où, aujourd'hui, avec l'apport des technologies informatiques, elles ont tendance à se mixer. Il sera en conséquence utile, autant que faire se peut, d'élargir la pratique des images au champ de réflexion ouvert par la vidéo, la photographie et l'infographie.

Il est important d'affirmer le caractère artistique de cette pratique des images. Ainsi, en vidéo, en photographie ou en infographie, les objectifs de maîtrise technique ne devront pas être prépondérants. Les questions relatives aux difficultés techniques seront résolues au fur et à mesure du travail et des besoins exprimés. Elles devront découler des questions artistiques introduites et des problèmes que les élèves rencontreront.

Utiliser des images

En cours d'arts plastiques, le professeur, comme les élèves, utilise des images à des fins documentaires. Les élèves doivent pouvoir avoir accès à une documentation concernant les œuvres d'art et la salle doit être adaptée à l'utilisation de matériel audiovisuel. Par ailleurs, l'image photographique ou vidéographique permet de conserver les traces du travail effectué par les élèves, si ce travail est éphémère, s'il s'agit d'une action, d'une installation, d'une intervention sur un site.

Les images sont aussi utilisées à des fins proprement artistiques. »¹⁰

« B. Les statuts de l'image

[...] En abordant en classe de 6e la question de la ressemblance, les élèves ont appris qu'une peinture prise en elle-même est une chose différente de l'objet peint qu'elle propose à la contemplation. Il s'agira maintenant de proposer des situations qui engagent une recherche, un approfondissement, une

¹⁰ Extrait du cahier d'accompagnement du programme d'arts plastiques du cycle central classes de 5^e et 4^e, 1998. Arrêté du 29 mai 1996 – (BOEN n° 25 du 20 juin 1996), modifié par l'arrêté du 14 janvier 2002 (BO n° 8 du 21 février 2002).

réflexion sur les différentes relations qui s'établissent entre l'image que le tableau met en scène et le plan de l'expression picturale.

Ainsi, il ne sera pas difficile de montrer par exemple qu'un trompe-l'œil ne peut être apprécié que s'il est reconnu comme tel, c'est-à-dire une fois picturalisé.

« Une reproduction de peinture, une image publicitaire, une image de presse »

Une reproduction, même la plus fidèle, est toujours une interprétation de l'œuvre. Pour mesurer cette interprétation, il faut, bien sûr, inviter les élèves à fréquenter le plus possible les musées. Le contact direct avec les œuvres peut être l'occasion de comparer l'original et ses diverses reproductions. Il est recommandé de préciser la caractéristique de l'œuvre à chaque présentation de sa reproduction. L'image publicitaire sous toutes ses formes est très familière aux élèves. Le repérage des codes iconiques et textuels, des opérations de relais ou de redondance entre le texte et l'image, l'aspect sémiologique de son analyse sont un contenu que les arts plastiques partagent avec d'autres disciplines. Outre une approche rapide de ces codes, il sera intéressant de faire appréhender sous quels aspects une publicité intègre certaines formes artistiques, de même que l'on pourra faire saisir sur quels modes certains artistes utilisent dans leur œuvre soit les codes de l'image publicitaire, soit l'image publicitaire en tant que signe, soit encore cette image pour sa stricte plasticité. L'image de presse a pour fin d'illustrer, de témoigner, de renseigner, de décrire, d'amener des preuves visibles d'un événement. La reproduction photographique, cinématographique, vidéographique et, maintenant, les simulations infographiques, sont les médiums privilégiés de cette image. Transformer le sens documentaire d'une image de presse en la cadrant différemment ou en la changeant de contexte peut être une manière d'aborder cette question.

« **Comprendre la différence d'intention entre la communication visuelle et l'expression artistique : panneau de signalisation, publicité, dessin technique et œuvre picturale ou sculpture, par exemple [...]** »

[...] l'accent sera mis sur ce qui différencie les démarches artistiques du processus de fabrication des images publicitaires, des images signalétiques, des logos, des dessins techniques. Il s'agira de montrer que ces images, qui ont pour enjeu une lisibilité immédiate, s'inscrivent dans des formes codifiées que leur concepteur, comme leurs destinataires doivent connaître d'avance. Un nouveau panneau de signalisation respectera l'ordre de signification des formes et des couleurs existantes pour les combiner dans un nouvel arrangement. Un dessin technique utilisera majoritairement la perspective cavalière ou axonométrique, afin de ne pas perturber l'espace de reconnaissance des objets qu'il figure. Pour accrocher les regards, une publicité se permet dans les images qu'elle propose toutes les transgressions possibles – même si elles jouent avec l'ordre moral ou inquiètent l'éthique – pourvu qu'elle conserve et entretienne un code de connivence avec son destinataire. »¹¹

« Il s'agit maintenant de faire comprendre la multiplicité des enjeux qu'implique le faisceau des relations entre l'artistique, l'esthétique et la communication visuelle.

Les images que nous proposent la publicité, la mode, le design ont par principe l'objectif de plaire. Par là elles affirment des intentions esthétiques qui renvoient à des critères de goût et des catégories du Beau.

¹¹ *Ibidem*

Choisir sa voiture, se déterminer sur l'achat d'un meuble, se faire bronzer, avoir le désir de porter des « marques », suivre la mode, avoir recours à la chirurgie esthétique, « bien cadrer » une photographie sont des actes ordinaires de la vie qui témoignent d'une adhésion plus ou moins manifeste à un culte laïc de la beauté. Ces formes de détermination esthétique fluctuantes et labiles s'organisent en système de valeurs relatif à une économie des signes sociaux. [...] les élèves sont sensibles à ces valeurs qu'ils hiérarchisent, discriminent et vis-à-vis desquelles ils se positionnent. Cela participe de la construction de leur personnalité. Il s'agira en conséquence de leur apporter les connaissances et les outils d'analyse susceptibles de développer leur sens critique et d'exercer leurs capacités de jugement. [...] il sera aisé de montrer que les images que véhiculent les médias, quand elles ont pour objet de plaire, de mobiliser et de convaincre, puisent souvent dans un répertoire de valeurs esthétiques, susceptibles de répondre à la diversité des goûts du public. Ainsi arrive-t-il, pour satisfaire un goût, que la valeur iconique de telle œuvre (*L'Angelus* de Millet sur un cadran de pendule de cuisine), les inventions formelles de tel mouvement (une facture « futuriste » sur une affiche de propagande mussolinienne) soient instrumentalisées dans une rhétorique visuelle, une stylistique qui alimente ce répertoire. Sans nier l'intérêt sociologique de ces images qui marquent de leur impact notre univers culturel, il s'agira de faire comprendre qu'elles s'éloignent fondamentalement de la démarche artistique qui les a générées.

[...]

Il sera toujours possible, à l'occasion des reproductions d'œuvres vues en classe, et lorsque l'opportunité se présente, de renvoyer à des objets manufacturés, des images publicitaires ou de propagande inspirés formellement de ces mouvements artistiques ou d'une œuvre particulière. On pourra prendre en exemple celle de Piet Mondrian qui, sous l'aspect d'une imagerie moderniste édulcorée, a été reprise comme signal visuel par différentes marques de produits cosmétiques et sportifs ainsi que par des couturiers, à la fois pour sa valeur décorative et comme signe de reconnaissance culturel. »¹²

« « En classe, un travail sur l'image est à même de faire saisir aux élèves la question posée par le statut des œuvres, de même que les stratégies de dépassement et d'appropriation d'images par une activité artistique »

La question qu'il s'agit maintenant d'approfondir recouvre très directement celle de l'artistique et invite à fixer les prémices d'une réflexion esthétique. Elle permet de travailler, entre autres perspectives, l'émancipation nouvelle des expressions artistiques vis-à-vis des finalités esthétiques qu'a instaurées la modernité. Écart amplifié par l'invention de la photographie et qui n'a eu de cesse de s'agrandir avec le processus d'industrialisation et de commercialisation des images. Ainsi, les démarches artistiques, et notamment les plus contemporaines, n'ont pas toutes, loin s'en faut, une finalité esthétique au sens où elles ne se réfèrent pas forcément à une idée du Beau pour formaliser leur objet. Pas plus qu'elles ne se disposent au contexte critique du jugement de goût, même si elles y sont parfois exposées. Si toutefois la finalité esthétique est aujourd'hui encore présente dans la création artistique, elle s'y décline selon de multiples acceptions. Plutôt que de renvoyer à un concept de Beau immuable ou de produire de nouvelles formes de beauté, de nombreux artistes multiplient les emprunts à des esthétiques diverses qu'ils adoptent ou qu'ils stigmatisent.

¹² Extrait du cahier d'accompagnement du programme d'arts plastiques de la classe de 3^e, 1998. Arrêté du 29 mai 1996 – (*BOEN* n° 25 du 20 juin 1996), modifié par l'arrêté du 14 janvier 2002 (*BO* n° 8 du 21 février 2002).

Pour traiter cette question, on invitera les élèves à s'interroger sur les intentions artistiques qui prévalent dans la production de certaines images. Par exemple, celles qui empruntent à l'esthétique de la bande dessinée, à la publicité, au kitch des chromos, à celui des objets décoratifs et des images pieuses ou celles encore qui adoptent une forme documentaire rigoureuse. »¹³

¹³ *Ibidem*