

La Vierge et l'Enfant avec sainte Anne. (Léonard de Vinci)

# Option Histoire des Arts au Lycée

L'art est avant tout **un langage**  
Parole de la forme, de la matière et de la couleur. Pour en raconter l'histoire il est impossible et même inutile de rechercher la première œuvre. Cela reviendrait à enfermer l'Art dans le carcan trop étroit de la définition.



Histoire des Arts

Création graphique : Christophe Billaud

## Les objectifs généraux de cet enseignement pour la formation des élèves peuvent être regroupés en trois grands champs de compétences :

- des compétences d'ordre esthétique, relevant d'une éducation de la sensibilité :
  - > se familiariser avec les lieux artistiques et patrimoniaux par une fréquentation la plus régulière possible et par l'acquisition des codes et comportements ;
  - > développer des attitudes qui permettent d'ouvrir sa sensibilité à l'œuvre d'art ;
  - > développer des liens entre rationalité et émotion.
- des compétences d'ordre méthodologique, qui relèvent de la compréhension de l'œuvre d'art :
  - > avoir conscience des interactions entre le caractère artistique et les autres dimensions de l'œuvre (son format, son matériau, sa fonction, sa portée symbolique) ;
  - > distinguer des types d'expression artistique, avec leurs particularités matérielles et formelles, leur rapport au temps et à l'espace ; établir ainsi des liens et distinctions entre des œuvres diverses, de même époque ou d'époques différentes, d'aires culturelles communes ou différentes ;
  - > comprendre la différence entre la présence d'une œuvre, le contact avec elle et l'image que donne d'elle une reproduction, une captation ou un enregistrement ;

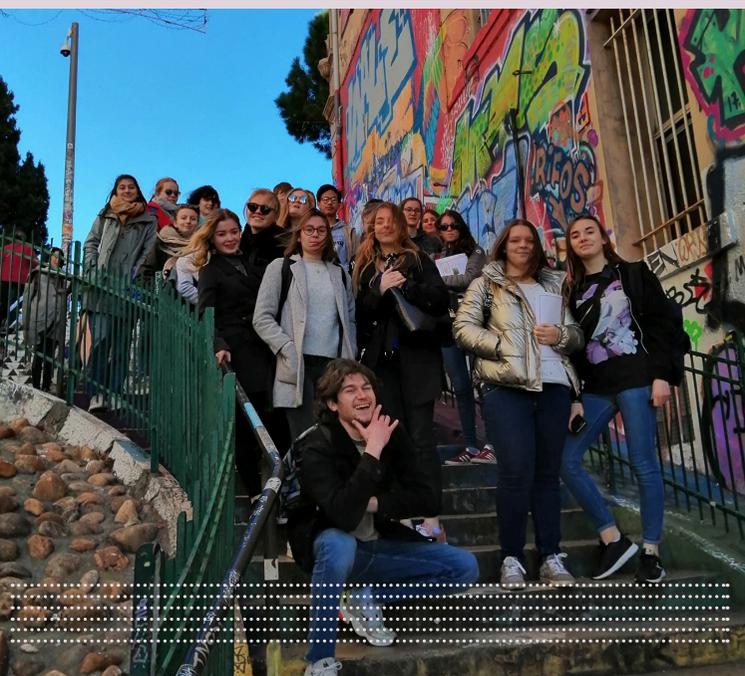
- des compétences d'ordre culturel, destinées à donner à l'élève les repères qui l'aident à construire son autonomie d'amateur éclairé :
  - > connaître une sélection d'œuvres emblématiques du patrimoine mondial, de l'Antiquité à nos jours, comprendre leur genèse, leurs codes, leur réception et les raisons pour lesquelles elles continuent à faire sens et à nous toucher aujourd'hui ;
  - > posséder des repères culturels liés à l'histoire et à la géographie des civilisations, qui permettent une conscience des ruptures, des continuités, des transformations et des échanges ;
  - > maîtriser un vocabulaire permettant d'exprimer un point de vue personnel argumenté, raisonné et documenté.

## Histoire des arts et numérique

Les exposés pourront être présentés sous la forme d'une animation : **micro-fictions, mises en scène graphiques de documents numérisés, informations supplémentaires par QR-codes**, logiciels ou applications simples (Gifme!), mur virtuel (Padlet).

L'option ne nécessite **aucune production artistique**, mais un **goût certain** pour la création d'un **Carnet de Bord évolutif** et créatif pour les **3 années de Lycée**.

• Institution Jean-Paul II   
École-Collège-Lycée-Post Bac  
39, rue de l'Avalasse 76 000 Rouen  
02 35 71 23 55





Située au carrefour de **nombreux champs de connaissances**, l'**Histoire des Arts** est un enseignement de **culture artistique** fondé sur **l'approche codisciplinaire**, par plusieurs professeurs, des œuvres et des formes créées par des hommes, des femmes ou des groupes humains dans **un contexte historique, culturel et géographique donné**, mais susceptibles d'avoir au présent des effets intellectuels, spirituels et esthétiques.

Cet enseignement donne conscience aux élèves de la façon dont les arts, depuis les temps les plus reculés, constituent un fait **anthropologique majeur**, une nécessité de toutes les sociétés humaines et une richesse pour tous les individus. Il leur permet de **comprendre les œuvres d'art, non comme des représentations de la réalité, mais comme des interprétations, détournements ou remises en cause de celle-ci.**

La discipline est ouverte à **tout lycéen curieux de découvrir et de comprendre son environnement culturel.**

Elle offre une formation de **culture générale** permettant de développer **l'esprit critique, d'approfondir sa culture artistique et observer/étudier des œuvres originales : peinture, sculpture, photographie, estampe, dessin, illustration et bande dessinée, littérature, architecture, design, arts décoratifs, urbanisme et art des jardins, musique, cinéma, danse, arts du spectacle, etc.**

Des cours, **des activités, des sorties, un voyage culturel en France ou à l'étranger** et un projet collectif reposant sur un programme couvrant les origines de l'art des origines à nos jours.

Un enseignement pour **découvrir des lieux culturels** (musées, monuments, théâtre, opéra, galerie ...) et rencontrer des **professionnels de la culture** (archéologue, conservateur, guide-conférencier, restaurateur, architecte, acteur, musicien, chorégraphe ...)

Un enseignement pour préparer un choix éventuel vers une école d'art ou des métiers d'art : **École du Louvre par exemple, mais aussi architecture, designer, scénographe, guide conférencier, muséographe, guide conférencier, critique d'art, journaliste, scénariste, éditeur, restaurateur, conservateur d'art, commissaire d'exposition, commissaire-priseur, médiateur culturel...**

#### LIEN AU PROGRAMME :

Nous privilégions des activités qui requièrent l'implication de l'élève **en tant que médiateur et passeur de connaissances**, dans la continuité de l'enseignement de l'Histoire des Arts au Collège.

**Dans le cadre du projet inscrit au programme, les élèves, bien que travaillant en groupe, sont évalués individuellement. Les critères d'évaluation incluent, entre autres, la capacité de l'élève à :**



- Prendre part à un **débat sur des œuvres d'art** et objets patrimoniaux.
- Contribuer à la réalisation **d'une exposition, matérielle ou virtuelle**: conception, scénographie, **notice de catalogue ou cartel** pour les œuvres exposées.
- **Présenter à un public varié des œuvres**, un monument, un bâtiment.
- **Préparer la visite d'une exposition** ou d'une manifestation à l'intérieur de l'établissement pour d'autres groupes, des parents ou des groupes d'élèves des cycles précédents.
- **Créer**, individuellement ou collectivement, **des formes numériques** rendant compte de **manière imaginative d'un événement**, d'une expérience artistique, de la rencontre avec des œuvres d'art ou d'un espace patrimonial: micro-fictions, mises en scène graphiques de documents numérisés, informations supplémentaires par **QR-codes, etc.**

**En contrôle continu pour les 3 années de formation en Histoire des Arts.**

