

## Arts-plastiques<sup>1</sup>

Qui peut prendre forme que ce soit par le modelage, ou par des jeux de lignes ou de coloris. Les arts plastiques sont un domaine artistique et une qualité de la matière artistique : la plasticité. A partir du XIX<sup>ème</sup> siècle les arts plastiques concernent tout art qui a une action sur la matière. Les arts plastiques comprennent les arts du volume (sculpture) et les arts de surface (dessin, peinture, gravure). Au XX<sup>ème</sup> siècle s'ajoutent la photographie, le cinéma, l'art numérique et les arts plastiques deviennent les «arts visuels».

## La calligraphie<sup>2</sup> le bel écrit

Art de bien former les caractères d'écriture. Etymologiquement, la calligraphie désigne la beauté de l'écriture. Du mot grec «*graphein*» signifiant à la fois «*écrire*» et «*dessiner*», et «*kallos*», «*le beau*», la calligraphie est l'Art de bien former les caractères d'écriture<sup>3</sup>.



Son caractère esthétique stimule l'émotion artistique, l'affirmation du goût et mobilise l'attention et la concentration. Le graphisme et le sens des mots s'articule pour renforcer un message et communiquer une idée (faire sens). C'est une technique qui nécessite la maîtrise du geste, de la patience et de la persévérance. Le **bel écrit** est un dérivé de la calligraphie latine et consiste à embellir l'écriture avec une valeur ajoutée<sup>4</sup>. Il existe différents types de calligraphie : latine à la plume, chinoise au pinceau, arabe au calame, moderne aux feutres ou crayons. La calligraphie comme « l'art de former les signes de l'écriture d'une langue » implique de mémoriser les

caractères, l'ordre des traits et une maîtrise du geste. La calligraphie nécessite d'apprendre à se concentrer, à tenir et mouvoir un pinceau, à reproduire des modèles avec exactitudes, donc apprendre à observer, discerner les formes et les nuances<sup>5</sup>. Cette dominante implique la répétition afin de produire une imitation de qualité. La vue est une modalité sensorielle sollicitée ainsi que la rigueur logico-mathématique afin d'engager le processus d'autorégulation pour ajuster le geste à l'intention esthétique choisie. La calligraphie relie le monde extérieur avec sa représentation intérieure dans une recherche d'équilibre entre le fond et la forme. Nécessite l'acquisition d'un savoir-faire. Plus qu'un art graphique, cette dominante est assimilée à l'art pour cultiver la sérénité de l'âme, de l'esprit et du corps physique. : « *apprendre et exercer la calligraphie régulièrement améliore la concentration, calme le mental [...] et contribue au retour de la sérénité* <sup>6</sup>. » La calligraphie au pinceau se pratique sur du papier de riz ou de la soie. La calligraphie au calame sur papier grammé. Le support et le matériel du calligraphe (les Quatre trésors du Cabinet du Léttré<sup>7</sup>) constituent une possibilité de rayonnement engageant l'intentionnalité esthétique, et sert la valorisation du signifié. F.de Saussure expose la complémentarité du signifiant et du signifié autour du concept de signe linguistique : « *Le signifié désigne la **représentation mentale du concept associé au signe, tandis que le signifiant désigne la représentation mentale de la forme et de l'aspect matériel du signe*** <sup>8</sup>, **pont pour atteindre l'équilibre entre ressentis et représentés** engageant la corporéité et l'affectivité dans un rapport savor/savoir.

## Les mécanismes humains

| Mécanismes physiques  | Mécanismes mentaux  | Mécanismes sociaux                             |
|---|---|--|
| Mobilise la grapho-motricité<br>Maîtrise du geste<br>Tenue des outils<br>Sollicite la vue | Mémorisation sensori-motrice<br>Mémorisation des caractères<br>Fonctions exécutives<br>Compétences cognitives attentionnelles | Transmission d'un message<br>Echange culturels |

<sup>1</sup> FORESTIER, Richard, Dictionnaire raisonné de l'art en médecine, Favre, Tours, 2017

<sup>2</sup> CNRTL. Dictionnaire. [En ligne]. [consulté le 11 mai 2022]. Disponible sur le world wide Web : « <https://www.cnrtl.fr/definition/Calligraphie> »

<sup>3</sup> CNRTL, <https://www.cnrtl.fr/definition/calligraphie>

<sup>4</sup> FORESTIER R.DRAM, Bel écrit, p.10

<sup>5</sup> JULIET C., *Entretien avec Fabienne Verdier*, p.13

<sup>6</sup> Disponible sur le World Wide Web : <https://tao-yin.fr/calligraphie/>

<sup>7</sup> Disponible sur le World Wide Web : <https://www.chine-culture.com/calligraphie-chinoise/calligraphie-chinoise.php>

<sup>8</sup> F.DE SAUSSURE, *Cours de linguistique générale*, Paris, Payot, 1972, 520 p, p. 97 et suivantes.

| <b>Lien avec les programmes<sup>9</sup> cycle 1 (attendus de fin de cycle)</b>   |   |   |
|--|---|---|
| <b>Langage oral et écrit</b>   | <b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique</b>   | <b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</b>   |
| Eveiller à la diversité linguistique, curiosité par rapport à l'écrit ; Reconnaître les lettres de l'alphabet ;<br>Ecrire sans modèle son prénom ;<br>Ecrire seul un mot.  | Ajuster et enchaîner ses actions en fonction de la trajectoire d'objets sur lesquels agir ?   | Choisir différents outils, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste ; Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux ; Réaliser des compositions plastiques en réinvestissant des techniques et procédés.                       |
| <b>Construire les premiers outils pour structurer sa pensée</b>  | <b>Explorer le monde</b>  |   |
| Reproduire, dessiner des formes planes ;<br>Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.   | Utiliser des marqueurs temporels et spatiaux adaptés dans des descriptions, explications ;<br>Situer des objets (signes graphiques) entre eux, par rapport à des objets repères ;<br>Elaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (code commun) ;<br>Orienter et utiliser correctement une feuille de papier ou autre support d'écrit en fonction de consigne, but ou projet précis ;<br>Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques. |   |
| <b>Lien avec les programmes<sup>10</sup> cycle 2 (attendus de fin de cycle)</b>  |   |   |
| <b>Français</b>  | <b>Langues étrangères</b>   | <b>Arts plastiques</b>  |
| Identifier des mots rapidement ;<br>Copier ou transcrire dans une écriture lisible un texte en soignant la présentation.   | Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés.  | Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses.<br>Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif.<br>Coopérer dans un projet artistique.<br>S'exprimer sur sa production, celle de ses pairs, sur l'art.<br>Comparer quelques œuvres d'art |
| <b>EPS</b>   | <b>Questionner le monde</b>   | <b>Mathématiques</b>  |
| Mobiliser le pouvoir expressif du corps ;<br>S'adapter au rythme, mémoriser des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions ;<br>Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples  | Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués ;<br>Se repérer dans l'espace et le représenter ;<br>Repérer et situer quelques événements dans un temps long (histoire de l'écriture) ;<br>Comparer des modes de vie.   | Mesurer des longueurs ;<br>Utiliser le lexique, les unités, les outils spécifiques des longueurs ;<br>Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angles droits, de symétrie  |
| <b>Lien avec les programmes<sup>11</sup> cycle 3 et 4</b>  |   |   |
| <b>Lettres</b>   | <b>EPS</b>  | <b>Arts plastiques</b>  |
| Développer des compétences langagières<br>Etablir un dialogue entre des images fixes et mobiles<br>Inventer des mondes   | Développer la motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps<br>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique  | Mettre en œuvre un projet<br>La représentation, les images, la réalité<br>Expérimenter, produire et créer<br>Proposer une analyse critique simple   |
| <b>Sc et Technologie</b>   | <b>Histoire-Géographie-EMC</b>  | <b>Ed. médias informations</b>  |
| Pratiquer des langages.<br>Mobiliser des outils numériques<br>Développer des compétences dans la représentation (dessin technique)<br>Intégrer la démarche de projet à partir d'enjeux, de problématiques identifiées, d'un cahier des charges et de contraintes et conditions connues | Pratiquer différents langages<br>Coopérer<br>Mutualisé<br>Société et mode de vie<br>Pouvoirs société culture  | Produire communiquer<br>partager des informations   |

<sup>9</sup> Référentiels de l'éducation Nationale. [En ligne]. Consulté le 11 mai 2022]. Disponible sur le world wide web « [Les programmes du collège | Ministère de l'Education Nationale de la Jeunesse et des Sports](#) »

<sup>10</sup> Référentiels de l'éducation Nationale. [En ligne]. Consulté le 11 mai 2022]. Disponible sur le world wide web « [Les programmes du collège | Ministère de l'Education Nationale de la Jeunesse et des Sports](#) »

<sup>11</sup> Référentiels de l'éducation Nationale. [En ligne]. Consulté le 11 mai 2022]. Disponible sur le world wide web « [Les programmes du collège | Ministère de l'Education Nationale de la Jeunesse et des Sports](#) »