

PROGRAMME DE CRÉATION ET ACTIVITÉS ARTISTIQUES EN CLASSE DE SECONDE GÉNÉRALE ET TECHNOLOGIQUE

Arts visuels, Arts du son, Arts du spectacle, Patrimoines

Enseignement d'exploration

Préambule général

Les arts occupent incontestablement une place singulière au cœur de la société contemporaine. Transmettre les œuvres reçues en héritage, créer celles qui aujourd'hui parlent de l'homme et des sociétés, diffuser le plus largement possible les unes et les autres génèrent de nombreuses activités riches d'enjeux économiques, sociaux et professionnels.

Qu'il s'agisse de transmettre une culture, de valoriser un héritage ou de promouvoir la création, le monde contemporain a multiplié et professionnalisé les opérateurs. Écoles, musées, expositions, spectacles, festivals maillent ainsi l'environnement de chacun et rythment le calendrier de la vie culturelle.

À l'instar du cinéma, d'autres arts, souvent plus anciens, ont favorisé le développement de véritables industries visant à en promouvoir les patrimoines comme les créations les plus récentes. Les liens tumultueux entre la liberté de la création, la nécessité de la transmission, l'exigence de l'économie des arts et du spectacle peuvent alors se lire comme les reflets d'une société en profonde mutation.

Le développement des médias, dont l'Internet est un puissant vecteur, bouleverse le rapport aux œuvres et à la création. L'écran d'ordinateur semble souvent le dernier horizon derrière lequel quasiment tout ce qui existe peut être consulté. Parallèlement, les technologies et la multitude d'outils de manipulation des matériaux (images, textes, sons, espace, etc.) engendrent de nouvelles pratiques culturelles, certaines relevant explicitement de la création artistique.

Spectateurs, créateurs ou interprètes, la plupart des élèves abordent les années lycée forts de pratiques culturelles diversement construites. Consommateurs plus ou moins critiques de l'offre artistique, ils sont nombreux à s'essayer à la pratique d'un art au-delà de ce que le collège leur a apporté. Ils cherchent, découvrent, inventent leur relation à l'art, entre passivité consommatrice et recherche créative.

A ce titre, tous les élèves peuvent profiter de cet enseignement d'exploration. Que leurs motivations s'appuient sur une pratique créative construite depuis plusieurs années ou qu'elles s'enracinent dans une curiosité naissante pour les œuvres (à voir, à écouter ou encore à lire), tous doivent trouver au sein de l'enseignement proposé un enrichissement artistique et culturel apportant les compétences nécessaires à la construction d'un projet de formation relié à un horizon professionnel.

Au titre de l'enseignement d'exploration « Création et activités artistiques », l'élève choisit un des quatre domaines proposés. Partant des pratiques culturelles, des interrogations et de la curiosité des élèves, celui-ci apporte des repères et outils de diverses natures permettant à l'élève :

- d'identifier quelques grandes catégories d'activités et de métiers propres au domaine étudié ;
- de poser quelques repères sur l'horizon de la formation supérieure ;
- d'éclairer ses choix d'orientation en cycle terminal.

Quel que soit le domaine proposé, le professeur définit un ou plusieurs questionnements qu'il met en relation avec un(e) ou plusieurs lieu(x)/situation(s) (un festival, un concert, un spectacle, une programmation annuelle, une exposition, un musée, une œuvre dans un lieu, etc.), appartenant à l'environnement du lycée ou largement documenté(e) par l'Internet.

Sur cette base et tenant compte des compétences comme des motivations des élèves, il propose un projet collectif dont la mise en œuvre puis la réalisation engage à :

- réfléchir aux réalités et enjeux de la ou des problématiques choisies ;
- découvrir et connaître les conditions (matérielles, artistiques, professionnelles) qui permettent à la – ou les – situation(s) de référence d'atteindre ses – ou leurs – objectifs.

Confronté aux exigences du projet, l'élève est amené à interroger les professionnels comme à découvrir la très grande diversité des métiers de la culture et des arts. En retour, les découvertes effectuées, les réflexions partagées et les connaissances acquises nourrissent la réalisation du projet en cours. Celui-ci est également alimenté par la rencontre et l'étude de références artistiques et esthétiques représentatives du domaine d'enseignement choisi. La diversité de ces apports complémentaires enrichit la culture artistique de l'élève, notamment pour ce qui concerne les grandes œuvres patrimoniales dont la connaissance est indispensable à la réussite d'études en ces domaines.

Chaque projet tire parti des pratiques avérées des élèves. Lorsque certains ont une démarche de création ou d'interprétation adossée à un langage et à son vocabulaire, beaucoup d'autres développent une curiosité critique tirant parti de la richesse comme de l'accessibilité des œuvres et de la création aujourd'hui. Toutes ces démarches

personnelles relèvent de la pratique artistique et sont mobilisées par la réalisation du projet. Elles l'interpellent, le nourrissent et, en retour, s'en enrichissent par l'apport de nouvelles références et connaissances.

Les technologies de l'information, de la création et de la communication sont mobilisées de différentes façons. Elles permettent d'accéder à de très nombreuses informations susceptibles de nourrir progressivement la réalisation du projet. Elles engagent par ailleurs à communiquer en ligne avec des professionnels dont les témoignages peuvent éclairer les recherches engagées par les élèves. Enfin, les outils d'édition et de création permettent, non seulement de structurer le travail entrepris et, souvent, d'en construire une présentation (outils de bureautique et de présentation multimédia), mais également de travailler sur les matériaux de l'art dans une visée pratique et créative (son, images fixes et animées).

Au terme du projet – dont la finalité n'est pas d'aboutir à une forme présentable à un public extérieur –, l'élève aura confronté le sens d'un projet artistique aux contraintes et nécessités de sa mise en forme. Il aura acquis des connaissances lui permettant d'inscrire son intérêt pour les arts dans la réalité des pratiques culturelles contemporaines, de le référer à des métiers et d'évaluer les besoins de formation nécessaires à leur exercice.

Il pourra alors choisir de poursuivre sa formation artistique au lycée, soit en suivant un enseignement artistique au choix en série L (arts plastiques, danse, cinéma-audiovisuel, cirque, histoire des arts, musique, théâtre), soit en profitant d'un enseignement facultatif art (arts plastiques, danse, cinéma-audiovisuel, histoire des arts, musique, théâtre) quelle que soit sa série de formation.

Ainsi définis, les enseignements d'exploration « Création et activités artistiques » se distinguent clairement des enseignements artistiques facultatifs proposés dès la seconde. Lorsque ces derniers s'attachent à construire des compétences pratiques et culturelles dans un domaine circonscrit de la création artistique, les enseignements d'exploration « Création et activités artistiques » visent à inscrire les motivations, goûts et pratiques culturelles des élèves dans des contextes élargis couvrant aussi bien les parcours de formation que les champs sociaux, culturels et professionnels qui les animent. Ils deviennent ainsi capables de se repérer et s'orienter sur les terrains concrets de la poursuite d'étude comme de l'insertion professionnelle.

Chaque enseignement d'exploration « Création et activités artistiques » est porté par un professeur habilité (cf. texte spécifique à chaque domaine). Celui-ci peut s'assurer le concours d'une équipe pluridisciplinaire enrichissant la définition, les contenus comme la mise en œuvre du projet. En outre, la globalisation du volume horaire imparti à cet enseignement permet d'envisager des organisations originales au service des exigences particulières du projet mis en œuvre.

ARTS VISUELS

Enjeux et objectifs

Les arts visuels produisent des objets artistiques essentiellement perçus par l'œil du spectateur. Ils englobent ainsi principalement les arts plastiques (le dessin, la peinture, la sculpture et les nouveaux médias), le cinéma et la photographie, dans leurs diverses réalités (technique, économique et artistique). Ce champ élargi dépasse le cadre traditionnel des disciplines et vise à souligner leurs complémentarités et les échanges dynamiques qui les animent. Il explore toutes les dimensions de l'image, synchronique et diachronique, afin d'interroger une culture du visuel en phase avec ses manifestations les plus contemporaines.

Les sources de production, de circulation et de création des images se sont complexifiées et diversifiées, conférant à celles-ci un rôle de plus en plus élaboré au sein de multiples réseaux d'écritures et de sens, qu'ils soient artistiques, de communication ou économiques. Aussi convient-il d'aborder les arts visuels non de manière segmentée mais transversale, afin de mieux suivre les nombreuses aventures des images, de leur conceptualisation à leur fabrication, de leur diffusion à leur relecture. Associant souplement une étude des langages, des formes et des motifs, du travail de l'artiste, cet enseignement d'exploration confronte les modèles et les enjeux esthétiques des images à la réalité de leur élaboration et perception dans le monde contemporain, afin de mieux cerner et appréhender la portée d'un geste créatif.

Le travail de l'artiste mérite en particulier d'être resitué dans le cadre de l'univers de production qui le sous-tend et qui est souvent méconnu des élèves. Qu'il s'agisse de l'élaboration d'une peinture, d'une sculpture, d'un film ou d'une photographie, la découverte des métiers et des chaînes de métiers associés aux arts visuels permet non seulement de poser une réflexion sur les contraintes matérielles et les exigences économiques de l'art, mais aussi de problématiser à différentes époques et pour différents systèmes de production la question de la fonction « auteur » d'une œuvre. Parce qu'ils auront pris davantage conscience que le surgissement d'une création résulte de la convergence des apports de diverses données y compris professionnelles, les élèves seront en mesure de développer des compétences critiques, pratiques et exploratoires qui renouvelleront et aiguiseront leur plaisir esthétique. Ils accroîtront ainsi leur aptitude à formuler, à l'oral et à l'écrit, des jugements esthétiques et des interprétations fondées sur la réalité du travail artistique.

Partant des motivations, des intérêts, des pratiques et de la curiosité des élèves pour le domaine de l'image, l'enseignement d'exploration « Création et activités artistiques - Arts visuels » propose un parcours au cœur de ces réalités. En étudiant les questions posées par la réalisation d'un ou plusieurs projets – dont plusieurs exemples sont présentés ci-dessous –, et en les confrontant à des situations professionnelles présentes dans l'environnement du lycée, l'élève découvre peu à peu les spécificités du domaine artistique qu'il explore. Il enrichit sa culture en étudiant des œuvres, il s'essaie à des expériences de pratique artistique et s'initie à la diversité des compétences et des métiers qui animent au quotidien le domaine des arts visuels. Enfin, il identifie les parcours de formation qui, du lycée à l'enseignement supérieur, permettent d'y accéder.

Les professeurs spécialisés d'arts plastiques, les professeurs d'ores et déjà responsables d'un enseignement de cinéma, les titulaires d'une certification complémentaire dans ce même domaine sont particulièrement habilités à mettre en œuvre l'enseignement d'exploration « Création et activités artistiques - Arts visuels ». Dans tous les cas, le professeur en charge de l'enseignement peut s'assurer le concours d'une équipe pluridisciplinaire ou partenariale enrichissant la définition, les contenus comme la mise en œuvre du projet.

Compétences sollicitées et développées

Les compétences mobilisées et développées constituent les points d'appui d'un parcours annuel d'exploration dans le domaine des arts visuels. Les principales d'entre elles, associant chacune capacités et connaissances, peuvent être ainsi formulées :

- Compétences relatives à la culture personnelle :
 - o Développer sa culture en s'ouvrant à des œuvres patrimoniales ou à des créations dans le domaine des arts visuels.
 - o Situer sa pratique, ses intérêts et ses goûts personnels.
 - o Développer des compétences critiques pour renouveler et aiguiser le plaisir esthétique.
 - o Accroître l'aptitude à formuler - à l'oral comme à l'écrit - des jugements esthétiques et des interprétations fondées sur la réalité du travail artistique observé.

- Compétences relatives à la pratique artistique :
 - o Développer, concevoir et réaliser un travail personnel lié à la production des images.
 - o Choisir ses propres moyens d'expression.
 - o Mettre en relation divers aspects des formes visuelles et artistiques.
- Compétences relatives à la découverte des métiers de l'image :
 - o Percevoir le niveau d'exigence des diverses activités artistiques requises par la mise en œuvre des arts visuels et mettre cette prise de conscience au service d'un projet artistique et professionnel donné.
 - o Identifier et situer la diversité des métiers contribuant aux arts visuels (y compris dans le domaine du journalisme spécialisé, de la gestion et du droit) et les parcours de formation qui y conduisent en se fondant sur le ou les projets mis en œuvre et les lieux extérieurs observés.
- Compétences transversales :
 - o Etre capable de donner sens aux activités artistiques et d'en percevoir les enjeux humains, sociaux et économiques.
 - o Apprendre à se projeter lucidement dans l'avenir.
 - o Apprendre à mieux travailler en équipe et à s'ouvrir à autrui ainsi qu'au monde professionnel.

Mise en œuvre

Le préambule aux quatre domaines (arts visuels, arts du son, arts du spectacle, patrimoines) présente la démarche générale présidant à la mise en œuvre de l'enseignement d'exploration « Création et activités artistiques - Arts visuels ». La définition puis la réalisation de chaque projet qui le constitue s'appuie sur le croisement d'une ou plusieurs questions avec un ou plusieurs lieux de création artistique.

Les lieux de création artistique peuvent être, par exemple :

- un musée,
- une exposition,
- une rétrospective d'un peintre ou d'un cinéaste,
- un festival,
- la projection d'une ou de plusieurs œuvres cinématographiques,
- un site multimédia,
- un studio de montage,
- l'atelier d'un photographe ou d'un plasticien,
- la rencontre avec un technicien (chef opérateur, story boarder, etc.).

Ces lieux permettent d'éclairer concrètement un certain nombre de questions touchant aux enjeux fondamentaux de l'image et de ses conséquences sur les différentes formes d'expression artistique :

- identité et cohérence d'une œuvre ou d'un geste artistique par delà des évolutions et des actualisations génériques différentes ;
- signature d'un auteur - et ses différentes manifestations - lorsqu'elle s'inscrit dans le cadre d'un travail en équipe ;
- circulation d'une forme ou d'un motif visuels ;
- citation et intertextualité : le dialogue avec d'autres œuvres ; les avatars et la transformation d'une image ;
- composition plastique de l'image et force rhétorique ;
- communication autour de la diffusion d'un film, d'une exposition, d'un artiste, etc.

Les questionnements choisis seront alimentés par l'étude d'œuvres, l'expérience pratique et la rencontre de différents intervenants et acteurs donnant vie à ces lieux et à ces moments de création.

Exemples de contenus

Associant étroitement un lieu ou une situation artistique singulière à un questionnement de référence, les propositions qui suivent sont de simples exemples illustrant les modalités de mise en œuvre présentées ci-dessus. Les projets effectivement construits pourront largement s'en éloigner en fonction des occasions offertes par l'environnement du lycée. Tous relèveront cependant du même esprit.

Si des parcours exploratoires peuvent être conçus à partir d'un lieu physiquement accessible, d'autres peuvent se construire par Internet, la documentation qui y est proposée comme les outils de communication qui y sont mis à disposition.

Dans tous les cas, il est souhaitable que la relation partenariale avec l'établissement de référence s'inscrive dans une certaine durée, afin d'établir un dialogue fructueux – éventuellement par voie électronique – entre les élèves et les professionnels.

Exemple 1

Lieu / situation	L'atelier d'un photographe.
Question	Formes et motifs : la perspective et la profondeur de champ de l'image (comparaison peinture / photographie / cinéma).
Réalisation	Réalisation d'une série photographique et d'une mini exposition commentée et raisonnée.

Exemple 2

Lieu / situation	Festival centré sur l'œuvre d'un cinéaste.
Question	Interroger la cohérence d'une œuvre cinématographique, la « politique d'un auteur ».
Réalisation	Réaliser un site mettant en valeur cette cohérence et proposant différents parcours et voyages dans les films.

Exemple 3

Lieu / situation	Visite d'une école de cinéma ou d'une école d'art.
Question	Interroger la complémentarité des métiers de cinéma et la chaîne des intervenants qui contribue à la « fabrique » d'un film.
Réalisation	Réaliser un court métrage simple en partenariat avec les étudiants de cette école.

Exemple 4

Lieu / situation	Distribution / promotion des films : découverte de métiers liés à l'économie du cinéma.
Question	Interroger le paratexte commercial d'un film et la communication autour de la sortie d'une œuvre de cinéma.
Réalisation	Réaliser l'affiche du film (charte graphique, images, slogan).

Exemple 5

Lieu / situation	L'atelier d'un artiste « indépendant » (plasticien, photographe...) : découverte d'une pratique artistique, de ses conditions et de ses composantes. Étude de ses liens avec la diffusion, l'exposition (galeries, circuits institutionnels des centres d'art), la presse spécialisée et la critique.
Question	Interroger le statut de l'artiste et les enjeux de sa production (esthétique, social, économique...). Les contraintes matérielles et morales de l'artiste producteur d'images ou de formes visuelles entre liberté d'expression et exigence morale.
Réalisation	Travail de production inspiré par l'artiste, choix d'une présentation et élaboration d'outils de diffusion (exposition, documentaire, écrits).

Exemple 6

Lieu observé/situation	Critique d'art.
Question	Les lieux et les temps de l'écriture, la réalité de la commande, la diffusion, la formation initiale de l'auteur, les univers et options esthétiques de l'auteur. La réalité d'un travail intellectuel. Les lieux possibles d'exercice.
Réalisation	Une forme documentaire sur des supports et médiums variés. Un travail d'écriture.

Exemple 7

Lieu observé/situation	Atelier de graphisme (BD, communication visuelle, etc.).
Question	Les enjeux professionnels, les univers esthétiques, les ressorts de l'image et ses principes rhétoriques dans le cadre de la communication visuelle ou dans l'illustration. La polyvalence des formations, l'emploi et la

	réalité de la technologie numérique, la réalité économique, les réseaux du marché.
Réalisation	Production visuelle de communication ; travail d'illustration.

Exemple 8

Lieu observé/situation	Ateliers de créateurs d'art (verriers, orfèvre, etc.) ou de restaurateurs.
Question	La relation art/artisanat ; le statut de l'objet, entre décor et expression artistique ; la question des choix stylistiques. La restauration, la préservation des œuvres. La matérialité des objets et les contraintes de fabrication. La production artisanale face à la production industrielle.
Réalisation	Production visuelle documentaire/ atelier de pratique et d'écriture.

ARTS DU SON

Enjeux et objectifs

La période contemporaine ne cesse de renouveler notre rapport à l'environnement sonore et musical. Le son, sa qualité, son caractère, sa signature, semble y tenir un rôle croissant, pesant aussi bien sur les pratiques individuelles et amateurs que sur les activités des professionnels de la création et de la diffusion, toutes industries de la culture réunies. De l'acoustique des espaces (privés et publics) aux pratiques culturelles (circulation des œuvres, écoute individuelle, édition audionumérique), une nouvelle sensibilité alliée à de nouvelles postures se fait jour. Ces évolutions irriguent également la création artistique.

Que seraient un film, une mise en scène théâtrale ou encore une chorégraphie sans le son et sans la musique ? Les arts aujourd'hui, quels qu'ils soient, travaillent le sonore au bénéfice de leur projet. Mêmes les expositions – et les installations que l'on peut y croiser – s'en préoccupent fréquemment. Les œuvres numériques et multimédia, quelles que soient leurs natures, l'intègrent dorénavant aux éléments indispensables de la création, tout en côtoyant des formes de diffusion de la musique plus traditionnelles. Enfin, le vaste domaine de la communication, qu'il s'agisse de documenter, d'informer ou de promouvoir, ne peut aujourd'hui concevoir son action sans une dimension sonore mûrement réfléchie et maîtrisée.

La diversité des rôles et fonctions conférés au sonore par la société contemporaine a progressivement enrichi la palette des compétences et métiers nécessaires à leur mise en œuvre. Tous ces métiers ont un point commun : ils s'adosent à une culture artistique solide et ouverte alliant sensibilité, expérience pratique et connaissances techniques et culturelles sur le son, la musique et les arts.

Partant des intérêts des élèves pour le domaine du son et de leurs pratiques, l'enseignement d'exploration « Création et activités artistiques - Arts du son » propose un parcours de découverte et de réflexion sur ces réalités. En étudiant les questions posées par la réalisation d'un ou plusieurs projets, dont plusieurs exemples sont présentés ci-dessous, et en les confrontant à des situations professionnelles identifiées dans l'environnement du lycée, l'élève découvre peu à peu les ressorts d'un horizon qui l'attire comme la diversité des compétences et des métiers qui l'anime au quotidien. Enfin, il identifie les parcours de formation qui, du lycée à l'enseignement supérieur, permettent d'y accéder.

Les professeurs spécialisés d'éducation musicale ou de musique sont habilités à mettre en œuvre l'enseignement d'exploration « Création et activités artistiques - Arts du son ». En l'absence d'un tel profil au sein du lycée, ce dernier est engagé à se tourner vers les collègues voisins afin d'étudier avec eux la possibilité de solliciter un de leurs professeurs spécialisés pour conduire cet enseignement d'exploration. Dans tous les cas, le professeur en charge de l'enseignement peut s'assurer le concours d'une équipe pluridisciplinaire enrichissant la définition, les contenus comme la mise en œuvre du projet.

Compétences mobilisées et développées

Les compétences mobilisées et développées donnent les points d'appui d'un parcours d'exploration dans le domaine des arts du son.

- Apprécier les réalités sonores, musicales et culturelles de son environnement.
- Identifier et situer quelques métiers du son, de la musique et du spectacle en référence au projet mis en œuvre et au lieu extérieur observé.
- Prendre la mesure...
 - des compétences pratiques exigées dans le domaine du son et de la musique,
 - des compétences culturelles exigées dans le domaine du son, de la musique et des arts,
 - des parcours de formation à emprunter...pour exercer une responsabilité professionnelle donnée.
- Situer et enrichir...
 - sa pratique et sa culture en référence aux différents domaines de la création artistique contemporaine,
 - ses intérêts et ses goûts personnels dans le champ des diverses activités qui animent la société dans le domaine du son, de la musique et de l'art (création, diffusion, valorisation, transmission, production, etc.)...pour envisager un parcours de formation au lycée et au-delà.

Mise en œuvre

Le préambule aux quatre domaines (arts visuels, arts du son, arts du spectacle, patrimoines) présente la démarche générale qui préside à l'enseignement d'exploration « Création et activités artistiques - Arts du son ». La définition puis la réalisation de chaque projet s'appuie sur le croisement d'un ou plusieurs questionnements avec un ou plusieurs lieux de référence. Les colonnes ci-dessous proposent une liste de lieux observables dans l'environnement culturel du lycée et un ensemble de questionnements de référence. Le professeur garde la responsabilité et la possibilité d'en définir d'autres au regard des spécificités du lieu d'observation auquel il décide d'adosser son projet d'enseignement.

Questionnements	Lieux observables
Concernant les démarches et projets artistiques <ul style="list-style-type: none">- Identité artistique et genres musicaux- Identité artistique et styles musicaux- Musiques d'hier / Musiques d'aujourd'hui	Lieu de spectacles musicaux <ul style="list-style-type: none">- Un concert- Une programmation- Un artiste en résidence
Concernant les liens du sonore et de la musique aux autres arts <ul style="list-style-type: none">- Son / musique / arts de la scène- Son / musique / multimédia / cinéma- Son / musique / arts plastiques / installations	Lieu de spectacles multi-arts (cinéma, théâtre, danse, etc.) <ul style="list-style-type: none">- Un spectacle- Une programmation- Artiste en résidence
Concernant les artistes, leurs postures et leurs outils <ul style="list-style-type: none">- Compositeur, créateur, interprète- Création, improvisation- Citation, collage, pastiche, transcription, arrangement, parodie, etc.- Création / home-studio / diffusion-Internet- Son, musicien, technologie	Festival
	Musée - Exposition
	Ecole spécialisée - conservatoire
	Studio radiophonique
	Studio d'enregistrement
	Scène de musique actuelle (SMAC)
	Lieu de culte
Concernant les rapports du son et de la musique à l'environnement et à l'individu <ul style="list-style-type: none">- Acoustique / amplification / couleur- Son / musique / physiologie / santé- Bruit / son / musique / environnement	Entreprise <ul style="list-style-type: none">- Publicité- Multimédia- Techniques du son (microphone, casques, enceintes, etc.)- Bâtiment,- Automobile,- Etc.
Concernant l'économie de la musique <ul style="list-style-type: none">- Musique / droits / économie- Musique vivante / Musique enregistrée- Son / musique / coûts	

Un lieu n'est jamais neutre. Il est investi par des professionnels qui y font vivre un projet naissant de situations particulières d'écoute, de création, de production, ou encore de recherche. Il est ainsi l'occasion pour les élèves de rencontrer les acteurs (des domaines artistiques, techniques, économiques, etc.) des activités diverses qui y sont menées.

Chaque questionnement porte sur le sonore, aussi bien dans ses aspects esthétiques, stylistiques ou formels que dans ses rôles sociaux et économiques.

Le croisement entre questionnement et expérience située (lieu d'observation choisi) alimente le va-et-vient qui se déploie entre les élèves, le professeur, le lieu extérieur et les professionnels rencontrés (aux parcours multiples et remplissant différents rôles). Il nourrit l'élaboration du projet à réaliser. Celui-ci, somme de projets individuels ou projet collectif, peut prendre des formes extrêmement différentes, allant du concert commenté (« concert-lecture ») à la réalisation d'un site Internet ou d'un blog sur un espace réservé du site de l'établissement. D'autres formes de

réalisations documentaires sont envisageables, qu'il s'agisse d'un dossier imprimé, d'une exposition ou d'une présentation multimédia. Autant que possible, cette réalisation est valorisée au sein de la communauté scolaire, mais également auprès des partenaires du projet.

Tout au long du travail mené, le professeur apporte des références artistiques, esthétiques et professionnelles indispensables à l'atteinte des objectifs poursuivis par cet enseignement. Il nourrit ses différentes étapes d'apports culturels et documentaires de diverses natures. Œuvres musicales, extraits de films, reportages, spectacles captés, interviews de professionnels ou encore textes critiques sont autant de points d'appui pour une démarche exploratoire et réflexive, inscrivant le projet en cours de réalisation et, à travers lui, chacun de ses acteurs, au cœur du monde artistique tel qu'il se présente aujourd'hui. Parallèlement, ces différents apports enrichissent une culture artistique et musicale, en particulier construite sur la connaissance des grandes œuvres patrimoniales, et indispensable à la réussite d'études en ces domaines comme, plus tard, à l'excellence professionnelle à quelque niveau que ce soit. Chaque projet veille à mobiliser les pratiques musicales (instrumentales, vocales, d'écoute, multimédia) des élèves. Il les relie aux réflexions conduites, les mobilise pour les enrichir. Elles deviennent ainsi un des fondements du projet qui se réalise, lequel, s'il porte sur un lieu éclairé par des questionnements particuliers, reste alors relié aux pratiques musicales et culturelles de chacun.

Exemples de contenus

Si la plupart des exemples qui suivent s'appuient sur la proximité d'un lieu observable (visites, rencontres de ses acteurs), d'autres peuvent se construire par l'Internet. Dans ce cas (exemple 4 ci-dessous), si le réseau est un lieu de ressources documentaires, il devient aussi un objet d'étude et un outil de communication à part entière. Dans tous les cas, il est souhaitable de nouer une relation partenariale suivie avec le lieu de référence, celle-ci pouvant toujours faciliter un dialogue – éventuellement par voie électronique – entre les élèves et les professionnels.

Exemple 1

Le lieu observé est une institution culturelle portant une programmation annuelle multi-arts (cinéma, théâtre, danse, etc.). Il s'agit alors d'interroger les liens multiples qui relient le son et la musique à la scène et aux autres arts. Le travail mené permet par exemple de réaliser un dossier numérique relatant l'avancée des recherches, des découvertes, des rencontres, associant fiches documentaires et point de vue sur le lieu, son projet, ses spectacles, ses métiers, ses missions.

Exemple 2

Le lieu observé est une scène de musique actuelle (SMAC), lieu de diffusion et d'accompagnement des pratiques amateurs. Le questionnement porte sur les rapports du son et de la musique à l'individu (acoustique, amplification, couleur, enregistrement, physiologie, santé, etc.). La mise en œuvre du projet vise à réaliser un dossier documentaire – ou une exposition – présentant les différentes fonctions du lieu observé, les services offerts, les besoins pouvant y être satisfaits, les compétences professionnelles qui en assurent le fonctionnement quotidien.

Exemple 3

Le lieu observé est un conservatoire - ou une école de musique - considéré comme lieu de ressource pour la culture. Le travail mené interroge cette fonction, notamment du point de vue des relations qu'y entretiennent les musiques d'hier et celles d'aujourd'hui, la diversité des styles et des genres musicaux. Il permet la construction progressive d'un concert associant lycée et conservatoire et dont le contenu réunit plusieurs esthétiques.

Exemple 4

Le lieu observé est un festival documenté par l'Internet, certains de ses organisateurs étant disponibles pour des échanges électroniques tout au long de la réalisation du projet. Le travail mené interroge l'identité artistique de l'événement et la façon dont les artistes programmés en sont le reflet. La réalisation (dossier, papier, site, etc.) définit l'ambition artistique d'un projet de festival. Elle identifie les responsabilités qui doivent être exercées par son équipe de direction et documente chacune d'entre elles.

Exemple 5

Le lieu observé est une entreprise (industrielle ou de service) dont la production intègre des préoccupations sur l'acoustique, l'environnement sonore, la diffusion ou encore la santé auditive. Le travail mené interroge les relations de l'individu à son environnement sonore, qu'elles soient choisies ou contraintes, et met en évidence comment, en miroir, cette relation influence la création musicale aujourd'hui. Sous forme de dossier (papier ou numérique et multimédia), la réalisation présente les enjeux et formes des préoccupations portant sur le sonore et la musique d'une entreprise donnée ; elle identifie les compétences professionnelles spécifiques qui y sont mobilisées.

Exemple 6

Le sonore et la musique accompagnent de nombreuses manières des rituels de tous ordres liés ou non à la pratique collective d'une religion. Dans le lieu observé, le questionnement porte sur la fonction du sonore et de la musique dans le déroulement du rituel (lien à la parole, marquage de moments importants, vecteur d'émotion et plus généralement rapport au sensible). Il porte aussi sur les liens entre la source du musical et son rapport au collectif, son niveau d'exigence qualitatif et le lien avec la musique écoutée en dehors de ce lieu. La réalisation peut prendre la forme d'un dossier (interviews croisées, étude historique comparative, fonctions plurielles du lieu, etc.).

Exemple 7

Le lieu observé est une radio locale (ou une antenne locale de Radio France). Le travail mené interroge les fonctions de ce média, ses objectifs (publics, nature de l'information, etc.) et ses contraintes (finances, organisations, droit, rayonnement), la place et le rôle qu'y occupe la musique (finalité ou moyen), son design sonore (jingle) et les choix techniques qui assurent son identité acoustique (compression, dynamique, etc.). Le projet vise la réalisation d'une émission en regard d'une station identifiée et s'attache aussi bien à son contenu qu'aux caractéristiques de sa mise en ondes.

Exemple 8

En résidence pour plusieurs mois au sein d'une structure de diffusion, un ensemble musical (orchestre symphonique, groupe de musique actuelle, auteur/compositeur/interprète, etc.) devient la référence du projet. Le travail mené interroge le fonctionnement de l'ensemble en résidence, sa structure, son organisation, son identité artistique, son équilibre économique comme la logique de sa résidence au sein de la structure d'accueil. La réalisation, sous la forme d'un dossier papier ou numérique, documente l'ensemble étudié et l'enrichit de la réalisation d'une interprétation – ou d'un arrangement – d'une référence de son répertoire.

Exemple 9

Le lieu observé repose sur le service communication d'une entreprise qui utilise le son et la musique pour valoriser ses produits, les faire connaître et les diffuser. Il s'agit alors d'interroger le pouvoir et les effets de la dimension sonore et musicale d'une politique marketing, de réfléchir aux façons dont l'acoustique, le sonore et la musique influent sur les comportements des individus dans une société de consommation, et de se demander comment, en miroir, cette même dimension sonore et musicale d'une politique marketing influence la création musicale aujourd'hui. La réalisation est nécessairement multimédia, associe images, sons et musiques, et témoigne de la capacité de l'écriture sonore à orienter la perception d'un message, notamment publicitaire.

Exemple 10

Le lieu observé présente des créations relevant des arts plastiques aujourd'hui (musée, lieu d'exposition, fond régional d'art contemporain [FRAC]). Le projet interroge la place et le rôle du son et de la musique, d'une part dans la création exposée (installations, événements, performance, happening), d'autre part au sein de la scénographie de l'exposition ou du musée. La réalisation vise la constitution d'un dossier (papier ou numérique et multimédia) présentant un projet de même nature, notamment au départ de la création des élèves du lycée en arts plastiques.

ARTS DU SPECTACLE

Enjeux et objectifs

De la scène à la rue, les arts du spectacle font vivre la création artistique dans un espace. La danse et le cirque y magnifient le corps. Le théâtre procède de la même manière avec le corps des comédiens mis en scène et avec le texte. La musique peut y trouver place, soit comme élément d'un tout (opéra, théâtre musical, ballet, comédie musicale), soit en propre (concert).

La vivacité de l'art tient à ce moment éphémère et crucial, le spectacle, où se manifeste la collaboration concertée, parfois fragile et aléatoire, de multiples savoir-faire artistiques et artisanaux. La réalité de ce que l'on y voit et entend dépend de nombreux facteurs, qu'il s'agisse des créateurs ou des responsables artistiques (les chorégraphes, les metteurs en scène, en son, en lumière, les directeurs artistiques, etc.) ou d'éléments de l'environnement du spectacle (objets scéniques, costumes, décors, lumières, effets sonores, etc.). C'est l'alchimie particulière entre tous ces éléments qui, toujours, donne du sens au spectacle réalisé et permet de susciter, auprès du public, un plaisir singulier.

Partant des motivations, des intérêts, des pratiques et de la curiosité des élèves pour les arts du spectacle, l'enseignement d'exploration « Création et activités artistiques - Arts du spectacle » propose un parcours de découverte placé au cœur des réalités du spectacle vivant. La spécificité et la complémentarité de ces différentes activités sont mises au jour par le professeur, afin que les élèves découvrent la diversité des métiers qui y sont engagés, leur spécificité, leur complémentarité et la cohérence de leurs contributions dans la création de ce moment artistique, unique et éphémère, qu'est un spectacle. La réalisation d'un ou de plusieurs projets – dont plusieurs exemples sont brièvement présentés ci-dessous - confronte l'élève à des œuvres et à des questions qu'il met ensuite en relation avec des situations professionnelles présentes dans l'environnement du lycée. Il découvre ainsi peu à peu les composantes et les différents enjeux d'un univers qui l'intéresse et l'attire, comme la diversité des compétences et des métiers qui l'anime au quotidien. En outre, il identifie les parcours de formation qui, du lycée à l'enseignement supérieur, permettent d'y accéder.

Les professeurs d'ores et déjà responsables d'un enseignement de théâtre ou de danse, les titulaires de la certification complémentaire dans ces mêmes domaines et les professeurs engagés dans l'enseignement des arts du cirque sont particulièrement habilités à mettre en œuvre l'enseignement d'exploration « Création et activités artistiques – Arts du spectacle ». Dans tous les cas, un professeur qualifié formule le projet d'enseignement et en conduit la réalisation ; à toutes les étapes du parcours, il s'assure du concours d'une équipe pluridisciplinaire pour en enrichir la définition, les objectifs et les contenus ; il s'appuie sur un partenaire - ou sur un site Internet présentant les données utiles au développement de son projet ; il coordonne les interventions et est responsable de la mise en œuvre de ce travail.

Compétences sollicitées et développées

Les compétences sollicitées et développées constituent les points d'appui et l'horizon d'un parcours annuel d'exploration dans le domaine des arts vivants. Elles associent chacune des capacités et des connaissances :

- Compétences relatives à la culture personnelle :
 - o Développer sa culture en s'ouvrant à des œuvres patrimoniales ou à des créations dans le domaine des arts du spectacle. Rencontrer des artistes et des créateurs.
 - o Situer sa pratique et sa culture en référence aux différents domaines de la création artistique contemporaine.
 - o Développer des compétences critiques pour renouveler et aiguïser le plaisir esthétique (ces compétences se fondent notamment sur la prise de conscience que le surgissement d'un spectacle résulte de la convergence des apports de divers métiers). Affiner ses goûts par la fréquentation de spectacles et, si possible, par la pratique artistique.
 - o Accroître l'aptitude à formuler - à l'oral comme à l'écrit - des jugements esthétiques et des interprétations fondées sur la réalité du travail artistique observé.

- Compétences relatives à la découverte des métiers des arts du spectacle :
 - o Percevoir le niveau d'exigence des diverses activités artistiques requises par la mise en œuvre des spectacles vivants et mettre cette prise de conscience au service d'un projet artistique et professionnel donné.
 - o Identifier et situer quelques métiers artistiques et les parcours de formation qui y conduisent : métier d'acteur, de danseur, de circassien (écoles de théâtre, de danse, de cirque), etc.
 - o Découvrir les compétences professionnelles qui accompagnent ou encadrent la mise en œuvre des spectacles : les métiers qui concourent à la mise en place d'une scénographie (en rapport avec les arts

plastiques, avec le son, la lumière, etc.) ; les métiers de la communication (journalistes, chroniqueurs, attachés de presse, etc.) ; les métiers qui interviennent dans l'organisation des entreprises de spectacle (gestion, droit, etc.).

- Compétences transversales :
 - o Être capable de mettre les activités artistiques en perspective et d'en percevoir les enjeux humains, sociaux et économiques.
 - o Apprendre à se projeter lucidement dans l'avenir.
 - o Apprendre à mieux travailler en équipe et à s'ouvrir à autrui ainsi qu'au monde professionnel.

Mise en œuvre

Le préambule aux quatre domaines (arts visuels, arts du son, arts du spectacle, patrimoines) présente la démarche générale présidant à la mise en œuvre de l'enseignement d'exploration « Création et activités artistiques - Arts du spectacle ». La définition puis la réalisation de chaque projet qui le constitue s'appuie sur le croisement d'un ou plusieurs questionnements avec un ou plusieurs lieux de création et diffusion artistiques. Qu'il s'agisse d'un théâtre, d'une salle de spectacle, d'un lieu de formation, que ce soit à l'occasion d'une programmation annuelle, d'un festival ou d'une autre manifestation artistique, les élèves pourront rencontrer les différents intervenants qui donnent vie à ces lieux et à ces moments de création. Ils découvriront ainsi les réalités du travail des artistes, mais également celles d'un éclairagiste, d'un maquilleur, d'un costumier, d'un régisseur, d'un technicien du son, etc. Des aspects méconnus de l'amont comme des coulisses d'un spectacle leur seront ainsi présentés. On pourra également envisager de faire découvrir l'organisation administrative, ou les réalités économiques, d'une structure artistique. De même, on pourra s'intéresser aux divers aspects de la communication autour d'une représentation. Autant que par la rencontre de différents intervenants et acteurs donnant vie à ces lieux et à ces moments de création, les questionnements seront nourris par l'étude d'œuvres, en lien avec les spectacles choisis, et par quelques expériences de pratique artistique.

Exemples de contenus

Les propositions qui suivent sont de simples exemples à valeur illustrative. Les projets qui seront construits pourront être très différents les uns des autres. Ils seront élaborés en tenant compte des forces et compétences pédagogiques disponibles comme de l'environnement réel du lycée (possibilités de partenariats, richesse documentaire, etc.).

Chaque exemple associe étroitement un lieu - ou une situation artistique précise - à une ou plusieurs questions. Il vise toujours une réalisation concrète témoignant des découvertes effectuées.

Si des parcours exploratoires peuvent être conçus à partir d'un lieu de référence, d'autres peuvent se construire par Internet, la documentation qui y est proposée comme les outils de communication qui y sont mis à disposition. Dans tous les cas, il est souhaitable que la relation partenariale avec l'établissement de référence s'inscrive dans une certaine durée, afin d'établir un dialogue fructueux – éventuellement par voie électronique – entre les élèves et les professionnels.

Exemple 1

Lieu observé	Lieu de spectacle avec un parcours possible d'école du spectateur.
Questions	- Texte et représentation : les apports de la scénographie à l'analyse d'un texte. - L'association de la dimension artisanale et de la dimension artistique dans certains métiers du spectacle.
Réalisations	Conception et réalisation de projets de costumes ou de maquettes de décors.

Exemple 2

Lieu observé	Salle de spectacle (théâtrale, chorégraphique ou circassien).
Questions	- Type de scène, type de salle et œuvres proposées au public. - Les conditions de réception d'un spectacle et leurs incidences sur le jeu des artistes.
Réalisations	- Recherches sur les dispositifs scéniques, les lieux de spectacle et leur histoire. - Transposition d'un spectacle dans un autre contexte : conception d'autres jeux de scène et analyses de leurs effets. - Conférence dansée sur les effets du lieu, sur les modes d'écriture chorégraphique ou du spectacle de cirque.

Exemple 3

Lieu observé	Divers lieux de création : spectacles de danse, de cirque, de théâtre.
Question	La rencontre des différents arts et leurs interactions.
Réalisations	Combinaison des différents arts dans quelques moments de création. Insertion de la danse ou du cirque dans une scène de théâtre.

Exemple 4

Lieu observé	Lieu de formation ou institution culturelle.
Question	Le travail de l'artiste et la notion de performance artistique.
Réalisations	Exposition ou article rédigé sur le site de l'établissement présentant la formation, le parcours professionnel, l'activité quotidienne d'un artiste, à partir d'informations recueillies lors de rencontres successives.

Exemple 5

Lieu observé	Œuvre chorégraphique présentée au public : de l'œuvre écrite à sa présentation devant un public.
Question	Les activités et les intervenants nécessaires à l'existence de l'événement.
Réalisations	Prise en charge de la réalisation d'un spectacle chorégraphique ou de moments chorégraphiques dansés par des élèves de première ou de terminale du lycée (spectacle présentant leurs travaux, interventions lors d'une journée portes ouvertes, etc.).

Exemple 6

Lieu observé	Captations comparées de représentations du <i>Bourgeois gentilhomme</i> de Molière : comparaison des lieux.
Question	L'actualité, le jeu et l'intérêt de l'interférence du théâtre et de la danse, de la comédie baroque à nos jours.
Réalisations	Réalisation de courtes séquences illustrant ce rapport singulier de la voix et du geste, et faisant vivre aux élèves la proximité et la complémentarité de ces deux modes d'expression.

PATRIMOINES

Enjeux et objectifs

Les préoccupations patrimoniales, qui ont accompagné la formation de la nation républicaine, font partie des grands enjeux culturels contemporains. Longtemps cantonné au domaine monumental ou artistique, le patrimoine a connu une extension de son périmètre, de la proximité à l'universel, et de sa définition, puisqu'il recouvre désormais toutes les formes d'héritages collectifs, qu'ils soient historiques ou naturels, matériels ou immatériels ; il est désormais pluriel.

Point de rencontre et d'expression de formes d'intérêt diverses (artistiques, historiques, touristiques, scientifiques, etc.), de logiques différentes voire antagonistes (préservation, conservation, réutilisation), d'enjeux parfois complexes et d'acteurs dont les rôles doivent être identifiés, l'objet patrimonial est désormais au cœur d'une interrogation permanente des sociétés.

C'est cette réalité multiple que l'enseignement d'exploration doit prendre en compte en étudiant les patrimoines.

Il vise à :

- interroger l'objet patrimonial dans son espace de création, en le situant dans une chronologie générale de l'histoire des arts et dans le monde culturel d'aujourd'hui ;
- développer une familiarité avec le patrimoine ainsi que la conscience de la diversité des héritages, riches de leurs contenus humains ;
- sensibiliser à la fragilité du patrimoine et à la responsabilité de tous quant à sa sauvegarde ;
- explorer les enseignements du lycée portant sur cette notion, en particulier les enseignements de l'histoire des arts en cycle terminal ; découvrir les nombreuses filières universitaires et les métiers qui étudient, valorisent, gèrent, développent le patrimoine dans toutes ses acceptions.

Compétences mobilisées et développées

Conduit sous la responsabilité des professeurs, le projet doit permettre aux élèves l'acquisition ou l'approfondissement de compétences variées qui tiennent à :

- l'éducation au regard afin d'apprendre à observer et à décrire, à classer et à faire des liens, tout en mettant cette démarche au service d'une sensibilité ;
- l'attention accordée aux héritages, propres à tout patrimoine collectif, en apprenant à les identifier, à les situer dans le temps, à les décrire mais aussi à interroger leur permanence ;
- la reconnaissance et la caractérisation, en un même lieu, de différentes strates et formes de patrimoine, avec leurs caractéristiques majeures ;
- la distinction et les rapprochements entre patrimoines de culture classique et patrimoines vernaculaires et de tradition orale ;
- la connaissance globale de la problématique de la conservation des patrimoines, des enjeux de cette conservation, de la responsabilité collective et individuelle qu'elle suppose, du parcours de préservation et de restauration des éléments patrimoniaux ;
- la conquête progressive d'une familiarité avec les lieux patrimoniaux, familiarité propice à la construction d'une pratique autonome de découverte et de culture.

Cet enseignement d'exploration repose nécessairement sur la mise en activité des élèves, dans les diverses formes et modalités qui conviennent au projet. Le travail sur les compétences présentées ci-dessus se traduit par l'expérimentation de situations concrètes d'activité. Forts des références esthétiques, culturelles et professionnelles apportées par les professeurs, les élèves recueillent et utilisent de manière méthodique et critique des sources diverses : collecte de témoignages et de matériel de première main, documents d'archives, sources bibliographiques, bases numériques du ministère de la Culture et de la Communication, matériaux divers en ligne, etc. Ils s'en servent pour réaliser des travaux ou productions susceptibles d'exercer ou d'enrichir les compétences propres au champ culturel et artistique, tout en développant leur créativité.

Mise en œuvre

L'enseignement d'exploration « Création et activités artistiques – Patrimoines » est confié à une équipe pluridisciplinaire composée d'enseignants spécialisés dans un domaine artistique d'une part (arts plastiques et

musique), relevant d'autres disciplines (histoire, lettres, philosophie, langues, etc.) et ayant des compétences validées par une certification complémentaire en histoire de l'art d'autre part. Cette équipe comprend au moins un enseignant d'une discipline artistique et un enseignant d'histoire. Elle associe à la mise en œuvre de l'enseignement des institutions et des acteurs culturels. Ce partenariat peut prendre la forme d'interventions de professionnels (archéologues, architectes, chercheurs, chorégraphes, conservateurs, metteurs en scène, musiciens, plasticiens, etc.) et se construit, de préférence, comme un projet élaboré en commun avec des acteurs culturels :

- Archives départementales,
- Association pour la préservation ou la valorisation d'un patrimoine,
- Atelier de restauration, artisan d'art,
- Bibliothèque, cinémathèque ou médiathèque possédant des fonds anciens,
- Conseil d'architecture, d'urbanisme et d'environnement (CAUE), Maison de l'architecture, Service départemental de l'architecture et du patrimoine (SDAP),
- Conservation régionale des monuments historiques,
- Conservatoire du littoral,
- École d'art, d'architecture ou du paysage,
- Musée (beaux-arts, arts et traditions populaires, écomusée...),
- Service régional de l'inventaire.

Comme tout enseignement d'exploration, l'exploration des patrimoines prend la forme d'un projet qui s'appuie sur le croisement d'un ou plusieurs questionnements avec un ou plusieurs lieux de référence et se décline en situations de travail pour les élèves. Les cadres ci-dessous proposent une liste de lieux observables dans l'environnement culturel du lycée, un ensemble de questionnements de référence et des propositions, indicatives, de situations concrètes d'activité. Le professeur (l'équipe) garde la responsabilité et la liberté de définir, dans ce même esprit, des questionnements différents au regard des spécificités du lieu d'observation auquel il décide d'adosser son projet d'enseignement.

Chaque lieu est le centre d'activités diverses ; il est ainsi l'occasion pour les élèves d'approcher, par ces activités, des acteurs en situation professionnelle (artistique, scientifique, technique, économique, etc.).

L'équipe pédagogique a une grande liberté dans la construction de situations liant un lieu patrimonial et des questionnements, en fonction du patrimoine local et régional, de l'actualité artistique et culturelle, de leurs centres d'intérêt et des prédispositions de leurs élèves. La typologie ci-dessous ne constitue qu'un exemple.

Exemples de situation

Exemple 1 : un lieu patrimonial (château, église, parc...)

Questionnements :

- Usages passés et présents
- États successifs
- Présence des différents arts
- Problèmes de préservation et de valorisation

Métiers rencontrés :

- Conservation
- Administration
- Services des publics (médiation, services éducatifs)

Exemple 2 : un événement autour de l'histoire et du patrimoine (spectacle son et lumière, exposition...)

Questionnements :

- Calendrier de la conception et de la réalisation
- Choix et scénarisation
- Scénographie
- Travail technique
- Communication

Métiers rencontrés :

- Responsabilité artistique et scientifique (commissariat, conseil scientifique)
- Métiers de la communication dans le domaine culturel
- Régie, éclairages, ingénierie du son...

Exemple 3 : explorer un quartier, un village, un paysage...

Questionnements :

- Méthodes d'observation pour retrouver des étapes de stratification culturelle
- Étude du parcellaire
- Recueil d'éléments documentaires : photographies, enregistrements, croquis...
- Analyse de l'évolution à l'aide de documents : cartes postales anciennes, documents d'archive

Métiers rencontrés :

- Services urbains ou départementaux de l'architecture et du patrimoine
- CAUE
- Architectes des bâtiments de France
- Paysagistes

Exemple 4 : Un service d'archives, une bibliothèque

Questionnements :

- Que conserve-t-on et pourquoi ?
- Statut de l'objet conservé, entre l'usage initial, le document, l'éventuelle valeur esthétique
- L'articulation privé/public
- Les contraintes de la conservation

Métiers rencontrés :

- Archiviste
- Conservateur
- Personnel de salle
- Magasinier

Exemple 5 : Un chantier de réhabilitation, un atelier de restauration

Questionnements :

- Les états successifs d'une œuvre, d'un bâtiment ou d'un monument
- Les choix de restauration
- Matériaux et gestes anciens contre techniques modernes
- Financements
- Communication et mécénat

Métiers rencontrés :

- Restaurateur
- Spécialiste scientifique
- Chercheur
- Chargé de relations avec le mécénat

Exemple 6 : Enquêter sur un rite collectif, familial, national (commémoration, fête religieuse, événement familial, fête agricole saisonnière...)

Questionnements :

- Rôle des participants
- Composants du rite : chant, danse, parade...
- Invariants/variables : l'évolution du rite
- Objets rituels, costumes, langue utilisée
- Réinterprétations dans l'art, en particulier l'art contemporain

Métiers rencontrés :

- Ethnologue, historien des religions, historien des sensibilités
- Journaliste
- Photographe, preneur de son...

Exemples de réalisations

- Recherches documentaires sollicitant des sources diverses et présentation d'une synthèse ;

- Création et présentation de supports variés (guides, plaquettes, affiches, pages internet, blogs, photographies ou films numériques, ...) ;
- Organisation d'expositions ;
- Réalisation d'un reportage photographique, sonore ou audiovisuel sur un événement, un lieu, un métier du patrimoine ;
- Mise en images, en sons, en mots d'une visite, d'une rencontre... ;
- Préparation et animation d'une visite ;
- Rencontre avec des artistes dont le travail s'inscrit dans le patrimoine (*in situ*) ou s'en inspire ;
- Travail artistique autour d'un objet patrimonial ;
- Conception d'un itinéraire patrimonial dans une ville, un quartier, un espace rural.