

# LA RECHERCHE EN ARTS PLASTIQUES, PRINCIPE DE SÉRENDIPIDITÉ

« Cette découverte est presque de l'espèce que j'appelle serendipity, un mot très expressif que je vais m'efforcer, faute d'avoir mieux à vous narrer, de vous expliquer : vous le comprendrez mieux par l'origine que par la définition. J'ai lu autrefois un conte de fées saugrenu, intitulé Les Trois Princes de Serendip : tandis que leurs altesses voyageaient, elles faisaient toute sorte de découvertes, par accident et sagacité, de choses qu'elles ne cherchaient pas du tout : par exemple, l'un des princes découvre qu'un chameau borgne de l'œil droit vient de parcourir cette route, parce que l'herbe n'a été broutée que sur le côté gauche, où elle est moins belle qu'à droite – maintenant saisissez-vous le sens de serendipity ? L'un des exemples les plus remarquables de cette sagacité accidentelle. »

Horace Walpole, *Lettre à Horace Mann*, 1754

La création apparaît comme une forme d'existence et d'être au monde, une poétique de la création. L'enseignement des arts plastiques construit et donne forme aux idées singulières et originales dans le processus de réalisation et de fabrication.

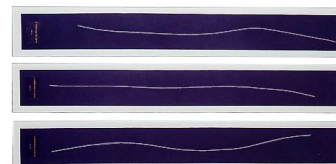
La recherche en arts plastiques permet à l'élève de faire œuvre et de faire l'expérience de l'œuvre. En créant, en donnant forme à son idée, il appréhende le monde. Il mobilise une capacité à créer, et ainsi, donner du sens à une recherche qui est un principe de *serendipité* et qui l'invite à découvrir dans ses productions ce qui était là sans le savoir, à en prendre conscience, à réfléchir le geste d'apparition et d'émergence. Dans la recherche, l'expérimentation, l'observation, la découverte, l'élève appréhende pour comprendre et apprendre.

La place de la recherche et de l'expérimentation, du hasard et de l'accident, de l'erreur comme découverte et révélation constituent des paradigmes du sensible permettant de donner du sens.

Des pratiques artistiques :



Jasia REICHARDT, exposition *Cybernetic Serendipity : The Computers and the Arts*, 1968.



Marcel DUCHAMP, *Trois stoppages étalon et leurs règles à tracer*, 1913-1914, trois fils fixés sur des bandes de toile collées sur verre, rangés dans une boîte de jeu de croquet, 40x130x90 cm, New-York, The Museum of Modern Art.



Raymond HAINS, *Macintoshage Raymondian*, 1998, image numérique, 60 x 75 cm, MAMAC, Nice cm.



Grégory CHATONSKY, *L'Augmentation des choses*, 2016, installation, écran, plaque en plexiglas, impression 3D de trois objets.



Hicham BERRADA, *Les augures mathématiques #1*, 2018.

Les compétences mobilisées dans les programmes d'enseignement :

Collège

Cycle 3 :

Expérimenter, produire, créer

-Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.

Mettre en œuvre un projet artistique

-Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles.

-Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur. S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

-Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.

Cycle 4 :

Expérimenter, produire, créer

-Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu.

Mettre en œuvre un projet

-Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci.

Lycée

Pratiquer les arts plastiques de manière réflexive

Expérimenter, produire, créer

-Choisir et expérimenter, mobiliser, adapter et maîtriser des langages et des moyens plastiques variés dans l'ensemble des champs de la pratique.

Mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif

-Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique, en anticiper les difficultés éventuelles pour la faire aboutir.

Des ressources complémentaires :



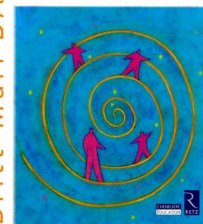
#### Du statut de l'erreur en arts plastiques

##### De l'erreur à l'œuvre

L'enseignant, soucieux d'accompagner l'élève, est conscient du caractère non linéaire des apprentissages. À cet effet, il est attentif à laisser l'élève tâtonner, essayer et accueillir l'erreur comme témoin d'une difficulté à analyser pour progresser. Or, trop souvent, l'élève perçoit encore l'erreur comme un échec, voire une fatalité. Un des enjeux dans la construction des apprentissages est d'engager l'élève à user - prendre la parole, se tromper, partager ses doutes, ses recherches, essayer à nouveau... pour mieux comprendre. En quoi l'enseignant peut-il prendre en compte le statut particulier de l'erreur en arts plastiques pour encourager ce changement de posture chez l'élève ?

[https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Arts\\_plastiques\\_et\\_education\\_musicale/24/0/RA16\\_C2\\_C3\\_AP\\_erreur\\_en\\_AP\\_743240.pdf](https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Arts_plastiques_et_education_musicale/24/0/RA16_C2_C3_AP_erreur_en_AP_743240.pdf)

**Britt-Mari BARTH**  
Élève chercheur,  
enseignant médiateur  
Donner du sens aux savoirs



<https://www.editions-retz.com/pedagogie/eleve-chercheur-enseignant-mediateur-9782725631585.html>