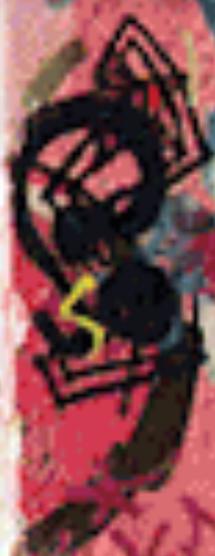




L O A D I N G .





Arts plastiques
&
Numérique

Dans le cadre du PAF de l'Académie de Poitiers
Au lycée Marguerite de Valois, Angoulême.
Stage 16A0130343

Le 13 février 2017

9H30 - Accueil des stagiaires et inscription sur les 4 ateliers.

- 10H-11H - Intervention: Michel Herreria, IA IPR.
- 11H-11H15 - Présentation du programme des 2 jours et des ateliers: Sandrine Rodrigues, PFA.
- 11H30-12H30 - Jacques PERCONTE, artiste.
- 12H30-14H - Repas
- 14H-16H - Ateliers
 - Pour un bon déroulement des ateliers, il est demandé aux participants d'apporter des outils permettant de mettre en œuvre des pratiques exploratoires liées au numérique.
- 16H - Films de Jacques PERCONTE, artiste.
- 18H - Conférence à l'EESI de Jacques PERCONTE.

Le 14 février 2017

- 9H - 11H - Suite des ateliers.
- 11H - 12H30 - Présentation de démarches artistiques par des étudiants de l'EESI.
- 13H30 - 16H30 - Restitution des ateliers.



Rodney Graham "Media Studies" at Hauser & Wirth, Zurich, 2017
© Rodney Graham. Courtesy: the artist and Hauser & Wirth

La « **culture numérique** » fait partie des connaissances et des références artistiques à interroger.

La présence du numérique au sein des arts plastiques est à nouveau affirmée, elle évolue en distinguant les outils de communication et d'information d'une part et les outils de création d'autre part.

Ces derniers questionnés au même titre que les outils traditionnels en étudiant leurs potentialités propres autant que les liens qu'on peut créer entre eux.

Les outils numériques courant en salle d'arts plastiques

Ordinateur

(Avec un accès Internet)

Tablettes

Videoprojecteur

Smartphones

Enregistreur audio

Imprimantes 3D

APN

Imprimante

scanner







En arts plastiques, la recherche documentaire permet en sus des usages courants communs à toutes les disciplines, d'apporter ou de compléter les informations dont les élèves ont besoin dans un processus de création. L'accès aux œuvres, aux centres d'art, aux musées et à leurs bases de données sont un incontournable des dispositifs d'enseignement.

La formation des élèves dans cette compétence se doit d'aborder les deux modes :

1- L'enseignant demande une recherche documentaire

Il vérifie la disponibilité de l'information et s'assure que le niveau de lecture des sources d'information est adapté à l'âge des élèves.

2- Dans le cadre d'une recherche spontanée, cas très fréquent en arts plastiques.

L'enseignant peut aider l'élève dans sa recherche en établissant avec lui une série de mots-clés adéquats afin qu'il ne se perde pas dans le dédale des informations disponibles. Il peut également lui proposer des sites de référence correspondant à la nature de sa recherche.

Les outils de la recherche

Il est impératif de sensibiliser les élèves au choix du bon outil dans la recherche documentaire à l'heure d'une information mondialisée et non hiérarchisée. Dans cette optique il est nécessaire de varier les supports :

1. Livres
2. Logiciel BCD
3. Cédéroms
4. Internet :

Adresse du site donnée par l'enseignant et les élèves cherchent les réponses aux questions. Nécessite une recherche préalable par l'enseignant de sites adaptés au niveau des élèves et contenant les informations cherchées.

Moteurs de recherche : utilisation de sites adaptés

Annuaire de sites web

Les outils de restitution

«L'élève communique les résultats de sa recherche selon le mode de communication décidé au départ ».

Outre les outils conventionnels, le **numérique** offre aussi un choix de différents outils de restitution :

- **Le traitement de texte** permet une restitution valorisante intégrant à la fois du texte et de l'image.
- **Un diaporama** peut aussi servir de support pertinent pour une présentation au groupe classe.
- **Un cédérom** de compilation de différents travaux de recherche documentaire d'une classe permettra une distribution élargie de ces travaux.
- **Un site Internet** peut aussi servir de lieu de publication des différentes recherches documentaires.
- **Cahier numérique** (type Didapage)
- **Une carte heuristique** (type Freemind), logiciel d'organisation des idées multimédias.

CREER

Concevoir, Faire

1. Fabriquer des images

- **Capter le réel** : photographier, filmer, enregistrer (son et images), scanner
- **Reproduire** : scanner, photocopier, filmer et photographier
- **Modéliser** : développer, extruder
- **Simuler les mediums classiques** : peindre, coller, dessiner, gommer, étaler, projeter, estomper, etc...
- **Coder**

2.Retoucher des images

Ce sont des modes opératoires qui font appel à une réflexion plastique, à un dessein, au sens :

- **Sélectionner**
- **Cadrer / Recadrer**
- **Copier/coller**
- **Redimensionner**
- **Transformer (déformer, pivoter, déstructurer, réorganiser, appliquer des filtres, gérer les couleurs, gérer des matières, etc...)**
- **Organiser / Composer : Mettre en scène, Assembler / Monter, superposer, juxtaposer, emboîter, ...**
- **Hiérarchiser, ordonner**
- **Créer des matières**
- **Animer**
- **Simuler**

Faire voir

1. Matérialiser

Plus encore que les techniques traditionnelles, la matérialisation de l'image créée, ne va pas sans poser de question, interrogeant directement l'élève sur le sens, sur son intention. Cette opération peut être un objectif d'apprentissage en soi, posant le problème du support, du format, des conditions de visibilité, du contexte. Seront abordés également dans cette perspective, les problèmes de résolution de l'image.

- **Imprimer** : imprimante jet d'encre, photocopieur, traceur, ...
- **Projeter** : vidéoprojecteur, écrans divers
- **Exporter** (graver, enregistrer, convertir, héberger, archiver,...)
- **Diffuser sur un écran** : téléviseur ou écran d'ordinateur (cathodique ou LCD).

2.Présenter

Propre à l'essence de toute pratique artistique, les technologies numériques n'échappent pas au problème de la présentation de l'œuvre et du sens qu'elle induit. Cela peut être l'occasion de mettre en parallèle d'autres époques.

- **Choisir un dispositif de présentation**

- **Choisir un espace**

- **Choisir un support de présentation**

- **Mettre en espace**

- **Mettre en scène**

DIFFUSER

Communication

Supports en ligne, consultables à distance

Les technologies numériques offrent des modes de diffusion immatériels via un écran, dans la plupart des cas gratuits, pouvant faire l'objet d'une diffusion vers un large public, externe à l'école ou au contraire plus ciblé, interne à l'établissement scolaire, à la classe ou à la simple attention de l'enseignant ou de l'élève. Ces informations sont conservées sur un serveur auquel le public se connecte à distance. Les formes les plus usitées dans le cadre de l'enseignement sont les suivantes :

- Site internet
- Blog
- Site collaboratif
- ENT (Environnement numérique de travail)

Supports en dur

Mais le partage d'informations peut prendre des formes non distante, matérialisé soit par des supports papier traditionnels, soit par le partage de fichier via des équipements munis de lecteur ou non.

- Papier : affiche, flyer, journal, livre, publications....
- Mémoire externe : Clé, Disque dur, CDRom et DVD, mp3, Téléphone portable, serveur.

Outils

- Video-projecteur,
- Imprimante et imprimerie
- Écrans
- Téléphone
- Mail

Exposition

Les pratiques artistiques à base d'outils numériques utilisent les mêmes circuits de diffusion que le partage d'information.

Toutefois, il faudra distinguer ce qui est de l'ordre du témoignage d'une œuvre plastique (document), de ce qui est de l'ordre de l'œuvre même (cf : Créer/ Faire voir).

Dans le second cas, il y a l'introduction de nouveaux rapports entre l'œuvre et le spectateur sur lesquels il est nécessaire d'attirer l'attention des élèves (interactivité, alternatives aux réseaux institutionnalisés de l'art, statut des œuvres immatérielles, œuvres participatives, etc...).

Jacco Olivier



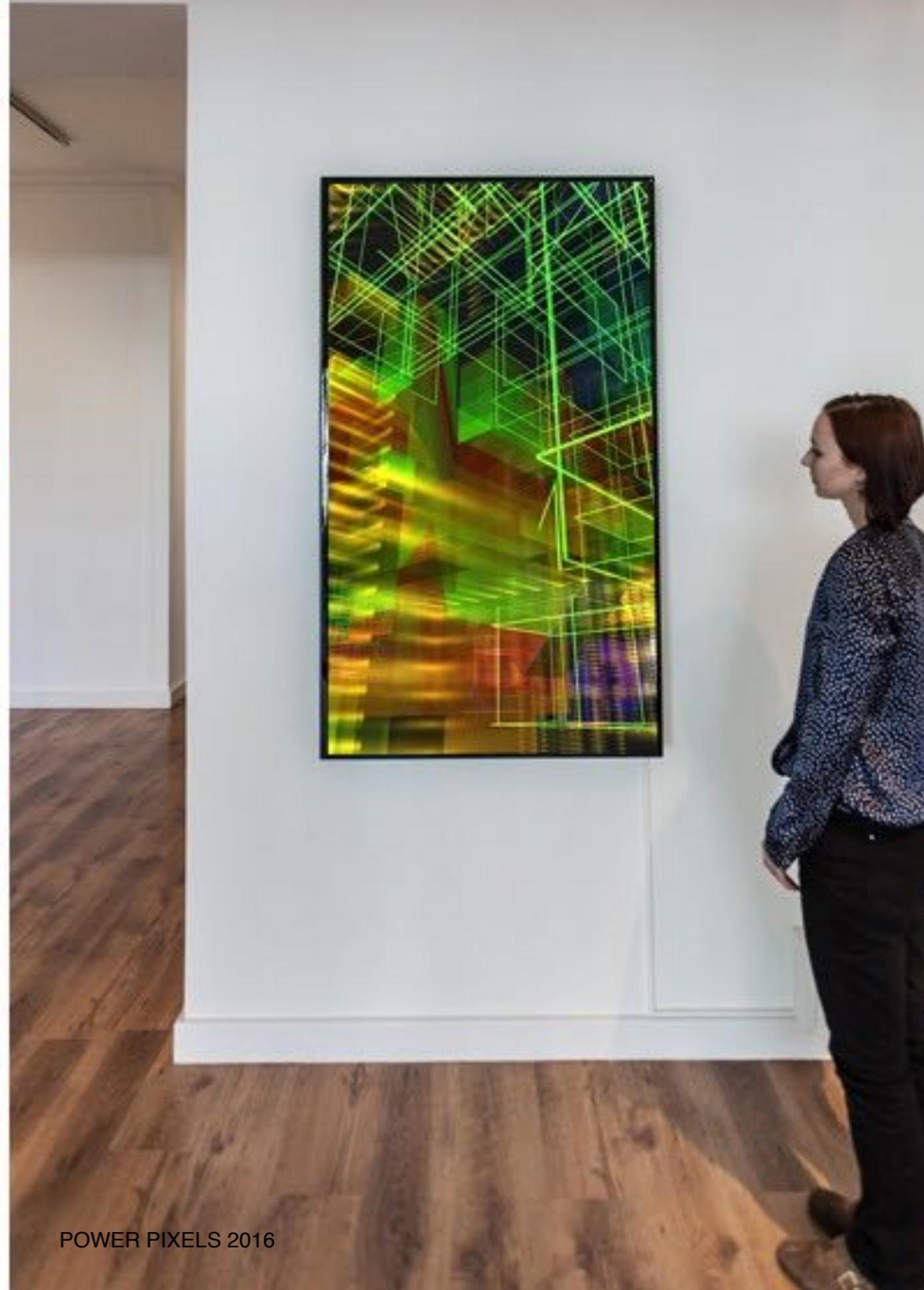


Ian Cheng



Miguel Chevalier

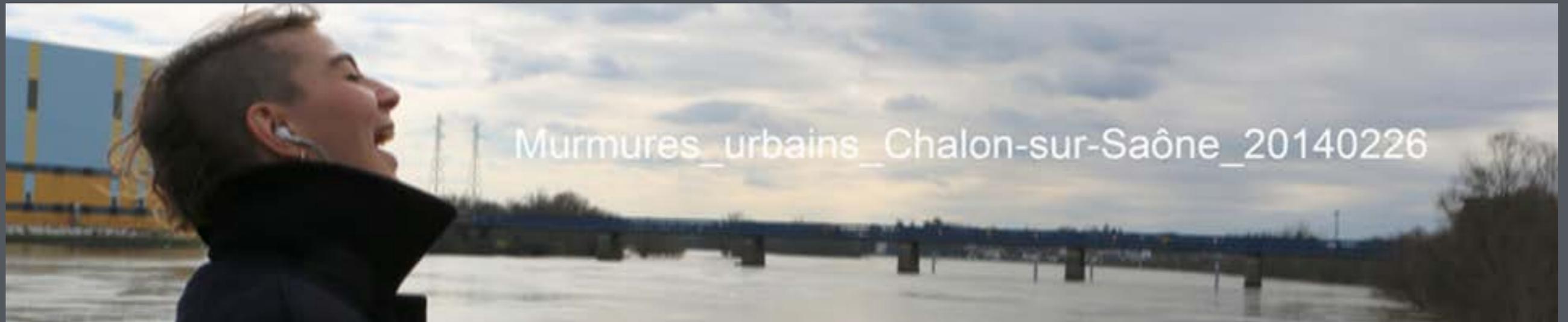




Scott Snibbe - Art interactif



GRAVILUX



Murmures_urbains_Chalon-sur-Saône_20140226

<https://soundcloud.com/>

ARAM BARTHOLL

Poster Snowden Nails
nailart
2016







KALI

"The quieter you become, the more you are able to hear"

```
boot menu
Live (600-sec fallback)
Live (forensic mode)
Live USB Persistence
Live USB Encrypted Persistence (check kali.org/prst)
Install (check kali.org/prst)
Graphical install
Install with speech synthesis
Advanced options
```

SAMSUNG





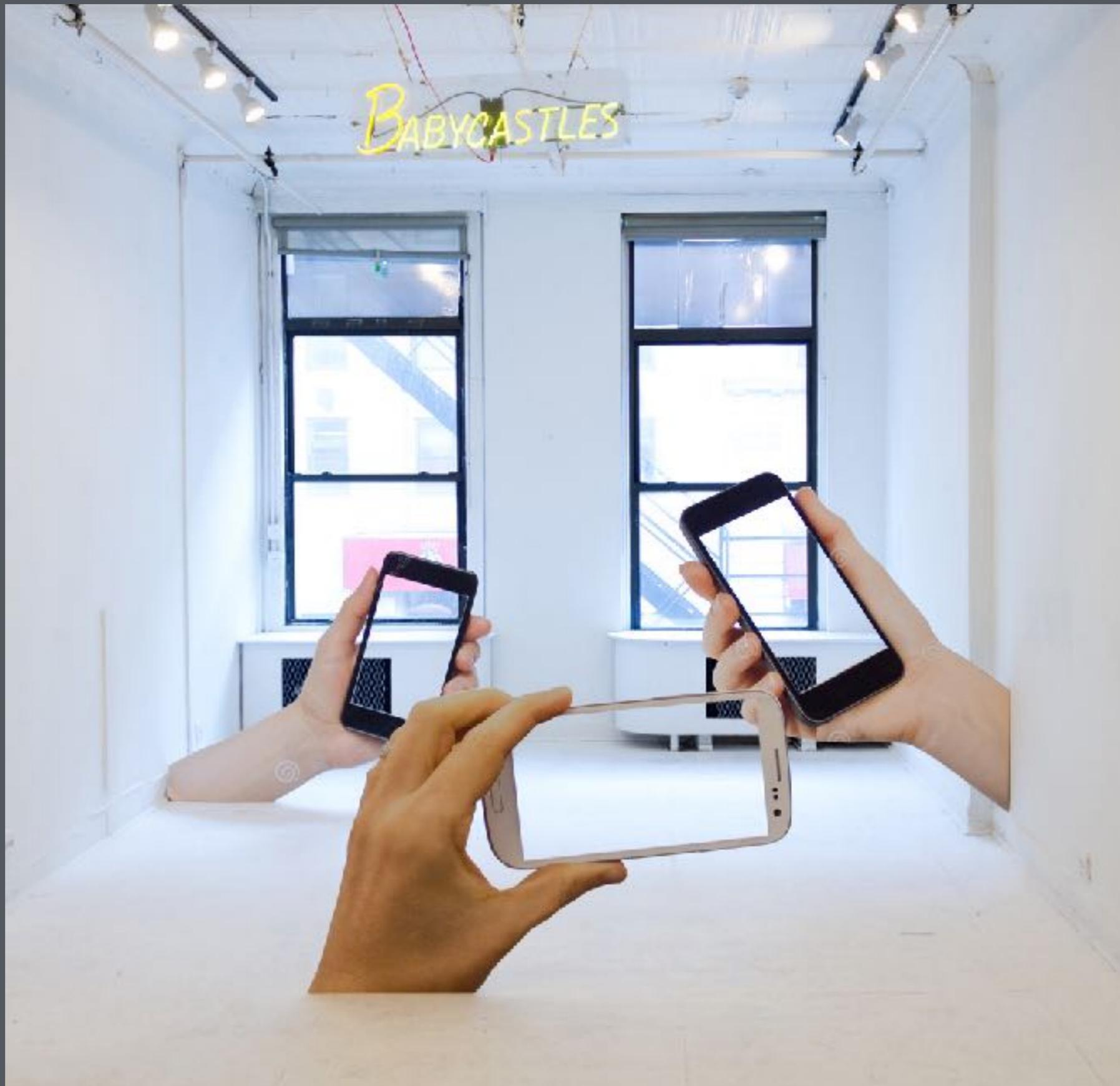






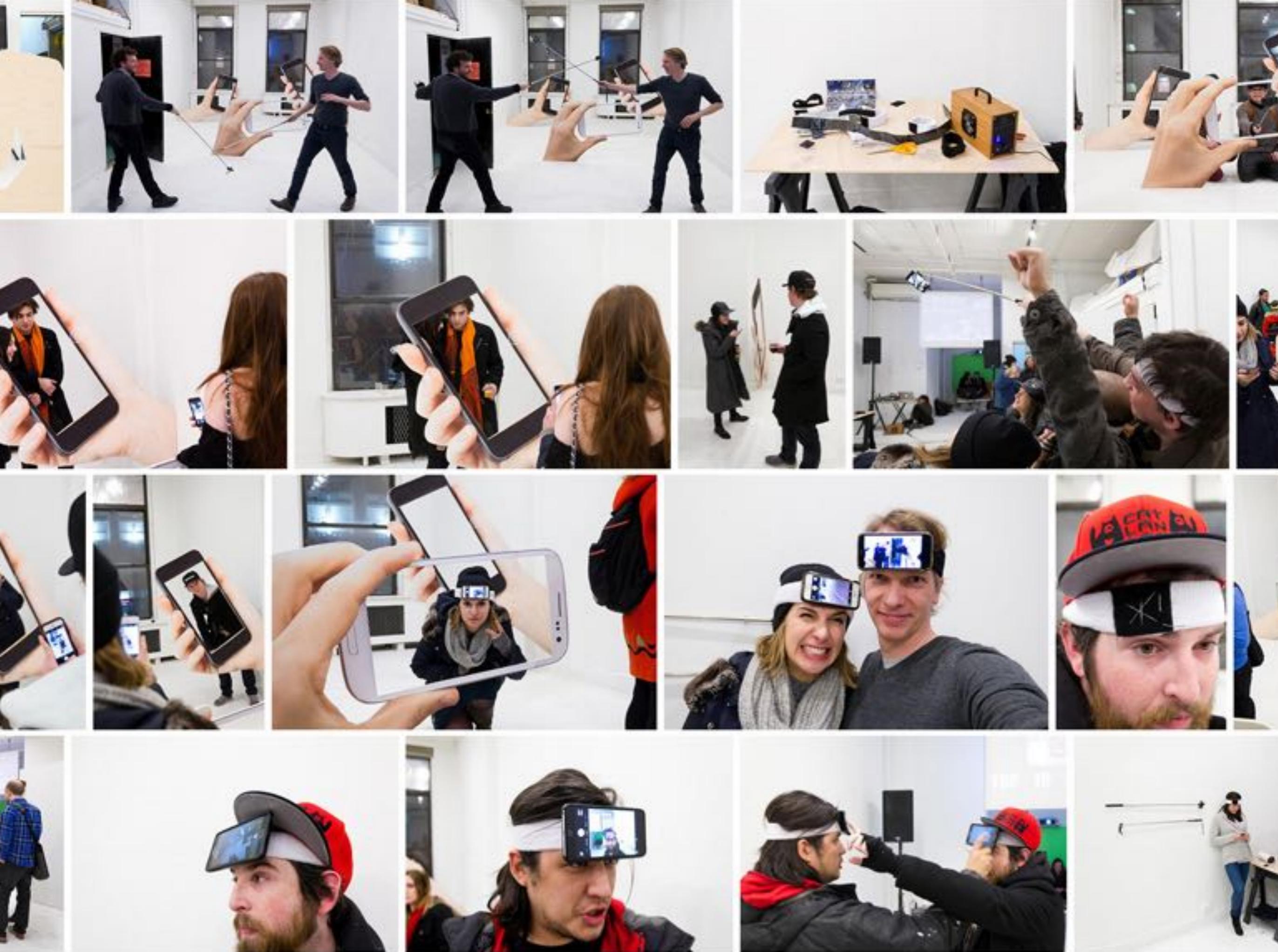
Dropping Internet, performance, photo tryptique, 80 x 170 cm, 2014

Décrocher d'Internet (2014) est une réponse critique à l'état d'un post-Snowden Internet en référence à Ai Weiwei de chute d'un Han Dynasty Urn (1995) ..



Point de vue
installation, c-print sur bois de pin découpes 2015







Unknown Gamer
installation vidéo, 1h08 min, HD verticaux
4 téléphones intelligents, 45 x 17 x 105 cm



WoW
workshop, public intervention
2006-2009

Daniel Mornis

Erik Stewart









Dead Drops

Anonymous, offline, peer to peer
file-sharing network in public space

New York 2010

"Are you human?"

Aram Bartholl

www.datenform.de

bartholl@datenform.de

+491791036178

WAKI05



Hi there!

We'll get you set up on Yahoo! in three easy steps! Just answer a few simple questions, select an ID and password, and you'll be all set.

Already have an ID or Mail address?

[Sign In](#)

[Forget your password or Yahoo! ID?](#)

I prefer content from Yahoo! U.S. in English

1. Tell us about yourself...

My Name	<input type="text" value="First Name"/>	<input type="text" value="Last Name"/>
Gender	<input type="text" value="- Select One -"/>	
Birthday	<input type="text" value="- Select Month -"/>	<input type="text" value="Day"/> <input type="text" value="Year"/>
I live in	<input type="text" value="Germany"/>	
Postal Code	<input type="text"/>	

2. Select an ID and password

Yahoo! ID and Email	<input type="text"/>	@ yahoo.com	<input type="button" value="Check"/>
Password	<input type="text"/>	Password Strength	<input type="text"/>
Re-type Password	<input type="text"/>		

3. In case you forget your ID or password...

Alternate Email	<input type="text"/>
Security Question	<input type="text" value="- Select One -"/>
Your Answer	<input type="text"/>

Just a couple more details...

Type the code shown

[Try a different image](#)

Vp0ETGF

3LdnV

WAHP05

ZuXFda

ZHF4WA

3LdnV

Handwritten text on a white sheet of paper, possibly a name or signature, rendered in a stylized, cursive script. The letters are dark and appear to be made of a thick material, possibly paper or cardstock, and are held together by small white adhesive tabs. The text is oriented vertically on the page.





Large orange and yellow graffiti scribbles.

MUGO

KPTD

MUGO

ILLEGIBLE TAG



6WPA5

WGU

M6CS3T

WPA5

6MUG6





CPW
M6CS3T

Interview

Aram Bartholl

GDFB.tv

Rik Dijkhoff

Nils Dierx

Stein de Bont

Graphic
Design
Festival
Breda

<http://datenform.de/>

<http://eduscol.education.fr/pid25651/pratiques-pedagogiques-avec-le-numerique.html>

Cycle 3 (CM1-CM2, 6e)

Volet 1 : les spécificités du cycle de consolidation (cycle 3)

Le **cycle 3** marque le passage d'activités servant principalement des objectifs d'expression, à **l'investigation progressive par l'élève, à travers une pratique réelle, des moyens, des techniques et des démarches de la création artistique.**

Pour tous ces langages, les élèves [...] sont capables de **réfléchir sur le choix et l'utilisation [des moyens]** qu'ils utilisent pour s'exprimer et communiquer].

Les élèves se familiarisent avec différentes sources documentaires, apprennent à chercher des informations et à interroger l'origine et la pertinence de ces informations dans l'univers du numérique.

Volet 2 : Contributions essentielles des différents enseignements au socle commun

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

Tous les enseignements doivent [...] faire acquérir la capacité de coopérer en développant le travail en groupe et le travail collaboratif à l'aide des outils numériques,[...].

Dans le domaine des arts, ils sont conduits à **intégrer l'usage des outils informatiques** de travail de l'image et de recherche d'information **au service de la pratique plastique...**

Volet 3 : les enseignements

Arts plastiques

Tout au long du cycle 3, les élèves sont conduits **à interroger l'efficacité des outils, des matériaux, des formats et des gestes au regard d'une intention**, d'un projet. Ils comprennent que des usages conventionnels peuvent s'enrichir **d'utilisations renouvelées**, voire détournées.

Cette direction de travail se retrouve au sein des compétences travaillées, à plusieurs niveaux.

Dans le domaine de la pratique (expérimenter, produire, créer), l'élève doit pouvoir « choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux [dont les gestes liés aux outils numériques, et la matérialité paradoxale des productions numériques] en fonction des effets qu'ils produisent », « explorer divers domaines » dont le collage, la photographie et la vidéo sont explicitement nommés et font appel aujourd'hui aux outils numériques. « L'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information » est ainsi clairement mis « au service de la pratique plastique ».

Dans la mise en œuvre de projets artistiques, il est cohérent que les outils et compétences numériques fassent partie de ceux à identifier pour les mener à bien. « Prendre en compte le spectateur » peut aussi impliquer de le penser au regard des moyens numériques de présentation, duplication et diffusion.

Les trois « **grandes questions** » sont explorées en mobilisant entre autres (donc en interaction, comparaison, hybridation) « **les pratiques artistiques de l'image fixe et animée (photographie, vidéo, création numérique)** » .

On trouve donc en ce qui concerne...

La représentation plastique et les dispositifs de présentation :

- « les possibilités créatives liées à la reproduction ou au travail en série, ainsi qu'à l'organisation d'images » ;
- « l'importance des conditions de présentation dans la réception des productions et des œuvres » ;

Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace :

- « La pratique bidimensionnelle faisant appel à des techniques mixtes » donc aussi hybrides ;

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre :

- « La notion même de matériau s'élargit, [...] la perception de la relation entre sensation colorée et qualités physiques de la matière colorée s'affine... », on peut alors questionner les différentes synthèses des couleurs (additive, soustractive), la lumière colorée, la couleur éclairée, rétroéclairée, projetée, reflétée...

Cycle 4 (5e, 4e, 3e)

Volet 1 : les spécificités du cycle des approfondissements (cycle 4)

[...], les élèves sont amenés **à passer d'un langage à un autre puis à choisir le mode de langage** adapté à la situation, en utilisant [...] les différents moyens de la société de la communication et de l'information (images, sons, supports numériques...).

[...], les élèves apprennent à devenir **des usagers des médias et d'Internet conscients** de leurs droits et devoirs et maîtrisant leur identité numérique, à identifier et évaluer, en faisant preuve d'esprit critique, les sources d'information [...].

La créativité des élèves, qui traverse elle aussi tous les cycles, se déploie au cycle 4 à travers une grande diversité de supports (notamment technologiques et numériques) [...]

Volet 2 : Contributions essentielles des différents enseignements au socle commun

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

Le monde contemporain a introduit à l'école les outils numériques qui donnent accès à une information proliférante dont le traitement constitue une compétence majeure. [...]. Les salles spécialisées, le CDI, les environnements numériques de travail sont dédiés à cet effet. Les salles d'arts plastiques qui devraient toutes être dotées d'un équipement numérique offrent aussi une ouverture à ces ressources.

Par l'intermédiaire du cours d'arts plastiques, les élèves sont susceptibles de [...] concevoir pour un destinataire une activité multimédia ou de contribuer dans l'établissement à des publications respectueuses du droit et de l'éthique de l'information.

Les arts plastiques participent [à l'éducation aux médias] par leur identification de la nature de différentes productions numériques artistiques dont ils expérimentent les incidences sur la conception des formes ...

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques

L'éducation aux médias et à l'information fait connaître et maîtriser les évolutions technologiques récentes des produits médiatiques. Notamment dans le traitement des images...

Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine

En développant leur culture scientifique et technologique, ils comprennent l'existence de liens étroits entre les sciences, les technologies et les sociétés, ils apprennent à apprécier et évaluer les effets et la durabilité des innovations, notamment celles liées au numérique et qui permettent de comprendre certaines questions artistiques d'une manière nouvelle.

Volet 3 : les enseignements

Arts plastiques

Il couvre l'ensemble des domaines artistiques se rapportant aux formes : peinture, sculpture, dessin, photographie, vidéo, nouveaux modes de production des images... 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.**

Le cycle 4 introduit une approche plus spécifique des **évolutions des arts plastiques à l'ère du numérique**. Toutefois, les apprentissages ne se confondent pas au collège avec un enseignement isolé d'un art numérique. Les professeurs créent les conditions matérielles et didactiques **d'un recours au numérique** à travers des outils, des supports, des applications accessibles et des pratiques variées. 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.

Cette « **approche spécifique** » affirmée dans ces programmes se retrouve au sein des compétences travaillées, à plusieurs niveaux.

Pour expérimenter, produire, créer, le recours aux outils numériques pour servir un projet de création est omniprésent et explicite, ils sont cités comme outils de captation et de réalisation, comme faisant partie des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, dans les conditions de la réception, la démarche de création, les modalités de présentation, l'exploitation des informations et de la documentation.

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité inclut également la capacité de porter un regard curieux et avisé sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques.

Les pratiques numériques traversent logiquement les « **trois grandes questions** » de façon implicite ou explicite en approfondissant les notions du cycle 3.

La représentation ; images, réalité et fiction

- La narration visuelle : mouvement et temporalité suggérés ou réels, dispositif séquentiel et dimension temporelle, durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse... On déduit facilement de ces termes comment les outils numériques se prêtent facilement au questionnement de la dimension temporelle.
- La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique : les incidences du numérique sur la création des images fixes et animées, sur les pratiques plastiques en deux et en trois dimensions ; les relations entre intentions artistiques, médiums de la pratique plastique, codes et outils numériques.

La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre

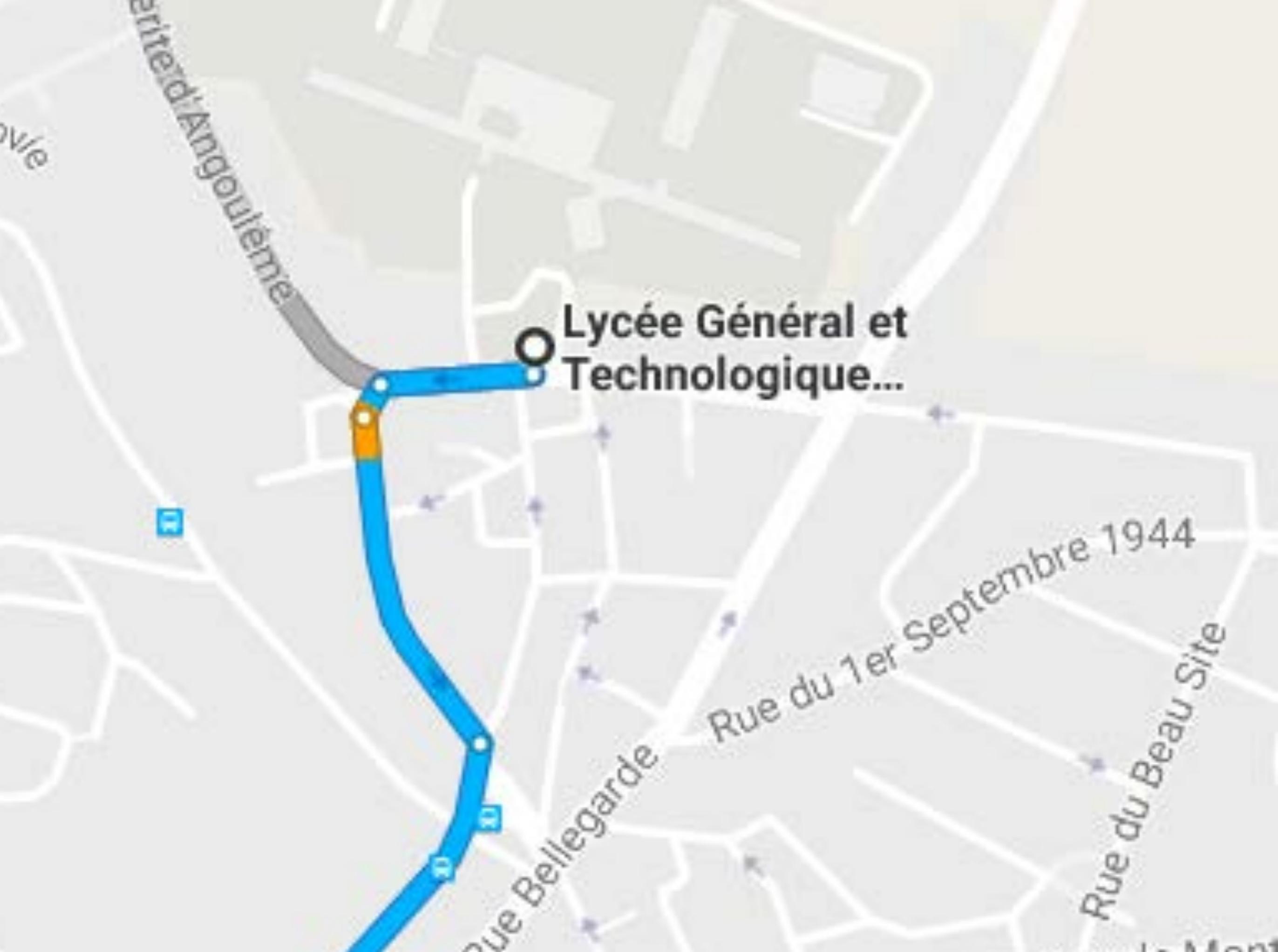
- La matérialité et la qualité de la couleur : les relations entre sensation colorée et qualités physiques de la matière colorée ; les relations entre quantité et qualité de la couleur.
- Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports) : l'appropriation des outils et des langages numériques destinés à la pratique plastique ; les dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques ; l'interrogation et la manipulation du numérique par et dans la pratique plastique.

L'œuvre , l'espace, l'auteur, le spectateur

- La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre : le rapport d'échelle, l'in situ, les dispositifs de présentation, la dimension éphémère, l'espace public ; l'exploration des présentations des productions plastiques et des œuvres ; l'architecture.
- Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques : les évolutions repérables sur la notion d'œuvre et d'artiste, de créateur, de récepteurs ou de public ; les croisements entre arts plastiques et les sciences, les technologies, les environnements numériques.



Plan d' installation publique 2006-2013 Dimensions: 600x350x35 cm; matériel: planche de bois, poutres en bois, peinture



Lycée Général et Technologique...

Rue du 1er Septembre 1944

Rue Bellegarde

Rue du Beau Site

Cycle 3

Lycée Marguerite de valois

La ville et le paysage

Champ des pratiques bidimensionnelles

Champ des pratiques tridimensionnelles

Champ des pratiques de la photographie, de la vidéo et de la création numérique

Questions

La représentation plastiques et les dispositifs de présentation

Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'oeuvre

Questionnements

La ressemblance

L'hétérogénéité et la cohérence plastiques

La réalité concrète d'une production ou d'une oeuvre

L'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural

L'invention, la fabrication, les détournement, les mises en scène des objets

Les qualités physiques des matériaux

Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations.

L'espace en trois dimensions

Les effets du geste et de l'instrument

La narration visuelle

La matérialité et la qualité de la couleur

La mise en regard et en espace

La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché

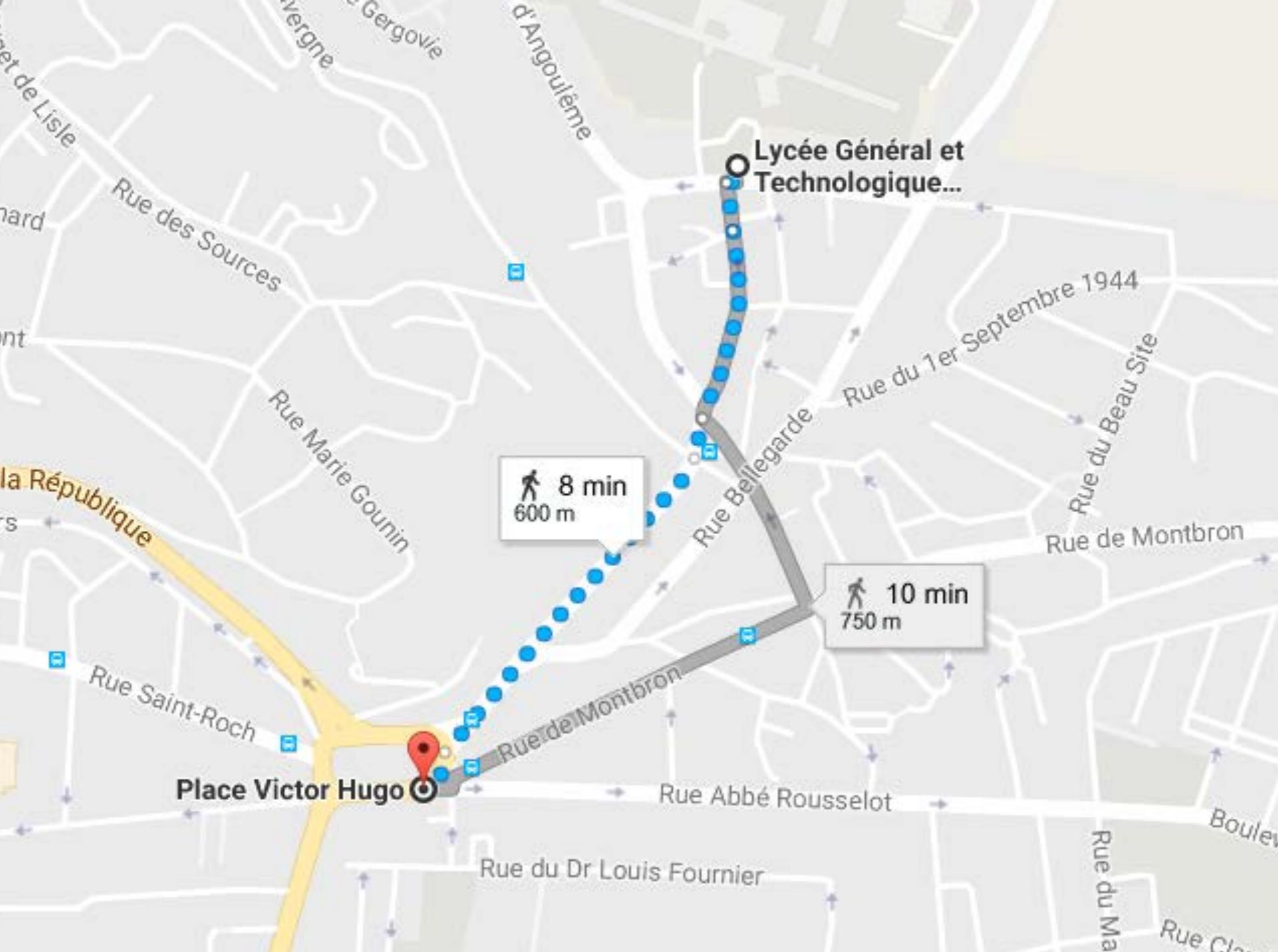
Se documenter

Créer

Diffuser

Note d'intention :

Production :



Lycée Général et Technologique...

8 min
600 m

10 min
750 m

Place Victor Hugo

Cycle 4

Place Victor Hugo

La ville et le paysage

Champ des pratiques bidimensionnelles

Champ des pratiques tridimensionnelles

Champ des pratiques de la photographie, de la vidéo et de la création numérique

Questions

La représentation; images, réalité et fiction

La matérialité de l'oeuvre; l'objet et l'oeuvre

L'oeuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

Questionnements

La ressemblance

La transformation de la matière

La relation du corps à la production artistique

Le dispositif de représentation

Les qualités physiques des matériaux

La présence matérielle de l'oeuvre dans l'espace, la présentation de l'oeuvre

La narration visuelle

La matérialité et la qualité de la couleur

L'expérience sensible de l'oeuvre

L'autonomie de l'oeuvre d'art, les modalités de son autoréférenciation

L'objet comme matériau en art

Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques.

La création, la matérialité, le statut, la signification des images

Les représentations et statuts de l'objets en art

La conception, la production et la diffusion de l'oeuvre plastique à l'ère du numérique

Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports)

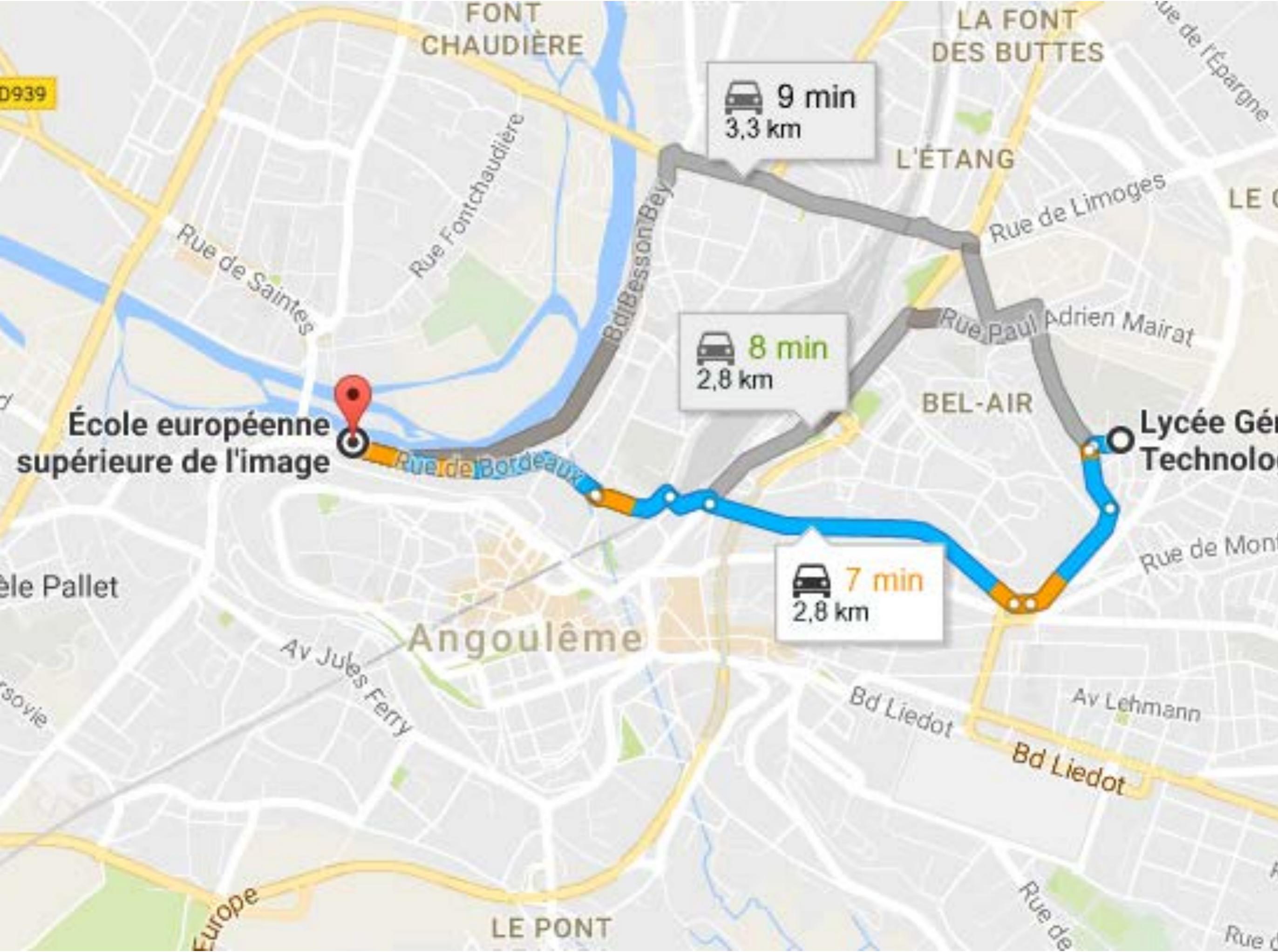
Se documenter

Créer

Diffuser

Note d'intention :

Production :



Cycle 4

Ecole Européenne Supérieure de l'Image

La ville et le paysage

Champ des pratiques bidimensionnelles

Champ des pratiques tridimensionnelles

Champ des pratiques de la photographie, de la vidéo et de la création numérique

Questions

La représentation; images, réalité et fiction

La matérialité de l'oeuvre; l'objet et l'oeuvre

L'oeuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

Questionnements

La ressemblance

La transformation de la matière

La relation du corps à la production artistique

Le dispositif de représentation

Les qualités physiques des matériaux

La présence matérielle de l'oeuvre dans l'espace, la présentation de l'oeuvre

La narration visuelle

La matérialité et la qualité de la couleur

L'expérience sensible de l'oeuvre

L'autonomie de l'oeuvre d'art, les modalités de son autoréférenciation

L'objet comme matériau en art

Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques.

La création, la matérialité, le statut, la signification des images

Les représentations et statuts de l'objets en art

La conception, la production et la diffusion de l'oeuvre plastique à l'ère du numérique

Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports)

Se documenter

Créer

Diffuser

Note d'intention :

Production :



Lycée Général
Technologique

CGR

Place du Champ de Mars

24 min
1,8 km

23 min
1,8 km

Boulevard d'Auvergne

Rue de la Grand Font

Rue Bel air Grand Font

Rue Bellegarde

Rue Abbé Rousselot

Rue Alfred de Vigny

Avenue Lehmann

Rue de Périgueux
Boulevard Liedot

Rue de l'Union

Rue de Lavalette

Rue Bellevue

TOU

Cycle 3

Place du Champ de Mars

La ville et le paysage

Champ des pratiques bidimensionnelles

Champ des pratiques tridimensionnelles

Champ des pratiques de la photographie, de la vidéo et de la création numérique

Questions

La représentation plastiques et les dispositifs de présentation

Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'oeuvre

Questionnements

La ressemblance

L'hétérogénéité et la cohérence plastiques

La réalité concrète d'une production ou d'une oeuvre

L'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural

L'invention, la fabrication, les détournement, les mises en scène des objets

Les qualités physiques des matériaux

Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformation.

L'espace en trois dimension

Les effets du geste et de l'instrument

La narration visuelle

La matérialité et la qualité de la couleur

La mise en regard et en espace

La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché

Se documenter

Créer

Diffuser

Note d'intention :

Production :