

#1 LA REPRÉSENTATION : SES LANGAGES, SES MOYENS PLASTIQUES, SES ENJEUX ARTISTIQUES

a- Le dessin : diversité des statuts, pratiques et finalités du dessin

- pour observer, comprendre, restituer le réel
- pour visualiser, diffuser, communiquer un projet
- pour s'exprimer, pour créer

b- L'artiste dessinant : traditions et approches contemporaines, modalités introduites par le numérique

- utiliser les outils conventionnels, inventer / détourner des outils
- diversifier les supports, les échelles, les espaces et matériaux du dessin

c- Rapport au réel : mimesis, ressemblance, vraisemblance et valeur expressive de l'écart

- représenter, reproduire le réel avec fidélité
- créer, interpréter, idéaliser, affirmer une distance avec le réel

d- Représentation du corps et de l'espace : pluralité des approches et partis-pris artistiques

- adopter des parti-pris esthétiques, culturels, philosophiques, éthiques pour représenter le corps, questionner les stéréotypes, les tabous...
- utiliser des systèmes perspectifs et non-perspectifs pour donner l'illusion de profondeur et d'étendue, percevoir leurs parti-pris culturels et philosophiques, leurs permanences et renouvellements dans l'histoire

#2 LA FIGURATION & L'IMAGE, LA NON-FIGURATION

a- Figuration et construction de l'image : espaces narratifs de la figuration et de l'image, temps et mouvement de l'image figurative

- jouer avec l'espace réel du support, les espaces figurés dans l'image
- faire dialoguer l'image son support, avec l'espace réel, avec du texte écrit ou oral
- raconter en images : fresque, polyptyque, dispositifs multimédia,...
- jouer avec le temps et le mouvement, réels ou suggérés : temps de la production, de la présentation, de la réception, productions éphémères,...

b- Passages à la non-figuration : perte ou absence du référent, affirmation et reconnaissance de l'abstraction

- jouer avec des systèmes plastiques non-figuratifs : couleur, outil, trace, rythme, signe...
- produire des formes plastiques autonomes, à partir de combinaisons géométriques, gestuelles, organiques, synthétiques...

I- QUESTIONNEMENTS PLASTICIENS

#3 LA MATIÈRE, LES MATÉRIAUX, LA MATÉRIALITÉ DE L'ŒUVRE

a- Propriétés de la matière et des matériaux, leur transformation : états, caractéristiques, potentiels plastiques

- utiliser le potentiel plastique de matériaux rigides ou souples, élastiques, opaques ou transparents, fluides ou épais, denses, lourds, fragiles,...
- fabriquer ou transformer des matières et matériaux, dans une visée artistique
- percevoir la matérialité de la couleur et la couleur comme matériau : jouer avec les sensations, perceptions, espaces de la couleur

b- Élargissement des données matérielles de l'œuvre : intégration du réel, usages de matériaux artistiques et non-artistiques

- intégrer des matériaux / images / objets réels dans l'œuvre, ready-made,...
- utiliser la lumière naturelle ou artificielle comme matériau, ou médium exclusif de l'œuvre

c- Reconnaissance artistique et culturelle de la matérialité et de l'immatérialité de l'œuvre : perception et réception, interprétation, dématérialisation de l'œuvre

- chercher la cohérence plastique, l'homogénéité ou le composite
- jouer avec la présence physique et/ou immatérielle de l'œuvre
- s'interroger sur l'authenticité de l'œuvre, sa possible dématérialisation, et l'évolution de ces questions dans l'histoire

#4 LA PRÉSENTATION DE L'ŒUVRE

a- Conditions et modalités de la présentation du travail artistique : éléments constitutifs, facteurs ou apports externes

- choisir ses supports, matériaux, formats
- réaliser des oeuvres pérennes ou éphémères
- jouer avec des dispositifs de présentation traditionnels (cadre, socle, cimaise) ou contemporains

b- Sollicitation du spectateur : stratégies et visées de l'artiste ou du commissaire d'exposition ou du diffuseur (éditeur, galeriste...)

- mobiliser les sens, le corps du spectateur
- favoriser des interactions entre l'oeuvre et le spectateur, oeuvres participatives,...

#5 LA MONSTRATION / DIFFUSION DE L'ŒUVRE : LIEUX, ESPACES, CONTEXTES

a- Contextes d'une monstration de l'œuvre : lieux, situations, publics

- s'interroger sur la notion d'atelier, individuel ou partagé, percevoir son évolution dans l'histoire
- présenter l'oeuvre dans son lieu de production, à un public large ou restreint
- penser un espace de monstration

b- Fonctions et modalités de l'exposition, de la diffusion, de l'édition, dispositifs et concepteurs : visées, modalités, langages

- penser la diffusion de sa création : par une exposition, une édition, un support numérique
- concevoir et communiquer le projet d'une exposition, identifier les compétences et ressources associées
- s'interroger sur la mise en espace, la mise en scène, la scénographie d'une exposition, et sa relation au public

#6 LA RÉCEPTION PAR UN PUBLIC DE L'ŒUVRE EXPOSÉE, DIFFUSÉE, EDITÉE

a- Contextes d'une monstration de l'œuvre : lieux, situations, publics

- envisager différentes relations entre l'oeuvre et le spectateur, de la contemplation à l'action
- montrer l'oeuvre de différentes façons : par l'objet, l'imprimé, l'écran, les supports numériques, l'accès en ligne,...

b- Fonctions et modalités de l'exposition, de la diffusion, de l'édition, dispositifs et concepteurs : visées, modalités, langages

- produire du sens par une exposition : en faisant dialoguer les oeuvres, avec des énoncés,...
- percevoir la variété des écrits sur l'oeuvre : signatures, titres, cartels, notices, invitations, tracts, catalogues,...
- s'interroger sur l'accroche et les traces d'une exposition : invitation, affiches, mémoire, images de l'exposition

#7 L'IDEE, LA RÉALISATION, LE TRAVAIL DE L'ŒUVRE

a- Projet de l'œuvre : modalités et moyens du passage du projet à la production artistique, diversité des approches

- structurer son idée et son projet pour réaliser l'oeuvre, identifier les étapes de création
- trouver des langages et supports pour communiquer son projet : dessins préparatoires, maquettes, simulations numériques, photomontages,...

b- Oeuvre comme projet : dépassement du prévu et du connu, statut de l'action, travail de l'œuvre

- questionner les relations entre l'idée de l'oeuvre et la production
- jouer avec l'improvisation, l'éphémère, garder des traces,...

#8 CRÉER À PLUSIEURS PLUTÔT QUE SEUL

Contextes et dynamiques de collaboration et co-création : situations et modalités d'association, visées et compétences associées, auteurs et signature

- percevoir la différence entre atelier collectif et collectif d'artistes
- identifier différents modes de relation entre artiste concepteur et assistants
- associer des compétences diverses dans une création, partager des ressources

II- QUESTIONNEMENTS ARTISTIQUES INTERDISCIPLINAIRES

#1 LIENS ENTRE ARTS PLASTIQUES & ARCHITECTURE, PAYSAGE, DESIGN D'ESPACE ET D'OBJET

Environnement et usages de l'œuvre ou de l'objet

- percevoir les liens entre la forme et la fonction d'un objet, d'une architecture, d'un paysage
- avoir une approche sensible de la question de l'échelle, du volume, de l'espace, d'un projet ou d'une réalisation
- percevoir les liens entre les données matérielles d'un objet ou d'une architecture, son usage, son environnement

#2 LIENS ENTRE ARTS PLASTIQUES & CINEMA, ANIMATION, IMAGES DE SYNTHÈSE, JEU VIDÉO

Animation des images & interfaces de leur diffusion et réception

- identifier/ inventer différents espaces, supports et modalités pour diffuser une image animée
- saisir le potentiel du numérique pour s'affranchir du rapport à l'espace ou au support
- identifier / inventer des dispositifs immersifs et/ou interactifs

#2 LIENS ENTRE ARTS PLASTIQUES & THEÂTRE, DANSE, MUSIQUE

Théâtralisation de l'œuvre et du processus de création

- présenter / représenter l'œuvre, face ou au milieu d'un public, en jouant des contraintes d'une architecture ou d'un espace extérieur
- jouer sur les sens, l'espace et le son pour créer
- impliquer le public dans une création

III- QUESTIONNEMENTS ARTISTIQUES TRANSVERSAUX

#1 L'ARTISTE & LA SOCIÉTÉ : faire œuvre face à l'histoire et à la politique

- s'engager, par sa pratique artistique, dans les débats du monde, de façon spontanée ou documentée
- recourir, pour créer, à des documents, archives, traces, témoignages d'événements du passé et du présent
- percevoir les relations entre l'art et le travail de mémoire

#2 L'ART, LES SCIENCES ET LES TECHNOLOGIQUES : dialogue ou hybridation

- s'approprier ou réorienter des connaissances scientifiques ou des technologies pour créer
- collaborations et influences entre artistes et scientifiques, connaissances partagées
- artistes qui adoptent une démarche de chercheur, ingénieur, inventeur, explorateur

#3 MONDIALISATION DE LA CRÉATION ARTISTIQUE : métissages ou relativité des cultures du monde

- créer dans l'itinérance d'un voyage personnel, d'une carrière artistique, d'un exil
- relier, dans une pratique artistique, les dimensions locales et mondiales des ressources, pratiques, cultures
- hybrider des cultures dans leur diversité artistique, historique et géographique