

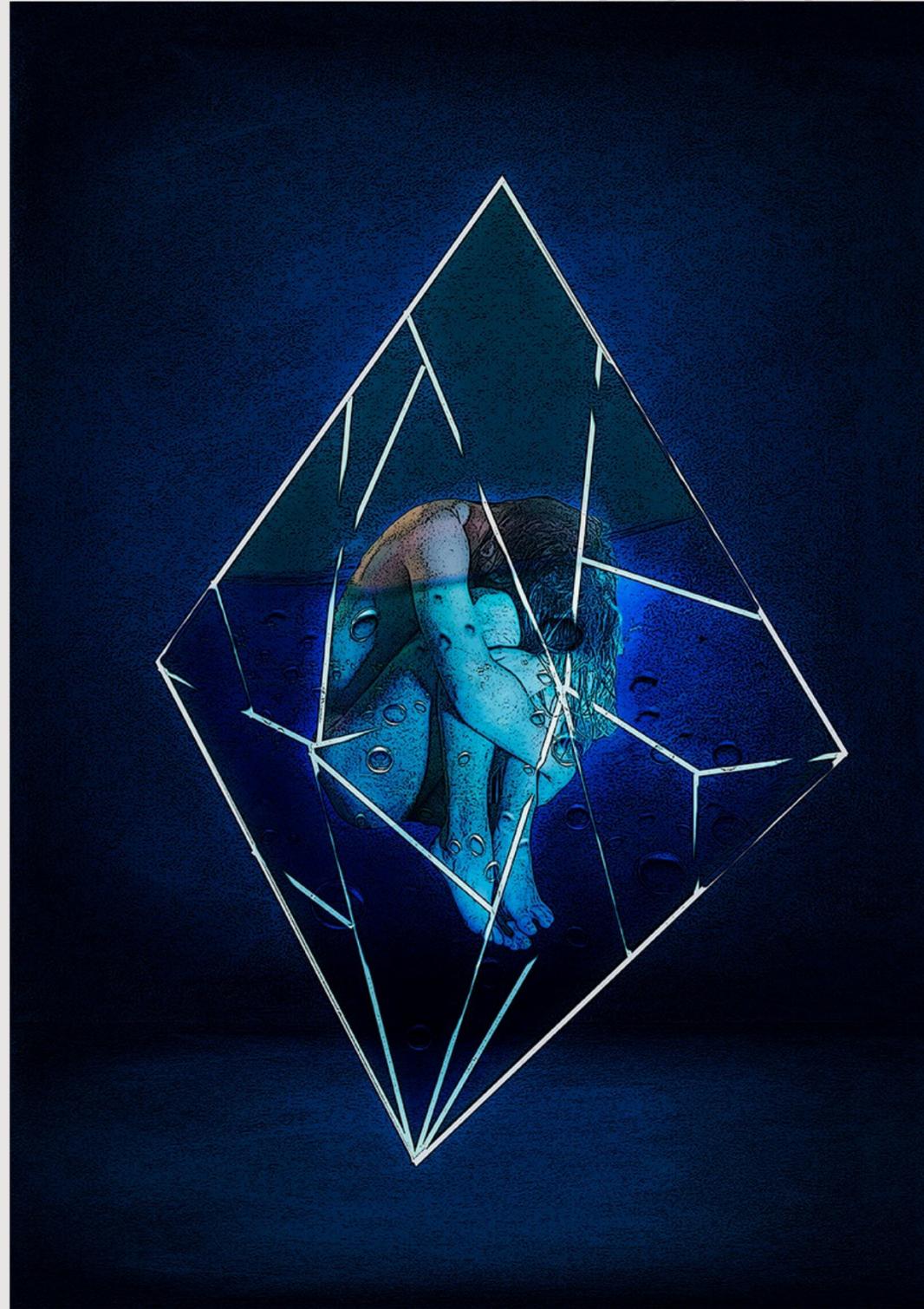
**OBJET
JEU/JE
TRANSMISSION/PRESENTATION**

NICOLLEAU RÉMI

MITTON DONATIEN

AMARA LEILA

PRODUCTIONS



NOTE D'INTENTION - MITTON DONATIEN - ADNENTOI.COM

LA REPRÉSENTATION DE L'OBJET DANS SA NOTION DE COLLECTION.

EN REPRÉSENTANT LA FIGURE HUMAINE DANS UN ESPACE RESTREINT, ELLE SE RETROUVE COMME RENFERMÉ SUR ELLE MÊME.

DANS UN ÉTAT DE STASE, COMME SI QUELQUE CHOSE OU QUELQU'UN L'AURAIT MIS DANS CE CRYSTAL, UNE SORTE DE CONSERVATION OÙ CETTE FIGURE EST SACRALISÉ, OÙ NOUS EXPOSONS CETTE REPRÉSENTATION DANS UN MUSÉE OU UN CABINET DE CURIOSITÉ. DANS UN BUT DE TRANSMETTRE CE QU'ELLE REPRÉSENTE, CE QU'ELLE SIGNIFIE ET POURQUOI LA CONSERVONS NOUS.

EN S'INSPIRANT DES PRINCIPES DE CRYOGÉNISATION QUI EXISTE DÉJÀ, CONSISTANT À CONSERVER L'ENVELOPPE CHARNEL D'UNE PERSONNE POUR LA RÉVEILLER DES DÉCENNIES VOIR DES SIÈCLES PLUS TARD, OÙ LA TECHNOLOGIE PERMETTRAIT DE LES SOIGNER SI ELLES SONT MOURANTES VOIR DE PROLONGER LEURS DURÉE DE VIE AFIN D'ATTEINDRE UN STADE D'IMMORTALITÉ.

NOUS POURRIONS ENVISAGÉ DE RETROUVER CES REPRÉSENTATIONS DANS L'AVENIR, PRÉSENTER TEL UN OBJET HISTORIQUE SIGNIFICATIF DE NOTRE CIVILISATION PASSÉ, QU'UN CONSERVATEUR S'AMUSERAIT À COLLECTIONNER POUR SON PLUS GRAND PLAISIR.



NOTE D'INTENTION - MITTON DONATIEN - ADNENTOI.COM

VOUS DEVREZ REPRÉSENTER UN OBJET QUI VOUS CORRESPOND,
DANS UNE SYMBOLIQUE ET/OU UNE FONCTION

CONSIGNE OUVERTE, CONTRAINTE D'EXPRESSION
SAVOIR REPRÉSENTER UN RESSENTIE, UNE ÉMOTION
PERSONNEL

OUTILS ,FORME, COULEURS, ESPACE,
IMAGE NUMÉRIQUE, GÉOMÉTRISATION, PHOTOGRAPHIE,
REPRÉSENTATION, FIGURE, SYMBOLIQUE, SÉMANTIQUE

CYCLE 4

LA REPRÉSENTATION : IMAGES, RÉALITÉ ET FICTION LA
RESSEMBLANCE

LA SIGNIFICATION DES IMAGES

AUTONOMIE DE L'OEUVRE D'ART

LE DISPOSITIF DE REPRÉSENTATION

LA MATÉRIALITÉ DE L'OEUVRE : L'OBJET ET L'OEUVRE
LE NUMÉRIQUE EN TANT QUE PROCESSUS ET MATÉRIAU
ARTISTIQUE (LANGAGES, OUTILS, SUPPORTS)



NOTE D'INTENTION - AMARA LEILA

CET EXERCICE VISE À CE QUE L'ÉLÈVE DÉCOUVRE LES OBJETS D'UN AUTRE POINT DE VUE, IL NE S'AGIT PAS DE CRÉER MAIS DE SENTIR ET DE VIVRE DIFFÉREMMENT LE PROCESSUS DE CRÉATION, L'ÉLÈVE VA CHOISIR UN OBJET AU QUEL IL S'IDENTIFIE CE QUI VA LE POUSSER A SE POSER DES QUESTIONS SUR SON IDENTITÉ, ENSUITE IL VA REPRÉSENTER CÉT OBJET QU'IL A EN MÉMOIRE AVEC SA PROPRE VISION, IL Y'AURA DONC UN ÉCART ENTRE LA RÉALITÉ DE L'OBJET ET L'OBJET EN LUI MÊME, CE QUI VA FAIRE TRAVAILLER L'IMAGINATION DES AUTRES ÉLÈVES QUI VONT DEVINER ENSUITE L'OBJET RÉALISÉ.



PROTOCOLE A SUIVRE :

- PENSER À QUELQUE CHOSE QUI NOUS REPRÉSENTE (OBJET, NOURRITURE, IDOLE...).
- SE CACHER LES YEUX.
- CRÉER CE QUI NOUS REPRÉSENTE (DESSIN, PÂTE À-MODELER...) EN 5 MINUTES.
- FAIRE DEVINER AUX AUTRES ÉLÈVES CE QUI A ÉTÉ REPRÉSENTER.



NOTE D'INTENTION - AMARA LEILA

CONSIGNE

A L'AIDE D'UNE PRATIQUE AU CHOIX ET SANS VOIRE, VOUS RÉALISEREZ UN OBJET AU QUEL VOUS VOUS IDENTIFIER EN 5 MINUTES DE TEMPS.

CONTRAINTES

- NE RIEN VOIRE.
- 5 MINUTE DE CRÉATION

COMPÉTENCES VISÉES

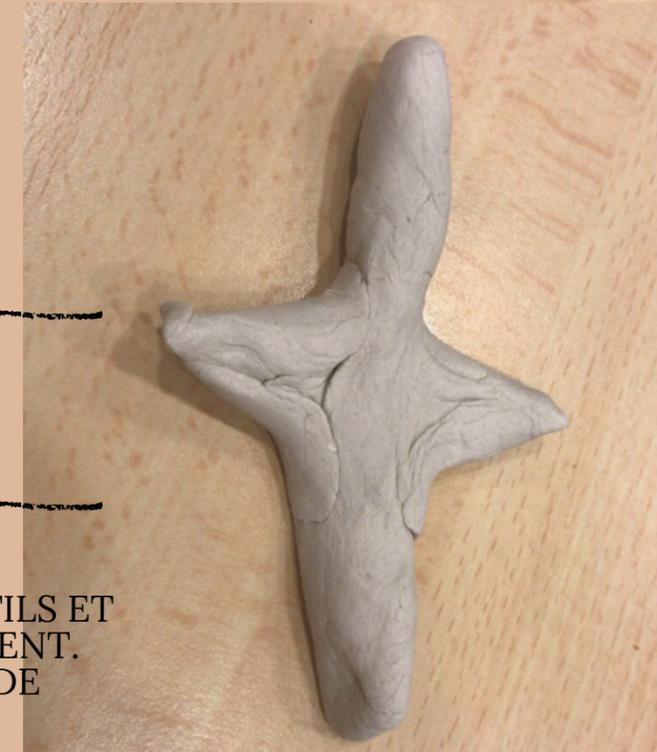
CYCLE 3 :

=> CHOISIR ORGANISER ET MOBILISER DES GESTES DES OUTILS ET DES MATÉRIAUX EN FONCTION DES EFFETS QU'ILS PRODUISENT.

=> ADAPTER SON PROJET EN FONCTION DES CONTRAINTES DE RÉALISATION ET DE LA PRISE EN COMPTE DU SPECTATEUR.

CYCLE 4 :

CHOISIR, MOBILISER ET ADAPTER DES LANGAGES ET DES MOYENS PLASTIQUES VARIÉS EN FONCTION DE LEURS EFFETS DANS UNE INTENTION ARTISTIQUE EN RESTANT ATTENTIF A L'INATTENDU.



LIEN AVEC LE PROGRAMME

CYCLE 3

=> **ENTRÉE PRINCIPALE :** LES FABRICATIONS ET LA RELATIONS ENTRE L'OBJET ET L'ESPACE

=> **QUESTIONNEMENT :** L'INVENTION LA FABRICATION, LES DÉTOURNEMENTS ET LES MISES EN SCÈNE DES OBJETS.

ENTRÉE PRINCIPALE : LA REPRÉSENTATION PLASTIQUE ET LES DISPOSITIFS DE PRÉSENTATIONS

=> **QUESTIONNEMENT :** LA RESSEMBLANCE.

CYCLE 4

=> **ENTRÉE PRINCIPALE :** LA MATÉRIALITÉ DE L'ŒUVRE : L'OBJET ET L'ŒUVRE

=> **QUESTIONNEMENT :** LA TRANSFORMATION DE LA MATIÈRE _ LES REPRÉSENTATIONS ET STATU DE L'OBJET EN ART

ENTRÉE PRINCIPALE : LA REPRÉSENTATION IMAGES RÉALITÉ ET FICTION

=> **QUESTIONNEMENT :** LA RESSEMBLANCE.

NOTE D'INTENTION - RÉMI NICOLLEAU - PUZZLE DANS LE PUZZLE, LE JE DANS LE JEU

OBJET QUI ME TIENT À CŒUR, J'AI VOULU PRENDRE LE PUZZLE COMME MOYEN POUR MÉLANGER LES IMAGES.

AU DÉBUT DE MA RÉFLEXION, J'AI VOULU MIXER L'IMAGE DE LA PRODUCTION DE LEILA, AINSI QUE CELLE DE DONATIEN, AVEC MON PORTRAIT.

LE BUT DE CE MÉLANGE ÉTAIT DE FAIRE UN LIEN ENTRE NOS PRODUCTIONS, TOUT EN CRÉANT UN JEU DE RECONSTITUTION DE NOS DIFFÉRENTS PROJETS AVEC LE JE QUI SERAIT ENTRE LES DEUX.

CE QUI MA FAIT CHANGER D'IDÉE ÉTAIT LE FAIT QUE JE VOULAIS ACCENTUER D'AVANTAGE LE JEU AVEC LE JE.

MÉLANGEANT SIX PHOTOS DE MOI-MÊME AVEC DES POSES ET DES COIFFURES DIFFÉRENTES, J'AI CRÉÉ UN PUZZLE DANS LE PUZZLE.

OBJET DE TRANSMISSION QUI ME PARAÎSSAIT INTÉRESSANT, ET DONNANT AUX SPECTATEURS UN OBJET INTERACTIF QUI, UNE FOIS COMPLÉTÉ DONNE UN SENTIMENT DE SATISFACTION.

POURTANT, LORSQU'ON VOIT L'IMAGE FINALE, C'EST PRINCIPALEMENT UN SENTIMENT DE FRUSTRATION QU'É J'AI SOUHAITÉ FAIRE PASSER AVEC CE PUZZLE

CES FRAGMENTATIONS DU VISAGE SONT AUSSI UNE RÉFÉRENCE AUX CASSE-TÊTES CHINOIS :LES TANGRAM, QUI DANS MON ENFANCE MON TOUJOURS FASCINÉ. CETTE REPRISE DE CE JEU CHINOIS EST AUSSI POUR MOI UN MOYEN DE DONNER À VOIR DIFFÉRENTES PERSONNALITÉS D'UN MÊME INDIVIDU.

DE PLUS, EN RÉALISANT MON PROJET, JE ME SUIS RAPPELÉ DES MONTAGES À FRAGMENTATION DE DAVID HOCKNEY, RÉALISÉS EUX AUSSI SUR DES PORTRAITS. UNE AUTRE RÉFÉRENCE À MON PROJET SERAIT LE TRAVAIL DE REYNALD DROUHIN AVEC SON ŒUVRE NUMÉRIQUE APPELÉE "J'EUX". AVEC UNE BASSE DE DONNÉES DE MILLIERS DE PORTRAITS, IL CRÉE UNE MOSAÏQUE REPRÉSENTANT UN PORTRAIT FICTIF PLUS GRAND. IMPOSSIBLE À RÉSOUDRE.

J'AIMERAIS ARTICULER MON TRAVAIL AUTOUR DU COURS QUE J'AI DÉJÀ IMAGINÉ LORS DE MA PRODUCTION SUR "MASQUÉ C'EST DÉMASQUER, CACHER C'EST MONTRER".

L'IDÉE ÉTANT DE CONTINUER À TRAVAILLER AUTOUR DU NUMÉRIQUE AVEC COMME PROJET FINAL DE MÉLANGER TOUTES LES PHOTOS DES ÉLÈVES POUR CRÉER UN PUZZLE GÉANT, UNE PHOTO DE CLASSE.

J'AIMERAIS RÉALISER CE PROJET DANS LES PREMIÈRES SÉANCES AVEC MES ÉLÈVES POUR AINSI INSTAURER UNE COHÉSION DE GROUPE AFIN QU'ILS PUISSENT SE CONNAÎTRE EN PETITS GROUPES, MAIS AUSSI EN CLASSE ENTIÈRE.

NOTE D'INTENTION - RÉMI NICOLLEAU - PUZZLE DANS LE PUZZLE, LE JE DANS LE JEU

CYCLE 3

CYCLE 4

RÉFÉRENCES

LA REPRÉSENTATION
PLASTIQUE ET LES
DISPOSITIFS DE
PRÉSENTATION

LA MATÉRIALITÉ DE L'OEUVRE :
L'OBJET ET L'OEUVRE

LA PRISE EN COMPTE DU SPECTATEUR,
DE L'EFFET RECHERCHÉ

L'OBJET COMME MATÉRIAUX EN ART

LES FABRICATIONS ET LA
RELATION ENTRE L'OBJET ET
L'ESPACE

LA REPRÉSENTATION ;
IMAGES, RÉALITÉ ET FICTION

L'INTERVENTION, LA FABRICATION,
LES DÉTOURNEMENTS,
LES MISES EN SCÈNE DES OBJETS

LA NARRATION VISUELLE



REYNALD DROUHIN,
J'EUX, 2001, PHOTOGRAPHIE,
AFFICHE DIMENSION VARIABLE.



DAVID HOCKNEY, JOINER, 1982,
PHOTOGRAPHIE

MISE EN COMMUN DES 3 TRAVAUX

COMMENT TRANSMETTRE UN GESTE, UNE IDÉE, UN RESENTIE À TRAVERS UNE PRATIQUE PLASTIQUE ?

DANS LA CRÉATION DE CES PROJETS, LE POINT DE DÉPART S'OPÈRE SUR LA PRATIQUE DE L'IMAGE NUMÉRIQUE ET DU MODELAGE, POUR ARRIVER SUR L'IMBRICATION DE CES DEUX PRATIQUES EN UNE SEULE.

L'IMAGE SIGNIFIE L'ASPECT SÉMANTIQUE, LA SCULPTURE L'ASPECT TECHNIQUE DE LA PRATIQUE PLASTIQUE.

L'ASPECT FORMEL DE L'OBJET LUI DONNE UN SENS, MAIS LA COULEURS, LA TEXTURE OU LE MOTIF QUI SE RAJOUTE À CELUI CI PEUT ÉVOQUER UN TOUT AUTRE SENS. (EX : PLUG ANAL DE KOONS)

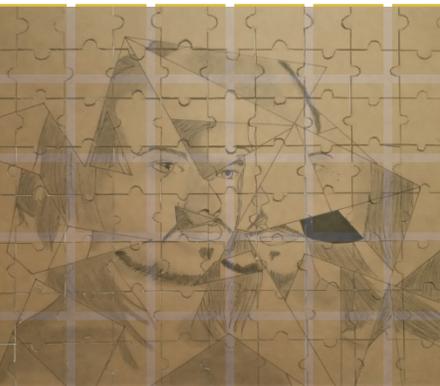
L'AUTO-PORTRAIT, L'IMAGE DE SOI, L'IDENTITÉ PERSONNEL SE RÉFÈRENT DANS CES TROIS PRODUCTIONS. L'IDÉE DE REPRÉSENTATION QUE L'ARTISTE SE FAIT DE LUI MÊME DANS LA NOTION DE JEU.

DANS LE PROJET DE LEÏLA, ELLE DEMANDE AU CRÉATEUR DE REPRÉSENTER L'OBJET AUQUEL IL S'IDENTIFIE DANS UN TEMPS IMPARTIE.

DANS LE PROJET DE DONATIEN, IL S'AUTO-IDENTIFIE DANS UNE NARRATION SÉMANTIQUE.

DANS LE PROJET DE RÉMI, IL S'AUTO REPRÉSENTE DANS UN JEU DE CONSTRUCTION / DÉCONSTRUCTION.

DANS TOUS LES CAS, LA DIMENSION DE LA COLLECTION À TRAVERS L'OBJET EST SIGNIFICATIVE. NOUS POUVONS MAJORITAIREMENT TOUT COLLECTIONNER, DANS UN BUT DE TRANSMISSION ET DE PRÉSENTATION AFIN DE RÉPONDRE À UN PLAISIR PERSONNEL.



MISE EN COMMUN DES 3 TRAVAUX



PROPOSITION PLASTIQUE

L'OBJET, PRÉSENTATION, TRANSMISSION, JE, JEU,
JEUX.
COMMENT L'OBJET PEUT ÊTRE REPRÉSENTATIF
DE NOTRE PERSONNE ?

LA NATURES ET DES ENJEUX DES
CONTRAINTE PROPOSÉS :

DÉFINIR L'OBJET
DANS UNE NOTION DE JE / JEU

LES SAVOIRS PRATIQUES,
NOTIONNELS ET CULTURELS VISÉS :

OUTILS FORME GESTE MATIÈRE
TRAVAIL DE L'IMAGE
LA REPRÉSENTATION / LA RESSEMBLANCE
RÉFLEXION SUR L'IDENTITÉ PERSONNEL

LE NIVEAU DE LA CLASSE
ET LE LIEN AVEC LES PROGRAMMES

CYCLE 3
LA REPRÉSENTATION PLASTIQUES ET LES DISPOSITIFS
DE PRÉSENTATION :
LA RESSEMBLANCE, APPROPRIATION DE LA VALEURS
EXPRESSIVE DE M'ÉCART DE LA REPRÉSENTATION
LA PRISE EN COMPTE DU SPECTATEUR, DE L'EFFET
RECHERCHÉ
LES DIFFÉRENTES CATÉGORIES D'IMAGES
CYCLE 4
LA REPRÉSENTATION : IMAGES, RÉALITÉ ET FICTION
RESSEMBLANCE
LA SIGNIFICATION DES IMAGES

