

A large, abstract, blue-toned sculpture or relief work, possibly made of plaster or stone, is displayed in a gallery. The sculpture features complex, organic, and somewhat chaotic forms, with various textures and shades of blue. In the foreground, the silhouette of a person stands with their back to the camera, looking at the artwork, providing a sense of scale. The overall atmosphere is artistic and contemplative.

PIX : certification des compétences numériques

Banque de références articulant arts plastiques et numérique

1

PIX	Cycle 3	Cycle 4	Seconde enseignement optionnel	Première enseignement optionnel	Première enseignement de spécialité	Terminale enseignement optionnel	Terminale enseignement de spécialité
1. Informations et données 1.1. Mener une recherche et une veille d'information 1.2. Gérer des données 1.3. Traiter des données	Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.	Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.	Les potentialités du numérique comme moyen de conception, de prévisualisation, d'enregistrement, de diffusion...			Réunir et croiser des sources diverses en les hiérarchisant : livres et articles, ressources numériques, etc.	
Problématique	Les données numériques dans une production artistique et plastique : matières, matériaux ou matérialité de l'œuvre ?						
Projets d'enseignement	« Données plastiques »	« Algorithmes »	« Bug »	« Images binaires »	« Vestiges numériques »	« Sérendipité »	« La poésie des données »

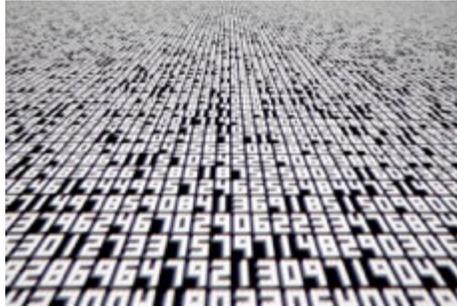
La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

Les qualités physiques des matériaux

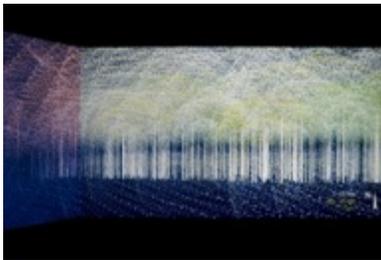
Projet : « DONNÉES PLASTIQUES »

Culture artistique :

- Ryoji IKEDA, *Data..tron*, 2011, dimensions variables, projecteurs vidéo DLP, ordinateur, haut-parleurs.



- Richard VIJGEN, *The Architecture of Radio*, projection sur écran panoramique, 1,40 x 2,48 m, écrans mobiles-tablettes (application mobile).



- Charles SANDISON, *1911 (World Encyclopedia)*, 2008-2018, trois écrans.



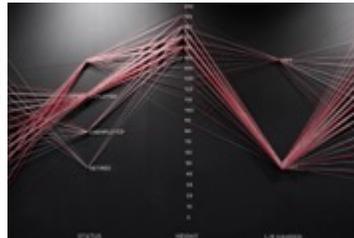
- Pascal DOMBIS, *SpamScape*, 2012, impression lenticulaire sur composite aluminium, 220 x 220 cm.



- Aram BARTHOLL, *Forgot Your Password?*, 2014, installation.



- Nosaj THING, *Data Domestic Streamers, Data Strings*, 2015



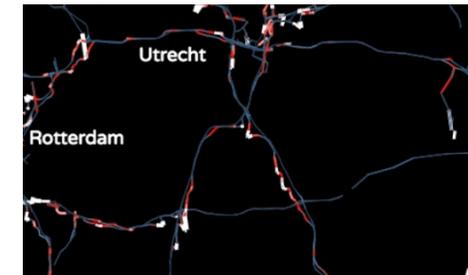
- David BOWEN, *Tele-Present Water*, 2011, tubes plastique, structures et câbles métalliques, logiciel MAX/MSP, microcontrôleur Arduino, moteurs à courant continu de 24 V, 5,4 x 3 x 3 m.



- Heather Dewey-Hagborg, *Stranger Visions, Portraits and samples from New York*, 2012, impression 3D de sept visages (chaque : 20,32 x 15,24 x 15,24 cm).



- Jan WILLEM TULP, *Travel Time*, 2016



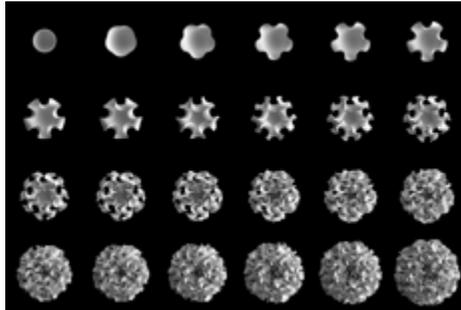
La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre

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

Projet : « ALGORITHMME »

Culture artistique:

- NERVOUS SYSTEM, *Floraform System*, 2014, impression 3D plastique nylon.



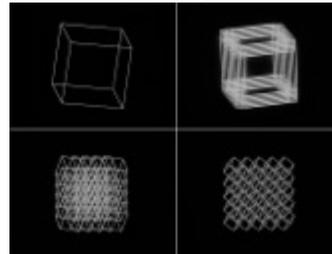
- Hicham BERRADA, *Les augures mathématiques #1*, 2018



- TROÏKA, *Life and Death of an Algorithm*, 2017, 21542 dés blancs.



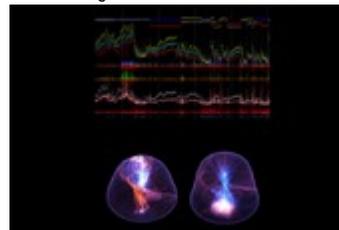
- Manfred MOHR, *Cubic Limit*, 1973-1974, film 16 mm algorithmique généré par ordinateur et converti en format digital, 4 minutes.



- Elias CRESPIAN, *Grand HexaNet*, 2018, 90 cylindres d'aluminium anodisé, nylon, moteurs, interface électronique.



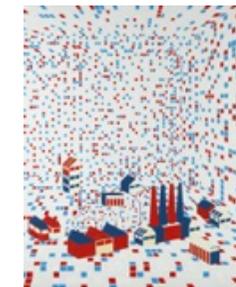
- Jacopo Baboni SCHILINGI, *Argo*, 2018, composition musicale generative et interactive, durée illimitée.



- Vera MOLNAR, *Structure de quadrilatères*, 1986, encre sur rouleau de papier informatique, 29,5 x 418 cm.



- Farah ATASSI, *Workshop*, 2011, huile sur toile, 200 x 160 cm.



- Xavier VEILHAN, *Richard Rogers*, série *Les Architectes*, 2009, aluminium peint.



Domaines de la formalisation des processus et des démarches de création : penser l'œuvre, faire œuvre

L'idée, la réalisation et le travail de l'œuvre

Processus de création et modalités observables dans différents arts

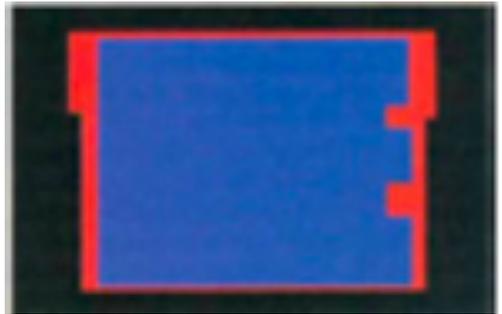
Projet : « BUG »

Culture artistique:

- Hiroshi KAWANO, *Untitled (Red Tree)*, 1972



- Eduardo KAC, œuvre sur le minitel, 1985



- JODI, 404, <http://404.jodi.org/>



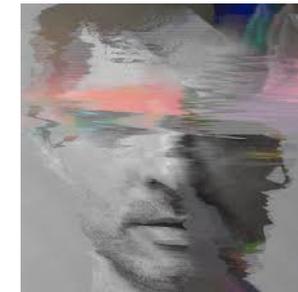
- Bertrand DEZOTEUX, *En attendant Mars*, 2017, vidéo.



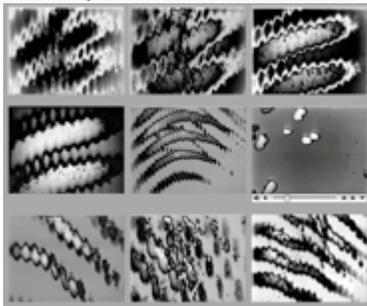
- Antoni MUNTADAS, *The File Room*, 1994, installation



- Mathieu St-Pierre.



- Steina and Woody VASULKA, *Studies*, 1970-1971.



- Rosa Menkman, *Glitch, Collapse of PAL*, 2010-2011



- Julien PREVIEUX, *Archive du musée du bug* (diagramme historique) 2013-2015



PREMIÈRE ENSEIGNEMENT OPTIONNEL

Domaines de l'investigation et de la mise en œuvre des langages et des pratiques plastiques: outils, moyens, techniques, médiums, matériaux, notions au service d'une création à visée artistique

La figuration et l'image :

Conjuguer ou hybrider les espaces de la figuration narrative avec le lieu, le texte, la voix, le son, le mouvement

La figuration et la construction de l'image : les espaces que déterminent l'image et qui déterminent l'image.

Projet : « IMAGES BINAIRES »

Culture artistique:

- Peter CAMPUS, *A Wave*, 2009, vidéo.



- Philipp SCHAERER, *Diary*, 2012



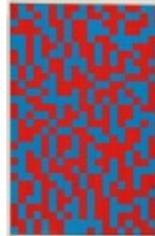
- Samuel BIANCHINI, *All over*, 2009.



- Vuk COSIC, *ASCII History of Moving Images*, 1998



- Jean-Claude MARQUETTE, *Hommage à Khlebnikov - Monades [13-32, 7-36] 7/44*, 1973, Acrylique Liquitex sur toile 61 x 41 cm



- Albert OEHLÉN, *Untitled*, 2008, acrylique et huile sur toile, 250 x 210 cm.



- François MORELLET, *répartition aléatoire de 40 000 carrés, 50% noir, 50% brun*, 1961, huile sur isorel, 80 x 80 x 3,7 cm.



- Steina and Woody VASULKA, *Artifacts*, 1980



- Olia LIALINA, *The Influencers*, 2019



PREMIÈRE ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ

Domaines de la présentation des pratiques, des productions plastiques et de la réception du fait artistique : les relations entre l'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

- La réception par un public de l'œuvre exposée, diffusée ou éditée:

Monstration de l'œuvre vers un large public ; faire regarder, éprouver, lire, dire l'œuvre exposée, diffusée, éditée, communiquée :

Démultiplication des formes de monstration et diffusion: l'imprimé, l'objet, l'écran, les supports numériques, l'accès en ligne, leur combinaison dans les pratiques contemporaines...

Projet : « VESTIGES NUMÉRIQUES »

Culture artistique et plastique :

- Eduardo KAC, *Videotext Animated Poems*, minitel, 1985-1986



- Nam June PAIK, *Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii*, 1995



- JODI, *404*, <http://404.jodi.org/>



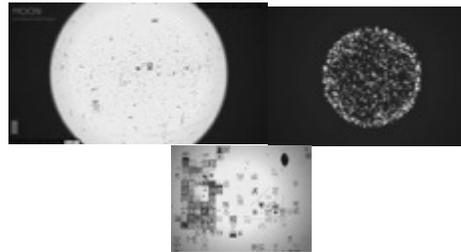
- Jeffrey SHAW, *Legible City*, 1989-1991, installation interactive.



- Aram BARTHOLL, *Obsolete Presence*, site specific installation, 2017



- Ai WEIWEI et Olafur ELIASSON, *Moon*, 2013-



- Julien PREVIEUX, *What Shall We Do Next?* (Séquence #1), Installation vidéo, 3' 54", projet en cours depuis 2006, Rétroprojecteur, écran LCD transparent, disque dur



- David HOCKNEY, *Yosemite III*, 2011, iPad Drawing Painting printed on four sheets of paper (39 x 35 in each)



- Miguel Chevalier, *Fractal Flowers in vitro*, 2009, Installation de réalité virtuelle générative et interactive



Domaines de la formalisation des processus et des démarches de création : penser l'œuvre, faire œuvre

L'idée, la réalisation et le travail de l'œuvre :

Temporalités du processus de création : temps de réalisation, de dévoilement, de lecture, œuvre évolutive et « work in progress »...

Projet : « SÉRENDIPITÉ »

Culture artistique:

- Michael HANSMEYER & Benjamin DILLENBURGER, *Grotto II, Digital Grottesque*, 2017.



- Prune Nourry, *Terracotta Daughters*, 2013



- Pablo VALBUENA, *Array*, 2017, lumière, architecture, installation *in situ*.



- Jan Robert LEEGTE, *Blue Monochrome.com*, 2008.



- STUDIO LIBERTINY, *The Honeycomb Vase, (série Made by Bees)*, 2005



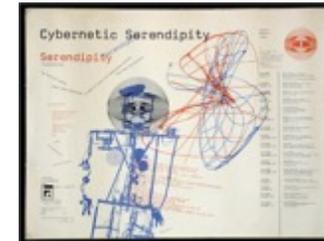
- Julian CHARRIERE, *We Are All Astronauts*, 2014, found globes made of glass, plastic, paper and wood, steel base with MDF board; dust from abraded globes surface and international mineral sandpaper).



- Lawrence WEINER, *Blue Moon #19*, 2001.



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



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



TERMINALE ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ

Domaines de l'investigation et de la mise en œuvre des langages et des pratiques plastiques: outils, moyens, techniques, médiums, matériaux, notions au service d'une création à visée artistique

La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre

Extension de la notion de matériau : données numériques, sons, gestes, lumière, mots, idées...

Projet : « LA POÉTIQUE DES DONNÉES »

Culture artistique:

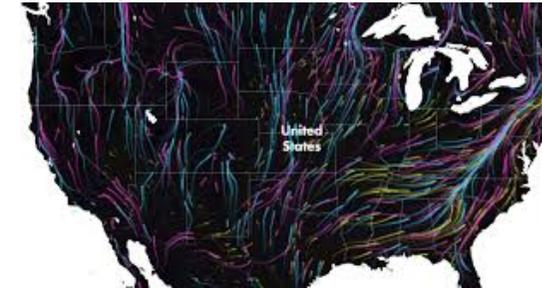
- Vincent FOURNIER, *Où sont nos souvenirs rangés*, 2016, impression 3D (SLS, Frittage sélectif par laser), polyamide 177 x 50 x 50 cm .



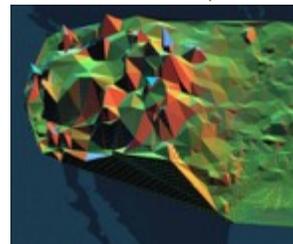
- Refik ANADOL, *Wind of Istanbul*, 2017, installation., peinture numérique à partir de données.



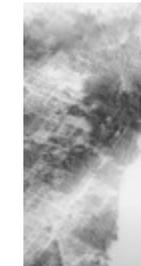
- Dan MAJKA, *Migration in Motion*, 2016.



- Nicolas GARCIA BELMONTE, *Wind Map*, 2017, écran tactile 55 pouces.

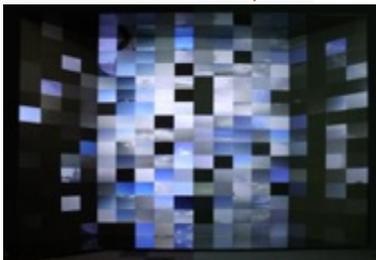


- Herwig SCHERABON, *Highlights income Inequality in Los Angeles*, 2016.



- Marcin IGNAC, *Inflows/Outflows*, 2016.

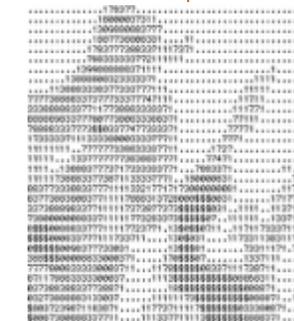
- Marie-Julie BOURGEOIS, *Tempo II*, 2008-2017, installation, fragments de ciels, webcams en temps réel.



- Kim ALBRECHT, *Artificial Senses*, 2016.



- Samuel BIANCHINI, *All over*, 2009, dispositif sur Internet.



2

PIX	Cycle 3	Cycle 4	Seconde enseignement optionnel	Première enseignement optionnel	Première enseignement de spécialité	Terminale enseignement optionnel	Terminale enseignement de spécialité
2. Communication et collaboration 2.1. Interagir 2.2. Partager et publier 2.3. Collaborer 2.4. S'insérer dans le monde numérique			Formes et enjeux de présentation des productions numériques, possibilités induites par la dématérialisation de la présentation numérique de tous types de pratiques (réseaux sociaux, blogs...).		Questionnements mobilisant compétences, pratiques et connaissances travaillées : l'artiste dessinant, traditions et approches contemporaines, modalités introduites par le numérique.		
Problématique	Quelles formes plastiques peuvent émerger de la communication et de la collaboration dans un monde numérique ?						
Projets d'enseignement	« Réseaux d'images »	« Avatar »	« Surface digitale »	« Réseaux de communication »	« L'internet des objets »	« Réalité mixte »	« Co-Workers »

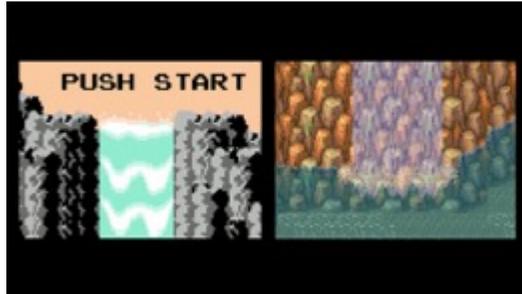
La représentation plastique et les dispositifs de présentation

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

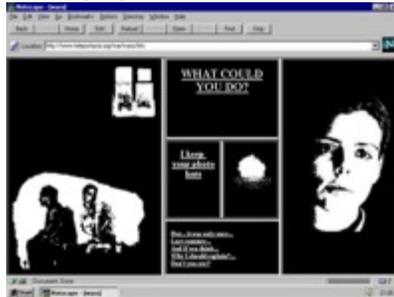
Projet : « RÉSEAUX D'IMAGES »

Culture artistique :

- Harun FAROCKI, *Parallel I-IV*, 2012-2014.



- Olia LIALINA, *My Boyfriend Came Back from the War*, 1996.



- JODI, 404, <http://404.jodi.org/>



- Roy ASCOTT, *La Plissure du Texte*, 1983.



- Jeffrey Shaw, *T Visionarium*, 2003-2008

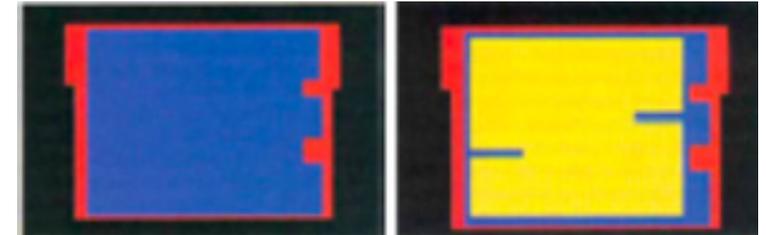
EVE : Extended Virtual Environment



- Thomas RUFF, *Substrat 34 I*, 2007



- Eduardo Kac, œuvre sur le minitel, 1985



- MOUCHETTE (Martine Neddam), *mouchette.org*, 1997



- AVIE, or the Advanced Visualisation and Interaction Environment. First 360 degree stereoscopic projection cinema



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

Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques

Projet : « AVATAR »

Culture artistique:

- ORLAN, *ORLANoïde*, 2018..



- BLANCA LI, *Robot*, 2013. Spectacle avec 7 NAO, 8 danseurs et les machines musicales de Maywa Denki, créé en juillet 2013 au Festival Montpellier Danse.



- Joseph HIDE, *Me and my Shadow*, 2012.



- Axel STOCKBURGER, *Gold Farmer*, 2008.



- John RAFMAN, *New Age Demanded*, 2013, impression 3D, polyamide, 45 x 26 x 34 cm.



- Chun Hua Catherine Dong, *In Transition*, 2018



- Douglas COPLAND, *Deep Face*, 2015.



- Raquel KOGAN, *Relaxo #1*, 2003.



- Jack BURMAN, *Sans titre #12*, 2011



SECONDE ENSEIGNEMENT OPTIONNEL

Domaines de la présentation des pratiques, des productions plastiques et de la réception du fait artistique : les relations entre l'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

La présentation et la réception de l'œuvre :

Présenter, dire, diffuser la production plastique et la démarche :

Projet : « SURFACES DIGITALES »

Culture artistique:

- Alain FLEISCHER, *Écrans sensibles*, 1970-1971.



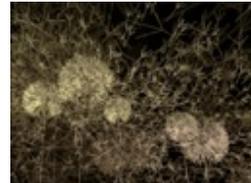
- Miguel CHEVALIER, *Extra-Natural*, 2018, œuvre de réalité virtuelle générative et interactive



- Mourad MERZOUKI, *Pixel*, 2014.



- Edmond COUCHOT et Michel BRET, *Les Pissenlits*, 1990-2017. Systèmes de projections variables directement sur moniteurs.



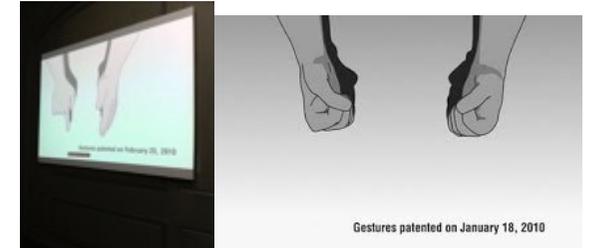
- Raquel KOGAN, *Reflexão #2*, 2005-2016, installation interactive, logiciels customisés, miroirs et projection



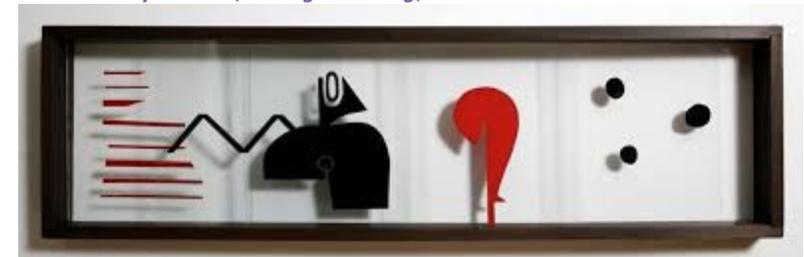
- Adrien M & Claire B, *Le mouvement de l'air*, 2014.



- Julien PRÉVIEUX : *What shall we do next ?* 2007-2011



- Roy ASCOTT, *Change Painting*, 1968.



- N&N CORSINO, *Captives (2nd mouvement)*, 1999.



PREMIÈRE ENSEIGNEMENT OPTIONNEL

Domaines de la présentation des pratiques, des productions plastiques et de la réception du fait artistique : les relations entre l'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

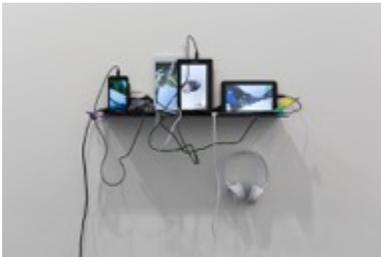
La présentation de l'œuvre :

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

Projet : « RÉSEAUX DE COMMUNICATION »

Culture artistique:

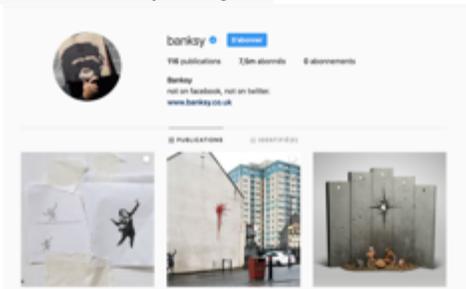
- Kristin LUCAS, *Air on the Go*, 2015, "Les Oracles", ipod Touch, smartphone, tablets, stress rock toy, balancing birds, shelf, headphones.



- Mahmoud KHALED, *Do You Have Work Tomorrow?*, 2012.



- BANKSY, @banksy, Instagram.



- Ed ATKINS, *Even Pricks*, 2013.



- JODI, *Geo-Goo*, 2008.



- George LEGRADY, *Voice of Sisyphus*, 2011-2017.



- Aram BARTHOLL, *Unknown Gamer*, installation vidéo, 1,08 minutes, HD vertical, 4 smart phones, 45 x 17 x 105 cm.



- Jon RAFMAN, *Nine Eyes of Google Street*, 2013.



- Fabien ZOCCO, *L'entreprise de déconstruction théotechnique*, 2016



Première spécialité Arts plastiques

Domaines de l'investigation et de la mise en œuvre des langages et des pratiques plastiques: outils, moyens, techniques, médiums, matériaux, notions au service d'une création à visée artistique

La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre :

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

Introduction du réel comme matériau ou élément du langage plastique : matériaux artistiques et non-artistiques, collages d'images et d'objets, stratégies du ready-made...

Projet : « L'INTERNET DES OBJETS »

Culture artistique et plastique :

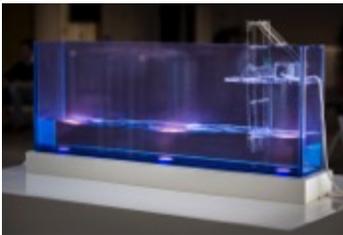
- John et Julia FRAZER, *Universal Constructor*, environnement auto-organisateur et interactif, 1990.



- Ronan et Erwan BOURULLEC, *Sans titre*, 2015, châtaigner, impression 3D, 290 x 200 x 15 cm.



- Agnès de CAYEUX, *Les liaisons sous-marines*, 2017.



- Louise DRUHLE, *Atlas critique d'internet*, 2015.



- Olivier Van HERPT, *Sediment Vases*, 2015-2016, trois vases, impression 3D, 60 x 25 cm.



- Masaki FUJIHATA, *Impressing velocity*, 1992 (GPS et caméra vidéo)



- Ami DRACH & Dov GANCHROW, *Outil BC-AD contemporary flint*, 2011, pierre, aluminium, corde, impression 3D, 12 x 10 x 3 cm.



- Emilie GERVAIS, *rapper BlockChain.gif*, 2018.



- Fabien ZOCCO, *Black Boxes*, 2017, Sculptures robotiques, ensemble de 3 à 6 cubes robots 15cm x 15cm x 15cm.



TERMINALE ENSEIGNEMENT OPTIONNEL

Domaines de l'investigation et de la mise en œuvre des langages et des pratiques plastiques: outils, moyens, techniques, médiums, matériaux, notions au service d'une création à visée artistique

La figuration et l'image, la non-figuration

Dispositifs et rhétoriques de l'image figurative

Projet : « RÉALITÉ MIXTE »

Culture artistique:

- Julien LEVESQUE, *Street View Patchwork*, en ligne, 2009.



- Olivier RATSI, *Anarchitecture (WYSI'NOT'WIG)*, 2010.



- Joe HAMILTON, *Hyper Geography*, 2013.



- Aram BARTHOL, "Friends", 2008.



- Hyun-Hwa CHO & Raphaël THIBAUT, *Jardin d'Eden*, 2017, musique électronique, vidéo.



- Anne-Marie Schleiner, *B-Cities*, 2007



- Hicham BERRADA, *Le temps suspendu #4*, 2011, Plexiglas, aimant, tuyaux, embouts de seringue, fer, nano particules de fer.



- SCENOCOSME, "Akousmaflore", 2007



- Dara BIRNBAUM, *Computer Assisted Drawings: Proposal for Sony Corporation*, 1992-1993.



Domaines de la formalisation des processus et des démarches de création : penser l'œuvre, faire œuvre

Créer à plusieurs plutôt que seul

Économie de la production collective : association, syndicat et collectif d'artistes, réseau, outils de prototypage de type « FabLab », ateliers partagés,...

Projet : « CO-WORKERS »

Culture artistique:

- Aude PARISET et Juliette BONNEVIET, *Last Spring/Summer*, 2015.



- Miguel CHEVALIER, *Méta-Cités*, 2013.



- Romy ACHITUV & Michael NAIMARK, *BeNowHere Interactive*, 1997.



- Olivier RATSI, *III*, 2020.



- Ulf LANGHEINRICH, *Hemisphere*, 2006-2007.



- HAUS-RUCKER-CO, *Environment Transformers*, 1968.



- Joanie LEMERCIER, *Paysages volcaniques*, 2008-2012.



- Antoine VIVIANI et Pierre-Alain GIRAUD, *Solastalgia*, 2019.



- Jeffrey SHAW, *The Golden Calf*, 1994.



3

PIX	Cycle 3	Cycle 4	Seconde enseignement optionnel	Première enseignement optionnel	Première enseignement de spécialité	Terminale enseignement optionnel	Terminale enseignement de spécialité
3. Création de contenu 3.1. Développer des documents textuels 3.2. Développer des documents multimédia 3.3. Adapter les documents à leur finalité 3.4. Programmer		Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique. Relations entre le dessin et la sculpture, la peinture, l'architecture, la vidéo, la création numérique (élaboration du projet, interactions dans une démarche de création, influences réciproques).	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique. La pratique artistique du dessin : depuis des modalités héritées de traditions jusqu'aux approches contemporaines (nouvelles possibilités à l'ère du numérique, ...).	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique. Matériaux numériques : dispositifs mécaniques et électroniques (micro processeurs, capteurs, et actionneurs), algorithmes et codes, ...	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique. Extension de la notion de matériau : données numériques, sons, gestes, lumière, mots, idées...	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique. Extension de la notion de matériau : données numériques, sons, gestes, lumière, mots, idées...
Problématique	Homme/machine face à la création : qui est l'artiste ?						
Projets d'enseignement	« Programme informatique »	« La machine à créer »	« Processeurs »	« Cabinet de curiosités numériques »	« Geste digital »	« Formes cybernétiques »	« Automate »

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

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

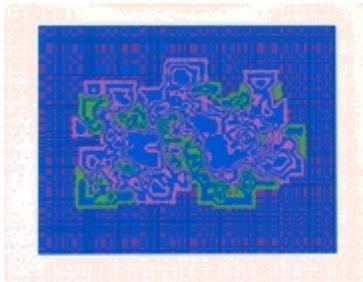
Projet : « PROGRAMME INFORMATIQUE »

Culture artistique :

- Nicolas SCHÖFFER, *CYSP-1*, sculpture cybernétique et spatiodynamique interactive autonome présentée sur le toit de la Cité Radieuse à Marseille lors d'un Ballet de Maurice Béjart, 1956.



- Ken KNOWLTON, *Sans titre*, 1972, livre d'artiste « art ex machina ».



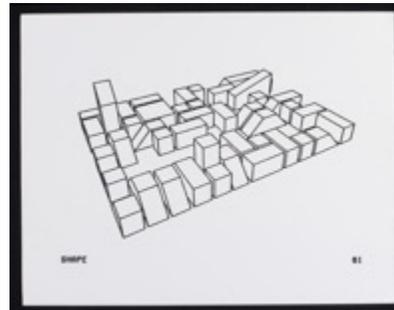
- Udo NOLL, *Radio Aporee*, 2006.



- Joana HADJITHOMAS et Khalil JOREIJE, *Geometry of Space*, 2014.



- Robert MALLARY, *Shape 81*, 1970.



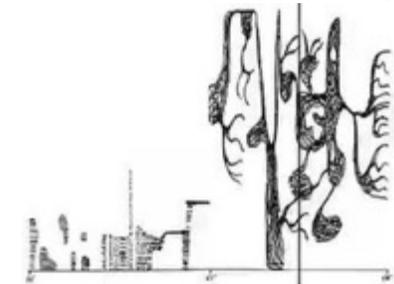
- Fabien LEAUSTIC, *Hello World*, 2016.



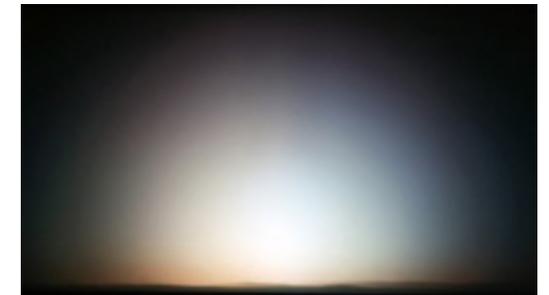
- Analivia CORDEIRO, *0°-43°*, 1974, computer dance.



- Iannis XENAKIS, *Mycenae Alpha*, 1978, partition graphique.



- Félicie d'Estienne D'ORVES & Eliane RADIGUE, *Continuum*, 2018.



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

L'objet comme matériau en art

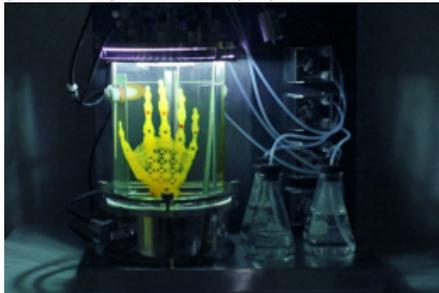
Projet : « LA MACHINE À CRÉER »

Culture artistique:

- Thibault BRUNET, *Ruines particulières*, 2019.



- Amy KARLE, *Regenerative Reliquary*, 2016.



- Patrick TRESSET, *Human Study #2.D : La grande vanité au corbeau et au renard*, 2004-2017.



- Pamela ROSENKRANZ, *Our Product*, 2015.



- Jean TINGUELY, *Méta-Matic n°1*, 1959, métal, papier, crayon feutre, moteur, 96 x 85 x 44 cm.



- DUNNE & RABY, *Archive of Impossible Objects*, 2019.



- Jean-Michel OTHONIEL, *The Big Wave*, 2017 - Briques en verre indien noir, métal. Env. H : 535 x L : 1500 x P : 510 cm



- Hicham BERRADA, *Présage*, 2007.



- Perry HALL, *Turbulence Drawing System*, 2014, video 11,30 minutes.



PROGRAMME ARTS PLASTIQUES

SECONDE ENSEIGNEMENT OPTIONNEL

Domaines de l'investigation et de la mise en œuvre des langages et des pratiques plastiques: outils, moyens, techniques, médiums, matériaux, notions au service d'une création à visée artistique

La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre

Donner forme à la matière ou à l'espace, transformer la matière, l'espace et des objets existants

L'objet et l'espace comme matériau en art : intégration, transformation, détournement, incidence de l'échelle sur la mobilisation des matériaux...

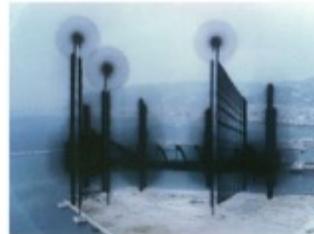
Projet : « PROCESSEURS »

Culture artistique:

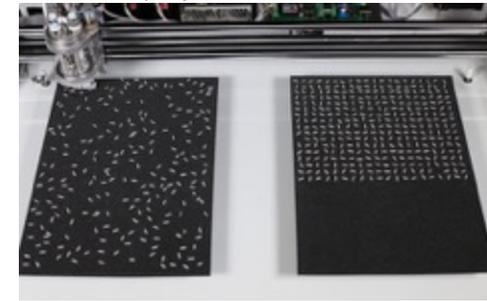
- Casey REAS, *Tox Screen*, 2013.



- Otto BECKMANN, *Metropolis 2080*, 1972.



- Samuel ST-AUBIN, *Properity*, 2017.



- Morehshin ALLAHYARI, *Material Speculation ISIS*, 2015.



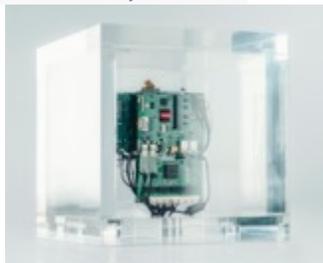
- Eduardo KAC, *Reabracadabra*, 1985



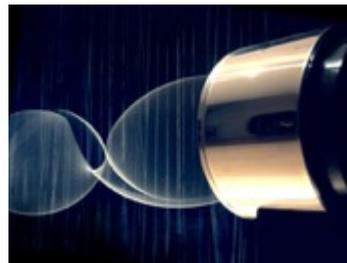
- Quentin DESTIEU, *A cœur ouvert*, 2017.



- Trevor PAGLEN, *Autonomy Cube*, 2014.



- Daniel PALACIOS JIMENEZ, *Waves*, 2006.



- Kristof KINTERA, *Postnaturalia*, 2017.



Domaines de la présentation des pratiques, des productions plastiques et de la réception du fait artistique : les relations entre l'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

La présentation de l'œuvre :

Sollicitation du spectateur : stratégies et visées de l'artiste, du commissaire d'exposition, du galerie, de l'éditeur.

Projet : « CABINET DE CURIOSITÉS NUMÉRIQUES »

Culture artistique:

- Frontispice de « Musæi Wormiani Historia » montre l'intérieur du cabinet de curiosités d'Ole WORM



- Joseph CORNELL, *Museum*, 1942, Bois, verre, 5,5 x 21,5 x 17,7 cm, Boîte avec 20 flacons en verre contenant divers éléments



- Daniel SPOERRI, *Pharmacie bretonne*, 1972-77, armoire formée de trois parties articulées par des gonds de 107x78x7,5 cm, contenant 117 flacons d'eau recueillie sur le site de 117 sources et fontaines bretonnes aux vertus curatives ou magiques.



- Alexandre Isidore Leroyde Barde (1777-1828), Choix de coquillages, encre noire et gouache, Musée du Louvre



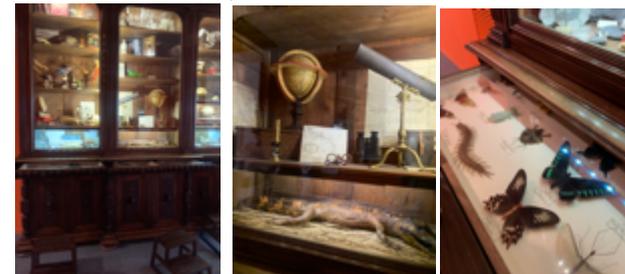
- Marcel DUCHAMP, *La boîte-en-valise*, 1936-1941/1968, boîte en carton recouverte de cuir rouge contenant des répliques miniatures d'œuvres, 69 photos, fac-similés ou reproductions de tableaux collées sur chemise noire, 40,7x38,1x10,2 cm



- Jeffrey Shaw, *T Visionarium*, 2003-2008
EVE : Extended Virtual Environment



- Cabinet de curiosités, Champs Libres, Rennes



- Joan FONTCUBERTA, *Fauna (secreta)*, 1985-1989, vue de l'exposition (Musée-Château d'Annecy, 2008), installation (photographies, textes, cartographies, schémas, vitrines et vidéos)



- Théo MERCIER, Musée de la Chasse et de la Nature



PREMIÈRE ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ

Domaines de la présentation des pratiques, des productions plastiques et de la réception du fait artistique : les relations entre l'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

La présentation de l'œuvre :

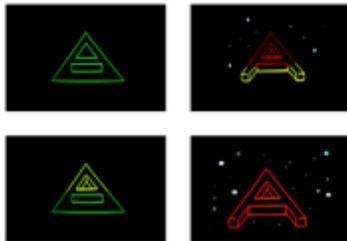
Sollicitation du spectateur: stratégies et visées de l'artiste ou du commissaire d'exposition ou du diffuseur (éditeur, galerie...):

Accentuation de la perception sensible de l'œuvre : mobilisation des sens, du corps du spectateur...

Projet : « GESTE DIGITAL »

Culture artistique et plastique :

- Eduardo KAC, *Videotext Animated Poems*, minitel, 1985-1986



- Nam June PAIK, *Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii*, 1995



- JODI, *404*, <http://404.jodi.org/>



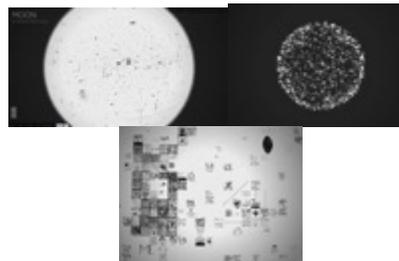
- Jeffrey SHAW, *Legible City*, 1989-1991, installation interactive.



- Aram BARTHOLL, *Obsolete Presence*, site specific installation, 2017



- Ai WEIWEI et Olafur ELIASSON, *Moon*, 2013-



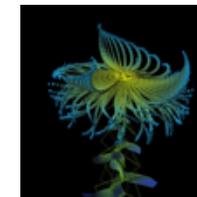
- Julien PREVIEUX, *What Shall We Do Next?* (Séquence #1), Installation vidéo, 3' 54", projet en cours depuis 2006, Rétroprojecteur, écran LCD transparent, disque dur



- David HOCKNEY, *Yosemite III*, 2011, iPad Drawing Painting printed on four sheets of paper (39 x 35 in each)



- Miguel Chevalier, *Fractal Flowers in vitro*, 2009, Installation de réalité virtuelle générative et interactive



TERMINALE ENSEIGNEMENT OPTIONNEL

Domaines de l'investigation et de la mise en œuvre des langages et des pratiques plastiques: outils, moyens, techniques, médiums, matériaux, notions au service d'une création à visée artistique

La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre

Extension de la notion de matériau : données numériques, sons, gestes, lumières, mots, idées...

Projet : « FORMES CYBERNÉTIQUES »

Culture artistique:

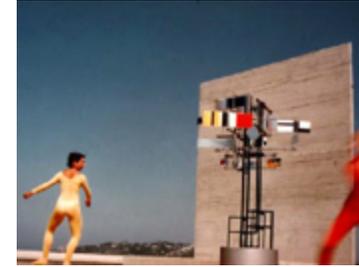
- Sabrina RATTÉ, *Alpenglow*, 2018.



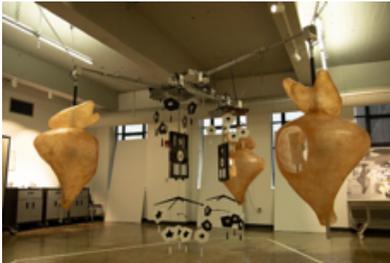
- Marlene HUSSARD, *Cocoon Cabinet #6*, 2018.



- Nicolas SCHÖFFER, *CYSP-1*, sculpture cybernétique et spatiodynamique interactive autonome présentée sur le toit de la Cité Radieuse à Marseille lors d'un Ballet de Maurice Béjart, 1956.



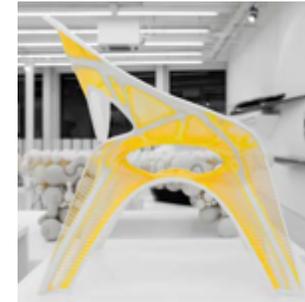
- Gordon PASK, *Colloquy of Mobiles*, 1968 et 2019



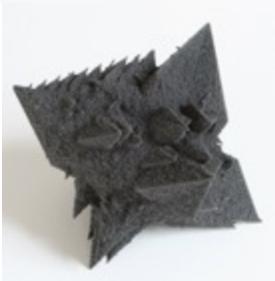
- Tim VAN CROMVOIRT, *Thermophores*, 2018.



- Zaha HADID, *Chaise Stratasys*, 2014.



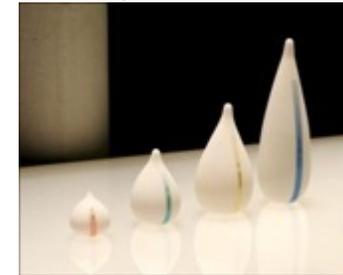
- DRIESENS & VERSTAPPEN, *Accretor #we6883*, 2013, impression 3D.



- Lu YANG, *Delusional Mandala*, 2016.



- François AZAMBOURG, *Design Cellulaire*, 2019.



TERMINALE ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ

Domaines de l'investigation et de la mise en œuvre des langages et des pratiques plastiques: outils, moyens, techniques, médiums, matériaux, notions au service d'une création à visée artistique

La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre

Renouvellements de l'œuvre : pratiques sociales, évènements, gestes, rites, happenings comme sujets des œuvres et moyens d'expressions des œuvres...

Projet : « AUTOMATE »

Culture artistique:

- Vera Molnar, *Hommage à Dürer*, 225 variations aléatoires, direction chaos, 1990.



- Felix LUQUE & Inigo BILBAO, *Memory Lane*, 2015.



- Olafur ELIASSON, *The Endless Study*, 2005/2007, bois, métal, miroir, papier, stylo à bille, tampon.



- Sarah CHARLESWORTH, *Leda, Her Old Age and Death*, 1991.



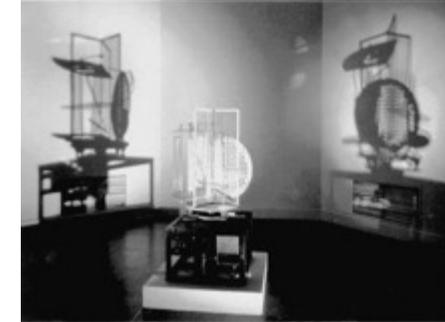
- Jean TINGUELY, *Chaos n° 1*, 1972-1975, sculpture cinématique, hauteur : 10 m.



- Julius VON BISMARCK et Benjamin MAUS, *Perpetual Storytelling Apparatus*, 2009.



- Laszlo MOHOLY-NAGY, *Modulateur-espace-lumière*, 1950, 151 x 70 x 70 cm.



- SO KANNO, *Lasermice*, 2019.



- Samuel BIANCHINI & Didier BOUCHON, *Hors Cadre*, 2014-2015



4

PIX	Cycle 3	Cycle 4	Seconde enseignement optionnel	Première enseignement optionnel	Première enseignement de spécialité	Terminale enseignement optionnel	Terminale enseignement de spécialité
4. Protection et sécurité 4.1. Sécuriser l'environnement numérique 4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée 4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.	Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.		Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.	Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.
Problématique	Sécuriser, protéger : quels enjeux artistiques ?						
Projets d'enseignement	« Ordinateur »	« Homme machine »	« Selfie et autoportrait »	« Musée codé »	« <i>Forgot your password ?</i> »	« Intelligence artificielle »	« Humanoïde »

PROGRAMME ARTS PLASTIQUES

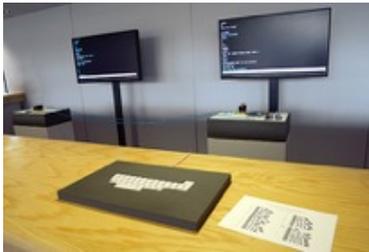
CYCLE 3

Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace
 L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets

Projet : « ORDINATEUR »

Culture artistique :

- Cécile BABIOLE & Jean-Marie BOYER, *Conversation au fil de l'eau*, 2015.



- Herbert FRANKE, *Quadrates (Squares)*, 1970.



- Nam June PAIK, *Internet Dream*, 1994.



- Olga KISSELEVA, *Power Struggle*, 2011.



- Jan Robert LEEGTE, *Scrollbar Composition*, 2001.



- Michael NOLL, *Computer Composition with Lines*, 1964.



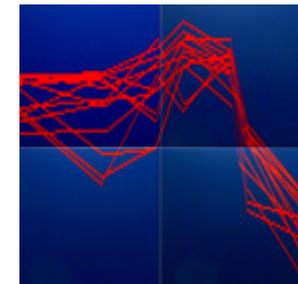
- Eva and Franco MATTES, *My Generation*, 2010.



- Gottfried HONEGGER, *Dessin informatique*, 1970.



- Vera MOLNAR, *201507 de l'imprimante au pinceau, Sainte-Victoire*, 1989-2015, 2016.



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

Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques

Projet : « HOMME MACHINE »

Culture artistique:

- Aram BARTHOLL, *Obsolete Presence*, site specific installation, 2017.



- Lukas TRUNIGER, *Déjà Entendu, An Opera Automaton*, 2015.



- Bertrand DEZOTEUX, *Le Corso*, 2008



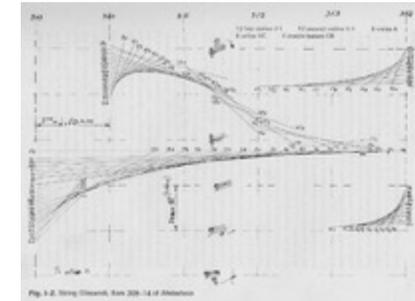
- Mounir FATMI, *Ghosting*, 2009,



- William FORSYTHE, *Improvisation Technologies*, 2012.



- Iannis XENAKIS, *Metastasis*, 1955.



- Antoine SCHMITT, *Tempest*, 2012.



- Jack BURMAN, *Sans titre #12*, 2011.



- STELARC, *Exosquelette*, 1998.



PROGRAMME ARTS PLASTIQUES

SECONDE ENSEIGNEMENT OPTIONNEL

Domaines de l'investigation et de la mise en œuvre des langages et des pratiques plastiques: outils, moyens, techniques, médiums, matériaux, notions au service d'une création à visée artistique

La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques

Représenter le monde, inventer des mondes

La représentation du corps : pluralité des approches et partis-pris artistiques, incidence sur l'idée de portrait

Projet : « SELFIE ET AUTO PORTRAIT »

Culture artistique:

- Olga KISSELEVA, "Cross Worlds", 2007 (installation).



- Quentin DESTIEU & Romain SENATORE, *Miroir 8-bits*, installation interactive, 2008



- Perry BARD, *Man With A Movie Camera : The Global Remake*, 2007.



- Vincent ELKA, *Sho(u)t*, 2005/2007, installation vidéo interactive.



- Aram BARTHOLL, *Wow*, 2009.



- Daniel ROZIN, *Dust Mirror*, 2010.



- Émilie BROUT & Maxime MARION, *Lightning Ride*, 2017, vidéo UHD, 7'40",



- Olia LIALINA, *Best Effort Network*, 2015.



- Judith DESCHAMPS, *Ne plus être dans votre regard, c'est disparaître*, 2016.



PREMIÈRE ENSEIGNEMENT OPTIONNEL

Domaines de la présentation des pratiques, des productions plastiques et de la réception du fait artistique : les relations entre l'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

La présentation et la réception de l'œuvre :

La présentation de l'œuvre

Projet : « MUSÉE CODÉ »

Culture artistique:

- Aram BARTHOLL, *Dead Drop*, 2010, New-York.



- Maurice BENAYOUN, *Météo des émotions*, 2011.



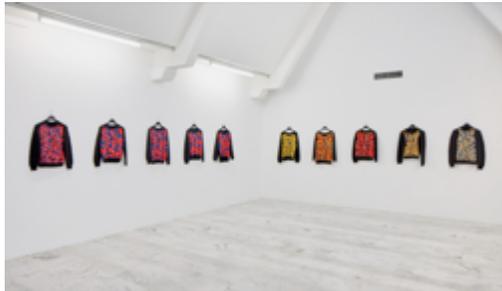
- Florian Schonerstedt, *La révolution au mètre carré*, 2018



- Jeffrey SHAW, *The Golden Calf*, 1994



- Julien PRÉVIEUX.



- Jason SALAVON, *The Top Grossing Film of All Time (frames of Titanic)*, 2000, 1 x 1.



- Julien PRÉVIEUX, *Menace 2*, 2010.



- HeeWon Lee, *The Rain*, 2017



- Anne-Sarah LE MEUR, *Rosespose_075*, 2018.



PREMIÈRE ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ

Domaines de la présentation des pratiques, des productions plastiques et de la réception du fait artistique : les relations entre l'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

- La réception par un public de l'œuvre exposée, diffusée ou éditée:

Monstration de l'œuvre vers un large public ; faire regarder, éprouver, lire, dire l'œuvre exposée, diffusée, éditée, communiquée :

Démultiplication des formes de monstration et de diffusion: l'imprimé, l'objet, l'écran, les supports numériques, l'accès en ligne, leur combinaison dans les pratiques contemporaines...

Projet : « *FORGOT YOUR PASSWORD ?* »

Culture artistique et plastique :

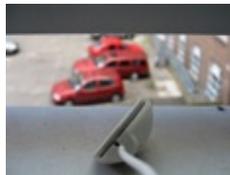
- Ai WEIWEI (né en 1957) et les architectes Jacques HERZOG (né en 1950) & Pierre de MEURON (né en 1950), *Hansel & Gretel*, 2017, New York, Arsenal Park Avenue, 7 juin-6 août 2017.



- Christopher BAKER, *Hello World*, 2008



- LOCUS SONUS, *Locustream, Microphones Ouverts*, 2009.



- Aram BARTHOLL, *Forgot Your Password?*, 2013, 8 volumes, 21 × 27 cm.



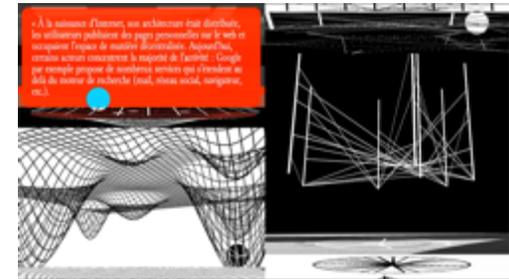
- Aram BARTHOLL, *Forgot your password?* (Denver), 2018 installation/performance in public chalk 13 × 9 m.



- Nancy HOLT et Richard SERRA, *Boomerang*, 1974.



- Louise DRUHLE, *Blockchain, une architecture du contrôle*, 2016, vidéo, 15 minutes.



- Bani ABIDI, *Security Barriers*, 2008,



- Olga KISSELEVA, *World Wide VIP.*



Domaines de la formalisation des processus et des démarches de création : penser l'œuvre, faire œuvre

L'idée, la réalisation et le travail de l'œuvre :

Temporalités du processus de création : temps de réalisation, de dévoilement, de lecture, œuvre évolutive et « work in progress »...

Projet : « INTELLIGENCE ARTIFICIELLE »

Culture artistique:

- Zach BLAS & Jemima WYMAN, *I'm here to learn so ☺*), 2017, installation video 4 canaux.



- Grégory CHATONSKY, *Time Machine* 2020.



- Céleste BOURSIER-MOUGENOT, *Acqua Alta (zombiedrone)*, 2015.



- *The Next Rembrandt*, Galerie Looiersgracht60 d'Amsterdam.



- Anna RIDLER, *Mosaic Virus*, 2018.



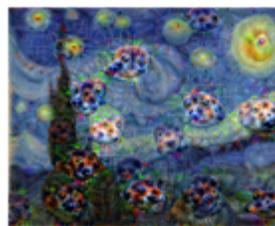
- MVRDV, *Why Factory Porous City, Powers City Lego Towers*, 2012.



- MEMO AKTEN, *Learning to see: Gloomy Sunday*, 2017.



- DeepDream. Logiciel d'intelligence artificielle.



- Wangechi MUTU, *Madam Repeateat*, 2010.



Domaines de la formalisation des processus et des démarches de création : penser l'œuvre, faire œuvre

La création à plusieurs plutôt que seul

Économie de la production collective : association, syndicat et collectif d'artistes, réseau, outils de prototypage de type « FabLab », ateliers partagés,...

Projet : « HUMANOÏDE »

Culture artistique:

- STELARC, *Prosthetic Head*, 2003.



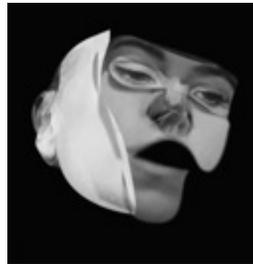
- Justine EMARD, *Soul Shift*, 2018.



- Robot SOPHIA.



- Lauren MOFFATT, *The Unbinding*, 2014, installation vidéo sonore.



- Jenny ODELL, *Polly Returns*, 2017, video 3,03 minutes.



- AI-DA, première artiste humanoïde



- ORLAN, *ORLANoïde*, 2018..



- Takashi MURAKAMI, *Sans titre*, 2018.



- Nam June PAIK, *Olympe de Gouges*, 1989.



5

PIX	Cycle 3	Cycle 4	Seconde enseignement optionnel	Première enseignement optionnel	Première enseignement de spécialité	Terminale enseignement optionnel	Terminale enseignement de spécialité
5. Environnement numérique 5.1. Résoudre des problèmes techniques 5.2. Construire un environnement numérique		Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.		Dessiner sur de nouveaux supports et formats, à diverses échelles, avec de nouveaux outils dont les outils numériques.	Diffusion d'une création par l'exposition, l'édition, le numérique Démultiplication des formes de monstration et diffusion : l'imprimé, l'objet, l'écran, les supports numériques		Relation du corps au dessin : affirmation ou mise à distance du geste, de l'instrument, de la trace..., possibilités ouvertes par les machines, les technologies numériques...
Problématique	L'environnement numérique : une expérience artistique et sensible de l'art ?						
Projets d'enseignement	« Cloud »	« Espaces connectés »	« Utopia : paysages numériques »	« Vivre parmi les écrans »	« Esthétique artificielle »	« Monde virtuel »	« Dessins robotiques »

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre
Les effets du geste et de l'instrument

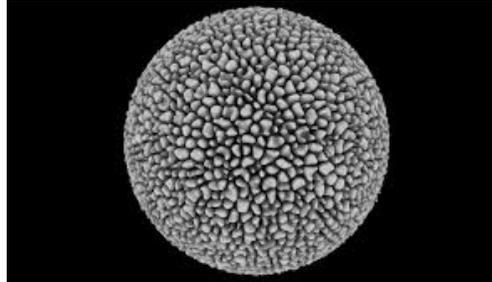
Projet : « CLOUD »

Culture artistique :

- Vincent FOURNIER, *Où sont nos souvenirs rangés*, 2016, impression 3D (SLS, Frittage sélectif par laser), polyamide 177 x 50 x 50 cm .



- Andy LOMAS, *Cellular Forms*, 2014.



- Catherine IKAM et Louis FLÉRI, *Visages en nuages de points*, 2017, installation vidéo-générative, projection UHD verticale 9/16°.



- Leandro ERLICH, *La Vitrine Cloud Collection*, 2011, bois, verre, acrylique, 170x127x35,5 cm .



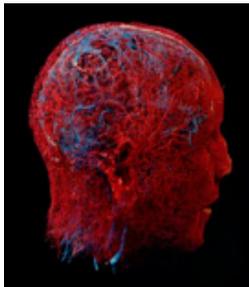
- Refik ANADOL, *Engram : Data Sculpture*, 2018.



- Caitling RC BROWN et Wayne GARETT , *Cloud*, un nuage composé de 6 000 ampoules à incandescence recyclées, 2012.



- Jack BURMAN, *Suisse #4*, 2004.



- Christian KEREZ, *Incidental Space*, 2016.



- Mishka HENNER, *Noordeinde Palace, The Hague, South Holland*, 2011.



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

L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre

Projet : « ESPACES CONNECTÉS »

Culture artistique:

- Antoni Muntadas, *The File Room*, 1994, installation.



- Samuel BIANCHINI, *Valeurs croisées*, 2008



- Douglas COPLAND, *Deep Face*, 2015.



- Masaki Fujihata, *Impressing velocity*, 1992 (GPS et caméra vidéo)



- Edouardo KAC, *Aroma Petry*, 2011.



- EZKIEL, *Cordes sensibles*, 2009.



- Aram Bartholl, *Dead Drop*, 2010, New-York.



- Maurice BENAYOUN, *Watch out*, 2002.



- Jon RAFMAN, *Kurt Schwitters Bar*, 2013.



SECONDE ENSEIGNEMENT OPTIONNEL

Domaines de la présentation des pratiques, des productions plastiques et de la réception du fait artistique : les relations entre l'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

- La présentation et la réception de l'œuvre :

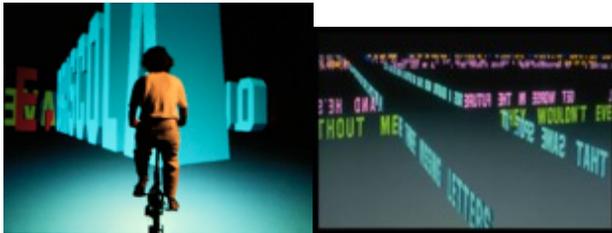
Présenter, dire, diffuser la production plastique et la démarche :

L'expérience sensible de l'espace à l'œuvre : rapports entre espace réel, représenté, perçu ou ressenti, rôle du corps du spectateur...

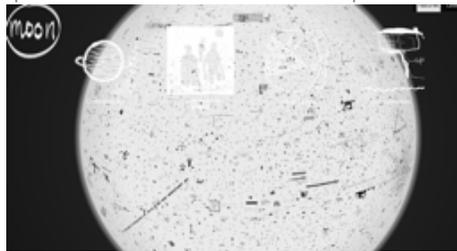
Projet : « UTOPIA : PAYSAGES NUMÉRIQUES »

Culture artistique:

- Jeffrey SHAW, *Legible City*, 1989, art interactif



- Ai WEIWEI et Olafur ELIASSON
<http://www.moonmoonmoonmoon.com/#sphere>



- Joan FONTCUBERTA, *Orogenesis*, 2002



- Aram BARTHOLL, *Obsolete Presence*, installation, 2017
<https://arambartholl.com/index.html>



- Aram BARTHOLL, *Map*, installation, 2006-2010



- Marie-Julie BOURGEOIS, *Tempo*, Fragments de ciels temps réel 2008



- David HOCKNEY, *Yosemite III*, 2011, iPad Drawing Painting printed on four sheets of paper (39 x 35 in each)



- Ange LECCIA, *La mer*, 1991, vidéo, 1'33", série muette filmée de 1976 à 2012 avec une caméra basculée à 90° au-dessus d'une plage corse et un seul plan fixe monté en boucle.



- Julien LEVESQUE, *Street View Patchwork*, en ligne, 2009



PREMIÈRE ENSEIGNEMENT OPTIONNEL

Domaines de la présentation des pratiques, des productions plastiques et de la réception du fait artistique : les relations entre l'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

La présentation et la réception de l'œuvre :

La présentation de l'œuvre :

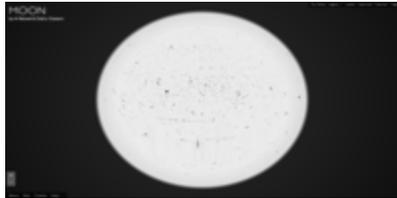
Exposer, mettre en scène la production et la pratique, solliciter le spectateur

Projet : « VIVRE PARMIS LES ÉCRANS »

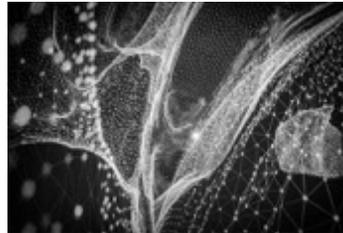
Culture artistique:

- Ai WEIWEI et Olafur ELIASSON, *Moon*, 2013.

<https://www.moonmoonmoonmoon.com>



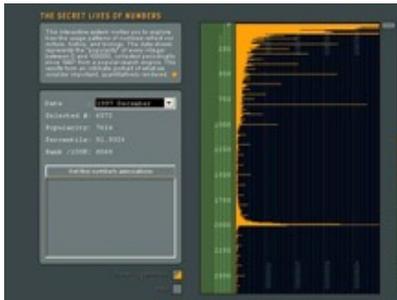
- Joanie LEMERCIER & James GINZBURG, *Nimbus*, 2014.



- Julien PRÉVIEUX, *Anomalies construites*, 2011, vidéo, son HD, 7'41".



- Golan LEVIN, *The secret lives of numbers*, site Internet.



- Adrien M & Claire B, *Les paysages abstraits*, 2011-2015.



- Blanca LI, *360°*, Chorégraphie pour une réalité augmentée.



- Maurice BENAYOUN, *Cosmopolis*, 2005.



- Rioji IKEDA, *The Transfinite*, 2011.



- Thibault BRUNER, *Territoires circonscrits*, 2016.



PREMIÈRE ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ

Domaines de la présentation des pratiques, des productions plastiques et de la réception du fait artistique : les relations entre l'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

La réception par un public de l'œuvre exposée, diffusée ou éditée

Monstration de l'œuvre vers un large public ; faire regarder, éprouver, lire, dire l'œuvre exposée, diffusée, éditée, communiquée :

Élargissement des modalités et formes de monstration, de réception de l'œuvre : diversité des relations entre œuvre et spectateur de la contemplation à l'action

Projet : « L'ESTHÉTIQUE ARTIFICIELLE »

Culture artistique et plastique :

- Micro-Folie : https://lavillette.com/page/micro-folie_a405/1



- L'Atelier des Lumières : <https://www.atelier-lumieres.com>



- Universal Museum of Art : Léonard de Vinci, http://legacy-uma.org/exhibition/leonardo_da_vinci/



- Musée TeamLab *Art in the Age of the Internet, 1989 to today*, exposition The Institute of Contemporary Art, Boston, 7/02-20/05/18



- *Artistes et Robots*, exposition Grand Palais, 5/04-9/07/18



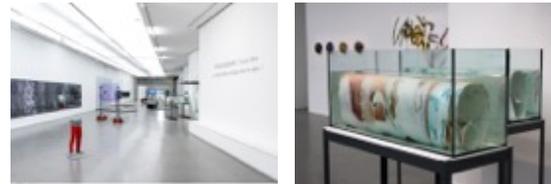
- *1,2,3 Data*, exposition fondation EDF, 4/05-6/10/18



- CentQuatre, *Jusqu'ici tout va bien : archéologies d'un monde numérique*, 13/10-9/02/20



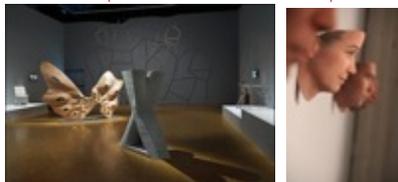
- *Co-Workers, le réseau comme artiste*, MAM, 9/10/15-31/01/16



- *La belle vie numérique*, Fondation EDF, 17/11/17-18/03/18



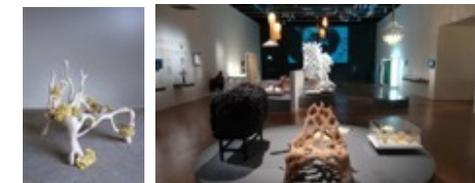
- *Imprimer le monde*, Centre Pompidou, 15/03-19/06/17



- *Coder le monde*, Centre Pompidou, 15/06-27/08/18



- *La fabrique du vivant*, Centre Pompidou, 20/02-15/04/19



Domaines de l'investigation et de la mise en œuvre des langages et des pratiques plastiques: outils, moyens, techniques, médiums, matériaux, notions au service d'une création à visée artistique

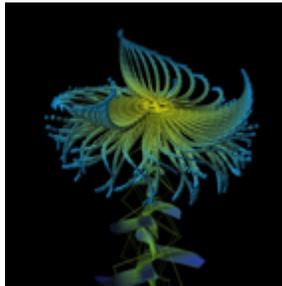
La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre

Extension de la notion de matériau : données numériques, sons, gestes, lumière, mots, idées...

Projet : « MONDE VIRTUEL »

Culture artistique:

- Miguel CHEVALIER, *Fractal Flowers in vitro*, 2009.



- Peter KOGLER, *Untitled*, 2018, impression digitale sur vinyle.



- Joan FONTCUBERTA, *Orogenesis : Friedrich*, 2002, huile sur toile.



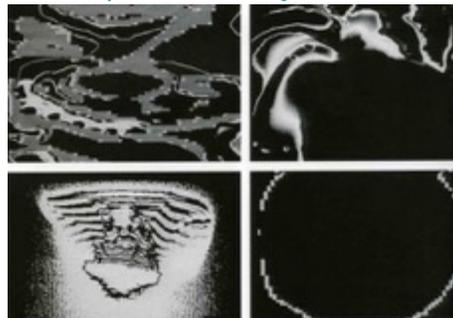
- Jeffrey SHAW, *Legible City*, 1989



- David HOCKNEY, *YOSEMITE III*, 2011
iPad Drawing Painting printed on four sheets of paper (39 x 35 in each)



- Gary HILL, *Electronic Linguistics*, 1978.



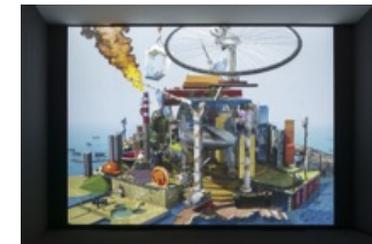
- Aram BARTHOLL, *Map*, public installation, 2006-2010



- Pierre HUYGUE, *One Million Kingdoms* (stills), 2001, vidéo : 7 minutes.



- Cao FEI, *RMB City: A second Life City Planning 04 & 06*, 2007, impression numérique, 120 x 160 cm.



TERMINALE ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ

Domaines de l'investigation et de la mise en œuvre des langages et des pratiques plastiques: outils, moyens, techniques, médiums, matériaux, notions au service d'une création à visée artistique

La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques

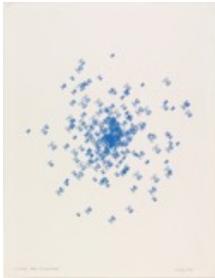
L'artiste dessinant : traditions et approches contemporaines, modalités introduites par le numériques

Relation du corps au dessin

Projet : « DESSINS ROBOTIQUES »

Culture artistique:

- Charles CSURI, *Flies*, 1967.



- Vera MOLNAR, *Lettres de ma mère*, 1990.



- Leonel MOURA, *Robot Art*, 2017, essaim de robots, peintures.



- Manfred MOHR, *Floating points*, 1970, lithographie sur papier.



- Nam June PAIK, *Good Morning Mr Orwell*, 1983.



- Patrick TRESSET, *Human Study #2.D : La grande vanité au corbeau et au renard*, 2004-2017.



- Michel PAYSANT, *Nanopeinture*, 2009.



- Jean TINGUELY, *Méta-Matic n°1*, 1959, métal, papier, crayon feutre, moteur, 96 x 85 x 44 cm.



- STERLAC, *La Troisième main*, 1982-2000.

