

PERFORMANCE NUMERIQUE VIRTUELLE

PERFORMANCE NUMERIQUE VIRTUEL HAPPENING VISIBILITE
LE GARDER TRACE ARTNUMERIQUE

CYCLE	3 4 (« groupe » confinement)
ACCROCHE	Performance Astronomical de Travis Scott sur Fortnite
QUESTIONNEMENTS CYCLE 4 :	<p>Q1 La représentation image, réalité, fiction</p> <p>Q1-6 La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique</p> <p>Q2 la matérialité de l'œuvre, l'objet et l'œuvre</p> <p>Q2-5 Le numérique en tant que processus et matériau artistique (langage, outils support)</p> <p>Q3 l'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur</p> <p>Q3-4 Les métissages entre arts plastiques et méthodologies (évolution, notion, œuvre)</p>
COMPETENCES TRAVAILLEES :	<p>C1-4 Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information au service de la pratique plastique</p> <p>Recourir à des outils numériques à des fins de création artistique</p> <p>C3-3 Formuler une expression juste de ses émotions en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art</p>
PROBLEMATIQUE	<p>Comment la performance numérique bouscule-t-elle la discipline de la performance ?</p> <p>Fortnite donne-t-il un nouveau visage au happening ?</p> <p>Comment « Astronomical » propulse-t-il la notion de visibilité de la performance?</p> <p>Comment cette performance virtuelle questionne-t-elle le garder trace 3.0?</p> <p>Cette performance virtuelle conserve-t-elle son caractère éphémère ?</p>
MATERIEL	Applications téléphone : vidéo maker, Instagram, tik tok, snap, bndf ...
NOTIONS	PERFORMANCE / NUMERIQUE / VIRTUEL / HAPPENING / VISIBILITE / LE GARDER / ART NUMERIQUE
REFERENCES	<p>Maurice Benayoun 1995 Le Tunnel sous l'Atlantique"</p> <p>Tokyo Musée d'art numérique psychédélique TeamLab</p> <p>Le happening de Allan-Kaprow-Yard.</p> <p>Performance « Le racisme, vous valez mieux que ça » Fédération Wallonie-Bruxelles RTBF 2014</p> <p>HAPPENING NUCLÉAIRE À ANGOULÊME collectif Sortir du Nucléaire</p> <p>Jeffrey Shaw Cité Lissible 1993 (1)</p> <p>Chevalier Art numérique</p> <p>Olga Kisseleva Silence 2000</p>
SCENARIO	<p>CONFINEMENT 3 SEMAINES :</p> <p>Semaine 1 production (questions et retours WhatsApp ou Pronote)</p> <p>Semaine 2 Production et écrit (envoyer)</p> <p>Semaine 3 Questionnaire « réfléchir pour sortir du bocal »</p>
PREREQUIS	Performance Réel / fiction
LIENS / SUITE	<p>Production numérique en salle informatique :</p> <p>« réalisation d'une image représentant le bug numérique planétaire »</p>
DOMAINE SCCC	<p>Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer</p> <p>D1-4 comprendre et s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps</p> <p>Domaine 2 D2-4 outils numériques pour échanger et communiquer</p>