

La photographie

1. La photographie dans les programmes
2. La technique
3. Le vocabulaire photographique
4. Des pistes pour aborder la photographie en classe
5. La photographie et le numérique
6. Les opérations plastiques et la photographie

1. La photographie dans les programmes

Les programmes C1 :

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Ce domaine d'apprentissage se réfère aux arts du visuel (peinture, sculpture, dessin, **photographie**, cinéma, bande dessinée, arts graphiques, arts numériques), aux arts du son (chansons, musiques instrumentales et vocales) et aux arts du spectacle vivant (danse, théâtre, arts du cirque, marionnettes, etc.). L'école maternelle joue un rôle décisif pour l'accès de tous les enfants à ces univers artistiques ; elle constitue la première étape du parcours d'éducation artistique et culturelle que chacun accomplit durant ses scolarités primaire et secondaire et qui vise l'acquisition d'une culture artistique personnelle, fondée sur des repères communs.

Découvrir différentes formes d'expression artistique

Des rencontres avec différentes formes d'expression artistique sont organisées régulièrement ; dans la classe, les enfants sont confrontés à des œuvres sous forme de reproductions, d'enregistrements, de films ou de captations vidéo. La familiarisation avec une dizaine d'œuvres de différentes époques dans différents champs artistiques sur l'ensemble du cycle des apprentissages premiers permet aux enfants de commencer à construire des connaissances qui seront stabilisées ensuite pour constituer progressivement une culture artistique de référence. Autant que possible, les enfants sont initiés à la fréquentation d'espaces d'expositions, de salles de cinéma et de spectacles vivants afin qu'ils en comprennent la fonction artistique et sociale et découvrent le plaisir d'être spectateur.

Observer, comprendre et transformer des images

Les enfants apprennent peu à peu à caractériser les différentes images, fixes ou animées, et leurs fonctions, et à distinguer le réel de sa représentation, afin d'avoir à terme un regard critique sur la multitude d'images auxquelles ils sont confrontés depuis leur plus jeune âge.

L'observation des œuvres, reproduites ou originales, se mène en relation avec la pratique régulière de productions plastiques et d'échanges.

Les programmes C2 :

La représentation du monde

Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter. Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et en trois dimensions.	-Représenter l'environnement proche par le dessin (carnet de croquis) ; photographier en variant les points de vue et les cadrages ; explorer la représentation par le volume, notamment le modelage. -Explorer des outils et des supports connus, en découvrir d'autres, y compris numériques.

Les programmes C3 :

La représentation plastique et les dispositifs de présentation

<p>L'autonomie du geste pictural, ses incidences sur la représentation, sur l'unicité de l'œuvre, son lien aux notions d'original, de copie, de multiple et de série.</p> <p>Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations : la différence entre images à caractère artistique et images scientifiques ou documentaires, l'image photographiée, filmée, la transformation d'images existantes dans une visée poétique ou artistique.</p> <p>La narration visuelle : l'organisation des images fixes ou animées pour raconter.</p>	Utilisation de l'appareil photographique ou de la caméra, notamment numériques, pour produire des images ; intervention sur les images déjà existantes pour en modifier le sens par le collage, le dessin, la peinture, le montage, par les possibilités des outils numériques.
--	---

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

<p>L'hétérogénéité et la cohérence plastiques : les questions de choix et de relations formelles entre constituants plastiques divers, la qualité des effets plastiques induits ; le sens produit par des techniques mixtes dans les pratiques bidimensionnelles et dans les fabrications en trois dimensions.</p>	Prise en compte des qualités formelles de matériaux, d'objets ou d'images dans leur association au profit d'un effet, d'une organisation, d'une intention (collage d'éléments hétéroclites, association d'images disparates, intrusion de perturbation...)
---	--

2. La technique

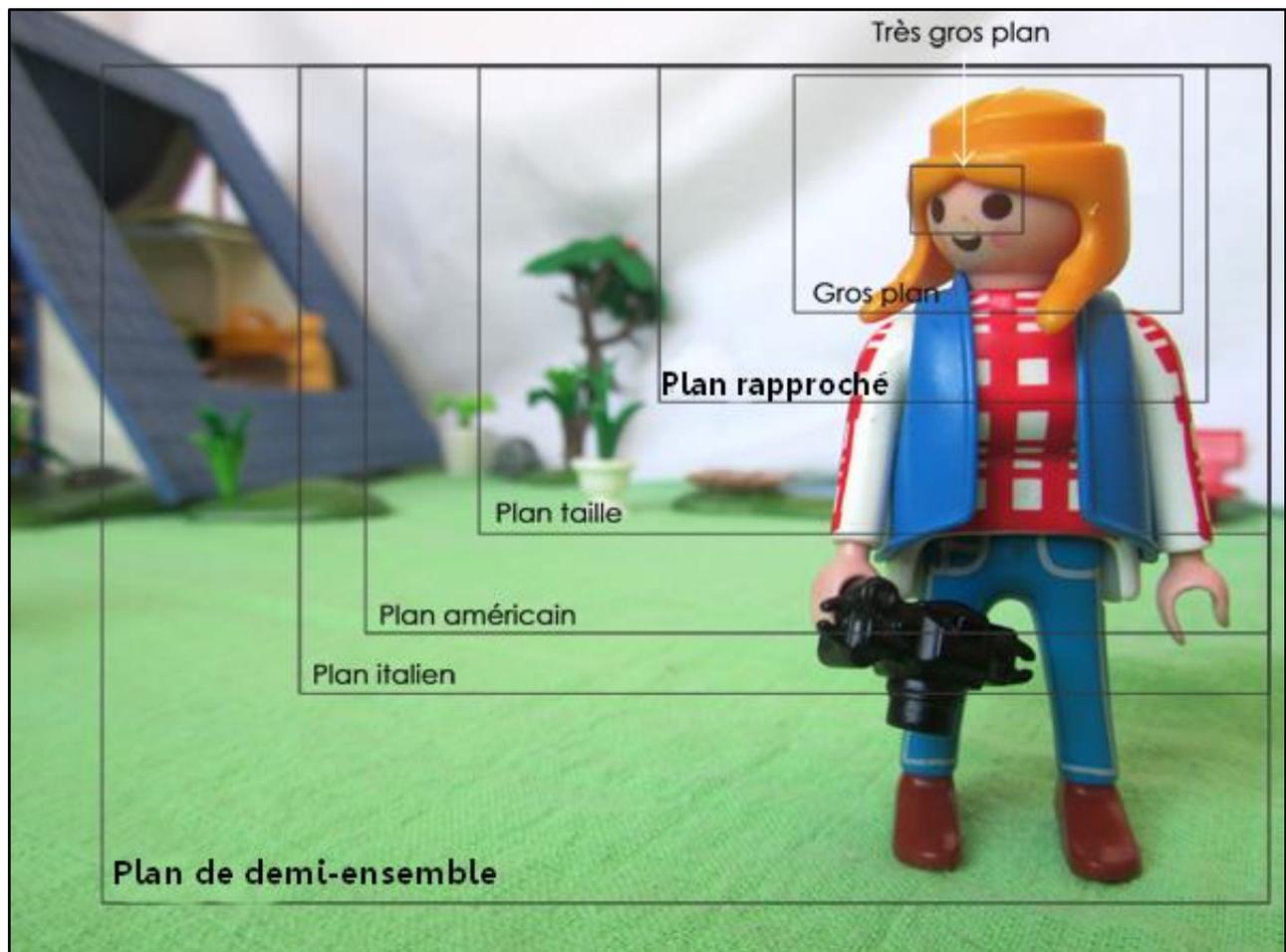
C'est le photographe qui choisit les signifiants iconiques.

•Noir et blanc ou couleur.

•Cadrage :

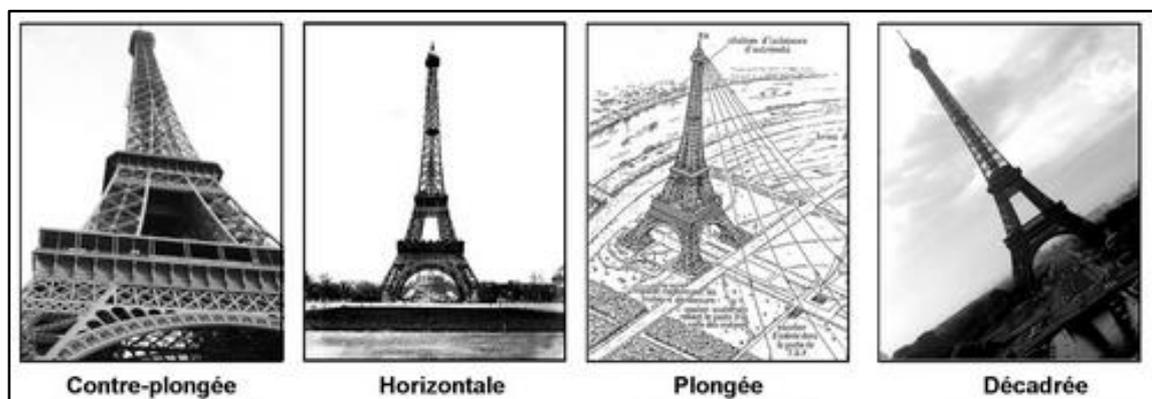
Il découpe l'espace et l'emprisonne dans un cadre rectangulaire. Selon ce qu'il veut montrer, le photographe choisit son échelle du plan.

- Le plan général et le plan d'ensemble sont essentiellement descriptifs (paysages, vues aériennes...). Ils représentent de vastes espaces.
- Le plan de demi-ensemble situe précisément un personnage dans un décor.
- Le plan italien coupe le personnage aux mollets.
- Le plan américain coupe le personnage à la hauteur de la cuisse.
- Le plan taille coupe le personnage à la taille.
- Le plan rapproché coupe le personnage au niveau du buste.
- Le gros plan se limite au visage.
- Le très gros plan se limite à un détail du visage.



•L'angle de prise de vue : 3 grandes catégories :

- La vue de niveau où l'appareil se situe sur le plan horizontal du référent.
- La plongée où l'appareil se situe au-dessus de ce plan.
- La contre-plongée où l'appareil se situe au-dessous de ce plan.



L'angle de prise de vue est la manière de se placer par rapport au sujet que l'on photographie. Au même niveau, cela donne un sentiment d'objectivité, c'est comme le regard du spectateur. En **plongée**, le sujet est « écrasé » sous le regard. En **contre-plongée**, on donne de l'importance au sujet photographié. L'endroit d'où est prise la photo est aussi très important et ne donne bien sûr pas la même image du sujet.

•La composition :

Le photographe organise plastiquement son rectangle. Il répartit les éléments en fonction des points forts, des lignes de force qui accrochent et font circuler le regard.

•La lumière :

Les différentes qualités de lumière (contrastée, en contre-jour, douce, dure, en clair-obscur) participent également au sens de l'image.

•La profondeur de champ :

Les parties floues d'une image sont, en général, voulues. Il existe trois principaux types de flous :

- Le flou d'absence de profondeur de champ. Il concerne les plans situés en dehors du plan de mise au point. Il s'obtient par réglage du diaphragme.
- Le flou de bouger. Il traduit le mouvement. Le sujet en mouvement apparaît flou avec des traînées.
- Le flou de filer. Il traduit également le mouvement. Le sujet qui bouge est parfaitement net, mais le décor flou avec des traînées.

Le cadrage est aussi l'espace dans lequel on donne l'image à regarder. On peut choisir son **orientation** : portrait (vertical) ou paysage (horizontal). La place du sujet par rapport au cadre est à décider : le centrer ou le décentrer.

portrait



centré



décentré

paysage



Avant de passer à une séance de prise de vue proprement dite les élèves peuvent s'entraîner en changeant les angles de prise de vue, en essayant différents cadrages, en travaillant les différents plans sur le même sujet. La visualisation sur un écran est nécessaire pour bien cerner les différences, comprendre les points essentiels et pouvoir répondre ensuite à une intention.

3. Le vocabulaire photographique

-Travailler sur le cadrage et l'angle de prise de vue : gros-plan, plan d'ensemble, plongée, contre-plongée...

Demander aux élèves d'apporter des « images/photographies » découpées dans des magazines et faire des tris, des classements. Enrichir cette collection au gré des apports des élèves pour les familiariser avec des termes « techniques ».

gros-plan



plan d'ensemble



plongée

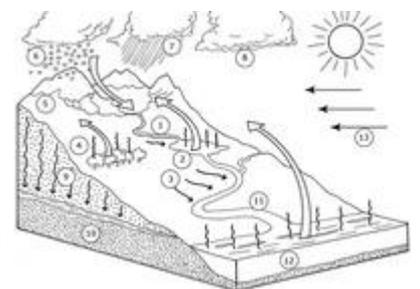
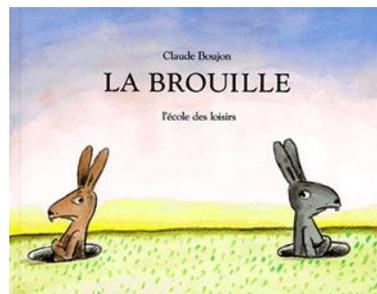


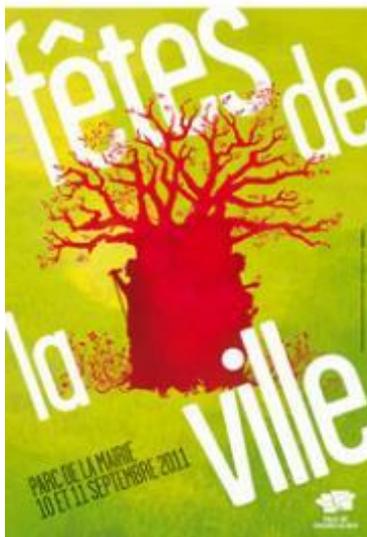
contre-plongée





-Analyse des différentes catégories d'images, leurs transformations (différence entre images à caractère artistique et images scientifiques ou documentaires, l'image dessinée, peinte, photographiée, filmée...





Faire des collections d'images, les identifier et les trier.

Travailler sur la polysémie de certaines images.

Travailler sur la fonction de ces images, procéder par comparaison (image publicitaire, photo de famille, image de presse...)

4. Des pistes pour aborder la photographie en classe

- Le point de vue et la série :

Activités proposées :

- Photographier un même lieu en changeant de point de vue.
 - photocopies ou sorties sur imprimantes, en N&B que l'on mettra en couleur.
 - répétition de la même photo avec chaque fois un élément qui change.

Références artistiques :



Water Towers

Bernd and Hilla Becher, 1980



Winding Towers

Bernd and Hilla Becher 1966-97



Water Towers

Bernd and Hilla Becher, 2007

- L'autobiographie - le portrait - l'autoportrait

Activités proposées :

- Petit exercice imaginé par Christian Boltanski : raconter votre vie à partir d'une sélection de 10 à 15 portraits d'inconnus. Pour chaque photo, imaginer une légende telle que " moi à l'âge de, regardant..., visitant..., pensant à ...).
- Je fais mon autoportrait en noir et blanc. Je fais mon autoportrait en couleur. Je fais mon autoportrait autrement...
- Se transformer, devenir le personnage idéal ! A partir d'une photo agrandie, modifier son image par collage et interventions plastiques.
 - transformer une image : tissage, collage à partir de plusieurs photocopies.
 - jouer sur le cadre et hors cadre.
 - choisir un élément plastique (couleur, lignes, ...) et le changer.

Références artistiques :



Christian Boltanski.

L'album photographique de famille de B



Cindy Sherman

Comment se représenter, sans se présenter physiquement. Mettre en scène un monde fabriqué à partir d'éléments, de documents personnels (boîte à secrets).

- **Photo de classe** : se raconter, s'exposer.

Etre capable de parler de soi de manière créative. Mise au défi de la classe : « Comment faire une photo de classe différente, sans se photographier ? »

Récolte des idées : à travers son aliment préféré, son logement, son jeu le plus aimé, son objet fétiche... Les élèves apportent de la maison les accessoires nécessaires. Portrait chinois (si j'étais un personnage, je serais..., si j'étais un plat, je serais, si j'étais un poème, je serais...)

- Chaque élève raconte pourquoi il a ramené tel objet
- Observer la photo de classe officielle
- Reprendre les mêmes places
- Disposer les objets à la place des élèves
- Photographier le résultat
- Reprendre les mêmes places



Références artistiques :



Autoportrait-robot,
Arman, 1962

Lorsqu'il réalisa cette œuvre à la suite d'une demande pour une exposition d'artiste il fit la remarque suivante : « ce n'est pas moi qui devrait faire mon portrait, il devrait être fait par quelqu'un d'autre. » cette œuvre est issue de la série « portrait-robot » qu'il a faite sur de nombreux artistes et amis proches. Il procède de la même manière : il sélectionne des objets, des fragments qui illustrent ce qui l'a le plus touché dans sa vie, dans sa relation à l'autre, dans ce qu'il connaît de l'autre. Portrait-robot= portrait reconstitué à partir de différents éléments descriptifs par des témoins, en vue d'identifier une personne. Le titre est une sorte de suggestion qui invite à se demander ce que d'autres auraient sélectionné comme objets pour le représenter. Ainsi à la place du visage, cette face visible de la personne, Arman préfère donner accès à sa personnalité. Les objets, les effets personnels, racontent une vie, des goûts, des loisirs, une profession : les pincesaux et la palette de l'artiste plasticien sont entourés d'objets qui évoquent les autres arts : la musique (violin, pochettes de disques), la littérature (les livres), la photographie (un appareil). Des cachets, des médicaments évoquent les maladies de l'artiste, une raquette de ping-pong, un masque de plongée, un arc, quelques-uns de ses hobbies... Il a cependant conservé le format vertical du traditionnel portrait classique ; de plus on s'aperçoit que ce qui nous semble au premier regard aléatoire, est en fait structuré : les éléments sont organisés selon leur nature et les couleurs et le contraste zone claire / zone sombre établissent un équilibre visuel.



Autoportrait avec sac, Tony Cragg, 1980

- **Se mettre en scène différemment :**

Susciter l'interrogation par différentes mises en scène qui « bousculent » le regard. Se mettre en scène, dans la classe ou dans la cour de façon à ce que l'image obtenue soit décalée par rapport à la réalité. Changer de point de vue, se prendre en contre-plongée, en plongée, au ras du sol...

Intégrer ces photos dans un dessin, une peinture en changeant l'orientation de celles-ci de façon à « déranger » la vision habituelle des choses. Retravailler ces photos avec Photofiltre.



*Rendering in space
Video installation
Pipilotti Rist*

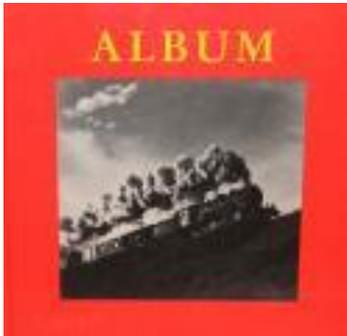
- **Produire un imagier sur un thème particulier**

Références bibliographiques :

- *Album*, G. Bauret et G. Solotareff, L'école des loisirs, 1995.

- *Les contraires*, N. Bourcier, Seuil jeunesse, 2005.

Thèmes possibles : verbes d'action, sa ville, son quartier, un bestiaire.....



Jouer sur le cadrage, l'angle de prise de vue, la lumière, la profondeur de champ... :

- **Produire une série de photos « décalées » dans le temps.**

Références artistiques :



Les doigts pleins d'encre, Doisneau, Hoëbeke, 2007.

- **Produire des photos, prétextes à l'écriture.**

Exemple : ces quatorze images étranges, insolites, extraordinaires... en noir et blanc. Chaque image, nous plonge dans de multiples interrogations et nous oblige à imaginer des récits tous plus fantastiques les uns que les autres. Seuls un titre et une phrase permettent à l'imagination de reconstituer les histoires... ou d'en inventer d'autres. » *source : l'Ecole des Loisirs.*

Références bibliographiques:

- *Les mystères de Harris Burdick*, Chris Van Alsburg, 1982.

Demander aux élèves de produire des photographies qui suscitent des interrogations, en mettant en scène ce que l'on va photographier par exemple, en cherchant le sujet qui va amener les camarades à se questionner. Eveiller le regard des élèves en leur demandant de traquer des situations, dans la cour, dans la salle de classe qui pourraient donner lieu à cet exercice.



- A partir d'un cliché, sélectionner un détail et demander aux élèves de produire un écrit pour expliquer ce qui pourrait se trouver en hors-champ.



La Mariée chez Gégène, Joinville-le-Pont, Robert Doisneau, 1947, épreuve gélatino-argentique (40,8 x 30,3 cm), Centre Pompidou – musée national d'Art moderne, Paris.



En classe, le travail des petits, Henri Jules Jean Geoffroy, 1889, huile sur toile, ministère de l'Éducation nationale, Paris

Références bibliographiques :



C'est quoi ce travail ?
Stéphane Frattini - Milan



C'est quoi cette tenue ?
Stéphane Frattini – Milan

- **Réaliser un sténopé (cf. fiche technique).**

<http://wiki.scienceamusante.net/index.php?title=St%C3%A9nop%C3%A9>

- **Réaliser un photogramme :**

Fiche technique :

Matériel et produits

- Papier photographique noir et blanc
- Révélateur pour papier noir et blanc
- Fixateur rapide
- 3 bacs en plastique.
- 2 pinces en bois ou plastique.
- Lampe avec ampoule rouge inactinique.
- Gants de protection pour manipuler les produits.

– Réalisation de photogramme

- Dans une pièce où le noir total a été fait, sous lumière inactinique (rouge), sortir une feuille de papier photographique et la poser sur une table, la face de gélatine sensible vers le haut.
- Disposer des objets divers sur le papier, à votre guise : clefs, objets transparents, vis, branches ou feuilles d'arbustes, d'arbres, plumes, etc. On peut aussi poser d'anciens négatifs d'appareil photographique argentique (cela donnera une planche-contact).
- Pour plus de netteté dans le résultat final, les objets doivent être le plus possible en contact avec le papier photographique. Il peut être utile d'aplatir votre composition à l'aide d'une vitre (en verre ou en plastique).
- À environ 1 m de hauteur, allumer une ampoule pendant une fraction de seconde ou un flash d'appareil photo. On peut aussi utiliser un petit porte-clé à LED blanche, bien suffisant pour faire un flash (les photogrammes ci-dessous ont été réalisés ainsi).
- Toutes les parties opaques des objets arrêtent la lumière du flash et le papier photographique restera blanc sur ces zones d'ombre après révélation. Les zones éclairées deviendront noires. Les semi-transparentes donneront des teintes de gris.
- Révélation de la photographie
- Aller dans la chambre noire. Sous un éclairage inactinique, ouvrir l'appareil et sortir le papier photo.
- Tremper le papier pendant 30 secondes à une minute dans le bain de révélation, en faisant bouger le papier dedans.
- Puis égoutter et tremper le papier dans le bain de fixation pendant 30 secondes à une minute. (À partir de là, on peut opérer en lumière blanche).
- Puis égoutter et tremper le papier dans une bassine d'eau courante. Sinon, laver le papier sous l'eau du robinet.
- Les temps ci-dessus sont donnés à titre indicatif : consulter les instructions de développement sur les flacons des produits utilisés.
- L'image obtenue est cependant une image en négatif, car les parties exposées à la lumière extérieure sont noires, alors que les parties n'ayant pas reçu de lumière sont blanches. Pour obtenir une image en positif, il faut donc procéder à une opération supplémentaire.



- Photographie et architecture :

Regarder et imaginer sa ville, son quartier différemment en s'attachant aux détails, aux formes, aux couleurs, aux textures. Réalisation de compositions, de séries...

Inventer des transformations, des recompositions, des déformations, sur des espaces (la cour, le quartier, la ville, etc.), des objets, des portraits avec les moyens des TICE. Prendre des photos du

CPD Arts plastiques et visuels – DSDEN 77

quartier et retravailler certaines architectures en utilisant des techniques mixtes : crayon, fusain, encre, collages...

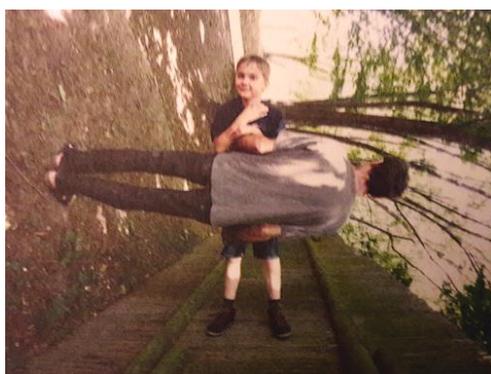
Références artistiques : Cf. les photos de **Nicolas Moulin.**

C'est un artiste représentatif de l'art numérique français, Nicolas Moulin se fait connaître en 2001 avec VIDERPARIS et ses angoissantes images d'immeubles bétonnés où les rues de Paris sont vidées de toute trace de vie. (« *Le monde qu'il semble explorer comme un aventurier du jour d'après est une déclinaison d'un passé futur, le passé de la folie du béton armé projeté au-delà de l'humanité qui est pourtant à l'origine de ce monde. Nous sommes amenés à plonger dans un terrain suspendu entre fiction et réalité et expérimenter des sentiments ambigus face à cette apocalypse de béton : d'une côté le vertige devant un rêve (une architecture solide, moderne et pas chère) qui devient cauchemar, ruine, monument à une utopie ratée, de l'autre côté fascination pour une paix enfin conquise et une élégance que ces formes finalement trouvent dans la ruine.* »)



- **Mise en scène :**

Construire, poser et photographier une mise en scène éphémère qui interroge le spectateur.



Qui est à l'endroit ? Qui est à l'envers ? Le garçon ou l'homme ? Si tu tournes la photo vers la droite, tu peux voir l'homme qui a les pieds au sol, il porte à la perpendiculaire le garçon qui, lui, a ses pieds posés sur une palissade.

Regarde ces deux garçons qui marchent sur le cadre.

Il suffit au photographe de se placer à la bonne distance par rapport au cadre et de donner l'illusion qu'ils marchent dessus.

Source :

Photo Performances

Sandrine Le Guen, Gala Vanson

Editions Actes Sud La Villette, 2015

- **Photographier des formes abstraites :**

Stimuler son imagination pour voir autre chose que l'évidence, jouer avec des formes artificielles (projection d'images sur les élèves) ou naturelles (ombres, ciel...) pour raconter une histoire, construire des mobiles. ..

- **Traquer l'insolite :**



- **Jouer des changements d'échelle :** créer des images insolites.



Elliott Erwitt, *Dogs*, 1946



Elliott Erwitt, *Dogs*, 1974



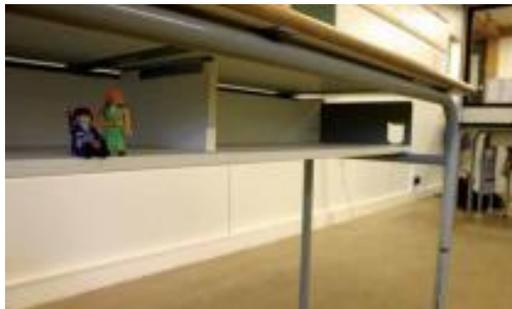
Développer le regard créatif à propos d'un espace.

Mettre en scène au sein de la classe une série de personnages fabriqués en terre, pâte à modeler ou jouets du commerce (playmobil) et les installer dans la classe de façon à évoquer plusieurs exemples de la « condition d'élève ».

Ex : un personnage qui écrit, un qui lit...

Jouer sur la différence d'échelle dans la mise en scène, possibilité de sortir dans la cour. Prendre des photographies pour garder la production en mémoire.

Matériel : Play mobil /pâte à modeler/ appareil photo / objets miniatures...



Références artistiques :

Slinkachu



Local Amenities For Children, 2008



Overpowered, 2007



*One Day He'll Notice Me
2007*



Tey're Not Pets, 2007

Son projet artistique est autant un projet de Street Art qu'un projet photographique. The Little People Project voit le jour en 2006. Slinkachu crée des scénarios en miniature dans les rues de Londres. Slinkachu choisit de travailler sur les dimensions. Ainsi, il met en scène de petits personnages dans l'espace urbain. La photo et le choix du point de vue créent une illusion d'optique : le petit personnage devient alors immense et ce qui devait être grand se réduit à un simple décor.

Il utilise de petites figurines destinées au modélisme ferroviaire (beaucoup viennent de Preiser, une compagnie allemande), il les peint, les habille et les met en scène dans l'espace urbain, afin de créer des scénarios humoristiques ou mélancoliques, tirés de situation de la vie quotidienne.

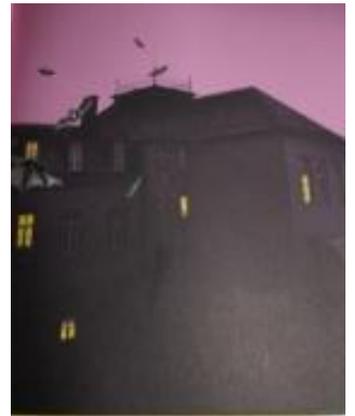
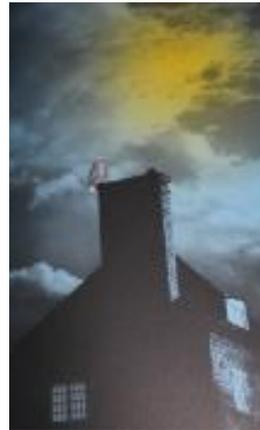
Lorsqu'il est satisfait de son œuvre, il la photographie et la laisse telle quelle dans la rue. Il abandonne son installation (comparable à un microcosme) aux regards des passants incroyables.



Production d'élève
(travail sur l'échelle) :

- **Coloriser des photos noires et blanches pour créer des atmosphères particulières.**

Référence bibliographique :



*Safari nuit, les animaux
dans la ville,*
Stéphanie Baudet, Claude
Grétilat,
Ed. Le baron perché, 2011



- **Jouer avec les ombres.**



- **Abécédaire photographique :**

Déambuler dans le quartier à la recherche de lettre pour réaliser un abécédaire photographique.
(Référence : *Alphabetville*, Johnson, Circonflexe, 1999)



- **Photographie et illustration d'un conte, d'une histoire :**

Illustrer par des photos une histoire collective ou individuelle (diaporama, roman-photo, photos...).

- **Réalisation d'un jeu de l'oie « photographique »** à partir du patrimoine local.

- **La sécurité mise en scène :**

Rendre plus lisible les consignes de sécurité dans l'école, grâce à leur mise en scène.

- **Les droits de l'enfant :**

Réaliser une série de photographies illustrant certains articles issus de la Déclaration des Droits de l'Enfant.

- **Le développement durable :**

Réaliser une série de photographies mettant en avant un comportement éco citoyen.

5. La photographie et le numérique

- **Fabriquer des images :**

Le numérique, via l'ordinateur ou d'autres outils, permet la création d'images:

- Capturer le réel : photographier, filmer, enregistrer (son et images), scanner...
- Reproduire : scanner (une image), photocopier, photographier (des images fabriquées)
- Simuler les mediums classiques : peindre, coller, dessiner, gommer, étaler, projeter, estomper, ...

Travailler avec l'outil numérique : toutes les images retravaillées de ce dossier ont été transformées avec le logiciel photofiltre téléchargeable en cliquant sur:

<http://photofiltre.free.fr/utills/pf-setup-fr-653.exe>

Ne pas confondre avec Photofiltre Studio (payant...)

- **Retoucher des images :**

Ce sont des modes opératoires qui font appel à une réflexion plastique : on fait des choix:

- Simuler les techniques habituelles : peindre, coller, dessiner, gommer, étaler, projeter, estomper.
- Sélectionner
- Cadrer / Recadrer
- Copier/coller
- Couper/coller
- Redimensionner
- Transformer : déformer, pivoter, déstructurer, réorganiser, appliquer des filtres, gérer les couleurs, gérer des matières, texturiser, etc...
- Organiser/Composer : mettre en scène, assembler/monter, superposer, juxtaposer, emboîter, ...
- Ordonner
- Créer des matières
- Animer

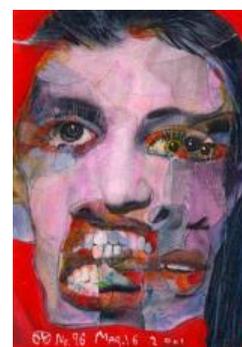
- **Déformer :**



Références artistiques :



Wes Naman scotche les visages pour les déformer.
Visage écrasé contre une vitre,
photo prise de l'autre côté.



Collages peints de visages humains réalisés par **Takahiro Kimura**

Francis BACON



Autoportrait, 1969

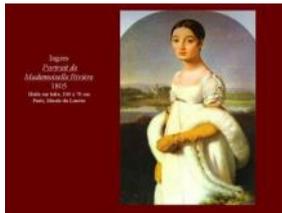


Autoportrait, 1971



Trois études pour le portrait de Lucian Freud, 1964

- **Déformer/Pivoter:**



Références artistiques : Pablo PICASSO



Dora Maar, 1937



Tête de femme, 1937



Le chandail jaune, 1939

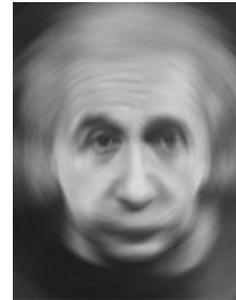


Tête d'une femme lisant, 1906

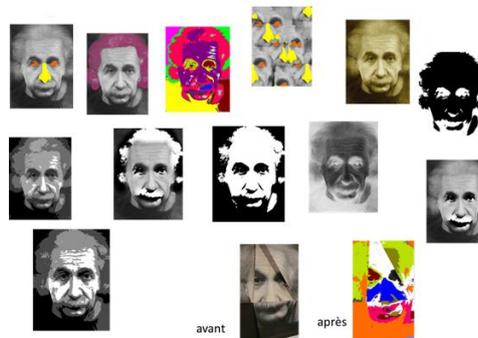


Portrait de Dora Maar

- Appliquer des filtres :



- Transformer avec la couleur :



Références artistiques :



Marilyn, Andy Warhol, 1962

- Créer des matières, texturiser :



- Cadrer, Organiser, composer, recomposer :



A partir d'images scannées dans un magazine ou découpées puis encadrées :

Références artistiques :

Mother,
David Hockney
1985



- Ajouter, superposer, juxtaposer :

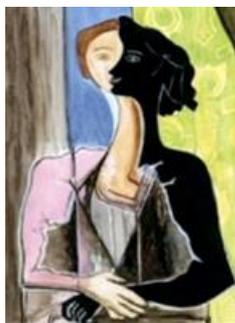


- Déstructurer :



- Transformer une œuvre d'art :

Références artistiques :



La Joconde, Georges Braque

*Double Mona Lisa,
Vik Muniz, 1999*

*L.H.O.O.Q.,
Marcel Duchamp 1919*



Mona Lisa,
Salvadore Dali, 1954



Mona Lisa,
Jean-Michel Basquiat, 1983



Mona Lisa,
Fernando Botéro, 1977



La Joconde aux clés,
Fernand Léger, 1930



La Joconde,
Magritte, 1962

- **Jouer sur les échelles :**



Références artistiques :



Boy, Ron Mueck



Couple under an umbrella
Ron Mueck, 2013



Big Man, Ron Mueck, 2000



Drift, Ron Mueck, 2009

- Le « trucage » :



Références artistiques : Philippe Ramette



Philippe Ramette (né en 1961) aime défier les lois de la gravité et de la logique. Cet artiste sculpteur, photographe et dessinateur est l'auteur d'installations surréalistes qui le mettent en scène dans des postures improbables et illogiques. Ses installations captent la sculpture mise en scène dans un mélange de tragédie et de comédie qui fonctionnent comme une énigme à résoudre.

L'artiste réalise des performances acrobatiques sans trucage ni retouche numérique dans le but de montrer le côté absurde de l'existence et de réaliser des exploits ordinairement impossibles à l'homme. Ses expérimentations usent d'un savant dispositif de harnais et d'attelles qu'il met, de temps à autre, en lumière. Ses prothèses-sculptures permettent de s'élever physiquement et corriger la manière de considérer le monde et sa représentation.



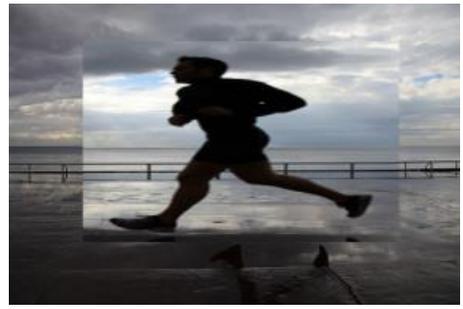
Le saut dans le vide
Yves Klein



Exemples de photomontages réalisés avec le logiciel Photofiltre : <http://photofiltre.free.fr/utills/pf-setup-fr-653.exe>

- Travailler sur le mouvement à partir de la photographie :





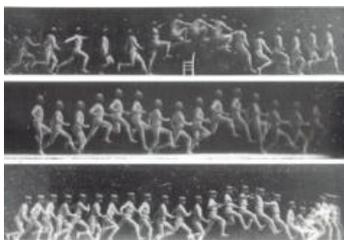
Références artistiques :



Nu descendant l'escalier,
Marcel Duchamp, 1912



Marcel Duchamp descendant l'escalier,
Eliot Elisofon, 1952



Etienne Jules Marey, 1882



Jeune fille courant sur le balcon, Giacomo Balla, 1912

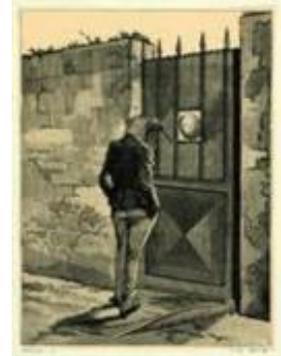


La main du violoniste, Giacomo Balla, 1912

- Créer des personnages, des animaux hybrides :



Références artistiques :



Max Ernst, Collage tiré d'Une semaine de bonté, Editions Le lion de Belfort, 1933



Thomas Grünfeld

6. Les opérations plastiques et la photographie

Des oppositions pour thématiques :

- Net/flou
- Montrer/cacher
- Transparent/opaque
- Statique/Dynamique
- Plongée/ contre-plongée
- Modifier/effacer
- Solide/vaporeux
- Ordre/Désordre
- Voiler / Dévoiler
- Présence/Absence

Opérations plastiques à mettre en œuvre :

REPRODUIRE

Photocopier
Calquer
Photographier
Répéter
Imprimer
Filmer
Accumuler
Numériser, Enregistrer

ISOLER

Cacher/montrer
Cadrer, recadrer, encadrer
Extraire, prélever, détourer, soustraire
Montrer, souligner, entourer, cerner
Différencier, changer de couleur
Couper du réel

TRANSFORMER

Modifier la forme : dissocier, fragmenter, ajourer, supprimer, couper, entrecouper, sectionner déchirer, disloquer, plier, plisser, froisser, allonger, étirer, raccourcir, géométriser, simplifier (jusqu'ou ?)
Modifier la matière : détremper, diffuser, étaler, diluer, user, etc.
Changer de techniques (outils, supports, procédé, couleur, format,...)
Changer d'échelle, augmenter, accroître, agrandir /rapetisser
Jouer avec la définition de l'image : rendre flou, effacer, accentuer, brouiller, faire écran
Jouer avec la vitesse de défilement des images : le temps de l'image (vidéo, diaporama) et le mouvement
Jouer avec la lumière : opacifier, assombrir, éclairer, révéler
Changer de point de vue, cumuler les points de vue
Changer l'organisation (sens, structure et densité)
Sonoriser

ASSOCIER

Rapprocher/espacer, juxtaposer
Superposer
Opposer
Multiplier
Unir, empiler, envahir
Assembler, rassembler / disperser, imbriquer, agglutiner, souder, emboîter, embrouiller, tisser, tresser, entrecroiser, aligner, compartimenter, dissimuler, enfouir, recouvrir
Combiner, inverser, alterner