

CHOISIR SON ATELIER

Ados / Adultes

CYCLE VOLUME installation / terre

MODÈLE VIVANT SCULPTURE

Cet atelier permettra aux élèves la réalisation de sculptures d'après modèle vivant en modelage/terre.

EXPÉRIMENTATIONS VOLUME

Cet atelier permettra d'alterner au cours de l'année les séances de modèle vivant en modelage et des réalisations plus abstraites avec la terre ou en volume.

ATELIER DE MOULAGE CÉRAMIQUE

Un atelier autour du travail du moulage, coulage et estampage en terre à partir d'objets, existants ou inventés dans le but de créer un répertoire de formes propres à l'atelier afin de réaliser des sculptures

PAPIERS SCULPTÉS

Expérimentations des matières papiers et cartons par la réalisation de volumes, afin de réaliser des formes de différentes échelles. Le papier pourra être peint, plié, découpé, scotché, collé, afin d'obtenir des architectures étonnantes soulevant les questions actuelles autour de ces matériaux. (Livres Pop-up, vannerie, architectures illuminées)...

TEXTILES SCULPTÉS

Explorations et expérimentations des différentes possibilités de créations textiles en s'appuyant sur les questionnements contemporains. Récupérer les vêtements afin de les détourner. Travail autour de la maille, du tricot, de la couture ou de la broderie contemporaine en vue d'une réalisation commune.

OBJETS INSOLITES

Sensibilisation à la question de la forme et de l'objet tout en détournant les fonctions. Inventer des dispositifs imaginaires en partenariat avec l'atelier céramique et modelage.

CYCLE DESSIN DESSIN

L'expérimentation d'outils et de supports variés permet d'exprimer ses sensations et sentiments afin de traverser les étapes du carnet de croquis jusqu'à l'expression personnelle. (1 trimestre du modèle vivant)

MODÈLE VIVANT

Un atelier autour d'un modèle vivant, orienté vers l'observation et la représentation du réel à partir du modèle pour arriver en fin d'année vers une approche d'expression plus personnelle.

GRAVURE

De la taille douce, à l'eau forte, vers la lithographie, combinant des techniques d'impressions traditionnelles à des médiums plus contemporains. Atelier d'initiation, d'expérimentation et de création d'images imprimées.

CYCLE COULEUR CUISINE DE TECHNIQUES

Impression couleur, monotype et taille douce pour prendre part aux projets collectifs, projets de fresque, d'affiches, technique de collages etc.

BOUILLON DE COULEURS

Un atelier où seront abordés des techniques variées à partir de la couleur, avec des outils et matériaux différents. « La Couleur monochrome, fluide, solide, effacée, en aplat, dégradée, transparente, en volume... ».

PEINTURE DANS L'HISTOIRE

Découvrir les peintres à travers d'apports théoriques de l'histoire de l'art. Expérimenter soi-même en ré visitant les questions de la couleur et du dessin des chef-œuvres jusqu'à l'expression personnelle.

CYCLE PROJETS

Ces ateliers sont ouverts aux personnes ayant une pratique artistique. Notifiés en rouge dans l'emploi du temps.

DESSEIN(S) D'ATELIER

Un atelier d'expérimentations artistiques et de projets autour du trait sous toutes ses formes, dimensions et couleur ; réalisation de travaux individuels et collectifs.

VIDÉO ET ANIMATION

Rythme, temps, mouvement, projets audiovisuels de l'écriture à la réalisation.

VOLUME

atelier qui permettra la réalisation d'un projet personnel en cohérence avec le thème de l'année de l'école.

CYCLE CRÉATION NUMÉRIQUE DE L'IMAGE NUMÉRIQUE À L'ÉDITION

Image numérique, édition, maîtrise de l'ordinateur; apprendre à manipuler modifier; transformer; tracer en pixels en vectoriel et créer des projets numériques fixes ou en mouvement. (niveau débutant)

ATELIERS PRÉPA PARCOURS LYCÉE

Atelier passerelle, option arts plastiques pour approfondir une pratique artistique. Cet atelier est à combiner avec un ou plusieurs ateliers en fonction de leurs orientations (dessin, couleur, création numérique, volume...)

CLASSE PRÉPA

Un programme d'un an pour préparer les concours des écoles d'enseignement supérieur artistique. *Public post-bac. Conditions d'entrée : entretien de motivation.*

ATELIERS JEUNE PUBLIC de 4 ans à 16 ans

PREMIERS PAS

De la tâche à la forme, une approche originale et ludique. 4/6 ans.

IMAGINATION ET CREATIVITE

Acquérir des bases pour développer l'imagination. 7/10 ans

PRATIQUES PLASTIQUES CONTEMPORAINES

Réalisations sous forme de projets plastiques 11/13 ans - Collège

DESSINS D'OBSERVATION ET CARNETS DE CROQUIS

observer; dessiner pour mettre en forme une idée et découvrir l'univers graphique 12/15 ans

INITIATION VOLUME TERRE

manipuler; observer pour apprendre les techniques de bases de la céramique et de la sculpture. 8/11 ans

Thème de l'année :
L'équilibre