

Limit / No limit



école d'art de grandancoultmes

CHOISIR SON ATELIER

ados/adultes

**VOLUME
CONSTRUCTION
MATÉRIAUX**

Papiers sculptés

Expérimentations des matières « papier et carton » pour la réalisation de volumes et de travaux graphiques. Le papier pourra être peint, plié, découpé, scotché, collé afin d'obtenir des architectures étonnantes soulevant les questions actuelles autour des matériaux.

Céramix

Après une découverte des techniques du travail de l'argile (modelage, moulage, estampage, coulage), réalisations de sculptures autour de la thématique « limit/no limit » en mêlant la terre à d'autres matériaux comme le bois, le plâtre, etc.... Dans cet atelier, vous expérimenterez les matériaux et le volume avec pour guide le travail d'artistes d'hier et d'aujourd'hui.

Modèle vivant sculpture

Réalisation de sculptures d'après modèle vivant en modelage/terre.

Pratiques mixtes de la sculpture

Questions de lieu, de matériel ou de formes, cet atelier propose une découverte du volume et de la sculpture à travers différentes techniques autour de projets liés à la dynamique de l'école. Différentes expérimentations des pratiques contemporaines liées à l'assemblage ou même au modelage et au moulage permettent des réalisations plastiques en rapport au thème de l'année.

Textiles sculptés

Explorations et expérimentations des différentes possibilités de la création textile en s'appuyant sur les questionnements contemporains. Travail autour du fil, de la maille, du tricot, de la couture ou de la broderie contemporaine en vue d'une réalisation sculpturale.

DESSIN

Dessin Illustration

Exploration du dessin sous toutes ses formes, qu'il soit illustratif ou expérimental. Initiation de la technique en fonction des outils, des supports et des formats. Ouverture vers le dessin contemporain et l'illustration jeunesse.

Dessin

d'observation/couleur

Apprendre à regarder pour comprendre – dessiner d'après nature et dessiner d'après modèle vivant pour chercher à en tirer le maximum d'expressivité. Apprendre à voir, d'un œil plus critique et réaliste le monde qui nous entoure (modèle vivant : 1 trimestre).

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.

Dessein(s) d'atelier

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

Gravure

L'estampe en taille-douce par la pointe sèche ou l'eau forte, en passant par le sucre et l'aquatinte, en combinant les techniques d'impression traditionnelles à des médiums plus contemporains ainsi que l'initiation à la lithographie.

COULEUR

Peinture dans tous ses états

Expérimenter en revisitant les questions de l'expression plastique sous l'angle de la couleur et du dessin d'œuvres d'art jusqu'à l'expression personnelle. Aborder des techniques variées avec des outils et supports différents.

Couleur

Découverte de l'expression picturale de la couleur sous toutes ses formes. Intervenir avec des matières et des supports différents selon la nature des sujets. Aborder des questionnements autour de la couleur, de la forme et de l'espace.

Techniques de l'estampe

Approche plus ludique et expérimentale de la gravure en associant les techniques entre elles, monotype, linogravure, taille douce, collagraphie, couleur et prendre part aux projets collectifs.

CRÉATION NUMÉRIQUE

Art numérique

Cet atelier pose des questions en transversal avec d'autres ateliers comme l'atelier textile. Qu'est-ce que le e-textile, l'art génératif, un télémètre ultrason, ou encore un microcontrôleur ? Chacun à son niveau découvrira en expérimentant, dans une approche ludique, l'univers de la création numérique contemporaine avec un accent porté sur les dispositifs interactifs visuels et sonores.

Esquisses numériques

À partir de croquis d'observation réels (modèle vivant, paysage, nature morte, architecture) développer des univers imaginés en images fixes ou animées avec une initiation aux logiciels d'imageries numériques.

Ateliers découverte et initiation par trimestre

Trimestre 1 : Initiation à la photographie numérique. De la prise de vue à l'incrustation, en passant par la retouche des images avec Photoshop.

Trimestre 2 : Vidéo expérimentale. Initiation au montage pour réaliser un court métrage

Trimestre 3 : Initiation au cinéma d'animation. Stop motion, pixilation, le sable, la rotoscopie ...

Vidéo et animation

Rythme, temps, mouvement, de l'écriture à la réalisation de films hybrides (animation/vidéo/multimédia) par le biais de différents matériaux : dessin, peinture, photo, papier, encre, pâte à modeler, argile...

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, design...).

Classe prépa

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

Ateliers jeune public de 4 ans à 15 ans

Premiers pas

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

Initiation volume

Découverte de plusieurs techniques de volumes comme la terre, le papier mâché ou les matériaux de récupération. Dessins, maquettes ou réalisation de sculptures - 7/10 ans.

Imagination et créativité

Acquisition de bases pour développer l'imagination, avec une sensibilisation à l'histoire de l'art. Réalisations sous forme de projets plastiques. Observer, dessiner pour mettre en forme une idée et découvrir l'univers graphique 7/10 et 11/13 ans.

Dessiner, photographier et raconter

En partant de jeux de la matière et du graphisme, extraire des formes qui vont exister par le récit comme l'illustration, par exemple. Les outils de retouche et de composition numérique seront abordés le trimestre 3 au labo pour mettre en forme les travaux - 11/13 ans.

Cinéma d'animation

Découverte du cinéma au travers d'expérimentations pour la réalisation d'un court-métrage. Cet atelier permet aux enfants de découvrir séance après séance un large panel des techniques traditionnelles du film d'animation : papier découpé, pâte à modeler, pixilation, sable, rotoscopie, etc. De l'écriture au montage, en passant par le story-board et bien sûr le tournage 12/15 ans.

Dessiner Expérimenter

Découverte de la pratique du dessin via les outils et les supports, en s'inspirant des illustrateurs actuels. Ouverture vers le textile, l'impression, le collage, la fabrication de petits livres de formes variées, création de Pop-up... - 12/15 ans

Vidéo et animation

Rythme, temps, mouvement, de l'écriture à la réalisation de films hybrides (animation/vidéo/multimédia) par le biais de différents matériaux : dessin, peinture, photo, papier, encre, pâte à modeler, argile.... - À partir de 13 ans.

Année 2017/2018

10, rue des acacias - 16000 Angoulême
05 45 94 00 76 // fax : 05 45 94 86 53

ATELIERS

- ACACIAS
17, rue des acacias - 16000 Angoulême
- ANTOINE DE CONFLANS
rue Antoine de Conflans - 16000 Angoulême

mail : ecole.dart@grandangouleme.fr

site : <http://www.ecole-art-grandangouleme.fr>

 EcoleDArtsPlastiquesDuGrandAngouleme

