



Machine à voir

Année	3	Heures CM	0	Caractère	obligatoire	Code	A
Semestre	5	Heures TD	28	Compensable	oui	Mode	-
E.C.T.S.	2	Coefficient	2	Session de rattrapage	oui		

Responsable : M. Lamarche

Objectifs pédagogiques

« Un homme laboure son champ, un berger regarde le ciel, un bateau navigue lentement vers le port, la mer est calme, un homme se noie. »
(Claudio Paziienza)

Pourquoi le peintre Bruegel choisit-il de réduire la présence de l'icône mythologique donnant le titre à son tableau? Pourquoi faire chuter Icare à l'arrière-plan? Sa chute est-elle ici un non-événement?

Ces questions sont à l'origine de la mise en place d'un enseignement destiné à tous les étudiants du cycle licence.

Cinq artistes proposent pendant un semestre de réfléchir, d'élaborer des processus et des travaux plastiques sur la vision, sur quelque chose à faire voir, à faire comprendre, comment et pourquoi.

En voici les enjeux :

- pratiquer l'art comme un outil de vision.
- utiliser outils et modes de représentation comme un langage pour matérialiser ses idées.
- mettre en place des dispositifs qui augmentent la vision.
- mettre en place des dispositifs qui détournent la vision pour l'augmenter.
- transformer le regard et la fabrication d'un objet en un acte.
- réfléchir à la question de l'adresse: à qui, à quoi est destiné ce qui est mis en œuvre

Discipline

- **Expression artistique, histoire et théorie de l'art**