

Véhicule chimérique

Entrée du programme :

La matérialité de l'œuvre : Le numérique en tant que processus et matériau artistiques, les dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques.

Notions : Forme, outils

Consigne : Proposez un véhicule chimérique en associant un ou plusieurs images d'animaux à celle(s) de véhicule(s) proposées.

Verbalisation et références :

- Les manipulations réalisées avec le logiciel
- Chimère, hybridation, photo collage, photomontage (définitions)
- La vraisemblance, l'hétérogénéité et la cohérence plastiques : ORLAN, Max Ernest
- L'inspiration de la nature dans les inventions : Léonard de Vinci, Theo Jansen