

SECONDE ENSEIGNEMENT OPTIONNEL

1. Domaines de l'investigation et de la mise en œuvre des langages et des pratiques plastiques: outils, moyens, techniques, médiums, matériaux, notions au service d'une création à visée artistique

- La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques :

Représenter le monde, inventer des mondes : :

- La ressemblance et ses codes : relation au modèle, tirer parti de l'écart avec la réalité (potentiel plastique et sémantique), spécificités propres aux différentes pratiques (picturales, sculpturales, photographiques...)

Projet : « GAMING : POP ICONS »

Culture artistique:

- Shigeru MIYAMOTO, *Super Mario*, 1981.



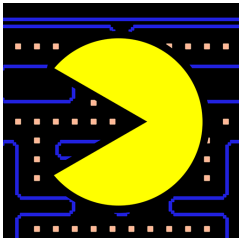
- Naoto ŌSHIMA, Hirokazu YASUHARA (designers) et Yuji NAKA (programmeur), *Sonic*, 1991.



- Satoshi TAJIRI, *Pokemon, Pikachu*, 1996.



- Tōru IWATANI, *Pac-Man*, octobre 1980.



- Andy GAVIN et Jason RUBIN, *Crash Bandicoot*, 1996.



- Shigeru MIYAMOTO, *Donkey Kong*, 1981.



- Michel ANCEL, *Rayman*, 1995.



- Takashi TEZUKA et Katsuya EGUCHI, *Animal Crossing, Méli et Mélo*, 2001.



- Shigeru MIYAMOTO et Takashi TEZUKA, *The Legend Of Zelda, Link*, 1986.

