

TRAME ORAL PROJET BAC ARTS PLASTIQUES

INTRODUCTION

- Présentation du thème général du projet.
- Lecture ou annonce de la problématique.
- « *En quoi les univers fictifs peuvent-ils être explorés par l'art pour transmettre un message critique ?* »
- Annonce des trois réalisations.
- Liens avec le programme

Présentation de la première œuvre : "Connexion perdue avec la réalité"

- Support et format : œuvre numérique, imprimée en 55,5x80 cm.
- Démarche initiale (portails, personnages, etc.), puis évolution du projet.
- Présentation finale : tous les personnages sur une même page, humaine isolée, disparition des portails.
- Analyse :
 - Symbolique de l'humain perdu dans la foule fictive.
 - Déréalisation : « *Je montre que la surconsommation des jeux-vidéo peut altérer notre perception du réel jusqu'à provoquer une forme de déréalisation.* »
 - Présence de **Monika**, personnage qui « effectue plusieurs regards caméra » → confusion entre fiction et réalité.
- Références :
 - **Andy Warhol** : réutilisation d'icônes de la pop culture comme geste critique.
- Ce que la réalisation m'a apporté : proportions, expressions, composition.

Présentation de la deuxième réalisation : la broderie

- Réalisée avec Émilie Picavet lors d'un atelier.
- Description : moitié cœur humain + moitié cœur Minecraft, entourés de fleurs.
- Lecture symbolique :
 - Fusion entre vie réelle et virtuelle. ○ Couleurs et fleurs = vie joyeuse hors addiction.

- Usage : intégré comme logo + QR code.

Présentation de la troisième réalisation : le photomontage

- Description de la scène : **Monika** dessinée à la tablette, en interaction avec l’affiche.
- Intention : faire croire à une publicité → révélation d’un message satirique.
- Réflexion sur :
 - Le pouvoir de la fiction dans le réel.
 - L’art comme outil de critique sociale détournée.
- Référence : **Adrien M & Claire B** ○ Réalité augmentée, interaction entre image fixe et animation.
 - Expérience sensorielle immersive qui fait écho à l’univers numérique fictif.

Conclusion

- Rappel de la problématique et réponse :
- *« J’ai ainsi montré comment les univers fictifs peuvent être réutilisés par l’art pour questionner une problématique sociale actuelle, comme la surconsommation ou la perte de repères entre fiction et réalité. »*
- Trouver une ouverture possible : comment pourrais-je prolonger mon projet avec ma formation dans le supérieur en Gaming ?