

« C'est mon clan ! »

Avec d'autres élèves formez un clan visuellement reconnaissable et photographiez vous.

Cycle 4

• Questionnements

«La représentation ; images, réalité et fiction»

- La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique

Les incidences du numérique sur la création des images fixes et animées, sur les pratiques plastiques en deux et en trois dimensions ; les relations entre intentions artistiques, médiums de la pratique plastique, codes et outils numériques.

La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre

- Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports)

L'appropriation des outils et des langages numériques destinés à la pratique plastique ; les dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques ; l'interrogation et la manipulation du numérique par et dans la pratique plastique.

• Compétences

- Explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques.
- Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs
- Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets

• Socle commun

Domaines : 1, 2, 4, 5



v1.1

Outils, matériaux & consignes

- APN, smartphone
- Applications pour Smartphones
- Logiciels de retouche d'image.

Glissements culturels et ressources artistiques possibles :

- Fonctionnement et esthétique des images personnelles sur les réseaux sociaux ; comparaison selfie et autoportrait
- Exposition «Autoportraits, de Rembrandt au selfie» au Musée des Beaux-Arts de Lyon mai- juin 2016
- Oeuvres de Andy Warhol, Cindy Sherman, Sarah Lucas, Douglas Gordon, etc.



(Academie de Montpellier)