

NOM :

PRÉNOM :

CLASSE :



Questionnement : La représentation ; images, réalité et fiction

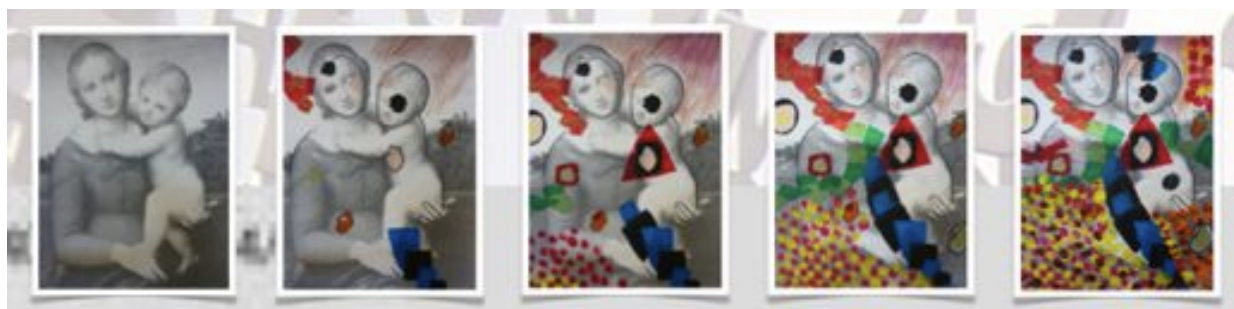
Notion travaillée : La narration visuelle

### ÉVALUATION PAR COMPÉTENCES

*E = expert / A = acquis / PA = presque acquis / ECA = en cours d'acquisition / NA = non acquis*

Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique en restant attentif à l'inattendu.		A	PA	ECA	NA
Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.	E	A	PA	ECA	NA
Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles.		A	PA	ECA	NA
Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre.		A	PA	ECA	NA

### PROPOSITION PLASTIQUES



#### Objectifs :

Travailler mouvement et temporalité suggérés ou réels, dispositif séquentiel et dimension temporelle, durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse.

Montrer l'Emergence progressive (photographier les différents Etats) d'une contamination visuelle dans une production plastique de votre choix A PARTIR D'UN DOCUMENT DONNÉ.

Importer puis retravailler les photographies à l'aide de Pixlr : cadrage, contraste, extension....

Recolter les images et réaliser un gif animé.

Objectif principal : utiliser l'outil informatique et numérique au service du travail plastique.

#### Moyens :

Expérimentation et constat des effets plastiques et sémantiques de la présence du corps de l'auteur dans l'œuvre  
Appropriation plastique d'un lieu ou de l'environnement par des créations plastiques (intégration ou rupture avec les caractéristiques du lieu, affirmation de l'œuvre, débordement du cadre, du socle, mise en espace, mise en scène, parcours...)

Découverte et utilisation des différents modes de représentation de l'espace et du temps pour en comprendre les usages et les origines (pratiques en deux et trois dimensions, images fixes et animées, créations numériques).

#### Déroulement :

Séance 1 : A partir d'un document donné (photocopie) détruire, contaminer progressivement l'œuvre par des éléments extérieurs (techniques graphiques, picturales, collages...).

Prise de vue photographique durant tout le temps de la contamination.

Séance 2 : importation puis retouche des photos réalisées avec le logiciel en ligne Pixlr.

Séance 3 : Réalisation d'un gif animé à partir des photos retouchées.

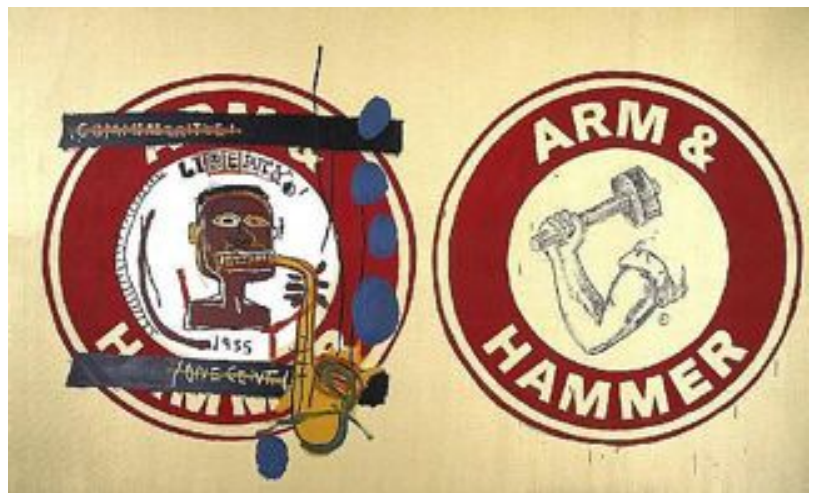
Yayoi Kusama :

Artiste japonaise née en 1929, Yayoi Kusama réalise ses premières oeuvres au début des années 50. Elle s'engage alors dans une production prolifique de dessins et d'aquarelles. Les motifs récurrents tels que les points (dots), les mailles, qu'elle s'obstine à répéter et accumuler, révèlent clairement, plus qu'une démarche, l'état mental et psychique de l'artiste.

Dots Obsession, Yayoi Kusama, 2000



Andy Warhol + Jean  
michel Basquiat,  
Double features,  
1984.



Sigmar Polke