

<b>CYCLE</b>	<b>4</b>	<b>Situation</b>	<b>CONFORTABLE</b>	<b>CONTRAINTE</b>					
<b>SEQUENCE</b>	<b>Pixel, vous avez-dit pixel ?</b>								
<b>PROGRAMME</b>	<b>La représentation ; images, réalité et fiction :</b> La conception, production, diffusion de l'œuvre à l'ère du numérique : les incidences du numérique sur la création des images ; les relations entre intentions artistiques, médiums, codes et outils numériques.								
<b>PROBLEMATIQUE(S)</b>	Comment sensibiliser les élèves à la nature de l'image numérique à travers une pratique dite traditionnelle (dessin, collage, peinture) ? (Faire réfléchir l'élève à la dimension artistique du pixel en tant que signe de représentation).								
<b>NOTION (S)</b>	<b>FORME</b>	<b>ESPACE</b>	<b>LUMIERE</b>	<b>COULEUR</b>	<b>MATIERE</b>	<b>GESTE</b>	<b>SUPPORT</b>	<b>OUTIL</b>	<b>TEMPS</b>
<b>DISPOSITIF(S)</b>	-Distribuer 3 photocopies N/B (ou couleur) d'un même référent : une non pixélisée, une moyennement et une fortement pixélisée ainsi que du papier calque en nombre. Support sur ¼ raisin. Ciseaux, colle, adhésif. -Vidéo-projecteur diffusant dans la pénombre l'image non pixélisée: pixellisation progressive de l'image à dessein de faire apparaître (et disparaître) les pixels de l'image. Exploiter les termes de « couper-coller ; calque » en lien à la terminologie utilisée lors de retouches d'images par le numérique.								
<b>INCITATION(S)</b>	« <b>Tesselle- touche- pixel, même combat</b> » Consigne : « Couper-coller-superposer et explorer les qualités des calques pour créer une image (de faible épaisseur) jouant de l'apparition et la disparition ».								
<b>CHAMP REFERENTIEL</b>	<b>Œuvre ancienne</b>			<b>Œuvre moderne</b>			<b>Œuvre contemporaine</b>		
	 <p>La bataille de Caugamètes, (détail) Fin II<sup>e</sup> siècle av J.-C. 5,82 x 3,13 m. Entre 2 et 4 millions de tesselles. Mosaïque de la maison de Faune à Pompéi, école romaine. Musée Archéologique de Naples.</p>			 <p>Paul CEZANNE (1839-1906), La Montagne Sainte-Victoire, 1905, huile sur toile, 63,5 x 83 cm, Kunsthhaus de Zurich, Suisse.</p>			 <p>Joan FONTCUBERTA Googlegram 5, Tsunami, 2005. Impression numérique jet d'encre.</p>		
<b>EVALUATION</b>	Utilisation des images et de calque / Pertinence dans l'utilisation de calques au regard des effets produits / Qualités plastiques/visuelles des images/du dispositif / Implication, engagement et autonomie /...								
<b>COMPETENCES</b>	<b>Composantes théoriques</b>			<b>Composantes plasticiennes</b>			<b>Composantes culturelles</b>		
	-Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques.			-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.			-Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.		