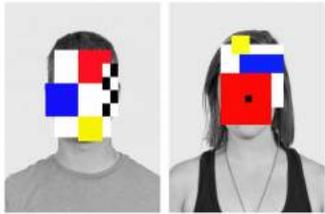


# REFERENCES ARTISTIQUES

## PIXEL ART CYCLE 4 5E, 4E, 3E



**Douglas Coupland**  
"You'll never know what we really look like" (2015)



**Invaders** - mosaïque sur un mur de Lille.



**Kelly Goeler**



**Aled Lewis** est un graphiste anglais qui a intégré des images de jeux vidéo dans des photos de la vie réelle.



**Jan Vormann** comble les trous dans les murs avec des legos.



**Nathan Sawaya**  
The brick artist

**Décris ta production:** disposition (centre, haut, bas), formes, plans (1er, arrière etc...), couleur, matériau.

.....

.....

.....

.....

.....

**Quelle oeuvre t'as le plus plu? Explique pourquoi en faisant des phrases.**

.....

.....

.....

.....

.....

1

## FEUILLE DE ROUTE 4E

### SÉQUENCE PIXELS

- 1/ Lire le texte ci-dessous et sur-ligner les informations importantes.
  - 2/ Amélioration des productions artistiques et écrites.
  - 3/ Question sur les références artistiques.
  - 4/ Cocher au fur et à mesure le tableau « TRAVAIL ».
- 👁 Vérification du travail individuel par le professeur.

### VOCABULAIRE

**PIXEL:** Mot anglais provenant de la contraction du mot « picture » et du mot « element ».

Le pixel est un petit carré composant l'écran et qui affiche une couleur à la fois. L'écran est donc composé de millions de pixels en hauteur et en largeur. La totalité de ces pixels forme l'image de l'écran. Un pixel est si petit qu'on le voit à peine à l'oeil nu. Plus un écran en a, et plus l'image est nette !

**L'ART CULINAIRE:** aussi appelé **food design**, regroupe, sous forme artistique, les principes appliqués à la cuisine. La présentation, le choix d'aliments particuliers ou bien la sélection de couverts stylisés sont tous des éléments qui le définissent.



Grâce à des petits cubes créés à partir des aliments en question, **Yuni Yoshida** s'amuse à "pixeliser" ses plats.



Oeuvre des designers et photographes **Lernert & Sander**

Rédige sur une feuille tes impressions face à ces oeuvres.

**TRAVAIL:**

- Production thème pixel:.....
- Description écrite de ta production: .....
- Visualisation des références: .....
- Justifier la ou les préférences pour une oeuvre: .....

FAIT



# FEUILLE DE ROUTE 4E



## SÉQUENCE 401 / 403 / 407

- 1/ Chronomètre-toi pendant 1 min et réponds à la D1 dans les cases (page 3).
- 2/ Liste les solutions que tu a trouvées.
- 3/ Remplis le tableau d'autoévaluation.
- 4/ Références / écrit (page 4).

 Pendant 1 min, déplace-toi dans l'espace de ta maison de manière libre sans rien toucher et sans t'arrêter.

**D1:** Trouve un maximum de solutions pour matérialiser, donner à voir, rendre visible tes déplacements.

### AUTOÉVALUATION:

	xx	x	✓	✓✓
- Lisibilité d'un parcours .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- L'espace est bien défini .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Au moins 3 solutions graphiques .....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## VOCABULAIRE

**PARCOURS:** 1. Dans une image, trajet suivi par le regard. 2. Dans une installation, un labyrinthe ou une exposition artistique : trajet à suivre. Il peut être programmé, libre, aléatoire, suggéré ou imposé aux utilisateurs.

**TRACE:** Signe, indice, empreinte ou vestige qui témoigne du passage de quelqu'un ou de quelque chose (la trace du pinceau sur le papier, de l'escargot sur le carrelage).

**DÉAMBULATION:** Action de se promener en errant, de marcher sans but particulier. La déambulation est intégrée à la démarche de nombreux artistes contemporains comme Richard Long.



Montre et nomme pour chaque case tes déplacements.


4

## RÉFÉRENCES ARTISTIQUES

Donne ton avis en faisant des phrases pour chacune de ces différentes représentations qui rendent visible un parcours.



Carte des œuvres d'art sur le parcours du tramway T3 - Paris

.....

.....

.....

.....

.....



Jeu de plateau « Jumanji »

.....

.....

.....

.....

.....



Soluce The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Sanctuaires d'Hébra - site [warlegend.net](http://warlegend.net)

.....

.....

.....

.....

.....



Richard Long  
« Cornwall Slate Line »  
(1990)

.....

.....

.....

.....

.....