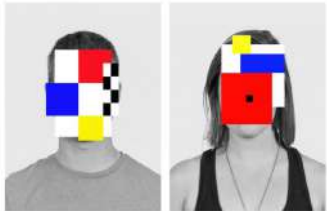


REFERENCES ARTISTOIQUES

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



404 / DREAMTIME

- 1/ Réponds à la D1 dans les cases (page 4) en t'aidant des motifs de la (page 3).
- 2/ Remplis le tableau d'autoévaluation.
- 3/ Lis et sur-ligne ce qui te semble important dans les définitions.

D1: Représentez dans chacune des cases un motif simple en lien avec votre récit écrit en anglais (personnages, paysage, objets, animaux...) **Contrainte : inventez vos propres symboles.**

AUTOÉVALUATION:

	XX	X	✓	✓✓
- 6 symboles inventés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Correspondance avec le récit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Qualité du tracé	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
- Originalité des motifs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

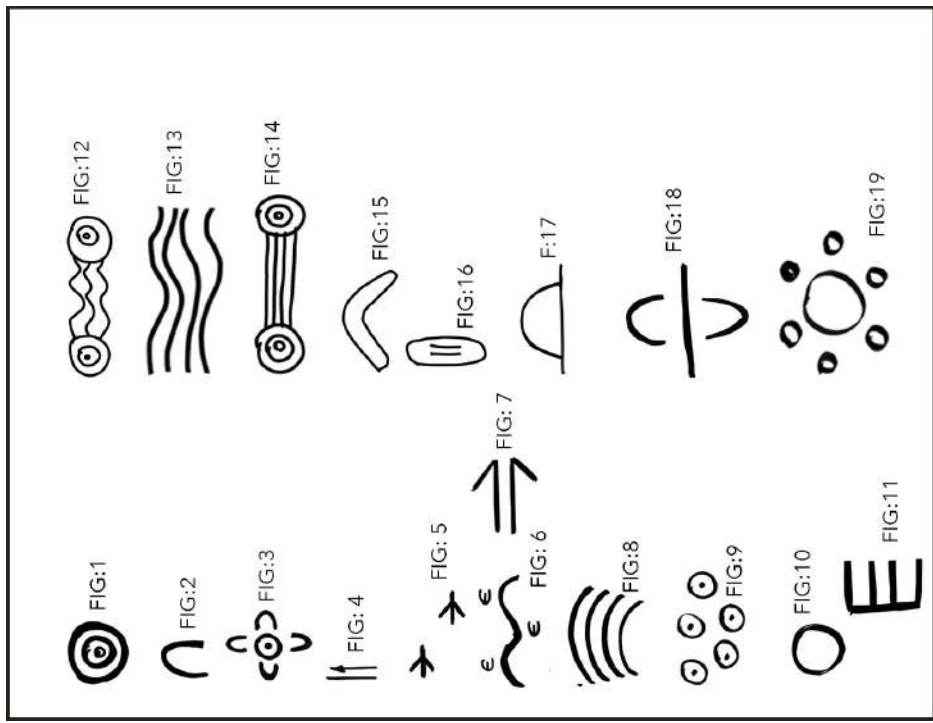
VOCABULAIRE

SYMBOLE: Figure impliquant un lien de ressemblance entre signifiant et signifié. Signe de reconnaissance dans un référent historique, social et culturel. Exemple : le building symbolise l'architecture contemporaine.

SIGNE: 1. Ce qui permet de repérer, de deviner, de prévoir ; indice, marque, trace. 2. Union du signifiant et du signifié. Selon la nature du rapport entre les deux, on distingue les **icônes** (ressemblance : par exemple la photographie et son modèle), les **indices** (contiguïté spatiotemporelle : par exemple la fumée et le feu) et les **symboles** (rapport totalement arbitraire : par exemple le mot arbre ou *tree* et un arbre réel).



- Figure 1 : campement – feu – site sacré – rocher point d'eau.
- Figure 2 : homme ou femme assise.
- Figure 3 : 4 femmes assises au campement.
- Figure 4 : lance.
- Figure 5 : empreintes d'âne.
- Figure 6 : empreintes de possum.
- Figure 7 : empreintes de kangourou.
- Figure 8 : arc en ciel – nuages – falaises – dunes – serpents – ficelles.
- Figure 9 : graines.
- Figure 10 : lune.
- Figure 11 : empreintes du dingo chien sauvage d'Australie.
- Figure 12 : eau courante entre deux points d'eau.
- Figure 13 : eau – sang – fumée – feu.
- Figure 14 : chemin entre deux campements.
- Figure 15 : boomerang.
- Figure 16 : bouclier.
- Figure 17 : soleil couchant.
- Figure 18 : deux personnes séparées par une lance.
- Figure 19 : étoile.





Nommez sous chaque case le symbole inventé.

--	--

--	--

--	--