

Semaine n°	36 sep	37	38	39	40	41 oct	42	43	44 nov	45	46	47	48	49 dec	50	51	52	1 jan	2	3	4	5 fév	6	7	8	9 mar	10	11	12	13	14 av	15	16	17	18 mai	19	20	21	22 juin	23	24	25	26
Proposition°	1	1	1	1	2	2	2	2			3	3	4	4	4	4			5	5	5	6	6	6			6	7	7	7	7	8			8	8	8	9	9	9	10	10	10

Titre	N°1 BD +HiDA	N°2 Détournement +HiDA	N°3 Ca bouge +HiDA	N°4 Animation	N°5 Série A chaque fois le même et pourtant différent... +HiDA	N°6 Les cartes et vous – écoutez-vous Après visite expo MAPPAMUNDI Hôtel des Arts	N°7 Vanités Contemporaines	N°8 un cadavre dans le placard	N°9 Entre chien et loup +HiDA	N°10 Image contemporaine
Problématique	Figurer le temps et le mouvement	Comment et pourquoi détourner une image. Opérer un détournement d'image publicitaire pour lui donner un autre sens et une dimension artistique.	Figurer le mouvement	<i>Produire du sens en fabriquant des images animées</i>	Donner au moyen de variations plastiques et formelles un sens à chaque fois différent à une même image. A partir d'un reproduction du pont transbordeur.	Comment passer de la signalétique (commune) à l'artistique (unique) ? La carte comme support sensible	Intégrer une image « chargée » au niveau allégorique de façon pertinente et personnelle.	Passage du plan au volume : de l'espace photographique illusionniste au relief Passage de la représentation à la présentation	Transformation du réel par la lumière	Quel vision donner de son environnement p our exprimer exprimer son point de vue ?
notions	ESPACE, TEMPS mouvement, narration, découpage, cadrage, plan...	Détournement, forme, déformation, transformation, collage, juxtaposition, superposition...	MOUVEMENT (figuré, réel) GESTE CHAMP COMPOSITION RYTHME TEMPS	MOUVEMENT CHAMP COMPOSITION RYTHME TEMPS SEQUENCE SCENARIO	Couleur, fond, matière, forme, répétition, multiplication, série, altération, variation, polyptique	Ecart, appropriation , détournement, ligne, forme, fond, surface, matière, support, code.	Vanité, symbole, genre, allégorie, composition.	Espace, représentation/présen tation, Point de vue, Ecart, Objectivité,	Lumière, espace Mise en scène Ombre portée Angle de vue, d'éclairage Transparence, opacité, translucidité, brillance réflexion, absorption	Image, représentation, écart, référent
pratique artistique	Dessin	Collage, dessin, informatique	Dessin /exercice	Logiciel pivot	2D. techniques libres	Techniques libres	Dessiner, coller, composer, construire	Travailler à partir d'images tirées de catalogue de mobilier Techniques libres.	Volume+photo. numérique.	Dessiner, coller,peindre, photographier
Champ référentiel	Tardi, Sfar, Pratt Histoire de la bande dessinée.	Bernard Rancillac, Sainte mère la vache, 1966 Pablo Picasso, Tête de taureau, 1943 Meret Oppenheim, Déjeuner en fourrure, 1936	Duchamp, Nu descendant un escalier, 1912	La linea, Osvaldo Cavandoli, 1972 William Kentridge Drawings for projection, 1989	Warhol Viallat opalka	Christian Babou Philippe Favier La carte du tendre	Andy Warhol, Skull, 1976, sérigraphie et polimérie sur toile Nicolas Rubinstein, ST, 2006, série Mikey is also a rat Damien Hirst , for the love of gold, 2007	Marie-France Lejeune (exposition Villa Tamaris)	Boltanski, l'ange d'alliance, 1986	Bernard Morteyrol, exposition Villa Tamaris
HIDA XVIII ème et XIXème siècle	Gustave Doré, les travaux d'hercule, 1847	Honoré Daumier, Comte Auguste Hilarion,1832	Etienne-Jules Marey, saut en longueur, 1890, chronophotographi e huile sur toile, 147,5 x 89 cm		Le Pont transbordeur		HIDA : Philippe de Champaigne, Vanité, ou Allégorie de la vie humaine première moitié du XVIIe huile sur bois, 28 cm x 37 cm musée de Tessé		J.M.W Turner Lever du soleil sur la Mer des monstres, 1845 J.Constable, étude de nuages, 1822 C.Monet, impression au soleil levant, 1872	J.LDavid, le sacre de Napoléon E.Delacroix, la liberté guidant le peuple G.Courbet, Un enterrement à Omans

apprentissages	- Prendre en compte les points de vue du regardeur et de l'auteur, de l'acteur ; - Exploiter la dimension temporelle dans la production ; - Exploiter les éléments de rhétorique des images : allégorie, métaphore, métonymie ;	- Modifier le statut d'une image ; - Exploiter les éléments de rhétorique des images : allégorie, métaphore, métonymie - Construire une image en exploitant les stratégies de communication ; - Développer un point de vue analytique et critique sur les images qui les entourent ;	- Expérimenter les aspects artistiques liés aux techniques de reproduction ; - Etudier quelques œuvres emblématiques de l'histoire des arts et les situer dans leur chronologie.	- Exploiter la dimension temporelle dans la production ; - Produire des images numériques et prendre conscience de leurs spécificités ; - Etudier quelques œuvres emblématiques de l'histoire des arts et les situer dans leur chronologie.	- Appréhender les relations entre l'image et son référent - Expérimenter les aspects artistiques liés aux techniques de reproduction ; - Déterminer ce qui relève de l'œuvre et de sa reproduction ; - Etudier quelques œuvres emblématiques de l'histoire des arts et les situer dans leur chronologie.	- Modifier le statut d'une image ; - Exploiter les éléments de rhétorique des images : allégorie, métaphore, métonymie - Se saisir de la singularité des images d'artistes et les différencier des images de communication et de documentation ; - Développer un point de vue analytique et critique sur les images qui les entourent ;	- Exploiter les éléments de rhétorique des images : allégorie, métaphore, métonymie ; - Etudier quelques œuvres emblématiques de l'histoire des arts et les situer dans leur chronologie.	Prendre en compte les points de vue du regardeur et de l'auteur, de l'acteur. - Modifier le statut d'une image - Développer un point de vue analytique et critique sur les images qui les entourent ;	- Produire des images numériques et prendre conscience de leurs spécificités - Etudier quelques œuvres emblématiques de l'histoire des arts et les situer dans leur chronologie.	- Appréhender les relations entre l'image et son référent : absence du référent, prégnance du référent, image comme référent ;
Compétences	- Faire preuve de curiosité envers l'art sous toutes ses formes ; - Elaborer des plans et les monter en séquence, différencier et utiliser des images uniques, sérielles ou séquentielles et utiliser, de façon pertinente, le vocabulaire technique, analytique et sémantique des images.	D'exploiter les appareils à des fins de création et de diffusion, d'utiliser quelques fonctions avancées de logiciels, de faire des recherches avancées sur Internet et partager des données. utiliser, de façon pertinente, le vocabulaire technique, analytique et sémantique des images	- Prendre des initiatives, organiser et gérer un travail, savoir travailler en équipe, conduire un petit groupe ; - situer les images dans leur réalité temporelle, géographique, sociologique au regard de repères culturels communs.	- Saisir les enjeux des dispositifs de présentation, diffusion et perception des images ; - Elaborer des plans et les monter en séquence.	- Faire preuve de curiosité envers l'art sous toutes ses formes - Différencier et utiliser des images uniques, sérielles ou séquentielles et utiliser, de façon pertinente, le vocabulaire technique, analytique et sémantique des images	- Saisir les enjeux des dispositifs de présentation, diffusion et perception des images, citer des œuvres qui questionnent le rapport des images à la réalité. - situer les images dans leur réalité temporelle, géographique, sociologique au regard de repères culturels communs.	- situer les images dans leur réalité temporelle, géographique, sociologique au regard de repères culturels communs. - utiliser, de façon pertinente, le vocabulaire technique, analytique et sémantique des images.	H : citer des œuvres qui questionnent le rapport des images à la réalité. C : Faire preuve de curiosité envers l'art sous toutes ses formes ; E : évaluer le degré de virtualité des images	- Prendre des initiatives, organiser et gérer un travail, savoir travailler en équipe, conduire un petit groupe ; - citer des œuvres qui questionnent le rapport des images à la réalité...	citer des œuvres qui questionnent le rapport des images à la réalité, situer les images dans leur réalité temporelle, géographique, sociologique au regard de repères culturels communs
Acquisitions	Etudier les processus séquentiels à l'œuvre dans la bande dessinée	<i>Image publicitaire</i> interpréter les images et plus particulièrement celles qui entretiennent sous un abord direct, un rapport complexe avec la réalité (l'image publicitaire) Opérer un transfert du domaine publicitaire au domaine artistique.	Connaître et expérimenter les techniques de représentation du mouvement (codes : trait, multiplication...) et celle du mouvement réel du geste.	<i>Image animée.</i>	L'image sérielle. Connaître et maîtriser diverses techniques. Saisir l'enjeu du travail en série.	L'appropriation du support – capacité à s'écarter d'un code établi (singularité)	Comprendre utiliser et revisiter un genre incontournable de l'histoire de l'art.	<i>Questionnement sur la présumée objectivité de la photographie, ses relations avec le réel</i>	Etudier les valeurs expressives des composantes matérielles et plastiques (...) de la lumière. Savoir reconnaître la présence et le rôle de la lumière dans l'œuvre. Savoir exprimer le rôle de la lumière dans la signification de l'œuvre. Savoir utiliser la lumière dans sa propre production.	Connaître et utiliser la notion d'Ecart
Articulation avec les autres séquences	<i>L'image séquentielle.</i>	<i>. Manipuler par les images.</i>	<i>Introduction à l'image mobile</i>	<i>Image séquentielle mobile.</i>	<i>De l'image unique à l'image sérielle....</i>	<i>Du banal à l'original</i>	L'image artistique, le symbolique	<i>L'image photographique</i>	L'ambiguïté des apparences et du rôle de la lumière sur la perception.	L'image et l'interprétation de la réalité