



DUMB WAYS TO DIE



MURAKAMI



LOGORAMA

## TITRE : MA VIE (CONFINÉE) EN ÉMOJIS

Émoji est un terme issu du japonais pour désigner les pictogrammes utilisés dans les messages électroniques et les pages web

**L'ÉNONCÉ : À recopier dans le cahier d'arts plastiques**

Raconte ton confinement avec des Émojis. Crée ton personnage, tes personnages, utilise les émojis qui existent déjà, inventes-en d'autres...

C'est toi qui décides, mais ta proposition doit raconter une histoire... réelle ou imaginaire ! Tu peux bien sûr imaginer une histoire en plusieurs images.

Pour ce qui est des moyens plastiques, dessine, découpe, colle, peint... décalque, mélange, c'est toi qui choisis mais fais preuve de cohérence pour fabriquer ces images !

**TU PEUX ENVISAGER CE TRAVAIL EN BINÔME MAIS À DISTANCE, EN ÉCHANGEANT ET EN COMMUNIQUANT VIA INTERNET !**

## RECHERCHE HISTOIRE DES ARTS : À recopier dans le cahier d'arts plastiques

- **Takashi Murakami**, In Wonderland 2018-19
- **LOGORAMA**, court métrage d'animation de François ALAUX, Hervé de CRÉCY, Ludovic HOUPLAIN, France / 2009 <https://youtu.be/cgrHFEVJY4w>  
Retrouve dans ce film d'animation une marque de voiture, une marque de jouets, une marque de sport, une marque de compagnie aérienne, une marque de vêtements...
- **Dumb Ways to Die** (Campagne de publicité pour le métro de Melbourne en Australie) : <https://youtu.be/IJNR2EpS0jw>

**LES ENTRÉES DU PROGRAMME** (ne pas recopier dans le cahier d'arts plastiques)

La représentation ; images, réalité, fiction... La narration visuelle

**LES COMPÉTENCES** (ne pas recopier dans le cahier d'arts plastiques)

**Expérimenter, produire, créer**

1.1 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.

**Mettre en œuvre un projet artistique**

2.1 Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs.

**S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité**

3.4 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.

**Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art**

4.1 Reconnaître et connaître des œuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt.