

Grande question du programme	LA REPRESENTATION ; IMAGES, REALITE ET FICTION		
Questionnement	Le dispositif de représentation		
Niveau de complexité	Niveau 1	Niveau 1 et 2	Niveau 2, 3 et 4
<b>Questions d'enseignement</b>	Comment un espace en 2D peut-il suggérer un espace en 3D ? Piero della Francesca Salvador Dali	En quoi le point de vue du spectateur agit-il sur la compréhension de l'œuvre ? Hans Holbein Georges Rousse	En quoi la participation active du spectateur fait-elle œuvre ? Soto Jean Robert Sedano
<b>Champs des pratiques</b>	2D	2D / 3D / photographie	2D / 3D / photographie...en fonction des projets
<i>Notions principales</i>	Espace littéral Espace suggéré	Espace 2D, Espace 3D, point de vue	Espace 2D, 3D, point de vue, installation
Notions	Représentation, limites, perspective, écart	Représentation, limites, perspective, écart, anamorphose	Représentation, limites, perspective, écart, performance, pénétrables, travail in situ
Compétences visées et évaluées	Expérimenter Produire Créer	Expérimenter, produire, créer Analyser sa pratique	Mettre en œuvre un projet : réaliser des projets artistiques individuels ou collectifs
Liens aux autres questionnements	La narration visuelle La ressemblance	Le rapport au réel	La différence entre une image et une image d'œuvre (expérience sensible de l'œuvre : le spectateur agit sur l'œuvre)
EPI / AP ? Parcours ?	Domaine 1 du socle : développer une maîtrise des codes de la représentation	EPI : travail avec les mathématiques (anamorphose)	Domaine 2 du socle : recourir à des outils pour la démarche de projet / Domaine 4 du socle : s'approprier une question par une pratique artistique pour rendre compte en tant que spectateur sensible