

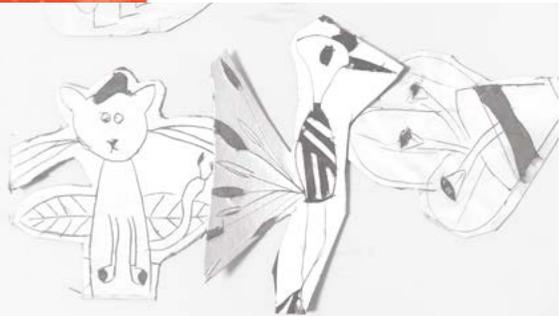
APPRENDRE

AVEC

L'ART

2020-2021

l'école d'art
s'engage dans la démarche
d'Éducation Artistique et Culturelle
de GrandAngoulême



PRÉSENTATION

L'école d'art formule diverses propositions artistiques allant de l'image imprimée, au cinéma d'animation, au volume, à la création numérique, à la bd, à l'illustration, au graphisme, à la peinture...

La recherche de liens entre le projet artistique et les matières fondamentales s'adresse à tous les professeurs et à toutes les matières. Ainsi, la mise en place d'un projet concret favorise la transversalité des savoirs et des compétences.

Pour l'école d'art de GrandAngoulême, l'année 2020-2021 s'annonce riche en partenariats dont bénéficieront les scolaires. En effet, elle s'associe de manière plus prégnante au collège Michèle Pallet d'Angoulême dans le cadre de la Classe à Horaires Aménagés Arts Plastiques (CHAAP). D'autres projets pluridisciplinaires se tissent aussi avec la Conservatoire Gabriel Fauré où théâtre et cinéma d'animation se rencontreront dans une logique de création commune. Dans le cadre de l'année de la bande dessinée, l'école d'art invite l'artiste Mai Li Bernard : workshops, rencontres, exposition, intervention en milieu scolaire... Cette résidence a pour but de sensibiliser tous les publics de l'école d'art, étudiants de la classe prépa, amateurs et scolaires, aux questions liées à l'espace et au processus créatif sous l'angle de l'expérimentation et de la transversalité des disciplines. Un terrain propice à l'innovation artistique.

Pour qui ?

Les écoles, les collèges et les lycées.

Avec qui ?

Des artistes-professeurs diplômés et expérimentés et parfois avec des artistes-invités qui proposent des projets artistiques autour de techniques et de thématiques.

Où ?

L'école d'art met à disposition les sites le Labo et l'Epiphyte pour une ou plusieurs séances afin de vous faire bénéficier de ses ateliers techniques. Sinon les séances se déroulent dans l'établissement scolaire.

Qui finance quoi ?

L'école d'art rémunère les artistes-professeurs et les artistes-invités. L'établissement scolaire prend en charge l'achat du matériel.

Dans quel cadre ?

Une convention de partenariat entre l'éducation nationale, le ministère de la culture et GrandAngoulême a été signée en 2019 pour mettre en place un Contrat Territorial d'Éducation Artistique et Culturelle (CTEAC).

Consultez notre guide pour l'accueil d'un projet en milieu scolaire sur www.ecole-art-grandangouleme.fr rubrique "scolaires".

POUR S'INSCRIRE

AVANT LE 22 JUIN

Par mail à m.decarnin@grandangouleme.fr en précisant le titre de l'atelier choisi. Une commission se réunira en fin juin pour étudier les demandes. Si votre candidature est retenue, vous serez contactés par l'école d'art dans les jours suivants.

TRIMESTRE 1

LA GÉOMETRIE PREND VIE

Créer une fresque géante à partir d'une multitude de formes colorées. Donner vie à des marionnettes de papier, grâce aux techniques du cinéma d'animation.

■ MERCREDI MATIN / CM1-CM2 – AU LABO

INVENTAIRE EN BOÎTE

Création d'une composition graphique, combinant textes et images, réalisée avec la technique de gravure appelée "monotype". L'inventaire sera assemblé dans un contenant à la lisière du livre d'artiste et de l'installation.

■ MARDI MATIN / CM1 - CM2 – prévoir 2 séances AU LABO

ESPÈCE D'AFFICHE

Création d'une série d'affiches sur un même thème (inventaire, portraits, imagier...). Jeux graphiques combinants mots, formes, signes et images, réalisés à partir d'expérimentations ludiques alliant les techniques du tampon, du transfert, du pochoir, du papier découpé...

■ JEUDI MATIN / DU CP AU CE2

CINÉMA D'ANIMATION

Mettre en mouvement peintures, dessins, photos, volumes ou encore le corps et sonoriser le tout !

■ PRIMAIRE - COLLÈGE - LYCÉE

ÉDITIONS ZOOM

À partir d'un sujet choisi, travail sur l'échelle des images. Du très petit au très grand, de l'extérieur vers l'intérieur, ces recherches donneront lieu à un travail d'édition augmentée par une pratique de peinture grand format.

■ DU CP AU CM2

programmation CHAAP

JARDIN

Réflexion autour du jardin partagé de Basseau et réalisation de sculptures en lien avec cette thématique.

MANGA ET JEUX VIDÉO

Réalisation d'un manga en s'attardant sur le scénario, le texte, la composition globale et case par case en intégrant informatiquement aux dessins des éléments de décor et de textures issus de l'univers du jeu vidéo.

thématique de l'année

STRATES

TRIMESTRE 2

JARDIN

Réflexion autour du jardin partagé de Basseau et réalisation de sculptures en lien avec cette thématique.

■ DU CP AU CM2

JOUETS OPTIQUES

Création de jouets optiques, premières formes d'images animées, à partir de vélo recyclés et récupérés via l'association Cyclofficine. Les jouets optiques fonctionneront grâce à l'interaction manuelle du spectateur, qui, pour visionner l'animation, devra déclencher le mécanisme, tel un cycliste qui pédale pour avancer et fait défiler le paysage.

■ LYCÉE

ART EN CASE

À partir d'œuvres d'art existantes, création d'une page de bande-dessinée par élève et construction d'une édition collective.

■ DU CP AU CM2

programmation CHAAP

MACHINES A DESSINER

Jouer avec la couleur en peinture. Obtenir des graphismes en mettant en scène des mini-robots créés par les élèves afin de produire des œuvres à 4 mains.

MANGA ET JEUX VIDÉO

Réalisation d'un manga en s'attardant sur le scénario, le texte, la composition globale et case par case en intégrant informatiquement aux dessins des éléments de décor et de textures issus de l'univers du jeu vidéo.

TRIMESTRE 3

MACHINES A DESSINER

Jouer avec la couleur en peinture et/ou en techniques d'impressions. Obtenir des graphismes en mettant en scène des mini-robots créés par les élèves afin de produire des œuvres à 4 mains.

■ MERCREDI MATIN / COLLÈGE - LYCÉE – au Labo ou prévoir une salle de peinture dans l'établissement scolaire
budget nécessaire : nous consulter

ESPÈCE D'AFFICHE

Création d'une série d'affiches sur un même thème (inventaire, portraits, imagier...). Jeux graphiques combinants mots, formes, signes et images, réalisés à partir d'expérimentations ludiques alliant les techniques du tampon, du transfert, du pochoir, du papier découpé...

■ MERCREDI MATIN / DU CP AU CE2

DESIGN GRAPHIQUE ET ÉDITION

À partir d'un répertoire de formes créées avec les enfants à l'aide de papier découpé, superpositions, tampons, dessin au scotch..., les élèves mèneront des expérimentations graphiques combinant textes et images. Les réalisations seront rassemblées dans une petite édition fabriquée par les enfants.

■ CM1 - CM2 / disposer d'un copieur à l'école

programmation CHAAP

THÉÂTRE ET CINÉMA

Création d'une pièce de théâtre et/ou d'un film ou un mélange des deux, intégrant les effets spéciaux et le cinéma d'animation. Les élèves partiront d'une pièce existante ou l'écriront eux-mêmes.

MANGA ET JEUX VIDÉO

Réalisation d'un manga en s'attardant sur le scénario, le texte, la composition globale et case par case en intégrant informatiquement aux dessins des éléments de décor et de textures issus de l'univers du jeu vidéo.



contacts

école d'art de GrandAngoulême

Marie Decarnin

responsable de l'Education Artistique et Culturelle

05 45 54 00 76 • 07 71 35 40 32

m.decarnin@grandangouleme.fr

en lien avec l'inspection académique

sophie.bonnet@ac-poitiers.fr

05 17 84 02 24

les sites de l'école d'art

le Plateau

rue des acacias à Angoulême

le Labo

rue Antoine de Conflans à Angoulême

l'Épiphyte

route de la boissière à Dirac



www.ecole-art-grandangouleme.fr

[ecoledartdegrandangouleme.tumblr.com](https://www.tumblr.com/ecoledartdegrandangouleme)

 [EcoleDArtsPlastiquesDuGrandAngouleme](https://www.facebook.com/EcoleDArtsPlastiquesDuGrandAngouleme)

 [ecoledartdegrandangouleme](https://www.instagram.com/ecoledartdegrandangouleme)

Les caractères du titre de couverture
ont été dessinés par **Emma Escat**
dans le cadre de l'atelier design graphique
de la **classe prépa aux écoles supérieures d'art**
de l'école d'art du Grand Angoulême.