

Réaliser des créations plastiques médiatiques



Créer des images médiatiques

Mieux comprendre la deuxième compétence

Différences entre les compétences

C1 <i>Réaliser des créations plastiques personnelles</i> <i>Créer des images personnelles</i>	C2 <i>Réaliser des créations plastiques médiatiques</i> <i>Créer des images médiatiques</i>
<p>Je m'exprime.</p>	<p>Je communique un message précis.</p>
<p>« Comme un artiste, je m'exprime, j'envoie un message subjectif. Le message vient de moi. »</p>	<p>« Comme un designer graphique, je communique, j'envoie un message objectif. Souvent le message provient de l'extérieur, comme une commande d'un client. »</p>
<p>Fonction de l'image : expression</p>	<p>Fonction de l'image : communication</p>
<p>Message :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Subjectif (plusieurs interprétations) • Plurivoque (plusieurs messages) • Symbolique 	<p>Message :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objectif (idéalement une seule interprétation) • Univoque (idéalement un seul message) • Conceptuel
	
<p>Primaire : voir pages 212-213 du PFEQ Secondaire : voir pages 404-405 du PFEQ</p>	<p>Primaire : voir pages 214-215 du PFEQ Secondaire : voir pages 406-407 du PFEQ</p>

Différences entre les compétences

<p>C1 Réaliser des créations plastiques personnelles</p> <p>Créer des images personnelles</p>	<p>C2 Réaliser des créations plastiques médiatiques</p> <p>Créer des images médiatiques</p>
<p>La barrière entre ces 2 types de fonctions est perméable. On peut retrouver des images qui sont l'une et l'autre à la fois, avec une plus ou moins forte prédominance. Exemple : Henri de Toulouse Lautrec, œuvres de Keith Haring, Otto Dix, Georges Segal, Gilbert & Georges, William Kentridge, Jana Sterbak etc. On peut noter que de nombreux exemples de cette hybridation sont présents en art contemporain.</p>	
<p>Suggestion d'artistes à connaître en lien avec cette compétence :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Paul-Émile Borduas ➤ Jean-Paul Riopelle ➤ Alfred Pellan ➤ Marc-Aurèle Fortin ➤ Marcelle Ferron <div data-bbox="245 1409 729 1766" data-label="Image"> </div> <p>http://www.heffel.com/new/Links/News/2006_03_Montreal.aspx</p>	<p>Suggestion d'artistes à connaître en lien avec cette compétence :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Vittorio Fioricci ➤ Michel Dallaire ➤ Alfred Halasa ➤ Frank Gerhy ➤ Jean-Michel Folon <div data-bbox="987 1335 1317 1787" data-label="Image"> </div> <p>http://www.uqam.ca/nouvelles/2007/design-expo-2007/75ans/07-263g.htm</p>

Idées pour développer les compétences

Images fixes

En utilisant n'importe quels procédés ou techniques d'arts plastiques comme :
Peinture, dessin, découpage, ordinateur, etc.

Réaliser une affiche ou une banderole qui promeut :

- Événements culturels ou sportifs de l'école
- Le code de vie de l'école ou de la classe
- En lien avec n'importe quels DGF ou disciplines : environnement, etc

Illustrer :

- La page couverture d'un livre
- Une histoire existante
- Une histoire inventée par soi ou par la classe
- Son portfolio
- Une carte de vœux
- Un calendrier
- Un message sur un sac écolo en coton
- Un message sur un T-shirt ou un autre vêtement
- Une chanson ou un poème
- Un article d'information
- Une recherche scientifique
- Une réalité historique
- En lien avec n'importe quels DGF ou disciplines

Réaliser un dépliant ou brochure :

- Qui décrit une exposition d'art
- Qui décrit une région touristique
- Qui explique comment éviter de propager la grippe
- Qui explique comment se nourrir de façon équilibrée
- Qui promeut les livres vedettes de la classe
- En lien avec n'importe quels DGF ou disciplines

Réaliser :

- Un logotype pour une association de l'école
- Un logotype pour une compagnie fictive
- Un logotype pour la classe ou l'école
- Une signature personnalisée pour ses courriels
- Un papier à lettres spécifique à chacun
- Un avatar

Réaliser un journal ou une revue :

- Comportant des illustrations, des photos, des publicités, une mise en page, des polices de caractères recherchées, etc.

Réaliser une bande dessinée

- ↗ À partir d'une histoire existante
- ↗ À partir d'une histoire inventée par soi ou par la classe
- ↗ En lien avec n'importe quels DGF ou disciplines

Traiter une photo

- ↗ À partir d'une photo de magazine, coller et découper afin de la transformer
- ↗ À partir d'une photo prise soi-même
- ↗ A l'aide d'un logiciel de traitement d'image comme Gimp ou Art Rage

Réaliser une page Web

- ↗ Comportant des images et une mise en pages intéressantes
- ↗ En lien avec n'importe quels DGF ou disciplines

Réaliser un diaporama

- ↗ Comportant des images et une mise en pages intéressantes
- ↗ Qui présente sa démarche de création lors d'un gros projet d'arts plastiques
- ↗ Sur un artiste ou un mouvement artistique
- ↗ Qui accompagne un spectacle de musique ou de théâtre
- ↗ En lien avec n'importe quels DGF ou disciplines

Concevoir une étiquette

- ↗ D'une confiture, d'un paquet de gomme, de pastille contre la toux, etc
- ↗ D'un vêtement
- ↗ D'un produit saugrenu qui n'existe pas
- ↗ En lien avec n'importe quels DGF ou disciplines

Idées pour développer les compétences

Images spatio-temporelles (vidéo)

En utilisant n'importe quels procédés ou techniques d'arts plastiques comme :
Peinture, dessin, découpage, ordinateur, etc.

Réaliser une bande annonce publicitaire, sérieusement ou en parodie :

↗ En lien avec n'importe quels DGF ou disciplines

Réaliser une vidéo documentaire :

↗ Sur un artiste ou un mouvement artistique

↗ En lien avec n'importe quels DGF ou disciplines

Réaliser une vidéo de fiction :

↗ À partir d'une histoire existante

↗ À partir d'une histoire inventée par soi ou par la classe

↗ En lien avec n'importe quels DGF ou disciplines

Réaliser une bande annonce publicitaire Sérieusement ou en parodie :

↗ En lien avec n'importe quels DGF ou disciplines

Réaliser un film d'animation comportant un message clair

↗ En lien avec n'importe quels DGF ou disciplines

Réaliser un balado (podcats)

↗ Sur un artiste ou un mouvement artistique

↗ En lien avec n'importe quels DGF ou disciplines

Réaliser un DVD

↗ Qui présente sa démarche de création lors d'un gros projet d'arts plastiques

↗ Sur un artiste ou un mouvement artistique

↗ En lien avec n'importe quels DGF ou disciplines

Idées pour développer les compétences

3D

En utilisant n'importe quels procédés ou techniques d'arts plastiques comme :
Façonnage, modelage, assemblage, etc.

Réaliser une maquette :

- ↗ Reproduire un bâtiment historique ou architectural
- ↗ Reproduire un lieu géographique
- ↗ En lien avec n'importe quels DGF ou disciplines

Concevoir l'emballage :

- ↗ D'une boîte de céréales
- ↗ D'une boîte de jeu vidéo
- ↗ D'une pochette de CD ou de DVD
- ↗ D'un sac de magasinage
- ↗ En lien avec n'importe quels DGF ou disciplines

Transformer un objet quotidien existant :

- ↗ Une horloge (dessiner, peindre ou transformer avec du papier mâché)
- ↗ Un miroir
- ↗ Un sac
- ↗ Un bijou
- ↗ Un bol à fruit

Concevoir le design :

- ↗ D'une automobile écologique
- ↗ D'une motoneige silencieuse
- ↗ D'un immeuble d'habitation vert
- ↗ D'un ordinateur économique
- ↗ Un fauteuil à partir de matériaux récupérés
- ↗ En lien avec n'importe quels DGF ou disciplines

Lexique

Tiré de <http://www.granddictionnaire.com>

- **Avatar** : Personnage numérique qui représente dans le cyberespace chacune des personnes se rencontrant pour bavarder en direct, de façon interactive, dans une réunion sociale virtuelle.
- **Balado** : Traduction de podcast. Fichier au contenu radiophonique, audio ou vidéo qui, par l'entremise d'un abonnement au fil RSS, ou équivalent, auquel il est rattaché, est téléchargé automatiquement à l'aide d'un logiciel agrégateur et destiné à être transféré sur un baladeur numérique pour une écoute ou un visionnement ultérieur.
- **Brochure** : imprimé publicitaire léger conçu pour la promotion d'un produit ou pour vanter un établissement public, un commerce, une affaire. OU Ouvrage imprimé et relié, ne comportant qu'un petit nombre de pages, que l'on utilise généralement à des fins d'information ou de promotion.
- **Dépliant** : Document publicitaire imprimé plié en plusieurs volets et destiné à vanter un produit, une entreprise, un organisme ou un événement. OU Feuille, page, carte d'un format plus grand que celui du livre où elle est insérée et qu'on déplie pour consulter.
- **Logotype** : Signe graphique exclusif qui permet d'identifier une chaîne d'hôtels, un restaurant, etc. Symbole graphique d'un produit, d'une société. Le logotype ou logo comporte généralement les lettres de la marque ou de la raison sociale et un symbole dessiné.
- **Mise en page** : Assemblage de différentes vues du modèle dans différentes fenêtres d'affichage dans le but d'en préparer une impression. OU Action de réunir les diverses compositions d'un ouvrage, en y intercalant les titres, les blancs, les notes, les folios, etc., conformément aux indications de la maquette, en vue d'en faire des pages.
- **Police de caractère** : Ensemble des caractères alphabétiques, des chiffres et des symboles du même type dans un style, une graisse et un corps déterminés.

Ressources

Livres

- ↗ CARRIÈRE-CHARDON, Sarah, [L'art dans la pub](#), Union centrale des arts décoratifs, Editions Alternative, 2000.
- ↗ SCHNEIDER, Daniele, [La pub détourne l'Art](#), Éditions du Tricorne, 1999
- ↗ COSSETTE, Claude, [Comment construire une image](#), Éditions Transcontinental, 1997
- ↗ COSSETTE, Claude et SIMARD, Claude; [Les styles en communication visuelle](#), Éditions Transcontinental, Montréal, 1997
- ↗ SAINT-HILAIRE, Luc, [Comment faire des images qui vendent](#), Éditions Transcontinental.
- ↗ DUPONT, Luc, [500 images clés pour réussir vos publicités](#), Éditions Transcontinental.
- ↗ CHOKO, Marc, [L'affiche au Québec](#), Éditions de l'Homme, 2001
- ↗ CHOKO, Marc; BOURASSA, Paul; BARIL, Gérald, [Le design au Québec](#), Éditions de l'Homme, 2003
- ↗ BOYER, Jean-Pierre ; DESJARDINS Jean ; WIDGINGTON David, [POUR CHANGER LE MONDE, Affiches des mouvements sociaux au Québec \(1966-2007\)](#), Éditions LUX 2008

Ressources

Sites Internet

- **Concours Grafika**, pour apprécier des réalisations professionnelles :
<http://www.infopresse.com/prixgrafika/resultats/2007/default.aspx>

- **École de Design**, UQAM, pour voir des travaux d'étudiants :
<http://www.design.uqam.ca/graphique/etudiants.html>

- **Le code visuel du Cybermuse**, pour comprendre ce que c'est :
http://cybermuse.beaux-arts.ca/cybermuse/teachers/decoding/index_f.jsp

- **Le médium, c'est le message**, pour en savoir plus au niveau théorique :
http://archives.cbc.ca/IDC-0-10-323-1675/vie_societe/marshall_mcluhan/clip2

http://fr.wikipedia.org/wiki/Marshall_McLuhan

http://fr.wikipedia.org/wiki/Communication#Mod.C3.A8les_de_communication

- **La folie de Warhol à l'ère numérique**, SAÉ en lien avec cette compétence :
http://recit.csp.qc.ca/plastique/1_0/secondaire/situations_s.html