

ABSTRACTIONS LYRIQUES EN RÉALITÉ VIRTUELLE

RÉSUMÉ

PROPOSITION

Créer des images en réalité virtuelle en s'inspirant de l'abstraction lyrique.

REPÈRES CULTURELS

- Graffitis abstraits : <https://www.pinterest.fr/kippertripmaund/abstract-street-art/>
- Oeuvre de Rein Bijlsma : <https://youtu.be/0U7o6rmlnws>
- Oeuvres Jackson Pollock : <https://www.wikiart.org/fr/jackson-pollock>
- Oeuvre Jean-Paul Riopelle : <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1035759/toile-vent-du-nord-jean-paul-riopelle-vendue-encan-7-4-millions>

INTÉGRATION TIC

Les élèves devront exploiteront le réalité augmentée pour s'initier à l'art abstrait lyrique et à la réalité virtuelle.

ÉQUIPEMENT



APPAREIL MOBILE



CASQUE OCCULUS QUEST

APPLI + LOGICIELS



TILT BRUSH

COMPÉTENCES

- Créer une image personnelle (C1)
- Apprécier des oeuvres d'art (C3)

TECHNIQUES

Techniques numériques

GESTES TRANSFORMATEURS

- Tracer à main levée
- Travailler une image numérique

CRITÈRES D'ÉVALUATION

- Cohérence entre l'intention de création, le développement de la mise en forme et la réalisation

DGF

- Santé et bien-être

LANGAGE PLASTIQUE

- Forme : non figurative
- Ligne : dessinée, peinte, abstraite, courbe, droite
- Organisation de l'espace : superposition

VOCABULAIRE DISCIPLINAIRE

- Abstraction



ABSTRACTIONS LYRIQUES EN RÉALITÉ VIRTUELLE

DÉROULEMENT

TÂCHE 1 • APPRÉCIER

PRÉPARATION

1. Activer les connaissances antérieures des élèves en leur posant la question : qu'est-ce que l'abstraction?
2. Noter sous forme de schéma les réponses des élèves.
3. Expliquer ce qu'est l'abstraction à partir des réponses des élèves en repérant les connaissances erronées s'il y a lieu.
4. Expliquer la différence entre abstraction géométrique et lyrique.
5. Visionner la capsule vidéo « Métamorphose » : <https://www.lafabriqueculturelle.tv/capsules/349/jean-paul-riopelle-metamorphoses>
6. À l'aide d'un visionneuse RV ou d'une casque Oculus Quest, visionner l'oeuvre de Rein Bijlsma : <https://youtu.be/OU7o6rmlnws>

RÉALISATION

1. En équipe de deux ou en grand groupe, inviter les élèves à vivre l'activité d'appréciation en ligne : <https://view.genial.ly/5dd14948ef59fb0f8fa6bc96>
2. En équipe de deux, demander aux élèves de chercher sur Internet une oeuvre de Jean-Paul Riopelle qui leur plaise et de la dessiner rapidement en esquisse chacun dans leur carnet de traces. Noter le titre et l'artiste.
3. Inviter les élèves à discuter au sujet de cette oeuvre choisie :
 - Pourquoi l'oeuvre créée par les artistes porte ce titre ?
 - Peut-on repérer un type d'organisation de l'espace ?
 - Peut-on repérer un type de lignes ou de formes ?
 - L'oeuvre suscite-t-elle des émotions, des souvenirs, une autre oeuvre ?
4. Faire noter les réponses dans le carnet de traces.

INTÉGRATION

1. Demander aux équipes de présenter les oeuvres d'abstraction choisies à toute la classe.
2. Commenter les choix.
3. Inviter les élèves à discuter en grand groupe :
 - En quoi l'abstraction diffère-t-elle des autres courants artistiques ?
 - Quelles valeurs véhicule-t-elle ?
 - Est-ce que tout le monde peut faire de l'abstraction ?



**ABSTRACTIONS
LYRIQUES**
EN RÉALITÉ VIRTUELLE

DÉROULEMENT

**TÂCHE 2 • CRÉER UNE OEUVRE ABSTRAITE
INSPIRÉE DE RIOPELLE**

PRÉPARATION

1. Observer l'oeuvre de Jean-Paul Riopelle choisie.
2. Repérer la structure cachée dans l'oeuvre.
3. Noter les couleurs utilisées.

RÉALISATION

- Ouverture (période 1)
 1. Présenter l'Oculus Quest et son fonctionnement en utilisant la fonction miroir projetée sur grand écran.
 2. Présenter l'application Tilt Brush et son fonctionnement en utilisant la fonction miroir projetée sur grand écran.
 3. En classe, laisser les élèves expérimenter l'application de façon libre.
- Action productive (périodes 2-4)
 1. Inviter les élèves à créer une oeuvre abstraite inspirée de celle de Riopelle selon les consignes suivantes :
 - Se mettre en mode débutant
 - Explorer les outils et les couleurs
 - Tracer des lignes larges et minces
 - Tracer des lignes rapprochées et éloignées
 - Tracer des lignes dans les axes X Y Z
 - Tracer des lignes en haut et en bas
 - Tracer des lignes fixes et en mouvement
 - Choisir un point de vue extérieur
 - Sauvegarder selon le cadrage désiré
 - Exporter dans Google Poly



**ABSTRACTIONS
LYRIQUES**
EN RÉALITÉ VIRTUELLE

DÉROULEMENT

TÂCHE 2 • CRÉER UNE OEUVRE ABSTRAITE INSPIRÉE DE RIOPELLE

- Séparation
 - Retour sur les créations des élèves en grand groupe en partageant les casques.
 - Les élèves se prononcent sur les réalisations : est-ce que les oeuvres sont bien mises en valeur dans le musée ? Est-ce que les informations sont complètes et pertinentes ?

INTÉGRATION

- Noter dans un carnet de traces :
 - Qu'est-ce qui m'a inspiré ?
 - Quelles ont été les étapes de ma création ?
 - Qu'est qui me rend le plus fier ?
 - Quelle a été ma plus grande difficulté ?
 - Comment me suis-je senti pendant cette création ?
 - Comment vais-je m'éprendre la prochaine fois pour faire mieux ?
 - Qu'est-ce que j'ai appris ?



**ABSTRACTIONS
LYRIQUES**
EN RÉALITÉ VIRTUELLE

ANNEXE

COÉVALUATION DE L'OEUVRE ABSTRAITE

Légende :

- A. Supérieurement
- B. Complètement
- C. Partiellement
- D. Aucunement

Titre de la création : Date de la création :	Évaluation par l'élève #1 Nom :	Évaluation par l'élève #2 Nom :	Évaluation de l'enseignant(e)
Cette création respecte les consignes de la proposition de création : oeuvre d'abstraction lyrique			
Dans cette création, on observe un traitement personnel et varié du langage plastique : Forme : non figurative • Ligne : dessinée, peinte, abstraite, courbe, droite • Organisation de l'espace : superposition			
Cette création est authentique et intègre des éléments originaux et expressifs.			
Inscrire vos commentaires.			
			Note finale

