

Sonia Delaunay, Automne 1965

RÉSUMÉ

PROPOSITION

Imaginer une transformation à partir d'un élément graphique de base en réalisant un petit film d'animation à partir matériaux de son choix (voir matériaux) pour illustrer une transformation originale de cet élément commun. Cette animation deviendra une oeuvre collective « variations autour d'un point » chacun ira à partir des matériaux trouvés dans son environnement immédiat (utilisation d'une pelote de laine, de cartons, de gommette par exemple). L'objectif étant de montrer qu'à partir d'un élément imposé il est possible d'avoir une multitude de réponses personnelles.

[Voir exemple avec une seule technique.](#) [Voir un exemple avec plusieurs matériaux.](#)

TEMPS PRÉVU

3 à 4 heures

OUTILS NUMÉRIQUES

- Tablette numérique iPad ou téléphone cellulaire
- [Applications](#) :
Pour Apple : Ixi, Stop motion studio ou Imotion
Pour Google : Stopmotion studio

COMPÉTENCES

- Créer une image personnelle... (C1)
- [Compétence numérique](#) : Production de contenu

TECHNIQUES

Au choix de l'élève : assemblage, collage, dessin, façonnage, gravure, modelage, peinture, photographie, cadrage, animation.

MATÉRIAUX

Au choix de l'élève : peinture, encres, crayons, cartons, pâte à modeler, feutres, laine, gommette, etc.

GESTES TRANSFORMATEURS

[1er cycle](#) et [2e cycle](#) : selon la technique de création : tracer à main levée, appliquer un pigment coloré, déchirer, découper, entailler, ajourer, coller, tracer en creux, pincer, creuser, plier, froisser, façonner, photographier des images et des objets, enregistrer une image numérique.

POUR LA DÉMARCHÉ DE CRÉATION

- [Carnet de traces en papier](#)
- Ou
- [Carnet de traces en ligne](#)

REPÈRES CULTURELS

- [Un point c'est tout](#) (élément déclencheur)
- [Point et culture](#)

LANGAGE PLASTIQUE

[1er cycle](#) : selon la technique et les matériaux choisis : ligne, forme, textures et motifs, énumération, superposition, chevauchement, juxtaposition, répétition.

[2e cycle](#) selon la technique et les matériaux choisis s'ajoutent l'équilibre, le mouvement et le rythme.

CRITÈRES D'ÉVALUATION CIBLÉS

- Efficacité de l'utilisation liée aux gestes transformateurs
- Efficacité de l'utilisation des éléments
- Authenticité de la production

Otobong Nkanga

DÉROULEMENT

CRÉER UNE IMAGE PERSONNELLE

PRÉPARATION

1. Noter son nom dans le carnet de traces.
2. [Visionner le diaporama de présentation](#) où se trouvent, entre autres, des oeuvres abstraites exploitant le point
3. Activer ses connaissances antérieures à partir des questions en visionnant la vidéo (un point c'est tout) comme élément déclencheur : Qu'est-ce qu'un point ? À quoi sert-il ? Chercher des expressions qui le mot point (par exemple « le permis à points », « un coup de poing », « le point de suture », « le poing sur la table », « une étoile ou un avion dans le ciel », « les yeux du chat dans la nuit »...).
4. Noter les réponses sous forme de schéma dans son carnet de traces.
5. Noter, dessiner, synthétiser les éléments trouvés et qui apparaissent intéressants et inspirants dans son carnet de traces.
6. Visionner la vidéo le [cinéma d'animation](#).

RÉALISATION

1. Faire une liste des matériaux disponibles qui pourraient être utilisés pour réaliser l'animation. Exemple de matériaux et outils : pâte à modeler, papier de couleur, laine, peinture, crayons de couleur, encre noire ou de couleur, pâte à sel, etc.
2. Explorer la matière.
3. Trouver une idée de transformation autour du point à partir du matériau choisi et dessiner les étapes de transformation dans le [scénarimage](#) placé dans le cahier de traces.
4. [S'approprier l'application d'animation](#) choisie en fonction de l'appareil numérique utilisé.
5. Dresser une liste des matériaux nécessaires à prévoir pour réaliser l'animation.
6. [Installer un espace de travail fixe pour réaliser l'animation](#).
7. Imprimer ou avoir à l'écran [l'image de départ](#).
8. Réaliser l'animation prévue dans le scénarimage.
9. Déposer l'animation dans l'espace virtuel prévu par l'enseignant.
10. [Déposer aussi dans le PADLET UN POINT C'EST TOUT!](#)

INTÉGRATION

1. Noter dans son carnet de traces son expérience de création : difficultés, réussites, plaisir, trouvailles, etc.
2. Observer les autres animations réalisées (l'enseignant(e) pourra les assembler dans un logiciel de montage ou dans l'outil d'édition de YouTube et intégrer une musique.
3. Réfléchir seul ou discuter en grand groupe aux questions suivantes : Est-ce mon projet est réussi? Est-ce amusant ? Que ressort-il de cette oeuvre collective ? Un point c'est tout ? Réellement ?
4. Noter les réponses dans son carnet de traces.
5. FACULTATIF : l'enseignant pourra monter les vidéos reçues en les intégrant les unes à la suite des autres et ajouter une bande sonore dans un optique de création collective « Variations autour d'un point ».

Dominique Pissard, cp ARTS CSS Marie-Victorin, 2021

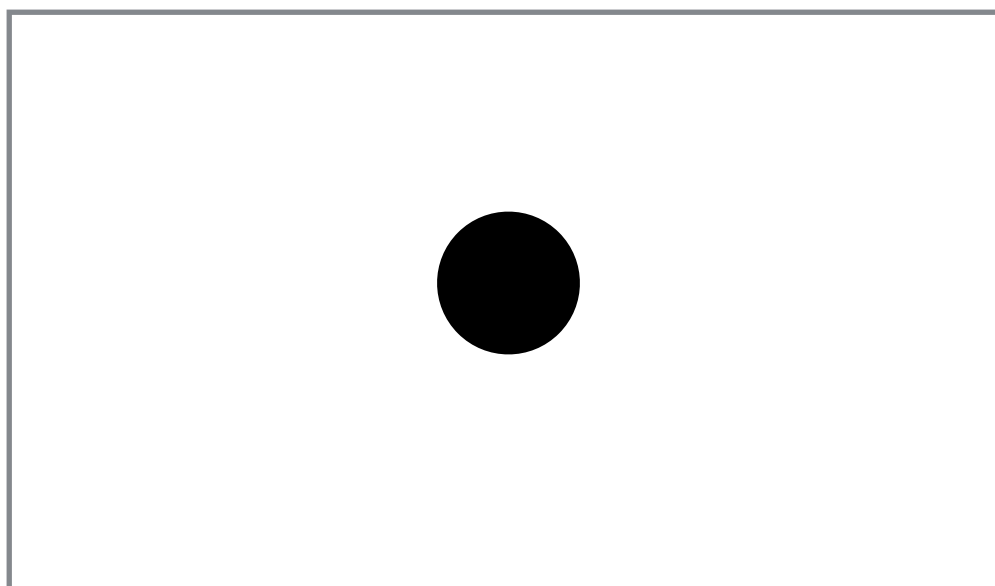


Joan Miró - Bleu II

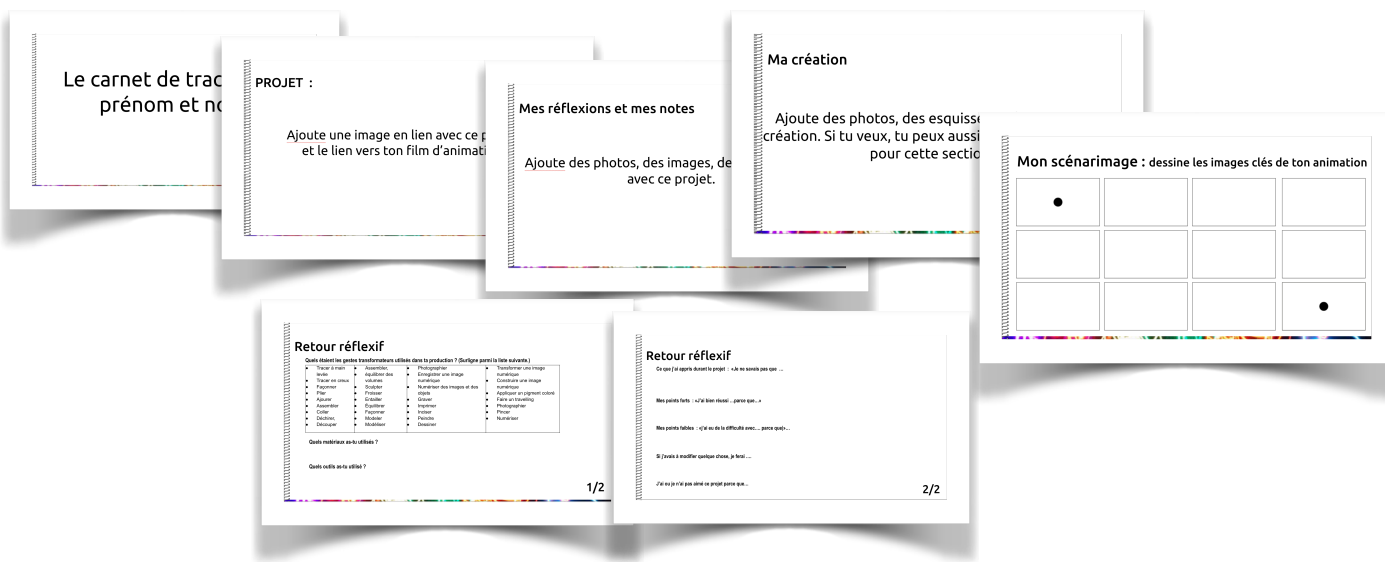
ANNEXE 1

CRÉER UNE IMAGE PERSONNELLE

Image de départ et d'arrivée



Cahier de traces





Yayoi Kusama

UN POINT, C'EST TOUT !
CINÉMA D'ANIMATION

COÉVALUATION DE LA CRÉATION • FILM D'ANIMATION

| | | |
|---|-----------------------------|-------------------------------|
| Nom de l'élève : | Titre du film d'animation : | Date : |
| Légende : Inscrire la lettre correspondante. A : Répond au-delà des attentes. B : Répond adéquatement aux attentes. C : Répond minimalement aux attentes D : Ne répond pas aux attentes | | |
| Critères Tu auras besoin du ton cahier de traces pour justifier ton évaluation. | Évaluation de l'élève | Évaluation de l'enseignant(e) |
| Mes gestes transformateurs liés aux matériaux et outils utilisés ont été efficaces | | |
| Que veut dire ce critère ? Comment ont été exploitées les propriétés des matériaux et des outils en tirant parti de ceux-ci. Est-ce démontré de l'habileté ? est-ce que mes matériaux et mes outils sont pertinents ? Exemples : utiliser un lavis plutôt que le crayon de couleur pour évoquer la transparence. Une animation fluide et non saccadée. | Justification de l'élève | |
| L'organisation des mes éléments est cohérent. | | |
| Que veut dire ce critère ? Comment est organisé ma composition ? est-ce une organisation suffisamment complexe (superposition, juxtaposition, énumération, etc.) démontre une réflexion ? Est-ce que ma réalisation est en relation avec la proposition de départ ? Exemple : Il y a une suite logique dans le défilement de mon animation et il se passe suffisamment d'événements pour retenir l'attention. | Justification de l'élève | |
| Ma production est authentique | | |
| Que veut dire ce critère ? Est-ce que ma réalisation est originale, sans cliché et lié à la proposition de création ? Exemple : Je ne me suis pas servi du cliché des émoticônes, car c'est un peu facile et manque de créativité. | Justification de l'élève | |
| Commentaires de l'enseignant(e) | | Cote finale |

