

Atelier 1

Décalquer une photographie: analogique et numérique

Comment est-ce que je peux décalquer le plus précisément possible mon objet favori ?

Où est-ce que je dois être précis ? Qu'est-ce que je peux négliger ?

Méthodes inspirées par l'art: simplifier, reproduire, abstraire

	Procédure	Matériel						
Analogique	<ol style="list-style-type: none"> 1. Photographie ton objet favori avec une tablette et imprime-le. 2. Décalque l'image en choisissant pour cela la variante A, B ou C. A: papier calque, B: papier carbone, C: crayon gras ou neocolor (pour crayonner le dos de la copie) 3. Plisse les yeux, où y a-t-il des ombres ? Donne un effet d'ombre. 4. Photographie l'image. 	<table> <tr> <td>tablette / objet</td> </tr> <tr> <td>papier calque</td> </tr> <tr> <td>papier carbone</td> </tr> <tr> <td>crayon gras 2B-6B / neocolor</td> </tr> <tr> <td>stylo à bille / crayon</td> </tr> <tr> <td>différents papiers</td> </tr> </table>	tablette / objet	papier calque	papier carbone	crayon gras 2B-6B / neocolor	stylo à bille / crayon	différents papiers
tablette / objet								
papier calque								
papier carbone								
crayon gras 2B-6B / neocolor								
stylo à bille / crayon								
différents papiers								
Numérique	<ol style="list-style-type: none"> 1. Photographie ton objet favori avec une tablette. 2. Ouvre le logiciel de dessin. 3. Importe ta photo dans le logiciel. 4. Crée un nouveau calque, choisis un crayon, dessine l'objet en suivant les lignes de la photographie. 5. Supprime le calque avec la photo. 6. Enregistre ton dessin et imprime-le. 	<table> <tr> <td>tablette / objet</td> </tr> <tr> <td>application de dessin</td> </tr> </table>	tablette / objet	application de dessin				
tablette / objet								
application de dessin								
Traces	<ol style="list-style-type: none"> 1. Accroche ton dessin ou l'impression dans l'atelier 1. 2. Intègre la photo dans le logiciel de documentation, donne-lui un titre et décris brièvement ce que tu as fait et ce que tu as particulièrement bien réussi. 							

Atelier 2

Dessiner d'après la photographie: analogique et numérique

Comment est-ce que je peux dessiner le plus précisément possible mon objet favori en suivant les lignes d'une photographie ?

Méthodes inspirées par l'art: simplifier, réinterpréter, abstraire

	Procédure	Matériel						
Numérique / Analogique	<ol style="list-style-type: none"> 1. Photographie ton objet favori avec un tablette. 2. Ouvre le logiciel de dessin. 3. Importe ta photo dans le logiciel. 4. Crée un nouveau calque, choisis un crayon, dessine l'objet en suivant les contours de la photographie. 5. Supprime le calque avec la photo. 6. Imprime l'image agrandie (format A3). 7. Prends un instrument de dessin (crayon, feutre, stylo à bille) et suis lentement les lignes de l'objet sur l'impression, observe les mouvements de tes mains. 8. Prends un grand papier ou ouvre un nouveau calque dans le logiciel. 9. Choisis un crayon épais ou un fusain et dessine une deuxième fois généreusement l'objet en te souvenant des mouvements de ta main. 10. Photographie le dessin (analogique) ou enregistre et imprime-le (numérique). 	<table> <tr> <td>tablette / objet</td> </tr> <tr> <td>papier calque</td> </tr> <tr> <td>papier carbone</td> </tr> <tr> <td>crayon gras 2B-6B / neocolor</td> </tr> <tr> <td>stylo à bille / crayon</td> </tr> <tr> <td>différents papiers</td> </tr> </table>	tablette / objet	papier calque	papier carbone	crayon gras 2B-6B / neocolor	stylo à bille / crayon	différents papiers
tablette / objet								
papier calque								
papier carbone								
crayon gras 2B-6B / neocolor								
stylo à bille / crayon								
différents papiers								
Traces	<ol style="list-style-type: none"> 1. Accroche ton dessin ou l'impression dans l'atelier 2. 2. Intègre la photo dans le logiciel de documentation, donne-lui un titre et décris brièvement ce que tu as fait et ce que tu as particulièrement bien réussi. 							

Atelier 3

Dessiner les contours à l'aveugle

Comment est-ce que je peux dessiner le plus précisément possible mon objet favori sans regarder sur la feuille ?

Méthodes inspirées par l'art: reproduire, simplifier, abstraire

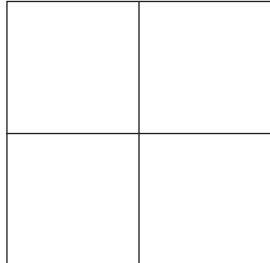
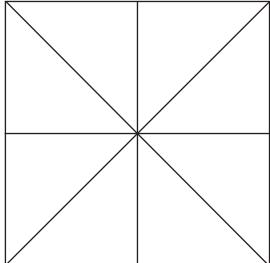
	Procédure	Matériel					
Analogique	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observe minutieusement ta photographie ou ton objet. 2. Prends un papier et fixe-le pour qu'il ne glisse pas. 3. Dessine l'objet sans regarder le support sur lequel tu dessines. Tes yeux restent fixés sur l'objet / la photographie et l'explorent progressivement. En même temps, ta main dessine ce que tes yeux voient. 4. Réalise plusieurs dessins à l'aveugle les uns sur les autres sur le même papier. 5. Dessine aussi avec ta main la moins expérimentée. 6. Photographie les dessins des contours. 	<table> <tr> <td>tablette / objet</td> </tr> <tr> <td>photocopie de l'objet</td> </tr> <tr> <td>différents papiers</td> </tr> <tr> <td>différents stylos</td> </tr> <tr> <td>ruban adhésif</td> </tr> </table>	tablette / objet	photocopie de l'objet	différents papiers	différents stylos	ruban adhésif
tablette / objet							
photocopie de l'objet							
différents papiers							
différents stylos							
ruban adhésif							
Numérique	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observe minutieusement ta photographie ou ton objet. 2. Ouvre le logiciel de dessin et choisis un crayon qui convient et une couleur. 3. Dessine l'objet sans regarder le support sur lequel tu dessines. Tes yeux restent fixés sur l'objet / la photographie et l'explorent progressivement. En même temps, ta main dessine ce que tes yeux voient. 4. Réalise plusieurs dessins à l'aveugle sur le même calque. 5. Dessine aussi avec ta main la moins expérimentée. 6. Enregistre et imprime les dessins des contours. 	<table> <tr> <td>tablette / objet</td> </tr> <tr> <td>application de dessin</td> </tr> </table>	tablette / objet	application de dessin			
tablette / objet							
application de dessin							
Traces	<ol style="list-style-type: none"> 1. Accroche ton dessin ou l'impression dans l'atelier 3. 2. Intègre la photo dans le logiciel de documentation, donne-lui un titre et décris brièvement ce que tu as fait et ce que tu as particulièrement bien réussi. 						

Atelier 4

Dessiner une photographie avec ses lignes directrices

Comment est-ce que je peux dessiner le plus précisément possible mon objet favori en m'a aidant d'une grille ?

Méthodes inspirées par l'art: reproduire, agrandir / diminuer

	Procédure	Matériel			
Analogique	<ol style="list-style-type: none"> 1. Photographie ton objet favori et imprime-le. 2. Dessine une grille sur la photographie: pour cela, plie deux fois ton image, déplie-la et trace une ligne -verticale (de haut en bas) et une ligne horizontale (de droite à gauche). Complète avec les deux lignes diagonales (d'un coin de la feuille à l'autre). 3. Dessine la même grille avec un crayon fin sur un papier à dessin vide. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <ol style="list-style-type: none"> 4. Observe quelle partie de l'objet se trouve dans quelle partie de la grille ? 5. Travaille chaque partie de la grille et dessine ton objet partie par partie. 6. Photographie l'image avec la grille et le dessin. 	<table border="0"> <tr> <td>tablette / objet</td> </tr> <tr> <td>papier à dessin (format A4)</td> </tr> <tr> <td>différents stylos</td> </tr> </table>	tablette / objet	papier à dessin (format A4)	différents stylos
tablette / objet					
papier à dessin (format A4)					
différents stylos					
Traces	<ol style="list-style-type: none"> 1. Accroche ton dessin ou l'impression dans l'atelier 4. 2. Intègre la photo dans le logiciel de documentation, donne-lui un titre et décris brièvement ce que tu as fait et ce que tu as particulièrement bien réussi. 				

Atelier 5

Dessiner les surfaces qui entourent l'objet et les vides de l'objet

Comment est-ce que je peux représenter mon objet favori en dessinant la contre-forme (espace vide autour de la forme) ?

Méthodes inspirées par l'art: simplifier, reproduire

	Procédure	Matériel					
Numérique / Analogique	<ol style="list-style-type: none"> Colorie en foncé la surface qui entoure ton objet sur la photographie ainsi que les vides de ton objet en utilisant un feutre épais, une craie grasse de couleur sombre ou de l'encre de Chine et un pinceau. Analogique: Reporte avec le même instrument de dessin les formes colorées sur un nouveau papier. Numérique: Reporte avec un crayon/pinceau approprié les formes colorées sur un nouveau calque du logiciel de dessin. Concentre-toi seulement sur les surfaces sombres qui entourent l'objet et sur les vides de l'objet lorsque tu les reportes sur le papier/le calque. La silhouette de ton objet apparaît peu à peu. Photographie (analogique) ou enregistre l'image et imprime-la (numérique). 	<table> <tr> <td>tablette</td> </tr> <tr> <td>photocopie de l'objet</td> </tr> <tr> <td>application de dessin</td> </tr> <tr> <td>différents papiers</td> </tr> <tr> <td>différents stylos</td> </tr> </table>	tablette	photocopie de l'objet	application de dessin	différents papiers	différents stylos
tablette							
photocopie de l'objet							
application de dessin							
différents papiers							
différents stylos							
Traces	<ol style="list-style-type: none"> Accroche ton dessin ou l'impression dans l'atelier 5. Intègre la photo dans le logiciel de documentation, donne-lui un titre et décris brièvement ce que tu as fait et ce que tu as particulièrement bien réussi. 						

Atelier 6

Compléter la photographie par le dessin

Comment est-ce que je peux dessiner le plus précisément possible la partie manquante de mon objet favori ?

Méthodes inspirées par l'art: simplifier, associer, varier

	Procédure	Matériel				
Numérique / Analogique	<ol style="list-style-type: none"> 1. Photographie ton objet favori et imprime-le. 2. Découpe ton objet. 3. Découpe l'objet découpé en deux ou trois parties. 4. Colle une de ces parties sur un papier. 5. Dessine les parties découpées manquantes le plus précisément possible. 6. Plisse les yeux, où y a-t-il des parties claires et foncées ? Hachure-les de manière appropriée. 7. Photographie ton travail. 	<table> <tr> <td>tablette / objet</td> </tr> <tr> <td>ciseaux</td> </tr> <tr> <td>papier à dessin</td> </tr> <tr> <td>différents stylos</td> </tr> </table>	tablette / objet	ciseaux	papier à dessin	différents stylos
tablette / objet						
ciseaux						
papier à dessin						
différents stylos						
Traces	<ol style="list-style-type: none"> 1. Accroche ton dessin ou l'impression dans l'atelier 6. 2. Intègre la photo dans le logiciel de documentation, donne-lui un titre et décris brièvement ce que tu as fait et ce que tu as particulièrement bien réussi. 					

Atelier 7

Dessiner l'objet d'après modèle (de différents côtés, lentement et vite)

Comment est-ce que je peux dessiner le plus précisément possible mon objet favori d'après modèle ?

Méthodes inspirées par l'art: reproduire, simplifier

	Procédure	Matériel
Préparation	<ol style="list-style-type: none"> 1. Plie un grand papier à dessin et place-le verticalement devant toi. 2. Place ton objet devant. Le fond neutre ainsi obtenu permet de voir les contours et les vides de l'objet. 	objet grand papier à dessin
Analogique	<ol style="list-style-type: none"> 1. Choisis les instruments de dessin appropriés et dessine soigneusement l'objet. 2. Complète le dessin en reproduisant les structures de sa surface et les ombres. 3. Fixe-toi quatre limites de temps différentes pour le même point de vue (p. ex. 4 minutes, 2 minutes, 1 minute, 30 secondes). 4. Varie le point de vue sur l'objet pour d'autres dessins (côté, perspective). 5. Photographie les dessins. 	objet différents stylos papier à dessin
Numérique	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ouvre le logiciel de dessin, choisis les couleurs et les crayons appropriés et dessine soigneusement ton objet. 2. Crée des nouveaux calques et fixe-toi quatre limites de temps différentes pour le même point de vue (p. ex. 4 minutes, 2 minutes, 1 minute, 30 secondes). 3. Varie le point de vue sur l'objet pour d'autres dessins (côté, perspective). 4. Enregistre les dessins et imprime-les. 	tablette / objet application de dessin
Traces	<ol style="list-style-type: none"> 1. Accroche ton dessin ou l'impression dans l'atelier 7. 2. Intègre la photo dans le logiciel de documentation, donne-lui un titre et décris brièvement ce que tu as fait et ce que tu as particulièrement bien réussi. 	

Atelier 8

Dessiner d'après la photographie avec un logiciel qui fonctionne comme une «camera lucida» (chambre claire)

Comment coordonner ma main et mes yeux en dessinant en suivant les lignes?

Méthodes inspirées par l'art: réinterpréter, simplifier, abstraire

	Procédure	Matériel						
Numérique / Analogique	<ol style="list-style-type: none"> Ouvre l'application Osmo Masterpiece. Photographie ton objet dans l'application. Fixe-le miroir/rélecteur et place et installe l'iPad verticalement devant toi. Prends des crayons et du papier à dessin et fixe le papier devant la tablette. Réduis la photographie à l'aide de l'application de façon à ce qu'un dessin composé de lignes rouges apparaisse. Prends un crayon approprié et dessine les lignes rouges en faisant attention à la manière dont tes yeux et ta main qui dessine interagissent. Arrête l'enregistrement dans l'application. Enregistre la vidéo en accéléré de ton travail. Photographie le dessin. 	<table> <tr> <td>tablette / objet</td> </tr> <tr> <td>application</td> </tr> <tr> <td><i>Osmo Masterpiece</i></td> </tr> <tr> <td>papier à dessin</td> </tr> <tr> <td>différents stylos</td> </tr> <tr> <td>ruban adhésif</td> </tr> </table>	tablette / objet	application	<i>Osmo Masterpiece</i>	papier à dessin	différents stylos	ruban adhésif
tablette / objet								
application								
<i>Osmo Masterpiece</i>								
papier à dessin								
différents stylos								
ruban adhésif								
Traces	<ol style="list-style-type: none"> Accroche ton dessin ou l'impression dans l'atelier 8. Intègre la photo dans le logiciel de documentation, donne-lui un titre et décris brièvement ce que tu as fait et ce que tu as particulièrement bien réussi. 							

Atelier 9

Dessiner à l'envers

Comment est-ce que je peux dessiner d'après modèle sans penser à l'objet ?

Méthodes inspirées par l'art: pivoter, reproduire

	Procédure	Matériel
Numérique / Analogique	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prends ton dessin de l'atelier «Décalquer une photographie». Renverse le dessin de 180 degrés (à l'envers) * et fixe-le sur ta table. 2. Prends un crayon et un nouveau papier (analogique) ou ouvre un nouveau calque dans le logiciel de dessin (numérique). 3. Recopie le dessin à l'envers. Ne pense plus à l'objet, mais concentre-toi uniquement sur la position et la longueur des lignes et sur les vides et les pleins. Dessine soigneusement toutes les formes et les lignes que tu vois. 4. Retourne les deux dessins seulement lorsque tu as terminé. Que vois-tu? Compare-les. 5. Photographie le dessin (analogique) ou enregistre-le et imprime-le (numérique). 	<p>dessin d'atelier 1 différents stylos papier à dessin tablette ruban adhésif</p>
Traces	<ol style="list-style-type: none"> 1. Accroche ton dessin ou l'impression dans l'atelier 9. 2. Intègre la photo dans le logiciel de documentation, donne-lui un titre et décris brièvement ce que tu as fait et ce que tu as particulièrement bien réussi. 	