

Voiture-hérisson (page 95)

Compétences et objectifs

Les élèves peuvent...

Perception et communication

- S'inspirer du matériel et des œuvres d'art pour imaginer par association une créature, puis combiner et développer des idées à son propos.
- Échanger au cours des phases du processus, fonder leurs jugements esthétiques et garder et présenter des traces de leur processus.

Processus et productions artistiques

- Examiner l'idée sous-jacente à leur créature et l'effet visuel produit selon une gamme de critères, puis en tirer des impulsions pour préciser et développer encore plus la créature.
- Créer des formes ouvertes, fermées, angulaires, rondes, organiques et géométriques à partir des matériaux et construire des créatures en les pliant, les emboîtant, les collant, les ficelant et les cousant.
- Modifier l'effet de volume en utilisant l'ombre et la lumière.
- Expérimenter et utiliser de façon ciblée les moyens techniques de la photographique (perspective, profondeur de champ, cadrage) et traiter les images numériquement.
- Expérimenter et employer le détournement, la transformation, la déconstruction, la superposition et la combinaison pour intervenir sur des formes de représentation.

Contextes et orientation

- Analyser des œuvres d'art du point de vue de l'intention et de l'effet.

Critères d'évaluation

Je peux...

- m'inspirer de matériaux de recyclage pour créer ma créature.
- trouver des solutions personnelles pour associer des matériaux et construire cette créature.
- jouer avec l'ombre et la lumière et varier les mises en scène photographiques grâce au point de vue et au cadrage.
- élaborer un story-board à partir de la fiche descriptive de ma créature et développer une histoire singulière en images.
- traiter numériquement des photographies à l'aide d'un logiciel et compléter mon histoire illustrée pour renforcer le message (bulles, onomatopées).
- préciser et documenter mes idées et ma création au cours du processus.
- évaluer le processus et les produits des phases de travail à l'aide des critères d'évaluation et donner un feed-back aux autres.

Moyens de création visuelle

Concepts et notions en arts visuels

- Forme: formes ouvertes, fermées, rondes, géométriques
- Espace: installation, ombre et lumière
- Structure de la surface: lisse, rugueuse, ondulée, anguleuse, épineuse, poreuse, brillante, froissée

Procédés plastiques

- Dessiner, construire, mettre en scène, photographier, assembler

Méthodes inspirées par l'art

- Détourner, transformer, superposer, réinterpréter, épurer, combiner, varier, déconstruire

Matériaux et outils

- Carnets d'esquisses, papier, bande de papier blanc pour le studio de photographie
- Peinture blanche, film de protection, assiettes, pinceaux
- Matériaux recyclés (p. ex. emballages en carton, rouleaux en carton, récipients en plastique, boîtes, filets à fruits et légumes, bouchons de liège, mousse, polystyrène, feuilles à bulles, ampoules électriques hors d'usage)
- Tissus, chiffons, pailles, cure-dents, bâtonnets en bois, boutons
- Colle blanche, pistolet à colle chaude, ruban adhésif
- Ficelle, fil de fer, agrafes, fil nylon, fil et aiguilles à coudre
- Ciseaux, cutters, supports de coupe, pinces plates et rondes, marteaux, clous
- Tablettes numériques ou appareils photo, logiciels de traitement d'image et de BD, lampes

Vocabulaire

- Association, réinterprétation, contour, silhouette, hybride, accessoires, dénouement, case de BD, concision, onomatopée

