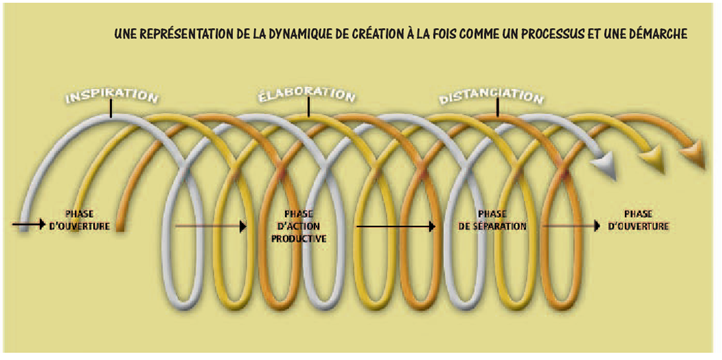
Bienvenue au cours d’arts plastiques

# Document de référence pour les cours

# Processus de création

Le processus de création, aussi appelé démarche artistique, est tout aussi important, sinon plus que la réalisation finale. Il constitue un aspect important de l’évaluation du cours. Pour y parvenir, vous aurez à produire un cahier de traces. Dans ce dernier, vous colligerez des notes en lien avec la dynamique de la création. Voici un schéma résumé des différentes étapes d’un projet durant le cours :



*recitarts*

**OUVERTURE**

* Je cherche des techniques
* Je prends en note les informations nécessaires pour les réaliser
* Je cherche des idées. (schéma heuristique)
* Je fais un inventaire de mes idées.
* Je choisis les meilleures idées

**ACTION PRODUCTIVE**

* J’expérimente des idées et des techniques.
* Je choisis les meilleures expérimentations.
* J’utilise mes expérimentations.
* Je les adapte.
* Je les combine.
* Je mets en valeur les différents éléments.
* Met en forme sa création

**SÉPARATION**

* J’observe ma création.
* J’ajuste certains éléments.
* Je mets en valeur les différents éléments.
* Je décide que la création est terminée

**OUVERTURE**

* Cherche des idées.
* Fait un inventaire de ses idées.
* Choisit les meilleures idées

# Phase d’ouverture

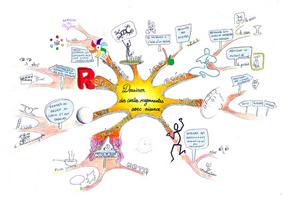
## Recherche de techniques et d’information

Le cours d’arts repose sur vos propositions de projet ainsi que de votre désir d’apprendre. Comme tous les élèves du cours ont des expériences, des habiletés et des intérêts différents, vous serez appelés à effectuer vos propres recherches documentaires à propos des techniques artistiques qui vous intéresse Vous devez colliger les informations nécessaires dans le **Cahier de traces et dans la fiche de suivi de projet**.

L’enseignant est présent pour vous supporter, vous conseiller dans vos démarches et pour donner un cadre général de création.

## Recherche d’idées : le schéma heuristique

Lors de cette étape, vous devez réaliser un « brainstorm » sous la forme d’un schéma de mots et surtout, de dessins clés, c’est ce que nous appelons un schéma heuristique. Ce type de schéma sert à explorer un sujet dans toutes les directions possibles, sans limitation. Très utile lors de panne sèche d’inspiration ou devant le syndrome de la page blanche, ce dernier permet de garder une trace de toutes les idées et de pouvoir y revenir plus tard au besoin.

Ex :

À la fin de cet exercice, il faut sélectionner les éléments intéressants à développer ou à explorer dans une œuvre. Il n’est pas statique, vous avez toujours la possibilité d’y ajouter de nouvelles idées dès qu’elles se présentent et de modifier votre idée de projet.

# Action productive

## Expérimenter des techniques et des idées

Avant de se lancer dans un projet, il est toujours intéressant de réaliser des essais de pratique, surtout s’il s’agit d’une nouvelle technique. C’est le moment d’essayer, par exemple, les traits de différents pinceaux, d’effectuer un dessin d’observation pour pratiquer l’ombrage, la perspective, tester les coupes de linogravure, le transfert d’image. Ces tests peuvent prendre l’aspect de petits projets en soi ou simplement de planches d’essais.

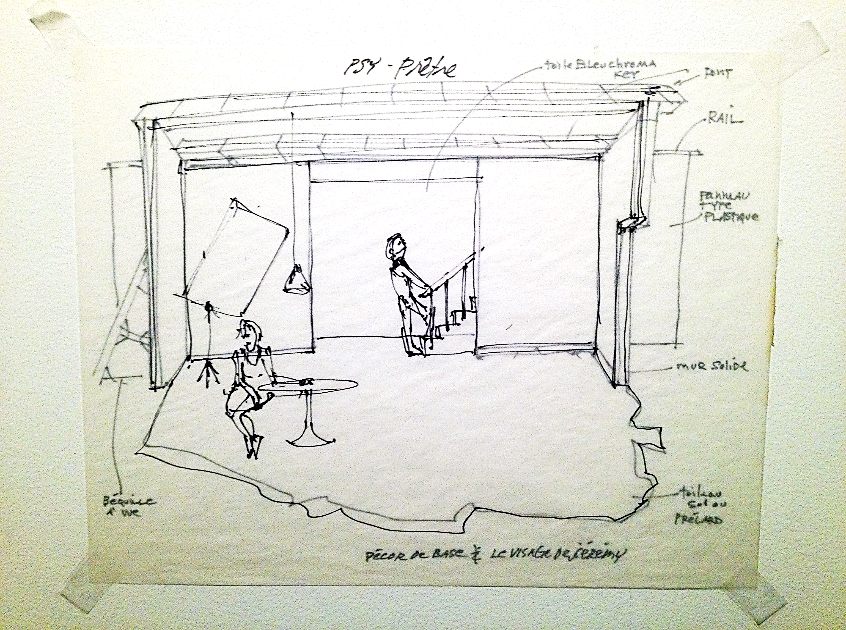
*Ne pas oublier de prendre des notes et d’utiliser le cahier de traces.*

## Faire une esquisse

C’est à cette étape qu’il est le moment de choisir les meilleures expérimentations, de les adapter et de les combiner pour en faire ressortir l’idée générale du projet à réaliser. Cette étape est importante mais souvent négligée. Pourtant, celle-ci permet d’avoir un plan avant de débuter le projet et nous permet d’éviter des pertes de temps, des erreurs ou d’avoir des déceptions à la fin du projet. C’est le moment de réfléchir à l’ordre des différentes étapes de production.

N’oubliez pas qu’il est toujours possible de modifier notre idée en cours de route, c’est cela la création.

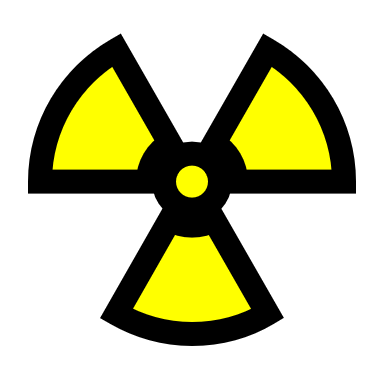
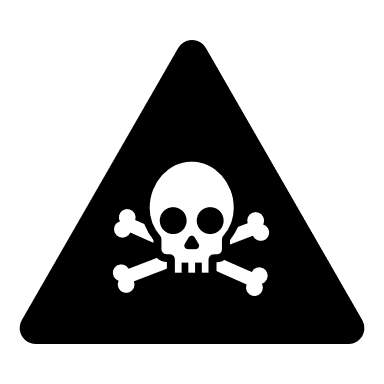
*Le tout est consigné dans le cahier de traces*.

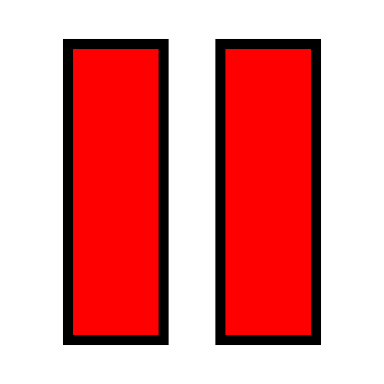
<http://www.quadr-arts.com/boutique/cat1/lappel-du-clown/>

## Réalisation du projet

C’est le temps de mettre en pratique les apprentissages réalisés durant la phase d’ouverture et durant les expérimentations. Osez adapter, mélanger, combiner vos idées, vos expérimentations et vos savoir déjà acquis.

Parfois, lors de cette étape, nous pouvons vivre plusieurs frustrations car nous sommes très durs avec soi-même et nous voulons que tout soit parfait du premier coup. Il est important de ne pas se décourager et de se rappeler de ceci :

j’ai fait une erreur



**J’ai appris un nouvel effet!**

Effectivement, il est fréquent d’apprendre en effectuant des erreurs, les plus grands artistes en font constamment, et n’oubliez pas que rien n’est irrécupérable et impossible à corriger. Toutefois, il est important de prendre en note les difficultés rencontrées pour les éviter à nouveau ou, encore plus intéressant, pour pouvoir les reproduire à nouveau dans un autre contexte. *Notes à écrire dans le cahier de traces*

# Phase de séparation



Pendant la réalisation du projet il faut prendre le temps de s’arrêter, de prendre du recul (littéralement) et d’observer son œuvre afin de voir s’il n’y aurait pas des améliorations : déplacements, ajouts, retraits, mise en valeurs de différents éléments.

Est-ce que j’ai de nouvelles idées?

Est-ce que mon œuvre est terminée?

**Si non** : Continue le travail et mets en valeurs les éléments nécessaires

**Si oui** : C’est le temps de faire un bilan global du projet avec la fiche de suivi de projet et le cahier de traces.