



Education Artistique & Arts Appliqués

Investigation du visible, Expression plastique et Arts Appliqués, Connaissance des Arts
THEME: De l'informel (figuratif) à la stylisation... **L'aléatoire comme source d'inspiration.**



De la Tache,

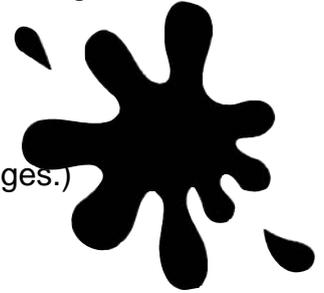
Bac Pro.



Sujet: Une maison de production, décide de lancer sur le marché du film d'animation une nouvelle série pour les enfants de 6 à 10 ans. Il vous est demandé de réaliser le personnage (ANIMAL LUDIQUE et IMAGINAIRE) de cette nouvelle série. Vous imaginerez la naissance de celui-ci par l'intermédiaire d'une "TACHE".

Application: Etant donné:

- Rappel sur les notions de fond et forme.
- Techniques d'impressions "non contrôlées"(tampons, écoulements, pliages.)
- Stylisation & Etapes successives...



Procédure:

1. Dans un premier temps réalisé une série de taches, en restant le plus aléatoire possible. Vous travaillerez uniquement en couleur à l'encre colorex.
2. Dans un deuxième temps, vous effectuerez le choix d'une tache qui vous apparaîtra la plus expressive, dans le but de réaliser un animal ludique.
3. Une fois que vous aurez déterminés l'animal que vous désirez styliser, on vous demande d'en réaliser les étapes successives de transformation.
4. Enfin vous proposerez une illustration en couleur de votre final, sur un format A4.

Pour cela: "Jouer avec le hasard, faites des propositions diverses et variées, exagérer les pleins et les vides, les grands et les petits éléments. Faites de nombreuses manipulations. La règle du jeu consiste à produire une image sans utiliser au départ les moyens traditionnels tel que le feutre, ou le crayon."

Moyens, Outils:

- Encres de couleurs, colorex.
- Formats A3. Calque.
- Crayons de couleurs et feutres pour la deuxième partie.(Format A4.)

Evaluation:

- Diversité des recherches, et le choix d'une tache en fonction du thème
- Les étapes successives (bonne relation entre les images)
- Qualité graphique et propreté.

