



GUIDE D'ÉTUDE

DISCIPLINE :
ARTS MÉDIATIQUES

ARTIST :
SHAUN ELIE



Le dossier suivant est fourni à titre de ressource supplémentaire afin d'enrichir et d'accompagner la visite de l'artiste.

Il comprend des liens avec le programme scolaire, des stratégies d'évaluation et des suggestions d'activités complémentaires à réaliser en classe. Tous les supports sont destinés à être utilisés à la discrétion de l'enseignant et peuvent être adaptés si nécessaire afin de répondre aux besoins spécifiques des élèves.

GUIDE D'ÉTUDE

Discipline / Exemple d'artiste:

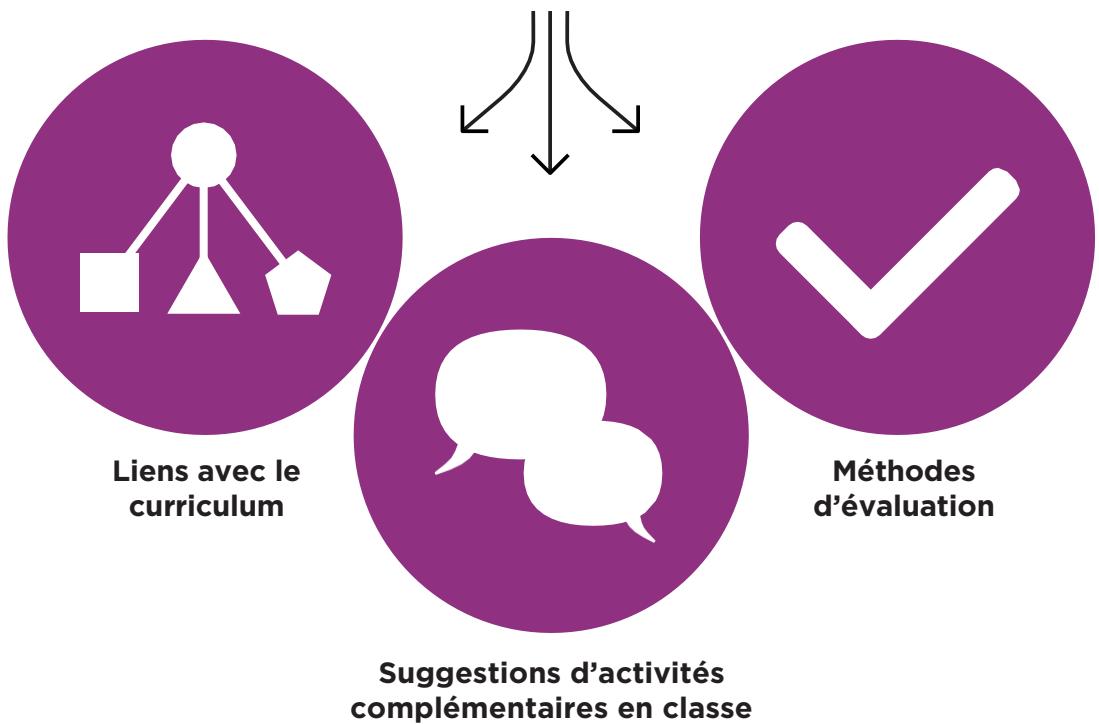


TABLE DE MATIÈRES

GUIDE D'ÉTUDE: ARTS MÉDIATIQUES	4
Présentation du programme	4
Liens avec le curriculum.....	5
Prolonger l'apprentissage (pistes de discussion)	6
ARTS MÉDIATIQUES Aperçu.....	Error! Bookmark not defined.
ANNEXE	9
Banque de vocabulaire/glossaire:.....	9
Santé et bien-être des élèves	10
Ressources supplémentaires	10

GUIDE D'ÉTUDE: ARTS MÉDIATIQUES

UNE INTRODUCTION AU MAPPING-VIDÉO

Présentation du programme

Nom de l'artiste: Shaun Elie

Biographie de l'artiste: Shaun Elie (VCR't) est un artiste vidéo d'Ottawa actif depuis 2006. Il crée des œuvres mêlant techniques analogiques et numériques, allant du stop motion aux projections en direct. Passionné par l'éducation artistique, il anime des ateliers adaptés à tous les niveaux où les élèves explorent la vidéo, développent leur créativité et réalisent des projets expressifs et collaboratifs.



Description du programme: Le mapping vidéo, également connu sous le nom de projection architecturale, est une technique utilisée pour projeter des vidéos ou des images sur des surfaces tridimensionnelles. Au lieu de projeter sur un écran plat, le mapping vidéo consiste à projeter sur des objets aux formes et textures complexes, tels que des bâtiments, des sculptures ou des scènes.



Discipline Artistique: Arts médiatiques

Niveaux scolaires recommandés: 5e - 12e

Logistique de la session: En personne ou en ligne

Vocabulaire/Glossaire: [Cliquez ici](#)

UNE INTRODUCTION AU MAPPING-VIDÉO

Liens avec le curriculum

Thèmes d'apprentissage

- Volet A - Création et présentation
 - Appliquer le processus de création : idéation, planification, expérimentation, création, révision et présentation de projections. (5e - 6e)
 - Utiliser la cartographie vidéo comme moyen d'intégrer les visuels, la technologie et la conception, en combinant les arts médiatiques et les arts visuels. (7e - 8e)
 - Utiliser des outils tels que MadMapper, TouchDesigner ou Resolume pour la création de contenu et la configuration des projections. (9e - 12e)
- Volet B - Réfléchir, réagir et analyser
 - Utiliser le processus d'analyse critique : réfléchir aux projections, analyser les choix (éclairage, couleur, mouvement), demander l'avis des pairs et affiner le travail. (5e - 8e)
 - Explorer la manière dont le mapping vidéo évoque des émotions ou communique un sens. (9e - 12e)
- Volet C : Exploration des formes et des contextes culturels
 - Utiliser la projection mapping pour exprimer son identité personnelle et culturelle, en explorant comment les visuels communiquent des récits et des valeurs. (5e - 8e)
 - Réfléchir à la manière dont la diversité des supports visuels et des contextes d'audience façonne l'interprétation et l'inclusion. (9e - 12e)

UNE INTRODUCTION AU MAPPING-VIDÉO

Prolonger l'apprentissage (pistes de discussion)

Voici quelques suggestions de questions pour prolonger la session avec l'artiste en classe. Elles sont recommandées, mais pas obligatoires. Utilisez celles qui conviennent le mieux à votre classe. Vous trouverez également des suggestions d'activités dans le dossier de ressources supplémentaires.

4^e - 6^e
ANNÉE

Avant

- Selon vous, qu'est-ce qui a fait d'Harriet un leader ?
- Que signifie la liberté pour vous ?
- Pourquoi quelqu'un pourrait-il risquer sa vie pour les autres ?

Pendant

- Quelles émotions Harriet ressent-elle dans cette scène ?
- Comment les autres dépendent-ils d'elle ?
- Quelles stratégies a-t-elle utilisées pour rester en sécurité ?

Après

- Quels risques Harriet a-t-elle pris, et pourquoi ?
- Que pouvons-nous apprendre des actions de Harriet ?
- Que feriez-vous pour aider les autres aujourd'hui ?

7^e - 8^e
ANNÉE

Avant

- Quelles sont les qualités de leadership les plus importantes ?
- Que savez-vous du contexte dans lequel Harriet a vécu ?
- Que signifierait résister à l'injustice à son époque ?

Pendant

- Comment Harriet prend-elle ses décisions sous la pression ?
- Quels sont les traits de caractère dont elle fait preuve ?
- Quels sont les risques liés à ses actions ?

Après

- Selon vous, comment Harriet a-t-elle trouvé la force de continuer ?
- Qu'auriez-vous fait dans sa situation ?
- Qu'avez-vous appris sur la résilience et la résistance ?

9^e - 12^e
ANNÉE

Avant

- Quelles sont les forces historiques qui ont façonné les actions d'Harriet ?
- Quel rôle les individus jouent-ils dans l'évolution des systèmes ?
- Quels sont les dirigeants modernes qui vous rappellent Harriet et pourquoi ?

Pendant

- Comment le pouvoir est-il démontré ou remis en question dans son histoire ?
- Quels sont les symboles ou les actions qui ont le plus de sens ?
- Comment ses actions reflètent-elles des valeurs plus profondes ?

Après

- Comment l'héritage de Harriet Tubman est-il lié aux mouvements modernes de justice sociale ?
- Que pouvons-nous apprendre du courage d'Harriet face à l'injustice aujourd'hui ?
- Comment cette expérience a-t-elle remis en question votre façon de penser ?

ARTS MÉDIATIQUES

APERÇU

Les arts médiatiques offrent aux étudiants un moyen dynamique de s'exprimer à l'aide d'outils numériques tels que le cinéma, l'animation, la photographie et la conception sonore. Ils reflètent et façonnent la culture, amplifient les voix sous-représentées et promeuvent l'équité, la diversité, l'inclusion et la réconciliation. Grâce aux arts médiatiques, les élèves acquièrent une culture numérique, une pensée critique, une collaboration et une résolution créative des problèmes. Ces compétences les aident à devenir des créateurs confiants et éthiques et des consommateurs réfléchis de contenu numérique.

Les processus de création et d'analyse critique guident les élèves dans le développement, l'affinage et l'évaluation de leur travail, favorisant ainsi l'appropriation, l'innovation et la sensibilisation culturelle. Ces processus s'alignent sur les valeurs fondamentales du MASC en promouvant des expériences d'apprentissage accessibles, inclusives et sensibles à la culture. Les ateliers dirigés par des artistes permettent aux élèves de devenir des créateurs numériques confiants et des consommateurs de médias réfléchis.

Les arts médiatiques soutiennent l'apprentissage transversal en se connectant à des sujets tels que les langues, l'histoire, les sciences, les mathématiques et les études sociales. Les sessions dirigées par des artistes explorent des thèmes tels que l'identité, la justice environnementale, l'héritage culturel et la citoyenneté numérique, encourageant les élèves à exprimer leur apprentissage de manière pertinente et créative.



ANNEXE

Banque de vocabulaire/glossaire:

- **Projection Mapping / Video Mapping** : Alignement de visuels projetés sur des surfaces physiques.
- **Réalité augmentée spatiale** : Intégration de visuels dans l'espace réel par le biais de la projection.
- **Masquage** : Façonner les visuels pour qu'ils s'adaptent précisément à la surface.
- **Edge Blending / Stacking** : Combinaison de plusieurs projecteurs pour obtenir des images homogènes ou plus lumineuses.
- **Coordonnées XYZ** : Données 3D utilisées pour faire correspondre les projections aux positions du monde réel.
- **VJ'ing** : Mixage/projection vidéo en direct dans des contextes de spectacle.
- **Theatrical Mapping** : Séquences de projection planifiées à l'avance pour les spectacles.
- **Cartographie statique** : visuels en boucle, qui ne changent pas.
- **Cartographie interactive** : visuels qui réagissent à l'intervention du public ou de l'environnement.
- **Surface de projection** : Objet physique sur lequel la projection est effectuée.
- **Calibrage** : Alignement du projecteur et du contenu pour qu'ils correspondent exactement à la surface.
- **Lumens** : Mesure de la luminosité du projecteur (important pour la taille et le réglage).
- **Edutainment** : Contenu éducatif diffusé de manière divertissante et visuelle.

Santé et bien-être des élèves

Comment t'es-tu senti(e) dans ton corps et dans ta tête pendant l'activité d'aujourd'hui ?

- Choisis une couleur pour décrire ce sentiment. Trouve un mot pour expliquer comment ton énergie a changé après l'activité.

Mini-activité : Tableau des émotions

- Demande aux élèves de créer un tableau vivant qui montre comment ils se sentent tout de suite après l'activité.
- Ensuite, ils peuvent :
 - Le partager avec un partenaire ou un petit groupe
 - Dessiner leur tableau dans un journal
 - Écrire ou parler de ce qui les a amenés à se sentir ainsi

Ressources supplémentaires

- Guide d'évaluation
- Guide sur le protocole culturel et la sensibilité culturelle
- Document d'évaluation
- Base de données de ressources pour approfondir vos connaissances