

La tablette, plus qu'un carnet de croquis

Sans remplacer les moyens d'expression liés aux arts plastiques, la tablette ajoute et enrichit notablement la palette des possibles. Une tablette plutôt qu'un ordinateur, c'est retrouver le vrai rapport aux gestes naturels en touchant directement la surface à travailler sans passer par l'intermédiaire de la souris ou du pavé tactile. La posture est libérée.

Plus qu'avec un carnet de croquis, l'utilisateur est libre de combiner des gestes graphiques à des fonctions multiples de captures photo ou vidéo et d'effets divers, tout en vérifiant instantanément les références culturelles et ressources ou en les intégrant dans sa propre création. Le rapport à l'acte de création (créateur, outil de création) est intrinsèque à la manipulation et les effets obtenus placent les élèves en état de réussite et de confiance. La réalité augmentée peut, par exemple, s'incruster simplement et permettre de tisser des liens entre plasticité et culture ajoutée. La mixité des techniques est facilitée tout comme la production de travaux hybrides combinant dessins, photos, vidéos, textes et effets de peinture.

L'analyse individuelle de document de référence redevient plastique par l'usage de calques et de dessins facilement convocables sur chaque reproduction importée.

Au moment de la mise en commun des travaux, la projection immédiate sur le grand écran permet un temps de verbalisation rassurant et efficace. De sa place, l'élève peut agir sur son travail tout en justifiant ses choix et tous visualisent sur l'image projetée l'adéquation de l'argumentaire développé et le visuel.

C'est la manière de travailler qui est changée pour une réceptivité accrue et des acquisitions personnalisées et réutilisables. L'outil est rassembleur au sein d'une équipe pour fédérer un travail collaboratif et modifier les pratiques et préserve au niveau des élèves une individualisation des productions.

Applications intéressantes pour les arts plastiques :

- Image fixe : Photos - Snapseed - Tayasui Sketches - Procreate - ComicBook! - PicFrame.
- Animation et vidéo : iMovie - Quik - Keynote - Animation en volume ou iMotion - Green Screen.
- Réalité augmentée : HP Reveal - MirageMake - Qrafter.

Pratique artistique de l'animation en volume ou le stop-motion

Le principe des films en stop-motion est proche de celui du dessin animé : une scène constituée d'éléments en volume (marionnettes, objets, modelages) est filmée à l'aide d'un dispositif capable de ne prendre qu'une seule image à la fois. Entre chaque image, les objets de la scène sont légèrement déplacés. Lorsque le film (assemblant toutes les images) est projeté à une vitesse normale, la scène semble animée.

Source Les Ateliers Canopé

<https://www.reseau-canope.fr/service/realiser-un-film-en-stop-motion.html>

La réalisation d'un stop-motion en classe peut avoir un côté « bricolage » et être chronophage : la mise en place d'un mini studio de prise de vue, d'un appareil photo numérique sur trépied, le transfert des photographies vers le disque dur de stockage, l'utilisation d'un ordinateur équipé d'un logiciel de montage en salle informatique.

Dans ce contexte quelle plus-value peut apporter l'usage d'une tablette ?

Le tout en un de la tablette facilite grandement la réalisation du projet sans perte de temps avec une excellente visualisation des images tant pendant la réalisation du projet qu'au moment de sa lecture en tant que petit film d'animation.

L'usage de la tablette tactile couplée à l'application idoine est des plus simples. Les différents modes de prise de vue, les options d'affichage aident réellement l'utilisateur dans la réalisation de l'animation. Le projet lisible depuis l'application reste modifiable à souhait jusqu'à son export et partage en vidéo.

→ Exemple d'une séquence : *Apprenti sorcier (annexes 1 et 2)*.

Pratique artistique de l'image animée : le montage

Mettre en valeur une histoire ou rendre compte d'une expérimentation visuelle, la pratique de la vidéo en classe se développe. Il est désormais rendu plus facile et moins chronophage par l'usage des tablettes qui permettent à la fois, la captation, le montage et l'exportation du film.

Sous iOS, iMovie facilite le montage. Il transforme vos vidéos en bande-annonce amusante en choisissant parmi l'ensemble des modèles, et pour une réalisation plus créative, l'application met à votre disposition un panel de fonctionnalités extrêmement simples à prendre en main : filtres, effets spéciaux, bandes-son simplifiées, différents styles de titres et génériques animés.

Sous Android, Quik vous permettra d'éditer vos photos et vos vidéos et de créer assez simplement de superbes montages synchronisés avec de la musique en quelques clics.

→ **Exemple d'une séquence : *Vertoverie* (annexes 3 et 4).**