

Fiche-action individuelle

TraAM Arts plastiques 2014-2015
Académie de Limoges
Denis DUFOUR
denis.dufour@ac-limoges.fr
Lycée d'Arsonval 19100 Brive

TraAM 2014 - 2015

Arts plastiques

Académie de Limoges

ANNEXE 1

Fiche-action individuelle

TraAM Arts plastiques 2014-2015
Académie de Limoges
Denis DUFOUR
denis.dufour@ac-limoges.fr
Lycée d'Arsonval 19100 Brive

INTITULÉ COMPLET

Pratiques numériques actuelles et enseignement des arts plastiques (pratiques mobiles, pratiques interactives, virtualité, déplacement des prises en compte du corps, du temps et de l'espace...)

Le lieu et le son : la création sonore numérique.

DESCRIPTION

Contexte

Le dispositif concerné est prévu pour le lycée d'enseignement général, et cible une classe de Terminale Arts plastiques, enseignement Facultatif, dont l'emploi du temps prévoit 3 heures hebdomadaires.

La salle d'Arts plastiques est équipée, en plus du matériel nécessaire aux réalisations bidimensionnelles et tridimensionnelles, de matériel informatique : des ordinateurs, des logiciels référents, un scanner, une imprimante, des appareils photo numériques. La structure est caractérisée par un équipement Macintosh dont les unités centrales intègrent une suite d'applications qui permet aux élèves de réaliser des productions multimédias, notamment Audacity <http://audacity.fr>.

Objectif

Le dispositif vise la conception et la production d'un son numérique, en relation avec une réflexion sur l'espace. Cette relation entraîne une autre dimension, celle de projet par le biais d'une installation imaginée. Les moyens conceptuels et techniques mis en œuvre impliquent le recours au carnet de croquis pour *la mise en place de l'idée*, l'emploi de logiciels d'édition de son, les techniques bidimensionnelles pour élaborer le projet d'une installation.

Notions

Le son constitue un champ d'expérimentation en Arts plastiques, qui engage le travail des élèves vers la conception de la production *immatérielle*.

Sensation auditive produite sur l'organe de l'ouïe par la vibration périodique ou quasi-périodique d'une onde matérielle propagée dans un milieu élastique, en particulier dans l'air; *p. méton.*, cette onde matérielle; ce qui frappe l'ouïe, avec un caractère plus ou moins tonal ou musical, par opposition à un bruit. *Source* : [CNRTL](http://www.cnrtl.fr) <http://www.cnrtl.fr>

L'espace donne une dimension au projet en le reliant plus concrètement au lieu. L'espace/lieu constitue le projet d'une installation dans un lieu réel ou dans un lieu conçu.

Le lieu est une portion déterminée de l'espace. L'espace est un milieu idéal indéfini, dans lequel se situe l'ensemble de nos perceptions et qui contient tous les objets existants ou concevables (concept philosophique dont l'origine et le contenu varient suivant les doctrines et les auteurs). *Source* : [CNRTL](http://www.cnrtl.fr)

Résumé

Les élèves abordent le son à travers un **atelier** d'écoute, d'analyse et de transformation de sons, à partir de l'album Mutations Sonic City, une sélection de Hans Ulrich Obrist

http://sonmarchive.es/index.php?option=com_muscol&view=album&id=2539&lang=en

Il s'agit de rechercher et de s'approprier un vocabulaire descriptif et d'analyse,

<http://www.cvm.qc.ca/encephi/Syllabus/Mediacomm/Articles/vocabulaire sonore.htm>

d'expérimenter et d'approfondir la pratique du logiciel d'édition de sons Audacity. L'atelier *s'articule* avec un **sujet** qui permet aux élèves d'aboutir un travail de création sonore. Le sujet *ouvre* sur un **projet** d'installation, au centre de la question de *la présentation* en Terminale.

Fiche-action individuelle

TraAM Arts plastiques 2014-2015
Académie de Limoges
Denis DUFOUR
denis.dufour@ac-limoges.fr
Lycée d'Arsonval 19100 Brive

ÉLÈVE

EFFECTUATION

Pratique artistique

Il s'agit d'une séquence qui comporte trois phases : l'Atelier, le Sujet et le Projet.

L'atelier est une phase d'analyse de sons préalablement sélectionnés et d'expérimentation du logiciel d'édition Audacity permettant d'importer, de transformer et d'exporter des sons. Les élèves travaillent individuellement sur un ordinateur équipé d'un casque ; ils prennent en notes leurs analyses et réalisent des croquis suggérés par les différentes écoutes. Ils apprennent à transformer un fichier son en agissant à partir des menus « Editer », « Générer » et « Effet ». Ce temps permet aux élèves de s'approprier des problématiques en croisant deux champs de création (sonore et plastique), d'expérimenter à leur rythme un champ théorique et pratique, sans la contrainte d'un sujet.

Le sujet est une phase de réflexion et de réalisation assujettie à une demande et des consignes encadrant la production des élèves, visant une production aboutie. Les élèves travaillent individuellement sur un ordinateur équipé d'un casque ; ils importent des captations de sons effectués dans le monde réel (enregistrement) ou dans le monde virtuel (téléchargement) ; ils créent et enregistrent un projet ; ils modifient le son (rythme, tempo, volume, enveloppe) ; ils superposent et mixent plusieurs pistes sons ; ils exportent le projet dans un format de fichier WAV ou AIFF.

Le projet est une phase de prolongement conceptuel et imaginaire de ce travail. Il repose sur l'idée de construire une contradiction, telle qu'elle se formule dans l'incitation et la demande (cf. Dispositif – Fiche enseignant) : une mise en situation paradoxale du son créé et du lieu d'installation. Les élèves travaillent individuellement en réalisant des esquisses, des croquis, des collages et rassemblent ces éléments sur un support physique bidimensionnel.

Culture artistique

Sites utiles aux recherches complémentaires de l'élève sur la création sonore.

1. Vocabulaire sonore : <http://www.cvm.qc.ca/encephi/Syllabus/Mediacom/Articles/vocabulairesonore.htm>
2. Mutations Sonic City : <http://users.skynet.be/mutations-mutaties/>
3. Centre Pompidou: https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource.action?param.id=FR_R-673fdc9d9e9ad5c44132ecd593681ab¶m.idSource=FR_DP-673fdc9d9e9ad5c44132ecd593681ab
4. CNAF: <http://www.cnap.fr/navigation/commande-publique/commande-publique-nationale/oeuvres-sonores>

PRODUCTION

Une création numérique sonore gravée sur un CD, en vue d'une exploitation dans le cadre d'une installation.
Un projet d'installation réalisé sous la forme de croquis et de collages sur un/des support/s bidimensionnel/s.

COMPÉTENCES MOBILISÉES

- Savoir s'adapter à des contraintes matérielles et techniques nouvelles / Choisir ses propres moyens d'expression en fonction d'un projet (compétences plasticiennes et techniques).
- Argumenter sa démarche à l'oral et à l'écrit (compétences méthodologiques).
- Sur la base d'un vocabulaire descriptif précis et approprié, faire apparaître les caractéristiques dont une œuvre témoigne / Prendre en compte l'impact des innovations techniques sur la création plastique (compétences culturelles).
- Du fait de la pratique et de la réflexion menée sur les œuvres et leur production, savoir les analyser et en faire apparaître les caractéristiques plastiques sémantiques et artistiques (compétences théoriques).

Fiche-action individuelle

TraAM Arts plastiques 2014-2015
Académie de Limoges
Denis DUFOUR
denis.dufour@ac-limoges.fr
Lycée d'Arsonval 19100 Brive

ENSEIGNANT

DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE

LE SON ET LE LIEU : FIGURES CONTRADICTOIRES.

Demande : À partir de captations sonores sur un thème choisi et pertinent, et en prenant en compte la proposition *Le son et le lieu: figures contradictoires*, réaliser une production sonore, aboutir au projet d'une installation dans l'espace et le lieu au choix.

Matériel : espace informatique requis.

Durée : 6 séances (1 séance = 2 ou 3h).

Séance 1 et 2 (2 x 2h) : Atelier : écoute, analyse, édition de sons (album : *Mutations Sonic City*).

Séances 3 et 4 (2 x 3h) : Sujet : création sonore en regard de l'incitation et de la demande formulées ci-dessus.

Séances 5 et 6 (2 x 2h) : Projet : mis en place sous la forme d'esquisses et de croquis sur supports physiques bidimensionnels.

Compétences artistiques et comportementales visées

- **Analyser** des sons provenant d'une sélection réalisée par un artiste permet aux élèves de s'approprier un lexique spécifique, de cerner des problématiques plasticiennes à partir de matériaux sonores de qualité.
- **Réaliser individuellement** ce travail sous la forme d'une production numérique sonore implique la manipulation et l'expérimentation d'outils d'édition de sons dont les fonctions doivent être présentées, tout en préservant le champ des possibles ouvert aux usages que chacun fera de ces outils.
- **Exprimer et présenter** les contenus d'un projet d'installation.

Références

Pascal Broccolichi, <http://www.pascalbroccolichi.com>

Dial-O-Map 25°, 2005, <http://www.pascalbroccolichi.com/index.php?/projets/dial-o-map-25/>

Centre Pompidou, [Œuvres sonores et plastiques](#), (dossier pédagogique)

APPORTS

Apprentissages Audacity : importer et exporter des fichiers / créer des fichiers WAV ou AIFF pouvant être gravés sur CD audio / éditer avec couper, copier, coller et effacer / éditer et mixer un nombre illimité de pistes / modifier la hauteur, le tempo, les effets sonores en exploitant les menus "Edition", "Générer" et "Effet".

Ressources: <http://www.tutoriels-animes.com/tutoriels-audacity.html>

Ouverture : <http://ateliersonoredethetique.ensa-bourges.fr>

ÉVALUATION

- Critère théorique : analyse d'œuvres sonores (emploi d'un vocabulaire maîtrisé / qualité des annotations / Présence et pertinence des croquis).
- Critère plasticien : captation et création de sons (Pertinence des captations / Maîtrise des fonctions de base et avancées du logiciel / Pertinence et qualité d'écoute de la production sonore finalisée) ; projet finalisé d'une installation (Choix et maîtrise des techniques / Parti pris de composition en regard d'une présentation du projet / Pertinence et clarté du projet/dispositif).
- Critère méthodologique : présentation du projet (analyse écrite et verbale).