



HAL
open science

Résonances entre musique contemporaine et manifeste visuel: le son peut-il être matière à l'expression plastique ?

Gwénaëlle Garcia

► **To cite this version:**

Gwénaëlle Garcia. Résonances entre musique contemporaine et manifeste visuel: le son peut-il être matière à l'expression plastique ?. Education. 2012. dumas-00753656

HAL Id: dumas-00753656

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00753656>

Submitted on 20 Nov 2012

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

MEMOIRE de recherche présenté par :
Gwénaëlle GARCIA

soutenu le : **28 juin 2012**

pour obtenir le diplôme du :
Master Métiers de l'Education, de l'Enseignement, de la Formation et de l'Accompagnement

RESONANCES ENTRE MUSIQUE CONTEMPORAINE ET MANIFESTE VISUEL
Le son peut-il être matière à l'expression plastique ?



« Demeure 17 » investie par la classe, Etienne-Martin - 1989

Projet en partenariat Ecole Condorcet-Musée de l'hospice Saint-Roch (Issoudun)
Projet d'art numérique : création sonore *Son(s)-Souvenir(s)*

Mémoire dirigé par : Marie-Juliette REBILLAUD, Professeure agrégée d'arts plastiques,
Site de Châteauroux (IUFM Centre Val de Loire)

En préambule à ce mémoire, je souhaitais adresser mes remerciements les plus sincères aux personnes qui m'ont apporté leur aide et qui ont contribué à son élaboration ainsi qu'à la réussite de cette année universitaire.

Je tiens à remercier tout particulièrement Madame Cazé, Conservateur du musée de l'hospice Saint-Roch, de la ville d'Issoudun, pour m'avoir fait confiance,

J'exprime toute ma gratitude à ma directrice de mémoire, Marie-Juliette Rebillaud, pour sa contribution à l'étude de cette réflexion et surtout pour m'avoir insufflé ce que signifie véritablement l'Art,

L'enseignante Stéphanie Carrot de l'école Condorcet d'Issoudun et ses 17 élèves de CM2,

L'équipe du musée et de la ville d'Issoudun (Anne, Aurélie, Annie, Bettina, Lucie, Patrice, les agents techniques - pour le montage de l'exposition) pour leur écoute, leurs conseils, les échanges. Un partenariat d'âmes et de culture !

Yan Defrasne, chargé de communication (ville d'Issoudun),

Les professionnels : Yannick Cluseau (studio d'enregistrement Yac'Prod), Denis Chatiron (CDDP de Châteauroux), la médiathèque d'Issoudun,

Mon tendre pour son écoute, les nombreuses heures de patience et les relectures,

Ma sœur, Célyn Garcia pour son énergie, son amour et son soutien pendant tout le déroulement de ce "retour aux études", mes petits neveux Tiago et Tabata pour leurs baisers et sourires naïfs qui vous donnent la force de persévérer,

Mes parents,

Mes amis : Caroline Mille-Castro (compagne de promotion), Nicolas Pommier (chef de chœur et professeur de musique), Cécile Sayer, David et Mathilde Robin, Christophe Sibille (professeur de musique et de théâtre), Philippe Barlet (pour ses encouragements), Angélique Garcia (artiste graveur au Mexique), Marie-Claire Ferrier, Gwénaëlle Guillet (plasticienne), Isabelle Labroue (pour ses conseils), Loïc Pierre (chef de chœur Mikrokosmos, pour l'amour du chant), Morgane Guillet (art-thérapeute), Laurence Maupoin (professeure de musique), Josiane Hackspill, Monique Massicot, Emmanuelle Huguet (professeure de lettres classiques) pour leur compagnie plus ou moins lointaine.

Je m'excuse auprès des personnes que je n'ai pas mentionnées,

Remerciements	page 2
Glossaire	page 4
Introduction	page 5
PARTIE I – Cadre théorique	pages 6 à 19
CHAPITRE I : HISTOIRE ET EVOLUTION DE L'ENSEIGNEMENT DE LA PRATIQUE ARTISTIQUE A L'ECOLE	
1 La naissance de l'éducation artistique dans l'institution scolaire	page 7
2 Les instructions officielles (HS n° 3 du 19 juin 2008 au cycle 3)	pages 8-9
3 Enjeux des expressions artistiques à l'école d'aujourd'hui	page 9
CHAPITRE II : LES ARTS A L'ECOLE	
MUSIQUE	
1 Qu'est-ce le bruit ? Le son ? L'écoute ? L'audition ?	pages 10-11
2 Comment éduquer l'oreille de l'élève ?	pages 11-12
CREATION	
3 Donner l'expérience d'une rencontre sonore (le corps / les sens)	pages 12-13
4 Musique expérimentale, prémices de la musique contemporaine pour créer autrement	pages 13-14
CHAPITRE III : LA RECHERCHE DE LA MUSIQUE VERS LES ARTS ...	
1 Quelles sont les théories sur les relations inter-arts ?	pages 15-16
<i>1.1 Des exemples mêlant la musique et les arts (poésie, peinture, couleur)</i>	
CHAPITRE IV : DU SON AU GESTE PLASTIQUE : quand le son devient matière	
1 Exemple du plasticien sonore : « la sonopture »	page 17
CHAPITRE V : LA METHODOLOGIE (EXPERIMENTATION EN TROIS PHASES)	
Eveil musical (découverte et incitation à la recherche sonore)	
Palette des possibilités à partir du matériau sonore	
Recherche de la composition pour aboutir à une création	
<i>Utilisation d'outils : le Cybersongosse, la douche sonore, la machine à son de Iannis Xénakis</i>	
PARTIE II– Méthodologie / Séquence	pages 20 à 56
Méthodologie	pages 21-35
Analyse des 14 séances	pages 37-56
PARTIE III – Analyse des résultats de la recherche	pages 57 à 63
Conclusion	page 64
Prolongement	page 65
Sources et références bibliographiques	pages 66
Récapitulatif des artistes et œuvres citées	page 67
Fichiers disponibles sur clef USB (extraits audios et vidéos du projet)	piste 68
Table des annexes	pages 69 à 157

Acousmatique*. Cet adjectif défini dans le dictionnaire, se dit d'un bruit que l'on entend sans voir les causes dont il provient.

Bruit* : ensemble de sons, d'intensité variable, dépourvus d'harmonie, résultant de vibrations irrégulières ; qui se produisent au hasard et en dehors de toute harmonie régulière.

Chambre anéchoïque* (ou chambre sourde) : une salle d'expérimentation inventée par John Cage dont les parois absorbent les ondes sonores : ne provoquant donc pas d'écho.

Haptique* : du grec « aptomai » signifiant « je touche ».

Son* : sensation auditive produite sur l'organe de l'ouïe par la vibration périodique d'une onde matérielle propagée dans un milieu élastique, en particulier dans l'air ; cette onde matérielle ; ce qui frappe l'ouïe, avec un caractère plus ou moins tonal ou musical, par opposition à un bruit.

Sonopture* : néologisme d'Auguste Ly, contraction de deux termes « son » et « sculpture ».

Curieuse d'expériences artistiques, je reste fascinée par les différentes formes que peut prendre l'Art, éternel alter-ego de l'aventure humaine car il n'y a pas de civilisation sans empreinte artistique. Pour moi, l'Art n'est pas un domaine clos mais un champ ouvert c'est-à-dire un lieu de tensions, de rencontre, de métissage.

Au fil des expositions, spectacles et rencontres, j'ai remarqué que sur notre territoire, les œuvres sonores sont de plus en plus programmées, ce qui constitue un vivier de cultures variées. Ainsi, en écoutant l'œuvre sonore *Pipeline* de Pierre Petit, au MAC/VAL (Musée d'Art Contemporain du Val-de-Marne), je me suis interrogée sur la pertinence de pouvoir croiser musique contemporaine et création plastique. Mais, comment créer ce rendez-vous co-disciplinaire ?

La question de la rencontre pluridisciplinaire peut-elle être une source de croisements esthétiques ? Il convient donc d'établir les résonances et identités de ces deux domaines : Quelle place est accordée à chacune d'elle dans l'environnement scolaire ? Quels enjeux engagent-ils ? Existe-t-il une symbiose entre ces deux formes d'art ?

Pour aborder cette réflexion, je me suis appuyée sur différentes lectures mais surtout sur l'affirmation de Johannes Itten: « L'essence originale de la couleur est une résonance de rêve, une lumière devenue musique ». Elle invite à déceler que la force d'un geste imprime au matériau sonore une tension. Sans geste, sans mouvement, il n'y a pas de son vivant. Voilà pourquoi Itten aimait dessiner en écoutant de la musique et que d'autres aujourd'hui sculptent le son. Ainsi, j'ai tenté de réfléchir à la manière de construire une situation pour que les élèves puissent : apprendre, comprendre, expérimenter, créer mais aussi et avant tout, s'exprimer. Quels intérêts la rencontre son-élève peut-elle apporter sur le plan des apprentissages ? Quelle ouverture vers le paysage sonore contemporain construire pour permettre cet écho ? Ceci dans le but premier de leur permettre d'appréhender leur environnement, puisque leur quotidien évolue dans l'ère du numérique, parce qu'il modifie la manière de vivre, de communiquer.

Ainsi, cette recherche posera l'interrogation suivante : **le son peut-il être matière à l'expression plastique ?** Le premier chapitre abordera une approche diachronique de la pratique artistique à l'école puis présentera les Arts à l'école (éducation musicale, arts visuels). Ensuite, la question des relations inter-arts sera déclinée. Enfin, pourrions-nous confirmer ou infirmer que le son devient matière.

En parallèle de ce mémoire d'étape, un point fondé sur l'analyse des résultats de l'expérimentation, présentera trois phases (découverte et incitation à la recherche sonore, élaboration d'une palette des possibilités à partir du matériau sonore, recherche de la composition pour aboutir aux productions plastiques des élèves) afin d'apporter des réponses au questionnement de départ.

PREMIERE PARTIE

Cadre théorique

Enseigner les arts à l'école est un long processus qui a débuté à la fin du XVIIIème siècle. Dans *Arts plastiques éléments d'une didactique-critique*, de Gaillot, le dessin est en premier lieu, une **copie** (décor construit à la règle et au compas). Le dessin d'art ne peut suffire, il faut maîtriser la vérité des objets par la **géométrie**. Progressivement, il devient « instrument de culture [...] **renfort de l'imagination** ».

La période d'ordre d'après-guerre permettra par le programme officiel de 1923-1925, de laisser une petite place à « **l'explication des chefs-d'œuvre** »¹, c'est d'ailleurs à cette occasion que **le terme arts plastiques est introduit**. Même s'il est mentionné « dessin libre », il n'est réellement envisagé qu'en illustration de devoirs hors de la classe. Bernard-André Gaillot² cite in *Arts plastiques éléments d'une didactique-critique*, « dès 1970, apparaît la notion de **démarche « expérimentale** ». L'élève s'engage alors vers la recherche d'action sur des « matières susceptibles d'encourager sa réflexion, de modifier ses intentions et sa manière de voir ».

De plus, en 1983, le **partenariat** signé entre le Ministère de l'Éducation nationale et celui de la **Culture** concrétise l'ouverture de l'école aux institutions culturelles, désormais dotées d'une mission éducative. L'école voit le glissement d'une culture artistique basée sur les arts plastiques vers les arts visuels.

En 2000, Jack Lang propose *Le plan à cinq ans*³ pour le développement de l'éducation artistique à l'école (les arts de la représentation incluant la voix, la langue, le geste et le corps). L'éducation artistique est un pilier du développement de l'enfant permettant la construction de l'individu : une porte vers la sensibilité. Or « l'éveil de la sensibilité est un merveilleux sésame pour les autres formes d'intelligence⁴ ».

Enfin, le programme 2008 intègre une nouvelle dimension à la pratique artistique puisqu'elle est intégrée au domaine de la **culture humaniste en complémentarité avec l'histoire des arts**. Cet **enseignement pluridisciplinaire** permet aux élèves de maîtriser les repères historiques et culturels pour mieux appréhender les œuvres et enrichir leur pratique artistique.

¹ Bernard-André Gaillot, « Arts plastiques éléments d'une didactique-critique », PUF, 1997. 52p (ISBN 2-13-047917-0)

² Bernard-André Gaillot, « Arts plastiques éléments d'une didactique-critique », PUF, 1997. 52p (ISBN 2-13-047917-0)

³ Curiosphère [en ligne], [consulté le 10/04/11]

Disponible à l'adresse : <http://www.crdp-strasbourg.fr/bonnesFeuilles/educArt.pdf>

⁴ INA [en ligne support vidéo], <http://www.ina.fr/art-et-culture/mode-et-design/video/CAC00064638/reportage-lycee.fr.html>

2 Les instructions officielles (HS n° 3 du 19 juin 2008 au cycle 3)

Voici comment les programmes officiels définissent la pratique artistique : chacun explore le monde avec tous **ses sens** ; la stimulation de ces sens enrichit **l’imaginaire et provoque des émotions**. « Les pratiques artistiques [...] développent le sens esthétique, elles favorisent l’expression, la création réfléchie, la maîtrise du geste [...] éclairées dans le cadre de l’histoire des arts, par **une rencontre sensible et raisonnée avec des œuvres** considérées dans un cadre chronologique »⁵. La pratique artistique met en œuvre le corps et la **sensibilité**, dans laquelle l’élève est amené à s’exprimer, chercher, créer mais aussi, **aiguiser sa curiosité, son autonomie** et sa socialisation. Une **rencontre avec les œuvres contemporaines** peut amener celui-ci à enrichir ses capacités d’expression et découvrir la démarche d’un artiste. L’imagination, cette faculté que possède chaque individu, confère une puissance à l’image. Pour cela, l’école est un moyen privilégié : une véritable caisse de résonance.

Par ailleurs, le volet de l’histoire des arts « porte à la connaissance des élèves, des œuvres de référence »⁶ du patrimoine ou de l’art contemporain. **L’art contemporain permet une ouverture vers autrui, il s’agit d’un langage à rencontrer, à questionner, à provoquer des étonnements**. L’un des problèmes auxquels nous nous confrontons face à des œuvres d’art contemporain est que notre rapport à celles-ci est lui-même très différent du rapport que l’on accorde à l’œuvre plus classique. Pourquoi notre regard est-il différent entre l’écoute d’une suite pour violoncelle de Bach et l’œuvre sonore d’Etienne Bultingaire *Ventilation*⁷ ?

En effet, face à une œuvre d’art du patrimoine, la position du spectateur est contemplative. Par opposition, l’œuvre contemporaine éveille une réaction ne nous laissant pas souvent indifférent. C’est pourquoi, je me suis interrogée sur ce qui semble étrange, voire difficile à décrypter dans ce courant ? Une autre interrogation se soulève : est-ce que les élèves, de nature curieuse, resteront-ils sensibles ou non à cette confrontation ?

Enfin, ces difficultés de compréhension sont d’autant plus problématiques qu’elles mènent parfois à un rejet de l’œuvre : puisque l’on ne comprend pas, on n’aime pas. Il semble plus difficile d’aimer et d’apprécier ce que l’on ne comprend pas. Pour tendre vers le programme, les mouvements artistiques contemporains vont permettre à l’élève d’aborder plusieurs phases : le questionnement, l’aspect

⁵ Bulletin officiel hors-série n°3 du 19 juin 2008, cycle des approfondissements, p. Culture humaniste
Disponible à l’adresse : http://www.education.gouv.fr/bo/2008/hs3/programme_CE2_CM1_CM2.htm

⁶ Bulletin officiel hors-série n°3 du 19 juin 2008, cycle des approfondissements, p. Histoire des arts
Disponible à l’adresse : http://www.education.gouv.fr/bo/2008/hs3/programme_CE2_CM1_CM2.htm

⁷ Performance sonore intitulée « Ventilation » (1er mai 2011) – saison artistique Abbaye de Noirlac

critique « faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement⁸ » : un prétexte pour verbaliser et expérimenter leur environnement. Pour éduquer les élèves à cette période artistique, le travail consistera à développer des capacités d'observation et d'analyse afin de comprendre et susciter le désir de contact avec l'œuvre contemporaine. En définitive, la question des enjeux de la pratique artistique émerge.

3 Enjeux des arts visuels et de l'éducation musicale à l'école d'aujourd'hui

Même si la démarche de création est commune à tous les arts, chacune des disciplines artistiques possède des enjeux distincts. Une lecture du *Bulletin officiel hors-série n°3*, du 19 juin 2008, permet de clarifier les objectifs pour les deux domaines.

- **Les arts visuels** concernent un ensemble de six domaines artistiques incluant les arts du son et les arts visuels. De cet état de lieux, l'élève devra cerner « la notion d'œuvre d'art et distinguer la valeur d'usage et la valeur esthétique des objets étudiés »⁹. Les enjeux précisés sont : « former des esprits cultivés, susciter des émotions esthétiques, **donner l'envie d'avoir une vie culturelle personnelle, développer les capacités d'analyse et d'expression**, de choix et de **jugement**, contribuer par la culture à l'apprentissage de la **vie civile et sociale** »¹⁰.
- **L'éducation musicale** a pour objectifs principaux le développement de l'oreille musicale « soutenir une écoute prolongée (musique) »¹¹, maîtriser sa voix. Pour un élève la musique revêt plusieurs rôles : elle se joue, se chante, s'écoute, s'analyse, se crée, s'échange. D'après la revue *les dossiers de l'ingénierie éducative*, l'éducation musicale, à travers, les différentes activités (jeux vocaux, voix, écoute, percussions corporelles) qui la constituent, vise chacune de ces compétences à interagir¹². Mais la finalité que je cherche à développer chez l'élève sera ses capacités auditives, sa sensibilité à toutes formes esthétiques musicales et leur compréhension.

Ainsi, la figure proposée en annexe 1 synthétise les interactions entre musique et arts visuels. Le chapitre ci-après abordera les définitions gravitant autour du domaine musical pour conclure sur un exemple d'application artistique.

⁸ Bulletin officiel HS n°3 du 19 juin 2008 [en ligne], cycle des approfondissements, p. Compétence 4 du socle commun (CM2).

Disponible à l'adresse : http://www.education.gouv.fr/bo/2008/hs3/programme_CE2_CM1_CM2.htm

⁹ Bulletin officiel HS n°3 du 19 juin 2008 [en ligne], cycle des approfondissements, p. Arts visuels

Disponible à l'adresse : http://www.education.gouv.fr/bo/2008/hs3/programme_CE2_CM1_CM2.htm

¹⁰ Eduscol. [en ligne], [consulté le 25 mars 2011]. Ministère de l'Education Nationale, mars 2011

Disponible à l'adresse : <http://www.eduscol.education.fr/cid46779/education-artistique-culturelle.html>

¹¹ Bulletin officiel HS n°3 du 19 juin 2008 [en ligne], cycle des approfondissements, p. Compétence 7 du socle commun (CM2)

Disponible à l'adresse : http://www.education.gouv.fr/bo/2008/hs3/programme_CE2_CM1_CM2.htm

¹² « Des outils pour la musique ». Les dossiers de l'ingénierie éducative, n°43 juin 2003, SCEREN / CNDP

Avant d'évoquer ce qui permet à l'Homme d'entendre, c'est-à-dire la succincte explication de son système auditif (l'explication n'abordera pas les dysfonctionnements auditifs), il est important de distinguer ce qu'est un bruit de ce qu'est un son. Si l'on se réfère au Centre Nationale de Ressources Textuelles et Lexicales, un **bruit***¹³ est un son ou assemblage de sons, qui se produit au hasard et en dehors de toute harmonie régulière. Bruit léger, le bruit du tonnerre, de la rue. Un **son***¹⁴ est une sensation que produisent sur l'organe de l'ouïe les vibrations des corps propagées à travers l'air jusqu'à la membrane du tympan. Son aigu, perçant, éclatant, le son de la voix.

D'après mes lectures, le bain sonore existe depuis notre plus tendre enfance. L'empreinte auditive se crée dans l'univers intra-utérin. La tradition gitane témoigne ce phénomène par l'exemple suivant : pour chaque nouvel enfant attendu dans une famille, un musicien est convié pour jouer le même air instrumental (violon ou guitare) tout au long de sa vie intra-utérine. Après sa naissance, la mère fait appel à ce même musicien chaque fois que l'enfant est malade (mal aux dents, fièvre), car l'enfant se sent toujours mieux à l'audition de « sa musique ».

D'ailleurs, différents auteurs distinguent également les termes de bruit et son. Angélique Fulin in *l'enfant, la musique et l'école*, cite que le son est une valeur fonctionnelle, signe d'un appel, avertissement ou information. **Il deviendra un matériau lorsqu'il sera isolé de son contexte initial, c'est-à-dire écouté pour lui-même.**

De plus, les expériences d'enregistrements in-utero du docteur Querleu démontrent que la maturation du système auditif commence à s'affiner au huitième mois. Le bruit de fond persistant dans le milieu aquatique de la mère est la première expérience auditive. Chaque réponse est marquée par des signes respiratoires ou cardiaques, ce qui prouve que le bébé « dresse l'oreille »¹⁵.

Enfin, d'après *le guide des objets sonores* de Pierre Schaeffer, l'écoute ordinaire passe par quatre niveaux d'écoutes : écouter, ouïr, comprendre, entendre.

Ecouter, c'est prêter l'oreille à quelqu'un, à quelque chose ; c'est, par l'intermédiaire du son, viser la source, l'évènement, c'est traiter le son comme indice de cette source.

Ouïr, c'est percevoir pour l'oreille « être frappé de sons », pas de recherche d'écoute ni de compréhension.

¹³⁺¹⁴ Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales [en ligne]. Dictionnaire [consulté le 11/12/11].
Disponible à l'adresse : <http://www.cnrtl.fr/definition/academie8/bruit>

¹⁵ Angélique Fulin, « L'oreille tendre, pour une première éducation auditive », Les éditions de l'atelier, 1998. 15p (ISBN 2-7082-3381-5)

Entendre signifie manifester une intention d'écoute, c'est sélectionner dans ce qu'on oit ce qui intéresse.

Comprendre, c'est saisir un sens en traitant le son comme un signe renvoyant à une image mentale, en fonction de langage, un code sémantique.

Ainsi, Schaeffer résume ces quatre phases plus ou moins dans cette phrase « je vous ai ouï malgré moi, bien que je n'aie pas écouté à la porte, mais je n'ai pas compris ce que j'ai entendu »¹⁶. La figure proposée en annexe 2 « le circuit des quatre écoutes » illustrera ce mode d'écoute.

Ce point nous amène à expliquer l'audition : l'action d'entendre. En quelques mots, cela revient à expliquer le fonctionnement du système auditif. Notre organisme peut être comparé à « une vraie chaîne hifi assortie d'un ordinateur à mémoires multiples » selon le professeur Leipp¹⁷. Le circuit qui permet à l'Homme d'entendre est composé d'une oreille externe recueillant et amplifiant les sons, lesquels frappent le tympan de l'oreille moyenne jouant le rôle de micro-enregistreur puis c'est au tour de l'oreille interne que les vibrations acoustiques transformées en impulsions transmettront des fréquences détectées par notre cerveau au niveau de la zone dite « aire auditive du cortex ». Cette dernière permet trois phases : perception et analyse du signal reçu (mise en mémoire), formation d'une image mentale et réponse effective sous forme gestuelle, vocale ou verbale. Toutes ces mémoires sont comparées à des « tiroirs » où s'engrangent les données profondément marquées par les « moissons des premières années »¹⁸.

Enfin, **quelles sont les capacités développées à partir de l'écoute ?** L'élève peut développer sa concentration, son attention, l'expression personnelle, la créativité, solliciter le langage, construire sa pensée, sa capacité d'écouter autrement, la mémorisation. Alors, comment passer de l'audition à l'écoute ? En d'autres termes, comment éduquer l'oreille de l'élève à écouter ?

2 Comment éduquer l'oreille de l'élève ?

Le rôle de l'adulte est de permettre à l'élève de permettre une première exploration du monde sonore. Le fait de s'intéresser à un son, un bruit, de tenter sa captation, conduit l'individu à isoler le son de son contexte initial, à oublier sa signification première. L'élève devra être initié à rester réceptif à tous les messages sonores dans lequel il vit.

Pour Alfred Tomasis¹⁹, Il existe deux possibilités d'écouter :

¹⁶ Pierre Schaeffer, « Le guide des objets sonores », Les éditions Buchet/Chastel, 1983. 26p (ISBN 2-7020-1439-9)

¹⁷ Emile Leipp, « La machine à écouter », essai psychoacoustique, Paris : Masson, 1977 (ISBN 9-782225458378)

¹⁸ Emile Leipp, «La machine à écouter », essai psychoacoustique, Paris : Masson, 1977. 261-262p (ISBN 9-782225458378)

¹⁹ Alfred Tomasis, [en ligne], [consulté le 01/04/11], extrait du site Eduscol « Qu'est-ce que l'écoute », 2007.

- la **simple audition** : les sons chatouillent le tympan, mais l'enfant peut leur être indifférent et laisser fermer l'oreille interne qui ne s'ouvre qu'avec le désir d'écouter
- **dans l'écoute**, l'enfant mobilise tout son être au profit du discours de l'autre.

D'ailleurs, pour mobiliser l'écoute, l'élève peut avoir recours à quelques moyens. Par exemple, en musique, l'écoute peut être gérée en symbiose avec le corps, en permettant à l'élève de bouger durant l'écoute ou alors, en manifestant un tempo par des battements de pieds.

Dans *Guide des objets sonores*²⁰, Schaeffer parle d'**acousmatique***. Cet adjectif défini dans le dictionnaire, se dit d'un bruit que l'on entend sans voir les causes dont il provient. L'élève vit continuellement dans cet état de fait puisque en entendant la radio par exemple, il entendra des sons dont la cause est invisible. **L'écoute acousmatique se différencie de l'écoute directe** (visant une écoute naturelle : la source d'un son est dit « visible »). Cette recherche m'a donné l'envie de confronter les élèves à ces différentes situations : Comment mettre en court-circuit un son ? Comment isoler un son et le transformer en un autre ? Comment classer les objets sonores ? La situation acousmatique permet d'isoler un son de son contexte initial afin de créer des conditions favorables à une écoute centrée, réduite. Ce son deviendra alors un objet sonore écouté pour lui-même. Ce travail permettra à l'élève d'être confronté à des installations sonores où le son sera écouté pour lui-même.

En effet, la musique permet un écho avec le corps mais la rencontre avec une œuvre sonore permet d'inviter l'auditeur à modifier les conditions d'une écoute.

3 Donner l'expérience d'une rencontre sonore (le corps / les sens)

L'éducation n'est pas le monopole de l'école. De plus en plus d'institutions et d'organismes publics proposent des services éducatifs. Néanmoins, le programme de 2008 invite les enseignants à exploiter et vivre avec leur classe des expériences sensorielles en les incitant à se confronter aux œuvres (au musée) et/ou aux artistes. La visite permet d'accéder à un autre niveau d'expression artistique. Le peintre David disait « le Muséum n'est point un vain rassemblement d'objets [...] qui ne doivent qu'à satisfaire la curiosité. Il faut qu'il devienne une école importante. Les instituteurs y conduiront leurs jeunes élèves [...] ». Ainsi, les musées proposent une passerelle entre Ecole et musée. En ce sens, toute démarche permettra d'envisager un travail en classe avec les élèves (constitution d'un musée de classe où figurent leurs expériences et où les ressentis pourront être évoqués ce qui permet la transversalité avec la langue). Le rapport au musée permet à l'élève d'être dans un rapport au réel ; l'environnement dans lequel il est confronté chaque jour peut être un moyen pour se construire civiquement et comprendre le Monde qui l'entoure.

²⁰ Pierre Schaeffer « la recherche de l'objet sonore », Les éditions Buchet/Chastel, 1983. (ISBN 2-7020-1439-9)

Edith Lecourt²¹ in *Le sonore et la figurabilité*, reconnaît que « la musique peut ainsi être entendue comme une sensation permettant souvent une certaine libération de notre monde trop rationalisé, une reconnaissance de soi-même, de son corps, mais elle peut aussi être le moyen de rêver, de développer des images pour elles-mêmes, de les suivre, de les laisser et de les reprendre à nouveau, de jouer avec elles, de les organiser, d'en construire un petit monde. Elle peut-être par contre considérée comme une technique d'expression qui possède une certaine historicité, une tradition, des règles strictes, et dont l'essentiel serait la perfection technique ». Et de conclure "qu'en fonction de la personnalité et de l'attitude de chacun. Pour un individu telle musique très affective le plongera dans une réactivité « à fleur de peau » (sentiments intenses, réactions émotionnelles), pour un autre elle sera agaçante ou provoquera une défense intellectuelle du type critique technique (critique de l'interprétation, ou de tel instrument particulier, de la qualité de l'enregistrement) mais le corps est toujours à l'écoute des sensations face à l'œuvre.

Pour conclure, les élèves affectionnent les collections et se prêtent aisément à ce jeu. Cette activité peut être détournée préalablement par un travail sur le son puis par la découverte d'une œuvre sonore dans son contexte originale. Face à l'œuvre, l'activité affective offre à l'élève l'occasion de s'exprimer (les fonctions esthétiques, sensorielles peuvent être expliquées). Excuse pour provoquer un questionnement. L'enseignant doit préparer les élèves à cette familiarité avec le musée, car on ne s'approprie pas l'inconnu seulement par les yeux, mais par l'écoute, par le dire, par le faire ... Les recherches menées présentent une liste non exhaustive des liens entre musique et art. Quelles sont les théories sur les relations inter-arts ?

4 La musique expérimentale, prémices de la musique contemporaine pour créer autrement

Musique expérimentale et sons : l'avant-gardiste du XX^{ème} siècle, John Cage a composé de nombreuses pièces pour « **piano préparé** » (« Sonates et interludes » en 1948), où le pianiste devait insérer de manière précise entre certaines cordes du piano des objets divers (boulons, gommes) servant à transformer le son. L'une des plus célèbres pièces est probablement « quatre minutes et trente-trois secondes », un morceau où l'interprète joue en silence pendant ce laps de temps ; l'objectif étant d'écouter les bruits environnants dans une situation de concert. Sa célèbre **chambre anéchoïque**^{*22} (ou chambre sourde), est une salle d'expérimentation dont les parois absorbent les ondes sonores, ne provoquant donc pas d'écho. Cette situation suppose la perception de stimuli extérieurs, en d'autres termes, la capacité que le corps a d'interagir et de se mouvoir. Ces œuvres anéchoïques lèvent la question du corps et de l'espace ainsi que l'écoute des bruits de son propre corps. Ce dernier relate d'ailleurs, dans son « Journal », qu'il est « plus intéressant d'écouter les sons de la nature, le son des

²¹ Edith Lecourt, *Le sonore et la figurabilité*, ISBN 2596009412

²² [en ligne], [consulté le 10/04/11], extrait du site Wikipedia

Disponible à l'adresse : http://fr.wikipedia.org/wiki/Chambre_an%C3%A9cho%C3%AFque

animaux et le glissement furtif des objets animés par le vent que la musique préméditée par l'intention d'un compositeur »²³. Sur le plan pédagogique, les interrogations peuvent être les suivantes :

- Comment permettre aux élèves d'être à l'écoute de leur corps ?
- Comment éveiller les élèves à cet univers sonore et au silence ?
- Comment les rendre sensibles à cette atmosphère ?
- Comment expérimenter le monde sonore qui les entoure ?

²³ Actes du colloque «Création en milieu contraint», XVIème Biennale de Paris, Musée du Quai Branly, Paris, 2009

La **synesthésie** est un phénomène neurologique par lequel deux ou plusieurs sens sont associés (la forme la plus répandue est qu'une lettre apparaît comme teintée d'une couleur). D'après mes lectures, d'abondants résultats laissent entendre que certains domaines entrent en résonance inter-sensorielle entre couleurs, musique, poésie ou peinture.

1.1 Des exemples entremêlant couleurs, musique, poésie et peinture

Musique et couleurs : Au XVIII^{ème} siècle, le père Castel, jésuite et mathématicien, a voulu permettre aux malvoyants d'entendre et aux malentendants de voir la musique. Il construisit un « orgue à couleurs »²⁴ : les touches actionnaient des languettes pour faire vibrer les cordes mais faisant apparaître des bandes colorées. Ensuite, Louis Favre, un pionnier de la « musique des couleurs » va mettre en place un système de gammes chromatiques où chaque note correspond à une couleur. Il s'intéressa à l'œuvre de Graham Bell « le photophone » (la voix, amplifiée par un microphone, faisait vibrer un miroir qui réfléchissait la lumière du soleil et activait des couleurs sur un cristal). Dès lors, il décida de construire vers 1885, un « clavier de couleurs ». Pour lui, **l'intensité d'un son a pour effet d'accentuer et de préciser la couleur, tout bruit provoque une perception chromatique correspondante**. Quant à Charles Henry, il eut l'idée d'un cercle chromatique représentant de manière proche la gamme des sensations lumineuses et colorées avec celle des sensations auditives.

En marge même des recherches, le grand compositeur occidental Messiaen, dans « Chronochromie », en 1959, a cherché à traduire en musique des phénomènes synestésiques (de l'ordre d'auditions colorées ou de correspondances vers des tonalités ou nuances) entre le son et la couleur.

Musique et poésie : Rimbaud, dans son poème « Voyelles », fait correspondre des couleurs aux voyelles. Ces vers illustrent par analogie un kaléidoscope des sens : une fusion des évocations de couleurs (rouge, blanc), d'odeurs (sang), de sons (rire), de mouvements, avec une préférence des formes et des sons.

« Golfes d'ombre ; candeurs des vapeurs et des tentes,
Lances des glaciers fiers, rois blancs, frissons d'ombelles ;
pourpres, sang craché, rire des lèvres belles
Dans la colère ou les ivresses pénitentes »

²⁴ [en ligne], [consulté le 21/04/11], extrait « Le clavecin pour les yeux du père Castel », Jean-Marc Warszawski, 1999. Disponible à l'adresse : <http://www.musicologie.org/publire/m/castel.html>

Parmi les plus célèbres poètes, Baudelaire dans le deuxième quatrain de son poème fondateur « Correspondances », fait résonner lui aussi, des liens entre les sens, les sons et les couleurs. Ce poème de sensations illustre la théorie des correspondances.

« Comme de longs échos qui de loin se confondent
Dans une ténébreuse et profonde unité,
Vaste comme la nuit et comme la clarté,
Les parfums, les couleurs et les sons se répondent ».

Enfin, Baudelaire disait du peintre Delacroix que « les accords admirables de sa couleur font rêver d'harmonies et de mélodies [...] l'impression qu'on emporte de ses tableaux est quasi musicale »²⁵.

Musique et peinture : Kandinsky, dont le travail aura été marqué par la recherche de correspondances entre la musique et la peinture ; par la volonté de mettre la couleur en mouvement comme une partition. Il désirait faire surgir de ses toiles « des dissonances [...] en peinture comme en musique »²⁶. Kandinsky utilise parfois des termes musicaux pour désigner ses œuvres : il appelle beaucoup de ses peintures les plus spontanées des impressions comme le cas de son tableau « Impression III (Concert) », réalisé sous influences musicales. Un peu à l'image de John Cage, Kandinsky laisse entrer l'improvisation, l'abstraction dans ses peintures.

²⁵ [en ligne], [consulté le 09/04/11], extrait du livre IV Exposition universelle : « Curiosités esthétiques » (1868), 268p. Disponible à l'adresse : http://fr.wikisource.org/wiki/Exposition_universelle,_1855,_Beaux-arts

²⁶ In « Sons & Lumières », [Paris] : Centre Pompidou, 2004.118p. (ISBN 2-84426-244-9)

Le XXIème siècle est le siècle de l'informatique musicale qui est une discipline qui comporte des aspects de synthèse sonore (créer des objets sonores) et d'aide à la composition musicale. Comment exploiter un son, transformer les sons qui nous entourent pour les rendre artistiques ? C'est le travail du plasticien sonore.

En effet, il explore l'environnement contemporain et la science de l'acoustique, c'est-à-dire qu'il permet à l'individu de « sentir le son » et de percevoir le corps dans un environnement. Cette approche se nomme **l'haptique*** (du grec « aptomai » signifiant « je touche »). Par le toucher, l'être humain est capable de ressentir des vibrations. Ce nouveau concept intègre toujours comme matière première, le son. Alors, comment le son peut-il devenir un matériau support à la création ?

En d'autres termes, le plasticien Auguste Ly explique que l'on peut « palper du son ... le son s'expose et la matière sonore s'appréhende par le toucher ». La « sonopture » intitulée « Eau-rganic »²⁷ est une installation sonore immersive artificielle. Le terme de « **sonopture*** » est un néologisme, la contraction de deux termes : « son » et « sculpture ». Son concept tente d'établir une nouvelle manière d'entrer en relation avec les choses qui nous entourent pour offrir à celui qui va en faire l'expérience des sensations synesthésique. Dans son œuvre, l'artiste explore la matière sonore aquatique puisqu'elle représente l'eau et invite le visiteur à entrer en dialogue avec elle, par le toucher. Le son est utilisé pour éveiller le sens du toucher, si l'on plonge la main dans la sculpture, le son prend vie et oscille ; le son est donc perturbé par l'environnement extérieur créant des impressions étonnantes.

C'est à partir de ce travail, que je vais tenter d'extraire par l'expérimentation des réponses et proposer une action éducative artistique et culturelle dans une classe de cycle 3.

²⁷ [en ligne], [consulté le 20/04/11], sculpture « Eau-rganique » 2010 (Cité Internationale Universitaire de Paris) Disponible à l'adresse : <http://www.sonopture.com/article72.html>

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none">1 Eveil musical (découverte et incitation à la recherche sonore)2 Palette des possibilités à partir du matériau sonore3 Recherche de la composition pour aboutir à des productions élèves |
|--|

De cet état de fait, la compilation de mes lectures et visites permettent de formuler les hypothèses suivantes : étant donné que la musique et les arts visuels appartiennent au même domaine regroupé sous l'intitulé « pratique artistique » ; malgré que les démarches soient distinctes et que l'enseignement à l'école élémentaire est transversal, il semble légitime d'orienter l'action pédagogique vers un projet co-disciplinaire en croisant musique contemporaine et création plastique.

Mais alors comment les mettre en résonance ? Comment permettre aux élèves d'accéder à la culture de la musique contemporaine et les engager vers le passage de l'une des disciplines vers l'autre ? Comment développer des attitudes positives à l'égard des lieux culturels ? Comment le son peut-il permettre la démarche créative ? Quelles sont les compétences attendues ?

Comme le préconise les programmes, la réalisation de projets artistiques et culturels, moments privilégiés pour approfondir l'une des disciplines au programme ou en découvrir d'autres (la musique et plus précisément la découverte de la période contemporaine), le travail sera élaboré dans l'environnement proche de l'élève, ce qui confèrera au projet un levier pour la motivation.

Ainsi, je reste persuadée que le professionnel semble la personne la plus fiable pour faire vivre son travail et l'expliquer. J'envisage alors une action en partenariat avec le Musée Saint-Roch, le Centre images ou **la rencontre avec un plasticien sonore (prise de contact déjà réalisé uniquement avec le musée)**. Une rencontre pourrait être le lieu de contact à établir pour la mise en place d'un projet éducatif autour du son. L'idéal serait la complicité d'un intervenant (plasticien sonore) afin d'enrichir l'action pédagogique et encourager à créer un contact à l'extérieur de l'école (les capacités d'apprentissages se révèlent plus marquées lorsque les apprenants sont confrontés à la réalité : apprendre en ressentant).

Dans le cadre de cette réflexion, je pense proposer et expérimenter en classe de CM2.

Ainsi, pour vérifier mes hypothèses de recherche, il serait envisagé d'expérimenter un programme éducatif comprenant trois phases : **Eveil musical** (découverte et incitation à la recherche sonore), **Palette des possibilités à partir du matériau sonore**, **Recherche de la composition**. En effet, ceci permettrait d'aboutir à une création d'activités de préparation en classe, une visite au Musée ou une rencontre avec un plasticien sonore et des activités de prolongement en classe pour créer. Afin d'aider les élèves à réaliser ces étapes, un guide pédagogique (interactif) pourrait être bâti par les élèves afin de consolider leurs apprentissages (et entrer en résonance avec les TICE – C2i) et permettre de

conserver une trace de leurs expériences sonores. Ce guide pourra détailler des activités réalisées en classes, des comptes-rendus de visite, des photographies, des anecdotes ...

Les variables :

- Les élèves seront placés dans une démarche de création expérimentale (guidée)
 - o Evaluation des compétences de départ et comparaison avec les nouveaux comportements plastiques après expérimentation

Intentions :

- Exploration des premiers phénomènes sonores : écouter son environnement (de la classe vers la recherche de bruits à l'extérieur)
 - o Distinguer bruits et sons, les sérier par caractéristique (similaire ou distincte)
- Imiter les phénomènes sonores et les sélectionner (isoler un son)
- Multiplier et soigner les repères sonores dans le temps et l'espace
 - o Manipulation et expérimentation sonore
 - Créer un impact avec la musique contemporaine (travail sur les ressentis)
 - Découverte des propriétés des sons : que faire avec un son ? Comment le transformer ? Comment le détourner ?
- Laisser libre cours à certaines manifestations sonores collectives
- Laisser place à l'écoute du silence
- Composer : collecter, enregistrer, déformer, accumuler ... : les **quatre opérations plastiques**
 - o **1. Isoler** : Priver du contexte, supprimer, cacher, cadrer, extraire, privilégier par rapport au contexte, montrer, différencier
 - o **2. Reproduire** : copier, doubler, photocopier, calquer, photographier, refaire, répéter.
 - o **3. Transformer** : modifier, dissocier, fragmenter, combiner, inverser, changer la technique (outils, supports, couleurs, formats) ...
 - o **4. Associer** : rapprocher, juxtaposer, superposer, imbriquer, assembler, relier, opposer ...

DEUXIEME PARTIE

Méthodologie

Séquence

1. Analyse de la situation

Après avoir « mis à jour » mes connaissances pédagogiques et didactiques sur l'enseignement des arts visuels à l'école, j'ai voulu ensuite m'intéresser à un domaine novateur, celui de **l'art numérique**. C'est ainsi, que mon mémoire de recherche prend appui sur la **compétence n°10**²⁸ « Innover, se former » et s'inscrit dans cette logique d'autoformation professionnelle qui doit être active tout au long d'une carrière d'enseignant, et ce dès le début ...

Interpellée par quelques indigences des enjeux et méthodes pédagogiques, constatées lors de stages en milieu scolaire (discussions avec les élèves et la communauté enseignante), je me suis tournée vers la découverte d'une nouvelle forme d'expression quasi-inexploitée en école primaire : **l'art sonore**. Il convient de préciser que la démarche proposée ne s'inscrit pas dans le domaine de l'éducation musicale même si l'on parle de « son » mais plutôt, dans une pratique innovante qui définit et explore **le son comme outil plastique**. Avant de poursuivre mon propos concernant le déroulement du protocole expérimental, je vous propose un simple **rappel des définitions de bruit et de son**²⁹ qui sont les piliers de connaissance pour une compréhension complète de ce travail.

Le terme de **bruit** a été défini par Schaeffer³⁰, in *la recherche de l'objet sonore*, comme un « état invisible ». Ses travaux parlent plus précisément de milieu acousmatique, où il définit comme « bruit » **ce que l'on entend sans voir les causes dont il provient**. Les élèves vivent continuellement dans cet état de fait puisque en entendant la radio, les bruits de la rue, du monde qui les entoure, ils entendent des éléments dont la cause est invisible. L'écoute acousmatique se différencie donc de l'écoute directe visant une écoute naturelle dont la source d'un son est dit alors « visible ». C'est à partir de prises de son que les élèves ont constitué leur matériau, d'origine sonore, issu de l'écoute attentive de leur environnement, de jeux vocaux ou de percussions corporelles - évocateurs d'ambiances quotidiennes souvent détournées de leur signification. J'ai souhaité qu'ils parviennent à isoler des éléments sonores afin qu'ils puissent se les approprier et créer ainsi un acte plastique phonique et confident puisque chacun livre une trace de son « âme ».

Pour Angélique Fulin, in *l'enfant, la musique et l'école*, le **son est une valeur fonctionnelle**. Il deviendra un matériau lorsqu'il sera isolé de son contexte initial, c'est-à-dire **écouté pour lui-même**.

Tout ce cheminement a amené progressivement les élèves à distinguer la différence entre bruit et son, à s'immerger dans un monde sonore inhabituel pour en extraire un travail sensible et expressif : le son comme outil d'expression personnelle. Alors, comment parvenir à manifester chez les élèves une

²⁸ Bulletin officiel n° 29 du 22 juillet 2010, « Les 10 compétences de l'enseignant » - MENH1012598A

²⁹ Définitions détaillées dans la première partie du mémoire – pages 10 à 12

³⁰ Pierre Schaeffer « La recherche de l'objet sonore », éditions Buchet/Chastel, 1983 - ISBN 2-7020-1439-9

inspiration créative à partir d'un domaine inconnu ? Quel partenaire culturel inviter ? Quelles œuvres choisir ?

Au-delà de la pratique artistique, il y a donc à l'école, des situations problèmes plastiques à résoudre. Pour mettre un élève sur la voie de la création, il suffit d'impulser, de susciter chez lui un désir ou une envie, de le mener au-devant du mystère. C'était cette aptitude que je voulais développer en lien avec le bulletin officiel en vigueur qui précise que « la **sensibilité artistique** et les **capacités d'expression** des élèves sont développées [...] par la **rencontre et l'étude d'œuvres diversifiées** relevant [...] de l'histoire des arts ». De cet état des lieux, j'ai engagé un **partenariat** entre le **musée de l'hospice Saint-Roch d'Issoudun et une classe** du cycle des approfondissements, plus précisément la classe de CM2, de Stéphanie Carrot, enseignante et directrice de l'école Condorcet d'Issoudun.

Pourquoi un **musée d'art** contemporain comme **support pédagogique** ? Parce qu'il est le lieu d'approches culturelles articulées et centrées sur la rencontre avec des œuvres, des artistes, des démarches et surtout en **contact direct avec l'individu**. Mais il est surtout un support privilégié qui, pour moi, répond au mieux aux domaines de l'observation, de l'interaction, de l'expérimentation et de l'interprétation. Face à l'œuvre d'art, quelle qu'elle soit, chacun est livré à son répertoire émotionnel ; une interaction métissée qui convie émotions, ressentis, perceptions et connaissances. C'est à partir de cette réflexion que j'ai envisagé une passerelle qui mène vers l'extérieur pour que les élèves sortent de leur quotidien artistique souvent confiné dans l'enceinte de la classe où, l'on voit souvent des reproductions de mauvaise qualité ou des propositions pédagogiques tournant souvent autour des mêmes artistes, des mêmes supports qui épuisent les apprenants et n'invitent que très peu l'art contemporain. Arcimboldo reste encore très présent dans les références artistiques loin devant les artistes méconnus comme Meredith Monk, Auguste Ly, Etienne-Martin ... C'est ainsi, que Léonard De Vinci, Michel Ange ou Delacroix³¹ sont cités spontanément pour les élèves comme des artistes parce qu'ils ont un statut de défunt. Dans l'esprit des élèves, un artiste reste un homme défunt.

En invitant les élèves à s'intéresser à l'art contemporain, ils pourront mieux appréhender le lien entre le monde dans lequel ils vivent, la culture, la création, leur esprit critique et convoquer leur sensibilité. Ainsi, **les élèves ont parcouru pendant neuf mois un chemin** parsemé, associant **découverte**, observation, admiration, **compréhension**, imagination, souvenirs et surtout **pratique de création**.

Au cours de la réflexion du projet, nombreuses questions ont traversé mon esprit : Quelle progression adoptée ? Quels artistes présenter ? Quelles aptitudes développées chez les élèves ? Quels

³¹ Questionnaire 2 – question 18

outils proposés afin que tous réussissent ? Quelle imprégnation culturelle ont-ils pour comprendre la démarche artistique proposée ?

En premier lieu, c'est donc par des **expériences sensorielles fourmillantes et variées**, par des **exercices de perception** sollicitant la verbalisation sur le caractère spécifique de l'œuvre imposée, par la mémoire et les mots qu'est né le **croisement entre le monde sonore et celui de la sculpture**. Dès lors, j'ai souhaité emporter les élèves dans le **monde poétique du sculpteur Etienne-Martin** et de ses demeures, en travaillant particulièrement sur l'une de ses 21 œuvres intitulée « *Demeure 17* ».

Cela demande d'entrer dans l'histoire de ce sculpteur français (1913-1995), majeur du XXème. La sculpture en bronze *Demeure 17- le Puits-Fontaine* appartient au cycle des Demeures commencé par l'artiste après le décès de ses parents et la vente de sa maison natale de Loriol, en 1945.

« La **maison de mon enfance**, j'ai été obligé de m'en séparer, un jour vous perdez vos parents... ça a été une grande peine pour moi de la perdre, et elle est **restée extrêmement présente dans mon souvenir**, enfin dans moi-même, à tel point qu'il fallait essayer de la refaire, alors j'en ai fait une première, puis... toute une **série de demeures**, c'est une sorte de méditation, de ré-exploration de ces lieux. Alors ces lieux on les **porte en soi-même** »³².

Cette maison dans laquelle il a grandi, entouré des seules présences féminines de sa mère et de sa mère-grand (son père, envoyé au front, ne reviendra qu'au moment de son adolescence) avait été pour lui un terrain d'exploration et de découverte. Avec son imagination d'enfant, Etienne-Martin se créé une mythologie très particulière qui lui restera toute sa vie.

La maison de Loriol comprenait trois corps de bâtiments avec, pour axe central, un escalier en spirale. Chacune des **pièces** de cette grande demeure a reçu **un nom dans l'Abécédaire inventé** par le sculpteur.

A	Terrasse	N	Chambre des Visites
B	Echelle de la Terrasse	O	Chambre des Cérémonies
C	Chambre des Fleurs	P	Alcôve du cœur
D	Réduit	Q	Chambres
E	Chambre des Herbes	R	Alcôves
F	Escalier sombre	S	Petit Grenier
G	Chambre des livres	T	Grand Grenier
H	Caveaux	U	Echelle de la Lucarne
I	Chambre des Ecritures	V	Lucarne
J	Entrée	W	Chambre des oiseaux
K	Porte	X	Chambre du Levant
L	Escalier clair	Y	Chambres des Nourritures
M	Arrière	Z	Caves

³² Extrait de Michel Ragon, Etienne-Martin, « La connaissance », Bruxelles, 1970

Cette grande maison de Loriol s'est transformée dans l'œuvre d'Etienne-Martin en une demeure poétique « La Demeure, par la grâce d'une longue rêverie poétique ». C'est à la fois, une maison vécue et une maison rêvée. Un monde emprunt de souvenirs. C'est à travers le registre du souvenir, fil conducteur du travail proposé, que l'imaginaire collectif et les références seront convoqués.

2. Cadre de l'expérimentation

Pour bâtir ce protocole, je me suis appuyée sur les recherches de Daniel Lagoutte in *Enseigner les arts visuels*. J'ai retenu deux phases essentielles pour mon travail : la **perception esthétique** qui place **l'individu en acteur**, puisque ce qu'il voit doit être perçue « non pas comme un objet mais comme un « être » avec lequel nous avons un rapport d'ordre confidentiel et existentiel ». C'est ainsi que le point de départ de l'expérimentation s'est amorcée par une **rencontre avec un plasticien sonore** en résidence d'artiste au musée de l'hospice Saint-Roch, Issoudun : **Jérôme Poret** a fait découvrir aux élèves l'une de ses œuvres - « La malterie » - et a légitimé ce premier pas vers le milieu sonore. Préalablement, ensemble avec les élèves, une liste de questions avaient été conçues pour convoquer l'échange et permettre un entretien constructif.

Concernant les élèves, nombreux jouissent du plaisir de faire, de patauger dès le plus jeune âge dans la purée, d'imaginer des histoires, de se confronter aux matériaux, de donner des formes ... C'est dans cette lignée, que Daniel Lagoutte invite la communauté pédagogique à réfléchir à une pratique dite « **pratique des pouvoirs d'expression** » où chacun va trouver des règles d'organisation, des formes, des couleurs, des émotions, des matières, des ressentis - la capacité d'agir avec et sur la matière. Alors, la deuxième phase, celle de l'**approche de la technique a été allouée dans un cadre ludique** : atelier d'**initiation** à la **prise de sons, jeux vocaux et percussions corporelles** afin de permettre à chaque individu d'agir dans la globalité de ses possibles. Je ne souhaitais pas contraindre et bloquer un élève vers des éléments vocaux si son corps lui permettait de répondre autrement. Chacun a tiré profit à son rythme d'un procédé en vue de produire une signification.

Mais, mon premier souci a été de développer une posture pédagogique holistique, c'est-à-dire permettre à chaque élève de générer des capacités intuitives, cognitives, affectives, comportementales, à travers un **projet transdisciplinaire** puisqu'il relie **les arts visuels aux autres domaines**. Daniel Lagoutte³³ nous propose d'installer les œuvres d'art à l'intérieur de « familles de perception esthétique » qui font appel aux échos intérieurs (des œuvres pour se rassurer, pour exprimer), aux voix de l'émotion (des œuvres pour raconter des histoires), à l'expression (des œuvres pour s'interroger, des œuvres pour donner envie d'agir). Il est essentiel de penser que les élèves partagent ensemble la même existence ; ce qui est en cause, c'est la vie même de l'individu, présent et en devenir, sa manière

³³ « Enseigner les arts plastiques, visuels » – Hachette, 2002 – ISBN 978-2011707161

d'envisager le monde et surtout sa relation avec celui-ci. C'est pourquoi, j'ai **noué le registre émotionnel à la recherche plastique en proposant l'histoire d'Etienne-Martin et de ses demeures** pour que les élèves puissent rendre cet écho **sous forme de manifestes plastiques personnels**.

Par cette réflexion, j'ai construit un **protocole global progressif** sur une séquence de **14 séances** entremêlant activités d'**arts visuels** (sonores, plastiques), **productions écrites** (récits), **atelier photographique**, **jeux de percussions corporelles** et **ateliers vocaux**. Les activités créées par alternance entre milieu scolaire et espace culturel ont convoquées motivation, suspens et engagement de la part de tous. Un relais auquel je suis attachée puisque je désirais fortement que les élèves sortent pour découvrir l'abondance du patrimoine artistique et surtout entrer en symbiose avec les œuvres d'art. Nécessairement, il me restait à considérer l'orientation de ma démarche pédagogique. C'est ainsi, que le choix s'est porté vers une pédagogie transdisciplinaire : un projet reliant les arts visuels aux autres domaines (français, éducation musicale, instruction civique et morale, techniques usuelles de l'informatique et de la communication).

Par ailleurs, un **moment-bilan** est proposé en fin de chaque séance, lors duquel **les élèves parlent** de leur vécu, de leurs difficultés, de l'avancement du projet, **proposent parfois des pistes de travail** et émettent les idées d'une **trace écrite**. Ce temps, très important, m'a permis de nourrir cette démarche, qui, pour moi reste également « mystérieuse » sur certains points puisque le monde de l'art numérique (art sonore) dans lequel nous avons navigué semble encore très novateur (par exemple, comment interpréter et faire comprendre la dimension silencieuse du son à un jeune public ?). Mais aussi, parce que Iannis Xénakis, John Cage en ont été les précurseurs et qu'actuellement des plasticiens sonores tels que Jérôme Poret, Auguste Ly, Dominique Blais... semblent continuer ce chemin numérique. J'ai voulu à mon tour, tenter de comprendre cette nouvelle perspective artistique que la dimension sonore incarne.

Par une attitude tant attentive que distanciée, j'ai traduit ces conseils tout au long de cette aventure. **Un projet qui s'est déroulé de septembre 2011 à mai 2012**, à raison d'une **heure et quinze minutes** chaque **vendredi**. Il est composé de quatre temps forts : une étape préparatoire d'**initiation du monde de la sculpture et de l'art numérique**, une phase de **productions plastiques** suivie d'une réflexion autour de la mise en forme de **l'exposition** (Nuit des musées) pour terminer, par l'étape **bilan**.

Je vous propose donc de découvrir ci-après, le déroulement de l'expérimentation.

Le choix du public

Il fallait que je puisse travailler avec un **public** doté d'une **capacité d'expression langagière convenable**, c'est-à-dire ayant la capacité de pouvoir produire des textes porteurs de sens et pouvant développer un **esprit critique**. C'est ainsi, que je me suis orientée vers une classe d'âge de fin de cycle des apprentissages fondamentaux.

Lors d'une répétition de chant, l'une des choristes du chœur où je chante, m'a proposé de rencontrer sa directrice d'école qui réfléchissait à la mise en place de la **Semaine de l'art** dans leur école. Quelques jours après, le projet présenté est adopté. Madame Carrot, directrice de l'école Condorcet, d'Issoudun, m'a laissé carte blanche pour conduire cette recherche auprès de ses 17 élèves de CM2.

Choix de l'œuvre

La **sculpture Demeure 17** offre une **large palette d'étonnement véhiculant l'imaginaire**. Elle est de plus, facile d'accès puisqu'elle est située à l'extérieur du musée, petite parenthèse pour ceux qui voudront revenir sur les lieux de l'expérimentation en famille. Son histoire connote le monde de l'enfance, emprunt de **souvenirs, d'expériences sensorielles** qui seront à l'honneur tout au long de ce travail. De plus, le code alphabétique revêt un caractère poétique qui nous entraîne dans des univers imaginaires. Etienne-Martin a renommé chaque pièce de sa maison d'enfance d'un nom qu'il intitule « chambre » telles que la chambre des écritures, la chambre des nourritures (cuisine), l'alcôve du cœur (chambre où il est né et où sa défunte grand-mère passa sa dernière nuit). En parcourant son code emplit de souvenirs, d'intitulés mystiques, **chacun est libre d'imaginer une histoire, d'y associer un souvenir ...**



Demeure 17 (prises de vues réalisées par Pascal TISSIER)

Les arbres des domaines travaillés (arts visuels, éducation musicale)

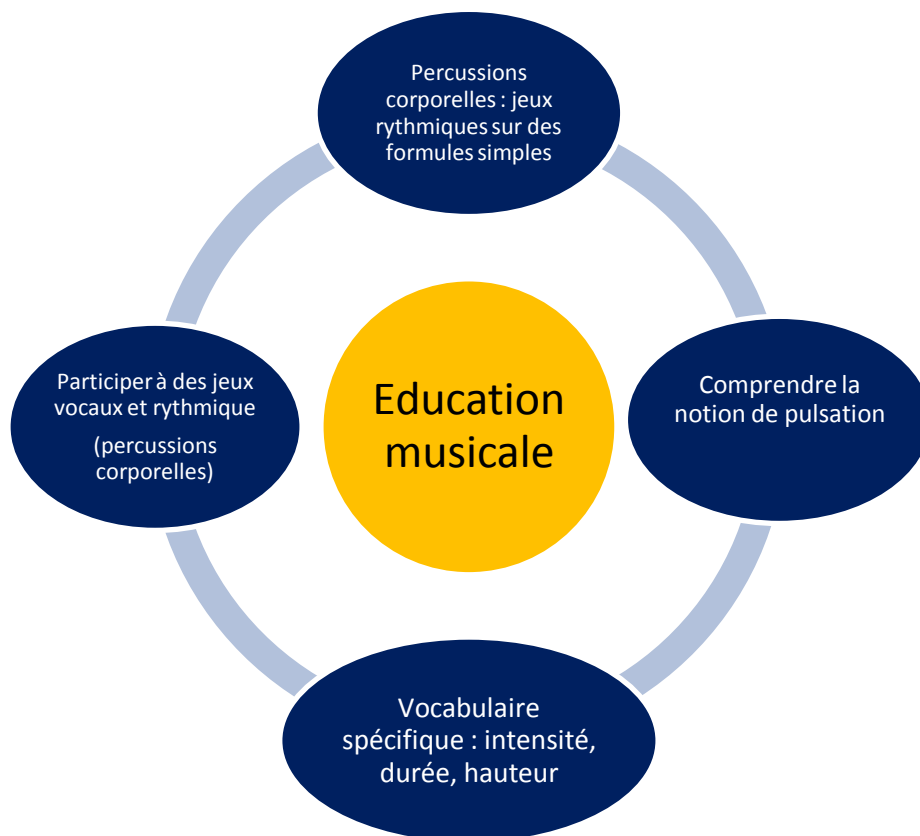
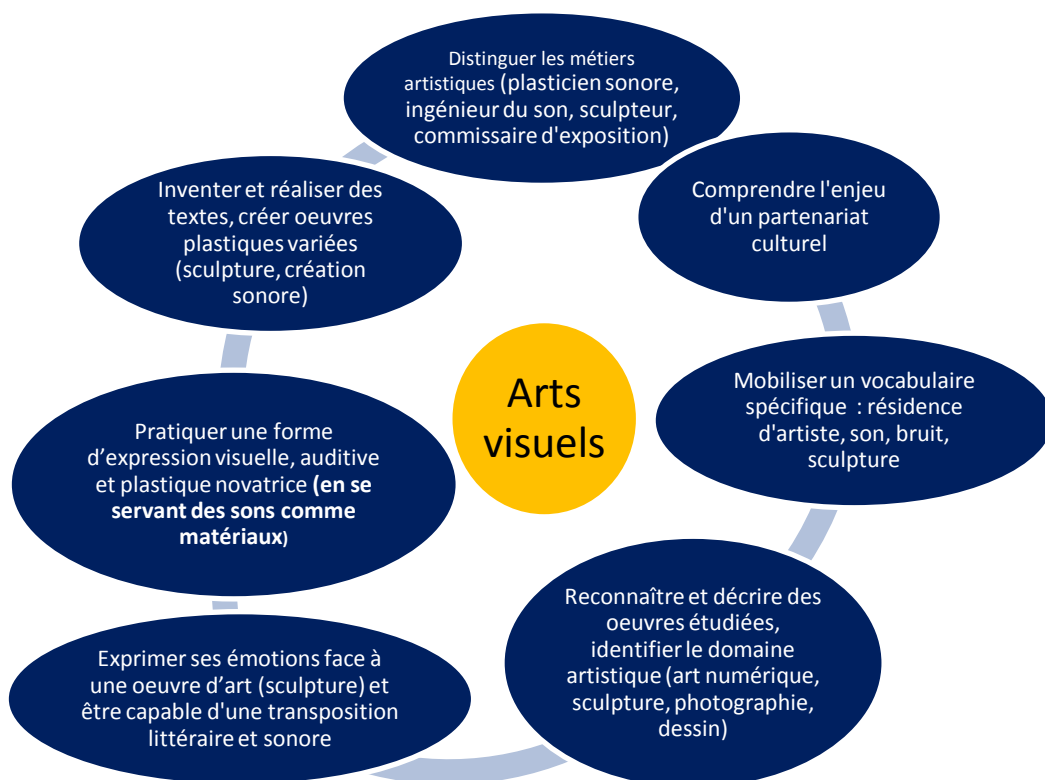


Tableau général des compétences par séance

<p>SEANCES 1 & 2 Présentation du projet Préparation entretien Questionnaires</p>	<ul style="list-style-type: none"> • PROJET • Présentation des grandes lignes du projet : rencontres artistiques, pratique d'un art nouveau : le son • FRANCAIS • Apprendre à rédiger des questions (entretien plasticien sonore : Jérôme Poret) • Participer à un échange de manière constructive • Respecter les règles de prises de paroles et d'écoute • QUESTIONNAIRE • Lire et répondre individuellement à des questions ouvertes et fermées • Savoir s'exprimer de manière cohérente • Recueillir les représentations initiales du domaine artistique • RENCONTRE (plasticien sonore en résidence d'artiste) : Jérôme Poret, oeuvre <i>La malterie</i>
<p>SEANCE 3 Eduquer notre regard face à des oeuvres d'art</p>	<ul style="list-style-type: none"> • EXPRESSION ORALE • Comprendre et émettre des échanges au sujet d'une démarche artistique : Etienne-Martin <i>Demeure 17</i>, Claus Oldenburg, <i>Apple care</i> • Développer son esprit critique • ARTS VISUELS • Redéfinir les termes : artiste, art, matière, démarche artistique, création, sculpture, son • Observer une représentation d'une oeuvre • Aborder le métier de sculpteur, artiste (plasticien) • FRANCAIS • Dire et écrire ce que je vois, ce que je ressens
<p>SEANCES 4 & 5 : Histoire d'Etienne-Martin et <i>Demeure 17</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • ARTS VISUELS • Dessiner une pièce de sa maison que l'on apprécie • Comprendre le travail d'Etienne-Martin (biographie, oeuvres, citations, démarche artistique) : découverte du code alphabétique (souvenirs), fabrication d'un bronze, écoute d'une interview de l'artiste, jeu devinette des chambres • Premier inventaire des notions : sculpture, fabrication d'un bronze, souvenir • EXPRESSION ORALE • Dire ce que je ressens
<p>SEANCE 6 Confrontation <i>Demeure 17</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • ARTS VISUELS • Histoire de <i>Demeure 17</i> (assistante de conservatoire, Anne Grésy-Aveline) • Convocation des sens : le toucher, la vue, l'ouïe, l'odorat • FRANCAIS • Imaginer un récit à partir de l'interaction avec l'oeuvre <i>Demeure 17</i> : inventer un souvenir (premier récit avec mots sonores) • A LA MAISON • Noter des sons entendus (1er son au lever, dernier son le soir au coucher, les sons d'une pièce de la maison)

SEANCE 7 :
Jeux sonores
Performance
sonore

- **EDUCATION MUSICALE**
 - Nommer, décrire, imiter et classer des sons
 - Comprendre et distinguer les notions : intensité, durée, hauteur
 - Répertoire des critères de similitude ou d'opposition des sons (classement par famille)
- **ARTS VISUELS**
 - Découverte d'une démarche artistique : Jérôme Jean et Dupuy Joy *Concert de secondes* (performance sonore), Auguste Ly *Eau-organic* (Sonopture)
- **EXPRESSION ORALE**
 - Jeux langagiers autour des expressions sur le temps : Wait a minute, minute papillon

SEANCE 8 :
Atelier graphique

- **FRANCAIS**
 - Reprise du récit "sonore" (séance 6) pour la sélection d'un mot sonore
- **ARTS VISUELS**
 - Transposition plastique d'un mot sonore (onomatopée) - Dictionnaire des onomatopées

SEANCE 9
Autour des mots
Sons & Pays

- **FRANCAIS**
 - Reprise du mot sonore (séance 8) pour un travail sur le champ lexical autour du mot-son sélectionné et du détail photographié (séance 8)
- **EDUCATION MUSICALE**
 - Partage des sons enregistrés (séance 9) pour émettre une classification pertinente par famille
 - Enrichissement du répertoire culturel sonore : découverte de sons culturellement différents selon le pays d'origine

SEANCE 10
Atelier prise de son
Atelier photographie
Atelier d'écriture

- **ARTS VISUELS**
 - Initiation à la prise de son (enregistreur numérique Zoom H4N, Tascam)
 - Initiation à la prise de vue numérique (un détail de la sculpture et une vue globale photographiés par élève)
 - Jeux vocaux et percussions corporelles pour émission de sons
- **FRANCAIS**
 - Rédiger un texte court avec mots sonores (souvenir inventé face à la sculpture *Demeure 17-2ème* récit avec mots-sonores)

SEANCE 11
Atelier son
Jeux vocaux
Mots-croisés

• **EDUCATION MUSICALE**

• Jeux vocaux "locomotive des sons", "Création d'atmosphères sonores inhabituels"

• **ARTS VISUELS**

• Prise de son pour création sonore finale : s'isoler des bruits, émettre un son (voix ou corps)

• **FRANCAIS**

• Retrouver les mots-clefs du projet (mots-croisés)

SEANCE 12
Rencontre
artistique

• **RENCONTRE (responsable du studio d'enregistrement Yac'Prod de Pruniers) -Yannick Cluseau**

• Réflexion autour des sons en vue de la création sonore

• Découverte du logiciel de traitement sonore

SEANCE 13
Bilan projet
Exposition
Médias

• **BILAN DU PROJET** : restitution filmée, débat ...

• **EXPOSITION**

• Communication : flyer exposition, articles de presse, restitution vidéo individuelle (ressentis du projet)

• **RENCONTRE** presse "La Nouvelle République", BIP TV (**journaliste, Sarah Benhassen**) pour annonce dans le journal

SEANCE 14
EXPOSITION
19 mai 2012

• **LANGAGE**

• Echanges et explications des activités aux familles

• Messages sur le livre d'or, messages audios sur dictaphone

• Auditorium (oeuvre sonore), productions plastiques, visuelles, livret d'art par élève, cube-sonore par élève, sculpture écolière, prises de vues ...

Organigramme des objectifs généraux et opérationnels des 14 séances

Ecriture

Objectifs généraux : produire des textes-sonores, laisser court à son imagination, écrire des questions pour une interview, inventer un code alphabétique écolier

Objectifs opérationnels : produire des textes courts en respectant la cohérence et la cohésion des récits, produire des questions pertinentes, utiliser ses connaissances pour inventer un code alphabétique poétique

Instruction civique et morale

Objectifs généraux : Visite de la réserve du musée et du musée, être responsable et autonome, interview artiste (Jérôme Poret), s'engager dans un projet collectif (9 mois)

Objectifs opérationnels : Participer à un échange verbal en respectant les règles de la communication
Respecter les lieux et les oeuvres d'art
Savoir poser et répondre à des questions, échanger pertinemment lors d'un entretien

Education musicale

Objectifs généraux : comprendre que le corps est un outil d'expression, utiliser le vocabulaire spécifique

Objectifs opérationnels : travailler des éléments de percussions corporelles pour créer un univers sonore, être capable de réinvestir les termes de durée, intensité et hauteur

Création d'un événement : EXPOSITION

Objectifs généraux : rencontre avec le monde des médias (presse, TV)
Nouvelle République
BIP TV

Objectifs opérationnels : distribuer le flyer de l'exposition, lire les articles de presse, s'exprimer face à une caméra

Activités d'éveil à l'art numérique :

Objectifs généraux : comprendre des démarches artistiques contemporaines (sculpture, oeuvre sonore), inventer et créer un univers sonore et des écrits sonores, prendre appui sur son environnement pour produire un croquis

Objectifs opérationnels : créer des éléments sonores, une oeuvre sonore, faire émerger des souvenirs, transposer plastiquement un mot-son (onomatopée), pratiquer la prise de vue et la prise de son, créer une sculpture (papier mâchée), dessiner (croquis)

Langage

Objectifs généraux : Echanger, questionner, justifier un point de vue sur une oeuvre et l'oeuvre "Demeure 17", développer un esprit critique, prendre la parole à bon escient et adapter son langage à la situation de communication

Objectifs opérationnels : Respect des prises de parole et écoute
Interagir avec : un plasticien sonore, un ingénieur du son, l'équipe culturelle d'un musée, une journaliste (presse, TV)

Les temps de recherche sont de quatre types :

- **Découverte de l'univers sonore et éducation du regard (sculpture)**
 - o Rencontres artistiques :
 - Rencontre physique avec Jérôme Poret, plasticien sonore en résidence d'artiste (musée). Un travail en lien étroit avec l'éducation musicale est mené pour définir chaque élément (hauteur/intensité/durée), illustré par des ateliers de manipulation du son (percussions corporelles et jeux vocaux).
 - Rencontre « figurative » du monde d'Etienne-Martin, sculpteur majeur contemporain. Un travail d'exploration de l'univers poétique et sensoriel de l'artiste est proposé (ateliers d'écriture, ateliers d'expression). Un travail complémentaire photographique est conduit en parallèle.
- **La recherche graphique et plastique**, qui vise à traduire visuellement un son : comment traduire un son long, court, d'intensité ou de hauteur différente ? Chaque élément est traduit gestuellement dans l'espace et plastiquement (onomatopée).
- **La recherche de composition (création sonore)** : chaque son ainsi produit, peut entrer dans la composition d'une création, selon des critères précis d'organisation, découlant du support de départ (comment transposer les éléments auditivement ?) et des choix à la fois objectifs et subjectifs de la part de celui qui produit. Ainsi, « l'objet son » est traité pour créer un « manifeste sonore » exprimé par un récit qui n'en sera qu'une dérivation sensitive issue des expériences, souvenirs de chaque élève. Une attitude nouvelle est proposée, à la quête constante du son.
- **L'organisation de l'événement (exposition Nuit des musées)** : quelle démarche adoptée pour donner à écouter, voir et comprendre le projet sonore et visuel aux visiteurs ?

Cette dernière démarche sort du domaine ordinaire puisque les élèves ont été invités à donner à écouter, voir et comprendre leur projet intitulé « Son(s)-Souvenir(s) » dans le cadre de la Nuit des musées (8ème édition de la Nuit européenne des musées qui s'est tenu le samedi 19 mai 2012. A cette occasion, le musée de l'hospice Saint-Roch a ouvert ses portes gratuitement de 20h à 22h. Ce 19 juin 2012, **plus de 320 visiteurs étaient présents pour l'événement**. L'Ecole Condorcet est la première du département de l'Indre à avoir inauguré cet événement. Ces derniers, nourris par ce projet ont énormément discuté dans leur famille des activités menées. Les élèves semblent épanouis. Ce travail au-delà d'un enrichissement personnel, leur a donné les clefs d'un savoir-être surtout, au moment d'expliquer leur création aux visiteurs – certains ont pris le relai à mes côtés, de belles émotions s'en sont dégagées !

Une séquence de 14 séances

Voici le récapitulatif des objectifs suivi d'une analyse succincte de chaque séance.



S1 & S2 : Présentation du projet - Préparation entretien - Administration questionnaire diagnostique

- **Objectifs** : présenter le projet, mesurer les interactions dans le groupe-classe, administrer le questionnaire diagnostique, préparer les questions pour la rencontre avec Jérôme Poret (plasticien sonore).
- **Analyse** : une séance au pas de course mais dans les temps, importance de la fiche de préparation pour calibrer au mieux les temps forts du travail à mener. Une rencontre intéressante pour les élèves qui a ancré un premier pas vers le monde sonore.



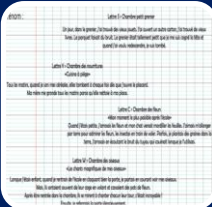
SEANCE 3 : Eduquer notre regard face à des oeuvres d'art (sculpture)

- **Objectifs** : définir le terme de sculpture, découvrir une démarche artistique, dire et écrire ce que je vois, ce que je ressens
- **Analyse** : un atelier (4 élèves) d'échanges autour d'une pomme (représentant une sculpture), relevé intéressant des notions : lumière, profondeur, ombre, couleur, forme, échelle 1.



S4 & S5 : Autour de l'histoire d'un sculpteur Etienne-Martin, son oeuvre (*Demeure 17*)

- **Objectifs** : première approche du monde d'Etienne-Martin (support vidéo, photo, biographie, reproduction d'oeuvre, ouvrage), code alphabétique, jeux devinette des chambres, imaginer un souvenir (pièce)
- **Analyse** : les élèves semblaient captiver par le vécu du sculpteur et la création de ses oeuvres, mais la difficulté de comprendre que *Demeure 17* représente une maison est difficile dans leur esprit (une maison sans fenêtre et organique).



Séance 6 : dans la peau d'Etienne-Martin

Objectifs : recueillir les ressentis sans être face à l'oeuvre *Demeure 17*, s'exprimer oralement et par écrit (récit-souvenir sonore)

Analyse : les élèves se sont bien prêtés à l'activité de production écrite d'un récit imaginaire ou non.



Séance 7 : approche de l'univers sonore

Objectifs : manipuler des objets pour écouter des sons, les nommer, écrire, classer (intensité/durée/hauteur) - lien éducation musicale

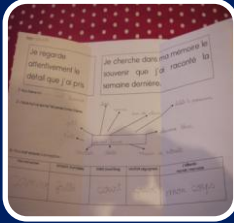
Analyse : une séance bruyante mais divertissante et productive pour découvrir les sons produits et aborder un registre technique (vocabulaire)



Séance 8 : travail graphique (à partir d'un mot-sonore)

Objectifs : reprise du texte sonore (1er récit) - transposition plastique (onomatopée)

Analyse : beaucoup ont eu du mal à comprendre qu'on ne devait pas écrire le mot de manière littéraire mais en s'inspirant de la forme onomatopée. Séance difficile à expliquer clairement sans dire le terme onomatopée.



Séance 9 : travail d'expression (champ lexical) - Partage des sons enregistrés

- **Objectifs** : Reprise du mot sonore (séance 8) pour un travail sur le champ lexical autour du mot-son sélectionné et du détail photographié (séance 8), partage des sons enregistrés (séance 9) pour émettre une classification pertinente par famille (éducation musicale : intensité/hauteur/durée), découverte de sons culturellement différents selon le pays d'origine (enrichissement du répertoire culturel musical).
- **Analyse** : quelques difficultés à chercher d'autres mots appartenant à leur mot-son, aide du dictionnaire pour certains, besoin de verbaliser pour trouver des mots de la même famille par exemple et élargir leur vocabulaire, rires autour des sons d'animaux différents (Japon-France)



SEANCE 10: Jeux vocaux, recherche d'atmosphères sonores, prise de son (création sonore)

- **Objectifs** : travailler avec son corps (percussions corporelles), sa voix (comprendre les variables du timbre : intensité, hauteur, durée), imiter, jouer avec les sons (enregistrer le son final pour la création sonore de l'exposition)

Analyse : les élèves sont d'abord hésitants face à l'enregistreur numérique puis après écoute, deviennent impatients de recommencer, les jeux vocaux permettent de travailler la voix, le corps. Des sons enregistrés surprenants mais riches de sens !



Séance 11 : Atelier d'écriture (face à Demeure 17)- Atelier prise de son - Atelier prise de vue

- **Objectifs** : les élèves ont par groupe participé à 3 ateliers (son - photo - écriture). Produire un texte court avec des mots-sons (2ème récit), 2 prises de vues (une face - un détail de la sculpture), initiation à la prise de son (manipulation des enregistreurs numériques professionnels : Tascam, Zoom H4n)

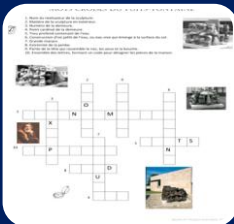
Analyse : une séance réussie grâce à l'aide de l'équipe du musée et de l'enseignante. Les élèves ont apprécié les ateliers surtout la prise de son (1ère expérience)



Séance 12 : rencontre ingénieur du son (studio Yac'Prod - Studio d'enregistrement de Pruniers)

- **Objectifs** : écoute des sons enregistrés (séance 11), réflexion pour composer la pièce sonore "Son(s)-Souvenirs(s)" - découverte du logiciel de traitement des éléments sonores

Analyse : les élèves étaient impressionnés de rencontrer l'ingénieur du son et de voir comment il pouvait agir sur le son (logiciel), arrangement sonore pensé par la classe mais réalisé en post-séance (pour ne pas mettre les élèves en situation d'échec face à un logiciel très technique), ils ont compris que le son pouvait être un matériau plastique pour créer



Séance 13 : Bilan projet (mots-croisés) - rencontre médias (Presse, BIP TV)

- **Objectifs** : réfléchir à la forme que prendre le projet pour l'exposition (donner à écouter, voir, comprendre) - distribution du flyer d'invitation, rencontre et interview (articles de presse "Nouvelle République", annonce de l'exposition dans le journal de la chaîne BIP TV du 18/05/12), visite des réserves du musée (PIAF)

Analyse : des résultats bien au-delà de ce que j'avais pu imaginé, des élèves soucieux de faire comprendre leur travail, une enseignante "en or" qui a enchaîné toutes ces heures avec une disponibilité et une écoute précieuse ... investie : création de la sculpture écolière de son propre chef pour cloturer le projet. Belle initiative !



Séance 14 : Jour de l'exposition "Nuit des musées" (musée de l'hospice Saint-Roch, Issoudun) 19/05/12

- **Objectifs** : 15 famille sur 17 présentes, des élèves qui expliquent leurs travaux aux parents, amis ... livret d'art (trace des travaux par élève), article de presse, sculpture écolière, oeuvre sonore, cube-sonore par élève ...

Analyse : des pleurs, de la joie, de la convivialité, des rires ... des ingrédients d'une exposition réussie (320 visiteurs) et d'un mémoire de recherche qui clame haut et fort ... OUI, le son est un matériau d'expression plastique !

L'objectif principal de la séquence peut-être défini ainsi : à partir d'une oeuvre **d'art non sonore (sculpture)**, être en mesure de **traduire des sentiments** intimes convoqués par la rencontre avec cette œuvre et puisés dans son « réservoir émotionnel personnel ». Il s'agit bien d'utiliser et développer son imaginaire pour transposer un sentiment vécu, ressenti, dans une production, et une création **plastique de création sonore et visuelle** personnelle sonore individuelle puis, collective.

J'ai conduit **une séquence de quatorze séances**. Pour plus de détails, je vous propose de parcourir **en annexe, les fiches de préparation**³⁴. Cependant, je vais tout de même vous proposer une critique de chaque séance présentée dans la deuxième partie de ce mémoire.

Dès septembre, il m'a semblait nécessaire de présenter aux élèves, la raison de ma venue. Il s'agissait également d'une première prise de contact et d'observation du groupe-classe et des interactions qui pouvaient se jouer entre nous. Un moment important qui m'a aidé à construire la seconde séance. En effet, même si la plupart d'entre eux possédaient un niveau de connaissances eu des arts visuels, j'ai noté beaucoup de **confusions sur la définition même des arts visuels** et sur des notions telles que « **art** », « **artiste** ».

Ainsi, un **premier questionnaire**³⁵ proposé au **début du projet** permettait un relevé des représentations initiales du domaine artistique que peuvent avoir des apprenants d'une classe du cycle des approfondissements (CM2). Le **second**³⁶ en **fin de projet** a mesuré les écarts. Pour eux, l'éducation artistique se réduit au domaine du « faire » : 47,06% d'entre eux déclarent « faire de l'art³⁷ » puis, un score de 82,35% pour l'apprentissage de techniques³⁸ (on apprend plein de choses) et 58,82% pour la notion de plaisir³⁹ (23.53% disent que les arts visuels, c'est drôle⁴⁰). Le sentiment de plaisir apparaît pour la majorité d'entre eux (64,71%) mais reste proche de l'action de peindre ou de dessiner⁴¹. Cette réponse est significative d'un « malaise » qu'il semble nécessaire de dissiper, il faut « conjuguer **pratiques diversifiées et fréquentation d'œuvres de plus en plus complexes et variées** [...] l'enseignement des arts visuels (arts plastiques, cinéma, photographie, design, **arts numériques**) approfondit le programme commencé en cycle 2. Cet enseignement doit favoriser « l'expression et la création ». Que se passe-t-il donc au sein de la pratique artistique en milieu scolaire ? Les élèves sont-ils réellement amenés à pratiquer autre chose que le dessin ou la peinture ? Sont-ils placés dans une démarche de création telle qu'elle est préconisée dans les textes officiels ? Comment permettre aux enfants d'élargir leur culture artistique s'ils font appel aux mêmes techniques, aux mêmes outils, aux mêmes références artistiques tout au long de leur parcours d'élève ...

³⁴ L'ensemble des fiches de préparation sont disponibles de la page 118 à 139

³⁵ Questionnaire diagnostique : pages 68 et 69

³⁶ Questionnaire sommatif : pages 70 et 71

³⁷ Questionnaire 1 – question 9

³⁸ Questionnaire 2 – question 13-1

³⁹ Questionnaire 2 – question 19

⁴⁰ Questionnaire 2 – question 13-1

⁴¹ Questionnaire 2 – question 1

DEUXIEME PARTIE


Analyse critique des 14 séances

Cette partie proposera deux niveaux d'analyse : un **résumé critique de chaque séance** puis, la présentation d'un **arbre des hypothèses** suivi de leur **analyse**. Concernant la seconde partie, j'ai dû prendre la décision de vous présenter qu'une **analyse de cinq hypothèses** qui n'englobe pas la totalité du projet mais, en **annexe**, vous pourrez **consulter l'ensemble des questions détaillées** sous forme graphique.

Ces hypothèses seront orientées autour de l'élément central : **Le son peut-il être matière à l'expression plastique ?**. Le matériau-son constituerait une zone de passage rendant possible le métissage entre éléments sonores et arts visuels ; croiser ces deux domaines permettait de placer les élèves dans une démarche de création, favorisant ainsi l'appropriation de nouveaux comportements artistiques.

Le propos de l'expérimentation est, rappelons-le, d'étudier l'enseignement des arts visuels et plus particulièrement, celui de l'art numérique, par la mise en place d'un projet transdisciplinaire afin d'évaluer dans quelles mesures le **croisement de la musique contemporaine et des arts visuels**, a contribué à développer et renouveler la pratique artistique.

Voici l'analyse critique des 14 séances.



S1 & S2 : Présentation du projet - Préparation entretien - Administration questionnaire diagnostique

- **Objectifs** : présenter le projet, mesurer les interactions dans le groupe-classe, administrer le questionnaire diagnostique, préparer les questions pour la rencontre avec Jérôme Poret (plasticien sonore).
- **Analyse** : une séance au pas de course mais dans les temps, importance de la fiche de préparation pour calibrer au mieux les temps forts du travail à mener. Une rencontre intéressante pour les élèves qui a ancré un premier pas vers le monde sonore.

Particularité de ou des séance(s) : la **rencontre artistique** initiée en début de projet, aurait pu se penser plutôt en fin de projet afin de confronter les acquis des élèves ayant vécu tout un parcours de création individuelle et collective avec les éléments de la démarche d'un artiste mais, le calendrier faisant, le plasticien sonore venait de terminer son œuvre dans le cadre de la résidence d'artiste en novembre : il était important de permettre cet échange mais finalement, ce rendez-vous a engagé un travail de réflexion en amont sur des questions pour préparer l'interview.

Déroulement : la séance s'est déroulée en trois temps : présentation du projet, administration du questionnaire diagnostique et préparation des questions pour l'interview.


Pour le **questionnaire diagnostique**, j'ai souhaité qu'il soit anonymé afin de recueillir des réponses plus sincères et libres de la part des 17 élèves.

Pour la **rédaction des questions** (interview) : une première phase écrite était individuelle où chacun devait réfléchir à deux questions, une concernant l'artiste puis une visant son travail. Une deuxième phase orale en collectif après lecture des questions a permis la sélection pertinente de 18 questions.

Analyse : cette première séance servait plusieurs sous-objectifs qui m'ont permis de faire le point sur les connaissances et les conceptions des élèves en matière d'arts visuels. Pour les élèves, elle permettait de travailler des compétences plus transversales (rédiger des questions, argumenter, participer à un échange collectif).

Concernant le retour sur la rencontre avec Jérôme Poret, les notions relatives à l'élément-son ont été très intéressantes et utiles. Quelques fonctions ont ainsi été mises en avant : la **fonction artistique** (jouer avec le son, on peut agir sur le son par exemple « en modifiant son intensité »), la **fonction sociale** (« c'est pour raconter aux parents ce qu'on a fait, vu, testé, écouté »), mais aussi la **fonction informative et sensible** (un son peut « faire peur, prêter à rire, engager le mystère »). La plupart des élèves ont su différencier certains sons de l'œuvre de Jérôme Poret, *La malterie* et les nommer (« gouttes d'eau, mobylette, ambiance de grotte »). Les propos tenus autour de la définition d'un son laissent à penser qu'ils n'ont jamais été confrontés à l'art numérique. Pour eux, le bruit est un son, le son est un bruit. Il n'y a pas de nuance.

Néanmoins, il semblerait que pour l'ensemble de la classe, un son ne fait pas partie du registre des arts visuels. Je me suis interrogée sur cette réponse majoritaire. Cela peut s'expliquer par le pôle pédagogique puisqu'ils ont tous pratiqué des techniques plastiques tournées vers les mêmes supports (papier mâché, pâte à modeler, peinture) autre que la matière sonore. Et qu'à l'inverse, seules les activités d'éducation musicale présentent des éléments sonores, tout étant le plus souvent cloisonnées dans la pratique des enseignants.



SEANCE 3 : Eduquer notre regard face à des oeuvres d'art (sculpture)

- **Objectifs** : définir le terme de sculpture, découvrir une démarche artistique, dire et écrire ce que je vois, ce que je ressens
- **Analyse** : un atelier (4 élèves) d'échanges autour d'une pomme (représentant une sculpture), relevé intéressant des notions : lumière, profondeur, ombre, couleur, forme, échelle 1.

Particularité de ou des séance(s) : cette **séance d'éducation du regard et de lecture plastique** autour d'une sculpture (projection de la reproduction photographique d'une sculpture de Claes Oldenburg⁴² intitulée *Apple Core* invoquait un double objectif : approcher implicitement les notions de profondeur, lumière, ombre, volume, échelle et la notion de la polysémie d'un objet. **Un objet aussi banal qu'une pomme peut évoquer la fonction artistique.** Les élèves ont observé longuement l'œuvre avant de comprendre que ce n'était pas une photographie quelconque d'une pomme mais une sculpture. Le critère d'observation qui a fait basculer les élèves dans la dimension de l'échelle était la porte en arrière-plan. Cette observation a permis de comprendre ce que signifiait échelle 1 dans le vocabulaire spécifique des arts visuels. Mon choix s'est porté sur cet artiste (suggéré par ma directrice de mémoire

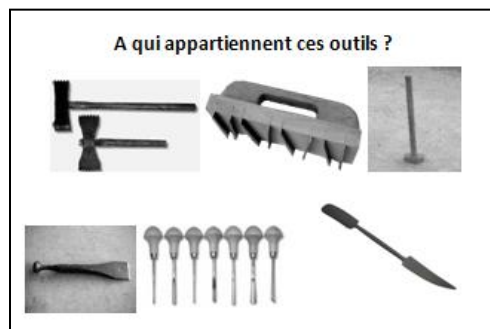
⁴² <http://www.oldenburgvanbruggen.com/>

et cité dans les références du monde contemporain - Centre Pompidou) parce que je trouvais après réflexion, que ses oeuvres pouvaient susciter l'intérêt des élèves (le sujet représenté est une pomme) et me semblait adapté (mise en scène assez humoristique de son travail) pour engager l'échange collectif et la réflexion individuelle.



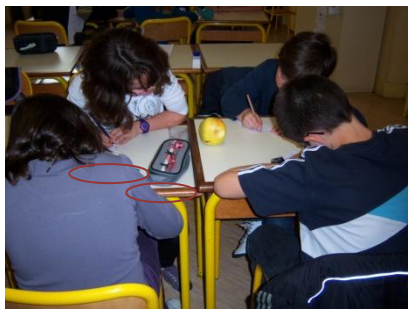
Reproduction photographique de la sculpture *Apple Core*, 1992 - Claes Oldenburg

Déroulement : J'ai opté pour un dévoilement progressif des notions afin de maintenir l'attention des élèves. Un premier travail a été la projection d'un **diaporama** sous forme ludique où chaque outil présenté devait être décrit, nommé afin d'en trouver sa fonction usuelle. Les outils dévoilés devaient au final permettre de mettre les élèves sur la voie du **métier de sculpteur** : marteau taillant, chemin de fer, masse, ciseaux, gouge, rifloir.

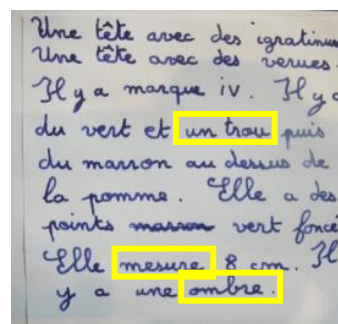


Exemple du diaporama

Ensuite, le deuxième travail tissait le lien avec le **monde de la sculpture mais artistique** cette fois-ci. J'ai demandé aux élèves de **réfléchir et de s'exprimer par écrit à partir d'une « pseudo-sculpture » (pomme alimentaire)**. J'ai ainsi disposé la classe en plusieurs îlots pour permettre de placer 4 élèves (disposés les uns en face des autres – graphiquement sous la forme du symbole de l'addition) puis j'ai disposé une pomme au centre de la table (aliment tanné et ramassé dans le jardin). L'objectif était que chaque élève écrive le plus d'éléments (ce que je vois, ce que je ressens, ce que j'imagine) face à l'aliment. Ensuite, j'ai expliqué aux élèves que la pomme pouvait se regarder sous plusieurs angles (j'ai exprimé comme référence les quatre points cardinaux pour repère mental) mais, que je souhaitais que chacun observe ce qu'il y avait face à lui afin de permettre en fin d'activité, un relevé des réponses communes dans chaque îlot (en fait, chaque élève situé en face « nord » observait les ombres, ceci a permis l'émergence du terme de lumière/ombre portée). J'ai essayé d'articuler cette lecture plastique à partir d'un élément commun à tous : une pomme pour permettre la cohésion, la simplicité du vocabulaire et la facilité d'observation.



Exemple d'observation de la pomme



Dans un dernier temps, j'ai posé la question suivante à la classe : **Est-ce qu'une pomme peut être une sculpture ?** Ensuite, j'ai projeté une reproduction de l'œuvre *Apple Core*, de Claes Oldenburg, représentant une sculpture d'un trognon de pomme. Enfin, nous avons échangé sur la définition d'une œuvre d'art. C'est quoi une œuvre d'art ? C'est quoi être artiste ? (nous sommes revenus sur la rencontre avec Jérôme Poret, plasticien sonore). Nous répondrons à ces interrogations dans la dernière partie (analyse avec données chiffrées) de ce mémoire.

Analyse : Dans l'ensemble, le travail sur la lecture plastique d'une « pseudo-sculpture pomme » a été satisfaisant. Les **élèves ont participé** activement à la discussion et ont **su argumenter** leurs propos. Certaines divergences d'opinions sont apparues sur le sujet de l'échelle. Pour certains élèves, la reproduction de la sculpture ne pouvait en être une puisque dans leur esprit elle représentait une photographie (ce qui semble évident puisque la projection ne permet pas l'observation en 3D). D'ailleurs les adultes le savent, la photographie aplatit cette dimension mais, je ne souhaitais pas aborder une lecture minutieuse des faces d'une sculpture à **l'échelle 1** mais, un premier palier d'échange de notions. Par contre, pour d'autres élèves, cette reproduction projetée pouvait être effectivement une sculpture à partir du moment où leur regard se portait sur l'arrière-plan (la porte donnait la grandeur de la sculpture par estimation visuelle).


Si l'effet « surprise » quant à la découverte de cette œuvre a produit l'effet escompté (les élèves ne s'attendaient pas à voir une pomme comme sculpture du fait de son caractère ancré comme aliment), le côté humoristique (utiliser ce registre pour réaliser une œuvre d'art) n'est pas « ressorti ». Je leur ai d'abord demandé si une pomme pouvait être une sculpture (aucun ne m'a répondu oui), ce n'est qu'après de nombreux échanges sur la démarche de cet artiste que tous ont confirmé sans hésitation. J'ai ensuite présenté d'autres œuvres⁴³ de Claes Oldenburg, ils ont apprécié majoritairement. D'ailleurs les résultats montrent qu'à la question « Entoure la ou les œuvres d'art que tu connais », 70,59%⁴⁴ ont reconnu une œuvre de cet artiste.

⁴³ <http://oldenburgvanbruggen.com/largescaleprojects/spoonbridge.htm>

⁴⁴ Questionnaire 2, question 15

Cette expérience m'a confirmé le fait que la lecture plastique d'une sculpture n'est pas évidente avec des élèves de cycle 3 puisqu'ils n'avaient jamais eu l'occasion de travailler sur cette dimension, celle du volume, celle d'une création en trois dimensions. Au niveau de l'identification des termes liés à la sculpture : certains n'ont pas su exprimer les mots tels que face, volume parce que la photographie écrasait cette perception. Il aurait fallu que je propose la manipulation de l'aliment pomme avant de les encourager à noter ce qu'il voyait.

Pour quelques uns, au niveau de la représentation de l'aliment pomme en tant qu'élément sculpté ne leur a pas paru étrange, ceci tient peut être au fait qu'ils sont habitués aux fictions (dessins animés, albums comme par exemple *Pomme et trognon*) où des pommes représentent des êtres humains, personnifiés. Dans une séance de lecture d'images le choix du support doit donc être minutieusement réfléchi pour pouvoir atteindre les objectifs fixés. Dans ce cas précis, mon objectif, qui était d'observer une sculpture a été atteint mais, dans le cadre de cette activité, il était impossible d'aller à la rencontre de l'œuvre *Apple core*, de Claes Oldenburg, dans sa réalité. Ainsi, j'ai pris l'option de proposer aux élèves un élément qui serait le plus proche d'un questionnement sur l'observation d'une sculpture en leur donnant une pomme alimentaire. Cet aliment aura été le vecteur d'une toute première approche des notions : dimension, volume. L'objectif prioritaire était un premier « dégrossissement » des notions d'observation d'une sculpture en vue de la rencontre avec l'œuvre sélectionnée pour le projet, intitulée *Demeure 17*, du sculpteur Etienne-Martin.



S4 & S5 : Autour de l'histoire d'un sculpteur Etienne-Martin, son oeuvre (*Demeure 17*)

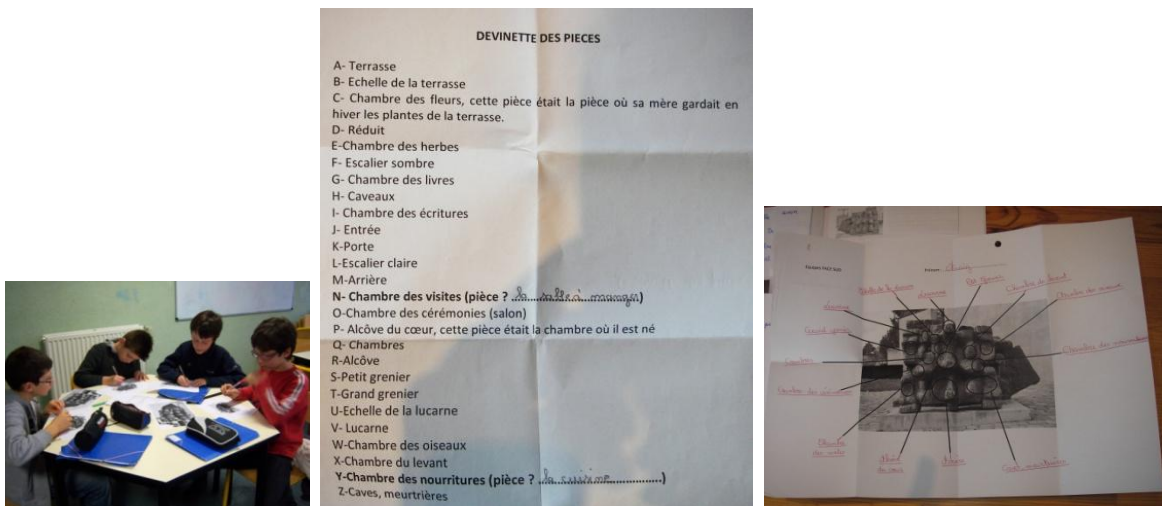
- **Objectifs** : première approche du monde d'Etienne-Martin (support vidéo, photo, biographie, reproduction d'oeuvre, ouvrage), code alphabétique, jeux devinette des chambres, imaginer un souvenir (pièce)
- **Analyse** : les élèves semblaient captiver par le vécu du sculpteur et la création de ses oeuvres, mais la difficulté de comprendre que Demeure 17 représente une maison est difficile dans leur esprit (une maison sans fenêtre et organique).

Particularité de ou des séance(s) : cette séance s'inscrit dans le cadre d'une **sensibilisation au monde plastique et poétique du sculpteur contemporain** qu'incarne **Etienne-Martin**. Ce travail invitait à un double objectif : comprendre l'univers et la démarche d'un artiste et acquérir une compréhension fine des intentions retranscrites dans ses œuvres nommées *Les demeures* et plus particulièrement, la sculpture *Demeure 17* prenant le nom parfois, *Le Puits-fontaine*.

Déroulement : Dans une première phase, j'ai souhaité **expliquer l'histoire d'Etienne-Martin** telle une **histoire contée**. J'ai regroupé les élèves dans le fond de la classe, assis au sol pour créer une atmosphère intimiste afin d'écouter et de les plonger dans son univers poétique. Par un jeu d'écoute et

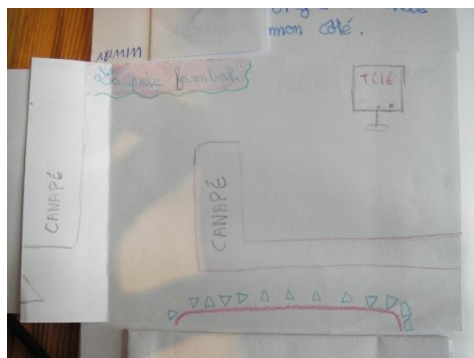
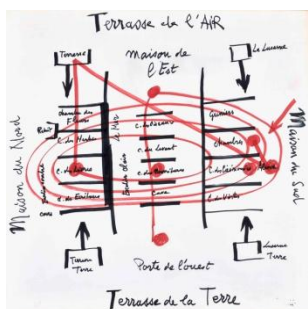
d'images présentées dans **l'ouvrage de référence**⁴⁵, les élèves étaient transportés dans ses souvenirs d'enfance. La découverte du code alphabétique a suscité beaucoup d'interrogations de la part des élèves : « Pourquoi il a vendu sa maison s'il l'aimait tant, il devait avoir plein de secrets dans ces pièces » ou des ressentis tels que « elle devait être grande et belle sa maison », « j'aurais bien aimé le rencontrer ce Etienne-Martin ».

Dans une deuxième phase, après avoir compris l'univers d'Etienne-Martin et son **code alphabétique**, j'ai demandé aux élèves de se répartir par groupe de 4 ou 5 élèves pour pouvoir jouer aux archéologues (jeux de devinettes). Chaque groupe devait retrouver sur sa fiche de travail d'abord, individuellement puis, vérifier collectivement l'ensemble des pièces du code alphabétique. Ils avaient la liste du code, des indices visuels parfois estompés sur une représentation photographique (noir et blanc). Les élèves se sont vite pris au jeu et ont répertorié sans difficulté la totalité du code. Mon objectif était de les immerger une fois de plus dans le monde des souvenirs de l'artiste et des éléments constitutifs de la démarche plastique au travers ce code poétique.



Dans une troisième phase, j'ai montré aux élèves un **croquis de la représentation d'une demeure** d'Etienne-Martin, il inscrivait un code couleur et des points rouges comme des stations sur lesquelles il notait une lettre en rappel à son code alphabétique. Ensuite, j'ai proposé aux élèves de dessiner une « chambre » de leur demeure qu'il aimait ou non et d'y ajouter un titre. Ils étaient libres de choisir leur reproduction, seul le format était imposé (carte postale - en écho aux souvenirs). L'ensemble des élèves ont représenté leur pièce de manière figurative. Aucun n'a osé imaginer un code graphique autre que la représentation commune, proche du réel.

⁴⁵ Etienne-Martin, Paris, Editions Adam Biro, 1991, 272 pp., (35,7 x 26,4 cm), 270 illustrations dont 85 en couleurs, textes de Harald Szeemann, Dominique Le Buhan, Michel Ragon et Jean-Christophe Ammann.



Dessin de la pièce « chambre à vivre » / Clélia

Reproduction d'un croquis d'Etienne-Martin

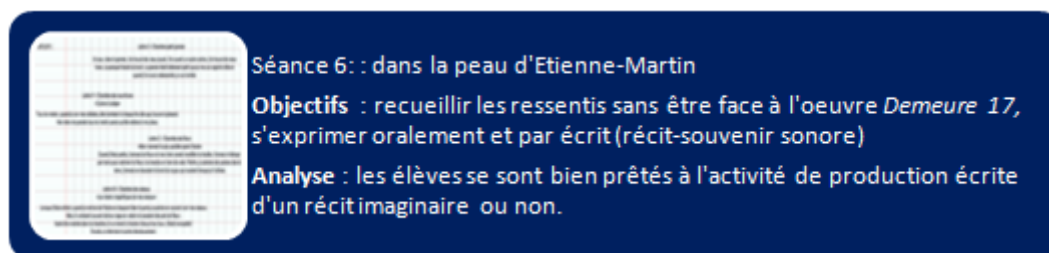
Analyse : Les objectifs que je m'étais fixés ont été partiellement atteints (difficulté d'imaginer que les demeures représentent sa maison d'enfance sous forme abstraite, sculpture organique). La représentation d'une maison dans l'esprit des élèves reste celle d'un bâtiment orné de fenêtres, d'une porte, de rideaux ou d'un immeuble. Les élèves ne recourent pas spontanément aux formes abstraites que peut émettre un artiste dans une oeuvre. Par ailleurs, la phase d'immersion filée sous forme de conte m'a permis de me rendre compte une fois de plus que les élèves aiment écouter des histoires et imaginer des mondes. Cette séance était pour moi le maillon le plus important car c'était celui qui allait porter le projet. Ma grande priorité était de faire ressentir l'univers poétique et cette dimension sensible de l'intime que chacun a en nous. Chacun peut exprimer ce qu'il porte au fond de lui et peut créer. Voilà, le chemin dans lequel je souhaitais engager ces élèves.

Une fois ce palier gravi, j'ai pris comme **fil conducteur le mot « souvenir » pour conduire la suite du projet**. Mon seul regret est de ne pas avoir pu répondre à une sollicitation de la part d'une élève qui souhaitait voir quelques photos d'intérieur de la demeure d'Etienne-Martin. Malgré ma demande auprès du commissaire du musée, aucune photographie n'existe à ce jour. J'ai tout de même utilisé le média internet via **google earth** afin de visualiser avec les élèves la rue Etienne-Martin, existante à Loriol. Une frustration légèrement « gommée » !

Ce qui a plu aux élèves, ce sont les citations de l'artiste recueillies lors d'une interview⁴⁶ ou extraites de l'ouvrage telles que « [...] la sculpture est quelque chose que l'on peut attraper à bras-le-corps, embrasser, autour de laquelle on peut tourner, à l'intérieur de laquelle on peut évoluer [...] », « [...] dans chaque forme se trouvait un événement que j'avais vécu dans ma peau », « « [...] dans mes Demeures, je m'y retrouve dans tous les coins avec chaleur. Elles sont le lieu d'une nostalgie. Ce sont des souvenirs », « en travaillant sur ce thème, j'ai retrouvé la forme, la lumière, les gens tout ce qui constituait l'âme de cette maison ».

⁴⁶ <http://www.ina.fr/art-et-culture/arts-du-spectacle/video/I10084389/debat-sur-l-oeuvre-du-sculpteur-etienne-martin.fr.html> - Débat sur l'oeuvre du sculpteur Etienne Martin, Du côté de chez Fred - 18/10/1988 - 07min50s)

Concernant la phase d'arts visuels (dessin d'une pièce de la maison), je ne suis pas étonnée d'avoir eu des représentations très fidèles de l'univers d'un intérieur de maison. Par contre, j'ai demandé précisément de dessiner une pièce de leur maison et non pas la représentation de leur maison (vue extérieure) afin de ne pas stigmatiser les élèves demeurant dans un immeuble collectif et aussi parce que l'architecture se vit de l'intérieur. Ce qui est étrange est que la plupart ont dessiné la pièce à vivre et que seuls 5 élèves ont représenté leur chambre. Est-ce que pour eux, la chambre est synonyme de secret, d'un espace certes intime que l'on ne veut partager ?



Séance 6 : dans la peau d'Etienne-Martin
Objectifs : recueillir les ressentis sans être face à l'oeuvre *Demeure 17*, s'exprimer oralement et par écrit (récit-souvenir sonore)
Analyse : les élèves se sont bien prêtés à l'activité de production écrite d'un récit imaginaire ou non.

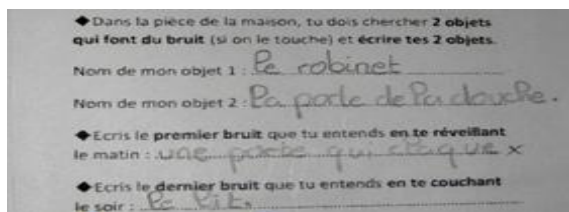
Particularité de ou des séance(s) : ce travail avait pour objectif de faire prendre conscience aux élèves qu'une œuvre peut convoquer l'imaginaire et traduire des sensations, émotions ou faire jaillir des ressentis voire même faire appel le cas échéant, à des moments déjà vécus.

Déroulement : Dans cette séance, j'ai proposé à chaque élève de **choisir une lettre** du **code** d'Etienne-Martin qu'il voulait en fonction de son intérêt pour la thématique en liaison avec celle-ci puis, de **se l'approprier en restituant un souvenir**. Cette activité a demandé de **coucher un récit-souvenir sonore inventé ou non** (pouvant faire appel à leurs souvenirs) mais en aucun cas, l'élève devait dévoiler si son souvenir était réel ou fictif. Le but était que chacun puisse s'exprimer librement. Certains enfants portent en eux de lourds souvenirs et ce travail leur a permis de se libérer. C'était aussi une dimension que je souhaitais atteindre dans cette démarche. En revanche, j'ai imposé qu'il y ait au moins **5 mots-sonores** dans leur récit. Un mot-sonore signifie tout mot dans lequel l'on peut imaginer un son : grincer, tomber, oiseau, feu ...

Cette activité s'est présentée sans que les élèves soient en contact directe avec la sculpture *Demeure 17* (au musée). L'objectif étant d'être à l'aise avec l'acte d'écriture inventée pour de se débarrasser d'une éventuelle absence de création de récit, le jour où ils seront confrontés à la sculpture pour le texte souvenir sonore final du projet de création sonore.

Analyse : La production écrite du récit-souvenir sonore a été minutieusement composée. Chacun a pris son rôle « d'écrivain » très au sérieux. L'exercice d'un récit avec mots-sonores a très bien fonctionné. Je n'en ai eu aucun élève en difficulté pour raconter mais, à la lecture des productions, j'ai invité

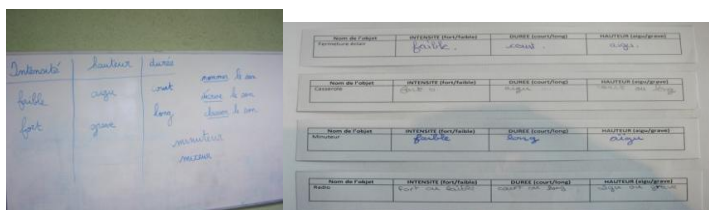
Déroulement : Dans une première étape, les élèves devaient dire à haute voix chacun leur tour, ce qu'ils avaient écrit sur leur feuille d'exercice demandé lors de la dernière séance, soit un travail d'écoute des sons dans leur environnement familial.



Exemple d'une fiche de travail réalisée à la maison

La deuxième étape prend appui sur la restitution du travail préalable et a engagé une réflexion sur la classification d'un son. J'ai posé la question : comment peut-on classer un son ? Les élèves ont émis plusieurs hypothèses : les sons provenant d'un animal, d'une voix, d'un être humain, d'une machine ... puis, progressivement certains ont déclaré un son fort, doux, long ... Ces dernières propositions ont servi d'une classification fine où j'ai apporté le vocabulaire spécifique de la définition en éducation musicale d'un son : intensité (fort/faible), durée (long/court), hauteur (grave/aigu). Enfin, je leur ai proposé d'**écouter trois œuvres sonores**⁴⁸ (sculpture sonore) afin de réinvestir le vocabulaire nouvellement étudié. Celle de Val Berthoia intitulé B-1624 *Brass Beryllium Brass*, la « sonopture » d'Auguste Ly nommée *Eau-rganique* et l'installation sonore *Concert de secondes* de Jean Dupuy et Jérôme Joy.

Enfin, la troisième étape permettait de mémoriser le vocabulaire (intensité/durée/hauteur) : 4 groupes de 4 ou 5 élèves ont travaillé à partir d'un objet sonore différent (une fermeture éclair d'une trousse d'école, une radio dynamo solaire, une casserole et sa spatule en bois, un minuteur de cuisine). L'objectif était d'écouter, de manipuler et de restituer le maximum d'informations sonores à propos de son objet.




Exemples des 4 fiches de travail



⁴⁸ http://bertoiastudio.com/sound_sculptures.html, sculpture sonore B-1624 47"x18" x 9", Brass Beryllium
<http://www.sonopture.com/article72.html>, sonopture Eau-rganique, 2010
<http://www.ensa-bourges.fr/index.php/fr/actualites/actualites-enseignants-chercheurs/130-jerome-joy/1317-jerome-joy-expositions-editions>, installation sonore, Concert de secondes, Jean Dupuy et Jérôme Joy, 2011

Analyse : les élèves étaient très excités au moment de la remise des objets sonores mais ce sont très rapidement exécutés dans un brouhaha expérimental (prévisible, travail initié dans la salle polyvalente qui est séparée des salles de classe). Chacun est parvenu à exprimer facilement la classification (nommer, décrire, imiter parfois et classer un son : intensité/durée/hauteur). Une séance très novatrice et qui a fédéré l'ensemble des élèves. Un travail qui a de suite fait sens et dont les mots nouveaux ont été vite intégrés par tous. Belle séance !



Séance 8 : travail graphique (à partir d'un mot-sonore)
Objectifs : reprise du texte sonore (1er récit) - transposition plastique (onomatopée)
Analyse : beaucoup ont eu du mal à comprendre qu'on ne devait pas écrire le mot de manière littéraire mais en s'inspirant de la forme onomatopée. Séance difficile à expliquer clairement sans dire le terme onomatopée.

Particularité de ou des séance(s) : La séance a été effectuée dans la salle d'arts visuels de l'école. Chacun avait un assez grand espace de travail pour s'exprimer.

Déroulement : Avant de lancer les élèves sur **une activité plastique**, je leur ai distribué leur récit (1^{er} récit-souvenir sonore rédigé en séance 6) pour leur demander de **souligner un de leurs cinq mots sonores** puis compléter la fiche de travail (définir mon mot sonore) pour « **l'illustrer** » **individuellement** dans un second temps.


Une fois le mot-sonore souligné, chacun était libre sur un format imposé (paysage A4, papier blanc) de choisir un médium (crayon de couleur, feutre, craie grasse) afin « d'illustrer » son mot sonore sous forme d'onomatopée. En fin de séance, j'ai accroché toutes les productions plastiques au tableau et ensemble nous avons discuté de ce qu'ils évoquaient. Des mots qui descendent pour évoquer la hauteur grave, d'autres qui se répètent pour connoter l'écho ... C'était très lisible et coloré !



Exemple d'un mot sonore extrait du 1^{er} récit-souvenir sonore (Théo)

Analyse : une séance qui n'a pas bien débuté parce que ma consigne était difficile à comprendre. Je voulais les guider vers un acte graphique d'onomatopée sans leur dire. La consigne était « vous devez trouver une solution pour « illustrer » votre mot sonore mais pas comme d'habitude. Vous n'avez pas le droit d'écrire votre mot en lettre cursive, vous n'avez pas le droit d'écrire comme lorsque vous copiez une leçon. Alors comment faire ? ». Ce fut un long moment de désespoir pour certains et moi-même. J'essayais de répondre par un exemple au tableau (le cri du chien c'est Waouf) : j'ai écrit en

lettre cursive pour illustrer le mot sonore Waouf et je l'ai barré d'une croix. Erreur : les élèves ne savaient pas quoi réinvestir comme mot sonore puisque j'ai barré l'onomatopée. Il a fallu que je prenne un exemple en leur donnant l'indice d'une bande-dessinée. La solution est trouvée ! J'ai perdu environ 10 minutes sur cette séance, ce qui a diminué le temps d'action d'arts visuels.



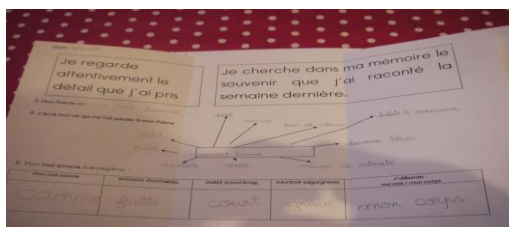
Séance 9 : travail d'expression (champ lexical) - Partage des sons enregistrés

- **Objectifs** : Reprise du mot sonore (séance 8) pour un travail sur le champ lexical autour du mot-son sélectionné et du détail photographié (séance 8), partage des sons enregistrés (séance 9) pour émettre une classification pertinente par famille (éducation musicale : intensité/hauteur/durée), découverte de sons culturellement différents selon le pays d'origine (enrichissement du répertoire culturel musical).
- **Analyse** : quelques difficultés à chercher d'autres mots appartenant à leur mot-son, aide du dictionnaire pour certains, besoin de verbaliser pour trouver des mots de la même famille par exemple et élargir leur vocabulaire, rires autour des sons d'animaux différents (Japon-France)

Particularité de ou des séance(s) : Cette séance est axée sur un **travail langagier autour du champ lexical d'un mot sonore** choisit par l'élève lors de la séance précédente.

Déroulement : chaque élève a sélectionné son mot sonore préalablement dans la séance 8 et doit maintenant travailler autour du champ lexical afin d'enrichir leur environnement sonore. Le but étant de permettre à chaque élève de ne pas rester bloqué dans son premier mot sonore mais, de pouvoir en choisir un autre en restant dans le même univers. Ainsi, il ne sera pas frustré d'en avoir choisi un dès le début (le contrat didactique influence parfois un choix qui au départ n'est pas réfléchi ; l'élève aurait choisi son mot parce qu'on lui a tout simplement demandé dans la consigne). Cette ouverture lui permettra au cas où d'en choisir un qui lui correspondrait davantage.

Analyse : Certains élèves se sentent plus à l'aise dans la recherche de mots (champ lexical). Pour les plus fragiles, j'ai proposé d'utiliser le dictionnaire afin de lire la définition de leur mot sonore et permettre de débloquer la situation de panne sèche. Parfois, une reformulation demandée à l'élève lui donne d'autres clefs de réponse. J'ai noté que ce travail a été pour certains assez complexe. L'enseignante m'a indiqué ceux qui avaient déjà pas mal de difficulté en production écrite en classe afin que je puisse leur apporter mon aide sans faire à leur place.



Exemple de mot sonore « la canne du grand-père», Louise



SEANCE 10: Jeux vocaux, recherche d'atmosphères sonores, prise de son (création sonore)

Objectifs : travailler avec son corps (percussions corporelles), sa voix (comprendre les variables du timbre : intensité, hauteur, durée), imiter, jouer avec les sons (enregistrer le son final pour la création sonore de l'exposition)

Analyse : les élèves sont d'abord hésitants face à l'enregistreur numérique puis après écoute, devenant impatients de recommencer, les jeux vocaux permettent de travailler la voix, le corps. Des sons enregistrés surprenants mais riches de sens !

Particularité de ou des séance(s) : Séance déroulée au musée avec **l'aide de l'enseignante** et d'**une des animatrices culturelle** du musée.

Pour les activités de percussions corporelles, j'ai, à titre personnel, participé dans le cadre des ateliers ouverts aux choristes (*Chœur de chanvre*) du Festival de la voix, de Châteauroux, à un atelier sur le sujet. Par ailleurs, lorsque j'étais choriste dans le chœur de chambre *Mikrokosmos*, sous la direction de Loïc Pierre, j'ai également pu bénéficier de cette approche corps-son.

Déroulement : les élèves étaient répartis en trois groupes. Différents ateliers étaient proposés où chacun allait tourner.

- **Atelier jeux vocaux** : l'enseignante devait suivre ma fiche de préparation qui proposait un travail d'écoute, de concentration et de création sonore. Le jeu s'intitulait « la locomotive des sons » : les élèves devaient se placer les uns derrière les autres. Le premier était la locomotive suivi des wagons (ses camarades). Il commençait à produire un son, dès que la maîtresse lui tapait légèrement sur l'épaule (quand elle se souhaitait), le suivant émettait un son différent et ainsi de suite jusqu'à ce que **l'ensemble des sons produits produit une atmosphère**. En fin de jeu, ils devaient trouver l'ambiance qu'il venait de créer collectivement.

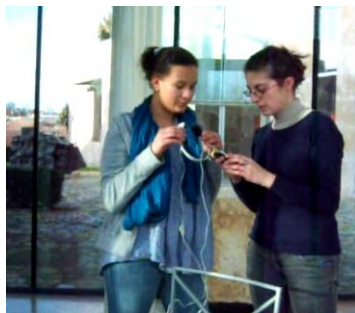


- **Atelier percussions corporelles** : le groupe de 4 élèves devaient prendre conscience de leur corps. Comment émettre un son avec notre corps ? Chacun proposa des solutions : frottement d'avant-bras, pieds tapant le sol fortement, souffle des narines, mains frappées ... Chacun devait donner à voir et faire comprendre son intention. Ce travail est complexe puisqu'il faut accepter le regard et la critique d'autrui.

- **Atelier d'initiation à la prise de sons** : un groupe de 4 ou 5 élèves travaille dans un des deux ateliers du musée, isolé des autres ateliers pour être dans le silence afin de pouvoir contrôler les prises de sons. Les élèves étaient par groupe de deux. Chaque binôme possédait un **enregistreur numérique professionnel** (prêtés par le CDDP de Châteauroux, une amie professeure de musique de collège et mon enseignant de musique de l'IUFM de Châteauroux). Chacun allait tester ce nouvel outil de façon à anticiper la prise de sons réelle pour la création sonore finale dans une des séances suivantes. Les élèves se sont mutuellement critiquer (le son est-il assez audible ? Pourquoi n'est-il pas audible ? Est-ce que je suis satisfait de ma prise de son ?) ... Chaque élève devait sortir de la pièce afin de s'isoler pour enregistrer.



Anaïg - prise de son



Ecoute de la prise de son - Annabelle

Analyse :

L'atelier jeux vocaux et percussions corporelles : au début, beaucoup d'hésitation, de rires partagés, un travail réalisé dans la bonne humeur mais les élèves sont très timides et n'osent pas lors des premières émissions de sons se « lâcher ». Petit à petit, la timidité fait place à la création sonore. Pour barrer la timidité, j'ai montré plusieurs exemples. Au final, beaucoup ont utilisé leur corps comme outil d'expression (frottement de mains, glissement de mains, bouche, souffle, pieds frappés).

L'atelier d'initiation à la prise de sons : certains ne se sont pas assez isolés dans une des pièces réservées à cet effet dans le musée, ce qui a donné des enregistrements de mauvaises qualités. Plusieurs prises de sons ont été nécessaires.

Dans l'ensemble, de bons retours de la part de l'animatrice et de l'enseignante. J'ai mené l'atelier prise de sons pour être sûre que tous réussiraient à prendre en main l'outil.



Séance 11 : Atelier d'écriture (face à *Demeure 17*)- Atelier prise de son - Atelier prise de vue
Objectifs : les élèves ont par groupe participer à 3 ateliers (son - photo - écriture). Produire un texte court avec des mots-sons (2ème récit), 2 prises de vues (une face - un détail de la sculpture), initiation à la prise de son (manipulation des enregistreurs numériques professionnels : Tascam, Zoom H4n)
Analyse : une séance réussie grâce à l'aide de l'équipe du musée et de l'enseignante. Les élèves ont apprécié les ateliers surtout la prise de son (1ère expérience)

Particularité de ou des séance(s) : **Une séance importante puisque c'était celle des éléments finaux pour la création sonore finale.** Les trois activités ont été menées dans le musée avec l'aide des deux animatrices culturelles (Bettina et Aurélie) et de l'enseignante. Les élèves étaient répartis dans les différents ateliers et tournés à tour de rôle selon un calendrier déterminé. L'atelier écriture et prises de vues se sont tenus sur une durée de 30 minutes versus 15 minutes pour l'atelier prises de sons. Chaque adulte avait la prise en charge d'un groupe de 4 ou 5 élèves. Les lieux étaient l'atelier de travail du musée et certaines salles du musée isolées des bruits.

Déroulement :

- L'atelier **prises de vues Demeure 17** : les élèves avaient la responsabilité de choisir une des cinq faces de la sculpture, observer une face qu'il souhaitait afin de déterminer un détail. Une fois sélectionné, chacun devait prendre une prise de vue globale de la face choisie ainsi que son détail en zoom ou en se rapprochant.



Exemple manipulation de l'appareil numérique (prises de vues globale et détail) – Marion - Kalvin

- L'atelier **écriture** : les élèves devaient rédiger un deuxième récit souvenir sonore (entraînement réalisé en séance 6) à partir de leur prise de vue du détail. Chacun était muni d'une tablette pour écrire. Ce récit est celui sélectionné pour la création sonore finale du projet.

<p>Je suis allée dans une grotte. Il y avait des hommes préhistoriques qui faisaient du feu et écrivaient sur les murs avec leurs doigts. Ils racontaient qu'ils aimaient manger des mammouths. Ensuite, nous sommes repartis à la maison et j'ai écrit cette journée dans mon cahier secret.</p>	<p>J'ai choisi ce trou car je me rappelle qu'avec mes parents je suis allée dans un tunnel qui se rétrécissait de plus en plus et au bout d'un moment, on devait passer à la queue-leu-leu. On parlait fort et cela résonnait. Lorsqu'on passait à la queue-leu-leu, mon frère sautait ensuite dans une flaque d'eau. En partant, nous courions en claquant des pieds. Enfin, nous prenions la voiture qui faisait un bruit effroyable. En rentrant à la maison, mes frères étaient en colère parce qu'ils n'avaient pas eu de bonbons et ils claquaient la porte d'entrée.</p>	<p>J'ai choisi ce détail parce qu'il me rappelle le visage d'un vieil homme que j'ai croisé dans la rue avec sa canne posée bruyamment sur le sol. Il se mouchoit souvent parce qu'il était enrhumé et il devait renifler. Je n'entendais pas bien ma mère qui me parlait derrière à cause des travaux, des chiens qui aboyaient et du moteur des voitures. Nous avons tourné au coin de la rue où les jardiniers coupaient les haies avec leur tronçonneuse. De retour à la maison, ma mère claqua la porte derrière elle parce qu'elle était très dure à fermer. Enfin, je me suis lavée les mains pour ne pas avoir de bactéries et je suis montée dans ma chambre.</p>
---	--	--


- L'atelier **prises de sons** : les élèves avaient déjà manipulé l'outil d'enregistrement numérique. Ils ont tous trouvé la solution pour s'isoler afin d'enregistrer leur prise de son finale pour la création sonore.



Prise de son « Rigolade » - Antoine

Analyse :

- Atelier d'**écriture** : les élèves ont rédigé de beaux souvenirs sonores. Ces récits sont ceux de la création finale.
- Atelier **prises de vues** : la technique photographique n'a posé aucun problème puisque l'adulte veillait à son bon déroulement. Cette génération d'élèves est née avec les nouvelles technologies, pour aucun d'entre eux, l'appareil photographique numérique ne s'est révélait mystérieux pour son utilisation. De riches et intenses moments autant pour les élèves que pour les adultes. Un atelier de prise de sons très bien géré par les élèves malgré le stress de certains « et si mon son est nul ? ». J'ai dû rassurer quelques uns des élèves en leur disant qu'il n'y aurait aucun son inadapté et que le but de ce travail était de se faire plaisir avant tout.
- Atelier **prises de sons** : que du bonheur pour les élèves, le regard en dit beaucoup ! Les élèves se sont tout à tour transmis l'enregistreur numérique et ont pu pour certains enregistrer jusqu'à trois prises. Je ne voulais pas davantage d'éléments puisqu'après la spontanéité du son ne serait plus présente et les élèves risqueraient de s'essouffler. Chaque groupe a pu entendre leurs sons mais pas les sons des autres groupes.



Séance 12 : rencontre ingénieur du son (studio Yac'Prod - Studio d'enregistrement de Pruniers)
Objectifs : écoute des sons enregistrés (séance 11), réflexion pour composer la pièce sonore
 "Son(s)-Souvenirs(s)" - découverte du logiciel de traitement des éléments sonores
Analyse : les élèves étaient impressionnés de rencontrer l'ingénieur du son et de voir comment il pouvait agir sur le son (logiciel), arrangement sonore pensé par la classe mais réalisé en post-séance (pour ne pas mettre les élèves en situation d'échec face à un logiciel très technique), ils ont compris que le son pouvait être un matériau plastique pour créer

Particularité de ou des séance(s) : **Yannick Cluseau, responsable du studio d'enregistrement Yac'Prod de Pruniers nous a fait l'honneur de venir en classe expliquer son travail.** Il a également apporté son matériel (deux énormes enceintes, son ordinateur portable) afin que les élèves puissent observer à partir de son logiciel de traitement sonore à quoi ressembler leur son enregistré lors de la séance précédente.

Déroulement : Dans un premier temps, Yannick Cluseau a présenté son logiciel en faisant quelques démonstrations mais rapides (volontairement, pour ne pas trop réduire en temps la séance).

Dans un deuxième temps, **la classe à écouté les 17 sons enregistrés individuellement afin que tous puissent écouter la création de chacun et émettre des hypothèses d'interprétation.** Certains sons étaient surprenants, d'autres risibles ... Puis, Yannick Cluseau a intégré les éléments dans son logiciel afin que les élèves puissent remarquer les formes graphiques que peut prendre un son (fréquence) et observer que la modulation de leur voix ou de leur geste agit sur l'élément sonore imposant ainsi des oscillations (intensité : plus le son est grave, plus le son est graphiquement bas). J'avais installé un vidéo projecteur afin que tous puissions observer le travail et les manipulations de Yannick Cluseau.

Dans un troisième temps, j'ai posé la question suivante : **nous avons nos 17 sons, maintenant comment allez vous faire pour composer une œuvre sonore ?** Les hypothèses ont fusé : classement par son imitant des animaux, des objets industriels, des êtres humains, des sons de hauteur différente ou opposée ... Au bout de quelques minutes de réflexion collective, **les élèves ont proposé de créer un récit à partir des 17 sons. Ce qui donna naissance à l'histoire : *Le rêve de Pierre le géant***

Il était une fois, un géant qui **ronflait** au fond d'une grotte et on entendait **l'écho** de ses ronflements à des kilomètres à la ronde.

Un matin, il fut réveillé par le bruit d'un **volcan**, comme il était debout de bonne heure, il décida d'aller au **ski**, il tomba, **pleura** et **appela sa maman**. Il crut d'abord qu'il s'était **cassé le nez** mais en fait c'était sa jambe, il prit donc la **canne** de son grand-père pour se déplacer.

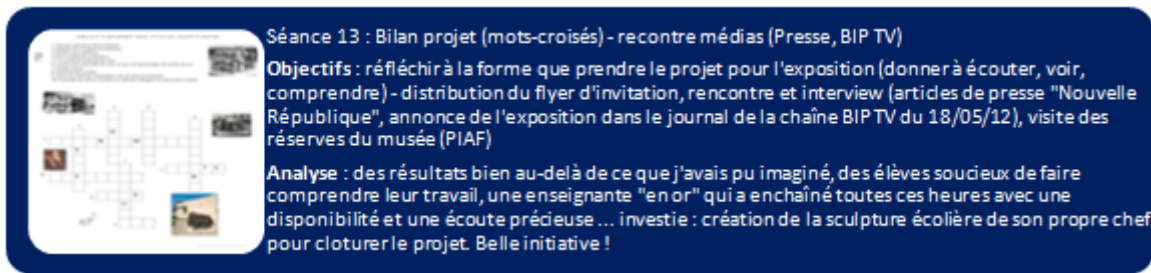
Le lendemain, Pierre alla jouer à la **pétanque** avec ses copains. Il leur raconta ses mésaventures de la veille. Ses amis se **moquèrent de lui**. Vexé, il décida d'aller forger un fer à cheval pour lui porter chance mais, il se tapa avec le **marteau** sur les **doigts**. Il se **frotta les mains** sur son pantalon pour essayer d'apaiser la douleur puis il rentra chez lui.

Il mit une énorme casserole sur le **feu** pour se faire cuire un ours et **alla** remplir sa baignoire d'**eau** pour se relaxer dans un bon bain. Il entendait au loin le sifflement du feu sous la casserole.

Enfin, détendu, il s'endormit et ronfla. Brusquement, il se réveilla et sentit son **cœur** battre à la chamade ...

Ce n'était qu'un rêve !

Analyse : Ma priorité était de laisser libre court à l'imagination des élèves afin de créer une production sonore. **A aucun moment, je n'ai souhaité orienté une hypothèse formelle à cette création sonore. L'idée de la production d'un récit à partir des 17 sons est une belle proposition qui a germé collectivement à l'humanité.** Le travail de prises de sons était de belle qualité pour la plupart des sons. Je précise juste que Yannick Cluseau et moi-même, nous sommes chargés de retranscrire ce que les élèves désiraient au studio d'enregistrement. Il était évident que je ne pouvais pas demander aux élèves de produire cet arrangement sonore puisque le logiciel de traitement est beaucoup trop complexe même pour un adulte averti. Le travail de post-production a duré quasiment 4 heures. Une fois terminé, je l'ai proposé pour validation aux élèves. Ce qui a été voté à l'unanimité.



Séance 13 : Bilan projet (mots-croisés) - rencontre médias (Presse, BIP TV)

Objectifs : réfléchir à la forme que prendre le projet pour l'exposition (donner à écouter, voir, comprendre) - distribution du flyer d'invitation, rencontre et interview (articles de presse "Nouvelle République", annonce de l'exposition dans le journal de la chaîne BIP TV du 18/05/12), visite des réserves du musée (PIAF)

Analyse : des résultats bien au-delà de ce que j'avais pu imaginé, des élèves soucieux de faire comprendre leur travail, une enseignante "en or" qui a enchaîné toutes ces heures avec une disponibilité et une écoute précieuse... Investie : création de la sculpture écolière de son propre chef pour cloturer le projet. Belle initiative !

Déroulement : En vue de l'exposition en date du 19 mai 2012 lors de la Nuit des musées. Il a fallu réfléchir à plusieurs niveaux : Comment donner à écouter, à voir et à faire comprendre le projet ? **Les élèves ont donné des pistes que j'ai notées.** Ensuite, j'ai discuté avec **Anne Grésy-Aveline** (responsable du pôle pédagogique du musée) pour l'organisation finale. Progressivement, les **propositions** ont été **validées avec la classe**. Certains ont proposé d'installer des ordinateurs avec des écouteurs, d'autres voulaient écrire en grand leur histoire, un élève proposait d'expliquer les productions aux visiteurs au début de l'exposition. Je suis consciente en tant que future enseignante qu'il y a des limites à ce projet. J'aurais aimé amener les élèves jusqu'à la production finale de l'installation de l'exposition mais, les raisons, d'une part, liées au partenariat, ne pouvait autoriser une classe entière à gérer l'organisation de l'exposition. Une œuvre est pensée à l'image d'un lieu. J'aurais apprécié que la classe joue le rôle de médiateur culturel. D'autre part, l'enseignante a libéré énormément de temps pour la réalisation et l'aboutissement de ce travail et ne pouvait donner davantage de délai (évaluations nationales, programme difficile à boucler sur certaines compétences). En parallèle, l'équipe du musée a engagé la diffusion (communication) : flyer, rendez-vous presse (la Nouvelle République⁴⁹) et télévision locale (BIP TV⁵⁰). De mon côté, la publicité a été divulguée auprès du site internet www.aaar.fr (Arts Visuels en Région Centre), des affiches ont été placardées au CDDP de Châteauroux, dans des lieux privés, des établissements, des cartons d'invitation ont été distribué et envoyé ... entre Châteauroux et Issoudun.

Analyse : un travail hors du commun a été demandé aux élèves pour réfléchir à la mise en forme de l'exposition. Ce fut compliqué en terme d'échange, de réflexion d'installation d'exposition puisque les élèves n'ont jamais réalisé ce travail mais j'ai bien conscience qu'il faudrait leur permettre d'aborder cette dimension : Comment peut-on installer nos productions dans l'école, dans un espace d'exposition. Consciente qu'il faut amener l'élève porteur de son projet jusqu'à la fin et pas que sa production soit happée par autrui afin d'investir un lieu à dimension culturel. **L'enseignante a proposé de son côté également un travail plastique de qualité en référence à toutes les notions travaillées.** C'est ainsi, qu'est née la **sculpture écolière**, en fin de projet. Elle a proposé aux élèves de voyager dans toute l'école afin de créer un code écolier de chaque lieu. Chacun devait inventer ensuite

⁴⁹ Articles de presse : pages 146 et 147

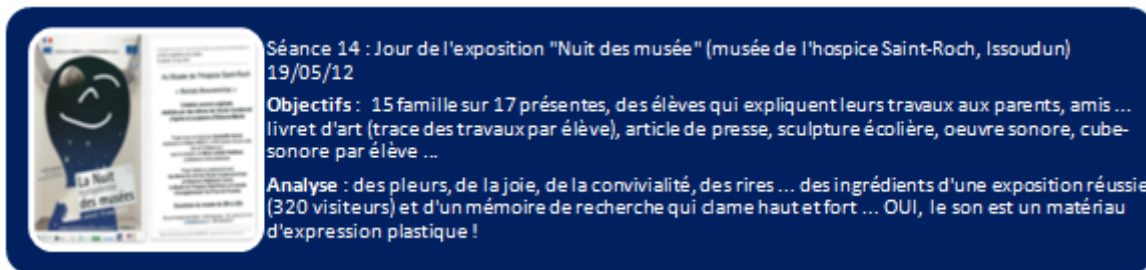
⁵⁰ Annonce visible et téléchargeable sur www.bip-tv.fr (journal du 18/05/12) en milieu de programme (13'19")

un nom face à chaque lieu. Ensuite, ils devaient choisir une lettre puis la transposer plastiquement, ce qui a donné un résultat remarquable : **une sculpture de 1m50 sur 1m30 avec un assemblage des lettres du code de l'école.**



- A : Chaufferie : chambre du soleil
- B : Salle d'arts visuels : chambre de peinture
- C : L'entrée des élèves : chambre pour apprendre
- D : Toilettes des élèves : chambre des commissions
- E : Salle informatique : chambre des journalistes
- F : Classe des CM2 : chambre du paradis
- G : Bureau de la directrice : chambre meurtrière
- H : Salle de la garderie : chambre du matin
- I : BCD : salon des livres
- J : Couloir : chambre aux manteaux
- K : Gymnase : chambre de l'adresse
- L : Classe des CM1 : chambre des sciences
- M : Salle des maîtres : chambre à café
- N : Toilettes adultes : chaise des rois
- O : Classe des CE2 : chambre des appliqués
- P : Classe des CP : chambre des petits « Mabillot »
- Q : Classe de CE1 : chambre des petits anges
- R : Cour : salon des déchaînés
- S : Appartement : chambre secrète
- T : Préau : chambre anti-pluie
- U : Salle audiovisuelle : chambre de l'écran
- V : Garage à vélo : chambre des roues
- W : Placard à ballon : chambre des écureuils
- X : Jardin : jardin d'herbes maléfiques
- Y : L'entrée du bureau : la grotte privée des grands
- Z : Parking : chambre des automobilistes

Code écolier et sculpture écolière – classe de CM2 - Production (Tom-Bastien-Théo)



Un projet réussi ... Je suis très contente d'avoir vu 16 familles sur 17 venir recevoir le travail de leurs enfants. Des sourires, des élèves radieux d'expliquer leur projet d'**être médiateur** envers leurs familles, des parents venant vous dire « merci », des messages écrits et audios en « or »⁵¹ ... En quelques mots : un travail régulier de longue haleine, des moments difficiles, des erreurs rattrapées : enseigner c'est « se former et innover ».

Un pari réussi !

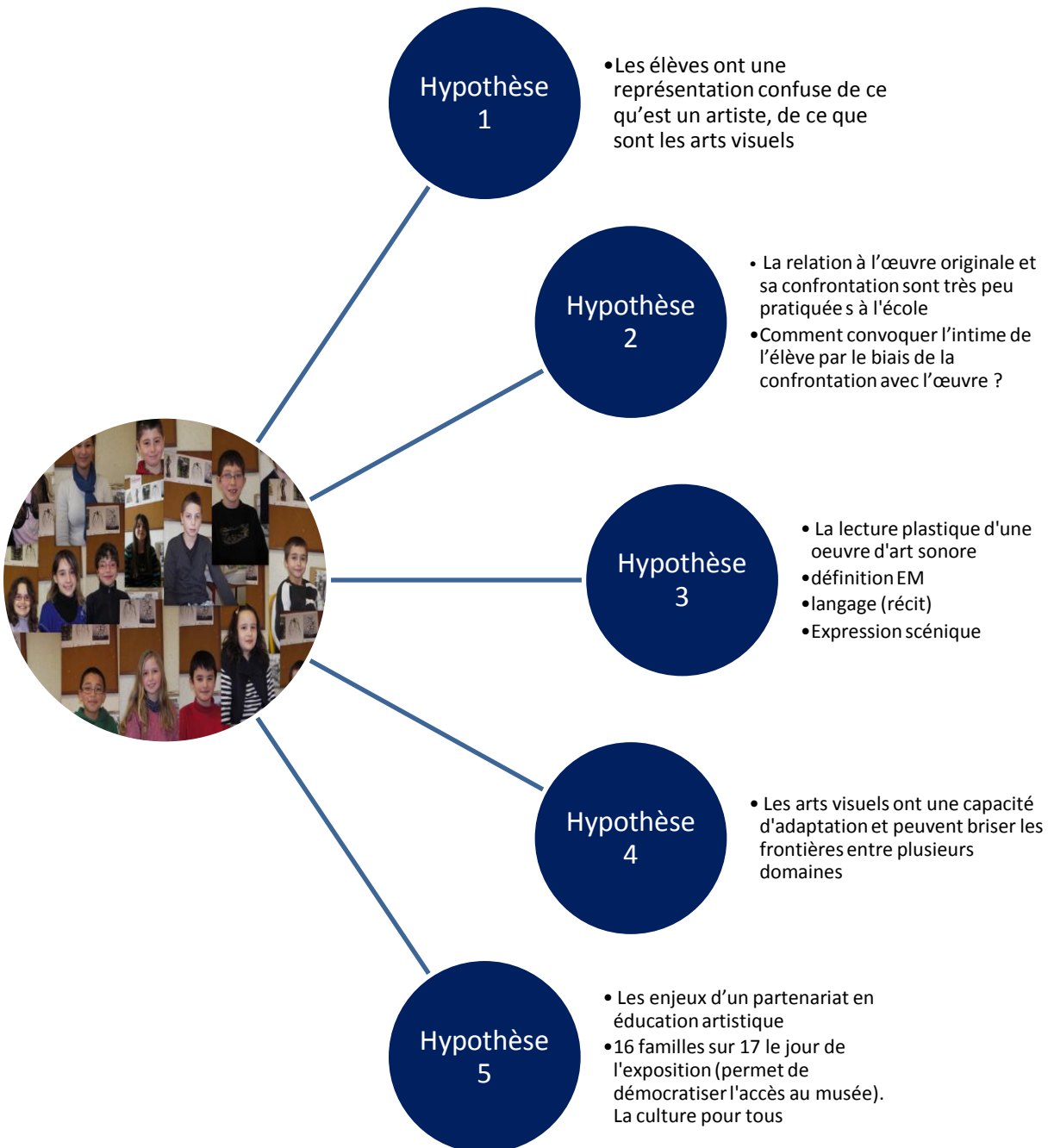
Evaluation de la portée de la séquence

En matière d'initiation à l'éducation du monde sonore, le bilan de ces séances est plutôt positif. On peut constater, chez les élèves **un élargissement de leur conception et de leur perception** de ce que sont les arts visuels, une démarche artistique, un artiste et maintenant une œuvre sonore (art numérique). Ils ont ainsi pu se rendre compte qu'un son peut avoir des fonctions différentes, même si le concept du silence comme son reste encore abstrait. Ils commencent par ailleurs à être sensibilisés au rôle de signifiants dans la production de sens en ce qui concerne **le son comme outil. Ce travail a partiellement démystifié l'élément son**, qui au départ était rangé dans la classe stricto musique savante (conservatoire, un son d'un instrument, le son d'une piste CD). Désormais, après cette belle aventure, les élèves définissent le son comme pouvant être interprété de différentes manières et suggérant un éventail d'interprétations personnelles possibles.

⁵¹ Piste sur CD : 11 messages audios « d'or » sélectionnés

TROISIEME PARTIE

Analyse des résultats de la recherche



Les résultats sont issus des séances réalisées en classe et/ou au musée, et ont pour objectif de dresser un diagnostic. De cette recherche, je retiendrai surtout cinq hypothèses :

Hypothèse 1- Les élèves ont une représentation confuse des définitions : artiste, arts visuels, création

Lors de la première phase du projet, j'ai relevé la difficulté que les élèves avaient pour définir les termes d'artiste et d'arts visuels. Pour 64,71%⁵² les arts visuels se résument à la peinture, au dessin « c'est faire de la peinture », « ce sont des tableaux peints, des choses sculptées » contre 29,41%⁵³ qui les caractérisent vers un degré sensoriel « c'est un art beau qui est fait avec des couleurs », « pour moi, l'art c'est quelque chose de beau ». Les résultats finaux affichent d'autres catégories⁵⁴ : 70,59% son, 29,41% sculpture, 23,53% pensent que « l'Art peut prendre toute forme » ; la part du dessin 23,53% et de la sculpture 29,41% ne représentent plus qu'une minorité. La majorité des élèves intègrent le domaine sonore à 70,59%. **Désormais, les arts numériques intègrent le répertoire des arts visuels.**

Cette confusion peut peut-être s'expliquer par le fait qu'aujourd'hui, la place des arts contemporains est peu présente en milieu scolaire : 41,17%⁵⁵ des élèves citent Picasso, Michel Ange, Léonard De Vinci ou Delacroix certes, des figures importantes de l'Art mais, rares sont ceux qui citent les artistes contemporains. Les temps d'activités ont accordé une place importante à l'étude de démarches artistiques contemporaines. En fin de projet, 13 apprenants sur 17 citent des références contemporaines⁵⁶ avec 76,47% pour Etienne-Martin et 17,65% pour Jérôme Poret. Pour eux, un artiste ne sera plus forcément un homme défunt.

La notion d'art contemporain doit être prise en compte puisque, actuellement, de plus en plus de plasticiens sonores sont visibles ainsi que des formations en art numérique, citons en exemple la création d'un Master son à l'Ecole Nationale des Beaux-Arts. Dans les instructions officielles en vigueur, « [...] la rencontre et l'étude d'oeuvres diversifiées relevant des différentes composantes [...] temporelles de l'histoire des arts », présente cet aspect.

Par ailleurs, une autre dimension est demandée aux enseignants, celle de **l'étude des différents métiers artistiques.** Ce projet a fédéré énormément de personnes ressources : ingénieur du son, commissaire d'exposition, plasticien sonore, journaliste (presse et télévision locale). Les rencontres engagées sont pour les élèves une amorce pour connaître et comprendre les fonctionnements et enjeux de tel ou tel profession.

⁵² Questionnaire 1 – question 1

⁵³ Questionnaire 1 – question 1

⁵⁴ Questionnaire 2 – question 17

⁵⁵ Questionnaire 2 – question 18

⁵⁶ Questionnaire 2 – question 18

L'analyse de comparaison entre le questionnaire avant projet et celui final, démontre que l'ensemble des élèves peuvent davantage définir des critères relatifs au terme « artiste ». Pour 35,29% d'entre eux, un artiste sert⁵⁷ « à exprimer quelque chose », 29,41% à « divertir ».

Toutefois « avoir de l'expérience, c'est avoir eu l'occasion de faire des erreurs et de les corriger »⁵⁸. Si la passerelle arts visuels-éducation musicale a, du point de vue de l'acquisition de compétences et de comportements, été efficace ; si elle a fait entrer les élèves dans une démarche de création, elle leur a **permis à tous de vivre une expérience artistique** même si certains l'auront identifié à différents degrés. Quelques élèves m'ont communiqué la raison qui explique leur pensée de ne pas avoir fait d'arts visuels, par le fait que dans leur esprit, les arts visuels continuent à être la pratique du dessin et de la peinture. Une idée qui persiste, ce travail renvoie donc à d'autres problématiques : la formation des enseignants dans le domaine des arts visuels, le travail d'équipe. Certains parlent encore d'arts plastiques et le résultat alimente la pensée des élèves « j'aurais aimé faire plus d'arts plastiques, plus de peinture », « j'aurais préféré faire du dessin parce que la maîtresse elle nous avait dit que c'était de l'art plastique – selon les textes officiels en vigueur le terme est acté - et elle nous avait dit qu'on allait peut être faire du dessin voilà ».

Hypothèse 2- la relation à l'œuvre originale

Créer la rencontre est une dimension à considérer dans le milieu scolaire, parce qu'elle **invite** les élèves à **l'échange**, à **l'émotion**, au **plaisir**. A la question⁵⁹ « quand je regarde une œuvre d'art, elle me fait » : 58,82% déclarent « plaisir », 58,82% « rêver », 52,94% « sourire » contre 17,65% « peur » (une œuvre d'art n'est pas toujours accessible à un jeune public parce qu'elle raconte quelque chose de difficile, d'insaisissable ou qu'elle inquiète). Il est important d'inviter en classe des **œuvres adaptées puisque tout n'est pas « visible »**. Par exemple, l'œuvre de Bill Viola intitulée *Ocean without a shore* peut connoter l'angoisse, la mort.

Là aussi, seul un tiers de la classe se souvient avoir visité un musée depuis la maternelle, la plupart sont confrontés à une « rencontre fictive » où leur être entre en relation avec des reproductions d'œuvres (format souvent réduit, pas de visibilité du relief de la matière, des traces visibles puisque quasiment tout se fait via une photocopieuse, au mieux en couleur). Le nouvel outil qu'est le tableau interactif numérique (TBI) ouvre un pas vers une lisibilité plus confortable des œuvres.

De plus, face à une œuvre d'art originale exposée, les élèves peuvent lire le cartel qui présente les informations techniques (nom de l'artiste, titre et année de l'œuvre, matériau, technique, médium, format) - véritable levier pour s'exprimer, activer une lecture plastique plus formelle et donner du sens

⁵⁷ Questionnaire 2 – question 2

⁵⁸ Philippe Perrenoud

http://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php_main/php_1994/1994_21.html

⁵⁹ Questionnaire 2 – question 19

et comprendre le vocabulaire spécifique des arts visuels (médium, format, échelle, matière ...). Rien ne remplace le contact direct avec l'œuvre.

La convocation de l'intime par l'Art : la rencontre directe avec l'œuvre permet l'expression, permet un dialogue avec le « moi » intérieur. Elle permet la réunion entre l'artiste et le spectateur, une sorte d'écho des sentiments. L'un créant pour dire, l'autre recevant sous forme d'intensité variable, mesurable car chacun porte un vécu et reste en mesure de s'exprimer individuellement. **La rencontre avec l'œuvre** permet la communication avec l'autre, la sociabilisation, qui font partie des compétences à développer chez l'élève. Ce travail a permis de faire résonner le monde de l'élève à l'école, de l'école au musée et du monde de l'élève en tant qu'individu : une porte d'entrée dans le monde de la sensibilité, de l'intime. En invitant les élèves à cette démarche vers le monde sonore, 47,06%⁶⁰ déclarent « avoir envie d'inventer une création sonore ». Dans la question⁶¹ « explique pourquoi tu as aimé ou non cette sculpture » la majorité des élèves se sont exprimés sur « on peut toucher », « grimper », « écrire des histoires », « peut imaginer son histoire », ces termes convoquent l'intime par les sens, une sorte d'écho entre l'attachement à l'œuvre *Demeure 17* et leur propre vécu.

Hypothèse 3- l'analyse de l'œuvre : les élèves de cycle 3 ont une approche descriptive de l'œuvre

Les ateliers proposés ont incité des activités de lecture plastique. Trois aspects ont été abordés : le dénотatif (**ce que je vois**), le connotatif (**ce que je ressens**), l'analyse plastique d'une œuvre (**vocabulaire spécifique**). Les élèves ont maximisé leurs apprentissages et les écarts démontrent qu'ils ont aimé être en contact avec l'œuvre *Demeure 17* : 29,41%⁶² aiment grimper sur la sculpture, 23,53% la toucher. A la question⁶³ « si tu devenais une œuvre d'art, en quoi voudrais-tu te transformer », 70,29 citent en son, 52,94% répondent en sculpture. Ce qui prouve qu'un élève de cycle 3 aime être en contact avec ce qu'il étudie.

Hypothèse 4- l'apport d'une autre dimension artistique : le son

Dans l'éducation artistique, les domaines sont cloisonnés. D'un côté l'éducation musicale (pratique d'un instrument, chant et l'écoute), de l'autre les arts visuels. Dans ce projet, l'approche musicale a été exploitée sous forme de jeux vocaux et de percussions corporelles et a laissé place à la création sonore. **La rencontre disciplinaire est née : les arts visuels ont une forte capacité d'adaptation et peuvent briser les frontières entre ces deux domaines.** Ainsi, j'ai souhaité convoquer une passerelle afin que ces élèves appréhendent différemment ces deux espaces de création. Ce que je déplore est qu'en éducation musicale, les programmes visent souvent les termes de « être un bon artisan de la voix, de

⁶⁰ Questionnaire 2- question 19-1

⁶¹ Questionnaire 2 –question 20

⁶² Questionnaire 2 – question 20

⁶³ Questionnaire 2 – question 21

l'instrument et de l'écoute » au détriment de la capacité de créer, d'imaginer, produire. **Les dix-sept élèves ont pu grâce à cet écho disciplinaire allier leurs connaissances vers la création et enrichir leur culture artistique.** L'art numérique a ouvert un passage inexistant dans leur esprit. La création sonore produite à partir de situations transversales a donné un résultat qui garde l'empreinte à 60%⁶⁴ du mot « plaisir ».

D'autres dimensions assez surprenantes apparaissent dans l'étude qualitative, à la question⁶⁵ « Quand j'écoute des sons », 70,59% déclarent que le son « repose », 35,29% « donne envie de danser », 23,53% « donne envie de chanter » et 47,06% « donne envie d'inventer une création sonore ». Lors de la restitution filmée de la séance de bilan de projet, **l'ensemble des élèves ont affirmé apprécier utiliser le son comme matière pour créer.** Ils expriment pour la majorité l'adjectif « super » ou « bien » pour qualifier leur ressenti face aux activités de création et de réflexion sur l'univers sonore. Certains déclarent⁶⁶ « ce que j'ai aimé dans ce projet c'est quand on a enregistré », « j'ai aimé dans ce projet euh faire les sons parce que c'était intéressant et c'était la première fois que j'en faisais », « j'ai tout aimé euh (silence) parce que c'était bien et très intéressant », « j'ai bien aimé le projet euh d'avoir rencontré l'artiste, voir des vidéos, faire le son, et y'a aussi plein de trucs y'a plein d'autres choses ».

Hypothèse 5 - les enjeux d'un partenariat en éducation artistique Ecole-Musée

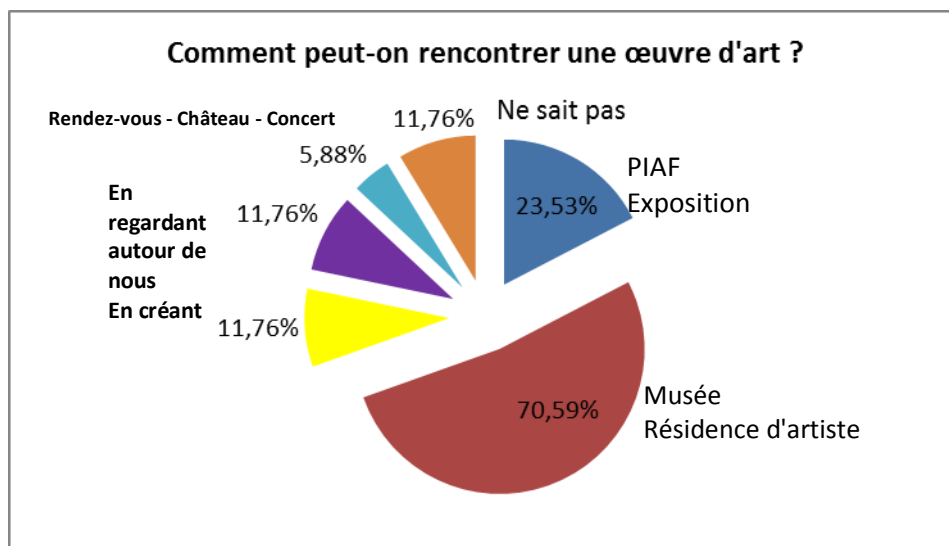
Le partenariat permet d'établir des relations entre l'Ecole et la culture. Dans un projet, il enrichit les perspectives pédagogiques car l'enseignant et le professionnel de la culture croisent leurs compétences et leurs approches sur un même sujet. Les élèves savent désormais que l'on peut rencontrer les arts visuels au musée pour 52,94%⁶⁷ d'entre eux versus 70,59% en début de projet. De nouvelles catégories se sont greffées : en créant, en regardant autour de nous, en prenant rendez-vous avec un artiste, au PIAF (réserve d'un musée), en résidence d'artiste.

⁶⁴ Questionnaire 2 – question 19

⁶⁵ Questionnaire 2 – question 19-1

⁶⁶ Annexe pages 140 à 142 : restitution individuelle filmée (face à une caméra – 4 questions)

⁶⁷ Questionnaire 1 – question 10 / Questionnaire 2 – question 10



Par ailleurs, les **rencontres avec des professionnels** de secteurs culturels variés, invités à s'exprimer sur leur métier ainsi que sur leurs pratiques créatives, **permettent aux élèves d'être en contact avec la réalité**. A la question⁶⁸ « pourquoi peut-on rencontrer un artiste ? », 35,29% « apprendre et observer ses gestes », 29,41% « le connaître davantage et savoir plus sur sa démarche artistique ».

La rencontre Ecole-Musée permet de créer des situations de réinvestissement en classe, d'approfondir un sujet, de mobiliser des connaissances transversales, de développer son esprit critique et affiner progressivement une réflexion afin de construire une culture artistique plus complète, et de fait plus intime car on est petit à petit amené à faire des choix, à exprimer et argumenter ses goûts et ses registres.

⁶⁸ Questionnaire 1 – question 12 / Questionnaire 1 – question 12

La problématique de départ, à savoir si **le son pouvait être matière à l'expression plastique** semble avoir eu **un écho favorable**. Le cadre de sensibilisation à l'histoire des arts contemporains a pris place non pas de manière descriptive mais sous forme d'une confrontation à l'œuvre originale. Cette pratique s'est appuyée sur un large panel de références artistiques permettant d'insuffler un sens complet pour définir ce qu'est une démarche artistique. Celle d'Etienne-Martin en sera un exemple très marquant et sensible.

Le **temps de la restitution**, des réactions, de l'espace sensible de chacun a été **respecté** : il faut laisser le temps à l'élève de s'approprier les différentes approches artistiques afin de pouvoir entrer en résonance avec les œuvres et surtout être dans la capacité de ressentir pour s'exprimer, échanger, comparer, critiquer. Ce travail a laissé une « empreinte » forte à l'échelle des individus-élèves et chacun a pu reconsidérer la définition « traditionnelle » parfois réductrice, et ce, par la confrontation aux œuvres originales, par les rencontres artistiques fortes.

Toutefois cette recherche a permis d'établir **une réflexion autour de la mise en place d'un « carnet de bord artistique », nommé pour ce projet, livret d'Art**. Il est rare de le côtoyer dans les écoles. La mise en place de cet outil permet à l'élève de s'approprier tout ce qu'il a expérimenté, appris et d'y associer des souvenirs.

Pour mieux circonscrire les obligations officielles, il conviendrait à tous de pouvoir créer un partenariat avec les structures locales culturelles existantes. Dans ce sens, serait-il préférable que celles-ci soient animées par le personnel du musée? Mais, l'enseignant doit être en mesure de se former et innover. Mais a-t-il suffisamment de temps, d'accès aux ressources? Cela demande également la capacité de s'auto-former alors que les instructions officielles « grignotent » sur le terrain de plus en plus de compétences en langue et en mathématiques et délaisse le temps d'apprentissage pour ouvrir les frontières artistiques.

Néanmoins, ce travail **m'a apporté une grande satisfaction**. Mon plaisir de transmettre est comparable à **une fiole qui se remplit au fur et à mesure des interactions** avec les élèves, des échanges avec la communauté éducative, des imprégnations culturelles – avec ceux qui ont le savoir qui me le transmettent à leur tour – comme une boucle sans fin, voilà la richesse du métier. Ce défi était risqué puisque l'art numérique reste un domaine peu exploité en milieu scolaire. Mais, derrière l'étymologie de « plastique », issu du grec ancien « plastikós » (signifiant art de modeler) : **le son est une matière, puisque ces dix-sept élèves ont prouvé qu'il pouvait agir avec, dessus, dessous, le modeler et le rendre manifeste**. Duchamp disait : « l'œuvre d'art, c'est une rencontre ». **J'ajouterais un métissage.**

L'expérience sonore est sans aucun doute désormais, une notion qui intéresse les élèves. C'est une génération née dans l'ère du numérique, il est donc nécessaire de leur faire découvrir et vivre des expériences qui gravitent autour de ce concept qu'est l'élément sonore dans sa dimension plastique. D'ailleurs, lors des fêtes de la Tour blanche, j'ai testé un dispositif croisant art numérique et art de rue, proposé par *La Baraque Foraine 6.1*. Installée à l'intérieur d'une caravane aux allures futuristes, j'étais couchée sur un matelas et mon regard fixait un défilé d'images (passant d'un univers printanier aux constellations célestes) puis simultanément, mon corps recevait des vibrations de différentes intensités. Un dispositif entremêlant caisson sonore, parcours visuel et sensitif. Une étonnante expérience me laissant divaguer vers une rêverie à l'écoute de mes émotions, de mon corps.



Si j'avais une suite à donner à ce travail de recherche, j'opterais vers une **démarche combinant sons et images**. Certaines œuvres croisant son et image ne peuvent vivre si l'on supprime un des éléments. Par exemple, je pourrais présenter l'œuvre *Butterfly*, de Nam June Paik⁶⁹ (artiste sud-coréen né à Séoul, le 20 juillet 1932 et mort à Miami, le 29 janvier 2006) considéré comme le premier artiste du mouvement d'art vidéo.

Tout d'abord, je m'orienterais vers une **pédagogie de projet** sur l'année scolaire afin d'engager des **rencontres artistiques**, de proposer un **travail associatif avec une compagnie** telle La baraque foraine 6.2 ou un **partenaire du métier de l'image** et pourquoi pas travailler la dimension du C2i2e (découverte d'un logiciel de retouche d'image ou de vidéo). Mais aussi, je pourrais greffer des thèmes dans une **démarche transversale** (l'environnement, la nature, les sciences : les différentes phases de métamorphose œuf > papillon).

Ainsi, de réfléchir à un dispositif entre écoute, découverte, expériences sensorielles, création, expressivité, de s'interroger sur la dimension abstraite d'une œuvre, d'éprouver le silence.

⁶⁹ <http://www.youtube.com/watch?v=a6tFsAhqMP8>

Monographies

- Fulin, Angélique. *L'oreille tendre, pour une première éducation auditive*. Editions de l'atelier, 1998. (ISBN 2-7082-3381-5)
- Gaillot, Bernard-André. *Arts plastiques éléments d'une didactique-critique*. PUF, 1997. (ISBN 2-13-047917-0)
- In Sons & Lumières. [Paris] : Centre Pompidou, 2004. (ISBN 2-84426-244-9)
- Leipp, Emile. *La machine à écouter*. Essai psychoacoustique. Paris : Masson, 1977. (ISBN 9-782225458378)
- Schaeffer, Pierre. *La recherche de l'objet sonore*. Les éditions Buchet/Chastel, 1983. (ISBN 2-7020-1439-9)
- Schaeffer, Pierre. *Le guide des objets sonores*. Les éditions Buchet/Chastel, 1983. (ISBN 2-7020-1439-9)

Articles

- « Des outils pour la musique ». *Les dossiers de l'ingénierie éducative*, n°43 juin 2003, SCEREN / CNDP

Visites exposition

- Performance sonore intitulée « Ventilation » (1er mai 2011) – saison artistique Abbaye de Noirlac

Publications électroniques (site web, page web, articles de revues électroniques)

- Actes du colloque «Création en milieu contraint», XVIème Biennale de Paris, Musée du Quai Branly, Paris, 2009

Alfred Tomasis, [en ligne], [consulté le 01/04/11], extrait du site Eduscol « Qu'est-ce que l'écoute », 2007.

Bulletin officiel HS n°3 du 19 juin 2008 [en ligne], cycle des approfondissements, p. Compétence 7 du socle commun (CM2)
Disponible à l'adresse : http://www.education.gouv.fr/bo/2008/hs3/programme_CE2_CM1_CM2.htm

Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales [en ligne]. Dictionnaire [consulté le 11/12/11].
Disponible à l'adresse : <http://www.cnrtl.fr/definition/academie8/bruit>

Curiosphère [en ligne], [consulté le 10/04/11]

[en ligne], [consulté le 09/04/11], extrait du livre IV Exposition universelle : « Curiosités esthétiques » (1868), 268p.
Disponible à l'adresse : http://fr.wikisource.org/wiki/Exposition_universelle,_1855,_Beaux-arts

Eduscol. [en ligne], [consulté le 25 mars 2011]. Ministère de l'Education Nationale, mars 2011
Disponible à l'adresse : <http://www.eduscol.education.fr/cid46779/education-artistique-culturelle.html>

[en ligne], [consulté le 20/04/11], sculpture « Eau-rganique » 2010 (Cité Internationale Universitaire de Paris)
Disponible à l'adresse : <http://www.sonopture.com/article72.html>

INA [en ligne support vidéo], <http://www.ina.fr/art-et-culture/mode-et-design/video/CAC00064638/reportage-lycee.fr.html>

[en ligne], [consulté le 21/04/11], extrait « Le clavecin pour les yeux du père Castel », Jean-Marc Warszawski, 1999.
Disponible à l'adresse : <http://www.musicologie.org/publirem/castel.html>

[en ligne], [consulté le 10/04/11], extrait du site Wikipedia
Disponible à l'adresse : http://fr.wikipedia.org/wiki/Chambre_an%C3%A9cho%C3%AFque

Audiovisuel

- « Chronochromie », en 1959 de Messiaen
- « Sonates et interludes » en 1948, « 4'33'' » de John Cage
- Sonopture « Eau-rganic » d'Auguste Ly

Récapitulatif des artistes et œuvres cités

DIDACTICIENS / AUTEURS	Sources	ARTISTES		Sources
		Artistes référents (décédés)	Artistes actuels	
Daniel Lagoutte	<i>Enseigner les arts visuels</i>		Pierre Petit, <i>Pipeline</i>	www.paris-art.com/editeur-design/zone-de-productivites-concertees-3/collectif-1801.html
Bernard-André Gaillot	<i>Arts plastiques éléments d'une didactique-critique</i>	John Cage <i>Piano préparé</i>		www.musicologie.org/Biographies/c/c002.html
Angélique Fulin	<i>L'enfant, la musique et l'école</i>		Auguste Ly <i>Eau-rganic</i>	www.sonopture.com/article72.html
Pierre Schaeffer	<i>Le guide des objets sonores</i>	Etienne-Martin <i>Demeure 17</i> Extrait de l'audioguide de l'exposition L'Atelier d'Étienne-Martin , au musée des Beaux-Arts, du 22 octobre au 23 janvier 2012		www.mba-lyon.fr/mba/sections/fr/expositions-musee/sculpture-20e/audioguide-en-ligne http://www.culture.fr/fr/sections/regions/centre/organisme/MUSEO-3608801/c6173191fffffce01bcbd5adc3f994d?typeSearch=organismes&SearchableText=&SearchWhere=
Edith Lecourt	<i>Le sonore et la figurabilité</i>	Meredith Monk <i>Book of Days</i>		www.meredithmonk.org/media/bookofdays.html#recording
Emile Leipp,	<i>La machine à écouter</i>		Jérôme Poret <i>La malterie</i>	Pas disponible
Alfred Tomasis,	<i>Extrait Qu'est-ce que l'écoute</i>	Iannis Xénakis		www.iannis-xenakis.org/fxe/lire/ecouter.html
			Dominique Blais	www.mainsdoeuvres.org/article713.html
		Nam June Paik <i>Butterfly</i>		www.youtube.com/watch?v=a6tFsAhqMP8
			Jean Dupuy Jérôme Joy <i>Concert de secondes</i>	www.youtube.com/watch?v=M-VdJYoYufA
			Harry Bertoia <i>Sound sculpture</i>	www.facebook.com/video/video.php?v=10100216457733844

**Vous pouvez écouter et voir les extraits en utilisant le logiciel gratuit VLC.
Concernant les droits d’auteurs, chaque famille à signer l’autorisation parentale
(diffusion presse, mémoire de recherche, exposition, télévision).**

INTERVENTIONS CLASSE ET/OU MUSEE

- Pistes 1 à 17 : Les 17 sons créés par la classe
- Piste 18 : Création sonore « Son(s)-Souvenir(s) » (sans support vidéo)
- Piste 19 : Clélia – champ lexical/mot sonore
- Piste 20 : Atelier jeux vocaux “la locomotive des sons »
- Piste 21 : Code alphabétique d’Etienne-Martin « Les archéologues du code »
- Piste 22 : Récit sonore-souvenir
- Piste 23 : Atelier jeux sonores
- Piste 24 : Atelier pseudo-sculpture pomme
- Piste 25 : Atelier définir le son
- Piste 26 : Atelier prise de vues
- Piste 27 : Atelier onomatopée
- Piste 28 : Ecoute et échanges autour des sons
- Piste 29 : Bilan initiation sonore_musée
- Piste 30 : Vidéo 1 (jour de l’exposition « Nuit des musées ») – 19/05/12

Dossier BIP TV : annonce dans le journal (18/05/12 – annonce visible à 13’’18’ du fichier vidéo)

Dossier atelier initiation sonore_ premiers sons enregistrés : 8 sons (1^{ère} séance d’enregistrement)

Dossier messages sonores d’or : 11 messages audibles

EXPOSITION

Dossier messages audios « d’or » (jour de l’exposition 19/05/12) : 11 messages sélectionnés

Pour information

Le fichier de la création sonore « Son(s)-Souvenir(s) » (support vidéo) est disponible sur demande (poids supérieur à 1 giga) à l’adresse ci-après : gwenaellegarcia@hotmail.com

TABLE DES ANNEXES

Synthèse des interactions entre musique et arts plastiques (figure 1)

L'écoute ordinaire passe par quatre écoutes (figure 2)

Questionnaire diagnostique (questions 1 à 13-1)

Questionnaire sommatif (questions 1 à 21)

Questionnaire interview

Rencontre plasticien sonore : Jérôme PORET

Synthèse des interactions entre musique et arts plastiques (figure 1)

Types d'activités	Objectifs	Exemples	
		Arts plastiques	Education musicale
Pratique créative Du parcours mental au parcours opérationnel	Produire des objets destinés à être partagés, présentés, critiqués. Produire des objets qui engendrent l'émotion. Développer des capacités d'expression et l'écoute de soi. Développer sa créativité. Aiguiser ses perceptions sensorielles. Affiner sa perception de l'environnement. Expérimenter , jouer, mémoriser, réutiliser l'organisation d'éléments. Maîtriser son corps, ses gestes.	Réaliser en deux ou trois dimensions ou virtuelles. Eduquer son regard, aiguiser sa perception. Faire varier différentes modes d'expression.	Vivre les exigences de l'interprétation. chant, jeux vocaux, accompagnement instrumental.
Rencontre avec les œuvres	Analyser, rencontrer des œuvres et des artistes. S'exprimer sur une œuvre, exprimer ses goûts, son jugement critique et esthétique. Comprendre le monde. Distinguer, mémoriser l'organisation des éléments. Etre attentif, se concentrer. Développer le respect d'autrui et des différences. S'ouvrir à d'autres formes d'interprétation du monde.	Identifier et nommer quelques références. S'approprier des codes de représentation. Acérer son regard.	Développer des capacités d'écoute. Reconnaître, caractériser des éléments musicaux. soutenir une écoute prolongée.
Acquisition de compétences et connaissances	Outils	Créer une relation personnelle et développée avec des objets. Maîtriser des outils spécifiques ou détournés.	Manipuler des objets sonores , dictaphone ...
	Techniques	Exploiter différentes techniques. Agir sur la matière. Affiner ses gestes. Développer une plus grande maîtrise de son corps.	Polyphonie, canon, bourdon, travail d'interprétation, maîtrise de la respiration, recherche des différents tons. Nommer et caractériser les sons. Pratique instrumentale. contrôle de sa voix.
	Méthodes de travail	Choisir , manipuler, combiner, réinvestir, analyser , planifier, organiser, rechercher, inventer , prévoir, anticiper, évaluer les effets produits ...	Dégager la notion de structure. Repérer, comparer, écouter , développer son autonomie , justifier ses choix, ses goûts, argumenter, mémoriser des références auditives .

*Les références sont issues de deux documents officiels : *documents d'application des programmes la sensibilité, l'imagination, la création école maternelle, éducation artistique école élémentaire*, SCEREN CNDP, 2002. 8-22p (ISBN 2-240-01028-2) ; *Qu'apprend-on à l'école élémentaire ?*, XO édition SCEREN CNDP, 2007-2008. 125-135p (ISBN 2-8456-3352-1)

L'écoute ordinaire passe par quatre écoutes (figure 2)

COMPRENDRE (4) Un sens véhiculé par des <u>signes</u>	ECOUTER (1) Des événements, des causes, dont le son est un <u>indice</u>
ENTENDRE (3) Des <u>objets sonores qualifiés</u> dans une perception qualifiée	OUIR (2) Des <u>objets sonores bruts</u> dans une perception brute

(3) et (4) parce que l'objet est dépouillé en qualités qui servent à qualifier la perception (3) ou à constituer un langage, à exprimer un sens (4).

(1) et (2) parce que les références causales (1) et le donné sonore brut (2) sont inépuisables.

(2) et (3) parce qu'on se tourne vers l'activité du sujet.

(1) et (4) parce qu'on se tourne vers l'objet de perception.

Questionnaire interview (rendez-vous avec Jérôme PORET – plasticien sonore)

ARTISTE

- 1- Depuis quand êtes-vous artiste ? Clélia
- 2- Comment êtes-vous devenu artiste ? Victor
- 3- Que ressentez-vous quand vous créez ? Marine
- 4- Avez-vous des enfants ? Eva
- 5- Est-ce que vous faites de la musique ? Bastien
- 6- Pourquoi avoir choisi de travailler le son ? A quoi ça sert le son ? Lucas
- 7- Avez-vous toujours travaillé avec le son ? Marion
- 8- Est-ce qu'il faut des études spécialisées pour travailler le son ? Kévin
- 9- Quelles sont les difficultés pour percer dans ce métier ? Antoine

SON TRAVAIL

- 10- Quand est-ce que vous avez créé vos premiers sons ? Annabelle
- 11- Comment écrivez-vous vos chansons ? Tom
- 12- Pourquoi avez-vous choisi d'être artiste ? Kalvin
- 13- Est-ce que votre métier est difficile ? Anaïg
- 14- Pourquoi faites-vous ce travail ? Louise
- 15- Avez-vous des amis pour vous aider ? Diego
- 16- Est-ce que vous avez déjà produit une œuvre en pensant à un souvenir ? Carolina
- 17- Est-ce qu'il y a d'autres matériaux que le son avec lesquels vous réalisez vos œuvres ? Théo
- 18- Que voulez-vous dire aux gens qui voient et/ou écoutent vos œuvres ? Mme Carrot



QUESTIONNAIRE SUR LES ARTS VISUELS

1) Pour toi, c'est quoi l'Art ?

.....

2) Ça sert à quoi ?

.....

3) Peut-on **voir une œuvre d'art** ?

Oui

Non

Je ne sais pas

Où peut-on voir une œuvre d'art ?

.....

4) A quoi ça ressemble ?

.....

5) Peut-on **toucher une œuvre d'art** ?

Oui

Non

Je ne sais pas

Où peut-on toucher une œuvre d'art ?

.....

6) Peut-on **écouter une œuvre d'art** ?

Oui

Non

Je ne sais pas

Où peut-on écouter un son ?

.....

7) Qu'est-ce qui **peut produire un son** ? (plusieurs réponses possibles)

Moi

L'ordinateur

Un animal

Une machine

Autre, précise :

.....

8) Qui peut **faire de l'art** ? (plusieurs réponses possibles)

- Tout le monde
- Une personne qui a appris
- Un artiste
- Un boulanger
- Quelqu'un qui joue un instrument de musique
- Autre : précisez :

.....

9) Pour toi, ça sert à quoi un artiste ?

.....

10) Comment peut-on rencontrer **une œuvre d'art** ?

.....

11) Comment peut-on rencontrer **un artiste** ?

.....

12) Pourquoi peut-on rencontrer **un artiste** ?

.....

13) Est-ce que tu aimes les arts visuels ?

Oui, Pourquoi ?

.....

Non, Pourquoi ?

.....

II) ENVIRONNEMENT ARTISTIQUE (OU ET QUAND EST-ON CONFRONTE A L'ART ?)

14) As-tu déjà été voir des œuvres d'art ?

- Oui Avec ma famille Avec le centre de loisirs Avec l'école
 Non

15) : Entoure la ou les œuvres d'art que tu connais ?



16) : Est-ce que tu as déjà vu une œuvre d'art ? Oui Non

○ Te souviens-tu si c'était :

- Dans une salle de classe à l'école
- Dans une galerie d'art
- A la télévision
- Dans un musée
- Dans une salle d'un château
- Dans la réserve d'un musée
- A la radio
- Dans une salle de spectacle
- Ailleurs : précise

.....

17) Peux-tu donner une définition des arts visuels ?

.....

III) CE QUE JE RESENS FACE A UNE ŒUVRE D'ART

18) Peux-tu me citer le nom d'un ou plusieurs artistes ?

.....

19) Complète la fin des phrases

○ **Quand je regarde une œuvre d'art**, elle me :

- fait rêver
- fait peur
- fait plaisir
- fait sourire
- fait aucun effet
- me rappelle un souvenir, lequel :

.....

Exemple d'un questionnaire diagnostique complété



QUESTIONNAIRE SUR LES ARTS VISUELS (1^{ère} partie)

1) Pour toi, c'est quoi l'Art ?

C'est tout ce qu'on peut construire avec ses mains.

2) Ça sert à quoi ?

à divertir les gens.

3) Peut-on voir une œuvre d'art ?

Oui

Non

Je ne sais pas

3.1) Où peut-on voir une œuvre d'art ? Dans les musées, chez soi.

4) A quoi ça ressemble ?

Ça peut ressembler à n'importe quoi.

5) Peut-on toucher une œuvre d'art ?

Oui

Non

Je ne sais pas

5.1) Où peut-on toucher une œuvre d'art ?

6) Peut-on écouter une œuvre d'art ?

Oui

Non

Je ne sais pas

6.1) Où peut-on écouter un son ? à la radio.

7) Qu'est-ce qui peut produire un son ? (plusieurs réponses possibles)

Moi

L'ordinateur

Un animal

Une machine

Autre, précisez :



8) Qui peut faire de l'art ? (plusieurs réponses possibles)

Tout le monde

Une personne qui a appris

Un artiste

Un boulanger

Quelqu'un qui joue un instrument de musique

Autre : précisez :

9) Pour toi, ça sert à quoi un artiste ?

à faire de l'art

10) Comment peut-on rencontrer une œuvre d'art ?

En allant à une exposition.

11) Comment peut-on rencontrer un artiste ?

en prenant rendez-vous.

11.1) Pourquoi peut-on rencontrer un artiste ?

Pour savoir comment il s'y prend pour faire son art.

12) Est-ce que tu aimes les arts visuels ?

Oui, Pourquoi ?

Parce que je trouve que ce n'est pas pareil que les arts normaux.

Non, Pourquoi ?

Merci pour ta participation,



12/04/12

QUESTIONNAIRE SUR LES ARTS VISUELS

1) Pour toi, c'est quoi l'Art ?

C'est de la peinture, des dessins, des sculptures, du son.

2) Ça sert à quoi ?

Ça sert à s'exprimer

3) Peut-on voir une œuvre d'art ?

Oui

Non

Je ne sais pas

Où peut-on voir une œuvre d'art ? On peut voir une œuvre d'art dans un musée.

4) A quoi ça ressemble ?

Ça ressemble à une représentation.

5) Peut-on toucher une œuvre d'art ?

Oui

Non

Je ne sais pas

Où peut-on toucher une œuvre d'art ? Dans un musée

6) Peut-on écouter une œuvre d'art ?

Oui

Non

Je ne sais pas

Où peut-on écouter un son ? Dans un supermarché.

7) Qu'est-ce qui peut produire un son ? (plusieurs réponses possibles)

Moi

L'ordinateur

Un animal

Une machine

Autre, précise : de l'eau.

8) Qui peut faire de l'art ? (plusieurs réponses possibles)

- Tout le monde
- Une personne qui a appris
- Un artiste
- Un boulanger
- Quelqu'un qui joue un instrument de musique
- Autre : précisez :

9) Pour toi, ça sert à quoi un artiste ? *ça sert à avoir des œuvres.*

10) Comment peut-on rencontrer une œuvre d'art ?

On peut rencontrer une œuvre d'art dans une exposition.

11) Comment peut-on rencontrer un artiste ?

On peut rencontrer un artiste à la nuit des musées.

12) Pourquoi peut-on rencontrer un artiste ?

quand on veut créer une œuvre.

13) Est-ce que tu aimes les arts visuels ?

Oui, Pourquoi ?

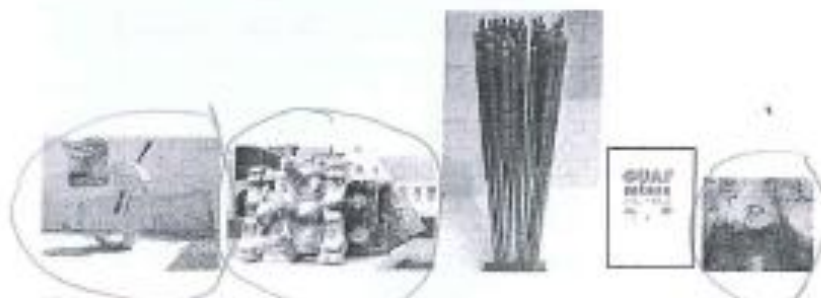
Non, Pourquoi ? *Je m'aime pas car on ne dessine pas.*

II) ENVIRONNEMENT ARTISTIQUE (OU ET QUAND EST-ON CONFRONTÉ À L'ART ?)

14) As-tu déjà été voir des œuvres d'art ?

- Oui Avec ma famille Avec le centre de loisirs Avec l'école
 Non

15) : Entoure la ou les œuvres d'art que tu connais ?



16) : Est-ce que tu as déjà vu une œuvre d'art ? Oui Non

o Te souviens-tu si c'était :

- Dans une salle de classe à l'école
 Dans une galerie d'art
 A la télévision
 Dans un musée
 Dans une salle d'un château
 Dans la réserve d'un musée
 A la radio
 Dans une salle de spectacle
 Ailleurs : précise

17) Peux-tu donner une définition des arts visuels ?

ce qui est visible *regroupe toute les formes d'arts*

III) CE QUE JE RESSENS FACE À UNE ŒUVRE D'ART

18) Peux-tu me citer le nom d'un ou plusieurs artistes ? *Friens de Marko*

19) Complète la fin des phrases :

o Quand je regarde une œuvre d'art, elle me :

- fait rêver
 fait peur
 fait plaisir
 fait sourire
 fait aucun effet
 me rappelle un souvenir, lequel :

o Quand j'écoute des sons, ils :

- me reposent
 me donnent envie de danser
 me donnent envie de chanter
 me donnent envie d'inventer une création sonore
 m'ennuient
 m'énervent, pourquoi ?

20) Explique pourquoi tu as aimé ou non cette sculpture.



J'aime bien car on peut
prendre dessus on peut en
faire un elle est malade est
on peut se faire prendre en
photo

21) Si tu devenais une œuvre d'art, en quoi voudrais-tu te transformer :

- en sculpture

Pourquoi ?

Je pourrais faire ce que je veux
position

- en peinture

Pourquoi ?

- en son

Lequel ?

Pourquoi ?

- en onomatopée

Laquelle :

Pourquoi ?

Merci pour ta participation,

TRAITEMENT DES QUESTIONNAIRES

Série de graphiques Q1 (questionnaire diagnostique)

Série de graphiques Q2 (questionnaire sommatif)

Série de graphiques (écarts Q1 et Q2)

Q1 – QUESTIONNAIRE DIAGNOSTIQUE / 17 questions

Q1 Pour toi, c'est quoi l'Art ?		Arts visuels	Sensoriel	Ne sait pas
E1	C'est tout ce qu'on peut construire avec ses mains		1	
E2	Ce sont des tableaux peints, des choses sculptés	1		
E3	C'est la peinture d'un artiste	1		
E4	C'est dévoiler son savoir-faire	1		
E5	L'Art, c'est : des dessins, de la peinture, des sculptures ...	1		
E6	Pour moi, l'art c'est quelque chose de beau		1	
E7	C'est un tableau, un dessin, une sculpture	1		
E8	C'est faire de la peinture	1		
E9	C'est un art beau qui est bien fait avec des couleurs		1	
E10	C'est de la peinture	1		
E11	_			1
E12	Ce sont des objets cool		1	
E13	L'Art pour moi c'est un tableau, une sculpture	1		
E14	C'est reproduire quelque chose, quelqu'un ou inventer un tableau	1		
E15	C'est quelque chose d'imaginaire		1	
E16	C'est une grande peinture faite par des artistes ou alors quelque chose qui est constru	1		
E17	Apprendre à construire des choses anciennes	1		
		64,71%	29,41%	5,88%

Pour toi, c'est quoi l'Art ?

Catégorie	Pourcentage
Arts visuels	64,71%
Sensoriel	29,41%
Ne sait pas	5,88%

Q2 Ca sert à quoi ?		S'exprimer	Connaître une démarche artistique	Décorer	Divertir	Ne sait pas
E1	A divertir les gens				1	
E2	A montrer ce qu'on sait faire	1				
E3	A regarder ce que le peintre a fait		1			
E4	A être vu	1				
E5	_					1
E6	Ca sert à s'exprimer	1				
E7	_					1
E8	A faire joli dans les musées A décorer, à faire joli et à accrocher dans les musées ou			1		
E9	dans des maisons			1		
E10	Ca sert à s'exprimer, à dire ce qu'on ressent	1				
E11	_					1
E12	Ca sert pour des expositions ou à décorer quelque chose			1		
E13	Ca sert à décorer un endroit			1		
E14	_					1
E15	Je pense que ça sert à s'exprimer	1				
E16	A montrer son talent d'artiste		1			
E17	Construire des choses anciennes	1				
		35,29%	11,76%	23,53%	5,88%	23,53%

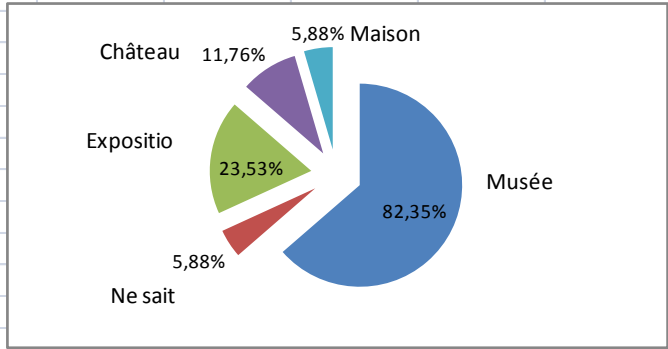
Ca sert à quoi ?

Catégorie	Pourcentage
S'exprimer	35,29%
Connaître une démarche artistique	11,76%
Décorer	3,53%
Divertir	5,88%
Ne sait pas	23,53%

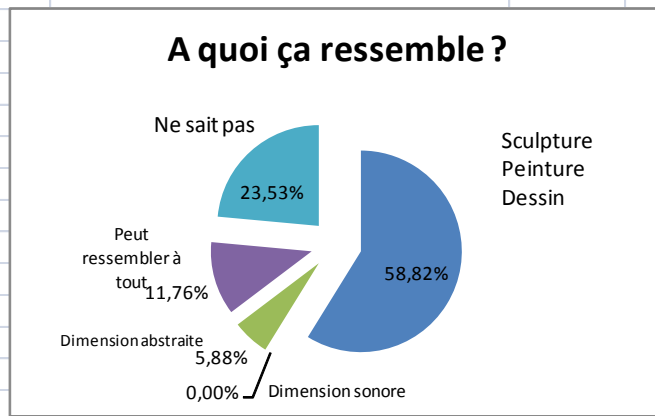
Q3	Peut-on voir une œuvre d'art ?		Q3-
	Oui	Non	
E1	1		E1
E2	1		E2
E3	1		E3
E4	1		E4
E5	1		E5
E6	1		E6
E7	1		E7
E8	1		E8
E9	1		E9
E10	1		E10
E11	1		E11
E12	1		E12
E13	1		E13
E14	1		E14
E15	1		E15
E16	1		E16
E17	1		E17
	100%	0%	



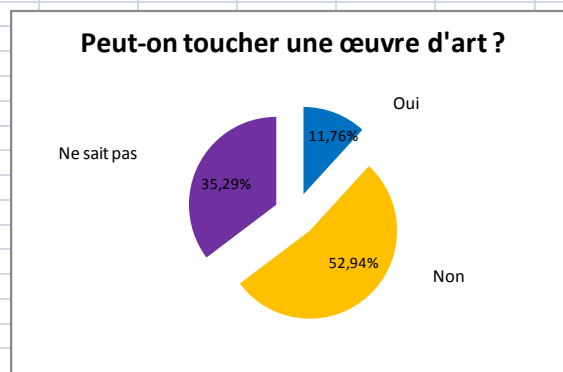
Q3-1	Où peut-on voir une œuvre d'art ?				
	Musée	Maison	Exposition	Château	Ne sait pas
E1		1	1		
E2		1		1	
E3		1			
E4		1			
E5		1			
E6				1	
E7		1			
E8		1			
E9					1
E10		1			
E11		1			
E12		1		1	1
E13		1			
E14		1			
E15		1		1	
E16					1
E17		1			
	82,35%	5,88%	23,53%	11,76%	5,88%



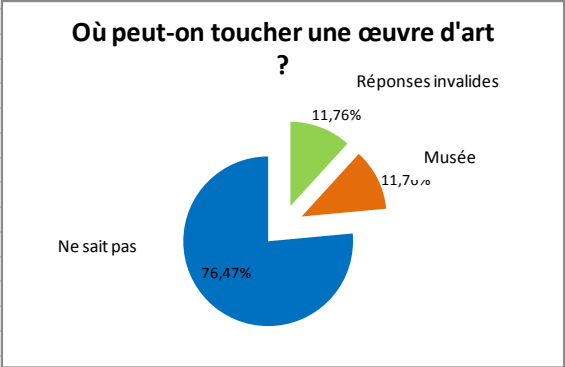
Q4	A quoi ça ressemble ?	Sculpture Peinture Dessin	Dimension sonore	Dimension abstraite	Peut ressembler à tout	Ne sait pas
E1	Ca peut ressembler à n'importe quoi				1	
E2	A un dessin sur une toile	1				
E3	Ca ressemble à de l'art	1				
E4	A une personne ou un paysage	1				
E5	_					1
E6	_					1
E7	Ca ne ressemble pas toujours à quelque chose			1		
E8	C'est un tableau	1				
E9	Ca ressemble à un tableau	1				
E10	A quelque chose d'artistique	1				
E11	Ca ressemble à un tableau ou à une statue	1				
E12	A des sculptures, des tableaux ou des poteries	1				
E13	A un carré ou un rectangle	1				
E14	_					1
E15	_					1
E16	Ca peut ressembler à des animaux ou des objets				1	
E17	A une sculpture	1				
		58,82%	0,00%	5,88%	11,76%	23,53%



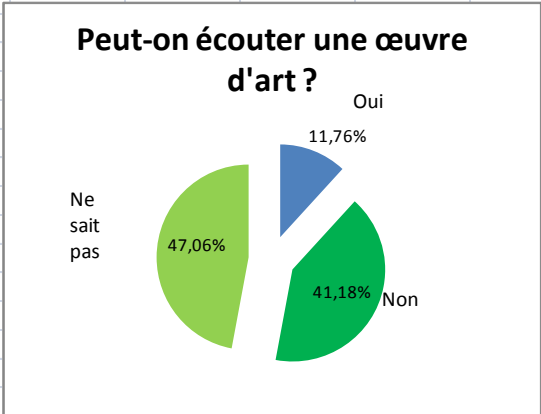
Q5	Peut-on toucher une œuvre d'art ?		
	Oui	Non	Ne sait pas
E1			1
E2			1
E3			1
E4			1
E5			1
E6			1
E7			1
E8			1
E9			1
E10			1
E11	1		
E12			1
E13			1
E14			1
E15			1
E16	1		
E17			1
	11,76%	52,94%	35,29%



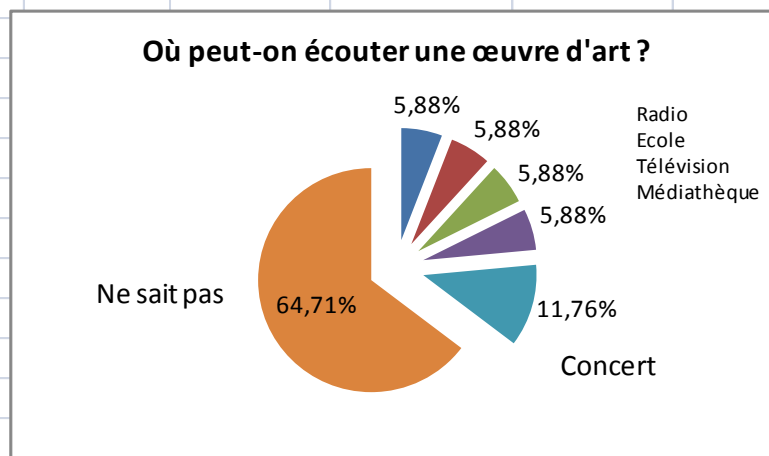
Q5-1 Où peut-on toucher une œuvre d'art ?			
	Musée	Réponses invalides	Ne sait pas
E1			1
E2		1	
E3			1
E4		1	
E5			1
E6			1
E7			1
E8			1
E9			1
E10			1
E11	1		
E12			1
E13			1
E14			1
E15			1
E16	1		
E17			1
	11,76%	11,76%	76,47%

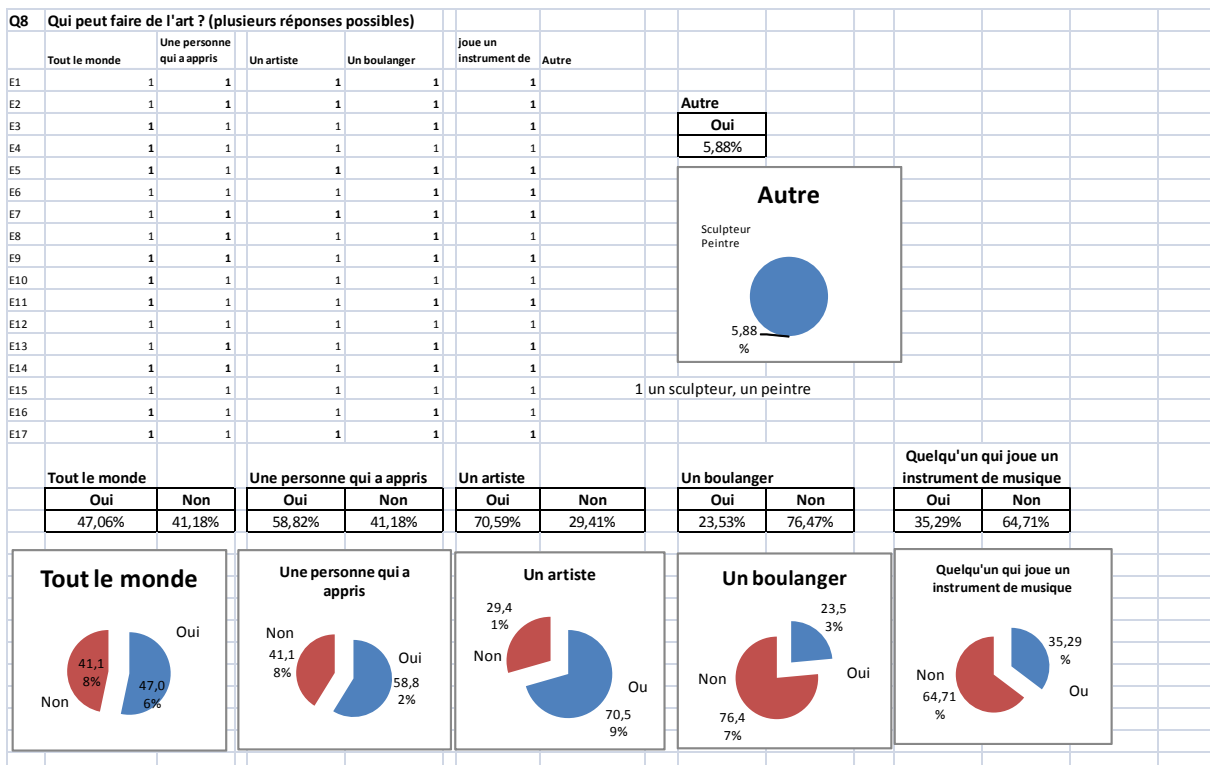
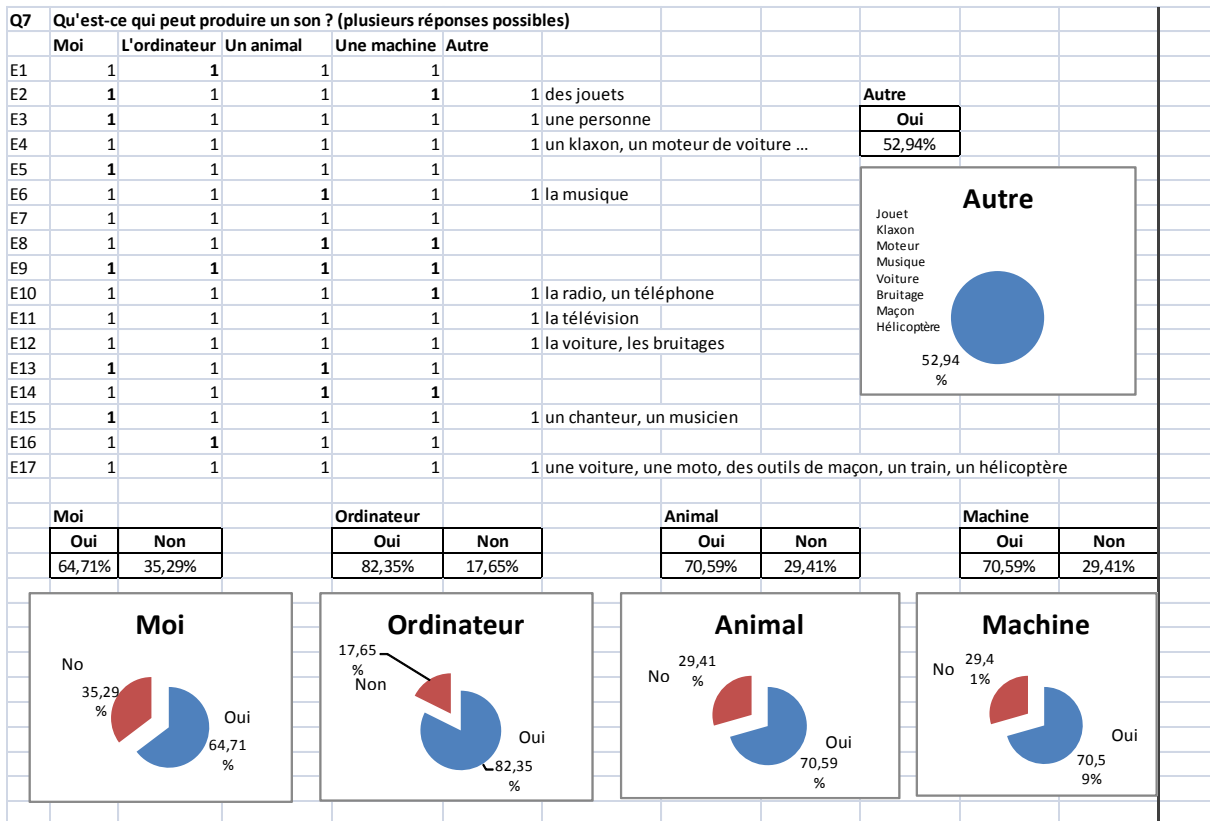


Q6 Peut-on écouter une œuvre d'art ?			
	Oui	Non	Ne sait pas
E1	1		
E2		1	
E3			1
E4		1	
E5			1
E6		1	
E7			1
E8			1
E9			1
E10		1	
E11		1	
E12			1
E13		1	
E14			1
E15	1		
E16		1	
E17			1
	11,76%	41,18%	47,06%



Q6-1	Où peut-on écouter une œuvre d'art ?					
	Radio	Ecole	Télévision	Médiathèque	Concert	Ne sait pas
E1	1					
E2			1			
E3						1
E4				1		
E5					1	
E6						1
E7						1
E8						1
E9						1
E10						1
E11					1	
E12						1
E13						1
E14						1
E15					1	
E16						1
E17						1
	5,88%	5,88%	5,88%	5,88%	11,76%	64,71%





Q9 Pour toi, ça sert à quoi un artiste ?		S'exprimer	Faire de l'art	Ne sait pas
E1	A faire de l'art		1	
E2	A montrer aux autres de quoi il est capable	1		
E3	Ca sert à peindre		1	
E4	A dévoiler des tableaux	1		
E5	_			1
E6	_			1
E7	_			1
E8	A faire de la musique		1	
E9	A faire des peintures d'art		1	
E10	A faire une œuvre		1	
E11	A inventer des choses	1		
E12	_			1
E13	A faire des tableaux et des sculptures		1	
E14	A montrer aux gens ce qu'on ressent ou imagine ou refaire quelque chose ou quelque chose	1		
E15	_			1
E16	A faire de l'art, à peindre des tableaux, des objets		1	
E17	A faire un tableau		1	
		23,53%	47,06%	29,41%

Pour toi, ça sert à quoi un artiste ?

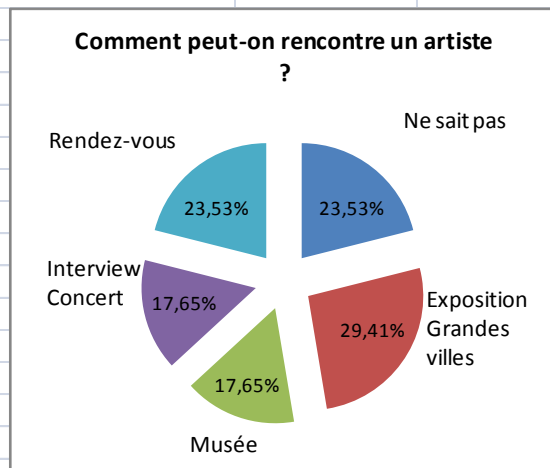
Catégorie	Pourcentage
S'exprimer	23,53%
Faire de l'art	47,06%
Ne sait pas	29,41%

Q10 Comment peut-on rencontrer une œuvre d'art ?						
	PIAF Exposition	Musée Résidence d'artiste	En regardant autour de nous	En créant	Rendez-vous Château Concert	Ne sait pas
E1	1					
E2			1			
E3			1			
E4				1		
E5					1	
E6	1					
E7	1		1			
E8			1			
E9			1			1
E10	1					
E11			1			
E12	1		1			1
E13	1					
E14						1
E15			1			1
E16						1
E17			1			
	35,29%	52,94%	5,88%	5,88%	23,53%	5,88%

Comment peut-on rencontrer une œuvre d'art ?

Catégorie	Pourcentage
Musée Résidence	52,94%
PIAF Exposition	35,29%
Rendez-vous Château Concert	23,53%
En regardant autour de nous	5,88%
En créant	5,88%
Ne sait pas	5,88%

Q11 Comment peut-on rencontre un artiste ?					
	Rendez-vous	Exposition Grandes villes	Musée	Interview Concert	Ne sait pas
E1	1				
E2			1		
E3				1	
E4	1				
E5				1	
E6					1
E7					1
E8				1	
E9	1				
E10			1		
E11			1		
E12			1	1	
E13			1		
E14					1
E15				1	1
E16	1				
E17					1
	23,53%	29,41%	17,65%	17,65%	23,53%



Q12	Pourquoi peut-on rencontrer un artiste ?	Observer ses gestes	On l'apprécie	Ne sait pas
E1	Pour savoir comment il s'y prend pour faire son art	1		
E2	—			1
E3	Pour nous apprendre à peindre	1		
E4	—			1
E5	—			1
E6	—			1
E7	—			1
E8	Parce qu'on l'aime bien		1	
E9	—			1
E10	Pour être un futur artiste	1		
E11	—			1
E12	—			1
E13	—			1
E14	Pour voir ce qu'il fait	1		
E15	Pour qu'il puisse être célèbre		1	
E16	Pour savoir comment peindre et comment il fait pour faire de l'art	1		
E17	Pour apprendre à faire des tableaux	1		
		35,29%	11,76%	52,94%

Pourquoi peut-on rencontrer un artiste ?

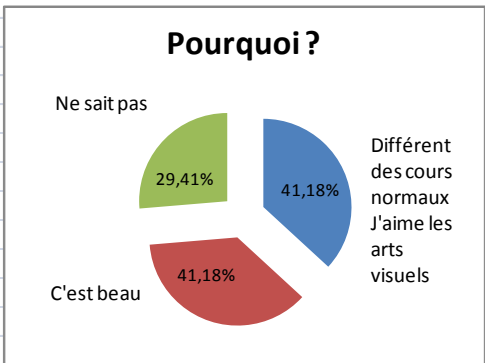
Réponse	Pourcentage
Observer ses gestes	35,29%
On	11,76%
Ne sait pas	52,94%

Q13	Est-ce que tu aimes les arts visuels ?	Oui	Je ne sais pas
E1		1	
E2		1	
E3		1	
E4		1	
E5		1	
E6			1
E7		1	
E8		1	
E9		1	
E10		1	
E11			
E12			1
E13			1
E14		1	
E15		1	
E16			
E17		1	
		70,59%	17,65%

Est-ce que tu aimes les arts visuels ?

Réponse	Pourcentage
Oui	70,59%
Je ne sais pas	17,65%

Q13-1 Pourquoi ?				
		C'est beau	Différent des cours normaux J'aime les arts visuels	Ne sait pas
E1	Parce que je trouve que ce n'est pas pareil que les arts normaux			1
E2	Parce que j'aime dessiner et qu'après j'aime les regarder			1
E3	Parce que c'est beau et bien de regarder les arts visuels	1	1	
E4	Parce que c'est beau	1		
E5	Parce que c'est joli	1	1	
E6	—			1
E7	—			1
E8	Parce que c'est joli	1		
E9	C'est beau c'est bien fait on peut l'accrocher sur un mur	1		
E10	Parce que c'est beau	1		
E11	—			1
E12	—			1
E13	—			1
E14	Parce que c'est bien fait et que c'est beau	1		
E15	Je pense que l'art visuel c'est dessiner donc j'aime beaucoup			1
E16	Parce que je ne sais pas ce que c'est			1
E17	Seulement les arts visuels sur les dinosaures			1
		41,18%	41,18%	29,41%



Q2 – QUESTIONNAIRE SOMMATIF / 25 questions

Q1 Pour toi, c'est quoi l'Art ?		Arts visuels	Sensoriel		
E1	C'est voir, toucher, entendre, écouter, dessin, peinture, matières		1		
E2	La peinture, la création, sculpture, argile	1			
E3	C'est de l'art avec des sculpture, du dessin, de la peinture	1			
E4	Ce sont des sculptures, des tableaux, écrire des histoires, des poèmes	1			
E5	Ce sont la peinture, des dessins, des sculptures, du son	1			
E6	Les arts sont des sculptures, des peintures, des sons et des dessins	1			
E7	L'art c'est tout ce qu'on peut faire avec des mains, sa voix		1		
E8	Ce sont des tableaux, des sculptures et des sons	1			
E9	C'est quelque chose qu'on peut voir, toucher, sentir ou même manger		1		
E10	C'est de la peinture, du dessin, de la sculpture	1			
E11	L'art c'est quand on dessin, qu'on sculpte	1			
E12	Pour moi, ce sont la peinture et les sculptures	1			
E13	Pour moi, ce sont les peintures, les dessins, les sculptures et maintenant le son	1			
E14	De la peinture, des sculptures et des sons	1			
E15	C'est voir, toucher, entendre, écouter, dessiner, peindre		1		
E16	Pour moi, l'art c'est voir, toucher, entendre, écouter, peindre, le bronze, l'argile, la sculpture		1		
E17	C'est être artiste		1		
		64,71%	35,29%		

Pour toi, c'est quoi l'Art ?

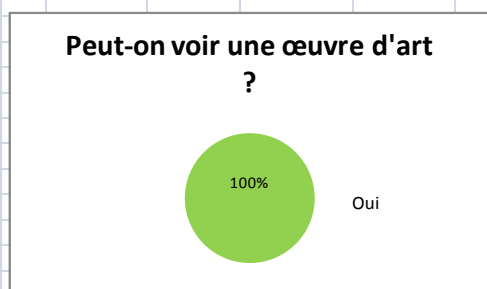
Catégorie	Pourcentage
Arts visuels	64,71%
Sensoriel	35,29%

Q2 Ca sert à quoi ?		S'exprimer	Connaître démarche artistique	Décorer	Divertir	Ne sait pas
E1	A s'exprimer	1				
E2	A connaître des sculpteurs		1			
E3	Ca sert à savoir ce que c'est que l'art		1			
E4	_					1
E5	Ca sert à s'exprimer	1				
E6	Ca sert à ressentir quelque chose ou s'exprimer	1				
E7	Ca sert à pouvoir faire autre chose que la routine					
E8	_					1
E9	_					1
E10	Ca sert à toucher, à écouter	1				
E11	A faire des œuvres	1				
E12	A écouter, à nous toucher	1				
E13	Ca sert à montrer ce qu'on sait faire et apprendre des choses qu'on ignorait totalement		1			
E14	Ca sert à se lâcher				1	
E15	A apprendre		1			
E16	_					1
E17	A faire des œuvres					1
		35,29%	23,53%	0,00%	5,88%	29,41%

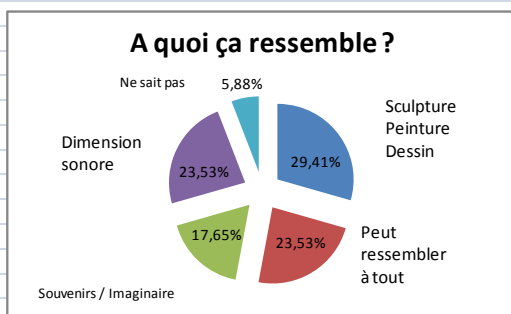
Ca sert à quoi ?

Catégorie	Pourcentage
S'exprimer	35,29%
Connaître une démarche artistique	23,53%
Ne sait pas	29,41%
Divertir	5,88%
Décorer	0,00%

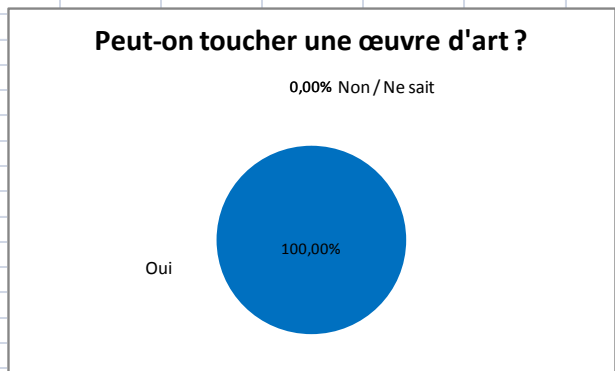
Q3	Peut-on voir une œuvre d'art ?		Q3-1	Où peut-on voir une œuvre d'art ?				
	Oui	Non		Musée	PIAF	Exposition	Partout	Parc
E1	1		E1	1	1			
E2	1		E2	1	1			
E3	1		E3	1				
E4	1		E4	1				
E5	1		E5	1				
E6	1		E6	1		1		
E7	1		E7					1
E8	1		E8	1				
E9	1		E9	1				1
E10	1		E10	1				
E11	1		E11	1				
E12	1		E12	1				
E13	1		E13	1				1
E14	1		E14	1				
E15	1		E15	1	1			
E16	1		E16	1	1			
E17	1		E17	1				
	100%	0%		94,12%	23,53%	5,88%	11,76%	5,88%



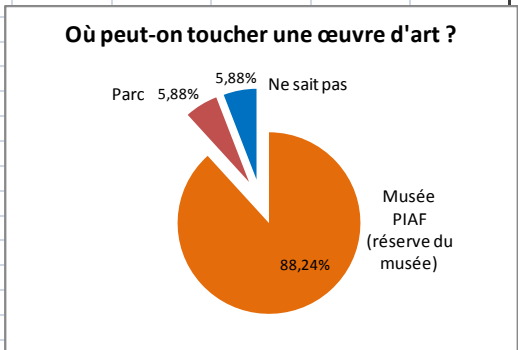
Q4	A quoi ça ressemble ?	Sculpture Peinture Dessin	Dimension sonore	Souvenirs / imaginaire	Peut ressembler à tout	Ne sait pas
E2	A un dessin, des figures	1				
E3	Ca ressemble à de l'art, des tableaux, des sculptures	1				
E4	A des humains, des imaginations, des animaux, des objets		1			
E5	Ca ressemble à une représentation				1	
E6	Ca peut ressembler à un aliment, un homme, un animal, un objet, un son		1			
E7	Ca ne ressemble pas à quelque chose de précis, ça peut être toute sorte de chose				1	
E8	A un tableau, une sculpture, un son		1			
E9	A rien puisque c'est de l'art et que souvent ça sort de notre imagination			1		
E10	Ce sont des tableaux, des sculptures peintes	1				
E11	Des sculptures, des peintures, des dessins	1				
E12	Ca peut petre gros, grand, petit ...				1	
E13	Ca peut ressembler à des dessins, des objets, des souvenirs de l'artiste			1		
E14	A plein de choses				1	
E15	Ca ressemble à un dessin avec de la peinture	1				
E16	_					1
E17	A un souvenir			1		
		29,41%	23,53%	17,65%	23,53%	5,88%



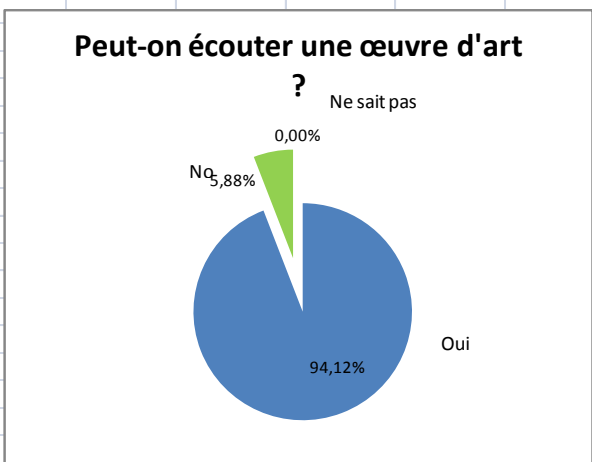
Q5 Peut-on toucher une œuvre d'art ?			
	Oui	Non	Ne sait pas
E1	1		
E2	1		
E3	1		
E4	1		
E5	1		
E6	1		
E7	1		
E8	1		
E9	1		
E10	1		
E11	1		
E12	1		
E13	1		
E14	1		
E15	1		
E16	1		
E17	1		
	100,00%	0,00%	0,00%



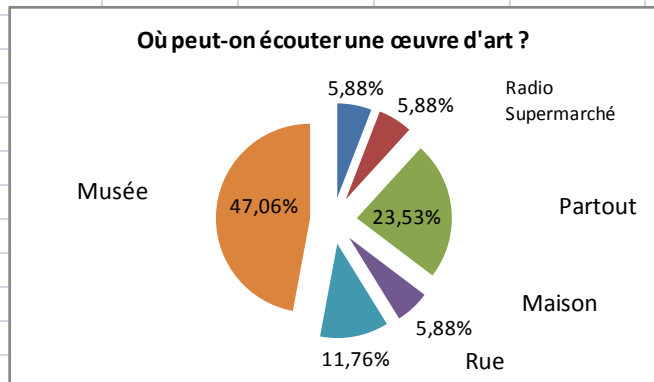
Q5-1 Où peut-on toucher une œuvre d'art ?			
	Musée / PIAF	Parc	Ne sait pas
E1	1		
E2	1		
E3	1		
E4	1		
E5	1		
E6	1		
E7	1		
E8	1		
E9			1
E10	1		
E11	1		
E12	1		
E13		1	
E14	1		
E15	1		
E16	1		
E17	1		
	88,24%	5,88%	5,88%

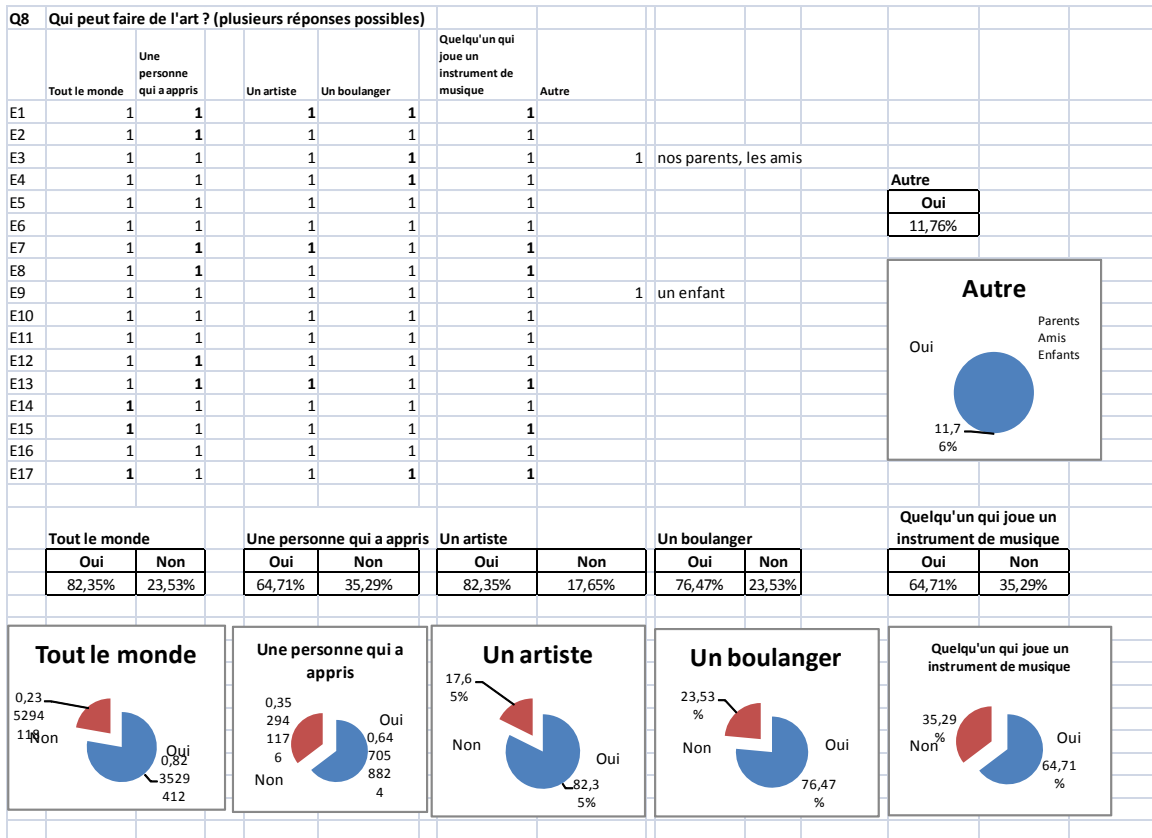
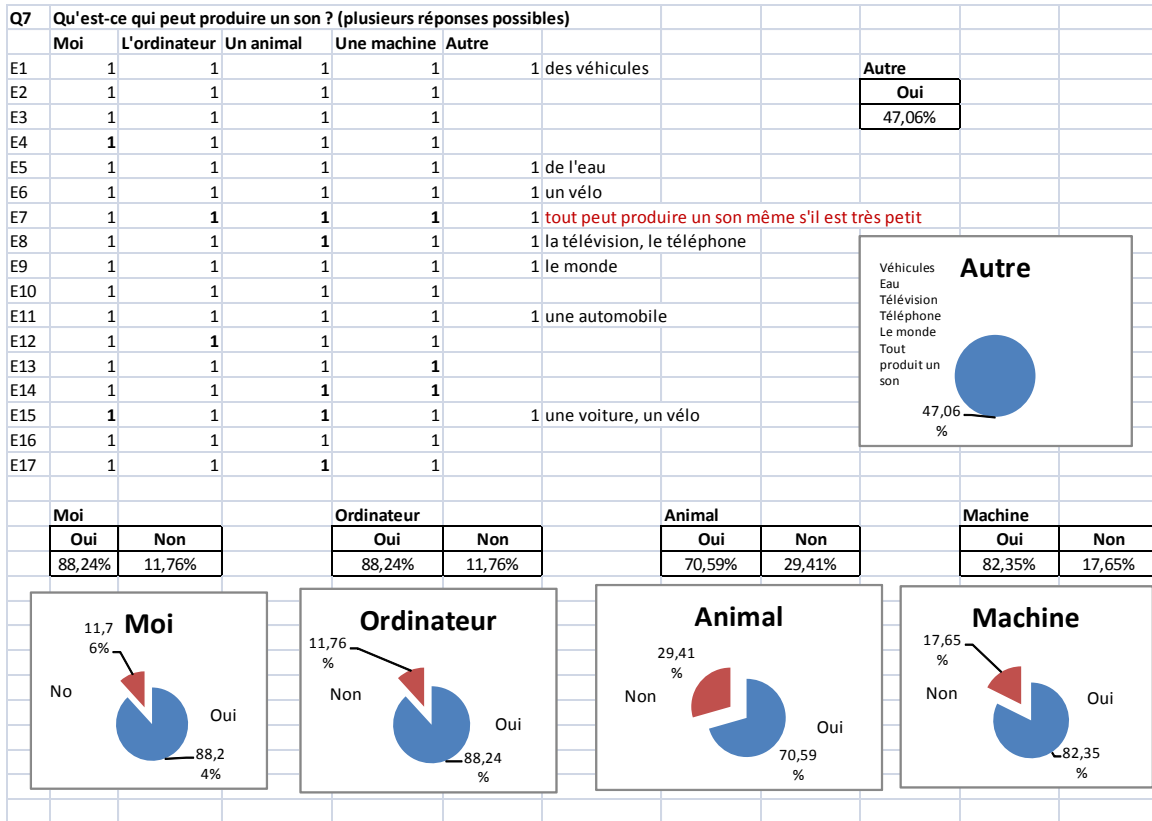


Q6 Peut-on écouter une œuvre d'art ?			
	Oui	Non	Ne sait pas
E1	1		
E2	1		
E3	1		
E4	1		
E5	1		
E6	1		
E7	1		
E8	1		
E9	1		
E10	1		
E11	1		
E12	1		
E13	1		
E14	1		
E15		1	
E16	1		
E17	1		
	94,12%	5,88%	0,00%

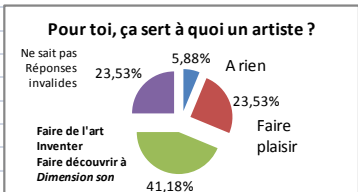


Q6-1	Où peut-on écouter une œuvre d'art ?					
	Radio	Supermarché	Partout	Maison	Rue	Musée
E1						1
E2						1
E3						1
E4					1	
E5		1				
E6	1					
E7				1		
E8				1		
E9					1	
E10						1
E11						1
E12				1		
E13						1
E14						1
E15						1
E16						1
E17				1		
	5,88%	5,88%	23,53%	5,88%	11,76%	47,06%

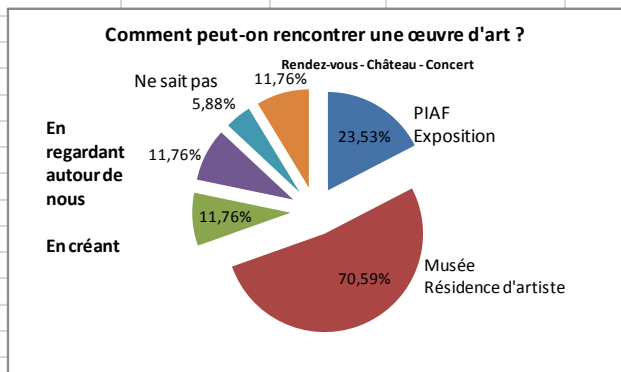




Q9 Pour toi, ça sert à quoi un artiste ?						
		A rien	Faire plaisir	Faire de l'art Inventer Faire découvrir à Dimension son	Ne sait pas Réponses invalides	
E1	_					1
E2	A faire de la peinture, une sculpture, du son			1		
E3	A apprendre à peindre, à dessiner, à écouter			1		
E4	Ca sert à inventer, sculpter, tableaux			1		
E5	Ca sert à avoir des œuvres		1			
E6	Ca sert à créer des arts sonores et visuelles			1		
E7	Ca sert à faire découvrir quelque chose d'autre aux personnes			1		
E8	A créer des œuvres d'art			1		
E9	A rien car tout le monde peut faire de l'art donc tout le monde peut être un jour artiste					1
E10	Pour pouvoir admirer des œuvres		1			
E11	A rien	1				
E12	Ca sert à faire danser, chanter et faire plaisir			1		
E13	Ca sert à rendre des gens parfois heureux, impressionnés ...			1		
E14	_					1
E15	_					1
E16	A faire des œuvres d'art			1		
E17	Faire de l'art			1		
		5,88%	23,53%	41,18%		23,53%



Q10 Comment peut-on rencontrer une œuvre d'art ?						
	PIAF Exposition	Musée Résidence d'artiste	En regardant autour de nous	En créant	Rendez-vous Château Concert	Ne sait pas
E1			1	1		
E2			1			
E3						1
E4			1			
E5	1					
E6	1	1				
E7	1	1			1	
E8		1				
E9						1
E10		1				
E11		1				1
E12		1				
E13		1				
E14				1		
E15	1	1				
E16					1	
E17		1				
	23,53%	70,59%	11,76%	11,76%	5,88%	11,76%



Q11	Comment peut-on rencontrer un artiste ?					
	Rendez-vous	Exposition Grandes villes	Musée	Interview Concert	Résidence d'artiste	Ne sait pas
E1	1		1		1	
E2						
E3				1		1
E4						1
E5			1			
E6			1	1		1
E7					1	
E8				1		
E9						1
E10				1		
E11						1
E12	1					
E13				1		1
E14						1
E15	1				1	
E16	1					
E17				1		
	23,53%	17,65%	41,18%	11,76%	23,53%	23,53%

Comment peut-on rencontrer un artiste ?

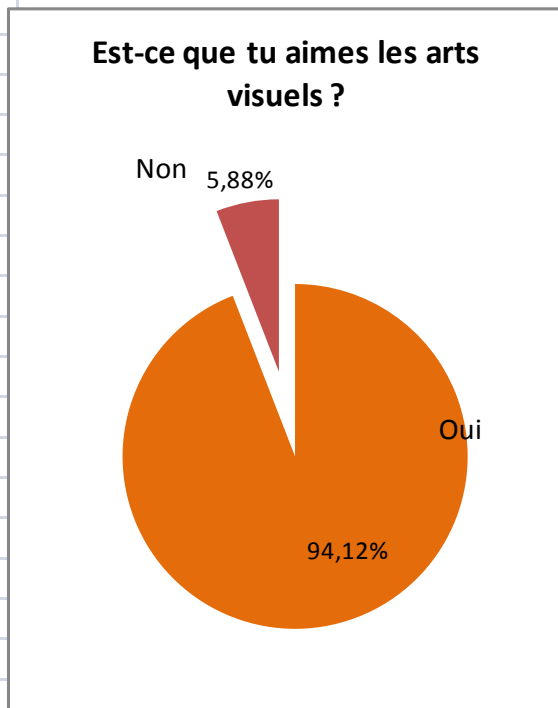
Catégorie	Pourcentage
Musée	41,18%
Ne sait pas	23,53%
Rendez-vous	23,53%
Résidence d'artiste	23,53%
Interview Concert	11,76%
Exposition Grandes villes	17,65%

Q12	Pourquoi peut-on rencontrer un artiste ?	Le connaître davantage Savoir plus sur sa	
		Apprendre démarche artistique	Ne sait pas
E1	-		1
E2	Pour lui demander des informations sur son métier		1
E3	-		1
E4	-		1
E5	Quand on veut créer une oeuvre	1	
E6	Pour demander des renseignements sur sa sculpture et ses autres œuvres		1
E7	Pour avoir plus de détails sur l'oeuvre		1
E8	-		1
E9	Pour en savoir plus sur son boulot		1
E10	-		1
E11	-		1
E12	-		1
E13	-		1
E14	-		1
E15	-		1
E16	Parce qu'il est célèbre		1
E17	-	5,88%	29,41%
			58,82%

Pourquoi peut-on rencontrer un artiste ?

Raison	Pourcentage
Ne sait pas	58,82%
Le connaître davantage Savoir plus sur sa démarche artistique	29,41%
Apprendre	5,88%

Q13	Est-ce que tu aimes les arts visuels ?	
	Oui	Non
E1	1	
E2	1	
E3	1	
E4	1	
E5		1
E6	1	
E7	1	
E8	1	
E9	1	
E10	1	
E11	1	
E12	1	
E13	1	
E14	1	
E15	1	
E16	1	
E17	1	
	94,12%	5,88%

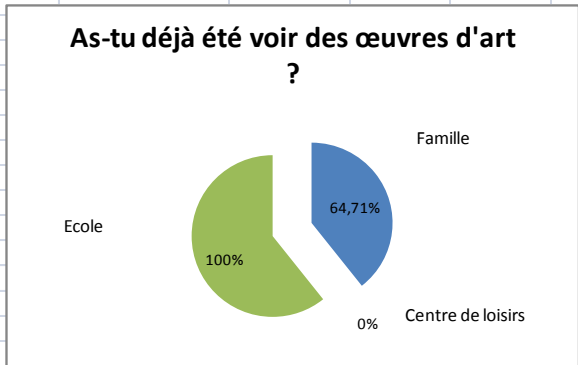


Q13-1	Pourquoi ?	Beau	On apprend plein de choses J'aime les arts visuels	Drôle	Je n'aime pas (dessine pas)
E1	C'est joli et j'aime en faire	1	1		
E2	Car on apprend plein de choses		1		
E3	On peut faire plein de choses avec plein de monde		1		
E4	On apprend des nouveaux mots, nouveaux artistes et arts		1		
E5	Je n'aime pas car on ne dessine pas toujours				1
E6	J'aime parce que ça peut être drôle		1	1	
E7	Parce que ça regroupe toute sorte d'art		1		
E8	Parce que c'est amusant			1	
E9	J'aime dessiner, peindre, produire des sons bizarres		1		
E10	C'est marrant, on peut faire plein de choses et c'est intéressant		1	1	
E11	Car c'est super		1		
E12	J'aime parce que j'aime bien la musique, la peinture		1		
E13	Parce que j'adore peindre, dessiner ... par contre		1		
E14	Parce qu'on peut produire un son, l'art, peinture et sculpture		1		
E15	C'est bien et c'est bizarre			1	
E16	Parce que j'aime faire de la peinture		1		
E17	On apprend des trucs		1		
		5,88%	82,35%	23,53%	5,88%

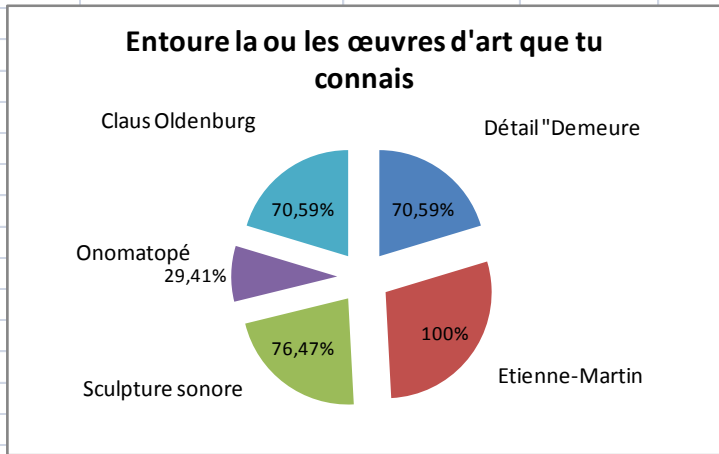
Pourquoi ?

Raison	Pourcentage
On apprend plein de choses J'aime les arts visuels	82,35%
C'est drôle	23,53%
Je n'aime pas (dessiner pas)	5,88%
C'est beau	5,88%

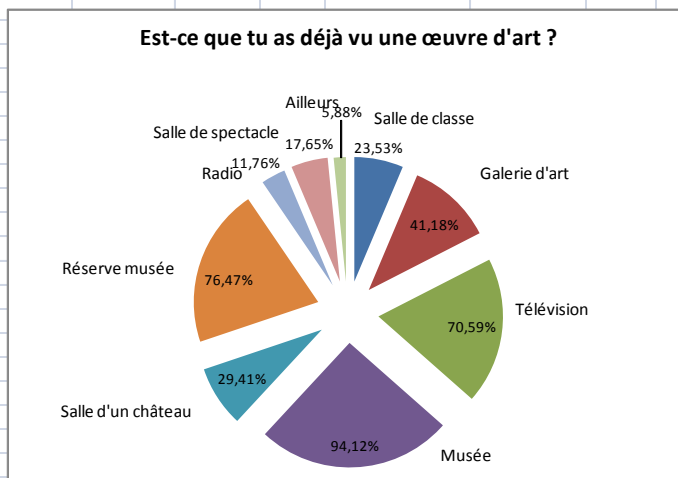
Q14 As-tu déjà été voir des œuvres d'art ?			
	Famille	Centre de loisirs	Ecole
E1	1		1
E2			1
E3	1		1
E4			1
E5			1
E6	1		1
E7	1		1
E8			1
E9	1		1
E10			1
E11	1		1
E12	1		1
E13	1		1
E14	1		1
E15			1
E16	1		1
E17	1		1
	64,71%	0%	100%



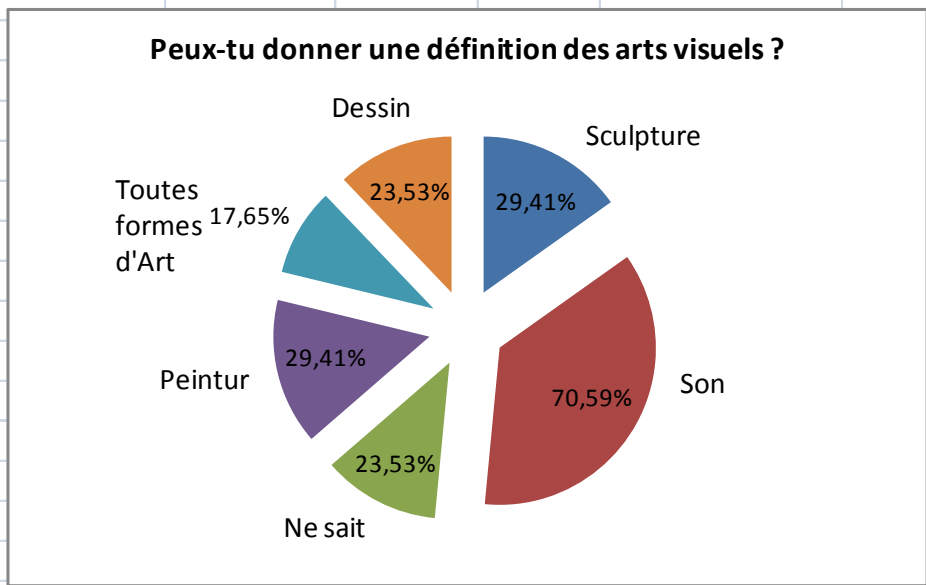
Q15 Entoure la ou les œuvres d'art que tu connais					
	Oldenburg	Etienne-Martin	Sculpture sonore	Onomatopée	Détail "Demeure 17"
E1	1	1	1	1	1
E2		1	1		
E3	1	1	1		1
E4	1	1	1	1	1
E5		1			1
E6		1		1	1
E7	1	1			1
E8	1	1	1	1	1
E9	1	1	1	1	1
E10	1	1	1		
E11		1	1		
E12	1	1	1		
E13	1	1	1		
E14	1	1			1
E15		1	1		1
E16	1	1	1		1
E17	1	1	1		1
	70,59%	100%	76,47%	29,41%	70,59%



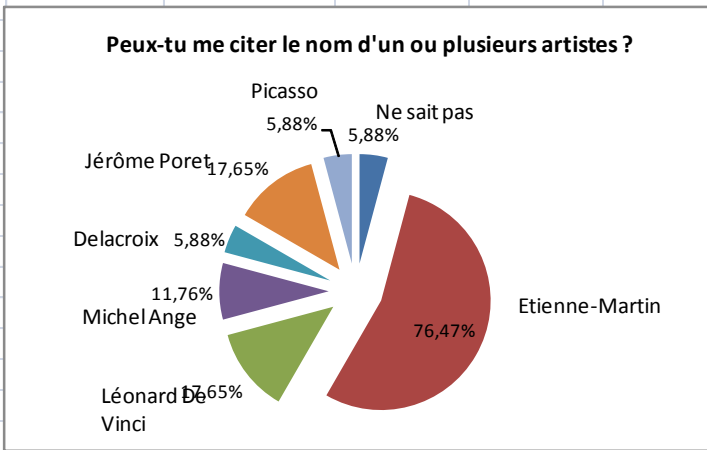
Q16	Est-ce que tu as déjà vu une œuvre d'art ?								
	Salle de classe	Galerie d'art	Télévision	Musée	Salle d'un château	Réserve musée	Radio	Salle de spectacle	Ailleurs
E1		1	1	1			1		
E2				1			1		
E3			1	1		1	1		
E4			1	1			1		
E5			1	1			1		
E6	1	1	1	1		1	1	1	
E7	1		1	1					
E8			1	1					
E9			1	1		1	1	1	
E10			1	1			1		1
E11		1	1	1		1	1		1. Sur une place en ville
E12				1					
E13		1	1	1		1			
E14		1	1				1		
E15	1	1		1		1	1		
E16	1	1		1			1		
E17				1					
	23,53%	41,18%	70,59%	94,12%	29,41%	76,47%	11,76%	17,65%	5,88%



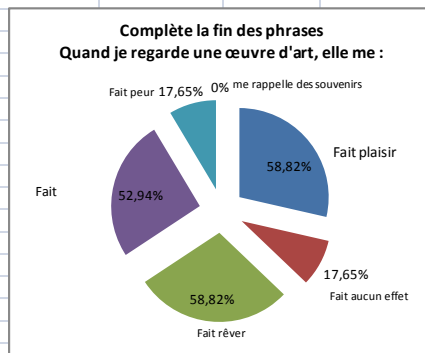
Q17 Peux-tu donner une définition des arts visuels ?						
	Sculpture	Son	Dessin	Peinture	Toutes formes d'Ar	Ne sait pas
E1	1	1	1	1		
E2			1			
E3			1			
E4						1
E5						1
E6			1	1		
E7	1	1	1	1	1	
E8	1	1		1		
E9						1
E10			1			
E11			1			
E12	1	1				
E13					1	
E14			1			
E15	1	1	1	1	1	
E16		1	1			
E17					1	
	29,41%	70,59%	23,53%	29,41%	17,65%	23,53%



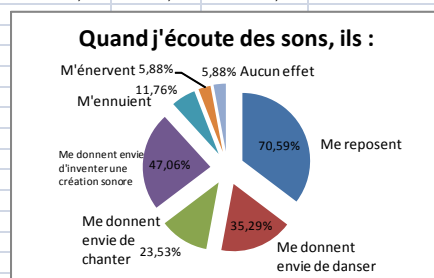
Q18	Peux-tu me citer le nom d'un ou plusieurs artistes ?						
	Picasso	Etienne-Martin	Léonard De Vinci	Michel Ange	Delacroix	Jérôme Poret	Ne sait pas
E1		1	1	1			
E2			1				
E3							
E4			1		1		
E5							1
E6					1	1	
E7			1				
E8			1				
E9				1			
E10			1				1
E11			1	1			
E12			1				1
E13			1				1
E14			1				
E15			1				
E16			1				
E17			1				
	5,88%	76,47%	17,65%	11,76%	5,88%	17,65%	5,88%
	Picasso	Etienne-Martin	Léonard De Vinci	Michel Ange	Delacroix	Jérôme Poret	Ne sait pas



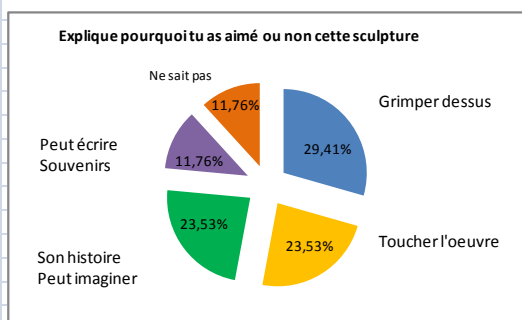
Q19	Complète la fin des phrases					
	Quand je regarde une œuvre d'art, elle me :					
	Fait rêver	Fait peur	Fait plaisir	Fait sourire	Fait aucun effet	Me rappelle un souvenir LEQUEL
E1				1	1	
E2	1			1		
E3	1	1		1	1	
E4				1		
E5	1			1	1	
E6	1					
E7	1			1	1	
E8						1
E9	1	1		1	1	
E10	1			1	1	
E11	1					
E12					1	
E13	1			1	1	
E14	1	1			1	
E15						1
E16				1		
E17						1
	58,82%	17,65%	58,82%	52,94%	17,65%	0%



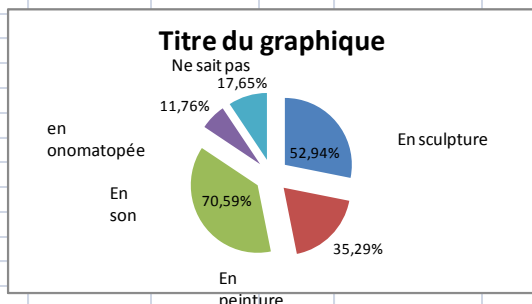
Q19-1	Quand j'écoute des sons, ils :						
	Me reposent	Me donnent envie de danser	Me donnent envie de chanter	Me donnent envie d'inventer une création sonore	M'ennuient	M'énervent Pourquoi ?	Aucun effet
E1	1		1	1	1		
E2	1				1		
E3	1		1	1	1		
E4	1						
E5			1		1		
E6	1						
E7	1						
E8	1						
E9		1			1		1
E10	1	1		1			Parfois sont nuls
E11	1				1	1	
E12							
E13	1				1		
E14	1	1		1			
E15					1		
E16	1				1		
E17							1
	70,59%	35,29%	23,53%	47,06%	11,76%	5,88%	5,88%



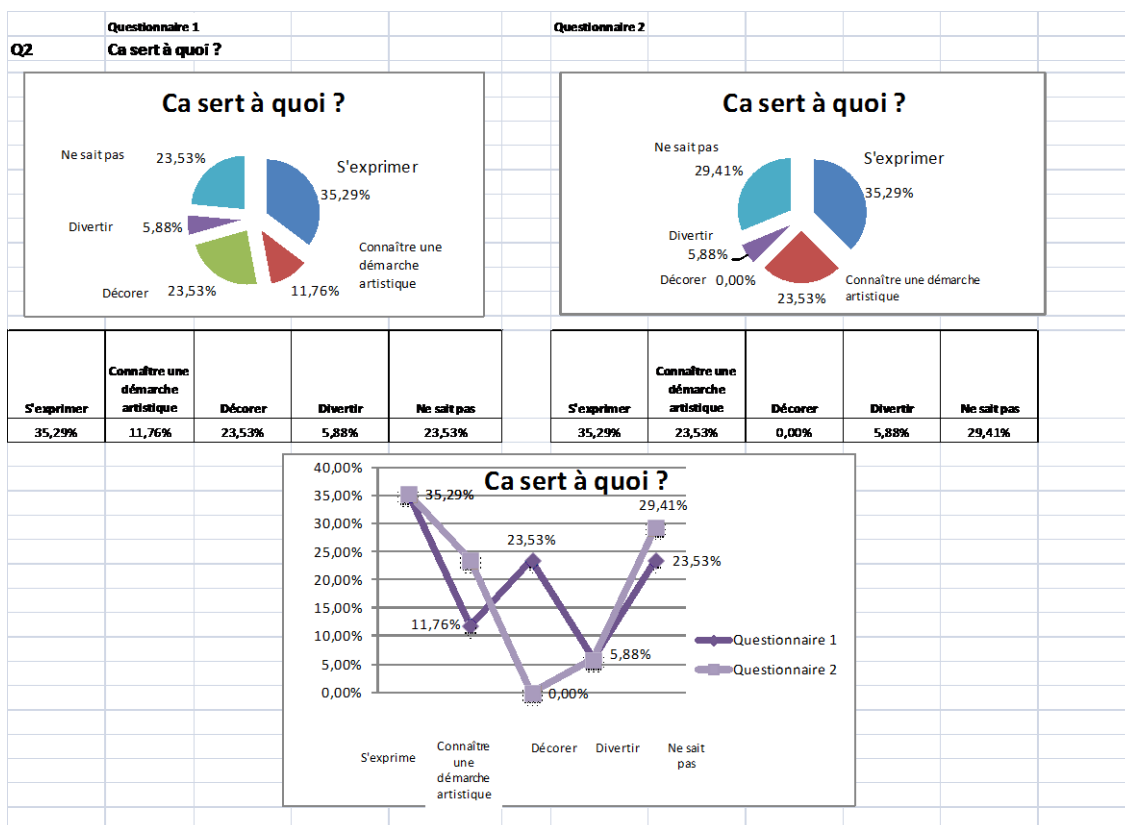
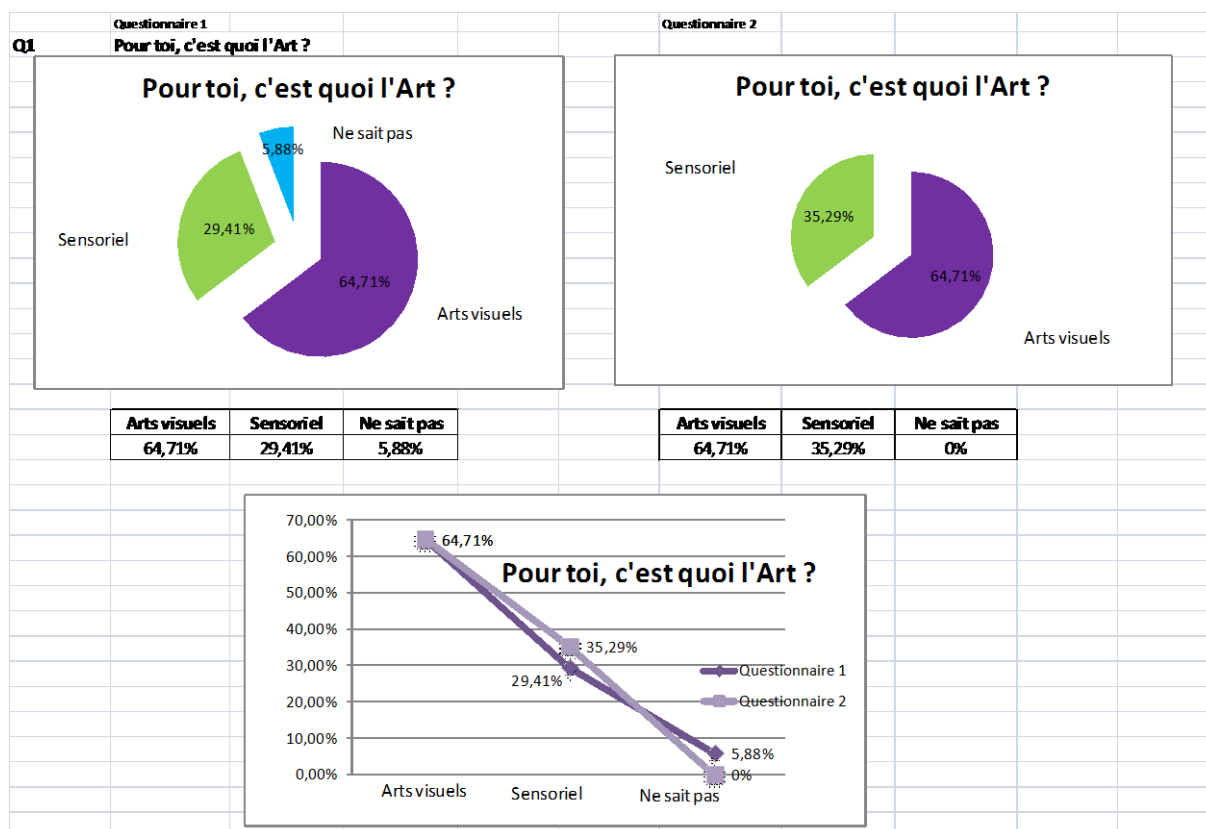
		Grimper sur l'oeuvre	Toucher l'oeuvre	Son histoire Peut imaginer	Peut écrire Souvenirs	Ne sait pas
Q20	Explique pourquoi tu as aimé ou non cette sculpture					
E1	J'ai aimé cette sculpture car on peut monter dessus, on peut voir tous les angles.	1				
E2	J'ai bien aimé car on peut monter dessus et on peut la toucher.		1			
E3	J'ai bien aimé la sculpture d'Etienne-Martin.			1		
E4	Je l'ai aimé car on pouvait monter dessus.	1				
E5	-					1
E6	J'ai aimé car on dirait qu'il y a des sculptures dans cette sculpture.			1		
E7	J'ai bien aimé car on peut la toucher et monter dessus.		1			
E8	J'ai bien aimé parce qu'on peut écrire.				1	
E9	-					1
E10	J'aime bien car on peut grimper dessus, on peut la toucher, elle est marrante et on peut la prendre en photo.	1				
E11	Je l'ai bien aimé car on pouvait ma toucher.		1			
E12	J'ai aimé parce que ça me rappelle des souvenirs d'enfance.				1	
E13	Je l'ai bien aimé car elle e une forme très belle et on peut imaginer plein de choses.			1		
E14	J'ai aimé cette sculpture parce qu'on peut la toucher et monter dessus.	1				
E15	J'ai aimé la sculpture car on pouvait la toucher et monter dessus.		1			
E16	J'ai bien aimé la sculpture car il y avait des formes marrantes.			1		
E17	Car on pouvait monter dessus	1				
		29,41%	23,53%	23,53%	11,76%	11,76%

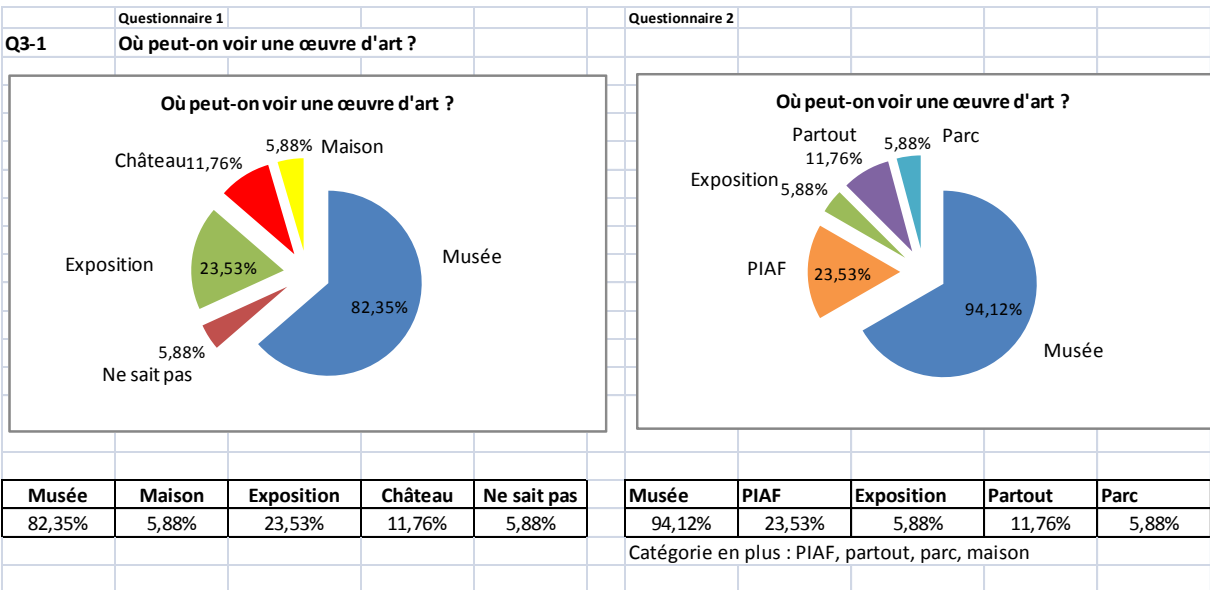
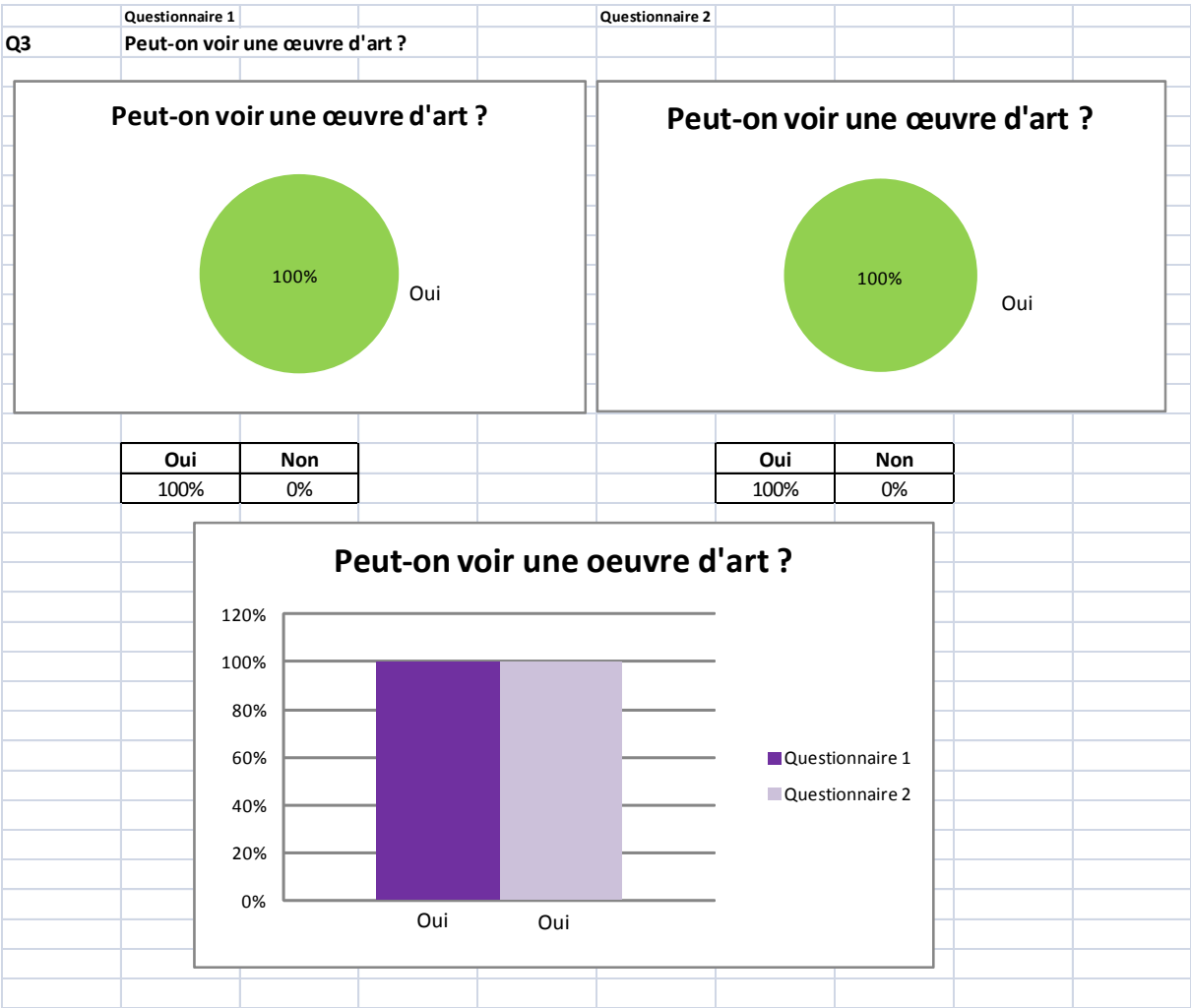


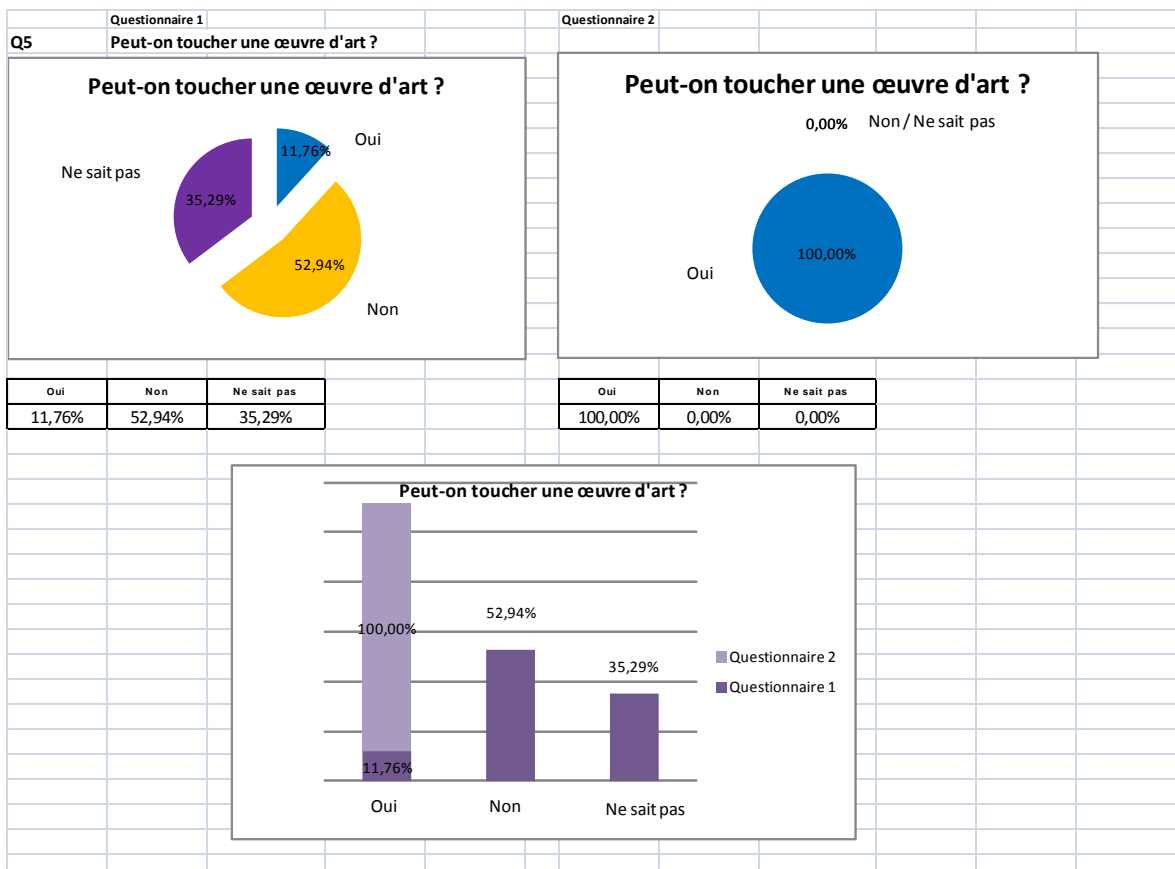
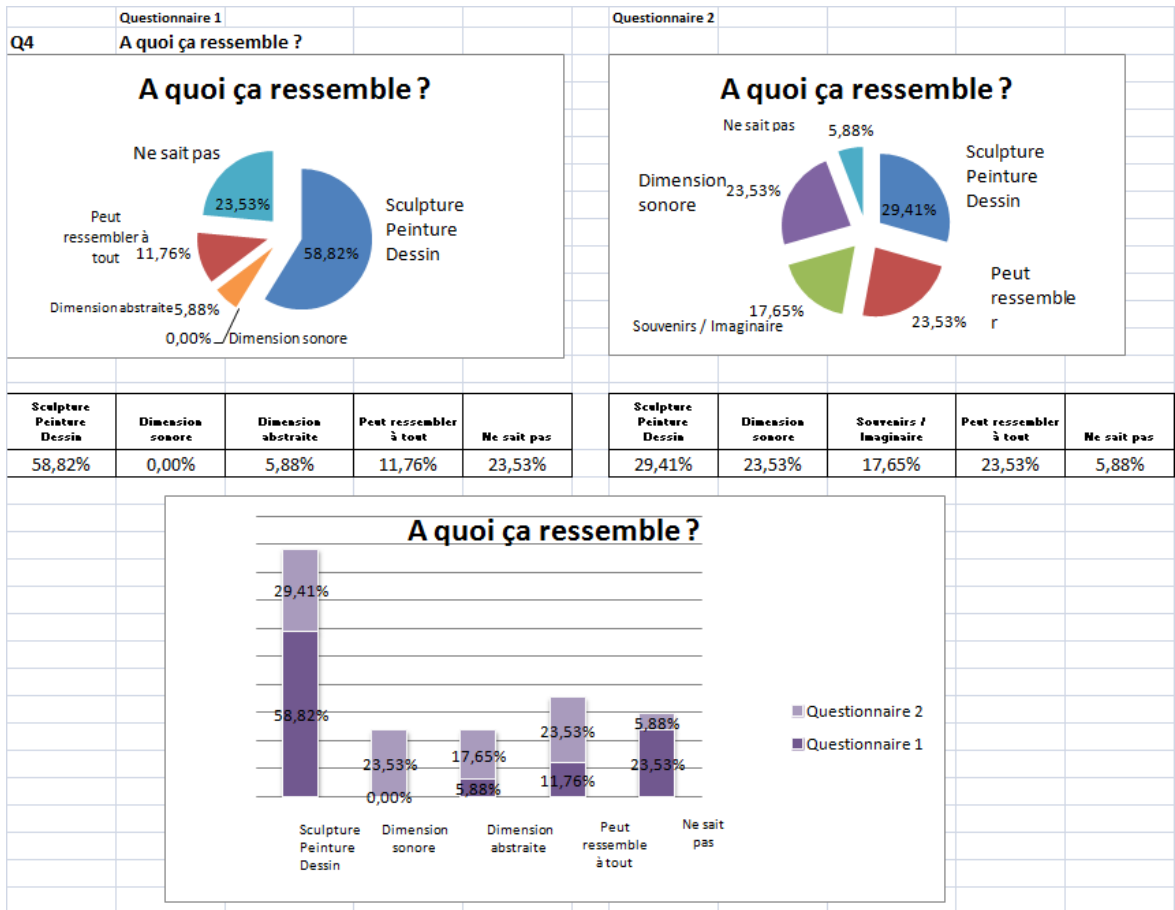
Q21	Si tu devenais une œuvre d'art, en quoi voudrais-tu te transformer :					Pourquoi ?
	En sculpture	En peinture	En son	En onomatopée	Ne sait pas	
E1	1	1	1			On dirait que c'est réel
E2					1	En O, car je peux rouler, je peux sauter, je peux aller vite.
E3	1	1	1			1 Parce qu'elles sont lourdes et belles.
E4				1		
E5	1	1	1			Car on ne fait rien de la journée, peut être célèbre, le son du tigre car il grogne.
E6		1			1	Le radeau de la méduse car c'est une histoire vraie, en planifère car j'aime bien les planètes.
E7			1			Le son des gouttes d'eau qui tombent.
E8		1	1		1	Pour devenir riche et partir.
E9				1		
E10	1					Pour faire n'importe quelle position.
E11	1		1			Car ça ne s'efface pas.
E12	1					Car j'adore les sculptures.
E13		1	1			Car je trouve ça très jolie (pas toutes).
E14	1		1			Car c'est marrant.
E15	1		1		1	En aigle, en tigre, en lion et en guépard car ce sont mes animaux préférés.
E16						En personnage, explosion
E17	1		1			
	52,94%	35,29%	70,59%	11,76%	17,65%	

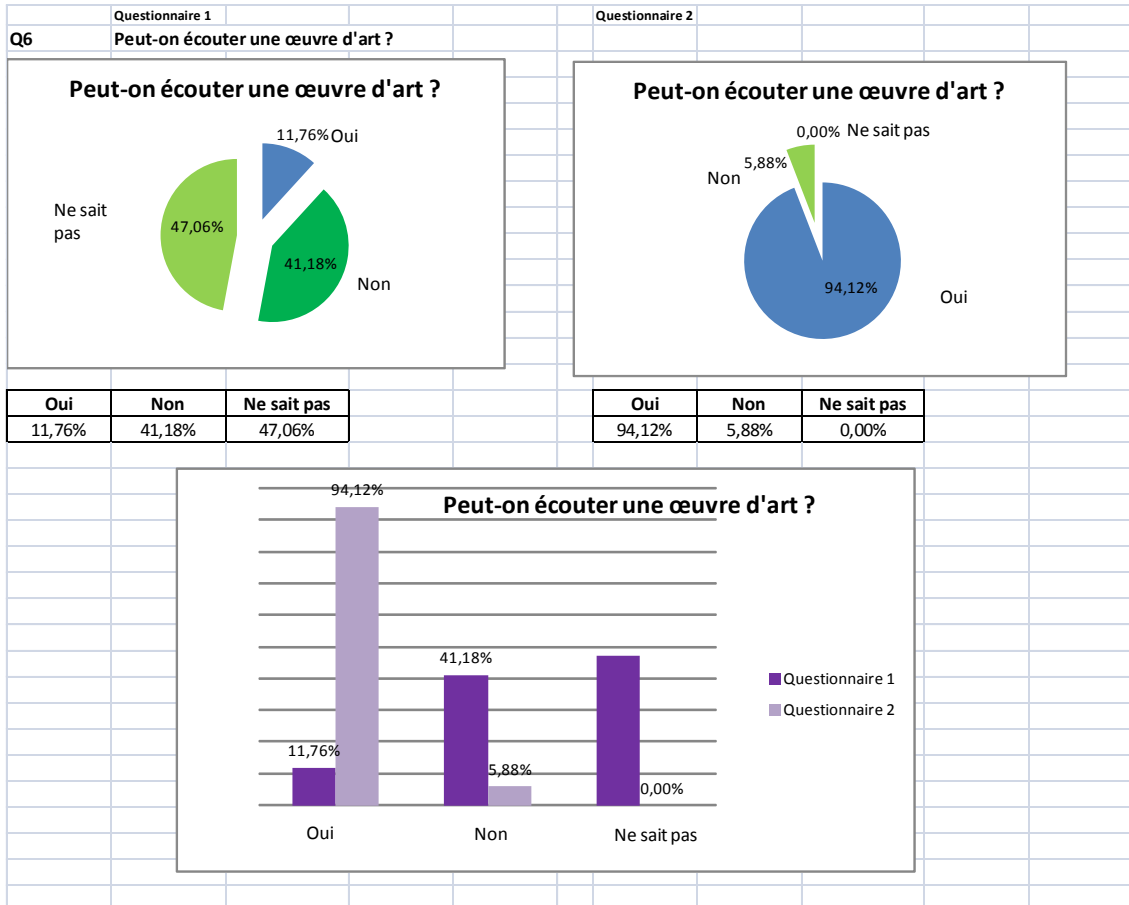
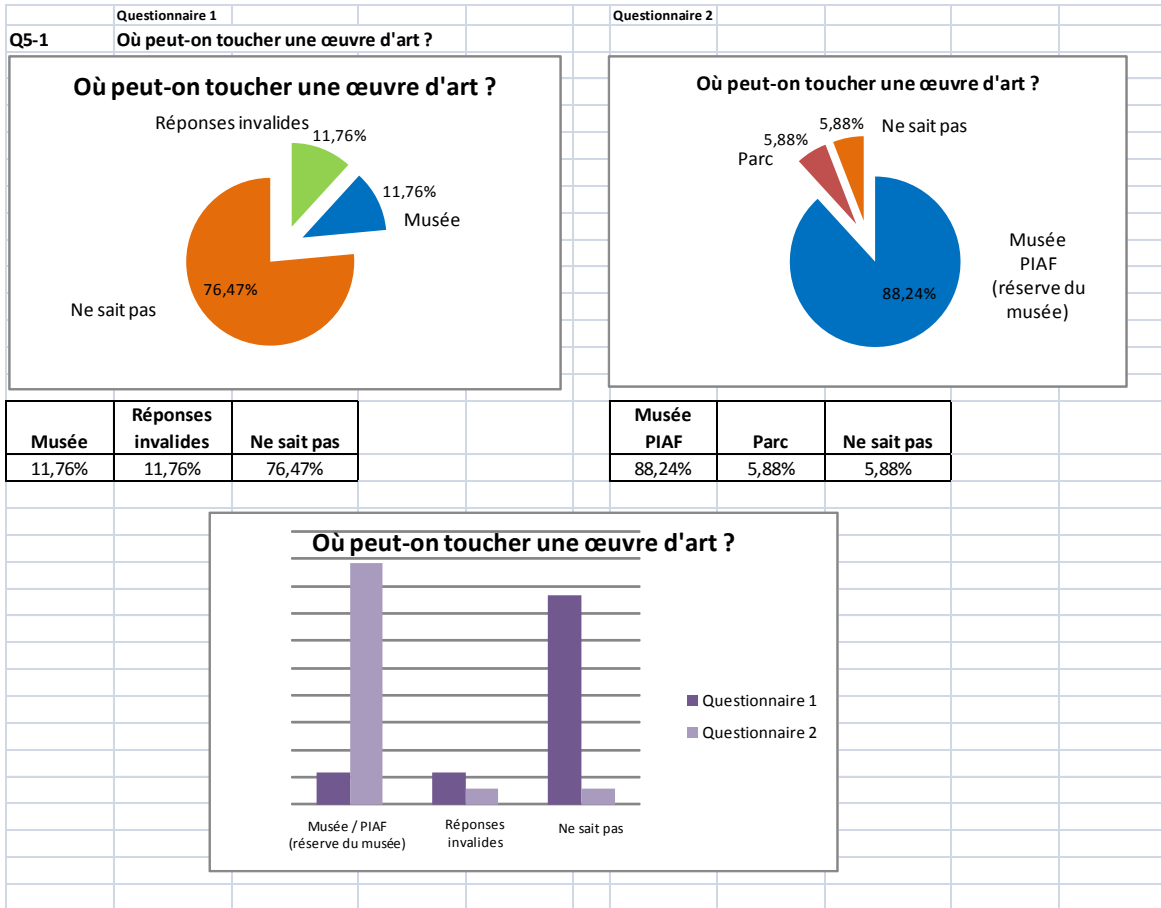


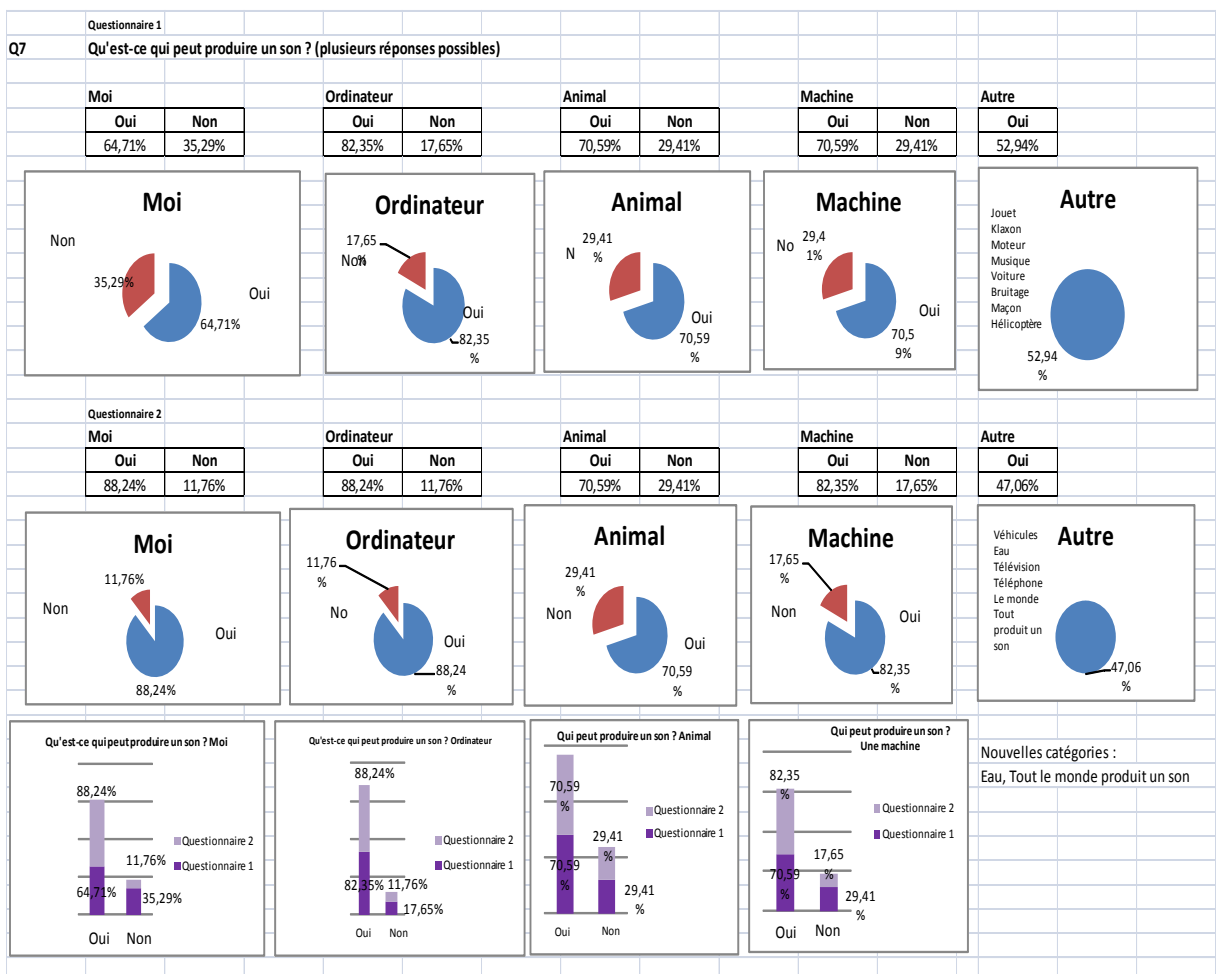
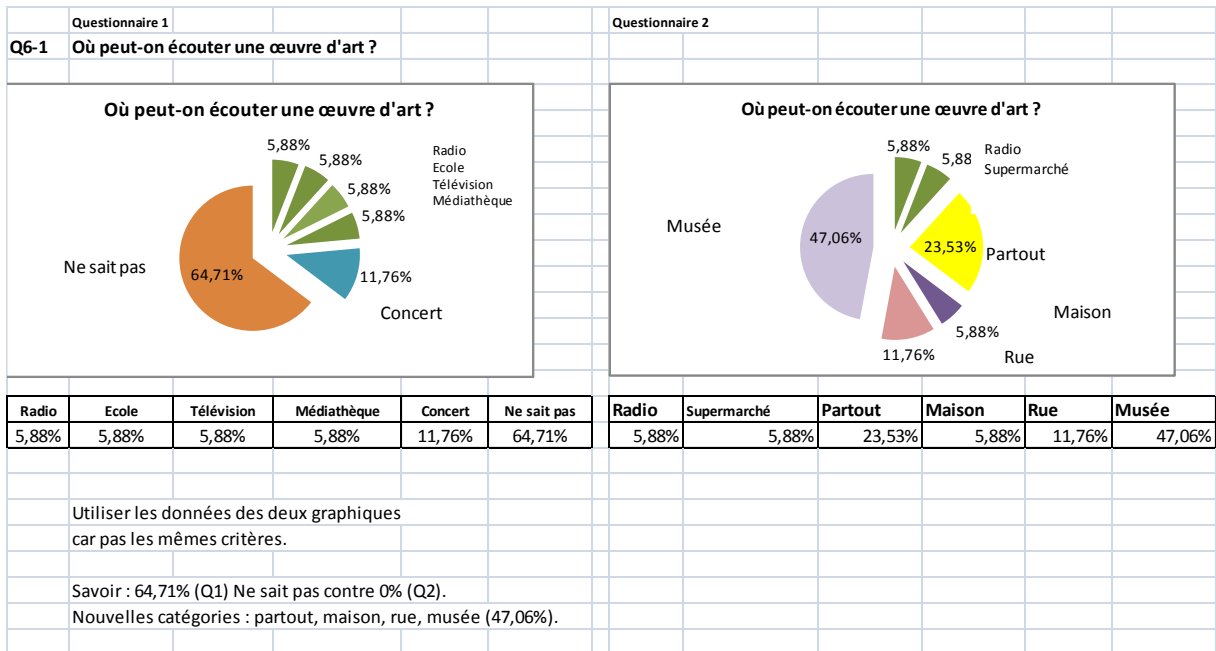
Ecart entre les deux questionnaires

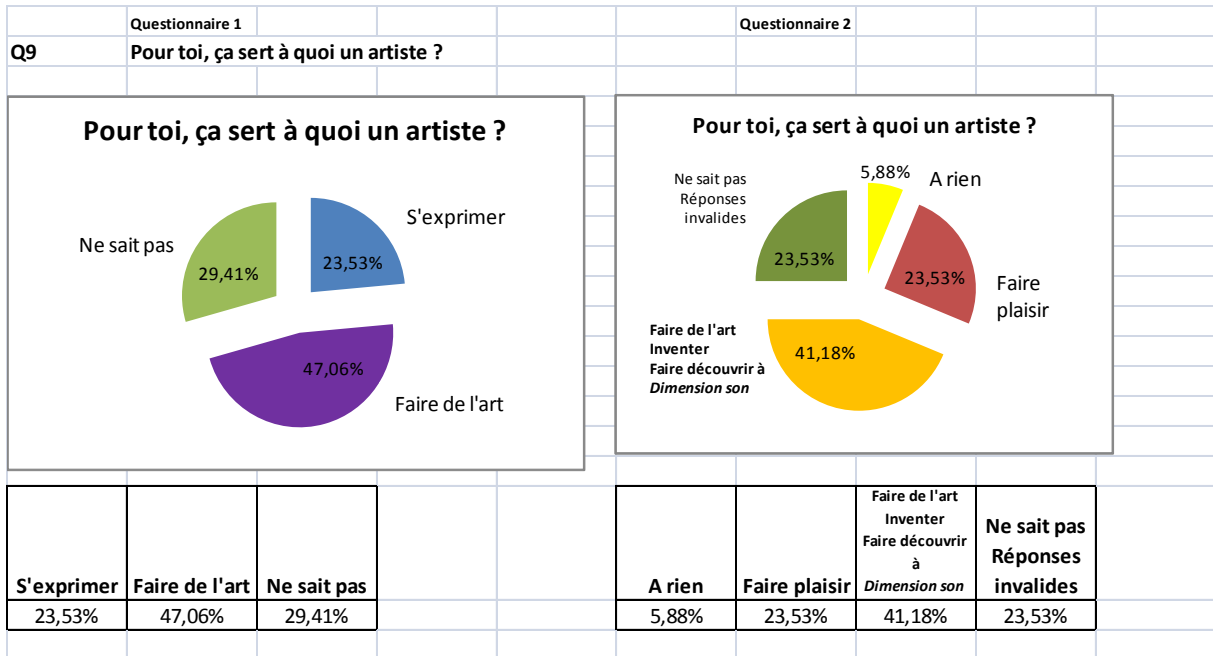
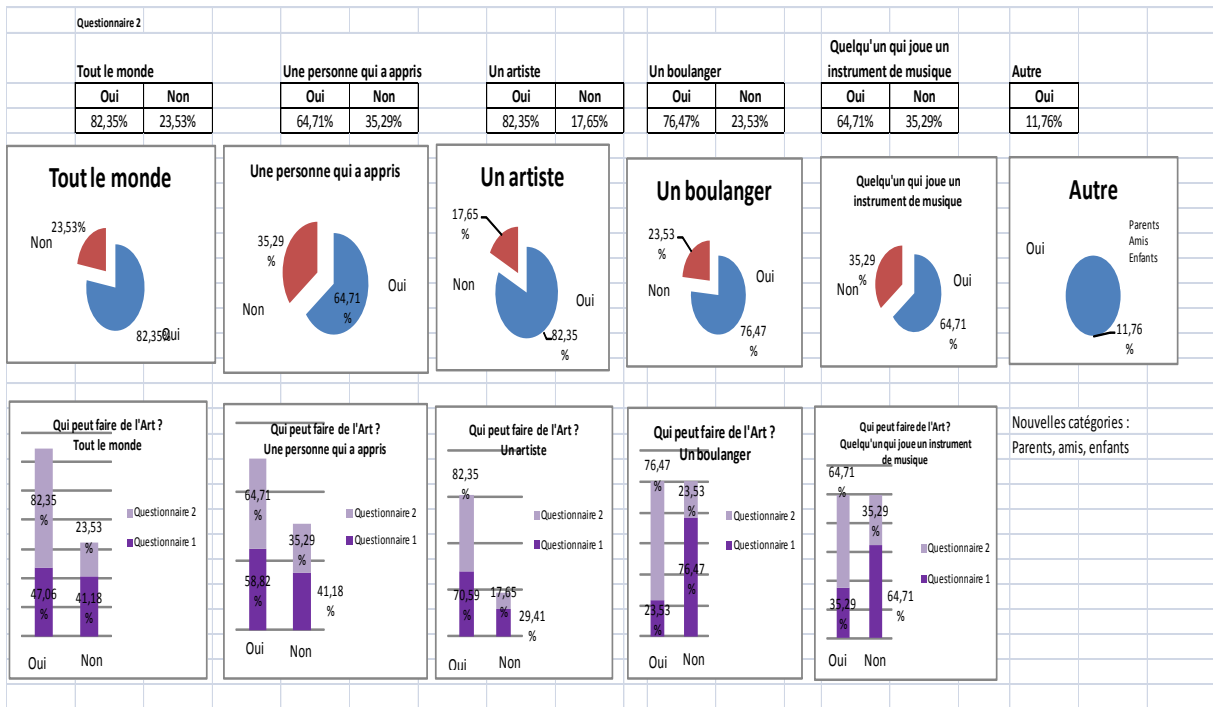


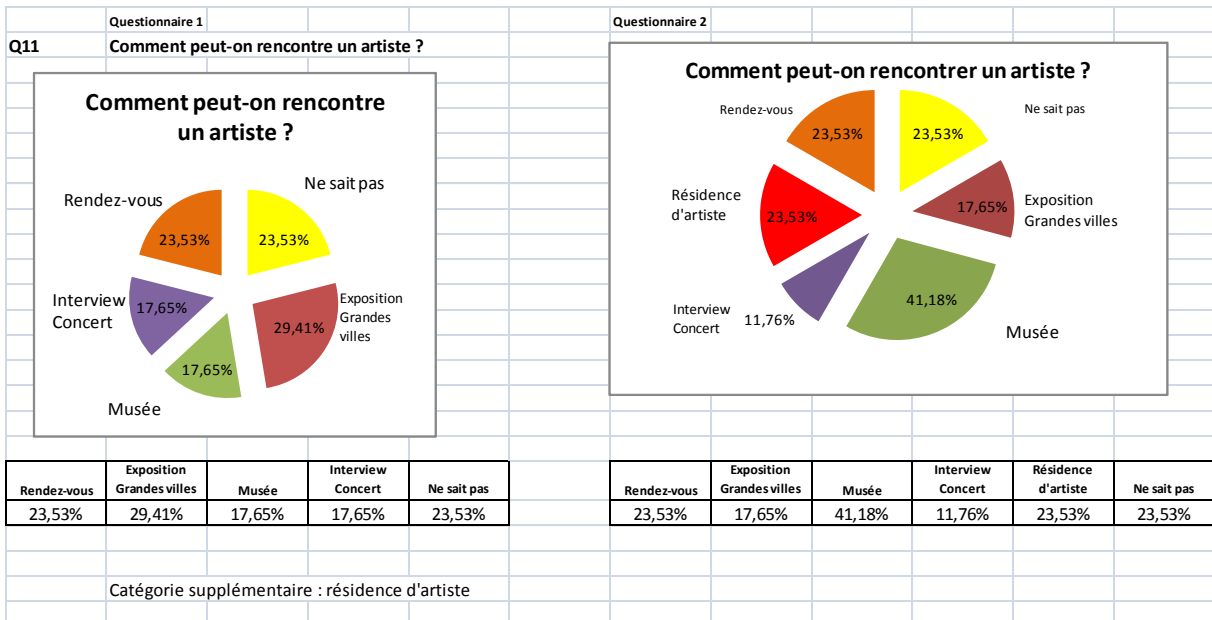
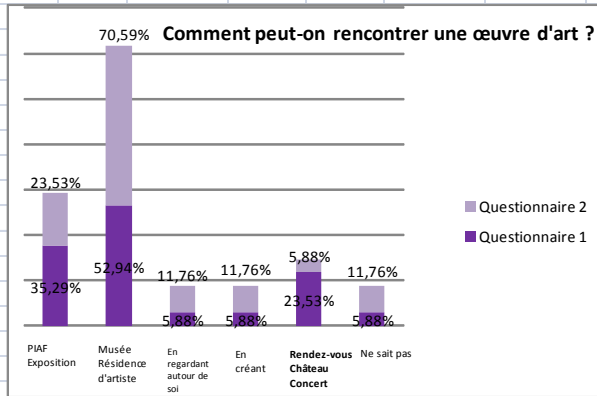
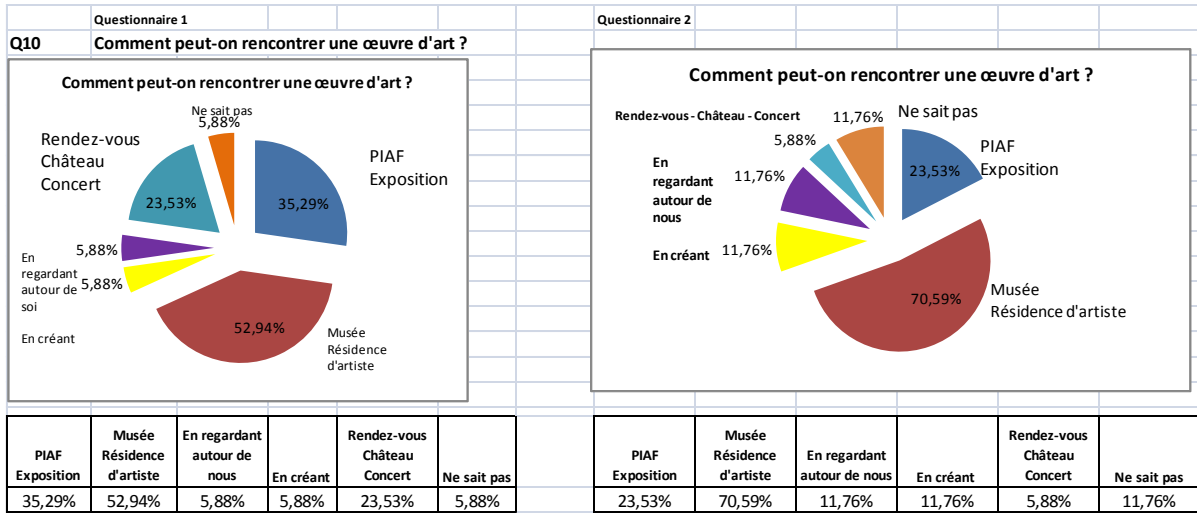


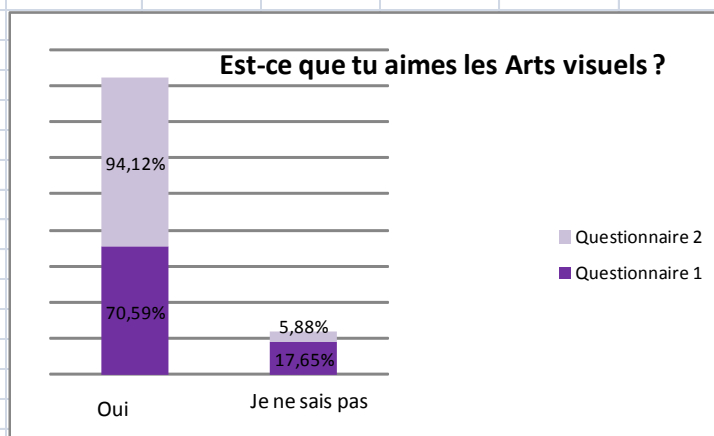
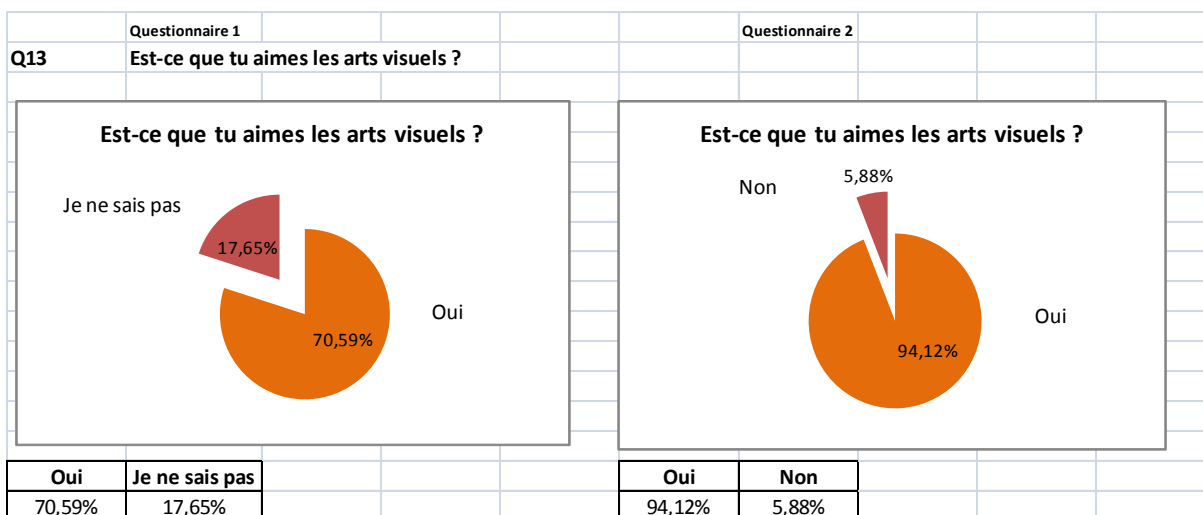
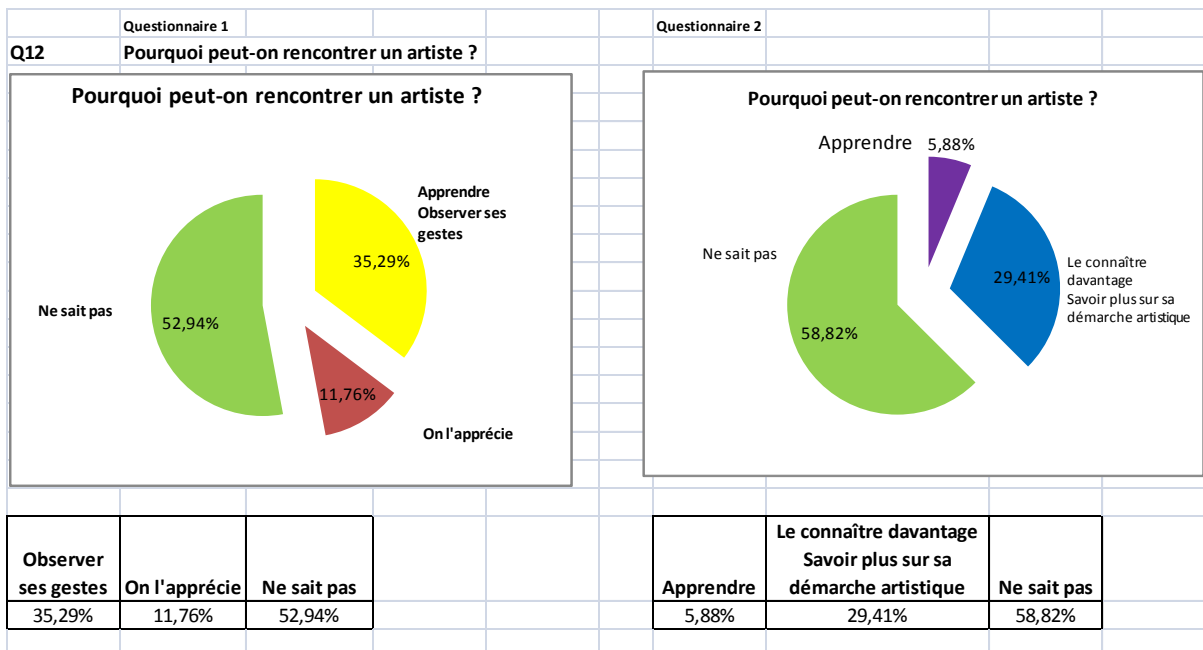


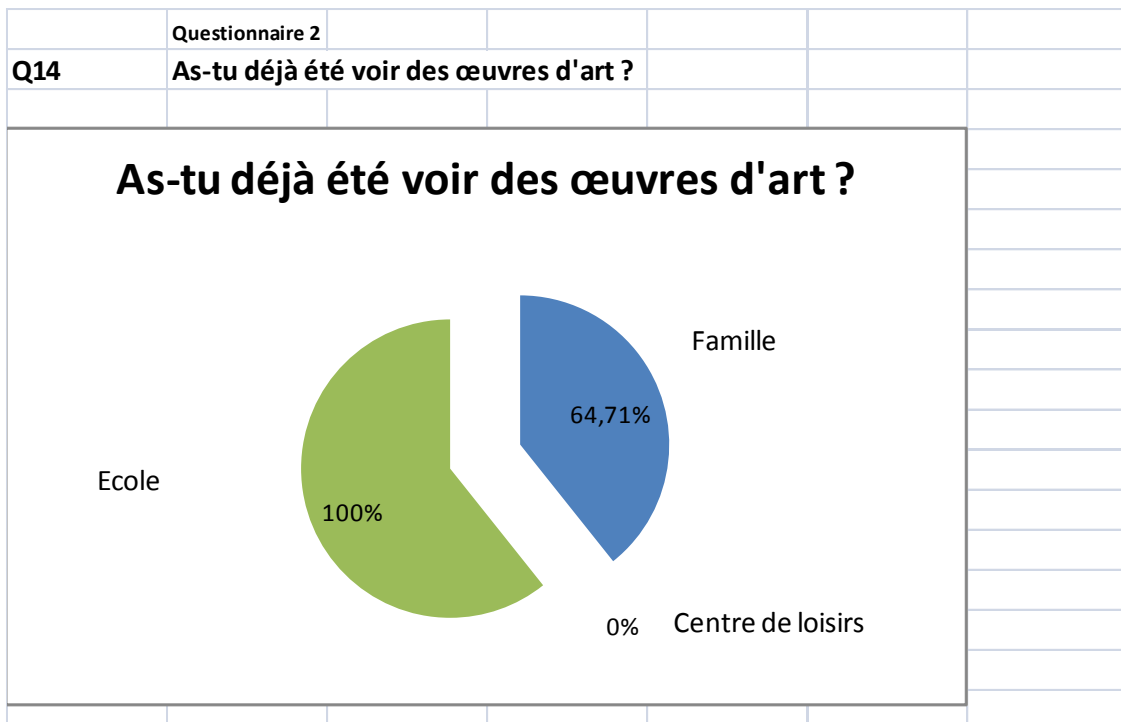
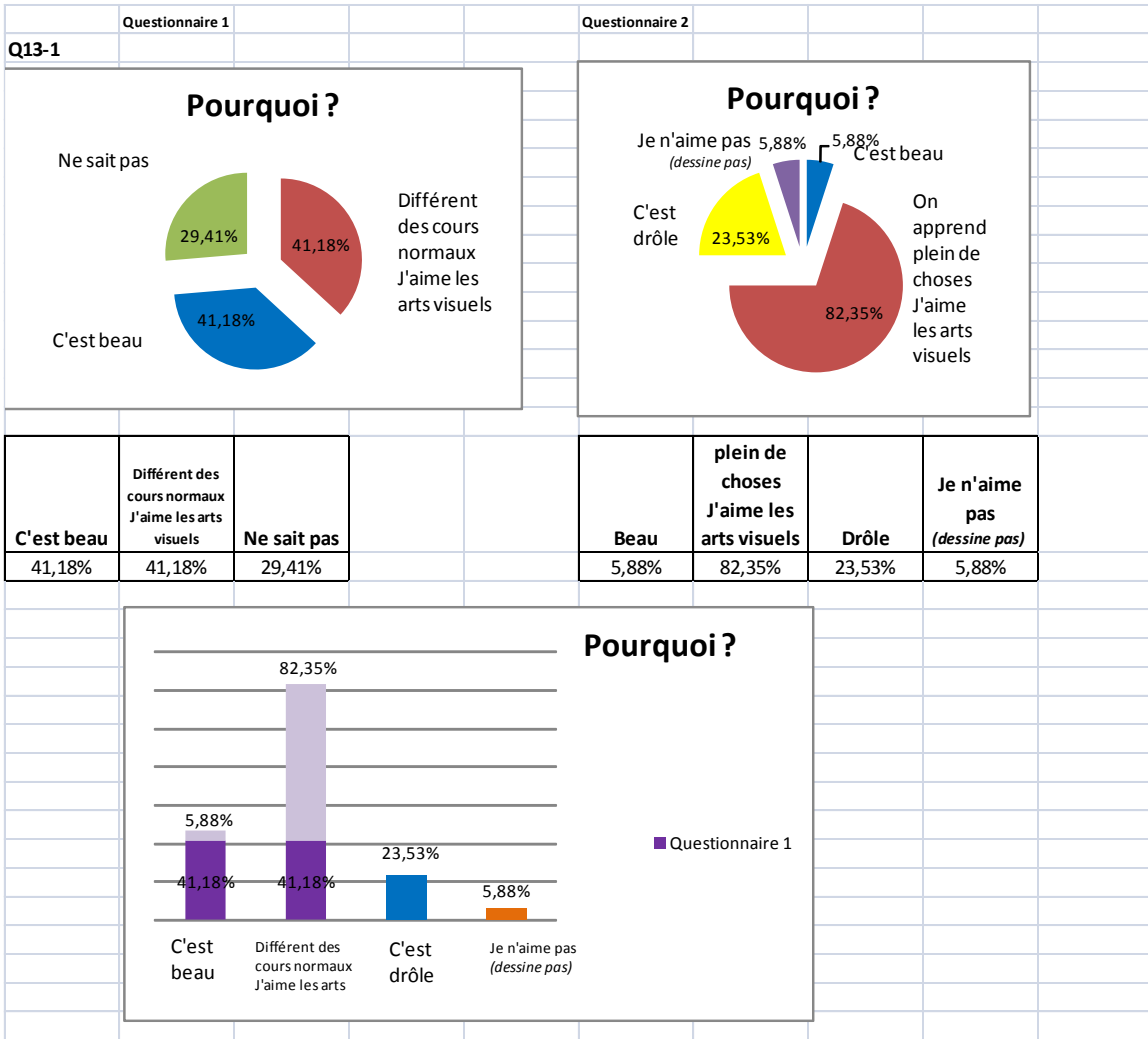


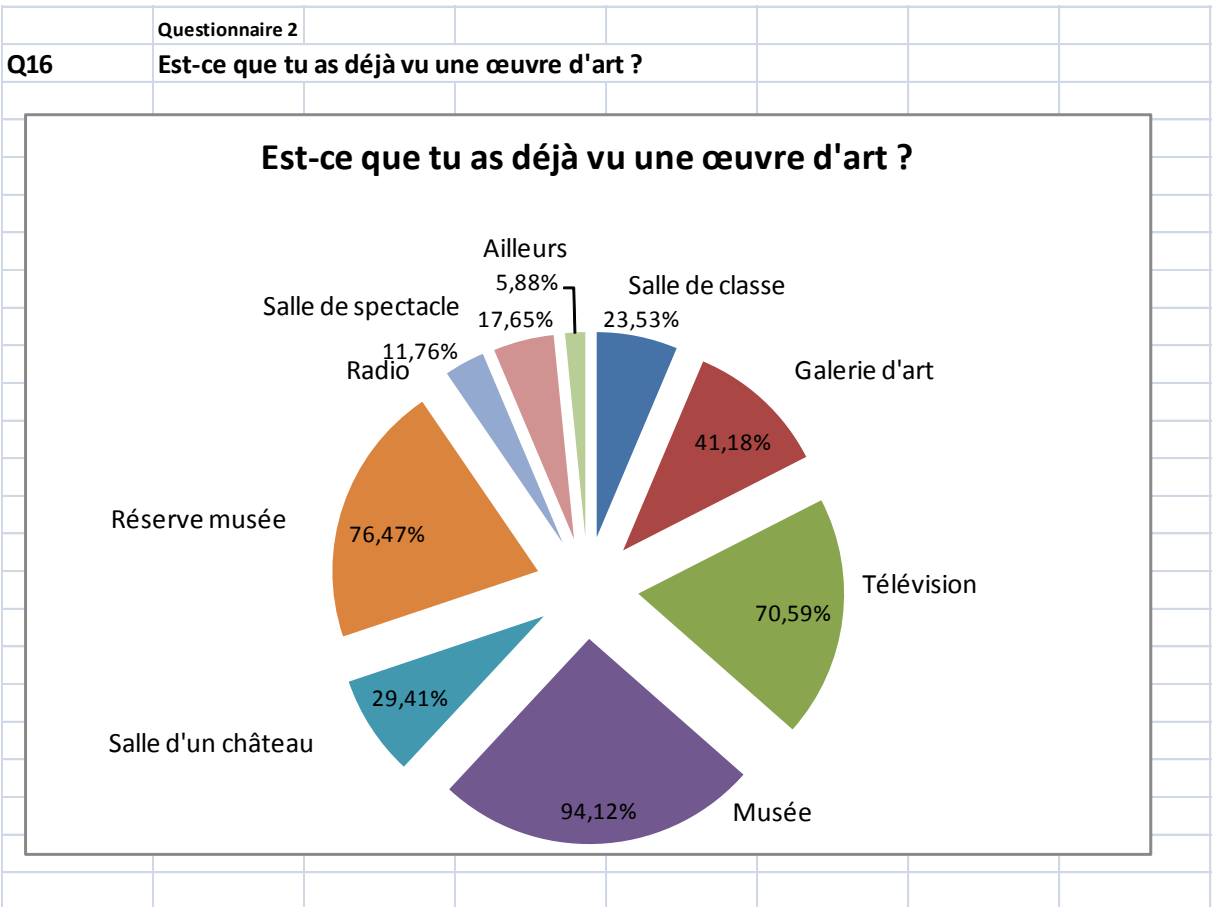
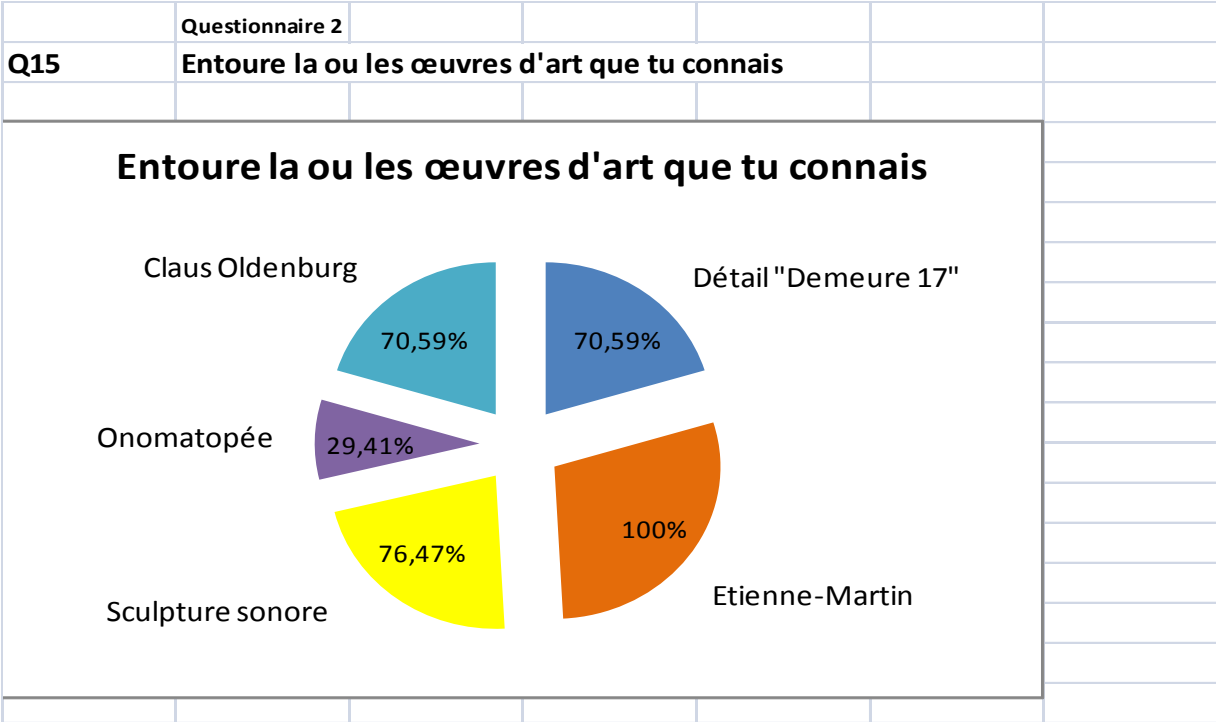


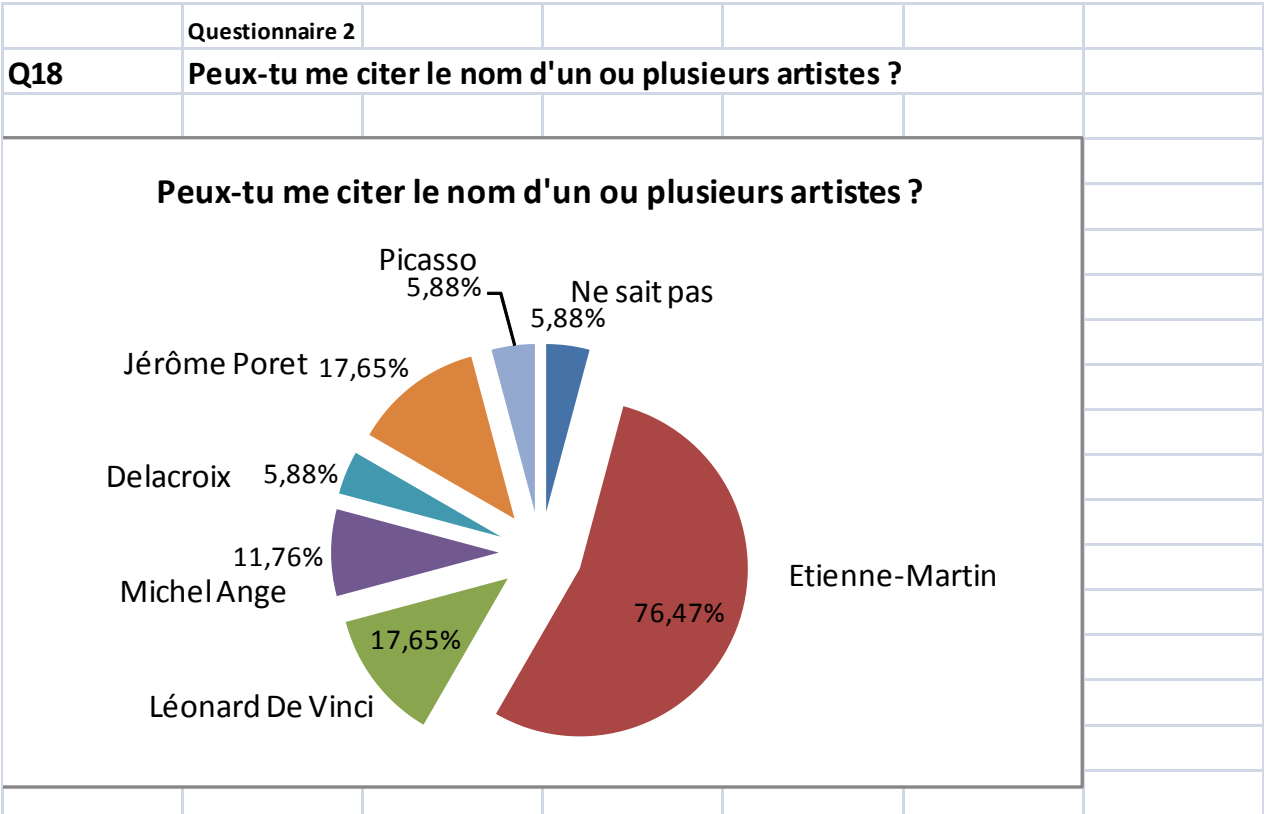
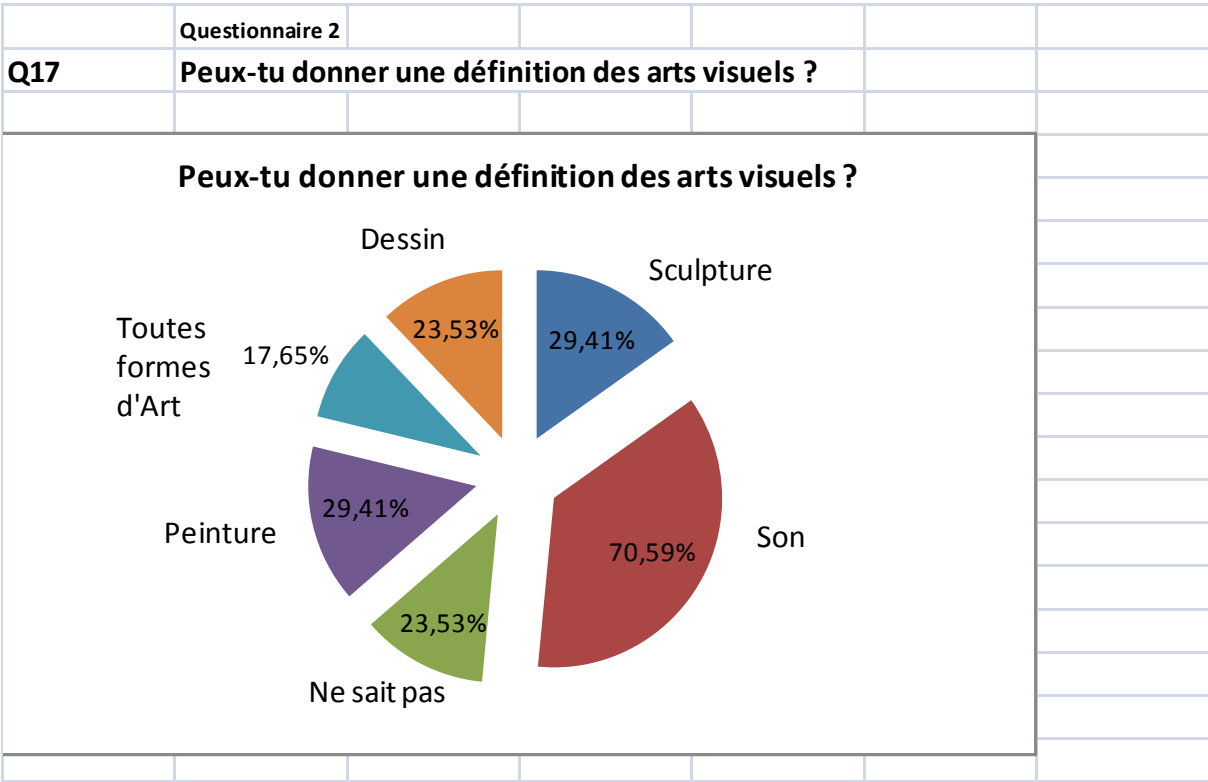


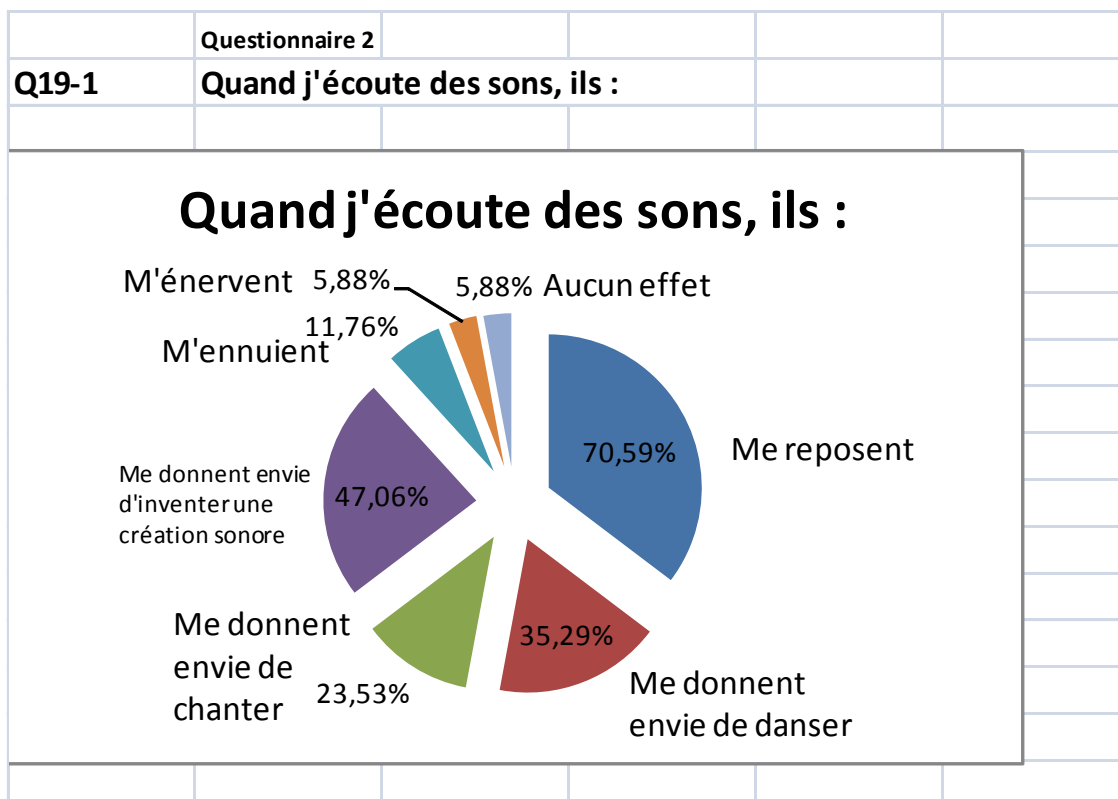
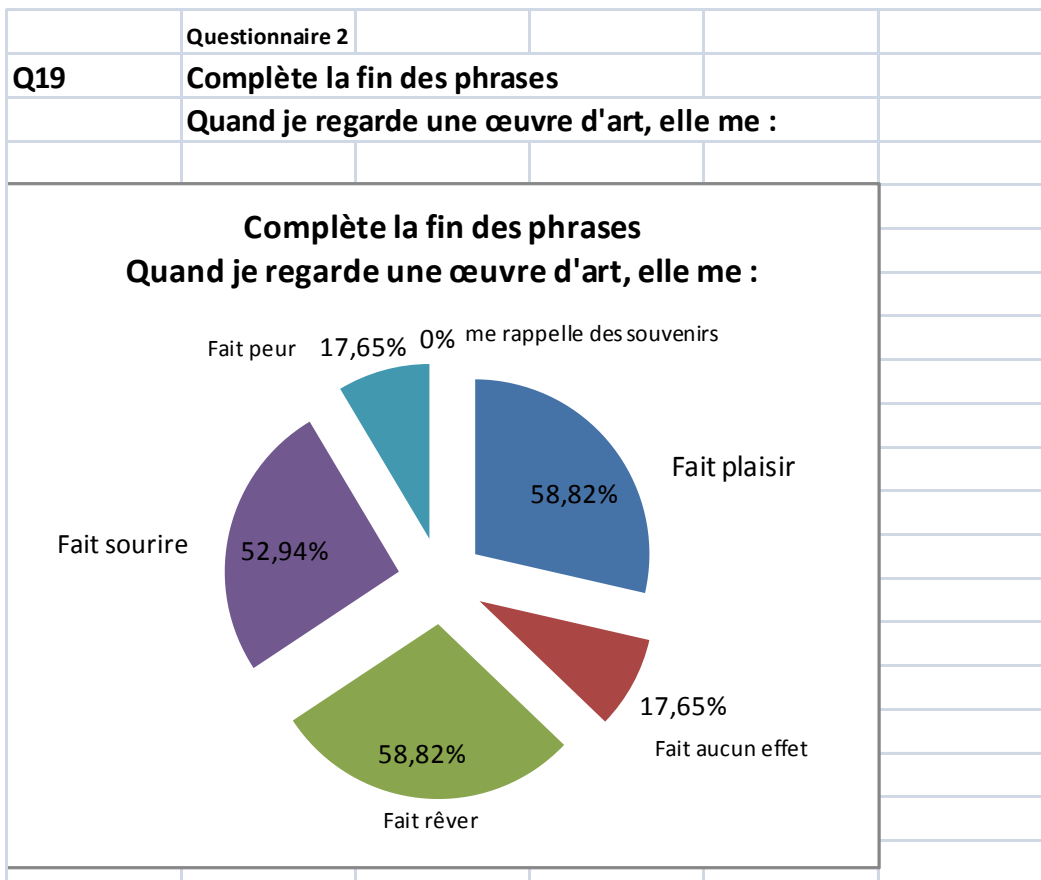


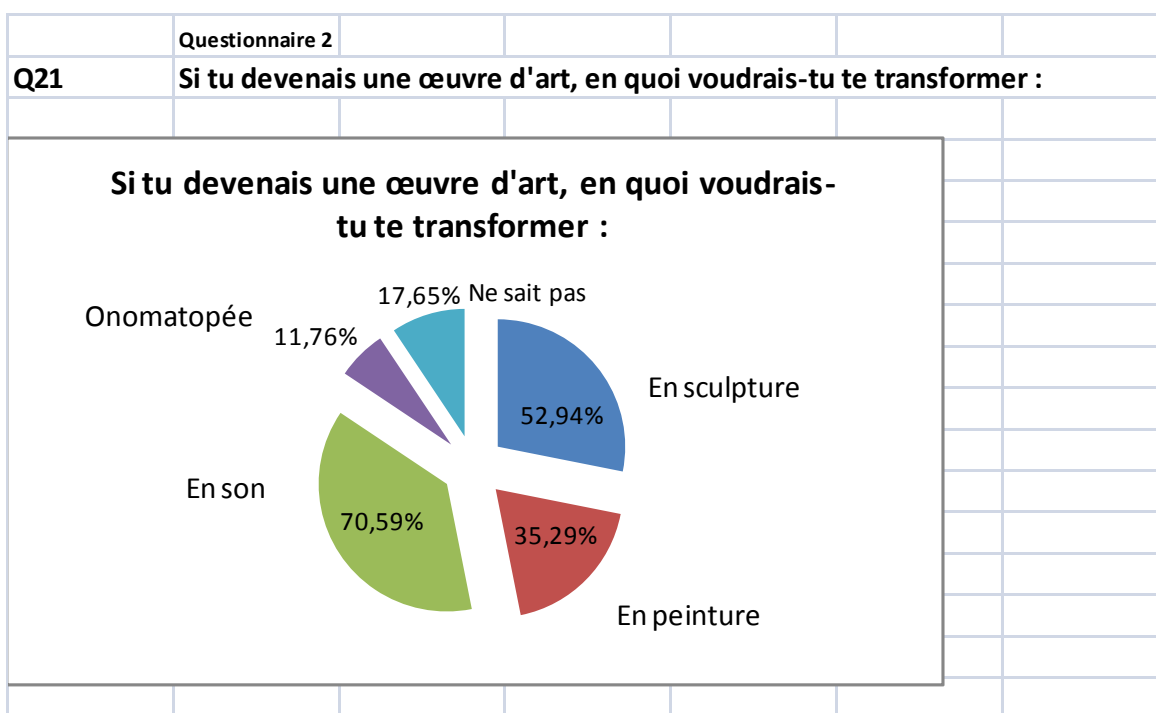
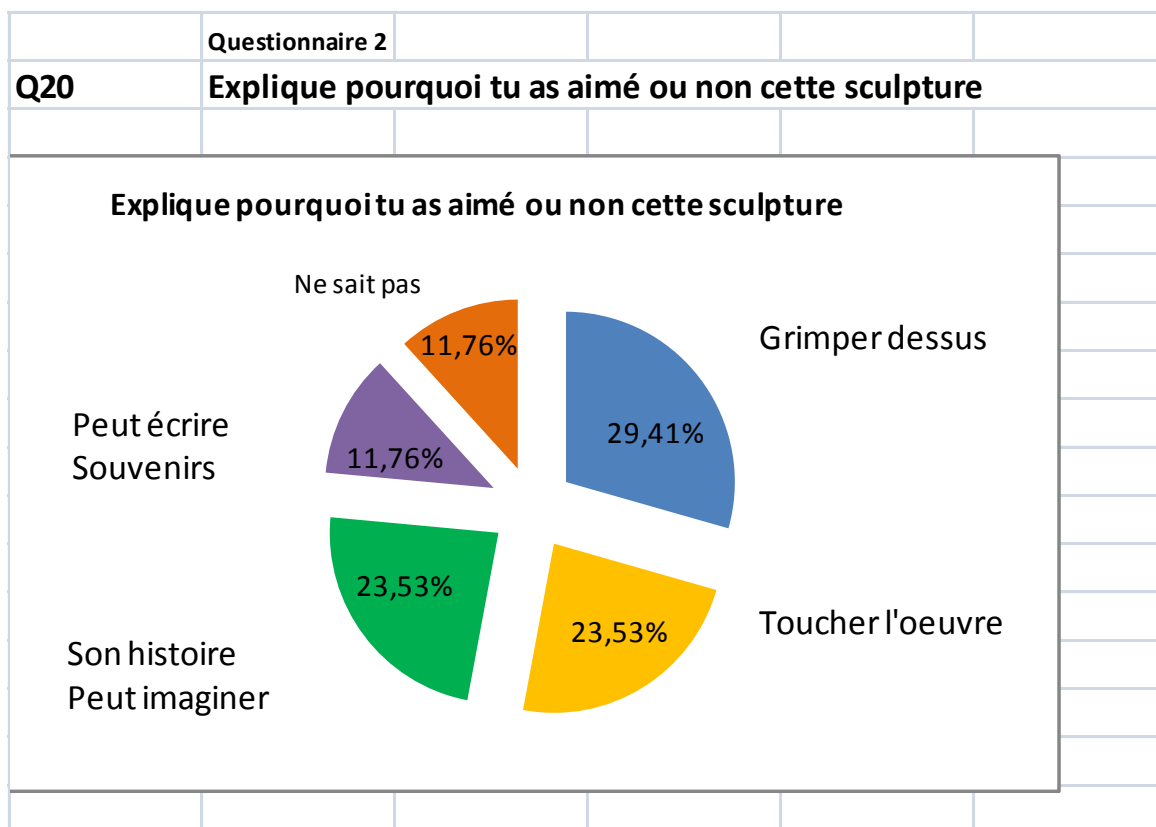












FICHES DE PREPARATION

Certaines déroulent le travail de plusieurs séances.

TRACES ECRITES

Etienne-MARTIN (1913-1995) « Le puits-Fontaine / Demeure 17 / La maison de L'Est »

Ce que j'attends, ce que les élèves doivent comprendre :

- Mieux appréhender une démarche artistique contemporaine
- Connaître et comparer des démarches d'artistes (ce qu'ils connaissent, essentiellement référence en peinture)
- Découverte d'un nouveau médium : le son
- Créer avec le médium son
- Se constituer une culture artistique contemporaine

Socle commun (compétence 5 – la culture humaniste) :

- Pratiquer une forme d'expressions plastiques en se servant de différents matériaux, supports, instruments et techniques : apprendre à agir avec le médium son
- Convoquer des sensations, des sentiments et exprimer ses émotions de préférence face à une œuvre d'art
- Comprendre l'environnement sonore qui nous entoure (bruits, sons)

OBJECTIFS DE LA SEQUENCE : TRANSPOSER SES SENTIMENTS EN SONS - CREATION D'UNE SCENOGRAPHIE SONORE AUTOUR SCULPTURE CONTEMPORAINE D'ETIENNE-MARTIN « DEMEURE 17 »

Période artistique : art contemporain (sculpture) - Cycle : 3 (CM2) – 17 élèves

DEROULEMENT « A la découverte de la sculpture »

Titre de la séance : Dans la peau d'un détective en Art

Type d'atelier (organisation) : dirigé autonomie

Modalité de travail : individuel ½ groupe en groupe

Support/matériel : Ardoise Tableau rétro projecteur Cahier Fiche plastifiée appareil photo numérique PC portable dictaphone

Durée : 1h10 (15h30-16h40) – les cours se terminent à 16h45

Notions principales : artiste, œuvre, sculpture contemporaine

Vocabulaire : sculpture, échelle 1, profondeur, matière, son, sculpture sonore

Objectifs : « immersion culturelle » autour de deux démarches artistiques :

- Etienne-Martin : sculpture « Le puits-Fontaine »
- Définir le terme artistique : œuvre
 - Support pour définir œuvre d'art : Claus Oldenburg (projection)
- **Comprendre et comparer 2 démarches artistiques : Etienne-Martin / Auguste Ly**
 - o Comprendre le travail d'Etienne-Martin (support non sonore)
 - o Découverte d'une structure sonore : 1^{ère} approche du médium son
 - Auguste Ly (support vidéo : visuel et sonore): structure sonore « sonopture » appelée « Eau-rganique » Disponible à l'adresse : <http://www.sonopture.com/article72.html> . « Palper du son... le son s'expose et la matière sonore s'appréhende par le toucher ».

Compétences (ce que je souhaite que les élèves apprennent) : 2 temps (sculpture / structure sonore)

- Définir ce qu'est un artiste, une œuvre (la sculpture)
- « Education » du regard pour mieux cerner, observer une œuvre et se l'appropriier
 - o Apprendre à isoler un détail, comprendre une vue d'ensemble – le verbaliser
- Définir : Qu'est-ce qu'un bruit ? Qu'est-ce qu'un son ? (1^{ère} approche)
- 1^{ère} phase de découverte du médium son (en tant qu'expression plastique) : comprendre que l'on peut agir avec du son

1- LE TEMPS DE L'INCITATION (situation de départ) :

1-CONTEXTUALISATION (5 min) : rappel de la rencontre avec l'artiste Jérôme Poret (plasticien sonore)

Qui veut essayer de nous dire ce qu'il a retenu de la rencontre avec l'artiste ?

Faire émerger la définition d'**artiste**.







2- PROJECTION DES OUTILS POUR FAIRE EMERGER LE TERME : SCULPTEUR (8 min) :

Matériel : rétro projecteur, ordinateur portable

Aujourd'hui, je vais vous faire découvrir le travail d'un autre artiste en vous présentant des photographies.

Vous allez essayer de deviner le métier de la personne qui utilise ces outils.

Que voyez-vous ?

- Image 1 : le **marteau taillant** 
 - C'est une sorte de hache à percussion directe sur la pierre constitué de deux tranchants droits et parallèles au manche.
- Image 2 : le **chemin de fer** 
 - C'est un outil qui sert à aplanir une face de pierre. Elle remplace le taillant car elle permet de gagner du temps. L'outil est tenu à deux mains et s'emploie comme un rabot. La matière est retirée uniquement lorsque l'outil est poussé vers l'avant
- Image3: la **masse** 
 - Ces 3 outils permettent essentiellement de **commencer la taille du bloc en sortie de carrière.**
- Image4 : des **ciseaux** 
 - Ils permettent selon leur taille et leur poids **d'enlever de la matière**. Les plus gros outils pour **dégrossir** le travail et les plus petits pour les finitions et les détails.
- Image 5 : la **gouge** 
 - La gouge sert à créer des **décorations** : des lignes, des cercles, des moulures.
- Image 6 : le **rifloir** est comme une lime. 
 - Ce sont des outils qui permettent de faire les **finitions** de la pièce.

Réponse attendue : un **carreleur**, un **sculpteur**

Transition : ce sont les outils d'un sculpteur. Maintenant, je vais vous montrer d'autres photographies et vous allez essayer de répondre à mes questions.

3- DEFINIR CE QU'EST UNE ŒUVRE (10 min)

Matériel : **UNE POMME NON CROQUEE PIQUEE**

Tout d'abord, c'est quoi pour vous une œuvre ?

- Un tableau, une peinture, un dessin, une sculpture ...

Montrer une pomme

Est-ce que cet objet peut être une œuvre d'art ?

Réponse attendue : Non, une pomme est un aliment que l'on mange.

Je vais vous présenter une photographie et vous me direz d'après vous laquelle est une œuvre d'art, pourquoi ?

Montrer la pomme et la photo en comparaison.



Claes Oldenburg



échelle 1

Est-ce qu'une pomme peut être une œuvre ?

Réponse attendue : Non, une pomme ne peut pas être une œuvre d'art.

Quelle est la différence entre les 2 pommes que vous voyez ?

Réponse attendue : les 2 pommes ne sont pas à la même **échelle**.

Faire émerger la **notion d'échelle 1** : ce trognon de pomme est représentée dans une taille irréaliste, on n'a jamais vu de pomme aussi grande, excepté dans les contes de fées peut-être, parce que le conteur a souhaité créer de la magie dans son histoire (le pays où tout est géant !).

Expliquer la démarche de Claes Oldenburg : l'artiste Claes Oldenburg crée des objets colorés en plâtre qui bouleversent l'échelle. Il aime modifier la fonction des objets du quotidien (glaces, frites ou hamburgers, prises, téléphone ou lavabos). Il s'amuse à envahir le paysage urbain (de nos villes) d'objets ordinaires tellement agrandis qu'ils provoquent un effet visuel grotesque (la pomme). Il travaille principalement le thème de la nourriture.

Je vous répète la question : est-ce qu'une pomme peut être une **œuvre d'art** ?

Réponse attendue : Oui.

Connaissez-vous un tableau qui représente des aliments ? Le tableau de l'automne : grappes de raisins, feuilles de vigne et d'une citrouille, une prune, un épi de blé, une poire, une châtaigne, un champignon, une figue. Donc, les aliments peuvent devenir des matériaux pour créer, pour faire de l'art.

Réponse attendue : Arcimboldo « les 4 saisons » : tableau de l'automne (sûre que les enfants vont me le dire !)

C'est quoi une œuvre d'art ? Chaque œuvre est quelque chose que l'on peut voir, entendre, toucher, sentir. C'est parfois la mise en scène des émotions d'un artiste (son vécu, ce qu'il ressent et veut exprimer, ses intentions). Pour créer une œuvre, il fait des choix (outil, matière, format, medium : son, peinture).

4- EMERGENCE DE LA NOTION DE MATIERE (5 min) – PIQUER MA POMME ET LA CROQUER

Maintenant si je croque dans la pomme, que voyez-vous.

Réponse attendue : un trou.

Faire émerger la notion de matière en moins, donc j'ai enlevé de la matière (rappel des outils).



Si vous étiez des sculpteurs, pourquoi avoir envie d'enlever de la matière.

Réponse attendue : pour créer des trous, pour créer des cavités.

Faire émerger la notion de profondeur, l'ombre créé par la lumière, des effets plus clairs.

5- PHASE EDUCATION DU REGARD (10 min) : la pomme comme support pour amener la phase : Comment observer en 360° ? En 3D un objet ?

Imaginer que cette pomme est une sculpture.

Atelier : par groupe (distribuer une feuille pour que chacun note ce qu'il voit) – mise en commun

Groupes 4, 4, 4, 3

Pomme non piquée mais posée, assis autour de la table pomme.

Que voyez-vous (pomme croquée) ? Est-ce que je vois la pomme entièrement (tourner pour voir les faces) ?

Est-ce que je peux regarder à travers cette pomme ? Astuce : Comment peut-on mieux observer ? (en s'approchant, en isolant un détail). Pour mieux observer, il faut placer son regard au bon endroit et comparer ce que je vois et ce que j'ai vu (global/détail)

Est-ce que je vois la même chose si je me mets là ou là ? Pourquoi ? (notion de placement du regard, vision globale, vision réduite « zoom »).

DEROULEMENT « Sur les traces d'Etienne-Martin »



Montrer une autre sculpture de Claes Oldenburg.

1-CONTEXTUALISATION : Est-ce que quelqu'un peut nous rappeler ce que vous avez fait la dernière fois ?

Réponse attendue : les outils du sculpteur, le travail sur la pomme « Est-ce que la pomme peut être une sculpture ? Pourquoi ?, Claus Oldenburg.0

Maintenant, je vous propose de connaître l'histoire d'une autre artiste. Est-ce que quelqu'un se souvient du nom de l'artiste qui a sculpté l'œuvre située devant le musée ?

Réponse attendue : **Etienne-Martin**.

Il était sculpteur.

A votre avis, avec quelle matière un sculpteur travaille-t-il ? la peinture ? > non, c'est le peintre qui travaille avec la peinture.

Réponse attendue : la **Pierre**

- Faire émerger la matière : le **bois**

Je vais vous montrer quelque chose et vous allez essayer de deviner le nom de cette matière.

Réponse attendue : le **plâtre**.

Apport : l'œuvre que vous connaissez d'Etienne-Martin a été d'abord créée en plâtre avant d'être réalisée dans une autre matière.

Vous allez jouer au détective en regardant deux vidéos. A la fin, je vous poserais quelques questions sur les matières que les personnes sur les vidéos utilisent (essayer d'écouter attentivement pour y répondre) : rtv = plâtre.

Présenter les étapes de la fabrication d'un bronze : argile et plâtre (arrêter à 2'50'')

<http://www.ina.fr/economie-et-societe/vie-economique/video/VDD09005652/la-fonderie-ii-fonderie-d-art.fr.html>

Du plâtre au bronze : (à 30 secondes) : remplissage du moule en plâtre avec du bronze (en fonderie)

A votre avis, avec quelles matières Etienne-Martin travaillait-il ?

Réponse attendue : en **bronze (mélange de cuivre et d'étain)**

Maintenant, nous allons vérifier votre réponse : dévoiler la sculpture en bronze.



Montrer le plâtre et le bronze et comparer :



Est-ce que vous voyez des éléments identiques ou différents ?

Réponse attendue : le **plâtre est identique au bronze**. C'est le **modèle**.

Transition, et bien maintenant, je vais vous raconter l'histoire d'Etienne-Martin.

Remise au calme, coin regroupement, assis au fond de la classe (comme pour une lecture type conte).

2-HISTOIRE D'ETIENNE-MARTIN

Je vais commencer par une anecdote :

A votre avis, que remarquez-vous dans son nom d'artiste ? Ecrire au tableau pour voir le tiret > Etienne-Martin

Réponse attendue : le tiret.

A votre avis, pourquoi cet artiste a souhaité ajouter un tiret entre son prénom et son nom ? raconter l'anecdote.



carte la drôme.docx

Etienne-Martin est né le **4 février 1913** à **Loriol**.

Est-ce que quelqu'un connaît cette ville ? Où est-elle située ?

Réponse attendue : Loriol est une ville de la Drôme.

A votre avis, est-ce que quelqu'un pourrait deviner dans quel genre d'école a-t-il pu apprendre à sculpter ? Il a fait l'école primaire comme vous c'est obligatoire jusqu'à 16 ans en France, puis plus grand, pour ses études supérieures (après le baccalauréat), il a étudié à l'**Ecole des Beaux Arts de Lyon**, pendant 5 ans (1929-1933).

Je me suis posée la question comme vous : **Pourquoi a-t-il choisi la sculpture** J'ai cherché pour vous les réponses que j'ai trouvées en lisant des articles de presse, des textes dans les livres qu'il a écrit, dans une interview (si on a le temps je vous ferais écouter un extrait).

Il a choisi la sculpture « [...] parce que **la sculpture est quelque chose que l'on peut attraper à bras-le-corps, embrasser, autour de laquelle on peut tourner, à l'intérieur de laquelle on peut évoluer, à l'intérieur de laquelle on peut éventuellement pénétrer** ». Des formes que l'on « peut habiter ».

Ce qui est super chouette pour vous, c'est qu'Etienne-Martin autorise les gens à toucher ses œuvres (ce qui n'est pas autorisé dans tous les musées). Ainsi, il a créé **21 sculptures intitulées « Les demeures » de 1954 à 1984**.

Que veut dire le mot « demeure » ?

Réponse attendue : maison

Etienne Martin aime **reconstruire (revivre) ses souvenirs d'enfance et ses moments de vie qu'il a vécus dans sa maison d'enfance. Alors, il a trouvé une solution pour faire apparaître ses souvenirs dans ses œuvres mais d'une manière un peu « bizarre ».**

Réinvestir la notion précédente : le sculpteur a joué sur les creux et les pleins pour créer une forme un peu « bizarre ».

A votre avis, qu'est-ce qu'Etienne-Martin a voulu représenter, qu'est-ce qu'il a voulu nous faire voir dans son travail ?

Noter les réponses des élèves : 1^{ères} représentations face à l'œuvre rétro projetée. (reposer la question lorsqu'ils seront face à l'œuvre au musée). Confronter les réponses obtenues.

Il dit « **en travaillant sur ce thème, j'ai retrouvé la forme, la lumière, les gens, tout ce qui constituait l'âme de cette maison.** « Dans **chaque forme se trouvait un événement que j'avais vécu dans ma peau** », « Dans mes Demeures, je m'y retrouve dans tous les coins avec chaleur. Elles sont le lieu d'une nostalgie. Ce sont **des souvenirs** ».

C'est donc à partir de son histoire personnelle qu'il construira ses œuvres : c'est un peu un « **Sculpteur de vie** », c'est un peu sa **RECRE !**

3-JE VAIS VOUS DECRIRE A QUOI RESEMBLAIT SA MAISON D'ENFANCE.

Sa maison d'enfance était constituée de 2 bâtiments séparés par un mur qui obligeait Etienne-Martin et sa famille à passer par le rez-de-chaussée ou le grenier pour passer dans une autre partie de la maison. Sa maison avait un escalier au centre desservant de nombreuses chambres sur **3 étages**. Il a donc grandi dans une grande maison à Loriol, en compagnie de sa maman et sa grand-mère qu'il aimait énormément. Mais un jour ses parents sont décédés et il a dû vendre cette maison. Il a beaucoup souffert de se séparer de sa maison car il avait beaucoup de souvenirs. Alors, il a décidé de dessiner sa maison avec tous ses souvenirs. Et tous ses souvenirs ont ensuite pris place dans ses sculptures. Mais avant de faire ses sculptures, il **dessinait un croquis** et il s'est amusé à **inventer un code alphabétique** pour chaque pièce de sa maison. Il a rebaptisé chaque pièce de sa maison en lui donnant une **lettre de l'alphabet**.

A votre avis, où quel est le nom de la pièce représentée par la chambre des nourritures ? la chambre des visites ?

Réponse attendue : la cuisine, la salle à manger

Repérer les lettres A et G : un élève vient montrer au tableau sur l'image rétro projetée.

Distribuer les feuilles devinette et faire lire aux élèves les 17 premières lettres.

Deviner les pièces N et Y.

A- Terrasse

B- Echelle de la terrasse

N- Chambre des visites (pièce ?)

O-Chambre des cérémonies (salon)

[...]

Y-Chambre des nourritures (pièce ?)

Si vous aviez quelques lignes à écrire sur l'artiste Etienne-Martin et son travail. **Que pourriez-vous écrire ?**

Les faire réfléchir sur une trace écrite Leur donner la mienne.

J'ai été touché par son travail et c'est pour cela que je souhaite partager cette expérience avec vous. J'ai donc choisi de vous faire travailler sur la **sculpture n°17** qui est située dans la cour du musée. La prochaine fois, vous allez continuer d'apprendre des choses sur l'œuvre d'Etienne-Martin. Et bientôt, nous irons en petit groupe au musée pour travailler devant la sculpture.

5-TRAVAIL EN ARTS VISUELS

Maintenant, vous méritez bien que je vous présente une petite activité en art que vous allez faire.

Transition : Etienne-Martin disait « j'ai dessiné ma maison d'enfance ». Et bien, vous allez devoir dessiner au choix, soit votre maison soit une pièce de votre maison.

Consigne : « J'ai dessiné ma maison »

Matériel : feuille blanche (format 10x10 cm), crayons de couleur

Trace écrite : dessin à conserver dans la pochette A3 (papier peint)

Distribuer la trace sur Etienne-Martin après avoir fait verbaliser les élèves sur ce qu'ils auraient écrit sur l'artiste.

DEROULEMENT « Dans la peau d'Etienne-Martin »

Expliquer aux élèves absents (4) ce qu'on a fait la séance précédente.

1-CONTEXTUALISATION (12 min) : Est-ce que quelqu'un peut nous rappeler ce que vous avons appris la dernière fois ?

Réponse attendue : les étapes de fabrication d'une sculpture en **bronze (cuivre + étain)**, l'histoire d'Etienne-Martin, le dessin.

1-Maintenant, je vais vous présenter un **extrait vidéo** (interview d'Etienne-Martin) pour résumer ce qu'on dit la semaine dernière à propos du sculpteur. (1'42 jusqu'à 2'37).

Espace vides étaient des chambres, organiser de façon émotionnelle, la 2^{ème} habitée, 3ème pour entrer dedans ...



2-Je vous montre maintenant, quelques **photos liées à E-M** (je n'ai pas encore trouvé de photo représentant sa maison, j'ai demandé au musée de se renseigner).

1- Les toits de Loriol (vue de la lucarne depuis la maison d'Etienne-Martin)

2- De gauche à droite : une cousine, la mère et le père de l'artiste, auprès de lui, sa grand-mère et deux autres des ses cousines. Son père était un modeste artisan **charron** (une personne qui construisait et réparait les roues des véhicules à traction animale (charrettes, chariots). Le métier de charron s'est modifié parce qu'on ne travaille plus avec des charrettes qui au siècle dernier transportaient les vivres. Maintenant, ce sont des véhicules à moteur. **Donc qui répare ces véhicules de nos jours ?**

Réponse attendue : le mécanicien

3- La mère du sculpteur vers 1900

3-<http://maps.google.fr/> : **Rue Étienne Martin, Loriol** (montrer la rue actuelle via @).

2- NOUS ALLONS REVENIR SUR L'HISTOIRE D'UNE DES 21 SCULPTURES DE LA SERIE : « DEMEURE 17 » (8 min)

Aujourd'hui, nous allons travailler à partir de la sculpture présente au Musée. Etienne-Martin la nommer « Demeure 17 ». Mais elle porte un autre nom (vous verrez le jour où nous irons au Musée travailler).

Cette œuvre est une **commande publique demandée à l'artiste en 1989**. C'est-à-dire que la ville d'Issoudun a voulu qu'Etienne-Martin créé une œuvre pour la ville. Il la donc créé et il a souhaité décider de son emplacement.

Est-ce que quelqu'un peut me dire exactement le lieu où elle a été installée ?

Réponse attendue : le jardin du musée à côté de la baie vitrée de l'apothicaire.

Il aimait bien la cour du musée et plus précisément le jardin parce qu'il s'y sentait bien. D'ailleurs, il a voulu patiner son œuvre.

Que signifie patiner ? (signaler l'homonyme : patiner faire du patin à glace).

Réponse attendue : vieillir artificiellement une surface pour lui donner le charme de l'ancien. Les patines apportent un véritable effet de matière, en faisant ressortir le veinage, les irrégularités ou les traces du plâtre. Pour créer ces effets, on superpose des teintes, on ponça, on cire. E-M a patiné sa sculpture en reprenant les couleurs de **l'apothicaire** pour obtenir des couleurs proches du bois.

C'est quoi une apothicaire ?

Réponse attendue : une pharmacie de l'époque (où l'on fabriquait des médicaments, des soins à base de plantes)



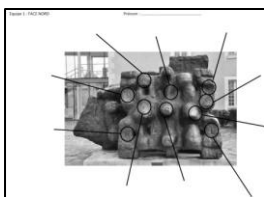
Activité 1 – ORAL/ECRIT : (20 min : 15 min travail + 5 min mise en commun)

Je vous propose deux activités mais j'ai établi les équipes (je vous ai mélangé).

Matériel : fiche devinette des pièces (code alphabétique), feutre bleu, feutre rouge, stylo, fiche de travail (équipes 1 à 4), vidéo projecteur, feuille d'essai (ou livret), cube maquette oeuvre

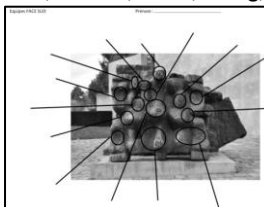
Equipe 1 (face NORD : repérage des lettres de A à I au feutre BLEU) :

Diego, Clélia, Bastien, Kalvin, Antoine, Victor, Marion, Carolina, Théo



Equipe 2 (face SUD : repérage des lettres de M à Z, feutre ROUGE) :

Tom, Marine, Kévin, Anaïg, Anabelle, Eva, Lucas, Louise



Consigne (à projeter au tableau): Je vais distribuer un travail différent selon l'équipe où vous êtes.

L'équipe 1 possède la photographie de la face **NORD**.

L'équipe 2 possède la photographie de la face **SUD**.

Vous pouvez vous aider de la feuille distribuée la dernière fois : Devinette des pièces.

Vous êtes tous des **archéologues** « chercheurs » du code alphabétique inventé par Etienne-Martin.

Le but du jeu est de retracer le parcours de ses souvenirs et de les situer sur l'oeuvre.

J'explique le travail en 1^{er} aux **archéologues du NORD**. Vous devez vous intéresser qu'aux lettres de A à I.

Il y a 2 choses à faire : je repère la lettre A et je note à côté le nom de la pièce. Je repère ensuite la lettre B et je note à côté le nom de la pièce. Je fais la même chose jusqu'à la lettre I.

A la fin, je relie les lettres de A à I avec un feutre bleu.

Maintenant, j'explique le travail aux **archéologues du SUD**. Vous devez vous intéresser qu'aux lettres de M à Z.

Il y a 2 choses à faire : je repère la lettre M et je note à côté le nom de la pièce. Je repère ensuite la lettre O et je note à côté le nom de la pièce. Je fais la même chose jusqu'à la lettre Z.

A la fin, je relie les lettres de M à Z avec un feutre bleu.

Il nous manque 3 lettres : lesquelles ?

Isoler les lettres manquantes : J,K,L

- Au CENTRE, il y a les lettres J, K et L. Il aime utiliser le vert pour la partie située au centre de sa sculpture.

Mise en commun : vidéo projecteur

- Valider les 2 fiches de travail
- Bilan (à l'aide du cube maquette oeuvre):

BILAN : Etienne-Martin faisait d'abord un croquis. Sur ce croquis il était attaché à utiliser 3 couleurs : Bleu, Vert, Rouge pour repérer chaque pièce « chambre » de sa sculpture du bon côté de sa maison. Vous vous rappelez il y a 2 bâtiments : un côté appelée « maison maternelle » (car il habitait avec sa mère et sa grand-mère) et l'autre côté intitulé « maison du père ». « Demeure 17 » présente les points cardinaux : face SUD (maison de la mère/rouge/chaud/lettres A à I), face **NORD** (maison du père/bleu/froid/lettres M à Z). La face **EST** est représentée par l'espace centrale (vert/fontaine : lettre L/espace de vie/lettres J,K) et la face **OUEST** n'est jamais indiquée : c'est la direction de la rue (ce qui se passe à l'extérieur de sa maison d'enfance n'intéresse pas Etienne-Martin). Toutes les lettres sont présentes sauf le L qui n'est pas gravé (vous le verrez le jour où nous irons travailler au musée). Enfin, l'oeuvre est construite sur **3 étages** (une ligne imaginaire coupe de part et d'autre la sculpture : **partie haute** « CIEL », **partie basse** « TERRE »).

Correction : à partir de la fiche de travail (devinette des pièces).

Activité 2 – ECRIT : (20 min)

Objectif : Créer une courte histoire à partir d'une pièce de l'oeuvre (**à finir pour le 02/12 : feuille d'essai**).

Consigne : **chacun va choisir un nom de pièce qu'il aime. Je vous demande d'inventer une courte histoire. Qu'est-ce que j'ai envie de raconter sur cette pièce ? Quelle histoire je peux inventer dans ce lieu de la maison d'enfance ?**

Trace écrite : La sculpture en bronze « Demeure 17 » présente les points cardinaux : face **SUD** (rouge/chaud/maison de la mère/lettres A à I), face **NORD** (bleu/froid/maison du père/lettres M à Z), la face **EST** est représentée par l'espace centrale (vert/fontaine : lettre L/espace de vie/lettres J,K) et la face **OUEST** n'est jamais indiquée : c'est la direction de la rue (ce qui se passe à l'extérieur de sa maison d'enfance n'intéresse pas Etienne-Martin). L'oeuvre est construite sur **3 étages** (une ligne imaginaire coupe de part et d'autre la sculpture : **partie haute** « CIEL », **partie basse** « TERRE »).

DEROULEMENT « Le son bien entendu ! »

1-CONTEXTUALISATION (1 min) : La dernière fois, vous étiez d'abord des archéologues à la recherche du code alphabétique d'Etienne-Martin puis après, vous avez inventé un souvenir en vous mettant dans la peau du sculpteur. Aujourd'hui, nous allons continuer à être des archéologues mais du son cette fois-ci. Je vais vous proposer des activités autour du son.

2- LES JEUX SONORES (60 min)

Objectif : répertorier les 51 sons des élèves pour les catégoriser (**intensité, durée, hauteur**).

- 17 sons des pièces de la maison (activité 1)
- 34 sons du matin et du soir (activité 2)

Modalités : installer les élèves par groupe (cuisine x4, salle à manger/salon x5, salle de bain x4, chambre x4)

Activité 1 – ORAL : (30 min : 5 min exemple + 5 min par groupe + 5 mise en commun) « les bruits dans la ... »

Objectif : à partir de 3 sons imposés, faire verbaliser les élèves sur un type de classement. Les faire réfléchir à un classement distinguant les sons forts, faibles, courts, longs, aigus, graves.

4 phases : Nommer l'objet, décrire le son et imiter le son (voix), classer le son

Consigne : dans chaque groupe (cuisine, salle à manger, chambre, salle de bain), nous allons écouter chacun et essayer tous ensemble de réfléchir comment classer tous nos sons (écrits dans le livret). Nous travaillerons plus tard sur le 1^{er} et le dernier son entendu.

Pour cette activité, je vous propose d'abord de vous expliquer à l'aide d'un exemple mais vous aller m'aider à trouver un classement.

- Je vais vous faire écouter 3 sons
- Quelle est la différence entre ces 3 sons ? le robot mixeur et le minuteur, les tiges métalliques



minuteur tic tac.mp3



mixeur.mp3



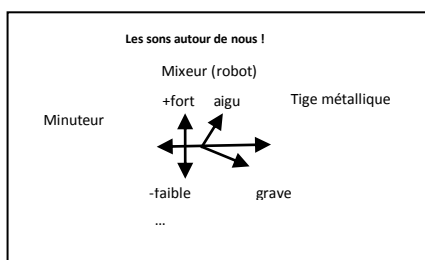
Bertoia Sounding Sculpture.mp4

+ vidéo Bertoia Sounding (son aigu)

- o Ecrire au tableau ma sélection une fois qu'ils ont nommé l'objet :
 - « robot mixeur » (fort), « minuteur » (court), « tiges métalliques » (aigu)

Réponses attendues : le robot va vite, fait plus de bruit que le minuteur. Le minuteur fait un son court, qui se répète, qui va vite. Les tiges sont « métalliques », aigu.

Matériel : l'affiche (à écrire en même-temps)



Phase de recherche : par groupe (5 min : 1 minute par élève > 4 phases)

Maintenant, nous allons tous ensemble découvrir les sons du groupe cuisine. Tu vas nommer le son (De quel objet provient-il ?), le décrire (cela veut dire essayer d'imiter le bruit qu'il fait) et ensemble on va essayer de classer ce son dans notre affiche.

4 phases : Nommer l'objet, décrire le son et imiter le son (**voix**), classer le son

1^{ère} approche de l'émission d'un son à travers le corps (transposition d'un son de l'objet vers le corps) : entraînement pour le jour J = enregistrement.

Phase d'entraînement (10 min = 5 min équipe + 5 min mise en commun) : ramener des objets pour le faire vivre en direct aux élèves.

1 objet par équipe.

Matériel : un minuteur de cuisine, une casserole, une fermeture éclair d'une veste, une radio (solaire) > cf Monique

Consigne : par équipe, vous allez ensemble compléter le tableau de l'objet distribué. Organisez-vous pour compléter le tableau ensemble. Vous devrez justifier les réponses oralement à la fin.

Compléter le tableau : intensité (fort/faible), hauteur (aigu/grave), durée (court/long)

Réponses attendues : ci-après

Nom de l'objet	INTENSITE (fort/faible)	DUREE (court/long)	HAUTEUR (aigu/grave)
Minuteur	fort	Long ou court	aigu
Casserole	fort	Long ou court	aigu
Fermeture éclair	faible	court	grave
Radio	fort	Long	grave

Mise en commun (5 min) : chaque groupe nomme, décrit et commente pourquoi ils ont classé tel objet dans telle catégorie.

Activité 2 – ORAL: (10 min) « les bruits du matin et du soir »

Si le dernier son d'un élève est encore bruyant > annoncer l'idée du son qui dérange. Pourquoi ?

Si le dernier son d'un élève est le silence > annoncer le degré de bruit dans le silence (le bruit qu'on entend pas mais qui peut être pesant, présent ou qui apaise, calme).

Consigne : chacun va dire à haute voix son 1^{er} et dernier son entendus.

Objectif : définir les termes (écouter : son (actif), entendre : bruit (passif), bruit/son). Faire comprendre aux élèves que parmi nous, nous avons des sons en commun. Il est important qu'ils distinguent qu'un son peut être perçu différemment par chacun. Le son évolue et n'est pas complètement le même pour tous (dans la ville il y a davantage de bruits qui polluent notre équilibre : embouteillage, klaxons, les passants qui sortent du cinéma # à la campagne : les rues sont calmes, peu de circulation). **Demander aux élèves des exemples.**

Le **silence** peut être un son (qui met mal à l'aise : peur, si la maman attend une réponse suite à une remontrance, qui dérange : trop de bruits gênent notre oreille, qui repose, calme : se reposer, on dort mieux s'il y a pas de bruits).

3-Montrer les deux vidéos : (5 min)

Vidéo 1 « installation sonore » : format 36 secondes - Vidéo 2 « structure sonore » (extrait jusqu'à 1'28) : « sonopture »

Jérôme Jean et Dupuy Joy, l'œuvre est intitulée « Le temps qui s'écoule »

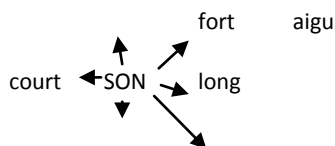
Jérôme Joy est né en 1961 à Nantes. C'est un compositeur qui travaille les sons et créé des structures sonores « performance ». Il est actuellement professeur à l'École Nationale Supérieure de Bourges.

Son travail a été exposée au musée d'Art contemporain de la Villa Arson (près de Nice) avec l'aide de Jean Dupuy. Le thème de l'exposition était « Le Temps de l'Écoute ». Cette œuvre a été créée par deux artistes : Jean Dupuy et Jérôme Joy sont des artistes qui travaillent sur les pratiques sonores et musicales (la musique expérimentale). Comment s'amusez avec le matériau du son ? Ils ont décidé de créer une installation sonore sur le thème du temps. Ils ont travaillé à partir du son des horloges puisqu'elles font du bruit et en même-temps elles représentent grâce aux aiguilles le temps qui défile.

Wait a minute.

Minute papillon.

BILAN : affiche (Stéphanie)



Trace écrite : Partout où je me trouve, des sons m'entourent (maison, rue, école, ville, campagne ...). Certains sont agréables à **écouter** (*je tends l'oreille vers le son qui m'intéresse*) et d'autres sont désagréables à **entendre** (*les bruits de klaxons > nous n'avons pas le choix puisque notre oreille perçoit les bruits*). Le silence fait parti des sons (il peut être apaisant comme troublant).

DEROULEMENT « Oh yééééé ! »

Travail dans la salle d'Arts visuels.

Filmer et prendre des photos, extraits sonores.

1-CONTEXTUALISATION (3 min) : La dernière fois, vous aviez travaillé sur 3 notions importantes qui sont liées au SON : l'intensité (fort/faible), la durée (court/long) et la hauteur (aigu/grave). Aujourd'hui, vous allez produire quelque chose en art plastique. Mais avant, nous devons reprendre le souvenir que vous avez écrit sur l'une des chambres d'Etienne-Martin. Je vous ai corrigé votre production du souvenir. Je suis plutôt satisfaite de ce que vous avez écrit.

2- REPRISE DU SOUVENIR (5 mots sonores) :

Modalités : répartir les 17 élèves sur les tables de la salle AV de l'école : 3 tables de 4 élèves et 1 table de 5 élèves.

Matériel : 1 boîte de feutres par élève, 1 feuille blanche format carré 21x21cm (qui se prend dans le sens que l'on veut), stylo rouge, règle, vidéoprojecteur + tableau mobile, feuille du souvenir corrigé de l'élève (à distribuer), 17 aimants

Activité 1 – ORAL:

Objectif : retrouver les 5 mots sonores et en choisir un pour le mettre en scène plastiquement.

2 PHASES :

Phase 1 (texte du souvenir): 10 min

- **5 min : retrouver 5 mots sonores** et les souligner en rouge
- **5 min : choisir un** des 5 sons, le nommer, le décrire en le classant (intensité, durée, hauteur) à l'aide du **tableau** (distribuer).

Consigne : Maintenant que vous avez choisi votre mot sonore (un seul mot). Vous devez compléter le tableau que je vais vous distribuer. Après, je vous expliquerai ce que j'attends de vous en arts visuels.

Mon mot sonore	Comme je dois dessiner mon mot sonore, je dois d'abord le classer		
	INTENSITE (fort/faible)	DUREE (court/long)	HAUTEUR (aigu/grave)
Comment s'appelle-t-il ?			

Phase 2 : (25 min)

3- Activité plastique > transposer un son en onomatopée : ILLUSTRER LE MOT SONOR EN ONOMATOPEE

Consigne + un exemple (5 min) : vous allez trouver une solution pour **illustrer votre mot sonore** mais pas comme d'habitude. Vous n'avez pas le droit d'écrire votre mot en lettre cursive (exemple, je n'ai pas le droit de décrire chien pour illustrer le cri du chien), pas le droit d'écrire comme lorsque vous copiez une leçon. Comment faire alors ?

Ecrire au tableau ce que l'on n'a pas le droit de faire : Dessin d'un chien, écrire en cursive ou en script le mot chien....

Réponses attendues : dessine l'objet, j'écris son nom dans un alphabet inconnu, écrire le son (oui, comment ?)

Je vais vous aider : Comment je peux écrire un mot qui fait énormément de bruit ? Par exemple, le mot sonore du cri de l'oiseau par rapport au cri du chien. L'oiseau émet quel cri « piaf pia pia », le chien « **Waouf** »

Faire écouter le cri d'un moineau et celui du chien.

Indice : Quel animal a le cri le plus fort ? Est-ce que l'oiseau est plus petit ou plus gros que le chien ? (moineau / labrador). Donc ... Comment je peux écrire le son du chien et celui de l'oiseau ?

Réponses attendues : en gros, en couleur foncée (quelque chose de lourd, d'imposant), écrire l'onomatopée (le son)

Vous pouvez utiliser tout l'espace de votre feuille. Vous avez à votre disposition des feutres (vous pouvez utiliser plusieurs couleurs).

Je vous propose quelques éléments pour vous aider :

- la **taille** de mon mot sonore par rapport à un autre (oiseau = écrire petit, chien = écrire gros)
- est-ce que je peux associer mon mot à une **couleur** (nuit = cri de la chouette = noire)
- je peux écrire en **repassant les traits** si mon mot sonore est fort (le son de la locomotive : TU TUUUUUUUUUUUUUU)
- intensité : si le son est **fort** (on peut prendre plus de place), si le son est **faible** (écrire en petit)
- durée : si le son est **court** (une fois), si le son est **long** (on répète plusieurs fois)
- hauteur : si le son est **aigu** (on peut travailler vers le haut en montant), si le son est **grave** (vers le bas)

4-Mise en commun (10 min) : afficher les réalisations, trouver les éléments communs et les différences entre leurs productions plastiques et celle des artistes (BD « Astérix », LDJ « ouaf, miaou, cui-cui »).

5-Références (5 min) : BD, album LDJ « ouaf, miaou, cui-cui »

Les onomatopées du coq peuvent être différentes selon la culture du pays :

- en France : cocorico
- au Japon : Kokekokko

Le film d'animation d'une école maternelle (2005) : 6'09

6-Trace écrite (5 min) : l'**onomatopée** est une **interjection** (par exemple, *Ding Dong* pour désigner la cloche, *Gla gla* pour exprimer le froid) émise pour imiter un bruit particulier associé à un être, un animal ou un objet. Ainsi, l'**onomatopée imite un son**. Dans certains pays, l'onomatopée est différente. On imitera le coq en France en prononçant **Cocorico** tandis qu'au Japon, on l'imitera d'une autre manière : **Kokekokko**.



Exemple d'une onomatopée : « Et  ! La pierre est tombée dans l'eau ».

DEROULEMENT « Face à Demeure 17 »

Personnes ressources : Bettina, Aurélie, Madame Carrot, Gwénaëlle

Lieu : salle atelier 2 du musée et zone face à *Demeure 17*

Nombre d'élèves : 17 répartition (9 sur atelier 1 : face à la sculpture, 8 sur atelier 2 : initiation enregistrement).

Atelier 1 : 1 activité

Atelier 2 : 2 activités

ATELIER 1 : « FACE A LA SCULPTURE » (CONFRONTATION AVEC L'ŒUVRE)

Personnes : Madame Carrot (directrice de l'école Condorcet) (4 élèves + Diego), Bettina (4 élèves)

Madame Carrot accompagnera l'élève Diego.

Modalité : Travail en ½ groupe : 9 élèves Lieu : face à *Demeure 17*

Matériel : 9 livrets des élèves, 9 crayons de papier, 9 gommes, 9 planches pour écrire, 2 appareils photo numérique (1 par adulte)

Durée : 30 min

Consigne : après le rôle d'archéologue du code alphabétique d'Etienne-Martin, aujourd'hui vous allez vous imaginer être dans la peau d'un **écrivain**. Mais, il y a plusieurs choses à faire avant d'écrire :

- 1- Vous devrez **observer les 5 faces** de la sculpture et **choisir une seule face**. Une fois que vous êtes décidés, **vous vous placerez devant** et vous ne pourrez plus changer de face.
- 2 – Ensuite, vous choisirez un « **morceau/détail** » de la sculpture qui vous plaît ou vous déplaît.
- 3- A partir de là, **vous écrirez tout ce que vous pourriez imaginer sur ce petit « morceau/détail » sculpté**. Vous **devez écrire une histoire sous forme de souvenir** (cf distribuer la feuille souvenir). Lire avec les élèves le début de l'histoire : « **Il y a bien longtemps, après avoir recueilli des indices sur l'histoire de Demeure 17, j'ai souhaité vous raconter un souvenir. Je vais donc vous écrire cette histoire à partir de ce détail sculpté et vous raconter ce que je me suis imaginé(e) ...** ». Mais ATTENTION, dans votre histoire il faudra qu'il y ait le plus de mots sonores (c'est-à-dire des mots qui nous serviront plus tard pour l'enregistrement de l'arrangement musical).
 - o Ex : si j'écris cette histoire sur le détail de la fontaine de la sculpture (la montrer aux élèves) et que j'ai écrit « cette fontaine est très chouette parce que la pluie qui tombe dessus fait des bruits d'horloge, un peu comme le tic-tac de mon radio réveil ... ». Ici, le son du tic-tac est facile à imiter pour m'amuser plus tard à l'enregistrer.

ETRE SUR QU'A CETTE ETAPE, TOUS COMPRENNENT LE TRAVAIL. Faire reformuler à un élève pour qu'il le dise avec ses propres mots.

Précisons aux élèves :

- Pour vous aidez, vous avez le droit d'utiliser vos sens, c'est-à-dire **vous pouvez toucher, sentir, vous approcher, écouter** ... ce que vous dit « *Demeure 17* », ce que vous souhaitez raconter.

Pour écrire l'histoire :

- Vous êtes l'écrivain, donc vous **devez écrire** à la 1^{ère} personne du singulier = **JE**.
- **Votre histoire est un souvenir qui doit parler du détail**, avoir un lien avec la sculpture

- Ex : C'est parce que j'aime la forme de ce trou, que j'écris quelque chose sur ce à quoi il me fait penser
 - « Ce trou me fait penser à une cabane de bois, à la taille des morceaux de bois pour construire un abri ... pour me protéger de la pluie ... »
- Votre **histoire doit être cohérente**, c'est-à-dire avoir un sens :
 - Ne pas écrire quelque chose qui n'est pas possible

Éléments à récupérer (par élève) :

- 2 PHOTOGRAPHIES du détail : **1 vue éloignée, 1 cadrage serré (zoomé)**.
- ECRIT : sur la **feuille distribuée**, devra figurer **l'histoire** que l'élève a imaginée en s'appropriant un détail de la sculpture (sur l'une des faces). Si certains élèves bloquent, leur proposer d'écrire des pensées, l'aider à verbaliser quelque chose en lien avec ce qu'il a sélectionné.

Fichier feuille histoire :

ATELIER 2 : « INITIATION ENREGISTREMENT »

Objectif de la séance : chaque élève doit avoir compris que pour que le son qu'il souhaite enregistrer soit audible et utilisable pour un arrangement musical, il doit s'isoler de manière à pouvoir enregistrer le son qu'il souhaite sans pollution environnante (son de la voix d'un camarade, bruit de pas ...). Il doit également avant l'enregistrement, contrôler que le niveau de la prise de son du dictaphone soit bien réglé (jamais le niveau en rouge). Il a le droit de s'isoler SEUL dans l'enceinte intérieure du musée (sous surveillance à distance d'Annie ou d'un adulte). Il est important que l'élève enregistre seul son bruitage ou son onomatopée ou sa phrase sans qu'un adulte soit à ses côtés (pour éviter la gêne, la pression de ne pas réussir parce qu'il y a un adulte qui est présent, surtout qd l'élève a décidé d'utiliser sa voix). Plus la séance sera bien expliquée dans ces phases, mieux l'élève sera armé pour réaliser proprement le travail pour le projet arrangement à exposer lors de la nuit des musées. Cette séance est une séance d'entraînement qui ne vise pas à réutiliser les sons enregistrés mais à mettre les élèves en posture responsable d'une tâche précise : savoir enregistrer un son pour pouvoir le réutiliser pour le montage d'un arrangement.

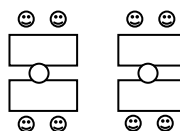
Personnes : Gwénaëlle (4 élèves), Aurélie (4 élèves)

Modalité : Travail en ½ groupe : 8 élèves

Lieu : **salle atelier 2 du musée**

Matériel : 8 livrets des élèves, 8 crayons de papier, 8 gommes, 8 planches pour écrire, 2 appareils photo numérique (1 par adulte), 4 dictaphones (1 pour 2 élèves), 8 chronomètres (1 par élève) ?

Durée : 30 min



1-Préambule : collectif

Répartir les 8 élèves par 2 sur des tables / adulte au centre

Présentation de l'outil dictaphone : A quoi sert-cet appareil ? Que voit-on ? (les touches), distribuer aux élèves la **fiche outil** qui indique la légende de chaque fonction (lecture, arrêt ...).

2-Présenter l'activité 1 (15 min) : Jeu d'enregistrement avec le corps uniquement (bouche, pieds, mains).

Phase 1 : Je choisis de jouer avec mes pieds. Si je veux enregistrer que le bruit de mes pas, comment je dois faire pour n'entendre que le son des pas ?

Réponse attendue : trouver un lieu calme pour éviter d'avoir autour de moi d'autres bruits et pouvoir enregistrer que le son souhaité. L'objectif est que l'élève doit s'isoler (faire quelques pas de nous mais il faut avoir un œil sur l'élève : question de sécurité). **Pourrait-on demander à Annie de l'accueil de surveiller les élèves éparpillés dans les salles du Musée pendant les quelques minutes où il enregistre individuellement ?**

Phase 2 : **VERIFIER LE NIVEAU DE SATURATION DU DICTAPHONE (le niveau ne doit jamais être dans le rouge mais dans le vert, c'est-à-dire proche du milieu du niveau). Si l'appareil est mal réglé, le son sera inaudible, saturé, impropre.**

Durée d'enregistrement : **enregistrer le même son en imposant 3 prises de son de 20 secondes (démarrer l'enregistrement 5 sec silence, 10 sec d'enregistrement par l'élève, 5 sec silence et stopper l'enregistrement).** Pourquoi trois prises de son ? Pour permettre à l'élève d'améliorer son enregistrement, de prendre conscience qu'on ne peut pas faire bien d'un seul jet.

Consigne : chacun de vous allez choisir entre **jouer avec ses mains, sa bouche ou ses pieds**. Je n'ai pas le droit de changer ensuite. Vous allez devoir trouver une solution pour enregistrer un son avec le membre que vous avez choisi. Mais attention, vous devrez enregistrer 3 prises de son du même son. Faire un exemple : enregistrer le sifflement, l'écouter pour corriger et améliorer par exemple l'intensité, l'enregistrer une 2^{ème} fois plus fort, réécouter pour faire un 3^{ème} essai : le son que je souhaite au final.

Phase 3 : les consignes pour enregistrer mon son : je n'ai que 20 secondes

3 prises de son de 20 secondes (démarrer l'enregistrement 5 sec silence, 10 sec d'enregistrement par l'élève, 5 sec silence).

Bouton enregistrer 5 secondes silence	Je produis mon son <u>J'enregistre pendant 10 secondes</u>	Je me tais pendant 5 secondes <u>Bouton STOP</u>
---	--	---

Distribuer le papier guide aux élèves (aide quand il part enregistrer).

1 chronomètre par élève ? Est-ce judicieux ?

Même travail que l'activité 1 mais avec l'instrument voix.

Activité 2 (15 min) : Jeu d'enregistrement avec la voix uniquement (par onomatopée)

Phase 1 : Si j'ai un son à enregistrer fort, faible ... : Comment je dois m'y prendre ?

- Réponse attendue : je dois parler fort ... je dois parler doucement (faiblement)

Exemple : le son du vent (siffloter de plus en plus fort jusqu'à l'imitation de la tempête). Aider l'élève à verbaliser à quoi tu ressemblais le bruit de la tempête de vent : faire varier le sifflement, du lent au rapide, du levée du vent doux faiblement siffloté au vent qui arrache les arbres : sifflements forts et envahissants « qui prend tout l'espace », qui arrache tout sur son passage.

Phase 2 :

Consigne : choisis un son que tu as envie d'imiter avec ta voix. Demande à l'adulte qui t'accompagne de noter le nom de ton son. Ensuite, **tu dois imiter ce son en utilisant que ta voix (tu as le droit de prononcer un mot, une phrase ou faire un bruitage).**

- Faire un exemple avec les élèves : si je devais imiter le miaulement du chat, comment ferait-on ? MIAOUUUUUUUUUUUUUUUUUUU

Réponse attendue : miaou miaou (doucement, langoureusement, en laissant traîner le son), dire une phrase sur un mot biscotte qui émet le son « cr cr cr » (virelangue sur le son : **qui crut croquer une crevette crue croqua une croquette croquante**).

Phase 3 : l'élève se disperse dans le musée dans un coin silencieux afin d'enregistrer ses 3 prises de son du même élément sonore (onomatopée, voix, phrase, mot ...).

Éléments à récupérer des 3 activités : les fichiers mp3 des sons enregistrés par les 2 groupes (soit 3*17 sons = 51 éléments sonores)

Exemples d'onomatopée (graphique) – j'apporterais un livre sur le sujet



DEROULEMENT : « Un son unique, « Des sons et des boîtes »

Travail dans la salle de classe.

Filmer et prendre des photos, extraits sonores

ATELIER 1 « Un son unique »

1-CONTEXTUALISATION (2 min) : La dernière fois, vous avez travaillé sur 2 ateliers. Le 1^{er} consistait à choisir un détail, à le photographier puis produire un texte. Dans l'autre atelier, vous avez appris à vous servir d'un enregistreur numérique et à enregistrer des sons à l'aide de votre corps et de votre voix. Aujourd'hui, nous avons 2 activités à faire : la 1^{ère} consistera à travailler sur votre souvenir de vendredi dernier. Ensuite, nous chercherons ensemble comment classer un échantillon de vos sons enregistrés (classer pour fabriquer un dictionnaire de vos sons produits si le temps le permet).

2- PHASE D'ENTRAINEMENT (25 min) : reprise du souvenir vers le monde sonore

Modalités : classe entière (chacun à sa place)

Matériel :


Pour les élèves : la photo individuelle (zoom), un crayon de papier, une gomme, fiche de travail (zoom son), rétro + panneau mobile tableau blanc, enceintes, PC, rallonge.

Activité 1 – RESTITUTION ET ECRIT « Zoom vers le son » (26 min) :

Objectif : à partir de l'image de détail, créer un univers sonore lié à son souvenir.

Prendre son détail photographié et écrire tout ce qui me fait penser à mon thème (issu du souvenir) sous forme d'une liste de mots, de sons, d'images liées (sans avoir le texte produit le 13/01 sous les yeux). TRAVAIL DE MEMORISATION.

Exemple de mon souvenir pour que les élèves comprennent le travail à réaliser. (fiche à projeter)



L'océan

J'ai choisi le détail de la lettre P comme plage. Ce P me fait penser à l'océan en hiver, aux dunes de sable. Si je ferme les yeux, j'imagine mes pas laissant des empreintes sur le sable. Puis, mon regard suit attentivement la danse des mouettes qui égayent le ciel intensément bleu par leurs cercles. Je ne me lasse pas d'écouter les cris des mouettes, les vagues qui claquent les unes après les autres. J'aime sentir les embruns iodés. Et par-dessus tout, j'aime contempler les traces laissées sur le sol par l'écume de mer. Mais malgré mon écharpe de laine qui m'emmitoufle, le froid glacial parvient à frôler mes oreilles.

Que l'océan me manque !

1- Mon thème est :

2- J'écris tout ce qui me fait penser à mon thème

Le cri des mouettes

La mer qui est calme

Clac chroo

Claque fort

Odeurs

MER

le vent qui souffle, siffle

fffouuffuuoofoo

vague

plage

sel

3- Mon mot sonore à enregistrer :

Mon mot sonore	INTENSITE (fort/faible)	DUREE (court/long)	HAUTEUR (aigu/grave)	J'utiliserai : ma voix / mon corps
LE SIFFLEMENT DU VENT	Faible qui devient fort	Long	grave	Ma voix en imitant le sifflement du vent comme cela : fffouuffuuoofoo

3 PHASES :

Phase 1 : 2 min > faire appel à sa mémoire (se souvenir du texte individuel produit le 13/01/12)

Phase 2 : 20 min > (support : l'image zoomée uniquement)

Distribuer la fiche de travail.

- Elaborer une liste (mots-images-sons) sur le thème de son souvenir. Chaque élève doit lister tout ce qui lui fait penser à son thème principal pensé lors de la rédaction de son souvenir : des mots, des phrases, une définition, des images, des sons, des ambiances, une atmosphère ... **S'il n'y parvient pas, lui remémorer son souvenir par une seule lecture de son souvenir (aide).**

Phase 3 : 5 min > réfléchir au mot sonore que l'on souhaite enregistrer, compléter la fiche (n°3)

- Penser si ce mot peut-être enregistrer ?
 - o Avec les mains, les pieds, la voix, en disant des phrases, un texte, un mot, en chantant ...

Consigne : Votre maîtresse et moi allons circuler auprès de chacun d'entre vous pour vous aidez à trouver une liste en lien avec votre thème du souvenir. Vous pouvez commencer tout seul puisque nous avons vu un exemple au tableau. Aujourd'hui, vous devez tous avoir gardé **un et un seul mot sonore** (ce travail va nous servir pour la semaine prochaine parce que chacun devra enregistrer son son).

ATELIER 2 « Des sons et des boîtes »

Matériel : enceinte, PC, vidéoprojecteur, affiche (définition du son), album de Stéphanie Carrot

1-CONTEXTUALISATION (3 min) : nous allons écouter un certain nombre de sons enregistrés. **Attention**, on ne passera pas la séance à rigoler bêtement, je ne veux pas de remarques déplacées. Je veux que vous respectiez le travail de chacun.

Ensemble, nous allons essayer de classer nos sons. Comment peut-on faire ? (cf aide affiche définition du son).

Réponses attendues :

Classement possible : par opposition / par ressemblance / par thème / par bruitage / par hauteur, durée, intensité.

Un son peut être classé dans plusieurs critères.

Faire émerger la notion de sons antonymes, synonymes (qui se ressemblent, proches), par thème (bruitage, onomatopée, mot, mot chanté ...).

2- PHASE D'ENTRAINEMENT :

Activité 1 – ORAL :

Objectif : écouter les sons produits et les classer ensemble au fur et à mesure (donner la parole à tous).

Consigne : vous imaginez (dans votre tête) que l'on a des boîtes (matérialiser au tableau les boîtes). Chaque boîte doit contenir des sons qui appartiennent au même critère que vous aurez choisi.

Comment peut-on classer nos sons dans les boîtes ? (les élèves émettent des hypothèses).

Réponses attendues :

Boîte 1 : les sons qui se ressemblent

Boîte 2 : les sons qui ont la même intensité (fort/faible)

Boîte 3 : les sons qui ont le même thème

Boîte 4 :

4-Références (5 min):

Les onomatopées du coq peuvent être différentes selon la culture du pays :

- en France : cocorico
- au Japon : Kokekokko
 - o livre de Stéphanie Carrot

5-Trace écrite (5 min) : CD contenant les sons produits (du 13/01/12)

BILAN :

DEROULEMENT : « Le grand son final ! »

1-CONTEXTUALISATION (2 min) : La dernière fois que vous êtes venus ici, vous avez enregistré vos sons. Aujourd'hui, c'est le grand jour : vous allez devoir enregistrer votre mot sonore (celui écrit sur votre fiche de vendredi dernier en classe). Un groupe va rester ici avec moi, et l'autre groupe sera divisé en 2 (un ira avec Anne, l'autre avec Mme Carrot).

2- PHASE D'ENTRAINEMENT > Stéphanie et Anne

ATELIER 1 « Le grand son final »

Activité – PRISE DE SON (25 min) / Oral

Matériel : fiche de travail du 20/01 par élève, 3 enregistreurs numériques, piles de rechange, la caméra, l'appareil photo numérique, trousse.

Modalités : individuel

Lieu : circulation des salles de musée

Objectif : enregistrer le son final (cf à partir de la fiche de travail réalisée le 20/01 en classe)

Consigne : **pour enregistrer le son, il ne faut pas oublier les 3 secondes avant de silence, l'enregistrement du son sur 5 secondes puis laisser 3 secondes de silence et arrêter l'enregistrement.**

Réponses attendues : 1 son par enfant soit 17 prises de son (vérifier que le son est enregistré).

ATELIER 1 – PRISE DE SON FINAL		
Vérifier avec l'élève que le son est enregistré !		
3 secondes de silence – prise de son de 5 secondes – 3 secondes de silence		
Stéphanie 15h30-16h		
Tom	Sifflement du bruit de la cheminée	
Annabelle	Le feu	
Clélia (chapelle)	L'écho dans un tunnel	
Eva	Les mains qui glissent sur le pantalon	
Kévin	Un marteau	
Stéphanie 16h-16h30		
Théo	Une chute au ski	
Lucas	Demander de l'aide à sa maman	
Marine (cherche un autre son : proposer la douleur quand on se cogne si elle ne trouve pas)	Mon nez qui craque	
Diego	Le bruit du coeur	
Anne 15h30-16h		
Carolina	Pleurer comme son frère	
Louise	La canne d'un grand-père	
Antoine	Rigolade	
Kalvin	L'eau	
Anne 16h-16h30		
Victor	Absent (thème souvenir du volcan)	
Bastien	Une boule de pétanque	
Marion	Taper avec ses pieds	
Anaïg	Elle qui ronfle	

ATELIER 2 (25 min) « les jeux sonores » > Gwénaëlle

Matériel : trousse.

Modalités : collectif, chaque élève est assis

Lieu : salle de Bettina ou Aurélie

Objectif : à partir de jeux sonores, approfondir les notions précédentes (évaluation sommative)

JEU 1 (5 min) / Ecrit : « mots-croisés d'Etienne-Martin »

Consigne : vous allez devoir utiliser toutes les informations découvertes et apprises tout au long du projet.

Réponses attendues : chaque élève doit réussir le jeu des mots-croisés.

JEU 2 (15 min) : « la locomotive des sons »

Modalité : 1 équipe de 8 élèves

Matériel : 1 enregistreur numérique

Consigne : Le jeu s'appelle la locomotive des sons.

A votre avis que vais-je vous demandez de produire ?

Réponses attendues : de faire la locomotive, de faire des sons par wagon ...

Chaque élève est un wagon (1 locomotive et 7 wagons). **Le but du jeu est que chacun réfléchisse à un son (mais ce son doit être une onomatopée)** qu'il a envie de produire. Je suis le chef de gare, au signal (je désignerais avec le doigt la locomotive qui va émettre son la 1^{ère} onomatopée puis il s'arrête que lorsque je change de wagon, ce sera au tour du wagon 1 de faire une autre onomatopée ... et ceci jusqu'au wagon 7.

Faire reformuler la consigne par un élève. Faire un exemple.

Faire le bilan avec les élèves en écoutant la production.

- Proposer une variable (remplacer l'onomatopée par un mot)
- Proposer une dernière variable (remplacer le mot par un son de mains ou de pieds)

3-REFERENCES (5 min) : les références seront présentées 2 fois (une fois pour chaque groupe).

Matériel : enceinte, PC, fiche onomatopée, album LDJ « comment l'éléphant barrit-il en japonais » de Lila PRAP (Circonflexe).

4-TRACE ECRITE : à coller dans le livret élève



COCORICO - KOKEKOKKO

Les sons (par exemple, l'onomatopée du cri du coq) peuvent être différents selon la culture du pays : en France, le coq émet « cocorico » tandis qu'au Japon, son chant est traduit par l'onomatopée « Kokekokko » et « **cock-a-doodle-doo** » en anglais.

DEROULEMENT : « Création sonore »

1-CONTEXTUALISATION (2 min) : La dernière fois que vous avez enregistré vos sons. Aujourd'hui, c'est le grand jour : nous sommes en compagnie de Monsieur Cluseau du studio d'enregistrement Yac'Prod. Ensemble, nous allons réfléchir à une question : Comment pouvons-nous organiser nos 17 sons pour créer une partition, un arrangement musical ?

Nous allons travailler en 2 temps :

Un temps d'écoute des 17 sons.

Un temps de réflexion sur comment classer les sons (jeux des boîtes sons).

		Noter le numéro de la piste			
		1	2	3	4
Tom	Sifflement du bruit de la cheminée				
Annabelle	Le feu				
Clélia	L'écho dans un tunnel				
Eva	Les mains qui glissent sur le pantalon				
Kévin	Un marteau				
Théo	Une chute au ski				
Lucas	Demander de l'aide à sa maman				
Marine	Mon nez qui craque				
Diego	Le bruit du coeur				
Carolina	Pleurer comme son frère				
Louise	La canne d'un grand-père				
Antoine	Rigolade				
Kalvin	L'eau				
Victor	Le volcan				
Bastien	Une boule de pétanque				
Marion	Le géant				
Anaïg	Le ronflement				

Que signifie « arrangement musical » ?

On va composer un extrait sonore à partir de nos 17 sons.

Pourquoi veut-on créer cet arrangement musical ?

- Pour l'événement « la nuit du musée » qui aura lieu le 19 mai (20h).

Consigne : dans votre tête, vous vous imaginez dans la peau de quelqu'un qui va venir à l'exposition voir votre travail. Qui ne connaît rien, ne sait rien de tout ce que vous avez fait. Comment peut-on faire pour qu'il comprenne ce que vous avez fait ?

Réponses attendues :

- Il faut que notre bande des sons soit agréable à entendre et que l'on ait envie de tendre l'oreille = D'ECOUTER.

Alors, qui veut proposer une idée pour créer notre arrangement.

Classement par univers, par hauteur, par durée, par intensité, par lettre ...

Objectif : composer un arrangement musical qui permet à l'auditeur de passer d'un univers à l'autre.
Comment peut-on toucher le cœur de gens qui vont écouter votre travail ?

DEROULEMENT « L'heure du bilan ! »

1-CONTEXTUALISATION (2 min) : Vendredi dernier, nous avons visité les réserves du Musée. Qui se souvient du lieu où le car vous a déposé ? Le **PIAF** (Pôle Images Arts et Formations). Qui peut nous expliquer ce qu'on a vu ?

Réponses attendues : des peintures (don de la reproduction d'une peinture du célèbre peintre flamand Vermeer- peintre Flamand du 17^{ème}, le système de conservation des peintures sur rails, le plâtre de Demeure n°17, le lave-mémoire pièce originale d'Etienne-Martin, des animaux empaillés).

Pourquoi conserve-t-on toutes ces œuvres ?

Réponses attendues : protection de la lumière, poussière, héritage culturel pour les générations futures.

Aujourd'hui, c'est le dernier jour où nous allons travailler ensemble. Cependant, nous devons faire le bilan de ce très beau projet mené ensemble depuis le mois d'octobre (6 mois). J'ai besoin que vous m'aidiez à faire le point. Je vous propose pour cette dernière rencontre 3 points :

1- Bilan des arts visuels

2- Questionnaire (évaluation sommative)

3- Suggestion de présentation pour l'exposition

1- BILAN DES ARTS VISUELS

Activité – débat oral et support diaporama

Matériel : vidéoprojecteur, fichier diaporama

Modalités : collectif, oral

Lieu : chacun à sa place (table individuelle)

Objectif : reprendre les définitions des arts visuels, éducation musicale, création sonore (arts numériques)

Consigne : je vais vous projeter des souvenirs et ensemble nous discuterons à leur sujet pour compléter le tableau.

1.1) Page 2-

- ✓ Qui peut nous dire ce que nous avons fait ce jour-là ? Qui avons-nous rencontré ? Pour quoi faire ?
 - rencontre avec Jérôme Poret
- ✓ Où a-t-on été voir Jérôme Poret ?
 - **Résidence d'artiste** :
 - expliquer que ce n'était pas chez lui mais que le musée de l'hospice Saint-Roch a souhaité qu'il travaille le son (*comme une matière*).
 - Donner un autre exemple de résidence d'artiste, la résidence d'écrivain à la Prée pour l'écrivain Erwan qui a écrit son livre « Autogenèse ».
 - C'est un **lieu pour créer**, réfléchir, être au calme, pouvoir composer.
- ✓ Qu'est-ce que l'artiste Jérôme Poret faisait dans cette résidence d'artiste ?
 - Il a **créé une œuvre sonore sur le thème de la malterie**.
- ✓ Est-ce qu'il faisait de la musique ?
 - Réponse attendue : oui,
 - Faire préciser la différence entre musique (éducation musicale = partition musicale et création sonore avec des sons contemporains)
 - Donner l'exemple de l'œuvre de la malterie, l'œuvre du géant = création en arts numériques (arts visuels **pas éducation musicale**)
- ✓ Quel est son métier ?
 - Réponse attendue : artiste, faire préciser **plasticien sonore** (son)
- ✓ A votre avis, il a fait des arts plastiques ou des arts visuels ?
 - Réponse attendue : bien faire émerger la distinction entre
 - Arts visuels (font partis des ARTS VISUELS comme la peinture, la photo, cinéma ...)




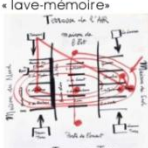

- Arts plastiques : le dessin, la copie exacte de ce que les artistes de cette période voyaient : par exemple en anatomie
 - Carnet de Léonard de Vinci, Michel ange
 - Perspective / Géométrie :
 - **Avant de choisir de travailler avec la matière du son**, il a lui aussi, comme vous, dessiné, fait de la peinture et un jour il a voulu créer des œuvres sonores « la malterie » il a créé un enregistrement sonore des sons de la malterie pendant 24h.
- Le **son est désormais une matière comme la peinture, la pâte à modeler ...** on peut agir sur le son
 - Qu'est-ce qu'on peut faire avec un son ? répéter, diminuer l'intensité, dupliquer, crescendo ...
 - Extrait de l'interview de Jérôme Poret :

1.2) Page 3 : bilan via le diaporama

Donner la possibilité aux élèves de comprendre cette architecture artistique :

PRATIQUES ARTISTIQUES ET HISTOIRE DES ARTS

- **Les arts visuels** : les arts plastiques = dessin, peinture, sculpture, cinéma, photographie, les arts numériques (le son : création sonore),
- **L'éducation musicale** : l'écoute, le chant, l'instrument

ARTS VISUELS	VOS PRODUCTIONS EN ARTS VISUELS	EDUCATION MUSICALE
Etienne-Marlin Sculpture « Le puits-fontaine » « Demeure n°17 » « Maison de l'Est » 	Création de la sculpture école 	« Est-ce qu'on a écouté de la musique ? » (un extrait de classique, de rock) « Est-ce qu'on a chanté ? » (en lisant des paroles) « Est-ce qu'on a lu une partition ? » (en lisant des notes de musique)
Sculpture « Le manteau » 		
Dessin Croquis « lave-mémoire » 		Vous avez utilisé votre voix ou votre corps pour créer des bruitages, des onomatopées mais ce n'est pas de la musique (lecture de notes sur une partition). La voix ou le corps comme outil pour s'exprimer, créer.
Arts numériques : création sonore Jérôme Poret Ecriture Thème du souvenir	Création sonore « Le rêve d'un géant » Atelier découverte du dictaphone Atelier prises de sons Production écrite de vos deux souvenirs - Dans la peau d'Etienne-Marlin enfant - Face à la sculpture « Demeure n°17 »	
Photographie Support : Demeure n°17	Vos deux prises de vues (globale, détail)	

1.3) A quoi servent les arts visuels ?

Raconter une histoire et ressentir des émotions comme Etienne-Marlin (dans ses demeures avec **ses souvenirs et les vôtres**). **S'exprimer**, dire qu'on est content ou non, dire ce que j'ai aimé ou pas aimé (mes préférences par rapport à d'autres œuvres). **Partager des émotions** : faire plaisir, faire peur, **faire réagir** ...

3- SUGGESTION DE PRESENTATION POUR L'EXPOSITION

3.1) Explication de l'événement « La nuit des musées »



« La Nuit des musées 2012 », 8^{ème} édition de la Nuit européenne des musées, aura lieu le samedi 19 mai 2012.

C'est une manifestation gratuite. A cette occasion, le musée de l'hospice Saint-Roch sera ouvert de 20h à 22h. En 2011, 3 700 musées de 38 pays de l'Europe, dont 1 274 en France ont participé.

Cette année, c'est votre projet « Son(s)-souvenir(s) » qui sera exposé. Vous êtes la première école du département à avoir l'honneur de pouvoir présenter votre création sonore.




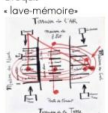

Avec l'équipe du musée, nous avons réfléchi à la forme que pouvez prendre tout le travail que vous avez réalisé afin de le présenter au public qui ne sait pas tout ce que vous avez fait depuis le mois d'octobre.

Je souhaiterais que vous me proposiez maintenant vos idées : A votre avis, comment peut-on présenter tout ce qu'on a fait ou certaines choses pour le jour de l'exposition à des gens qui ne savent pas ce que vous avez créé ? Comment peut-on donner la chance au public de **comprendre**, de **voir** et d'**entendre** votre travail ?

(Noter les idées au tableau)

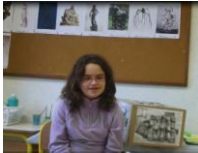
3.2) Expliquer ce que le musée propose :

- o la projection de la création sonore « le rêve d'un géant » (1 salle) + le texte
- o les productions (cube, livret, diaporama de photos, extraits sonores et/ou visuels)
- Communication
 - o Communiqué de presse : « Programme des Fêtes de la Tour blanche »
 - o Article de presse de la Nouvelle République
 - o BIP TV

	ARTS VISUELS	VOS PRODUCTIONS EN ARTS VISUELS	EDUCATION MUSICALE
Elienne-Martin Sculpture	« Le puits-fontaine » « Demeure n°17 » « Maison de l'Est » 	Création de la sculpture-école 	« Est-ce qu'on a écouté de la musique ? » (un extrait de classique, de rock) « Est-ce qu'on a chanté ? » (en lisant des paroles) « Est-ce qu'on a lu une partition ? » (en lisant des notes de musique)
Sculpture	« Le manteau » 		
Dessin	Croquis « l'ave-mémoire » Thème : le temps 		Vous avez utilisé votre voix ou votre corps pour créer des bruitages, des onomatopées mais ce n'est pas de la musique (lecture de notes sur une partition). La voix ou le corps comme outil pour s'exprimer, créer.
Arts numériques : création sonore Jérôme Porel	Création sonore de la maillerie	Création sonore « Le rêve d'un géant » Atelier découverte du dictaphone Atelier prises de sons	
Ecriture	Thème du souvenir	Production écrite de vos deux souvenirs - Dans la peau d'Elienne-Martin enfant - Face à la sculpture « Demeure n°17 »	
Photographie	Support : Demeure n°17	Vos deux prises de vues (globale, détail)	

4 questions :

- 1-Qu'as-tu aimé dans le projet ? Pourquoi ?
- 2-Qu'est-ce que tu n'as pas aimé ? Pourquoi ?
- 3-Choisis un mot pour décrire le projet.
- 4- Qu'aurais-tu aimé faire de plus dans ce projet ?



Marion 10''- 1'11

- 1-Ce que j'ai aimé de ce projet c'est quand on a enregistré. Ben c'est la dernière séance que j'ai préféré parce que (silence) parce que (silence) ben parce que c'était, ben c'est la dernière séance que j'ai préféré de toutes ben c'est pour ça voilà.
- 2- Ce que je n'ai pas aimé c'était (silence) poufff ce que je n'ai pas aimé c'était quand (silence) quand on étudiait Etienne-Martin parce que ça m'intéressait pas.
- 3- C'était bien, un mot pour décrire le projet, ben c'était bien.
- 4- Ben j'aurais rien aimé faire de plus, voilà



Diego 3'23-4'06

- 1- J'ai, j'ai aimé le ... le truc, le projet avec la pomme parce que c'était amusant et ça me plaisait beaucoup.
- 2- silence
- 3-
- 4- J'aurais aimé qu'on fasse ... euh (silence) euh un peu d'arts visuels



Victor 20''- 1'10

- 1-ben j'ai aimé euh (silence) j'ai aimé (silence) ben allez au musée parce qu'on pouvait grimper sur la sculpture.
- 2-
- 3- je choisis le mot euh son
- 4-



Bastien 1'40-2'23

- 1- ce que, ce que j'ai aimé c'est plutôt faire l'arrangement sonore l'arrangement sonore parce qu'on pouvait sa propre histoire
- 2- pour le deux, qu'est ce que tu n'as pas aimé, j'ai euh (silence) j'ai tout aimé pratiquement à part prendre les photos c'était un peu long et il faisait froid
- 3- choisis un mot pour décrire ce projet pppptt ppptt euh (silence) j'sais pas
- 4- pour le 4 j'aurais préféré, j'aurais préféré faire chacun son histoire



Carolina 3'11-4'06

- 1- La première j'sais pas
- 2- j'ai tout aimé là-dedans moi
- 3- C'était rigolo
- 4- J'aurais aimé faire de la peinture



Calvin 4'37-5'39

- 1- Dans le projet j'ai aimé euh que c'était (silence) bien (silence) c'était bien, on aimait bien j'aimais bien parce que on rigolait des fois et tout
- 2- ben j'ai rien ben euh j'ai tout aimé
- 3- ben c'est la sculpture, j'ai bien aimé la sculpture (silence) j'ai bien aimé la sculpture parce que celle-là (il prend la maquette de la sculpture dans les mains) parce qu'on pouvait la regarder, la toucher
- 4- J'aurais préféré faire du dessin parce que la maîtresse elle nous avait dit que c'était de l'art visuel et elle nous avait dit qu'on allait peut être faire du dessin voilà



Clélia – 6'13-6'50

- 1- J'ai aimé dans ce projet euh faire les sons parce que c'était intéressant et c'était la 1^{ère} fois que j'en faisais
- 2- Ce que je n'ai pas aimé c'est que quand on m'a dit arts plastiques j'aurais plus pensé à dessiner ou des trucs comme ça
- 3- Un mot pour décrire ce projet ça serait euh intéressant
- 4- Et euh j'aurais aimé faire un peu plus d'arts plastiques, dessiner notre son par exemple dans ce projet



Antoine 7'46-8'10

- 1- Ben j'ai aimé beaucoup de moments parce que c'était drôle
- 2- Et ben euh ben j'ai rien j'ai tout aimé car il y a beaucoup tout est très bien
- 3- c'était drôle
- 4- J'aurais préféré faire une sculpture en pâte à modeler



Lucas 9'27-10'46

- 1- (il chuchote) j'ai tout aimé, j'ai tout aimé parce que c'était bien et très intéressant
- 2- Qu'est-ce que tu n'as pas aimé ? Pourquoi ? J'ai tout aimé, j'ai tout aimé (en souriant)
- 3- Pour décrire le projet, je choiserais quel mot (silence) super
- 4- Qu'aurais-tu aimé faire de plus dans ce projet ? (silence) rencontrer Etienne-Martin pour de vrai et puis voilà c'est tout



Louise 11'06-12'10

- 1- Alors euh ce que j'ai aimé ben c'était (silence) quand on était au musée parce que j'aimais bien me promener euh j'aimais bien n'est-ce que j'aime bien ben voilà
- 2- euh qu'est-ce que je n'ai pas aimé (silence) j'ai pas trop aimé (silence) quand on était dans la salle euh polyvalente et qu'on faisait euh quand on regardait des vidéos euh sur la hauteur, intensité durée des choses comme ça
- 3- Pour décrire le projet je dirais que c'était euh pas mal enfin ça fait deux mots mais c'était bien
- 4- J'aurais aimé faire plus d'arts plastiques, plus peindre parce que j'adore peindre hii ben voilà



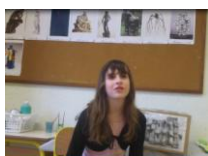
Théo 12'35-13'45

- 1- (il tient la maquette) ben moi j'ai bien aimé le projet euh d'avoir rencontré l'artiste, voir des vidéos, faire le son, et y'a aussi plein de trucs y'a plein d'autres choses
- 2- Ben j'ai tout aimé euh si y'a un truc que j'avais pas aimé c'est de, c'est qu'on a (silence) on n'a pas sculpter
- 3- Ben moi j'trouvais que c'était très bien, ça m'a plu (silence) et puis ben
- 4- J'aurais aimé faire euh (silence) faire de la sculpture apprendre à sculpter faire une euh une euh une euh (silence) une sculpture



Tom 14'54-16'18

- 1- Alors dans le projet j'ai bien aimé euh euh (silence) j'ai bien aimé aller voir le plasticien sonore parce qu'il nous a fait écouter plein de sons on a pu tester ses outils
- 2- J'ai pas trop aimé euh par contre euh (silence) étudier la sculpture d'Etienne-Martin car j'avais choisi deux détails et je ne savais pas lequel choisir
- 3- Euh (silence) ben c'était bien (silence) le projet
- 4- Et j'aurais aimé faire une toute petite sculpture ouais



Eva 16'57-17'35

- 1- Alors euh j'ai bien aimé euh me promener dans le musée pour euh enregistrer les sons (silence)
- 2- J'ai tout aimé en fait et euh
- 3- Pour décrire tout le projet c'est le mot son parce qu'on a enregistré beaucoup de trucs
- 4- Et euh (silence) j'aurais bien aimé visiter la maison d'Etienne-Martin parce qu'elle avait l'air chouette et grande voilà

Manque à transcrire les 4 vidéos sur cassette et un CD non finalisé (cf lufm) : pas de possibilité de récupérer les fichiers (problème technique : j'ai demandé à plusieurs reprises aux personnes compétentes de régler le problème de finalisation du CD numérique de la caméra utilisée, sans succès).

Annabelle

Kévin

Marine

Anaïg

A LA DECOUVERTE DE LA SCULPTURE

C'est quoi une œuvre d'art ? Chaque œuvre est quelque chose que l'on peut voir, entendre, toucher, sentir. C'est parfois la mise en scène des émotions d'un artiste (son vécu, ce qu'il ressent et veut exprimer, ses intentions). Pour créer une œuvre, il fait des choix (outil, matière, format, medium : son, peinture).

CODE ALPHABETIQUE D'ETIENNE-MARTIN

LE CODE ALPHABETIQUE DE L'ŒUVRE « DEMEURE 17 » D'ETIENNE-MARTIN



- A- Terrasse
- B- Echelle de la terrasse
- C- Chambre des fleurs, cette pièce était la pièce où sa mère gardait en hiver les plantes de la terrasse.
- D- Réduit
- E-Chambre des herbes
- F- Escalier sombre
- G- Chambre des livres
- H- Caveaux
- I- Chambre des écritures
- J- Entrée
- K-Porte
- L-Escalier claire
- M-Arrière
- N- Chambre des visites (salle à manger)
- O-Chambre des cérémonies (salon)
- P- Alcôve du cœur, cette pièce était la chambre où il est né
- Q- Chambres
- R-Alcôve
- S-Petit grenier
- T-Grand grenier
- U-Echelle de la lucarne
- V- Lucarne
- W-Chambre des oiseaux
- X-Chambre du levant
- Y-Chambre des nourritures (cuisine)
- Z-Caves, meurtrières

HISTOIRE DE « DEMEURE 17 »



Etienne-Martin était un **sculpteur** français (1913-1995). Cet artiste était très attaché à sa **maison d'enfance** (Loriol). Ainsi, il a créé **21 sculptures intitulées « les demeures »** de 1954 à 1984 où chaque œuvre représente **un souvenir** qu'il a vécu : « *Dans chaque forme se trouvait un événement que j'avais vécu dans ma peau* ».

Pour créer son œuvre, l'artiste dessine d'abord un croquis (**chaque pièce** est représentée par **une lettre** et porte **un nom** faisant appel à un moment de vie vécu) puis réalise après sa sculpture.

C'est donc à partir de son histoire personnelle qu'il construira ses œuvres.

CE QUE RACONTE UNE ŒUVRE D'ART

La **sculpture en bronze « Demeure 17 »** présente les points cardinaux : face **SUD** (rouge/chaud/maison de la mère/lettres A à I), face **NORD** (bleu/froid/maison du père/lettres M à Z), la face **EST** est représentée par l'espace centrale (vert/fontaine : lettre L/espace de vie/lettres J,K) et la face **OUEST** n'est jamais indiquée : c'est la direction de la rue (ce qui se passe à l'extérieur de sa maison d'enfance n'intéresse pas Etienne-Martin). L'oeuvre est construite sur **3 étages** (une ligne imaginaire coupe de part et d'autre la sculpture : **partie haute « CIEL »**, **partie basse « TERRE »**).

LE SON BIEN ENTENDU !

Partout où je me trouve, des sons m'entourent (maison, rue, école, ville, campagne ...). Certains sont agréables à **écouter** (je tends l'oreille vers le son qui m'intéresse) et d'autres sont désagréables à

entendre (les bruits de klaxons > nous n'avons pas le choix puisque notre oreille perçoit les bruits). Le silence fait parti des sons (il peut être apaisant comme troublant).

ONOMATOPEE



L'**onomatopée** est une **interjection** (par exemple, *Ding Dong* pour désigner la cloche, *Gla gla* pour exprimer le froid) émise pour imiter un bruit particulier associé à un être, un animal ou un objet. Ainsi, l'**onomatopée imite un son**. Dans certains pays, l'onomatopée est différente. On imitera le coq en France en prononçant **Cocorico** tandis qu'au Japon, on l'imitera d'une autre manière : **Kokekokko**.



Exemple d'une onomatopée : « Et  ! La pierre est tombée dans l'eau ».

LE SON ET RIEN QUE MON SON

Partout où je me trouve, des bruits m'entourent. Si je veux enregistrer uniquement un son, il faut prendre garde à s'isoler de tout bruit qui risque de polluer ma prise de son.

DES SONS ... OUI, MAIS PAS N'IMPORTE COMMENT !

Pour qu'un arrangement musical soit audible, il faut classer les sons enregistrés lors de la prise de son. Pour cela, on cherche et classons les sons par ressemblance et/ou différence (hauteur, famille, intensité, durée) afin de rendre la composition agréable à écouter.

DES SONS CULTURELLEMENT DIFFERENTS



COCORICO - KOKEKOKKO

Les sons (par exemple, l'onomatopée du cri du coq) peuvent être différents selon la culture du pays : en France, le coq émet « cocorico » tandis qu'au Japon, son chant est traduit par l'onomatopée « Kokekokko ».

RECIT SONORE

Le rêve de Pierre le géant

Il était une fois, un géant qui **ronflait** au fond d'une grotte et on entendait **l'écho** de ses ronflements à des kilomètres à la ronde.

Un matin, il fut réveillé par le bruit d'un **volcan**, comme il était debout de bonne heure, il décida d'aller au **ski**, il tomba, **pleura** et **appela sa maman**. Il crut d'abord qu'il s'était **cassé le nez** mais en fait c'était sa jambe, il prit donc la **canne** de son grand-père pour se déplacer.

Le lendemain, Pierre alla jouer à la **pétanque** avec ses copains. Il leur raconta ses mésaventures de la veille. Ses amis se **moquèrent de lui**. Vexé, il décida d'aller forger un fer à cheval pour lui porter chance mais, il se tapa avec le **marteau** sur les **doigts**. Il se **frotta les mains** sur son pantalon pour essayer d'apaiser la douleur puis il rentra chez lui.

Il mit une énorme casserole sur le **feu** pour se faire cuire un ours et **alla** remplir sa baignoire d'**eau** pour se relaxer dans un bon bain. Il entendait au loin le sifflement du feu sous la casserole.

Enfin, détendu, il s'endormit et ronfla. Brusquement, il se réveilla et sentit son **cœur** battre à la chamade ...

Ce n'était qu'un rêve !

COMMUNICATION

Projet Son(s)-Souvenirs(s)

Articles de presse dans la *Nouvelle République* :

3 novembre 2011, 22 mai 2012

Le pays d'Issoudun : parution de Mai 2012

www.aaar.fr (Arts Visuels en Région Centre)

Annonce dans *BIP TV* (antenne télévisuelle locale) : 18 mai 2012
(journal)

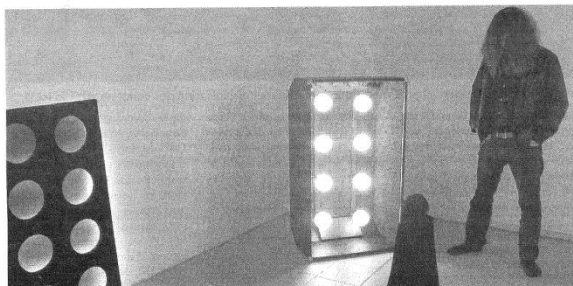
Issoudun

arts

Jérôme Poret : d'un monde à l'autre

Artiste en résidence à Issoudun depuis août dernier, Jérôme Poret présente, jusqu'à ce soir, ses créations inspirées du Pleurant.

Jérôme Poret n'est pas parti du Pleurant d'Issoudun mais de celui de Bourges. Un Pleurant qui l'a séduit, car il a les mains jointes sur le visage ; elles font disparaître le genre et la fonction sous le drapé. On ne voit plus que le vêtement. Une œuvre du XV^e siècle qui va être déterminante pour son travail. L'alchimie des correspondances entre le passé et le présent. Le présent, c'est son attachement au drone, ce genre musical où l'on utilise des sons, des notes maintenues ou répétées, qui se caractérisent par de longues plages musicales. Plus précisément, le Drone Rock et son groupe mythique, Sunn O, qui se distingue par des musiciens totalement encapuchonnés afin que personne ne les reconnaisse : « J'ai fabriqué une construction qui va de 1452 jusqu'à eux ». Un pleurant de 65 centimètres, le double du modèle en pierre, qu'il a réalisé en cuir avec la collaboration de la section d'arts appliqués en maroquinerie du lycée d'Alençon.



Un pleurant peut en cacher un autre.

Face au Pleurant, cet ancien étudiant des Beaux-arts de Bourges, fondateur de Transpalette - espace d'art contemporain berruyer - a installé un ampli revu, redessiné, retravaillé, reformaté pour, lui aussi, entrer en correspondance avec les baptistères romains. Pour cela, il s'est inspiré d'une œuvre de Richard

Serra, un octogone d'acier qui fait face à la Chapelle Saint Éloi dans la région lyonnaise. Un croisement d'univers bien différents que cet artiste qui passe aujourd'hui le plus clair de son temps à Berlin se plaît à rapprocher. Conceptuel, Jérôme Poret l'est à l'excès. Comme cette musique

qu'il porte en lui : le drone rock. Jusqu'à saturation.

Emmanuel Bédu

Portes ouvertes à l'atelier résidence, 2, rue de la Triperie, aujourd'hui de 10 h à 12 h et de 14 h à 19 h. Œuvre visible au musée Saint Roch.

sur l'agenda

> **Paralysés de France.** Permanence, vendredi, de 14 h 30 à 16 h 30, à la Maison des associations, rue du 4-Août. Contact : APF Châteauroux, tél. 02.54.34.13.45.

> **Alcool assistance.** Réunion, vendredi, de 20 h à 22 h, au centre hospitalier, salle des réunions (cour d'honneur). Contact : tél. 02.54.03.28.59.

dans la ville

> **Urgences.** Médecins, Samu 36, tél. 15 ; pompiers, tél. 18 ; gendarmerie, tél. 17.

> **Services.** Mission locale, rue Georges-Brassens, de 8 h 30 à 12 h 30 de 13 h 15 à 17 h 30, tél. 02.54.21.52.75.

Maison de l'enfance, halte-jeux et crèche familiale, de 8 h 30 à 12 h 10 de 13 h 30 à 17 h 30, tél. 02.54.21.25.22. Centre municipal d'action sociale, 8 h 30 à 12 h et de 13 h 30 à 17 h 30, tél. 02.54.03.36.10.

> **Loisirs.** Ensemble de loisirs sportifs des Champs-d'Amour : piscine, de 12 h à 14 h et de 17 h à 20 h 15 ; bowling, de 14 h à 20 h, tél. 02.54.21.55.99.

Méli : de 9 h à 12 h et de 13 h 30 à 20 h, tél. 02.54.21.12.36.

Espace loisirs et forme : de 9 h à 20 h 30, tél. 02.54.03.10.63.

> **Médiathèque,** et salle du patrimoine, de 14 h à 18 h, tél. 02.54.21.61.43.

> **Sorties.** Musée de l'Hospice Saint-Roch : de 14 h à 18 h, tél. 02.54.21.01.76.

Office de tourisme : de 9 h à 12 h et de 14 h à 18 h, tél. 02.54.21.74.02.

Centre culturel Albert-Camus : de 14 h à 18 h, tél. 02.54.21.66.13. Centre multimédia : de 14 h à 19 h, tél. 02.54.03.32.60.

> **Déchetteries.** CCPI : ZI, avenue Jean-Bonnefont (réservée aux particuliers), de 8 h 30 à 12 h et de 14 h 30 à 17 h 30, tél. 02.54.21.79.92.

Sictom : ZI, rue Guillaume-Massicot (réservés aux abonnés des communes du Sictom), de 8 h à 11 h et de 14 h 30 à 17 h, tél. 02.54.03.60.90.

cinéma

Les Élysées

Intouchables, comédie d'Éric Toledano. A 20 h 30, numérique.

Poulet aux prunes, comédie dramatique de Marjane Satrapi. A 20 h 30.

Polisse, Drame de Maiwenn. A 20 h 30.

Contact : tél. 02.54.03.32.60.

Un projet de classe original

La classe de CM2 est venue chez l'artiste en résidence, avec un projet monté avec Gwenaëlle Garcia, en master de l'éducation de l'enseignement et de la petite enfance. Un projet ambitieux : *Le son peut-il être matière à l'expression plastique*. La jeune femme, à partir de son mémoire, et en partenariat avec Sophie Cazé, directrice du musée, apprend aux élèves à mieux appréhender une démarche : sculpture et sculpture contemporaine.

Ici, la Demeure 17 d'Étienne-Martin, dans laquelle on retrouve le vécu de son enfance. Elle leur fait découvrir un nouveau matériau, le son, quel qu'il soit, et leur apprend la pratique d'une autre forme d'expression plastique : agir avec le son, la finalité étant de mettre en scène la sculpture en plâtre d'Étienne-Martin, qui fasse écho au sculpteur et au souvenir des enfants, d'où son nom : *Son(s) souvenir(s)*.



La classe de cm2 de Condorcet a présenté à Jérôme Poret un questionnaire sur son travail, avant de présenter le leur, mené jusqu'en janvier, à partir de la sculpture d'Étienne-Martin

Vendredi 4 novembre

Pourquoi, à Issoudun, le pain est-il aussi cher ?

Enquête spéciale **la Nouvelle République**

[Indre](#) - Issoudun - Exposition

La sculpture sonore d'Étienne-Martin

22/05/2012



Quelques élèves de CM2 autour de Stéphanie Carrot, l'enseignante, et la structure en abécédaire de papier mâché. - (dr)

La nuit des musées s'est déroulée sur une création sonore, proposée par les élèves de CM2 de l'école primaire Condorcet, d'après la sculpture d'Etienne Martin *La Demeure 17*, appelée aussi *Le Puits Fontaine*. Un projet original porté par l'enseignante, Stéphanie Carrot.

Huit mois de travail, à raison d'une heure par semaine, ont été nécessaires pour donner vie à ce bronze, en éveillant le monde des émotions, des souvenirs et de l'imaginaire. Gwénaëlle Garcia, étudiante, a d'abord fait découvrir ce qu'était une sculpture, puis le monde d'Etienne Martin et quelques périodes de sa vie. Les enfants ont découvert son abécédaire, creusé dans la sculpture.

Ils ont à leur tour choisi une partie de la sculpture et une lettre, et associé à la fois un souvenir et un son. Chaque élève avait son propre son, ou une onomatopée, un souvenir personnel.

En classe, ils ont confectionné une sculpture d'abécédaire en papier mâché et ont mixé toutes leurs phrases souvenir pour écrire une belle histoire : *Le Rêve de Pierre le géant* comprenant tous les mots sons qu'ils avaient trouvés, et fait ainsi, à la manière d'Etienne Martin, un code alphabétique sur leur demeure collective, l'école Condorcet.

Plus de 250 visiteurs

C'est d'ailleurs assez drôle, la chaufferie devenant la chambre du soleil, la classe de CM2, la chambre du paradis, la cour, le salon des déchaînés... Les enfants ont adoré ce travail. Pour beaucoup, la nuit des musées restera gravée comme une nouvelle approche de la sculpture, du son, de l'art.

Les quelque deux cent cinquante visiteurs du musée, samedi, ont été guidés sur le même cheminement ou se sont laissés porter par l'écoute de la découverte des productions plastiques des élèves, croisant installation sonore, dessin, récit, photos, extraits vidéo. Un vagabondage buissonnier très apprécié. Ce fut aussi le moment de la découverte du musée et des expositions.

Cor. NR, Micheline Bougnoux

Mettre les souvenirs récit 1

Flyer d'invitation à l'exposition, communication sur le site www.aaar.fr (arts visuels en Région Centre)

NUIT DES MUSÉES

Son(s), souvenir(s) d'une sculpture

Pendant les Fêtes de la Tour Blanche, faites un détour par le musée !

La sculpture en bronze d'Étienne-Martin présentée dans la cour du musée est à l'origine d'un projet de sensibilisation à la création sonore réalisé par les élèves de l'école primaire Condorcet à Issoudun. Intitulé « Son(s)-Souvenir(s) », ce projet est présenté dans le cadre de la Nuit des Musées.

La sculpture d'Étienne-Martin « Le Puits-fontaine » appartient à la série Les Demeures étroitement liée à la biographie de l'artiste et à la nostalgie de sa maison natale. 17 élèves de CM2 se sont appropriés l'histoire de cette œuvre et de



Un travail original mené avec une classe de Condorcet autour de la sculpture d'Étienne-Martin

son code alphabétique pour créer une transposition sonore entremêlant leurs souvenirs familiaux et leurs imaginaires. La restitution de ce parcours pédagogique bénéficie d'une scénographie dynamique, croisant productions visuelles, installations audio et vidéo. À découvrir à la tombée de la nuit !

L'ensemble du projet, qui s'inscrit dans le cadre d'un partenariat entre la classe de Madame Carrot, le Musée de l'Hospice Saint-Roch et le studio d'enregistrement Yac'Prod de Pruniers, a été conçu et mené par Gwénaëlle Garcia - étudiante en Master MEEFA, IUFM de Châteauroux, dans le cadre de son mémoire de recherche, sous la direction de Marie-Juliette Rebillaud, professeure d'arts plastiques. ■

Samedi 19 mai de 20 h à 22 h

MÉDIATHÈQUE

Des odeurs au parfum



« Voir du nez », « Voir plus loin que le bout de son nez », « Se laisser mener par... le bout du nez ». Les expressions populaires évoquant le nez ne manquent pas et pourtant le nez s'avère complexe et le sens de l'odorat méconnu. Cette exposition interactive vous propose de redécouvrir ce sens par ses aspects culturels et sociologiques, mais aussi de découvrir les aspects scientifiques et industriels autour du « nez » et des arômes. ■

Exposition réalisée par Centre-Sciences et Science Action, présentée à la MÉDIATHÈQUE ALBERT-CAMUS jusqu'au 23 juin



Flyer d'invitation pour l'exposition



Le ministère de la Culture et de la Communication vous invite à la huitième édition de
La Nuit européenne des musées
le samedi 19 mai 2012

Au Musée de l'Hospice Saint-Roch

« Son(s)-Souvenir(s) »

**Création sonore originale
réalisée par des élèves de l'école Condorcet
d'après la sculpture d'Etienne-Martin**

Projet conçu et mené par **Gwénaëlle Garcia**
-étudiante en Master MEEFA, IUFM Centre Val de Loire,
site de Châteaurox-
sous la direction de **Marie-Juliette Rebillaud**,
professeure d'arts plastiques.

Projet réalisé en partenariat avec
**les élèves de cm2 de l'École Condorcet et leur
professeure Stéphanie Carrot,**
**le Musée de l'Hospice Saint-Roch et le studio
d'enregistrement Yac'Prod de Pruniers.**

Ouverture du musée de 20h à 22h

Rue de l'Hospice Saint-Roch – 36100 Issoudun - Tél : 02 54 21 01 76 –
musee@issoudun.fr – www.issoudun.fr

Création : Le Gréfil Bargaon avec le soutien de NEULIZE VIE - Graphisme : Christophe Siau - Imp. : Poch-Louche à Paris



Rencontre avec la journaliste de BIP TV

Annonce sur www.bip-tv.fr (journal du 18/05/12) après l'annonce des Fêtes de la Tour blanche à 13'20''.

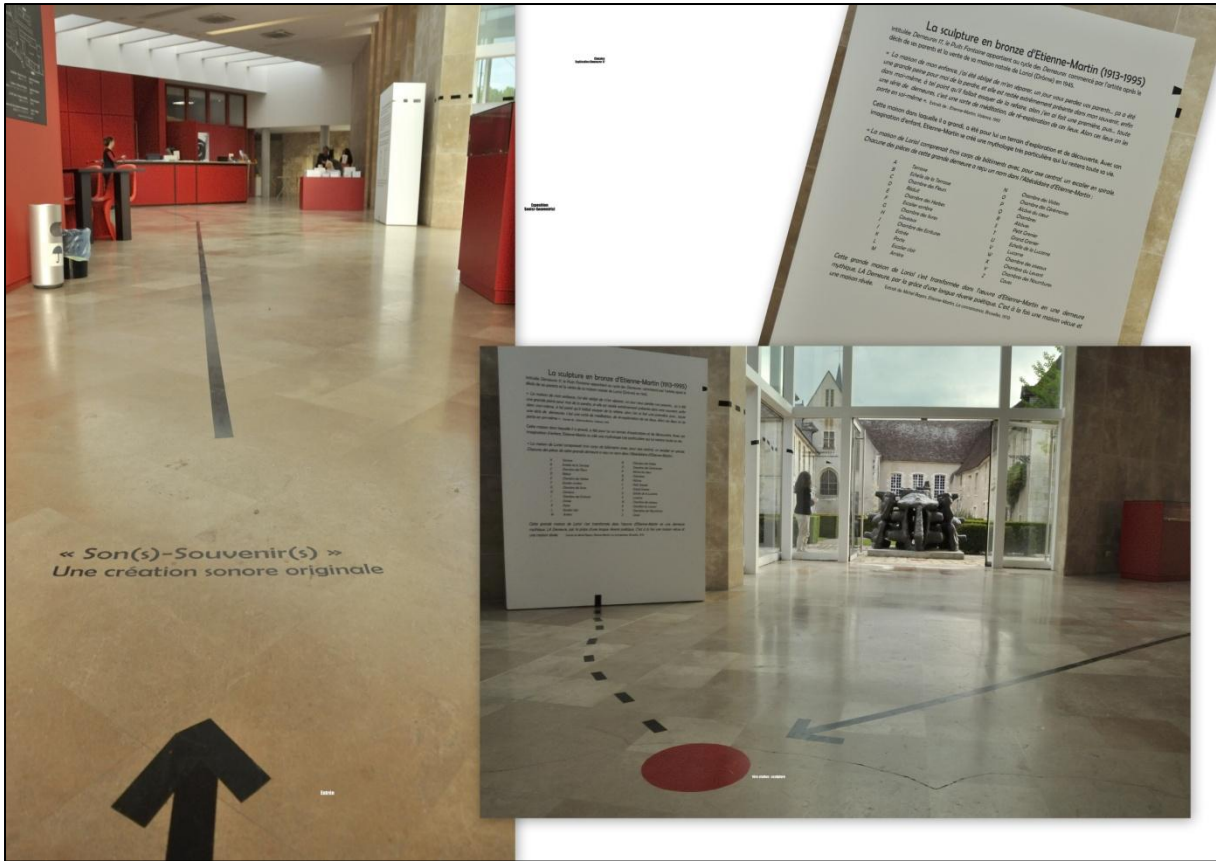


SOUVENIRS EXPOSITION

Musée de l'hospice Saint-Roch

Nuit des musées – 19 mai 2012

Un chemin guidant les visiteurs de la sculpture vers l'auditorium (œuvre sonore), puis vers le « cabinet de curiosités » (cube-sonore, livret d'art élève, récits souvenirs sonores, croquis et portraits d'Etienne-Martin, sculpture écolière, articles de presse ...).



« Son(s)-Souvenir(s) »
Une création sonore originale





« Son(s)-Souvenir(s) »
Une création sonore originale proposée par les élèves de cm2 d'après la Demeure 17 d'Etienne-Martin.

Le point de départ de ce projet est la rencontre avec la *Demeure 17* et l'univers des souvenirs d'Etienne-Martin, sculpteur français majeur du XXe siècle. L'expérience sensible et sensorielle reste toujours au cœur de la création. C'est ainsi que les dix-sept élèves en classe de cm2 de l'école Condorcet d'Issoudun ont donné vie à ce bronze en éveillant leur monde invisible empli d'émotions, de souvenirs et d'imaginaire.

L'œuvre sonore « Son(s)-Souvenir(s) » est un travail d'expressivité plastique, sans thématique préalable ...

Mais ce soir, elle est surtout une invitation à voyager dans un monde où seul votre propre imaginaire cheminera. Laissez-vous conduire en tendant l'oreille à l'écoute de cette pièce sonore présentée en deux temps : *la première écoute* vous fera vivre un parcours insolite tandis que *la seconde* vous conduira dans l'univers choisi par chacun des enfants.

Enfin, après avoir traversé ce « dialogue poétique » entre sons, souvenirs, songes et chimères, vous pourrez découvrir les productions plastiques croisant installation sonore, dessin, récit, extraits vidéo. Un vagabondage buissonnier réalisé en huit mois autour du son et de son expression plastique.

Bonne écoute ! →

Cimaise
Explication du projet

Exposition
Son(s)-Souvenir(s)



Auditorium : création sonore



Portrait Etienne-Martin

Cimaise remerciements

**Mots sonore
Cubes sonores**

**3ème station
Cabinet de curiosités**

**Sculpture
écolière**



**Croquis
Etienne-Martin**

**Exposition
Son(s)-Souvenir(s)**

**3ème station
Cabinet de curiosité**

**Tableau des livrets d'Art
Articles de presse
Extraits production écrite
Code écolier**

**Texte sonore
"Le rêve de Pierre le géant"**





Cela me fait penser à un volcan. J'en ai vu en vacances à l'île de la Réunion. On dirait qu'il va cracher de la lave et il faisait du bruit. Après, nous sommes rentrés à la maison en avion.

J'ai choisi ce trou car je me rappelle avoir construit une cabane avec un marteau en compagnie d'un copain. Dès que je suis monté en haut de l'arbre, les branches me faisaient glisser et mon cœur battait très fort car j'avais peur.

Je suis redescendu et j'ai entendu un bûcheron avec une tronçonneuse.

J'ai choisi ce détail parce que je me souviens avoir soigné du nez au lit et cela n'en finissait pas alors j'ai prévenu maman pour qu'elle vienne me soigner.

Parfois aussi quand je bouge le lit, il craque.

J'ai pensé à mon frère quand il pliquait ses crises. Il pleurait et ne voulait pas me parler. Il reniflait, se mouchait et comme c'était l'heure de manger nous devions mettre la table mais mon frère me balançait ma serviette décorée d'un éléphant en bois. Et après, il se calmait et nous jouions ensemble.

Cela me fait penser à un volcan. J'en ai vu en vacances à l'île de la Réunion. On dirait qu'il va cracher de la lave et il faisait du bruit. Après, nous sommes rentrés à la maison en avion.

J'ai choisi ce détail parce qu'il me rappelle le visage d'un vieil homme que j'ai croisé dans la rue avec sa canne posée bruyamment sur le sol. Il se mouchait souvent parce qu'il était enrhumé et il devait renifler.

Je n'entendais pas bien ma mère qui me parlait derrière à cause des travaux, des chiens qui aboyaient et du moteur des voitures. Nous avons tourné au coin de la rue où les jardiniers coupaient les haies avec leur tronçonneuse. De retour à la maison, ma mère claqua la porte derrière elle parce qu'elle était très dure à fermer.

Enfin, je me suis lavée les mains pour ne pas avoir de bactéries et je suis montée dans ma chambre.



Cube sonore

Gwénaëlle GARCIA
Master MEEFA

RESONANCES ENTRE MUSIQUE CONTEMPORAINE ET MANIFESTE VISUEL.
Le son peut-il être matière à l'expression plastique ?

Résumé :

Dix-sept élèves de primaire ont vécu pour la première fois, une expérience sonore, issue d'un domaine contemporain qui leur était étranger : l'art numérique. L'axe privilégié du projet était orienté vers la sensibilisation aux arts sonores. Il s'agit d'une réflexion co-disciplinaire puisqu'elle réunissait les arts visuels et l'éducation musicale (activités plutôt centrées sur les jeux vocaux et les percussions corporelles).

Ce protocole expérimental a engagé les élèves vers l'expression, la création, l'imagination, l'émotion, la manipulation d'un nouveau matériau artistique : le son.

Le point de départ de ce projet est la rencontre avec la sculpture originale d'Etienne-Martin (sculpteur français majeur du XXe siècle), intitulée *Demeure 17* et l'univers de ses souvenirs. L'expérience sensible et sensorielle reste toujours au cœur de la création. C'est ainsi que les élèves de CM2, de l'école Condorcet d'Issoudun, ont donné vie à ce bronze en éveillant leur monde invisible empli d'émotions, de souvenirs et d'imaginaire.

Leur création sonore intitulée *Son(s)-Souvenir(s)* est un travail d'expressivité plastique, sans thématique préalable ... une invitation à voyager dans un monde insolite conduit par chacun de leur univers. Un « dialogue poétique » entre sons, souvenirs et songes.

Un vagabondage buissonnier réalisé en huit mois autour du son et de son expression plastique.

Mots clés : Art numérique, création sonore, musique contemporaine, œuvre d'art, son, arts visuels.

RESONANCE BETWEEN CONTEMPORARY MUSIC AND VISUAL MANIFESTO
Could sound be material for plastic expression?

Summary :

Seventeen primary school pupils were involved in their first "sound-experience", coming from a contemporary field unknown to them: digital art. The main axe of the project was oriented towards sensitisation to "sound-art". This was a bi-subject reflection; since it combined visual art and musical education (activities more centred on vocal games en physical percussions).

This experimental protocol lead the pupils towards expression, creation, imagination, emotion, manipulation of a new artistic material: sound.

The basis for the project was their meeting with the original sculpture by Etienne-Martin (major XXst century French sculptor), named *Demeure 17* and his universe of recollections. The sensitive and sensory experiment remains the core of the creation. The pupils of class *CM2, école Condorcet in Issoudun*, thus animated this bronze sculpture by awakening their invisible world full of emotions, souvenirs and imagination.

Their "sound-creation" named *Son(s)-Souvenir(s)* is a work of plastic expressiveness, without premeditated theme... an invitation to a journey in an extraordinary world, guided by each of their universes. A "poetical dialogue" between sounds, souvenirs and dreams.

A meandering playing truant, achieved in eight months around sound and its plastic expression.

Key words : digital art, sound creation, contemporary music, work of art, sound, visual art

Pagination : 158 pages annexes comprises

Année de parution : 2012