

LE POTENTIEL DE L'AMATEUR

AGATHE PASTEL

CAPLP ARTS APPLIQUÉS_DESIGN

JUIN 2016

Sommaire

5	introduction
6	situation professionnelle
12	synthèse
13	définition du thème • du Bit au Beat : - l'amateur augmenté par l'évolution technologique • Une vision différente sur son quotidien • Intuition lyrique : - le potentiel de l'amateur est en lui
23	<i>Pistes Pédagogiques</i> séquence 1 déroulement évaluation documents complémentaires
33	séquence 2 déroulement évaluation documents complémentaires

Introduction

UN ATTRAIT POUR LES PRATIQUES NON PROFESSIONNELLES

Dans le cadre d'un stage en DSAA design graphique, j'ai participé à l'organisation d'un événement nommé *What The FLOK*?, une semaine pour faire et penser*, organisé par le FabLab de l'association Zinc. Lors de ce rassemblement de makers, d'ingénieurs et de plasticiens, **un atelier couture** a retenu mon attention. L'intervenante n'a pas nommé son atelier *Fabrique ton tote bag* (tote bag = sac basique et tendance correspondant à la production finale), mais plutôt *Peut-on vivre sans H&M?*. Ce choix m'a semblé important puisque le titre de l'atelier amène le participant à **penser en termes de possibilité**, de **regard sur la société** (mode, condition de production) et **non en termes de finalité** (le tote bag). Cette courte expérience m'a lancée dans une recherche sur **les pratiques amateurs en design graphique**.



UN QUESTIONNEMENT AUTOUR DU DIY

Dans l'injonction « **Do It yourself** », fais-le toi-même, formulé par le mouvement **anti-consumériste** et contestataire hippie dans les années 60 ou punk dans les années 80, on peut trouver une **forme d'urgence** et de détresse qui tente d'**alarmer sur les conséquences de l'industrie de masse**. Aujourd'hui, pour lutter contre cette **dépossession des savoir-faire** et **l'inhibition d'initiative individuelle ou collective**, des citoyens, les makers notamment, s'organisent et cherchent des systèmes de **partage de connaissances**, des espaces de collaboration permettant de **retisser des liens sociaux**.

Cependant, l'expression « Do It Yourself » est de plus en plus utilisée aujourd'hui dans l'**économie** du loisir créatif et du bricolage pour surfer sur la vague des tutoriels produits et visionnés par les internautes du monde entier. En revanche, il est à noter qu'aujourd'hui les **activités estampillées « DIY »** proposées sur le marché sont encadrées et composées d'une gamme de matériel, de kit, d'un ensemble qui rend la **consommation indispensable**. L'activité laisse alors transparaître un gain de liberté et d'autonomie, mais **engendre une production homogène** niant l'imagination du "bricoleur".

RENDRE POSSIBLE LA COLLABORATION ENTRE PROFESSIONNEL ET AMATEUR

En tant que futur designer graphique, je me suis aperçue qu'il n'est pas réaliste d'envisager ce métier en faisant abstraction des pratiques amateurs. Or ces dernières **remettent en question la validation des savoir-faire par le diplôme**. Ainsi, un conflit s'installe, car l'amateur considère le graphiste professionnel comme un usurpateur et le graphiste, lui, se voit dépossédé de son monopole de spécialiste. Toutefois, **ces deux personnes ne sont pas incompatibles** : le graphiste professionnel et le non professionnel se rejoignent sur un point : une volonté d'**agir dans le champ des arts graphiques**.

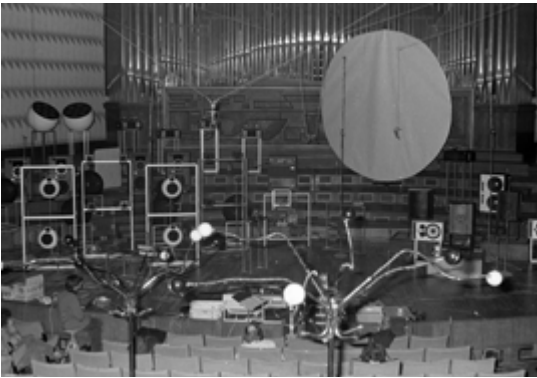
J'ai dans un premier temps essayé d'observer l'introduction de DIY dans le design graphique, mais l'ensemble n'était pas efficient pour l'amateur qui était extrêmement **bridé par les processus et les kit mis en place**. Puis j'ai fini par m'apercevoir, grâce à des projets menés en parallèle qu'il fallait plutôt **immerger le designer dans les pratiques amateurs**. Car, à **l'image du hacker**, le designer peut identifier un dysfonctionnement à petite échelle. Au lieu de trouver une solution seul, il peut **impulser l'idée de le résoudre et créer les moyens qui vont permettre à d'autres de s'en emparer**.

* Free Libre Open Knowledge

Situation professionnelle

CONTEXTE

Mon observation a lieu au sein d'un **cours de composition** musicale pour adulte de niveau intermédiaire dans le **cursus "électroacoustique"** du conservatoire. Les étudiants sont des adultes venant de **divers horizons** : musiciens d'origine, plasticiens ou encore issus du milieu scientifique. Ce cours est dédié à la musique acousmatique. Le mot acousmatique est un terme défini par le philosophe Pythagore comme **"le son dont on ne voit pas la source"**, se dit d'une musique ou d'un son que l'on entend sans voir qui le produit. De plus, la pratique de cette musique s'accompagne d'une **démarche concrète**, terme utilisé pour la première fois par Pierre Schaeffer : le compositeur **travaille directement avec les sons** eux-mêmes, **enregistrés et fabriqués** le plus souvent par ses soins.



acousmonium, salle de diffusion acousmatique à 360°, INA-GRM

« Il y a d'un côté la musique habituelle (dite abstraite) qui de l'abstrait au concret traverse trois phases de la conception (mentale) à l'exécution (instrumentale) en passant par l'expression (chiffree) et de l'autre côté, comme dans un face à face, la musique nouvelle (dite concrète) qui procédant à rebours, du concret à l'abstrait passe successivement par les phases des matériaux (fabrication), des esquisses (expérimentation) et de la composition (matérielle). »

Pierre Schaeffer, *Premier journal de la musique concrète*, 1952



relevé graphique commun d'une analyse globale suite à la première écoute

Je m'intéresse à la partie analyse de pièce acousmatique du cours de composition. L'analyse commence par une première écoute puis laisse place à la description du matériau qui consiste à **analyser les objets sonores de la pièce**, exécuter un zoom et qualifier de manière objective le son grâce au vocabulaire du solfège schaefferien (plus complet que le solfège traditionnel). *Le traité des objets musicaux* de Schaeffer évoque la typo-morphologie (la dynamique, la masse, la facture, le profil...) des sons. Le **GRM** (Groupe de Recherche Musicale) comprenant Shchaeffer a mis en place un solfège de l'écoute qui ne s'intéresse pas à la structure globale d'une pièce.

Pour décrire l'organisation du matériau, les étudiants investissent un tableau blanc et dessinent trois **lignes temporelles** correspondant aux trois mouvements de la pièce. Ils parlent alors de trame en tuilage, de naissance de la matière, de profil vibratoire, d'expansion de l'espace, d'itérations, d'accumulations, de stries... Tout **ce vocabulaire** est accompagné de formes qui se baladent sur la timeline. Une analyse d'œuvre se réalise avec un support texte descriptif et un **relevé graphique permettant de synthétiser, spatialiser le son**.

PROBLÈME OBSERVÉ

Les étudiants **n'ont pas acquis le bagage théorique** requis lors de leurs deux premières années d'études en électroacoustique. Ce **manque** pose un **problème de dialogue** entre les « étudiants » et le « professeur » lors d'analyse sonore de pièce acousmatique. En effet, le vocabulaire permettant de qualifier, discriminer un objet sonore, élément propre à la musique de P. Schaeffer, n'est pas acquis. Or ces termes spécifiques sont classifiés dans des **tableaux cabalistiques, appelés TARTYP ou TARSOM** que les étudiants redoutent. Cette situation met en exergue un problème dans **« les conditions de transmission de contenu »** auquel le graphiste peut contribuer.

		Durée déterminée (macro-objets)		durée mesurée (micro-objets)		Durée déterminée (macro-objets)			
		pas d'unité temporelle		unité temporelle		pas d'unité temporelle		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	
		facteur		facteur		facteur		facteur	

RÉFLEXION AUTOUR DE LA PROPOSITION

Quand Schaeffer a écrit *Le traité des objets musicaux* en 1958 il souhaitait mettre en place une typologie permettant de **comprendre davantage le son**. Or son livre étant complexe, le compositeur Michel Chion a décidé d'écrire *Le guide des objets sonores* en 1983 pour transposer l'ouvrage de P. Schaeffer, en synthétisant ou reformulant des points. On pourrait peut-être croire alors que **mon travail consiste à son tour en une transposition de l'ouvrage de Michel Chion**.

	Durée démesurée (macro-objets) pas d'unité temporelle		Durée mesurée unité temporelle			Durée démesurée (macro-objets) pas d'unité temporelle	
	Facture imprévisible	Facture nulle	Durée réduite micro-objets			Facture nulle	Facture imprévisible
hauteur définie masse fixe	[En]	Hn	tenu formée	impulsion	itération formée	[Zn]	[An]
			N	N'	N''		
hauteur complexe masse peu variable	[Ex]	Hx	X	X'	X''	[Zx]	[Ax]
variation de masse imprévisible	[Ey]	Tx trames particulières	Y	Y'	Y''	Zy pédalles particulières	[Ay]
	E cas général	W cas général	W	φ	K	P cas général	A cas général
	sons tenus			sons itératifs			

TARTYP : Tableau de Récapitulation de la TYPologie de l'objet sonore, issu du *Traité des objets musicaux* de Pierre Schaeffer

Contrairement aux deux premiers, **mon contenu serait davantage matériel et permettrait de créer du lien entre le concept et son application concrète**. La question est de savoir si c'est au graphiste de fixer un champ d'application, fournir une légende avec le vocabulaire de forme mis en place. Peut-être qu'il serait intéressant de donner aux étudiants le moyen de créer leur propre matériel ou leur permettre de hacker le matériel donné... Ainsi dans ces conditions, **le graphiste n'est plus un producteur de formes, mais celui qui permet à d'autres de produire**, de modifier ces formes voire de les échanger. Ainsi l'un des enjeux va être de savoir **comment prendre en compte l'amateur lors de la production du vocabulaire de forme**. Dans le souci de respecter le cheminement personnel de l'amateur, est-il intéressant de chercher l'universalité comme l'on fait les graphistes du style international? Il me semble que c'est davantage **au sein d'une singularité des formes que les sensations personnelles de l'étudiant peuvent se révéler** et donc permettre l'appropriation, la distinction et la mémorisation du concept.

Pour créer ces formes, le graphiste doit comprendre le sujet traité, avoir entendu les différents objets sonores correspondants et mettre en place un rapport synesthésique note qui est par définition assez personnel. Ainsi on peut s'interroger sur **le recul que peut prendre le graphiste : peut-il se manifester à travers la production de formes?** Il paraît intéressant d'installer un système horizontal où le graphiste n'est plus en dehors du contexte comme le prestataire, mais peut expérimenter les conditions de l'amateur et **effectuer ses recherches de l'intérieur**. C'est peut-être une des forces du graphiste généraliste qui va avoir une capacité à entrer plus facilement dans les enjeux amateurs tout en ayant conscience des liens qui peuvent

s'effectuer entre les différents domaines. L'artiste et graphiste Paul Cox, lors de son installation participative *Jeu de construction* au centre Pompidou en 2005, a animé un blog dans lequel il a mis l'évolution de son installation en rapport avec d'autres projets, des références, des idées. Ce blog permet au manipulateur de pièces de construction de **mieux comprendre comment l'artiste travaille**, de lui transmettre des commentaires et d'engager ainsi un dialogue pour tisser un réseau de références qui génère de nombreuses possibilités.

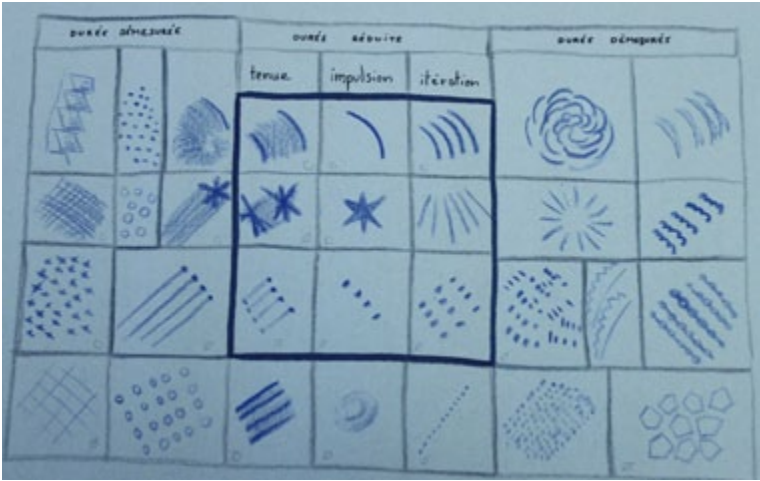
PROPOSITION

Cette réflexion m'amène à me positionner comme **facilitatrice de l'usage de ce vocabulaire** en proposant des **ateliers dans des cours d'électroacoustique avec un outil pédagogique**.

Le MACMUC (Materiel Analytique Concret pour MUisque Concrète) est un appareillage graphique qui permet de manipuler la typologie des sons développée par Pierre Schaeffer dans son *Traité des objets musicaux*. Le MACMUC est composé d'un ensemble d'outils concrets présents dans notre quotidien, un bloc de pâte à modeler et des formes imprimées en 3D.

Cet **atelier permet d'associer un outil, un geste et une empreinte à un type de son pour mémoriser cette typologie complexe**.

Cet ensemble d'outils graphiques peut être **reproduit, complété** grâce à une **plateforme d'échange de fichiers 3D** sur Internet associé à des **espaces de fabrication locaux** (FabLab, hackerspace).



transposition du TARTYP
— attribution d'outils en fonction des types de son et des possibilités de déclinaison (tenue, itération, impulsion)
— établir un parallèle entre l'objet sonore équilibré ou excentrique et l'ustensile commun ou inhabituel



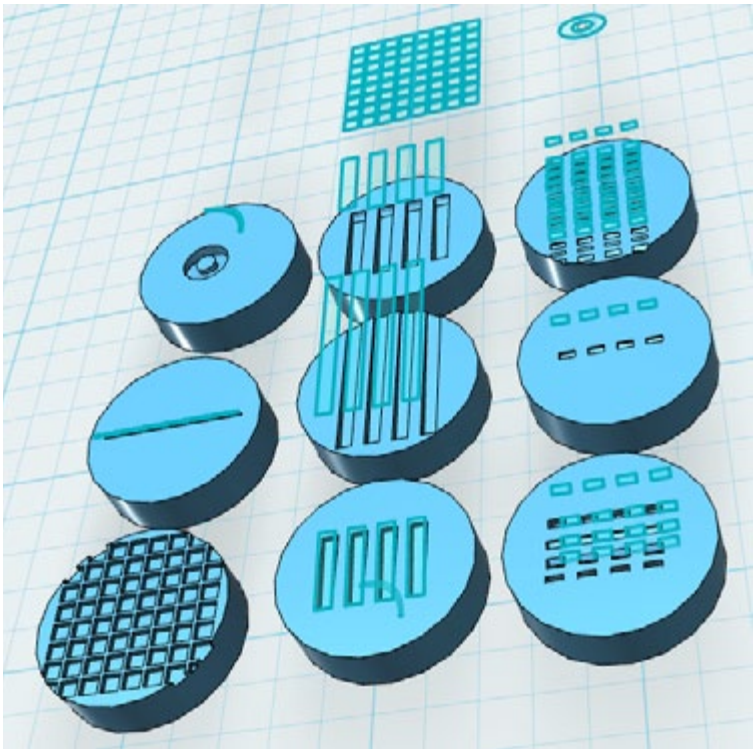
atelier MACMUC
disposition des ustensiles pour l'atelier



transposition du TARTYP grâce aux conventions établie par le MACMUC



expérimentation de la richesse formelle des empreintes d'ustensiles culinaires quotidiens
empreintes sur pâte et sur papier

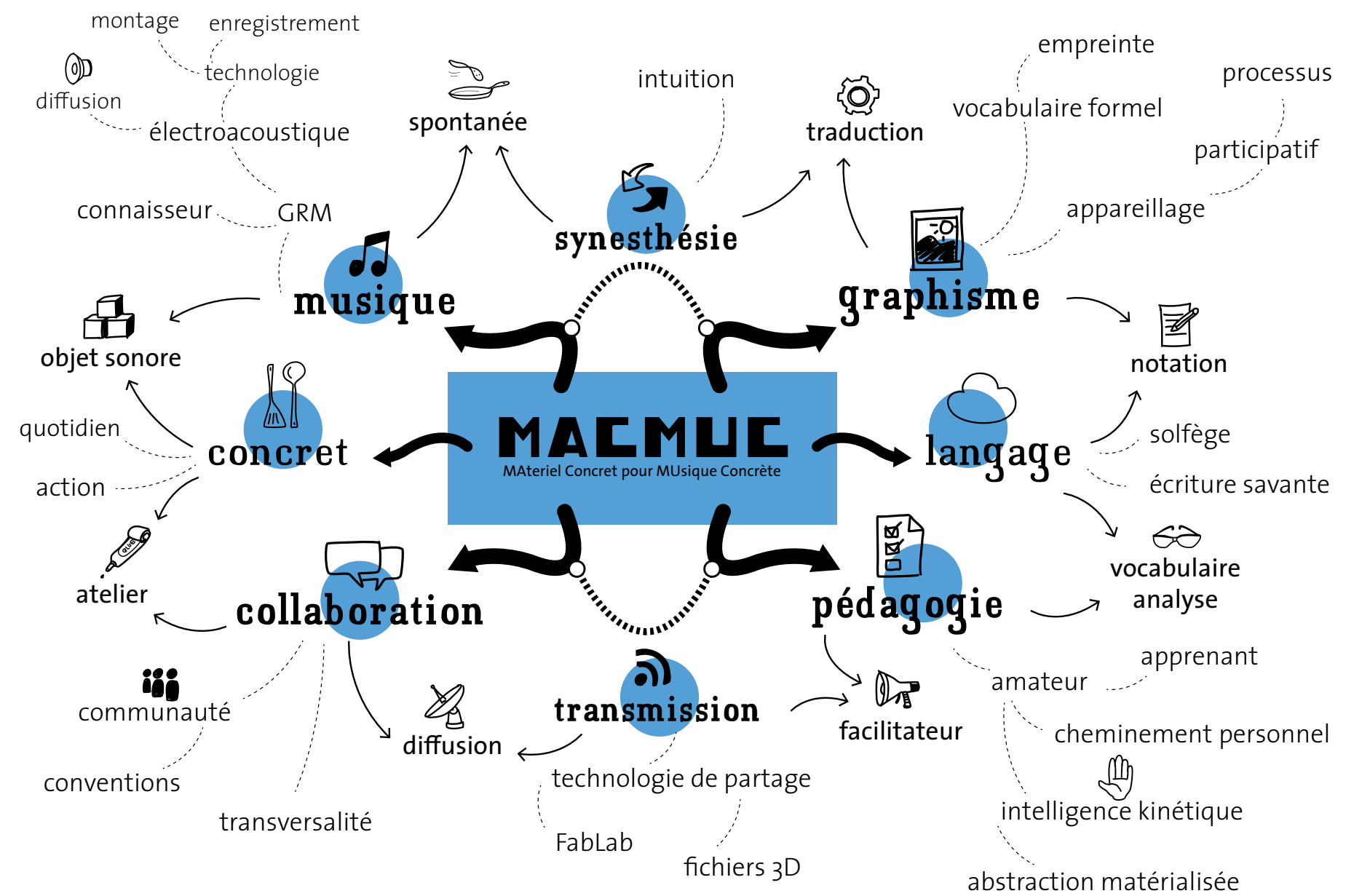
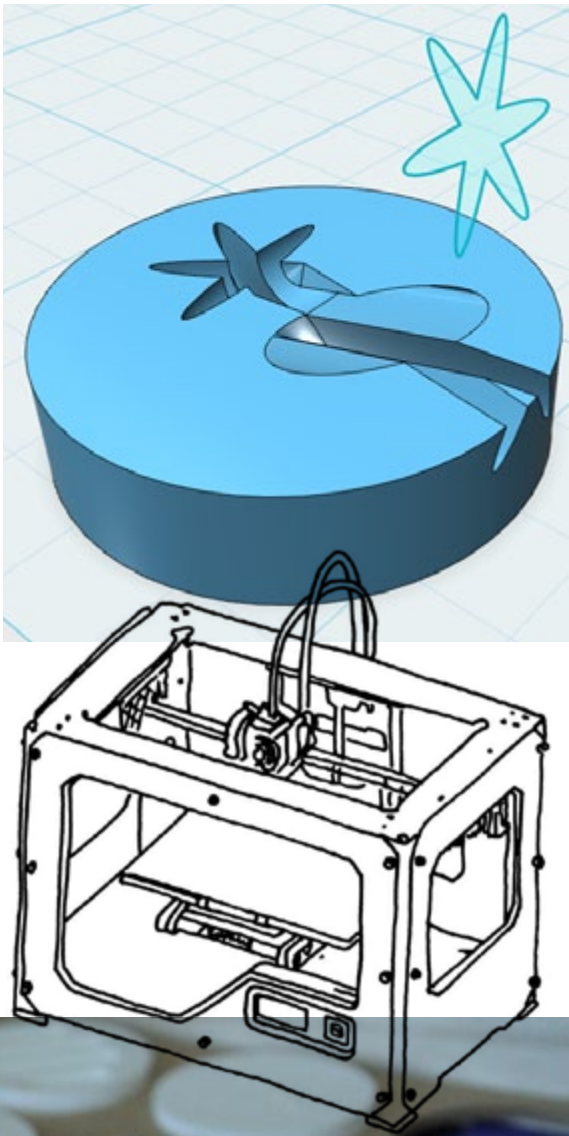


Fichier 3D des empreintes du MACMUC réalisé sous Autodesk 3D

- faciliter la manipulation lors des analyses qui suivent le premier atelier
- faciliter le partage entre les différents groupes de pratique
- exploiter les contraintes du modèleur 3D pour normaliser les empreintes et produire une seconde traduction qui se superpose aux empreintes sur pâte à modeler.

impression sur **imprimante 3D** ultimaker présente dans tous les FabLabs de petite taille

impression des **pièces en PLA**



Carte heuristique synthétisant le potentiel du projet MACMUC
les pictogrammes présents sont utilisés tout au long du dossier

Synthèse



Cette expérience m’a permis d’**identifier les besoins spécifiques d’un petit ensemble** de compositeurs-amateurs et d’y répondre en apportant non pas une formalisation statique et finie mais bien en **proposant des outils et des méthodes** qu’ils peuvent adapter, faire évoluer. Cet atelier **n’est pas vu sous l’angle du résultat immédiat** (la mémorisation du vocabulaire) mais bien sous celui du **potentiel**.



En quoi **l’association du geste, du signe et du son va permettre d’ouvrir le champ des possibles dans la pratique artistique**? Cette question est abordée dans le référentiel concernant l’**élargissement de la culture artistique** et plus précisément la place des **pratiques hybrides en arts du son et arts visuels**. Ces hybridations par le biais de l’interactivité ou encore du VJing sont présentes dans le **quotidien des élèves**.



Ce groupe d’amateurs, issu de divers domaines professionnels de la physique aux arts plastiques m’a aussi montré qu’il était important de **proposer plusieurs approches**, plusieurs points d’entrée, là où les tableaux de Shaeffer n’en proposent qu’une seule, l’approche logico-mathématique. Ainsi, la **prise en compte de la diversité des élèves** en lycée professionnel passe aussi par la considération de parcours variés et des façons multiples d’aborder un problème.



J’ai transposé un tableau complexe en un vocabulaire de formes associé à des gestes afin de faciliter la **transmission d’un contenu**. J’ai rendu manipulable, accessible un vocabulaire théorique nécessaire à un instant précis de la **progression d’individus** cheminant en **autonomie**, sans attente de **rétribution**. Ces individus dans leurs parcours personnels peuvent alors être associés à de **futurs élèves en lycée professionnel**. Ainsi, ma pratique professionnelle m’amène à interroger ma pratique d’enseignant :

Comment réinvestir
l’approche singulière de l’amateur
dans une démarche de projet?



définition du thème

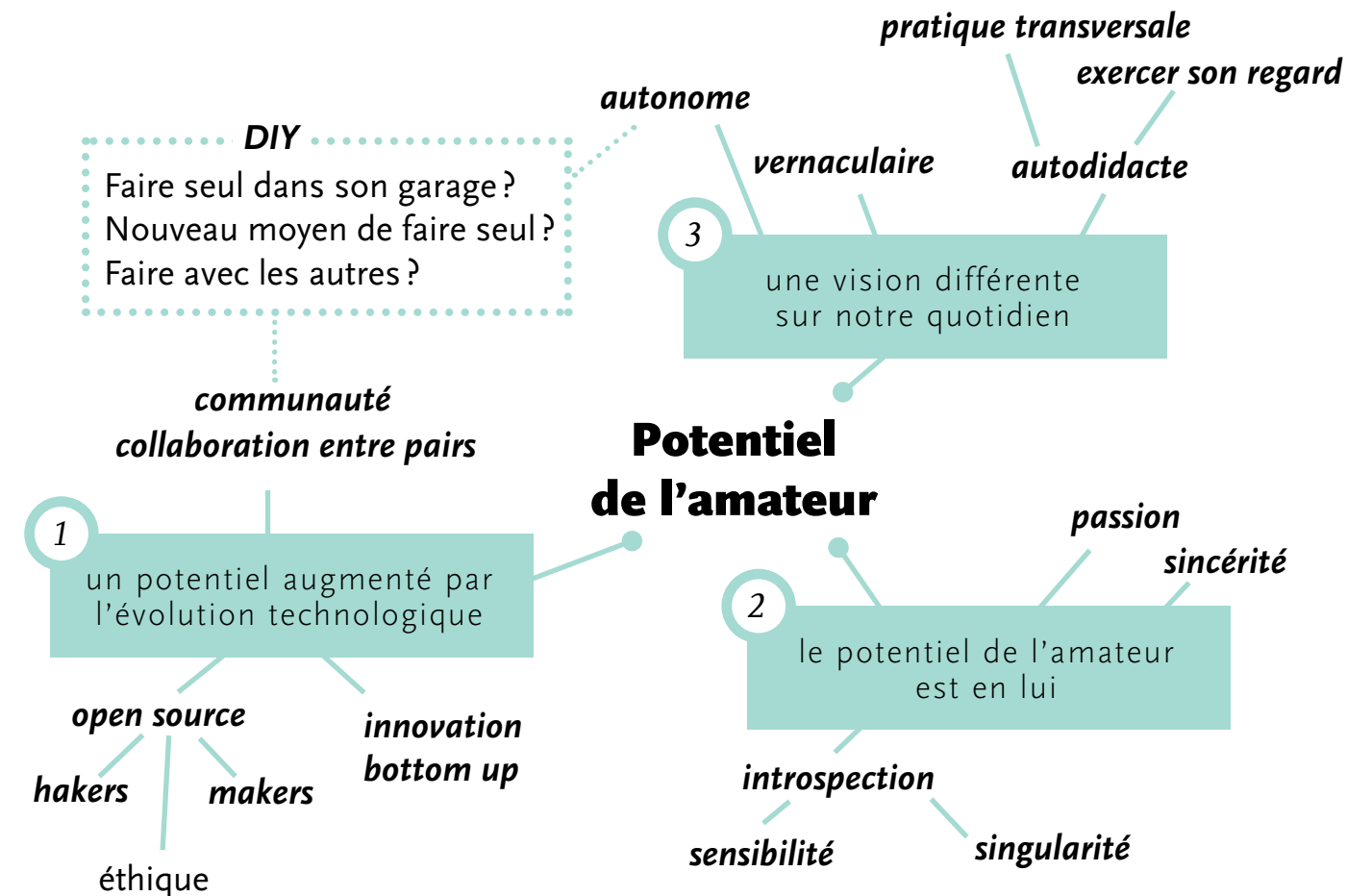
LE POTENTIEL DE L’AMATEUR

Amateur

Aujourd’hui, le mot amateur est **souvent utilisé à des fins péjoratives** pour caractériser un individu peu compétent dans un domaine, obtenant des résultats non professionnels, de qualité médiocre. Néanmoins, l’amateur est aussi par définition une personne qui **a du goût pour** quelque chose, l’apprécie, le recherche et en possède une certaine **connaissance à travers une pratique**. Il construit lui-même une économie libidinale durable et n’attend pas que la société industrielle le fasse à sa place. Si l’on considère la définition de l’association Ars Industrialis, « *“Amateur” est le nom donné à celui qui aime des œuvres ou qui se réalise à travers elles* ». Ce dernier construit son savoir en suivant un itinéraire guidé par **le plaisir** et la pratique **différent de l’itinéraire scolaire** ou académique.

Potentiel

Le potentiel signifie « **Qui existe en puissance, virtuellement** » et « **dont l’effet n’est pas immédiat** ». J’utilise le terme « potentiel » pour faire écho à « **l’énergie du faire** », évoqué par Hervé Di Rossa en parlant de l’art modeste : « *Les arts modestes se rapprochent de l’esprit punk parce qu’il n’y pas besoin de faire des années d’études sur la perspective pour créer une œuvre. Les moyens et les supports importent peu, ce qui compte c’est l’énergie* ». Il y a aujourd’hui une **énergie dans le milieu amateur qui n’est pas effectif**, mais qui **un jour sera prêt à jaillir** comme l’annonce Michael Bauwens dans son ouvrage *Sauver le monde*. Michel Lallement qui a écrit le livre *L’âge du faire : hacking, travail, anarchie* montre certains états d’esprit de la bidouille informatique qui va **au-delà de la machine et s’installe dans la socialisation, les méthodes de travail**... L’activité des amateurs est aussi une ressource dans laquelle plusieurs entreprises puisent pour innover et l’amateur devient alors **ProAm, entre amateur et professionnel**.



1 Du Bit au Beat : un potentiel augmenté par l'évolution technologique

La retranscription du son et son analyse dans le cadre de la musique concrète sont centrales. Quand Pierre Schaeffer théorise en 1940 la musique concrète comme travail du son à partir de matériaux « bruts » sans passer par la notation traditionnelle, il a possibilité de le mettre en pratique grâce aux procédés d'enregistrement magnétique et aux systèmes de montage analogique déjà présents dans le domaine du cinéma. Si l'on suit l'acharnement de Michel Chion à défendre le terme premier de musique concrète comme art des sons fixés, insistant sur la dépendance foncière de ce genre musical au phénomène de l'enregistrement et à l'écoute via des haut-parleurs, alors une étude des techniques de conservation, de fixation du son dans le temps est pertinente. Rappelons qu'il était nécessaire avant le 18^e siècle de savoir lire la musique pour en écouter donc ce plaisir était réservé aux plus cultivés et fortunés. Ainsi les procédés de restitution de la musique vont avoir un impact social



conserver la musique

Lignée

écrire la musique

famille

utiliser les signes existants

inventer des symboles spécifiques

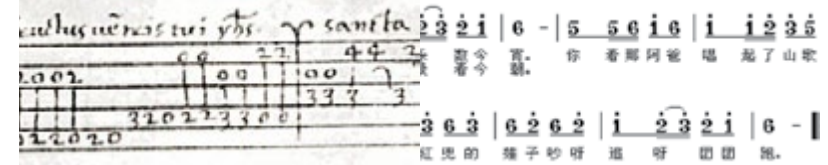
alphabet

1400 av.JC - indications mélodiques en cunéiforme 408 av.JC - notation alphabétique



chiffres

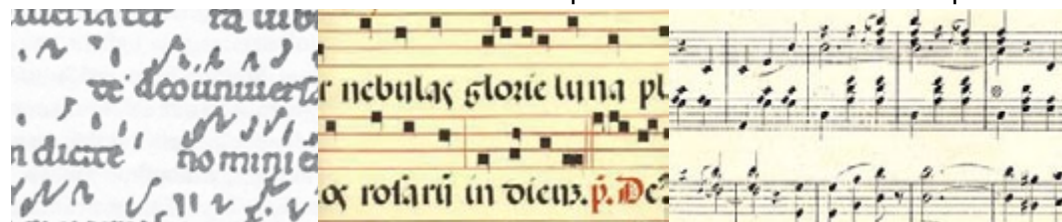
15^e siècles - tablature 19^e siècle - notation Galin-Paris-Chevé / lianpu



9^e siècle - les neumes

12^e siècle - notation carrée sur portée

15^e siècle - notation ronde avec imprimerie



enregistrer/lire la musique

famille

procédés mécaniques

procédés analogiques

procédés numériques

cylindre

1750 - carillons automatiques

1776 - serinette

1796 - boîte à musique

1981- phonautographe



carte perforée

1700 - orque de barbarie



galette

1989 - gramophone

1960 - électrophone



bande magnétique

1898 - magnétophone

1963 - mini-cassette

1967 - disquette



1981 - standard MIDI

1982 - CD

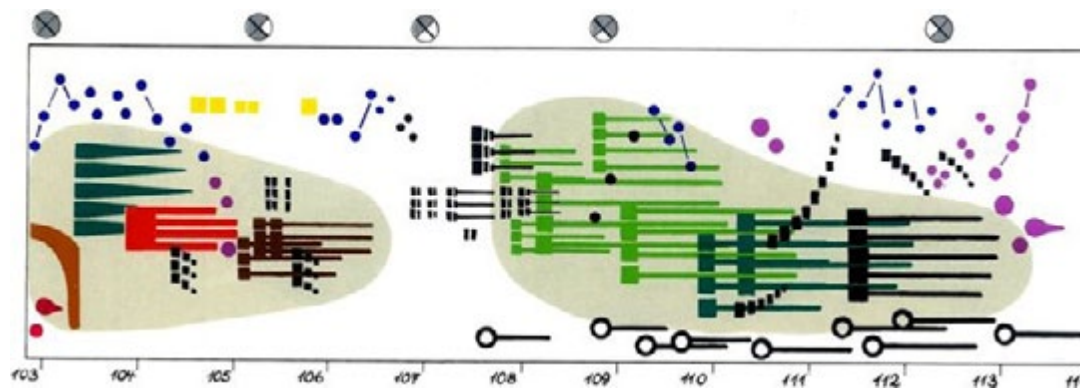
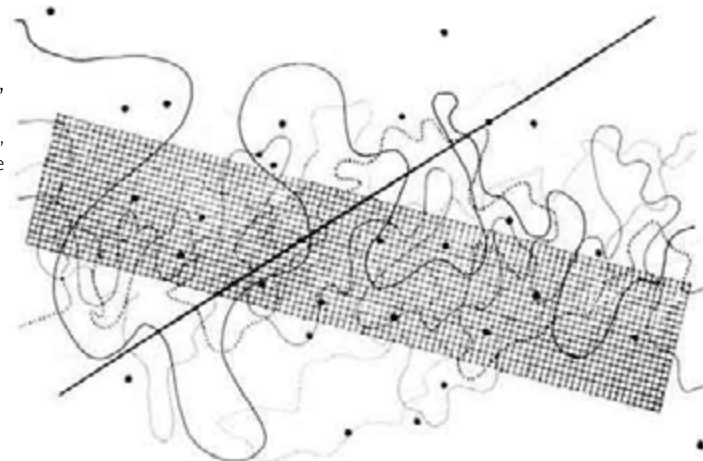
2000 - Mp3

2003- Flac

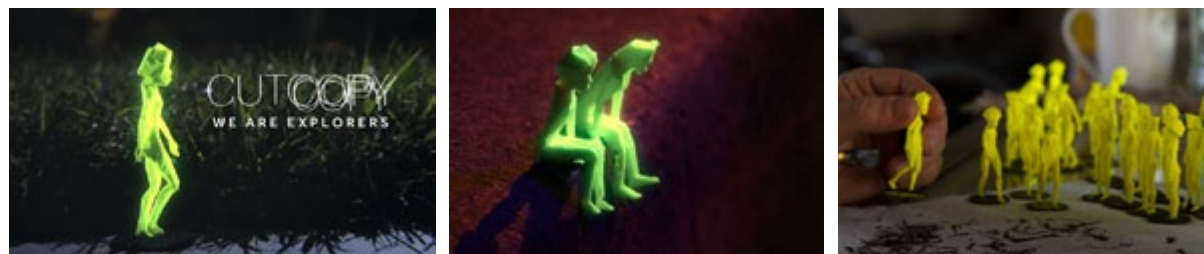




partition de *Fontanamix pour bande magnétique*, John Cage, 1958
les feuilles de rhodoïd comportant un motif (point, ligne, plan...) sont superposées aléatoirement pour générer une nouvelle partition à chaque interprétation.



représentation graphique de la pièce électronique *Artikulation*, György Ligeti, 1958
Cette notation est une analyse réalisée après la composition de la pièce qui est un montage de bandes magnétiques non modifiable.



We are explorer, clip musical de Cutcopy, 2013
stop-motion avec personnages imprimés en 3D. Les fichiers 3D disponibles sur internet pour que les fans poursuivent l'exploration des personnages du film à travers le monde.
<https://www.youtube.com/watch?v=h2deOnkx2fA>



Colour-chaser, Yuri Suzuki, 2013
Cette installation participative sonore et graphique incite les visiteurs à tracer une timeline et à produire des événements colorés sur cette dernière. Les têtes de lecture parcourent les chemins produits et interprètent les événements colorés musicalement.
<https://www.youtube.com/watch?v=ICndsPOjXoU>



SECONDE NATURE



l'association *Seconde Nature* porte un projet culturel pluridisciplinaire entre musiques électroniques, arts sonores, arts visuels et le spectacle vivant. C'est une initiative en faveur des formes technologiques de la création qui favorise le croisement des pratiques et des publics, la découverte de nouvelles écritures ou nouveaux langages et donne à vivre des expériences esthétiques inédites. Association ressource en matière d'art et de culture numérique soutenue par la Drac et la Daac, l'équipe de Seconde Nature est à votre disposition pour monter un projet d'éducation artistique et culturelle.

ateliers proposés :

— Sculpture Instrumentale

— ville sonore

— approche interactive cinéma/musique

— Initiation à la musique assistée par ordinateur (MAO) :

La MAO (Musique Assistée par Ordinateur) est omniprésente dans l'univers de la création musicale contemporaine. Cette technique de création a rendu la musique accessible à un large public, et, l'ergonomie des logiciels évoluant, toutes personnes ayant des idées créatives peut maintenant s'exprimer. C'est dans le but de permettre à un jeune public de prendre conscience tôt de ces possibilités, de susciter des vocations, et aussi de mettre à jour ses connaissances en matière de nouvelles technologies que nous proposons ces ateliers de pratique. L'objectif de l'atelier sera la finalisation d'un morceau réalisé par le groupe, et pourra donner lieu à une restitution au centre.

source : secondenature.org



Une vision différente sur notre quotidien

Etant soumis parfois à de lourdes contraintes budgétaires, l'amateur est enjoint à trouver un chemin détourné pour arriver à ses fins.



roue Jugaad, anonyme, Inde

Selon Navi Radjou Jugaad signifie débrouillardise en Hindi, une nouvelle manière de penser l'innovation : développer une solution acceptable qui atteigne son objectif sans chercher le perfectionnement ou la sophistication.



Flexibility, renewable clothing, Fernando Brizio, 2008

Cette robe propose un regard différent sur la tache d'encre dans la poche, expérience déplaisante du quotidien. L'accident est transformé en procédé graphique textile.



Mobilier en sable, 5,5 designers, 2004

Ce projet de siège défie la qualité intrinsèque du matériau : s'asseoir sur un château de sable semble à première vue impossible. Cette expérimentation permet de penser un mobilier public mais éphémère, normé mais personnalisable.



Le potentiel de l'amateur est en lui

L'amateur, autodidacte développe une pratique personnelle souvent intuitive. Ainsi, en réponse à une uniformisation croissante, l'individu part à la recherche de sa personnalité en valorisant sa spontanéité lors de ses actions créatrices.



Palais idéal, Ferdinand Cheval, 1879 - 1912

Cette architecture d'art brut, terme de J.Dubuffet pour désigner les productions de personnes exemptes de culture artistique, pose la question de la pratique hors des structures d'apprentissage existantes : l'autodidaxie. Ce palais correspond à la matérialisation d'un rêve, issu d'une pratique personnelle s'étendant sur une vie, mêlant tournée postale quotidienne et monument fantasque. Cette activité obsessionnelle est mue par la passion.



"Faites-vous apporter de quoi écrire après vous être établi dans un lieu aussi favorable que possible à la concentration de votre esprit. Placez-vous dans l'état le plus passif ou réceptif que vous pourrez... Écrivez vite sans sujet préconçu, assez vite pour ne pas retenir, pour ne pas être tenté de vous relire. La première phrase viendra toute seule, tant il est vrai qu'à chaque seconde il est une phrase étrangère à notre pensée consciente qui ne tend qu'à s'extérioriser."

extrait du *Manifeste du surréalisme*, André Breton, méthode d'écriture automatique utilisé dans *Les champs magnétiques*, 1920

Les processus surréalistes permettent d'accéder à des facultés de l'esprit inaccessibles par la raison. Cette introspection par le jeu fait ainsi surgir une richesse de nouvelles formes, de situations invraisemblables générées de façon inconsciente par l'individu.





Pistes Pédagogiques





Caprice en couleurs, film d'animation, 7 min, Norman McLaren, 1949

En grattant et peignant directement à côté de la bande son d'Oscar Peterson, McLaren établit un musique visuelle, un langage qui associe formes, couleurs et textures aux événements musicaux. L'œil entend et l'oreille voit. Ces transpositions sont facilité par la synesthésie, un phénomène neurologique qui croise des modalités sensorielles. Les manifestations de la synesthésique sont multiples et liées à l'individu.

<https://www.youtube.com/watch?v=xj-sPnqXg>

séquence 1

« Mais le vide c’est du rien, donc ça sert à rien... »

classe : Bac pro - seconde tertiaire

période : 2^e trimestre

durée envisagée : 7 h

- champs
- élargir sa culture artistique › arts du son
 - appréhender son espace de vie › design graphique

intervenant

association Seconde Nature, atelier MAO, 4 h

objectif général

Identifier la manifestation du vide dans les domaines de la musique et du graphisme

problématique élève

Mais le vide c’est du rien, donc ça sert à rien ?

- prérequis (issu du référentiel d’Éducation musicale au collège)
- se rendre disponible à la perception des sons et de la musique (silence, concentration)
 - formuler l’état de sa perception subjective avec un vocabulaire approprié

séance	intitulé	objectifs intermédiaires
1	relevé musical	observer la relation entre le plein et le vide dans un extrait musical grâce à un relevé graphique
2	analyse ressource vidéo	différencier notation musicale et programmation musicale
3	initiation MAO	expérimenter des technologies numériques afin de manipuler le son
4	contre-forme en communication visuelle	analyser la présence du vide en communication visuelle
	représentation graphique	utiliser la relation graphique plein/vide pour représenter un morceau musical

Séance 1

déroulement de la séance	situations d'apprentissages		matériels et supports
	activité élève	activité professeur	
introduction de la séquence questionnement autour du « vide »	- énonce sa représentation du vide oralement - évoque le traitement du vide dans son parcours scolaire (histoires des arts, autre discipline)	- interroge les élèves sur le vide - note au tableau les mots clés, les remarques des élèves - s'informent des représentations élève et de leurs préacquis	tableau + feutre
distribution et lecture des consignes imprimées pour la « dictée » musicale	s'assure d'avoir compris le déroulé de l'activité	- lit les consignes - interroge sur la compréhension	support élève "consignes"
1 ^{re} diffusion de l'extrait musical	prends connaissance de l'extrait	lance l'extrait musical	ordinateur + enceintes
distribution du matériel pour réaliser les relevés graphiques	s'assure d'avoir le matériel nécessaire	organise la distribution	feuille canson A3 + feutres noirs
2 ^e diffusion de l'extrait musical	note les variations observées	lance l'extrait musical	
3 ^e diffusion de l'extrait musical	vérifie ses notations	lance l'extrait musical	
afficher les résultats obtenus	affiche son relevé graphique	organise l'affichage	espace et système de fixation
commenter les résultats obtenus	- prend connaissance du tableau de synthèse distribué - remplit le tableau	- organise la distribution - présente le tableau de synthèse - guide l'analyse des résultats	support élève « tableau synthèse »

Séance 2

déroulement de la séance	situations d'apprentissages		matériels et supports
	activité élève	activité professeur	
visionner le document vidéo sur l'orgue de barbarie	visionne la vidéo	- s'assurer de la présence de la vidéo sur chaque poste - vérifier l'équipement audio	salle informatique : ordinateur + casque audio document vidéo
distribution et lecture du document élève imprimé	s'assure d'avoir compris le déroulé de l'activité	- lit les consignes - interroge sur la compréhension	support élève
analyse du document vidéo « orgue de barbarie »	- visionne la vidéo en autonomie - renseigne la fiche élève		
bilan de l'activité lien entre musique et ordinateur	s'assure d'avoir le matériel nécessaire	organise la distribution	Jokosher installé sur les postes casques audio vidéoprojecteur
initiation au logiciel libre de montage sonore Jokosher	réalise pas à pas la prise en main	- projette la prise en main - distribue un support synthèse	support élève synthèse Jokosher

Séance 3

déroulement de la séance	situations d'apprentissages		matériels et supports
	activité élève	activité professeur	
initiation à la musique assistée par ordinateur (MAO)	- travaille en équipe - découvre de nouveaux outils de création musicale - réalise une courte création sonore	- organise la mise en équipe - prévient les problèmes techniques	Seconde Nature, intervenant extérieur apporte du matériel au lycée salle informatique : Jokosher installé sur les postes casque audio + enceintes
représentation graphique de la création sonore	réalise un relevé graphique de sa création sonore	- lit les consignes - interroge sur la compréhension - récupère les canson A3	canson A3 + feutres/crayons noirs

Arts du son : les élèves explorent et transforment le son, découvrent différents effets sonores et réalisent un montage. Les approches artistiques et techniques sont délimitées précisément pour se recentrer sur les méthodes de travail de l'expression personnelle de l'élève.

Séance 4

déroulement de la séance	situations d'apprentissages		matériels et supports
	activité élève	activité professeur	
projection du vase de Rubin	se questionne sur le contenu de la séance	- interroge les élèves sur le possible contenu de la séance - connaître les prérequis des élèves	diaporama « logo »
projection du diaporama forme et contre forme dans les logotypes	répond aux questions du support élève	- lit les consignes - interroge sur la compréhension - fait défiler les diapositives	diaporama « logo » support élève « logo »
distribution du support élève lettre pixel	- écoute les consignes - réalise l'exercice d'application	- lis les consignes - récupère les supports élèves	support élève « pixel » feutres noirs
production d'une seconde représentation graphique de la création sonore à l'aide de tracés régulateurs	- relis ses critères d'auto-évaluation pour comprendre son CCD - décline plusieurs représentations en variant les tracés régulateurs	- lit les consignes - organise la distribution de la ressource	long rectangle 220 g ressource tracés régulateurs première représentation graphique tableau « auto-évaluation »
choix de la production	compare ses productions afin d'en choisir une		

évaluation

J'établis une évaluation par **compétences** afin d'observer objectivement le potentiel de chaque élève. En effet ce type d'évaluation permet de redonner un sens aux apprentissages, motiver les élèves, les rendre acteurs et responsables de leur scolarité, mais aussi de construire et de progresser à partir de l'erreur. Cette identification efficiente des attitudes et connaissances génère une pédagogie différenciée et valorise ainsi la réussite de tous les élèves.

situations	compétences	palier 1	palier 2	palier 3
relevé graphique musical intuitif	▶ observer, analyser, identifier différentes caractéristiques d'une œuvre ▶ communiquer une observation	✗		
analyse vidéo	▶ mémoriser par une écoute attentive ▶ observer, analyser, identifier différentes caractéristiques techniques ▶ justifier ses réponses	✗		✗
atelier MAO	▶ s'engager et conduire un projet ▶ diversifier ses pratiques exploratoires et ses moyens de représentation ▶ maîtriser les bases du vocabulaire spécifique lié au son ▶ communiquer et écouter pour élaborer un travail en équipe ▶ faire preuve de curiosité et développer son sens critique	✗		✗
étude en design graphique	▶ identifier précisément des caractéristiques graphiques	✗		
exercice forme/contre forme	▶ maîtriser le vocabulaire spécifique ▶ respecter une méthode	✗		✗
relevé graphique final	▶ respecter les contraintes de la demande ▶ valoriser sa démarche de production	✗		✗

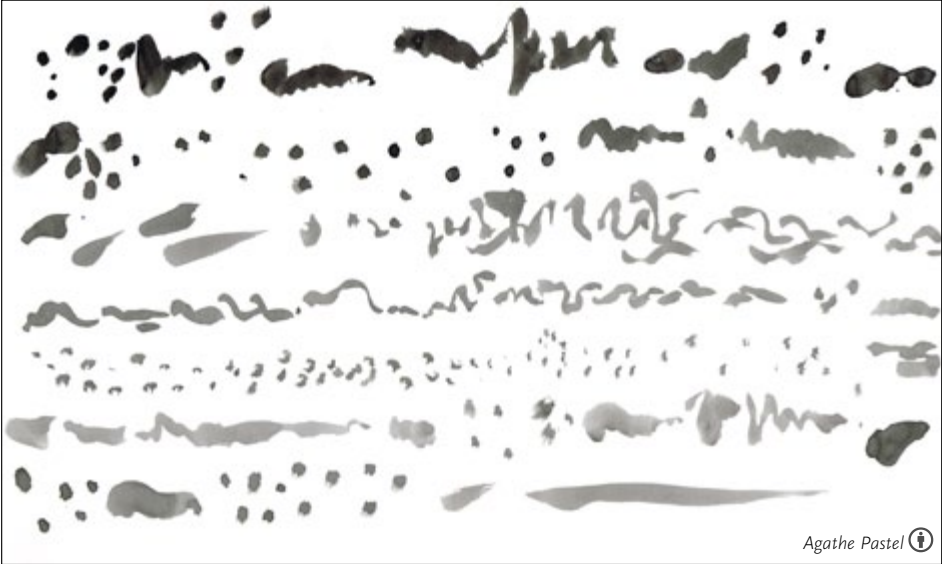
prolongements possibles de la séquence

- ▶ réaliser une **mise en page** grâce à des tracés régulateurs
- ▶ analyser les **relations plastiques d'une image**
- ▶ effectuer des relevés grâce aux **outils numériques**
- ▶ associer son et **espace du quotidien** en produisant des **paysages sonores** pour balado-diffusion

compléments de séquence

Relevés graphiques musicaux

Comment choisir en amont l'extrait musical à analyser ? Quels outils utiliser pour effectuer le relevé ? J'ai testé plusieurs morceaux en utilisant différents outils afin d'observer les difficultés possibles. Les relevés sont systématiquement réalisés en noir, la couleur fera l'objet d'une séquence ultérieure. De plus ce supplément d'information ajoute de la complexité à un relevé intuitif.

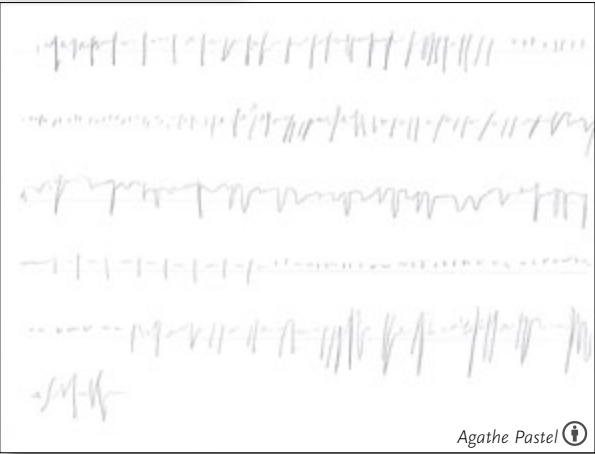


Take the A train, Duke Ellington, 1943
pinceau et gouache

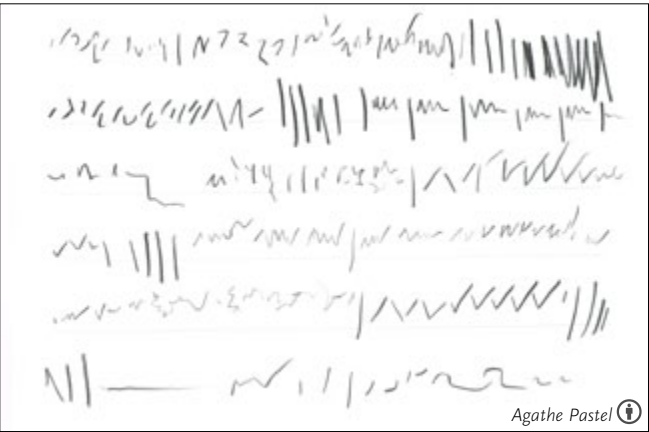
- + le morceau est suffisamment aéré avec des respirations, des parties différenciées
- + il n'est pas trop rapide pour pouvoir recharger le pinceau en peinture
- + la gestion de l'épaisseur du trait est facile
- les lignes temporelles se mêlent : manque de repères graphiques sur l'écoulement du temps
- ce standard de Jazz est éloigné du quotidien des élèves



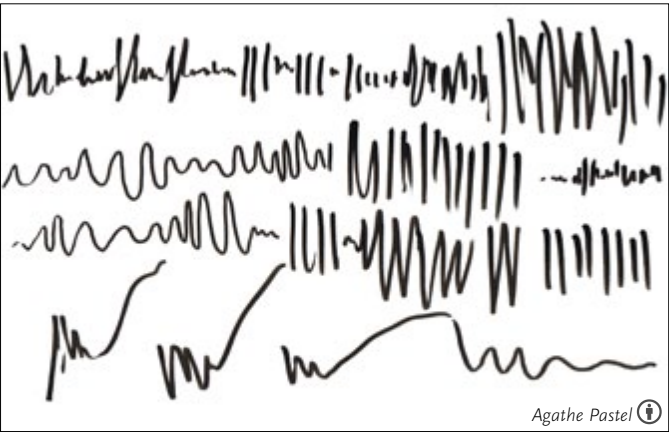
Oh lady be good, Count Basy, 1939
pinceau et gouache
+ des timelines sont tracée finement au crayon papier
- ce morceau fonctionne par touches musicales donc encourage à la notation musicale traditionnelle
- standard de jazz



Hymn for the weekend, Coldplay, 2016
stylo bille
+ proche du quotidien des élèves
- pas de variation de l'épaisseur du trait
- trop d'informations (chants, percussions, instruments...)
- morceau homogène rythmiquement



Psyché Rock, Pierre Henri, 1967
crayon 6B
+ morceau riche en événements
+ peu éloigné du quotidien des élèves (générique de série)
- crayon difficile à manipuler rapidement



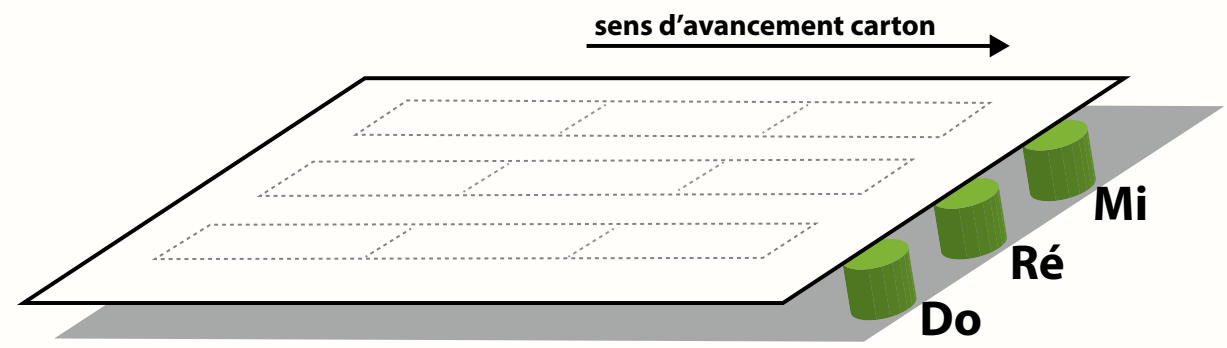
Psychose, Thème principal, Bernard Herrmann, 1960
feutre épais, type brush
+ identification de motifs expressifs
- morceau légèrement répétitif
- le feutre ne permet pas une gestion idéale de l'épaisseur

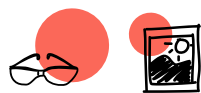
NOM : _____ Prénom : _____

ÉTUDE VIDÉO

Objectif : extraire les informations principales d'un document vidéo

- 1- comment se nomme cet instrument?
.....
- 2- Quelle est la famille de cet instrument?
☐ instrument à vent ☐ instrument à cordes ☐ instrument de percussion
- 3- pourquoi le musicien tourne la manivelle?
.....
.....
- 4- Jouez-vous d'un instrument de musique (lequel)? En quoi la pratique de l'instrument filmé est différente de votre pratique personnelle ou des pratiques que vous connaissez?
.....
.....
- 5- à quoi sert le carton?
.....
.....
- 6- à quoi correspondent les trous du carton?
.....
.....
- 7- Le musicien peut-il ajouter des notes lorsqu'il joue?
.....
.....
- 8- percez le carton (noircissez au bon endroit) pour faire jouer à l'instrument Do puis Ré et ensuite Mi :





NOM : _____ Prénom : _____

PENSER PAR LE VIDE

Objectif : prendre en compte la contre-forme dans la création d'une forme

● Voir la figure et le fond



- 1- Quelle **figure** voyez-vous en premier sur l'image en noir et blanc?
- ☐ un vase
 - ☐ 2 visages de profil
- 2- Si le **vase** est la première figure que vous voyez, quelle est la couleur du **fond**?
- ☐ noir
 - ☐ blanc
- Si les **2 visages** sont la première figure que vous voyez, quelle est la couleur du **fond**?
- ☐ noir
 - ☐ blanc

● Voir la forme et la contre-forme

La contre-forme s'oppose à la forme : c'est l'espace **vide** à l'intérieur et à l'extérieur des lettres.



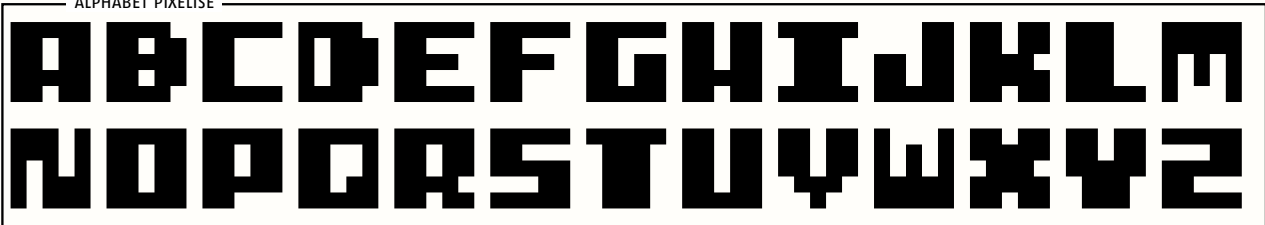
- 1- Quelle **contre-forme** est visible entre le E et le x de ce logo?
-
- 2- Pouvez-vous citer d'autres logos qui donnent de l'importance à la contre-forme?
-
-
-



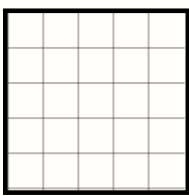
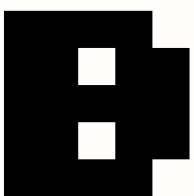
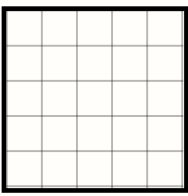
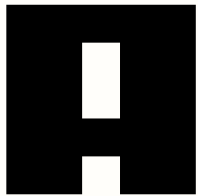
NOM : _____ Prénom : _____

● passer de la forme à la contre-forme

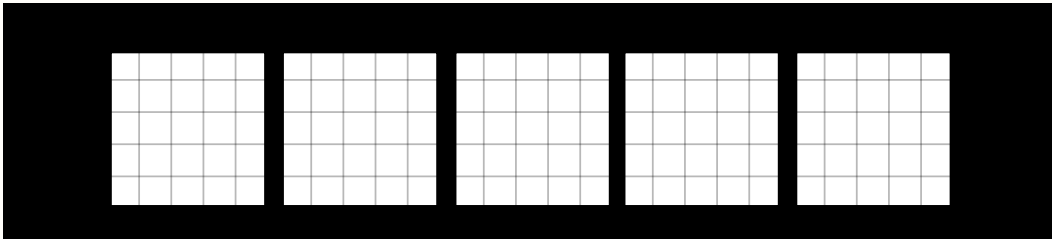
ALPHABET PIXELISÉ



1 - Reproduisez la **forme** des lettres A et B de l'alphabet pixelisé dans les quadrillages sur fond blanc prévus à cet effet :



2- Sur le fond noir en dessous, faites apparaître le mot « PIXEL » en utilisant les **contre-formes** des lettres de l'**alphabet pixelisé** ci-dessus :



« Un joli défaut ! »

classe : Bac pro - terminale industrielle
période : 1^e trimestre
durée envisagée : 3 h

champs
Appréhender son espace de vie › design produit

objectif général
Développer une méthodologie de projet à partir d’un renversement/changement de point de vue

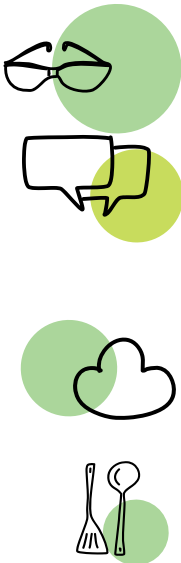
problématique élève
comment faire d’une difficulté un atout ?

discipline complémentaire
Français

- prérequis
- sélectionner et justifier une ressource documentaire
 - décrire les caractéristiques plastiques et techniques d’œuvres ou d’objets, les comparer
 - traduire visuellement ses intentions de manière explicite à l’aide de modes de représentations adaptés (croquis, photo)
 - connaître les techniques principales d’assemblage des matériaux

séance	intitulé	objectifs intermédiaires
1	analyse de l’existant dans les productions de designers	identifier les méthodes de valorisation des défauts en design
	observation du matériau sac plastique	constater les défauts liés à un matériau
2	expérimentations sur le sac plastique	expérimenter les possibilités plastiques du matériau
3	mise en contexte des expérimentations	proposer des réponses variées pour valoriser un défaut du matériau

Séance 1



déroulement de la séance	situations d'apprentissages		matériels et supports
	activité élève	activité professeur	
analyser des productions qui mettent à profit leurs défauts	• intègre une équipe de 4 élèves • s'assure d'avoir compris le déroulé de l'activité • découvre l'objet par équipe • identifie défauts et qualités grâce au support élève	• lit les consignes • interroge sur la compréhension • veille à la répartition des objets	support élève document ressource « objet »
présentation orale des observations	• le groupe rapporte son observation (1min/ groupe) • les élèves écoutent l'analyse	• surveille les temps de passages • vidéoprojette l'objet de l'équipe	vidéoprojecteur
introduction de la séquence questionnement autour du « défaut »	• énonce sa représentation du défaut oral-ement • évoque le traitement du défaut dans son enseignement pro, en PFMP	• interroge les élèves sur le défaut • note au tableau les mots clés, les re-marques des élèves • s'informe des représentations élève et de leurs préacquis	tableau + feutre
découverte du matériau sac plas-tique	• manipule l'échantillon • entame l'observation des défauts du matériau	• met à disposition plusieurs morceaux de sac plastique fin	sac plastique (récupération)

productions exploitant le défaut :

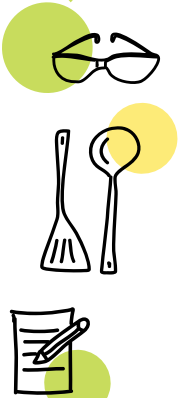


Apport en Français



enrichissement lexical du voca-bulaire dépréciatif et mélioratif	se constitue un lexique personnel à réinvestir en arts appliqués	une étude de texte descriptif, description d'image, ekphrasis...
--	--	--

Séance 2



déroulement de la séance	situations d'apprentissages		matériels et supports
	activité élève	activité professeur	
constater les défauts du sac plas-tique	• liste les défauts du matériau grâce à son lexique • intervient à l'oral pour le récapitulatif	• note les défauts cités par les élèves au tableau	tableau+feutre
expérimentation autour du matériau sac plastique	• échantillonne ses manipulations de sac plastique • prend en photo ses expérimentations (incidence de la lumière, cadrage, angle de vue, zoom) • associe des mots clés à ses photos grâce à son lexique mélioratif • associe des contextes d'intervention pos-sibles à ses expérimentations	• lit la consigne • met à disposition le matériel	sacs plastiques ciseau, colle, agrafeuse, scotch, élastiques appareils photos numériques (chargés/carte mémoire vide) support élève "expérimentation"

Séance 2



déroulement de la séance	situations d'apprentissages		matériels et supports
	activité élève	activité professeur	
rendre compte des applications possibles des expérimentations effectuées précédemment	• reprend connaissance de son support "expérimentation" • rend compte des contextes qu'il a identi-fiés en séance 2 sur son support • propose des réponses diversifiées • met en situation l'usager par croquis, photo et maquette. • présente une restitution photographique (cadrage, échelle, angle de vue...)	met à disposition les supports "expérimenta-tions" réalisés la séance précédente	support "expérimentations" élèves support "réponses" appareils photos numériques (chargés/carte mémoire vide)
présentation de la recherche	• valorise sa démarche et sa production		

situations	compétences	palier 1	palier 2	palier 3
analyse de l'existant dans les productions de designers	▶ observer, analyser, identifier différentes caractéristiques d'une production			✗
	▶ décrire les incidences de l'aspect de l'objet sur la perception de l'utilisateur		✗	
	▶ communiquer et écouter pour élaborer un travail en équipe		✗	
	▶ communiquer oralement une observation			✗
observation du sac plastique	▶ manifester de la curiosité pour son environnement			✗
	▶ élargir sa perception du particulier à l'universel		✗	
	▶ utiliser un vocabulaire spécifique pour qualifier un matériau			✗
expérimentations sur le sac plastique	▶ diversifier ses axes d'études, ses pratiques exploratoires et ses moyens de représentation		✗	
	▶ faire preuve de curiosité et développer son sens critique		✗	
mise en contexte des expérimentations	▶ élaborer des réponses diversifiées, créatives et pertinentes		✗	
	▶ traduire graphiquement de façon explicite ses intentions		✗	
	▶ valoriser sa démarche de production		✗	

prolongements possibles de la séquence

- ▶ préparation à la deuxième situation du **CCF** (explorer des axes de recherche en réponse à une question simple et s'engager dans un projet)



Campagne publicitaire, Greenpeace



Clematis "petroliferus azurea", William Amor, artisan



L'Après-Midi d'un Foehn, spectacle vivant, Phia Menard, 2010



paysage, Vilde J. Rolfsen, 2016



translucidité





Le sac plastique - Expérimentations

- étape 1 : collez les photos de vos expérimentations
- étape 2 : associez des mots clés à vos expérimentations (utilisez le lexique réalisé en Français)
- étape 3 : associez un contexte d'application possible en lien avec les mots clés pour chaque expérimentation
- étape 4 : paginez vos planches (=noter les numéros de page) et notez votre nom et prénom

photo

Mots clés : -

-

-

-

-

Contexte :

.....

photo

Mots clés : -

-

-

-

-

Contexte :

.....

photo

Mots clés : -

-

-

-

-

Contexte :

.....

photo

Mots clés : -

-

-

-

-

Contexte :

.....

Nom : Prénom :

Pagination :/.....