



Cycle 4 - Projet d'installation sonore virtuelle

publié le 07/07/2016 - mis à jour le 22/02/2020

Comment produire du sens en disposant des objets, des "matériaux" sonores dans un espace ?

Descriptif :

Les élèves se projettent dans un espace virtuel en 3D afin de proposer une simulation d'installation sonore.

Sommaire :

- Que vont faire les élèves ?
- Déroulement de la séquence
- Documents montrés aux élèves
- Apprentissages :
- Compétences en construction
- **Évaluation**
- Une petite idée des projets des élèves
- Quel est l'**apport du professeur** pour que les élèves aillent "jusqu'au bout" ? Comment et quand intervient-il ?
Précisions
- Question technique



- Cycle 4
- Question :
 - La matérialité de l'oeuvre ; l'objet et l'oeuvre
 - L'oeuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur
- Questionnements :
 - Le numérique en tant que processus et matériau artistiques
 - La relation du corps à la production artistique
 - La présentation de l'oeuvre
 - L'expérience sensible de l'espace de l'oeuvre
- Notions : **Espace, couleur, matière, temps**
- Compétences disciplinaires :
 - Expérimenter, produire, créer : Explorer l'ensemble..., recourir à des outils numériques...
 - Mettre en oeuvre un projet : Concevoir, réaliser... Se repérer dans les étapes de réalisation d'une production plastique...
 - S'exprimer, analyser sa pratique : Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques...

Le travail proposé est la réalisation d'une **simulation** d'installation sonore.

Ce travail a été réalisé en demi groupes dans l'option arts plastiques "IMAJe" du collège Missy (La Rochelle)

○ Pourquoi un **projet** plutôt qu'une réalisation à part entière ?

L'**installation** n'est pas un domaine facile à aborder avec les élèves : Contraintes d'espace, de temps. J'opte pour le projet. Le projet n'est-t-il pas d'ailleurs la première étape chez les artistes ?

- Projet dessin ? Les élèves en ont déjà fait un pour un premier travail sur l'installation, il était accompagné d'explications orales et écrites.
- Projet maquette ? La manipulation des matériaux risque de dépasser l'idée" : risque que quelqu'un qui regarde ladite maquette ne se rende pas du tout compte de ce que serait cette installation si elle était réalisée en vrai ;
- Ce sera un projet "simulation" en **3D**. Les élèves s'approchent de l'espace "vécu" : Il me semble que le virtuel permet de s'approcher de la sensation du vécu, plus que toute autre forme de projet. (ou du moins à ma connaissance). Cela vient probablement de leurs pratiques actuelles.

Certains artistes (voir doc) travaillent en 3D lors de cette phase de travail. En classe, mes élèves sont familiers de la 3D. Ils se projettent facilement dans les espaces qu'ils fabriquent.

Ce n'est bien sûr pas la même chose de travailler dans un espace **virtuel** et dans un espace **réel** mais en se mettant d'accord sur le fait que le projet doit être RÉALISABLE, c'est une alternative. Virtuel ne voulant bien évidemment pas dire imaginaire !

● Que vont faire les élèves ?

Dans un espace vide virtuel (modélisé par l'élève), les constituants d'une installation sont introduits : **Objets** divers et - comme c'est une installation sonore- du **son**... On doit pouvoir se promener un peu dans cet espace, en avoir une idée, un peu comme "si on y était".

La **modélisation** 3D est couplée à un petit **montage** (de plusieurs images - vues de l'espace de l'installation et de son) , plus facile à réaliser qu'une animation 3D (très long et compliqué techniquement).

○ Précisions données également aux élèves avant qu'ils ne commencent

Le projet doit donner à celui qui le regarde l'impression d'un espace dans lequel il se passe quelque chose, et ce, tout au long d'une exposition. Je sais (expériences passées) que ce n'est pas chose facile de faire passer aux élèves qu'il s'agit de quelque chose qui "est" sur la durée. Quand l'exposition dans laquelle est cette installation ouvre ses portes, les visiteurs peuvent à tout moment la voir, la **percevoir**, elle dure, elle se répète pour chaque **visiteur**.

Le projet est une simulation d'un espace réel. Je dis cela car une expérience passée m'avait fait constater que les élèves avaient tendance à fabriquer des espace pour y raconter des petites fictions. Fictions qui n'avaient rien à voir avec la notion de durée d'une installation, ni avec la **représentation** d'un espace "réel".

Autre dérive possible : La limite/différence entre un espace qui ressemblerait à ce que l'on voit parfois dans les parcs d'attraction et le domaine de l'installation... En tant qu'amateur d'art contemporain, on n'y pense pas forcément mais il faut se re-situer dans le contexte des élèves. Je conseille quand on leur montre des installations d'aborder ce genre de confusion à ne pas faire, ou à s'interroger sur les limites des domaines... Même si celles de l'art contemporain semblent s'étirer fortement parfois. Le constat à l'**analyse** des œuvres d'artistes qu'il existe plusieurs **niveaux de lecture** et de perception aide les élèves à ne pas s'engager dans des voies trop simplistes.

● Déroulement de la séquence

- séance 1 : **Analyse** d'installations sonores, explications, échanges ;
- séance 2 : Projet individuel dans le cahier. Dessin et explications. Proposition **orale** au professeur ;
- séance 3 : Réalisation d'un espace en 3D représentant une installation sonore **possible** à réaliser. **Prises de vue** fixes ("rendus") ;

- séance 4 : Montage en "**stop motion**" et ajout des sons. Explications **écrites** permettant entre autres de compléter ce que l'on ne comprendrait pas grâce à la petite **vidéo** ;
- séance 5 : Visionnage de tous les projets. Commentaires de la classe et du professeur.

La séquence est longue, elle met en œuvre des **prérequis**, des révisions, des apprentissages, un enchaînement d'opérations qui nécessitent une certaine autonomie, des **compétences** acquises au cours des années précédentes...

○ **Apprentissages** ou "révisions"

Évaluer le **degré de virtualité** des **images**. Distinguer espace fictionnel narratif et espace de **simulation de la réalité**.

○ Pré-requis techniques

- avoir abordé l'installation au cours d'une autre séquence ;
- avoir déjà fabriqué un espace virtuel en 3 dimensions ;
- avoir associé du son et de l'image sur ordinateur (ici par montage) ;
- s'être servi d'un traitement de texte incluant des images.

La section IMAje facilite grandement le travail mais il me semble possible, en simplifiant les attentes et les réalisations, de faire un travail proche et de manière plus simple.

Par exemple :

- leur proposer un espace déjà modélisé ;
- réaliser une seule vue de leur simulation ;
- Réduire le son à un son ;
- Ne pas faire de montage.

● Documents montrés aux élèves

 Sites d'artistes (Word de 19.5 ko)
Les artistes et leurs installations sonores.

J'ai choisi des installations sonores très différentes dans l'esprit et la forme pour "ouvrir les possibles"

En cours :

- repérage du caractère souvent répétitif des sons, des objets...
- repérage de différentes manières de faire passer des idées ou des sensations ;
- repérage de la nécessité de ne pas "illustrer" une idée, mais de la présenter de manière synthétique ;
- repérage du rôle de la configuration de la salle ;
- repérage de l'éventuel rôle de **l'éclairage**, de la **lumière** dans la salle ;
- repérage des différents **niveaux de lecture** (qui permet d'ailleurs en principe d'éviter les dérives vers l'installation parc d'attraction...);
- prise de conscience qu'un espace virtuel représente soit un espace possible uniquement virtuellement, soit espace possible dans la réalité. Je leur montre des travaux d'élèves qui ne correspondent pas à la demande.

...

● Apprentissages :

Utiliser des outils (logiciels 3D, de montage...) permettant de simuler une réalité simplifiée.

● Compétences en construction

- artistiques :
 - ▶ **produire du sens** en disposant des objets, des matériaux, des

volumes dans un espace déterminé ;

▶ prendre en compte le **lieu** et l'espace comme éléments constitutifs du travail plastique ;

• numériques :

▶ mettre en œuvre les matériels et différents **logiciels** à des fins de **création**, de **présentation**.

• culturelles :

▶ connaître des termes spécifiques aux arts plastiques : "Installation sonore" ;

▶ connaître des œuvres contemporaines : Voir document "sites d'artistes".

● Évaluation

Je considère que le travail à évaluer n'est pas la petite vidéo produite. Je suis -dans la mesure du possible- l'élève de son projet papier à son commentaire écrit. Y a-t-il **compréhension** de ce qu'est une installation sonore ? Le projet est-il **cohérent**, réalisable ? La proposition est-elle intéressante venant d'un élève de troisième ? Y a-t-il plusieurs niveaux de réception de la part du spectateur ? L'élève se projette-t-il dans cet espace virtuel ? Sait-il utiliser ce qu'il a appris au cours d'autres séquences pour construire son projet ? Arrive-t-il à enchaîner logiquement les **opérations** afin de le donner à voir et à **comprendre** ?

● Une petite idée des projets des élèves

Une salle toute en longueur. D'un côté un sol qui évoque la ville, des photos, de l'autre, un sol qui ressemble à de l'herbe, des éléments qui évoquent la nature... S'entremêlent des sons urbains et champêtres qui sortent de petits hauts parleurs...



Installation sonore (Flash Vidéo de 1 Mo)

Installation sonore réalisée par un élève.

 Commentaires de l'élève qui a réalisé ce projet (PDF de 41.9 ko)

Présentation de l'installation sonore.

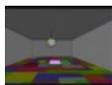
Une salle dans laquelle ont été installés des vieux postes de radio sur des guéridons. La voix de Luther King...



Installation sonore (Flash Vidéo de 324.8 ko)

Installation sonore réalisée par un élève.

Une grande salle. Le sol est à carreaux de couleurs. Quand un carreau s'éclaire, une musique se fait entendre, elle sort de la boule "disco"...



Installation sonore (Flash Vidéo de 495.3 ko)

Installation sonore réalisée par un élève.

 Commentaires de l'élève qui a réalisé ce projet (PDF de 53.5 ko)

Présentation de l'installation sonore.

Des grands arbres stylisés, un son de gong qui se répète...



Installation sonore (Flash Vidéo de 378.4 ko)

Installation sonore réalisée par un élève.

D'autres à venir

● Quel est l'**apport du professeur** pour que les élèves aillent "jusqu'au bout" ? Comment et quand intervient-il ? Précisions

Pour moi, il est très important que les élèves comprennent ce qu'ils font : un projet d'installation sonore sous forme de simulation simplifiée 3D. Je passe du temps à leur expliquer que ce qu'ils ont vu sont des vidéos, des photos qui représentent des installations, des traces des œuvres, pas les œuvres, car pour eux, ce n'est pas clair au départ.

Quand ils font une scène 3D, ils ont parfois tendance à penser que c'est ça la production, mais la production, c'est le projet d'installation sonore, une forme simplifiée et virtuelle qui représente ce qu'il serait possible de faire dans un espace réel. Il faut aussi qu'ils comprennent ce qu'est une installation, au sens large, pour ouvrir les possibles et éviter le « à la manière de ». Cette définition doit être simple : dans un espace, mise en présence d'objets et de son.

L'installation est mise en place pour une durée précise (temps de l'expo), la durée ne se réduit pas à la durée de la vidéo, de la simulation 3D....

Avec des expériences antérieures, j'ai pu me rendre compte que ce n'était pas forcément évident pour eux. Il faut leur décrire en détail quelque chose qui n'est pas là, qu'ils s'imaginent. La plupart n'ont jamais vu d'installation. L'idéal est d'en voir une ou plusieurs en vrai, mais si c'est compliqué, cela ne doit pas pour autant empêcher de travailler dessus. Cela leur demande une **capacité d'abstraction**. Le bien fonctionner de la séquence dépend de la précision et de l'**échange** qu'il va y avoir entre les explications du professeur, qui doit se mettre à leur place, (questions des élèves, écoute de la classe...)

Avec le temps, ça marche de mieux en mieux mais les premiers **essais** sont à la fois formateurs et inquiétants. (J'ai proposé ce travail plusieurs fois). Nous affinons la forme également à chaque fois. (Je ne parle pas de moi à la troisième personne... moi et la classe...)

J'ai eu droit dans les premiers temps à des greniers hantés, des cris dans un couloir noir, (qui ne se produisaient qu'une fois...) donc, des petites fictions filmées, du petit Hitchcock. Intéressant d'ailleurs de leur en parler parce qu'ils comprennent très bien quand on leur parle de productions de « gens » de leur âge. Je combine souvent, en les distinguant œuvres et travaux d'élève. Cela donne de la distance, permet une meilleure compréhension, il est rare que j'ai des « imitations », cela leur donne envie de créer leur propre projet, contrairement à ce que l'on pourrait penser...

● Question technique

Même si cette séquence peut paraître très technique, cet aspect n'est pas pour moi fondamental. C'est un travail de troisième et leurs compétences techniques sont ici utilisées. Ils apprennent petit à petit, le but étant en 3ème qu'ils arrivent - avec un peu d'aide parfois- à combiner les moyens, à des fins souvent de donner du sens, parfois (mais chez moi beaucoup moins) expérimentales.

Sur le site du collège, on peut se faire une idée de ces prérequis à travers les séquences par niveau [🔗](#).

Pour la 3D par exemple, ils se familiarisent progressivement dès la sixième.

○ Logiciels utilisés et autres paramètres

- Google sketchup ;
- Movie maker avec enregistrement micro ;
- téléchargement de sons gratuits.

Remarque :

Je pense que pour la bande son, Audacity serait pratique, pour le multipistes