

La thématique du programme

La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre

Questionnement

La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique

Production, utilisation et analyse des images de divers natures et statuts, fixes et mobiles (opérations plastiques, composition, cadrage, montage, point de vue...).

Intentions de la séquence

Comment les arts plastiques peuvent traduire un son sans faire de bruit ?

Le mot et son pouvoir expressif.

L'image et sa plasticité.

Objectifs

S'interroger sur ce qu'est une onomatopée.

Chercher des onomatopées et comprendre leurs constructions et statuts dans la narration en bandes dessinées.

Mettre des choix plastiques (support, matière, forme, couleur) au service d'une intention.

Echanger, discuter, prendre des initiatives et décisions dans une réalisation en groupe.

Progression dans le cycle d'apprentissage.

Cette séquence fait suite à un travail sur la traduction d'une histoire en images sans texte et à la notion d'image séquentielle. Elle fait un lien avec une première approche de la bande dessinée et ouvre sur des questionnements d'ordre plastique sur les rapports entre mot et image. Elle permet aussi, par la réflexion et le choix d'un endroit d'exposition où le mot/son créé prendra tout son sens, d'aborder le rapport entre l'objet et l'espace de présentation. Elle permet ainsi une première approche de notions plus complexes d'installation et d'œuvre in situ.

Vocabulaire et notions

Onomatopée - Lettre, syllabe, son, mot - Typographie - Phylactère

Code - Symbole - Format - Support - Matière - Matériau

Présentation - Perception

Compétences disciplinaires

Expérimenter, produire, créer

- Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique.

- Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation.

Compétences du socle commun

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

L'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif, accepte la contradiction tout en défendant son point de vue, fait preuve de diplomatie, négocie et recherche un consensus. Il apprend à gérer un projet, qu'il soit individuel ou collectif.

Objectifs de connaissances et de compétences pour la maîtrise du socle commun

- Invention, élaboration, production

L'élève imagine, conçoit et réalise des productions de natures diverses, y compris littéraires et artistiques. Pour cela, il met en œuvre des principes de conception et de fabrication d'objets ou les démarches et les techniques de création. Il tient compte des contraintes des matériaux et des processus de production en respectant l'environnement.

Dispositif

Cette séquence fait suite à une recherche sur le vocabulaire de la bande dessinée et à la création d'un comic-strip sans texte.

Séance 1 :

Sujet écrit au tableau sans rien dire « **CHUT !** ...et faites du bruit en arts plastiques ».

Ecouter les réactions sur cette incitation paradoxale... Comment y répondre en arts plastiques ?

Discussion et échange autour de la notion d' « onomatopée », recherche d'une définition commune, comparaison avec définition du dictionnaire.

Annnonce du sujet :

« **Par groupe de 2, créez une onomatopée dont la réalisation en arts plastiques exprimera le son qu'elle traduit. Tous les choix seront importants en fonction du son à traduire : forme des lettres, taille, support, format, matière, couleur...et même l'emplacement dans la classe** ».

Constitution des groupes et recherches d'idées et choix opérés. Liste de matériel à apporter pour prochaine fois.

Projection de quelques onomatopées de dessinateurs de BD.

Vocabulaire précisé : code, symbole, typographie.

Travail maison : Recherche sur le cahier d'onomatopées...

Séance 2-3-4 :

Réalisation par groupe. Projection des références en fonction des idées.

Séance 5 :

Disposition des mots dans la salle, présentation orale par groupe et explication des choix opérés.

Auto-évaluation

Évaluation	oui	un peu	pas assez
Compétence comportementale - J'ai su échanger et discuter des idées dans le groupe - J'ai apporté des matériaux et mon matériel			
Compétence techniques - J'ai été précis dans les techniques choisies (découpage, collage, peinture...) - J'ai mis en valeur les lettres de l'onomatopée pour faciliter la lecture (lisibilité)			
Compétence méthodologique (texte demandé) Quel son as-tu choisi et comment as-tu traduit le son en arts plastiques? (Explique tous tes choix : le choix du support, la technique, les matériaux choisis, les couleurs, les formes et le choix de l'endroit où ton onomatopée est installée dans la classe...)			

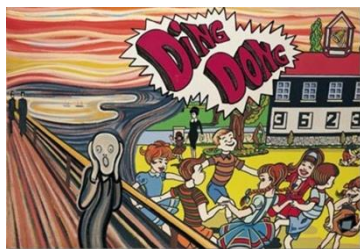
Quelques références convoquées



Roy Lichtenstein
Wall Explosion II, 1965



Edvard Munch
Le cri, 1893



Erró
Ding Dong, 1970



Gérard Fromanger
Mon tableau s'égoutte
1966



Hsia-Fei Chang
Hi, 2008

Croisements entre enseignements

- Comparer les onomatopées en anglais, espagnol et français. La perception du son et sa traduction...
- Interroger l'écriture musicale, ses moyens, codes et règles pour traduire et communiquer une suite de son.