

# Compte-rendu de réunion du projet « Empreinte digitale » - 18/12/2020

## Présents :

### Intervenants :

Cécile Boehler , chargée de l'action culturelle, coordinatrice de projet et intervenante MAO et Chorale

Thomas Pénanguer, artiste vidéo et intervenant en art plastiques

Alexander Vert, président de l'association Flashback et intervenant

### Professeurs :

Harnay Véronique, Arts Plastiques

Gaillet Mathilde, Éducation Musicale

Branchi Pierre, Éducation Musicale

Cambriels Sébastien, Éducation Musicale

Martin Arnaud, Technologie

### Absents ce jour :

Pagès Pascale, Anglais (excusée)

## 1/ Bilan trimestriel : travaux effectués par matière et/ou atelier

**Anglais (Mme Pagès) : 305 et 306**

### Séance 1

Première visite de Cécile de l'ensemble Flashback dans le cadre du projet Empreintes Digitales. Présentation du rôle à jouer par la classe par le biais du cours d'anglais. Réflexion de groupe sur des scénarii possibles (ex: une intelligence artificielle prend le pouvoir, un groupe d'ados parle des problèmes de sextos, un ado tombe amoureux d'une Intelligence artificielle, un ado écrit dans tiktok uniquement des commentaires bienveillants pour contrebalancer la méchanceté habituelle...)

### Séance 2

Expression des mots-clés inspirés par le thème. Quelles questions poser à une intelligence artificielle? Tâtonnements... (le 1er site de dialogue n'a pas vraiment fonctionné).  
Fiche de méthodologie pour écrire un dialogue en anglais.

### Séance 3

Conversation commune en direct avec Kuki (projetée au tableau) via pandora bot. Kuki est l'avatar d'une intelligence artificielle reconnue et primée. Beaucoup d'enthousiasme de la part des élèves.  
<https://www.pandorabots.com/mitsuku/>

### Séance 4

Jeu de cadavres exquis pour inviter à une création originale. L'idée étant de créer du texte.

### Séance 5

Création de texte avec régularité et rimes à partir des cadavres exquis de la dernière fois. Exercice difficile.

### **Éducation musicale (M. Cambriels) : 305**

1/ Construction de paysages sonores autour des villes dans le monde (Paris, Madrid, Tokyo, Le Caire...) : Constitution d'une banque sonore des bruits, musiques traditionnelles, populaires, instruments de musique et langues des différentes villes pour créations de paysages sonores électro-acoustiques.

2/ Créations de rythmes sur le principe du « phasing » avec des sons issus de l'informatique (clics de souris et touches de claviers d'ordinateurs).

3/ Rencontre avec Bérengère Maximin, compositrice de musique électro-acoustique : le processus de composition en musique électro-acoustique.

Objectifs du deuxième trimestre :

- Créations des paysages sonores en MAO
- Enregistrements des rythmes
- Créations et enregistrements de mots-clés autour du thème de la communication par internet (soundpainting) sur la base des textes créés en anglais et le lexique fait sur l'année de 4ème.

### **Éducation musicale (M. Branchi) : 302 / 303 / 304**

304 : découverte du logiciel « Musinekit »

Objectif du 2ème trimestre : utilisation de la voix dans la musique contemporaine et l'atonalité.

### **Éducation musicale (Mme Gaillet) : 306 / 307 / 308**

Pas d'accès à la salle informatique jusqu'à ce jour.

Début à partir du mois de janvier.

### **Arts plastiques (Mme Harnay) : 302 / 303**

Même travaux sur les deux classes.

Les élèves ont essayé de représenter l'IA

Beaucoup de propositions. M. Pénanguer et Mme Harnay vont faire des sélections.

Les travaux seront mis sur le site.

Des discussions entre les élèves, le professeur, Thomas Pénanguer, amènent des réflexions autour des dangers de la communication par internet.

### **Technologie (M. Martin) : toutes 3ème**

Le projet de construction « Magictouch » avance doucement. Quelques retards de livraison des matériels nécessaires. Tout le matériel est arrivé cette semaine. Début de la construction avec les élèves en janvier.

A suivre...

### **Chorale**

Création, apprentissage et enregistrements d'une partie vocale à 3 voix.

## **2/ Informations diverses**

Création d'un site autour du projet par Thomas Pénanguer, agrémenté de dessins faits par les élèves de 302 et 303. Lien pour le site ci-dessous :

<http://ensembleflashback.fr/empreinte%20digitale/>

Faire une demande auprès de Mme Ancelot et M. Rigby pour mettre sur le site du collège, le lien avec le site du projet, ainsi qu'un descriptif du projet, des travaux des élèves et la rencontre avec Bérengère Maximin auprès des élèves de 305.

Formation informatique Musinekit avec un des développeurs du logiciel le mercredi 20 janvier après-midi au Laboratoire sonore Flashback.

Participants : M. Branchi, M. Martin et M. Cambriels

Problèmes sur les autorisations de droit à l'image : un trop petit nombre d'élèves ont autorisé le droit à l'image. Revoir les élèves pour communiquer autour du droit à l'image. C'est un projet audiovisuel, le manque de droit à l'image est un vrai problème.

Chaque professeur revoit ses classes pour insister sur l'importance des autorisations.

Mettre l'autorisation (PDF) sur Pronote et sur le site du projet.

Quid de l'utilisation du gamelan. M. Vert contacte Mme Ancelot pour demander une autorisation et une mise en place d'une organisation pour l'utilisation du gamelan.

Sur le temps chorale, demander les différents instruments utilisés par les élèves. Possibilités de leur donner des partitions pour apprentissage et enregistrements pendant le temps chorale de pratiques instrumentales.

M. Vert veut faire une demande auprès de Mme Ancelot pour dédier une demi-heure du temps orchestre pour le projet. Demander à faire participer les élèves de l'orchestre sur le Gamelan.

M. Vert veut proposer à Mme Ancelot de créer une semaine sur la musique javanaise pour tous les élèves du collège.

Possibilité de faire d'autres rencontres avec des artistes qui seront en résidence dans les locaux de Flashback. Cécile transmettra la liste des artistes sur l'année 2021.

## **3/ Prochaine réunion.**

**Faire un choix parmi les dates suivantes :**

**les vendredis 8 / 15 / 22 janvier 2021**

**Objectif : créer des ponts, des liens entre les matières, les classes.**