

## Enregistrer et sculpter une matière sonore

TOUS CYCLES / INTER-DEGRÉS / INTER-CYCLES

### PROBLÉMATIQUES

Comment la pratique sonore :

- permet-elle de voir les œuvres autrement, tout en proposant une approche différente du Musée ?
- permet-elle d'aborder le travail sur la langue à travers une écriture du son et de la voix ?
- permet-elle de s'approprier des connaissances et de les faire partager ?
- permet-elle de donner libre cours à sa créativité, de façon ludique et expérimentale ?

### DOMAINES DU SOCLE COMMUN

#### DE CONNAISSANCES, COMPÉTENCES ET DE CULTURE ABORDÉS

##### Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer

Comprendre et s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.

##### Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre

Utiliser des outils numériques ; conduire un projet individuel et collectif.

##### Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen

Exprimer sa sensibilité et son émotion ; respecter les autres, coopérer ; être responsable, avoir le sens de l'engagement et de l'initiative.

##### Domaine 5 Les représentations du monde et de l'activité humaine

Comprendre et interpréter les productions artistiques et culturelles dans le temps et dans l'espace ; puis, à son tour, inventer et élaborer de telles formes.

### PRODUCTIONS ENVISAGÉES

- Création, enregistrement de matière sonore : mettre en son un tableau, une sculpture ; donner voix aux œuvres, les mettre en son à travers leurs techniques. Faire sonner la matière ; mettre en son le musée, le révéler, le réinterpréter à travers ses espaces...
- Possibles : on pourra décrire – objectivement ou subjectivement, inventorier – en réinventant –, raconter, recenser ; mais aussi, on pourra remarquer ce qui ne se remarque pas, fixer des vertiges, écouter le silence...
- Montage et mise en espace de matières sonores pré-enregistrées et mises à disposition.
- Diffusion / spatialisation des réalisations produites dans l'enceinte de l'établissement et/ou les espaces du Musée (salles, jardin, rue...)

### INTERDISCIPLINARITÉ

Toutes disciplines

## TEMPS 1

### En classe

- *La production sonore, qu'est-ce que c'est ? Une bande son, une narration, une résonance, un prolongement, un discours scientifique, une conférence subjective / objective, une matière à rêver, ...*
- *Définir les objectifs du projet après avoir mis en évidence les caractéristiques spécifiques de la production envisagée : quelles sont les intentions de la production sonore ? Des sons recueillis et assemblés ?*
- *Définir le mode opératoire pour la réalisation de celle-ci, préciser les possibles.*

## TEMPS 2

- *Présentation et démonstration du matériel (enregistreurs numériques) ; possibilité, à l'appréciation des enseignants, de faire utiliser leurs smartphones aux élèves.*
- *Constitution d'une malle à outils sonores : papiers kraft, cloches, matériaux plastiques, bâtons, cailloux...*

### Au musée

- **OBJECTIF(S)** : *s'immerger dans un lieu, une œuvre, un corpus d'œuvres, à découvrir et s'approprier à travers une pratique spécifique.*
- **MODALITÉS** : *au musée, les élèves réalisent différents types de prises de son autour de ces rencontres :*
  - *en s'attachant à décrire une salle ou un département et les œuvres qui s'y trouvent : des tableaux de divers registres, de différentes tailles – grands, fourmillant de détails (Le Siècle d'Auguste, par exemple), avec des cadres ouvragés (tableaux de la Confrérie du Puy de Notre-Dame) ou plus petits (des natures mortes) –, appartenant à un ensemble ; sculptures ou bas-reliefs...*
  - *en manifestant, verbalisant des émotions, un choc scopique, un dégoût, la surprise...*
  - *en sollicitant une présentation de la part d'un médiateur du musée.*
  - *en interrogeant les personnels du musée sur leurs impressions quant aux œuvres (leur sculpture ou tableau préféré, une description de mémoire, le souvenir d'une exposition temporaire, des anecdotes...), ou quant au lieu (ses différents espaces, étages, ses méandres secrets, recoins...).*
  - *en parcourant les salles du musée pour y relever des ambiances (tessiture du son, résonance, atmosphère, etc.), en rendant l'atmosphère d'un tableau, le toucher des étoffes,...*

## TEMPS 3

### En classe

*En salle multimédia, sur des postes informatiques équipés d'un logiciel d'enregistrement, traitement et édition de son audionumérique (Audacity ou Reaper) dont l'usage est expliqué (démonstration et tutoriels papiers et/ ou vidéo sur internet) :*

- *« dérushage » : l'intégralité de la matière sonore est écoutée par les élèves afin de faire le tri et de procéder au classement et à la hiérarchisation d'un ensemble d'éléments par ordre de préférence.*
- *travail d'écriture sonore autour du matériau utilisé : recomposer et créer pour rendre l'intention.*
- *mise en forme des projets : sculpter le son (mixage, montage), élaborer un dispositif de restitution (support, spatialisation...).*

## RESTITUTION

### En classe et/ ou au musée

- *Une séance est consacrée à l'écoute des réalisations des élèves.*
- *Une séance peut être prévue au sein du musée, afin d'expérimenter les différents types de réalisations « in situ » : par exemple, des audio-guides subjectifs à utiliser, des prises de sons mixées ou des reportages spatialisés dans les salles ; en outre, un événement peut être organisé autour de cette restitution, durant lequel partager le fruit de ce projet avec le personnel ayant participé ainsi que les visiteurs présents.*

## DÉVELOPPEMENTS

- *Développer cette production sonore et la soumettre à d'autres langages artistiques (danse, musique, vidéo).*
- *Travailler sur le parcours avenir : développer et enrichir ce projet en l'approfondissant au contact d'artistes ou de professionnels du son (technicien, ingénieur, électro-acousticien, compositeur, designer sonore...).*