

Note sur la création de Paysages sonores

L'objectif de cette activité est d'amener les élèves à explorer les sons puis à les organiser.
Elle s'adresse aux élèves des 3 cycles.

Plusieurs possibilités d'organisation autour des notions suivantes :

- La répétition
- L'accumulation et/ou la superposition
- L'alternance
- Les sons longs, les sons courts
- L'intensité
- La pulsation, le tempo et le rythme.

Pour l'exploration :

- 2 notions de base : le support et le geste.

Étape 1 « Explorer »

L'enseignant choisit un support avec lequel les élèves vont produire des sons (exemples : la feuille, l'eau, une chaise, des stylos, ...). Ce support pourra être pris dans les objets de la classe, de l'environnement immédiat de l'élève.

Les élèves explorent toutes les façons de produire des sons différents avec l'objet.

Les élèves nomment toutes les actions qu'ils exécutent (gratter, froter, frapper...) et qualifient les sons obtenus (doux, piquant, métallique, etc...)

Exemples de verbes d'actions :

- Frapper, Froter, Gratter, Secouer, Souffler, Déchirer, Caresser, Cogner l'un contre l'autre, Jeter, Lancer, Tapoter, ...

Exemples pour les qualificatifs :

- Doux, piquant, mat, rugueux, mou, ..., on acceptera également les couleurs...

Étape 2 « Le Geste »

A partir des verbes d'actions on peut travailler sur 2 axes

- Un geste / des supports différents
 - o Exemple : « froter » ses mains sur du papier, une planche de bois (un dossier de chaise), du tissu, une table, un tableau...
- Un support / des gestes différents
 - o Une bouteille d'eau : secouer, faire rouler, frapper, ...

On acceptera que l'élève fasse l'action **sur** l'objet (taper) ou **avec** l'objet (taper l'objet sur le sol...) mais également qu'il utilise 2 mêmes objets pour créer un son.

Étape 3 « Enregistrer »

Dans cette étape l'enseignant enregistre chaque son avec un enregistreur numérique (exemple : Zoom H2n). La consigne : demander à chaque élève de produire le son (possibilité de le répéter plusieurs fois pendant l'enregistrement). Il faut être attentif à la qualité d'écoute et donc de silence des autres élèves.

Étape 4 « Traitement informatique »

Avec « Audacity » logiciel de traitement de son gratuit sur Internet, l'enseignant va isoler chaque son et constituer une banque de sons qu'il pourra ranger au choix selon le support ou le geste.

Cette banque de sons pourra être sauvegardée sur différents supports, disque dur, clé USB, CD audio...

Étape 5 « Le décodage »

Demander aux élèves, après écoute, de « deviner » quel geste, quel support ?

On peut également créer des cartes d'écoutes : des cartes avec les photographies des élèves exécutant différents gestes, des cartes avec des photographies des différents supports utilisés pour l'activité.

Avec ces jeux de cartes, l'enseignant pourra proposer aux élèves d'écouter des séries de sons. Les élèves rangeront sur leur table les cartes dans l'ordre des sons entendus.

Même activité avec un geste et changement de matières, possibilité de créer des tableaux à double entrée...

Étape 6 « La création d'un document Audio »

A partir des différents sons, l'enseignant pourra, grâce à Audacity, les organiser.

Les enfants pourront réaliser ce travail à partir du cycle 2 si bonne maîtrise de l'outil informatique et surtout du logiciel Audacity.

Cette organisation peut se limiter à 4 ou 5 sons qui seront répétés, juxtaposés, alternés...

Il est même possible de créer des rythmes. Une bonne maîtrise de notions de base en musique ou le soutien du CPDEM sont indispensables. On pourra également s'aider dans cette démarche de la fiche « **Note sur comment créer des rythmes Tableau** ».

Étape 7 « L'orchestre »

Ce travail se base essentiellement sur une activité classe, en collectif.

L'idée est de créer avec les élèves des ambiances sonores et jouer sur les notions de base de la musique et du son :

- L'intensité : Fort/Doux
- Le rythme : Rapide/Lent
- La durée : Long/Court
- La hauteur : Grave/Aigu
- Le timbre : Métallique/Cristallin/Mat...

Pour cela il sera important de fixer avec les élèves un code gestuel indispensable à la direction de l'orchestre.

Proposer aux élèves disposés en groupe (5, 6 élèves par groupe au maximum) de réaliser une production sonore collective (chaque élève exécute un geste sur un support, il peut bien évidemment le répéter autant qu'il le voudra).

On ne donne aucune autre consigne afin d'amener les élèves à dégager des notions indispensables au travail de groupe (et de musicien). Trouver des repères sur les départs, l'entrée des musiciens (ensemble, par 2, 3 etc, les uns après les autres), les arrêts, l'intensité, etc...

A l'issue de cette activité l'enseignant fixera avec ses élèves différents codes gestuels qui devront permettre de « diriger » l'orchestre.

Il insistera également sur les 2 notions :

- Les temps organisés autour de gestes précis et surtout choisis par chaque élève.
- Les temps d'improvisation de chaque élève ou ce dernier pourra changer de geste, explorer d'autres pistes sonores avec son support dans l'instant et dans « l'instinct »...

En résumé les gestes porteront sur quelques notions simples :

- Faire démarrer tel ou tel musicien.
- Faire démarrer le groupe entier.
- Arrêter tel ou tel musicien.
- Arrêter le groupe entier.
- Monter le son (l'intensité)
- Baisser le son (l'intensité)
- Jouer de plus en plus vite (augmenter le tempo)
- Jouer de plus en plus lentement (diminuer le tempo)
- Lancer l'improvisation de tel ou tel élève.

Tous ces gestes pourront se décliner de 2 façons, geste rapide, geste lent pour obtenir des effets supplémentaires.

Dans cette activité il est souvent intéressant et même indispensable que les élèves eux-mêmes deviennent rapidement chef d'orchestre.