

Vers la création de paysages sonores

1 Deux objectifs majeurs :

- A. Ecouter les paysages sonores qui nous entourent. Ils peuvent être naturels (la pluie, bruits d'animaux, le ressac), artificiels (bruits de moteurs...), abstraits (compositions, créations musicales, créations sonores à partir de la voix, des percussions sur objet...)
- B. Explorer et utiliser toutes les ressources de son environnement proche (corps, voix, objets, poésies, livres, œuvres d'art...) pour créer un paysage, un univers sonore.

2 Trois caractères principaux

Ils définissent l'ensemble des sons entendus :

- A. Le ton, la tonalité : donné(e)(e) par le son que l'on entend en permanence, ou assez fréquemment pour constituer un fond sur lequel les autres sons se superposent. Par exemple : le bruit de la mer dans un village de pêcheurs, le bruit du vent en montagne... La trame n'est souvent perçue qu'inconsciemment. Elle peut être comparée au "fond" du paysage visuel, en opposition à la "figure", qui elle, correspond au signal.
- B. Les signaux sonores : tous les sons que l'on remarque au premier plan dans un paysage sonore peuvent être qualifiés de signaux (ou événements sonores). Ce sont les sons que l'on écoute consciemment. Ces signaux peuvent être comparés à la figure ou au premier plan dans un tableau
- C. Les marqueurs sonores : les sons qui caractérisent le paysage sonore et vont le rendre unique, comme par exemple le son particulier d'une cloche de village, (d'une usine, d'un marché, d'un commerce...). On peut les comparer aux ressentis liés à l'atmosphère d'un tableau, ce qu'il dégage.

3 les pistes proposées

✚ **Ecouter son environnement**

- Etre sensible à la richesse sonore qui nous entoure.
- Repérer les éléments sonores constitutifs d'un paysage enregistré.
- Les qualifier à l'aide d'un vocabulaire adapté.
- En décrire les interrelations et les transformations dans le temps.

✚ **Imaginer**

- A partir d'un livre album, d'une lecture, d'un texte poétique, d'un tableau, d'une production plastique, d'une danse, imaginer un paysage sonore et définir quelle sera la tonalité, les signaux et les marqueurs sonores
- Expérimenter la formule inverse : imaginer une production plastique, poétique, une chorégraphie, une histoire à partir d'un paysage sonore.

✚ **Explorer**

- explorer toutes les possibilités sonores de son corps, de sa voix, des objets qui nous entourent en partant du principe que tout ce qui nous entoure est susceptible de devenir en le manipulant, un instrument de musique à part entière
- S'approprier globalement l'espace de façon sensorielle.
- S'approprier l'espace sur le plan sonore en focalisant ses perceptions uniquement sur un seul sens.
- Explorer matériellement le lieu (intervenir sur les éléments existants et les matériaux qui existent, l'acoustique naturelle).
- Créer un moment musical à partir des éléments retenus.
- Aménager l'espace en apportant d'autres éléments extérieurs afin d'enrichir, de perturber, de compléter, de contraster...l'existant.

collecter

A la capture des sons :

- Prélever des fragments de l'environnement sonore.
- Utiliser le matériel technique d'enregistrement (Enregistreur numérique, smartphone, ordinateur) et un logiciel de traitement numérique du son : Audacity, site : <http://www.audacityteam.org>

Ecoute différée de fragments enregistrés :

- Sortir du contexte d'origine.
- Entrer dans le monde de l'écoute des sons.
- Confronter les enregistrements effectués par les enfants eux-mêmes et les enregistrements importés de l'extérieur.

Produire

Vers la production :

- Repérer un élément sonore dans un ensemble complexe.
- Imiter l'élément sonore repéré (voix, corps, objet sonore ou instrument)
- Agir individuellement en écoutant un ensemble.
- Restituer un ensemble d'éléments d'un paysage écouté.
- Organiser une matière sonore dans le temps selon une modélisation issue de la confrontation des restitutions.
- Utiliser la représentation (codage) ou musicogramme pour construire et améliorer la production
- Utiliser des outils de direction (sound painting) pour construire un paysage sonore en temps réel sans enregistrement pour accompagner une lecture, introduire une chanson :

Un élève (le soundpainteur) se charge de diriger ses camarades (les performeurs) avec des gestes codifiés lui permettant de construire le paysage en temps réel. Les performeurs peuvent utiliser leur voix leur corps, des instruments pour produire le paysage sonore.

Voici un lien permettant de mieux comprendre cet outil :

https://youtu.be/FuMOS_coypU

✚ D'autres pistes

Confrontation des œuvres du répertoire :

Etablir des relations fortes entre la pratique des enfants et les préoccupations artistiques des compositeurs : voir SUD de Jean-Claude RISSET, installations proposées dans le cadre du festival "Musiques démesurées" à Clermont-Ferrand

La musique électroacoustique ou acousmatique : apports culturels

Il s'agit, avant tout, d'un art des sons enregistrés, d'une musique réalisée dans un studio au moyen de microphones, magnétophones, synthétiseurs, échantillonneurs, ordinateurs et appareils de traitement du son. Cette musique est destinée à être entendue sur des haut-parleurs, qu'il s'agisse de situations de concerts, de spectacles ou bien du disque ou de la radio.

Etymologiquement :

- Acousmatique : l'écoute attentive, active. Par extension, l'écoute qui s'intéresse au son ; écouter sans voir.
- Electroacoustique : la pratique qui met au service du son les moyens électroniques.

Né dans les années 50, cet art s'appelait originellement "musique concrète".

Depuis lors, cette musique a beaucoup évolué, grâce à l'amélioration constante des technologies.

La musique acousmatique trouve son identité dans l'absence d'interprètes, d'instruments en direct. Ce manque de visuel, d'image, lui permet de susciter un travail plus important du sensoriel et de l'imaginaire à travers l'écoute. Nous assistons alors à la création d'images mentales figuratives ou abstraites.

Certains compositeurs ont cependant souhaité mélanger des sons enregistrés et des sons joués en direct sur scène (musique mixte). C'est la rencontre de l'art immédiat (le direct) avec l'art médiat (la musique enregistrée sur un support).

Cette musique ne tire pas son vocabulaire de la mélodie, des rythmes mesurés ou du tempo (valeurs musicales traditionnelles) mais des sons eux-mêmes, un peu à la manière de la sculpture ou de la peinture abstraite.

On évoque alors les paramètres du son : *timbre, intensité, hauteur, durée*, mais aussi, les notions de *trame, de densité, de matières du son, de couleurs, de volumes, d'espaces...*

L'élaboration en studio, comme pour le cinéma, peut se diviser en plusieurs étapes :
La prise de sons - les traitements du son - le montage - le mixage - la diffusion

Quelques repères culturels :

- Les bruits de la calanque de Marseille se présentent comme une "phonographie" ou carte postale sonore et se trouvent altérés petit à petit par la transformation numérique : "Sud" de *Jean-Claude Risset* 1985
- Intégration de voix parlées et bruits : "Don Quichotte Corporation" d'*Alain Savouret* 1981
- Sons abstraits : "Les objets obscurs" *Ake Parmerud* 1991
- Intégration d'instruments et voix chantées : "Fugitives voix" de *Daniel Teruggi* 1991
- A l'intérieur de la grotte de Jeïta (Liban), mélange de sons réels et électroniques pour la création d'une atmosphère spécifique : "Jeïta, murmure des eaux" de *François Bayle* 1970