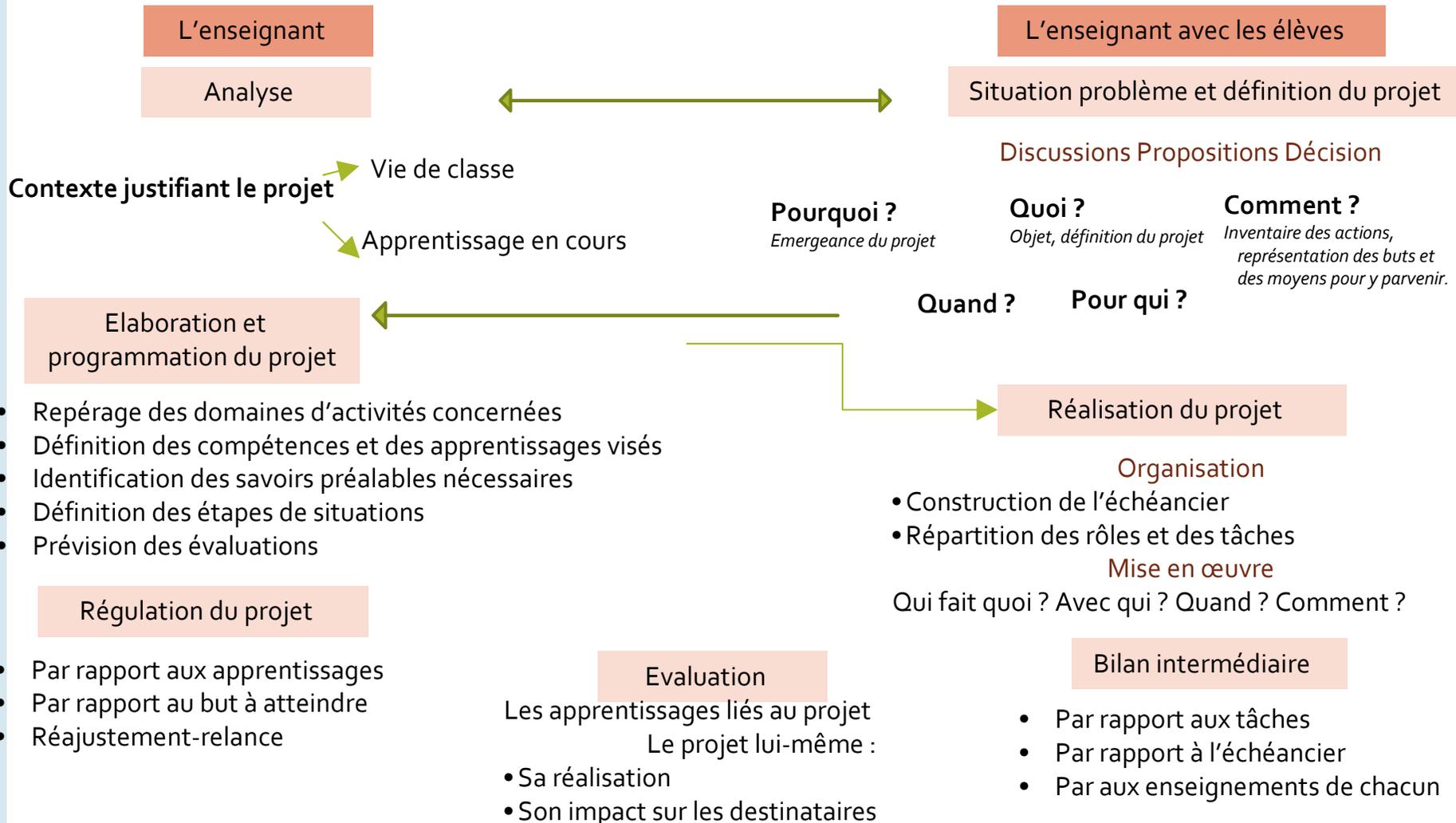


Concevoir et mettre en œuvre un projet d'illustration sonore en classe





Qu'est ce qu'une illustration sonore ?

Un support narratif
ou non pour
enfant

Une création
plastique

Un texte poétique

Un album
Ex : le
prince
crapaud
(lien)

Une photo

Un support vidéo

Utiliser des objets en
exploitant leurs qualités
sonores

Une démarche
diversifiée et
organisée avec la
classe sur
plusieurs
semaines

Un enregistrement
avec un texte
enrichi d'éléments
sonores

Un imagier

Une narration à partir de sons
produits

POUR

Aborder tous les domaines de l'éducation musicale

- les activités vocales: voix parlée, voix chantée
- les activités d'écoute: de l'environnement proche aux musiques enregistrées
- les activités rythmiques et corporelles
- les activités de codage / décodage

Développer les capacités de:

- mémorisation
- attention, concentration et repérage
- réflexe et anticipation
- discrimination auditive

Développer les compétences musicales

Petite section

Moyenne section

Grande section

Explorer les possibilités sonores des objets, seul ou en petit groupe :

- en réalisant des objets sonores
- en combinant des objets pour en faire un objet, une structure ou une "sculpture" sonore
- en réinvestissant des gestes, des actions et des intentions

Adapter et varier son geste pour obtenir différents sons.

Choisir différents matériaux (objets, outils) en fonction d'un projet ou d'une consigne

Produire un document sonore cohérent

Acquérir des techniques de production sonores et de les mettre au service de la créativité

Maîtriser quelques éléments du langage musical au service d'une expression personnelle ou collective

Ecouter, s'exprimer, décrire des œuvres musicales variées

COMMENT ?



En amenant les enfants à :

COLLECTER
ET REPÉRER

POUR

S'INTÉRESSER ET JOUER
avec les sonorités des objets

ET

EXPERIMENTER, EXPLORER,
DECOUVRIR, CHOISIR
ET REINVESTIR
diverses actions opératoires

EXPLORER avec des
gestes et des actions
adaptés

POUR

PRATIQUER
à partir des objets à disposition

ET

RESTITUER
les sons produits

Des variables pour enrichir

Un projet inscrit dans une démarche d'apprentissage

- ★ Phase de sollicitation, à *partir d'une situation problème* : « *Comment produire des sons pour raconter ...* »
- ★ Phase d'exploration et de production *pour répondre à la question*
- ★ Phase de bilan *pour partager avec l'ensemble de la classe, du groupe et mutualiser les "trouvailles"*
- ★ Phase de prolongement où l'élève va pouvoir réexploiter ce qui aura été trouvé, pour construire et enrichir

GARDER DES TRACES

QUOI ?

- Des imagiers
- Des banques sonores
- Des « partitions »

Illustrations onore

POUR QUOI ?

- Se souvenir - mémoriser
- transmettre
- Restituer et faire
entendre à d'autres

QUAND ?

- Lors des séances et ateliers
mis en œuvre à l'extérieur et
en classe.
- En cours de création et à la fin.

POUR QUI ?

- Les enfants
- Les familles
- La classe
- L'enseignant de l'année suivante
- Les personnes venant écouter

Les albums pour des illustrations sonores riches

La littérature enfantine est un appel à l'univers sonore

Pour compléter une structure narrative par des éléments sonores

Un texte déclamé selon les procédés
 Des supports musicaux de référence pour la classe mis en relation par les enfants
 Des ambiances sonores vocales ou instrumentales
 Des bruitages : objets, instruments, corps, voix
 Des chants (répertoire)

Intensité, hauteur, rythme
 Mystère, peur, calme, douceur, violence des éléments et des évènements
 Accumuler, répéter, nuancer, alterner

Faire des choix

Que peut-on sonoriser ?
 Que va devenir le texte ?
 Comment utiliser les illustrations plastiques ?
 Quelles seront les alternances ?
 Quelle sera la place et le rôle du son ?
 Accompagne, remplace...

Enrichir le texte, conduire le lecteur plus loin...
 Jouer sur l'alternance entre illustration descriptive, anticipation, détournement...
 NE pas tout sonoriser pour privilégier certains passages, caractériser des personnages, des lieux, des sentiments, des actions...
 Le choix des éléments sonores doit être équilibré (ex : d'avoir pour 3 pages consécutives de musiques puis des bruitages et enfin les chansons regroupées).

Ce qu'il faut prendre en compte

Lors de sa préparation, l'enseignant peut garder à l'esprit un tableau (tel l'ex) pour ne négliger aucun des matériaux possibles.

page	Texte écrit dire	à chansons	Bruitages ponctuels	Extraits œuvres	Jeux vocaux	Paysages sonores

Les pratiques préalables à une création sonore

Le chant

Pour les réinvestir dans la sonorisation

Les activités de codage et décodage

L'écoute d'œuvres

pour développer les
capacités d'analyse et
la culture musicale

Les jeux vocaux

Les paramètres du son : timbre,
hauteur, intensité et durée
Voir la fiche des activités autour
des paramètres du son

Créer les objets sonores pour passer d'une écoute passive à une écoute active

Les bruits de l'environnement proche sont prétexte à l'écoute.
Les reproduire c'est s'approprier progressivement
l'organisation de l'espace sonore.
Créer certaines séquences sonores et enregistrer pour que
les enfants se préparent à la sonorisation.

Sonorisations possibles autour de 4 ouvrages

Supports choisis	Suggestions de sonorisation
Album sans texte : l'histoire d'une petite souris enfermée dans un livre ou un avion Monique Félix Ed Gallimard Jeunesse	-bruitages divers avec boîte à meuh, bâtons de pluie, couvercles de petits pots, castagnettes... -bruits vocaux (imitation de bruits d'animaux), de pas
Album Gruffalo Julia Donaldson Axel Scheffler Ed Gallimard Jeunesse Coll L'heure des histoires	- recherche pour paysage sonore : bruits de la forêt avec divers bruitages comme serviettes secouées (vent), pochettes transparentes secouées (feuilles des arbres), papier cristal appuyé (animaux qui marchent), plastique de biscuits pincé (animaux qui grignotent)... -bruits vocaux
Album Le pinceau magique Père Castor	- bruitages avec paquets de pâtes, bouteilles d'eau, graines, poches...
Album Dinosaures, dinosaures Byron Barton Ed. Ecole des Loisirs	- bruitages avec divers objets de récupération : détournement des objets du quotidien



Trame de sonorisation d'un album

N° pages	Texte imprimé	Bruitage	Paysage sonore	Extraits d'œuvres	Chansons	Jeux vocaux
1 - 2						
3 - 4						
5 - 6						
7 - 8						
9 - 10						
11 - 12						
13 - 14						
15 - 16						
17 - 18						
19 - 20						

Démarche et matériel pour créer une sonorisation

Des extraits sonores existants

ET/OU

Des sons produits par la classe

1. Procéder à un découpage préalable de la narration (les étapes de la structure narrative).
1. Créer les sons ou écouter les extraits.
1. Faire des choix et retenir les sons utilisés.
1. Organiser les sons chronologiquement (codage simple possible).
1. Enregistrer la sonorisation pour écouter et améliorer.

Un story board de la sonorisation permettra de garder une trace des étapes du travail de la classe.

On peut y faire figurer :

La date de l'enregistrement,

La séquence de l'album qui correspond,

Les enfants sonorisateurs,

Les instruments et/ou objets utilisés...

Un peu de technique d'enregistrement :

Les enregistreurs MP3 avec micro et branchements faciles directement sur une chaîne ou sur un ordinateur, à un prix raisonnable comme le zoom.

Le dictaphone d'un téléphone peut aussi rendre service lorsque l'on a pas la possibilité d'acheter.

Pour échantillonner, couper, coller, et monter une bande son avec ordinateur, on peut utiliser audacity, logiciel libre de droit.



Des outils :

- Des activités sur les paramètres du son :
http://data.over-blog-kiwi.com/0/91/76/42/20171005/ob_20c01e_activites-sur-les-parametres-du-son.pdf
- Une notice de fabrication d'objets sonores :
http://data.over-blog-kiwi.com/0/91/76/42/20171012/ob_00935c_petite-fabrique-d-objets.pdf
- Un répertoire de gestes :
<http://www.le-pupitre-de-focibels.fr/2017/10/l-objet-de-creation-sonore-au-cycle-1.html>
- Un guide des étapes d'un projet objets sonores :
http://data.over-blog-kiwi.com/0/91/76/42/20171012/ob_0810dc_sequence-objets-sonores-guide-d-etap.pdf

MERCI ET BELLE AVENTURE MUSICALE