

Stage HIDA son

Partie Théorie :

Il s'agit d'une initiation, beaucoup de choses seront survolées, l'idée est de donner les clés pour donner envie aux professeurs de se documenter de leur côté pour aller plus loin.

La partie sur les enjeux pédagogiques du son sera en revanche plus approfondie.

L'ensemble sera ponctué d'écoutes diverses.

Intro : définition

1) Survol des aspects techniques

a) Bref historique de l'histoire du son fixé

- support mécanique/analogique
- support électromagnétique
- support numérique

b) La chaîne son

- de la prise à la restitution : du micro à l'enceinte,
- aperçu des niveaux électriques et définition du décibel

c) Les formats aujourd'hui

- l'échantillonnage
- wav aiff et mp3

..... remise de documentation et « sitothèque »

2) Construction de l'image sonore

a) Le cadrage stéréo / le 5.1

- le couple microphonique/ la tête artificielle
- la subjectivité, apprendre à choisir, notions de psycho acoustique

b) La reverb

- percevoir les volumes
- simuler un espace

c) Notions d'acoustique des salles

- diffraction/diffusion/absorption

3) Enjeux artistiques

a) le fonctionnement de la perception sonore

- description : comparaison mémorielle, protection du danger (le choc) ...
- explications (pre)historiques et métaboliques
- comprendre les phénomènes sociaux en lien au son (le walkman, les concerts amplifiés ...)
- prendre du son = fixer du mouvement
- conséquences sur l'utilisation et les possibilités émotionnelles de la trace sonore

b) bruit/son/musique

- définitions
- les bruits de la nature et les sons musicaux : le réel et le sacré
- lectures écoutes et analyses historiques : Luigi Russolo, John Cage, Pierre Henri, autres ...
- vers une écriture sonore non musicale : ouverture vers les notions de plasticité sonore

..... documentation liste d'ouvrages majeurs

4) Atouts pédagogiques du son

a) Pourquoi le son est accessible aux jeunes

- connu par le biais des mp3 portables
- associé aux hautes technologies, aspect moderne
- ludique : capter et détourner le réel

b) Les perspectives

- les normes de la culture de masse :
 - . le cinéma à grand spectacle (musique de film)
 - . le dessin animé
 - . la radio
- permet de digresser vers :
 - . la filiation des standards commerciaux à partir des avants gardes : séances d'écoute pour les élèves, les surprendre sur leurs propre références (ce que la musique de film doit à Schoenberg, Ligeti ou Stravinsky par exemple)
 - . comprendre les ressorts du gimmick radio (type fun radio ou skyrock), remonter sur les origines des recherches sur le sonore non musical
 - . aller vers la découverte de l'écoute active
- possibilité de développer en histoire autour de la trace et de la mémoire.

outils : se réapproprier le vocabulaire courant : du sample (hip hop, techno) vers les notions de montage et la compréhension de ce qu'est effectivement un « échantillon » sonore par exemple.

c) Pourquoi le son :

- possibilités nombreuses de croisements inter matières
- un outil rassurant : pas d'image, // radio, l'identité n'est pas immédiatement dévoilée
- un outil intime : le casque d'écoute protège du monde extérieur, et pourtant met dans une situation d'écoute omnisciente, confort et sentiment de pouvoir.
- un outil de contact social et d'ouverture au monde (écoute au sens large) –par exemple, enquête radiophoniques
- avec des enregistreurs simples : résultat flatteur et très différent pour chacun (capacité exceptionnelle de discernement du micro -> les choix sont tous critiques sur le résultat) : valorisation de l'individu, différenciation et reconnaissance des qualités individuelles au sein du groupe.
- possibilités très ouvertes de montage des prises de chacun : perspectives pour créer un objet sonore final commun au groupe : valorisation de la coopération.

Objectif possible d'acquisition de savoir faire pour un élève de lycée:

Organisation de la pensée, mise en forme d'un discours construit (par le montage), vers une autonomie dans la compréhension et l'utilisation d'un outil de communication.

Objectifs du stage en terme de savoir-faire pour les professeurs :

- organiser une séance d'écoute : le stage propose un travail en autonomie mettant au jour les contraintes de mise en scène d'une telle séance.
- organiser une séance de prise de son (avec du matériel simple)
- organiser une séance de montage (avec le logiciel audacity, limité pour un usage pro mais simple d'utilisation, libre et multi plateforme)
- organiser une séance de rendu final

-> être en mesure de donner une vue globale des enjeux principaux du son et des actions à mettre en œuvre pour produire une œuvre finie.

-> développer l'autonomie et l'esprit critique, la mise à distance de son propre travail pour le présenter rapidement et le mettre en valeur

-> amener l'élève à poser un regard subjectif et utiliser ses savoirs faire en les organisant et en les mettant en œuvre dans un projet artistique pour valoriser et faire partager son regard sur le monde.

-> pour se faire, amener à développer l'écoute au sens large, à analyser et à prélever dans le réel avec une intention affirmée. Donner du sens à l'acte artistique ou technique.

Proposition de parcours pour la partie pratique (un par groupe)

Il est à noter que pour la partie pratique, la contrainte sera de réaliser le parcours avec une séance de bruitage encadrée de 30 minutes par groupe et de 2h environ de prises mobiles, puis 3h de montage encadré.

4 groupes de 3 personnes seront constitués, le résultat pour chacun de ces groupes ne devra pas dépasser 2 minutes une fois monté.

Les groupes auront ensuite une heure pour préparer leur présentation et réfléchir aux réussites et aux échecs de leur parcours, en vue de devancer ces mêmes problèmes avec les élèves.

Des exemples audio pourront être donnés pour mieux faire comprendre les objectifs possibles de chacun des parcours proposés.

Parcours :

- fiction radiophonique (écriture, jeu, habillage)
- poème sonore
- raconter sans les mots
- micro trottoir
- mini dictionnaire sonore des bruits (travail sur l'association d'un mot et d'un son)
- mise en jeu d'un objet sonnant (travail sur le mouvement, les espaces, l'image stereo à partir d'un objet)
- la carte postale audio (utiliser la voix pour raconter ce qui se passe autour de soi)
- ... à compléter éventuellement