



Créations sonores à partir d'objets recyclés

Objectifs d'apprentissage

- Découvrir les propriétés sonores d'un objet
- Découvrir les paramètres du son (timbre-intensité-hauteur-durée)
- Faire des propositions sonores en réponse à une consigne donnée
- Elaborer une pièce musicale structurée
- Savoir encoder/décoder (des signes, une partition...)
- Savoir interpréter en adaptant son geste pour réussir une exécution collective esthétique
- Savoir donner son avis, accepter un échange, argumenter un choix

NB : Ces objectifs seront adaptés en terme de lexique, de complexité des tâches au niveau des élèves

La démarche de création

Etape 1 : On rassemble le matériau sonore

- Phase d'expérimentation

Chacun apporte un ou deux objets destinés à être jetés. Ces objets doivent être, si possibles, de matières différentes.

Par petits groupes :

On manipule les objets, afin de produire les sons les plus variés possibles. On fait une sélection de sonorités intéressantes (par le timbre produit, par les possibilités de variation de hauteur, d'intensité). Garder une trace sous forme de « fiche d'identité sonore » de l'objet.

J'explore le son


Mon objet

J'ai choisi un vieux bidon de lait

Matériau :

Méta (fer, cuivre, aluminium) - métal ondulé - verre - plastique - bois - bois canelé - papier (journal, cadeau, soie, canson, bristol, aluminium) - carton - carton ondulé - autre _____

Dessine :



L'intensité

Mon objet a un son plutôt faible plutôt fort quand je le manipule normalement ...

Les actions pour obtenir du son

Frapper - cogner - tapoter - frotter - racler - secouer - agiter - gratter - souffler - déchirer - visser/dévisser - gonfler - caresser - effleurer - tirer/pousser - pincer

Autres _____

Le timbre


Va plus loin pour obtenir des sons intéressants :

- Frappe/frotte/gratte ton objet avec un autre objet (stylo, bâton, baguette, tige métallique, fouet, mailloche à boule de feutre, mailloche à boule de bois, mailloche à boule plastique, balai de batterie...)


Plus tu fais d'essais, plus tu auras des résultats sonores différents.

- Est-ce que tu peux modifier le timbre en ajoutant quelque chose (papier, graines, eau), en trempant l'objet dans l'eau?
- Combien de timbres/d'actions intéressants vas-tu retenir? Trouve un codage.

Action 1



Action 2



Peux-tu qualifier le(s) son(s) obtenu(s) ?

Action 1 son sec Action 2 son métallique

Exemple : le son est : sourd, sec, doux, feutré, cristallin, métallique, strident, flûté, agressif, agréable ...

La durée du son

Avec mon objet, je peux obtenir : des sons longs des sons courts les deux

Mon objet résonne oui non

Je vois mon objet vibrer oui non

La hauteur du son

Est-ce que j'entends des hauteurs différentes quand je frappe ?

oui non quand je frappe de côté et en haut

Est-ce que je peux aller du grave vers l'aigu ou l'inverse ?

oui non quand je le remplis d'eau

Mon objet a plutôt : un son aigu un son médium un son grave

© APPROCHANTS - 6 rue du Patronage - 67610 LA WANTZENAU - 03.88.96.37.41 - association.approchants@wanadoo.fr
- Ecoles qui Chantent n°36 - 2015/2016 - document soumis aux règles de reproduction graphique -

Tania Grimaldi - CPEM 67



La fiche J'EXPLORE LE SON est disponible (vierge) sur le CD du livret numérique, dans les ANNEXES.

- Au Cycle 1

L'adulte conduira l'exploration des objets.

Il est indispensable dans cette phase de faire un premier choix parmi les objets apportés et la manière dont on va s'en servir comme objet sonore. Toutes les propositions n'auront pas la même "valeur" en tant que "matière première musicale". Ce travail par petits groupes permet une appropriation individualisée du son, des échanges entre pairs. Il offre également une situation de débat. Qu'est-ce qu'on va retenir pour notre création commune ?

- Au Cycle 2 - Cycle 3

La fiche peut même guider l'expérimentation, sans présence de l'adulte, en autonomie.

- **Phase de mise en commun**

On cherche différentes manières de classer les objets sonores, sélectionnés par les différents groupes.

- par matériau (métaux casseroles, couvercles, couverts, moulinette...)
- par verbes d'action (frapper le saladier en verre, frotter la râpe, secouer la bouteille avec les grains de riz...)
- en fonction de la durée du son : sons longs (certains verres, couvercles de métal)/sons courts (plastiques, bois)
- en fonction de la hauteur du son : faire l'inventaire des sons les plus graves à notre disposition, faire l'inventaire des sons les plus aigus.

Le classement donnera déjà des idées de structure pour la pièce :

On fait entendre une famille après l'autre, on fait évoluer les verbes d'action, on fera résonner certains objets, pendant que d'autres interviendront de façon ponctuelle...

Etape 2 : On structure une pièce musicale

La musique est un ensemble de sons organisés. Comment créer un ensemble cohérent ?

Quelques procédés pour trouver une organisation simple

- **La succession d'événements**

Cycle 1: très souvent, les éléments sonores sont organisés successivement, selon un ordre proposé par les élèves. L'utilisation d'un codage élaboré ensemble permet de fixer une interprétation à laquelle on peut revenir à tout moment.

- **Le chef d'orchestre**

Le jeu du chef d'orchestre offre la possibilité de recréer la pièce à chaque fois.

Le chef désigne le groupe d'instruments qui doit jouer (mains ouvertes) ou arrêter (mains fermées).

Ce procédé permet des superpositions de sons. : tant que le chef n'a pas arrêté un groupe, ce dernier continue à jouer.

Élément de complexité : on pourra introduire des changements d'intensité.

Les mains du chef vont vers le haut (crescendo), elles descendent (decrescendo).

C'est le procédé utilisé dans le cadre du Soundpainting.

- **La narration comme support**

On imagine une petite histoire. Par exemple, les objets se rencontrent, se présentent les uns aux autres. Une dispute éclate entre deux, puis trois familles. Un objet prend le rôle de conciliateur (un timbre particulier, qui accrochera l'oreille de l'auditeur). Il se mêle à la dispute, fait un discours qui apaisera tout le monde.

- **Une pièce musicale intégrant des éléments rythmiques**

L'enseignant présente une trame structurée.

Les élèves devront faire des propositions pour chacune des parties. Leurs inventions s'enrichissent au fur et à mesure. Les réalisations les plus intéressantes sont retenues par l'ensemble du groupe. Il faut enregistrer à chaque nouvelle étape pour réussir à reproduire les différents éléments ultérieurement.

Penser toujours à l'esthétique de l'ensemble. Une formule rythmique peut être agréable lorsqu'elle est réalisée par une certaine famille d'instruments, et pas par une autre. Le tâtonnement, la répétition, le débat argumenté sont nécessaires.

Exemple Cycle 3 : « Du rythme à la cuisine »

Une introduction sans pulsation	Intervention aléatoire d'une famille d'instruments (les couverts) Nuance piano Ecoute mutuelle
Introduction d'une pulsation	Un instrument, puis plusieurs Effet « tic tac »
Annonce 1 ^{ère} formule rythmique	Les objets en bois : 1 soliste
Annonce 1 ^{ère} formule rythmique	Rythme repris par tout le groupe des bois
Annonce 2 ^{ème} formule rythmique	Les objets en métal : 1 soliste
Annonce 2 ^{ème} formule rythmique	Rythme repris par tout le groupe des métaux
Superposition des rythmes	L'ensemble des instruments Crescendo-decrescendo
Final	Faire résonner un couvercle

Imaginer ensuite une mise en espace de la pièce.

