

Création À la manière d'un Bruiteur et d'un compositeur au cinéma

Alice au Pays des Merveilles... et des créations.



Cycle 4

numérique

Problématiques possibles

Les métiers de la musique n'appartient-ils qu'à l'art de la musique ?

Le fantastique : entre peur et fascination, une source d'inspiration ?

Nos émotions à l'écoute ou au visionnage d'une œuvre sont-elles toujours subjectives ?

La musique peut-elle influencer ou tromper notre perception des images ?

Présentation de l'activité ludique

Cette activité présente deux objectifs :

- 1) Créer une bande-son à la manière d'un bruiteur avec un travail de recherche de timbres (instruments, objets divers) puis la réalisation d'une performance en direct.
- 2) Créer une bande-son à la manière d'un compositeur de musique de film en faisant le choix en amont d'une bande-son à partir du caractère. Effrayante ou féérique, la bande-son mobilisera le répertoire de techniques étudiées en classe.

Règle du jeu

I - Créer à la manière d'un bruiteur :

1. En travaillant sur la timeline et l'enchaînement des différents visuels et sonores.
2. En recherchant les timbres adaptées : objets ou instruments divers.
3. En performant en direct sur un extrait court de la scène.

II - Créer à la manière d'un compositeur de musique de film :

1. En faisant le choix d'une musique effrayante ou féérique.
2. En piochant dans les techniques proposées et étudiées en classe.
3. En performant en direct sur la scène entière.

Les activités sont scénarisées. Dans notre exemple, ce n'est pas l'enseignant qui demande aux élèves de répondre aux contraintes du projet mais l'assistante de Tim Burton puis Danny Elfman (page « explications et consignes »).

N'hésitez pas à adapter la scénarisation en fonction de vos inspirations !

A noter : les discours et l'image de l'assistante ont été créés avec l'aide l'IA !

Matériel

- Version hybride : un terminal numérique : Smartphone / tablette / ordinateur
 - Une page Genial.ly

Lien : <https://view.genially.com/6659cbe36a92b90014812f23>

+ Un document papier : timeline des évènements visuels / sonores + informations importantes

- Version numérique : deux terminaux (Smartphone / tablette / ordinateur)

La page Genial.ly + Un document Word, LibreOffice ou Page (Fixer la mémoire, avancement du groupe)

Détails techniques

1. Le professeur est libre de définir le nombre d'élèves par groupe et le temps imparti dans la préparation avant l'enregistrement.
2. Le choix des groupes peut être :
 - a. Géré par l'enseignant (Niveau, mixité, hétérogénéité, etc.)
 - b. Géré par les élèves eux-mêmes (Souvent par affinités).
 - c. Tiré au sort en classe ou en ligne (Exemple d'outil : [KeamK](#))
3. Dans un souci de différenciation des groupes et des classes, les contraintes pourront être réévaluées afin d'adapter l'activité au niveau des élèves.
 - a. Donner des pistes concernant les objets à utiliser.
 - b. Rappeler les techniques étudiées en classe avec exemples concrets.
 - c. Mise à disposition de « post-it » pour repérer les touches du piano / synthétiseur si celui-ci est utilisé.
 - d. Pour l'enregistrement, proposer l'aide d'élèves supplémentaires.

4. La Version hybride est plus facile à mettre en place car plus ouverte niveau matériel.
 - a. Tablettes ou vidéoprojecteur (diffusion des extraits vidéos avec numérotation des extraits) + Fiche
 - b. Une tablette par groupe + Fiche (Permet plus d'autonomie et d'efficacité dans le travail) En outre, elle permet une meilleure mémorisation.

5. Pour une meilleure efficacité (mise en place, travail) et répartition des tâches, il est possible de confier des « rôles » ou missions supplémentaires à chaque élèves du groupe. Si c'est le cas, chaque élève devra les expérimenter (On peut tourner toutes les 10 minutes par exemple) : gestion de la tablette, gestion des objets, trace mémorielle, gestion du temps.

De nombreuses compétences psychosociales sont mises en œuvre lors de cette activité.

Cette activité est de nature bruyante : les élèves communiquent, échangent et manipulent des objets et des instruments, se déplacent pour prendre des objets ou se rendre au piano si besoin.

Le bruit occasionné peut être gênant pour l'enseignant mais aucunement pour les élèves en travail.

Elle nécessite un cadre strict concernant :

- La gestion du matériel
- L'autonomie au sein des groupes
- Le respect (des règles communes, des camarades, du matériel, du temps imparti, etc.)

Éléments didactiques

Les objectifs du professeur

Ce projet se mène en 2 étapes distinctes :

- Créer des bruitages en utilisant de façon efficiente des instruments et objets puis s'enregistrer.
- Créer une bande-son en utilisant et en associant de manière efficace des techniques musicales, étudiées en amont (lors des activités d'écoute) puis s'enregistrer.

Les compétences travaillées (cycle 4)

Éducation musicale et chant choral

- **Explorer, imaginer, créer et produire**
 - Réutiliser certaines caractéristiques (style, technique, etc.) d'une œuvre connue pour nourrir son travail.
 - Réinvestir ses expériences personnelles de la création musicale pour écouter, comprendre et commenter celles des autres.
- **Échanger, partager, argumenter et débattre**
 - Contribuer à l'élaboration collective de choix d'interprétation ou de création
 - Transférer sur un projet musical en cours ou à venir les conclusions d'un débat antérieur sur une œuvre ou une esthétique.
- **Réaliser des projets musicaux d'interprétation ou de création**
 - Interpréter un projet devant d'autres élèves et présenter les choix artistiques effectués.

Les compétences observables sont nombreuses. En fonction de la séquence de cours mise en œuvre, l'enseignant fera les choix les plus pertinents en corrélation avec ses objectifs de séquence, ses activités d'écoute et son projet d'interprétation.

Socle commun (cycle 4)

- **Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer**

S'exprimer à l'oral

- L'élève parle, communique, argumente à l'oral de façon claire et organisée ; il adapte son niveau de langue et son discours à la situation, il écoute et prend en compte ses interlocuteurs.
- Sensibilisé aux démarches artistiques, l'élève apprend à s'exprimer et communiquer par les arts, de manière individuelle et collective, en concevant et réalisant une production sonore. Il connaît et comprend les particularités des différents langages artistiques qu'il emploie. Il peut justifier ses intentions et ses choix en s'appuyant sur des notions d'analyse d'œuvres étudiées en amont.

- **Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre**

Coopérer et réaliser des projets

- L'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif, accepte la contradiction tout en défendant son point de vue, fait preuve de diplomatie, négocie et recherche un consensus.
- Il apprend à gérer un projet, qu'il soit individuel ou collectif. Il en planifie les tâches, en fixe les étapes et évalue l'atteinte des objectifs.

- **Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen**

Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres

- L'élève apprend à résoudre les conflits sans agressivité, à éviter le recours à la violence grâce à sa maîtrise de moyens d'expression, de communication et d'argumentation.

- **Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine.**

Invention, élaboration, production

- L'élève imagine, conçoit et réalise des productions de natures diverses, y compris littéraires et artistiques (...) Il mobilise son imagination et sa créativité au service d'un projet personnel ou collectif. Il développe son jugement, son goût, sa sensibilité, ses émotions esthétiques.

Compétences déjà développées et situations de travail précédentes

Les élèves ont préalablement étudié les instruments et leur fonctionnement, le métier de bruiteur et de compositeur de musique de film.

Ils ont conscience :

- Qu'un instrument ou objet peut être utilisé de plusieurs façons.
- Qu'un bruiteur peut utiliser n'importe quel objet ou instrument pour un bruit spécifique (Par exemple, il n'utilise pas un cheval pour imiter le son de ses sabots).
- Qu'un compositeur de musique de film ne part pas « au hasard » de son inspiration mais répond à une commande. Sa pensée et sa réflexion précèdent l'expérimentation et il doit comprendre les attendus. Ici, c'est au groupe de choisir dès le début du projet : musique plutôt effrayante ou musique féérique ?
Les techniques musicales ont été étudiées en classe et sont visibles à tout moment par l'élève (cahier, fiche de cours, document numérique, projection)

Ce dernier point est particulièrement intéressant car il permettra d'avoir, pour la même scène, des productions totalement différentes.

- Si des tablettes sont utilisées : les élèves sont autonomes dans leur gestion : Allumer la tablette du groupe, s'identifier, se rendre sur le réseau commun ou le public de la classe, ouvrir l'extrait vidéo (sans son) avec le logiciel approprié.
 - Validation de compétences numériques / Participe au travail sur la certification PIX

L'évaluation

Feedback nécessaire pour prendre conscience des étapes à respecter, du chemin parcouru, des progrès réalisés, des leviers mis en place pour améliorer le travail.

Évaluation finale sous forme de « tâche finale » : 2 performances (Bruiteur sur 1 extrait + Compositeur sur la scène entière) + Présentation à la classe des choix effectués.

Quelques éléments possibles :

- Je suis capable de présenter l'activité, ses contraintes et les choix effectués.
- Je mets en valeur le travail du groupe en tenant ma partie et en l'interprétant en direct.
- Je respecte ma part du travail, tant dans la préparation que dans la performance finale.
- Je m'intègre dans un travail collectif en étant acteur et moteur : Je propose des idées, je teste celles des autres, j'écoute, j'échange.
- J'ai donné mon avis mais aussi écouté et respecté celui des autres, leurs idées et points de vue.
- J'ai identifié et remobilisé les différents timbres des instruments / objets.
- Je suis capable de reprendre des techniques musicales étudiées en classe pour nourrir mon travail de création.

Histoire des Arts

- Liens entre musique et cinéma
- Les métiers du son au cinéma

Les parcours

Parcours d'Éducation artistique et culturelle (PEAC)

Pratiquer (Pratiques)

- Utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production
- Mettre en œuvre un processus de création
- S'intégrer dans un processus créatif
- Réfléchir sur sa pratique
- Progresser par étape sur un projet

Education Musicale – Arts plastiques – Enseignement moral et civique– Français...

- Croisements possibles entre enseignements
 - **Français :**
 - S'exprimer de façon maîtrisée en s'adressant à un auditoire
 - Il pratique régulièrement différents types de compte rendu et exposé.
 - Il formule un avis personnel en employant un vocabulaire précis et étendu.
 - Participer de façon constructive à des échanges oraux
 - Il exprime son point de vue dans un discours argumenté en cherchant à convaincre ses interlocuteurs.
 - **EMC :**
 - Respecter autrui
 - Avoir conscience de sa responsabilité individuelle
 - Adopter une attitude et un langage adaptés dans le rapport aux autres
 - Tenir compte du point de vue des autres
 - Le respect par le langage : les règles de civilité et de la politesse.
 - Le respect du corps, de l'environnement immédiat et plus lointain.
 - Le respect des biens personnels et collectifs