

Visite de l'exposition « Bruissements »
Initiation participative à l'art numérique
Création d'outils ludiques technologiques et sonores

Pour qui ? pour les élèves de l'enseignement fondamental, du premier degré de l'enseignement secondaire général et technique de transition, de l'enseignement professionnel et technique de qualification

Quand ? du mercredi au dimanche, entre 10h30 et 15h30, entre le 15 octobre et le 29 novembre 2015

Durée de l'atelier ? environ 1h30

Prix ? 90 euro / classe (les dix premiers ateliers réservés seront gratuits !)

Réservations ? 02/521 13 83 ou info@erasmushouse.museum

« Une expérience unique, où à travers un lieu exceptionnel tel que la Maison d'Érasme, les jeunes visiteurs deviendront des explorateurs de sonorités. Les élèves pourront visiter l'exposition "Bruissements" en compagnie de Stéphanie Laforce, artiste multimédia et compositrice. Ils y découvriront un arbre interactif mélodieux et enchanteur, partiront à la recherche des résonances des fantômes du musée, écouteront les secrets du jardin des plantes médicinales par le biais d'un parlophone poétique... Cette visite sera suivie d'un atelier de création sonore collective avec le Makey Makey qui permet de convertir des objets (conducteurs) du quotidien en touches interactives d'ordinateurs. »

Objectifs de l'atelier

Les Socles de compétences - éducation artistique (ressource 1658)

En corrélation avec le cadre d'intégration du développement artistique. Dans un premier temps, cet atelier permet aux élèves d'établir un contact avec la matière sonore et plastique et ensuite de produire ou d'imaginer différentes solutions originales en étant confrontés à des situations-problèmes :

- Organiser et ajuster ses propres rythmes, les formes, les matières, les couleurs, les sons;
- Produire des formes nouvelles;
- Comprendre et utiliser le langage propre au musicien, au plasticien;
- Comprendre une démarche suivie par un créateur;
- Créer en expérimentant, tâtonnant, imitant, interprétant, imaginant, jouant.

En corrélation avec les compétences disciplinaires. Ouverture au monde sonore et visuel :

- Percevoir et différencier les sons, les bruits, les notions;
- Chercher, repérer, nommer des objets, des ambiances, les qualités sonores;
- Identifier des modes d'expression et des techniques d'exécution;
- Comprendre, organiser, interpréter, créer des expressions sonores (en manipulant des éléments de bruitage).

Les Socles de compétences - éveil - initiation scientifique (ressource 1654)

Les élèves seront amenés à aborder de manière pratique et ludique des notions d'électricité (circuit électrique simple), et de conductivité (bons et mauvais conducteurs).

I^{er} partie - Visite de l'exposition « Bruissements »

Durée 45 min

Découverte de la sculpture sonore interactive « Des Arbres et des Hommes ». Les enfants sont amenés à jouer de ses sonorités : Quels sont les sons que vous entendez ? Que se passe-t-il lorsque l'on touche les branches, plus fort, moins fort, quand on les effleure ? Comment ce fait la détection des gestes ? Qu'est ce que l'artiste a voulu faire passer comme message ?

Découverte de l'installation « Eoliens-Sonores: spectres ». Un ensemble de hauts-parleurs cylindriques diffusent, dans le musée, les sons étranges de harpes éoliennes installées dans le jardin. Les élèves parcourent l'installation à l'intérieur du musée et ensuite sont invités à découvrir au jardin les harpes éoliennes, que le vent fait sonner en les mettant en vibration. Quels sont les sons que vous entendez ? À quoi ces sons vous font-ils penser ? Recherchez l'origine de ces sons dans le jardin de la Maison d'Érasme. Comment les sons sont-ils produits ?

Découverte de la sculpture sonore interactive « Parlophone Botanique ». Les élèves sont invités à sonner aux différentes sonnettes du parlophone installé dans le jardin de la Maison d'Érasme. Quels sont les sons que vous entendez ? Que se passe-t-il lorsque l'on touche les sonnettes ? Qu'est ce que l'artiste a voulu faire passer comme message ? Comment se fait la détection des gestes ? Quelle était l'utilité d'un jardin de plantes médicinales à la Renaissance ?

Les enfants sont invités à choisir une tige/feuille d'arbre persistant qui se trouve dans le jardin avant de monter dans le grenier du musée où on va la transformer en touche de clavier d'un instrument de musique.

II^{er} partie - Initiation participative à l'art numérique et création d'outils technologiques sonores

Durée 45 min

Cet atelier s'articule autour de la découverte du Makey Makey, cette carte électronique permettant de transformer n'importe quel objet conducteur d'électricité afin de contrôler un ordinateur. En tenant un câble ou un objet relié à la « terre » du Makey-Makey et en touchant un autre objet ou câble relié à un connecteur de celui-ci, un tout petit courant d'électricité inoffensif passe et est reconnu par l'ordinateur comme un interrupteur permettant de déclencher un son, une note pré-enregistrée.... Ce courant peut passer par tout objet conducteur mais aussi par le corps humain. Ce dispositif ludique et pédagogique permet de nombreuses expériences amusantes :

Une chaîne humaine conductive : réalisation d'un « circuit électrique humain fermé ou ouvert ». Les élèves sont invités par petits groupes à venir tester devant les autres le dispositif du Makey Makey. Ils sont disposés en cercle afin de créer une grande chaîne humaine et de se rendre compte que si la chaîne est brisée le courant ne peut pas passer et le son des harpes éoliennes n'est plus diffusé.

Paysage sonore. Chaque groupe constitue un clavier à l'aide des feuilles et tiges trouvées dans le jardin. Ces végétaux sont ensuite connectés à l'aide des pinces crocodiles au Makey Makey. Des banques de sons de bruitages ont été préalablement enregistrées dans l'ordinateur (la mer, la forêt, la tempête...). Il est donné comme consigne à chaque groupe de réaliser un paysage sonore le plus réaliste possible en jouant du clavier végétal.

Piano humain, ou comment déclencher des notes en touchant les mains des partenaire. Le piano est constitué de cinq enfants, chacun relié à un connecteur du Makey Makey. Un chef d'orchestre est désigné, (il est relié à la terre) lorsqu'il touche les mains de ses camarades du « clavier humain », cela déclenche chacune des notes et il peut en jouer.