

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

**Pour qui ?** Tous les élèves du premier, deuxième et troisième degré de l'**enseignement secondaire général** et plus particulièrement les élèves suivant l'option de base « Éducation artistique ». Tous les élèves de l'enseignement **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](mailto:info@erasmushouse.museum)

« Une expérience unique, où à travers un lieu exceptionnel tel que la Maison d'Érasme, les jeunes 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 bais 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

***Faire, connaître, regarder, s'exprimer, et apprécier.*** En corrélation avec le programme de l'option de base « Éducation artistique »

### FAIRE

- Faire preuve d'invention et de créativité afin de détourner un objet du sens convenu pour lequel il a été conçu et se l'approprier en lui donnant un sens nouveau, inattendu et signifiant;
- Participer à un projet collectif multidisciplinaire en y apportant son savoir-faire;
- Développer une curiosité et une appétence pour les moyens contemporains d'expressions (arts numériques, informatique musicale...);

### CONNAÎTRE

- Fréquenter directement des œuvres en galerie et au musée afin de les connaître dans leurs vraies dimensions spatiales et sensibles;
- Etablir les connexions interdisciplinaires et se questionner sur les intentions de l'artiste (en quoi l'artiste forge, définit, voire remet en question les valeurs et la sensibilité de la culture de telle ou telle société);

### REGARDER

- Dégager le sens et interpréter l'œuvre plastique comme système de signes dont il convient d'objectiver les relations;
- Accéder et exprimer la dimension sensible autre qu'oculaire (sonore, tactile,...);

### S'EXPRIMER

- Opérer des transferts et déplacer le point de vue; exprimer son appréciation sur une œuvre, justifier ses goûts et dégager l'intérêt relatif d'une démarche plastique;
- Confronter ses démarches et ses expériences à celles de l'autre dans le respect réciproque et la tolérance;

### APPRECIER

- S'ouvrir aux expériences esthétiques contemporaines de manière à les intégrer dans sa culture et ses intérêts.

## I<sup>er</sup> partie - Visite de l'exposition « Bruissements »

Durée 45 min

*Découverte de la sculpture sonore interactive « Des Arbres et des Hommes ».* Les élèves 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 élèves 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<sup>er</sup> 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 partenaires. 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.

*Explorations libres autour du Makey Makey.* Les élèves créent leurs propres dispositifs et compositions à partir de ce qu'ils ont pu tester. (Voir : <http://makeymakey.com/>).