

# ACOUSTIQUE DU PAYSAGE

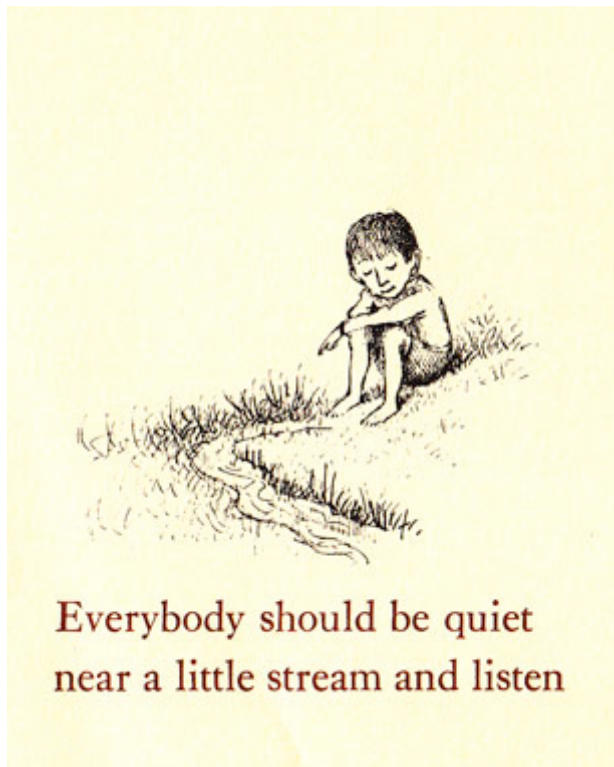
## PRATIQUE

Frédéric Fradet, sound designer

ENSNP, 3<sup>ème</sup> années, 2016

3 séances, Dates à définir

# CONCEVOIR LA SONORITE D'UN RUISSEAU



*From Open House for Butterflies Hardcover – December 4, 2001  
by Ruth Krauss (Author), Maurice Sendak (Illustrator)*

## PRESENTATION

Il est proposé aux étudiants de réfléchir sur la possibilité d'anticiper et de concevoir les sonorités d'un ruisseau, en mettant en application les éléments qui ont été abordés en cours, à savoir :

- Etre inspiré par le phénomène sonore,
- Concevoir ce qui est sonore,
- Moduler l'espace sonore.

L'enjeu sera d'exprimer une volonté esthétique autour de la sonorité de l'eau.

## GROUPES

Les étudiants se regroupent par 4.

## METHODE

Chaque étudiant doit concevoir la sonorité d'un ruisseau intégré à un site existant ou non.

### 1. ETRE INSPIRE PAR LES SONORITE DE L'EAU

Chaque étudiant constitue un "herbier" de sonorités de ruisseaux, sous forme de dossier numérique organisé, à partir de la récolte d'un ensemble de médias : prises de sons, photos, dessins, schémas, vidéos, avec des relevés de dimensionnements si possible, réalisés par eux-mêmes ou collectés sur internet, films, ouvrages, ou autres.

### 2. CONCEVOIR LES SONORITES DE L'EAU

Les étudiants esquissent leurs ruisseaux avec indication des différentes zones ayant des sonorités différentes et comment ces dernières sont obtenues (description écrite, matériaux schémas). Ils réalisent un premier montage audio illustrant les différentes sonorités d'eau (bande son courte max 3min).

→ Il devra être prévu l'implantation d'une assise permettant à une ou plusieurs personnes de s'asseoir et d'écouter l'eau, ainsi qu'un endroit pour traverser, et un autre permettant de venir toucher l'eau.

### 3. MODULER L'ESPACE SONORE

Les étudiants amènent enfin une réflexion sur l'espace entourant la source sonore et conceptualisent une topographie adaptée, des matériaux et autre végétaux, afin de moduler l'espace sonore du ruisseau (comment faire entendre le ruisseau le plus loin possible, ou au contraire créer des apparitions / disparitions, ou assourdir le bruit d'eau, le faire résonner ? etc.).

Les étudiants devront proposer 3 maquettes sonores correspondant à l'assise, à la traversée et à l'endroit où l'on vient toucher l'eau de leurs ruisseaux, sous forme d'un montage sonore accompagnant une représentation visuelle fixe, qu'il devront expliquer en terme d'intention esthétique, de faisabilité et de réponses possibles.

## ELEMENTS DE RENDU

- « Herbier » autour des sonorités de ruisseau (sous forme d'un dossier informatique),
- Esquisse du ruisseau avec montage audio sonorités eau de moins de 3min,
- 3 perspectives audio-visuelles fixes,
- Présentation orale.