



Cycle 4 - Saynètes sonores

publié le 06/07/2016 - mis à jour le 24/02/2020

Changer la perception et la réalité d'une image vidéo en travaillant le son.

Descriptif :

Quelle est l'importance du son dans une image vidéo ? Quels liens entre l'image, le son et la réalité ? Travail vidéo sur des détournements de gestes de la vie quotidiennes afin de leur donner une nouvelle "réalité".

Sommaire :

- Compétences et apprentissages visés :
- Déroulement du cours
- Montage Rythmique

- Niveau : cycle 4
- Question : La représentation ; images, réalité et fiction
- Questionnement :
 - La ressemblance (les images artistiques et leur rapport à la fiction, notamment la différence entre ressemblance et vraisemblance).
- Notions : **temps, espace, matière**
- Compétences disciplinaires :
 - Expérimenter, produire, créer (recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique).
 - Mettre en œuvre un projet (confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci).

► Qu'est-ce qui rend une image vidéo (réelle ou virtuelle) crédible, vraisemblable ?

En observant les films au cinéma, les publicités à la télévision, les jeux vidéo ..., une réponse s'impose : le son ! Il agit directement sur les sens du spectateur beaucoup plus que l'image ou le verbe. Son impact est subtil. La réaction provoquée est subjective, affective, émotionnelle. Le son oriente la réalité et la perception de l'image.

A travers cette leçon, l'élève devra prendre conscience que le son conditionne notre rapport à l'image.

● Compétences et apprentissages visés :

Le montage vidéo a été choisi pour entraîner les élèves à **élaborer des plans en séquences**.

Traiter un son (utiliser une sonothèque libre de droit, synchroniser, moduler...) **et une vidéo** (enregistrer des images vidéo avec un appareil photo numérique, utiliser un logiciel de montage) sont des compétences numériques à travailler.

- Les apprentissages sont d'ordre méthodologiques et techniques (gérer le temps des différentes étapes de travail, stocker et enregistrer correctement les données et les réalisations, découvrir toutes les possibilités d'un nouveau logiciel).
- Apprentissages culturels aussi (le son dans le cinéma et les métiers qui s'y réfèrent).
- Mais surtout apprentissages d'attitude (réfléchir au sens que l'on veut donner à son montage en appréhendant les relations entre l'image et son référent, reprendre son travail pour l'améliorer, poser un regard critique sur sa production et celle des autres, faire appel à son sens de l'intuition et de l'expérimentation).

● Déroulement du cours

○ avant la réalisation

► Dans un premier temps, il est nécessaire de faire le point sur les connaissances des élèves en matière d'histoire du cinéma et en particulier le son.

En montrant un extrait de **Charlie Chaplin de 1936, *Les Temps modernes*** [↗](#), la discussion a porté sur les moyens utilisés pour nous faire comprendre l'histoire sans dialogues parlés. L'importance de la musique et des bruitages ont vite été repérés, ainsi que leur sens et leur utilité : donner un aspect crédible (à la machine par exemple), accentuer l'humour...

Il a été nécessaire de mieux définir ce que l'on entend par "**son**" : la musique, les bruits (sons naturels), les bruitages (sons artificiels, construits), les bruits mixés qui donnent une ambiance sonore... On capte ou on construit un son comme on le fait avec l'image.

► Question naturelle des élèves : *Qui "fait" le son au cinéma ?*

c'est l'occasion de parler rapidement des métiers liés au son, en particulier du **bruiteur**. J'ai alors montré une publicité pour les restaurants végétariens HITL (extrait de l'émission Culture Pub) où l'on voit un bruiteur en plein travail.

► J'ai ensuite montré, sans le son, un extrait du film de **Jacques Tati, *Mon Oncle*** [↗](#), 1958 (la scène de la cuisine) en leur demandant de l'imaginer. En revoyant la même scène, avec le son, certains sont étonnés d'entendre les bruits du repas en arrière-plan (expliquer le point d'écoute) mais beaucoup considèrent que les bruitages collent bien à l'ambiance de la cuisine "moderne". Le gag du verre qui tombe est jugé indémodable. Le léger décalage de cette vidéo trouvée sur youtube où son et image sont légèrement décalés permet de parler de la synchronisation.

○ Pendant la réalisation

Explication de la demande :

Surprenez le spectateur !

Filmez des gestes du quotidien, faites-en un montage vidéo puis changez la bande son. Les nouveaux bruitages, inattendus et surprenants, devront donner une perception différente de l'image.

Après avoir montré où trouver sur internet la banque de son libre de droit, comme [sound fishing](#) [↗](#), comment et où enregistrer les rushes et les sons, l'utilisation du logiciel de montage Windows Movie Maker (heureusement très simple et rapide !), les élèves se lancent.... difficile pour certains, sans problème pour les autres. Ils fonctionnent en binômes. Les uns commencent par chercher les sons dans la sonothèque et trouvent le geste qui correspondra. D'autres filment en premier le geste puis trouvent ensuite le son.



► La verbalisation

Après la réalisation d'une première saynète sonore, sorte de "coup d'essai", elle a été très importante pour comprendre pourquoi certaines saynètes fonctionnent et d'autres non.

Comme la bande son influence notre perception et notre interprétation des images le spectateur a certaines attentes (le son du verre cassé quand on voit une vitrine exploser par exemple). Ce travail consistait justement à détourner le son attendu pour surprendre le spectateur (ou au moins provoquer un sourire), *créer un effet* auquel on ne s'attend pas, humoristique, poétique, effrayant... ce qui arrive lorsque l'image s'éloigne de son référent "réel".



le clavier (Flash Video de 541.1 ko)

son détourné d'un clavier d'ordinateur

Les élèves ont trouvé ici que le bruitage rajouté, même s'il y avait un effet d'amplification, était trop proche du son réel ce qui ne provoquait pas vraiment d'effet de surprise.



beaume à lèvres (Flash Video de 416.9 ko)

Par contre celui-ci fonctionne car *"les lèvres donnent l'impression d'être gercées, très dures et c'est presque douloureux"*.



la trousse (Flash Video de 446.7 ko)

son détourné d'une trousse de crayon

Là, *"ça fait l'effet d'une trousse en bazar, où il y a plein de choses, comme des outils, alors que la trousse est petite. On a souvent cette impression quand on cherche quelque chose."*



calculatrice (Flash Video de 135.8 ko)

son détourné d'une calculatrice.

La calculatrice devient musicale avec un effet de papillonnement



le crayon Charlotte (Flash Video de 301.9 ko)

son détourné d'un élève écrivant sur une feuille



le crayon Laura (Flash Video de 308.2 ko)

détournement du son d'un élève écrivant sur une feuille

Deux versions différentes d'une même image vidéo. La première fonctionne mieux pour les élèves grâce à une bonne synchronisation .

► La verbalisation terminée, les élèves ont souvent repris leur travail pour l'améliorer et ont réalisé une deuxième saynète sonore de manière plus réfléchie et efficace. Il leur était demandé d'expliquer par écrit leur idée : *en quoi le nouveau bruitage changeait l'image de départ, qu'est-ce que cela apportait de plus ?* C'est la partie qui leur a posé le plus de problème car il est difficile de mettre des mots précis sur un travail assez intuitif, même s'il est réfléchi. Il a très souvent fallu passer par l'oral pour y arriver.

L'évaluation :

Le travail est réussi lorsque l'élève a

- fait coïncider image et son pour créer un effet surprenant et donner une nouvelle perception de l'image de départ ;
- expliqué oralement et par écrit son idée ;
- réussi à filmer et enregistrer images et sons correctement, à les retravailler puis à déposer le montage terminé, bien nommé, dans le dossier de la classe.

○ Les conditions de travail

La salle d'arts plastiques est bien équipée (7 appareils photos numériques avec l'option vidéo, 4 ordinateurs) et située à côté de la salle informatique (un vrai luxe !). Les élèves ont donc pu travailler dans les deux salles en fonction de leur besoin.

3 heures sont nécessaires car les temps de présentation et de discussion sont importants. Les élèves ont des rythmes très différents dans la réflexion, la méthodologie et l'apprentissage des outils numériques.

Beaucoup de découvertes de leur part et peu de problème de motivation ou d'investissement car c'est un travail qui leur a beaucoup plu.

○ Le bilan de la leçon

Ce travail a été l'occasion d'affiner **l'intuition et le sens de l'expérimentation. Faire preuve de sensibilité, d'esprit critique et de curiosité** pour chercher, trouver et caler le "bon" son, celui qui fonctionne, réajuster son travail si cela n'est pas le cas...

L'idéal serait de travailler avec des bandes sons réalisées par les élèves. Mais cela prend trop de temps. Ma collègue d'éducation musicale a travaillé sur la musique "bruitiste" et était prête à faire des captures de sons avec les élèves pendant son cours, mais des problèmes de logistiques (pas de plug-in pour la lecture des fichiers MP3) n'a pas rendu cela possible. Néanmoins, c'est une expérience que l'on va tenter l'année prochaine...

Si l'on souhaite travailler un peu plus le lien entre son et image, il y a les vidéos de la série : "[Minuscule, La vie privée des insectes](#)" des éditions Futurikon. Mélange d'images réelles et virtuelles, ce sont des images animées très "parlantes" pour les élèves.

● Montage Rythmique

- Niveau : cycle 4
- Question : La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre.
- Questionnement : le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports) (l'interrogation et la manipulation du numérique par et dans la pratique plastique).
- Notions : **forme, outil, temps**
- Compétences disciplinaires :
 - ▶ Expérimenter, produire, créer (explorer l'ensemble des champs de la pratique plastique et leurs hybridations, notamment avec les pratiques numériques).

Les "Saynètes sonores" ont été un bon moyen d'explorer le lien entre l'image et le son, mais je voulais aller plus loin dans le travail du montage vidéo. J'ai remarqué, lors de travaux vidéos précédents, que les élèves filmaient presque toujours en plan séquence. Afin de leur faire comprendre les possibilités du montage, je leur ai donné un nouveau sujet :

"Montage rythmique"
Créez un clip musical (de quelques secondes)
jouant autant sur le rythme du son que celui de l'image.

Les élèves devaient mettre en commun toutes leurs vidéos et les réutiliser pour **réaliser un clip musical dynamique de 20 à 30 secondes**. Ce nouveau montage vidéo devait mettre en évidence un **jeu sur le rythme du son autant que celui de l'image**.

Cela permettait d'aller plus loin dans la recherche des possibilités du logiciel de montage, d'accepter de mutualiser son travail (pas toujours facile pour les élèves !) et surtout d'affiner la compétence visée en arts plastiques : monter des images en séquences.

Pour les aider, j'ai montré 2 vidéos :

un clip de **Michel Gondry** pour le groupe les White Stripes [Hardest button to button](#)

et une vidéo trouvée sur internet dans le prolongement des saynètes sonores [Two boys and ballons](#) de A. Eeckhout et S. Hericks

Les montages se sont faits rapidement (20 à 30 mn) mais sont plus courts que prévu (le logiciel a tendance parfois à s'arrêter inopinément..).



Emie et Chloé (Flash Video de 525.1 ko)

montage vidéo avec rythme son et image, élèves de 4°



Julien et Bryan (Flash Video de 986.4 ko)

rythme son et image, vidéo élèves de 4ème.



Lucie et Enola (Flash Video de 920.3 ko)

montage vidéo, élèves de 4°, rythme image et son



Théo (Flash Video de 1.4 Mo)

montage vidéo par des élèves de 4°, rythme son et image

Pour terminer cette séquence son et image animée, en référence artistique, une animation de [Evelyne Lambart et Norman Mc Laren](#) de 1949, [Caprice en couleur](#).



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.