

## Niveau 3<sup>ème</sup> // Séquence « le pouvoir du son ».



### Projet musical : Créer un paysage sonore

Selon le compositeur Raymond Murray Schafer, un paysage sonore est composé de trois éléments principaux :

**1/ Les sonorités maîtresses** : c'est le son à partir duquel les autres sons seront perçus (exemples dans la nature : le bruit du vent, de l'eau, des forêts, des plaines, des oiseaux, des insectes et, dans les zones urbaines, le bruit de la circulation....)

**2/ Les signaux sonores** : ces sons figurent au premier plan d'un paysage sonore. On les entend consciemment (exemples : des signaux d'avertissement tels que le bruit des cloches, des sifflets, des klaxons, des sirènes, etc.)

**3/ Les marqueurs sonores** : le terme désigne un son caractéristique d'un endroit.

Pour utiliser audacity : voir le tutoriel technique « Installation et prise en main du logiciel Audacity ».

Vous pouvez utiliser les sons que vous voulez (pour cela, il vous faudra les télécharger : vous pouvez trouver sur internet des banques de sons gratuites).

**Durée maximum du paysage : 1 minute (60 secondes).**

<b>EVALUATION</b>	<b>1 - 2 - 3 - 4</b>
Je sais utiliser des outils numériques pour une production	
Je fais un travail de qualité	
Je nomme correctement mon travail (très important : le professeur doit pouvoir retrouver votre fichier parmi les 200 fichiers)	
Je sais envoyer mon travail via l'ENT	
Je respecte la durée demandée	
Je respecte la date limite de dépôt du travail sur l'ENT	
Note Bonus sur 20 si Travail de Grande Valeur Artistique (à l'appréciation subjective du professeur).	