

## Projet de production sonore : la multitude et le fourmillement

### Création d'une matière première :

Grondements, mugissements, sifflements, ronflements, renâclements, murmures, marmonnements, bruissements, grommellements, grognements, stridences, craquements, bourdonnements, cliquetis, piétinements, bruits de percussions (obtenus en frappant diverses matières: métal, bois, peaux, pierres etc...

Choisir un vocabulaire sonore varié : frottements de mains, consonnes («f», «s», «ch»...), utilisations d'accessoires (trousses par ex.), trainements de pieds... et à partir de cela, imaginons et produisons un fourmillement sonore, une multitude de bruits et de sons simultanés, dans la nuance «p», puis en organisant des variations dynamiques.

Créer la partition.

Enregistrer ensuite tout cela et comparer les diverses productions.

Ouvrir ensuite le logiciel Audacity et y insérer l'enregistrement choisi. Le transformer ensuite pour obtenir la matière sonore souhaitée.

(Démonstration de audacity : <https://www.youtube.com/watch?v=YGdTCbykiaM>)

