

SON				
<i>Approche transversale du sonore : acoustique, sociologie et scénographie</i>				
3A + T-A3	2	24 Nbr d'heures	2 ECTS	Français

PRÉNOM, NOM ET QUALITÉ DU/DES ENSEIGNANT(S)

Antoine Châron, designer sonore, co-fondateur @ Sound To Sight

PRÉSENTATION DU COURS

Le cours de « Son » offre une approche transversale de la dimension sonore, entre acoustique, sociologie, santé et applications au sein des espaces et des produits. Qu'il s'agisse d'une ambiance en lien avec une marque ou des usages ; ou bien encore d'une expérience sonore vécue au sein d'une micro-architecture.

Après une sensibilisation à l'acoustique fondamentale et ses applications dans le domaine du bâtiment, du design produit, des interfaces et de la scénographie, les étudiants sont amenés à découvrir les aspects techniques de l'enregistrement, de la création et de la diffusion sonore, dans une perspective analytique de terrain à portée sociologique, pour ensuite appliquer ses connaissances techniques et méthodologiques à la réalisation d'un projet de design sonore pour la scénographie et le design d'expérience (par l'objet ou l'espace).

L'expérience sonore d'un lieu, si elle est en inadéquation avec un design formel ou une proposition esthétique au sens large, risque de créer un bug perceptif, un contre-sens et de provoquer des émotions négatives.

Un architecte d'intérieur / designer doit pouvoir « penser » une expérience sonore, en lien avec ses propositions ; pour offrir un espace agréable, bénéfique, surprenant, et une expérience unique, performative, fonctionnelle ou relaxante.

Il doit également savoir mener en amont une enquête de terrain où la prise de son, des objets, des paysages sonores et des personnes est un levier primordial menant à une connaissance précise et empathique de la singularité des lieux dans lesquels il inscrit ses propositions.

TYPE D'EXERCICE(S) PROPOSÉ(S)

Le premier semestre donne l'occasion à chaque étudiant, seul, d'explorer son habitat le plus proche par les outils du designer sonore : interviews, prises de sons, montage, documentation, représentation, et synthèse. Un sujet est donné pour mener des interviews et réaliser une création sonore associée à un synopsis et des représentations graphiques, infographies ou plans sonores.

L'objectif est de se familiariser avec les outils et d'aborder la dimension sonore par la question de la perception, du jeu et des effets sur les personnes du son, des bruits.

Deux cours se déroulent à distance pour permettre à chacun d'explorer son intérieur et son environnement proche.

Le second semestre peut être mis, mais pas nécessairement, en relation avec les cours de design ou d'architecture intérieure.

L'objectif est de s'emparer de la question de la micro-expérience sensible et sonore.

Sont abordés brièvement d'autres dimensions du design sensoriel, pour que les étudiants, individuellement, proposent une micro-architecture ou un aménagement, où l'acoustique est travaillée et surtout, où une expérience sonore particulière se joue (espace de relaxation, de performances, d'écoutes d'informations...)

ENJEUX LIÉS À LA TRANSITION ÉCOLOGIQUE

Nos paysages sonores actuels sont en pleine mutation.

Le coût social du bruit en 2021 est estimé à 156 milliards d'euros, en France.

Le bruit, les ambiances stressantes, non travaillées, perturbent profondément notre écosystème, nos relations, la nature.

Un designer / architecte d'aujourd'hui, se doit d'avoir une éthique sur ces questions et de penser, dans ses travaux, au paysage sonore qu'il propose.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES DU COURS

- Sensibilisation à l'acoustique fondamentale.
- Découverte des techniques du designer sonore (du monde du studio à l'interview et la représentation).
- Prise de conscience de l'importance de nos paysages sonores.
- Découverte du design sensoriel.
- Mise en situation par un appel d'offre fictif (planning / étapes à respecter et proposition argumentée).

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Un dossier individuel à rendre à la fin du dernier cours (PowerPoint / PDF / Vidéo + voix enregistrée obligatoire)
- Chaque étape manquante dans le processus de création sera pénalisée.

MATÉRIEL INDISPENSABLE OU CONSEILLÉ

- Casque audio
- Logiciel Audacity (Mac / Windows)
- Application de sonomètre (Android / iOS)

BIBLIOGRAPHIE INDICATIVE ET NON EXHAUSTIVE

- Les sons en 150 questions – Marie-Christine de La Souchère.
- Le Paysage sonore – Raymond Murray Schafer
- Le grand orchestre animal – Bernie Krause
- TED Talks : " Pourquoi les architectes ont besoin d'utiliser leurs oreilles ? " - Julian Treasure (et ses autres conférences)
- Toutes ressources sur les « zones calmes » (directive européenne 2002/49/CE relative à la gestion du bruit dans l'environnement)