

Intermed #7

Une médiation scientifique sonore

amcsti

Intermed, la série d'ateliers de l'Amcsti dédiée aux médiatrices et médiateurs scientifiques et culturel.le.s, s'est poursuivie avec une **septième rencontre en ligne**.

Le thème de cette rencontre était : « Une médiation scientifique sonore » avec :

- **Hélène Perret, experte de l'immersion et de la création sonore**, co-fondatrice et co-directrice d'[Unendliche Studio](#)
- **Caroline Prévinaire, experte en podcasts**, fondatrice de [lvdt.studio](#)
- **Jean Le Bellego, expert en expériences sonores liées au jeu**, concepteur sonore chez [Tamanoir Immersive Studio](#)
- **François Delamarre, expert en arts sonores, artiste** et explorateur sonore et visuel

L'atelier Intermed #7 en chiffres :



53
participant-e-s
de 43 structures
différentes du
réseau de l'Amcsti
et au-delà



14
régions de France
(dont une d'Outre-
mer) et la Belgique
représentées



4
intervenant-e-s
venu-e-s partager
leur expérience du
son

Cet atelier a été coordonné par l'Amcsti, en collaboration avec des médiateurs de structures membres de l'Amcsti : Jonathan Beneteau (Cap Sciences), Manuela Simula (Cap Sciences), Kévin Fauvre (ART'M), Julie Poirier (Instant Science), avec l'accompagnement de Marianne Pouget (Cap Sciences).

L'atelier **Intermed #8** aura lieu en février en ligne. Plus d'informations concernant le thème et les inscriptions pour cette nouvelle rencontre seront communiquées prochainement sur le site de l'Amcsti et ses réseaux sociaux.

Synthèse

Immersion et création sonore

Intervenante : Hélène Perret, Unendliche Studio

Modératrice : Manuela Simula, Cap Sciences

3 idées-clés à retenir :

1. Le son c'est "à la mode" : Aujourd'hui, il y a une appétence pour la médiation sonore, mais avant de se lancer, on devrait se poser les bonnes questions : "pourquoi j'utilise le son ?", "pour qui?", "pour quoi faire ?". Le son pour le son ne marche pas, il faut parfois savoir y renoncer.

2. Un son durable : Une façon d'enregistrer, un bon mixage, un système de diffusion bien choisi suffisent à créer l'expérience immersive, tout en évitant la surenchère dans les dépenses de matériel technologique. Ces créations sonores peuvent aussi avoir une seconde vie dans d'autres contextes de médiation, il suffit de faire appel à sa créativité!

3. Communiquer sur la médiation sonore :

Le son ne se voit pas et une médiation sonore n'existera que si on en parle, que si on la rend visible.

Bonus : Un joli portrait des médiateurs et médiatrices, à la fois "artistes et accessoiristes".

Spectacle sonore

Intervenant : Jean Le Bellego, Tamanoir Immersive Studio

Modérateur : Jonathan Beneteau, Cap Sciences

3 idées-clés à retenir :

1. Une expérience de stimulation créative:

il existe des outils de création sonore en autonomie > banques de son ([Zapslat](#)) et séquenceurs musicaux ([Ableton](#))

2. Un scénario sonore : Pensons aux bruitages en même temps qu'au texte. Les sons font partie intégrante du scénario, et les écrire dans le script en même temps que la narration aide à l'immersion et à la créativité.

3. Animation d'un jeu sonore : On peut façonner une interface de maître de jeu qui reprend les codes de la programmation par bloc. "Si le joueur choisit de fermer le robinet, alors ..." "Sinon, alors ...". Les arrangements sonores sont accessibles en un clic par le narrateur.

Podcasts

Intervenante : Caroline Prévinaire, Ivdt.studio

Modératrice : Julie Poirier, Instant Science

3 idées-clés à retenir :

1. Créer une communauté d'auditeur·ice·s : Un podcast c'est un tunnel d'information auquel les gens s'abonnent pour continuer à recevoir de nouveaux contenus. Un élément à garder en tête pour mettre en place un podcast est la nécessité de créer une communauté d'auditeur·ice·s ! Pour cela, il est important de se demander : A qui je m'adresse. Quelle vision du monde partageons-nous ?

2. Penser le podcast dans une dynamique transmédia : Il est nécessaire de développer d'autres outils de communication pour prolonger l'expérience de l'auditeur·ice.

3. Des contenus qui restent : Il est important de proposer des contenus non périssables car le podcast peut être écouté à tout moment.

Bonus : Ton, longueur, format, tout est possible dans le podcast : il s'agit de faire des choix et de s'y tenir. Et surtout, de s'entourer de professionnel·le·s pour réaliser son projet !

Art(s) Sonore(s)

Intervenant : François Delamarre, artiste

Modérateur : Kévin Fauvre

3 idées-clés à retenir :

1. Modema - Perception : C'est une œuvre numérique permettant de transformer un objet en musique. Le public découvre d'abord une projection aussi mystérieuse que fascinante dans laquelle son et image évoluent de concert. Il pourra ensuite découvrir l'envers du décor. Le son est produit à l'aide d'un équipement numérique relié à des capteurs situés sur l'écran. Tout est donc produit en temps réel !

2. Une œuvre n'a pas besoin d'être pensée initialement comme un outils de médiation scientifique pour pouvoir avoir sa place dans une lieu de culture scientifique ou pour être au cœur d'un dispositif permettant de parler de sciences.

3. Collaborations multiples possibles entre un artiste et un lieu de CSTI : commande, accueil d'un œuvre, adaptation d'une œuvre existante, résidence...