



audio

FONDATION
GoodPlanet



La voix du futur

Objectifs : se projeter dans le monde du futur et travailler son imaginaire sonore pour créer les archives du futur

⌚ 01h00 x 2

Cet atelier se divise en deux temps :

- 1 - Atelier de réflexion et d'écriture ;*
- 2 - Enregistrement et montage de la création sonore.*

Matériel :

- Si vous ne disposez pas de matériel d'enregistrement, la fonction enregistreur vocal d'un téléphone est suffisante.
- Il existe également des logiciels de montage audio accessibles et gratuits sur ordinateur (Audacity sur PC ou Garage Band sur Mac).
- Voir le document "Supports pédagogiques"

Etape n°1 – Réflexions autour du sujet

Pour cette étape, vous pouvez vous appuyer sur d'autres ateliers :

D'abord, **L'atelier Résonances** pour débuter une réflexion autour de la thématique “Territoire Vivant”.

Puis un atelier d'écriture comme **Manifeste pour le futur**

qui permettra aux jeunes de commencer l'atelier “La voix du futur” avec un texte qui pourra servir de base, de matière à leur création audio.



Cet atelier ne porte pas sur le fond (le message), mais sur la **forme** et la manière dont la création sonore peut venir soutenir le message que l'on cherche à transmettre.

Bien entendu, le texte qui sert de base pourra être modifier au cours de l'atelier selon le format de la création audio : texte lu, podcast, interview, chanson, etc.



Etape n°2 - Sound design ou la conception sonore

- 1** Demandez aux jeunes de relire leur texte une première fois et de **noter à l'écrit pour chaque phrase, chaque mot, chaque idée, tous les sons qui leur viennent à l'esprit** : des bruits d'oiseaux, des voix humaines, des bruits de circulation, etc.

- 2** Demandez-leur de **réfléchir à l'intention principale de leur texte** : quelles émotions sont recherchées chez les personnes qui seront amenées à l'écouter ? Un texte peut susciter de l'espoir, de la **tristesse**, de la **joie**, de la **nostalgie** ou de la **colère** par exemple.

Chaque jeune doit alors réfléchir **aux sons associés à l'émotion ou à l'intention principale recherchée par leur création**. Pour les aider, on peut réfléchir par catégorie de sons (voir page suivante).





Catégorisation des sons

Sons d'ambiance

pluie, chants
d'oiseaux, insectes,
etc.

Bruitages

généralement ce sont
des sons plus
ponctuels (un coup
de tonnerre, etc.)

Les effets sonores

qui peuvent agir comme des
accents ou des ponctuations
sonores et donner une couleur
sonore (effet futuriste, effet
magique, etc.)

Sons musicaux

instrument, accent
musical, musique
d'ambiance, etc.

Voix

dialogues,
chants, voix off,
etc.

Silence

souvent oubliés les silences peuvent
permettre de souligner certains
éléments ou accentuer la tension
dramatique d'un moment.

Il existe évidemment encore plein
d'autres types de sons pour nourrir une
histoire !

3 Pour chacune de ces catégories, les jeunes peuvent également **réfléchir à la matière de ces sons.**

Par exemple, une voix peut être **douce, rauque, grave**, une parole peut être **chantée, murmurée, criée**. Une pluie en fond sonore peut être **douce et rassurante** ou au contraire **prendre toute la place sonore et être menaçante**. Tous ces paramètres vont avoir un impact sur les émotions ressenties par les personnes qui écoutent.

Montage & post-production

En post-production, c'est-à-dire au moment du montage et du traitement du son, il est également possible **d'ajouter des effets** qui peuvent **modifier, transformer, répéter, inverser, tordre, distendre cette matière sonore** pour lui donner une autre texture.

On peut par exemple **ajouter de la réverbération ou de l'écho**, on peut au contraire **étouffer un son** : cela va alors donner des informations spatiales sur le son (petite ou grande salle, proche ou lointain, etc.).

Etape n°3 - Enregistrement du son

i Il n'est pas nécessaire d'avoir du matériel audio professionnel. **Le dictaphone d'un portable peut suffire.**

Pendant l'enregistrement, pour simplifier la prise de son, les jeunes peuvent procéder selon l'ordre suivant :

1 Enregistrement de la ou des voix, le cas échéant

2 Enregistrement des ambiances et des bruitages : en se baladant dans la nature, chez soi, dans le bus, etc.

3 Enregistrement de la musique originale OU choix des musiques. **La musique n'est pas du tout obligatoire.**

i **Musiques libres de droits ? Comment savoir quelle musique utiliser ou non ?**

Attention à ce que la musique soit bien **libre de droits**. Bien vérifier la **licence** de la musique utilisée, certaines sont gratuites, mais exigent à minimum de créditer l'artiste, d'autres autorisent ou non la modification de la musique originale, etc. C'est souvent le cas pour les musiques qui sont sous **licence Creative Commons**. Il existe un grand nombre de **banques de sons et de musiques gratuites en ligne**. Ces musiques libres de droits peuvent être **sous licence Creative Commons**, comme citée précédemment, ou des **musiques du domaine public** dont les droits d'auteur ont expiré.

Quoiqu'il en soit il est important de **toujours vérifier les licences, les restrictions ou les attributions (crédits)**, au risque sinon de devoir supprimer son contenu, payer une amende ou même des poursuites judiciaires pour non-respect des conditions de la licence.

Etape n°4 - Montage de la création sonore

Une fois l'ensemble des sons collecté, il est temps de passer au montage sonore.

C'est ici que l'on va pouvoir agencer les sons et **ajouter des effets sonores** si besoin.

Bien entendu, la conception finale de la création va dépendre du format souhaité : chanson, texte lu, interview, podcast, reportage audio, essai expérimental, etc.

Pour le montage sonore, il existe des logiciels de montage gratuits, comme par exemple :

Sur ordinateur : **Audacity** OU
(sur PC et Mac)

GarageBand
(sur Mac)

Sur téléphone : **BandLab** OU
(sur Android)

GarageBand
(sur iPhone)

En ligne, sans installation : **AudioMass** OU **BandLab**

Il n'est pas nécessaire d'utiliser toutes les couches sonores mentionnées précédemment,
une création audio peut être pertinente et percutante en étant minimaliste.

Par exemple, une voix bien posée peut être suffisante pour transmettre un message !