



AUDIO

FONDATION
GoodPlanet

Rappel








Vous pouvez vous référer au **guide pédagogique** (version intégrale) afin de retrouver tous les éléments d'introduction et de conclusion.

Déroulé conseillé


Avant de passer à l'atelier pratique, vous pouvez réaliser les étapes ci-dessous (à adapter selon le temps dont vous disposez).

Selon les ateliers, il est conseillé de prendre un temps de réflexion préalable afin de réfléchir collectivement à ce que la thématique nous évoque.

- 1 - Présentation  5 min
- 2 - Poser le cadre  5 min
- 3 - Brise-glace  5-10 min
- 4 - Réalisation d'un atelier pratique (au choix parmi les différents formats proposés)  temps variable
(de 45 min à 2h par exemple)
- 5 - Restitution et conclusion  5-10 min

La voix du futur

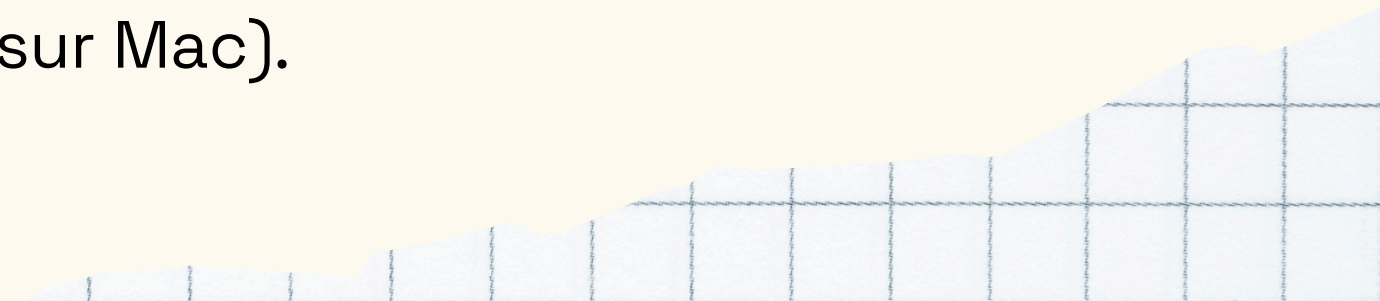
Objectifs : se projeter dans le monde du futur et développer sa créativité en plongeant dans son imaginaire

 30-45 min

Nous vous encourageons à réaliser d'abord un atelier d'écriture créative comme le "Manifeste pour le futur".

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).



Etape n°1 - Réflexions autour du sujet

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

D'abord, **L'atelier Résonances** puis, un atelier d'écriture comme **Manifeste pour le futur**

L'objectif étant ici de permettre aux jeunes de commencer l'atelier avec :

- Une réflexion déjà entamée sur la thématique "Rêver le monde de demain" ;
- Un texte qui peut servir de base 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.



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 ? De l'espoir ? De la tristesse ? De la nostalgie ?

Chaque jeune doit alors réfléchir **aux sons associés à l'émotion ou 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

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

Voix

dialogues,
chants, voix
off, etc.

Silence

souvent oubliés les silences
peuvent permettre de souligner
certains éléments ou d'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** : tous ces paramètres vont avoir un impact sur les émotions ressenties par les personnes qui écoutent.

Post-production

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

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

Etape n°3 - Enregistrement du son

Il est temps de passer à l'enregistrement de ces sons. Pour simplifier la prise de son, les jeunes peuvent procéder selon l'ordre suivant :

- 1 Enregistrement de la ou des voix
- 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.

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 sur ordinateur des logiciels de montage gratuits, tels que :

Par exemple :

Audacity
(sur PC)

OU

GarageBand
(sur Mac)

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

Une voix bien posée peut être suffisante pour transmettre un message !