### **Atelier de créativité numérique - Création sonore**

**Public(s) concerné(s)** : Adolescent (lycée) - Scolarisé

**Jauge** : 1 personne - accueil dans une MJC (Maison des jeunes et de la culture)

**Durée de l’action** : 40 min

**Lieu** : Hors les murs

### **Environnement technique**

### Cette activité s’articule autour de l’ordinateur. Pour cette séance deux sites web seront utilisés, une banque de données de sons libres de droits et un outil de création sonore gratuit. Ici, on peut remplacer un usager par un groupe, avec chacun un ordinateur sur un seul compte. En cas de dysfonctionnement du matériel, l’animatrice mettra à disposition l’ordinateur servant de support visuel.

**Contexte**

Dans le cadre d’une permanence numérique auprès d’une MJC, un jeune est particulièrement intéressé par la musique et souhaite découvrir des outils dédiés à cette discipline, simples et gratuits. Après avoir discuté avec lui, il s’avère que le jeune a dû mal à se lancer mais il est volontaire. À la suite de ses échanges, il a pris rendez-vous pour une activité de création sonore où il espère être accompagné pour créer de la musique, et craint par-dessus tout de se retrouver seul (angoisse de la page blanche).

| **Ressources matériel nécessaires** |
| --- |
| Matériel / Machine* Deux ordinateurs (Mac ou Windows), deux souris et deux claviers, deux chargeurs et une connexion internet
* Vidéoprojecteur et connectique HDMI

Logiciel / App / Outil* Adobe acrobat ou autre lecteur de pdf (sur ordinateur)
* Site en ligne [www.bandlab.com](http://www.bandlab.com) avec public@snzn.org (mdp : public20snzn)
* Site en ligne [BBC Sound Effect](https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/)

Consommable* Feuille de papier et quelques stylos

Installation* Fournir au participant une banque de donnée sur clé USB de sons préalablement télécharger
	+ [Atmosphère de base](https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/search?q=NHU9987147)
	+ [Ambiance cigale et oiseau de nuit](https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/search?q=NHU05072016)
	+ [Ambiance nuit en ville](https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/search?q=07031004)
	+ [Ambiance nature et moustiques](https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/search?q=NHU05082192)
	+ [Bruit du vent](https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/search?q=NHU9322987)
	+ [Soirée voisine (gens qui parlent)](https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/search?q=07018001)
	+ [Famille en extérieur (terrasse de restaurant)](https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/search?q=07063083)
* Installer l’ordinateur avec le support de présentation dessus (en ligne ou en pdf si internet dysfonctionne)
* Ouvrir Bandlab et se connecter avec public@snzn.org (mdp : public20snzn) sur les ordinateurs
 |

| **Objectifs pédagogiques** |
| --- |
| - Apprendre à utiliser les fonctions basiques d’un outil de montage sonore- Découvrir une oeuvre d’art numérique- Se familiariser avec la composition musicale électronique- Appréhender la recherche de données sonores sur une banque de donnée gratuiteÀ l’issue de la séance, l’usager est capable de trouver des sons libres de droits et de les utiliser dans un outil de montage sonore en ligne.Le but de la séance est de se familiariser avec la création sonore, et de reconstruire une scène de vie fictive, à travers l’ambiance sonore. |

| **Compétences abordées** | **Pré-requis techniques** |
| --- | --- |
| > Recherche et enrichissement d’une banque de donnée> Utilisation d’un logiciel de montage sonore> Découverte du vocabulaire de la création musicale | > Maîtriser les fonctions clavier, souris et navigation internet> Être à l’aise avec l’ordinateur |

| **Ressources pédagogiques**  |
| --- |
| * [Imagine there was no roof](http://davidhelbich.blogspot.com/2021/06/imagine-there-was-no-roof-sound.html), David Helbich
* [Banque de données sonore gratuite](https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/)
* [Bandlab : exploration de l’interface (VOSTFR)](https://www.youtube.com/watch?v=0QSigM67sDE&list=PLE9GU8FRiaIwiC0yxw-cCxuctiRkNt6eK) (7:45min)
 |

| **Déroulé de la séance en présentiel** | **Durée** | **10h50** |
| --- | --- | --- |
| Présentation de l’animatrice et des objectifs de la séance | 2 min | 10h52 |
| Découverte de l’oeuvre de référence | 5 min | 10h57 |
| Idéation et exploration d’une base de donnée sonore | 8 min | 11h05 |
| Découverte de l’interface de montage et création sonore | 20 min | 11h25 |
| Bonus / ouverture sur les autres fonctions de l’outils  | 5 min | 11h30 |

##

## **| Lien vers le support de présentation pendant l’atelier |**

##

## **DÉROULÉ**

### **Introduction : Accueil et présentation de l’atelier (2 minutes)**

Bonjour, je m’appelle Aude, je travaille pour CHRONIQUES qui se situe à Aix-en-Provence et à Marseille. Nous sommes des incubateurs des imaginaires numériques qui avons pour mission la production et la diffusion des arts, cultures et pratiques numériques. Nous réalisons aujourd’hui cet atelier à Aix-en-Provence, dans le cadre d’une permanence dans un centre social. Aujourd’hui nous allons avoir 40min pour te familiariser avec la création sonore.Aujourd’hui, grâce à cet atelier, je te propose d’utiliser ensemble un outil numérique pour faire du montage sonore.

**Partie Théorique (5 min)**

**Premièrement, est-ce que tu sais faire la différence entre de la musique traditionnelle et de la musique électronique ?**

Définition : la musique électronique a vu le jour dans les années 50, elle est définie par l’utilisation d’instruments numériques comme des synthés, ou divers sons produits par un ordinateur. À l'inverse, la musique traditionnelle utilise uniquement des instruments physiques, rien de numérique.

L’électro est un genre de musique qui regroupe par exemple la techno, la house, la dubstep, mais on peut tout à fait faire de la musique classique avec des instruments de musiques numériques.

Nous allons utiliser un outil de montage sonore et de création musical, il s’agit de Bandlab. Mais avant de se lancer dans la découverte technique du logiciel nous allons découvrir le travail de David HELBICH, avec son oeuvre “Imagine there was no roof”. Derrière ce titre se cache une œuvre dont la matérialité est assez simple. Elle rassemble quelques tapis sur lesquels on trouve des éléments à la voix visuels et textuels. Ils amènent le spectateur à créer un son dans sa tête. On va regarder ensemble celui qui va nous intéresser : “imagine qu’il n’y ai pas de toit”.

Ici l’artiste invite le spectateur à imaginer le son des scènes de la vie quotidienne qu’il nous décrit. Comme la thématique de la biennale est La Nuit, tu as pour consignes de rendre intelligible ta version de “imagine qu’il n'y ait plus de toit, la nuit”. Évidemment dans l’espace d’exposition le spectateur doit faire ce travail d’imagination dans sa tête, mais c’est l’occasion pour nous de découvrir comment faire de la musique électronique en donnant de la substance à ce qu’on imagine.

**Est-ce que tu as compris la consigne ? Tu peux reformuler ?**

Il faut imaginer une scène de nuit dans une maison sans toit, et retranscrire ce qu’on imagine avec le son.

Je vais te laisser quelques minutes pour évoquer tes idées avec moi : **s’il n’y avait pas toit la nuit, qu’est-ce qu’on entendrait ?**

Accompagner le participant pour qu’il donne des idées :

**La nuit, que peut-il se passer ? Si on est en ville ? Si on est à la campagne ? Si on est dans une zone active ? Dans une zone calme ?**

Orienter légèrement les réponses vers celles choisies par l’animatrice :

[Ambiance cigale et oiseau de nuit](https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/search?q=NHU05072016), [Ambiance nuit en ville](https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/search?q=07031004), [Ambiance nature et moustiques](https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/search?q=NHU05082192), [Bruit du vent](https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/search?q=NHU9322987), [Atmosphère de base](https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/search?q=NHU9987147), [Soirée voisine (gens qui parlent)](https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/search?q=07018001), [Famille en extérieur (terrasse de restaurant)](https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/search?q=07063083)

Si le participant évoque une idée qui n’a pas été anticiper, on prendra cette idée là pour la démonstration.

**Naviguer sur une banque de données (7min)**

On va commencer par aller chercher des sons sur une banque de données en ligne. Il s’agit de BBC SoundEffect, qui regroupe plus de 16 000 sons libres de droits et gratuits, avec un moteur de recherche efficace. Le seul inconvénient c’est que l’interface est en anglais, mais pas de panique, en utilisant l'outil google traduction nous n’aurons aucun problème !

Ouvrir BBC Sound Effect et Google traduction dans un autre onglet.

Maintenant nous allons taper quelques mots clés pour commencer à chercher : je te laisse essayer !

Une fois que le participant s'est familiarisé avec la recherche et la pré-écoute des sons, on lui expose les choix qu’on a déjà fait.

Pour gagner du temps et respecter la durée de l’atelier qui doit faire 40 minutes, j’ai d’or et déjà sélectionné quelques sons que je te propose d’utiliser. Comme tu le sais, cette banque de données est gratuite et le logiciel que nous allons découvrir l’est aussi, c’est pourquoi tu auras tout le loisir de refaire cette activité chez toi, en prenant plus de temps pour sélectionner en détail tes sons.

**Montage sonore (20 min)**

Pour cela on va utiliser Bandlab qui est un logiciel de montage sonore et de création musicale.

Lancement du site, connexion et lancement d’un nouveau projet (en détaillant chacune des étapes à voix haute).

Nous voici sur l’interface de Bandlab. On va démarrer en important un des sons qu’on a choisi, peut être le plus neutre, le son “Atmosphère de base”, à toi de jouer !

Ne pas hésiter à réduire la zone d’affichage avec la loupe en haut à droite.

Voilà, nous avons importé notre premier son : pour l’écouter il faut que tu mettes ta tête de lecture là où tu veux démarrer, c'est-à-dire au début de la piste, puis que tu appuie sur la touche espace de ton clavier.

Maintenant je vais te montrer 2 fonctions essentielles :

* Comment couper une piste pour ne garder que les parties qui t'intéressent : clique droit “Découper” ou les symboles dédiées en bas à gauche/droite des pistes.
* Comment faire un fondu, c’est-à-dire un changement de volume à l’entrée et la sortie de ta piste : pour cela il faut cliquer sur le logo Automation. Là, tu peux gérer le volume de ta piste, et en cliquant sur la ligne blanche, tu crées des points mobiles qui permettent de faire varier le volume comme tu le souhaites.

Maintenant je te laisse ajouter un deuxième sons en “Ajoutant une nouvelle piste”.

Ta deuxième piste apparaît en dessous de la première, c’est-à-dire qu’elle aussi sera lu dès le début, n’hésite pas à la déplacer légèrement pour créer des variations intéressantes : dans la vie on entend rarement tout en même temps, les sons se superposent et s’enchaine, parfois c’est silencieux et parfois très bruyant.

Intéressons nous aux options de gauche maintenant qu’il y a deux pistes, si je veux seulement écouter la piste 2 je peux mettre la 1 en muet en cliquant sur M.

Je peux aussi activer le S de Solo sur la piste 2, qui va mettre en muet toutes les autres pistes.

Je peux aussi spatialiser les sons, en utilisant les petits boutons : cela permet de donner l'illusion qu’un son se trouve à notre droite tandis qu’un autre son est à gauche.

Exemple : dans un parc on entend des deux oreilles le son global, mais on entend le chien qui court vers nous avec l’oreille gauche, tandis que l’oreille droite entend les gens qui marchent sur le sentier. On peut aussi régler globalement le son de notre piste, ou effectuer des automations détaillées en cliquant sur le logo.

Exercice et évaluation des acquis :

Je te laisse maintenant importer tes autres pistes et créer ton ambiance comme tu le souhaites, je vais te laisser 10 min pour agencer ces différents sons.

### Bonus (si le jeune va très vite) :

Je vais te montrer comment mettre des effets sur les sons que tu as assembler (en bas à gauche “Fx Effets” puis Menu déroulant à gauche).

### **Finalisation / ouverture (5 minutes)**

C’est le moment d’écouter ta version de la vie sans toit !

On écoute.

Je vais prendre connaissance de l’heure qu’il est afin de ne pas déborder des 40 min de cet entretien : il reste X minutes, en conséquence, je tiens à te féliciter pour ta créativité ! Tu as maintenant compris comment rechercher des sons libres de droits et comment composer un environnement sonore. Mais Bandlab permet de faire bien d’autres choses encore, notamment et surtout de la musique ! L'intérêt de cet outil tu l’a vu, c’est que tout est faisable en ligne, tu peux donc utiliser ta Surface pour continuer à créer de la musique. Si tu veux tu peux aussi utiliser l’application gratuite sur ton téléphone, mais tu risques de ne pas y voir assez bien, cependant c’est tout aussi simple !

###

###

###

**Persona**

Pierre Albarinio — 16 ans

Pierre est en classe de seconde générale, c’est un enfant unique qui se sent un peu dépassé par la pression de l’orientation. Comme tout le monde lui dit d’être ouvert et de multiplier les expériences pour faire les bons choix, Pierre fréquente plusieurs associations et notamment la MJC de son quartier.

Ses parents sont employés de commerces avec un faible niveau d’études mais l’ont toujours encouragé à dépasser ses limites et à être curieux. Il a globalement de bonnes notes à l’école mais sans grand intérêt pour les matières qu’il étudie.

| En terme de numérique, c’est un grand consommateur de jeux vidéos sur console, de réseaux sociaux et il écoute énormément de musique ; généralement sur Youtube. En usage exclusif, il a une Surface (environnement Windows) qu’il a reçu en entrant au lycée. Il l’utilise peu car ça n’est pas un “vrai PC” selon lui, et pas non plus une tablette (avec la possibilité d’installer des applications). En dehors de ça, il a un smartphone assez récent, une enceinte portable et un casque audio spécial sport.  |
| --- |

###