



PRÉPARER VOTRE COMPOSITION (EN UTILISANT VOTRE CARTE SONORE)



Par HearSay (Diarmuid)

Ce travail très pratique permet aux participant·e·s de créer une carte sonore et un collage audio basé sur leur message artistique. L'activité commence par la création de leur propre carte sonore en l'alimentant avec des sons provenant d'un certain nombre de sources (y compris 4.C). Le but est de parvenir à refléter leur message artistique, ou à manipuler le son pour communiquer des émotions, sensations et perceptions en vue de la performance en direct.

Cette activité est la suite directe des activités 4.A, 4.B et 4.C, 4.D. Elle ne peut être réalisée que si ces activités ont également été effectuées.

Les extraits sonores qui peuvent être utilisés sont :

- **Ceux générés dans le cadre des trois sous-activités 4.C**
 - Sons de l'environnement
 - Prises de parole
 - Fil de pensées
- **Les histoires sonores créées et enregistrées sous 2.A (lettre) et 3.A (les histoires incluses dans les fanzines).**
- **Le contenu audio créé dans le cadre des activités SNAP des autres manuels, comme par exemple dans le manuel SNAP "Animer des ateliers sur la vie affective et sexuelle":**
 - Portrait kaleidoscope radiophonique
 - Rendez-vous radio
 - Degrés de l'intimité
 - Collection radio de souvenirs anonymes
- **Autres sons produits par les participant·e·s au cours de l'atelier.**



Durée 2h à 2h30

Participant.es De 10 à 20 mais au minimum un ordinateur portable par groupe de deux (trois au maximum).

- Objectifs**
- Être capable d'exprimer une intention, un message artistique sur le thème du genre, de l'intimité et de la sexualité.
 - Être capable de remplir sa propre carte sonore avec des phrases, des sons et des atmosphères qui donnent à entendre ce message.
 - Être capable de préparer et de manipuler les extraits avec lesquels iels ont rempli leur propre carte sonore, de manière à renforcer leur intention.
 - Permettre aux participant·e·s de créer des compositions "collées" à partir de sons combinés, manipulés et séquencés à des fins artistiques, avant la performance en direct prévue au point 4.F.

- Matériel**
- Tables et chaises
 - Ordinateur portable, projecteur et haut-parleur/enceinte pour les démonstrations du·de la facilitateur·ice
 - Enregistrements audio de la partie 4.C et d'autres activités sur une clé USB
 - Ordinateurs portables des participant·e·s - au moins un ordinateur portable par groupe de deux (trois au maximum).
 - Casques d'écoute pour les ordinateurs portables des participant·e·s

- Préparation**
- À l'avance, téléchargez sur votre ordinateur : SoundPlant Version 47 : [download Soundplant + links](#)
 - Note : bien qu'il existe des versions plus récentes, la version 47 fonctionne sur des ordinateurs plus anciens et possède une interface plus simple.
- [Le temps total de téléchargement et d'installation est de 1 minute.]



Préparation

- Si possible, téléchargez le soundplant 47 sur les ordinateurs des participant·e·s - sinon, faites-le en groupe au début de l'activité.
- Si possible, téléchargez à l'avance les fichiers audio enregistrés au point 4.C et dans d'autres activités sur les ordinateurs des participant·e·s - sinon, faites-le en groupe au début de l'activité.

Instruction

ETAPE 1 : OUVRIR UNE CARTE SONORE VIDE ET REVOIR LE MESSAGE ARTISTIQUE

1) Ouvrez SoundPlant 47 sur votre ordinateur portable (connecté à un haut-parleur/enceinte) afin que tous·tes les participant·e·s puissent voir la carte sonore vide projetée.

2) Demandez aux participant·e·s d'ouvrir une nouvelle carte sonore (vide).

3) Prenez le temps de revoir l'exemple de phrase de l'activité 4.D sur le paperboard/le tableau. Redistribuer leurs feuilles aux participant·e·s.

4) Expliquez aux participant·e·s que, dans un premier temps, iels vont essayer de brainstormer à l'écrit en partant du matériel sonore qu'iels ont à leur disposition. Rappelez-leur qu'iels peuvent toujours ajouter d'autres sons, mots et phrases au fur et à mesure qu'iels y pensent.

5) Dites-leur qu'iels auront le choix d'utiliser le message développé précédemment ou d'en inventer un autre une fois qu'iels seront à l'aise avec le processus.



Instruction

ETAPE 2 : AJOUT DES SONS

1) En utilisant les techniques de la section 4.A, faites la démonstration de l'ajout de sons sur une carte sonore vide.

2) Demander aux participant·e·s d'ajouter à leur carte sonore des fichiers sonores qu'ils choisissent en fonction de leur intention, de leur message et de leur feuille de brainstorming de 4.D. Iels peuvent commencer par 3 ou 4 touches.

3) Suggérez-leur de faire la mise en page suivante (comme dans la démo)

1. Chiffres 1-10 - sons courts (porte, chasse d'eau...)

2. Lettres de la rangée ER -

a. Atmosphères (chant d'oiseau, eau bouillante) à droite

b. Musique (bourdonnement, tambour) à gauche

3. Lettres de la rangée DF - Mots/phrases courtes

4. Lettres de la rangée CV - déclarations/extraits de pièces plus longues/prises de parole

4) Rappelez aux participant·e·s qu'ils peuvent réinitialiser une touche à tout moment. Iels peuvent également charger le même fichier sonore sur deux touches si iels souhaitent utiliser différentes parties du fichier sonore.



Instruction

ÉTAPE 3 : PRÉPARER SES TOUCHES

1) Faites préparer les touches avec les participant·e·s. Demandez-leur de sélectionner la partie du fichier sonore à jouer lors de l'appui sur la touche (voir 4.A).

2) Demandez-leur d'ajuster le volume du son lorsque la touche est enfoncée (4.B) par rapport aux autres sons.

3) Suggérez leur de manipuler le son (par exemple, de modifier la hauteur) comme indiqué au point 4A.

ÉTAPE 4 : EXPÉRIMENTER LE SÉQUENÇAGE

1) Demandez aux participant·e·s d'essayer des choses - de voir ce qu'ils aiment, de voir ce qui fonctionne, d'entrechoquer les choses - certaines choses fonctionneront, d'autres non. Certaines choses vont dans le sens de l'intention, d'autres vont l'affaiblir. Encouragez-les à se sentir libre !

2) Vous pouvez leur suggérer de :

- Voir ce que cela donne lorsque deux touches sont jouées simultanément.
- D'entendre comment des voix jouées ensemble ont un son très différent, chaotique.
- D'entendre comment des voix avec un bourdonnement ou un son par-dessus peuvent avoir des significations différentes.
- D'entendre comment deux voix qui se suivent parlent l'une à l'autre, ce qui modifie le sens initial.
- D'entendre comment les sons pris dans l'environnement joués hors contexte peuvent véhiculer un sens très différent.



Instruction

ÉTAPE 5 : PARTAGE DES SÉQUENCES ET DES IDÉES

1) Maintenant que les participant·e·s ont expérimenté les séquences et les possibilités, demandez-leur de faire une pause dans leur carte sonore.

2) Rassemblez-les en cercle et demandez-leur de redire quelle était leur intention, leur message et quelle séquence sonore les a aidés à transmettre une partie de cette intention jusqu'à présent. Si iels le souhaitent, iels peuvent en faire la démonstration, mais il est préférable d'en parler simplement.

3) Demandez-leur ensuite de parler de chacun des sons et de la combinaison des sons en termes d'émotion et de signification. Donnez un exemple de ce que vous demandez :

“Ainsi, le son de la bouilloire qui se met à bouillir peut donner l'impression d'une explosion, d'un sentiment d'anticipation. C'est troublant, et lorsque je joue la simple phrase X, cela ajoute une signification supplémentaire, on peut entendre comme une inquiétude”.

Répéter les étapes 3 à 5 si nécessaire.

Variante

Une alternative à l'étape de l'intention donnée ci-dessus est de créer une carte sonore qui utilise une histoire personnelle créée dans une autre activité, telle que 2A. Des sons peuvent être ajoutés à cette histoire. Des segments de l'histoire peuvent être assignés à différentes tonalités. Une atmosphère peut être ajoutée. Des phrases peuvent être répétées, plusieurs parties peuvent être jouées en même temps, etc. Laissez les participant·e·s expérimenter tout en leur donnant les suggestions ci-dessus.



Conseils pour les facilitateur·ices

- Demandez aux participant·e-s de commencer l'étape 2 avec seulement 3 ou 4 touches.
- Effectuez les étapes 3 et 4 en préparant les sons, puis revenez-y et ajoutez d'autres sons plutôt que d'essayer d'ajouter beaucoup de sons en même temps.
- Les participant·e-s peuvent se sentir plus ou moins à l'aise avec la technologie. Ceux·celles qui sont très à l'aise peuvent expérimenter et jouer pendant que vous vous assurez que tout le monde comprend comment les étapes de base du point 4.A peuvent être appliquées à cet exercice.
- Assurez-vous que les cartes sonores sont sauvegardées !!!!
- En fonction du temps disponible, vous souhaiterez peut-être répéter l'atelier maintenant que les participant·e-s ont pleinement compris les possibilités créatives. Il se peut qu'iels souhaitent modifier leur intention. Laissez les libres si c'est le cas.
- Veillez à laisser du temps libre entre la fin de cet atelier et la représentation en direct pour permettre aux participant·e-s d'expérimenter et d'améliorer leurs compositions.

Evaluation

- À la fin de l'atelier, demandez aux participant·e-s de faire une démonstration d'un élément ou d'une séquence de leur composition ou de leur carte sonore - iels peuvent le faire les un·es pour les autres, ce qui peut les aider à partager les découvertes qu'iels ont faites ! Cela peut également inspirer des possibilités créatives lorsque les participant·e-s préparent leur version finale avant la représentation en direct.