

JOUER AVEC LES SONS ET LES MANIPULER (EN UTILISANT LA CARTE SONORE DE DÉMONSTRATION SNAP)



Par HearSay (Diarmuid)

Cette activité s'appuie sur l'activité SoundPlant 4.A et introduit des techniques qui aident à commencer à manipuler les sons avant d'en créer en 4.C (qui seront ensuite utilisés pour la composition en 5.C).





Durée 30 à 45 minutes

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

Objectifs

- Amener les participant·e-s à comprendre que les sons peuvent être combinés et manipulés à des fins artistiques.
- Responsabiliser les participant·e-s en leur donnant des outils pratiques pour jouer, combiner et manipuler les sons.
- Permettre aux participant·e-s de manipuler et d'affiner une carte sonore avant la composition et la performance dans les activités 4.E et 4.F.

Matériel

- Des tables et des chaises
- Un ordinateur portable et une enceinte/haut parleur pour le facilitateur·ice
- Ordinateurs portables pour les participant·e-s - au moins un ordinateur portable par groupe de deux (trois au maximum).
- Des écouteurs (avec des séparateurs pour que deux personnes puissent écouter en même temps) pour les participant·e-s à utiliser avec les ordinateurs portables.

Préparation

- À l'avance, télécharger sur votre ordinateur SoundPlant Version 47, [ici download Soundplant + links](#)
- Si possible, téléchargez SoundPlant 47 et Folder avec la bibliothèque de sons ("SNAP DemoSoundMap" et les sons associés) sur les ordinateurs des participants - sinon, faites-le en groupe au début de l'activité.



Instruction

ETAPE 1 : OUVREZ UNE CARTE SONORE

1) Ouvrez SoundPlant 47 sur votre ordinateur portable (connecté à une enceinte) afin que tous les participant·e·s puissent voir la carte sonore vierge projetée.

2) Ouvrez la carte sonore "SNAP DemoSoundMap". Les différentes touches changent de couleur une à une au fur et à mesure que les fichiers sonores sont chargés et associés à chaque touche.

ETAPE 2 : RAPPELEZ LES BASES

1) Reprenez des éléments de l'activité 4.A afin que toutes soient au même point de compréhension.

ETAPE 3 : DÉMONSTRATION DES POSSIBILITÉS DE MANIPULATION DU SON

1) Si vos participant·e·s sont très à l'aise avec la technologie, vous pouvez utiliser ce qui suit pour élargir leur champ de compétence et les possibilités créatives. Ces techniques n'enrichissent pas seulement leur composition finale, elles sont aussi très amusantes à utiliser !

Manipuler la tonalité

Sélectionnez la touche

Déplacez le curseur vers la gauche - le son devient très grave

Déplacez le curseur vers la droite - le son devient aigu





Instruction

Montrez également comment un son très grave peut :

(1) créer du ralenti

(2) produire un bourdonnement intéressant qui rend le son original méconnaissable.

Dans 4.A, nous avons vu comment un fichier sonore unique peut être copié sur différentes touches pour en jouer différentes parties

Un fichier sonore unique peut également être copié sur différentes touches pour être joué à différentes hauteurs.

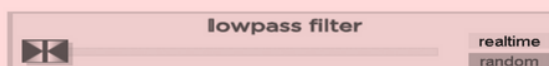
Vous pouvez également ajuster la hauteur de ton de manière dynamique pendant la lecture, ce qui offre de nombreuses possibilités créatives. - Pour cela, assurez-vous que l'option [realtime] à droite est sélectionnée.

Demandez aux participant·e·s de jouer avec la hauteur d'un fichier sonore.

Demandez-leur d'expérimenter la modification de la hauteur sur différents types de fichiers sonores (parole, musique, son, etc.) en copiant d'abord l'original sur une touche vierge, au cas où.

Supprimer les fréquences d'un son

Le filtre low pass supprime les fréquences du fichier sonore - vous pouvez ainsi donner à quelqu'un·e l'impression qu'il est au téléphone, le son est comme étouffé.



Déplacez le curseur pour en faire la démonstration, puis demandez aux participant·e·s d'essayer.



Instruction

Modifier la réverbération/l'écho

Le reverb send - ajoute une réverbération au son - plus vous déplacez le curseur vers la droite, plus le son est rallongé.

Si le curseur est placé tout à droite, le son résonne.



Cette méthode est également utile pour faire ressembler une voix à un monologue intérieur.

2) Demandez aux participant·e·s d'essayer.

3) Donnez-leur 10 minutes pour expérimenter avant de clore l'atelier. Pendant ce temps, vous pouvez vous assurer que tout le monde a compris les possibilités créatives et comment s'utilise Soundplant.

Conseils pour les facilitateur·ices

Les participant·e·s peuvent se sentir plus ou moins à l'aise avec la technologie, soyez donc vigilant·e aux besoins de chacun·e.

Si quelqu'un·e saisit très rapidement l'approche, n'hésitez pas à le·a laisser expérimenter avec sa carte sonore en ajoutant des sons, en ajustant la hauteur, en jouant avec les curseurs, etc.

Vous pouvez prendre le temps de revoir les étapes A à E de l'activité 4.A ainsi que les étapes ci-dessus.

Evaluation

À la fin de l'atelier, demandez aux participant·e·s de montrer leur carte sonore actuelle - iels peuvent le faire les un·es pour les autres, ce qui peut aider à partager les découvertes faites.