



3 à 6 heures

- préparation et recherche : 30 à 40 min
- prises de son : 1 heure
- transfert des sons, montage et mixage : 1h30



À PARTIR DE 6 ANS



INTÉRÊTS PÉDAGOGIQUES

- développer de l'écoute et la créativité
- travailler en groupe
- s'initier au montage



1 à 5 PARTICIPANTS

Cette activité nécessite de connaître les fiches N° 1 « PRISE DE SON », N° 2 « MONTAGE ET MIXAGE » et n° 3 « JEUX SONORES » (activité « chasse aux sons »).

La carte postale sonore est un montage audio de courte durée (maximum 5 minutes), composée essentiellement de sons qui déclenchent chez l'auditeur des images. L'idée est de le faire voyager dans un lieu.

1 CHOISISSEZ UN LIEU

S'il s'agit de la première fois ou si le groupe est constitué d'enfants âgé de 6 à 13 ans, choisissez le lieu où vous vous trouvez. Si vous choisissez un autre espace, prévoyez un peu de temps pour l'explorer. Dans un même lieu, vous pourrez faire plusieurs cartes postales différentes.

2 ÉCOUTEZ VOTRE ENVIRONNEMENT

- écoutez avec attention les sons, les bruits, l'ambiance du lieu pendant quelques minutes. Y a-t-il des sons caractéristiques du lieu ? Notez-les.

3 ÉCRIVEZ UN SCÉNARIO

- répartissez les participants par petits groupes.
- demandez à chaque groupe d'imaginer une histoire dans le lieu et d'écrire un petit scénario. Les participants notent de façon détaillée les sons à enregistrer et leur ordre de montage.



Pour que l'auditeur puisse comprendre et imaginer le lieu, uniquement par le son, il est plus simple qu'il se passe une action.

exemple :

- lieu : Le Centre de loisir...
- action : arrivée d'un participant au centre.
- sons : ouverture de la porte, bruit de pas, « *bonjour* », dialogue à l'accueil, bruit de pas, ouverture et fermeture de la porte, bruit de pas dans les escaliers, ouverture et fermeture de porte, bruit de lumière, bruit de chaise, cris d'enfants...

- détaillez l'action au maximum, concentrez-vous uniquement sur les sons.

Cet inventaire est important car certains sons ou bruits sont caractéristiques d'un lieu et permettent vraiment à l'auditeur de le reconnaître et de comprendre la situation.

exemple :

- lieu : la plage

Si vous mettez un bruit de vague, il n'est pas certain que tous les auditeurs reconnaissent la plage. Mais si vous rajoutez un cri de mouette, on imagine tout de suite où l'on est !

4 PARTEZ À LA CHASSE AUX SONS !

- chaque groupe se disperse et enregistre ses sons.

Faites attention à l'enregistrement ! Cette étape est la plus importante, la qualité de la carte postale sonore en dépend. Souvenez vous : un enregistrement raté ne peut pas se rattraper !

➤ voir FICHE N°3 « JEUX SONORES / activité : CHASSE AUX SONS »

- commencez par les sons notés sur le scénario.

Puis, si vous avez d'autres idées de sons sur place, vous pouvez aussi les ajouter et modifier légèrement votre scénario.

💡 La durée d'enregistrements des bruits courts (ouverture de porte par exemple) devra durer quelques secondes.

Pour les ambiances plus larges et les sons continus, enregistrez entre 1 et 3 minutes.

- essayez de ne pas trop recommencer et de faire la prise en une fois.

⚠ Attention à ne pas rater le début et la fin d'un son.

exemple : une voiture passe sur la route.

Enregistrez son arrivée au loin, puis son passage devant vous, jusqu'à la disparition totale du son.

- certains sons peuvent se faire à la bouche ou être récupérés dans une sonothèque gratuite et libre de droits (www.universal-soundbank.com).

- en général, il n'y a pas de voix dans une carte postale sonore, mais il peut y en avoir au loin ou des bribes de voix en fond.



5 MONTEZ ET MIXEZ

➤ voir FICHE N°2 « Montage et mixage »

- reprenez le scénario de chaque groupe, transférez les sons dans des dossiers, nommez-les et montez les dans l'ordre noté.

- faites le montage en groupe, surtout les premières fois.

- il est parfois utile de mettre un son en avant, en le mixant plus fort : sons marquants ou explicites (exemple : la mouette) et inversement de mixer moins fort ceux qui ne le sont pas. Vous pouvez en rajouter un peu par rapport à la réalité, cela permet de mieux imaginer le lieu.

💡 utilisez la fonction panoramique (ou PAN) de l'enregistreur. il s'agit du placement du son dans la stéréo, à gauche, au milieu, à droite. Cela permet de positionner les sons et donc de mieux faire entendre l'espace.

💡 utilisez la fonction « FADE IN / FADE OUT » au mixage.

C'est le fait de faire entrer doucement et progressivement le son ou de le faire disparaître. On peut aussi faire des fondus croisés : croiser deux sons, cela permet aussi de moins entendre les coupes.

➤ pour aller plus loin, consultez la clef USB fournie avec la mallette