



Sens et Son

Ateliers d'initiation au design sonore

Sens et Sons

Description du projet :

Initiation au métier de designer sonore: apprendre à analyser des sons pour créer des sons du quotidien. Composer une musique pour renforcer le suspens au cinéma, illustrer un personnage dans un jeu vidéo, créer les sons d'un lave-vaisselle ou d'une voiture électrique, orienter des malvoyants le long d'un trajet... le design sonore est aujourd'hui présent partout dans nos vies quotidiennes. Créer des sons avec un sens voulu demande de savoir les écouter attentivement. Il est possible d'y parvenir sans formation musicale ! Cet atelier propose aux spécialistes du son et aux non spécialistes d'échanger sur des qualificatifs sonores autour d'un sujet donné et de fabriquer ensuite ces sons réels en les créant sur un logiciel audio. *Atelier construit et animé par un médiateur spécialisé en design sonore.*

Intérêt scientifique et pédagogique :

Cet atelier permet aux participants d'acquérir un vocabulaire pour communiquer sur les caractéristiques perçues d'un son. Suivant une démarche design, il les sensibilise à la création sonore liée à un cahier des charges et non pas à la seule inspiration...

La conception de cet atelier repose sur 15 années de recherche de l'équipe scientifique "Perception et design sonore" de l'Ircam dont le travail porte sur la perception et la cognition des sons en combinant des connaissances en psycho-acoustique, en traitement/synthèse du signal, en psychologie et neurosciences cognitives. Parmi les réalisations de cette équipe, certains concept cars de Renault ou le travail en vue de la voiture autonome électrique. Les outils collaboratifs de Co-design Speak ont été conçus en collaboration scientifiques.



Sommaire

1. Le design sonore
2. Speak
3. Les Ateliers

Le design sonore qu'est ce que c'est ?

Le design sonore désigne la création sonore appliquée dans tous les domaines où penser le son, l'imaginer, le fabriquer et l'intégrer s'avère nécessaire : industrie, urbanisme/architecture, multimédia, marketing, arts (cinéma, spectacle vivant, installations etc.).

A la croisé entre différents domaines, mêlant science et création, le design sonore est un art appliqué qui s'immisce au cœur de notre quotidien. Nous y sommes tous les jours confrontés sans pour autant en avoir pleinement conscience.

L'initiation au design sonore permet à la fois de découvrir une démarche créative d'innovation (design thinking), tout en appréhendant le phénomène sonore à la fois d'un point de vue scientifique, technique et créatif, se basant sur des travaux de l'IRCAM adaptés aux jeunes publics.



Speak : Une méthode pour appréhender les sons

SPEAK EST UN DICTIONNAIRE DE DESCRIPTEURS SONORES CONÇU À L'IRCAM COMME **OUTIL DE CO-DESIGN**.

IL PERMET AUX SPÉCIALISTES ET NON SPÉCIALISTRES **D'ÉCHANGER SUR DES QUALIFICATIFS SONORES** AVANT LES ÉTAPES DE CRÉATIONS.

LES DESCRIPTEURS DU LEXIQUE SPEAK QUALIFIENT LES **CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES D'UN SON**, D'UNE VOIX, D'UNE MUSIQUE.

ILS PERMETTENT DE **PARTAGER UN VOCABULAIRE COMMUN** ENTRE PERSONNES DE DIFFÉRENTS NIVEAUX D'EXPERTISE.

Objet à décrire

Objet d'étude



Méthode Speak

Création d'un portrait sonore



Creation d'esquisses son
ores

Premiers concepts musicaux

L'atelier Speak permet de définir le portrait sonore d'une cible (objet, personnage, etc), à partir d'un lexique de descripteurs sonores définis par les psychoacousticiens de l'Ircam (rond, chaud, rugueux, brillant, fluctuant, sec, riche, nasal, etc).



CHAUD

Un son chaud est un son plutôt grave qui donne une impression de largeur, de déploiement et d'une certaine richesse qui le rend plutôt agréable.

TIMBRE & CARACTÈRE



2 formats d'ateliers

Les ateliers se déclinent en deux formats :

- *Un format court sur le temps d'une après midi, leur permettant de découvrir le design sonore sur un sujet donné.
- *Un format long se déroulant sur un trimestre permettant aux élèves d'approfondir la démarche créative avec un objectif de déploiement de leur création au sein de leur établissement.

Nos objectifs :

- *Apprendre à imaginer et décrire une future création sonore sur un sujet donné à partir de son imaginaire et d'un lexique
- *S'initier au design sonore en créant ses propres sons
- *Améliorer sa capacité à s'exprimer et à travailler en groupe et sa créativité
- *Acquérir une culture numérique et un goût pour la diversité de l'expression humaine.

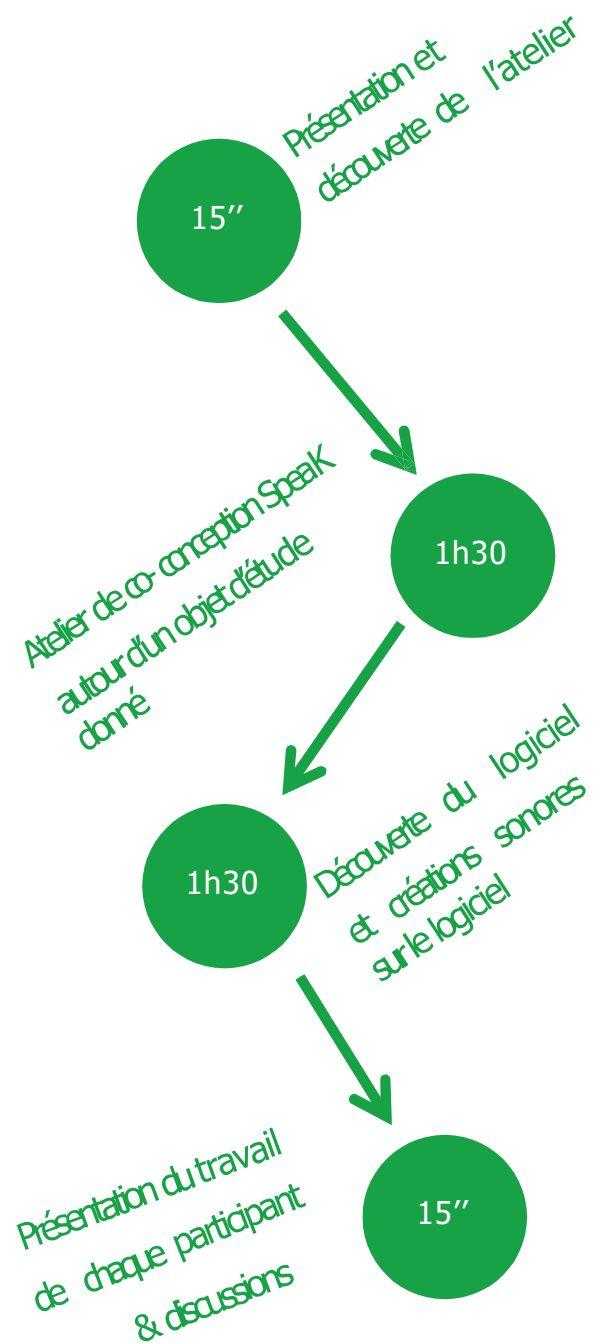
L'atelier de découverte

L'atelier de découverte est conçu pour donner un premier aperçu du design sonore sur une demi-journée, en prenant comme objet d'étude un sujet concernant le quotidien des élèves : identité sonore de leur établissement, son d'ouverture de e-lyco ou tout autre sujet vu au préalable avec le professeur référent.

Les élèves pourront se familiariser avec la méthode de co-conception Speak, leur permettant de se familiariser avec le vocabulaire lié au son et de développer leur imaginaire sonore, en groupe, sur le sujet donné.

Dans un second temps, les participants appliqueront le fruit de leur travail de co-conception en créant des maquettes succinctes en travail individuel sur un logiciel de création sonore.
A la fin de la séance, ils présenteront leurs maquettes, en expliquant leur démarche créative.

Une séance est destinée à une demi-classe.



L'atelier initiation approfondie

L'objectif de cet atelier est de faire découvrir les différents aspects du design sonore aux élèves sur 6 séances. En impliquant les élèves sur un sujet qui leur est proche : la sonnerie scolaire de leur établissement.

Lors de cet atelier, les participants travailleront sur différentes sonneries devant cohabiter au sein d'un espace (sonneries changeant en fonction des heures ou du lieu de diffusion selon le projet et les possibilités techniques). Cela leur permettant de développer leur écoute et de leur faire prendre conscience de l'environnement sonore qui les entoure.

Les élèves alterneront entre travail de groupe et travail en autonomie, leur création devant s'intégrer dans le projet global du groupe.

Le but étant qu'à la suite du projet, les créations sonores des élèves soient utilisées comme sonnerie sur un temps donné ou comme nouvelles sonneries de l'établissement.

Les contenus sonores seront évidemment revus par le designer sonore encadrant, suivant les souhaits créatifs des élèves afin de répondre aux exigences technique liée à la diffusion de ces contenus.

