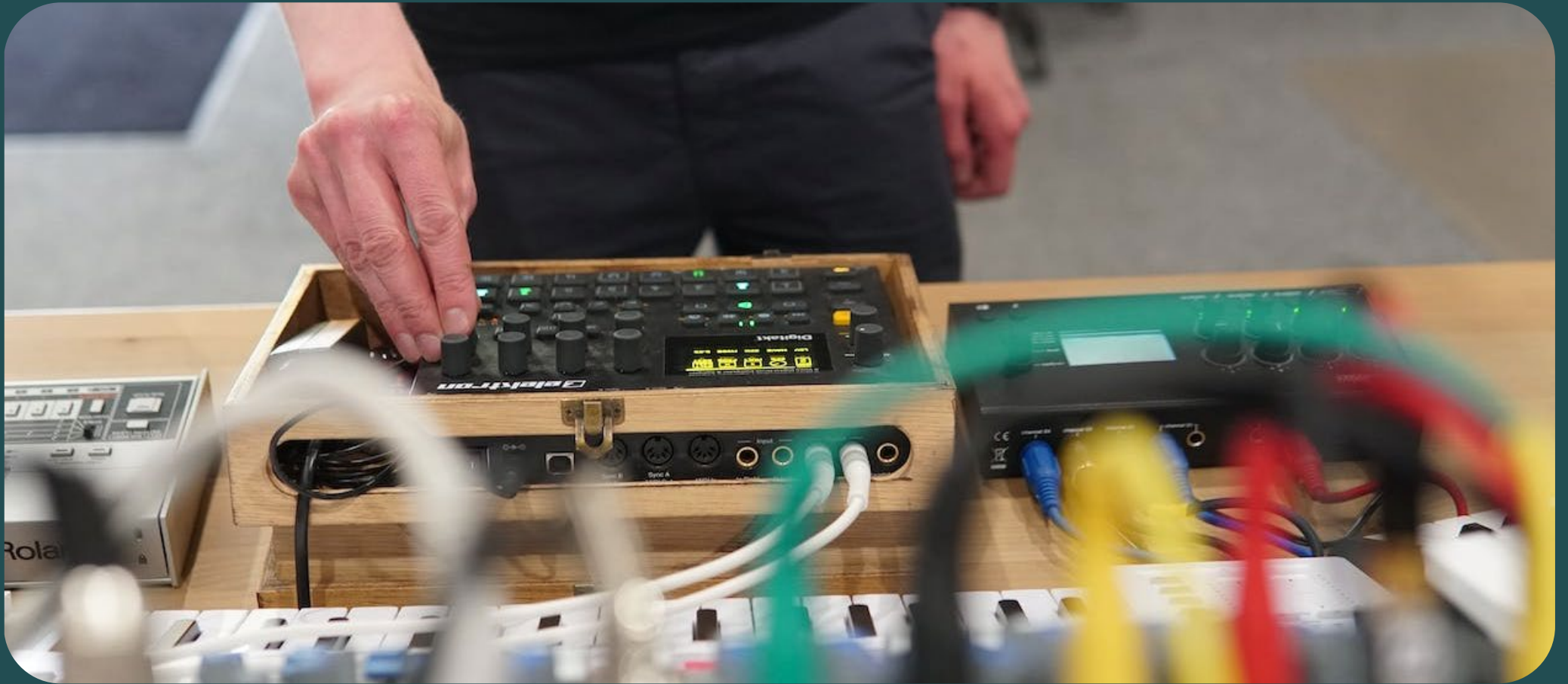


La Magnétique



Ateliers sonores

Découverte & Initiation

Le projet

Après des années de pratiques musicales variées, nous nous sommes retrouvés sur une motivation commune : pouvoir ouvrir le monde de la musique et du sensible au plus grand nombre, partager nos connaissances, et cultiver les curiosités et les envies chez les jeunes publics.

C'est ainsi que l'association "La Magnétique" a vu le jour, avec l'ambition de démocratiser les pratiques musicales collectives et les cultures numériques en proposant des ateliers sonores hybrides.

Les outils numériques prenant une place toujours plus grande dans nos vies, il est important pour nous de pouvoir les rendre accessibles à toutes et à tous, et de présenter leur potentiel artistique et sensible, grâce à des expérimentations musicales et sonores.

Nous souhaitons donc proposer des laboratoires d'expérimentation afin de favoriser l'expression artistique de toutes et tous par le dialogue, l'écoute, la rencontre de l'autre, le faire ensemble, mais également l'expression de soi, l'esprit critique, la créativité et l'imaginaire.

Les intervenants



→ Florian Sauvaire

Batteur de formation, Florian a développé sa carrière musicale en Angleterre où il a passé plus de 10 ans à collaborer avec de multiples artistes (Ghostpoet, Roxanne Tataei, Will Joseph Cook, Deafkid).

En 2021, Il se réinstalle en France et se dédie à son projet solo Flo/so (Electro-Pop) avec lequel il se produit aujourd'hui en live (Trans Musicales de Rennes, FrancOff de La Rochelle, présélections régionales des Inouïs du Printemps de Bourges, etc.).

Au fil du temps, Florian a développé une solide connaissance de la production musicale par ordinateur, du mix en tant que DJ, et de l'utilisation de machines électroniques en tout genre.



→ Achille Reig

Après une licence 3 en pédagogie musicale, Achille est diplômé musicien intervenant en 2018 au CFMI de Tours.

Il travaille ensuite 3 ans comme technicien son/pédagogue, au sein du studio d'enregistrement du "4" à Châtelleraut, structure publique dédiée à l'aide au développement des pratiques artistiques chez les jeunes (ateliers d'enregistrement, beatmaking, MAO, composition, doublage de film, accompagnement à la scène, etc.).

Après de nombreuses expériences comme auteur/compositeur/interprète, il co-fonde le projet "Vol de nuit" (Pop-Rock Fr) en 2018. Leur premier EP sorti en 2021 leur ouvrira les portes du live (présélections régionales des Inouïs du Printemps de Bourges, Top 100 du Ricard Live, FrancOff de La Rochelle).

Nos ateliers

Doublage 5

Carte postale sonore 8

Boîte à sons 11

Lutherie électronique 14

Piezo 17

Paysage sonore 21

Ateliers sur mesure 26





Atelier Doublage

Dans cet atelier, tout est permis pour recréer la bande-son d'un extrait de film ! Bruitages avec des objets récoltés, imitations, improvisation, invention de dialogues, etc.

L'objectif est d'amener les participants à collaborer afin de faire briller leur créativité.

C'est un vrai travail d'équipe, qui permet d'apprendre en s'amusant, de découvrir un univers artistique complet, de la technique son à l'écriture de texte, en passant par l'expression orale.

→ Objectifs

- initiation à la prise de son
- initiation au fonctionnement d'un logiciel de Musique Assistée par Ordinateur (MAO)
- stimuler la créativité et l'imagination
- travailler l'expression orale, l'écriture, la diction
- apprendre à travailler en groupe, à débattre sur des choix artistiques, à trouver sa place dans un processus créatif

Étapes de l'atelier →

Exemple

Phase 1 : Préparation de l'enregistrement

Explication du doublage de film : à l'aide de vidéos présentant le métier de bruiteur, les jeunes découvrent l'envers du décor de la création d'une bande-son. L'objectif est de leur présenter le bruiteur utilisant un micro, et des objets afin de recréer les sons qu'il souhaite imiter.

Présentation de la vidéo et analyse des scènes : lors de cette étape, l'objectif va être de visionner la vidéo à plusieurs reprises, afin de repérer tous les sons qui constituent la scène (bruitages, dialogues, bruits d'ambiance). A l'aide d'une feuille et d'un stylo, chacun leur tour, les enfants devront noter les sons à recréer, scène par scène.

Écriture des dialogues : tous ensemble et à l'aide des intervenants, l'objectif sera d'imaginer et d'écrire les dialogues pour chaque scène. L'imagination peut battre son plein ici ! Premier degré ou bien parodique, le groupe peut ici complètement recréer son histoire.

Phase 2 : Enregistrement

Une fois les étapes précédentes terminées, nous allons maintenant enregistrer les dialogues et les sons.

Posez vos stylos et poussez les chaises, ici on passe à l'action ! L'idée va être de recréer les sons avec les objets à notre disposition dans la pièce, à l'extérieur du bâtiment, dans les pièces d'à côté, ou même dans nos poches. C'est aussi le moment de découvrir toutes les possibilités sonores que nous offrent nos cordes vocales, nos mains, et de tester des choses. Ici il n'y a pas de bonne réponse, que de l'expérimentation !

Phase 3 : Traitement du son et restitution

Maintenant que tout est dans la boîte, il est temps de traiter les sons, et de bien les caler en synchronisation avec l'image. C'est l'occasion de présenter aux enfants le fonctionnement de base du mixage.

Une fois l'œuvre terminée, c'est le moment de visionner le film avec la nouvelle bande son. C'est l'occasion de recevoir les ressentis de chacun, d'exprimer son opinion sur l'œuvre !

L'œuvre sera enregistrée, mise en ligne (YouTube) et envoyée par mail.

Matériel mis à disposition

- logiciel de MAO (Logic Pro)
- ordinateur
- carte son
- micros
- vidéo-projecteur
- écran
- enceintes de monitoring
- objets divers

Infos pratiques

Niveau : débutant

Âges : à partir de 7 ans

Nombre : jusqu'à 15 personnes

Durée : à définir avec la structure



Atelier carte postale sonore

Lors de cet atelier, nous allons créer une carte postale sonore. C'est en fait un paysage auditif de notre monde, et chaque carte postale sonore peut refléter un univers particulier : un quartier, un parc, un festival, un trajet, etc... Chacun de ces paysages sonores possède des sons propres qui le caractérise : le bruit d'une porte, d'un parquet qui craque, d'une foule... Réaliser une carte postale sonore c'est enregistrer ces sons, et les structurer entre eux, afin de raconter des histoires, donner de la vie à des espaces, des personnages et à des lieux.

Afin d'accompagner le paysage, les participant.es seront invité.es à enregistrer une voix off qui permettra d'enrichir le voyage auditif de l'auditeur.

→ Objectifs

- apprendre à enregistrer des sons à l'aide d'un micro portatif
- apprendre les bases de fonctionnement d'un logiciel de Musique Assistée par Ordinateur (MAO)
- savoir nettoyer un fichier audio (edit / compression / fx)
- enregistrer sa voix
- structurer une création audio
- s'initier aux bases du podcast

Étapes de l'atelier →

Phase 1 : Choix du lieu et rédaction du texte

Tous les participant.es vont d'abord choisir le lieu / le trajet / l'événement qu'ils souhaitent représenter au sein de leur paysage sonore.

Ensuite, l'idée va être de lister l'ensemble des sons que nous évoque cet endroit: Quels sons nous tiennent à cœur ou nous semblent représentatifs de ce lieu ? Dans quel ordre allons nous les structurer et que souhaitons nous raconter avec ces sons ?

Dans un deuxième temps chacun.e pourra rédiger son texte. Qu'est ce que l'on souhaite raconter ici ? avec quel ton ? Pour transmettre quelle émotion ?

Phase 2 : Enregistrement

À l'aide de micros portatifs / Smartphones / écouteurs, nous allons nous déplacer dans les différents environnements sélectionnés afin de procéder à la captation sonore.

Ensuite nous enregistrerons les textes rédigés lors de la première phase.

Phase 3 : Mixage des sons

Une fois que chacun.e a récolté tous ses sons, nous allons maintenant procéder au mixage des audios. Pour cela nous utiliserons un logiciel de son qui permet de s'initier aux techniques utilisées en studio d'enregistrement, ainsi que de découvrir les effets sonores (delay, reverb, chorus, etc..). Cela permettra d'obtenir des fichiers sons "propres", prêts pour le montage.

Une fois les audios "nettoyés", nous allons pouvoir procéder à l'assemblage et à la structuration de la pièce audio. C'est le moment où chacun va donner une forme à son paysage sonore, pour porter au mieux son propos et sa sensibilité.

Matériel mis à disposition

- logiciel de MAO (Logic Pro)
- ordinateurs
- carte son
- micros
- vidéo-projecteur
- écran
- enceintes de monitoring
- objets divers

Infos pratiques

Niveau : débutant

Âges : à partir de 7 ans

Nombre : à définir avec la structure

Durée : à définir avec la structure



Atelier boîte à sons

Une boîte en bois, des vis, des ressorts, des chaînettes, des lames de métal, et quelques petits micros cachés sous le bois...

En assemblant ces différents éléments, l'objectif pour chaque participant sera de construire une véritable machine à effets sonores, une boîte à musique un peu revisitée !

→ Objectifs

- fabriquer son instrument
- découvrir les pédales d'effets et leur utilisation
- apprendre à utiliser des micros Piezo
- composer une oeuvre musicale collective

Étapes de l'atelier →

Exemple

Phase 1 : Construction de la boîte

A partir d'une petite boîte de bois, nous allons venir fixer les éléments de notre choix, afin de fabriquer un instrument unique, beau et pratique à utiliser !

Lors de cette étape, selon l'âge des participants, les boîtes pourront être déjà perforées, afin d'éviter des manipulations dangereuses pour les plus jeunes. Pour les plus âgés, il faudra mettre la main à la pâte: percer, visser, clouer !

C'est aussi le moment des choix artistiques : est-ce que l'on veut un instrument plutôt mélodique, plutôt percussif ?

Phase 2 : Sonorisation de la boîte

Une fois que la boîte est terminée, nous allons venir placer à l'intérieur des micros reliés à un câble jack, qui nous servira à amplifier le son, et à connecter la boîte à des enceintes.

Phase 3 : composition collective d'un morceau

Maintenant que chacun.e dispose de son instrument, place à la musique ! En reliant nos boîtes à des pédales d'effets (reverb, delay, chorus, phaser, etc..), nous allons démultiplier les capacités de nos instruments, et personnaliser leurs pattes sonores.

Ensuite, nous connecterons les boîtes à une loop station (machine permettant d'enregistrer et de superposer des boucles sonores), afin de composer et d'enregistrer ensemble une œuvre.

À la fin de l'atelier, chaque participant.e pourra repartir avec son instrument, qu'il pourra brancher chez soi sur des écouteurs ou n'importe quel système d'enceintes audio.

Matériel mis à disposition

- logiciel de MAO (Logic Pro)
- boîtes en bois
- micros Piezo
- loop station
- pédales d'effets
- outils (tournevis, autres)
- quincaillerie (vis, chaînettes, lamelles de métal, etc...)
- enceintes de monitoring
- câblage

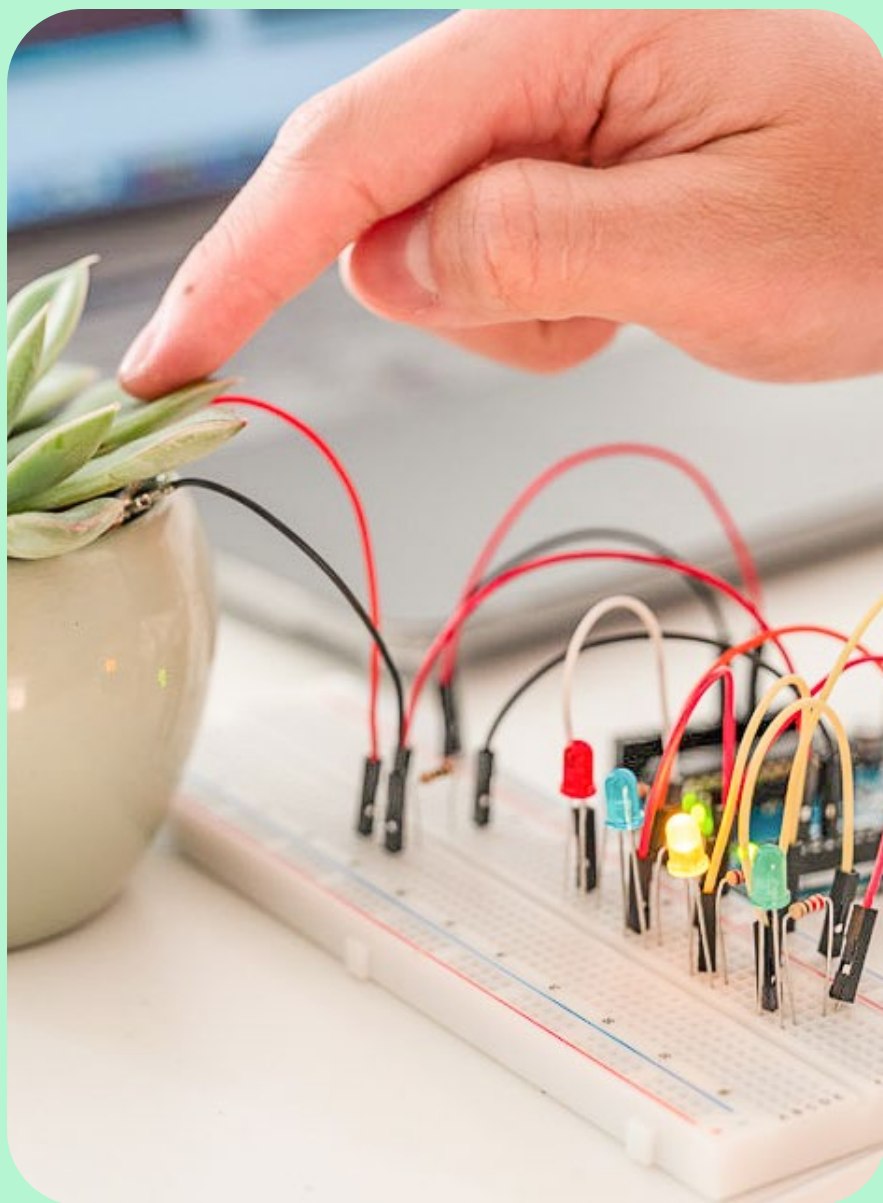
Infos pratiques

Niveau : débutant

Âges : à partir de 7 ans

Nombre : à définir avec la structure

Durée : à définir avec la structure



Atelier lutherie électronique

Lors de cet atelier, l'objectif va être d'inventer et de construire son propre instrument électronique à l'aide de la technologie Arduino, nous permettant de transformer n'importe quel élément conducteur d'électricité en déclencheur sonore : Bananes, plantes, verres d'eau, fourchettes... Tout est permis !

Afin de créer un instrument à son image, chacun devra aussi créer les sons produits par celui-ci. Pour cela, nous allons partir à la collecte de sons à l'aide de micros, puis lors d'une deuxième étape, nous pourrons intégrer ces sons aux touches désirées sur les instruments. Une fois que tout le monde est prêt, place à l'improvisation collective !

→ Objectifs

- Apprendre à enregistrer des sons à l'aide d'un micro portatif
- Apprendre les bases de fonctionnement d'un logiciel de Musique Assistée par Ordinateur (MAO)
- Découvrir les bases du mixage (Edit / Compression / Fx)
- Apprendre à construire un système électronique tactile de commande à distance

Étapes de l'atelier →

Exemple 1

Exemple 2

Phase 1 : Collecte de sons

L'idée ici est de chercher la patte sonore de son instrument et d'aller collecter des sons en conséquence.

Une batterie loufoque ? Partons avec un micro portatif enregistrer le "boum" d'une porte, le "crac" d'une branche qui casse. Un piano spatial ? et si on enregistrerait pour ça le son que l'on obtient en tapant sur les cadres des vélos garés à côté ?

Phase 2 : Mixage des sons

Une fois que chacun.e a récolté tous ses sons, nous allons maintenant procéder au mixage des audios.

Pour cela nous utiliserons un logiciel de son qui permet de s'initier aux techniques utilisées en studio d'enregistrement, ainsi que de découvrir les effets sonores (delay, reverb, chorus, etc..). Cela permettra d'obtenir des fichiers sons "propres", personnalisés, et prêts à être utilisés lors de la prochaine étape.

Phase 3 : Construction de son instrument

Ici nous allons nous munir d'un circuit Arduino, de câbles, et d'un tournevis. Chacun muni des éléments qui serviront de touches pour déclencher les sons, le but va être de construire son instrument et d'apprendre à le connecter à un ordinateur.

Une fois l'instrument connecté, on pourra associer chaque son collecté lors des étapes précédentes aux touches de notre instrument, à l'aide d'un sampler.

Maintenant que tous les instruments sont prêts, et si on laissait place à une improvisation collective ou une composition spontanée ?

Matériel mis à disposition

- logiciel de MAO (Logic Pro)
- cartes Arduino Leonardo
- câbles circuits Arduino
- ordinateurs
- carte son
- micros
- vidéo-projecteur
- écran
- enceintes de monitoring
- objets divers

Infos pratiques

Niveau : débutant

Âges : à partir de 7 ans

Nombre : à définir avec la structure

Durée : à définir avec la structure



Atelier Piezo

Dans cet atelier, chaque participant sera invité à ramener un objet du quotidien ayant un bon potentiel sonore !

L'objectif sera de les sonoriser à l'aide de la technologie des micros Piezo, et de composer une pièce musicale grâce aux outils numériques mis à disposition :

- pédales d'effets
- loop station
- carte son
- logiciel de Musique Assistée par Ordinateur

→ Objectifs

- apprendre les bases de la prise de son et du fonctionnement d'un logiciel de Musique Assistée par Ordinateur (MAO)
- composer une pièce musicale en groupe et diriger un ensemble de musiciens
- réaliser des improvisations collectives
- apprendre à utiliser des pédales d'effets (loop station, delay, reverb, etc.)
- découvrir la musique "concrète"

Étapes de l'atelier →

Phase 1 : Découverte des objets

Afin de découvrir les objets apportés, les participants vont s'asseoir en cercle et se bander les yeux. Puis à tour de rôle, chacun va faire deviner aux autres son objet, uniquement grâce aux sons qu'il produit. Lors de cette phase, l'intérêt va être de chercher tous les différents sons que peut produire notre objet en soufflant, grattant, frottant, etc.

Maintenant que nous avons découvert tout le potentiel sonore de nos objets, place à la sonorisation !

Phase 2 : Présentation

Lors de cette phase, nous allons présenter l'ensemble des éléments qui composent notre chaîne sonore (micros, câbles, table de mixage, logiciel de MAO, pédales effets), afin d'expliquer leur rôle et leur fonctionnement.

Phase 3 : Mise en place de l'installation sonore

Une fois la chaîne sonore expliquée, c'est à votre tour de sonoriser votre objet ! Chaque participant se verra délivrer un micro contact, devra l'installer et le brancher afin d'amplifier le son de son objet.

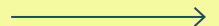
Nous découvrirons ensuite quelques techniques pour traiter le son et le rendre plus intéressant :

- présentation de l'EQ (traitement des fréquences sonores)
- présentation des effets (reverb, delay, flanger, distorsion, etc.)

Chacun pourra ensuite choisir l'effet qu'il souhaite attribuer à son objet afin de le rendre unique.

Phase 4 : Improvisation collective

Maintenant que toute l'installation est en place, et que les objets ont trouvé leur son, place au jeu ! Chaque participant sera libre d'explorer le son de son instrument et de celui des autres, ce qui donnera place à une grande improvisation collective sauvage.



Phase 5 : Composition collective

Nous allons ici réaliser une création collective. Lors de cette phase, les participants seront répartis en binômes, constitués d'un chef d'orchestre et d'un ingénieur son, afin de composer une œuvre :

- le chef d'orchestre fera signe aux musiciens de son choix afin de les faire jouer ensemble. Ainsi, il prend la place du compositeur en chef !
- à ses côtés, l'ingénieur son aura comme mission d'enregistrer les musiciens à l'aide d'un outil curieux et ludique : la loop station. Cette pédale permet, par une simple pression d'un bouton, d'enregistrer des boucles sonores.

Phase 6 : Restitution

Une fois que tous les binômes auront enregistré leurs compositions, nous allons procéder à une restitution des œuvres de chacun. Le premier participant pourra, grâce à la loop station, déclencher les boucles 1 - 2 - 3 quand bon lui semble, en gérant les volumes de chaque boucle, et son binôme se verra attribuer une pédale d'effet afin de pouvoir faire évoluer le son selon son feeling !

Les compositions de chacun seront enregistrées, mises en ligne (YouTube, Soundcloud) et envoyées par mail en mp3.

Matériel mis à disposition

- logiciel de MAO (Logic Pro)
- ordinateur
- carte son
- micros Piezo
- loop station
- pédales d'effets
- vidéo-projecteur
- écran
- enceintes de monitoring
- objets divers

Infos pratiques

Niveau : débutant

Âges : à partir de 7 ans

Nombre : jusqu'à 15 personnes

Durée : à définir avec la structure



Atelier Paysage Sonore

Chaque endroit qui compose notre vie se caractérise par un paysage sonore particulier, résultant de la mise en interaction de tous les sons disponibles dans l'environnement. Musée, forêt tropicale ou bien la rue devant chez soi, chaque endroit possède son propre monde sonore.

Lors de cet atelier, nous allons composer un paysage sonore afin de donner vie à un texte, une vidéo ou une image, à l'aide d'instruments acoustiques, d'appeaux, de percussions, d'instruments électroniques, de pédales d'effets et de synthétiseurs, mais aussi de nos propres corps.

L'objectif final sera de constituer un "orchestre" ensemble afin de pouvoir restituer la création sous forme de spectacle.

Étapes de l'atelier →

Phase 1 : Écoute, production

À la découverte du son : nous allons tout d'abord présenter le concept de paysage sonore, ses origines, et procéder à des écoutes comparatives afin de se familiariser avec le concept. Comment sont amenées les émotions, quels types d'instruments sont utilisés, quelles sonorités retrouve-t-on, quelles émotions sont dégagées et comment ?

Nous aborderons aussi la musique concrète et la musique électroacoustique, afin de présenter aux enfants la manière avec laquelle la musique peut être constituée de bruitages, de sons du quotidien, d'objets, d'instruments plus sauvages.

À la recherche du son : Une fois les oreilles bien ouvertes, nous allons découvrir les instruments à notre disposition à travers des jeux et des expérimentations diverses et variées !

Nous aborderons trois grandes familles :

- les instruments acoustiques (bâton de pluie / clochettes / cymbales / boîte à son / appeau / guiro / petites percussions)
- les instruments numériques, à travers l'univers infini de la musique assistée par ordinateur (MAO)
- les percussions corporelles

Phase 2 : Construction, mise en forme du son

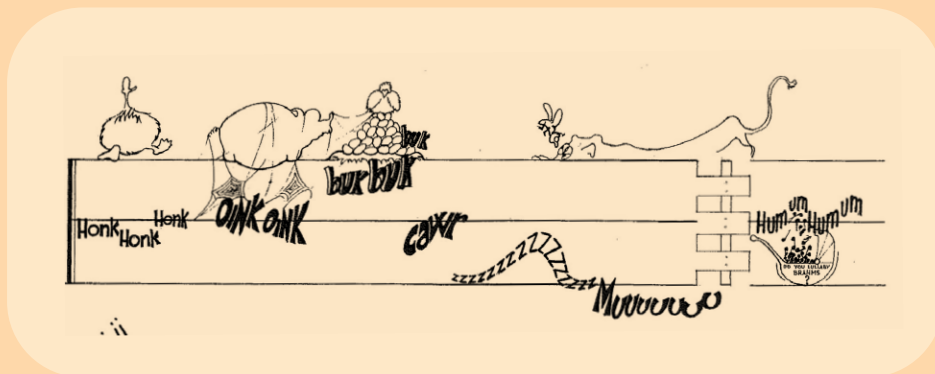
Maintenant que nous avons compris ce qu'était un paysage sonore, et que nous nous sommes familiarisés avec les instruments à notre disposition, nous allons commencer à apprendre les bases nécessaires afin de construire une œuvre musicale collective.

Toujours par le biais de l'expérimentation et du jeu, nous chercherons à reconnaître et à construire une forme musicale (évolution, refrains, nuances, apprentissage des paramètres d'interprétation : dynamiques, nuances, etc.).

Ce sera l'occasion d'expérimenter, par le biais de petits ateliers, les règles propres à une création musicale collective : concentration, écoute, coordination, créativité, improvisation.

Phase 3 : Écriture et mémorisation de l'oeuvre

Écriture d'un musicogramme : L'orchestre est formé, et chacun est à son poste, place à la composition ! Afin de mémoriser notre création, nous allons créer une partition assez originale et intuitive : un musicogramme, représentation graphique d'une pièce musicale. Grâce au musicogramme, chaque musicien va pouvoir suivre du bout du doigt la composition.



Exemple 1

Exemple 2

Phase 4 : Répétition générale

La pièce est maintenant composée et gravée à l'aide de notre musicogramme, c'est l'heure de la répétition ! Nous allons nous entraîner ici tel un orchestre, à répéter notre oeuvre, à mémoriser nos rôles et à nous synchroniser de manière fluide, afin de restituer l'oeuvre avec aisance.

Phase 5 : Restitution

Enfin vient ici l'heure tant attendue de la restitution, le moment où les musiciens peuvent partager avec fierté et enthousiasme leur création face au public.

L'oeuvre sera enregistrée, mise en ligne (YouTube) et envoyée par mail.

Domaines abordés

- Composition
- Découverte et initiation aux percussions
- MAO, sonorisation et instruments numériques
- Percussions corporelles
- Ecriture musicale (musicogramme)
- Création d'un spectacle et expérience du live

Compétences visées**Écouter & comparer**

- Décrire et comparer des éléments sonores de toute nature.
- Comparer des musiques et identifier des ressemblances et des différences
- Décrire et comparer des éléments sonores ; repérer, y compris dans la nature, des sons et des suites musicales
- Identifier des éléments communs et contrastés
- Repérer une organisation simple : récurrence d'une mélodie, d'un motif rythmique, d'un thème, etc.
- Comparer des musiques et identifier des ressemblances et des différences.
- Lexique élémentaire pour décrire la musique : timbre, hauteur, formes simples, intensité, tempo. Quelques grandes œuvres du patrimoine. Repères simples dans l'espace et le temps

Explorer & imaginer

- Imaginer des représentations graphiques ou corporelles de la musique.
- Inventer une organisation simple à partir de différents éléments sonores.

Échanger & partager

- Exprimer ses émotions, ses sentiments et ses préférences.
- Écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité.
- Respecter les règles et les exigences d'une production musicale collective. Vocabulaire adapté à l'expression de son avis. Conditions d'un travail collectif : concentration, écoute, respect, etc. Règles et contraintes du travail collectif.

Matériel mis à disposition

- logiciel de MAO (Logic Pro)
- ordinateurs
- carte son
- micros Piezo
- pédales d'effets
- vidéo-projecteur
- écran
- enceintes
- percussions
- synthétiseurs

Infos pratiques

Niveau : débutant

Âges : à partir de 7 ans

Nombre : à définir avec la structure

Durée : à définir avec la structure

Ateliers sur mesure

Vous avez une envie ou un besoin en particulier ? L'un de nos outils vous plaît et vous aimeriez créer un atelier unique ?

Pas de souci ! Nous aimons présenter La Magnétique comme une boîte à outils, dans laquelle vous pouvez piocher afin d'imaginer un projet sur mesure. De plus, il est essentiel pour nous de co-créer des ateliers avec nos partenaires, afin d'être au plus proche des besoins de chaque structure et de chaque projet. Sentez-vous donc libres de nous proposer d'autres ateliers, nous serons ravis d'explorer de nouveaux chemins avec vous.

→ **Quelques idées**

- composition collective
- initiation au beatmaking
- écriture de texte et enregistrement
- réalisation de podcast
- peinture sonore
- percussions corporelles

N'hésitez pas à nous contacter afin d'en discuter.



Contactez-nous

lamagnetique.asso@gmail.com

→ Intervenants

- **Achille Reig**
06 85 39 32 19
- **Florian Sauvaire**
06 89 84 35 85

[Site web](#) | [Instagram](#)



 **La Magnétique**