

CRÉER UNE FICTION AUDIO AVEC AUDACITY

Illustration : David Revoy CC BY 4.0

Les fictions audio sont un format de création consistant à raconter une histoire, sous une forme narrative ou sous forme de dialogues qui ont eu un grand succès dans les années 2000 grâce à des « sagas MP3 » humoristiques comme le Donjon de Naheulbeuk ou Reflet d'Acide, directement inspirées des feuilletons radios comme La Guerre des mondes de Orson Welles. Leur force réside dans la simplicité de leur création.

Table des matières

Présentation.....	2
Création.....	3
Première étape : recherches.....	3
Deuxième étape : écriture.....	4
Quelques ressources.....	4
Troisième étape : enregistrement (Audacity).....	6
Installation du logiciel.....	6
Utilisation.....	7
Si le son est trop long.....	8
L'export.....	8
L'enregistrement.....	9
Quatrième étape : la « production » (le montage).....	10
Les effets.....	12

Présentation

Directement inspiré des feuilletons radios comme *La Guerre des mondes* d'Orson Welles, les sagas MP3 humoristiques ont eu un fort succès dans la sphère francophone dans les années 2000. Leur force réside dans leur facilité d'accès à la création, puisqu'elles peuvent aller du simple enregistrement d'une histoire narrée à la manière d'un livre audio, jusqu'à une production complexe sous forme de dialogue avec des effets, des ambiances, etc.

Quelques exemples notoires pouvant servir d'inspiration :

- *La Guerre des mondes*, Orson Welles : un faux bulletin d'information narrant une invasion extraterrestre datant de 1938 ;
- *Le Donjon de Naheulbeuk* : une série humoristique sous forme de dialogues, d'ambiances et d'effets narrant l'histoire d'une compagnie d'aventurier·es dans une parodie des classiques de la fantaisie comme le Seigneur des anneaux et des jeux de rôle à la *Donjons et Dragons*, datant des années 2000 ;
- *Reffet d'Acide* : dans la même veine que le *Donjon de Naheulbeuk*, mais entièrement écrit sous la forme d'alexandrins ;
- *Les Deux Minutes du peuple* : des « capsules » audio humoristiques d'une minute ou deux basées sur des jeux de mots et de l'humour absurde ;
- les livres audios, simple lecture de livres existants, parfois lu par des célébrités.

Création

Première étape : recherches

Les phases de recherche et d'écriture peuvent être simples ou recherchées. Il faut néanmoins (une fois les groupes créés) établir un cadre de recherche défini :

- **le thème** : fantaisie, science-fiction, histoire contemporaine, etc ;
- **le style** : comédie, drame, suspens, si possible plus précisément, humour absurde, thriller psychologique, etc ;
- **les personnages** : garder le nombre de personnages principaux à deux ou trois pour simplifier l'écriture, mais le nombre de personnages autres est simplement limité par le nombre de voix+effets ;
- **l'enjeu principal** : où va l'histoire ;
- **le format et la durée** : nombre d'épisodes ou one shot, etc.

Deuxième étape : écriture

La phase d'écriture ne nécessite pas d'outils particuliers mais la prise de note reste indispensable. Selon le format choisi, le script se présentera sous la forme semblable à un livre, soit narré soit avec des dialogues, soit les deux. Penser à annoter les détails narratifs s'il y en a, comme les sons, les ambiances, les musiques. Par exemple :

Le désert, la nuit. Un léger vent et quelques cris de bêtes indéfinissables en fond.

BOB : Si t'avais pensé à prendre une carte, on en serait pas là.

BILLY : Mais j'ai une carte, regarde !

BOB : Non, ça c'est une serviette en papier beige.

BILLY : Oui bah t'avais qu'à en prendre une, toi. Et pis où tu veux trouver une carte d'un désert ?

BOB : à l'office du tourisme du désert ?

BILLY : Mais c—

(le fichier audio reboucle)

Pensez à choisir des musiques, des sons d'ambiance, des effets sonores. Vous pouvez obtenir ceux-ci en les téléchargeant ou procéder à des enregistrements

Quelques ressources

Effets sonores :

- technique pour créer ses propres sons :
 - <https://www.libertivi.com/lelabodubruiteur>
 - <https://lasonotheque.org/dossiers/dossier-techniques-de-bruitage.html>
 - chercher « créer des bruitages » sur Youtube par exemple
- bibliothèques de sons :
 - <https://freesound.org/browse/> : attention : obligation de compte sur cette plateforme
 - <https://www.zapsplat.com/sound-effect-categories/> : attention : obligation de compte sur cette plateforme
 - <https://freeloopsdownload.com/> : sans compte
 - chercher « royalty free sound effects » (« sons libres de droits » en anglais) sur Youtube ou Google par exemple

Musiques/Ambiances :

- <https://incompetech.com/music/> — Sans Compte
- <https://pixabay.com/music/> — Sans Compte
- <https://www.bensound.com/> — Sans Compte

- chercher « royalty free musics » (« musiques libres de droits » en anglais) sur Youtube ou Google par exemple

Troisième étape : enregistrement (Audacity)

Il existe une multitude de logiciels mais Audacity à l'avantage d'être libre et gratuit.

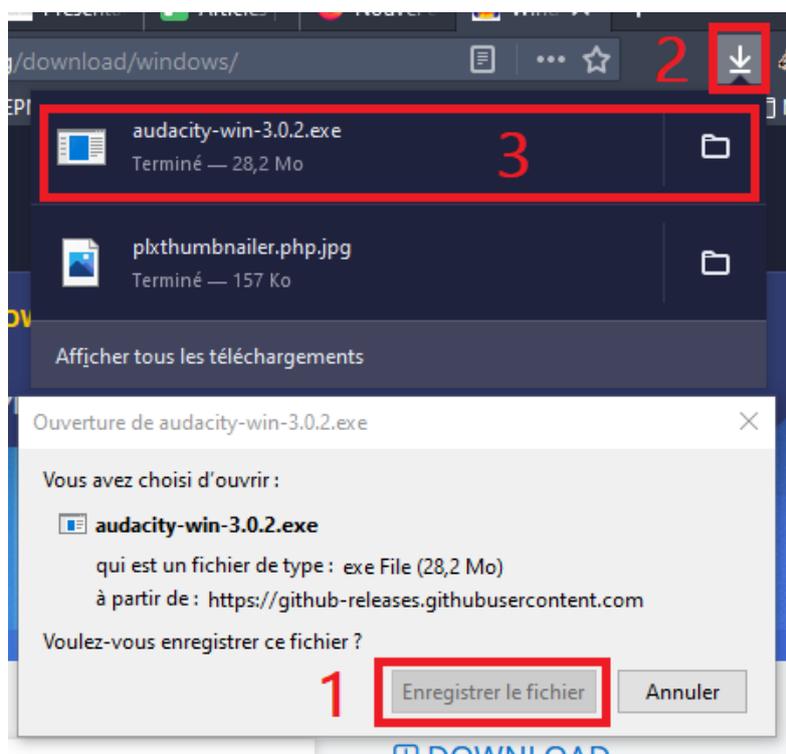
Nous allons découvrir son installation et interface avec ce tutoriel.

Installation du logiciel

Se rendre sur <https://www.audacityteam.org/download/>

Cliquer sur « Audacity for Windows » (ou la version adaptée à votre ordinateur), puis attendre environ **cinq secondes** après que la page s'est ouverte.

Puis :



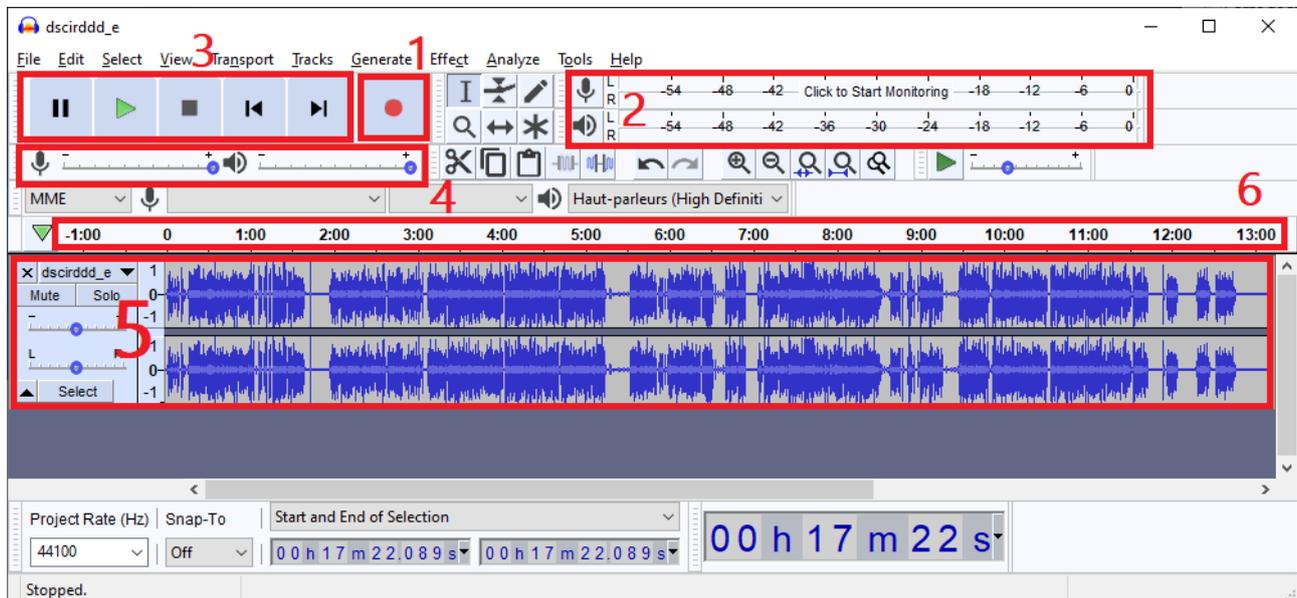
Cliquer sur « Enregistrer le fichier » [1], attendre que la flèche en haut à droite de l'écran devienne entièrement bleue puis cliquer dessus [2], et enfin cliquer sur le fichier commençant par « audacity » pour lancer l'installation [3].

Sélectionner la langue française, cliquer sur OK, cliquer sur « Suivant » plusieurs fois et enfin cliquer sur « Installer ». Une fois l'installation terminée, fermer l'installateur.

Utilisation

Brancher le micro ou le micro-casque **avant de lancer le logiciel** : il est techniquement possible de changer l'appareil d'enregistrement en cours de route mais le plus simple pour des personnes débutantes est de relancer le logiciel en cas de changement de matériel.

L'interface



Le logiciel se présente de prime abord comme une interface vide avec des contrôles au-dessus. Appuyer sur le bouton rouge ● [1] pour commencer un enregistrement : le curseur défile alors, parler, et l'onde bleue ainsi que les niveaux d'entrée [2] devraient bouger. Appuyer sur le carré noir ■ [3] pour arrêter l'enregistrement. Le curseur de lecteur devrait revenir tout seul au début, mais au cas où il ne le ferait pas, appuyer sur ◀◀ pour retourner au début, puis sur ▶ pour lancer la lecture : vous devriez entendre votre voix.

Astuce : Dans le domaine du son, on parle de « transport » pour les contrôles pour se déplacer, sélectionner, etc.

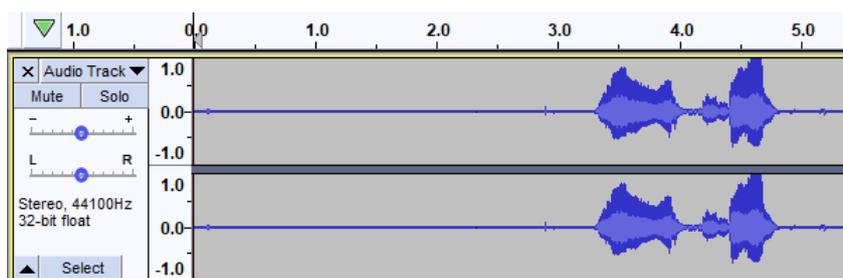
Il est possible de déplacer le curseur en cliquant au-dessus des pistes **sur la frise chronologique [6]**.

L'onde sonore bleue [5] indique le volume de son : si le volume est trop faible, seul un très parsemé de tâches apparaîtra, si le volume est trop fort cela fera un rectangle bleu : le son sera alors saturé. L'idéal est d'avoir une onde qui ne va guère plus loin qu'aux 2/3 de la hauteur (*indication arbitraire*), afin de garantir une qualité de son suffisante. Il faut bouger le curseur en face du microphone 🎤 [4] pour avoir un volume d'entrée adapté.

Le son est affiché identiquement deux fois, car le micro seul (dit « mono ») est transformé pour être entendu dans les deux oreilles (« stéréo »).

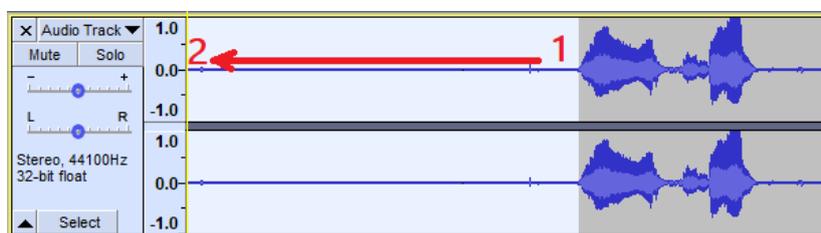
Cas typique : on a lancé l'enregistrement avec le bouton rouge ● (la touche « R » du clavier sert aussi de raccourci !), attendre quelques secondes, dites une phrase, et arrêter l'enregistrement avec carré noir ■ (la touche « espace » du clavier sert aussi de

raccourci). Cette action permet d'avoir quelques secondes de vide, puis du son, puis à nouveau du vide :



Si le son est trop long

Faire un clic-gauche maintenu juste avant le début du son [1], glisser jusqu'au début [2], relâcher :



Puis appuyer sur la touche « Suppr » du clavier : le segment vide n'est plus là !

L'export

Une fois l'enregistrement « propre » (pas de silence avant et après, pas de saturation ni de son trop faible), il est temps de l'exporter.

Cliquer sur le menu « **File** » (ou « Fichier »), aller dans « **Export** » (ou « Exporter »), puis cliquer sur « **Export as WAV** » (ou « Exporter comme WAV »). Puis sélectionner un endroit où exporter le fichier, et **lui mettre un nom bien explicite** (par exemple la phrase prononcée, le nom de la scène, le numéro, etc). Ensuite, cliquer sur « Save » (ou « Enregistrer »), puis sur la fenêtre qui s'ouvre sur « OK ».

Pour information :

- la roulette de la souris fait défiler de haut en bas **si au moins vous avez 2 pistes**
- la touche « ctrl » maintenu + la roulette permet de zoomer/dézoomer
- la touche « Maj ↵ » maintenu + la roulette permet de se déplacer de gauche à droite et vice et versa.

L'enregistrement

Vous pouvez enregistrer de 3 manières différentes :

1/ Enregistrer les répliques de chaque personnage individuellement : on fera une phrase prononcée par personnage et on devra donc faire autant de fichier qu'il y a de personnages et de phrases prononcées. Cette action permet d'être flexible mais est laborieuse

2/ Enregistrer toutes les répliques d'un personnage à la suite, et répéter cette action pour chaque personnage. Cette action est moins laborieuse mais le résultat n'est pas excellent

3/ Enregistrer toute une scène avec tous les personnages, en mode théâtre : cette action permet une plus grande fluidité mais oblige à chaque erreur de refaire une prise.

À vous de réfléchir avant de commencer vos enregistrements, vous pouvez adapter selon les scènes

Quelques essais de manipulation d'enregistrement

Brancher le microphone, lancer Audacity : faire des tests de son en se basant sur la réplique la plus forte en volume pour régler le volume d'entrée. Une fois prêt : le bouton rouge ● (ou la touche « R » du clavier) pour lancer l'enregistrement, attendre une seconde ou deux, dire la réplique ou faire la scène, attendre une seconde ou deux après la fin et appuyer sur le carré noir ■ (ou la touche « espace » du clavier) pour arrêter l'enregistrement.

Si l'enregistrement est inaudible donc irrécupérable, sélectionner l'entièreté de la piste sonore comme indiquée précédemment (ou faire ctrl+A sur le clavier), et appuyer sur « Suppr » sur le clavier, puis recommencer la prise. Une fois la prise satisfaisante, exporter le fichier.

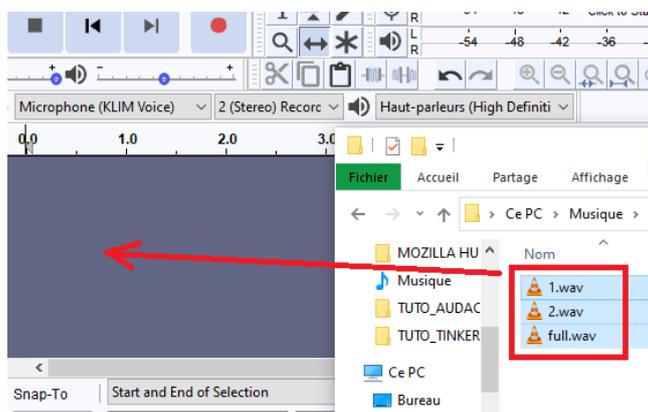
Cliquer sur le menu « **File** » (ou « Fichier »), aller dans « **Export** » (ou « Exporter »), puis cliquer sur « **Export as WAV** » (ou « Exporter comme WAV »). Puis sélectionner un endroit où exporter le fichier, et **lui mettre un nom bien explicite** (par exemple la phrase prononcée, le nom de la scène, le numéro, etc).

Quatrième étape : la « production » (le montage)

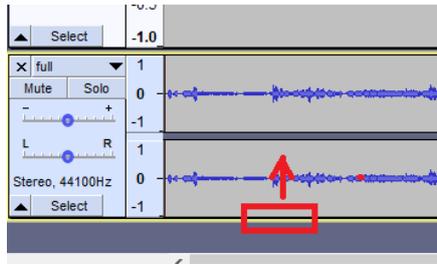
Maintenant que nous avons toutes les répliques (sous forme de scènes ou individuellement) ainsi que les musiques et les effets sonores, nous allons monter notre projet . Il est conseillé d'organiser son dossier de travail, par exemple :

- 📁 Projets
 - 📁 À la recherche du trésor perdu
 - 📁 Musiques
 - 🔊 The Immigrant song (générique).mp3
 - 🔊 Earth of courage (action).mp3
 - 📁 Effets sonores
 - 🔊 Explosion.mp3
 - 🔊 Trésor.mp3
 - 🔊 Épée.mp3
 - 📁 Répliques
 - 🔊 0-Scène du train.mp3
 - 🔊 1-Dans la jungle.mp3
 - 🔊 2-Découverte du temple.mp3
 - 🔊 Philippe "AH NON".mp3
 - 📄 script.txt

Ouvrir le dossier contenant les sons, tout sélectionner en faisant **ctrl + A** sur le clavier, et le faire glisser sur un Audacity-ouvert :



Les pistes sont probablement très larges : faire clic-gauche maintenu sur le rebord et le remonter pour réduire la hauteur :



Pensez à **enregistrer régulièrement votre projet** en faisant *Fichier* → *Sauvegarder le projet* puis cliquez sur *Sauvegarder le projet sous*, sélectionner un dossier et lui donner un nom (uniquement la première fois que vous l'enregistrez, après Audacity enregistrera par-dessus automatiquement dès que vous ferez *Fichier* → *Sauvegarder le projet*).

Vous pouvez rouvrir un projet en faisant *Fichier* → *Ouvrir*, et sélectionner votre fichier.

Attention, l'export et l'enregistrement sont différents : l'enregistrement sauvegarde notre projet de travail, là où l'export crée le fichier sonore final. Pendant la production, on enregistre, et à la fin on l'exporte.

Les boutons à gauche de chaque piste permettent de :

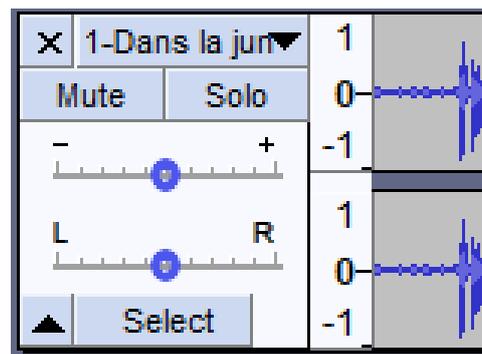
X – supprimer la piste

Mute – couper le son de la piste

Solo – n'écouter que cette piste

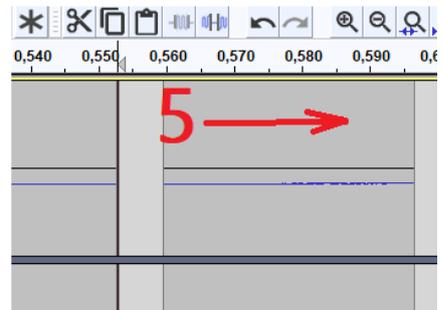
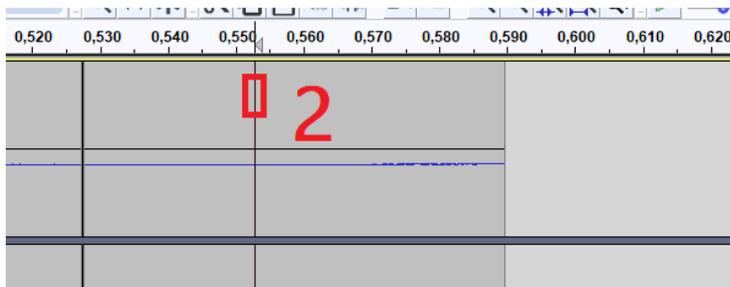
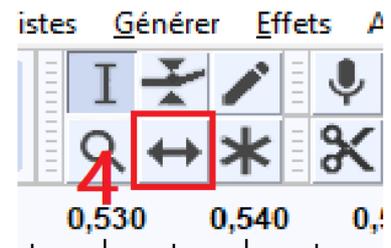
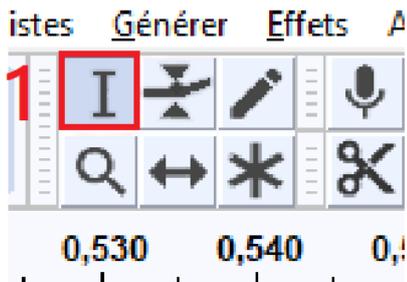
- **o** + – Augmenter ou baisser le volume

L **o** **L** – Déplacer le son à gauche (« L », left) ou à droite (« R », right)



Il est possible de sélectionner un passage et d'appuyer sur la touche « Suppr » du clavier pour enlever un passage inutile

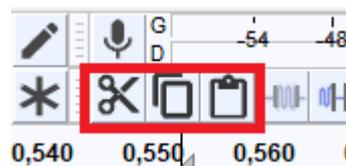
De plus, il est possible de couper en deux un son pour pouvoir déplacer une partie de celui-ci : pour cela, cliquer sur l'outil sélection avec l'icône « I » [1], cliquer là où l'on souhaite couper [2], faire Ctrl + I [3] sur le clavier pour « couper » en deux, repasser en mode glissement en cliquant sur le bouton « ↔ » [4], et enfin faire glisser le morceau en faisant clic-gauche maintenu et en déplaçant le morceau [5] :



On peut donc ainsi réorganiser les enregistrements.

Il est possible à tout moment de faire glisser un autre son comme précédemment pour ajouter par exemple un morceau de musique, un effet sonore ou un dialogue manquant.

De la même manière, en sélectionnant des morceaux avec l'outil « I » ([1] sur l'image précédente), il est possible de copier/couper/coller des sections de son en cliquant sur les boutons suivants, respectivement « couper », « copier » et « coller » :



Si vous les connaissez, les raccourcis clavier standards ctrl+X, ctrl+C et ctrl+V marchent également.

Les effets

Il est possible de sélectionner une section d'un morceau, puis de cliquer sur le menu « Effets » pour ajouter un effet. Il en existe beaucoup, mais les plus intéressants dans ce contexte sont :

Basse et aigu : comme son nom l'indique, ajouter des basses ou des aigus

Changer la hauteur : Rendre une voix plus grave ou aigu : très pratique pour faire plusieurs personnages

Changer la vitesse : accélérer ou ralentir le son : encore une fois pour faire des personnages

Normaliser : à appliquer sur un segment en particulier pour plus d'efficacité. Permet de mettre le volume à un niveau acceptable (si par exemple une des personnes enregistrées était plus loin du micro).

Distorsion : pour faire un effet spécial

Wahwah : pour faire un effet spécial

écho : nom assez explicite

Filter Curve : changer fréquence par fréquence : assez compliqué à prendre en main en soi, mais dispose d'effets pré-enregistrés comme talkie-walkie assez pratique, en allant dans Gestion > Préréglages d'usine > Téléphone puis en cliquant sur « Valider ».

Faites attention en mettant des effets : L'édition sur Audacity est dite « destructive » : lorsque l'on ajoute un effet, celui-ci ne vient pas par-dessus le son original mais le modifie directement : pour annuler un effet que vous venez de mettre, vous pouvez faire dans le menu en haut à gauche Édition → annuler (ou le raccourci clavier ctrl+Z), mais ne pourrez pas enlever un effet que vous avez mis il y a longtemps.

Exporter le projet final

Lorsque votre projet est finalisé, cliquer sur le menu « **File** » (ou « Fichier »), aller dans « **Export** » (ou « Exporter »), puis cliquer sur « **Export as WAV** » (ou « Exporter comme WAV »). Puis sélectionner un endroit où exporter le fichier, et **lui mettre un nom bien explicite** (par exemple la phrase prononcée, le nom de la scène, le numéro, etc).