

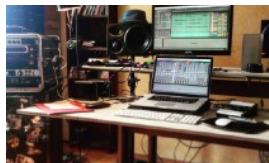
WANGA

DÉCOUVERTE D'UN
PROJET EN ÉMERGENCE

DES ARTISTES,
DES TECHNIQUES,
DES OEUVRES.



MUSIQUES AFRO:
UN MONDE DE
CULTURES

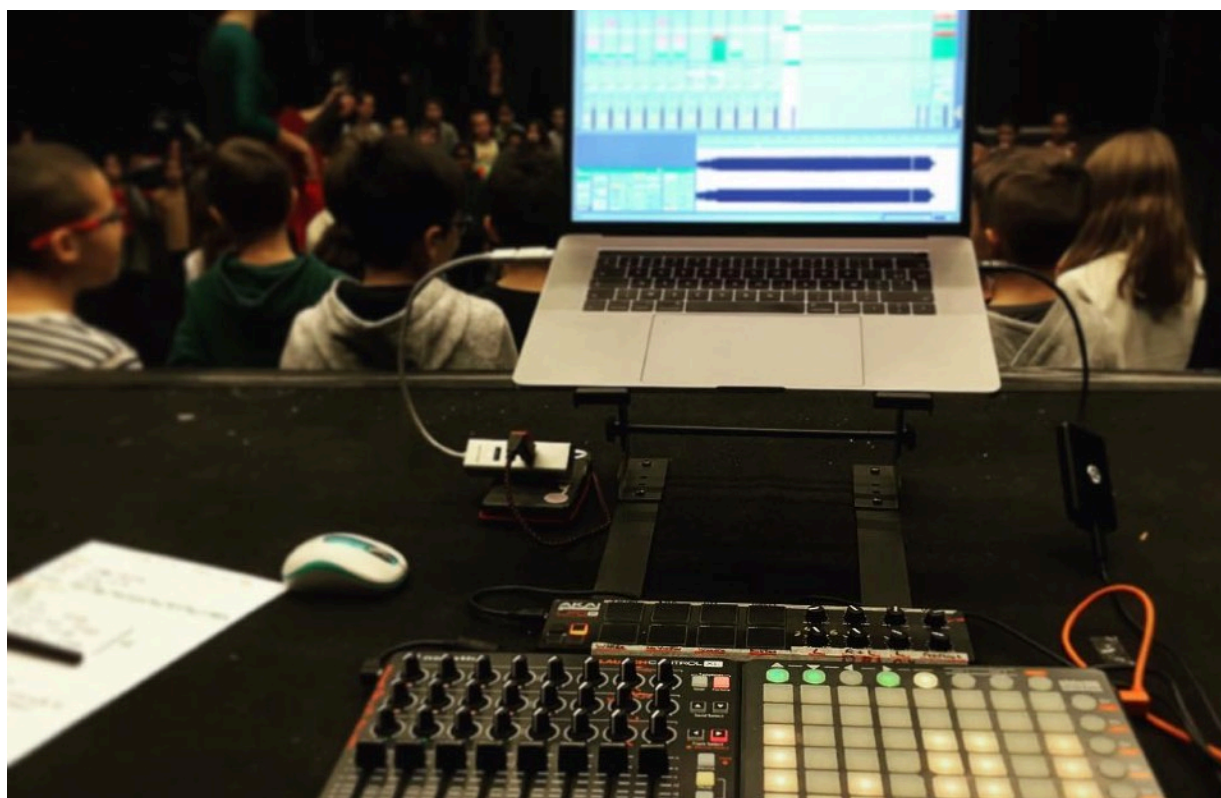


**MUSIQUE ASSISTÉE
PAR ORDINATEUR**
ART'TECH



RÉALITÉ AUGMENTÉE
LES TECHNOLOGIES
AU SERVICE DES ARTS

PROJET PÉDAGOGIQUE PERCUSSIONS AUGMENTÉES



Cultures du monde, Pratiques contemporaines

L'idée force de ce projet pédagogique est la création d'une compréhension et d'une culture musicale qui favorise la rencontre entre les instruments organiques traditionnels et les technologies numériques actuelles de programmation.

Construire ce type de pratique artistique stimule notre liberté imaginaire et notre capacité à construire un langage artistique multiple alliant pratique musical et éducation à l'image.

Un dispositif
pédagogique sur
mesure, encadré
par un musicien
titulaire du
diplôme d'Etat
d'enseignement
musical.

DISPOSITIF DE REALITE AUGMENTEE

Niveau: Collège

DURÉE DE L'ATELIER: 2H (EN DEMI CLASSE)

FRÉQUENCE: HEBDOMADAIRE

PÉRIODE: 10 SEMAINES + RESTITUTION

NB PARTICIPANTS: 15 PAR GROUPE

NIVEAU: CYCLE 4

Matthieu CLARA, titulaire du diplôme d'Etat d'enseignement musical construit un projet sur mesure en concertation avec les équipes. Des différenciations peuvent être appliquée au dispositifs. Elles nécessitent des réunions de travail préalable, pour concevoir un projet adapté.

EQUIPE:

Matthieu CLARA: percussions et chants augmentés - musique à l'image, détournement d'objets

* Titulaire du diplôme d'enseignement musical

Ophélie SANTINI: Ecriture de l'histoire, Création des outils du stop motion, réalisation du film. (en cas de restrictions budgétaire, ce poste peut être pris en charge par l'enseignant référent)

MATÉRIEL NÉCESSAIRE:

> MATÉRIEL FOURNIS PAR L'ASSOCIATION OBATALA

- Piezo (capteurs)
- Trigger (déclencheur)
- Vidéo-Projecteur
- Tapis augmenté (un tapis conducteur pour permettre l'utilisation collective des Makey-makey)
- HPD10 (Pad)
- Tambours et percussions mineures
- Carte son
- Ordinateur (+équipement software MAO et mapping)
- Système de sonorisation (micros, pieds, enceintes...)
- Outils de mise en scène à imprimer

> MATÉRIEL FOURNIS PAR L'ECOLE

- Tablette + Appli stop motion
- Feuilles transparentes + stylos noir



ATELIERS DE MUSIQUE AUGMENTÉE CONÇUS POUR TOUS LES PUBLICS



L'objectif général, les différentes compétences attendues des projets et les paramètres techniques (publics, lieux d'action, matériel à disposition, nombre d'heures) sont construit en concertation avec les équipes de la structure d'accueil, sous la direction de Matthieu CLARA (référent pédagogique).

ORGANISATION :

- 1 salle avec installation fixe
- Salle de classe

CONTENU PÉDAGOGIQUE:

Le but de ces ateliers est de créer une conscience du geste, du rythme, de la musique. De cette expérience artistique doit découler un répertoire sensoriel unique.

Expérimenter la réalité augmentée, c'est avant tout percevoir notre réalité par l'imaginaire. La pratique artistique est accompagnée d'une conscience du **processus de création**, de réalisation et d'une **dynamique de laboratoire**.

Car augmenter la réalité c'est chercher un moyen d'expression plus large, libérer des contraintes de l'instrument. C'est aussi repousser les limites de sa propre perception: les mondes sonores et visuels créent une réalité augmentée subjective.

Cette pratique de la percussion augmentée est très intéressante au **cycle 4** car elle **favorise la coopération**. Il s'agit d'agir ensemble puisque les actions des uns ont un impact sur la création finale >>> Apprendre à s'écouter d'abord, à se parler ensuite, pour construire des échanges en conscience.

Ces ateliers **développent la technique instrumentale** grâce à la pratique de la percussion. Ils favorisent la compréhension de la **logique de la commande/programmation** que représentent l'augmentation des percussions et l'interactivité visuelle. Ces compétences acquises créent une réalité augmentée: les participants entrent dans un espace de liberté qui les amène vers une pratique artistique authentique.

ENJEUX ARTISTIQUES

Il s'agit soit:

- De mettre sur scène les élèves pour qu'ils représentent leurs envies, leurs idées, leur engagement, et tout en assurant leur sécurité affective: **l'art est une prise de risque qui favorise l'estime de soi et le développement personnel**.
- D'enregistrer la création musicale (expérimentation de l'enregistrement photographique et de ses enjeux techniques et artistiques) afin de mettre en musique le film créé en stop motion.

ENJEUX PÉDAGOGIQUES:

- ▶ Utilisation d'un langage spécifique
- ▶ **Démarche scientifique d'investigation:** questionnement - Hypothèses - Expérience - Conclusion - Communication
- ▶ Analyse, anticipation et séquençage: aide aux problèmes complexes
- ▶ Place de l'erreur comme véritable élément de progression
- ▶ Mise en place de **situation problèmes ludiques**

SUPPORTS ARTISTIQUES:

- ▶ Polyrythmie d'Afrique de l'ouest
- ▶ Rythme antillais
- ▶ Polyrythmie Brésilienne
- ▶ Rythme de percussions corporelles
 - > TECHNIQUE D'ORCHESTRATION PAR **SOUND PAINTING** (IMPROVISATION DIRIGÉE)

EXEMPLE D'UN PROJET DE 36 HEURES + 1 GÉNÉRALE + 1 REPRÉSENTATION

DÉROULÉ DU PROJET

6 séances de 1h30 par groupes

4 groupes (1/2 classe)

Séance 1	<p>Présentation générale du dispositif et essai du matériel (découverte) > genèse du projet Chiguidi</p> <p>Définitions</p> <p>Hypothèses concernant le matériel</p> <p>Explication des objectifs et du déroulé des séances à venir (ce qu'il doivent préparer pour la prochaine fois)</p>	Matthieu
Séance 2	<p>Les Cultures traditionnelles afro</p> <p>Groupe A: Tambours, chants</p> <p>Groupe B: Création de l'histoire, découpage des personnages > création des marionnettes à utiliser avec le castelet plastifié</p> <p>Mise en commun 30 minutes: on s'entraîne en utilisant les rythme et les chant étudiés. On commence le laboratoire de création: on essaye des rythmes, des chants, une mise en scène.</p>	<p>Matthieu</p> <p>Ophélie/Enseignant</p>
Séance 3	<p>Construction Phase 1: PROGRAMMATION</p> <p>Groupe A: Que veut-on faire? > Scénario. On commence à produire des ressorts dramaturgiques >>> le moment ou l'histoire rebondit. On commence à programmer sur l'ordinateur ce que l'on a connu collectivement.</p> <p>Groupe B: Réalisation des 10 premières minutes du stop motion >>> Construction collective (On se parle)</p> <p>Mise en commun 30 minutes en fin de séance: 1er essai de jeu ensemble. On observe les conséquences de la programmation: 1ers déclenchements</p>	<p>Matthieu</p> <p>Ophélie/Enseignant</p>

Séance 4	<p>Construction Phase 2: DECLENCHEMENT</p> <p>Groupe A: On joue ensemble et on met en oeuvre la construction collective. La vidéo réalisée avec l'enseignant est incorporée au fur et à mesure au spectacle.</p> <p>Groupe B: Réalisation des 10 minutes suivantes du stop motion >>> Construction collective</p> <p>Mise en commun 30 minutes en fin de séance: essai de jeu collectif. On anticipe les déclenchements>>> prise de conscience que le rythme (beat) permet à tous les élèves de se suivre.</p>	<p>Matthieu</p> <p>Ophélie/Enseignant</p>
Séance 5	<p>Construction Phase 3: COOPERATION</p> <p>Groupe A: On joue ensemble et on met en oeuvre la construction collective. La vidéo réalisée avec l'enseignant est incorporée au fur et à mesure au spectacle.</p> <p>Groupe B: Réalisation des 10 minutes suivantes du stop motion >>> Construction collective</p> <p>Mise en commun 30 minutes en fin de séance: essai de jeu collectif. On connaît bien le spectacle à présent, on a une vision de ce que l'on veut produire. Le laboratoire créatif prend fin. Nous quittons le rôle de créateurs pour devenir des interprètes: personnes qui réalise avec justesse une partition, un texte...</p>	<p>Matthieu</p> <p>Ophélie/Enseignant</p>
Séance 6	<p>Classe 1: Répétition Générale (1h30 le matin)</p> <p>Classe 2: Répétition Générale (1h30 le matin)</p> <p>Rassemblement des deux classes (3h l'après midi)</p>	<p>Matthieu & Ophélie/Enseignant</p>

LABORATOIRE MUSICAL

La création musicale de ce projet suit le fil rouge du projet WANGA, qui met en scène le documentaire ethnographique de Maya Deren (culture et rites haïtiens). Cette **constante dramaturgique** donne une base poétique et collective de réflexion. Puis, le groupe va entrer dans la production musicale et visuelle à partir des premières idées qui jaillissent: c'est le **principe de laboratoire** où l'erreur n'en n'est pas une, puisque l'expérimentation est un outil en faveur du processus de création.

Les interactions entre des instruments réels et leurs possibles augmentations sont riches: des capteurs sont placés sur des instruments (tambours, cymbales, marimboula, chimes ...). **Lorsque le participant joue l'instrument, une commande numérique lance une réponse sonore et/ou visuelle.**

Des effets sont appliqués sur des voix via des mouvements corporels: le participant tout en ayant une pratique musicale traditionnelle, augmente sa perception et son jeu corporel. Mais encore, il entre en interaction avec l'autre puisque la coopération est essentielle pour maintenir l'équilibre du morceau/du spectacle >>> Le rythme est ici le coeur du spectacle: il fait circuler les mouvements poétiques de l'oeuvre collective.

La musique est aussi dans ce projet le moteur des images: certains instruments commandent des personnages du mapping qui apparaissent et agissent sur la scène de l'écran. On peut alors **travailler la programmation** en utilisant des dispositifs aléatoires ou au contraire des dispositifs contraints: **c'est le choix artistique du participants qui construit l'esthétique du spectacle.**

Une seule trame d'histoire, mais une multitude de spectacle: telle est la diversité de l'expérience sensible.

Exemple de musique qui fondent la culture musicale de ce projet:

- Le tour des continents afro: Cubain / Brésilien / Afrique
- Musique actuelle: STOMP / Percussions du Bronx /
- WANGA: Image du live / Montage de présentation du concept
- Augmenter du matériel au lieu d'utiliser des écrans: on s'inscrit dans un espace, on occupe un territoire collectif.
- Introduire des tapis augmentés pour la body percussion de type Gumboots
- Augmentation des sons: lancement de sample / superposition avec des sons numériques

LABORATOIRE VIDÉO

> LES DISPOSITIFS PRÉSENTÉS CI-DESSOUS NE SONT PAS SYSTÉMATIQUEMENT MIS EN ŒUVRE. C'EST D'ABORD LE PROCESSUS CRÉATIF COLLECTIF QUI EST FAVORISÉ DANS CE TYPE D'ATELIER. DE PLUS, LA MAÎTRISE PLUS OU MOINS IMPORTANTE DES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES PAR L'ENSEIGNANT DE LA CLASSE DÉTERMINE LE DÉROULÉ DU LABORATOIRE DE CRÉATION.

► Phase 1: Entrée dans l'activité

Comprendre le stop motion

► Phase 2: Recherche et mise en commun

Créer l'histoire, et grâce au stop motion ne pas limiter son imagination à ce que l'on sait faire. Il s'agit de déplacer nos propres limites.

► Phase 3: Application

- Récolte et fabrication des images selon les envies et possibilités de chacun.
- Présentation des images montés et échanges, affinage en collectif.
- Mise en place des différents éléments scénographiques et outils d'interactions les uns après les autres.
- Réalisation du film en stop motion (images par images)

► Phase 4: Synthèse

- Mise en place du spectacle avec tous les éléments et répétitions
- Écriture d'une structure >>> trace écrite: notion de partition et de langage artistique.

FINALISATION

Ces ateliers ont vocation soit:

- à être représentés: une générale est prévue afin de rassembler l'ensemble des élèves et de produire une œuvre collective.
- À être enregistrer afin de produire une œuvre cinématographique originale créée entièrement par les élèves.

VOTRE CONTACT

Ophélie SANTINI
ofeebatalaprod@gmail.com
06 22 85 02 51



Association OBATALA
6, rue Vauzelle
69001 Lyon
obatalaprod.com
