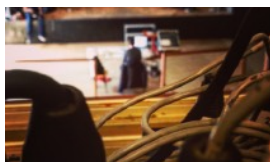


WANGA

DÉCOUVERTE D'UN
PROJET EN ÉMERGENCE
DES ARTISTES,
DES TECHNIQUES,
DES OEUVRES.



MUSIQUES AFRO:
UN MONDE DE
CULTURES

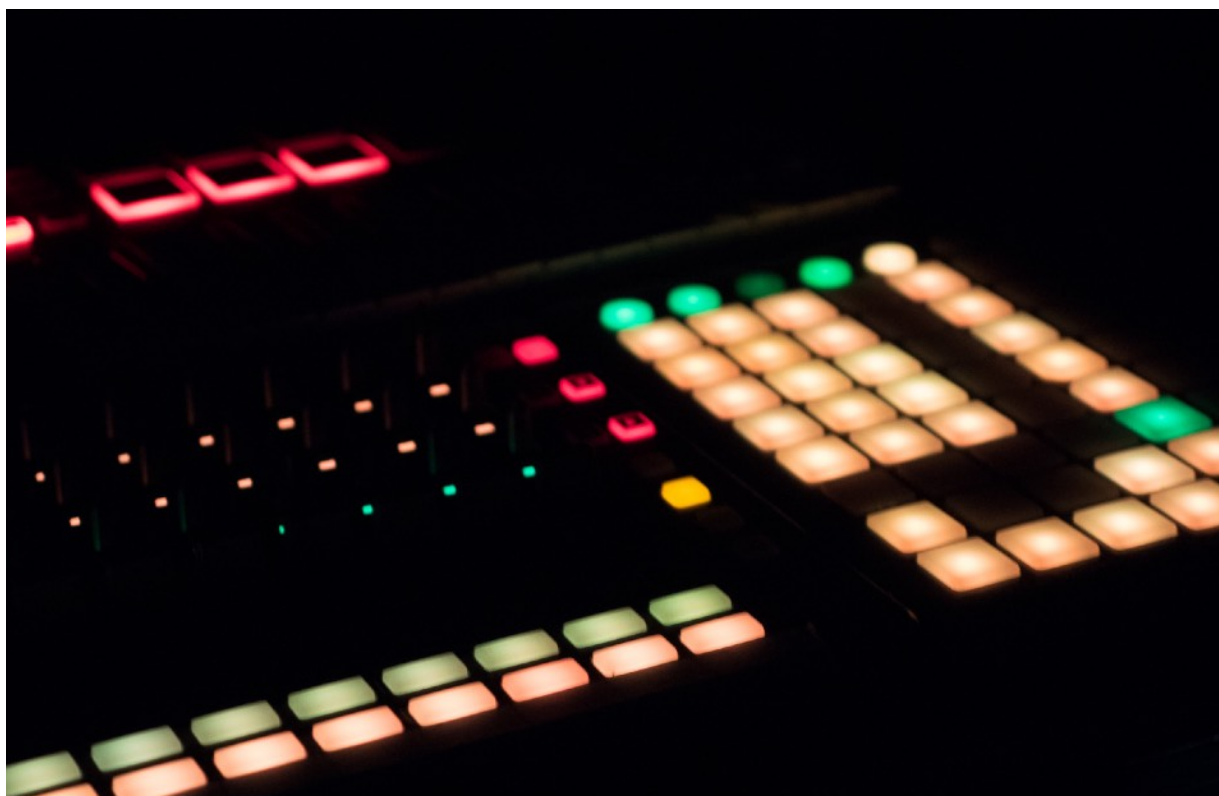


**MUSIQUE ASSISTÉE
PAR ORDINATEUR**
ART'TECH



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.

Des dispositifs
pédagogiques
sur mesure,
encadrés par un
musicien titulaire
du diplôme d'Etat
d'enseignement
musical.

EXEMPLE D'UN DISPOSITIF DE REALITE AUGMENTEE

DURÉE DE L'ATELIER: 1H30
FRÉQUENCE: HEBDOMADAIRE
PÉRIODE: 15 SEMAINES
NB PARTICIPANTS: 12

Les **projets pédagogiques** sont construits au cas par cas en fonction des publics, de l'environnement, de la durée, et des moyens mis en œuvre.

Ce document a vocation à éclaircir les champs d'actions, les moyens utilisés, ainsi que les méthodes pédagogiques employées.

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

INTERVENANTS

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

* Titulaire du diplôme d'enseignement musical

Jérôme BIARRAT: Mapping - Création vidéo et synchronisation musique-image

MATÉRIEL NÉCESSAIRE:

> MATÉRIEL FOURNI PAR LES ARTISTES OU LES ABATTOIRS

- **Makey-makey** (dispositif de commande: relié aux objets du quotidien > La manipulation de l'objet conducteur déclenche une action sonore ou vidéo)
- **Keynet** (manette de console Wii)
- **Piezo** (capteurs)
- **Trigger** (déclencheur)
- **Vidéos-Projecteurs**
- **Tapis augmenté** (un tapis conducteur pour permettre l'utilisation collective des Makey-makey)
- **HPD10 (Pad)**
- **Tambours et percussions mineures**
- **Caméra**
- **Carte son**
- **2 ordinateurs** (+équipement logiciel MAO et mapping)
- **Système de sonorisation** (micros, pieds, enceintes...)

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 construits en concertation avec les équipes de la structure d'accueil, sous la direction de Matthieu CLARA (réfèrent pédagogique).

ORGANISATION :

- 1 salle avec installation fixe
- 2 salles de travail : Mapping + Percussions

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 2** comme au **cycle 3**, car elle **favorise la coopération**. Il s'agit d'agir ensemble puisque les actions des uns ont un impact sur la création finale.

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

ENJEUX ARTISTIQUE

Il s'agit de mettre sur scène les participants 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**.

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**

SUPPORT ARTISTIQUES:

- ▶ Polrythmie d'Afrique de l'ouest
 - ▶ Rythme antillais
 - ▶ Polrythmie Brésilienne
 - ▶ Rythme de percussion corporelle
- > TECHNIQUE D'ORCHESTRATION PAR **SOUND PAINTING** (IMPROVISATION DIRIGÉE)

EXEMPLE DE PROJET SUR 20H:

DÉROULÉ DU PROJET

15 séances de 1h30

Séance 1	Présentation du dispositif et essai du matériel (découverte)	Jerome & Matthieu
Séance 2	Percussions: technique de jeu, apprentissage de rythmes traditionnels (Afrique, Antille, Brésil)	Matthieu
Séance 3	Percussions: technique de jeu, apprentissage de rythmes traditionnels (Afrique, Antille, Brésil)	Matthieu
Séance 4	Percussions: technique de jeu, apprentissage de rythmes traditionnels (Afrique, Antille, Brésil)	Matthieu
Séance 5	Augmentation des rythmes appris (reflexion sur quoi et comment le faire, debut de l'élaboration du spectacle)	Jérôme et Matthieu
Séance 6	Percussions Augmentées, travail sur les rythmes appris + Body perc (recherche	Matthieu
Séance 7	Percussions Augmentées, travail sur les rythmes appris + Body perc (recherche	Matthieu
Séance 8	Suivi, élaboration, recherche	Jérôme et Matthieu
Séance 9	Intégration du rythme improvisé et guidé par Sound painting	Matthieu
Séance 10	Intégration du rythme improvisé et guidé par Sound painting	Matthieu
Séance 11	Suivi, élaboration, recherche	Jérôme et Matthieu
Séance 12	Création de l'enchaînement, de la scéno et répétition	Matthieu
Séance 13	Création de l'enchaînement, de la scéno et répétition	Matthieu
Séance 14	Finalisation des automatisations, ainsi que des commandes numériques / Filage	Jérôme et Matthieu
Séance 15	Filage	Jérôme et Matthieu

LABORATOIRE MUSICAL

La création musicale de ce projet suit le fil rouge d'un conte afro cubain: « *Chiguidi, le gardien des rêves* ». 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 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 manettes (keynet de la console Wii, par exemple) **permettent en direct d'agir sur l'intensité, le rythme, la rondeurs d'un son...**

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;

La musique est aussi dans ce projet le moteur des images: certains instruments commandent des personnages du mapping (animaux) qui apparaissent et agissent sur la scène de l'écran. On peut alors **travailler la programmation** en utilisant des dispositifs aléatoire 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 LE PROCESSUS CRÉATIF COLLECTIF QUI EST FAVORISER DANS CE TYPE D'ATELIER. LES ÉLÉMENTS CI-APRÈS SONT DONC DES PISTES RÉCURRENTES QUE NOUS RENCONTRONS RÉGULIÈREMENT DANS LES PHASES DE RÉFLEXION DES ATELIERS.

► Phase 1: Entrée dans l'activité

En collectif, nous approchons cette technique de projection et une première réflexion sur le contenu et le sens de se qui est diffusé.

► Phase 2: Recherche et mise en commun

Tout en continuant à mettre en place et à récolter les images du mapping, nous abordons les propositions pour la scénographie complète et les supports que nous souhaitons mettre en place.

- **Pour des prises de paroles**, une tour de trois télévisions cathodiques empilées l'une sur l'autre diffusent des images préenregistrés ou live (via une caméra sur scène). On construit par la scénographie un triptyque représentant un personnage (jambes, corps et tête): c'est *Chiguidi*, le personnage principal du conte.

- **Pour des présences indirectes sur scène** (jeux d'ombres, transparences, projection d'images captées à l'arrière de la scène...) **et des diffusions d'images** plus grandes, nous pensons utiliser des tulles de 2m/80cm suspendus à plusieurs endroits de la scène.

Le groupe mène alors une discussion sur le contenu et le/les propos du spectacle. En fonction des idées émergentes nous proposons et mettons en place des **outils d'interactions gestes/sons/ images via des capteurs** (kinect, arduino, makey makey , capteurs audios...) **et leur programmation pour que les participants soit le plus possible à l'origine des évènements scéniques.**

► 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.

► Phase 4: Synthèse

- Mise en place du spectacle avec tous les éléments et répétitions
- Ecriture d'une structure

FINALISATION

Ces ateliers ont vocation à être représentés: que ce soit par un spectacle sur scène ou par la réalisation d'un clip vidéo, d'un documentaire, ou d'un happening public...

- Une représentations sur scène en 2 actes: le groupe A est à la section musique pendant que le groupe B est à la manipulation numérique (Vjing, effet, traitement), puis on inverse les groupes.
- La création d'un CD ou d'un support vidéo est envisageable selon le type de publics et les moyens.

VOTRE CONTACT

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



Association OBATALA
6, rue Vauzelles
69001 Lyon
obatalaprod.com@gmail.com
