

d'un instant à l'autre...

STAGE PRO

CRÉATION SONORE Pratique et Médiation

Par Clément LEBRUN

Du 2 au 3 mai 2024 - Durée : 12 heures — 2 jours

Co-organisateurs Ici l'Onde et La Coursive

HORAIRES

jeudi : 10h-13h, 14h-17h

vendredi : 10h-13h, 14h-17h

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Ce stage, destiné aux pédagogues de la musique, aux responsables d'ateliers de médiation, aux musicien·ne·s intervenant·e·s, mettra en jeu une part de recherche et d'expérimentation, que cela soit avec des instruments, des objets du quotidien, des éléments trouvés dans la nature, sa propre voix. Ces séquences seront mises en lien avec les grands courants des musiques de création. Ce stage permettra d'expérimenter la boîte de jeux coopératifs à la (re) découverte des musiques de création, Musiques en jeu(x) - LE KIT. Au fil de la démarche, chaque stagiaire sera guidé pour développer différentes façons de conduire un atelier de création sonore.

MODALITÉS D'ACCÈS À LA FORMATION

Limité à 15 places. Les candidatures sont traitées par ordre d'arrivée après réception de votre CV et lettre de motivation et dans la limite des places disponibles. Une validation par l'équipe pédagogique vous permettra de procéder à votre inscription.

LANGUE

Formation dispensée en français (avec traduction possible en anglais)

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP : nous contacter

TARIFS

Cette formation peut être prise en charge par votre OPCO (AFDAS, UNIFORMATION, FONGECIF...) ou votre employeur (Ville, Conservatoire...), dans le cadre de vos droits à la formation continue. Quelques places sont disponibles en financement individuel. N'hésitez pas à nous contacter pour que nous établissions un devis.

Contact :

Estelle Contamin,

accueil@uninstantalautre.com - 06 25 11 20 29

LIEU DU STAGE

La Coursive, 33 Pl. Galilée, 21000 Dijon

Le lieu de la formation est accessible aux personnes à mobilité réduite.

PRÉREQUIS

- Être un·e musicien·ne professionnelle : personnes dont l'activité professionnelle principale est la pratique de la musique, que ce soit sous dans des contextes de spectacles vivants (concerts, spectacle, performances) ou d'enseignement (classes d'instruments, classes d'ensemble, masterclass).
- Être un·e musicien·ne en voie de professionnalisation : étudiant·es suivant un cursus donnant accès à la professionnalisation en tant qu'instrumentiste et/ou enseignant·e (type CNSMD, PESM, CFMI, etc...).
- Être un amateur éclairé ayant une pratique musicale régulière depuis longtemps, ayant des expériences de groupe, ayant déjà une pratique de stage et/ou de concerts en tant qu'amateur dans un orchestre ou un ensemble.

MÉTHODES MOBILISÉES

Les musiques de création : un continent à explorer

Du XX^e siècle à nos jours, les musiques de création recouvrent un kaléidoscope de courants, de formes et de formats de présentation au public. Dès 2019, le cycle de rencontres « Musiques en jeu(x) » de l'Odia Normandie, dont l'animation a été confiée à Clément Lebrun, explorait cet univers avec des professionnel.le.s de la diffusion et de la médiation. Objectif : soutenir et rendre plus visible ces esthétiques perçues comme peu accessibles au plus grand nombre. LE KIT est un prolongement de ce parcours. Et pour ça, quoi de mieux que le jeu ?

Une mallette à écouter et à pratiquer

À l'invitation d'un médiateur, les participants manient des objets sonores aussi improbables que des billes ou du papier de verre, improvisent des combinaisons vocales ou s'amuse à enregistrer et associer des sons grâce aux trois modules électroniques : une manière ludique et sensible de découvrir la création sonore et musicale. Ni gagnants ni perdants dans ces jeux qui visent à éveiller la curiosité, encourager la production de sons et les échanges entre participants. Les jeux sont à choisir en fonction de l'âge, de 3 à 99 ans, le nombre de joueurs ou encore la thématique. Une playlist associée à chacun permet de poursuivre l'expérience et favorise l'écoute active. À partir de ces expériences sensibles, les prolongements sont nombreux : ressources en ligne, podcasts, bibliographies et notices, etc. à retrouver sur internet.

Un outil collaboratif

Musiques en jeu(x) - LE KIT est le fruit de la coopération entre Clément Lebrun - musicien, médiateur et co-directeur artistique du DOC à Aurseulles - Annaëlle Richard - conseillère artistique à l'Odia Normandie - et Emmanuel Lalande, musicien et directeur artistique du festival Pour Les Oiseaux au Havre. Des professionnel.le.s de la médiation, des groupes d'adultes et d'élèves de classes du premier et du second degré ont également testé les jeux tout au long de leur développement.

Un kit de médiation à mutualiser

La mallette est produite de manière artisanale en Normandie, en petite série. Dans une démarche de mutualisation, la circulation et la mise en partage du KIT sont encouragées : En Bourgogne France-Comté, Ici l'Onde CNCM en a acquis un afin de le faire circuler. Destinée à toute personne susceptible d'animer une action de médiation autour des musiques de création, cette mallette peut être utilisée dans des contextes et dans des lieux variés : avant un concert, en médiathèque, en conservatoire, ou encore en salle d'activité, etc.

Boîte de jeux coopératifs à la (re)découverte des musiques de création, Musiques en jeu(x) - LE KIT est un projet de l'Odia Normandie, agence régionale au service du développement du spectacle vivant. Pour son développement, LE KIT reçoit le soutien de la Sacem, la Maison de la Musique Contemporaine, la DRAC Normandie dans le cadre du plan de relance 2021, Le Trident - scène nationale de Cherbourg-en-Cotentin. France Musique est partenaire du KIT.

CURRICULUM VITAE DU FORMATEUR

CLÉMENT LEBRUN



Co-créateur de Musiques en jeu(x) - LE KIT, Clément Lebrun en a conçu les jeux et leur articulation avec les playlists d'écoute. Bassiste, trompettiste et chanteur, producteur de l'émission Le Cri du Patchwork sur France Musique (2014-2019), il est aussi médiateur auprès de l'Ensemble Intercontemporain, de la Philharmonie de Paris ou encore du Théâtre de Caen. Formé à la musicologie à la Sorbonne et au CNS-MDP de Paris, il conçoit des outils numériques qui ont été primés à l'international. Il codirige l'OMEDOC, ensemble de musique expérimentale situé près de Caen .

LE PROGRAMME

JEUDI 2 MAI 2024 - PREMIÈRE 1/2 JOURNÉE :

- 10h à 13h :**
- Présentation du KIT - Musique(s) en jeu
 - Interprétation de différents jeux sonores collectifs issus du KIT
 - Identification des enjeux de médiation par la triangulaire : Jouer > Ecouter > Echanger
 - Pour une écoute sensible : expériences d'écoute collective à partir d'une sélection d'oeuvres et dispositifs sonores d'aujourd'hui

JEUDI 2 MAI 2024 - DEUXIÈME 1/2 JOURNÉE :

- 14h à 17h :**
- Interprétation de différents jeux sonores collectifs issus du KIT
 - Inventer des partitions à protocoles simples : avec qui et pour quoi ?
 - Appréhender la création sonore comme un jeu :
 - Réhabilitation du jeu comme outil de socialisation et d'interaction privilégié
 - Articulation entre règles, partitions, protocoles, contraintes
 - Ressentir une sensation ludique pour plus d'interactions et d'écoute
 - Savoir mettre en perspective les attendus et enjeux sonores d'un atelier avec l'histoire de la musique et les répertoires préexistants

VENDREDI 3 MAI 2024 - TROISIÈME 1/2 JOURNÉE :

- 10h à 13h :**
- Interprétation de différents jeux sonores collectifs issus du KIT
 - Inviter à faire du son avec l'autre : les outils et questionnements pour aborder un univers sonore complexe avec tous les publics
 - « Ça me fait penser... » : comment amener les participants à s'impliquer dans un processus de création en mettant en relation leur culture avec la création sonore

VENDREDI 3 MAI 2024 - QUATRIÈME 1/2 JOURNÉE :

- 14h à 17h :**
- Interprétation de différents jeux sonores collectifs issus du KIT
 - Création et expérimentation de situations sonores collectives et individuelles à partir :
 - D'une oeuvre
 - D'un concept
 - D'une sensation
 - D'une esthétique