

PERFORMER VOTRE COMPOSITION EN DIRECT (ET L'ENREGISTRER !)



Par HearSay (Diarmuid)

Dans cette dernière partie, les compositions sonores des participant·e·s sont finalisées et performées.

Les compositions du collage sonore seront jouées via une carte sonore (à l'aide du logiciel SoundPlant v47) que les participant·e·s ont appris à utiliser et avec laquelle iels ont joué au cours des cinq activités précédentes du bloc 4.

Les performances sont ici présentées au groupe. Toutefois, cette activité pourrait également être organisée dans le cadre d'un événement ponctuel ou d'un événement chronométré faisant partie de l'exposition présentée dans l'activité 5.C. Si les performances sont présentées dans le cadre d'un événement extérieur au groupe, cette activité complète doit d'abord être menée au sein du groupe.



Durée 1h30 à 2 heures

Participant.es De 10 à 20 mais au minimum un ordinateur portable par groupe de deux (trois au maximum).

Objectifs

- Valoriser le parcours créatif des participant·e·s en leur donnant un espace pour présenter leurs compositions sonores
- Faciliter l'expression personnelle par le son

Matériel

- Tables et chaises
- Ordinateur portable
- Haut-parleurs/enceinte
- Câbles audio de connexion
- Casques d'écoute
- Adaptateur de casque
- Logiciel SoundPlant V47
- Enregistreur audio (ou utiliser l'ordinateur portable sur lequel Soundplant est installé)

Instruction ÉTAPE 1 : RÉPÉTITION DE LA PERFORMANCE (EN BINÔMES)

1) Formez des groupes de deux et demandez à chacun·e de jouer sa composition à son·sa partenaire.

2) Divisez le temps disponible de manière à ce que dans les binômes l'un·e soit le créateur·ice et l'autre l'auditeur·ice, puis permutez à mi-parcours du temps alloué. Le temps à allouer dépend de la complexité des compositions créées. Il est conseillé de prévoir 5 minutes de répétition pour chaque minute de composition. Pendant ce temps, passez d'une paire à l'autre et offrez votre aide si nécessaire.



Instruction

3) Précisez que le rôle de la personne qui écoute est exactement celui-ci : écouter. Avoir un public et une autre oreille est utile car cela change la façon dont nous entendons ce que nous jouons. Si la personne qui joue pendant la répétition souhaite demander de l'aide, la personne qui écoute peut le faire, mais elle doit se limiter à des demandes d'aide technique et vérifier l'impact que le·a créateur·ice souhaitait obtenir. L'essentiel est que ce soit le·a créateur·ice qui demande de l'aide et qu'à aucun moment la personne qui écoute n'essaie de changer le morceau ou l'intention. C'est avant-tout l'intention du·de la créateur·ice et l'œuvre du·e de la créateur·ice.

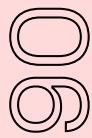
Voici quelques exemples de questions techniques que peut poser le·a créateur·ice :

- As-tu entendu le bruit de l'eau ?
- Y a t'il un autre son qui t'as beaucoup marqué ?

Le·a créateur·ice peut également utiliser ce temps de répétition et de mise au point pour vérifier si son intention est entendue comme souhaitée. Par exemple, pour vérifier comment l'auditeur·ice l'a entendue, iel peut poser ces questions :

- Comment t'es-tu senti·e lorsque tu as entendu cette partie ? Joyeux·se, anxieux·se, curieux·se, en colère ?
- Comment t'es-tu senti·e au moment de...?
- Est-ce que quelque chose a duré trop longtemps ? Étais-tu impatient·e que ce son se termine ? (ce qui peut correspondre à ce que le·a créateur·ice a voulu provoquer).

[NOTE Il s'agit d'un cas où les écouteurs sont très utiles, essayez d'utiliser un adaptateur de casque pour que les deux personnes puissent écouter le son diffusé.]



Instruction

ÉTAPE 2 : AFFINER LA COMPOSITION.

1) Accordez une période de temps déterminée avant le début des représentations en direct pour permettre aux participant·e·s d'améliorer leurs compositions, d'ajuster le son et les volumes.

2) Rappelez aux participant·e·s que ce que nous visons, c'est avant tout d'être fier·ères de soi, et que nous n'essayons pas d'être parfait·es pour les autres.

ÉTAPE 3 : PERFORMANCE EN DIRECT

1) Rassemblez les participant·e·s en cercle.

2) Inscrivez des numéros sur des feuilles de papier - du numéro 1 au nombre total de participant·e·s - et demandez-leur de tirer au sort. C'est l'ordre dans lequel les compositions seront jouées.

3) Chaque personne joue à son tour. Le bouton d'enregistrement est pressé dans Soundplant. Tout le monde est invité·e à fermer les yeux, sauf le·a créateur·ice.

4) Le·a créateur·ice joue la composition de la carte sonore à tout le monde par l'intermédiaire des haut-parleurs/enceinte. Iel séquence les touches, déclenchant la lecture de l'audio en fonction de son timing, conformément à son intention artistique.

5) Lorsque la pièce est terminée. Le·a créateur·ice attend simplement quelques secondes et dit "j'ai terminé". Tout le monde applaudit.

Il n'y a pas de questions ou d'explications - Les participant·e·s n'expliqueront pas leurs créations. Elles parlent pour elles-mêmes. Elles sont ce qu'elles sont. Elles communiquent à la fois ce que le·a créateur·ice a voulu donner à entendre et ce que l'auditeur·ice entend, ce qu'il interprète avec sa propre subjectivité.



Variante

Si cela vous semble approprié, vous pouvez combiner cet atelier avec l'activité 5.A, qui consiste à donner son avis sur les créations artistiques en toute sécurité.

Les représentations pourraient avoir lieu dans le cadre d'un événement chronométré faisant partie de l'exposition organisée dans le cadre de l'activité 5.C.

Conseil pour les facilitateur·ices

Il vaut la peine de célébrer la fin du bloc et du processus créatif !

Veillez à étiqueter et à sauvegarder les enregistrements. Ceux-ci peuvent également être diffusés dans le cadre de l'activité 5.C.

Evaluation

L'activité du cercle de la zone de confort (5.2) peut être utilisée de manière appropriée ici comme moyen de débriefing et de retour d'information pour l'ensemble des activités du bloc 4.