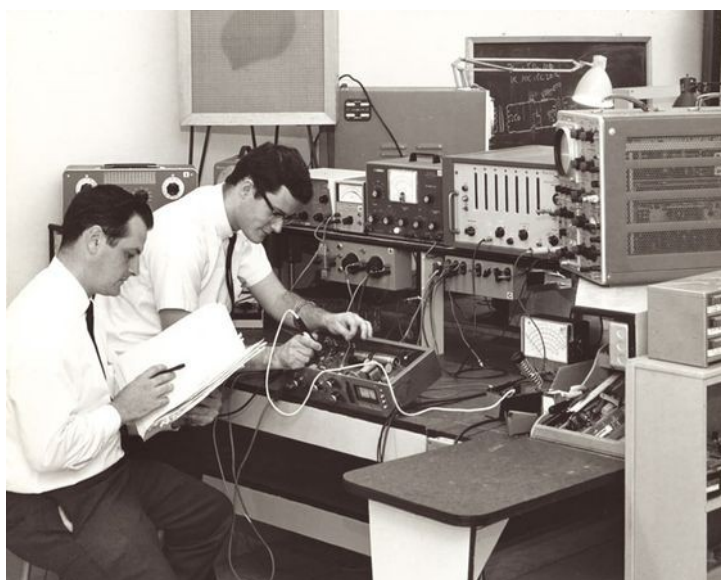


Année 2017-2018
Support pédagogique de la formation :
« Labo sonore »

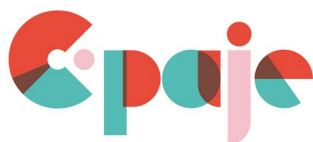


Formateur

Jonathan Winthagen

C-Paje

Animateur/musicien



Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tel : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Contact : valentine@c-paje.be (Valentine DURIAUX)

Assistante administrative

Site : www.c-paje.be



Labo sonore

26 et 27 avril 2018 – Les Scouts et Guides pluralistes à Bruxelles

Avec le soutien de :



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

Opérateur de formation

C-paje

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tel : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Site : www.c-paje.be



Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance

Les traces de la formation

Vous trouverez dans ce portefeuille différentes activités vécues en formation ainsi que des techniques plastiques. Nous vous invitons à les redécouvrir et à les décliner en modifiant les supports, l'âge visé, la technique, les modes de travail, les alternances dans ces modes ...

Ce dossier reprend des questionnements et des réflexions autour des leviers de la pensée créative, mais ne pourra vous présenter une trace exhaustive de tout ce que nous avons pu aborder en formation.

Des questions en suspens ?

Le C-paje se tient à votre disposition pour répondre à vos questions éventuelles à la suite de la formation. Vous trouverez aussi des idées à puiser sur notre site (www.c-paje.be) .

C-paje

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tél. : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Contact : Valentine DURIAUX, Assistante administrative valentine@c-paje.be

Sommaire

I. Fiches d'activités

- Exercice de présentation
- Occuper l'espace
- Exercices de rythme
- La voix
- L'écoute
- Loop station
- Sampling
- Conception d'instruments et d'objets sonores
- Les objectifs du module
- Quelques exercices supplémentaires

Annexe I : C-Paje, Qui sommes-nous ?

I. Fiches d'activités

Nous vous proposons à la suite quelques activités que vous pourrez mener avec votre public. Nous vous invitons à innover au départ de ces propositions :

- Modifiez cette activité pour qu'elle devienne collective
- Proposez de nouveaux supports
- Changez de thématiques
- Questionnez-vous sur les liens avec les autres disciplines
- ...

Exercice de présentation

- **Nom avec geste** : En rond, se présenter en utilisant : les gestes, les sons, les mimiques, sur son corps ou sur le sol, le plus possible en relation avec les autres. Les autres reproduisent le mouvement et le son de la personne. Je prévois 5 minutes où chacun peut se « préparer » ou faire un essai de son idée.
- **Machine infernale** : En cercle, chacun à son tour produit un son et un mouvement. Les autres essaient de reproduire le son et le mouvement à l'identique. On essaie le plus possible de reproduire l'attitude exacte de la personne en question. On se connecte à l'autre, on se met à sa place. La personne suivante ajoute son son et son geste, puis la suivante,....jusqu'à avoir fait le tour de tout le monde.

Occuper l'espace

- Conscience de l'intention spatiale, des directions, des plans, des diagonales.
- Exploration de divers dispositifs spatiaux de groupe.
- Association du mouvement, du rythme et de la voix dans des propositions structurées et aussi improvisées.

- **Exercices** : Dans l'espace libre, marcher seul et prendre conscience de remplir l'espace, prendre aussi conscience des autres et de leurs mouvements. Explorer la marche, le trot et la course, avec des changements subits : mouvements, arrêts. Taper dans les mains et s'arrêter en statue. Bien analyser l'énergie du corps. Dire un mot et s'arrêter en statue du mot : plante, animal, construction, émotion, éléments, couleur...
Éventuellement raconter une histoire et vivre l'histoire en mime (je marche sur du sable mouillé ou sec, je passe dans l'eau, froide, chaude, peu profonde ou au contraire très profonde, je cours parce que un grand chien me poursuit,...).
Dans l'espace, marcher et prendre la démarche qui est proposée : petit/grand ; lourd/léger ; mou/raide ; rapide/lent...
Comment mieux apprivoiser un espace ?

- **Guider un aveugle** : Un participant à les yeux bandés. On trace un parcours au sol avec des objets légers (pas de risque de se faire mal). On désigne 4 participants qui seront les guides. Chaque guide a un objet ou un instrument en main produisant un son spécifique. Chaque son correspond à une direction. Ils vont ainsi guider l'aveugle jusqu'à la fin du circuit en faisant les sons appropriés.

Exercices de rythme

- **La mesure** : En cercle, les participants tapent un rythme de base (2 grosses caisses, 1 caisse claire) sur les genoux et en clappant les mains. Chaque participant doit en appeler un autre exactement sur le « clap ». Au début sur le 4ème clap, puis sur le 2ème, puis pour les très forts, sur le 1er ! Cet exercice permet d'appréhender le rythme et la question de mesure. Insister sur le fait que le rythme peut se compter comme dans les mathématiques.

- **Beatbox** : A l'aide de phrases, les participants peuvent acquérir des séquences rythmiques. On fait évoluer la complexité des phrases au fur et à mesure de l'exercice. On peut diviser le groupe en plusieurs parties et faire chanter les participants en même temps ou séparément à la manière d'un chef d'orchestre.
Phrases :
 - Oufti
 - Oufti tchu ti
 - Biscotte petite biscotte
 - Un bon ptit caca

- **Body tapping** : Les participants sont en cercle de manière à ce que tout le monde puisse se voir. On essaie de taper des rythmes en même temps en utilisant différentes parties de son corps.
 - Rythme 1 : pied chassé glissé / clap.
 - Rythme 2 : 2 coups de pied / clap.
 - Rythme 3 : 3 coups sur les cuisses / 1 coup de pied / clap.
 - Rythme 4 : 3 coups sur les cuisses / 1 coup épaules / clap.

Le but est d'apprendre les 4 rythmes puis de les enchaîner, les mélanger, les jouer en même temps...

La voix

- **Chercher l'objet caché** : Un participant sort de la pièce. Les autres cachent un objet. Ensuite, ils guident le « chercheur » au son de la voix en faisant plus fort si il s'approche, moins fort si il s'éloigne.

Variante : Chanter haut et bas au lieu de fort et doucement.

- **Le son qui tourne** : Les participants sont en cercle. L'animateur donne un objet à son voisin en lui chantant un son. Celui-ci prend l'objet en chantant le même son et le transmet à son autre voisin. Quand le son est arrivé au milieu du cercle, l'animateur peut faire démarrer un autre objet avec un autre son. On crée ainsi une musique collective qui s'arrête et redémarre à souhait lorsque l'animateur reprend ou relance l'objet dans la ronde. On peut demander à un deuxième animateur de taper un rythme pour suivre le rythme et synchroniser la musique.

L'écoute

- **Découverte de sons** : L'animateur amène un coffre rempli d'objets produisant un son particulier. Les objets sont cachés. Si possible, les participants ferment les yeux. L'animateur fait écouter le son d'un objet et les participants doivent deviner de ce qu'il s'agit.

Variante 1 : Faire la même chose avec des instruments de musique. On découvre ainsi les différents sons, les différents types d'instruments (à corde, à vent, percussions,...).

Variante 2 : On peut proposer aux participants de ramener de chez eux un objet à faire deviner au groupe. On incite ainsi les participants à entamer un travail d'éveil sonore dans leur environnement de vie.

- **Retrouver son partenaire de son** : Les participants sont assis sur 2 lignes de dos. Chaque participant de chaque ligne a un instrument en main. Il y a les mêmes instruments dans les 2 groupes. Un participant fait fonctionner un instrument. Celui de l'autre groupe doit également le faire fonctionner. On peut ensuite faire le même exercice avec plusieurs instruments.

Loop station

On utilise une loopstation pour enregistrer en temps réel des sons produits avec le corps ou avec des objets. Les participants choisissent de produire un son ou d'en produire un avec un objet ou un instrument. Insister sur les différentes possibilités de sons. Soit des sons courts et répétitifs de types rythmiques, soit des sons longs de types mélodiques (voix, chant, guitare, accord de piano,...). L'animateur explique le fonctionnement de la loopstation et les participants peuvent l'essayer. Il explique également les différents effets et modulations à apporter au son (delay, reverb, filtre,...). Ceci permet de lancer une première approche de la modulation électronique des sons qui peut ensuite amener à du sampling, de la MAO (Musique Assistée par Ordinateur) ou du synthétiseur.

Sampling

La pratique du sampling permet d'enregistrer tous les sons que l'on veut et de les ré-utiliser pour la composition d'un rythme ou d'une musique. Cette pratique est intimement liée à la culture hip-hop et régulièrement utilisée dans le « beatmaking ». On peut utiliser les phrases séquences utilisées dans la session beatbox pour les rejouer sur le pad et s'en servir comme des références rythmiques. Je propose dans ce module un jeu « home made », calqué sur le principe de « Guitar Hero » et qui permet l'apprentissage de l'utilisation d'un pad. L'inconvénient de cette technique est la nécessité pour l'animateur d'avoir une maîtrise de base du matériel. Cependant, il est tout à fait possible pour ce dernier d'en apprendre l'utilisation par lui-même à condition d'être prêt à y passer un peu de temps !

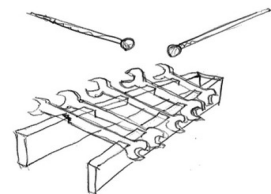
Conception d'instruments et d'objets sonores

- **Instruments en légumes** : Créer des instruments de musique avec des légumes, c'est possible ! On peut créer des flûtes en carotte et panais, des percussions avec des cucurbitacées, des saxophones en concombre,... Une fois les instruments créés, on les utilise en les enregistrant. On peut ensuite rejouer les samples des instruments sur le pad et composer une musique.
- **Le clapophone** : Instrument à vent/percussion.

Matériel :

Tuyaux de PVC	Vis, clous
Palettes en bois	Scie sauteuse, scie manuelle
Plastic flexible	Tournevis, viseuse
Corde	Cutters, ciseaux

Description : Il s'agit d'une forme d'orgue créé à partir de la récupération de tuyaux de PVC. Il produit des sons très basses avec une distorsion due au clappement des « clappettes » sur l'extrémité des tuyaux. Ces clappettes sont fabriquées à partir de morceaux de plastic flexible. Les tuyaux de PVC sont utilisés en général dans les travaux de terrassement, de drainage et de raccords d'égouts. La structure est construite en bois de palette. Fixations avec des vis. Découpe à la scie.



■ **Maracas ampoule** : Instrument à percussion.

Matériel :

Ampoules hors d'usage

Papier journal

Colle à tapisser

Eau

Récipients pour contenir la colle

Acrylique

Pinceaux

Gobelet pour eau et pinceaux

Tables, chaises, protections tables et habits

Posca

Description : On crée des maracas à partir d'ampoules qui ne fonctionnent plus. On emballe complètement l'ampoule de papier collé et on laisse sécher. Une fois l'emballage durcis, on casse avec un choc l'ampoule contenue à l'intérieur. Une fois l'ampoule brisée on peut décorer son maracas à sa guise. Attention : Il faut bien veiller à recouvrir complètement l'ampoule et à mettre au moins 3 couches de papiers pour être sûr de ne pas se retrouver avec des bouts de verres dans les doigts !!!



■ **Xylophone à molette** : Instrument à percussion.

Matériel :

Bois de palette

Clés anglaises

Scie sauteuse et scie à la main

Papier de verre

Vis et clous

Marteau, viseuse, tournevis

Si on veut les customiser : tables et chaises,

acryliques, pinceaux, protections de tables et habits

Description : Conception d'un xylophone à partir d'anciennes clés anglaises. On récupère des bois de palette que l'on coupe aux bonnes dimensions. Une fois les montants en bois préparés, on place dans les encoches une enfilade de clés anglaises, de la plus petite à la plus grande. La plus petite créant le son le plus aigu et la plus grande le son le plus grave. Le nombre minimum étant 8 clés, permettant de créer une gamme complète de do en do.

Les objectifs du module

Voici une liste non-exhaustive des objectifs que l'on peut placer derrière toutes ces animations :

- Manipulation du geste, de l'équilibre à la respiration
- Maîtrise et conscience du corps
- Liaison du geste, du regard et de la voix
- Contrôle d'énergie, économie des mouvements
- Passage du réel à l'imaginaire
- Communication et codes gestuels
- Mémoire de geste et de jeu
- L'imagination, la fantaisie, le mystère
- La concentration
- L'improvisation
- La relaxation
- L'éveil aux sons
- Approche non conventionnelle de la musique
- Créer une composition musicale avec des matériaux de récupération propre à notre environnement, notre vécu
- Désacraliser la musique et son univers

Quelques exercices supplémentaires

- **L'écoute** : S'asseoir en cercle. Compter jusqu'à 10, mais jamais 2 personnes en même temps. En cercle, se faire passer un objet imaginaire : une pomme, un ballon de foot, un poids de 5kg, un oiseau endormi, un hérisson, une fleur, un mouchoir sale...

- **La confiance** : A deux, l'un est l'aveugle, l'autre le guide. Quand on a confiance dans le guide, faire découvrir des objets de la pièce. Échanger sa place du guide avec l'aveugle.

- **Travail sur les émotions** : En ligne, par 4, dos au public : l'animateur dit une émotion, frappe dans les mains. Les 4 personnes se retournent et sont dans l'émotion (neutre, heureux, triste, effrayé, en colère, timide, étonné...). Seul, choisir sur une feuille (sur laquelle sont dessinées quelques émotions de base) une émotion, entrer sur la scène avec son émotion et dire quand on est au centre de la scène « bonjour je m'appelle... ». Même exercice à 2. Chacun entre par un côté, importance du regard, aller au centre de la scène et se dire l'un à l'autre en gardant son émotion « Bonjour... ». Même exercice, mais quand on est au centre de la scène, on échange son émotion puis on sort avec l'émotion de l'autre.

- **Improvisation au rythme et son : la machine collective** : Un participant choisit un mouvement répétitif associé à un son. Le suivant vient s'intégrer à ce premier mouvement en imaginant à son tour un mouvement et un son qui complète le tableau, ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait pris place. On peut provoquer une accélération ou un ralentissement collectif.

Annexe I : C-Paje, Qui sommes-nous ?

Identité

Une asbl



*Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance

*une équipe pluridisciplinaire

*un siège social à Liège (rue Henri Maus, 29 4000 Liège)

*une reconnaissance d'Organisation de Jeunesse (Communauté française)

Un réseau



L'asbl C-paje est un réseau qui réunit plus d'une centaine de structures regroupant divers acteurs de l'animation jeunesse enfance (animateur socioculturel, éducateur, accompagnateur social, enseignant).

Toutes personnes proposant un travail d'animation peut intégrer le réseau C-paje.

Objectif



Notre objectif : soutenir, développer et promouvoir une animation de qualité au service de l'épanouissement social et culturel de l'enfant et du jeune.

Activités

Point commun de nos activités : la créativité comme outil favorisant le développement de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être.

Formation



L'objectif de nos formations est de renouveler ou d'approfondir les compétences, de varier les possibilités d'actions en fonction des différents publics ou de simplement échanger avec d'autres travailleurs du secteur. Participer à nos formations permet de bénéficier de l'expérience et de la créativité d'artistes-formateurs et de praticiens confirmés.

Animation



Le C-paje orchestre, depuis plusieurs années, des projets communautaires d'envergure où se mêlent le travail social, culturel et créatif. Ceux-ci réunissent plusieurs structures d'animation et bénéficient d'une large diffusion. Ces projets valorisent et développent les capacités d'expression et les ressources créatives des enfants et des jeunes, au sein d'une dynamique collective.

Information



Nous proposons à travers nos différents canaux d'informations un large panel d'idées, d'outils d'animation et de personnes-ressources. Nous permettons aux acteurs du secteur de se tenir au courant de ce qui se passe dans le réseau C-paje et dans le monde socioculturel.

Diffusion



Par diverses publications, C-paje fait connaître le travail ambitieux et de longue haleine du secteur de l'animation jeunesse-enfance, la variété de ses méthodes et l'impact socioculturel de ses actions.