

# Les rencontres de la tour de guet

4e édition - mai 2018

Pédagogie



et création

# Les ateliers de création musicale en studio Cité de la musique - Philharmonie de Paris



# descriptif du dispositif de création collective

## à partir du principe de l'improvisation libre

La mise en pratique d'une séance a toujours pour origine la construction d'un projet en amont où les intervenants jouent un rôle très réduit. C'est le responsable du studio son de la Philharmonie, Christophe Rosenberg, qui est en charge de déterminer, en collaboration avec les partenaires éducatifs : le projet, la thématique souvent en lien avec un événement culturel du moment et le nombre de séances (leur organisation et leur répartition dans le temps).

Les premiers jalons posés, rien n'est figé. Il est toujours possible de modifier, affiner les directions et organisations artistiques du projet, si et seulement si cela présente un intérêt pour celui-ci. Rien n'est donc impossible dès lors que cela s'organise au service du projet. Il y a une forme de liberté intelligente jamais négligée.

Au bout du projet ressort le résultat musical et quelquefois audiovisuel, résultat d'un travail d'équipe. On est loin du schéma type d'un seul professeur devant une classe de 30 élèves en moyenne ou encore du professeur de conservatoire en cours individuel. L'équipe se compose de deux musiciens professionnels et d'un ingénieur du son pédagogue. Cela signifie qu'à tout moment il peut intervenir, parce que la situation s'y prête, pour montrer, expliquer le fonctionnement technique du matériel de prise de son par exemple, mais aussi faire le point sur l'acoustique de la salle dans laquelle on se trouve.

Les musiciens sont responsables du projet artistique et élaborent ensemble, au fur et à mesure du déroulé de la séance, des stratégies de jeux sonores, de combinaisons de modes de jeu, adaptées à la thématique en vigueur et son évolution. Ils sont en scène pendant toute la séance et jouent souvent avec les publics accueillis, soit pour les accompagner, soit pour les (re)lancer.

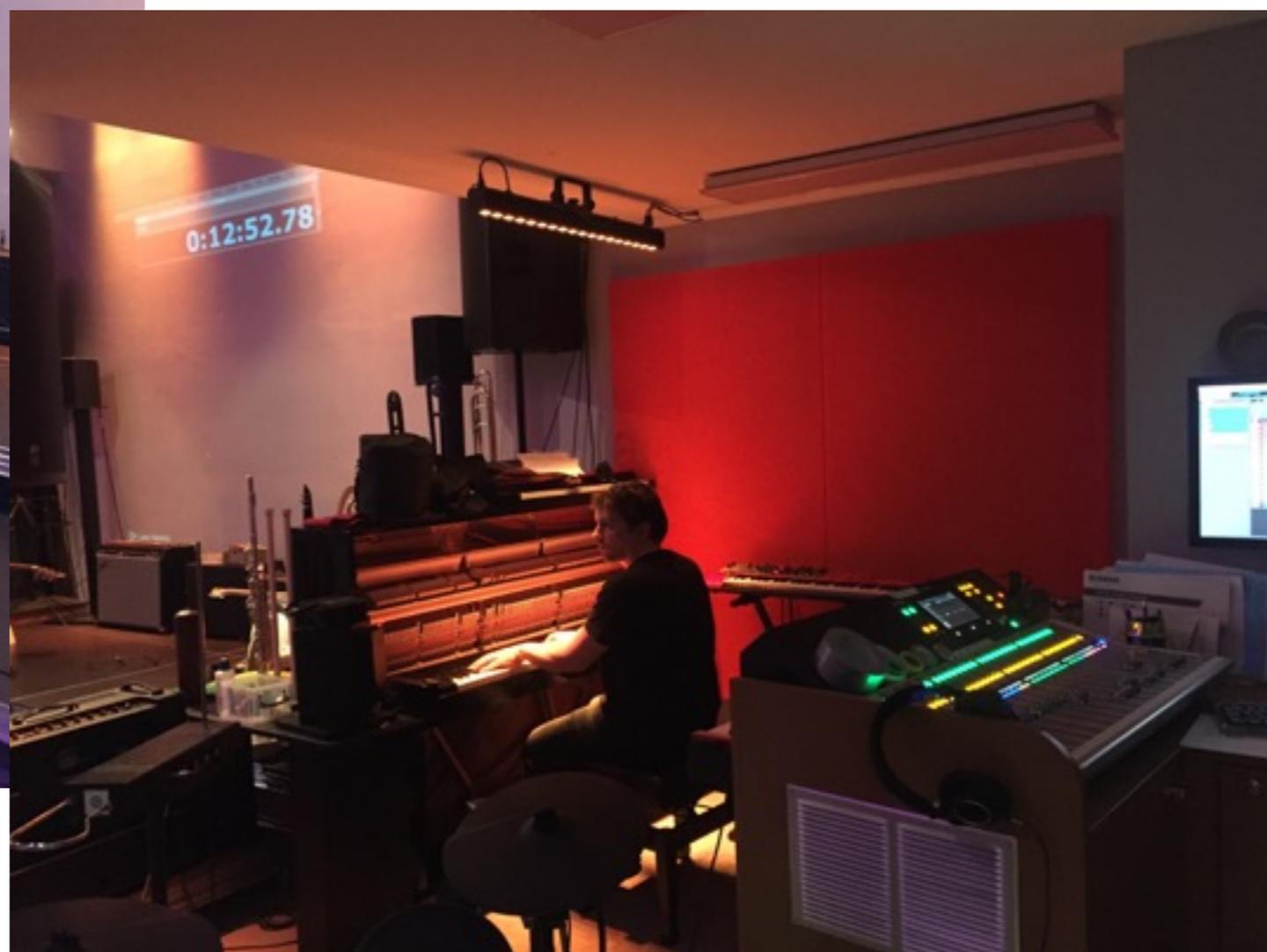
Les publics sont aussi variés que les projets, cependant ils viennent tous chercher ce quelque chose qu'on ne sait pas nommer : une sorte de plaisir dans la production d'un univers sonore en collectif, ce que certains appellent le geste intérieur du musicien.

Que se soit des adultes, enseignants ou chefs d'entreprise et mécènes de la Philharmonie, des enfants et adolescents issus de filières technologiques, scientifiques ou musicales, tous, après quelques moments d'hésitation et de recherche, lâchent leur certitudes confortables pour découvrir un ailleurs. Même si la situation montre une fragilité parce que c'est l'inconnu, c'est toujours pour provoquer un dépassement de soi-même et ainsi de conforter le public dans la liste des « possibles ».

Ainsi, professeurs, éducateurs, élèves se retrouvent autour de ce projet pour en construire un autre, le leur propre.

C'est un projet ambitieux.

# Espace instruments acoustiques



## **Postulat de la réflexion dans les entretiens du principe « d'après coup »**

### **Le son, un médium pour communiquer autrement que par les mots**

Une séance type se déroule à partir d'un contexte qui peut être la mise en œuvre d'un paysage sonore, la mise en sons d'un visuel ou l'improvisation libre.

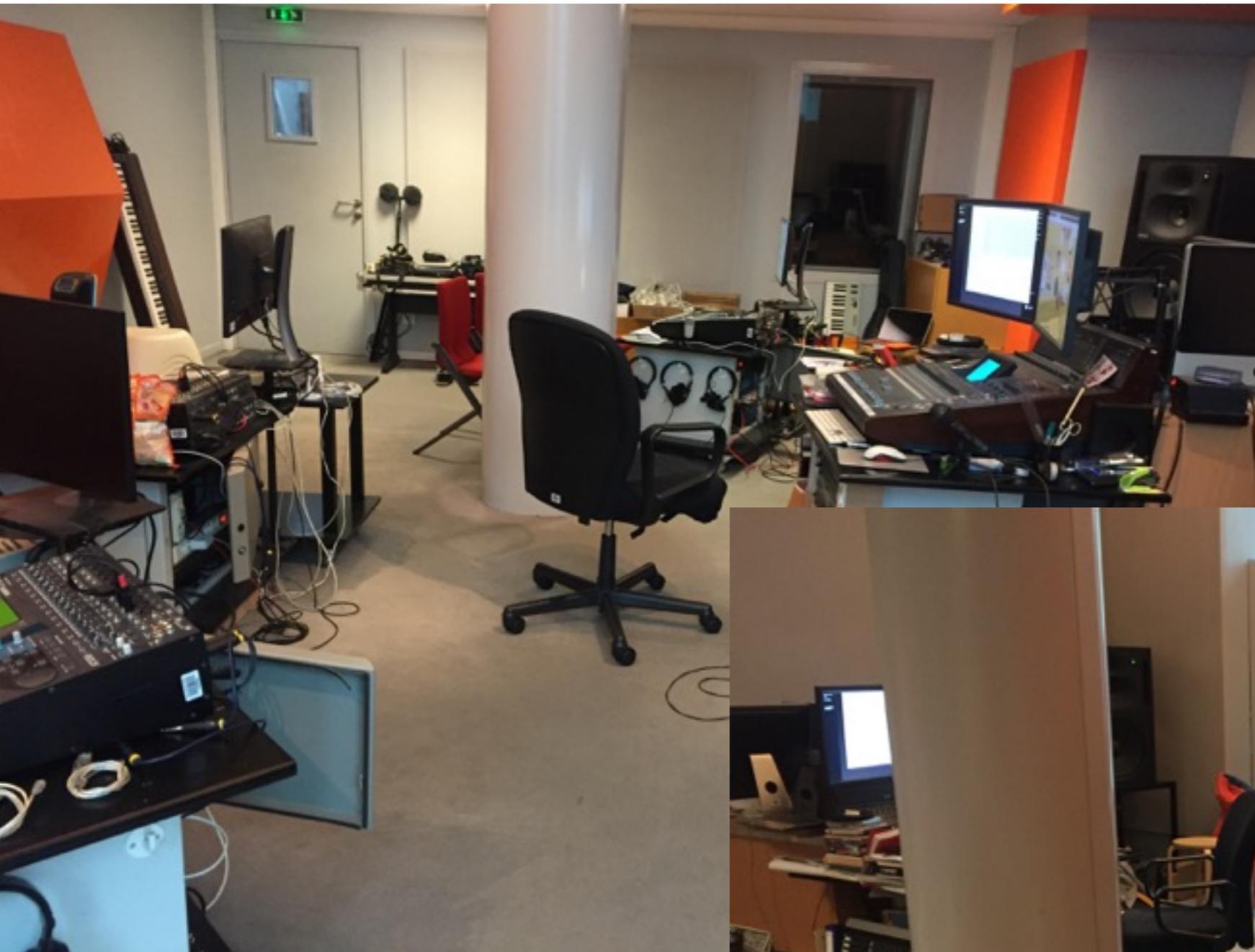
Chaque séance aboutit à une ou plusieurs créations de séquences sonores collectives. Dès lors le groupe est placé dans un ensemble de processus de création au service de leurs idées, leurs envies, leurs désirs. Assez rapidement on met en place un certain nombre de repères, de points d'ancrage afin de repousser les limites de chacun, y compris ceux des intervenants.

Le format de trois heures pleines exige l'absence de pause. Même pour les plus jeunes, l'arrêt démobilise les publics qui souvent opèrent un lâcher prise dans la fatigue. C'est aussi une façon de rompre avec le cadre habituel de l'école, du centre, avec comme unité temporelle de base les 45 minutes ou une heure. Il s'agit d'un moment musical exceptionnel, comme dans la préparation d'un concert. On sort des habitudes scolaires pour revisiter autrement la temporalité du vécu.

Au cours de cette séance, le public explore successivement les trois lieux d'expérimentation et de jeux sonores dédiés : la cabine de prise de son, l'espace instruments acoustiques et l'espace informatique.

Les trois lieux communiquent ensemble, ils sont techniquement câblés pour que l'on puisse entendre, enregistrer et communiquer ce que chaque groupe fait dans sa salle sans la quitter. Ce système permet aux différents groupes de jouer ensemble sans forcément se voir, simplement à l'oreille à la manière d'une situation acousmatique.

# L'espace informatique



## Le process

Une fois la répartition des groupes organisée, commence « l'impro dans l'impro ». Chaque personne explore, expérimente, tâtonne du son et son instrument.

Là commence réellement la matière sonore. J'aime alors improviser en faisant appel à une observation aiguë de chacun qui passe par une grande présence à soi.

Cet ensemble d'outils va permettre de repérer là où il faut intervenir de manière individuelle : corriger une posture, une attitude, une respiration, un non-dit. Montrer les possibles, donner envie, susciter les désirs, faire tomber les barrières...

C'est dans la pratique que l'occasion de poser des définitions comme : le son, l'oreille, les différents types d'écoute, les notions d'acoustique, d'informatique et transformation du son se mettent en place.

Les accompagnateurs, référents adultes, ont aussi un rôle prépondérant. Dès lors qu'ils se prêtent au jeu, ils sont des appuis majeurs pour l'accomplissement du projet.

L'objectif reste la création d'un jeu collectif où l'on invente les règles et le cadre dans le plaisir du son et de l'échange.



La fabrication d'une musique improvisée en tant que telle tend à minimiser le langage au profit de l'écoute, du travail de l'oreille et du geste. Cette situation arrive plus facilement dans le « faire ».  
Il s'agit de trouver des stratégies pour couper le plus possible avec le mental, pour entrer dans le son.  
Grâce au travail d'équipe, les attentes sont souvent dépassées.

« comment j'en suis arrivé là?

– j'entends le résultat à l'avance dans ma tête, j'invente en même temps qu'eux au fur et à mesure de ce qui se déroule devant mes oreilles. »

« l'acte de création est finalement une révélation. » Christophe Rosenberg

En conclusion, ces séances de création sonore collective ne sont rien de plus qu'une émanation de mon expérience professionnelle de la musique improvisée dans différents collectifs.

Il s'agit de transmettre le désir et le plaisir du jeu.

Autrement dit, oser faire sans contrainte et sans culpabilité de se tromper et sans craindre la fausse note.

L'erreur, l'inattendu, la surprise est la matière première avec laquelle on compose en temps réel, de sorte que la limite recule sans cesse.

Chaque frein supprimé est autant de perspectives de vie devant soi.

La pédagogie est d'abord observée comme un rapport humain, comme la construction d'une relation entre des personnes, et cela passe par l'expérimentation, le jeu collectif et le travail d'équipe.

