

Doc Pixel présente



LA MUSIQUE ÉLECTRONIQUE À LA PORTÉE DE TOUS !

**STAGE DE CRÉATION
ATELIER
CONCERT**





La musique, c'est du bruit qui pense...

Victor Hugo



Table des Matières

Présentation	4
L'intervenant	5
Formules	6
Stage de création	6
Atelier M.A.O	6
Animation Électro-ludique.....	6
Concert	6
Les outils	7
Le Color Sampler.....	7
Jump Orchestra	7
Le Théreminou	7
Makey Makey	7
Stage de création	8
Module 1 - Exploration sonore.....	9
Module 2 - Fabrication d'un instrument.....	10
Module 3 - Création musicale.....	11
Module 4 - De la musique à l'image	12
Représentation !.....	13
Exemples d'actions déjà menées :	13
Animation Électro-ludique Pixel Club	14
Animation Électro-ludique Jump Orchestra	15
Atelier M.A.O	16
Informations pratiques	17
Concert	18
Contact	19

Présentation

Le Pixel Club est un projet de **découverte** autour de la musique électronique.

Son objectif a pour but de réunir et de rendre **accessible** la création musicale, sans connaissances préalables. Grâce aux inventions farfelues du Doc Pixel, prenez le contrôle d'un instrument et participez à une **expérience collaborative** unique !

Composer une mélodie à partir de fruits et légumes, créer une rythmique avec des objets de couleur, bouger son corps pour contrôler un synthétiseur... Voici quelques exemples parmi d'autres !



[Voir la présentation !](#)

L'intervenant



Personnage aux allures extravagantes, le Doc Pixel (Léo Podechard) se distingue par un univers atypique, à la frontière entre l'art et la science. Inventif et passionné, il développe des dispositifs **interactifs** et des installations qui mêlent image, son et lumière.

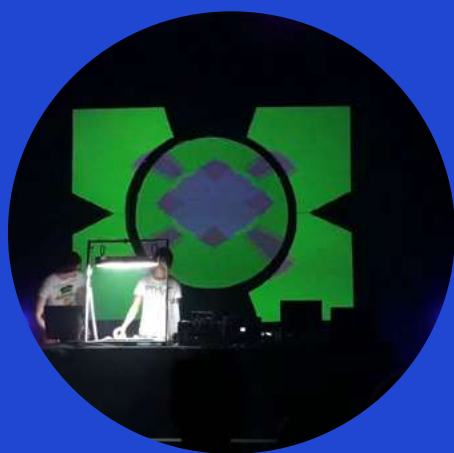
Aussi compositeur de musique électronique, son univers prend la forme d'un laboratoire sonore où il mène ses expériences live électro-chimiques. Usant de ses curieuses inventions, il explore et donne vie à ses créations lors de concerts, de performances ou bien lors d'ateliers pour rendre la création numérique **ludique** et **accessible** à tous !

Toujours à la recherche d'innovations, il ne cesse d'explorer de nouveaux concepts hybrides et **multisensoriels** pour inviter le public à s'évader...

www.doc-pixel.com

Formules

Le projet a l'avantage d'être ultra flexible. Il est possible d'imaginer un bon nombre d'activités avec les différents dispositifs. Vous trouverez ci-dessous quelques formules, sachant qu'il est parfaitement possible de s'en inspirer pour concocter des animations sur-mesure !



Stage de création

Plongez dans l'univers de la création numérique et développez un show audiovisuel unique !



Animation Électro-ludique

Stupéfiez vos visiteurs avec un curieux orchestre électronique et prenez part à une expérience interactive des plus insolite !



Atelier M.A.O

Découvrez les coulisses de la production musicale avec la Musique Assitée par Ordinateur.



Concert

Prolongez l'aventure par une performance électro-chimique de l'artiste !

Les outils

Pixel Club est une véritable boîte à outils d'instruments innovants pour aborder la musique de façon simple et amusante. Voici les principaux utilisés :

Le Color Sampler

Il s'agit d'une table interactive qui réagit à la couleur et à la position des objets qu'on lui présente : les pixels. En fonction de ces deux paramètres, des sons ou des images s'activent.



Le Théréminou

Sous ses airs maléfiques, c'est un compagnon surprenant ! Il suffit de le broser dans le bon sens du poil : en rapprochant ou éloignant sa main des capteurs au-dessus de sa tête, on peut faire varier l'intensité d'un synthétiseur.

Jump Orchestra

Dalles interactives actionnant des sons lorsque l'on saute dessus. ([voir page 15](#))



Makey Makey

Faire de la musique avec des fruits ou des légumes, ça paraît absurde, mais c'est possible grâce à la conductivité ! Transformer n'importe quel objet conduisant l'électricité en interrupteur. Une pomme ou une mandarine devient alors une touche de piano ou la surface d'une grosse caisse.

Stage de création

Au cours d'une série d'ateliers, plongez dans l'univers de la création numérique ! Découvrez comment créer des sons et des images grâce aux nouvelles technologies pour élaborer un show audiovisuel unique.



⌚ 3h par module
👤 à partir de 10 ans
👥 Max. 12 participants

Restitution du stage «La Fabrique» au Jack Jack - Festival RVBN - Bron

Réparti sur plusieurs jours, vous assisterez à différents modules conduisant à l'élaboration d'une **performance audiovisuelle**. De la création sonore à la scénographie en passant par l'enregistrement et l'écriture, vous découvrirez les coulisses du spectacle vivant et deviendrez acteur d'une œuvre **participative** !

Chaque séance dure environ 3h. Elle laisse le temps à chaque participant **d'explorer, d'expérimenter** et de **s'exprimer** !

Ces ateliers sont pensés pour se dérouler autour de 3 grands axes :

- **Collaboratif** : Il ne s'agit pas là d'une réalisation individuelle. Chacun apporte sa pierre à l'édifice. Écoute, partage et entraide seront indispensables pour avancer tous ensemble !
- **Sensoriel** : Images, sons, manipulations d'objets et de matières. Ce stage est aussi la (re)connexion avec nos sens. User de notre **imagination** pour les faire résonner entre eux : c'est la quête d'une **synesthésie**.
- **Intuitif** : L'utilisation de dispositifs simples à manipuler et de différents médiums permet de faire circuler nos ressentis et nous libère des contraintes pour un meilleur partage des **émotions**.

Module 1 - Exploration sonore

Visite du laboratoire (30min)

Le stage commence par la présentation du projet et la manipulation des instruments qui vont nous servir afin de comprendre leur fonctionnement.

Chasse au son (1h)

Durant cette première étape, les participants devront partir à la recherche d'objets leur inspirant un intérêt sonore. Souffler, frotter, secouer, taper... **Tout est permis pour extraire les sons !**



Enregistrement (1h30)

Après cette phase de recherche **sensorielle**, il est temps de passer derrière le micro.

Chaque participant enregistre une petite séquence qui sera ensuite lue en boucle. C'est la technique du «**Looper**» ! Ainsi, chaque passage vient ajouter une nouvelle boucle au morceau qui prend alors la forme d'un **cadavre exquis sonore** !

Objectifs : Développer l'imagination et l'inventivité autour du détournement d'objet - Améliorer l'écoute et la coopération - Acquérir des notions de rythme.

Module 2 - Fabrication d'un instrument

Invention d'un instrument fantaisie (3h)

Pour mener à bien notre performance, nous élaborerons un instrument capable de restituer les sons enregistrés. Cette séance autour d'un dispositif interactif nous permettra de mieux comprendre l'électronique et ses composants (capteurs, cartes...). Après avoir exploré les innombrables possibilités, nous allons analyser nos besoins et les confronter à notre imagination.

Pour la confection de cet instrument, nous allons ajouter une contrainte supplémentaire : **utiliser uniquement des matériaux de récupération !**

Comment faire du neuf avec du vieux ; une façon de sensibiliser aussi aux **enjeux environnementaux !**



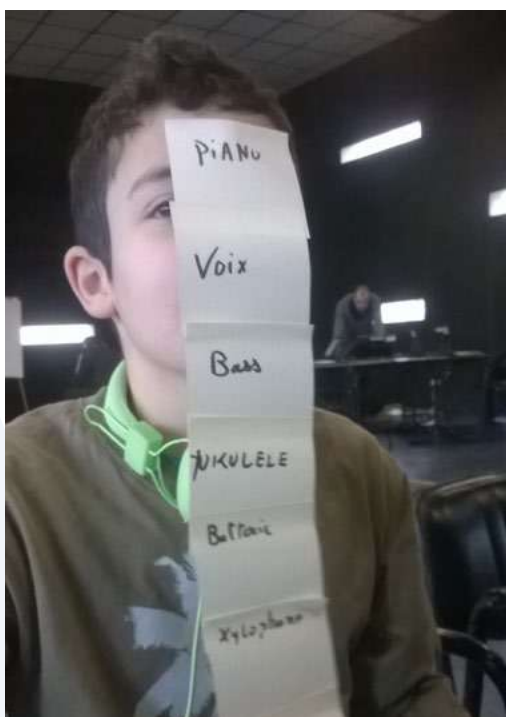
Objectifs : Comprendre le phénomène de conductivité - Établir un processus de développement - Décortiquer le fonctionnement d'un système interactif - Sensibiliser à la pollution par la réutilisation de matériaux

Module 3 - Création musicale

Découverte de la Musique Assistée par Ordinateur (1h)

Centre névralgique de toutes les opérations : l'ordinateur ! Nous allons découvrir quelques possibilités de création pour agrémenter votre morceau. Notamment à l'aide de **synthétiseurs**.

Pour cet atelier nous allons rechercher une mélodie en expérimentant les légumes sonores (Makey Makey). Une fois le réglage du synthétiseur déterminé et la mélodie enregistrée, il sera possible de s'amuser avec le Théréminou pour lui ajouter des effets, des filtres...



Structuration de notre morceau (2h)

Il est temps de réunir toutes les pièces du puzzle réalisées les jours précédents. En encourageant l'écoute et le dialogue, nous déterminerons les différentes étapes du morceau.

Dans l'ordre qui aura été établi, les artistes en herbe iront tour à tour derrière le Color Sampler pour empiler leurs sons et automatiquement projeter la vidéo qui lui est associée.

Prendre des notes sera essentiel : ordre de passage, couleur et position des objets interactifs...

Objectifs : Aborder les notions physiques du son - Se familiariser avec les logiciels de création audionumérique - Développer la collaboration sur un projet d'équipe

Module 4 - De la musique à l'image

Initiation Vjing (1h)

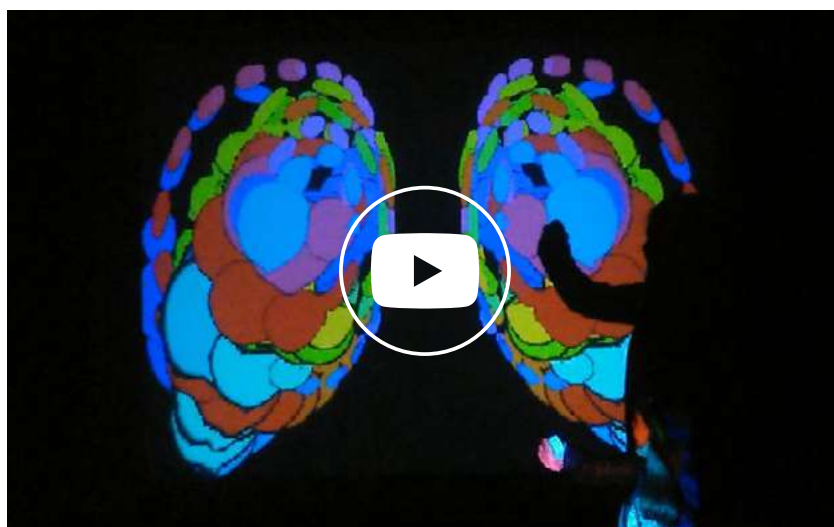
Ce module a pour but de faire découvrir la pratique du Vjing. Celle-ci est très populaire dans la sphère des musiques électroniques. Elle consiste à mixer des images en **temps réel** pour apporter un univers visuel sur scène. Comparable aux Dj qui vont superposer des titres pour les enchaîner, le Vj vient mixer des images pour appuyer l'énergie et l'émotion procurées par le son.

Nous allons donc partir à la recherche d'images et tenter de les faire vivre avec des mouvements, des effets et des superpositions !



Light Painting (2h)

Après s'être imprégnés de leurs boucles sonores enregistrées la veille, les participants sont amenés à exprimer leur ressenti à travers une **peinture animée**. Le principe consiste à laisser une empreinte émotionnelle provoquée par la musique. Grâce à un dispositif de captation infrarouge, il est possible de dessiner dans l'air avec une lampe torche. Comme un chef d'orchestre pourrait le faire avec sa baguette. Les mouvements sont enregistrés pour faire une boucle vidéo, qui évidemment accompagnera le son concerné. Ces adaptations visuelles seront ensuite traitées pour réaliser un habillage scénique grâce au Vjing !



Objectifs : Libérer l'expression par un langage graphique - Appréhender les outils de manipulation d'image - Délivrer les émotions par le mouvement

Représentation !

C'est le grand jour de la restitution !!!
Cette performance finale sera totalement enregistrée pour permettre aux participants de repartir avec le résultat de leurs parcours sous la forme d'un clip vidéo.



Exemples d'actions déjà menées :

EMAP – Ecole Municipale d'Art Plastique de Dunkerque :

https://soundcloud.com/doc-pixel_music/atelier-sonore-emap-dunkerque

Le Jack Jack, SMAC de Bron (Lyon) – Festival RVBN :

https://youtu.be/-5hTUq_02-c

FESTIVAL RVBN

Du côté des Fabriques !

Livestock Pixel : certains l'aiment show !

«Je n'avais jamais vu d'imprimante 3D !», s'exclame Mathis, 10 ans, en CM2 à Ferdinand Buisson. «On peut fabriquer toutes sortes d'objets... Ce qui m'intéresse aussi, c'est le jeu vidéo et là, on va pouvoir en créer soi-même. C'est trop bien !» Son copain, Jibril surenchérit : «Pouvoir faire de la musique avec des objets, c'est super ! C'est vraiment le futur!». À la MJC Louis Aragon, c'est le premier jour de la Fabrique Livestock Pixel et déjà, les huit participants n'ont pas assez d'yeux, d'oreilles et de mains pour tout apprivoiser. «On est organisé en plusieurs pôles», précise Léo Podechard, artiste multimédia qui coordonne le tout. D'un côté, Aude du FabLab dévoile les secrets de l'imprimante 3D qui élabore de petites figurines. Plus loin, Robin, animateur de la Cyber-base explique comment réaliser un jeu à partir du logiciel Construct qui servira ensuite de base à des séquences vidéo. Sur la table mitoyenne, écrans et casques se côtoient et forment l'atelier MAO (musique assistée par ordinateur). Enfin, sur scène, trône LA Machine qui va mixer le tout pour produire un show audiovisuel à découvrir **vendredi 27 mars à 20h30 au Jack Jack**. Le Color Sampler® — c'est son nom — est un instrument original qui utilise la couleur comme déclencheur d'action, à l'instar d'une boîte à rythmes. Il suffit de déplacer différents objets sur les cases d'un damier pour produire du son ou de la vidéo. Une multitude de possibilités !

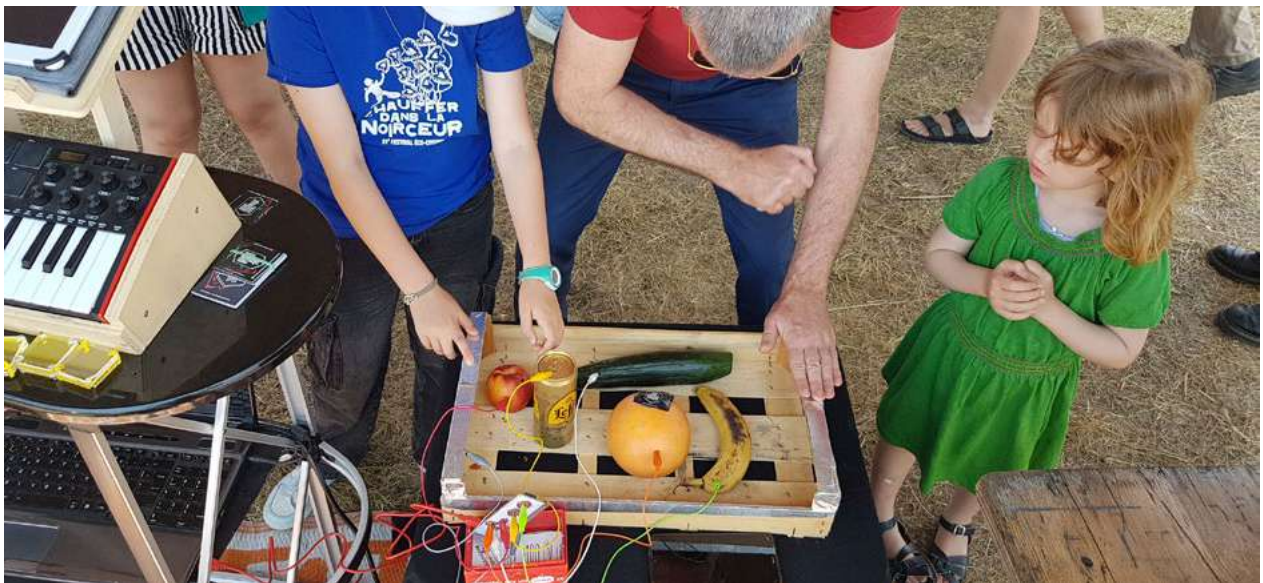
En savoir + : livestockpixel.com

Inter'actifs : quand la danse rencontre le numérique...



Animation Électro-ludique Pixel Club

Participez à une œuvre collaborative en vous improvisant musicien d'un curieux orchestre électronique !



En salon ou en festival, le **Pixel Club** s'intègre à vos événements sans difficulté. Répartie sur un espace, toute une installation interactive est à disposition du public. Un cabinet de curiosités sonores dans lequel les visiteurs peuvent librement essayer les machines. Sous le regard avisé d'un chef d'orchestre (qui tient plus du scientifique fou que du classique Maestro) les artistes en herbe interagissent entre eux pour élaborer un live unique !



3h



à partir de 8 ans



8 participants

Une ambiance électro-décalée dont vous êtes le DJ !

Animation Électro-ludique

Jump Orchestra

Avec Jump Orchestra, devenez musicien en l'espace d'un bond ! Pas besoin de connaître le solfège, pour faire de la musique vous n'avez qu'à sauter !



Disséminées au sol, des petites plateformes (pads) sont présentes : chaque pad actionne un son différent lorsque l'on saute dessus. Les participants peuvent donc communiquer et interagir dans un langage sonore.

Navigant dans l'installation, l'animateur dynamise les échanges en ajoutant des effets et des sons supplémentaires.



3h

à partir de 8 ans

8 participants

Plusieurs jeux sont disponibles, pour encourager **l'écoute et la coordination** :

- **Le Memory** : Retrouvez les dalles qui vont par paires afin de débusquer l'intrus !
- **Retrouvez la gamme** : Le professeur a encore mis la pagaille, aidez le à remettre les pads de la note la plus grave à la plus aiguë.
- **Twister** : Laissons le hasard guider la composition !

Mélomane ou adepte de la cacophonie, venez jumper !

Atelier M.A.O

Composer un morceau uniquement avec un ordinateur !? C'est possible grâce aux outils numériques. Découvrez les coulisses de la production musicale avec la Musique Assistée par Ordinateur.

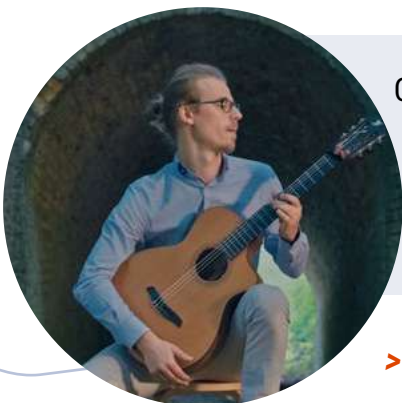


Apprenez à utiliser un logiciel d'enregistrement et de composition musicale pour créer votre propre musique. Explorez les différents outils et techniques pour devenir autonome. À travers des exercices pratiques, jouez avec les innombrables possibilités de création :

⌚ 3h
👤 à partir de 10 ans
👥 6 à 12 participants

Les effets, les synthétiseurs, l'enregistrement, le découpage, le mixage...

Cette démarche d'apprendre par le faire permet de lever les a priori liés à la création musicale et de canaliser son énergie de manière efficace.



Cet atelier est mené avec un second intervenant : **Thibaut Camerlynck** Artiste compositeur aux multiples facettes, Thibaut développe un style unique qui allie la virtuosité de la guitare à la puissance du chant lyrique. Professeur de musique, il apporte à cet atelier ses connaissances en solfège et techniques de composition.

> *Découvrir l'artiste*

Informations pratiques

TARIFS

Chaque intervention journalière représente un coût se situant entre 180€ et 500€ suivant les activités demandés et le nombre d'intervenant.

Un forfait adapté peut être mis en place pour un programme avec des actions récurrentes.

TECHNIQUES

Pour le bon déroulé des ateliers, nous devons disposer d'une pièce pouvant accueillir une vingtaine de personnes.

Elle doit être équipée de :

- Prises électriques
- Tables et chaises

Nous fournissons un système d'écoute (type monitoring) pour les ateliers. Un dispositif plus conséquent sera nécessaire pour les représentations / concerts. Nous pouvons prévoir d'en louer un si votre lieu n'est pas équipé.

Nous apportons aussi les ordinateurs pour les ateliers M.A.O, (6 postes avec casques et contrôleurs)

Pour les activités possibles en extérieur (atelier électro-ludique), seulement une arrivée électrique et un système de diffusion seront nécessaires.

DÉPLACEMENT

Des frais supplémentaires s'appliquent pour le déplacement (forfait de 30€ dans un rayon de 50Km, et 0,35€ du Km au delà).

Pour information, nous sommes basés dans le département du Nord.

HÉBERGEMENT

Si l'activité se déroule sur plusieurs jours, et en fonction de l'éloignement, une solution d'hébergement sera demandé.

CONCERT



Retrouvez les dispositifs vus en atelier pour un moment festif !

Une expérience d'un genre nouveau, entre science, art visuel et musique électronique.

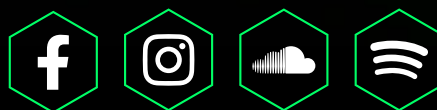
« Un scientifique fou ! » c'est ce qui qualifie le mieux cet artiste pas comme les autres ! Entrez dans le laboratoire de Doc Pixel et vivez une expérience unique. Accompagné de son fidèle Théréminou et usant des combinaisons colorées de ses inventions, laissez-vous transporter par un live électro-chimique survolté !

De la minimal à la techno, passant par la house, l'acide, mélangeant les genres tel un chimiste, Doc Pixel vous entraîne dans une sorte de patchwork électronique infernal !



Planétarium : Un spectacle son et lumière conçu pour un dôme de projection

LE PRESSKIT



www.doc-pixel.com



Une idée ? Un projet ?

Je serai ravi de mettre ma science à votre service ;)

Léo Podechard - Chargé des animations

CONTACT@DOC-PIXEL.COM

06-51-15-92-33

Un projet porté par
IADEA



Avec le soutien des
4 Écluses

