

ECOLE OUVERTE CAMPAGNE 2021

Amstramgrame

Labo junior indiscipliné de prototypes sonores

Site : établissement scolaire ou partenaire culturel (possibilité de mener l'atelier chez notre partenaire Canopé Lyon 4)

Budget : 500 € TTC pour la 1^{ère} journée (cela comprend la rémunération de l'artiste, la préparation de l'atelier en amont ainsi que la mise à disposition du matériel)

Transports à prévoir si l'atelier se déroule en dehors de l'établissement scolaire

Interventions coût total des interventions = 500€ TTC (360€ pour l'artiste et 140 de frais de location du matériel). L'artiste intervenant est un réalisateur en informatique musicale.

Horaires : à définir avec les enseignants

Période : vacances scolaires de février, avril ou juillet

Groupe de 15 élèves idéalement à partir de la 4^e (mais possibilité d'adapter l'atelier pour un public plus jeune)

Présentation rapide du partenaire ou de la structure

Grame, Générateur de Ressources et d'Activités Musicales Exploratoires, est un centre national de création musicale labellisé par le Ministère de la Culture. Sa mission principale est de permettre la conception et la réalisation d'œuvres musicales nouvelles, dans un contexte de synergie arts - sciences. Grame est un espace pour l'exploration de démarches émergentes autour du son. Son équipe organise des manifestations musicales et travaille avec le milieu scolaire, du cycle primaire à l'université. Grame organise à Lyon la Biennale des musiques exploratoires, devenue aujourd'hui l'une des principales manifestations de création musicale & numérique en France et en Europe.

Contact : du responsable auprès de la structure: Catinca Dumitrascu, responsable pédagogie et transmission, dumitrascu@grame.fr/ 04 72 07 43 12

Contact DAAC : daac@ac-lyon.fr

	RENCONTRE	PRATIQUE
CONTENUS	<p><i>Amstramgrame est un projet pédagogique arts & sciences réunissant ateliers et outils à destination de la communauté éducative permettant une mise en application concrète de concepts scientifiques parfois abstraits en utilisant la création sonore et la programmation informatique comme vecteurs. Fruit d'un travail collaboratif associant Grame - Centre national de création musicale, et Réseau Canopé, le projet est destiné principalement aux élèves de cycle secondaire, ainsi que leurs enseignants. Il place les sciences et l'ingénierie au cœur de la démarche pédagogique en les inscrivant dans le domaine de la création musicale et sonore.</i></p>	<p>Qu'est-ce qu'un atelier Amstramgrame ? Il s'agit d'un laboratoire de fabrication collective utilisant une plateforme web spécialement conçue pour apprendre à construire son propre instrument de musique, exportable sur un dispositif audio spécifique - le Gramophone. Ce dispositif audio est construit autour d'une carte programmable et intègre accéléromètres, gyroscopes, capteurs de lumières, micro, etc. permettant de rendre tangible les paramètres virtuels d'un programme informatique sur la synthèse de son. L'atelier sera mené par un artiste & scientifique Grame, et sera basé sur un scénario pédagogique préalablement élaboré en lien avec les programmes scolaires de mathématiques, physiques, technologie et musique. Une mallette d'expérimentation contenant des 0 gramophones sera mise à disposition des élèves participants à l'atelier.</p>
OBJECTIFS	<p>Amstramgrame souhaite être un projet :</p> <ol style="list-style-type: none"> moteur d'une pédagogie nouvelle : le projet repose sur une mise en application concrète de concepts scientifiques parfois jugés abstraits, en utilisant la création musicale et la programmation informatique accessible à tous et partout via le web en proposant aux jeunes éloignés socialement et géographiquement des actions, ressources et rencontres avec des artistes et scientifiques bâti sur un dialogue entre disciplines communément sectorisées stimulant la créativité, l'envie d'entreprendre et de développer les industries du futur 	<p>Comprendre le travail d'un artiste</p> <p>Expérimenter les instruments de l'artiste</p> <p>Comprendre l'usage du gramophone comme instrument de musique.</p> <p>Explorer un corps sonore, proposer un mode de jeu</p> <p>Identifier les gestes et les effets sonores associés.</p> <p>Enrichir le répertoire de formes corporelles, s'exprimer sur des émotions, des sensations, s'approprier un vocabulaire varié et précis, dans des temps, espace, énergie différents.</p> <p>Écouter, identifier et nommer des procédés de composition</p> <p>Créer et Interpréter une courte pièce reprenant un ou plusieurs procédés de composition</p> <p>Réaliser une trace écrite de sa composition.</p>