

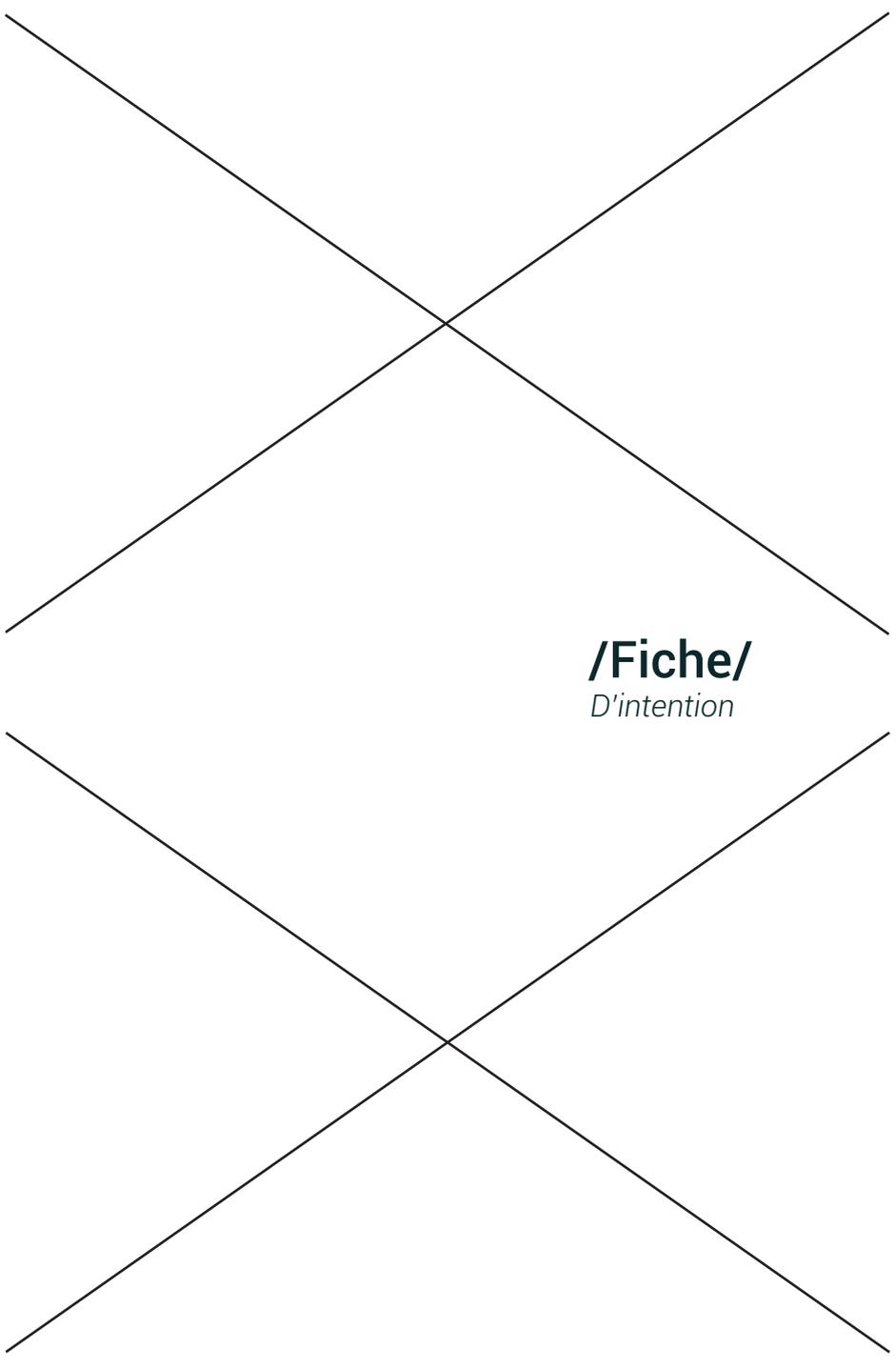


Motif
/ contre /
Motif



Léa Calabro
Claire Eyraud





/Fiche/
D'intention

//Dernière étapes//

Finalisation

La dernière étapes permet d'assembler tout les éléments de l'objet, de réaliser les bons branchages. Dans cette dernière étapes nous avons finaliser les pochoirs des motifs, assembler les différentes partie ajouter un cadre baroque pour faire opposition au contemporain de l'objet tout en se mariant à l'univers de la pièce d'exposition. Le gris antracite choisit permet de créer une rupture avec le blanc et dorée dsu salon.



//Deuxième étape//

Construction

La deuxième étape nous a permis de choisir et mettre en place les sons et bruitages choisis grâce au logiciel "Soundplant", logiciel opensource.

Nous avons également avancé l'élaboration de l'instrument.

Pour le son nous avons décidé de faire 12 propositions variées pour créer de la diversité.

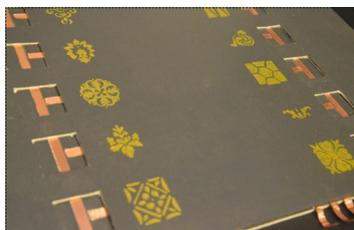
Ces sons sont composés de 12 touches.

6 bruitages :

- Mer
- Oiseaux
- Bruit de pas
- Horloge sonnante
- feu crépitant
- Bruit de couverts

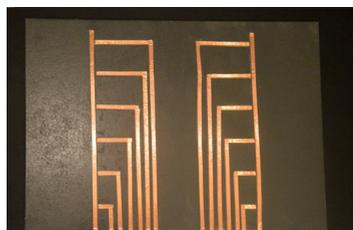
6 ambiances :

- 5 discussions
- 1 musique de fond



Chaque activation de touche déclenche une représentation d'ambiance de salon au XVIII^{ème} siècle.

Ces sons correspondent à des motifs empruntés au salon dorée de Borely. Donner une représentation sonore aux visuels choisis.



//Fiche d'intention//

Motifs contre motifs

Dans ce sujet nous avons choisi de traiter la partie "contre motifs".

Dans l'univers des arts visuels le motif est un élément décoratif pouvant se répéter et contribuer à l'embellissement (remplissage) d'une surface, il peut être démultiplié par rotation, translation, symétrie...

Notre thématique s'est tournée vers ce questionnement :

Un motif visuel peut-il devenir motif sonore ?

Le motif musical, répond ainsi à la thématique d'opposition entre les motifs.

La musique se compose de multiples sons constituant une continuité sonore : un orchestre l'accumulation d'instruments crée des mélodies. De plus la musique est basée sur un motif répété dans sa rythmique. (*double croches noires*)

Le son est une solution pour faire écho au principe de motif.

Pour redonner vie à ce salon du XIII^{ème} siècle nous avons essayé de proposer une ambiance au travers de sons évoquant ce siècle tel que clavecin, bavardages, éclats de voix ...

Nous remplissons la salle avec des sons tels des motifs à l'aide d'un dispositif technique contemporain basé sur le principe d'arduino qui génère des bruitages. Nous proposons ainsi la visite d'un lieu statique dans une mise en scène sonore pour vous présenter ce salon.

Les bruits proposés sont : tic tac d' horloge, pendule qui sonne, crépitement du feu, éclat de voix, ragots, discussion de fond, verre cassé, bruit de pas, musique symphonique, toux, éternuement, applaudissement, bruit de table, bruit de chaise ...

//Premières étapes//

Élaboration du projet

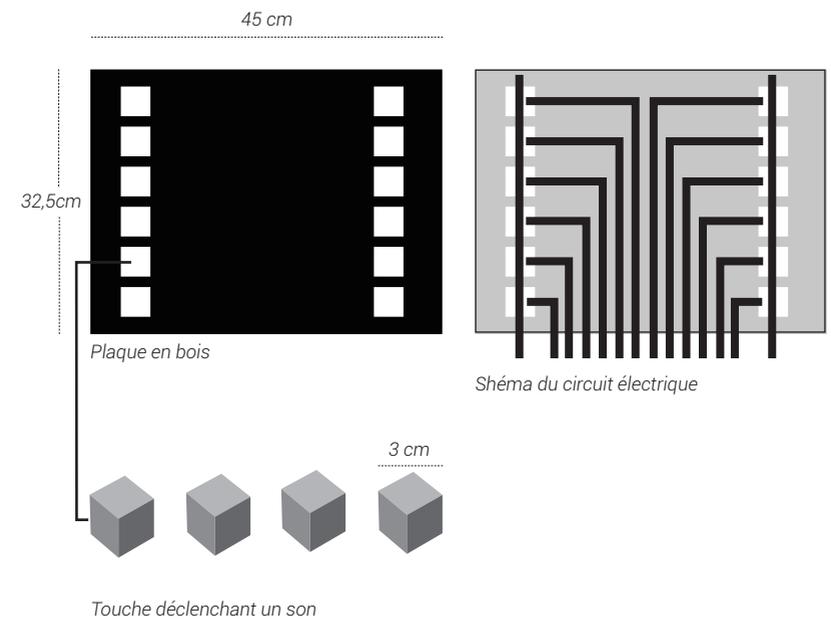
Après avoir trouvé le principe de notre projet nous avons décidé d'établir des schémas de constructions pour pouvoir les fabriquer plus facilement.

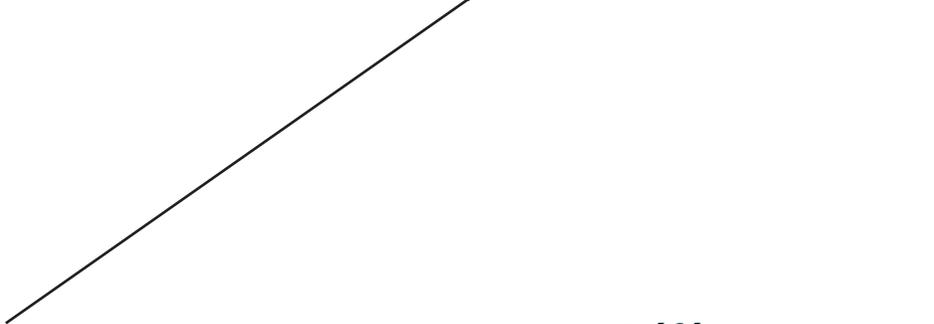
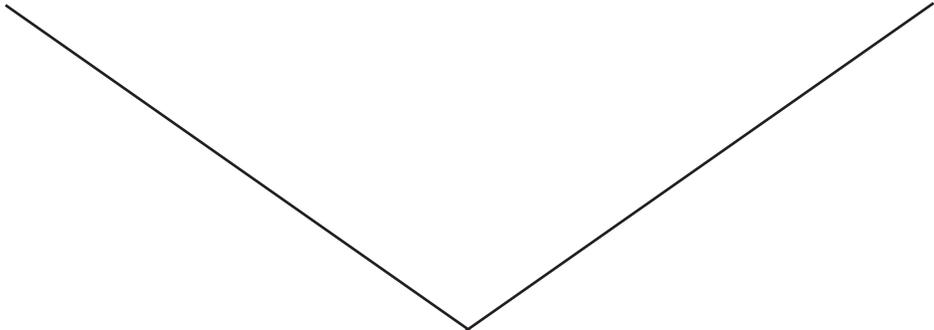
Dans un premier temps nous avons calculé et établi les proportions de notre instrument de musique.

Ainsi que le schéma du circuit car le bois ne permet pas de repositionner le scotch de cuivre.

Notre matériel technique :

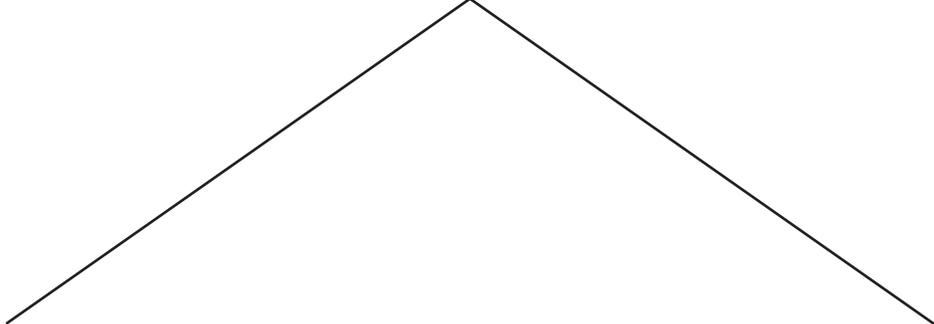
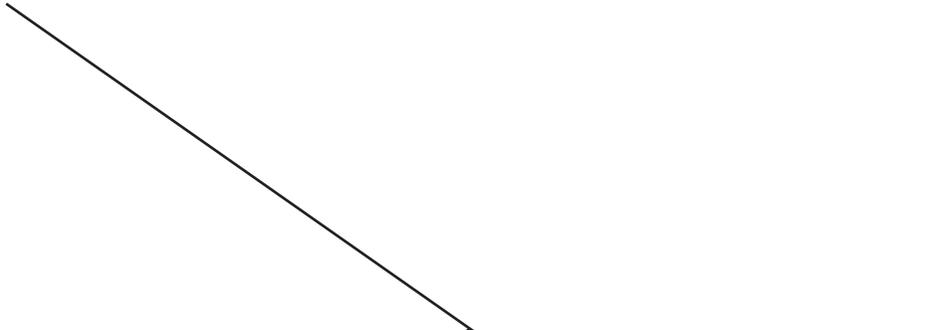
- Scotch de cuivre
- Makey Makey
- Plaque de bois
- Peinture : Noir / Dorée / Gris antracite
- Cutter
- Règles en métal / équerre





Références

Artistiques





Étapes

du projet

//Références musicales//

John Cage

John Milton Cage est un compositeur, poète et plasticien américain, né le 5 septembre 1912 à Los Angeles et mort le 12 août 1992 à New York.

John Cage s'est illustré comme compositeur de musique contemporaine expérimentale et comme philosophe. Il est également reconnu comme l'inspirateur du mouvement Fluxus.

Cage composa de nombreuses pièces pour piano dont les Sonates et interludes, où le pianiste doit insérer de manière précise entre certaines cordes du piano des objets divers comme des boulons ou des gommés qui transforment le son de l'instrument.

Les compositions de John Cage laisse transparaître l'étrangeté due aux retouches faites sur certains instruments.



La composantes la plus intéressante était: le facteur d'imprévisibilité où les éléments extérieurs s'intègrent de manière accidentelle.

Il considérait les musiques de son époque "trop bonnes car elles n'acceptent pas le chaos". Il composera des musiques uniquement fondées sur le principe de l'aléatoire.



//Référence musicale//

Stomp

Stomp est une troupe de huit artistes musiciens créée à Brighton en 1991 par Steve McNicholas et Luke Cresswell.

Leur spectacle est fait de jeu instrumental chorégraphié qui utilise des objets du quotidien. Que ce soit sur scène ou en extérieur, la troupe se sert d'objets du quotidien pour faire de la rythmique percussion

Stomp est un groupe de musique particulier. Il prennent en main des objets du quotidien pour créer des musiques aux sonorités étranges et dynamiques.

Leur principe se base sur une coordination parfaite entre les acteurs du groupe. Le choix de ces instruments issu de notre vie de tout les jours donne un aspect improbable et étonnant quand à la mélodie qu'ils créent.



Dans ce groupe les musiciens tiennent à ce que le spectateur visualise le son, en utilisant ces instruments si incongrus.

Certains instruments créent une sorte de chaos agréable.

Ces sonorités créent des ambiances accentuées par des chorégraphies en parfaite harmonie avec les instruments.



//Référence visuelle//

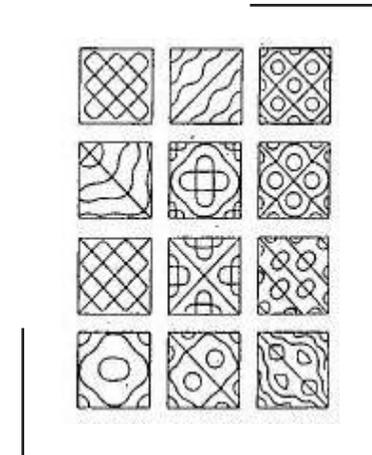
Figure de chladni

Au tout début du dix-neuvième siècle, Ernst Florens Friedrich Chladni était célèbre pour donner des représentations de cette expérience.

Prenant une plaque de cuivre, il l'a saupoudrait de sable fin, puis l'a faisait vibrer en y frottant un archet. Il transformait ainsi la plaque en instrument de musique. Le sable dessinait alors des figures géométriques qui dépendaient des vibrations imposées à la plaque.

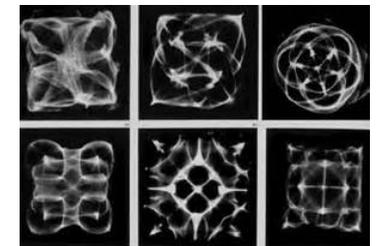
Chladni est un des pères fondateurs de l'acoustique moderne et les figures qui portent son nom se rapportent, sans surprise, à ce domaine des sciences : les lignes dessinées sur la plaque de cuivre sont intimement reliées au son que celles-ci produisent quand l'expérimentateur les fait vibrer.

Ainsi, les figures de Chladni permettent de voir un son.



Sous l'excitation de l'archet, la plaque vibre, le sable se déplace depuis les zones de fortes vibrations vers les zones où la vibration est moins forte voir nulle (nœuds de vibration de l'onde stationnaire).

La modification de la position du point d'excitation fait apparaître des figures différentes qui correspondent aux différents modes vibratoires de cette plaque.



//Deuxième étape// Construction

La deuxième étape nous a permis de choisir et mettre en place les sons et bruitages choisis grâce au logiciel "Soundplant", logiciel opensource.

Nous avons également avancé l'élaboration de l'instrument.

Pour le son nous avons décidé de faire 12 propositions variées pour créer de la diversité.

Ces sons sont composés de 12 touches.

6 bruitages :

- Mer
- Oiseaux
- Bruit de pas
- Horloge sonnante
- feu crépitant
- Bruit de couverts

6 ambiances :

- 5 discussions
- 1 musique de fond

Chaque activation de touche déclenche une représentation d'ambiance de salon au XVIII^{ème} siècle.

Ces sons correspondent à des motifs empruntés au salon dorée de Borely. Donner une représentation sonore aux visuels choisis.



//Fiche d'intention// Motifs contre motifs

Dans ce sujet nous avons choisi de traiter la partie "contre motifs".

Dans l'univers des arts visuels le motif est un élément décoratif pouvant se répéter et contribuer à l'embellissement (remplissage) d'une surface, il peut être démultiplié par rotation, translation, symétrie...

Notre thématique s'est tournée vers ce questionnement :

Un motif visuel peut-il devenir motif sonore ?

Le motif musical, répond ainsi à la thématique d'opposition entre les motifs.

La musique se compose de multiples sons constituant une continuité sonore : un orchestre l'accumulation d'instruments crée des mélodies.

De plus la musique est basée sur un motif répété dans sa rythmique. (*double croches noires*)

Le son est une solution pour faire écho au principe de motif.

Pour redonner vie à ce salon du XIII^{ème} siècle nous avons essayé de proposer une ambiance au travers de sons évoquant ce siècle tel que clavecin, bavardages, éclats de voix ...

Nous remplissons la salle avec des sons tels des motifs à l'aide d'un dispositif technique contemporain basé sur le principe d'arduino qui génère des bruitages. Nous proposons ainsi la visite d'un lieu statique dans une mise en scène sonore pour vous présenter ce salon.

Les bruits proposés sont : tic tac d' horloge, pendule qui sonne, crépitement du feu, éclat de voix, ragots, discussion de fond, verre cassé, bruit de pas, musique symphonique, toux, éternuement, applaudissement, bruit de table, bruit de chaise ...

Références

Artistiques

//Références musicales//

John Cage

John Milton Cage est un compositeur, poète et plasticien américain, né le 5 septembre 1912 à Los Angeles et mort le 12 août 1992 à New York.

John Cage s'est illustré comme compositeur de musique contemporaine expérimentale et comme philosophe. Il est également reconnu comme l'inspirateur du mouvement Fluxus.

Cage composa de nombreuses pièces pour piano dont les Sonates et interludes, où le pianiste doit insérer de manière précise entre certaines cordes du piano des objets divers comme des boulons ou des gommés qui transforment le son de l'instrument.

Les compositions de John Cage laisse transparaître l'étrangeté due aux retouches faites sur certains instruments.

La composantes la plus intéressante était: le facteur d'imprévisibilité où les éléments extérieurs s'intègrent de manière accidentelle.

Il considérait les musiques de son époque "trop bonnes car elles n'acceptent pas le chaos". Il composera des musiques uniquement fondées sur le principe de l'aléatoire.





Étapes du projet

//Premières étapes// Élaboration du projet

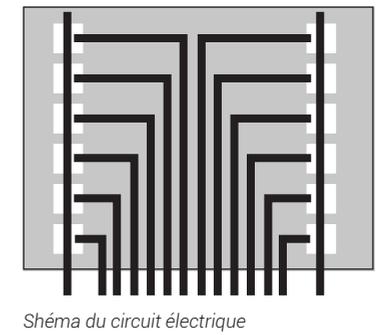
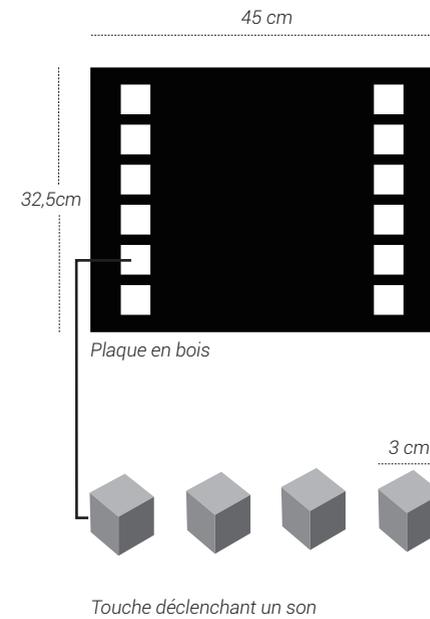
Après avoir trouvé le principe de notre projet nous avons décidé d'établir des schémas de constructions pour pouvoir les fabriquer plus facilement.

Dans un premier temps nous avons calculé et établi les proportions de notre instrument de musique.

Ainsi que le schéma du circuit car le bois ne permet pas de repositionner le scotch de cuivre.

Notre matériel technique :

- Scotch de cuivre
- Makey Makey
- Plaque de bois
- Peinture : Noir / Dorée / Gris antracite
- Cutter
- Règles en métal / équerre



Shéma du circuit électrique

//Deuxième étape//

Construction

La deuxième étape nous a permis de choisir et mettre en place les sons et bruitages choisis grâce au logiciel "Soundplant", logiciel opensource.

Nous avons également avancé l'élaboration de l'instrument.

Pour le son nous avons décidé de faire 12 propositions variées pour créer de la diversité.

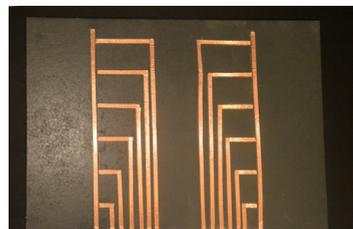
Ces sons sont composés de 12 touches.

6 bruitages :

- Mer
- Oiseaux
- Bruit de pas
- Horloge sonnante
- feu crépitant
- Bruit de couverts

6 ambiances :

- 5 discussions
- 1 musique de fond



Chaque activation de touche déclenche une représentation d'ambiance de salon au XVIII^{ème} siècle.

Ces sons correspondent à des motifs empruntés au salon dorée de Borely. Donner une représentation sonore aux visuels choisis.



//Dernière étape//

Finalisation

La dernière étape permet d'assembler tout les éléments de l'objet, de réaliser les bons branchages. Dans cette dernière étapes nous avons finaliser les pochoirs des motifs, assembler les différentes partie ajouter un cadre baroque pour faire opposition au contemporain de l'objet tout en se mariant à l'univers de la pièce d'exposition. Le gris antracite choisit permet de créer une rupture avec le blanc et dorée dsu salon.



