

# DOSSIER DE PRESSE

## FAITES DU SON !

FOIRE DES TECHNOLOGIES MUSICALES

**9-12 JUIN 2022**

**LA COMÈTE, SAINT-ÉTIENNE**

20 ateliers sonores

4 ateliers de programmation

conférences & concerts-médiation

## LE PROJET

Dans le cadre de Sound and Music Computing Conference 2022 et pour la première fois au niveau international, GRAME organise les 9, 10, 11 et 12 juin « Faites du son ! », foire des technologies musicales dédiées aux initiatives pédagogiques autour de l'informatique musicale et de la création sonore à La Comète de Saint-Étienne.

Un parcours de découverte de l'informatique musicale d'une vingtaine d'ateliers et de dispositifs innovants pour expérimenter l'informatique et la musique, la création numérique et découvrir les liens entre musique, sciences et technologies.

Voici le programme :

- **Judi 9 juin 2022** : journée professionnelle entre acteurs des musiques numériques et expérimentales, table rondes et rencontres, réflexion globale sur la médiation arts et sciences.
- **Vendredi 10 juin** : accueil des publics scolaires du département (cycle 3 à cycle 4) dans le cadre de nombreux ateliers.
- **Samedi 11 et dimanche 12 juin** : accueil du public dans le cadre d'ateliers accessibles sur réservation.

# LA CONFÉRENCE SMC

En 2022, GRAME, Centre national de création musicale, aura l'honneur de co-organiser aux côtés de l'Université Jean Monnet, la Sound and Music Computing Conference (SMC), **une conférence scientifique de renommée mondiale qui a lieu chaque année depuis 2004 dans une ville européenne.**

Abordant les liens ténus entre informatique et musique, SMC est un rendez-vous incontournable pour la communauté scientifique et artistique avec l'informatique musicale comme trait d'union entre chercheurs du monde entier et compositeurs de renom à Saint-Étienne en juin 2022.

Que ce soit dans nos smartphones, nos ordinateurs, nos téléviseurs, nos voitures ou encore dans la musique que l'on écoute, les technologies du son, de l'acoustique et de la musique sont omniprésentes dans nos vies. L'émergence de nouvelles plateformes en lien avec ces domaines les placent au centre des développements actuels poussés par les géants du secteur. L'informatique musicale et la création en musique contemporaine et expérimentale ont longtemps servi d'incubateur pour ces développements et s'en sont nourris.

L'édition stéphanoise 2022 de la conférence s'inscrit dans un contexte de décloisonnement des pratiques scientifiques et techniques, ainsi que dans une logique de transdisciplinarité. SMC veut être une plateforme d'échange entre scientifiques, artistes de tous bords, industriels, scolaires et tout public.



SMC 2022

# LES OBJECTIFS

Les objectifs de ces quatre jours sont multiples :

- Permettre un temps de rencontres, d'échanges et d'apprentissage à destination de tous les publics à partir de la découverte de pratiques musicales liées au numérique au contact avec les artistes, les scientifiques et les structures qui y travaillent ;
- Favoriser l'accès à l'apprentissage de la programmation informatique et aux techniques informatiques musicales à un public non-initié en proposant une application artistique concrète de concepts scientifiques ;
- Faire découvrir des formes innovantes d'approches musicale à un public diversifié grâce à la musique et au numérique et à la synergie arts-sciences ;
- Valoriser les initiatives et actions de médiation qui participent au développement des outils numériques pédagogiques ainsi que la découverte et l'expérimentation de la création sonore ;
- Fédérer un réseau d'acteurs de la médiation numérique et musicale et échanger sur les pratiques au contact d'un réseau scientifique de pointe.

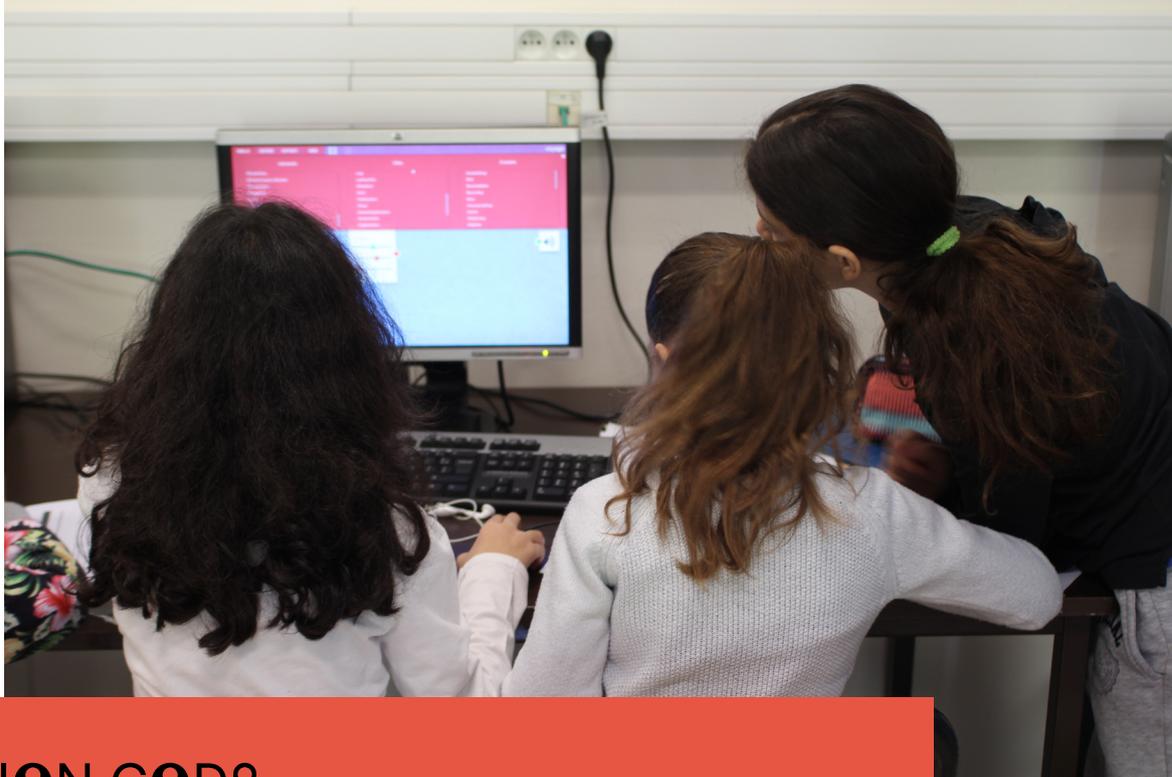
# LES ATELIERS

« Faites du son ! » est un temps pensé pour accompagner le jeune public et les publics non-initiés dans la découverte et la compréhension du lien entre les sciences, l'informatique et la réflexion créative.

Cette proposition s'inscrit dans la perspective des activités de transmission et de pédagogie que GRAME mène au fil des années : des projets transdisciplinaires favorisant la découverte de la musique électroacoustique et exploratoire, à travers le prisme scientifique et informatique qui sert la création sonore grâce à des dispositifs innovants. Structures du territoire, écoles de musique, laboratoires innovants, associations labellisées... : ces trois jours proposeront aux publics de découvrir une nouvelle facette du numérique et des acteurs qui l'animent.

Les ateliers auront lieu à **La Comète**, lieu culturel de la Ville de Saint-Étienne dont les activités se concentrent sur la valorisation des pratiques artistiques amateurs et émergentes et sur l'accompagnement des publics aux pratiques numériques. Sa vocation est d'être un lieu de vie, de pratique et de création ouvert à tous par la mise à disposition d'espaces de formation et de répétition.

**L'ensemble des ateliers proposés s'imbriquent dans un parcours imaginé pour proposer des approches et outils diversifiés.**



## INITIATION CODE

César Chaussinand / Grame, Lyon



Cet atelier a pour objectif d'offrir une première initiation à la programmation informatique dans le cadre d'une création musicale par ordinateur. Les participants expérimenteront le langage de programmation Faust, avec lequel ils pourront construire leur propre instrument de musique électronique et s'initier au traitement du son en temps réel. Filtres, oscillateurs, fréquences, variables... : autant de paramètres du son qui leur permettront de s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques.

### INTERVENANT

**César Chaussinand** est compositeur et réalisateur en informatique musicale, diplômé du master RIM de l'Université Jean Monnet à Saint-Etienne. Il s'intéresse particulièrement aux synthétiseurs, aux instruments de musique électronique et notamment au Gramophone, instrument numérique inventé par Grame. Via cet instrument, César anime des ateliers à destination du jeune public pour leur apprendre les bases de la programmation informatique, la création musicale numérique et le geste musical.

### HORAIRES

Vendredi : 9h, 11h, 14h et 16h (scolaires)

### DURÉE

1h30

### LIEU & JAUGE

Le salon urbain (hall)

15 personnes, de 8 à 14 ans

## RENCONTRE AVEC DES ARTISTES INTERVENANTS



Durant l'atelier « Initiation code », les autres participants rencontreront des artistes intervenants programmés durant « Faites du son ! ». Ce temps d'échange permettra de découvrir leur métier, leur parcours professionnel et artistique ainsi que leurs œuvres et productions musicales et électroniques.

*Que fait un artiste-compositeur ? Qu'apporte l'électronique dans le travail de compositeur ? Comment devient-on intervenant pédagogique ? Comment fait-on de la musique avec un ordinateur et du code ? C'est quoi les « nouvelles lutheries » ?*

Autant de questions auxquelles les intervenants pourront répondre !

### HORAIRES

Vendredi : 9h, 11h, 14h et 16h (scolaires)

### DURÉE

1h30

### LIEU & JAUGE

Le salon urbain (hall)

15 personnes, de 8 à 14 ans



## ÇA SCRATCHE ! ORCHESTRE DE PLATINES

Maxime Laviéville / Le fil, SMAC de Saint-Étienne



Inventé dans les années 70, le scratch est une pratique artistique qui consiste à appréhender les 45 et 33 tours et les platines vinyles comme des instruments de musique à part entière. Cet atelier sera l'occasion pour les participants de découvrir l'histoire des pratiques DJ et Hip Hop ainsi que d'expérimenter les différentes techniques et lutheries.

Les participants apprennent le principe du sampling sur des platines numériques, c'est-à-dire, à extraire un passage d'un morceau et de jouer avec, tout en essayant de créer ensemble une pièce musicale inédite.

Ainsi, ils se prendront au jeu en collectif, en travaillant le geste musical, le rythme et l'indépendance des mains et de la précision, et créeront ensemble leur propre orchestre.

Ça va scratcher !

### INTERVENANT

**Maxime Laviéville** est à la fois scratcher, compositeur et coordinateur pédagogique de la **Scène de Musiques Actuelles de Saint-Etienne (SMAC), le fil**. Cette structure joue un rôle clé dans la diffusion des musiques actuelles sur le territoire stéphanois et au-delà. Ouvert en 2008, l'équipement est géré par l'association LIMACE qui met en œuvre un projet artistique et culturel riche qui mêle diversité, proximité et mixité.

### HORAIRES

Vendredi : 9h et 11h (scolaires)

### DURÉE

1h30

### LIEU & JAUGE

Orchestre

15 personnes, de 8 à 14 ans



## MACHINE ORCHESTRE

Collectif Sonopopée / Saint-Ex, culture numérique, Reims



À partir d'un boîtier de commande tentaculaire, les participants sont invités à déployer un ensemble Solénoïdes, des sortes de petits marteaux actionnés par un courant électrique. Objets résonnants et percussifs, verres, plastiques, roches et métaux, sont mis en vibration par ces tentacules, pilotées par les jeunes performeurs/musiciens à l'aide de mixettes et de pads.

Cet orchestre céphalopode, directement inspiré des boîtes à rythmes et autres instruments de la musique électronique, leur fera explorer rythmes, densités, vitesses, timbres... un voyage de l'algorithme à la musique, par la création d'un instrument acoustique robotisé.

### INTERVENANT

Le **collectif Sonopopée** est un regroupement d'artistes musiciens qui se donne pour mission de favoriser l'accès aux technologies sonores et aux nouvelles lutheries numériques. Compositeurs, improvisateurs, et développeurs aussi bien informatiques qu'électroniques, les membres du collectif mettent leurs compétences et leur complémentarité au service de projets artistiques variés.

### HORAIRES

Vendredi : 9h et 11h (scolaires) – Studio 402  
Samedi : 9h et 11h – Orchestre

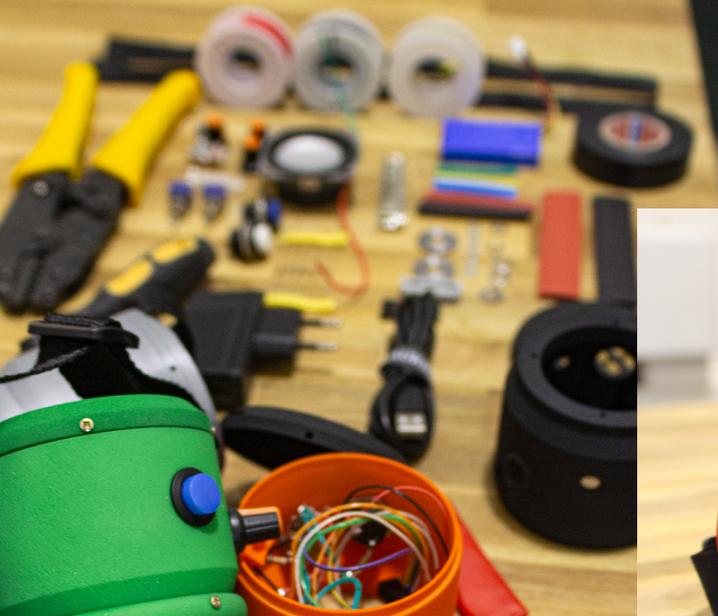
### DURÉE

1h30

### JAUGE

15 personnes, de 8 à 14 ans





## LES CORPS INSTRUMENTS

Amélie Lambert / Grame, Lyon



A travers une approche sensible et expérimentale, les participants seront amenés à explorer les liens entre mouvement et son grâce au Gramophone. Ce dispositif audio construit autour d'une carte programmable et de capteurs conçu par GRAME permettra d'aborder la question du geste instrumental de façon ludique tout en rendant tangibles divers paramètres sonores par le biais de la manipulation. Qu'ils ou elles soient musiciens aguerris ou totalement novices, chacun sera amené à développer l'écoute de soi et des autres tout en affinant et précisant son geste dans le but de mener à bien une création collective et collaborative spatialisée.

### INTERVENANTE

**Amélie Lambert** est musicienne, compositrice et pédagogue. Elle s'initie à la musique par une formation classique, et développe en parallèle des compétences en composition, techniques d'enregistrement et mixage avec des logiciels de MAO. Elle découvre ensuite la mbira, instrument zimbabwéen qui ne la quittera plus. A travers cette musique, elle découvre une façon plus participative de concevoir la production musicale, où le corps et la danse ont une place centrale. Elle partage aujourd'hui sa passion pour la musique en tant que musicienne intervenante en milieu scolaire et social, en réalisant des liens entre musique, mouvement, architecture et arts plastiques.

### HORAIRES

Vendredi : 14h et 16h (scolaires)  
Samedi : 16h

### DURÉE

1h30

### LIEU & JAUGE

Studio 402  
15 personnes, de 8 à 14 ans



## 101 MANIÈRES DE JOUER DE L'ORDINATEUR

Gabriel Rouet / Grame, Lyon



Cet atelier d'improvisation amènera les participants à contrôler un ordinateur de manière inédite (caméra, faders, potentiomètres rotatifs, systèmes piézoélectriques, microphones, contacts électriques avec la matière organique,...) dans l'objectif de réaliser une création collective électronique !

### INTERVENANT

**Gabriel Rouet** est coordinateur du Département des Musiques Actuelles au sein du Conservatoire à Rayonnement Départemental de Montluçon et chargé d'accompagnement artistique à la SMAC le 109.

Artiste au sein du label lyonnais Discolored Field, devenu expert dans la production DIY de cassettes et l'organisation de soirées électroniques undergrounds, il explore de nombreuses esthétiques, de la musique expérimentale électronique, au raï festif jusqu'à la pop tout en passant parfois par des extras comme... la musique ancienne vocale !

### HORAIRES

Vendredi : 14h et 16h (scolaires)  
Samedi : 14h

### DURÉE

1h30

### LIEU & JAUGE

Studio 402  
15 personnes, de 8 à 14 ans



## INITIATION À LA MUSIQUE NUMÉRIQUE

Ecole de musique de Solaure, Saint-Étienne



Cet atelier est destiné à un public plus jeune, et permettra une véritable découverte de la MAO (musique assistée par ordinateur) et du design sonore (effets, transformations des sons). Par groupe, les participants se familiariseront avec l'environnement studio sur l'application Soundtrap pour réaliser des prises de son, utiliser des effets audio, composer en midi, superposer des boucles afin de créer leurs compositions et de les jouer en live !

### INTERVENANT

**L'école de musique de Solaure** est une des plus anciennes structures stéphanoises d'enseignement musical. Créé dans les années 60, cet établissement d'enseignement artistique s'est développé au fil des décennies avec l'objectif constant de proposer une offre de formation variée et attrayante. En 2000, l'association signe une convention avec le Conservatoire à Rayonnement Régional de Saint-Étienne qui permet, entre autres, aux élèves de l'école de se présenter aux examens du C.R.R. Depuis 2017, Solaure est une école de musique connectée, où l'on apprend la musique d'une nouvelle manière grâce aux outils numériques.

### HORAIRES & LIEUX

Samedi : 9h et 11h

Dimanche : 11h et 14h

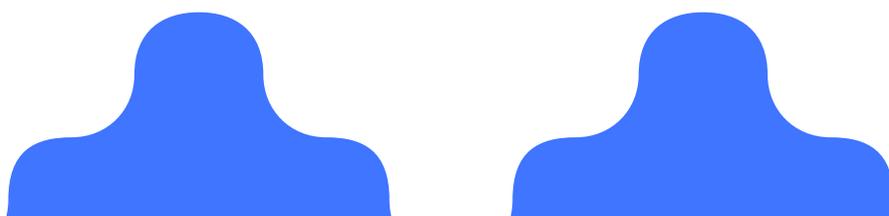
### DURÉE

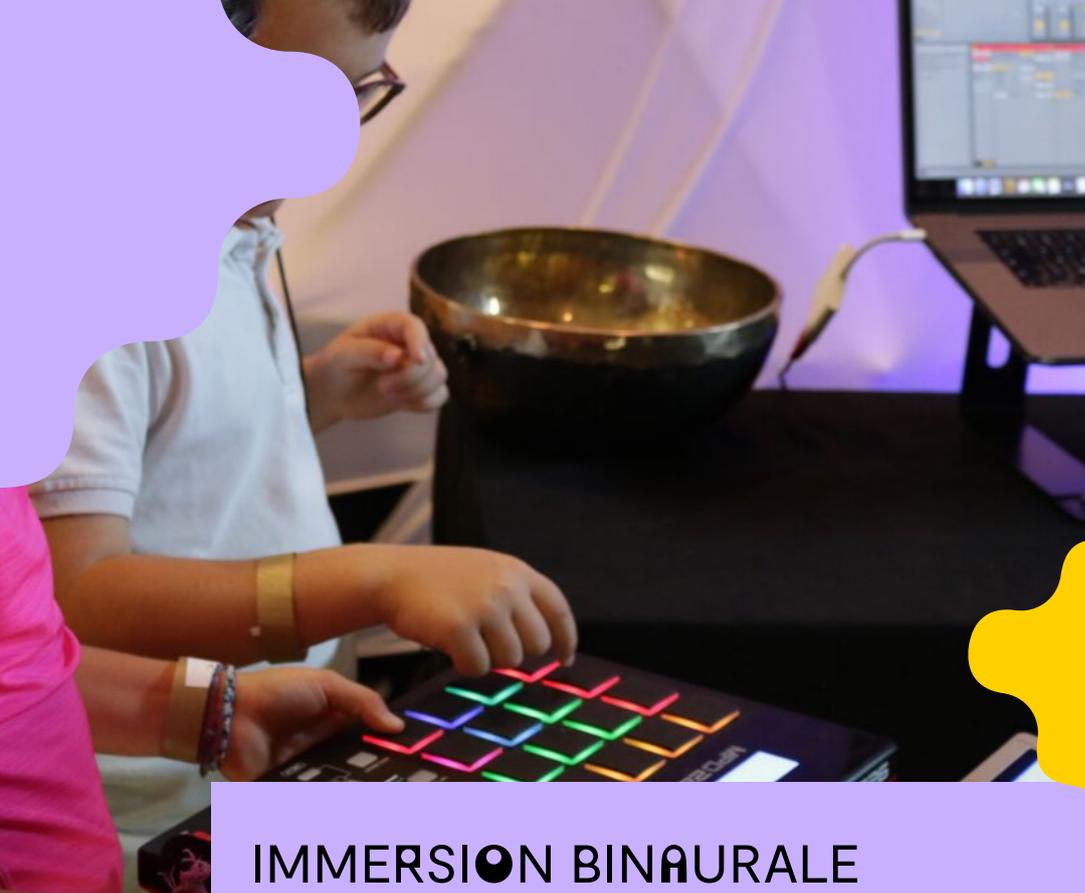
1h30

### LIEU & JAUGE

Studio 402

8 personnes, de 7 à 11 ans





## IMMERSION BINAURALE

Pierre-Adrien Théo / AADN, Lyon



Cet atelier immerge les spectateurs dans l'expérience de la spatialisation binaurale, sous la forme d'une installation : un espace virtuel ainsi que plusieurs samples et sources sonores seront à leur disposition pour imaginer leur propre espace musical. En groupe, les participants pourront expérimenter une expérience immersive d'être véritablement enveloppé par le son. L'atelier est axé sur la sensation et la poésie du numérique, dans une découverte des différentes techniques du son.

### INTERVENANT

**Pierre-Adrien Théo** travaille avec des ensembles aux répertoires très variés. Son master RIM (Réalisateur en Informatique Musicale) l'amène à découvrir et travailler la musique par ordinateur. Aussi diplômé en direction d'orchestre à l'Ecole Normale de Musique de Paris, il se consacre au développement d'axes pédagogiques autour des pratiques collectives ainsi qu'à la mise en place d'une formation à la direction d'orchestre pour le public amateur. Il collabore avec l'**AADN**, association lyonnaise œuvrant pour le développement des arts et cultures numériques au croisement de l'innovation sociale et technologique.

### HORAIRES & LIEUX

Samedi : 14h et 16h

Dimanche : 11h et 14h

### DURÉE

1h30

### LIEU & JAUGE

Orchestre

15 personnes, de 8 à 14 ans



## CONCERT-MÉDIATION (EN COURS DE PRODUCTION)

Conservatoire Massenet, Saint-Etienne



Sous l'égide de Pascale Jakubowski et Claire Lapalu, les étudiants du conservatoire pourront s'initier à la médiation en jouant puis en présentant leur œuvre sélectionnée dans le cadre de Sound and Music Computing Conference. Une occasion pour ces futurs professionnels de mettre en valeur leurs œuvres hybrides, entre instruments traditionnels et technologies, pour que les publics puissent découvrir les nouvelles lutheries.

### INTERVENANT

**Le Conservatoire Massenet** offre un programme d'études chorégraphiques, musicales et théâtrales allant de l'éveil à la pratique amateur autonome tout en permettant aux étudiants souhaitant se professionnaliser de préparer leur entrée dans les établissements d'enseignement artistique supérieur. Fondé en 1862, il fait partie des établissements d'enseignement historique.

# PLANNING

**Vendredi 10 juin**  
journée scolaire

	Hall	Orchestre	Studio 402
9h-10h30	Initiation code & rencontre artistes Grame	Ça scratche ! Le fil, SMAC de Saint-Étienne	Machine orchestre Saint Ex, culture numérique
11h-12h30	Initiation code & rencontre artistes Grame	Ça scratche ! Le fil, SMAC de Saint-Étienne	Machine orchestre Saint Ex, culture numérique
14h-15h30	Initiation code & rencontre artistes Grame	Les corps instruments Grame	101 manières de jouer de l'ordinateur Grame
16h-17h30	Initiation code & rencontre artistes Grame	Les corps instruments Grame	101 manières de jouer de l'ordinateur Grame

**Samedi 11 juin**

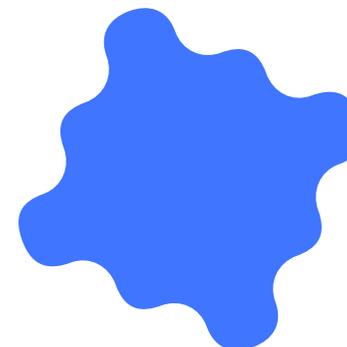
	Orchestre	Studio 402
9h-10h30	Machine orchestre Saint Ex, culture numérique	Initiation à la MAO École de musique de Solaure
11h-12h30	Machine orchestre Saint Ex, culture numérique	Initiation à la MAO École de musique de Solaure
14h-15h30	Immersion binaurale AADN	101 manières de jouer de l'ordinateur Grame
16h-17h30	Immersion binaurale AADN	Les corps instruments Grame

**Dimanche 12 juin**

	Orchestre	Studio 402
9h-10h30		
11h-12h30	Immersion binaurale AADN	Initiation à la MAO École de musique de Solaure
14h-15h30	Immersion binaurale AADN	Initiation à la MAO École de musique de Solaure

## CONCERT-MÉDIATION / TEMPS DE VULGARISATION SCIENTIFIQUE

Les ateliers pourront être suivis, à partir de 18h, d'un concert-médiation ou d'un temps de vulgarisation scientifique autour de la thématique de l'informatique musicale, animé par un intervenant programmé dans le cadre de Sound Music Conference 2022.



# CONTACTS

Tous les ateliers sont gratuits, places limitées en fonction de la jauge, sur réservation à l'adresse :

[billetterie@grame.fr](mailto:billetterie@grame.fr)

Pour toute demande d'informations sur l'événement :

Aurane Chauvet,  
Assistante, chargée de projet « Faites du son ! »  
[M\\_mediation@grame.fr](mailto:M_mediation@grame.fr)  
T\_04 72 07 43 12

