

Ludivine Issambourg

LA FLUTE ELECTRIQUE



LA MUSIQUE ELECTRONIQUE - LA PRODUCTION MUSICALE

Alors que la musique fonctionnait auparavant sur deux modalités possibles, l'oral et l'écrit, au milieu du XXe siècle est apparue une nouvelle piste, celle de l'enregistrement. Les anciennes manières de faire de la musique sont totalement bouleversées par ces nouveaux gestes qui touchent directement au sonore. Nous vivons un changement de mode de création et de transmission de la musique, une autre façon de concevoir cet art

La musique électronique apparaît à Cologne en 1950, il s'agit d'un ensemble de musiques reposant sur des sons d'origine acoustique ou de synthèse sonore, traités puis enregistrés sous forme d'un signal analogique, et destinés à être amplifiés puis retransmis par la biais de hauts-parleurs. Les musiques savantes sont les premières à s'être intéressées aux technologies électroniques (Karlheinz Stockhausen, Pierre Henry, Pierre Schaeffer, Steve Reich.); s'est amorcée ensuite une popularisation croissante des technologies électroniques engendrant de nouveaux genres musicaux jusqu'à un véritable avènement dans les années quatre-vingt. Les musiques électroniques, au terme de leur cycle de développement, sont alors devenues omniprésentes dans la production musicale populaire.

Aujourd'hui, la distinction entre musiques savantes et populaires tend à s'affaïsser, les raisons en sont multiples; l'une et l'autre s'enrichissent mutuellement de plus en plus fréquemment et franchement. L'enregistrement, la radiodiffusion puis internet, en mettant à égalité toutes les musiques devant l'auditeur, ont largement contribué aux échanges et aux passerelles.

Il est nécessaire voire indispensable aujourd'hui pour un musicien en apprentissage, en parallèle de l'enseignement de son instrument, de la théorie musicale et de la tradition, de vivre avec son temps et de se familiariser avec ces nouvelles technologies qui font évoluer la musique et sa pratique.

L'histoire des musiques électroniques est indissociable de ces technologies de fixation du son. Les remises en question qui en sont issues sont profondes et multiples.

A travers cette évolution de notre art, les instruments s'y voient bousculés dans leur conception du son et dans leurs utilisations. Concernant la flûte traversière, le jazz (et tout ce qui en découle) a énormément contribué à son évolution esthétique et instrumentale (*cf article «Une histoire de la flûte jazz – Pour une pédagogie de la flûte actuelle» Traversière Magazine n°123*). J'en suis une de actrices en France, par conséquent je souhaite transmettre mon expérience et échanger avec des élèves et d'autres professeurs pour encore plus d'évolution, d'enrichissement, de réflexion et de transmission. La transmission fait partie intégrante de la pratique de la musique.

LA FLUTE AMPLIFIEE – Le live

- Amplifier son instrument:

Pourquoi et comment se servir d'un microphone: types de micro, position et adaptation du musicien, de son instrument et de son jeu. Dans quel contexte musical et dans quelles musiques utiliser l'amplification.



- Le traitement du son:

Les pédales d'effet:quoi utiliser, comment, pourquoi et dans quel contexte musical. Elles ajoutent des possibilités au jeu sur des instruments acoustiques par le moyen d'extensions analogiques ou numériques.

- La création instantanée:

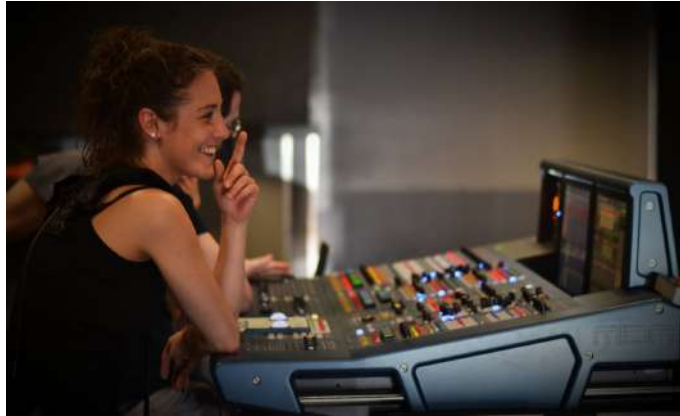
Création à partir d'improvisations, apprentissage de la beatbox/flutebox, utilisation du looper, du sampler.



II. LA PRODUCTION / LA M.A.O – Le studio

L'enregistrement, révolution sans précédent, a bouleversé le monde de la musique. L'être humain n'avait jamais écouté autant de musique au cours de son existence avant sa découverte. Notre rapport à cet art du temps en a été profondément modifié. Aujourd'hui, la musique est partout, dans la vie de tous les jours, chez soi, au travail, dans les déplacements, dans les loisirs. On a assisté à la démocratisation sans précédent de l'écoute musicale.

Le support a ouvert une voie à la création musicale, vecteur de l'obtention de sons inédits, d'expériences nouvelles et de nouveaux courants musicaux.



La M.A.O ou informatique musical va concerner les domaines de la synthèse sonore, du traitement numérique des sons et de la communication entre hommes et machines, ouvrant la voie à de multiples possibilités d'interfaces.

a) Travail sur séquencer:

Présentation, notions de base d'utilisation du séquencer.

L'enregistrement multi-pistes marque une nouvelle orientation, c'est-à-dire que le son fixé n'a plus grand-chose à voir avec la performance scénique, il amorce le perfectionnement des sons fixés, donc demande une certaine exigence de précision d'exécution instrumentale. Il ouvre la voie à l'optique d'une perfection sonore et d'un effet sur l'auditeur impossibles à atteindre lors d'une performance scénique.

b) L'audio et les instruments virtuels:

L'enregistrement a permis la plupart des progrès de l'acoustique contemporaine. On a ainsi établi que le paramètre du timbre (la couleur du son) est bien plus complexe qu'on ne l'avait jusqu'alors décrit. L'élève va apprendre à s'enregistrer à traiter sa production sonore, choisir la couleur qu'il a envie de lui donner; puis l'habiller avec des prises de claviers midi qui lui permettront de réaliser les instruments accompagnant (ligne de basse, harmonie, rythmique..) et d'en comprendre les fonctionnements.

c) Créer sa production:

L'élève, d'abord avec l'aide de l'intervenante puis en autonomie, crée sa composition sur le logiciel en partant de ses improvisations.

LA FLUTE ELECTRIQUE

-

LE PROJET PEDAGOGIQUE

I. LE PROJET

a) Les objectifs au niveau de l'établissement:

Créer une ouverture interdisciplinaire entre la classe de flûte, la classe de jazz, musiques actuelles et d'autres. Proposer aux élèves une initiation aux technologies qui font parties du paysage musical actuel et une façon de créer sa propre musique qui correspond à leur époque.

Réaliser une prestation publique au sein de la programmation interne de l'établissement. La fonctionnalité du projet est du domaine de l'enseignement, de la création et de la diffusion.

b) Les élèves:

Les élèves concernés par ce projet sont les élèves de la classe de flûte de l'établissement en premier lieu mais il est totalement possible d'ouvrir à toutes les autres classes ou instruments. Le niveau pouvant aller du 2nd cycle au cycle spécialisé. Le projet peut accueillir vingt élèves maximum et quatre au minimum.



La création par les élèves d'une ou plusieurs pièces musicales, à partir des éléments abordés au cours des différentes séances, c'est-à-dire : adapter son jeu à l'amplification, apprendre une nouvelle technique «la beatbox dans la flûte», créer une mélodie et l'orchestrer, découvrir les possibilités qu'offrent aujourd'hui les différentes technologies.

c) Les objectifs pédagogiques:

Initier à la pratique de l'instrument amplifié, à l'improvisation pour les débutants et approfondir leur pratique pour les plus avancés. Dans un second temps, acquérir l'autonomie de créer une production musicale via un logiciel informatique, dans laquelle l'élève part de l'improvisation.

d) Les résultats attendus:

Ouvrir la culture des flûtistes, pratiquer l'improvisation, la création; ajouter une nouvelle capacité de création aux élèves. Proposer dans le cadre de la programmation de l'établissement une représentation de qualité, qui réunira autant le public dit de la musique classique, jazz ou musiques actuelles, avec un répertoire très rarement joué en seconde partie du concert, le groupe de Ludivine Issambourg « Antiloops ».

II. LA PLANIFICATION ET LES OUTILS PEDAGOGIQUES

a) La concertation:

Une concertation en amont sera élaborée entre le directeur, le ou les professeurs de flûte et tous les autres responsables des départements de l'établissement voulant se joindre au projet. Le but est de s'inscrire d'une manière fluide et constructive dans le projet d'établissement. Un retour en aval peut être envisagé dans le cadre d'une réunion de fin d'année.

b) La planification générale:

Le nombre d'heures est à définir avec le directeur de l'établissement et le professeur de la classe, ainsi que ce qui concerne la représentation publique. Cela-dit voici une propositions adaptables, modulables :

Jour 1:

- 9h30 – 12h: Rencontre, présentations (humaines, musicales et matérielles)
Pratique en groupe d'un morceau écrit par l'intervenante transmis à l'oral, en condition avec le matériel de sonorisation.
- 14h - 18h: Pratique, création à partir des éléments appris dans le morceau de l'intervenante.

Jour 2:

- 9h30 – 12h: Présentation du logiciel et du matériel.
Début d'enregistrements des morceaux créés et joués la veille.
- 14h – 17h: Pratique, arrangements des morceaux. L'élève repart avec l'enregistrement de son travail sur sa clé usb.

Jour 3:

- 10h – 12h: Répétition pour restitution publique
- 15h – 17h: Arrivée des membres d'Antiloops, le projet de l'intervenante.
Installation du son, balances ouvertes aux élèves.
- 18h30 – 19h: installation et filage des élèves
- 20h – 20h30: Concert des élèves
- 21h – 22h15: Concert d'Antiloops (*projet réalisable sans la présence du groupe*)

c) Les outils pédagogiques:

- La transmission orale de l'intervenante au cours des séances
- Les documents de synthèses distribués à la fin de la master-class, résumant toutes les notions abordées.
- Les productions des élèves en format numérique.

d) La Restitution:

Les séances de travail donneront lieu à une représentation publique au sein de l'établissement ou autre (Smac de la ville, Théâtre..). La première partie sera consacrée à la restitution du travail des élèves, ensuite suivra un concert de Ludivine Issambourg avec son projet « Antiloops », dans lequel elle met en pratique tout ce qui a été travaillé durant le stage. La durée totale de la prestation publique sera environ de 2h15.



III. LES MOYENS

a) Les ressources humaines:

Le coordinateur et les professeurs de la classe de flûte, de jazz, de Musiques Actuelles Amplifiées, de Musique Assistée par Ordinateur de l'établissement.

b) Les moyens techniques:

Pour les séances, une salle de pratique collective au sein de l'établissement sera nécessaire ainsi que du matériel de sonorisation, informatique, des pédales d'effet s'il y en a au sein de l'établissement. Pour la restitution finale, il faudra réserver l'auditorium du conservatoire ou envisager une collaboration avec une salle de la ville (Smac, Théâtre..), avec du matériel de sonorisation pour les deux parties du concert: Les élèves, puis Antiloops.

IV. EVALUATIONS

a) Quantitative:

Nombre d'élèves de la classe de flûte et autres classes participants au projet, présences et ponctualité aux séances, effectif le jour de la restitution, nombre d'élèves flûtistes intégrant d'autres classes l'année prochaine. (Jazz, Musiques Actuelles, MAO...).

b) Qualitative:

La qualité de la prestation finale, l'enrichissement du parcours musical des élèves, bilan pédagogique, la qualité des retours des élèves, l'ouverture de la culture et de la créativité des élèves, la prise d'initiative à créer.



Albums:



Annexes:

- Article : «Une histoire de la flûte jazz – Pour une pédagogie de la flûte actuelle» Ludivine Issambourg Traversière Magazine n°123 (pdf ci-joint).
- Biographie et discographie Ludivine Issambourg / Antiloops (pdf ci-joint).
- Site web: <https://www.antiloops.fr/>

Références bibliographiques/ audiovisuelles :

- «THE FLUTE IN JAZZ – Window on world music» Peter Westbrook/James Newton
- «MUSIQUES ELECTRONIQUES – Des avant-gardes aux dance floors » Guillaume Kosmicki
- «SOUNDBREAKING - La Fée Electricité » - Documentaire Arte