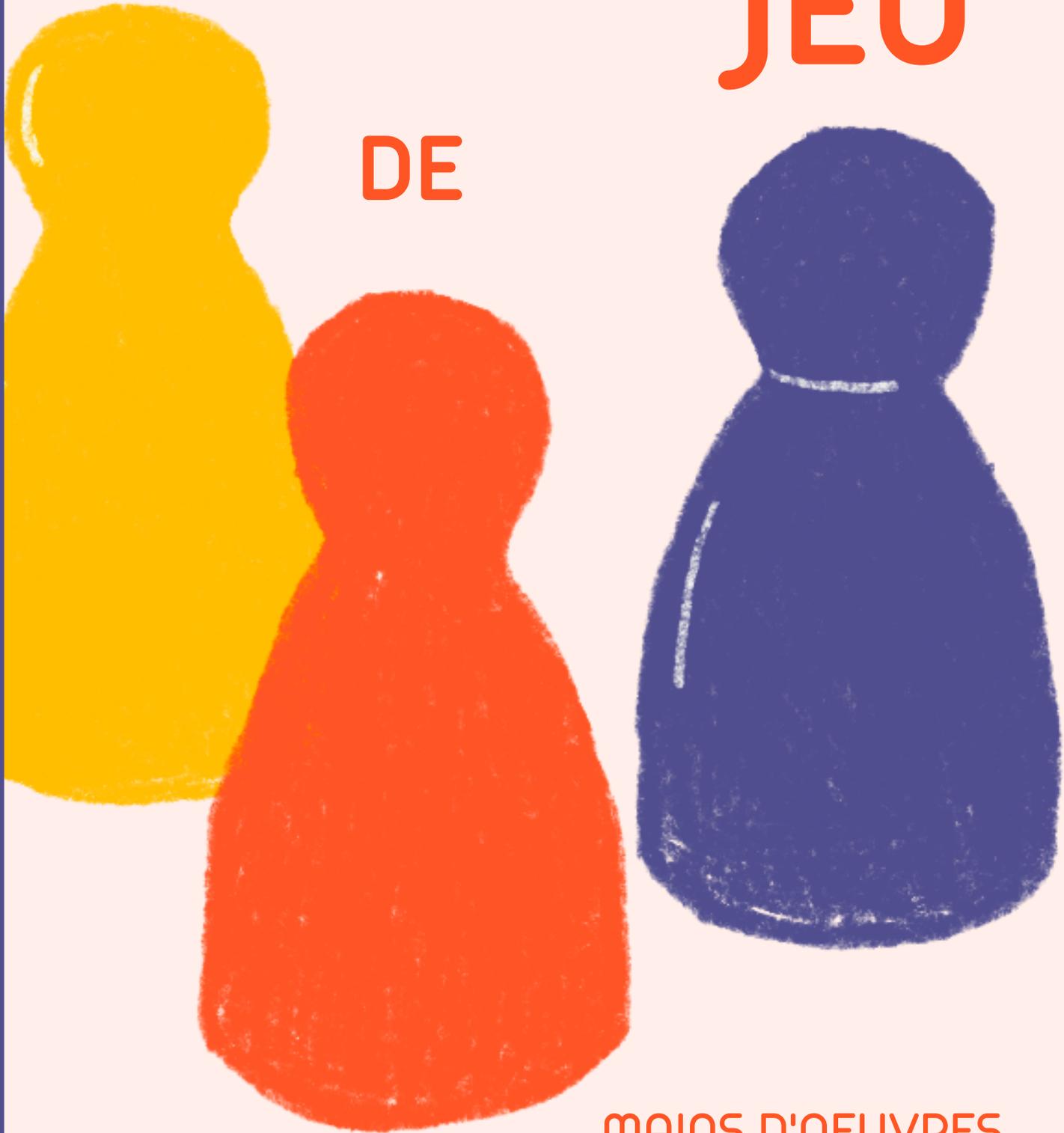


Marathon créatif

# TERRAINS

# JEU

# DE



MAINS D'OEUVRES

SAINT-OUEN-SUR-SEINE

DU 26 AU 28 JUIN 2023

SYNTHÈSE



# SOMMAIRE

Présentation du marathon.....	2
Terrains de jeu.....	3
Participant.e.s.....	4
Apports flash.....	5
Prototypes.....	9
Ressources.....	19
Annexes.....	20

# PRÉSENTATION DU MARATHON

La **Direction Générale de la Création Artistique du ministère de la Culture (Délégation à la musique)** et le réseau **RamDam**, avec l'appui de l'**agence Sensible**, ont imaginé un marathon créatif sur la **création musicale en faveur de l'enfance et de la jeunesse**.

Les marathons créatifs s'inspirent des **pratiques collaboratives** (hackathons, museomix), et s'appuient sur l'**intelligence collective et l'interdisciplinarité** pour faire émerger des idées nouvelles. Ces temps forts, intensifs et collaboratifs, réunissent des personnes venues d'univers différents afin de réfléchir autrement autour des enjeux du secteur musical.



©pretemoitiesjeux.fr\_sophieraqnal

Du **26 au 28 juin 2023 à Mains d'Oeuvres (Saint-Ouen-sur-Seine)**, lieu interdisciplinaire de création et de recherche, une vingtaine de participant.e.s venu.e.s de divers horizons se sont réuni.e.s pour imaginer ensemble trois projets innovants, **incluant les nouveaux enjeux liés au numérique**.

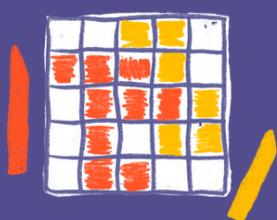
Les générations auxquelles s'adresse aujourd'hui le secteur des musiques pour le jeune public sont ce que l'on appelle "**les enfants du numérique**". Il apparaît nécessaire que les musiques vivantes à destination de ce public s'emparent davantage des outils et pratiques numériques dans la création et la diffusion des œuvres. Ce marathon a été l'occasion d'aborder d'autres questionnements transversaux : Comment aller à la rencontre du jeune public et sensibiliser les jeunes spectateur.trice.s d'aujourd'hui ? Comment s'adresser aux **différents âges de l'enfance** et imaginer des formes artistiques intégrant leurs univers ? Comment imaginer des **créations « tout terrain »**, adaptables à la diversité des lieux de représentations ? Comment inventer enfin des formats qui soient en accord avec les **réalités écologiques et économiques actuelles** ?



©pretemoitiesjeux.fr\_sophieraqnal

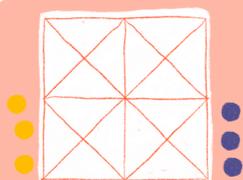
# TERRAINS DE JEU

Les participant.e.s ont formé trois équipes, qui ont travaillé en parallèle trois espaces de diffusion possible du spectacle vivant, en y associant un public cible afin d'aboutir à des propositions pour l'enfance et la jeunesse. Les nouveaux enjeux du numérique ont traversé ces réflexions.



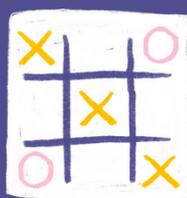
## PETITE ENFANCE ET LIEU DÉDIÉ À LA DIFFUSION DU SPECTACLE VIVANT

Le projet imaginé devait être localisé dans une salle de diffusion et s'adresser à un tout jeune public (0-3 ans).



## ENFANCE ET ESPACE PUBLIC

Le projet imaginé devait être localisé dans l'espace public et s'adresser au jeune public (6-11 ans).



## ESPACE NUMÉRIQUE ET ADOLESCENCE

Le projet imaginé devait utiliser l'espace numérique et s'adresser au public adolescent (+ de 12 ans).

Ensuite venez accrocher les feuilles au mur en créant 3 espaces



Puis continuez à réfléchir chacun de votre côté pour aboutir sur une idée plus élaborée !



# PARTICIPANT.E.S

Pour travailler ces terrains de jeu et inventer des dispositifs inédits, trois équipes ont été constituées autour de profils aux compétences variées :

- **Référent.e.s "Terrains de jeu"** – Ces personnes ont une expertise concernant les trois différents "terrains de jeu" proposés aux équipes : les lieux dédiés à la diffusion du spectacle vivant, les lieux non-dédiés (espace public...) et l'espace numérique.
- **Artistes musicien.n.es** – Ces personnes apportent leur point de vue artistique pour faire naître un projet musical original à destination du jeune public.
- **Professionnel.le.s de la narration** – Ces personnes travaillent la question de la narration dans la construction du dispositif et la manière de s'adresser aux différents publics.
- **Créateur.trice.s numériques** – Ces personnes apportent leur expertise en matière de pratiques et d'outils digitaux pour imaginer un dispositif numérique adapté.
- **Professionnel.le.s de l'enfance** – Ces personnes veillent à ce que le dispositif imaginé puisse prendre en compte et rencontrer le jeune public, segmenté ici en trois catégories : la petite enfance, l'enfance et l'adolescence.
- **Professionnel.le.s de lieu de musique jeune public** – Ces personnes apportent leur connaissance du secteur de la musique jeune public et des contraintes auxquelles il est soumis afin de favoriser la réalisation et la diffusion du projet et sa rencontre avec les publics.

Chaque équipe était également accompagnée par **un.e facilitateur.trice** chargé.e d'accompagner les participant.e.s dans leurs échanges, de nourrir la dynamique de groupe et d'aider à faire émerger la créativité dans les délais impartis.

Une restitution graphique a été réalisée par **une illustratrice**, pour documenter le parcours créatif des trois équipes et laisser une trace visuelle du marathon.



# APPORTS FLASH

Quatre intervenants ont introduit le marathon pour poser ses enjeux et apporter un éclairage sur leurs domaines d'expertise.

## DOMINIQUE BOUTEL

Journaliste et Fondatrice de l'association Musique Jeune Public



©pretemoitesyeux.fr\_sophieraunal

### EXTRAITS DE L'INTERVENTION :

l'intégralité de la présentation se trouve à la [page 20](#)

#### La musique et l'enfance

La période de l'enfance est caractérisée par une multiplicité de moments et de changements. Les enfants sont à la fois des êtres à part entière avec des besoins propres, et des êtres en devenir inscrits dans un processus de construction de soi. C'est avec ces deux réalités qu'il faut aborder la question de l'enfant dans son rapport à la musique. A moins que les enfants ne soient pas trop conditionnés, leur oreille est ouverte à tous les styles et genres de musique, comme elle l'est à toutes les langues. Il y a quelque chose de particulier dans la musique, un langage sans parole. La musique jouée ou chantée influe sur l'harmonie, les intervalles, les frottements, les tensions et les hauteurs, qui semblent absorber les enfants. Il y a une grande différence entre une musique enregistrée, qui est toujours la même à chacune de ses diffusions, et une musique « vivante » dont l'une des caractéristiques est le côté unique de la prestation. Bien que le jeune public n'ait pas de codes établis à priori sur les styles et les genres, il est sensible à la justesse de l'engagement et à l'exigence des propositions.

#### La musique et l'apprentissage

L'appréhension du monde par le tout jeune enfant se fait de manière sensorielle. L'ensemble de ces sensations est un facteur d'apprentissage, de connaissance et de reconnaissance. Le tout jeune enfant est un « chasseur de sons » [ouvrage de Chantal Grosliéziat].

Il n'y a pas de hiérarchie dans le monde sonore des enfants. Ils sont en quête de sens, de langage et la musique en est un. Ils ont une approche polyphonique du moment sonore ou musical et sont capables d'écouter, de bouger, de parler, de jouer en même temps qu'ils écoutent. Il est fascinant d'observer la réactivité des très jeunes enfants aux sons d'instruments, de chansons et de voix.

#### La musique et les émotions

Outre les sons facteurs de connaissance de l'environnement qu'on pourrait qualifier de « pratiques » ou de « relationnels », d'autres sons seraient associés à l'émotion, affective ou esthétique. La musique régule les trop pleins émotionnels de l'enfant dès le tout jeune âge. Repère, émotion, abstraction, concentration, développement sensoriel de l'ouïe, les scientifiques affirment et démontrent que la musique a un impact sur nos apprentissages, notre développement émotionnel, sur notre intelligence et nos rapports sociaux.

#### Un échange entre l'enfant et l'adulte : tous deux jouent avec leur corps et leur capacité imaginative

La musique est un moment de partage entre l'enfant et l'adulte et cette interaction essentielle nourrit la relation de l'enfant avec le monde. C'est un moment d'échange de sensibilité et d'expression. De la découverte de nouveaux sons pour les plus jeunes à la perception des nuances d'une interprétation pour les plus âgés, l'expérience de la musique vivante est une rencontre entre les artistes et les enfants, deux univers qui ne sont pas si éloignés. Il est intéressant de s'interroger sur le mot « jouer » qui s'applique aussi bien aux enfants qu'aux musiciens. Les musiciens jouent pour faire exister une musique. Les enfants jouent pour construire leur identité personnelle et leur rapport au monde.

Outre le fait de savoir jouer, les enfants et les artistes entretiennent tous deux une relation particulière avec leur corps. Du cerveau jusqu'aux doigts, en passant par la chaîne de la sensibilité et de la sociabilité, les capacités du corps d'un musicien sont toutes mobilisées pour interpréter la musique. L'enfant s'informe, ressent et s'exprime lui aussi par son corps. Le corps de l'enfant est musical avant d'être verbal. Aussi, le lien entre les artistes et les enfants se fait au niveau de la capacité imaginative. Le musicien interprète et crée des images mentales, nécessaires à son expression. Pour l'enfant, le monde imaginaire est aussi important que la réalité. La musique est une façon de construire des images émotionnelles et sensorielles qui viennent s'ajouter aux autres par la voie du sonore.

## DORINE DZYCZKO

Chargée de la coordination des politiques numériques en faveur de la création au ministère de la Culture



La révolution numérique impacte depuis plusieurs années le secteur de la création artistique. Nouvelles écritures artistiques hybrides transdisciplinaires, nouveaux modes de représentation et de relations aux publics, nouvelles modalités d'expérimentations, de production et de diffusion, l'ensemble de la chaîne de la création est aujourd'hui concerné par les usages des technologies numériques.

Certains créateurs se sont emparés de ces nouvelles formes afin de présenter de nouvelles narrations qui peuvent toucher les nouvelles générations.

### EXEMPLES DE DISPOSITIFS DE CRÉATION NUMÉRIQUE

- **Triptyque TO LIKE / TO LIKE OR NOT / CRARI OR NOT**

Compagnie EX VOTO A LA LUNE

La compagnie été créé en 2000 par Émilie Anna Maillet. Elle développe des projets théâtre et arts numériques qui se déploient sur différents médias et qui interrogent les mutations esthétiques et techniques du spectacle vivant.

"Le projet nous parle des paradoxes entre ce qu'éprouve intérieurement un adolescent et ce qu'il doit montrer pour exister parmi les autres." C'est une fresque numérique et théâtrale qui retrace les histoires et les drames du quotidien de 10 jeunes de 15-16 ans, avant pendant et après une soirée qui a mal tournée.

Le projet se déploie d'abord à travers une immersion sur instagram pour découvrir les groupes d'amis des 10 jeunes TO LIKE, puis une expérience subjective en VR de la fête complétée par différentes installations numériques déambulatoires CRARI OR NOT, et enfin une plongée dans leurs conflits internes lors du spectacle en salle TO LIKE OR NOT.

#### TEASER

- **HIKIKOMORI - LE REFUGE**

Joris Mathieu

"Hikikomori" caractérise un type de repli sur soi propre à certains adolescents en prise à des difficultés sociales faisant le choix de limiter leurs liens avec l'extérieur à l'unique satisfaction de leurs besoins vitaux.

Dans ce conte philosophique contemporain, Joris Mathieu propose aux spectateurs.trices une pluralité de portes d'entrées narratives. Par l'intermédiaire de casques audio, chaque spectateur bénéficie d'une lecture radicalement différente de l'histoire.

#### TEASER

Docteur en sociologie, rattaché au CERLIS. Il étudie les rapports à la culture des adolescents.



@pretemoitesyeux.fr\_sophieraqnal

Tomas Legon analyse les pratiques musicales des jeunes générations en fonction de 3 paramètres :

- les pratiques effectives
- le goût ou le dégoût pour un registre
- les rapports à la culture

L'enquête menée par le ministère de la Culture et l'Institut National de la Jeunesse et de l'Éducation Populaire "Goûts, pratiques et usages culturels des jeunes en milieu populaire", avec la collaboration de Tomas Legon, démontre que l'écoute de la musique n'est pas une pratique associée aux jeunes générations. En effet, les chiffres permettent de comprendre que les jeunes des générations précédentes n'écoutaient pas autant de musique que les jeunes d'aujourd'hui. Nous pouvons alors parler d'effet de génération et non pas d'effet d'âge. À l'inverse, le cinéma se révèle être une pratique juvénile par effet d'âge.

## LES PRATIQUES NUMÉRIQUES DES ADOLESCENTS

Effet d'âge, effet de génération, Tomas Legon décrit les pratiques musicales et culturelles des jeunes générations et les différents facteurs à prendre en compte pour comprendre ces évolutions.

L'origine sociale et le sexe de l'individu sont également des paramètres à prendre en compte dans l'observation des pratiques culturelles des jeunes, notamment en ce qui concerne les goûts musicaux. Par exemple les jeunes diplômés expriment un goût prononcé pour le rock et la pop, tandis que les non diplômés expriment une préférence pour le RnB, le rap et le rai.

Comment expliquer « l'éloignement » des publics jeunes ? La musique live, comme pratique culturelle (jouer et écouter de la musique « en direct ») semble moins constitutive de la culture juvénile que dans les 90's.

L'institutionnalisation des musiques actuelles et des autres genres musicaux, autrement dit l'esthétisation, a modifié les rapports à la musique, par une attention portée au concert en lui-même. À l'inverse, les boîtes de nuit sont un exemple de rapport fonctionnel à la musique live, la musique est un support à d'autres activités.

Pour aller plus loin :

### ÉCOUTER L'INTERVENTION DE TOMAS LEGON,

dans le cadre de la rencontre professionnelle "Quelle place pour les jeunes dans les projets musiques actuelles ?" le 15 novembre 2022 à Quimper, organisée par Culture Lab 29 et RamDam.

## CAMILLE SOLER

Déléguée générale et co-fondatrice du réseau RamDam

### MUSIQUE JEUNE PUBLIC ET NUMÉRIQUE

Deux univers qu'il peut sembler difficiles à associer, tant on se bat contre les injonctions grimpantes du tout numérique pour un retour au vivant. Toutefois, les nouvelles générations sont nées avec les écrans, les smartphones : leurs pratiques culturelles sont davantage liées au numérique.

Il existe des œuvres à destination du jeune public qui font appel aux technologies numériques, comme le vidéo-mapping, les technologies sonores, la réalité virtuelle ou augmentée :

- Empty Romm, de Christine Webster : acousmonium virtuel
- Tragédie, de Benjamin Abitan : spectacle sur fil whatsapp
- Jeanne Dark de Marion Siefert, spectacle sur instagram
- Miczzaj, Je suis la bête
- Présentations de saison sur Twitch (Le Gueulard Plus)



©pretemoitiesyeux.fr\_sophieraynal

### TROIS HYPOTHÈSES POUVANT GUIDER LES RÉFLEXIONS :

#### SCÉNARIO 1 / ET SI LE SPECTACLE VIVANT SE DÉROULAIT CHEZ SOI ?

La crise sanitaire a bouleversé les habitudes de consommation culturelle : malgré la réouverture des lieux, une partie du public reste aux abonnés absents. La tendance de la culture qui s'invite dans nos salons s'est amplifiée, avec diverses initiatives pour dématérialiser sa diffusion comme sa production.

Exemples : le festival du confinement « Je reste à la maison », qui a rassemblé du 1er au 7 avril 2020 95 artistes et groupes musicaux, ou les visites virtuelles de musées; Les nouveaux enjeux qui se présentent sont ceux de l'attractivité de nouveaux publics pour les formats numériques et la visibilité décuplée des artistes et des contenus.

#### SCÉNARIO 2 / ET SI LE PUBLIC S'ENTHOUSIASMAIT DES DRAMA GAMES ?

Les spectateurs ont pris goût à une culture dont ils sont les héros. Avec toute l'offre culturelle en ligne, ils attendent une expérience forte et un rôle actif pour se déplacer dans les salles. Il faut alors que le spectacle mette le public en mouvement, et que l'émotion s'incarne jusque dans le corps qui interagit avec l'œuvre.

Exemples : Compagnie ACTE, journal d'un seul jour, un spectacle-feuilleton, grandeur nature et en temps réel dans la ville;

Les réseaux sociaux qui permettent à tous de découvrir des pratiques artistiques et de les diffuser.

#### SCÉNARIO 3 / ET SI LA CULTURE SE RÉINVENTAIT EN MODE « WILDTECH » ?

Et si demain, des cartes carbone restreignaient les français dans leurs habitudes de consommation ? La culture numérique qui consommait trop de bande passante ne peut plus fonctionner, pas plus que les gros festivals qui attiraient un large public et constituaient une source d'émission importante de Gaz à effet de serre.

Le secteur culturel se réinvente pour diminuer son impact carbone: événements culturels ultra locaux, décors modulaires et mutualisés, semaines de la culture, ressourceries...

Les acteurs culturels s'inspirent du mouvement wild tech, ils composent avec les contraintes en réutilisant des technologies pour inventer des nouveaux spectacles surprenants et créatifs. L'essor des digital nomads et le tourisme de proximité pourrait amener au développement d'une culture de proximité.

Les nouveaux enjeux sont ceux d'une relocalisation de la culture qui utilise des circuits courts. Une mutualisation des ressources entre les acteurs pourrait aider à repenser leurs actions après une course au tout numérique;

# PROTOTYPES

Le marathon a rassemblé et fait travailler ensemble des personnes qui ne se connaissaient pas au préalable. Apports flash, interconnaissance et séances de travail collectives ou par groupes, ces temps se sont enchainés pendant **trois jours intenses**.

Les **trois équipes** se sont orientées vers des formats de dispositifs artistiques, avec les moyens mis à leur disposition et les différentes contraintes, en lien avec les lieux et publics ciblés.

Lors de la **restitution finale**, elles ont présenté devant un public des prototypes des créations imaginées.



©pretemoitiesyeux.fr\_sophieraynal

Les nombreux **croquis** réalisés par la facilitatrice graphique Sophie Raynal, pendant le marathon, ont permis de garder une trace visuelle de l'événement et de son déroulement.

Sophie Raynal est également intervenue à l'intérieur des équipes pour **illustrer les 3 prototypes** inventés par les participant.e.s.



## PETITE ENFANCE ET LIEU DÉDIÉ À LA DIFFUSION DU SPECTACLE VIVANT

### MEMBRES DE L'ÉQUIPE



**GISÈLE ABADIA**  
Conteuse



**MARIUS BISCUIT**  
Flûtiste, compositeur  
et improvisateur



**CAMILLE DESMÉ**  
Responsable du pôle  
Actions Culturelles et  
Jeune public à File7



**FANNY FORTAGE**  
Cofondatrice  
d'ENTER.black



**MALENA PERROT**  
Comédienne  
Cie Zébuline



**ALICE LE GUIFFANT**  
Facilitatrice

## ILOTS ÉMOTIONS



©pretemoitesyeux.fr\_sophieraunal

### PRÉSENTATION DU PROTOTYPE

J'ai 3 mois et je suis bien dans tes bras. J'ai 9 mois, je rampe et j'explore tout ce qui est à portée de mains. J'ai 14 mois, je marche et tout m'intéresse. J'ai 18 mois et des mots plein la bouche. J'ai 2 ans et demi et je m'affirme dans mes envies. Différentes sensations et émotions me traversent et c'est une aventure intense.

Le dispositif îlots émotions se définit comme un espace artistique sensoriel, visuel et sonore permettant aux tout-petits de rencontrer et d'expérimenter leurs émotions : la joie, le dégoût, la peur, la colère, la tristesse. Guidé par un.e musicien.ne et un.e comédien.ne, le public déambule d'îlot en îlot. Chaque îlot est un espace multi-sensoriel qui propose de découvrir des textures, des couleurs et des sons différents, en résonance avec chacune des émotions. Un instrument différent est introduit à chaque îlot, permettant aux enfants de découvrir une composition spécifique. Après ce temps d'introduction artistique et musical, les enfants sont invité.es à s'exprimer et à interagir avec des objets qui déclenchent des éléments sonores et visuels.

**îlots émotions** est à la fois un spectacle musical et une installation participative et ludique pouvant être investie en autonomie après le concert. Il s'adresse aux tout-petits ainsi qu'à leurs familles et aux professionnel.le.s de la petite enfance.

## RETOUR EN IMAGES PAR SOPHIE RAYNAL



J'AIME BIEN QUE  
LES ENFANTS ASSISTENT  
DIRECTEMENT À LA  
CRÉATION. VOIRÊTE  
QUE CE SOIENT EUX  
QUI CRÉENT



Consulter toutes  
les illustrations

## ENFANCE ET ESPACE PUBLIC

### MEMBRES DE L'ÉQUIPE



Rosa Castilla  
La vaca estudiantina

**ROSA CASTILLA**

Chargée du Jeune  
Public  
Ville de Gennevilliers



ANTOINE COSTES  
LE RAVAILLEUR

**ANTOINE COSTES**

Technicien et  
concepteur du  
dispositif numérique



Steve Maclett - Spectral  
Planning  
TRISTAN DEPLUS

**TRISTAN DEPLUS**

Artiste, documentariste,  
archiviste, GRPAS (Groupe  
Rennais de Pédagogie et  
d'Animation Sociale)



CHRISTIAN  
la Fêl Foraine

**CHRISTIAN DUCHANGE**

Metteur en scène et  
fondateur de la  
Cie L'Artifice



Plumes au 4/5  
DOMINIQUE DUTHUIT

**DOMINIQUE DUTHUIT**

Journaliste spécialisée  
dans le secteur  
jeunesse



Johanna Walter  
"Tombé du ciel"

**JOHANNA WELTER**

Flûtiste, chanteuse,  
auteure, compositrice  
Semeurs sonores



Le chant du paon  
LORETTE ZITOUNI

**LORETTE ZITOUNI**

Musicienne, multi-  
instrumentiste  
Cie Lilaho



LA GADOUÉ  
AUGUSTINE  
FRÉMOND

**AUGUSTINE FRÉMOND**

Facilitatrice

## VEILLER...



©pretemoitiesyeux.fr\_sophieraqnal

## PRÉSENTATION DU PROTOTYPE

Un soir, nous donnons rendez-vous aux habitant.es d'un quartier dans la cour de leur école primaire pour veiller ensemble jusqu'à la tombée de la nuit, dans une longue récréation musicale. Notre proposition évoque le lien qu'entretient chacun.e avec son environnement proche. Arbres, bancs, paniers de baskets, plaques d'égouts, tracés au sol, recoins, "objets trouvés" de l'école, nous parlent et parlent de nous. Ils font partie de ce monde humain et non humain qui s'est chargé d'une partie de notre mémoire, de notre vécu. Ils seront à la fois sujets et supports à notre création musicale. Leur porter attention, c'est aussi porter une attention à nos gestes quotidiens.

L'équipe artistique pluri-disciplinaire concernée aura préalablement investi l'école et son voisinage, à l'occasion d'une résidence et d'un travail de terrain (enquête, observation participante, ...). Elle observera la vie des lieux et collectera toutes sortes de traces auprès des petit.es comme des grand.es. Ces éléments et espaces porteurs d'histoires, mis en musique par des dispositifs numériques et sonores, nous aideront à ré-investir ce lieu en dehors de ses temps d'usage habituels et témoigneront de nos passages, entre l'autorisé et l'interdit, l'énoncé et le secret, le passé et le présent, les espaces vécus et administrés... le jour et la nuit.

Composée en trois parties, cette soirée comprendra :

- un temps d'accueil musical qui symbolisera le franchissement incongru de l'espace scolaire, la nuit. (idée d'un toboggan musical interactif enjambant la grille de l'école).
- Les spectateur.trices seront ensuite invités à déambuler en groupes dans la cour afin de découvrir un ensemble de dispositifs numériques différenciés et surprenants, orchestrant les différents témoignages et sons préalablement recueillis (par exemple, la bouche d'égoût, amplifiée, pourra se mettre à raconter tous les objets qu'elle a recueilli au fil des générations, ...).
- un temps de sieste sonore, apaisant, propice au relâchement, regroupera tous.tes les spectateur.trices. Un ensemble musical "tout-terrain" (à géométrie variable) prendra "la récréation" au pied de la lettre, dans un mode de jeu musical improvisé, dialoguant avec une bande-son produite pour l'occasion.
- Le passage du jour à la nuit fera surgir nombre de réminiscences, et chargé.es de cette mémoire émotionnelle, nous passerons, ensemble et apaisé.es, vers un autre monde, celui du sommeil...

## RETOUR EN IMAGES PAR SOPHIE RAYNAL



ON A UN LIEU,  
ON A UN TEMPS  
C'EST DÉJÀ GÉNIAL

TOUT LE MONDE A  
RÊVÉ AU MOINS  
UNE FOIS QU'IL  
ALLAIT À L'ÉCOLE  
EN PYJAMA...



Mais donc  
vous voulez  
quoi ? Faire  
dormir les  
enfants à  
l'école ?



Consulter toutes  
les illustrations

## ADOLESCENCE ET ESPACE NUMÉRIQUE

### MEMBRES DE L'ÉQUIPE



**SÉBASTIEN BÉRANGER**  
Compositeur, créateur  
numérique, musiques  
électroniques



**SÉBASTIEN CAMPOS**  
Directeur du Château  
Éphémère



**CHRISTOPHER  
LACASSAGNE**  
Dramaturge



**CLAIRE LEBRUN**  
Contrebassiste



**NATHALIE LE GALLOU-ONG**  
Parcours public,  
scénographe



**PASCAL LIMÉ**  
Parcours public,  
scénographe, médiation  
jeunesse et culturelle



**TONINO RIZZO**  
Facilitateur

## MÉTA MORPHOSE

# Méta Morphose



©pretemoitiesyeux.fr\_sophieraunal

## PRÉSENTATION DU PROTOTYPE



Entrer dans l'univers de  
Méta Morphose

### Parcours expérientiel sonore, musical et numérique au Château Éphémère, Carrières-sous-Poissy

MetaMorphose est un parcours expérimental multidisciplinaire qui explore les frontières entre la musique, le son, la technologie et les arts visuels notamment à travers l'univers du Manga. Il réunit, dans le dispositif, contrebassiste et performer numérique live, plongeant les adolescents dans un voyage immersif et interactif.

Ce rite de passage permet de lier l'individu à un groupe, à l'image de la cérémonie japonaise Seijin shiki qui marque le passage à l'âge adulte.

L'expérience commence dans un couloir sombre, évoquant un passage, une transition. Le spectateur adolescent est invité à entrer dans un des « phonomatons ». A l'intérieur, une hôtesse, « Dragon éternel », l'invite à imaginer puis à enregistrer une suite de mots qui le caractérise individuellement. Il enregistre cette phrase qui, grâce à un dispositif d'intelligence artificielle, donne vie à un avatar visuel inspiré de l'univers du manga. Cet enregistrement vient simultanément nourrir une œuvre musicale créée en live par le duo musicien.ne et performer numérique.

Au fur et à mesure des enregistrements des adolescent.e.s, les avatars s'ajoutent les uns aux autres, l'univers sonore s'enrichit, plongeant les spectateur.trice.s dans un paysage immersif, sonore et visuel. Les individualités s'effacent petit à petit au profit d'un univers collectif, en perpétuelle évolution.

## RETOUR EN IMAGES PAR SOPHIE RAYNAL



On en est où ? ...

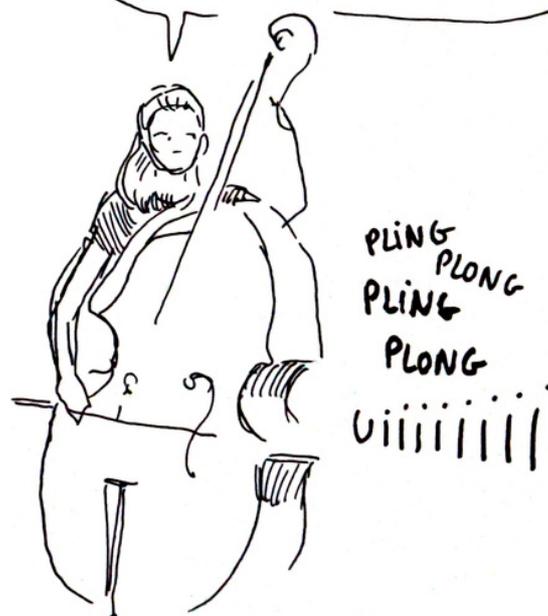
Eh bien on arrive dans le lieu, on enregistre sa voix, ensuite on met un masque, on prend son smartphone et aussi on envoie un flashcode et on interagit avec des musiciens et ...

Bon, on a pas encore fait des choix !



Le thème serait autour de l'identité.  
COMMENT ON EXISTE SOI,  
PAR RAPPORT AUX AUTRES

Attends, j'essaie de faire un truc japonais



[Consulter toutes les illustrations](#)

# RESSOURCES

## RESSOURCES JEUNE PUBLIC

- Prototypage installation Philharmonie des enfants BrutPop
- Jeune public et arts de la rue
- Des regards en miroir sur les espaces publics et naturels
- Jeunesse, culture et numérique
- Territoire d'éveil
- L'espace public, un terrain de jeu partagé entre enfants, adultes et artistes ?, Artcena
- La musique jeunesse quitte l'âge ingrat
- Le spectacle musical jeune public - supplément La Scène
- Les usages du numérique dans le spectacle vivant théâtral

## CONTACTS

- RamDam
- Agence Sensible : Terrains de jeu : le marathon créatif dédié à la création musicale pour la jeunesse !
- DGCA - Direction Générale de la Création Artistique
- Sophie Raynal - Prête moi tes yeux



# ANNEXES

## DOMINIQUE BOUTEL

### Journaliste et Fondatrice de l'association Musique Jeune Public

#### LA MUSIQUE ET LES ENFANTS

Je me présente brièvement pour que vous ayez une idée d'où je viens..

Après avoir exercé pendant 15 le métier d'enseignante à l'EAB, j'ai produit des émissions de radio pour France Musique et France Culture pendant 30 ans. Beaucoup d'entre elles étaient des émissions pédagogiques, ou avaient trait à l'éducation musicale.

J'ai par ailleurs fondé une association dans le 18ème à Paris Musique Jeune Public.

**Pour moi, parler de la musique pour les enfants, c'est un peu comme aborder un continent, comme l'Afrique dont on parle toujours comme si elle était une !** Alors je vous livre un peu en vrac des réflexions qui sont issues à la suite de nombreuses expériences et de rencontres...L'enfance, ce n'est pas un tout, c'est une multiplicité de moments, de changements, de rythmes et de temporalités, c'est à la fois parler d'être à part entière, avec des besoins, des désirs propres, et d'être en devenir, inscrits dans un processus de construction de soi... C'est avec ces deux réalités qu'il me semble qu'il faut aborder la question de l'enfant dans son rapport à la musique.

Et dans cette architecture complexe et mouvante, où peut bien se placer la musique ?

A mon sens, c'est au centre ...

Le tout jeune enfant appréhende le monde qu'il découvre de façon sensorielle : toute sensation est prétexte à connaissance, à apprentissage.

Et **le son, la musicalité du monde** qui l'entoure, entrent pour une part importante dans cet éveil. Nous, adultes, croyons souvent avoir perdu cette perception du monde sonore (à l'exception peut-être de certains musiciens).

Mais pour le tout jeune enfant, la berceuse chantée par la mère ou le père, les bruits qui rythment sa vie quotidienne, les résonances qu'il fabrique avec sa voix pour appréhender l'espace, tout est facteur de connaissance et de reconnaissance.

La musique régule ses trop pleins émotionnels dès le tout jeune âge : voyez comme les enfants s'apaisent lorsqu'ils écoutent jouer un musicien, comme ils sont immédiatement sollicités par un son, ou lorsqu'ils entendent une chanson. C'est par exemple une partie du travail que l'on peut observer avec des musiciens à l'hôpital . Et ce rapport presque structurel à la musique dure toute la vie.

Le tout jeune enfant est un « chasseur de sons », comme l'explique Chantal Grosléziat dans un ouvrage du même nom. Chasseur de sons, qu'est-ce que cela veut dire ? Voilà ce qu'elle en dit : « L'oreille aux aguets, le bébé écoute déjà. Il butine paroles, musique, sons, bruits pour s'élançer, de vocalises en imitations sonores, des bruits du corps aux bruits des objets vers les instruments et leur musique ».

Cela signifie aussi qu'il n'y a pas de hiérarchie dans le monde sonore des enfants, et que ses oreilles sont largement ouvertes sur le monde et l'aident à le comprendre, à l'organiser, à lui donner un sens. Tout fait musique. Les enfants sont en quête de sens, de langage et la musique en est un. Ses oreilles lui permettent, au même titre que sa peau, que sa bouche, que ses yeux, d'installer une relation avec le monde qui l'entoure. Certains sons sont facteurs de connaissance de l'environnement, des autres, ce sont des sons qu'on pourrait qualifier de « pratiques » ou de « relationnels », mais d'autres sont associés à l'émotion, quelle que soit sa nature , affective ou esthétique. Certainement que les voix qui l'entourent ont une mélodie qui leur sont propres, et qui remontent à une période intra-utérine comme de nombreux scientifiques l'ont démontré, mais il est assez fascinant d'observer la réactivité des très jeunes enfants au son d'instruments, de chansons, de voix....

La musique, dans beaucoup de civilisations, fait partie de leur vie depuis toujours, soit à travers des pratiques des communautés dans lesquels ils grandissent, ou à travers leurs parents, leur entourage de façon aléatoire ou volontaire, selon qu'autour d'eux, on considère que cette expression artistique est nécessaire, plaisante, utile , au choix ... Il y a cependant une grande différence entre une musique enregistrée, qui est toujours la même à chacune de ses diffusions, et une musique « vivante » dont l'une des caractéristiques est le côté unique de la prestation.

Les jeunes enfants, des tout petits aux un peu plus grands, appréhendent le monde comme un tout : ils ont une approche polyphonique du moment sonore ou musical, et sont capables d'écouter, de bouger, de parler , de jouer en même temps qu'ils écoutent. Car c'est tout leur être qui est mobilisé dans l'écoute.

D'ailleurs, il est intéressant de questionner ce mot de « jouer », qui s'applique aux enfants aussi bien qu'aux musiciens. **Les musiciens jouent pour faire exister une musique, les enfants jouent pour construire leur identité personnelle et leur rapport au monde.** Il y a donc un point commun entre les enfants et les artistes, c'est leur goût pour l'art en général et la musique en particulier, comme quelque chose de vital, d'essentiel. Je ne connais pas d'enfants qui ne réagissent pas à la musique. Et pour peu qu'on ne les conditionne pas trop, leur oreille est ouverte à tous les styles, tous les genres, comme elle l'est à toutes les langues. Il y a quelque chose de tout à fait particulier dans la musique, dans ce langage sans paroles, qui joue sur l'harmonie, sur les intervalles, sur les frottements, les tensions, les hauteurs, et qui n'existe que si elle est jouée, ou chantée, et qui semble absorber les enfants.

Assister à un concert ou un spectacle musical, pour beaucoup d'entre eux, cela représente la découverte d'un univers complètement neuf, plein de possibles, sans représentation pré-conçue, une palette très riche et c'est une expérience unique à n'importe quelle étape de l'enfance. C'est le moment d'un échange, d'une relation de sensibilité à sensibilité, d'expression qui se passe de mots. De la découverte de sons nouveaux pour les plus jeunes, à la perception des nuances d'une interprétation pour les plus âgés, l'expérience de la musique vivante est une rencontre entre les artistes et les enfants, deux univers qui ne sont finalement pas si éloignés. **Outre le fait de savoir jouer, qu'est-ce qui les rapproche ? Peut-être d'abord le corps.**

Tous les musiciens connaissent l'importance du corps dans la musique, les postures, le rapport physique à l'instrument, le geste instrumental qui multiplie la production musicale. Le corps du musicien est un corps musical dont toutes les capacités sont mobilisées pour interpréter la musique, du cerveau jusqu'aux doigts, en passant par la chaîne de la sensibilité et de la sociabilité : L'enfant est lui aussi un corps totalement engagé dans le présent, et c'est par ce corps qu'il ressent, s'exprime. Son corps est musical avant d'être

verbal, il suffit d'observer les enfants pour le comprendre. C'est par son corps que l'enfant reçoit des informations, des sensations, qui participent à sa conscience de lui-même dans une globalité qui met en œuvre toutes les fonctionnalités de ce corps.

Et puis peut-être, ce qui relie aussi les artistes et les enfants, c'est leur capacité imaginative : le musicien, lorsqu'il interprète, fabrique consciemment ou non, tout un tas d'images mentales, nécessaires à son expression. Pour l'enfant, le monde imaginaire est au moins aussi important que la réalité. L'activité ludique de l'enfant, basée sur la répétition, l'expérimentation, qui passe de son corps aux objets, lui permet de se représenter lui-même, de se nourrir de représentations, d'images qui lui permettent de construire sa pensée, de plus en plus élaborée au fil des années. Interpréter le monde qui l'entoure, c'est pouvoir se le raconter pour soi-même. Et la musique, dans son abstraction, est une façon de construire des images émotionnelles, sensorielles, qui viennent s'ajouter aux autres par la voie du sonore. Il est donc important de considérer la musique non pas comme systématiquement un apprentissage, mais comme une expérience nécessaire au développement des émotions et de la sensibilité, fondamentaux pour la construction de l'être humain.

**Et puis pour l'enfant, le moment de musique est aussi un moment de partage, avec l'adulte, avec lequel l'interaction est essentielle :** le lien est à la base de la relation de l'enfant au monde, dans la dépendance qui est la sienne.

Repère, émotion, abstraction, concentration, développement sensoriel de l'ouïe, les scientifiques le disent (et le démontrent) la musique a un impact sur nos apprentissages, notre développement émotionnel, sur notre intelligence et nos rapports sociaux .

S'adresser aux enfants , dans le spectacle vivant, n'est pas une mince affaire : c'est un public exigeant, qui n'a pas de codes établis à priori sur les genres (même si notre société de consommation formate les enfants de plus en plus jeunes) , mais qui est sensible à la justesse de l'engagement et à l'exigence des propositions. **Avec les enfants, on ne triche pas, surtout en musique.** Mais elle ouvre un espace de communication libre, dont les enfants s'emparent volontiers.

