



Proposition de projet

Préparé par : Julien Lagier, sociologue, musicien

Projet : Audio Guide Créatif

Contact : zedika@zedika.fr / 06 84 18 25 33

Lien d'écoute sur notre site : zedika.fr

ASSOCIATION ZEDIKA

L'association Zedlka œuvre depuis 2006 dans le domaine de la création en audio 3D binaural et audiovisuel. Mixage, mastering, enregistrement 3D.

L'association à travers un regard sociologique s'attelle à rechercher des croisements avec les différentes formes d'art et la 3D audio binaural.

L'association s'adresse à tous les publics et s'intéresse à l'accessibilité du savoir à travers la création audiovisuelle ou la production de spectacle vivant.

CRÉATION

Création musicale ou sonore (TV, Cinéma, Radio, Danse, Musée, Théâtre, Web...)

Doublage et bruitage de film ou dessin animé

Enregistrement, Mixage, Mastering (Studio)

Création vidéo (Documentaire et reportage audio/vidéo, clip, film d'animation...)

MÉDIATION

Accompagnement de projet en groupe ou personnalisé (M.A.O./audio/vidéo)

Atelier & Stage sur logiciel libre de droit & gratuit

Création d'événements artistiques audiovisuels, spectacles vivants

ÉCOUTE

Apport d'un regard sociologique sur les actions menés

Évaluation des projets artistiques & culturels

Invention de nouveaux outils d'évaluations de l'action culturelle

AUDIO GUIDE CREATIF



PROJET

Objectif

Voici une mise à plat d'un projet théorique qui pourrait prendre la forme finale d'une exposition de plusieurs pôles d'écoute en 3D Audio.

Les 4 objectifs principaux sont :

- Le recueil de la parole des habitants/des citoyens présents sur le territoire au moment de notre visite
- Réaliser une création musicale à partir des sons spécifique au territoire concerné
- Valoriser le territoire, voir ce qui est créateur de richesse. Ce qui fait authenticité. Qu'est-ce qu'on ne trouve pas ailleurs ?
- Créer une exposition pertinente adaptée au lieu et au public concerné (Audio guide itinérant, exposition fixe etc...)

Contour du projet

Garder la mémoire des lieux, des évènements, à travers l'enregistrement audio de différents discours et témoignages auprès des habitants. Accompagner artistiquement une transition, un changement, un souvenir, en libérant la parole au fur et à mesure des phases et en garder une trace pour la partager au travers d'une exposition.

Nous aurons des enregistrements en 3D audio sur le territoire dans sa globalité. Un pied dans le local si il est nécessaire d'aborder un lieu spécifique et un autre dans le global.

A travers les différents enregistrements sonores nous aurons aussi peut-être un discours plus global sur les envies d'avenir de leur territoire. « L'identité d'une région c'est à la fois le passé vécu par ses acteurs et un avenir voulu par eux » (Victor Scardigli)

Angle d'approche, dedans et dehors

- Dehors

Le processus de participation peut se faire à travers l'interview (Quand dire c'est faire).
L'univers sonore dans le contexte d'un interview « chez l'habitant »/sur le lieu de rencontre peut s'avérer assez riche.

- Dedans

Si nous nous concentrons sur un lieu en particulier (médiathèque, musée, parc...) Il pourrait être intéressant d'avoir le point de vue du personnel de ce lieu. Un discours plus institutionnel afin d'expliquer la démarche et donner des informations essentielles sur l'histoire du lieu. Un pôle d'écoute au sein de l'exposition pourrait être consacré à ce point de vue.

- Atelier

Le processus de participation peut également se faire au sein de ce lieu si cela est possible grâce à un atelier de 3D audio à destinations des usagers (Enfants, Adultes)

Il peut être envisageable de réaliser avec des usagers des scènes amusantes de fiction.

Cela peut être la reconstitution d'un évènement qui s'est déroulé sur le territoire. Ou inventer quelque chose de manière improvisée ou écrite. En prenant comme point de départ les lieux du territoire. En parlant des lieux de manière créative et imaginaire cela dit quelque chose du territoire. Les usagers puisent dans leurs expériences personnelles pour décrire les lieux et les situations, il sera sans doute possible d'obtenir des passages assez amusant.

La 3D Audio Binaurale

... Une invitation à l'écoute. Une écoute autrement...

Les sons 3D, nous les vivons tous les jours et nous ne les connaissons que trop bien. Mais les écoute-t-on vraiment ?

Cette balade, enregistrée et composée par Maÿwen MAURO et Julien LAGIER à pour objectif de plonger l'auditeur dans une fiction sonore constituée de saynètes aux effets 3D étonnants.

Sans doute reconnaîtrez-vous une harpe, un oiseau, des cloches, mais vous ne les avez jamais entendus comme là, dans ces espaces, ces mouvements.

Le « son 3D » ou « binaural », se distingue de la stéréo par la spatialisation des sons dans l'espace. En stéréo, les sons se promènent d'une oreille à l'autre, en restant à l'intérieur de la boîte crânienne, le long d'un fil droit qui traverse le cerveau.

Avec des sons en 3D au casque, tout change. Il devient possible d'occuper tout l'espace à la fois, dans et autour de la tête en ajoutant le proche-lointain et le haut-bas.

Le point de vue d'un duo d'artiste

Maywen Mauro, musicienne, et moi même Julien Lagier, sociologue et musicien avons un fonctionnement très complémentaire. Nous travaillons souvent en binôme sur ce type de projet. Libérer la parole et obtenir des moments touchants ou amusants.

A travers les compétences de musicienne multi-instrumentiste de Maywen Mauro et son don pour le chant nous pourrons enregistrer de manière improvisée des musiques sur place au sein d'un contexte sonore intéressant ou en studio. Ces enregistrements nous permettront de composer des vignettes audio 3D ou une composition d'un plus long format. Je serai davantage sur la partie technique audio et théâtrale ainsi que sur les questionnements de territoires.

Notre posture étrangère au territoire et l'objectif artistique de notre présence nous permettra d'accueillir la parole des habitants de manière riche.

C'est à travers notre regard que les habitants redécouvriraient leur territoire. Le point de vue de l'exposition serait donc celui de notre duo . Qui peut être la création d'un duo de personnages fictifs au moment de la restitution. Ce qui permet de garder la distance nécessaire pour créer des passages un peu humoristiques, légers et garder un fil conducteur.

Accompagnement

Nous aurons besoin d'être aiguillé sur place afin de déterminer ensemble les lieux les plus intéressants à découvrir d'un point de vue sonore. Obtenir de la documentation concernant les activités spécifiques au territoire. Des « personnes/personnalités » du territoire pourraient être à rencontrer. (La méthodologie d'approche des habitants/citoyens restant à définir).

Restitution

Il s'agira pour nous de créer au départ une bibliothèque sonore puis une ou plusieurs créations et petit à petit de pouvoir constituer des tableaux, des thématiques.

Les thématiques pourront se découvrir et se définir ensemble au fur et à mesure. En fonction du terrain et des échanges.

La ou les créations peuvent se retrouver dans un dispositif d'Audio Guide (casques audio) afin que le public puisse se déplacer et profiter de l'écoute en extérieur ou à un endroit de son choix.

Ou bien dans des pôles d'écoute qui auraient chacun une vignette audio en 3D. À voir combien de pôles d'écoute il serait pertinent de réaliser.

Nous pouvons proposer pour l'exposition que l'écoute se fasse à travers un vieux téléphone des années 70's/80's . Mis à disposition par l'association ZedlKa. Un pôle d'écoute serait donc un ancien téléphone qui permet la diffusion et le branchement de deux ou quatre casques. Les téléphones pourront être disposés dans différents espaces. Toutefois ceux ci devront être raccordés à une prise électrique.

Ou bien des bornes d'écoutes traditionnelles.

Les dispositifs d'expositions fixes (Bornes ou Téléphones) :

