

Workshop

Touch Designer

Projet : Scénographie pour une représentation
de musique classique



Verstraete Jeanne
Tanguy Aurore
Sandevoir Marie
Gharbi Meriem

1– Sujet (2/13)

2– Veilles (3/13)

3– Contexte (6/13)

3– Planche univers (7/13)

4 – Concept (8/13)

5 – Réalisation (12/13)

6 – Conclusion (13/13)

I) Sujet du workshop

Au cours de ce workshop, nous avons eu l'occasion de manipuler le logiciel Touch Designer afin de proposer une installation interactive.

Les principales questions, que nous nous sommes posées sont :
Quelle expérience voulons-nous faire ressentir à nos spectateurs ?
Qu'est-ce qu'ils retiendraient de cette expérience ?

Pour répondre à ces questions, nous avons dans un premier temps déterminé quelle genre d'installation nous voulions créer. Notre choix s'est porté sur une scénographie de concert. En effet, ces dernières années, les installations interactives se sont beaucoup développées et ceux notamment dans le milieu de la musique.

De nos jours, les concerts sont très souvent accompagnés d'une série d'animations. Une expérience auditive devient alors audio-visuelle.

On retrouve beaucoup ce type de scénographie dans les concerts de musique techno, qui sont très rythmés. De plus, ces animations jouent avec des visuels rapides et très colorés pour augmenter l'expérience qui en devient plus intense et mémorable.

Notre but est de mêler la musique avec les visuels pour donner une expérience plus forte lors d'un concert, jouer avec la synesthésie. Le choix de la musique était très important, de ce fait nous avons porté notre choix sur la musique classique.

La musique classique est puissante. On ressent la force des sentiments. Les différents instruments et sonorités sont idéals pour donner une expérience cognitive forte au spectateur.

Ainsi nous avons petit à petit orienter notre choix vers la scénographie d'un concert de musique classique.

Nous y voyons aussi l'opportunité d'expérimenter, puisqu'il s'agit ici de mixer les modes de représentation d'un style de musique plus contemporain avec une musique plus ancienne.

II- Veilles

Yearning for the Infinite de Max Copper (28/09/2019)

Performance qui se déroule au Barbican de Londres.

Cet installation à la particularité d'englober toute la salle et de donner un aspect 360° et 3D.

L'expérience est donc immersive pour le spectateur



Grand Soir numérique à la Cité de la musique

Concert qui entremêle technologie et orchestre, cela à travers une performance audiovisuelle. Nous pouvons y voir une sculpture cinétique et un dispositif électronique en temps réel pour donner un ensemble intercontemporain. Ce qui nous a interpellé à travers cette performance c'est l'originalité de l'installation : ce tissu en forme de cylindre sur lequel est projeté une narration tirée de la culture asiatique. De plus tout au long du concert, il y a une interpolation entre le classicisme et perfectionnisme de l'orchestre et l'innatendu du numérique.



II- Veilles

Performance de BTS

La scénographie de concert de kpop est très détaillée.

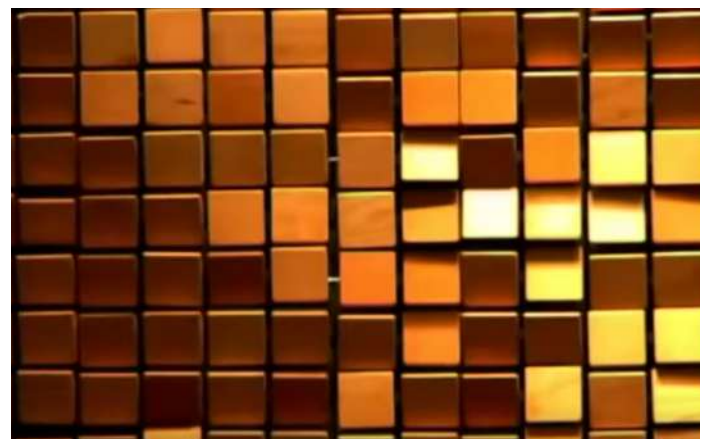
Elle permet de rapidement et efficacement changer l'ambiance de la scène, accompagnant ainsi l'artiste et la musique pour donner une expérience complète lors d'un spectacle.



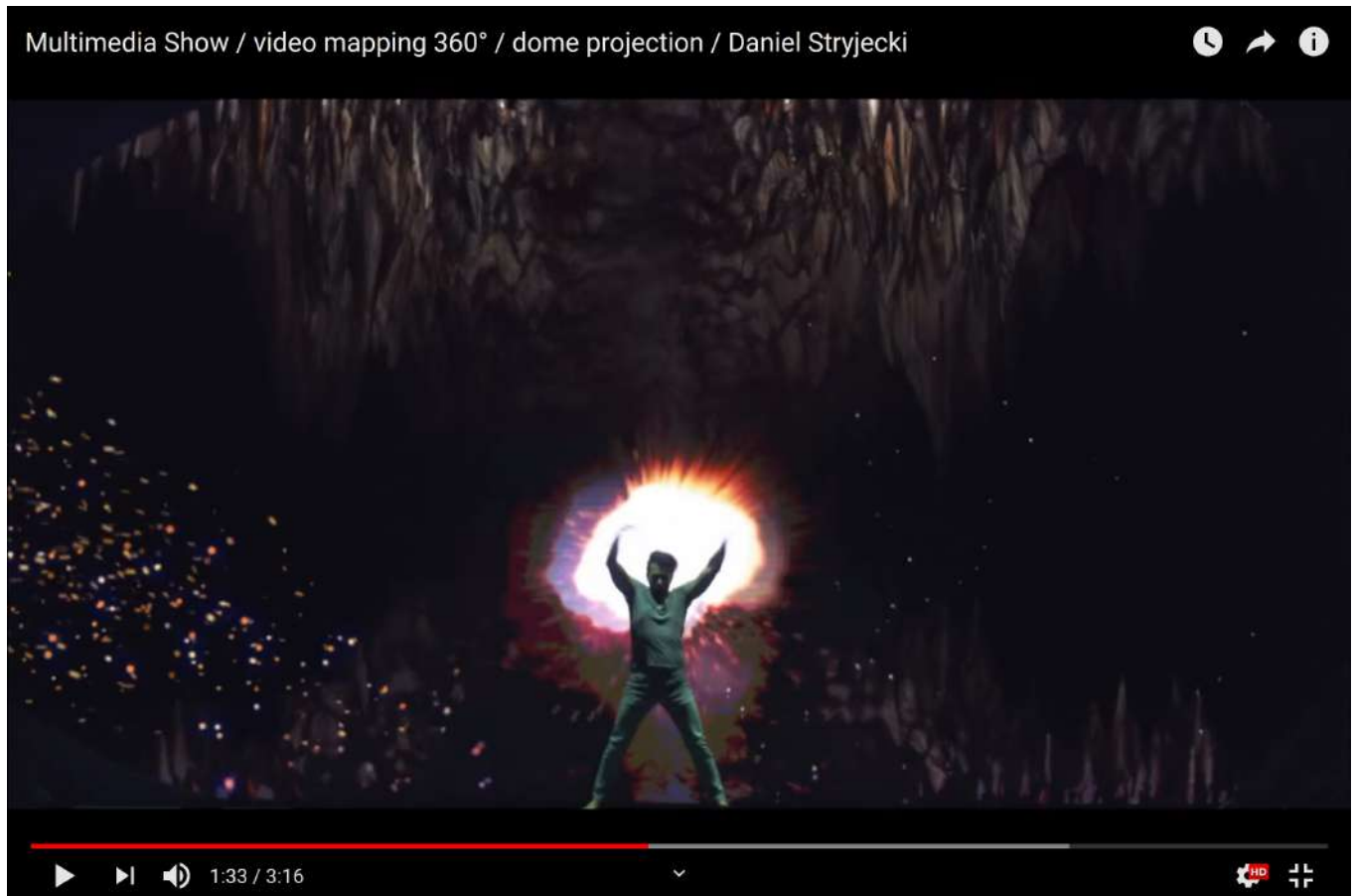
The wooden mirror

Ce dispositif est un miroir qui reflète les personnes face à lui. C'est une oeuvre artistique qui place l'utilisateur au centre. Il devient même une partie du dispositif puisque sans lui, l'installation ne fonctionne pas.

Le mécanisme dépend de la lumière. En effet, grâce à une caméra, placer à hauteur des yeux, des petites plaques change de direction afin de projeter de la lumière ou non.



II- Veilles



Multimedia Show : video mapping 360°

Cette performance se déroule dans un dôme, c'est une expérience à 360°.

Le danseur réalise des mouvements, qui sont accompagnés par la musique et un mapping sur l'ensemble de la structure.

L'oeuvre met clairement en exergue l'installation immersive et donne une expérience intense au spectateur.

Direction: Jacek Kościuszko, Daniel Stryjecki

Choreographie/Dance: Daniel Stryjecki

Art Direction/Graphic Design/Animation:
Celina Skiba/OneCell Studio

2nd Animator: Piotr Skiba

Production Superviseu<r: Sylwia Kościuszko

Multimedia: E4EYE

Production: Film Image

Location: Alvernia Studios

III- Contexte

L'interaction

Durant des siècles, la place du spectateur et celle de l'acteur (personne qui agit) étaient définies et respectées. Le spectateur contemplait et critiquait ce qu'il voyait et l'acteur agissait afin de satisfaire son public tout en faisant passer un message. Nous avons pu remarquer que dans certains domaines comme les représentations de musique classique, cette disposition est très présente.

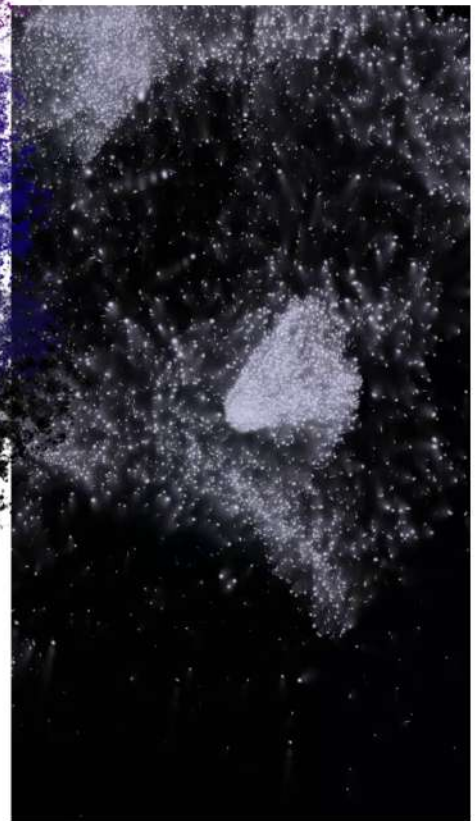
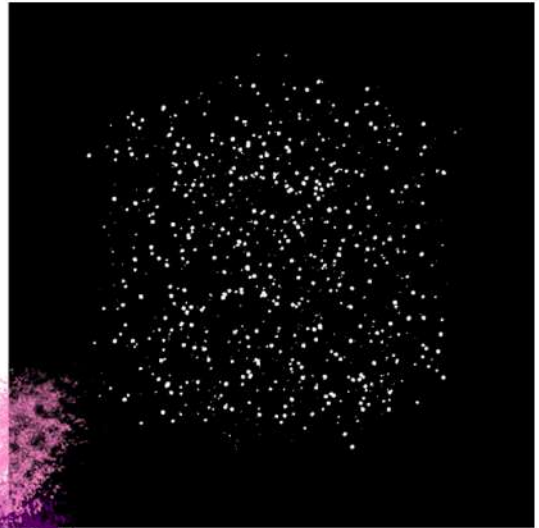
Cependant, depuis le XXe siècle, le statut du spectateur a beaucoup évolué puisque maintenant il peut participer à une œuvre et même en devenir l'acteur. C'est donc dans un contexte de représentation de musique classique que nous souhaitons faire interagir le spectateur tout en laissant au cœur de l'œuvre les professionnels. Nous souhaitons créer une œuvre participative.

Le numérique

Ce qui fait la musique classique c'est son classicisme. Pourtant, la musique ne cesse d'évoluer. En effet, les morceaux les plus connus sont revisités et l'usage des instruments est détourné afin de trouver d'autres manières de jouer.

De plus en plus d'orchestres se modernisent par l'intégration du numérique dans leur scénographie. Cela permet d'immerger le spectateur en stimulant les sens de l'ouïe et de la vue. Cela rend plus spectaculaire et marquant la performance. Par le biais du numérique, la musique classique ouvre ses portes à d'autres cibles. C'est cet aspect là que nous soutenons : rendre de plus en plus accessible la musique classique et la faire découvrir à un plus large public.

IV- Planche univers



V- Concept

Notre projet

Comme nous l'avons mentionné précédemment, notre projet consiste à faire une scénographie pour un concert de musique classique. Nous avons cherché à augmenter l'expérience qu'on aurait pu avoir dans une salle comme un opéra ou un théâtre.

On s'est demandé comment assister un orchestre et accompagné la musique ? Comment donner une expérience plus mémorable, plus forte ?

Avec nos veilles et nos recherches, on c'est rendu compte que donner une impression d'animation à 360° serait un bon de moyen d'arriver à notre objectif.

Pour mené le projet, on choisit la Valse "Waltz No. 2" de Dimitri Chostakovich. C'est une musique très connue dansante et très rythmée. Elle pourrait très vite susciter l'intérêt du public.

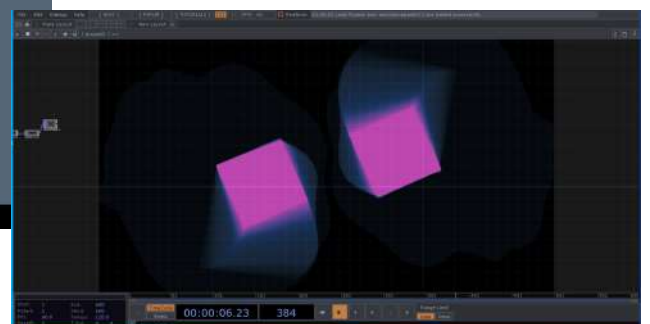
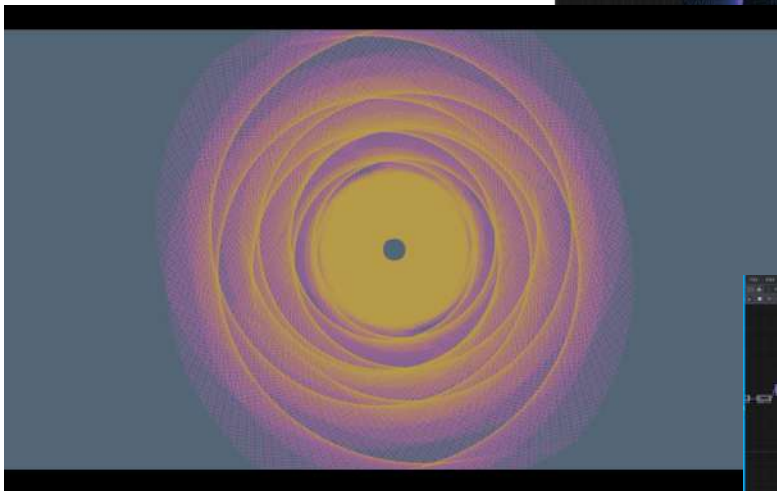
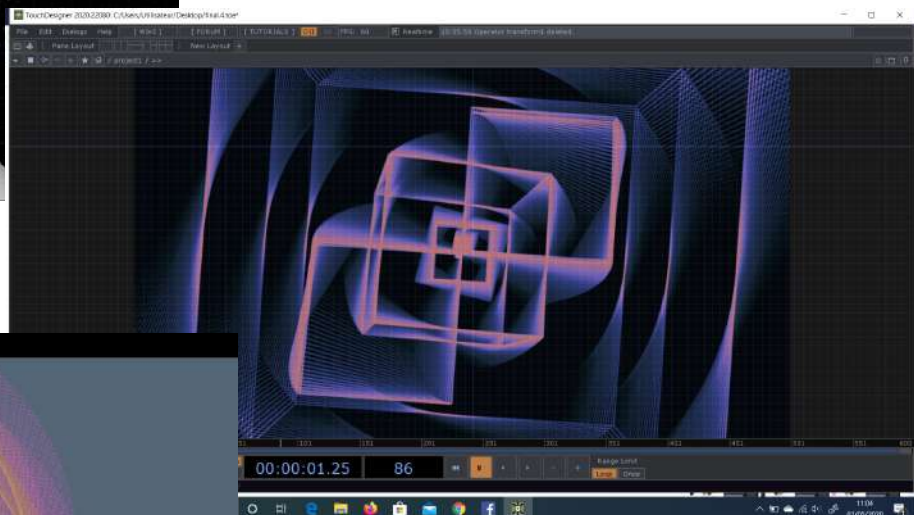
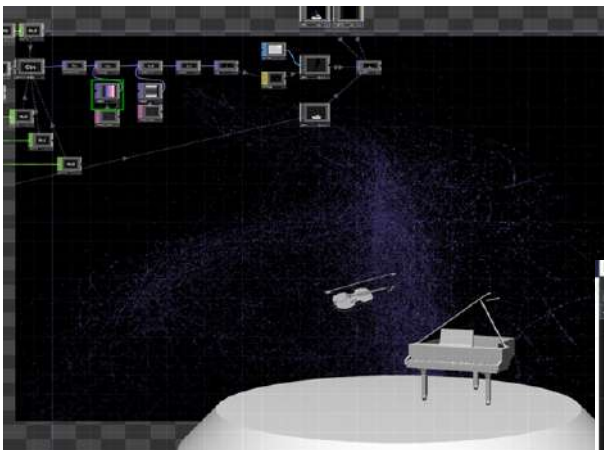
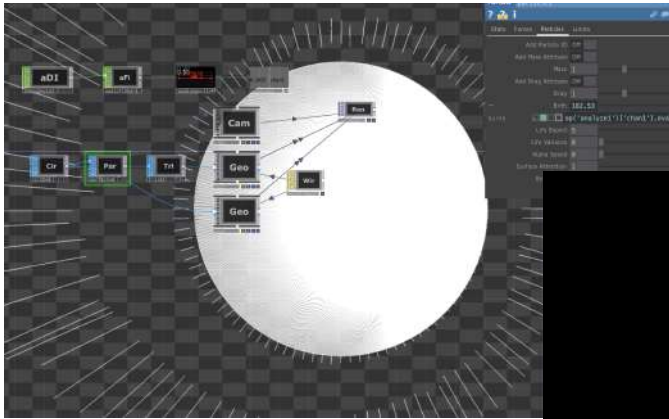
Pour avoir notre rendu final, nous avons dans un premier temps commencé par faire des expérimentations.

On a commencé par des tutoriels, qu'on s'est approprié. Les animations, auxquelles nous avons abouties, ont été la base du projet.

Nous avons ensuite, utilisé des modélisations 3D d'instruments de musique pour simuler une scène. Dans la vidéo de démonstration, nous voulions faire comprendre que les animations seraient réparties sur l'ensemble de la struture.

V- Concept

Nos expérimentations



V- Concept

La narration

La composition Waltz No. 2 a été composée en 1938. Elle a une histoire un peu particulière puisque la partition a été perdue lors de la Seconde Guerre mondiale. Il faudra attendre 1999 avant qu'une réduction pour piano soit retrouvée.

Dimitri Chostakovitch est compositeur qui a un style assez osé avec des touches de folies dans ces compositions. Pourtant la Waltz No. 2 est plutôt conventionnelle. Cette composition est claire et agréable bien qu'elle est un rythme varié, ce qui donne une version qui oscille entre l'élégiaque et l'emporté. Mais on y trouve aussi une harmonie qui nous berce.

Après avoir compris l'intention de cette composition, nous avons souhaité sublimer et respecter la musique à travers nos animations. Pour cela, nous alternons entre vivacité et douceur afin de faire ressentir de la nostalgie ainsi que de la colère.

De plus, nous avons choisi comme couleur de base, le noir. Cela donne une profondeur et un côté mystérieux à la représentation, qui est en adéquation avec la musique. De plus les animations sont d'une même couleur : le violet. Cela accentue le côté envoutant de la musique et permet de transporter le public.

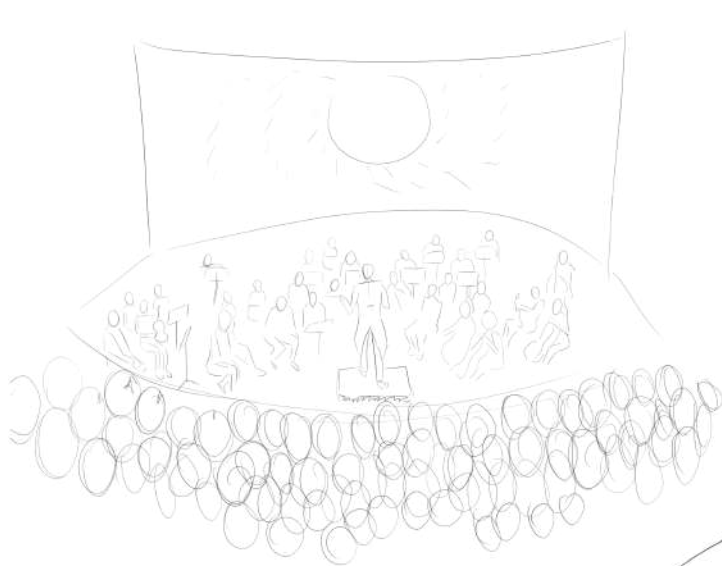
Concernant le mouvement de nos animations, nous avons souhaité transparaître un aspect très hypnotisant. Pour cela nous avons des animations arrondies qui donnent l'impression qu'elles viennent vers nous. Ensuite, d'autres qui nous englobent et enfin une qui danse. Cela offre un spectacle poétique et dynamique qui interprète visuellement la composition.

IV- Concept

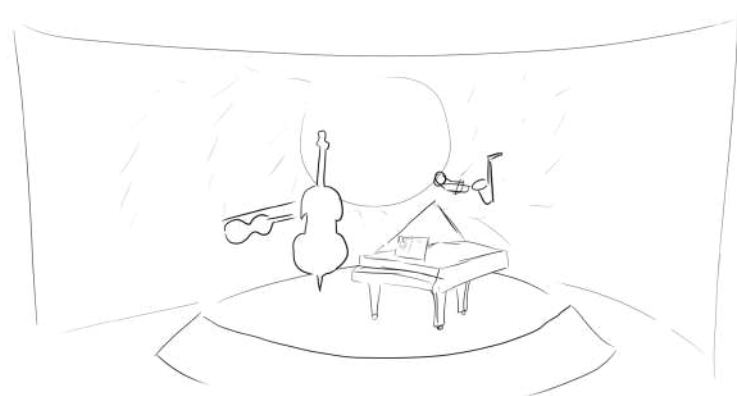
La scène

Enfin, nous avons pensé l'intérieur du lieu. L'objectif est de placer au centre les spectateurs et faire graviter tous les éléments autour d'eux. En face du public se trouve une scène qui tourne sur elle même, comme bercée par la musique. Les musiciens qui composent l'orchestre font partie de l'élément central qui accentue le côté spectaculaire et inattendu. Cela contraste avec le côté, plutôt, classique de ce type de représentation. De plus cela permettrait de ne plus seulement d'être face à un orchestre, mais aussi d'être face au chef d'orchestre, de manière alternée. Cela amène à avoir une autre perception d'une représentation

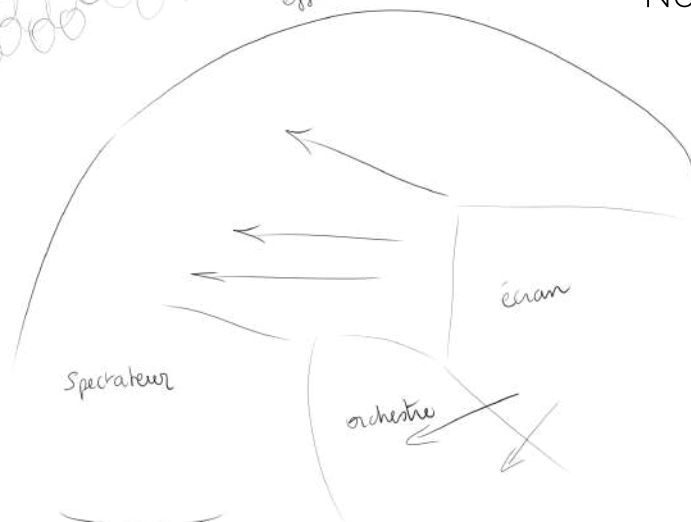
Enfin derrière cette scène un écran géant, englobant le public et l'orchestre, immerge les personnes présentes dans un monde musical et audiovisuel.



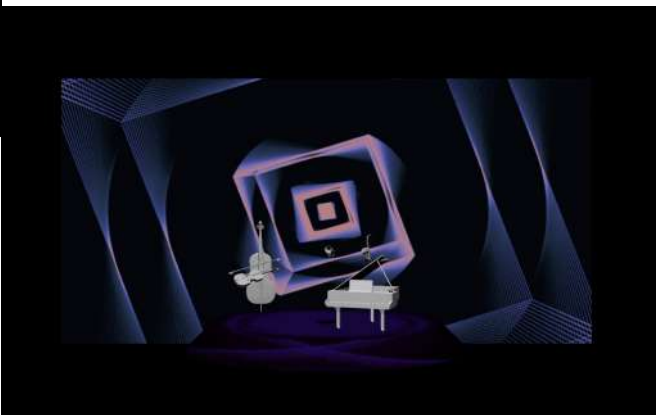
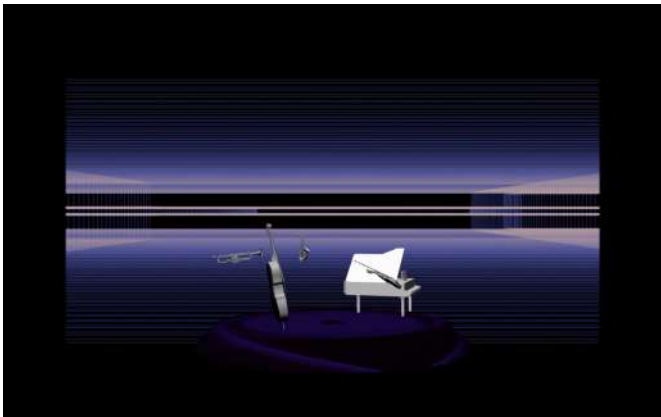
Scène qu'on imagine



Notre représentation



VI- Réalisation



VII– Conclusion

En conclusion, nous souhaitons revisiter les codes des représentations de musique classique tout en ne dénaturant pas l'harmonie et le spectacle de ces représentations.

Concernant le public nous leur proposons une expérience unique et immersive afin de découvrir d'autres perspectives de la musique classique. De plus, notre installation favorise le ressenti, l'interprétation et la lisibilité de la musique par, évidemment, l'écoute de la musique mais aussi par les animations proposées.

Enfin le logiciel Touch Designer nous a permis de réaliser un concept poétique et dynamique en seulement quelques jours. Le fait que ce logiciel renvoie visuellement les manipulations réalisées, cela rend beaucoup plus simple son utilisation. De plus, expérimenter nous a paru plus intuitif puisque l'interface est simple de compréhension, bien qu'elle soit très complète.