

DIEGO LEYDER IMAGINA-SON

En partenariat avec les Jeunesses Musicales
du Luxembourg belge

NOVEMBRE 2024



THÈMES ABORDÉS

musique, cinéma muet, films d'animation, créativité, imagination

SAISON SCOLAIRE 2024-2025

Être là 10 minutes avant le spectacle, pourquoi c'est important?

Nous sommes bien conscients qu'il n'est pas toujours facile de se déplacer pour venir voir un spectacle à la Maison de la Culture. Chaque école a ses propres contraintes d'horaires, de bus...

Nous vous demandons d'être présents 10 minutes avant le spectacle pour ouvrir les portes au plus tôt.

Malgré cela, des retards peuvent survenir : il arrive que la compagnie doive gérer un souci technique ou qu'une classe ait un problème de bus. Au cas par cas, nous gérons ces problèmes qui entraînent parfois des retards. Sachez que nous essayons toujours de faire au mieux pour tous, avec la bonne volonté de chacun.

Merci pour votre collaboration et bonne saison culturelle!

Page 5 : dossier réalisé par les Jeunesses musicales

DISTRIBUTION

de et avec

Diego Leyder
(guitare, claviers, percussions et divers instruments à vent)

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

durée

60 min

à partir de la 1^{re} secondaire

P.A.F.

6 €

petit théâtre

jauge

100 places

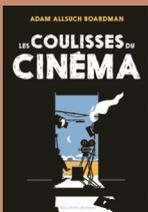
PRÉSENTATION DU SPECTACLE

Plongez-vous dans l'atmosphère d'un ciné-concert du début du 20^e siècle avec Imagina-son. Dans une salle obscure, Diego Leyder déploie sa panoplie d'instruments actuels (guitare électrique, synthétiseurs, boîtes à rythmes, petits instruments à vent et percussions) pour accompagner divers films d'animation muets et en noir et blanc, premiers témoins de l'histoire du grand écran. Tous racontent des histoires abracadabrantes : un squelette de dinosaure qui prend vie, un livreur de piano à la force herculéenne...

Diego Leyder (BRNS) suit de très près l'action à l'écran et tout en dialoguant avec les images, lui prête un ton léger et nostalgique, fâché ou magique. L'utilisation d'effets et de la loop station absorbe le spectateur dans un univers sonore qui passe de la musique expérimentale à la musique country et reflète les innovations qui se sont produites à l'époque des pionniers du cinéma.

Imagina-son est une ouverture des possibles qui invite à reconsidérer la créativité : un motif, un bruit, un écho peuvent se muer en éléments déterminants dans des récits simples et entraînants, toujours humoristiques, reconnectant le public, invité à interagir avec lui, à une expérience d'émotions spontanées et partagées.

SÉLECTION "COUP DE COEUR" DE LA BIBLIOTHÈQUE COMMUNALE D'ARLON



Les coulisses du cinéma

Adam Allsuch Boardman - Gallimard Jeunesse, 2019

Une histoire du cinéma depuis ses origines jusqu'aux blockbusters contemporains. Elle présente l'évolution des caméras, abordant le fonctionnement de la lanterne magique et du kinétoscope, les inventeurs et les réalisateurs emblématiques, comme les frères Lumière, Georges Méliès et Stanley Kubrick, le tournage de films célèbres et les progrès techniques.



C'est quoi cet instrument ?

Ole Könnecke - Ecole des loisirs, 2023

Une découverte de 52 instruments (guitare, piano, violon, batterie, etc.) à travers des airs de musique.



PRÉPARER / VIVRE / PROLONGER SA VENUE AU SPECTACLE

Préparer sa venue au spectacle...

C'est prendre le temps de **présenter le spectacle** qui sera vu (quelques minutes suffisent) : titre, histoire, thèmes... cela dépend du spectacle.

C'est prendre le temps de **parler du rôle que joue chaque spectateur dans un spectacle vivant** (les codes d'une salle de théâtre ne sont pas les mêmes que ceux du cinéma ou de l'école) : pourquoi ne peut-on pas manger dans la salle, pourquoi les plus petits bruits s'entendent d'un côté à l'autre de la salle, comment peut-on aider les comédiens à jouer « au top », qu'est-ce qu'un bon public...

Au spectacle, je reçois **un ticket d'entrée** que je donne à la personne qui se trouve à la porte. Je m'installe confortablement sur le siège que l'on m'indique et je ne joue pas avec. Je suis prêt recevoir le spectacle car c'est pour moi que les artistes vont jouer.

Pendant le spectacle...

La lumière s'éteint dans la salle. S'il fait noir, c'est pour mieux voir ce qui se passe sur la scène.

Nous ne sommes pas devant la télé, il y a de vrais acteurs sur le plateau qui parlent à de vrais spectateurs. **Je les entends et ils m'entendent aussi!**

Je ne mange pas, j'évite de faire du bruit avec mon fauteuil ou mon ticket. Tout le monde profitera mieux du spectacle dans **le silence**.

Je ne **parle pas** à mes voisins.

Ce que j'ai envie de dire sur le spectacle, je le garde dans ma tête jusqu'à la fin de la représentation. Parfois les acteurs prennent le temps de répondre aux questions après le spectacle.

Les comédiens reviennent sur scène et nous font un salut. On les applaudit pour leur travail.

Prolonger sa venue au spectacle...

Je peux **garder un souvenir** de ce moment particulier : le ticket, l'affiche ou la carte du spectacle. Je peux aussi **écrire ou dessiner**.

Si j'en ai envie, je peux **parler** du spectacle avec les autres : nous n'aurons pas tous le même avis ! Mais je peux aussi garder mon avis pour moi.

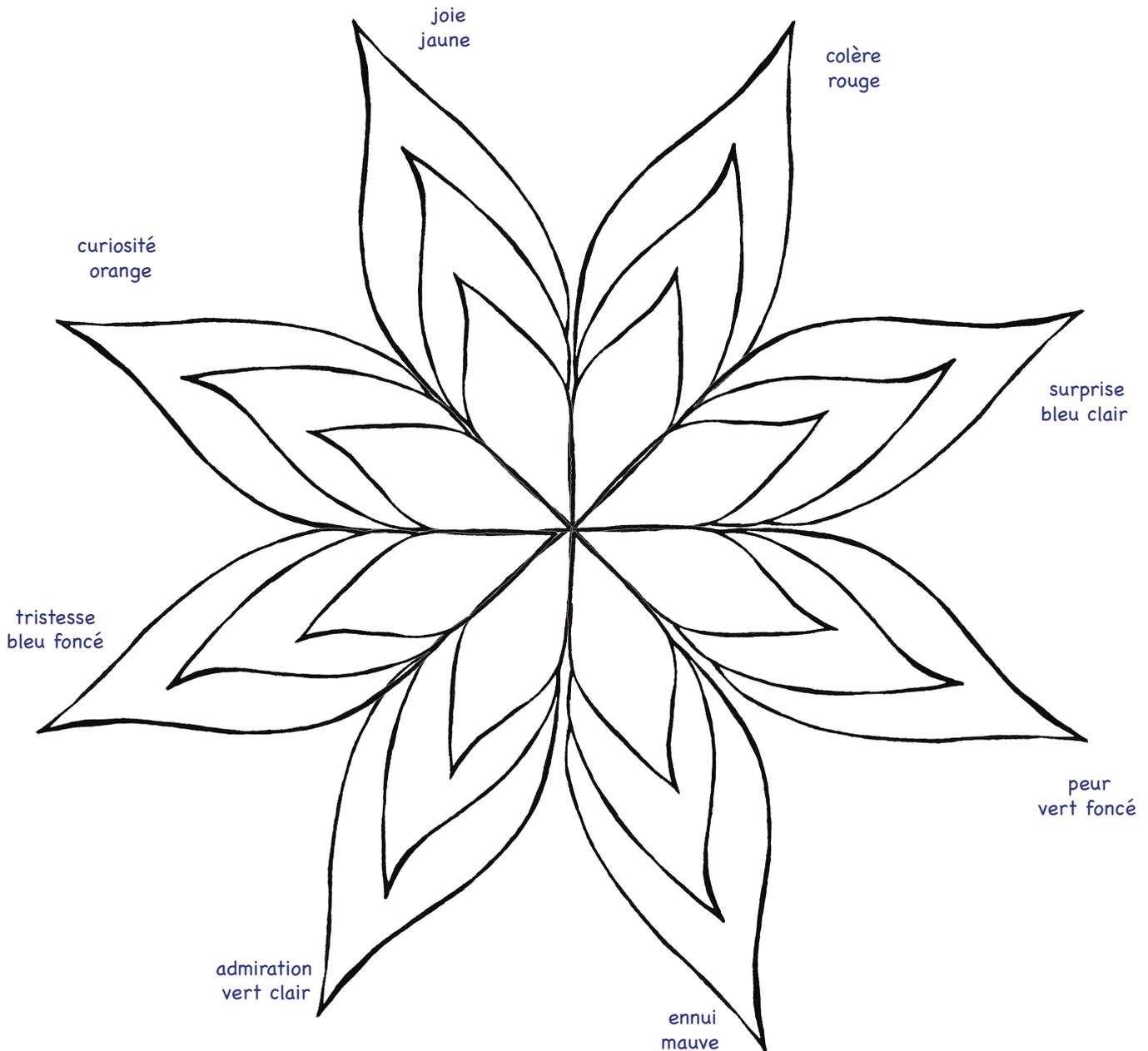
En matière d'art, il n'y a pas de vérité absolue : on peut aimer ou ne pas aimer, avoir compris certaines choses alors que d'autres nous ont échappé. Personne n'a tort ou raison. Chacun a son interprétation et son avis. Il est enrichissant d'échanger les points de vue, d'éclaircir les zones d'ombres, de se souvenir de passages que nous avons appréciés, de voir comment le spectacle fait écho sur notre propre vie...

Il est aussi parfois possible de rencontrer les comédiens après le spectacle et de leur poser des questions.

Pour les plus jeunes...

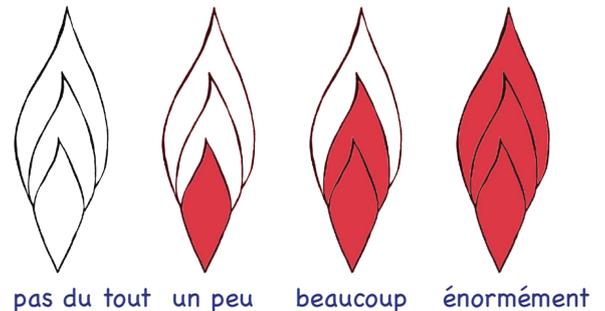
COLORIER LA ROSACE DES ÉMOTIONS

Durant le spectacle, nous avons été traversés par des émotions de toutes sortes. Certaines arrivent à petits pas et d'autres, à grand fracas. Chacun les ressent et les exprime différemment. Colorie ta propre rosace d'émotions !



C'est quoi une émotion ?

C'est un peu à cheval entre un sentiment et une sensation.
Les idées, c'est dans la tête.
Les sentiments, c'est dans le coeur.
Les sensations, c'est par les 5 sens.
Les émotions, c'est dans le corps.



Librement inspiré de la rosace des émotions de Robert Plutchik

Ce document est téléchargeable sur notre site : www.maison-culture-arlon.be/scolaire

N'hésitez pas à nous envoyer des copies de votre classe afin de connaître les émotions des enfants par rapport au spectacle visionné.



DIEGO LEYDER - IMAGINA-SON

EXPÉRIMENTAL
LOOP
CINÉMA
ANIMATION

DOSSIER PÉDAGOGIQUE



JM Wallonie - Bruxelles

Voyage de la classe au concert et du concert à la classe

Chaque saison, la Fédération des Jeunesses Musicales Wallonie-Bruxelles propose une quarantaine de spectacles musicaux de Belgique et de l'étranger mettant ainsi à la disposition des acteurs de terrain scolaire, extra-scolaire et culturel souhaitant élaborer une programmation musicale de qualité au sein de leur institution, des ressources artistiques et pédagogiques diversifiées minutieusement sélectionnées.

C'est pourquoi les Jeunesses Musicales (JM) sont un partenaire incontournable pour l'éducation culturelle et le développement de l'expression musicale avec les jeunes. Il est essentiel de soutenir l'exploitation pédagogique des concerts en classe en proposant des dossiers au sein desquels apparaissent des savoirs, savoir-faire et compétences adaptés aux attentes du Parcours Éducatif Artistique et Culturel (PECA).

Ainsi, nos dossiers pédagogiques se déclinent selon les trois composantes du PECA : rencontrer, connaître, pratiquer.

Ils sont réalisés par le ou la responsable pédagogique en étroite collaboration avec les artistes.

Les Dossiers Pédagogiques

Les dossiers pédagogiques sont un outil d'apprentissage majoritairement articulé en trois parties :

Rencontrer

C'est la mise en oeuvre de rencontres de l'élève avec le monde et la culture.

Aux JM, ce sont :

- Des rencontres « directes » d'artistes, de groupes musicaux, d'univers musicaux, de médiateurs culturels, de régisseurs,... dans les écoles ou dans les lieux culturels.
- Des rencontres « indirectes » proposées dans nos dossiers pédagogiques :
 - La présentation (biographie) des artistes
 - L'interview des artistes
 - La présentation du projet artistique

Connaître

est envisagé, d'une part, dans sa dimension culturelle et, d'autre part, dans sa dimension artistique. Les connaissances s'appuient sur une dimension multiculturelle et également sur des savoirs artistiques fondamentaux. Ces constituants sont à la fois spécifiques à chaque mode d'expression, mais sont aussi transversaux.

Aux JM, c'est (à travers nos dossiers pédagogiques) :

- La fiche descriptive des instruments
- L'explication des styles musicaux
- Le développement de certaines thématiques selon le projet
- La découverte de livres, de peintures, d'artistes, ... en lien avec le projet musical

Pratiquer

c'est la mise en oeuvre de pratiques artistiques dans les trois modes d'expression artistique (l'expression française et corporelle, l'expression musicale et l'expression plastique) et dans la construction d'un mode de pensée permettant d'interpréter le sens d'éléments culturels et artistiques.

Aux JM, c'est :

- Une préparation en amont ou une exploitation du concert en aval avec la possibilité - pour certains concerts - d'atelier(s) de sensibilisation par des musicien.nes intervenant.es JM ou par les artistes du projet.
- Une médiation pendant le concert assurée par les artistes ainsi que le ou la responsable pédagogique, avec une contextualisation du projet.



À travers nos dossiers pédagogiques, nous avons la volonté de proposer des activités qui permettent de :

- Susciter et accompagner la curiosité intellectuelle, élargir les champs d'exploration interdisciplinaire.
- Engager une discussion dans le but de développer l'esprit critique, CRACS (Citoyen Responsable Actif Critique et Solidaire)
- Se réapproprier l'expérience vécue individuellement et collectivement (chanter, jouer/créer des instruments, parler, danser, dessiner, ...)
- Analyser le texte d'une chanson (contenu, sens, idée principale, ...).

Les dossiers pédagogiques sont adressés :

- Aux équipes éducatives pour compléter les contenus destinés aux apprentissages des jeunes et à leur développement.
- Aux jeunes pour s'approprier l'expérience du concert telle une source de développement artistique, cognitif, émotionnel et culturel.
- Aux partenaires culturels pour les informer des contenus des concerts.

 **Contact**

Anabel Garcia
Responsable pédagogique
a.garcia@jeunessesmusicales.be



DIEGO LEYDER - IMAGINA-SON

Rencontrer

Présentation du projet musical

Musique instrumentale actuelle sur films d'animation et N/B d'antan

Plongez-vous dans l'atmosphère d'un ciné-concert du début du 20^{ème} siècle avec Imagina-son. Dans une salle obscure, Diego Leyder déploie sa panoplie d'instruments actuels (guitare électrique, synthétiseurs, boîtes à rythme, petits instruments à vent et percussions) pour accompagner divers films et films d'animation muets en noir et blanc, premiers témoins de l'histoire du grand écran. Tous racontent des histoires abracadabrantes : un squelette de dinosaure qui prend vie, un livreur de piano à la force herculéenne...

Diego Leyder (BRNS) suit de très près l'action à l'écran, et, tout en dialoguant avec les images, lui prête un ton léger et nostalgique, fâché ou magique. L'utilisation d'effets et de la loop station absorbe le spectateur dans un univers sonore qui passe de la musique expérimentale à la musique country, et reflète les innovations qui se sont produites à l'époque des pionniers du cinéma.

Imagina-son est une ouverture des possibles qui invite à reconsidérer la créativité : un motif, un bruit, un écho peuvent se muer en éléments déterminants dans des récits simples et entraînants, toujours humoristiques, reconnectant les spectateur-rices, invité-es à interagir avec lui, à une expérience d'émotions spontanées et partagées.

ARTISTE

Diego Leyder
guitare, claviers, percussions,
divers instruments à vent



Présentation en images :



Présentation de l'artiste



Diego LEYDER

Né le 22 avril 1987 à Bruxelles, je commence la musique à 5 ans par la flûte, en cours particuliers. Le piano suivra peu de temps après mais cela ne durera pas longtemps. J'y reviendrai quelques années plus tard, non sans avoir commencé la guitare entretemps, à 9 ans. C'est depuis lors mon instrument principal. J'ai suivi des cours avec plusieurs professeurs particuliers dans les styles blues, jazz, pop et rock. J'ai également pratiqué le djembé, instrument de percussion traditionnel du mandingue, avec Mamady Keita. Durant mon adolescence, je participe à plusieurs groupes de musique en tant que guitariste en (co) composant à chaque fois les morceaux de ceux-ci.

À la fin de mes études en traduction, en langues néerlandaise et anglaise, entre 2005 et 2010, conclues par l'obtention d'un Master, je rejoins mon groupe principal actuel, BRNS, qui est rapidement devenu mon activité professionnelle principale. Avec ce groupe toujours en activité, je compose et enregistre 4 albums et 2 EPs et donne plus de 350 concerts sur plusieurs continents.

Parallèlement, je développe par intermittence depuis 2016 un projet de guitare solo, Dièze, avec lequel j'ai enregistré moi-même trois EPs et donné quelques concerts. Depuis 2021, j'ai fondé un trio de musique improvisée, Fondry, avec lequel j'ai enregistré un EP et donné quelques concerts.

Je suis très intéressé par le son et la recherche de textures sonores originales, par les formes musicales à la fois atypiques et accessibles et par la composition de musique accompagnant d'autres formes d'art.

Connaître

Présentation des instruments

La guitare électrique

La guitare électrique naît d'un besoin des instrumentistes de se produire dans des salles plus grandes tout en conservant une puissance d'audition certaine. De plus, les musiciens de jazz avaient du mal à se faire entendre parmi les orchestres de cuivres. C'est ainsi que de nombreux ingénieurs, chercheurs travaillèrent sur l'électrification du son directement depuis l'instrument.

Après plusieurs tentatives depuis la fin du 19^{ème} siècle, c'est un ingénieur du nom de Lloyd Loar de la firme Gibson qui créa un prototype de la guitare électrique en 1923. Cependant il a fallu attendre les années 30 pour que la guitare électrique soit commercialisée avec par exemple la « Frying Pan » par la firme Rickenbacker.

A cette époque il existe deux types de guitare électrique: celle où le corps présente une cavité (« la Hollow Body ») et celle où le corps est plein (« la solid body »). Celle-ci prédomine à partir de 1950 avec les modèles Fender Telecaster, suivie en 1954 par la guitare électrique la plus répandue et copiée depuis lors : la Stratocaster, réalisations du luthier et électronicien Leo Fender, et la Gibson Les Paul conçue par le guitariste et inventeur Les Paul.

La guitare électrique permet d'avoir un son qui se prolonge plus longtemps (sustain), permet plus d'effets de cordes poussées (bend) avec des cordes peu tendues. Le musicien peut déterminer la sonorité de sa guitare par plusieurs moyens, de la commutation des capteurs aux boutons de réglage de tonalité et de volume sur la guitare au réglage de la sensibilité d'entrée de l'amplificateur (overdrive). La pédale à effet, introduite dans les années 60, développe les timbres et ses modifications.

Depuis, la guitare électrique s'est diffusée partout dans le monde. Il existe aujourd'hui une multitude de marques, une multitude de modèles, de styles, de couleurs, de luthiers, et de musiciens, qui servent la guitare électrique. Il existera toujours une guitare électrique quel que soit le style choisi (métal, blues, rock, jazz, folk, classique, variété, etc, etc...) tellement elle est en constante évolution.

Fiche Technique

Classification	Instrument à cordes
Famille	Instrument à cordes pincées et électrique
Instruments	Guitare électrique
Taille	Entre 0,97m et 1,10 m de longueur
Nombre de Cordes	6 en général
Type de cordes	En métal dont 3 ou 4 sont filées (enroulement de fils métalliques)
Tessiture	Jusqu'à 4 octaves
Production du son	Son produit par la vibration de la corde après pincement et amplification
Style de musique	Tous styles
Noms Connus	Jimi Hendrix, BB king, Eric Clapton, Carlos Santana, Keith Richards, Chuck Berry, Angus Young, Brian May, Mick Taylor, Mark Knopfler



Le saviez-vous ?

Saviez-vous que la guitare la plus petite du monde mesure ... 10 microns de long, soit la taille d'un globule rouge? Ce sont des chercheurs de l'Université de Cornell à New York qui l'ont créé.



L'histoire de la guitare électrique - Luthier #1



Pédales d'effets

Descriptif

Les pédales à effets, également appelées pédales d'effet ou simplement pédales, sont des dispositifs électroniques utilisés par les musiciens pour altérer le son de leur instrument de musique, généralement une guitare électrique. Ces pédales permettent d'ajouter divers effets sonores et de modifier le timbre d'un instrument, offrant ainsi aux musiciens une palette étendue de possibilités sonores.

Origines

Les pédales à effets ont émergé dans les années 1960 avec le développement de la guitare électrique et l'évolution de la musique rock. Les guitaristes cherchaient à expérimenter de nouveaux sons et effets pour enrichir leur palette musicale. Les premières pédales étaient souvent conçues pour des effets tels que la réverbération, le trémolo et la distorsion, et elles étaient souvent intégrées dans les amplificateurs. Cependant, au fil du temps, des pédales d'effet distinctes et spécialisées ont été développées.

Types d'effets courants

Distorsion : Altère le signal pour créer un son saturé ou crunch, souvent utilisé dans les styles de rock et de métal.

Réverbération : Ajoute une ambiance en simulant l'écho dans un espace.

Delay : Produit un écho en retardant le signal original.

Chorus : Crée une sensation de spatialité en modifiant le son pour qu'il semble être produit par plusieurs sources.

Wah-wah : Modifie la fréquence du signal, créant un effet «wah» distinctif.

Flanger : Modifie le son en ajoutant une copie légèrement déphasée du signal original.

Octave : Ajoute des notes jouées à une octave supérieure ou inférieure.

Tremolo : Modifie le volume du signal de manière périodique.



Loop station

Descriptif

La loop station, également connue sous le nom de looper, est un dispositif électronique utilisé par les musicien·nes pour créer des boucles sonores en temps réel. Cette technologie permet à un artiste de superposer plusieurs enregistrements audio pour créer une composition musicale complexe à partir d'une seule performance en direct.

Origines

La loop station trouve ses racines dans les premières expérimentations de boucles sonores réalisées par des musiciens, principalement dans le domaine de la musique électronique. Cependant, le concept a vraiment pris son envol avec l'avènement des pédales de boucle dans le monde de la musique live. Des artistes comme Ed Sheeran, KT Tunstall et Reggie Watts ont contribué à populariser l'utilisation des loop stations dans divers genres musicaux.

Fonctionnement

Le fonctionnement de base d'une loop station consiste à enregistrer un segment musical (une boucle) à l'aide d'un instrument ou d'un microphone, puis à le reproduire en boucle de manière continue.

Les loop stations modernes offrent généralement des fonctionnalités avancées, notamment la possibilité d'ajouter des couches supplémentaires, de régler la longueur des boucles, de créer des overdubs (ajouts sonores supplémentaires), et parfois même d'appliquer des effets audio en temps réel.

La loop station est devenue un outil créatif très apprécié dans divers genres musicaux, offrant aux artistes la possibilité de créer des performances solo impressionnantes et d'explorer de nouvelles dimensions sonores en direct.



Connaître

Les thématiques du concert

L'imagination est au centre du projet : celle dont ont fait preuve les pionniers du cinéma, tant dans leurs inventions techniques que dans l'utilisation de ces nouveaux outils pour laisser libre cours à leur créativité (trucages, cadrage, décors...), mais aussi celle qui est à l'origine de la sonorisation d'un film. L'influence d'une forme d'art sur une autre et le résultat sur notre perception de l'œuvre. L'histoire du cinéma et de sa sonorisation sera aussi évoquée pendant le ciné-concert.

Diego Leyder

comme Étienne-Jules Marey et Eadweard Muybridge, qui ont travaillé sur la capture du mouvement.

Ainsi, le cinéma est le résultat d'une série d'innovations et de contributions de divers inventeurs à travers le monde, mais les frères Lumière sont souvent célébrés pour avoir apporté au cinéma ses débuts publics réussis.

L'invention du cinéma

L'invention du cinéma est attribuée à plusieurs personnes et découvertes successives. Cependant, l'invention souvent associée au début du cinéma est le cinématographe développé par les frères Lumière, Auguste et Louis Lumière, des inventeurs et cinéastes français.

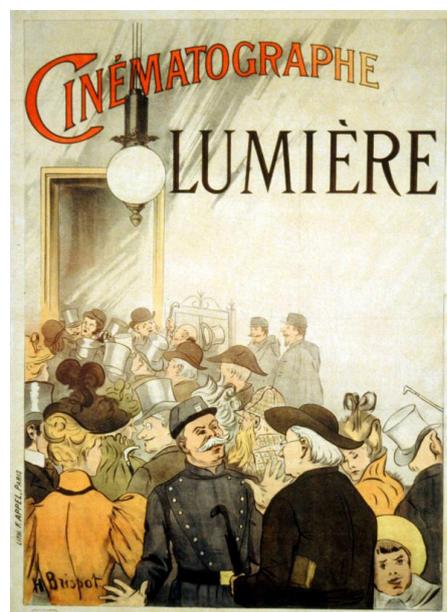
Le 28 décembre 1895, au Salon Indien du Grand Café à Paris, a lieu la première séance publique payante du Cinématographe Lumière. Dix court-métrages y ont été projetés dont leur premier film, [La sortie de l'Usine Lumière à Lyon](#), tourné cette même année. Cette démonstration est largement considérée comme la première séance de cinéma publique.

Il est important de noter que bien que les frères Lumière soient souvent crédités pour avoir popularisé et commercialisé le cinéma, d'autres inventeurs et pionniers ont également contribué au développement de la technologie cinématographique. Parmi eux, on peut citer Thomas Edison aux États-Unis avec le kinétoscope, inventé par William Kennedy Laurie Dickson, ainsi que des expérimentations antérieures menées par des inventeurs



Qui a inventé le cinéma ?

1 jour, 1 question





Georges Méliès

Georges Méliès (1861 - 1938) est un pionnier du cinéma français, réalisateur, acteur, magicien et scénariste. Il est célèbre pour ses contributions novatrices au cinéma au cours de la période du cinéma muet, particulièrement à la fin du 19^{ème} et au début du 20^{ème} siècle.

Pionnier de la Cinématographie

Magicien et illusionniste : Avant de se lancer dans le cinéma, Méliès était un illusionniste renommé, propriétaire du Théâtre Robert-Houdin à Paris. Sa connaissance des illusions et des trucages optiques allait influencer son travail dans le cinéma.

Découverte du cinéma : En 1895, Méliès assiste à une démonstration des frères Lumière et se montre fasciné par le cinématographe. Il acquiert rapidement une caméra et commence à réaliser ses propres films.

Contributions au cinéma

Effets spéciaux et trucages : Méliès était un innovateur dans l'utilisation d'effets spéciaux et de trucages dans ses films. Il expérimenta avec des techniques telles que la surimpression, la substitution, et la manipulation de la vitesse de prise de vue pour créer des illusions visuelles.

Narration cinématographique : Georges Méliès a contribué au développement de la narration cinématographique en introduisant des éléments de mise en scène et des histoires fantastiques dans ses films. Il est souvent crédité pour avoir réalisé l'un des premiers films narratifs, *Le Voyage dans la Lune* (1902), inspiré par les œuvres de Jules Verne et H.G. Wells.

Production abondante : Au sommet de sa carrière, Méliès produit un grand nombre de films, créant une variété de genres allant du fantastique à la comédie. On estime qu'il a réalisé plus de 500 films au total.

Georges Méliès a laissé un héritage durable dans le monde du cinéma, en particulier pour son approche imaginative et ses contributions novatrices aux effets spéciaux et à la narration visuelle. Ses films ont inspiré de nombreux cinéastes et continuent d'être étudiés pour leur impact sur l'art cinématographique.

[De la Terre à la Lune | PointCulture](#)

L'histoire du cinéma et de sa sonorisation

L'histoire du cinéma est étroitement liée à l'évolution de la sonorisation. Avant l'introduction du son dans les films, le cinéma était principalement muet, accompagné de musique live jouée pendant les projections. Voici une chronologie des étapes clés de l'histoire du cinéma et de la sonorisation.

Période du Cinéma Muet (jusqu'aux années 1920)

Débuts du cinéma : Les premières projections cinématographiques dans les années 1890 étaient silencieuses, avec des images en mouvement accompagnées de musique live, de bruitages réalisés en direct ou de narrateurs.

Accompagnement musical : Les cinémas employaient souvent des pianistes, organistes ou même des petits orchestres pour fournir une bande sonore en direct, adaptée à l'atmosphère du film.

Introduction du Son (années 1920)

Le Jazz Singer (1927) : Souvent considéré comme le premier long métrage parlant, *The Jazz Singer* a marqué un tournant majeur dans l'histoire du cinéma. Bien que la majeure partie du film soit encore muette, il contenait des séquences sonores avec des dialogues et des chansons.

Transition vers le parlant : L'introduction réussie du son a conduit à une transition rapide vers les films parlants. Les studios de cinéma ont investi massivement dans de nouvelles technologies pour enregistrer et diffuser le son synchronisé avec l'image.

Période du Cinéma Sonore (années 1930-1950)

Évolution des technologies sonores : Les technologies de sonorisation ont continué à évoluer, passant des enregistrements sur disque à des systèmes optiques et magnétiques.

Élargissement de la palette sonore : Avec l'introduction du son, les cinéastes ont pu explorer de nouvelles possibilités créatives en intégrant des dialogues, des effets sonores et des musiques originales directement dans leurs films.

Avancées Technologiques (années 1950-1980)

Cinéma stéréophonique et surround : L'introduction du son stéréophonique et du son surround a permis une immersion sonore plus profonde dans les films.

Le son *stéréophonique*, souvent simplement appelé stéréo, utilise deux canaux audio distincts pour créer une expérience sonore en deux dimensions. Cela signifie que l'on peut entendre certains éléments sonores provenant de la gauche, de la droite ou du centre, créant une sensation d'espace et de direction.

Le son *surround* vise à étendre davantage l'expérience sonore en utilisant plusieurs canaux audio pour immerger l'auditeur dans un environnement tridimensionnel.

Développement des Bandes Originales : Les compositeurs ont commencé à créer des bandes sonores originales spécifiquement pour les films, plutôt que de simplement accompagner les images avec de la musique existante.

Époque Contemporaine (années 1980 à aujourd'hui)

Évolution des techniques d'enregistrement :

L'avènement du numérique a révolutionné les techniques d'enregistrement sonore, offrant une flexibilité accrue aux ingénieurs du son et aux compositeurs.

Effets spéciaux sonores : Les avancées technologiques ont permis la création d'effets sonores plus sophistiqués, contribuant à l'immersion du public dans l'expérience cinématographique.

Utilisation de la musique populaire : Certains films ont incorporé des chansons populaires existantes de manière significative dans leur bande sonore, renforçant ainsi l'impact émotionnel des scènes.

Aujourd'hui, la sonorisation est une composante essentielle de l'expérience cinématographique, allant des effets sonores aux bandes sonores originales, contribuant à créer une atmosphère immersive pour le public. Les réalisateurs et les compositeurs continuent d'explorer de nouvelles façons d'utiliser le son pour enrichir les récits cinématographiques.

Plus d'informations sur le site de PointCulture :
[Une histoire des musiques de films](#)

Pratiquer

Des pistes d'exploitation de croisement

1. ACTIVITÉS TRANSVERSALES

EN HISTOIRE

- Retracer l'histoire du cinéma depuis ses origines avec le cinéma muet jusqu'à nos jours avec les nouvelles technologies.
- Parallèlement à cela, retracer le mode de vie de ces différentes époques.

EN FRANÇAIS / ÉVEIL ARTISTIQUE

- Visionner le court métrage suivant qui est présenté pendant le ciné-concert : [La Fee Printemps \(1902\)](#) [Ferdinand Zecca Segundo de Chomón](#)
- Créer une bande sonore pour habiller le film : bruitages, percussions, voix, enregistrements,....
 - ➔ Idées de créations sonores : [Do It Yourself \(musique et cinéma\) | PointCulture](#)
- Expression écrite :
 - ➔ Écrire l'histoire du court métrage et faire le lien avec le titre.
 - ➔ Écrire les dialogues des personnages.
- Transposer le film en BD : créer les cases, les dessins, les bulles, ...
 - ➔ Créer un petit film en cinéma d'animation sur tablette : [Faire un film d'animation avec une tablette](#)

DES FILMS PROJETÉS PENDANT LE CINÉ-CONCERT

- ★ [The Enchanted Drawing](#), James Stuart Blackton, 1900
- ★ [The Night Before Christmas](#), Edwin S. Porter, 1905
- ★ [Fantasmagorie](#), Émile Cohl, 1908
- ★ [Gertie the Dinosaur](#), Winsor McCay, 1914
- ★ [One Week](#), Buster Keaton, 1920 (extraits)

2. SORTIES CULTURELLES

CINEMA GALERIES

CINÉMA GALERIES

Des séances scolaires avec un choix de films classés selon l'âge des élèves et un dossier pédagogique à l'appui.

[Scolaires – Cinéma Galeries](#)

midis du
cinéma



LES MIDIS DU CINÉMA, LE LOUVRE la visite

Un jeudi sur deux, les Musées Royaux des Beaux-Arts de Belgique accueillent l'association Les Midis du Cinéma pour 4 séances présentant un film sur l'art en rapport avec l'actualité artistique.

[Activité « Midis du Cinéma \(FR\) » – Musées royaux des Beaux-Arts de Belgique](#)

CINEMATEK

CINEMATEK de Bruxelles

Située au centre de Bruxelles, la CINEMATEK est le lieu idéal pour retracer l'histoire des spectacles d'images en mouvement. Grâce à la partie muséale surnommée la Wunderkammer ou, autrement dit, le Cabinet de curiosités, nous traversons des siècles de trouvailles ingénieuses qui précèdent l'invention du cinéma. Depuis, nous ne cessons de collectionner les films de toutes les époques, de tous les genres et de tous les pays !

CINEMATEK, c'est à la fois un lieu de conservation, de restauration et de projection.

cinematek.be

3. UN PEU DE LECTURE

POUR EN FINIR AVEC LE CINÉMA, Blutch, Ed. Dargaud

BD/RÉSUMÉ



Qu'est-ce que le cinéma ? Quel effet nous fait-il ? Pourquoi l'aimons-nous ? Autant de questions auxquelles Blutch répond à sa manière, profonde, humble et réfléchie, puisant dans sa prodigieuse culture et, surtout, dans sa très grande science de raconteur de bande dessinée.

Il évoque ainsi Burt Lancaster, Jean Gabin, Michel Piccoli, Luchino Visconti, Claudia Cardinale, Tarzan, Psychose... Tout autant essai graphique que bande dessinée ultime rêverie et fantôme sur l'autre art de la narration par l'image, « Pour en finir avec le cinéma » signe l'arrivée chez Dargaud d'un maître incontesté de la bande dessinée d'aujourd'hui.

LA BOBINE D'ALFRED, Malika Ferdjough, Ed. Ecole des loisirs

ROMAN/RÉSUMÉ



Harry Bonnet, 16 ans, fils d'un cuistot montmartrois, est fou de cinéma. Comment s'est-il retrouvé à Hollywood ? C'est simple, il lui aura suffi d'une gifle, d'une caille rôtie et d'une assiette de pommes de terre pour traverser l'Atlantique et atterrir sur la colline mythique.

L'Amérique ! Des stars dans tous les coins de rue ! Une nuit, il suit son père à la cantine, s'introduit en catimini sur le plateau numéro 17, remplace au pied levé un second rôle souffrant et tombe nez à nez avec Alfred Hitchcock. Le metteur en scène le plus célèbre du monde commence le tournage dont il rêve depuis quarante ans : l'adaptation d'une pièce de J. M. Barrie, l'auteur de Peter Pan. C'est un secret absolu. Le film porte un faux titre et Hitchcock lui-même a pris un nom de code.

Mais pourquoi diable Harry a-t-il voulu voir les premières minutes du film fantôme ? Pourquoi a-t-il désobéi au maître du suspense ?

Réalisation d'une affiche pour présenter le concert

QUE DOIT IMPÉRATIVEMENT CONTENIR TON AFFICHE ?

- Le logo des Jeunesses Musicales
- Le nom du groupe et le titre du concert
- La date et l'heure du concert
- Un slogan/une phrase qui donne envie de venir voir le groupe (optionnel)
- Une photo du groupe customisée ou une illustration personnelle faite à la main ou sur ordinateur.

LE SUPPORT ?

- Récupère le verso d'une affiche qui est périmée
- Prends une feuille A3
- Imagine d'autres supports...

POUR LE RESTE, N' HÉSITE PAS À FAIRE APPEL À TA CRÉATIVITÉ !

Exemple





JM Wallonie - Bruxelles

Les JM au service de l'éducation Culturelle, Artistique et Citoyenne

Les Jeunesses Musicales (JM) veillent depuis plus de 80 ans à offrir aux jeunes l'opportunité de s'ouvrir au monde, d'oser la culture et de découvrir leur citoyenneté par le biais de la musique. Cette année encore, elles renouvellent pleinement leurs engagements. Invitant les jeunes à non seulement pratiquer la musique, à rencontrer des œuvres et des artistes de qualité, mais également à enrichir leurs connaissances culturelles et musicales, les JM viennent inévitablement faire écho tant aux attendus du Parcours Éducatif Culturel et Artistique des élèves (PECA) qu'aux objectifs d'en faire de vrais Citoyens Responsables Actifs Critiques et Solidaires (CRACS). Ces invitations prennent forme à travers l'action quotidienne des JM au sein des écoles et ce par l'organisation de concerts et d'ateliers

Concerts en école, quels objectifs ?

Ces concerts permettent la découverte d'un large éventail d'expressions musicales d'ici et d'ailleurs, classiques et actuelles, et de sensibiliser les jeunes à d'autres cultures, modes de vie et réalités sociales. Les spectacles sont soutenus et suivis d'un riche échange avec les artistes qui participent à une action culturelle, éducative et citoyenne auprès des jeunes.

En poussant les jeunes à adopter un regard sur le monde à travers la musique, les JM les aident à développer leur esprit critique, à façonner leur sens de l'esthétisme, mais également à forger leur propre perception d'eux-mêmes. Au travers de ces deux objectifs principaux, les JM contribuent à l'épanouissement des élèves et leur éclosion en tant que citoyen responsable de ce monde. Enfin, elles jouent un rôle primordial quant à la reconnaissance professionnelle de jeunes talents et leur plénitude artistique.



Contact

Anabel Garcia

Responsable pédagogique

a.garcia@jeunessesmusicales.be

En classe : les dossiers pédagogiques

L'accompagnement pédagogique fait partie intégrante de la démarche artistique JM. Ainsi, pour chaque concert, des extraits sonores et visuels du projet ainsi qu'un dossier pédagogique sont mis à la disposition des enseignants sur notre site, www.jeunessesmusicales.be et en total libre accès.

Le dossier pédagogique invite non seulement les jeunes à s'exprimer, se poser des questions, « se mettre en projet d'apprentissage » avant et après le spectacle, mais invite aussi les enseignants à transférer les découvertes du jour dans le programme suivi en classe sous les formes de projets interdisciplinaires ou d'activités ponctuelles de croisement. De plus, chaque sujet développé dans les dossiers pédagogiques est construit à partir du message véhiculé par la démarche artistique des artistes et donne aux jeunes une riche matière à penser pouvant alimenter des cercles de réflexions.

“

*Si la musique
façonne le cerveau,
elle est d'abord
source de plaisir pour
grandir et s'épanouir!*

”

PARTENAIRES



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

La Fédération Wallonie-Bruxelles est une institution compétente sur le territoire de la région de langue française et de la région bilingue de Bruxelles-Capitale. Ses compétences s'exercent en matière d'Enseignement, de Culture, de Sport, de l'Aide à la jeunesse, de Recherche scientifique et de Maisons de justice.



Wallonie - Bruxelles
International.be

Wallonie-Bruxelles International (WBI) est l'agence chargée des relations internationales Wallonie-Bruxelles en soutien à ses créateurs et entrepreneurs. Elle est l'instrument de la politique internationale menée par la Wallonie, la Fédération Wallonie-Bruxelles et la Commission communautaire française de la Région de Bruxelles-Capitale.



PlayRight®

PlayRight est une société de gestion collective et de perception de droits voisins de tout artiste-interprète qui collabore à l'exécution d'une œuvre enregistrée, distribuée, diffusée, retransmise ou copiée en Belgique. Elle les répartit ensuite entre les artistes-interprètes affilié.e.s.



sabam

La Sabam est une société coopérative qui a pour mission la gestion et la perception des droits d'auteur.e pour ses membres, qu'elle leur répartit ensuite équitablement. Quiconque crée une composition originale ou écrit les paroles d'une chanson est un.e auteur.e. Chaque auteur.e est libre d'y adhérer.



sabam
for culture

Sabam For Culture promeut, diffuse et développe le répertoire de la Sabam sous toutes ses formes. Tant les membres que des organisations peuvent bénéficier des soutiens qu'elle accorde. Tous les dossiers sont soumis aux commissions Culture qui sont responsables pour Sabam For Culture.

