



# GABRIEL SEIZE

SYNTH-POP  
ELECTRO  
POP

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, 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.



# GABRIEL SEIZE

# Rencontrer

## Présentation du projet musical

### Voyage dans les ondes électroniques sur voix aérienne

Après 3 EP et un album, plus de 100 concerts et deux années aux Jeunesses Musicales, Gabriel Seize met en pause Beautiful Badness pour se concentrer sur la musique électronique et les synthés, proposant un répertoire synth-pop et électro inspiré des pionniers Daft Punk et Air.

Seul sur scène, Gabriel pilote et synchronise un cockpit de synthés et beatbox : beats électro puissants, arpèges aux claviers aux résonances hypnotiques et voix aérienne empreinte de lyrisme... Un concert mi-humain, mi-machine, qui questionne l'essence de la musique, structuré autour des trois fondements de la révolution que représente la musique électronique: la synthèse sonore (créer et moduler des ondes artificielles), le sequencing (construire la musique selon des séquences programmables), et le sampling (possibilités créatives infinies grâce à l'utilisation de fragments sonores enregistrés).

Voyage dans les ondes électroniques illustre l'alchimie possible entre l'humain et ses inventions grâce à un répertoire électronique, entièrement chanté, joué et trituré en live. La question s'impose : si la musique est produite par des machines, est-ce de la vraie musique ? L'artiste et sa « fragilité » trouvent leur confort au milieu d'une grande pile de câbles et de boutons. Une image optimiste, complémentaire et non contraire aux signaux d'alerte qui présentent la technologie aujourd'hui davantage comme un danger.

#### ARTISTE

**Gabriel Sesboué**

chant, synthétiseurs,  
boîte à rythmes



[Présentation du projet en images](#)





## Interview exclusive

### Quand et pourquoi as-tu entrepris ce projet ? Comment l'as-tu construit ?

Ce projet est né pendant le premier confinement de 2020. C'était à la fois un moment où je commençais à me replonger et à redécouvrir le son de l'électro « French Touch » des années 1990-2000, et aussi un moment où j'ai soudain eu beaucoup de temps vide disponible pour la création et la composition, de préférence avec des machines, vu qu'il nous était impossible de travailler collectivement. J'ai donc à la fois puisé dans mon réservoir d'anciennes mélodies, parfois des thèmes composés très jeune, à l'âge de 11 ou 12 ans, et qui n'avaient jamais été utilisés, et à la fois improvisé sur des sons de synthé des nouveaux thèmes qui m'inspiraient. Cela a aussi été pour moi l'occasion d'introduire du français pour la première fois dans mes textes, car je trouvais que le style s'y prêtait plutôt bien.

### Qu'est-ce qui t'a poussé à te lancer dans les tournées des Jeunesses Musicales ?

J'avais déjà eu la chance de le faire avec mon précédent groupe et ça avait été une superbe expérience. Principalement c'est un excellent moyen d'améliorer son spectacle et sa relation avec le public. Le public scolaire est un miroir grossissant des forces et des faiblesses d'un show. Si certains passages sont un peu en dessous, en scolaire ça devient tout de suite très ennuyeux. Inversement, si la magie et l'énergie sont là, alors c'est un public très généreux. Je trouve que c'est une bonne école pour le musicien. C'est aussi l'occasion de réfléchir à son discours en tant qu'artiste, qu'est-ce que notre projet défend, en quoi est-il intéressant.

### Que penses-tu pouvoir apporter aux jeunes ?

La musique électronique rétro que je propose est soit une musique qu'ils ne connaissent pas, soit une musique qu'ils connaissent et apprécient, mais sans en comprendre le fonctionnement. Je crois que ce spectacle peut les ouvrir à apprécier cette culture de manière plus avertie. C'est aussi l'occasion d'une réflexion sur le lien entre humain et machine, principalement dans l'art, mais pourquoi pas de manière générale. Est-ce que c'est nous qui pilotons la technologie, ou est-ce elle qui nous pilote.

### Qu'est-ce que les jeunes/le public apportent ?

Un regard exigeant, mais si on travaille bien, un enthousiasme déçu. Ils me poussent à rendre mon spectacle et mes morceaux plus efficaces, mon expression orale plus forte. Surtout, je pense qu'en tant qu'artiste de plus de 30 ans, on a tout intérêt à garder un maximum d'antennes vers les plus jeunes si on espère continuer à se renouveler et éviter de se refermer sur ses vieilles références et habitudes.

## Présentation des artistes



Front nu sous une lumière au néon et lunettes blanches en forme de 16, comme un Polnareff déformé, détraqué électrifié, Gabriel Seize nous envoie depuis son cockpit rempli de machines analogiques une synth-pop lumineuse, French Touch revisitée, à la fois romantique et synthétique.

Seize, comme les 16 pas d'une boîte à rythme vintage, comme les 16 bits de sa vieille console de jeu Atari dont il a samplé les bruits, comme les 16 mesures d'un refrain hypnotique. Dans une ambiance de science-fiction en VHS, aux lumières artificielles, effets spéciaux au charme désuets et sons électroniques rétro-futuristes, Gabriel Seize nous emmène dans une rêverie où se mêlent arpèges de synthés et voix aériennes, beats électro puissants et basses irrésistiblement dansantes.

Après 10 ans à naviguer sur les eaux de la pop indé avec ses équipiers de Beautiful Badness, ce nouveau projet né en confinement, enfermé avec ses synthés et ses machines, est un retour aux sources.

Gabriel est né à Lyon, en 1986. Il a 10 ans lorsqu'il reçoit de son frère sa toute première cassette audio. En face A, les nappes vaporeuses de Vangelis façon Blade Runner. En face B, le mythique concert d'un autre lyonnais, Jean-Michel Jarre, donné aussi à Lyon en 86, et qui ressemble à un acte de naissance. Puis il traverse les 90's avec les arpèges accrocheurs de R.E.M, et la French Touch de Air, Daft Punk ou Sébastien Tellier. Inspirations ré-activées aujourd'hui par les nouveaux ambassadeurs de l'électro indé française made in Marseille French79 et Kid Francescoli. Côté vocal, Gabriel vole à très haute altitude et en polyphonies dans les aigus hyper légers de ses idoles Jeff Buckley et Freddie Mercury, passant du français à l'anglais dans une poésie abstraite et sensuelle.

Gabriel Seize, n'en est pas à son coup d'essai. Arrivé en Belgique en 2010, il a été aux manettes et au micro de son précédent projet, Beautiful Badness, se produisant sur près de 150 scènes (le Botanique, la Cigale, Rockhal, VK, Paradiso-Amsterdam...), dans de nombreux festivals belges (Francos, Ronquières, Solidarités...) et au passage en support à Forest National.

Trois Eps et un album sur les labels Jo&Co et PIAS tapent dans l'oeil des médias, notamment Le Soir, Tsugi, et Les Inrocks qui en 2019 font de sa version de 'Il be there for you un des 10 titres de «la bande son de l'automne». Dans cette aventure, Gabriel multiplie les collabs marquantes, avec les producteurs Tristan Salvati (Angèle), Marlon B (Juliette Armanet, Brigitte, M...) ou encore le chanteur et génial claviériste français Albin De La Simone. C'est à travers ces rencontres qu'il redécouvre les synthés analogiques. Deux années de confinements répétés, enfermé avec ses machines, transforment ce nouvel amour en fusion totale et donnent naissance à une sorte de créature hybride, en chair et en câbles.

Aux commandes d'un vaisseau de machines connectées et synchronisées, Gabriel Seize délivre une mathématique poétique, une romance synthétique, french atmosphère sous le ciel de Belgique.

# Connaître

## Présentation des instruments

### Le clavier électronique

Les instruments électroniques sont des instruments dont les sons sont générés au moyen de composants électroniques tels que les oscillateurs et les générateurs de bruit. La plupart de ces instruments sont amplifiés.

Les 1<sup>ers</sup> modèles de claviers électroniques furent commercialisés dans les années 40 et n'ont cessé de se développer jusqu'à nos jours. Ils peuvent générer une large gamme de sons d'instruments (piano, violon jusqu'aux instruments de tout un orchestre) mais aussi des rythmes dans différents styles musicaux.



### Le saviez-vous?

Les musiciens les plus enthousiastes à l'apparition de ces claviers électroniques furent les japonais ! Évidemment, les dimensions compactes du clavier étaient plus adaptées à celles de leurs petits logements. Ils sont plus simples à caser que les orgues

### Fiche technique

Classification	Instrument électronique
Famille	Clavier
Instruments	Clavier électronique
Taille	30 cm à 1,5m de longueur
Matériaux	Clavier en plastique, châssis en métal et composants électroniques en métaux divers.
Tessiture	Virtuellement, l'intégralité du spectre sonore audible.
Production du son	Le son est produit par l'oscillation d'un courant électrique, et n'est audible que par le biais d'un haut-parleur.
Style de musique	Classique, Jazz, Pop-Rock, Trad/Folk, Techno, etc..



### [Improvisation de Cory Henry au clavier électronique](#)



## Logiciel (séquenceur)



### Qu'est ce qu'un séquenceur ?

Le séquenceur (ou « DAW » pour Digital Audio Workstation dans sa version anglophone), est un enregistreur multipiste capable de traiter en même temps des sources audio et des sources MIDI. Il permet de faire les ébauches de compositions, avant de les peaufiner, puis de les exporter et les partager. Pour faire simple, le séquenceur c'est le logiciel qui permet de créer une musique.

### Quel est le rôle du séquenceur?

Le séquenceur est au centre de la MAO (Musique Assistée par Ordinateur). Il se présente sous la forme d'une immense plateforme virtuelle réunissant plusieurs pistes. Il est possible d'assigner pour chacune de ces pistes soit un instrument virtuel, soit des entrées audio (ex : piste de guitare que l'on aura enregistré au préalable). Il est également possible de rajouter des effets virtuels (ex : résonance dans la voix du chanteur) sur chacune de ces pistes. Une fois que l'ensemble des pistes aura été édité, elles pourront être explorées sous forme d'une piste audio unique qui constituera le morceau.

### Quelques logiciels de musique existants.

Il en existe bien d'autres mais en voici quelques uns:



## Programme Ableton Live

### Introduction

Ableton Live est un séquenceur musical<sup>1</sup>, logiciel professionnel pour Mac OS X et Microsoft Windows lancé par Ableton AG en 1999. Live est un outil permettant la composition et l'arrangement, mais sa conception et son ergonomie sont surtout destinées à une utilisation en concert.

<sup>1</sup> Séquenceur musical: En musique, un séquenceur est un outil capable d'enregistrer et exécuter une séquence de commandes (par exemple une partition) permettant de piloter des instruments de musique électronique. Il ne produit aucun son par lui-même, mais sert à automatiser l'exécution d'une séquence musicale.



## Caractéristiques

L'interface graphique d'Ableton Live a été conçue pour optimiser son utilisation en concert. Cette dernière, réduite au simple minimum, permet son utilisation sur un seul écran. L'absence de pop-up (fenêtre publicitaire), ainsi qu'une unique fenêtre divisée en 5 catégories permet une utilisation sur un matériel plus léger comme un ordinateur portable. Les différentes catégories peuvent être masquées ou affichées par simple clic sur l'icône correspondante, l'espace de travail est ainsi réorganisé à chaque fois que les catégories sont sélectionnées.

Dans l'optique d'une utilisation en live, on peut modifier les points de bouclage ou le point de lecture de départ d'un ou de plusieurs clips en direct, sachant qu'ils resteront toujours calés les uns par rapport aux autres (fonction « Warp » activable à la volée).



1. Projet Actuel contient des kits d'assemblage : des collections de boucles audio conçues pour fonctionner ensemble

2. Vue Session avec quatre canaux

3. Des effets audio simples en vue de la performance ajoutés sur chaque canal

## Ecrans

Il existe deux vues principales sur Ableton live, un écran session et un écran arrangement.

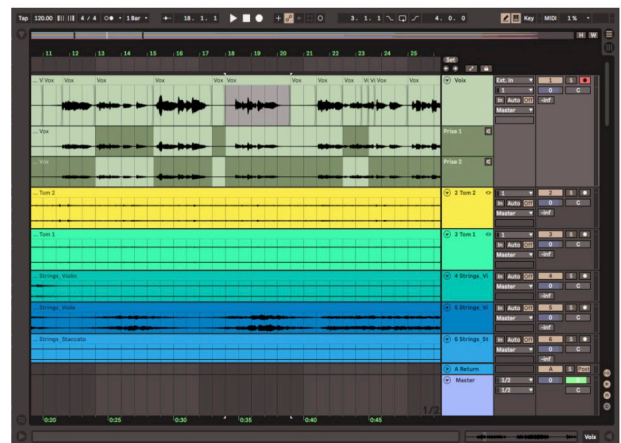
L'écran session est principalement utilisé pour organiser et commander des sets appelés clips. Ces clips peuvent être organisés en scènes qui peuvent elles-mêmes être lancées d'un bloc et déclencher plusieurs clips simultanément.

On peut additionner dans une seule scène un clip de guitare, de basse et de batterie de durée différente, qui resteront toujours calés dans le temps.

L'écran arrangement peut être utilisé pour enregistrer l'ensemble des scènes de la session dans une session live. Il permet en outre de contrôler les paramètres de piste, ainsi que ceux des plugins (C'est un outil qui permet d'ajouter des fonctions supplémentaires à un logiciel principal.), effets ou instruments utilisés.

On peut ainsi jouer en live (écran session) tout en enregistrant le mix créé dans la fenêtre arrangement, pour ensuite le travailler plus précisément, à la manière d'un séquenceur traditionnel.

Les clips peuvent être des samples (échantillons) audio ou midi. Ces derniers possèdent des effets midi spécifiques et peuvent commander un instrument VST. Ableton Live contient par défaut deux instruments midi, Impulse (C' est un sampler (échantillonneur) pour faire des rythmes.) et Simpler (C'est un sampleur contenant un seul son.).



On retrouve les différentes pistes organisées de façon horizontale, avec tous les réglages usuels pour enregistrer ou mixer.

## Le sampler

Un Sampler ou échantillonneur numérique en français est un instrument de musique électronique numérique qui enregistre ou échantillonne des sons et les reproduit en leur appliquant des traitements. Il permet au musicien de créer son propre morceau à partir de sons de percussion, d'ensembles, des groupes d'instruments ou des orchestres. Il peut aussi servir comme plateforme de création musicale. Un clavier connecté vous permet de jouer des morceaux à partir des sons samplés (échantillonnés). L'ancêtre de l'échantillonneur est le Mellotron qui, dans les années 1960, utilisait une bande magnétique par touche de clavier.

## Fiche technique

Classification	Instrument électronique
Famille	Claviers
Instruments	Sampler ou échantillonneur numérique
Taille	Environ 48 cm de longueur
Production du son	Le son est produit par l'oscillation d'un courant électrique, et n'est audible que par le biais d'un haut-parleur.
Style de musique	Tous styles de musique
Noms connus	Youssef Swatt's (Belgique), Depeche Mode, IAM, Kraftwerk, Téléx (Belgique)



### Le saviez-vous?

Certains musiciens ont protesté contre l'introduction des échantillonneurs, prétextant qu'ils pouvaient être source de chômage dans la profession.



# Le style musical



## L'électro

### Introduction

La musique électronique est un vaste genre musical qui regroupe toutes les musiques qui utilisent des instruments électroniques plutôt que des instruments traditionnels. Ce genre musical est riche et varié, allant de la musique concrète au dubstep, en passant par la synthpop et le trip hop.

### Aux origines de la musique électronique

Dans les années 1950-60, des ingénieurs du son et des compositeurs se sont lancés dans des expérimentations sonores avec des bruits d'objets et des effets sonores, créant ainsi l'électro-acoustique et la musique concrète.

Le Groupe de Recherche de Musique Concrète, dirigé par des musiciens français comme Pierre Schaeffer, Pierre Henry et Philippe Arthuys, cherchait à renouveler la conception que leurs contemporains avaient de la musique, en cherchant à s'éloigner de l'académisme de la musique professionnelle.



Dans les années 60, des musiciens ont cherché à infuser des mélodies et rythmes appréciables par le grand public, afin que l'électronique ne se limite pas à un genre avant-gardiste de niche. C'est ainsi que la

synthpop a vu le jour. La synthpop met un point d'honneur à faire du synthétiseur l'élément central de

sa musique dansante, funky et robotique. Le groupe allemand Kraftwerk \* est un exemple emblématique de ce mouvement musical, avec ses mélodies intemporelles.

\* <https://youtu.be/zPj5KdxXNmG>



Mais à la fin des années 80, une autre tendance s'est profilée, qui a guidé la musique électronique: l'Electronic Dance Music (EDM). La house music, originaire de Chicago, a posé les bases de ce mouvement, qui s'est rapidement propagé

en Europe. Les années 90 ont vu l'arrivée de la trance, de la techno et de la drum and bass, qui ont connu un succès retentissant. Ces musiques électroniques étaient souvent associées à la culture rave, où la musique était accompagnée de lumières stroboscopiques, de fumée et de drogues hallucinogènes.



Au début des années 2000, l'EDM a connu un renouveau, avec des artistes comme Daft Punk, Aphex Twin\* et Boards of Canada.

Avec l'avènement d'Internet, la musique électronique a connu

une nouvelle phase de popularité, permettant aux artistes de se faire connaître plus facilement et de toucher un public plus large.

\*<https://youtu.be/JMLqVLfGDI0>



Aujourd’hui, la musique électronique est plus populaire que jamais, avec des festivals de musique électronique qui attirent des milliers de fans du monde entier. Des artistes tels que Skrillex,

Avicii, Deadmau5 et Calvin Harris sont devenus des stars mondiales, tandis que des genres tels que la dubstep et le trap ont connu un succès retentissant auprès des jeunes générations.

Les DJ sont devenus des artistes à part entière, jouant un rôle de premier plan dans la création et la diffusion de la musique électronique. Les logiciels de production musicale ont également évolué, offrant aux artistes des outils plus accessibles pour créer leur musique. Cela a conduit à une explosion de la créativité et de l’expérimentation dans le genre.

De plus, la musique électronique a également fusionné avec d’autres genres musicaux, comme le rock, le jazz et le hip-hop, créant des sous-genres comme l’électro-rock, l’acid-jazz et l’électro-hop. Cette fusion a conduit à une diversité encore plus grande dans la musique électronique, avec des artistes tels que Gorillaz\*, Flying Lotus et The Chemical Brothers.

\*<https://youtu.be/HyHNuVaZJ-k>

Malgré sa popularité croissante, la musique électronique reste souvent critiquée pour son manque de «vraie musique» et de talent. Cependant, les fans et les artistes de la musique électronique réfutent ces critiques, soulignant que la musique électronique est aussi complexe et exigeante que tout autre genre musical, et que le talent et la créativité sont nécessaires pour créer de la musique électronique de qualité.

En somme, la musique électronique a parcouru un long chemin depuis ses modestes débuts dans les années 50-60, et est devenue un genre musical diversifié et populaire, qui continue d’innover et de se réinventer.



# Connaître

## Les thématiques du concert

Un concert mi-humain, mi-machine, à travers lequel les 3 fondements de la révolution que représente la musique électronique sont illustrés :

- la **synthèse sonore** (créer des ondes artificielles et les moduler) ;
- le **sequencing** (construire la musique selon des séquences programmables) ;
- le **sampling** (possibilités créatives infinies grâce à l'utilisation de fragments sonores enregistrés).

Gabriel Seize questionne...

Avec l'intrusion de la machine dans l'art...

Où se place l'humain ?

Quelle relation entre l'artiste, la machine, et le public ?

Comment mettre en geste et en scène, rendre visible, une musique automatisée ?

Notre cerveau est-il toujours le créateur, nos émotions sont-elles aux commandes ou commandées ?

**GABRIEL SEIZE**

### Article du journal LIBERATION

#### [I.A. boîtes à rythme – Libération](#)

En 2014, Damon Albarn donne un concert exclusif au Miraikan, le musée national de la science et de l'innovation à Tokyo, pour le lancement de son album solo Everyday Robots. Dans le public, Otonaroid, premier humanoïde à assister à un récital. Dès les notes inaugurales, la machine fredonne et ferme les yeux dans ce qui semble être un instant de plaisir.

[...]

Un robot peut-il apprécier un morceau, avoir ses propres goûts ? « C'est une grande question en ce moment, et je ne crois pas qu'il y ait de bonne ou mauvaise réponse », hésite Mason Bretan, doctorant américain en musicalité robotique. Ce qui est sûr, c'est que les machines sont de plus en plus capables de reconnaître les émotions humaines ( par la voix, la reconnaissance faciale, etc...) et pourraient donc être à même de les analyser et d'y répondre. Des chercheurs se penchent d'ailleurs sur le sujet depuis plus de vingt ans, dans le domaine de « l'informatique affective ». « L'idée aujourd'hui est que ces [émotions] ne devraient pas être modélisées explicitement pour les laisser émerger avec le temps. [Ce] serait une façon, par exemple, de montrer ce qu'est le bonheur pour un robot », explique le doctorant américain.

**Article du journal LE MONDE****[Intelligence artificielle : quand la machine imite](#)**

Certaines intelligences artificielles peignent à la façon des grands maîtres, d'autres improvisent sur du jazz... Dotés d'une forme d'imagination, certains programmes d'intelligence artificielle parviennent désormais à concurrencer l'esprit humain.

**Article édité par POINCULTURE****[Suicide - Cauchemar américain | PointCulture](#)**

Suicide est un de ces groupes qui a eu plus d'influence que de succès, et est célébré aujourd'hui comme précurseur du punk par certains, de l'électro pour d'autres ou encore de la musique industrielle.

Débutant en 1970 à New York dans les salles underground de Manhattan, le trio devient très vite un duo lorsque le guitariste Paul Liebigott laisse ses deux acolytes continuer sans lui. Ces derniers prennent alors la décision de concentrer le son de leurs morceaux sur les machines - synthétiseurs et boîtes à rythmes - de Martin Rev. Cette formation inédite et ces sonorités électroniques feront l'originalité radicale du duo.

Associée aux textes et au chant d'Alan Vega, évoquant le rock'n roll de Gene Vincent ou d'Elvis Presley, leur attitude mènera souvent à la confrontation violente avec le public. Le groupe produira en tout et pour tout cinq albums en 25 ans de carrière mais laissera une impression profonde sur la scène musicale.

**Article édité par Le Courrier international****[Billie Eilish, Nicki Minaj et 200 musiciens veulent stopper les IA "prédatrices"](#)**

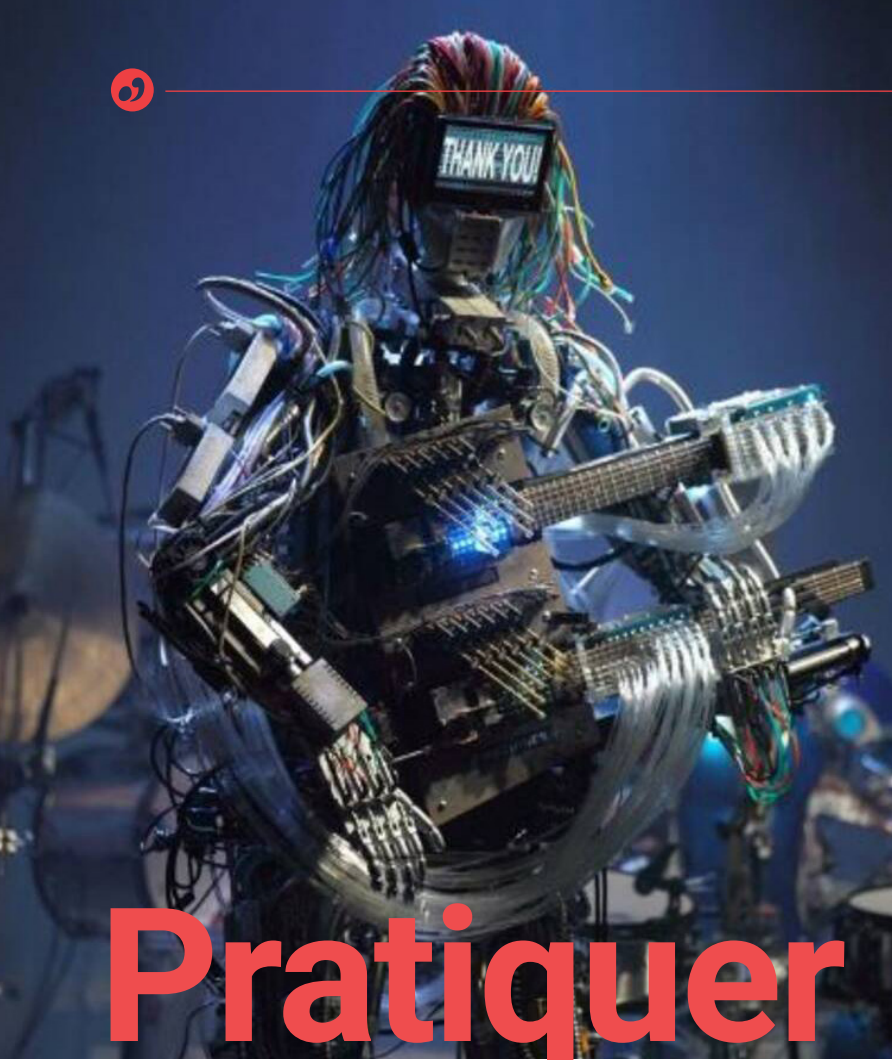
Dans une lettre ouverte publiée le 2 avril 2024, quelque 200 grands noms de la musique dénoncent les menaces que le développement des intelligences artificielles fait peser sur leur activité.

« Quand elle est utilisée de façon irresponsable, l'IA menace gravement notre capacité à protéger notre vie privée, notre identité, notre musique et nos moyens de subsistance »,,, écrivent les signataires, s'émouvant autant de la multiplication des fakes que des problèmes de copyright désormais inhérents aux IA.









# Pratiquer

<sup>2</sup>Atelier philosophique : c'est un dispositif parmi d'autres, mis en place par Matthew Lipman, philosophe, pédagogue, logicien et chercheur en éducation américain.

## Des pistes d'exploitation de croisement

### 1. ACTIVITÉS TRANSVERSALES

#### EPC

#### Atelier philosophique<sup>2</sup>

Gabriel Seize questionne...

Avec l'intrusion de la machine dans l'art...

- Où se place l'humain ?
- Quelle relation entre l'artiste, la machine, et le public ?
- Notre cerveau est-il toujours le créateur, nos émotions sont-elles aux commandes ou commandées ?

Gabriel Seize

- Lire l'encadré ci-dessus et choisir de manière collective une des thématiques.
- À partir de la thématique choisie, les élèves se questionnent et réfléchissent ensemble à la thématique.

Comment ?

#### Clarification de la thématique

- Les élèves écrivent sur une feuille, une question factuelle qu'ils/elles se posent en lien avec la thématique.
- Le groupe essaye de répondre aux questions avec l'aide de l'enseignant·e et éventuellement, il effectuera des recherches.

- A ce propos, dans le chapitre Les thématiques du concert de ce dossier pédagogique, vous trouverez des liens vers des articles qui pourront alimenter les débats.

### Cueillette de questions

- Les élèves doivent poser des questions philosophiques sur la thématique. Qu'est-ce qu'une question philosophique ? C'est une question :
  - qui doit être ouverte ;
  - pour laquelle plusieurs réponses peuvent être possibles ;
  - qui doit être à portée universelle, qui concerne tous les êtres humains ;
  - qui doit toucher au sens de la vie, aux valeurs, à la finalité.
- Quelques exemples de questions philosophiques en lien avec les thématiques ci-dessus :
  - Les machines remplaceront-elles les artistes un jour ?
  - Est-ce qu'une création artistique faite par une machine peut-être considérée comme une oeuvre d'art ?
  - Une machine est-elle capable de procurer des émotions chez l'humain ?
  - ...
- Les questions sont notées au tableau avec le nom des élèves entre parenthèses.

### Vérification des questions et tri de celles-ci

- Une fois que la cueillette des questions est terminée, passer en revue toutes les questions pour vérifier si ce sont bien des questions philosophiques.
- Ensuite, regrouper les questions qui parlent de la même thématique ensemble.

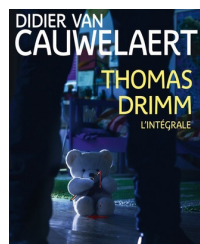
### Discussion philosophique

- En utilisant le vote, les élèves choisissent la question ou le groupe de questions qui leur parlent le plus. Celle qui remporte le plus de voix sera utilisée comme point de départ pour la discussion.
- Les élèves donnent leur point de vue sur la question. L'enseignant·e est là pour les aider à approfondir leurs idées, en les questionnant, sans donner son avis.
  - C'est le moment où les élèves débattent entre eux, le but ici, n'est pas de convaincre les autres que l'on a raison mais de tout simplement donner son avis en se disant que celui-ci peut être temporaire et changer selon l'intervention d'un·e autre élève.
- La séance peut se terminer
  - par la création d'une carte mentale : au centre, la thématique et autour, les avis des élèves sur la question ;
  - par une œuvre musicale ou picturale collective sur la thématique abordée. On pourrait même imaginer d'utiliser une intelligence artificielle pour créer une image à partir des mots récoltés dans la carte mentale.

L'objectif de ce genre de discussion est de permettre aux élèves de clarifier leur pensée en leur permettant d'exprimer leurs idées, tout en ayant une écoute respectueuse de l'avis des autres qui pourrait, éventuellement, modifier le leur.

## 2. UN PEU DE LECTURE

THOMAS DRIMM, Didier Van Cauwelaert, Ed. Babelio, 2016



ROMAN  
Thomas Drimm vit aux États-Uniques, une société « idéale » gouvernée par le diététiquement correct, le bonheur obligatoire et la religion du jeu.

Ado malchanceux promis à un avenir nul, son destin bascule le jour où il tue accidentellement, d'un coup de cerf-volant, le professeur Pictone. Ce vieux scientifique rebelle, caractériel et parano, se réincarne alors dans un ours en peluche, pour obliger Thomas à poursuivre son action : renverser la dictature et libérer les humains de la puce cérébrale qui contrôle leurs pensées.

Tour à tour super-héros clandestin, ennemi public numéro 1, amoureux malgré lui de filles impossibles, explorateur des univers parallèles et leader de la Révolution des jeunes, Thomas finira par découvrir sa véritable identité et triompher des forces diaboliques qui le manipulent. Mais à quel prix ?

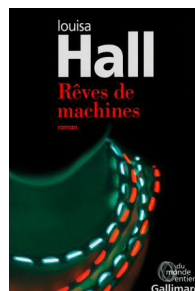
LES MACHINES FANTÔMES, Olivier Paquet, Ed. L'Atalante, 2019



ROMAN  
Dans un monde où la société est devenue artificielle, les intelligences artificielles pourraient-elles faire société ?  
Quatre personnages – un trader, une chanteuse pop,

un ancien tireur d'élite, une joueuse de jeu vidéo multijoueurs : chacun croit jouer pleinement sa carte sur l'échiquier de la société sans percevoir qu'il est piégé dans des fictions confortables dont il n'est pas le seul acteur. Plus un. Hans / Joachim dont ils croisent tous la route. Ce mystérieux jeune homme, tantôt séduisant, tantôt menaçant, est décidé à confier le destin de nos sociétés à des machines. Ce qui va contraindre nos personnages à coopérer, à se rencontrer pour empêcher l'irréversible.

RÊVE DE MACHINES, Louisa Hall, Ed. Gallimard, 2017



ROMAN  
En 1663, la jeune Mary Bradford fuit l'Angleterre avec sa famille pour le Nouveau Monde. À bord de leur navire, elle fait la connaissance de l'époux à qui ses parents la destinent.

En 1928, Alan Turing, l'un des pionniers de l'informatique, planche sur le fonctionnement du cerveau et de l'esprit humain.

En 1968, Karl Dettman crée le logiciel de discussion MARY. Il trouve un succès immédiat auprès de son épouse qui lui consacre toutes ses nuits. Elle aimerait que Karl le dote d'une mémoire mais ce dernier s'y refuse, présentant les risques d'une telle invention.

En 2035, la petite Gaby est au plus mal. Comme bien d'autres enfants, elle s'est vu confisquer le robot avec lequel elle avait noué des liens privilégiés. Elle ne communique plus qu'avec MARY3, désormais pourvue de souvenirs et d'empathie.

En 2040, Stephen R. Chinn purge sa peine pour avoir conçu des poupées dotées d'une conscience si performante qu'elles ont complètement anéanti les relations sociales entre les adolescents de toute une génération. À travers les siècles et les continents, ces cinq voix s'entremêlent et retracent la création de l'intelligence artificielle et ses dérives. Dans ce brillant roman, Louisa Hall nous propulse au cœur d'un futur dangereusement proche où les robots sont plus sensibles que leurs créateurs, posant une question essentielle : qu'est-ce qu'être humain.

## 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 personnalisée 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



## 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

[www.jeunessesmusicales.be](http://www.jeunessesmusicales.be)

### En classe : les dossiers pédagogiques

L'accompagnement pédagogique fait partie intégrante de la démarche artistique JM. Pour chaque concert, des extraits sonores et visuels du projet ainsi qu'un dossier pédagogique sont mis à la disposition des enseignant·es sur notre site, [www.jeunessesmusicales.be](http://www.jeunessesmusicales.be) et en total libre accès.

Le dossier pédagogique invite les jeunes à s'exprimer, se poser des questions, « se mettre en projet d'apprentissage » avant et après le spectacle et invite aussi les enseignant·es 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.

“

La musique donne  
une âme à nos cœurs  
et des ailes à la  
pensée.

PLATON

”

# PARTENAIRES



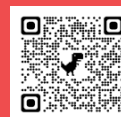
FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES

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

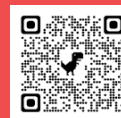
Wallonie-Bruxelles International (WBI) est l'agence chargée des relations internationales Wallonie-Bruxelles en soutien à ses créateurs et entrepreneurs. Elle est l'instrument de la politique internationale menée par la Wallonie, la Fédération Wallonie-Bruxelles et la Commission communautaire française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



PlayRight 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.



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 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.

