



VAAGUE

SAMPLING
ELECTRO
JAZZ

DOSSIER PÉDAGOGIQUE



JM Wallonie - Bruxelles

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

Cette saison encore, la Fédération des Jeunesses Musicales Wallonie-Bruxelles propose une cinquantaine de spectacles musicaux de Belgique et de l'étranger.

Les JM mettent à la disposition des acteurs de terrain scolaire, extra-scolaire et culturel souhaitant des ressources artistiques et pédagogiques diversifiées minutieusement sélectionnées pour leur permettre d'élaborer une programmation musicale de qualité au sein de leur institution.

C'est pourquoi la Fédération des Jeunesses Musicales (JM) est un partenaire incontournable pour l'éducation culturelle et le développement de l'expression musicale avec et par 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 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 œuvre 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 œuvre 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.



- 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

Afin de faciliter la lecture et la compréhension de ce dossier, nous n'avons opté ni pour le langage épique, ni pour l'écriture inclusive. Ce choix est dénué de toute forme de discrimination.



Solos improvisés groovy aux sonorités extraterrestres

Fusion parfaite du musicien, de son instrument et de l'ordinateur, VAAGUE est un projet du batteur Antoine Pierre. Acoustique improvisée et électronique programmée s'y confondent avec une énergie incisive, naviguant entre Drum and Bass, Ambient, Jungle Music et rythmes jazz. Avec la technologie de pointe qui l'accompagne depuis le début, VAAGUE interagit en temps réel avec ses « machines » et lance tout un arsenal de samples, créant des mélodies et des couches sonores qu'il fusionne avec ses propres grooves. Qu'il s'agisse de synthétiseurs pulsés, de bribes de voix surnaturelles ou de jaillissements de sons, la matière électronique se fond parfaitement dans les rythmes joués à la batterie.

Figure incontournable du jazz belge et international, Antoine a enchaîné les projets et les collaborations prestigieuses (Philip Catherine, Joshua Redman, Didier Lockwood, TaxiWars, Next.Ape...). Passionné par les **nouvelles technologies et la musique purement organique**, il propose ici un mélange fascinant de ces deux mondes, à la fois différents et connectés par leur caractère créatif. Travail de l'échantillonnage (*sampling*) dans un contexte novateur, distinction du réel et de l'artificiel, utilisation à bon escient de la technologie... Autant de pistes qu'il propose d'aborder, à l'heure où cette dernière est plus présente que jamais...

 [Le projet en vidéo](#)



ARTISTE

Antoine Pierre
Batterie, électronique
live



Présentation de l'artiste



Antoine Pierre – batterie, électronique live : Antoine Pierre est un batteur et compositeur bruxellois, reconnu comme une figure majeure du jazz belge et européen. Artiste polyvalent, il dirige plusieurs projets transversaux (URBEX, Next.Ape et VAAGUE) et collabore avec des artistes internationaux de renom comme Mélanie De Biasio et TaxiWars.

Après des études à New York et l'obtention de son diplôme du Conservatoire royal de Bruxelles, il remporte le Sabam Jazz Award en 2015 et sort son premier album, URBEX, en 2016, suivi de deux autres albums salués par la critique, Sketches of Nowhere (2018) et Suspended (2020).

Il est connu pour ses collaborations audacieuses, notamment avec Joshua Redman, et pour son exploration constante de nouveaux territoires musicaux, du jazz et de la fusion électronique au trip-hop avec Next.Ape, en passant par les solos de batterie expérimentaux avec VAAGUE, un projet intégrant électronique live et percussions sensorielles, qui a culminé avec l'album Oktopus Mekaniks (2024) et une tournée internationale, notamment en Chine. En 2024, il a également composé la musique de Kintsugi, un projet de danse de la chorégraphe Isabella Soupart. Au fil des ans, il s'est produit dans des salles et festivals majeurs en Europe et au-delà, travaillant avec des artistes comme Philip Catherine, Enrico Pieranunzi, Ben Wendel et Logan Richardson.

Interview exclusive

Quand et pourquoi avez-vous entrepris ce projet musical ? Comment l'avez-vous construit ?

J'ai longtemps été attiré par la musique électronique ainsi que par l'idée de jouer seul sur scène. Je voulais trouver une manière de présenter une musique qui puisse évoluer dans le temps, empreinte de l'improvisation qui me vient du jazz et de la délivrer dans une forme dansante et pleine d'impact. Pour ce faire, j'utilise une technologie de pointe d'une startup new-yorkaise (**Sunhouse**) qui, grâce à des capteurs placés sur chaque fût et reliés à mon ordinateur, me permet de déclencher n'importe quel son à chaque coup de baguette. Cela me permet donc d'utiliser l'ordinateur comme un autre musicien qui, parfois, improvise !

Votre projet VAAGUE est intimement lié aux nouvelles technologies ; quel est votre rapport personnel à ces technologies ? Comment les intégrez-vous dans votre propos artistique ?

J'ai toujours été à la fois fasciné et terrifié par les nouvelles technologies. Je ne suis à la base pas du tout un geek, mais je me suis dit : « *Si tu veux vaincre tes peurs, tu dois te lancer à fond !* ». Alors, pendant le COVID, j'ai passé des heures et des heures à essayer de comprendre cette technologie, comprendre les bugs qui peuvent survenir (et qui n'arrivent d'ailleurs jamais sans raison). J'ai même voulu essayer de comprendre comment utiliser ces bugs à bon escient ! Là-dessus, je pense que la technologie fait partie intégrante de nos vies aujourd'hui et il faut apprendre à l'utiliser avec soin, pour qu'elle soit notre alliée sans pour autant en être dépendant à 100%.

Quels sont les principaux défis d'un tel projet ?

D'un point de vue technologique, cela demande énormément de préparation et de programmation. Il faut vraiment ne pas avoir peur de passer du temps sur des petits détails qui peuvent paraître réducteurs, mais qui importent autant que le reste ! D'un point de vue « commercial », il m'arrive souvent d'être confronté à la peur que suscite l'idée d'un batteur seul sur scène. C'est un instrument impressionnant par nature qu'on n'a pas encore l'habitude de voir sans autre accompagnement. Mais heureusement, le paysage musical s'agrandit et accueille de plus en plus de batteurs et batteuses solo, et je trouve ça super !

Vous êtes également un acteur phare de la scène jazz belge actuelle ; que pensez-vous de son état actuel ? Comment y évoluez-vous et quels y sont vos différents projets ?

Le jazz est une musique qui ne cesse d'avancer. J'éprouve beaucoup de bonheur à voir ce constant renouvellement de la scène et de ses nouvelles idées. C'est une musique en constante connexion avec son temps, aussi bien artistiquement que politiquement ou socialement. Elle permet aussi beaucoup de connexions avec les artistes d'autres pays !

Je joue souvent tant que « sideman » (un peu comme un mercenaire engagé pour une mission !), mais aussi avec mes projets. Au-delà des groupes **Urbex** et **Next.Ape** que j'ai mis en pause récemment, je viens de commencer la nouvelle aventure **Fall Up**, un quartet qui regroupe des musiciens et musiciennes des quatre coins de l'Europe.

Qu'est-ce qui vous a poussé à vous lancer dans les tournées des Jeunesses Musicales ?

Trop souvent, les pouvoirs politiques amenuisent les moyens donnés à la culture et l'éducation, pourtant le tronc solide d'une société saine. Pouvoir jouer un rôle dans la transmission de valeurs humanistes et empathiques au travers de l'art me semble donc être essentiel pour le développement de notre société.

Le public des Jeunesses Musicales est l'avenir de cette société, il faut en prendre soin et lui donner le plus possible l'accès à la culture !

Que pensez-vous pouvoir apporter aux jeunes et qu'est-ce que ce public jeune vous apporte en retour ?

Je pense que je peux leur apporter une autre vision de l'utilisation de la technologie dans l'art, autant par l'explication de son fonctionnement que par son histoire dans la musique. Peut-être aussi leur parler de mon éthique de travail peut leur être profitable, juste pour avoir un point de vue différent. Et puis surtout, leur montrer à quel point c'est fun d'explorer des choses qui nous sont inconnues !

Je crois que les jeunes vont m'apporter énormément d'énergie. C'est le public de demain et il est important de rester connecté avec les jeunes générations. Car même si nous voulons qu'ils apprennent de nous (de nos erreurs, de nos observations et expériences), il est important que nous apprenions nous aussi d'eux et de leur rapport au monde.

Connaître

Présentation des instruments

La batterie

Instrument de percussion essentiel dans de nombreux genres musicaux (rock, jazz, metal, blues, pop...), la batterie moderne naît aux États-Unis au début du 20^{ème} siècle. Elle se structure autour d'un noyau composé d'une grosse caisse, d'une caisse claire et de cymbales suspendues, ainsi que d'autres éléments annexes adjoints selon le goût du batteur et le style de la musique.

Avant son apparition, ces 3 percussions étaient jouées par 3 musiciens différents. Ainsi, la batterie est née d'un désir des orchestres et fanfares militaires de n'avoir qu'un seul percussionniste à la place d'un pour chaque instrument. C'est en 1909 que les **frères Ludwig** inventent le premier système de pédale de grosse caisse qui ouvre la voie vers la batterie moderne. Grâce à ce système, le jeu assis de la batterie devient plus pratique et plus confortable tout en libérant les mains du musicien pour jouer un plus grand nombre de percussions en même temps.



À partir de ce moment-là, la batterie n'a jamais cessé de s'enrichir avec l'ajout de plus en plus d'instruments autour de son noyau de base : tambours toms de tailles variées, jeux de cloches, chimes, woodblocks..., bien sûr grâce aux batteurs (qui ont toujours tâché d'étendre les possibilités techniques de l'instrument), mais aussi en raison de l'évolution des styles musicaux.

Les baguettes, outils indispensables à tout batteur qui se respecte, se déclinent en différentes formes, tailles et matières (généralement en bois ou en métal. Il existe également une autre forme de baguette appelée balai, constituée de plusieurs fins brins métalliques réunis ensemble à la manière d'un... petit balai ! Ils nécessitent une technique de jeu différente et produisent une sonorité plus douce, ce qui en fait un accessoire particulièrement prisé des batteurs de jazz et de country.



Le saviez-vous ?

Le record de la batterie contenant le plus grand nombre d'éléments au monde est détenu par le batteur Mark Temperato ; son set de batterie comporte pas moins de 813 éléments !



la batterie



Famille/classification	Instrument à percussion (membranophones/idiophones)
Taille	Pour une batterie compacte de 84 cm X 72 cm, Pour une batterie étendue 224 cm x 122 cm
Production du son	Son produit qui résulte de la frappe ou du grattage d'une membrane ou d'un matériau résonant
Style de musique	Jazz, Pop/Rock, Metal, Trad/Folk, Blues, Funk...
Noms connus	Stéphane Galland (Belgique), Ringo Starr (Beatles), John Bonham, Keith Moon, Hal Blaine, Stewart Copeland

La loop station

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

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. Développé dans les années 1970 par le guitariste britannique Robert Fripp, le Frippertronic peut être considéré comme l'un des précurseurs du looping ; cette innovation technique repose sur l'utilisation de deux magnétophones à bande, configurés de manière à créer des boucles de sons continus. Cependant, le concept prend son envol avec l'avènement des pédales de boucle dans le monde de la musique live, grâce à des artistes comme Ed Sheeran, KT Tunstall et Reggie Watts qui contribuent à populariser son utilisation.

Le fonctionnement de base d'une loop station consiste à enregistrer un segment musical (appelé boucle ou loop) à l'aide d'un microphone ou d'un instrument électrique ou acoustique

(guitare, percussions, basse, flûte...), puis à le reproduire en boucle de manière continue. Les loop stations modernes offrent généralement des fonctionnalités avancées, notamment la possibilité d'ajouter toujours plus de couches de sons, de régler la longueur des boucles, de créer des overdubs (ajouts sonores supplémentaires), et parfois même d'appliquer des effets audio en temps réel !

Devenue un outil créatif très apprécié d'artistes issus de multiples genres musicaux, la loop station offre ainsi aux artistes la possibilité de créer des performances solo impressionnantes et d'explorer de nouvelles dimensions sonores en direct.



Le saviez-vous ?

La loop station peut également se révéler être un formidable outil d'entraînement, car elle permet de répéter en boucle une section musicale plus complexe pour la travailler ensuite à son rythme !



[la loop station](#)



Famille/classification	Instrument électronique
Taille	Variable
Production du son	Enregistrement du son (instrument/chant) via un microphone branché dans la loop station, puis diffusion de la boucle ainsi enregistrée par le biais d'un haut-parleur.
Style de musique	Trad/Folk, Pop-Rock, Musique du monde, Hip-Hop/Rap, Électro, Techno...
Noms connus	Tash Sultana, Ed Sheeran, Yvette Young, Dorminn, Keller Williams, Sam Perry

Le beatmaking

Le beatmaking est le processus de création de pistes instrumentales, les *prods* (productions), qui accompagnent le texte dans la musique rap ou le hip hop. Le **beatmaker** (littéralement *faiseur de sons*) est à la fois compositeur, (multi-)instrumentiste et parfois aussi producteur. Longtemps dans l'ombre des rappeurs, les beatmakers tiennent aujourd'hui un rôle de plus en plus reconnu et mis en avant dans le succès d'un morceau. Pour composer un titre, le beatmaker utilise plusieurs outils numériques grâce auxquels il crée des sons et/ou emploie des échantillons (*samples*) qu'il peut travailler avec des ajouts d'effet et des créations de boucles pour arranger le tout en un nouveau morceau cohérent.

Son principal instrument est une **station de travail audio numérique**. La **DAW** (*Digital Audio Workstation* dans sa version anglophone) est en fait un enregistreur multipiste capable de traiter en même temps des sources audio et des sources MIDI. Il permet entre autres de créer des ébauches de compositions, avant de les peaufiner, puis de les exporter et les partager. En résumé, c'est le logiciel qui permet de créer une musique. Il se présente sous la forme d'une immense plateforme virtuelle réunissant plusieurs pistes, auxquelles il est possible d'assigner soit un instrument virtuel (VSTi), soit des entrées audio (par exemple, une piste de guitare enregistrée au préalable), ainsi que des effets virtuels (reverb, écho, distorsion...). Une fois que l'ensemble des pistes est édité, elles peuvent être exportées sous forme d'une piste audio unique qui constitue le morceau final. Les logiciels Ableton Live, Logic Pro (développé par Apple), Cubase (développé par Steinberg) et Reaper (développé par Cockos) font partie des principales DAW du marché actuel.

Le beatmaker utilise également un **échantillonneur** ou **sampler**, généralement déjà inclus dans une DAW. En effet, l'utilisation d'échantillons (*samples*) est à la base du beatmaking. Les compositeurs vont ainsi chercher des sons de toutes sortes (instruments acoustiques, traditionnels, voix, morceaux existants, bruitages...) afin de se constituer une véritable bibliothèque de sons utilisables à souhait. L'échantillonneur permet donc d'enregistrer numériquement des fragments sonores de durée plus ou moins longue, de les assembler, de les manipuler et/ou de les transformer. Il peut également transposer et jouer en temps réel (et ce à différentes hauteurs) un simple échantillon et l'utiliser comme un



Le saviez-vous ?

Le beatmaker Dany Synthé a mis seulement 24 heures pour composer le son de l'énorme succès *Sapés* comme jamais de Maître Gims !



[Le beatmaking](#)





Le style musical

La drum and bass

Une évolution nerveuse et sophistiquée des musiques électroniques

La drum and bass (ou drum 'n' bass, abrégé D&B ou DnB) est un genre musical né au Royaume-Uni au début des années 1990, dans le sillage du **jungle**, dont il constitue à la fois une continuation et une mutation. Ce style se caractérise par des rythmes frénétiques (généralement autour de 170 à 180 bpm), une utilisation complexe de *breakbeats*, des lignes de basse très présentes (profondes, distordues et/ou mélodiques), ainsi qu'une forte densité sonore. Si le jungle avait une nature urbaine, rugueuse et souvent influencée par le **reggae** et le **dancehall**, le drum and bass se distingue par un raffinement plus poussé, un design sonore plus technique et une palette stylistique beaucoup plus large.

Dès ses débuts, la DnB se développe dans un contexte de clubbing intense, notamment à Londres, Birmingham ou Bristol, porté par des labels comme Metalheadz, Ram Records, Good Looking Records ou encore Hospital Records. Le genre attire rapidement une scène de producteurs visionnaires, notamment Goldie, LTJ Bukem, Andy C, Ed Rush & Optical et Roni Size, qui chacun vont apporter leur propre signature au style. Très tôt, la drum and bass se subdivise donc en une multitude de sous-genres qui reflètent la richesse de ses influences : de la **techstep**, sombre et industrielle, au **liquid funk** plus mélodique, en passant par le **neurofunk** futuriste et agressif ou encore le **jump-up**, énergique et orienté dancefloor.

Une musique intense et rythmée

La batterie et les percussions sont des éléments fondamentaux de la DnB et définissent son identité rythmique complexe, ultra-rapide et syncopée, découlant directement de la tradition du jungle. Cependant, là où le jungle peut parfois paraître un peu chaotique, la DnB affine la précision des rythmes, utilisant des techniques de production très avancées (sidechaining, automation, granular synthesis...).

Les **breakbeats** (comme les célèbres [Amen Break](#), [Funky Drummer Break](#) et [Apache Break](#)) forment la matière première : des boucles de batterie live, samplées à partir de morceaux funk, soul ou jazz des années 1960-70, puis hachées, accélérées et réarrangées pour former des patterns complexes. C'est une forme d'art numérique, mais qui reste très influencée par la technique des batteurs de jazz, eux aussi maîtres dans l'art de l'improvisation rythmique.

En live ou dans certaines versions plus organiques de la DnB (notamment chez **Roni Size & Reprazent**), la batterie peut être jouée en direct, ce qui renforce le lien avec le jazz et les musiques improvisées.



Le producteur de musique et DJ britannique Roni Size dans son studio de Bristol



La basse, quant à elle, est centrale : elle peut être sub-bass (très profonde, ressentie plus qu'entendue), distordue, modulée ou jouée live elle aussi dans certains cas. Ainsi, cette dualité entre percussions rapides et basse puissante crée une tension permanente qui définit réellement l'identité sonore du genre.

Une héritière du jazz ?

La drum and bass, tout comme son prédécesseur le jungle, a su intégrer de multiples influences musicales, parmi lesquelles le jazz occupe une place particulièrement riche et significative, surtout dans certaines branches du genre. Le rôle central de la batterie et des percussions dans la DnB en fait une musique fondamentalement rythmique, héritière directe de la tradition jazz, mais réinventée grâce à la technologie numérique.

L'influence du jazz dans la DnB s'observe à plusieurs niveaux, tout d'abord grâce à l'intégration d'éléments mélodiques, harmoniques et rythmiques directement issus du jazz (notamment des textures sonores organiques via l'utilisation de samples de cuivres, de pianos électriques, de contrebasse, ou encore d'impros de saxophone).

On y retrouve également des ambiances lounge et une atmosphère relativement planante et introspective, très éloignées de l'agressivité d'autres sous-genres électroniques, ce qui donne à la DnB une profondeur qui se prête aussi bien à l'écoute domestique qu'en club.

Enfin, le sens du groove est particulièrement présent et l'approche rythmique du jazz, à la fois fluide, imprévisible et syncopée, a inspiré de nombreux producteurs de DnB dans leur manière de manipuler les breaks et de créer des grooves évolutifs.

Le résultat est un DnB plus musical, où l'équilibre entre basses, batterie/percussions et harmonies rappelle presque la structure d'un trio jazz, mais transposée dans un contexte purement électronique.

Une culture à part entière

Comme mentionné plus tôt, la DnB est donc un genre qui se montre étonnamment malléable, capable de s'approprier et fusionner une multitude d'influences musicales, navigant tour à tour entre jazz, soul, funk, musique classique, hip-hop, dub et techno, voire pop et rock. Des artistes comme High Contrast, Calibre ou Logistics ont ainsi façonné une DnB plus accessible et mélodique, tandis que d'autres, à l'instar de Noisia, Spor ou Phace, ont exploré ses limites techniques dans des compositions complexes et futuristes. Cette diversité permet à la drum and bass d'être jouée aussi bien dans des clubs underground (par exemple lors des soirées Metalheadz au club

londonien du Blue Note) que dans des raves et sur les scènes de festivals internationaux (comme en République Tchèque avec le Let It Roll).



High Contrast, figure majeure de la scène drum & bass britannique

Sur le plan culturel, la drum and bass a toujours eu une dimension communautaire et inclusive; née dans des milieux souvent multiculturels, elle a permis l'expression d'identités plurielles, tout en devenant un espace de rencontre entre musiciens, DJs, MCs et danseurs.

Par ailleurs, avec l'arrivée d'Internet et de logiciels de production accessibles à tous, la DnB a explosé à l'international, donnant naissance à des scènes dynamiques un peu partout autour du monde, de l'Europe de l'Est à la Nouvelle-Zélande, en passant par les États-Unis, le Brésil et bien d'autres pays.

Aujourd'hui, près de trente ans après sa naissance, la drum and bass continue de se réinventer grâce à de nouvelles générations de producteurs, de DJs et d'auditeurs, demeurant un genre de musique électronique extrêmement vivant, inventif et technique, entre sophistication, puissance, introspection et exubérance.

Pour aller plus loin / à écouter :

- [High Contrast - If We Ever \(Feat. Diane Charlemagne\)](#)
- [LTJ Bukem - Horizons](#)
- [Calibre - Even If](#)
- [Roni Size & Reprazent - Brown Paper Bag](#)
- [Makoto - Explorer \(Feat. Degs\)](#)



La thématique du concert

Musique et IA : une partition injouable ?

L'année 2023 fut marquée par une couverture médiatique considérable autour de l'IA, avec notamment l'arrivée de ChatGPT, Midjourney, et en musique, les deepfakes musicaux, et autres AI covers... La chanson Heart on My Sleeve en est l'exemple le plus retentissant, puisqu'on y entend Drake et The Weeknd, sans qu'aucun des deux ne l'ait enregistré. Leurs voix ont en effet été imitées grâce à l'IA, avec une précision qu'on aurait du mal à différencier des originales. La qualité du morceau, la popularité des deux artistes et la bulle médiatique autour de l'IA l'ont rendu viral très rapidement avant qu'il ne soit retiré des plateformes de streaming.

D'aucuns y voient un signe avant-coureur des problèmes soulevés lorsqu'une innovation technique se développe de manière erratique, sans que le droit nécessaire pour réglementer son usage ne soit en place. D'autres perçoivent les débuts d'une transformation sans précédent de tous les aspects du fait musical : sa pratique, sa production, sa consommation, son économie, ses univers sociaux et son esthétique.

Une pratique de plus en plus accessible

La pratique de l'IA musicale, issue de la recherche en informatique musicale, est depuis les années 2010 rendue de plus en plus accessible. Des start-up se sont emparées de la recherche pour développer des outils de composition automatique, et les diffuser sur le marché. Les GAFAM ne tardent pas à suivre, avec Google qui développe sa suite d'outils baptisée Magenta, puis MusicLM, un text-to-audio similaire à MusicGen développé par Meta. Ces applications permettent de générer des fichiers audio de musique sur la base de prompts, à la manière de Midjourney ou DALL-E.

Les outils actuels s'inscrivent dans la continuité du virage numérique et rendent la production musicale plus accessible, mais subsiste encore le problème de la boîte noire : leur fonctionnement reste encore pour le grand public un mystère. Bernard Stiegler pointait du doigt la prolétarianisation des savoirs numériques, et la musique par IA n'est en cela pas en reste : la majorité des utilisateurs de ces outils ne savent pas comment ils sont conçus.

Musique symbolique et génération audio

D'un point de vue purement technique, on distingue deux domaines dans l'IA musicale : la génération de musique symbolique et la génération audio. La génération symbolique permet de générer des partitions musicales ou des séquences de notes. Par exemple, DeepBach permet de générer automatiquement des chorals de Jean-Sébastien Bach. La génération audio permet de générer de la musique directement sous forme de fichier audio, comme avec les text-to-audio Stable Audio ou Riffusion. Dans les deux cas, l'approche la plus généralisée est l'utilisation de techniques basées sur les réseaux de neurones profonds.

L'application de la génération audio est large : création de musique, synthèse vocale, suppression du bruit, ou encore restauration audio. Grâce à ces techniques, les Beatles ont pu exploiter la voix du défunt John Lennon pour terminer leur dernière chanson. Jusqu'à présent, la qualité de l'enregistrement de Lennon était trop mauvaise pour être utilisée. Les techniques de séparation audio ont permis d'extraire la voix des bruits parasites.



Quelles conséquences pour le secteur musical ?

Que dire de la transformation de l'économie de la production musicale ? Est-ce qu'avec le développement d'entreprises proposant la fabrication automatisée sur mesure de musique, la place des musiciens est menacée ? En effet, grâce à la portabilité croissante et à l'accessibilité des technologies, il est de plus en plus facile de produire de la musique de qualité professionnelle. Aujourd'hui, les utilisateurs de l'application Boomy, par exemple, peuvent sélectionner quelques paramètres et générer en quelques secondes un instrumental qu'ils peuvent ensuite réarranger, remanier ou sur lequel ils peuvent enregistrer une voix. L'application SongStarter de BandLab peut quant à elle générer un morceau à partir de paroles et d'emojis.

La composition automatisée et facilitée par l'IA va engendrer un afflux massif de musique très rapidement, et les professionnels de l'industrie de la musique s'en inquiètent. Notamment lorsque des analystes financiers prédisent une dilution des parts de marché. La génération personnalisée de musique en temps réel, proposée par certaines start-up, est déjà à l'œuvre dans l'industrie du jeu vidéo ou encore de la relaxation.

Par ailleurs, la synthèse vocale par IA est déjà utilisée par les auteurs professionnels pour placer leurs productions auprès d'artistes de grande envergure. La pratique déjà courante était d'engager des interprètes imitant la voix de gros artistes pour leur vendre une chanson. Aujourd'hui, les maisons de disque se servent de l'IA pour montrer aux artistes-stars ce que donnerait la chanson avec leur propre voix posée dessus. C'était d'ailleurs ce à quoi était destinée au départ Heart on My Sleeve. Enfin, la séparation des sources permettrait aux maisons de disques détenant des albums ayant été enregistrés avant le mixage multi-pistes de vendre les parties individuelles d'un morceau, d'une voix chantée ou des parties uniquement instrumentales, pour le cinéma ou la publicité par exemple.

Des enjeux juridiques

Les enjeux juridiques liés à l'IA musicale sont des questions de propriété intellectuelle. La question du droit d'auteur relatif à l'IA se joue à deux niveaux. Les bases de données servant à nourrir les algorithmes peuvent-elles être des œuvres protégées par le droit d'auteur ? Peut-on considérer le résultat obtenu comme une œuvre de l'esprit ?

Les juristes répondent que le droit de la propriété intellectuelle protège des réalisations de formes mais pas un style ou une manière de créer. Ainsi, l'IA se contente d'emprunter le style sans jamais retenir la forme d'une œuvre, elle déconstruit

le contenu pour en extraire les tendances, et les reconstruire. Pour ce qui est de ces questions, les institutions prennent les devants, comme la Sacem en 2019, qui a reconnu officiellement AIVA, un programme d'IA musicale d'origine luxembourgeoise, comme compositrice de l'album de musique symphonique Genesis.

Le droit semble ne s'emparer que maintenant de ces questions. Universal Music Group et d'autres sociétés musicales poursuivent une plate-forme d'intelligence artificielle appelée Anthropic PBC pour avoir utilisé des paroles de chansons protégées par le droit d'auteur pour « entraîner » son logiciel. Il s'agit du premier procès important dans ce qui devrait être une bataille juridique clé sur l'avenir de l'intelligence artificielle musicale.

Dans le même ordre d'idées, un projet de loi intitulé No Fakes Act a été déposé au Sénat américain. Il vise à empêcher la création de « répliques numériques » de l'image, de la voix ou de la ressemblance visuelle d'un artiste sans son autorisation. La plateforme YouTube a annoncé peu après qu'elle donnerait aux labels la possibilité de supprimer les contenus « synthétiques », tout en exigeant des créateurs de AI covers qu'ils signalent leurs contrefaçons.

L'IFPI (International Federation of the Phonographic Industry) a interrogé 43 000 personnes dans 26 pays et est parvenue à la conclusion que 76 % des personnes interrogées estiment que la musique ou les voix d'un artiste ne devraient pas être utilisées ou ingérées par l'IA sans autorisation, et 74 % pensent que l'IA ne devrait pas être utilisée pour cloner ou usurper l'identité d'un artiste sans autorisation.

Imitation ou création ?

Quelle valeur esthétique peut-on accorder à la musique créée par IA ? Les œuvres musicales créées par IA sont les témoins de l'usage de techniques d'apprentissage automatique fonctionnant par l'exploitation de volumes importants de données. Ces œuvres sont donc indissociables des jeux de données qui ont servi à leur fabrication.

Dans la lignée des œuvres musicales utilisant l'emprunt, la citation ou bien les samples, il faut considérer la dimension réinterprétative, réadaptative, voire même imitative de la musique générée par IA. Dans la continuité de la rétromanie, décrite par Simon Reynolds pour décrire la constante réinterprétation des codes de la musique passée dans la production contemporaine, l'IA permet de rendre cette réinjection du passé beaucoup plus réaliste. En témoigne cette dernière chanson des Beatles utilisant la voix du défunt John Lennon, enregistrée des décennies auparavant.

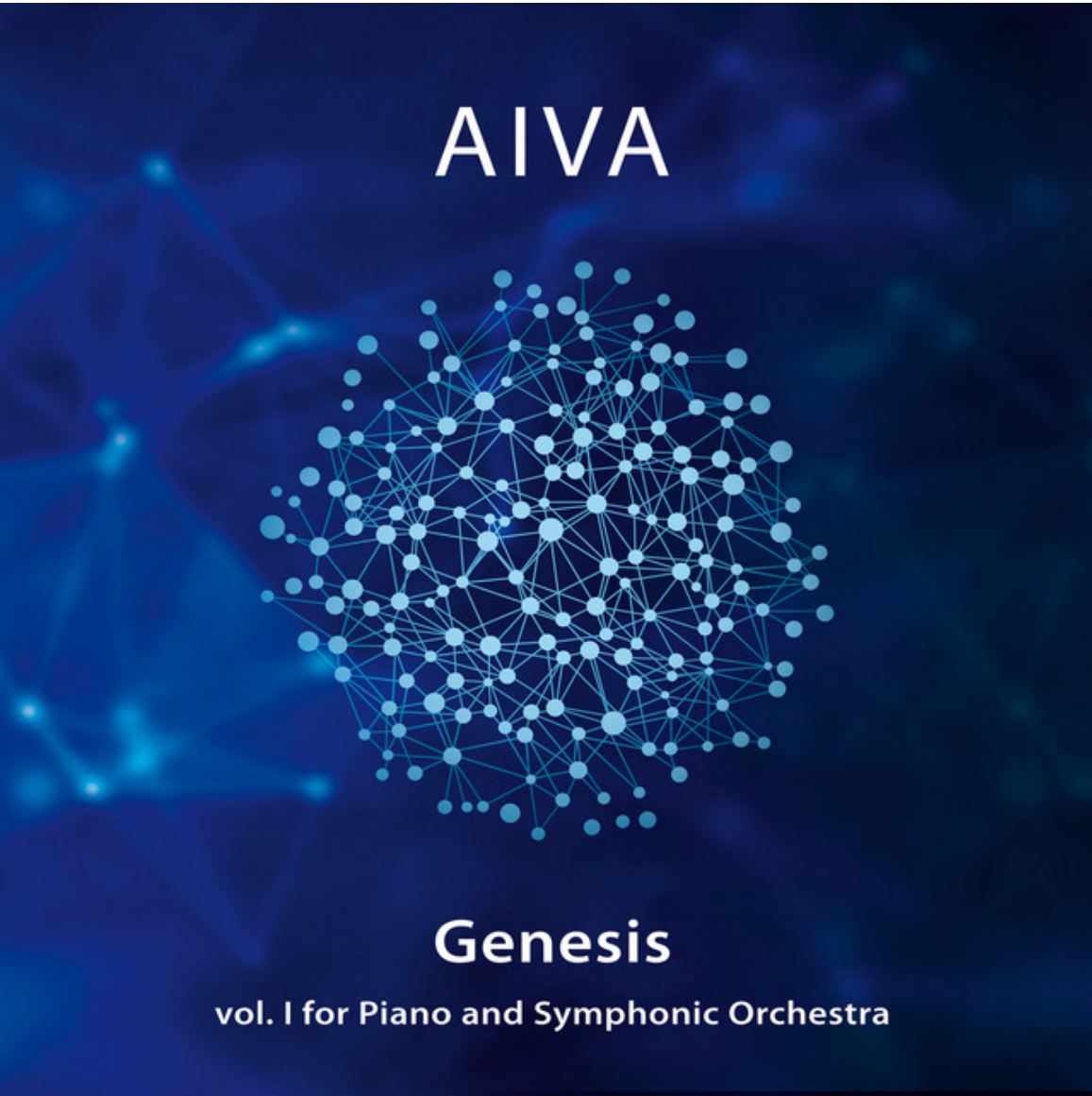
C'est le concept d'hantologie, développé par Derrida et repris par Mark Fisher, qui résonne à travers ces morceaux faisant revenir le passé dans le présent.

Mais comment une œuvre fabriquée par un outil qui reproduit, imite, peut-elle être originale ? Si elle ne se contente que d'imiter, on peut tout au plus saluer la fidélité avec laquelle elle imite, ainsi que son caractère innovant. Si la fin de l'originalité et de l'expressivité musicale est souvent crainte, l'on répond qu'en effet, ces notions doivent être remises en question. Il s'agit simplement de placer l'originalité ailleurs dans le processus créatif. Des artistes comme Oneothrix Point Never ou Holly Herndon s'emparent de ces techniques avec une distance critique, comme de vrais moyens de

servir leur subjectivité, pour proposer des œuvres singulières à l'expressivité émotionnelle forte.

Article publié le 4 avril 2024 par Paul J. F. Fleury, doctorant en musicologie à l'Université Rennes 2, sur le site internet de The Conversation (<https://theconversation.com>)

Lien vers l'article : [Musique et IA : une partition injouable ?](#)



Je choisis de vous partager Typhoon parce que c'est un morceau dans lequel j'ai vraiment l'impression de devenir un poulpe! C'est très grisant pour moi de jouer un groove de batterie aussi sophistiqué et de voir les gens sauter et danser dessus devant moi. A chaque fois que je joue ce morceau, les gens s'emballent et les sourires fendent les visages de tout le monde dans le public

C'est un morceau que j'ai écrit lorsque j'ai voyagé en Chine : j'étais inspiré par un ciel de couleur rouge feu qui indique qu'un typhon est sur le point d'arriver. Être à l'autre bout du monde et être en contact avec d'autres cultures est très enrichissant, ça nous donne du recul sur notre propre existence et ça nous permet de voir nos différences comme une richesse, un partage de savoir.

Simultanément, on se trouve des points communs, ce qui renforce notre humanité et notre empathie.

Antoine Pierre



Titre de la chanson :

Auteur-e¹ / compositeur·rice² / interprète³ :

Tu as repéré quel(s) instrument(s) ?

Caractère du morceau :

Coche la bonne réponse

- Musique
- ♦ Vocale
 - ♦ Instrumentale

- Style musical
- ♦ Classique
 - ♦ Blues-jazz
 - ♦ Pop-Rock/Électro
 - ♦ Rap/Slam/Hip-hop
 - ♦ Musique du monde (Folk/trad.,...)

Le tempo

Le tempo est la vitesse ou la pulsation d'exécution d'un morceau ou plus exactement la fréquence de la pulsation. Ce battement régulier sert de base pour construire le rythme.

Écoute attentivement le morceau et retrouve le tempo qui le caractérise.

- ♦ Largo (lent/large)
- ♦ Andante (posé)
- ♦ Moderato (modéré)
- ♦ Allegro (vif/joyeux)
- ♦ Presto (rapide/brillant)
- ♦ Prestissimo (très rapide)

Tes émotions

Que ressens-tu à l'écoute du morceau ?

.....

.....

.....

.....

.....

Discutes-en avec la classe et compare tes découvertes !

Auteur-e¹ : Personne qui écrit les paroles d'une chanson.

Compositeur·rice² : Personne qui crée la musique.

Interprète³ : Musicien·ne (chanteur·euse, instrumentiste, chef·fe d'orchestre ou de chœur) dont la spécialité est de réaliser un projet musical donné.

Activités transversales

EPC - EDUCATION AUX MEDIAS / EDUCATION MUSICALES

La musique et la technologie : analyse de chansons

Objectifs

Encourager les élèves à analyser les chansons de manière critique et à mieux comprendre les techniques de production moderne, tout en leur faisant prendre conscience de l'omniprésence de la technologie dans la musique contemporaine.

Déroulement

- Chaque élève choisit une chanson qu'il écoute régulièrement et l'analyse sous différents aspects :
Analyse des instruments utilisés :
 - Quels instruments sont présents dans la musique ?
 - Y a-t-il des instruments acoustiques (par exemple, guitare, piano, batterie réelle) ou tout est-il numérique ?
 - Si des instruments acoustiques sont présents, comment sont-ils intégrés à la production ?
 Utilisation de la technologie :
 - Quels éléments de la chanson ont été créés ou modifiés par ordinateur (samples, effets, production électronique, modification de la voix,...) ?
 - Quelle part de la musique semble être « réelle » (interprétée en direct) et quelle part semble « artificielle » (créée ou manipulée par un ordinateur) ?
 Questionnement sur l'aspect créatif :
 - Ce que les élèves aiment dans ces chansons : est-ce le texte, le rythme, l'arrangement ?
 - Selon eux, est-ce que l'utilisation de la technologie diminue ou enrichit la créativité musicale ? Pourquoi ?
- Former des petits groupes pour que les élèves puissent partager et discuter de leurs réponses.
- Reprendre chaque point d'analyse et partager les réponses en groupe classe.
- Quels constats peut-on faire ?
 - Y a-t-il des réponses qui reviennent souvent ? Si oui, lesquelles ?
 - Y a-t-il des désaccords ? Si oui, à quel sujet et pourquoi ?
 - Que peut-on conclure de ces discussions ? Est-ce que cela nous a fait réfléchir ? Avions-nous déjà écouté une musique de cette façon ?
- Selon que cette activité soit réalisée avant ou après le concert, faire (ré)écouter un morceau d'Antoine Pierre et inviter les élèves à explorer les mêmes questions.

Atelier philo : réel, artificiel et création à l'ère du numérique

Introduction

- Présenter deux extraits musicaux, l'un produit par un artiste, l'autre par une IA. Ne pas dire tout de suite, qui les a produits.
- Demander aux élèves :
 - À votre avis, cette musique a-t-elle été créée par un humain ou par une machine ?
 - Qu'est-ce qui vous fait penser cela ?
 - Est-ce que ça change votre perception si vous apprenez que c'est une IA ou un humain qui l'a créée ?
→ *Objectif : provoquer la réflexion, sans donner de réponses immédiates.*

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 la thématique :
 - Qu'est-ce que le réel ? Qu'est-ce que l'artificiel ?
 - Une œuvre créée par une machine peut-elle être artistique ? Pourquoi ou pourquoi pas ?
 - Peut-on encore parler d'« authenticité » dans une œuvre créée avec des outils numériques ?
 - Est-ce que l'intention de l'auteur est nécessaire pour qu'une œuvre soit considérée comme « artistique » ?
 - Une machine peut-elle « créer » ou se contente-t-elle de reproduire ?
 - Est-ce que l'émotion qu'on ressent à l'écoute d'une œuvre change selon qu'elle a été créée par une personne ou par un programme ?

- Est-ce que la technologie enrichit ou appauvrit la créativité humaine ?
- Faut-il mettre des limites à l'utilisation de la technologie dans la création artistique ?
- Est-il important de savoir « qui » est derrière une œuvre ?
- Est-ce que tout ce qui est technologique est artificiel ? Et tout ce qui est humain est réel ?
- ...

- 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 parle 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 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 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 des actions citoyennes concrètes : sensibiliser les autres élèves de l'école à la question, mettre en place des choses dans la vie quotidienne permettant d'améliorer la thématique abordée,...
 - par une œuvre musicale ou picturale collective sur la thématique abordée.

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.

Un peu de lecture

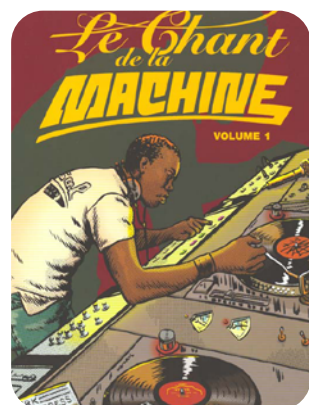


LES FOUS DU SON - D'EDISON À NOS JOURS

Laurent de Wilde, Ed. Grasset, 2016.

Qui a pu être assez fou pour avoir eu, un jour, l'idée de faire de la musique avec de l'électricité ? Et comment est-ce possible d'ailleurs ? Qui se cache derrière ces instruments loufoques, ancêtres des pianos numériques actuels, ces immenses orgues criblés de fils électriques ou ces claviers surréalistes aux notes futuristes, dont les noms insensés - télégraphe harmonique, théâtrophone, Telharmonium, Audion Piano, Ondes Musicales, Orgue B3, Clavivox ou Polymoog - disent déjà la folie ? Des amoureux du son, très certainement, mais surtout d'immenses inventeurs.

Ils s'appellent Edison, Cahill, Martenot, Mathews, Moog ou encore Zinovieff et Kakehashi et ils sont américains, anglais, français, russes ou japonais. Qu'ont-ils en commun ? Un esprit insatiatement curieux et créatif, un amour des circuits électriques et des notes harmoniques, et une vision révolutionnaire de la musique ! Ils vont changer le visage du son en nous faisant passer, en près d'un siècle et demi, du piano acoustique aux bijoux technologiques d'aujourd'hui !



LE CHANT DE LA MACHINE

David Blot (auteur) & Mathias Cousin (illustrateur), Ed. Delcourt, 2000.

« Le Chant de la Machine » est une œuvre graphique de référence sur une culture artistique majeure de la fin du 20^{ème} siècle : les musiques électroniques. Voici leur grande épopée racontée en bande dessinée, parcourant près de 40 ans d'histoire de ce genre musical à travers les continents, les villes, les tendances, des musiciens des clubs gay de Manhattan aux ghettos noirs de Chicago, des plages d'Ibiza aux usines de Manchester, de John Travolta aux Daft Punk ; c'est une véritable fresque qui se déploie ici, en vignettes et en chansons, au son d'une disco enfiévrée, à coups de synthétiseur et de rythmes endiablés !

Au travers d'événements réels ou de personnages plausibles, spécialistes et néophytes appréhenderont le cheminement de cette musique tant écoutée et pourtant si mal connue. Drum'n'Bass, Techno et House Music n'auront plus de secrets pour vous !



THE SOUND OF BELGIUM

Jozef Devillé (réalisation), 2012.

À la fin des années 1980, la Belgique, et, à sa suite, les fêtards de toute l'Europe, découvrent avec un mélange de surprise et d'euphorie un nouveau type de musique électronique, qui enflamme les dancefloors de tout le pays sous le nom de new beat. Son temple le plus spectaculaire est le Boccaccio Life, mégadiscothèque proche de Gand qui fermera dès 1993. Si le phénomène new beat n'a guère duré plus longtemps, son mélange unique de sons et de styles marquera toute une génération et influencera la scène électro de façon décisive, mais en toute discrétion. Cette contribution majeure des DJ, musiciens et clubbers belges, est en effet restée méconnue. De ses prémices à son âge d'or, Jozef Devillé ressuscite la new beat et montre combien son énergie s'enracine dans la culture populaire belge, au travers de la chronique d'un son unique qui n'aurait pu se produire qu'ici !

Documentaire complet disponible au lien suivant: [Le documentaire The Sound Of Belgium dispo gratuitement - Comala radio](#)



CULTURE CREW / ÉQUIPE CULTURE

LES ÉLÈVES AU CŒUR DE L'ORGANISATION D'UN CONCERT JM AVEC DES ARTISTES DE LA SCÈNE BELGE !

Les Jeunesses Musicales offrent aux jeunes une **expérience unique de responsabilisation et de développement personnel** à travers l'organisation d'un concert dans leur établissement. Encadrés par leurs enseignant-es, des artistes et des professionnel·les du secteur culturel, ils prennent en charge toutes les étapes du projet : de la conception à la réalisation.

Inspiré du modèle des Culture Crew du nord de l'Europe, ce projet offre aux jeunes une immersion inédite dans le monde de la culture et du spectacle vivant. Les participant-es peuvent **décrocher un certificat valorisant leur expérience**, ouvrant des portes vers des événements tels que des festivals.

OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Intégrer la culture dans la vie scolaire en impliquant activement les élèves
- Favoriser le développement de la responsabilité et de l'autonomie
- Découvrir les métiers de la culture et acquérir des compétences en gestion de projet
- Encourager l'expression personnelle, la collaboration et l'initiative
- Sensibiliser les jeunes aux enjeux de l'organisation événementielle et culturelle

LES 4 ÉQUIPES

Le projet repose sur quatre équipes d'élèves encadrées par un-e enseignant-e référent-e et accompagnées par les JM :

- **WELCOME CREW** : accueil des artistes, gestion du public, logistique
- **COMM CREW** : communication, promotion, réseaux sociaux, visuels
- **TECHNI CREW** : aspects techniques (son, lumières, scène, matériel)
- **SPONSORS CREW** : recherche de moyens et de partenariats non-financiers

BÉNÉFICES POUR LES ÉLÈVES

- Participation active à un projet culturel concret et motivant
- Acquisition de compétences en gestion, communication et techniques événementielles
- Valorisation personnelle et développement de l'autonomie
- Découverte des métiers du spectacle et du management culturel
- Expérience certifiée
- Opportunités de rencontres avec des artistes et des professionnel·les du secteur

AVANTAGES POUR L'ÉTABLISSEMENT SCOLAIRE

- Un projet pédagogique structurant et clé en main
- Implication des élèves dans la vie culturelle de l'école
- Favorisation de l'entraide, du dialogue et de la cohésion sociale
- Accompagnement tout au long du projet par des professionnel·les
- Intégration des activités aux attendus pédagogiques du PECA

Et si votre école se lançait ?

Rejoignez l'aventure Culture Crew et offrez aux élèves une expérience inoubliable qui les prépare au monde professionnel tout en dynamisant la vie scolaire !

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

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 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

”

Rédaction : Geoffroy Dell'Aria, Anabel Garcia
Graphisme : Laura Nilges

PARTENAIRES



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 (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.

