

Gilbert Schneider

It's time to legalize sampling

Si vous aimez le hip-hop ou la musique à base d'échantillons en général et que vous avez grandi avec cette musique qui a façonné votre compréhension de la musique et de la culture comme je l'ai fait, vous savez peut-être à quel point l'idée de l'échantillonnage est essentielle. Pour ceux qui sont nés quelques décennies plus tard, je vais peut-être expliquer brièvement le concept de l'échantillonnage dans sa forme la plus simple : Les artistes prennent de petits morceaux d'une chanson. Parfois, ils modifient la gamme, la vitesse ou la cadence du son et en tirent quelque chose de nouveau. Les chansons que vous aimez sous une forme donnée deviennent la base de chansons que vous aimez sous une autre forme. Et le processus se construit sur lui-même, encore et encore, pour devenir une sorte de pyramide culturelle. Un hommage à l'idée que nous apprenons tous les uns des autres et que nous grandissons les uns grâce aux autres. Nous empruntons tous les uns aux autres et nous construisons tous ensemble. Dans cet atelier, il n'y aura pas de droits d'auteur ni d'erreur de copie. Comme l'intelligence artificielle nous l'a récemment montré de manière inflationniste, nous absorberons les archives existantes de toutes les formes d'art, nous y creuserons profondément et nous utiliserons tout ce que nous voulons. Nous enregistrerons, redessinerons, manipulerons, déconstruirons, collerons et réarrangerons ce que nous pourrions trouver.

Au lieu d'un pastiche sonore, nous transférerons le concept d'échantillonnage dans le domaine de la conception visuelle et créerons une œuvre visuelle basée sur du matériel imprimé existant. Nous emprunterons, analyserons, copierons et construirons à partir de ces éléments.

Dans notre atelier, nous allons parcourir, creuser et échantillonner nous-mêmes à travers quelques centaines de vieux disques vinyles, que j'emprunterai à un disquaire ami à Vienne et que j'amènerai à Chaumont pour travailler avec dans notre atelier. En nous appuyant sur le matériel visuel que nous trouverons, par exemple les pochettes d'albums, nous créerons une série de posters qui interpréteront le slogan anarchiste « il est temps de légaliser le sampling ».

Nüssli & Nuessli

The Design is (Also) the Message

Apportez votre sujet ou votre concept et, ensemble, nous découvrirons un langage visuel qui lui donnera vie. Cet atelier est conçu pour introduire de nouvelles façons de penser et de travailler sur des projets où le design suit naturellement le contenu.

Grâce à une exploration collaborative, nous rechercherons des références visuelles, discuterons de méthodes créatives axées sur les objectifs, et adopterons de nouvelles voies, des détours et des découvertes inattendues.

Chaque journée commence par un atelier d'affiches au rythme soutenu - un exercice d'échauffement où nous créons des designs percutants en utilisant un minimum d'éléments en peu de temps. Ensuite, vous vous plongerez dans votre projet personnel, soutenu par des commentaires individuels et des discussions de groupe. Cet équilibre entre concentration et échange vous aidera à affiner vos idées tout en respectant le calendrier de l'atelier.

À la fin, vous présenterez votre travail dans une exposition collective - qu'il s'agisse d'une affiche, d'un dessin animé, d'un clip vidéo ou d'une pièce numérique - chacun d'entre eux véhiculant votre message unique.

Alors, qu'allez-vous explorer ?

Le sujet du concours étudiant du Signe, un message personnel, une cause politique, un sujet négligé (ou surexposé), une blague, un problème local, ou votre propre amour - ou frustration - pour le graphisme ?

Je me réjouis à l'idée d'un échange ouvert et d'une exploration joyeuse avec vous.

Langue du workshop : Anglais

Roxanne Maillet

Les Larmoyantexs

À la croisée du music hall et des comédies larmoyantes du XVIII^e siècle, les participantexs seront invitéx à produire une création originale mêlant décors typographiques, partitions imprimées, identités visuelles extatiques et karaokés épileptiques.

Iels travailleront à partir des textes de :

Dorothy Allison

Gorge Bataille

Pat Califia

Lucía Etchart

Star Finch

Diana J Torres

Cookie Mueller

Clara Pacotte

Joyce Rivière

Susana Vargas Cervantes

Mckenzie Wark

La Warman

Monique Wittig

Itziar Ziga

Etaïnn Zwer

E+K

Snares as Squares

Le graphiste et codeur Kévin Donnot (www.e-k.fr / www.revue-backoffice.com) s'associe au musicien Louis Donnot pour proposer un atelier alliant composition musicale et génération algorithmique d'images.

Comment transformer un son en image ? Comment traduire l'évolution d'un son en une animation générative ? Comment établir une relation riche entre la perception visuelle et les stimuli sonores, au-delà de la simple illustration ? Comment transposer les notions propres à la musique (hauteur, durée, qualités sonores, rythme, arrangement) en objets visuels : formes, couleurs, composition, animations, textes, images ? Les cors comme des formes, les bips comme des scripts, les acides comme des grilles, les LFO comme des photos, les kicks comme des encres, les caractères comme des paysages sonores, les basses comme des interfaces, les beats comme des feuilles, les oscillateurs comme des moniteurs, les chœurs comme des couleurs, les micros comme des italiques ou les codeurs comme des compositeurs ?

A partir d'une composition musicale créée sur place à l'aide d'un logiciel de synthèse modulaire FLOSS, les étudiants concevront une animation générative destinée à la mettre en images. Plutôt qu'une logique de VJing qui n'offre souvent qu'une image générique réagissant globalement aux variations de volume et de fréquences, l'idée est d'interpréter les différentes composantes d'un morceau comme des éléments graphiques évolutifs. Combinant expérimentation sonore et visuelle, il s'agira de penser une animation générative entièrement spécifique à la pièce sonore composée sur place, en utilisant la modulation des paramètres MIDI de chaque piste et instrument. Il s'agira également d'expérimenter l'improvisation et la modulation lors d'une performance live pendant l'atelier.

Prérequis : pour participer à cet atelier, il est important d'avoir déjà utilisé un logiciel de composition musicale pour en comprendre les principes de base, et de disposer d'un ordinateur personnel.