



écrans. Cela permet des mises en perspective, des jeux de superposition, d'opposition d'un écran à l'autre, exacerbant ou troublant la perception du spectateur-auditeur.

Seuls ou par groupes constitués, les **10** musiciens de Brazil Mashup prennent part au choix et au montage de vidéos, ainsi qu'à la composition musicale.

**1** réalisateur est en charge de l'agrégation du contenu et des montages vidéo.

**1** live vidéaste pense leur diffusion dans l'espace, leur synchronisation, et le degré d'interaction en temps réel nécessaire au spectacle.

Les **2** directeurs artistiques (également musiciens au sein du spectacle) contribuent à l'agencement des idées collectées, précisent les intentions, définissent les frontières entre écriture et improvisation, assurent l'interface entre les musiciens compositeurs-collecteurs de contenu et l'équipe vidéo.

### **LE CARACTERE INNOVANT**

Le traitement de l'image en temps réel décuple les possibilités créatrices et confère une réactivité qui libère les musiciens-performeurs du carcan du montage figé. Ainsi la flexibilité nécessaire à l'improvisation et le degré de liberté favorisant l'interaction instantanée entre image et son est quasiment sans limite. La performance devient totale.

Brazil Mashup présente un environnement comprenant un dispositif vidéo interactif et englobant sur 4 écrans à 360°. Afin de pouvoir interagir en temps réel avec les musiciens, il a été nécessaire de trouver un système (ordinateur / interface / vidéo-projecteurs) capable d'envoyer et recevoir instantanément des flux très volumineux. Le cylindre Mac Pro Hexacore avec le logiciel Isadora est la solution informatique retenue pour gérer toutes les fonctions sans latences.

Isadora : L'interface Isadora est un logiciel de traitement vidéo. Disposant de plus de 250 blocs d'effets de base combinables, il permet de créer et de manipuler des vidéos en temps réel. À l'intérieur de Brazil Mashup, il devient un instrument à part entière qui joue à chaque instant avec les différentes parties musicales, qu'elles soient écrites et/ou improvisées, plaçant ainsi la matière vidéo sur les mêmes registres d'affects que la matière musicale.

### **L'ACTION CULTURELLE**

C'est à partir du principe même de Mashup qu'est développé le volet participatif du projet. Il permet d'amener plusieurs groupes de collégiens à élaborer leur propre création. Les pistes de travail envisagées sont multiples puisque différents groupes de collégiens peuvent travailler en parallèle autour de ce projet pluridisciplinaire (chorale, tambours, musiques actuelles, vidéo).

Au sein de la diffusion, un espace est dédié à l'intégration d'un ensemble vocal et/ou instrumental issu du territoire où a lieu la représentation. Au travers des actions pédagogiques, un morceau de musique relié à une vidéo est créé afin d'être joué durant la performance.

### **RECHERCHE WEB, EDUCATION A L'IMAGE**

Le volet vidéo de l'action culturelle permet une initiation au montage.

Par l'expérience proposée, il établit le lien entre la composition du son et la composition à l'image, il crée ainsi un cadre pour une sensibilisation à la démarche artistique.

Enfin, il constitue une passerelle pour l'éducation à l'image.

Les vidéos du mashup sont sélectionnées pour leur poésie, leur décalage, leur rapport à l'actualité, leur intemporalité, leur confidentialité, leur universalité, leur viralité... Un inventaire du contenu vidéo consommé dans une journée type de ce début du 21ème siècle ferait probablement état d'un étrange panel de contenus... : Trailer vidéo, publicité, film d'archive, bande annonce de série, vidéo amateur postée sur les réseaux sociaux, compilation de cascades de chats, interview de philosophe éclairé, publicité encore, teaser, "punch line", clip de pop star...

Les images qui arrivent jusque nos écrans sont elles toujours mises en avant par la simple volonté de l'utilisateur ? Assurément pas. Beaucoup ne sont pas consultées à la suite d'une recherche, ou parce qu'elles sont suggérées par des amis ou des connaissances... L'ordre d'apparition de vidéos sur des moteurs de recherche, la mise en avant de contenus n'est pas toujours désintéressée. Nous sommes d'ores et déjà dans une ère où des algorithmes informatiques tracent et construisent le profil d'un individu en fonction de ses habitudes sur la toile. L'usage qui en est fait peut être multiple. La prise de conscience que des règles régissent la mise en avant de contenus par des régies publicitaires ou des gestionnaires de vidéos virales favorise l'approche critique de l'outil internet.

Sur un autre terrain, Brazil Mashup poursuit une réflexion sur les nouveaux rapports à l'image qu'internet a développé. Avec des ateliers dans des collèges, école de musiques et conservatoire, il peut être amené à questionner l'utilisation des réseaux sociaux (tumblr, facebook, instagram...), des plateformes vidéo (You tube...), le droit à l'image, le rapport à l'intime et également la représentation de soi à travers internet dans son ensemble.

Les élèves seront accueillis au Temps Machine et au Petit faucheur pour rencontrer des équipes artistiques et assister au concert. Les interventions débiteront en octobre 2015 et se termineront en mars 2016 par un temps de résidence au Temps Machine qui permettra aux collégiens d'être en immersion dans des conditions adaptées à un réel processus de création nécessitant un temps de finalisation de la proposition artistique, une appropriation de l'espace scénique, des temps de filage avec les 10 artistes du projet.

## **LE SPECTATEUR EMANCIPIÉ**

La localisation du spectateur dans l'espace scénographié lui donne un point de vue variable sur l'image en fonction de l'endroit où il se situe. Certaines vidéos sont attrayantes pour l'œil, d'autres nécessitent une forme d'attention méticuleuse. Ne pouvant intégrer l'ensemble des informations sensorielles, il est amené à faire des choix.

Le mélange hybride de musique, de vidéo, d'interface et de technologie confère à ce concert interactif un caractère propice à l'expérimentation, incluant le spectateur dans une recherche active de point de vue. L'enjeu est une réflexion sur l'acte artistique et le processus de création, avec non pas au premier plan la question de l'esthétisme conventionnel, mais bel et bien celle de l'humain et de son rapport au monde... : « Par l'utilisation de vidéos intégralement héritées du web, nous tentons un instantané de notre société et de son rapport à l'image. De cette source brute, nous réalisons une expérience qui questionne ce nouveau rapport de l'individu face à l'image, et de son image par rapport aux jeux des autres images. Avec des vidéos consommées, créées, détournées, oubliées par le spectateur, nous repositionnons le public au cœur d'une création totale afin qu'il ne soit pas simple consommateur du Mashup, mais qu'il re-fertilise son propre espace de création. »

## **LISTE REDUITE DU MATERIEL REQUIS**

1 mac pro Hexa-core – 6 sorties thunderbolt / 4 video-projecteurs adaptés au lieu de diffusion / 4 écrans (dont 1 dyptique) / Une diffusion audio en 6 points + 2 sub