



ENSEMBLE INVENTÖR
NOUVELLES LUTHERIES # NAUTILUS

Ensemble INVENTÖR # NAUTILUS

L'ensemble INVENTÖR est un ensemble musical français fondé en 2004. Il est le creuset de musiques inouïes, dont les interprètes et partenaires actuels figurent parmi les principaux « ambassadeurs de la facture instrumentale contemporaine ». Ses concerts sont des évènements régulièrement qualifiés d'« imprévisibles », d'« incroyables », d'« inouïs », « d'instants rares » ou de « merveilleux ». Le **répertoire polistylistique** de PROSPECTIVE MUSIC est constitué par des pièces musicales de création instantanée ou induites, de pièces musicales adaptée et écrites par et/ou pour l'ensemble. Sous la forme de musique de chambre contemporaine, l'ensemble a recours à diverses esthétiques musicales allant de la musique sacrée à la création sonore contemporaine, en convoquant le Jazz contemporain et les musiques du monde, voire des « **exomondes** ». L'univers sonore qui en résulte est caractérisé par le public d'« **onirique et de buccolique** ». Master-classes, expositions et conférences (paysages sonores, les instruments rares au 7^{ème} art, la famille instrumentale de l'Euphone), animations et formations sur instrumentarium mixte complètent notre action culturelle.

NAUTILUS présente un répertoire de solos et duos articulé autour des nouvelles technologies issues de la facture instrumentale contemporaine. Les esthétiques classiques, contemporaines et avant-gardistes se côtoient pour permettre aux nouvelles palettes sonores de se dévoiler dans des fresques tout aussi musicales que poétiques. Un concert surprenant, à la croisée des traditions et des nouveaux mondes sonores, à la découverte des instruments du futur.

L'ensemble INVENTÖR est basé à Quézac, Parc National des Cévennes UNESCO, Lozère, département de la Région Occitanie. Il a reçu les soutiens de la Fondation de France, du Ministère Jeunesse et Sport, du Département de la Lozère, de la Commune de Quézac, Tuffery Jeans, TitaniumSound Co.

Ensemble INVENTÖR # NAUTILUS



ENSEMBLE INVENTOR LE TOMPLE 48320 QUEZAC France 0033(0) 632 670 796 ensembleinventor@gmail.com

Ensemble INVENTÖR # NAUTILUS

FREDERIC BOUSQUET (1974)

Musicologue, facteur d'instrument & synthésiste acoustique, musicien et compositeur. Il reçoit une triple formation scientifique (Master de conception mécanique & Master 2 en Musicologie, PhD Student EDESTA, technique (Maître artisan en Métier d'Art et spécialiste mondial des sculptures sonores des frères Baschet, dont il fut l'assistant de 1998 à 2014) et musicale (Lauréat du C.N.R. de Toulouse en classe de percussion). Pionnier des musiques mixtes, il se consacre à la création musicale contemporaine intermédiaire au sein de l'Ensemble Hope (2004) et de l'Ensemble INVENTÖR (1994), dont il est le codirecteur artistique, avec lesquels il crée nombre d'œuvres de repertoire. En réponse à l'éloge de la critique qui qualifie sa musique d'« inqualifiable », il invente la Prospective music.



CYRIL CAMBON (1975)

Musicien et compositeur, Cyril Cambon est lauréat du Conservatoire de Villeurbanne. Il se produit aussi bien dans le répertoire classique que dans divers groupes de musiques traditionnelles avec des percussions traditionnelles du moyen, et d'extrême orient qu'il affectionne particulièrement, s'étant notamment formé auprès de Keyvan Chemirani, Carlo Rizzo et Chankar Gosh. Il partage désormais son temps entre l'enseignement au Conservatoire de Vitrolles et le spectacle. Fort de collaborations plurielles, il crée et participe à divers spectacles polymorphes, invités dans de nombreux festivals de musique contemporaine en France et dans le monde. Il est cofondateur et codirecteur artistique de l'ensemble INVENTÖR .

Ensemble INVENTÖR # NAUTILUS



Ensemble INVENTÖR # NAUTILUS

CONFÉRENCES (musicologie)

- « Histoire de la facture instrumentale de l'euphone »
- « L'Euphonie, une quête poétique du son »
- « Les instruments rares & le 7^{ème} Art »
- « Les sculptures sonores Lasry-Baschet »

ANIMATIONS / FORMATION / MASTER-CLASSES

Autour des instruments de l'ensemble : Titanium Euphone, percussions contemporaines

SUPERSONIC – PEDAGOGIE SONORE

L'instrumentarium TitaniumSound est à la base des pratiques musicales collectives menées en direction de l'enseignement musical, de l'Education Nationale, des milieux spécialisés et hospitaliers et du monde associatif. La facture contemporaine et innovante de l'instrumentarium pédagogique TitaniumSound® répond aux exigences sonores, pédagogiques et sanitaires actuelles. L'emploi de matériaux de classe aéronautique (acier inoxydable, titane et fibres composites) lui confère une longévité et une robustesse exceptionnelles. Il est composé d'une collection de modules sonores pédagogiques accordés selon un mode harmonique naturel. Ils forment une incroyable palette sonore, au service de principes pédagogiques permettant de développer une culture du son et de la musique depuis l'éveil musical jusqu'à la pratique en passant par l'apprentissage. Ils offrent une réponse sonore immédiate à un geste sonore de nature même imprécise : faciles à jouer, inducteurs de gestes sonores, d'une richesse et d'une diversité de timbres étonnantes. Ils sont issus du développement d'instruments de musique traditionnels, anciens, rares voire oubliés : *kalimbas, harpes métalliques, psaltérion, arc musical, euphone, etc.* Les modes de jeu principaux sont la percussion, la friction et le pincement. Les claviers sont formés par l'assemblage de cordes, de lames et de barres. Ils sont joués de manière digitale ou avec divers percuteurs et archets. Ils sont couplés à un résonateur hémisphérique isolé du sol par un système antivibratoire.

Ensemble INVENTÖR # NAUTILUS

PRINCIPE PEDAGOGIQUE : EXPLORER, IMITER ET CREER DES MONDES SONORES.

Les pratiques pédagogiques sont individuelles ou collectives. Prolongement des pédagogies dites « d'éveil créativité », elles favorisent la prise de conscience de l'environnement sonore et de l'autre, au travers de l'exploration, l'expression spontanée, l'improvisation, la création et de l'interprétation de répertoires. L'écoute et l'engagement psychomoteur sont mobilisés. Le geste sonore est valorisé dans l'ensemble de ses variations, à partir d'une palette sonore extrêmement riche et variée. Au travers de jeux musicaux, un processus de socialisation et une attitude comportementale s'établissent. Comme en Beaux Arts, des concepts instantanés de création d'œuvres individuelles et collectives sont découverts et expérimentés. Par ailleurs, l'origine culturelle des divers modules sonores offre une ouverture à différentes cultures musicales (contemporaines, traditionnelles, ethniques), vers la création et l'interprétation de répertoires. Une disposition circulaire des modules sonores est privilégiée. L'écoute de soi, des autres, par le regard et l'audition, la participation, la prise en compte des possibilités de chacun, l'élaboration et la réalisation de l'œuvre commune, sont les fondements de ce travail.

PUBLICS :

- Pour les enfants : Crèches, Education nationale (écoles primaires, collèges, université) et enseignement musical (classes d'éveil et de formation musicale en Ecoles de Musique et Conservatoire),
- Pour les publics à besoin spécifiques : milieux spécialisés (I.M.E., M.A.S, fondations) et hospitaliers (cancérologie, addictologie, pédiatrie),
- Pour les enseignants : musiciens intervenants, professeurs des écoles et de conservatoires.

LIEU POUR L'ANIMATION :

Pièce d'environ 50 mètres carré, bien éclairée, chauffée, soit avec un parquet en bois soit moquette ou équipée de coussins. L'acoustique doit être adaptée.

Ensemble INVENTÖR # NAUTILUS

DEROULEMENT TYPE D'UN ATELIER

I. Découverte- Exploration

- ✓ Montage et démontage,
- ✓ Etude conceptuelle générale des modules sonores : les résonateurs forme la clavier, relié à un système de couplage (table d'harmonie, diffuseur),
- ✓ Données élémentaires d'acoustique : vibration, onde sonore, perception, harmoniques, paramètres du son (intensité, durée, fréquence, timbre, enveloppe),
- ✓ Approche sensorielle et expérimentale du son,
- ✓ Définition du geste sonore comme moteur de l'intensité et de la qualité du son,
- ✓ Exploration sonore précise et méthodique avec médiateurs multiples,
- ✓ Jeu avec d'autres instruments.

II. Jeux musicaux (exemples)

Ex. n° 1 : La Musique : du temps qui passe, un agencement de hauteurs de sons en succession, en superposition. Modélisation graphique en abscisse et ordonnée.

Ex. n° 2 : Définition de l'unité de temps ; un, deux, trois, quatre, cinq sons se succèdent régulièrement sur un mode répétitif et forment une structure rythmique.

Ex. n° 3 : Notion élémentaire de polyrythmie, en superposant des cycles rythmiques binaires et ternaires.

Ex. n° 4 : Définition du silence par opposition au vide, du geste silencieux comme élément de la structure rythmique.

Ex. n° 5 : Notion de vitesse, d'accentuation définissant le premier son du cycle.

Ex. n° 6 : Notion d'intensité, très doux, doux, fort, très fort.

Ex. n° 7 : Jeu libre sans unité de temps, sur un mode narratif ou descriptif, lenteur, accélération, douceur, agressivité, une promenade, une conversation, une fiction.

Ex. n° 8 : Jeu solitaire ou duo, trio, en question-réponse.

Ex. n° 9 : Jeu d'imitation totale ou partielle avec développement.

Ensemble INVENTÖR # ACTION_CUTURELLE

Ensemble INVENTÖR # NAUTILUS

Ex. n° 10 : Jeux rythmiques

- Travail de dissociation des mains- en collectif, puis individuel tournant. Un tempo commun, à la fois auditif et visuel, marqué par les deux mains.
- Dissociation : à droite, à gauche / ensemble, à droite, ensemble, à gauche / ensemble, à droite, à droite, ensemble, à gauche, à gauche, etc. Dans toutes les formules rythmiques possibles- variation du tempo plus vite, plus lent.
- Adaptation sur les modules sonores, collectif, par petits groupes, individuel tournant.

Ex. n° 11 : Jeu du chef d'orchestre : avec quelques notions toutes simples définies par un geste précis, on fait démarrer ou arrêter. Jouer doux, fort, en augmentant, en diminuant. Le code gestuel s'étoffe avec de nouvelles notions comme tempo, vitesse, effets de glissandos, etc.

Ex. n° 12 : La maison des sons : définition d'un ou plusieurs espaces sonores ou silencieux, on y entre, on en sort, l'expression corporelle est ici le déclencheur musical.

II. Conception d'une pièce musicale / Ecriture & interprétation

Pour faciliter la mémoire et développer l'imaginaire, une ossature architecturale simple est définie, le plus souvent, une histoire inventée, écrite dans ses grandes lignes : définition des parties principales, distribution des rôles en fonction de l'instrument de chacun. Travail sur la structure musicale et sa forme, puis sur le langage musical (projection sonore, pulsation, rythme, mélodie, polyphonie, paysage sonore, etc.). Intégration du travail acquis en fonction de chaque individu. L'animateur doit repérer, pendant les jeux, les aptitudes de chacun et les mettre en valeur dans ce travail. L'écriture graphique est importante et différente à chaque fois. La partition est un des souvenirs concrets qui reste. Elles peuvent être échangées entre sous-groupes. Une des bases est l'écriture en abscisse ordonnée, basée sur le temps qui passe, les instruments disposés en ordonnée, tout comme elle peut être purement graphique ou tridimensionnelle.

