

PLAQUE+
TTE DE PRESE -
ENTATION DES /
ATELIERS

PHANTOM_1987-B
EI



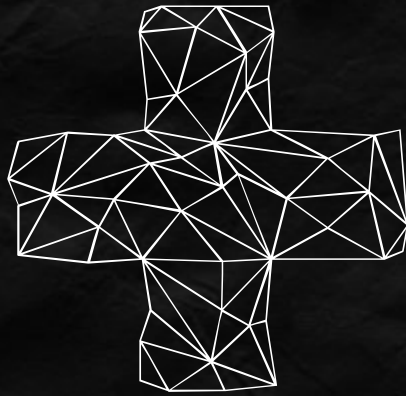
« IMAGINER, RÊVER, CRÉER »

2022

PHANTOM_1987-B
localvez100@gmail.com
0650597162
Finistère

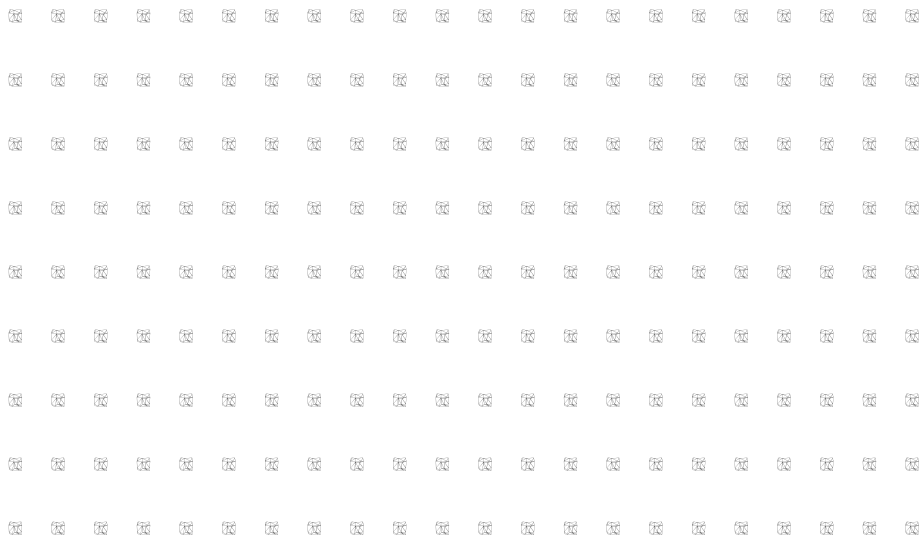


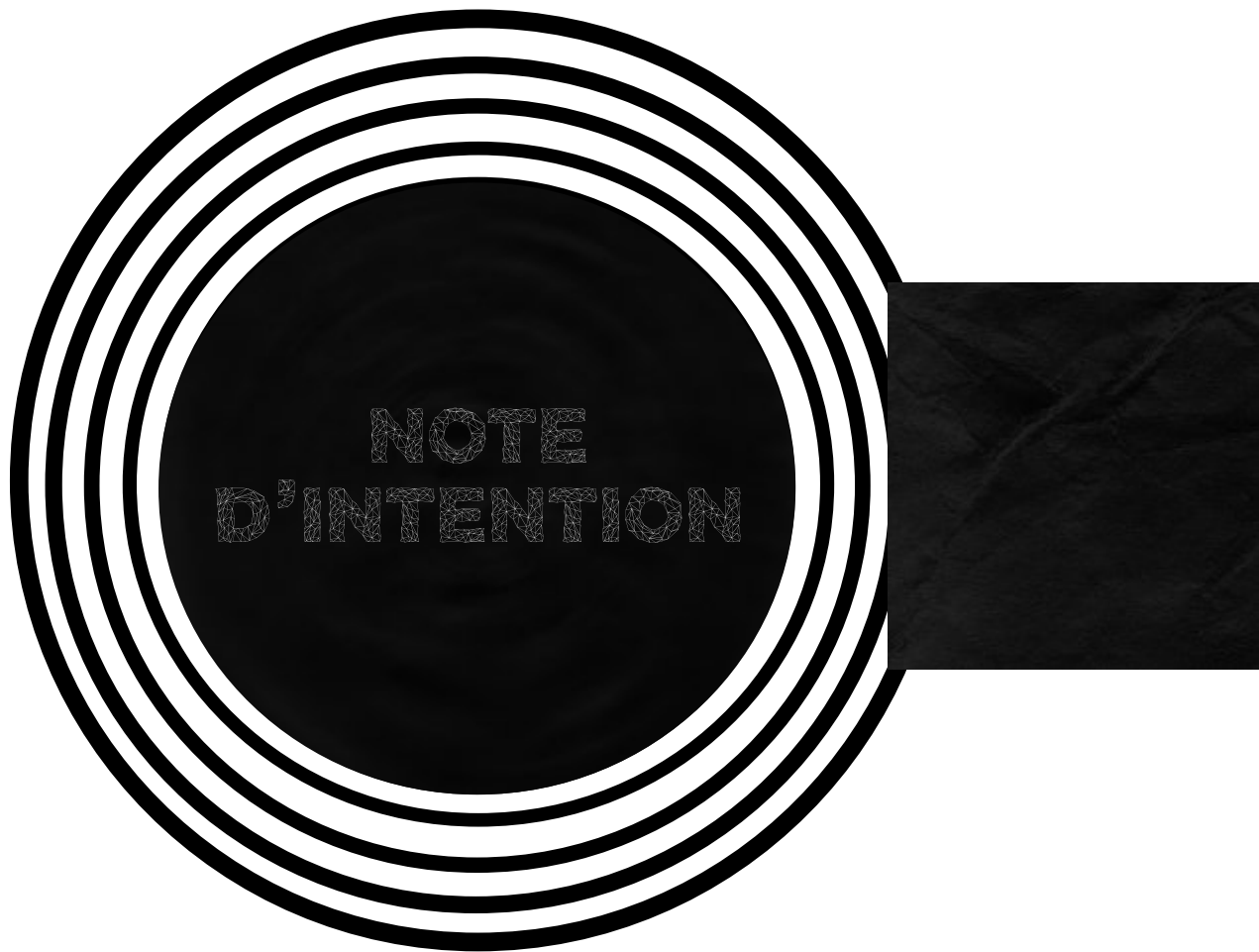
BRETAGNE



SOMMAIRE

5_ NOTE D'INTENTION
7_ QUI SUIS-JE ?
9_ LES ATELIERS PHANTOM
11_ L'ATELIER ALPHA
12_ L'ATELIER GAMMA
15_ L'ATELIER DELTA
16_ L'ATELIER EPSILON
19_ CONCLUSION
20,21_ PORTER LES ATELIERS
22_ LE TEMPS
23_ CONTACT



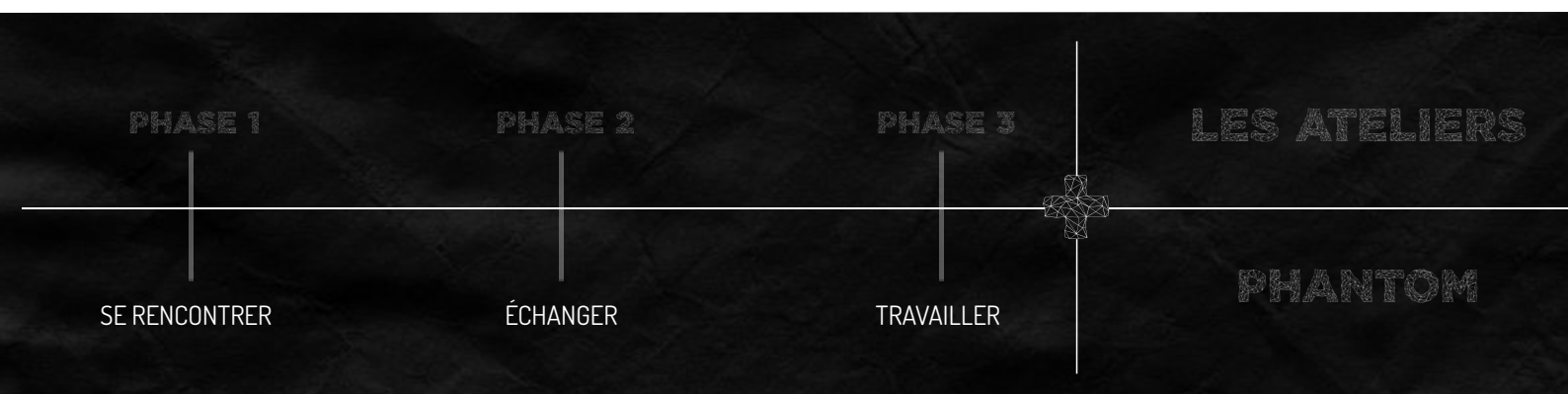


« UNE VOLONTÉ »

Par une volonté forte d'amener les futurs participants au plus proche de la culture et de l'art, j'ai la conviction que les ateliers Phantom les amèneront au plus près d'eux-mêmes. Ce dossier a pour but de montrer que la mise en place des différents projets est un travail de collaboration avec les structures accueillantes, les acteurs locaux et les apprenants. Il nous revient de composer ensemble un socle commun pour un déroulement qui profite à tous. Dans chaque cas, l'envie de transmettre et d'échanger est primordiale.

« TRANSMETTRE »

Celui-ci est nécessaire pour toute création au développement de soi-même. C'est un processus de réflexion et d'essais que je souhaite aussi transmettre. Cet enchaînement d'idées est à l'image d'un peintre qui réalise des esquisses avant de poser ses premières couleurs sur sa toile. Ces événements ponctuels pourront permettre aux artistes et groupes locaux amateurs, de s'investir pleinement dans leurs projets musicaux.



« DES ATELIERS »

Un système d'ateliers paraît nécessaire pour permettre l'investissement de chacun. En transmettant des connaissances par la découverte, nous pouvons donner l'envie de créer, de favoriser l'émergence d'idées et d'ouvrir, au sens large, à la création de projets personnels. Son objectif est simple : construire des réflexions, des idées, partager des connaissances sur des sujets précis. Il peut se dérouler sur quelques heures voire plusieurs jours.

« Je suis musicien, sound designer
et audio-trotter »



« Je crée des ambiances et des
identités sonores pour le multimédia
(cinéma, jeux vidéo, théâtre et
musique) »

« Je propose des ateliers d'initiation
à la création sonore. »

QUI SUIS-JE ?

LAURENT CALVEZ

Je suis musicien, sound designer et audio -trotter. Je crée des ambiances et des identités sonores pour le multimédia (cinéma, jeux vidéo, théâtre et musique). Je propose des ateliers d'initiation à la création sonore.

« UN BRETON EXPLORATEUR DE L'INCONNU »

Né par-delà les terres mystérieuses de Bretagne, je suis apparu l'année d'un ouragan.

En regardant mon esprit dans un miroir, je verrais cet ouragan, transformé en une explosion de sentiments et de passions.

Toujours dans le besoin de créer, j'évolue entre musique et écriture. L'important pour moi est de ne jamais m'arrêter de me questionner. Je le fais chaque jour. J'analyse les images, les mots, ou encore les sons qui se présentent à moi, j'essaye de comprendre ce que je ne sais pas. Je cherche à vivre de nouvelles expériences. Je lève le voile sur des compétences qui me sont inconnues.

J'ai enregistré et mixé l'album Duncarse de Sickness. Je crée du sound-design pour des web séries, mais aussi scénarise des clips vidéo.

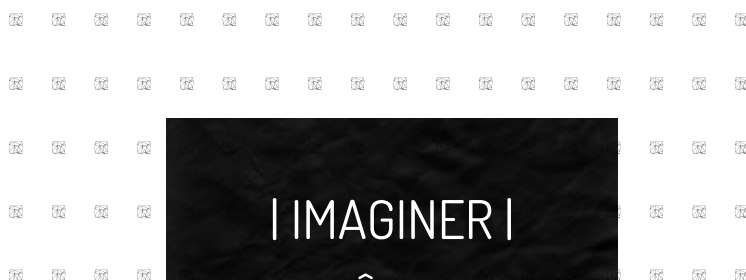
Si j'avais la capacité de remonter le temps, j'irais à la rencontre de Léonard de Vinci. Non pas pour apprendre à ses côtés, mais pour comprendre, comprendre comment un homme dans une époque qui me paraît si lointaine, est passé d'homme à artiste puis à génie,

Génie en avance sur son temps. Je garderai l'exemple d'un homme qui a toujours cru que l'impossible était possible.

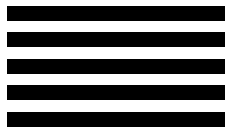
J'ai un but. Ce but éclaire le fil de ma vie. Chaque jour, cette lumière devient plus vive. Je pose un pied, l'un après l'autre pour y arriver.

Je rêve de construire un studio de création en conteneur. Situé sur le port de commerce à Brest, il réunira tous ceux et celles qui veulent créer, mais pas seulement. Il sera un pôle de découverte pour les personnes qui n'ont pas été bercées dans un monde culturel et qui veulent s'y plonger. Public handicapé, carcéral, marin, agriculteur, sans abri, etc. Tout le monde à quelque chose à raconter, quelle que soit la forme.

J'ai déjà franchi les deux étapes que je m'étais imaginées, rêver. Créer reste la plus grosse pierre qu'il me reste à poser, mais je sais qu'un jour elle sera bien ancrée à Brest, d'une imagination à un rêve, elle sera une création qui me ressemble.




| IMAGINER |
| RÊVER |
| CRÉER |



PHANTOM_1987-B

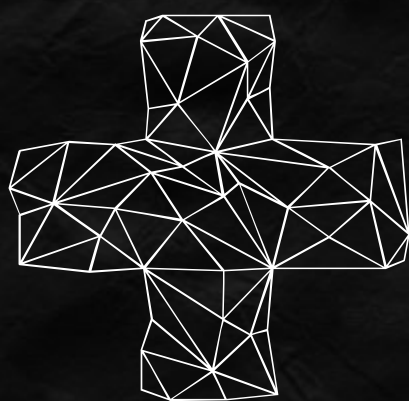
« PROPOSER UN PARTENARIAT BASÉ SUR LA CRÉATIVITÉ, SUR LA QUALITÉ, LA RÉACTIVITÉ »

- 1 Enregistrement carillon
Sound truck
Banque de sample
Phantom_1987-B
2022



LES

ATELIERERS



ENREGISTREMENT EN RÉPÉTITION

L'ATELIER ALPHA

Que ce soit pour conserver une mélodie qu'on a en tête, produire un morceau, collaborer à distance, ou même garder une trace de son enregistrement, il est indispensable de s'enregistrer, oui, mais pas que ! Quel matériel utiliser ? Où placer son enregistreur ? Comment le régler ?

L'atelier alpha propose pour les artistes, les groupes amateurs qui veulent s'enregistrer en toute autonomie pendant les répétitions, une journée de découverte de l'enregistreur numérique.

Savoir placer et orienter son enregistreur dans une salle de répétition est important pour que lors de la réécoute de sa prise, le groupe ou l'artiste puisse entendre et retravailler si besoin son morceau.

Ce premier élan est créatif et enrichissant. Chacun apporte sa réponse à des problématiques données, le but est de faire évoluer le groupe ou l'artiste en question. C'est un moment de rencontre, de partage et d'écoute.

Cet atelier est avant tout une première découverte pour s'entendre et être capable de s'écouter à travers l'enregistrement en répétition.

Un temps sera privilégié avec les musiciens et artistes pour rechercher ensemble de nouvelles pistes pour s'enregistrer. Des questions seront sûrement soulevées, mais le plus important est d'avancer dans son projet et mieux le concevoir, l'enrichir le plus possible de partage et d'échange.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Un enregistreur numérique.

LIEU :

Salle de répétition, chez l'artiste ou le groupe.

DÉROULEMENT :

La façon d'aborder l'enregistrement sera forcément différente selon chaque groupe ou artiste.

Le début de matinée, je présenterai l'approche de l'enregistrement et sa nécessité pour créer puis nous consacrerons un temps d'échange sur les espérances du groupe sur cet atelier. En fin de matinée, un premier enregistrement sera effectué sans se soucier du placement de l'enregistreur.

L'après-midi, nous expérimenterons plusieurs placements de l'enregistreur pour définir le placement le plus adapté. Une restitution aura lieu à la fin de la journée. L'échange est nécessaire, sur ce qui a plu, déplu, les choses à améliorer. C'est un temps convivial.

PRÉ-REQUIS: Aucun

PUBLICS : Artistes solos, groupes. Tous doivent être amateurs. Quatre personnes maximum. .

DURÉE : Sur une journée suivant les dispositions de chacun(e).

OBJECTIFS :

- Favoriser l'interconnaissance et le lien entre les musiciens.
- Inspirer des désirs de création.
- Sensibiliser les groupes à une réflexion commune.
- Savoir se placer dans une salle de répétitions.
- Initier l'épanouissement musical à travers l'atelier.

L'ATELIER GAMMA

Beaucoup de groupes minimisent l'importance de présenter une bonne maquette et sont freinés dans leur route vers leur premier album. Sélectionner vos meilleurs morceaux et laisser de côté les compos « bien, mais pas top »

L'atelier Gamma propose pour les artistes, les groupes amateurs qui veulent passer un cap, l'enregistrement d'une maquette. Cet atelier est avant tout une découverte à travers l'enregistrement de ses compositions. Chacun apporte sa réponse à des problématiques données, le but est de faire évoluer le groupe ou l'artiste en question. C'est un moment de rencontre, de partage et d'écoute. Un temps sera privilégié avec les musiciens et artistes pour rechercher ensemble de nouvelles pistes pour les futurs enregistrements. Des questions seront sûrement soulevées, mais le plus important est d'avancer dans son projet et mieux le concevoir, l'enrichir le plus possible de partage et d'échange. Après l'enregistrement, je continuerai le travail en assurant la phase de mixage. Le groupe pourra suivre l'évolution du morceau enregistré par la restitution des mixages effectués et donnera les orientations qu'elle souhaite pour son titre.

DURÉE : Sur l'année suivant les dispositions de chacun(e).

OBJECTIFS :

- Favoriser l'interconnaissance et le lien entre les musiciens ou l'artiste.
- Favoriser un lien intergénérationnel à travers le médium informatique.
- Inspirer des désirs de création.
- Sensibiliser les groupes à une réflexion commune.
- Découvrir les bases de la chaîne du son.
- Initier l'épanouissement musical à travers l'atelier.
- Créer des dispositifs pédagogiques à travers l'outil informatique.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Parc de micro, câble, xlr, pied de micro, casque, carte son, ordinateur.

LIEU :

Salle de répétition, chez l'artiste ou le groupe.

DÉROULEMENT :

La façon d'aborder l'enregistrement sera forcément différente selon chaque groupe ou artiste.

Le début de matinée, je présenterai l'approche de l'enregistrement et sa nécessité pour créer puis nous consacrerons un temps d'échange sur les espérances du groupe sur cet atelier.

En fin de matinée, le placement des micros avec les niveaux, une première prise sera effectuée.

L'après-midi, nous effectuerons les enregistrements de chaque instrument. Une restitution aura lieu à la fin de la journée. L'échange est nécessaire, sur ce qui a plu, déplu.

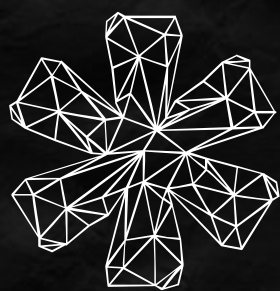
C'est un temps convivial.

PRÉ-REQUIS : Des compositions prêtes pour l'enregistrement.

PUBLICS : Artistes solos, groupes. Tous doivent être amateurs.



ENREGISTREMENT D'UNE MAQUETTE



FICHE TECHNIQUE

L'ATELIER DELTA

La fiche technique est généralement délaissée par les pratiques amateurs dans les musiques actuelles. Pourtant, elle est réellement importante et nécessite une place particulière au sein d'une formation. Celle-ci reflète l'univers de votre groupe. Grâce à l'atelier Delta, les participants seront capables de créer des fiches techniques à la demande des ingénieurs son, en amont des concerts.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Ordinateur, feuille, stylo, ordinateur.

LIEU :

Salle de répétition, chez l'artiste ou le groupe.

DÉROULEMENT :

L'explication, l'utilité de la fiche technique et sa nécessité au sein du monde de la scène musicale. Discussions et travail avec le groupe, l'artiste inscrit pour permettre la réalisation de sa fiche technique.

PRÉ-REQUIS : Aucun

PUBLICS : Artistes solos, groupes. Tous doivent être amateurs. Quatre personnes maximum.

DURÉE : Sur une journée suivant les dispositions de chacun(e).

OBJECTIFS :

- Comprendre les attentes des ingénieurs son.
- Affirmer son style musical et sa formation à travers la fiche technique
- Découvrir une première approche du monde de la scène.
- Initier l'épanouissement musical à travers l'atelier.
- Créer des dispositifs pédagogiques à travers l'outil informatique.

L'ATELIER EPSILON

L'atelier Epsilon offre la possibilité aux participants d'apprendre les bases des mixages et de comprendre l'équilibre d'une composition.

En petit groupe, nous découvrirons les premiers éléments pour comprendre la clef du mixage et son importance avant la réalisation d'un album.

À travers de petits exercices ludiques et accessibles à tous, nous analyserons des compositions de différents groupes de musique pour comprendre le processus du mixage.

Cet atelier est un outil pour découvrir un autre aspect de la musique et ainsi développer une oreille plus critique et plus artistique.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Cable xlr, casque, carte son ordinateur, enceinte de monitoring

DÉROULEMENT :

Le matin, nous verrons ce qu'est réellement un mixage, ses préconisations, son utilité et l'importance d'un enregistrement en amont de cette étape.

Nous écouterons collectivement un morceau de musique : quel élément musical prend le plus de place dans le morceau, comment le groupe en question réussit à créer une osmose entre chaque élément...

L'après-midi sera consacré à un exercice ludique de réalisation dite d'une mise à plat (la base du mixage) avec chaque participant.

À chaque journée, nous écouterons les options de mixage adoptées par les participants.

Lors de la restitution, nous écouterons collectivement chaque « mise à plat » des participants. Au cours de ce moment autant studieux que convivial, nous débattons sur les choix de chacun (e).

DURÉE : Sur l'année suivant les dispositions de chacun(e).

OBJECTIFS :

- Favoriser l'interconnaissance et le lien entre les musiciens ou l'artiste.
- Favoriser un lien intergénérationnel à travers le médium informatique.
- Inspirer des désirs de création.
- Sensibiliser l'artiste, les groupes à une réflexion commune.
- Découvrir les bases du mixage.
- Initier l'épanouissement musical à travers l'atelier.
- Créer des dispositifs pédagogiques à travers l'outil informatique.

PRÉ-REQUIS : Aucun ou des pistes à mixer.

PUBLICS : Artistes solos, groupes. Tous doivent être amateurs. Quatre personnes maximum.



LES BASES DU MIXAGE



1 Audio Trotter
 Banque de sample
 Je parcours la terre, pour l'écouter,
 l'enregistrer et la restituer
 Phantom_1987-B.
 2022

2 Mixage Osmosis
 Sickness
 Post-rock
 2019

3 Enregistrement Osmosis
 Sickness
 Post-rock
 2019

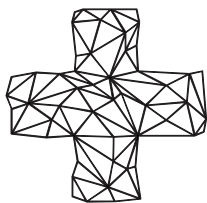
CONCLUSION

Avoir la conviction de pouvoir transmettre des connaissances culturelles aux artistes amateurs, tels est le moteur qui a amené la création de ces ateliers.

En regardant plus loin, j'ai l'assurance de voir se développer de tel atelier plus loin que l'on pourrait l'imaginer.

- Une action dans un programme de réinsertion dans l'univers carcéral
- Un échange intergénérationnel dans les maisons de retraite
- Contribuer à la création avec les personnes en situation de handicap
- Organiser à un travail collectif en hôpital

Les projets que je souhaite mener ne sont qu'aux fins une première pierre permettant à chaque structure de devenir un lieu important d'enjeux socio-culturels. Aux participants et à moi-même, d'avoir accompli un défi nous montrant la capacité des hommes et des femmes à se réunir autour de la culture.



LE MATÉRIEL

Je fournis le matériel cité dans les ateliers.

ECHANGE INTERGÉNÉRATIONNEL

Nos aînés nous ont légué un patrimoine qui se doit d'être conservé et transmis aux générations futures.

Afin de valoriser ce patrimoine, en lien avec les jeunes, utiliser l'outil informatique peut être l'occasion de créer des podcasts, réaliser des vidéos racontant des épisodes de la vie des aînés de la commune de ses environs.

LA CONTRIBUTION

L'accès à la création est un enjeu majeur pour les personnes en situation de handicap. La créativité constitue un formidable vecteur d'émancipation et d'autonomie, elle est la marque d'un lien social. En partenariat avec les éducateurs des IME et ESAT du secteur, nous pourrions travailler main dans la main à la découverte des différents vecteurs culturels (musique, dessin, photos, illustration.) L'art est révélateur des capacités de tous et s'enrichit de la singularité de chacun.

« Porter les ateliers
exclus de

L'ACTION

L'accès à la culture en prison, est essentiel pour la vie en détention et la réinsertion.

Les publics, qu'ils soient mineurs ou majeurs doivent pouvoir bénéficier dans leur parcours de réinsertion, d'action artistique et culturelle. Les activités sont l'occasion de changer d'horizon, et de faire des rencontres.

Adapter au mieux les ateliers permettra d'acquérir de nouvelles compétences. Utilisation de l'outil informatique, de logiciel (MAO, PAO), de développer l'écoute et le travail en commun à partir d'un morceau.

Permettre de poser des mots sur des sentiments, mais aussi d'exprimer ses idées, se faire entendre et comprendre par la musique, voici l'idée même de travailler avec le milieu carcéral.

Imaginer des vecteurs privilégiés pour faire évoluer le regard sur le handicap, créer du lien social tel est le cœur artistique des ateliers.

ORGANISATION

Parce que l'art est un puissant levier d'expression.

Parce qu'il est formidablement fédérateur.

Parce qu'il n'existe aucune maladie, aucun âge ni handicap ou lieu dans lequel on ne puisse créer pour mieux accompagner les personnes fragilisées par la maladie et leurs proches, amener la culture à l'hôpital, c'est s'enrichir de la singularité de chacun. Elle est une ressource unique permettant d'améliorer la santé et la qualité de vie des personnes malades. Amener les différents ateliers dans des structures médicales à une vocation à ouvrir une parenthèse de liberté.

iers vers les publics
la culture «



UNE IMPLANTATION DANS LE TEMPS

En ces temps certes compliqués, la part de la culture dans notre société reste importante pour nous permettre d'exister. Elle est un bien « public », car elle contribue essentiellement à l'éducation. Elle représente un ensemble d'expressions du présent, du passé et un savoir futur.

La culture est donc un ensemble d'éléments découverts et acquis dans le temps. Elle vise la transmission de certaines valeurs comme nos souvenirs, nos réflexions et tout ce qui constitue chacun d'entre nous.

J'en suis convaincu.

CONTACT :

localvez100@gmail.com

0650597162

<https://phantom1987b.fr>

