

Nouvel éditeur multimédia, hyptique.net lance

10 jeux d'écoute **Ateliers Ircam**

10 jeux d'écoute est une promenade sonore pour qui veut aiguiser son oreille et améliorer sa perception des sons acoustiques et électroniques.

On y apprend à écouter, reconnaître, mémoriser et manipuler les sons, par des principes simples d'association et de classification – quiz, puzzle, classement—. Sortie Octobre 2000

EMMA AWARDS 2000

cd-rom éducatif de l'année

EUROPRIX 2000

Nominé parmi les 25 meilleurs cd-roms européens

SALON DU LIVRE JEUNESSE

Sélection 10 meilleurs cd-rom jeunesse de l'année

sommaire

- présentation
- contenu du cd-rom
- fiche technique
- Ircam, réalisateur
- hyptique.net, nouvel éditeur de contenus interactifs
- contact

présentation

10 jeux d'écoute est le fruit de plusieurs années d'expériences pédagogiques menées dans les ateliers de l'Ircam.

Les principes de jeux ont été longuement expérimentés auprès des enfants pour atteindre un équilibre ludique et perceptif et stimuler l'exploration de facettes méconnues du son comme le timbre, l'espace, le « morphing » ou la fragmentation.

L'originalité de la démarche tient tout autant à la pertinence des exercices qu'à la qualité du matériau musical proposé, tour à tour emprunté aux musiques savantes, aux musiques populaires ou au monde du bruitage. Un guide très complet (44 pages) explique les notions abordées et suggère des pistes pédagogiques pour prolonger l'apprentissage avec les matériaux de son choix.

Destinés aux jeunes à partir de 8 ans, *10 jeux d'écoute* est pensé pour une double utilisation : en usage individuel ou en groupe avec un enseignant. Les dix jeux contiennent trois niveaux de pratique.

La ligne graphique minimaliste inspirée des premiers jeux vidéo donne à l'ensemble un design original et ludique.

musiques tangibles

10 jeux d'écoute est le second cd-rom de la collection « musiques tangibles », visant à rendre accessible à un large public, amateur ou spécialiste, les champs les plus divers de la création musicale.

Dans la même collection : *La musique électroacoustique* par le Groupe de recherche musicale de l'INA.

hyptique.net

Nouvel éditeur multimédia, hyptique.net – issu de Hyptique, concepteur et producteur de plus de cinquante réalisations interactives – lance sa première collection dédiée à la musique.

Le propos d'hyptique.net est la valorisation de la création interactive.

« L'interactivité est une nouvelle forme d'expression. Il en émane une esthétique qui s'inscrit dans notre tradition artistique mais qui pose de nouvelles questions, et qui agit de manière déterminante sur l'évolution – voire la mutation – du discours culturel ambiant. Notre but est de révéler ce changement et d'en exposer la logique. » Pierre Lavoie.

contenu du cd-rom

10 jeux pour explorer l'univers sonore

Voici un bref descriptif de chacun des exercices.

1. classification des sons

Dans cet exercice, l'utilisateur doit reconnaître les sons percussifs et non percussifs et les classer suivant leur timbre et leur provenance. Dans le deuxième niveau, le classement s'affine : il faut en plus identifier les sons naturels, humains, instrumentaux ou de synthèse. Enfin dans la dernière étape, le joueur doit classer les sons instrumentaux en trois familles : instruments à cordes, instruments à vent, instruments à percussion, en tenant toujours compte du classement percussif et non percussif.

2. représentation graphique du son

L'exercice consiste à associer un son à ses représentations graphiques. A l'aide de la souris, l'utilisateur doit faire se correspondre les sons (cris de bébé, vol de moustique, notes de xylophone...) à leurs figurations graphiques.

3. identification d'événements sonores

Il s'agit d'écouter une séquence et de piocher dans une liste les noms correspondants aux événements sonores. Chaque séquence est constituée de douze événements sonores, eux-mêmes réalisés en mixant un, deux ou trois sons, suivant le niveau de difficulté. La subtilité, c'est qu'il y a plus de sons que de noms.

4. morphing sonore

Avec le logiciel Audiosculpt (Ircam) cinq étapes de transformation d'un son de départ vers un son d'arrivée ont été réalisées, l'ensemble créant un morphing sonore. L'exercice consiste à classer ces étapes de transformation dans le bon ordre afin de reconstituer un passage continu du son de départ vers le son d'arrivée.

5. morphing de thèmes musicaux

A l'aide de l'ordinateur, des transitions entre différents thèmes musicaux extraits d'œuvres de compositeurs célèbres ont été réalisées. Il s'agit d'écouter chacune de ces transitions et de les ordonner de façon à obtenir une transformation progressive d'un thème musical à l'autre. Dans le premier niveau, on passe d'un thème à l'autre en cinq étapes. Dans les niveaux suivants, la transition est réalisée en six, puis sept étapes.

6. puzzle musical

Ici, il s'agit de reconstituer une séquence originale à partir de ses fragments selon le principe du puzzle. Plus le niveau de difficulté est élevé, plus les extraits sont longs et les découpes irrégulières.

7. espaces acoustiques

Pour l'exercice, divers espaces acoustiques particuliers ont été simulés par l'ordinateur : salle de concert, salon, salle de bains, église. L'utilisateur doit écouter chaque son, reconnaître dans quel espace acoustique il se propage, puis le placer dans le bon espace.

8. localisation d'une source sonore

L'auditeur muni d'un casque est exposé à différentes sources sonores dont il doit identifier la provenance dans l'espace.

9. sources sonores en mouvement

Ici, les séquences sonores contiennent chacune deux sons en mouvement et peuvent être classées en six catégories (de gauche à droite, d'avant en arrière...)

10. synchronisation de l'image et du son

Cinq épisodes du *Petit chaperon rouge* de Charles Perrault sont proposés. Pour chaque épisode, trois séquences sonores avec différentes synchronisation de l'image ont été créées. A l'utilisateur de trouver l'animation synchrone.

fiche technique

crédits

réalisation **Ircam – Centre Pompidou**

direction de projet : Marie-Hélène Serra

assistant à la réalisation : Jean Lochard

conception et réalisation : Jacopo Baboni Schilingi, Jean-François Rey

conception graphique : Jean-François Rey

développement informatique : Jean-Noël Lafargue

édition et distribution **hyptique.net**

catégorie

cd-rom mac/PC

catégorie **ludo-éducatif**

âge **tout public à partir de 8 ans**

utilisation individuelle ou en groupe

support d'enseignement musical

configuration minimale

macintosh :

Power PC 200 MHz ou plus

système 8.1 ou ultérieur

8 Mo de RAM pour l'application

PC :

Pentium II 200 MHz ou plus

Windows 95 ou ultérieur

32 Mo de RAM installée

vente

prix public : **249 F** (37,96 euros)

référence : ISBN 2914342012

en vente dans les points de ventes spécialisés sur le site

<http://www.hyptique.net>

Ateliers pédagogiques de L'Ircam Centre Georges Pompidou

réalisateur

Ircam

Institut de recherche et de coordination acoustique/musique

Fondé en 1969 par Pierre Boulez, L'Ircam est une institution musicale associée au Centre Pompidou et dirigée depuis 1992 par Laurent Bayle. Chercher, créer et transmettre sont les pôles autour desquels se développe l'activité de L'Ircam qui réunit en un même lieu des scientifiques et des musiciens, afin de les inciter à explorer ensemble des voies artistiques innovatrices.

chercher

L'Ircam mène des recherches fondamentales sur les apports de l'informatique, de la physique et de l'acoustique à la problématique musicale. Son but est de mettre au point des outils logiciels visant à enrichir l'invention du compositeur et de susciter des échanges internationaux avec les grandes institutions universitaires ou de recherche. Des partenariats se développent également avec le monde industriel (réseaux, téléphonie, automobile...).

créer

L'Ircam invite dans ses studios de nombreux compositeurs. Chaque année, 20 à 25 œuvres sont réalisées, associant interprètes classiques (instrumentistes et chanteurs) et nouvelles techniques. Ces musiques sont ensuite présentées au public, à Paris et en tournées. Elles sont également reprises sur le plan international par de nombreuses formations.

transmettre

L'Ircam propose plusieurs programmes pédagogiques : formation doctorale, cursus annuel d'informatique musicale destiné aux compositeurs, ateliers, conférences et débats à l'adresse de larges publics. Parallèlement, la médiathèque très largement informatisée met à la disposition des chercheurs, étudiants et mélomanes un important fonds musical. L'Ircam diffuse ses activités sous forme de livres et revues, de disques compacts et de cd-roms.

des ateliers pour les jeunes

La volonté de l'Ircam de s'adresser à des publics de plus en plus larges l'a naturellement conduit à privilégier ses relations avec les jeunes. Ainsi, des ateliers pour les 8 à 17 ans ont été mis en place dès 1995. Ils ont permis d'imaginer de nouvelles manières d'aborder le son et de préparer à l'écoute des musiques contemporaines. La démarche pédagogique a consisté à intégrer les aspects éducatif, ludique et créatif, tout en profitant au maximum des ressources offertes par l'ordinateur.

10 jeux d'écoute

C'est dans ce contexte que sont nés *10 jeux d'écoute*.

Ce cd-rom rassemble une dizaine de jeux conçus avec et à partir des logiciels de création musicale de l'Ircam.

10 jeux d'écoute est un premier pas vers la découverte des mondes sonores d'aujourd'hui. La place de l'informatique y est prépondérante. Elle constitue à la fois la source d'inspiration et l'outil de réalisation.

C'est pourquoi *10 jeux d'écoute* est aussi une référence pour les enseignants et les animateurs du secteur musical désireux d'introduire l'ordinateur dans la pédagogie à l'école.

<http://www.ircam.fr>

hyptique.net

éditeur et diffuseur de contenus interactifs

mission

La mission de hyptique.net est de valoriser la création interactive afin de donner la meilleure visibilité possible aux démarches de créateurs.

Interactivité est un mot qu'on utilise fréquemment mais qu'on définit peu. Pour nous, l'interactivité est le processus de réaction et de transformation d'un objet virtuel au contact d'un interlocuteur, d'un usager, d'un utilisateur. C'est une nouvelle forme d'expression. Il en émane une esthétique qui participe à l'évolution du discours culturel ambiant. L'interactivité est aussi la discipline par laquelle s'articule toute prise de parole portée par la technologie.

Nous voulons participer à l'émergence de ce nouveau langage. Notre but est aussi de révéler et d'exposer la logique de ce changement.

programme

hyptique.net inaugure son activité d'éditeur avec deux titres de la collection « musiques tangibles » : *La musique électroacoustique* par le Groupe de Recherches Musicales et *10 jeux d'écoute* des Ateliers Ircam.

Chacun de ces titres est destiné au mélomane, tout en portant un nouveau regard sur les enjeux interactifs. L'amateur de création interactive trouvera là de quoi alimenter sa passion. Plusieurs autres titres sont prévus : trois autres avant la fin de l'année, huit en 2001.

principe

hyptique.net préfigure la diffusion en ligne de contenus interactifs d'édition, qui devrait bientôt compléter la distribution classique.

Des modules prochainement en ligne offriront à terme un réel contenu interactif autonome. On peut d'ores et déjà prédire que, d'ici 2002, l'amélioration des infrastructures Internet et l'évolution des usages permettront d'offrir à la consommation en ligne – payante – l'intégralité des contenus diffusés sur support physique.

<http://www.hyptique.net>

contact

contact presse

Dévi Tirouvanziam
devi@hyptique.net

Tél : 01 49 29 53 01
fax : 01 49 29 53 19

téléchargement du dossier de presse et des screenshots sur le site
<http://www.hyptique.net>.

hyptique.net

17, impasse Truillot
75011 Paris

tél : +33 (0)1 49 29 53 01
fax : +33 (0)1 49 29 53 19

<http://www.hyptique.net>
contact@hyptique.net