# Livret d'activités

## Choisis
ton environnement musical


Bienvenue!

Instruments classiques, du piano à la harpe : compose tes propres mélodies !

Sons de la nature et bruits d'animaux : la plupart sont familiers, quelques-uns sont étranges et inhabituels.

Des grooves de rock et de hip-hop : les jam-sessions peuvent commencer !


## Découvre
des pratiques inclusives


Tous les gestes que tu peux utiliser sont expliqués ici.

Instructions pas à pas et exemples d'utilisation.

Raconte une histoire pour stimuler les mouvements et l'imagination.

Petit aperçu du contrôle de la tablette.

© Copyright 2022
Tous les contenus, en particulier les textes et les graphiques de ce livre, sont protégés par des droits d'auteur. Tous les droits, y compris la reproduction, la publication, l'adaptation et la traduction, sont réservés.

MotionComposer GmbH
Annaberger Str. 240
09125 Chemnitz
Allemagne

www.motioncomposer.de
Nous contacter: support@motioncomposer.de
Tel (ligne fixe): 00 49 3643 877 5455.

Version 3.1

# C'est parti!

C'est parti!

Bienvenue chez MotionComposer!

La musique et la danse rassemblent les gens de manière naturelle et, bien entendu, tout le monde peut y participer. Nous voulons que chaque utilisteur se préoccupe davantage des participants, de la musique et de la danse - et non de la technique. C'est pourquoi nous avons conçu le MotionComposer de manière à ce qu'il soit aussi simple et intuitif que possible à utiliser.

Il est commandé par la tablette fournie. Tu y vois des symboles, appelés icônes, sur lesquels tu appuies pour contrôler les sons et d'autres fonctions. Les icônes et leurs fonctions sont expliquées dans ce livre. Tu y trouveras également des suggestions et des idées d'application pour utiliser MotionComposer efficacement et avec plaisir avec des personnes de toutes capacités.

Dans le dernier chapitre de ce livre, tu peux voir un bref aperçu de la commande de base du MotionComposer avec la tablette. Tu trouveras une description détaillée dans le guide de l'utilisateur.

Cette icône t'indiquera quelques conseils supplémentaires pour utiliser au mieux ton MotionComposer.

Et comme une vidéo parle ici mieux que des mots, nous avons créé une série de tutoriels vidéo sur l'utilisation du MotionComposer. Chaque fois que cette icône apparaît, un tutoriel vidéo est disponible sur le sujet abordé.

Un QR code comme ici permet d'accéder directement aux tutoriels vidéos. Pour celà, scanne le à l'aide de ton smartphone.

# Instruments

*Tonalité* propose une série d'instruments et de styles musicaux que l'on peut varier à volonté. En solo ou en groupe, tu disposes de neuf instruments dans l'onglet des sons et de nombreuses possibilités de jeu.

## Aucun

*Aucun* s'avère utile pour taire l'un des instruments, par exemple n'entendre que celui au dessus de la tête ou l'inverse, encore pour taire un joueur ou une zone.

## Piano

Le piano a 88 notes. Dans la gamme chromatique, tu peux toute les jouer. Dans les autres gammes (pentatoniques), elles ont beaucoup moins de notes (voir styles musicaux).

## Celesta

Le célesta est connu pour sa sonorité suave et ressemble au carillon, mais avec un timbre plus doux.

## Bass

La basse, également appelée contrebasse, est l'instrument à cordes le plus grand et le plus grave de l'orchestre symphonique.

## Harpe

En Europe, la harpe a connu une énorme popularité au Moyen-Âge et à la Renaissance. Elle est toujours l'instrument préféré des anges dans le ciel.

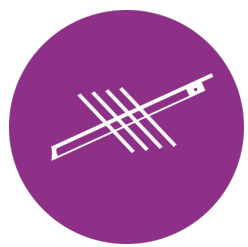
Bouge debout ou assis, sur place ou dans l'espace. Préfères-tu jouer de la musique ou te laisser emporter par la danse ? N'oublie pas, même les plus petits mouvements font partie de la composition: avec des clignements de paupières par exemple, tu peux jouer une note de l'instrument choisi.

## Guitare

La guitare moderne a été inventée en 1860 par le luthier espagnol Antonio Torres. Il existe de nombreux types de guitares. La nôtre est une guitare classique à six cordes en nylon. Essaye là avec le style flamenco!

## Synthétiseur

Robert Moog a fait œuvre de pionnier dans le domaine des synthétiseurs dans les années 60. Notre synthétiseur s'inspire du sien.



## Violon

Notre violoncelle est joué dans un style appelé staccato, qui signifie "détaché" en italien. L'archet se détache sans cesse des cordes, de sorte que chaque note n'est jouée que pendant un court laps de temps.

## Flûte

La flûte est peut-être l'instrument de musique le plus ancien. Une partie retrouvée date de 43.000 ans - bien avant que nous, les humains, apprenions à parler ! La musique et la danse sont notre langue originelle.

## Choeur

La voix humaine est la plus difficile à numériser. Celle-ci a tendance à sonner de manière artificielle. Néanmoins, nous avons enregistré celles-ci parce que tout le monde aime les chœurs :)

# Styles musicaux et Chansons

Chaque style musical est basé sur une gamme différente, et cela donne à chacun un caractère différent. Entends-tu cette différence ?

## Classique

Ici, tout le monde peut jouer comme Mozart ou Beethoven. Fais revivre la musique classique!

## Blues

Le blues a une échelle de 6 notes qui comprend 5 notes de la gamme pentatonique ainsi qu'une note chromatique. Le blues n'est pas réservé qu'aux moments de mélancolie ;)

## Japonais

La gamme japonaise est pentatonique et comporte les intervalles suivants : seconde majeure, seconde mineure, tierce majeure, seconde mineure et tierce majeure. Laisse-toi emporter au pays du sourire.

## Flamenco

Le flamenco est à la fois une danse et un style musical. La gamme est appelée phrygienne et est particulièrement adaptée à la guitare. Laisse les sons de l'Andalousie résonner dans la pièce.

Les chansons représentent un autre type d'expérience que les autres variantes de jeu de MotionComposer. Elles nécessitent de la pratique ! Tandis qu'en utilisant le mode joueur, direction horizontale ou verticale, l'exercice est relativement exigeant, le mode zone est assez simple (voir pages suivantes). Les chansons n'offrent pas seulement le plaisir d'une performance dont la maîtrise demande de la patience. Elles offrent également la possibilité de jouer de la musique avec d'autres instrumentistes ou chanteurs.

## Amélie

Alors que Jean-Pierre Jeunet travaillait sur son film "Amélie", un assistant de production lui a fait écouter un CD de Yann Tiersen. Jeunet a été tellement séduit par cette musique qu'il a demandé à Tiersen de mettre en musique l'ensemble du film. Le morceau "Comptine d'un autre été - l'après-midi", indissociable du film, a remporté en 2002 un César de la meilleure musique de film.

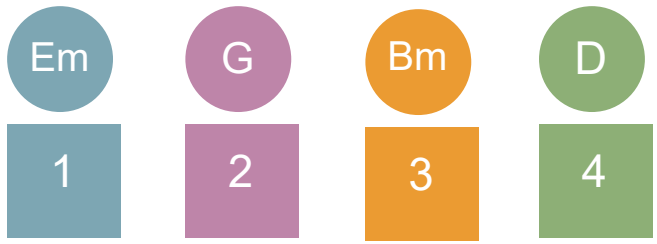
## Pachelbel

Johann Pachelbel a composé son canon en ré majeur vers 1680. Les historiens pensent qu'il a été écrit pour le mariage de Johann Christoph Bach, auquel Pachelbel participait. Quelle que soit son origine, les spécialistes s'accordent à dire qu'il s'agit d'un chef-d'œuvre de l'époque baroque. À cette époque, on improvisait souvent lors des représentations musicales. N'hésite donc pas, toi aussi, à jouer tes propres variations.

# Interprétation des chansons

## Jouer Amélie avec le mode Joueur, vertical

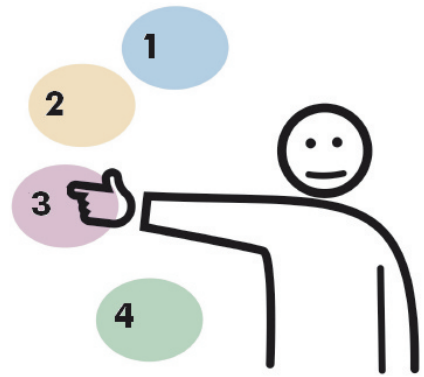
Dans la musique occidentale, la plupart des chansons sont composées d'accords et d'une mélodie. Amélie est basée sur quatre accords :




### Etape 1 : Jouer les accords

Utilise ton bras droit sur le côté pour jouer les accords. Voici le modèle dont tu as besoin pour jouer la chanson : 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, ... Chaque accord contient 4 notes jouées deux fois.

Lève ton bras droit successivement à 4 hauteurs différentes. La hauteur du bras détermine l'accord.




### Etape 2 : Ajouter la mélodie

Après avoir travaillé les accords, il est temps d'ajouter la mélodie avec le bras gauche. La bonne nouvelle, c'est qu'aucun mouvement particulier n'est nécessaire pour cela. Il suffit que le bras gauche soit tendu et qu'il bouge.

Tu trouveras de l'aide pour jouer *Amélie* ici: www.motioncomposer.de/en/tutorial7

# Interprétation des chansons

## Jouer Pachelbel avec le mode Joueur, vertical

C'est parti!

Tonalité

Le canon de Pachelbel contient 8 accords. Si nous représentons chaque accord par un chiffre, nous obtenons la suite de chiffres suivante :

| D | A | Bm | F#m | G | D | G | A |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 4 | 5 | 2 | 3 | 1 | 3 | 4 |

Chaque accord contient 4 notes et est joué une fois. Comme pour Amélie, les accords sont déterminés par la hauteur du bras droit.

La mélodie peut alors être ajoutée avec le bras gauche. Respire profondément - cela demande de la coordination ! Tout comme pour Amélie, il n'y a pas de mouvement spécifique nécessaire pour jouer la mélodie. Il suffit que le bras gauche soit tendu et qu'il bouge.

Assure-toi de lire les remarques importantes pour jouer des chansons à la page suivante avant d'essayer de jouer les chansons !

Tu trouveras de l'aide pour jouer *Pachelbel* ici: www.motioncomposer.de/en/tutorial8

# Interprétation des chansons

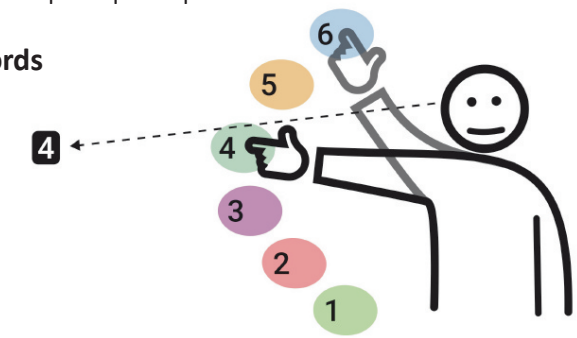
Remarques importantes sur l'interprétation de chansons en mode joueur, vertical

## Changer les accords

MotionComposer empêche les changements d'accord pendant un accord. Cela signifie que tant que tu changes la position de tes bras avant la fin d'un accord, la séquence d'accords et la chanson sonneront correctement. En d'autres termes, il est préférable de changer le bras de position trop tôt que trop tard !

## Trouver la bonne position de la main pour les accords

Comme il n'y a rien à toucher dans l'air, il est difficile de lever la main exactement à la bonne hauteur. Un bon moyen est de te focaliser sur quelque chose qui se trouve au loin dans l'espace derrière ta main. Tu peux aussi utiliser les cartes numérotées fournies pour marquer la position de chaque accord.




## Se lever et s'asseoir - ajuster la hauteur de ton corps

En te levant ou en t'asseyant ton corps change de hauteur. Afin que le MotionComposer détecte correctement tes mouvements, réajuste ta hauteur après un changement en appuyant deux fois sur ton image dans la tablette.

## Recommencer une chanson du début

Comme chaque chanson est construite de telle sorte qu'un couplet suit l'autre, si tu veux recommencer la chanson depuis le début, tu dois faire un "redémarrage". Pour cela, tu peux soit rester immobile pendant environ 5 secondes afin d'amener la chanson au dernier accord ou alors appuyer deux fois sur ton image dans la tablette. La chanson recommence alors depuis le début.

## Interpréter une chanson

N'oublie pas : jouer avec le MotionComposer, c'est à la fois danser et éxécuter une chanson. Tes mouvements influencent à la fois le tempo et le volume de la musique. Tes petits mouvements de danse font 'respirer' la musique et donnent vie à ton interprétation. Au lieu de simplement tendre le bras, nous te conseillons de le garder en mouvement, par exemple dans un doux mouvement de haut en bas. S'il y a une note, fais un mouvement ; s'il y a deux notes, fais deux mouvements, et ainsi de suite.

## Conclure une chanson avec une jolie fin

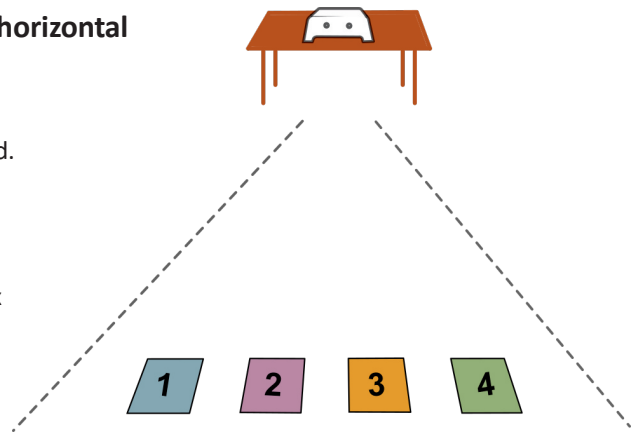
Pour donner une belle fin à ta chanson, reste complètement immobile. La musique ralentit de plus en plus jusqu'à ce qu'un accord final termine la chanson. Ceci est également valable en mode zone.

# Interprétation des chansons



## Jouer les chansons dans d'autres modes de jeu

### Jouer une chanson en mode joueur, horizontal




**Jouer les accords**
Ici, c'est ta position dans l'espace qui permet de choisir l'accord. Alors, prépare-toi à courir ! Il est utile de marquer le sol, par exemple avec les cartes numérotées fournies.

**Ajouter la mélodie**
Pour ajouter la mélodie, il te suffit de lever ta main ou tes deux mains au-dessus de ta tête et de les bouger.

### Jouer une chanson en mode 1 ou 2 zones

Jouer une chanson en mode zone est plus simple.
Avec le mode 1 Zone, la mélodie accompagne automatiquement les accords. Mais pour passer d'un accord à l'autre et jouer la chanson jusqu'au bout, il faut utiliser le geste "impulsion" (voir chapitre Gestes). En outre, le curseur de sensibilité permet de faire varier le feedback des notes : si tu pousses le curseur de sensibilité vers le haut, les petits mouvements sonnent comme des mouvements plus importants.

En mode 2 zones, la zone droite joue les accords et la zone gauche la mélodie. Les joueurs peuvent simplement se déplacer dans "leur" zone pour jouer la chanson ensemble.

### Jouer une chanson en mode 2 joueurs

Avec le mode de jeu vertical, tu peux aussi jouer à deux. Chaque joueur ne joue qu'avec un seul bras. Pendant que le joueur de gauche joue la mélodie avec son bras gauche, le joueur de droite joue les accords avec son bras droit.

Damit der MotionComposer beide Spieler erkennt, ist es wichtig, einen Mindestabstand von etwa einem halben Meter (0,5 m) zwischen den Spielern einzuhalten.

# Animaux et Sons

*Scènes* est un environnement musical avec des sons d'animaux, bruits de la nature et des voix pour raconter des histoires. Découvre chaque univers sonore seul ou avec un partenaire de jeu. Les gestes du mode joueur, aussi disponibles en mode zone avec des impulsions, te permettent de découvrir encore plus de choses dans chaque monde sonore...sans oublier les petits mouvements avec les doigts ou les paupières ( voir l'icône *Discret* dans le chapitre Gestes).

## Aucun

Disponible en mode 2 joueurs et 2 zones. *Aucun* est utile si tu veux entendre un seul des joueurs à la fois ou couper le son d'une des zones par moment.

## Oiseau

Libre comme un oiseau ! Chante le matin, célèbre le printemps ou cache-toi le soir. Devine par des gestes quels oiseaux se cachent ici.

## Abeille

Bzzzzzz ! Il n'y a qu'une seule façon de les faire fuir... à moins que tu n'apprécies d'être une abeille et de récolter du pollen.

## Chat

Si tu caresses le chat pendant plus de 3 secondes (sois doux), il ronronnera. Si tu joues le geste *Au-dessus de la tête* (ou *Impulsion* 1 en mode Zone), tu peux jouer notre chanson spéciale anniversaire du chat.

## Poule

Ces poules marchent, mais pas seulement ! Elles se pavanent et chantent aussi...ce qui n'est pas pour déplaire au coq. Mais où se cache t-il donc?

## Vache

Une histoire pour les vaches, les cow-boys et les cow-girls. Essaie d'ouvrir tes bras aussi grand que possible, puis de les refermer rapidement (mode joueur).

## Chien

Des petits chiens aux gros chiens. Si tu lances la main au-dessus de ta tête, tu peux jouer une petite chanson avec le jouet du chien. Le "chien" et le "chat" peuvent jouer en duo et célébrer leur anniversaire ensemble...

## Canard

Les canards sont lâchés ! Fais-les danser pour une danse des canards endiablée!

# Animaux et Sons

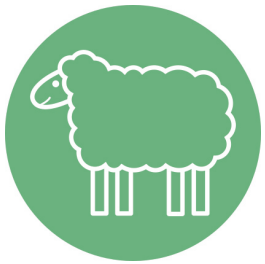
Découvre chaque univers sonore seul ou avec un partenaire de jeu. Les gestes du mode joueur, aussi disponibles en mode zone avec des impulsions, te permettent de découvrir encore plus de choses dans chaque monde sonore...sans oublier les petits mouvements avec les doigts ou les paupières ( voir l'icône *Discret* dans le chapitre Gestes).

## Grenouille

La vie d'une grenouille est simple. S'asseoir, coasser et plouf... sauter dans l'eau ! Amuse-toi à sauter dans l'eau avec elle!

## Lion

Le roi des animaux passe... découvre par des gestes qui sont ses meilleurs amis. Indices: ouvre tes bras comme sur l'icône Geste *Bras ouverts* ou lance ta main vers le haut.



## Mouton

1, 2, 3... non, ces moutons ne te laisseront pas t'endormir ! Ils courent et broutent goulûment dans la prairie, rien ne semble les déranger. Et pourtant...
A toi de raconter la suite.

## Celesta

Le célesta est connu pour sa sonorité douce et suave. Ce son a des vertus apaisantes pour les personnes sensibles au bruit.

## Alien

Ces doux extraterrestres peuvent entonner une musique vocale très intéressante... Que crois-tu qu'ils disent ? Tu peux même les faire rire avec le geste *Bras ouverts* puis en les refermant rapidement.

## Mobylette

Tu aimes faire de la mobylette ? Chevauche ce deux-roues rutilant et fais-lui faire un tour en ville ! Ouvre grand les bras pour entendre la sirène de police ou lance ta main au dessus de ta tête pour jouer du klaxon.

## Tambour

Un tambour arabe traditionnel pour une danse perpétuelle.

## Pluie

Voilà la pluie qui arrive... Attention à la tempête!

# Animaux et Sons

*Scènes* est un environnement musical avec des sons d'animaux, bruits de la nature et des voix pour raconter des histoires. Découvre chaque univers sonore seul ou avec un partenaire de jeu. Les gestes du mode joueur, aussi disponibles en mode zone avec des impulsions, te permettent de découvrir encore plus de choses dans chaque monde sonore...sans oublier les petits mouvements avec les doigts ou les paupières ( voir l'icône *Discret* dans le chapitre Gestes).

## Eau

L'eau a deux niveaux dans le mode joueur : d'abord une plage et si tu te baisses, tu entres dans le monde sous-marin. Si tu ouvres grand les bras, un dauphin ou une baleine (sous l'eau) viendra te rendre visite.

## Vaisseau spatial

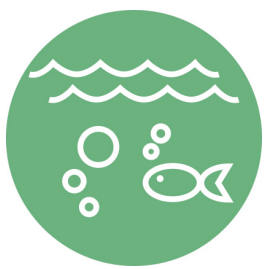
Plus tu bouges, plus le vaisseau spatial vole vite. En tendant ton doigt sur chacun de tes côtés, tu découvriras les boutons de commande sur lesquels appuyer. C'est parti mon Capitaine!

## Voix masculine

La mélodie chantée est tirée des "Siete Canciones Populares Españolas" de Manuel de Falla. Si tu ouvres très grand tes bras, le public t'applaudira.

## Voix féminine

"S'il te plaît, dessine-moi un mouton". Le texte parlé provient de "Le Petit Prince" d'Antoine de Saint-Exupéry. En mode joueur, essaie d'ouvrir tes bras très grand et de les refermer rapidement.



## Sous les mers

Explorer le monde sous-marin, en voilà une belle idée. Derrière un clignement de paupière (*geste Discret*) se cache un sous-marin...
En mode Zone uniquement.

## Plage

Une plage rien que pour toi! plonge dans une eau turquoise et profite de la baignade aussi longtemps que tu le souhaites.
En mode Zone uniquement.

## Grillon

Ah! Le son de la Provence. Ferme les yeux et plonge dans le parfum de la lavande.

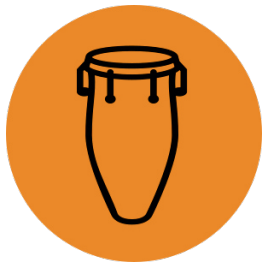
Tu trouveras de l'aide sur *Scènes* dans le tutoriel vidéo ici:
www.motioncomposer.de/en/tutorial9

# Sets de Batteries

*Batterie*s propose quatre variantes de batterie ou de percussions avec lesquelles tu peux jouer. En mode joueur, tu peux frapper à gauche et à droite avec la main et donner des coups de pied à gauche et à droite avec les pieds. Au-dessus de la tête, tu peux toujours mettre un accent. Si tu souhaites jouer à deux, les deux joueurs reçoivent des instruments différents du même set de percussion.

## Rock

Le set de batterie rock se compose d'une caisse claire, d'une grosse caisse ou d'un tambour, d'un charleston et d'une cymbale. Pour ajouter des couleurs sonores, on utilise souvent des blocs de bois, des cloches de vache et des sons électroniques. Rock is not dead!



## Conga

Congas et bongos de Cuba, taikos du Japon, djembés d'Afrique. Le monde des percussions est à portée de mains !

## Hip Hop

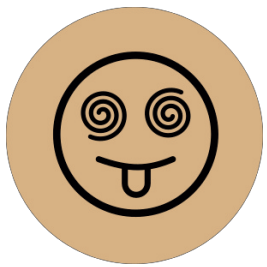
Du Bronx new-yorkais des années 70 pour toi - maintenant ici ! Un mouvement révolutionnaire du street art, de la musique à la danse.
Fais vibrer cette révolution !

## Funny

C'est la folie ici ! 50 bruits complètement fous. Tu es ainsi prêt.e à faire la meilleure performance de tous les temps !

## Fond Sonore

Avec *Funny*, si cette icône est activée, la chanson 'Popcorn' de Gershon Kingsley est jouée en fond sonore. Cet enregistrement est une reprise de Hot Butter. Cet effet est également disponible pour *Scènes*.



## Crazy

Si tu actives Crazy en mode Zone, tous les sons seront déformés. Cet effet audio est appelé synthèse granulaire et est également disponible avec *Tonalité* et *Scènes*.

Tu trouveras de l'aide pour *Batterie* ici:
www.motioncomposer.de/en/tutorial10

# Les Gestes du mode Joueur

Dans le "MotionComposing", il ne s'agit pas seulement de jouer de la musique, mais aussi de faire les mouvements de danse que tu aimes. En mode Joueur, dans l'onglet *Gestes*, les gestes et mouvements, disponibles selon l'environnement musical, te permettent d'élargir ton expérience de chaque monde sonore que tu explores.

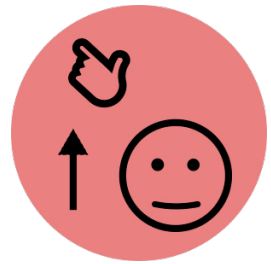
Tu peux modifier les options de gestes en cochant ou en décochant la case correspondante ou laisser les options telles qu'elles sont. Ces gestes rendent le principe de cause à effet -ou principe de causalité- plus évident. C'est aussi gratifiant de faire un geste juste pour entendre un son qui plaît.

## Corps entier

Chaque mouvement de n'importe quelle partie de ton corps produit un son. En désactivant ce paramètre, tu peux te concentrer sur le fait de ne jouer qu'avec des gestes et n'entendre que ces sons.

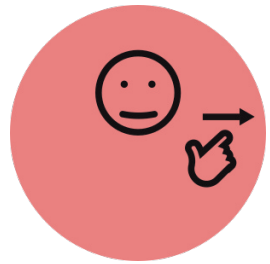
## Frapper sur les côtés

Frappe de chaque côté de ton torse simultanément avec tes mains. Dans *Tonalité*, ce geste change à chaque fois d'accord, dans *Scènes*, tu découvres un animal ou un son.



## Lancer la main vers le haut

Lorsque tu lances ta main vers le haut, au-dessus de la tête, tu actives un son ou un instrument. Ce geste est un mouvement dynamique, pas un étirement.



## Frapper sur un côté

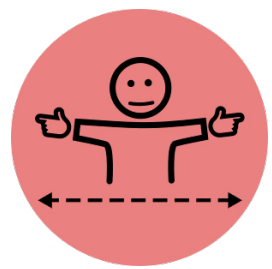
Frappe avec une main sur un côté. Il est important que tu exécutes le mouvement rapidement et que ta main s'éloigne nettement du centre du corps.

## Pied de côté

Pour produire un son, donne un coup sur le côté. en éloignant ton pied du centre du corps. Dans l'environnement *Batterie* tu pourras jouer les basses.

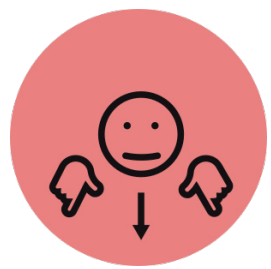
## Discret

Reste d'abord immobile. Puis fais un petit mouvement avec ta bouche ou tes doigts. Ce contraste te fera entendre des petits sons. Un battement de paupière suffit !



## Bras grand ouverts

Ouvre grand tes bras et maintiens cette position quelques secondes si tu peux. Alors tu seras récompenser de ton effort avec uen belle surprise.



## Se baisser

Si tu te baisses assez bas, tu peux découvrir l'effet sonore de synthèse granulaire: le son se déforme.

# Les Gestes du mode Zone

Le mode Zone a certes moins de gestes à offrir, mais il est aussi beaucoup plus facile à jouer.
Comme auparavant, tu disposes des gestes et mouvements *Corps entier* et *Discret*.
De plus, tu peux contrôler les sons par le biais d'impulsions. Les impulsions sont l'équivalent des gestes *Lancer la main vers le haut* (Impulsion 1) et *Frapper sur les côtés* (Impulsion 2) du mode Joueur.

Corps entier

Discret

Voir ci-contre les descriptions de ces mouvements et petits gestes.

Dans le mode Zone, des impulsions sont à ta disposition. Une impulsion est un mouvement soudain avec n'importe quelle partie du corps. A l'aide du curseur de sensibilité à droite du menu de l'Environnement Musical, tu peux donner à l'impulsion la puissance souhaitée pour déclencher le son.

Impulsion 1

Impulsion 2

Les sons que tu entendras varieront en fonction de l'Environnement Musical.
Dans *Tonalité*, par exemple, l'Impulsion 1 joue le deuxième instrument de musique, tandis que l'Impulsion 2 joue des accords.
Dans *Scènes*, les impulsions jouent deux autres sons ou animaux.
Lorsque les deux boutons sont activés simultanément, les sons se suivent selon les règles du hasard.

Tu trouveras de l'aide pour *Gestes* ici:
www.motioncomposer.de/en/tutorials11

# Scénarios d'utilisation

## Une première fois avec le MotionComposer

Tout comme il n'y a pas de mauvaise façon de danser ou de faire de la musique, il n'y a pas non plus de mauvaise façon d'utiliser le MotionComposer. Cependant, tu peux commencer par l'une des idées suivantes. Quoi que tu fasses, nous te recommandons dans tous les cas de commencer lentement. Lorsque nous nous déplaçons lentement ou même si nous restons sur place, cela nous permet d'écouter plus attentivement. C'est la clé pour percevoir notre corps comme l'endroit où la musique est créée.

**Instructions pour une phase d'échauffement. Pour les groupes et les personnes individuelles**

**Étape 1** : choisis Tonalité, mode Joueur 1 avec Horizontal, piano :


C'est un excellent point de départ. Demande à chaque personne de traverser la pièce individuellement et successivement de manière à ce que chacun joue au moins une fois toutes les notes de la gamme de piano.
Si quelqu'un a besoin d'aide, vous pouvez aussi traverser la pièce à deux.

**Étape 2** : ensuite, on peut essayer des manières différentes. Que se passe-t-il si jon change de direction ou de vitesse ? Comment la musique change-t-elle lorsqu'on avance ou lorsqu'on recule ? À quelle vitesse ou à quelle lenteur chacun peut-il jouer ?

**Étape 3** : on peut maintenant ajouter des accords en faisant le geste *Bras sur les côtés*. Et en lançant la main vers le haut au-dessus de la tête (*Main vers le haut*), on peut peut-être jouer un deuxième instrument de musique.

**Étape 4** : pour créer de la variété, essaie maintenant de modifier les instruments et les styles dans l'onglet *Instruments et Sons.*

**Étape 5 :** sélectionner Vertical **:**

Maintenant, laisse-toi guider par ton imagination. A présent, chaque mouvement et geste expressif devient de la musique. on peut utiliser les bras, les jambes, la tête et même tout le reste ! Les sons aigus se trouvent en haut et les sons graves en bas. Pour créer de la variété, change les instruments et les styles dans l'onglet *Instruments et Sons*.

# Scénarios d'utilisation

## Une séance de sons doux et légers

Tout le monde ne réagit pas de la même manière aux sons. L'expérience de déclencher des sons par des mouvements peut être surprenante. Un son ou une chanson qu'une personne trouve beau et attrayant peut être irritant pour une autre personne. Pour les personnes qui sont sensibles aux changements dans leur environnement, nous recommandons donc de commencer lentement et avec précaution.

**Instructions pas à pas**

**Étape 1** : coupe le son en appuyant sur le bouton "muet" dans le menu principal :

**Étape 2** : choisis maintenant un univers sonore agréable, par exemple dans *Scènes*, l'univers sonore Celesta :

**Étape 3** : baisse le volume.

**Étape 4** : accompagne la personne dans l'espace de jeu. Ne la laisse pas seule au début et reste avec elle.

**Étape 5** : appuie une nouvelle fois sur le bouton "muet" pour activer le son.

**Étape 6** : déplacez-vous à tour de rôle. D'abord, tu bouges, ensuite l'autre personne bouge. Et parfois, vous bougez ensemble.

Lorsque c'est le tour de l'autre personne, ne bouge pas pour que vous sachiez qui fait le son ! Tu souhaiteras peut-être aussi tenir les mains de l'autre personne pour guider les mouvements. Tu peux à tout moment appuyer sur le bouton "muet" pour arrêter immédiatement tous les sons.

Outre le célesta, il y a le chat et le mouton comme animaux "doux" ou d'autres instruments de musique classique dans *Tonalité*. Et n'oublie pas : les petits mouvements (voir geste *Discret*) produisent aussi de petits sons.

# Scénarios d'utilisation

## Une séance avec des personnes qui n'aiment pas bouger

Une façon d'encourager quelqu'un à bouger est de danser avec lui ou avec elle. Car la danse se partage ! Tu souhaiteras peut-être guider physiquement la personne dans son mouvement, par exemple en levant les mains pour la faire bouger avec la musique. Avec le MotionComposer, vous allez bien sûr tous les deux produire des sons avec vos mouvements, mais cela n'a pas d'importance. Répétez les mouvements plusieurs fois, toujours avec une courte pause entre eux. Tu seras peut-être surpris si ton partenaire commence à faire les mêmes mouvements tout seul !

Ton partenaire veut-il imiter des animaux ? Choisis *Scènes* et découvre ses animaux préférés.

Le curseur de sensibilité peut aider quelqu'un et l'accompagner dans sa capacité : fais glisser le curseur de sensibilité vers le haut pour que les petits mouvements sonnent comme des mouvements plus importants ou vers le bas pour apaiser une forte activité physique.

## Promouvoir une expression d'autodétermination

Pour certaines personnes, le principe de causalité (relation de cause à effet) joue un rôle décisif. Pour éveiller la sensation et le sentiment d'être acteur de son mouvement, tu peux soutenir ton partenaire en faisant avec lui plusieurs fois le même mouvement. Il est important de toujours combiner des mouvements suivis ou précédés d'une pause afin de rendre la perception du "J'ai fait ça !" claire et tangible. Laisse ensuite ton partenaire essayer tout seul.

Tu peux parvenir à explorer une causalité avec tous les environnements musicaux. L'environnement *Batterie*s en mode Joueur offre une causalité très nette puisqu'un seul mouvement frappé déclenche un seul son.

Cependant, l'expérience de faire de la musique avec ses propres mouvements est aussi très intuitive. Il ne s'agit pas seulement d'avoir un contrôle total sur le fait de jouer d'un instrument de musique, mais aussi de créer un mouvement exploratoire et créatif. Cette expérience devient ainsi une expérience émouvante pour tout le monde !

Le MotionComposer est conçu pour rendre chaque mouvement audible. Autant l'appareil stimule et encourage le mouvement, autant certains, par exemple les mouvements discrets des yeux, de la bouche, des mains ou des doigts, peuvent être mieux entendus s'ils sont précédés par une courte pause, comme en musique. Il n'en faut pas plus pour faire comprendre à quel point le silence a une part expressive dans la composition et la succession des mouvements.

# Scénarios d'utilisation

## Une séance de groupe

Le MotionComposer a été conçu pour un ou deux joueurs. Tu te demandes peut-être pourquoi nous ne l'avons pas conçu pour 3, 4 ou même 10 joueurs ? La réponse est liée à la causalité, c'est-à-dire à la relation de cause à effet. Lorsque trois personnes ou plus se déplacent et font de la musique en même temps, il est difficile de dire qui a fait quel son et la causalité est perdue.

Il est toutefois possible de contourner le problème de la causalité, de sorte que des groupes puissent également participer. L'accent doit toutefois être mis sur le fait d'"être ensemble" et de "faire quelque chose ensemble". Ici, c'est le groupe qui fait la musique, peu importe qui bouge. C'est déjà amusant tout seul, mais en groupe, le jeu devient une fête !

**Instructions pas à pas**

**Étape 1** : coupe le son en appuyant sur le bouton "Muet" dans le menu principal :

**Étape 2** : choisis un univers sonore, par exemple dans l'environnement *Batterie*s :

**Étape 3** : choisis le mode 2 Zones :
L'air de jeu est maintenant divisée en 2 zones. Le groupe se répartit entre les deux zones. Chaque zone reçoit le son qu'elle a choisi. Tu peux désactiver "Muet".

**Étape 4** : déplacez-vous maintenant à tour de rôle. d'abord, c'est par exemple le tour de la zone gauche. Ensuite, la zone gauche reste immobile et c'est au tour de la zone droite. Ensuite, tout le monde s'arrête ensemble et profite du silence. La musique ne joue plus. Tu peux diriger ton groupe, comme un orchestre !

**Étape 5 :** vous pouvez maintenant individualiser l'expérience : lorsque le groupe est à nouveau complètement immobile, une seule personne bouge et produit un son avec son mouvement. À quoi ressemble sa danse ? À quoi ressemblera ta danse ? Tout le monde peut participer. Jouez avec cela dans les deux zones et revenez à l'étape 4. En alternant entre le silence, les solos et le groupe, il est possible de donner à tout un groupe l'impression de faire de la musique. Encore plus ?

**Étape 6** : restez enesmble silencieux... et maintenant bougez tous ensemble pour votre enchaînement final !

Le mode Zone offre une multitude de jeux, d'interactions et d'échanges. Que tu optes pour *Batterie*s, *Tonalité* ou *Scènes*, tu peux ainsi amener le groupe à jouer de la musique et à raconter des histoires ensemble. L'expérience du groupe est une sensation intense dans l'expérience de la musique et de la danse.

Tu trouveras de l'aide sur le mode Zone ici:
www.motioncomposer.de/en/tutorial14

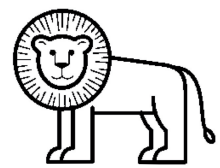
# Le coin des histoires

## HISTOIRE 1 : en concert

Tous les artistes sont déjà sur scène. Il y a un homme assis à un piano. À côté, il y a une femme qui joue de la guitare. Quatre musiciens, jouant chacun d'un instrument à cordes, sont également présents et se tiennent au deuxième rang sur une estrade basse. Ils peuvent frotter l'archet sur les cordes ou le faire rebondir sur leurs cordes. Un petit monsieur au troisième rang se tient encore un peu plus haut et joue de la flûte traversière. A côté de lui, une jeune femme se tient devant un synthétiseur. Elle a préparé deux intermèdes musicaux pour la pièce musicale. Elle joue d'abord l'un.... puis l'autre. Chacun de leur côté, ils savent déjà très bien jouer, mais lorsque le vrai concert commence et qu'ils s'harmonisent, le son est doublement beau.

## HISTOIRE 2 : le mouton qui en avait assez

Un petit mouton en avait assez de ne faire que traverser le pré toute la sainte journée avec tous les autres moutons pour manger. Parfois, le petit mouton apercevait quelques brins d'herbe très appétissants un peu plus loin, et le chien arrivait en aboyant et en pinçant la jambe du petit mouton. Un jour, il en a eu assez et s'est enfui. Loin des autres moutons. Il n'entendait plus que le chant des grillons et le murmure du vent. Comme c'est beau, se dit le petit mouton, et il mangea de la verdure juteuse comme il n'en avait jamais mangé. Soudain, il entendit un lion. Il se tenait juste derrière le petit mouton et respirait fort. Le lion avait très faim et dit : "Petit mouton, que fais-tu ici tout seul ? Viens avec moi dans la forêt et je te montrerai une grotte sombre entre les rochers. Et déjà le lion vorace et fort avait saisi le fragile petit mouton par la nuque et voulait l'emporter. La petite brebis cria aussi fort qu'elle le pouvait, se débattit et pleura. Le berger et ses chiens vigilants avaient déjà cherché le petit mouton et ils l'entendirent enfin appeler à grands cris. Les quatre chiens forts et agiles se sont battus avec amertume pour le petit mouton jusqu'à ce que le lion le lâche et disparaisse seul dans la forêt. Tous ensemble, les 4 chiens, le berger et le petit mouton que le berger avait délicatement mis sur son épaule, retournèrent au grand troupeau de moutons. Le petit mouton ne voulait plus jamais se plaindre de la vigilance des chiens et de l'herbe qu'il croyait plus juteuse.



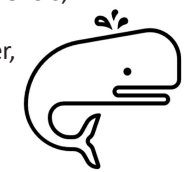
## HISTOIRE 3: dans la ville

Dans une ville, il y a beaucoup de bruit. On entend beaucoup de sons. Surtout les nombreuses voitures. Elles klaxonnent et roulent avec des pneus qui crissent tout le temps. Au milieu de tout cela, on peut entendre les murmures des gens. Ils parlent tellement qu'on ne comprend pas vraiment ce qu'ils disent. Écoutez bien. Pendant ce temps, les voitures accélèrent vraiment et on entend aussi les bruits d'un chantier. Il y a des cliquetis et des bruits qui vous font presque mal aux oreilles. On peut maintenant profiter d'un peu de calme dans un parc urbain. Les voitures ne sont plus aussi bruyantes. Et voilà ! Même un oiseau qui gazouille... et un autre. En fait, ils gazouillent depuis le début. Puis là ! Un chien haletant qui passe à côté de vous. Maintenant, il rencontre un autre chien et tous deux jouent et aboient. Ils font la course et s'ébattent. Bientôt, c'est comme si on n'entendait presque plus les voitures. On entend le vent souffler dans les feuilles. Il souffle tantôt violemment, tantôt prudemment. Violemment, puis à nouveau prudemment. Et encore une fois, les chiens passent à côté de vous. Les oiseaux aussi chantent imperturbablement leurs drôles de chansons. Oui, la nature est partout. Et si l'on écoute attentivement, on peut même l'entendre dans la ville bruyante.

# Le coin des histoires

## HISTOIRE 4 : une plongée aventureuse

Avec ton lourd équipement de plongée, tu marches comme un très vieil homme. Pas à pas, étape par étape. Comme tu es heureux lorsque tu peux enfin t'asseoir dans le petit bateau. Quand tu es suffisamment loin, tu jettes l'ancre et tu sautes par-dessus bord en arrière. Et tout à coup, tu es aussi léger qu'une plume. Sous l'eau, tu te sens littéralement en apesanteur et tu te laisses d'abord porter par les courants chauds sous l'eau. Tu bouges lentement les bras et les jambes pour te rapprocher du grand récif qui se trouve juste devant toi. Tu inspires et expires lentement et régulièrement. À chaque fois, des milliers de bulles remontent à la surface. Tu plonges de plus en plus profondément. Et là ! Qu'est-ce que c'est ? Tu entends ça ? Tu ne fais plus qu'un avec un monde totalement étranger, loin de toute civilisation. Tu bouges tes bras et tes jambes et tu rencontres ainsi d'immenses baleines paisibles et un bateau sous-marin passionnant. Mais vois par toi-même quand tu rencontreras quelqu'un ou quelquechose...



## HISTOIRE 5 : à la ferme

Par un beau dimanche matin à la ferme, tous les animaux font la grasse matinée. Les vaches et les moutons. Non, vous le savez tous : les vaches et les moutons ne font évidemment pas la grasse matinée. Les vaches, par exemple, s'exclament à quatre heures du matin : Meuuuuh, nous avons faim ! Et les moutons bêlent : "Määäääh, donne-nous quelque chose à manger ! Les vaches et les moutons font vraiment du bruit. Le fermier a du mal à suivre. Vers neuf heures, lorsque les moutons et les vaches,sont couchés sur leur ventre et ronronnent, oui vous avez bien entendu, le fermier fait sa pause petit-déjeuner. Oui, c'est comme ça à la ferme.

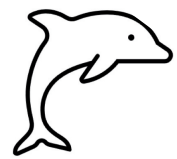
## HISTOIRE 6 : au bord de l'étang

Une grenouille était assise près de l'étang. Et la grenouille avait une faim de loup. Elle avait envie d'une grosse mouche bien juteuse. Mais aucune mouche ne vint. La grenouille dut donc attendre encore plus longtemps. De nombreuses mouches volaient dans le ciel, mais pas une seule n'osait s'approcher de la grenouille. Cela rendit la grenouille très triste. Une mouche très petite et très fine s'en aperçut et se posa sur une pierre à côté de la grenouille. Oh, c'est beau, dit la grenouille à la petite mouche en se léchant déjà les lèvres. Oh non, dit la mouche à la grenouille. Il n'y a rien sur moi. Chère grenouille, imagine, dit la mouche, imagine que tu me manges, petite mouche. Puis la grenouille réfléchit et dit : "C'est vrai, mouche, merci mouche. Je serais à nouveau seule. Chère mouche, c'est si bon de t'avoir ici. Alors, toutes les mouches vinrent rejoindre la grenouille et la mouche. Et toutes les mouches rirent ensemble avec la grenouille et firent une grande fête parce que la grenouille était maintenant végétarienne.

# Le coin des histoires

## HISTOIRE 7 : une journée à la plage

Tu fermes les yeux. Tu es allongé.e sur une plage magnifique. Devant toi, l'eau turquoise. Derrière les dunes, au bord de la plage, un petit bois vert. Le bruit de la mer. Une vague après l'autre atteint la plage. Tu es allongé.e sur le dos et tu profites de l'air. Le soleil brille. Les oiseaux chantent leurs chansons dans les arbres derrière toi et leur doux chant parvient à tes oreilles. Maintenant, tu fais consciemment attention aux vagues, à leur bruit. Les oiseaux se font plus discrets. Puis tu entends à nouveau plus clairement les oiseaux et les vagues semblent devenir un peu moins fortes. Tu pourrais continuer ainsi toute la journée si la mer ne t'attirait pas autant vers elle. Lentement, tu ouvres les yeux, tu t'étires et tu commences à te redresser. Tu t'avances prudemment vers l'eau. Les vagues roulent maintenant si fort sur la rive que tu n'entends même plus les oiseaux. Les pieds en premier, tu tâtes la température de la mer. Elle est délicieusement chaude. Presque comme dans une baignoire. Tu avances de plus en plus loin. Tu étends les bras, te laisses tomber en avant et commences à nager tranquillement. C'est magnifique. L'eau est si claire que tu vois de petits poissons. Et là ! Un dauphin sort sa tête curieuse de l'eau juste devant toi et te sourit, comme s'il voulait te dire : "Nage avec moi ! Et c'est là que te vient l'idée d'essayer la prochaine fois avec ton équipement de plongée et de le suivre dans son royaume. Maintenant, le dauphin nage toujours en cercle autour de toi sur le chemin du retour vers la plage. Il semble rire aux éclats et profiter pleinement de la journée avec toi. Le sol est à nouveau ferme sous tes pieds et tu sors de l'eau d'un pas lourd. Tu te retournes encore une fois et fais signe au dauphin de partir. Il rit en retour et nage à nouveau vers la mer. Pendant ce temps, tu t'es allongé sur ta couverture, satisfait. Devant toi, les vagues bruissent de manière apaisante et tu entends à nouveau les oiseaux gazouiller doucement leurs chansons. Tu fermes les yeux et te réjouis de cette journée ensoleillée et chaude au bord de la mer.



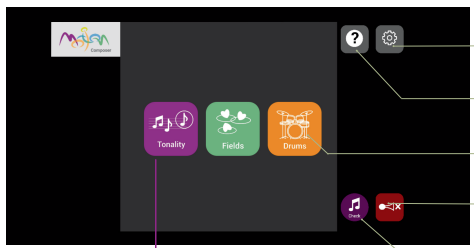
## HISTOIRE 8 : un voyage imaginaire

Il était une fois en Afrique un lion imposant à la crinière énorme. Le lion était si fort qu'aucun autre animal n'osait l'aborder. Si le lion allait voir les abeilles pour acheter du miel, les abeilles s'enfuyaient et se cachaient de lui. Si le lion allait chez les hommes pour regarder le football, ils s'enfuyaient aussi vite qu'ils le pouvaient sur leurs motos. Si le lion avait trop chaud et voulait un peu de pluie, quelques gouttes de pluie venaient d'abord pour voir si c'était le lion, mais ensuite les nuages cessaient de faire tomber des gouttes de pluie sur le lion, car la pluie avait tellement peur de lui. Le lion n'avait donc pas de miel d'abeille à déguster, pas de motards avec qui regarder le foot, et même pas de gouttes de pluie pour se rafraîchir. Cela rendait le lion très très triste. Oui, le lion pleura tellement et les larmes du lion devinrent si nombreuses que les nuages aussi devinrent tristes. Ainsi, il ne pleuvait pas seulement de petites gouttes de pluie, mais il y eut un véritable orage avec de fortes pluies, des éclairs et des coups de tonnerre. Les abeilles aussi ont remarqué que le lion était déprimé. Elles volèrent donc vers lui et lui offrirent un peu de miel.  Maintenant, le lion se calmait et se rendait compte qu'il ne faisait plus peur. Ce n'était pas parce que le lion avait l'air grand et dangereux qu'il était forcément méchant. Il sécha ses larmes, coupa sa crinière de lion et la peignit correctement. Les motocyclistes remarquèrent aussi le changement et vinrent en trombe vers le lion et les abeilles. Ils se sont excusés et ont apporté une télévision pour regarder le football. La pluie s'est éloignée et a regardé de loin, et le soleil a souri jusqu'aux oreilles. Les motocyclistes trouvèrent alors que la bière avait un goût très aigre et demandèrent aux abeilles si elles voulaient bien leur offrir un peu de miel. Bien sûr, répondirent les abeilles. Et c'est ainsi que les abeilles, les motards, la pluie et le soleil ont regardé ensemble le match Bayern - Carl Zeiss Jena.

# Commande de base

MotionComposer est contrôlé par des menus. Les menus diffèrent légèrement en fonction de l'environnement musical. Dans cet exemple, *Tonalité* est sélectionné.

## Menu principal




Paramètres

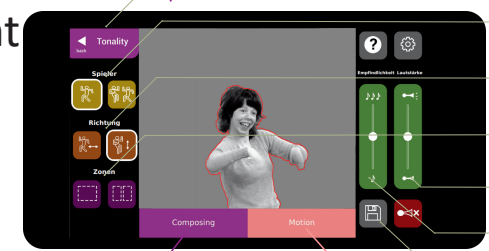
Aide

Les environnements musicaux

Muet

Test son

## Menu de l'environnement musical




Retour

1 ou 2 Joueurs

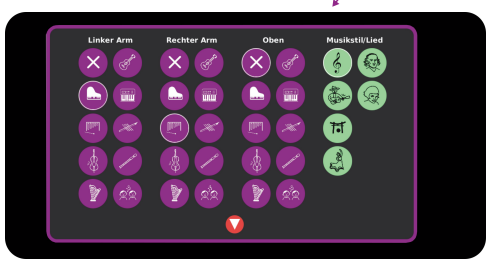
Direction vertical ou horizontale

1 ou 2 Zones

Réglage volume

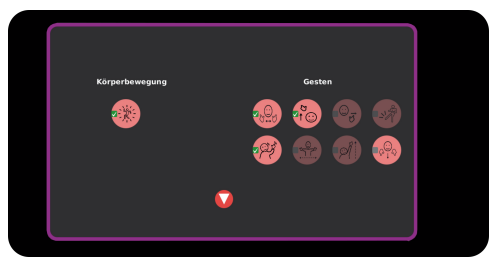
Réglage sensibilité

Sauvegarder tes préférences



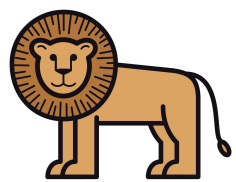

## Menu des Sons et Instruments

Le menu des Sons et Instruments sert à sélectionner les instruments de musique et tous les autres éléments sonores que tu utiliseras dans ta composition.




## Menu des Gestes

Dans le menu des Gestes, tu trouveras tous les gestes qui sont disponibles (différents selon l'environnement musical). Les différentes options sont expliquées dans le chapitre *Gestes*.

Plus les gens utilisent MotionComposer, plus nous en apprenons pour amener et faire bouger les gens de toutes capacités dans de nouveaux mondes de musique et de danse. Nous développons constamment de nouvelles fonctions et de nouveaux univers sonores que nous mettrons à votre disposition par le biais de mises à jour logicielles. Et c'est là que vous entrez en jeu : n'hésitez pas à partager vos expériences et vos idées avec nous !

En attendant...
Joyeux MotionComposing !