



Graphozique

publié le 13/03/2010 - mis à jour le 29/12/2015

Descriptif :

Un outil interactif qui permet, en dessinant sur un écran, de générer du son en temps réel.

Sommaire :

- Le contexte
- Le dispositif Grapholine
- Une vocation éducative
- Contacts

● Le contexte



En 2006, **Magnolya Roy** et **Jean-Michel Couturier** sont lauréats régionaux du **programme Envie d'Agir**, prix Défi Jeunes dans la catégorie multimédia, pour le **développement d'un outil interactif** qu'ils ont conçu.

En 2007, ils créent leur entreprise **Blue Yéti** à Royan, sur laquelle ils s'appuient pour développer leur activité. Ils interviennent tout d'abord pour des démonstrations, pour la conception d'événements mais envisagent de développer leur dispositif « Grapholine ».

En effet, le potentiel de ce dispositif permet d'imaginer une ouverture sur d'autres champs : **actions éducatives**, création de spectacles, **sensibilisation aux outils multimédia**, musicothérapie, actions de communication...

● Le dispositif Grapholine



Contrairement à un instrument acoustique, dont le timbre et la sonorité sont définis par ses caractéristiques

physiques, **Grapholine** est un **instrument de musique numérique** qui permet à chaque interprète de personnaliser l'identité sonore de l'instrument, laissant ainsi une grande liberté dans la création et l'interprétation. Grapholine possède **une interface** permettant de choisir la couleur et le type de mine de crayon que l'on veut utiliser pour dessiner. A chaque couleur et type de mine correspond un échantillon sonore puisé dans une "banque de sons" stockée dans l'appareil. Lorsque l'utilisateur dessine, l'échantillon sonore, correspondant à la couleur et à la mine, va être lu et transformé en fonction des mouvements effectués avec le crayon sur la tablette graphique. Le dispositif permet ainsi de **détourner de leur but premier les gestes du dessin** et de les utiliser à des fins de **création sonore**.

● Une vocation éducative

Les créateurs de Blue Yéti souhaitent pouvoir explorer, avant tout, les **dimensions créatives et pédagogiques** de leur **outil**.

La fédération départementale des **Francas** et celle des **Centres sociaux** de Charente Maritime, soutenues par la **Direction Départementale de la Jeunesse et des Sports**, ont alors envisagé de mettre en œuvre un projet à caractère pédagogique autour du multimédia et de l'outil Grapholine : la malle pédagogique Graphozique.

○ L'Éducation populaire

Une action éducative a été menée par des animateurs dans des structures d'accueil d'enfants et de jeunes de Charente-Maritime avec pour vocation d'explorer les possibilités de l'outil avant de l'étendre à l'ensemble des centres du département.

Sous forme expérimentale d'abord, elle a permis de mettre en lumière certains des **aspects pédagogiques de l'instrument** :

- Sensibiliser un public jeune à l'utilisation des **outils multimédia** de manière **ludique** et inhabituelle.
- Aborder des **liens** possibles entre le **dessin** et l'art pictural, la **musique** et l'univers des sons, entre son **corps**, sa gestuelle et son **environnement**, les relations entre **art** et **sciences**...

L'utilisation de cet outil conduit à imaginer des situations éducatives variées, dans des contextes extrêmement différents : sollicitation de plusieurs sens, activité extérieure telle que prise de sons, préparation d'un spectacle...

Suite à ces expériences, **3 malles** ont été conçues : pour la captation (sons / images), la réalisation graphique, le son.

Des documents d'accompagnement explicitent le fonctionnement de l'instrument et témoignent des expériences menées.

○ L'Éducation Nationale

Il apparaît donc intéressant de proposer cet "instrument de dessin musical" à des **enseignants de disciplines artistiques** (arts plastiques / musique) mais également scientifiques.

Dans le cadre de réflexions menées par rapport à la **place des technologies numériques dans les arts plastiques**, l'académie de Bordeaux a déjà réalisé un travail prenant appui sur Graphozique pour construire un certain nombre de **compétences** [↗](#).

Voir le site [Webiz'art](#) [↗](#) sur lequel a été publié l'article.

● Contacts

- **Francas**
[Delphine HUFSCHEMITT](#) - coordinatrice.
- **Direction Départementale Jeunesse et Sports**
[Jacky BENETEAUD](#) - conseiller Educ. Pop. Jeunesse.
- **Blue Yéti**

