

*Un parcours d'éducation artistique et culturel autour de la musique
contemporaine
Explorer, improviser, créer
cycle 3*

L'éducation artistique et culturelle/textes officiels:

L'éducation musicale dans les nouveaux programmes: « une éducation de la sensibilité par la sensibilité »
« Prenant en compte la sensibilité et le plaisir de faire de la musique comme d'en écouter, l'éducation musicale apporte les savoirs culturels et techniques nécessaires au développement des capacités d'écoute et d'expression. »

Textes de référence :

Organisation de l'enseignement de l'histoire des arts : seulement cycle 3

Ressources en histoire des arts pour l'école (liste indicative d'œuvres...):

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Programmes/59/4/HistoireArts_Liste_oeuvres_114594.pdf

Le portail national eduscol histoire des arts s'organise autour de quatre entrées : enseigner, se former, s'informer et actualités. Il présente les actualités de la discipline, les programmes, les ressources et des scénarios pédagogiques : <http://eduscol.education.fr/histoire-des-arts/>

L'éducation artistique et culturelle et le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève :

<http://www.education.gouv.fr/cid20725/l-education-artistique-et-culturelle.html>

Le parcours d'éducation artistique et culturelle - circulaire n° 2013-073 du 3-5-2013

Le guide pour la mise en œuvre du parcours artistique et culturel

<http://eduscol.education.fr/cid74945/le-parcours-d-education-artistique-et-culturelle.html>

Les PEAC s'appuient sur trois piliers : des pratiques, des savoirs, des rencontres, privilégient une démarche de projet (transdisciplinarité, restitution), et nécessitent de garder des traces.

L'éducation musicale à l'école primaire se centre sur deux grands champs de compétences :

La perception et la production qui doivent être présente dans chaque séance (dominante/sous dominante).

Les programmes de 2015 sont « spirales » du cycle 2 au cycle 4.

Les programmes mettent en œuvre une approche par compétence définie comme une « aptitude à mobiliser ses ressources (connaissances, capacités, attitudes) pour accomplir une tâche ou faire face à une situation complexe ou inédite. »

<http://eduscol.education.fr/pid34176-cid99287/ressources-d-accompagnement-enseignements-artistiques-aux-cycles-2-et-3.html>

Cycle 2 et cycle 3 : 72 h artistiques annuelle pour les enseignements soit 1h50 hebdomadaire (hors récréation)

1. Les activités vocales (chanter/interpréter des chansons, des comptines) : Chanter et interpréter :

Mémoriser et chanter par cœur un chant appris par imitation, soutenir un bref moment de chant en solo, tenir sa partie dans un bref moment de polyphonie.

Interpréter un chant avec expressivité en respectant plusieurs choix et contraintes précédemment indiqués.

Mobiliser son corps pour interpréter, le cas échéant avec des instruments.

Identifier les difficultés rencontrées dans l'interprétation d'un chant.

Connaître le vocabulaire de l'expression : quelques nuances simples, tempo, caractère

2. Les activités structurées d'écoute : Écouter, comparer et commenter :

Ecrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux, d'aires géographiques ou culturelles différents et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.

Repérer et nommer une organisation simple dans un extrait musical : répétition d'une mélodie, d'un motif rythmique, d'un thème, d'une partie caractéristique, etc. ; en déduire une forme simple (couplet/refrain, ABA par exemple).

Associer la découverte d'une œuvre à des connaissances construites dans d'autres domaines enseignés.

Connaître les principales caractéristiques de l'orchestre symphonique.

3. Les activités de recherche, d'invention et de création : Explorer, imaginer et **créer** :

Représenter graphiquement la musique

Inventer une organisation simple

Développer le lexique pour décrire les sons

Développer les postures de l'explorateur du son puis du compositeur : produire, écouter, trier, choisir, organiser, composer.

Développer les exigences de la musique collective : écoute de l'autre, respect de ses propositions

4. Le langage pour échanger, partager, **argumenter**

Exprimer ses goûts au-delà de son ressenti immédiat en utilisant un vocabulaire adapté à l'expression et l'argumentation de son point de vue personnel sur la musique.

Argumenter un jugement sur une musique tout en respectant celui des autres.

Argumenter un choix dans la perspective d'une interprétation collective.

Respecter les conditions d'un travail collectif : concentration, écoute, respect, autoévaluation, etc.

Histoire des arts cycle 3

Identifier : donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art.

Analyser : dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.

Situer : relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.

Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial.

Le parcours d'éducation artistique et culturel :

Parcours de l'élève à mettre en place dès la maternelle (fiche bilan à annexer au livret scolaire)

Les PEAC s'appuient sur trois piliers :

- **des pratiques** (chanter/écouter...)
- **des savoirs** (donner une définition de ce qu'est la musique contemporaine, reconnaître et donner des repères sur les œuvres travaillées, citer quelques procédés de composition, et utiliser à bon escient du lexique pour parler de la musique...)
- **des rencontres** avec des œuvres mais aussi avec des lieux de diffusion : le GMEM

Le PEAC privilégie une **démarche de projet** qui s'appuie sur la **transdisciplinarité** des apprentissages, et la volonté de **rendre visible** le travail effectué afin de le valoriser (Un reportage radiophonique, un spectacle, un journal, une exposition, un enregistrement...), et nécessitent de garder des traces (carnet de bord, portfolio...)

Un guide pour la mise en œuvre du parcours artistique et culturel :

<http://eduscol.education.fr/cid74945/le-parcours-d-education-artistique-et-culturelle.html>

GMEM : Le Gmem, fondé en 1972 à Marseille par le compositeur Georges Bœuf, est labellisé Centre National de Création Musicale depuis 1997. Ses missions sont définies dans un cahier des charges du Ministère de la Culture et de la Communication et reposent sur la production de la création musicale, la diffusion, la transmission et la recherche.

<http://www.gmem.org>

2. La démarche de création :

Contextualisation	Investigation	Approfondissement	Choix	Structuration	Évaluation
IMPULSER	EXPLORER	ENRICHIR	ARGUMENTER	CONSTRUIRE	RESTITUER
Projet	Des consignes pour orienter, guider.	Contrôler, maîtriser le geste musical.	Négocier...	ORGANISER	Observer
Une intention pédagogique.	De l'intention au son.	Les réponses sont enrichies par le jeu des variables :	Quelles étaient les consignes ?	LES ELEMENTS SONORES	Analyser
Une commande...	Tâtonner	Intensité	Le projet ?		Garder trace
Une écoute d'œuvre.	Encourager la multiplicité des propositions.	Hauteur	La commande ?	dans le temps, l'espace.	Se confronter à un regard extérieur.
Un inventaire de		Timbre	Faire des choix.	Articuler les réponses individuelles et collectives.	Se ré-écouter
La matière sonore disponible.		Durée			
Voix		Introduire des références culturelles*		Mutualiser	
Instruments					
Matériaux					
		*Peut s'envisager en début ou en fin de processus.			
EXPÉRIMENTATION/EXPRESSION			EXPRESSION/CRÉATION		

➤ **Projet de création n°1 : Créer à partir d'une écoute musicale**

Stripsody, 1966

Cathy Berberian (1925-1983)

Musique contemporaine, a capella, musique vocale, chanteuse soprano, partition graphique, onomatopées

Présentation de la grille d'écoute et du questionnement perpétuel.

Il s'agit d'une œuvre a cappella pour femme. Le titre « stripsody » est la contraction de « strip » (comic strip = bande dessinée) et de « rhapsody » (forme musicale libre).

La partition a été dessinée par Roberto Zamarin. Proche du théâtre musical, la chanteuse sonorise cette partition dessinée.

Cathy Berberian est une chanteuse soprano. Elle a épousé Luciano Berio, compositeur contemporain italien avec qui elle a exploré de multiples façons d'utiliser la voix.

1. Que chante Cathy Berberian ? Noter lors de l'écoute ce que l'on entend et comprend.

- Elle imite (des animaux, des instruments de musique, des objets, des personnages, des actions, des extraits de chants connus...)

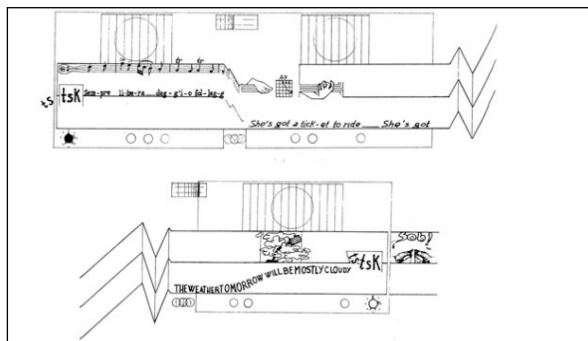
2. Comment s'y prend-elle ? Elle joue avec sa voix en variant l'intensité, le timbre, le registre de la voix (grave, médium, aigu, le mode de jeux).

3. Comparer deux partitions : une partition classique de Bach et la partition de Stripsody. Chercher les points communs et les différences.

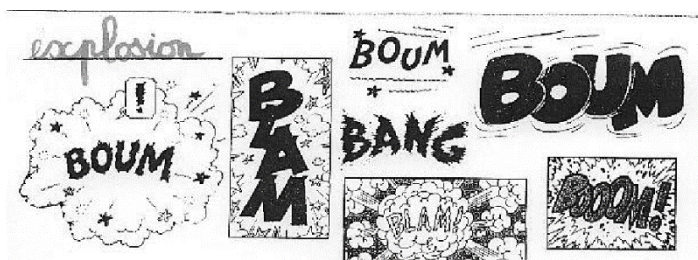
Points communs	différences
Lignes (portées), textes, notes, lecture de gauche à droite	Portée : 3 lignes/5lignes, anglais/allemand, dessin, textes écrits de différentes façon (plus ou moins gras, avec des polices différentes).

La partition de Stripsody est une partition graphique : indication de hauteur (écriture du mot), de nuance (taille des lettres), de longueur.

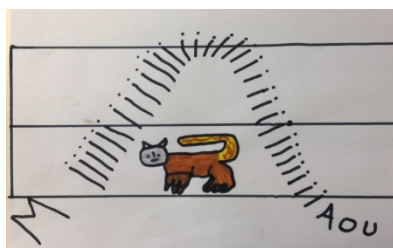
Jeux vocaux pour explorer différents paramètres : la balle qui rebondit, la mélodie dessinée, le cluster, la boule de son. Improvisation avec les pré-noms (trame+prénom).



Chercher des onomatopées dans des BD et réaliser une partition graphique.



Recherche collective des onomatopées pour illustrer le son d'une explosion.



EEP Trois Lucs, CM1

Prolongement : Écouter « comic strip » de Serge Gainsbourg pour retrouver l'utilisation d'onomatopées dans la musique populaire et « Sequenza », de Berio
Apprentissage d'un chant : « Chez le coiffeur », polyphonie au quotidien

➤ **Projet de création n°2 : Créer à partir d'une partition à interpréter**

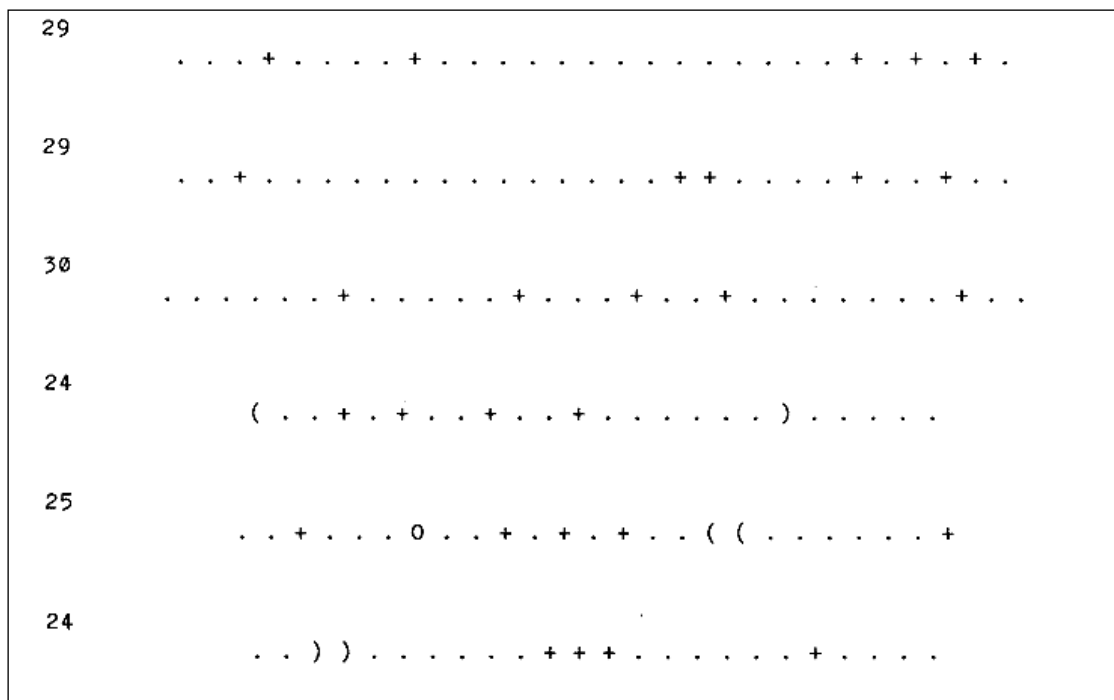
But what about the noise of crumpling paper (1985)

John Cage (1912-1992)

<https://www.youtube.com/watch?v=zWeTHA61mms>

3 à 15 musiciens, à durée indéterminée, chaque musicien a au moins deux instruments de percussions de matières différentes, des feuilles de papier et des matières végétales (bois, feuilles, eau...). A jouer très lentement. Chaque musicien à son propre tempo, il n'y a pas de chef d'orchestre.

- Silence
- + 2 instruments à percussions de matières différentes, joués ensembles
- (sons qui proviennent de la nature (feuilles, graviers, cailloux, eau)
-) reprise du son choisi pour refermer
- o son unique : bruit de papier



A faire avant d'interpréter la partition :

- Classer les différents instruments de percussions en fonction de leur matière (qualifier leur son, s'entraîner à produire des sons différents avec un même instrument)
- Chercher des papiers différents. Trouver plusieurs modes de jeux (secouer, frotter, déchirer, gratter). Qualifier les sons produits.
- Chercher des éléments naturels (feuilles, cailloux, bois...) et les faire sonner. Nommer les modes de fabrication du son, qualifier les sons obtenus.

Après : écouter une version enregistrée de l'œuvre. Travailler en Arts-plastiques sur les collages de Jean Arp. (Papier déchiré, 1930).

« C'est également en 1915 qu'il réalisa ses premiers collages. Il n'était pas bon dessinateur. Frustré d'un de ses essais, il l'avait déchiré, avant d'en reconnaître le dessein dans l'amas de petits papiers tombés par terre. «Le hasard est aussi un rêve», écrivait-il bien plus tard, quand il fut appelé à refaire le point de quarante années de collages à la galerie Berggruen. Il a collé du papier, des tissus, des journaux, des photos, des mots. » Libération



Variantes :

Chaque élève choisit une ligne qu'il va répéter. Donner un tempo commun (métronome) et associer un son aux signes suivants :

- + percussion corporelle
- () un mot chanté
- () son non voisé
- Silence
- Créer sa propre partition, l'interpréter.

Prolongements : écouter d'autres œuvres de John CAGE :

Water Music (1952): https://www.youtube.com/watch?v=h_ik4VMclKA

Story : <https://www.youtube.com/watch?v=6lxBPomdoSY>

- **Projet de création n°3 : Créer à partir d'une consigne, un inducteur // imaginer le paysage sonore d'une planète inconnue**

La notion de paysage sonore :

" Nous proposons d'écouter le monde comme une vaste composition musicale - une composition dont nous serions en partie les auteurs. " Murray Schafer

- Développer une oreille attentive aux sons : le carnet d'écoute

Des exemples d'activités à mener en classe :

1. Etre attentif aux sons environnants : noter la date, le lieu et faire une liste des sons entendus

Les sons de notre école : dans la classe, dans la cour, à la cantine...

Faire le même travail dans différents lieux (maison, parc...).

Classer les sons :

Source du son ? N (naturels), H (produits par une activité humaine, T (technologiques//issus d'une machine)

Durée du son ? C (continu), U (unique), R (répétitif)

Intensité du son : les classer selon une échelle : en bas (doux), en haut (fort)

Selon ses goûts : les classer selon une échelle verticale : en bas (désagréables), en haut (agréables)

Selon la distance de leur source sonore : proche/lointain

D'après « Le son bien entend ! R Murray Schafer, scénar

Associer des sons à des couleurs, une forme, une onomatopée...

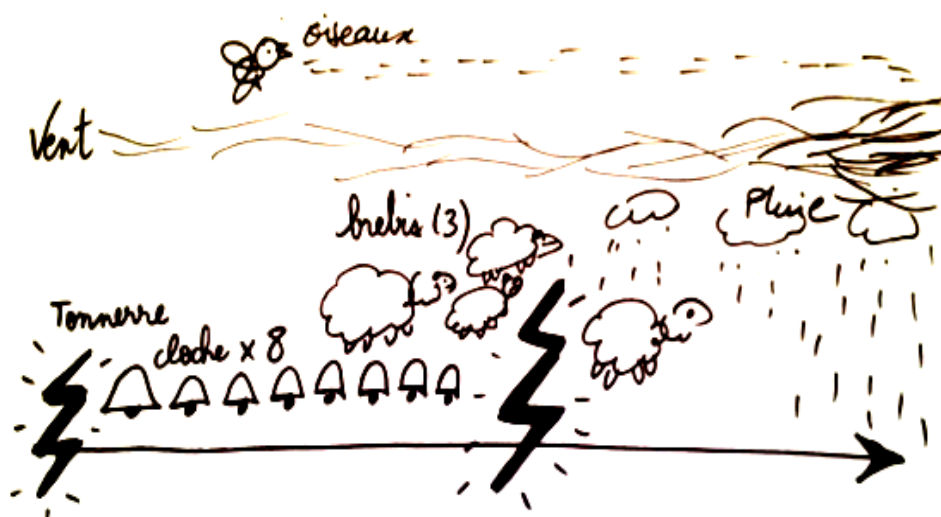
Un exemple : écoute d'un paysage sonore enregistré « Promenons notre oreille à la campagne » chez Fuzeau

Première écoute intégrale : Où a été enregistré ce paysage sonore ? Comment le sait-on ?

Deuxième écoute : Nommer tous les sons entendus, nommer leur source et les qualifier (durée, intensité, distance, onomatopées, agréables/désagréables). Lever la main à chaque fois qu'un nouveau son est entendu. Imiter vocalement les sons.

son	Source sonore	durée	intensité	onomatopée	Agréable/désagréable

Troisième écoute : Réaliser un musicogramme



Explorer des matériaux différents : des sachets plastiques de matières différentes, des papiers, cartons, papier de verre, des objets en métal (conserves, lame sonore, couverts, couvercle...) Chercher différentes façons de faire sonner les matériaux : « avec cet objet sonore, cherche à produire trois sons différents ».

Nommer les gestes (frotter, secouer...), qualifier les sons (en fonction des paramètres du son).

Réaliser un répertoire collectif de sons. (enregistrement/affiche...)

Imaginer le paysage d'une planète inconnue : dessiner sa planète, la décrire et la qualifier (accueillante, inquiétante, mystérieuse...). Choisir trois objets sonores et réaliser un premier paysage sonore. (Individuellement). Enregistrer les productions. Noter les limites (un seul son à la fois).

Enrichir l'imaginaire par des écoutes :

La planète mystérieuse : réalisation d'un musicogramme (vers la partition graphique)

Jeu des cartes sonores

Écoutes :

Planètes, Gustave HOLST :

https://www.youtube.com/results?search_query=Planètes%2C+Gustave+HOLST+

Sud, Jean-Claude Risset : à télécharger sur Musique Prim

Créer : Par groupe, définir une planète et créer le paysage sonore en utilisant les objets sonores proposés, en rajoutant des sons enregistrés. Écrire une partition graphique qui montre la succession des différents événements sonores.

Une aide à la composition :

Quel est l'effet/le ressenti que l'on veut évoquer chez les auditeurs ?

Quelle histoire veut-on raconter ?

Quels sont les sons continus (la trame sonore) que l'on entend sur la planète ?

Quels événements sonores vont apparaître ?

Comment le paysage sonore débute-t-il ?

Comment termine-t-il ?

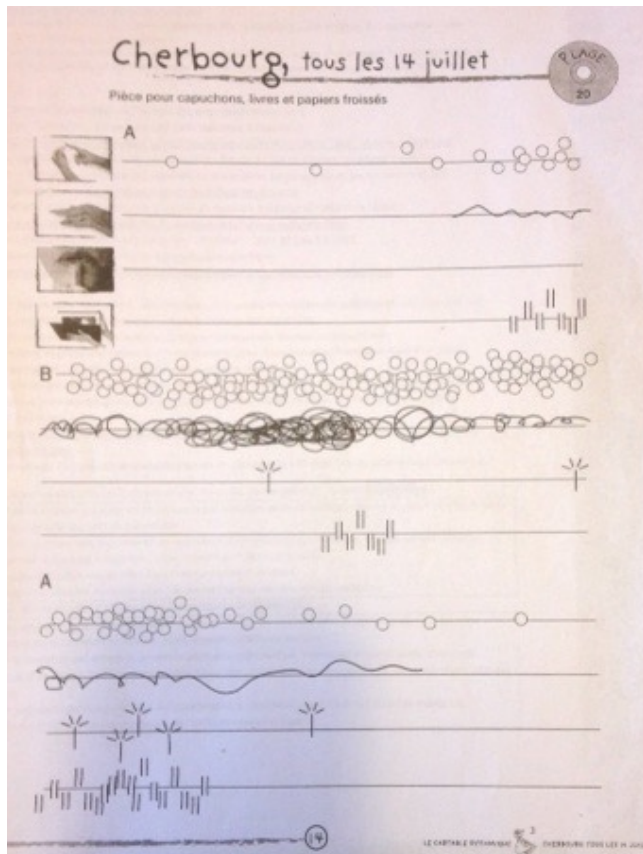
Quels objets sonores pour quelle intention ?

➤ **Projet de création n°4** : interpréter une partition graphique extraite d'un fichier pédagogique : « le cartable rythmique », Fuzeau

1. **Décodage de la partition graphique :**

un instrumentarium (capuchons de feutres, papier, livres), des modes de jeux (fermer le livre d'un coup sec, déboucher le capuchon avec le doigt, froisser le papier et le faire rouler dans les paumes de la main, souffler dans le capuchon), les effets produits.

2. Interprétation de la partition graphique :



4 pupitres, écriture horizontale et verticale à remettre en ligne pour plus de clarté.

3. Inventaire du matériel scolaire à

disposition : chercher des modes de jeux différents, qualifier les sons en fonction des paramètres du son
Exemple : la règle

Taper la règle sur la table //son fort, court, Pac

Faire vibrer la règle //son long...Tzoing

4. Inventer une composition pour illustrer de

manière sonore un des titres suivants :
embouteillage, jour de neige, la fête foraine, au bord de la mer :

Choisir son instrumentarium, travailler sur la densité, l'intensité des événements...

5. Ecrire une partition graphique /

jouer /enregistrer

6. Ecoute de la production enregistrée par Fuzeau

➤ **Projet de création n°5:** Interpréter une partition/propositions de jeux // Collectivum – individuum de Vinko Globokar

Vinko Globokar

"INDIVIDUUM ↔ COLLECTIVUM"

3^e chapitre 24a → 36c

LES RÉACTIONS
(L'improvisation)

Exemple 1 : exercice 26a « l'imitation »

Demander aux élèves d'apporter un objet qu'ils apprécient pour ses qualités sonores sans échanger avec les autres (garder le secret).

Le jour J, chaque élève dépose au centre son objet. Les élèves sont assis en cercle. L'un d'eux est désigné par le meneur. Il choisit un objet, joue pendant un court moment puis donne l'objet à son voisin qui doit reproduire ce qui vient d'être joué...L'imitation doit-être la plus exacte possible. Il faut imiter le produit de celui qui précède : il

s'ensuit donc une imitation de l'imitation//téléphone arabe

III

260

X

Y

Se mettre en cercle autour d'un espace dans lequel sont déposés un grand nombre d'objets divers apportés par les participants (individuellement, sans se concerter) - casserole, machine à écrire, sifflet à bille, marteau, verre rempli de billes, scie,instrument, etc...

Celui qui débute (solo) prend un objet, joue pendant un court moment puis donne l'objet à son voisin. Celui-ci prend l'objet, reproduit (donc imite) ce qui vient d'être joué puis donne l'objet à l'autre voisin dans la chaîne.... etc. Le soliste doit avec chaque objet inventer une courte action, mais pour la "construire" il doit se référer aux chiffres 5, 8 ou 13 qui représentent le nombre d'événements distincts, le nombre d'attaques isolées ou le nombre de manèges différents de l'objet. L'imitation doit être la plus exacte possible (miroir). Il faut érudemment imiter le produit de celui qui précède (ex. III imite II, VI imite V). Il en résultera donc l'imitation de l'imitation de l'imitation etc....

Exemple 2 : exercice 31a

Chaque élève choisit un animal. Avec l'instrument, un objet sonore, ou la voix reproduire le son « imaginé » de l'animal puis éventuellement le « transformé en musique ». La durée de chaque action est libre. Jouer à tour de rôle au signal ou par pupitre (groupe de musiciens) au signal.

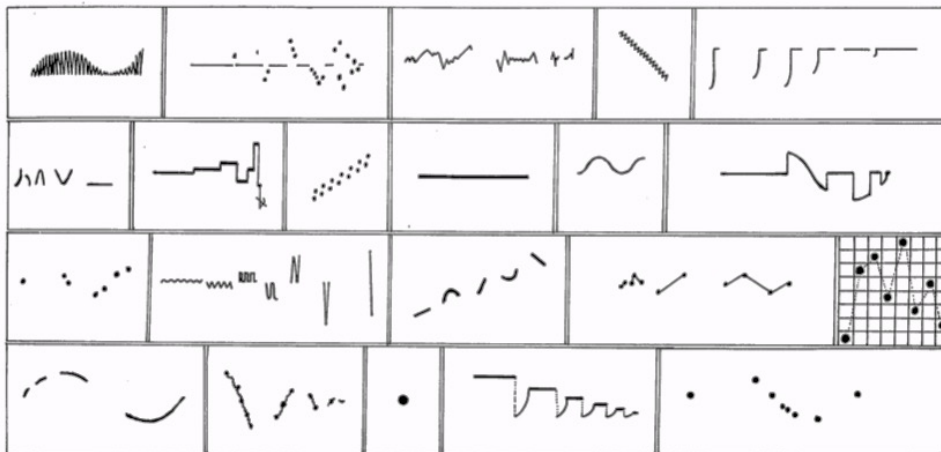
III

31 a

Choisir chaque fois un animal différent. Avec l'instrument, un objet sonore ou la voix reproduire le son "imaginé" de l'animal puis éventuellement le "transformer en musique". Le début doit être toujours synchronisé, pour cela employer un signal quelconque périodique (toutes les 10 ou 20 ou 30 secondes), mais la durée de chaque action est libre.

Sélectionner puis réfléchir avant de produire. Donc il n'est pas nécessaire que tous agissent à chaque signal. Il est même possible que certains signaux restent sans réponse aucune.

Exercice 24 a : solo/tutti //imitation



Participant 1: Solo, tutti: Imitation, participant 2: Solo, tutti: Imitation, participant 3: etc.....

A tour de rôle, chaque membre du groupe joue un court événement musical (solo). Aussitôt après, sur un signe de synchronisation donné par l'un des participants, le groupe imite ce qui vient d'être joué/chanté, se concentrant surtout sur la justesse. L'imitation doit être plutôt puissante, "courageuse". Celui qui est noté doit se référer à une des structures (dessin), la considérant comme un stimulant. Il faut donc inventer et ajouter tout ce qui est nécessaire pour en faire un court événement musical. Ce n'est pas une simple lecture du dessin, mais une interprétation musicale très personnelle de celui-ci qu'il faut essayer de réaliser.

V. Globokar : Individuum ↔ Collectivum

➤ **Projet de création n°6 : Ecrire une pièce musicale dans l'espace de la classe**

Critères de réussite : utiliser l'espace de la classe et explorer différents lieux, définir un trajet, définir des actions et des gestes sonores.

➤ **Projet de création n°7: interpréter une pièce vocale extraite des Haïkus de Victor Flusser//vers la poésie sonore**

<http://www.momeludies.com/musemporaines/52-haiku.html>

Jouer avec son prénom : trame vocale collective (« dans la classe, il y a des garçons et des filles) et soli (prénom).

Un voisin mordu s'éveille
chasse ses puces
précise automne

duree : 30''

Dans cette pièce sont articulées les sons voisins et son voisins. Le mesure 1 un voisin mordu s'éveille présente les sons voisins et les présente dans une relation longue de durée (long plus long court plus plus bref). Les mesures 2 chasse ses puces et 3 précise automne présentent les sons non voisins et leur rapport de durée est de même nature qu'entre les deux groupes dans la mesure 1. La mesure 3 expose une superposition de deux sonorités (voix et non voix) dans la même relation de durée qu'entre les sons dans la mesure 1 et qu'entre les mesures 2 et 3. Cette cinquième mesure est une sorte de synthèse de la pièce. La mesure 5 précise automne est un son de synthèse (résumé). Il est important de montrer aux enfants comment la musique est faite et pas seulement ce qu'elle raconte.)

inspiration sonore (tutti) ensuite bloquer la respiration pendant quinze

chaque enfant chuchote le texte du texte du texte du texte (rythme libre)

atténue dure (glotte fermée)

Voix

un voisin mordu s'éveille
chasse ses puces
précise automne

Haïku 1 : *Un voisin mordu...*

1. Jouer avec les sons voisés et non voisés :

La mélodie dessinée sur une voyelle // Le cluster serré, ouvert // La densité sur une consonne choisie (t, p, f, s, x...)

2. Jouer avec un texte :

Varié la vitesse de récitation du haïku (dire le texte une fois en variant la vitesse, les silences...)

3. Découvrir la partition //interpréter // enregistrer

Haïku 2 : *Bruit de la grêle*

Bruit de la grêle
Bruit du télégraphe
paysage nocturne à la fenêtre

durée : 40''

groupe I : sonoriser le texte à 10 enfants : un palindromique ne doit pas être trop dense : ppp

groupe II : sonoriser le texte à 10 enfants : tempo moyen constant : pp

groupe III : sonoriser le texte à travers un travail de respiration du groupe (représentation et notation des phrases et mots), composer le troisième élément qui se superpose aux deux autres.

Organiser librement la succession et la superposition des trois éléments.

1. Lecture de la partition

2. écriture de la case 3 par groupe de deux

1. Lecture de la partition
2. écriture de la case 3 par groupe de deux

Quelques petits jeux pour jouer avec les instruments

Jeu n°1 : impro cédée // jeu de rythme sur une mesure à 4 temps (cycle 2 et 3) / vitesse /garder une pulsation stable

Matériel : percussions corporelles ou petites percussions (claves, tambourin...)

S'entraîner à compter en mesure 1 2 3 4. Puis jouer sur le 1, sur le 2 puis, puis sur le 3 et enfin sur les 2 et 4. Demander à chaque élève de choisir un temps dans sa tête et jouer.

<https://www.youtube.com/watch?v=9FzxIHWUtq4>

Jeu n°2 : au fur et en mesure (cycle 3)//vitesse /garder un rythme et une pulsation stable

Matériel : des instruments à percussions (œufs)

Les enfants sont disposés en cercle : ils ont chacun un instrument. Le meneur joue un rythme qu'ils doivent reproduire : court court long. Enlever un instrument. Les instruments doivent tourner mais les enfants doivent garder le rythme.

Jeu n°3 : la forêt musicale (Cycle 2 et 3) // Intensité

Des arbres musicaux (chaque enfant à un instrument), un promeneur avec les yeux bandés qui doit éviter les arbres en étant à l'écoute des sons pendant une minute.

Présentation des instruments par le meneur qui en joue et les nomme (apeaux, percussions).

Distribution des instruments.

Variantes : Les arbres jouent doucement et plus fort quand le promeneur s'approche.

Les enfants sont en cercle. Le promeneur est au centre du cercle, les enfants sont silencieux et ne jouent qu'à l'approche du promeneur.

Jeu n°4 : la photo cachée (cycle 1 début cycle 2) //intensité

Les enfants sont disposés en cercle avec chacun un instrument. Une photo est cachée sous un petit tapis en l'absence d'un élève qui doit la trouver en suivant les indications sonores des musiciens : on joue doucement et plus fort quand l'élève s'approche de la cachette choisie.

Jeu n°5 : Le cercle magique (cycle 2 et 3) /vitesse

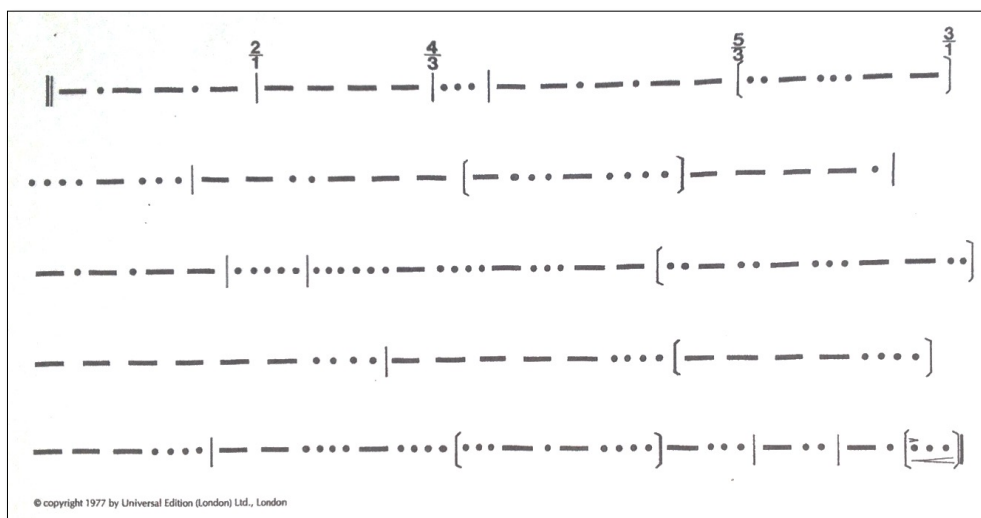
Les élèves sont placés en rond avec un instrument. Chacun joue à tour de rôle comme il le souhaite.

Puis demander aux élèves comment faire pour faire un tour très rapide : jouer chacun un coup.

Augmenter la vitesse. Varier le nombre de coups (2, 3). Puis proposer aux élèves de tiler les sons : seul puis un petit peu avec son voisin...

➤ **Projet de création n°8 : interpréter une partition graphique du compositeur**

Alan Brett, avec Elan



DIRECTIVES DE JEU

NOMBRE D'INTERPRÈTES

Pour 5 interprètes ou multiples de 5.

ORCHESTRATION

Toute orchestration est envisageable, ainsi qu'une interprétation vocale (le compositeur prévoit une orchestration de percussions à hauteur déterminée ou indéterminée).

SIGNES UTILISÉS

— et • deux sons différents (de même durée) ou un son long et un son bref (différents ou non)

[•• — ••• —] répéter la section. En l'absence de crochets, continuer la lecture sans répétition ; les barres de mesure ne servent qu'à faciliter la lecture.

2/1, 4/3, 5/3, 3/1 entrées des diverses voix

INTERPRÉTATION

La pièce est un canon.

2/1 la deuxième voix commence quand la première voix a atteint ce point

4/3 la quatrième voix commence quand la troisième voix a atteint ce point

5/3 la cinquième voix commence quand la troisième voix a atteint ce point

3/1 la troisième voix commence quand la première voix a atteint ce point

À la fin de la pièce, tous répètent la dernière mesure [•••] plusieurs fois jusqu'à atteindre ensemble une intensité maximale. Sur un signe, tous s'arrêtent. Le reste du temps, la pièce doit être jouée plutôt doucement.

Pour les répétitions, il est peut-être plus facile de lire la pièce à l'unisson. Dans ce cas, il est préférable que tous les interprètes choisissent l'option :

— valeur longue

• valeur brève

1. Interpréter la partition
2. Ecrire une partition qui reprenne les éléments graphiques (., —) et les éléments musicaux : barre de mesure, crochet de répétition, Crescendo/decrescendo, début/fin

➤ **Projet de création n°9 : Créer une production sonore à partir d'un inventaire de papier et d'une chanson**

Laissez parler les petits papiers
A l'occasion, papier chiffon
Puissent-ils un soir, papier buvard
Vous consoler

Laissez brûler les petits papiers
Papier de riz ou d'Arménie
Qu'un soir ils puissent, papier maïs
Vous réchauffer

Un peu d'amour, papier velours
Et d'esthétique, papier musique
C'est du chagrin, papier dessin
Avant longtemps

Laissez glisser, papier glacé
Les sentiments, papier collant
Ca impressionne, papier carbone
Mais c'est du vent

Machins Machines, papier machine
Faut pas s'leurrer, papier doré
Celui qui touche, papier tue-
mouche
Est moitié fou

C'est pas brillant, papier d'argent
C'est pas donner, papier monnaie
Ou l'on en meure, papier à fleurs
Ou l'on s'en fout

Laissez parler les petits papiers
A l'occasion, papier chiffon
Puissent-ils un soir, papier buvard
Vous consoler

Laissez brûler les petits papiers
Papier de riz ou d'Arménie
Qu'un soir ils puissent, papier maïs
Vous réchauffer

1. Ecoute de la chanson de Gainsbourg « Les petits papiers »
<https://www.youtube.com/watch?v=doYLWFftJ2M>
2. Faire la liste des papiers cités. Réaliser une collection de papiers différents. Expérimenter les sons produits/qualifier/nommer les gestes instrumentaux
3. Réaliser collectivement une composition intégrant des papiers différents / écrire une partition graphique /enregistrer
4. Travailler en arts-plastiques sur les papiers collés :
Un magnifique document pédagogique :
https://www.museebonnard.fr/images/stories/dw/Catalogue_enfants2013.pdf



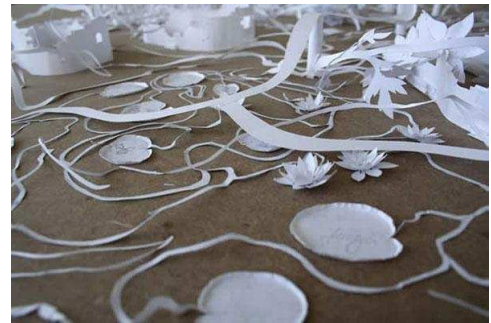
Un parcours d'éducation artistique et culturel autour de la musique contemporaine :
vers l'improvisation, l'exploration, la création
Cycle 3



Henri MATISSE



ARMAN



Peter CALLESEN



Jacques VILLEGLE

➤ **Projet de création n°10 : Illustrer musicalement un tableau**



Paul Klee

Polyphonie

Un parcours d'éducation artistique et culturel autour de la musique contemporaine :
vers l'improvisation, l'exploration, la création
Cycle 3

➤ **Projet de création n°11** : Interpréter une partition John Cage, *Aria*, 1958

<https://www.youtube.com/watch?v=22JLbdkJSkU>

Découvrir la notice :

Cette aria peut-être chanter en entier ou en partie, en solo ou avec l'accompagnement sonore Fontana Mix. La notation représente le déroulement chronologique sur l'axe horizontal et la hauteur sur le plan vertical.

Les lignes vocales sont dessinées de plusieurs couleurs. Chaque couleur représente une façon de chanter. L'interprète doit associer à chaque couleur une manière de chanter.

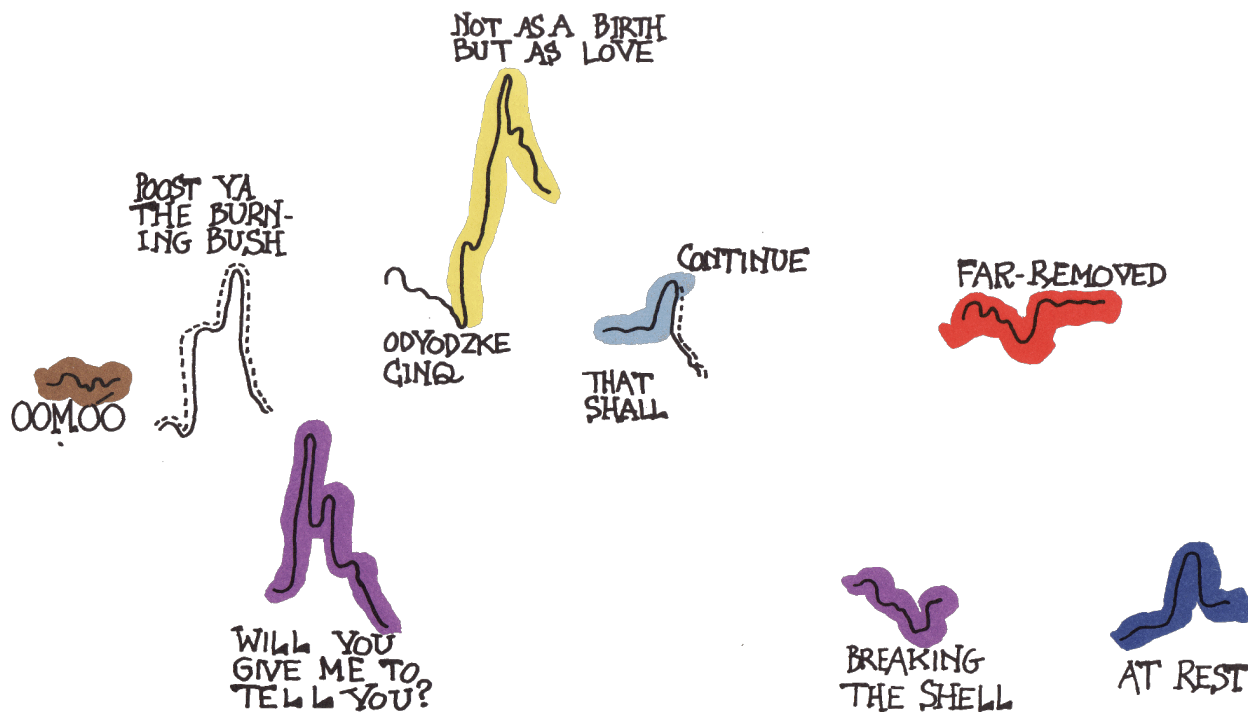
Voici pour indication les choix de Cathy Berberian :

Bleu foncé = jazz rouge = contralto noir en pointillé = parlé noir = dramatique
jaune = soprano colorature orange = oriental vert = folk bleu clair = bébé
marron = nasal

Les carrés noirs représentent des bruits (utilisation non musicale de la voix, percussion corporelles, souffle...)

Le texte utilise 5 langues différentes : arménien, russe, italien, français, et anglais

Les dynamiques (vitesse) et les nuances (intensité) sont choisies par l'interprète.



Un parcours d'éducation artistique et culturel autour de la musique contemporaine : vers l'improvisation, l'exploration, la création Cycle 3

1/Jouer avec la voix :

Transformer son timbre en imaginant des personnages différents (princesse, ogre, souris, extra terrestre, robot, éléphant, lion, roi...), des intentions différentes (triste, étonné, énervé, surpris...)

Transformer son timbre en utilisant des objets (rouleaux, porte voix...)

2/Ecouter des styles de voix différentes : jazz, folk, colorature, parlé, contralto/ les qualifier

3/La mélodie dessinée à partir du mot « bonjour » en différentes langues

4/Ecrire une partition pour voix sur le modèle de Aria « Babel »

ALBANAIS : mirë dita ALLEMAND : guten tag ANGLAIS : hello ARABE : salam BULGARE : добър ден CHINOIS : nǐ hǎo CORÉEN : annyŏng hashimnikka CRÉOLE GUADELOUPÉEN : bonjou CROATE : bok ESPAGNOL : buenos días ESTONIEN : tere GÉORGIEN : gamarjoba ISLANDAIS : halló ITALIEN : buongiorno / ciao JAPONAIS : konnichi wa KURDE : rojbas LUXEMBOURGEOIS : moien MALGACHE : manao ahoana NÉERLANDAIS : goede morgen NORVÉGIEN : god dag POLONAIS : dzień dobry PORTUGAIS : bom dia