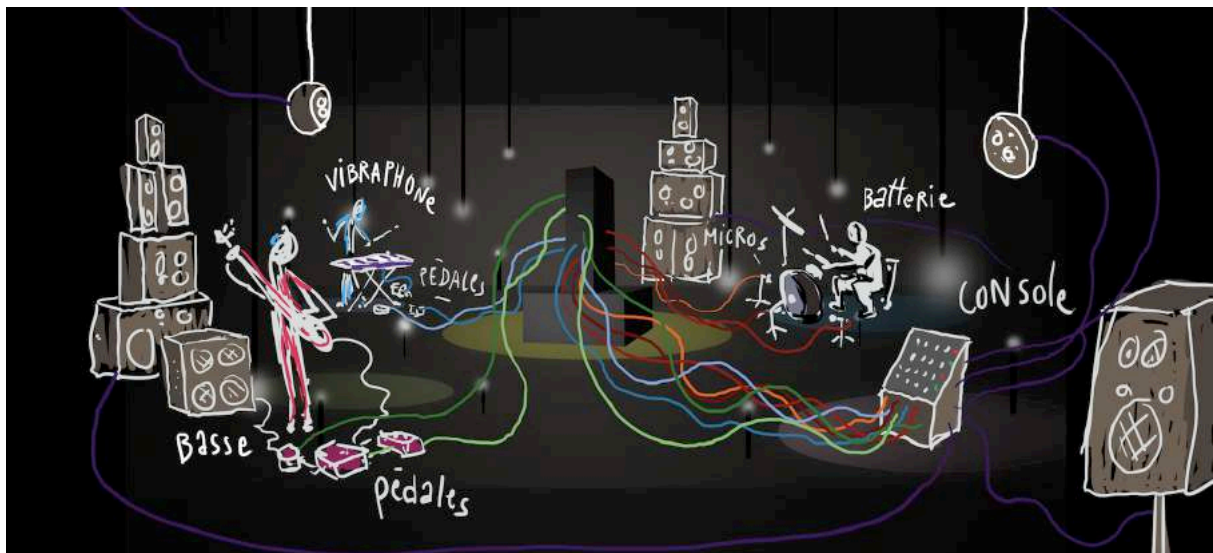




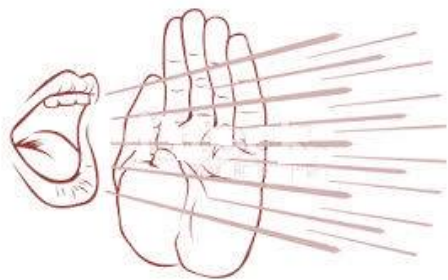
O(h)M, TRITURATEUR SONIQUE

DOSSIER DE PRESENTATION DES ACTIONS PEDAGOGIQUES

DEMARCHE PEDAGOGIQUE
& ATELIERS AUTOUR DU SPECTACLE



Oreilles de tous poils



O(h)M, triturateur sonique, est une proposition visuelle et musicale qui s'adresse aux enfants à partir de 6 ans mais reste un espace de découverte pour toutes les oreilles confirmées ou novices.

L'ambition de ce concert atypique est de créer les conditions d'écoute d'une musique insolite pour des enfants et leurs accompagnateurs. Chaque lieu de diffusion et d'exposition travaille à préparer ses publics, pour les sensibiliser aux spécificités de travaux moins familiers. Il nous faut parfois juste quelques clés de compréhension supplémentaires pour profiter pleinement du processus de création qui nous est proposé. Nous souhaiterions donc par l'intermédiaire du présent dossier, proposer à nos spectateurs des pistes pour accompagner notre proposition.

Dans ce nouveau projet, c'est avant tout le plaisir de l'expérimentation que nous avons choisi de mettre en avant. Le récit échafaudé à partir d'une accumulation d'expériences techniques et musicales retrace les tentatives des personnages qui bidouillent, testent et trafiquent leurs instruments. En présentant ses triturateurs de musique sous un air survolté, parfois inexpérimentés, notre ambition est de tranquilliser les spectateurs afin qu'ils s'autorisent à leur tour à faire l'expérience de sonorités souvent «inouïes». Nous proposons donc de décortiquer sur scène le processus de composition pour partager au mieux notre goût pour des formes et des musicalités singulières.

Les musiques de O(h)M



La musique contemporaine est le fruit d'une longue histoire de recherches musicales et sonores. Cette appellation regroupe cependant un foisonnement de travaux différents.

C'est cette profusion, à la fois savante et délurée, que nous voudrions faire découvrir. Il n'y a pas à proprement parler de musique dite « contemporaine » qui ne trouve ses sources dans

un répertoire classique et/ou traditionnel. Composés par trois musiciens, les différents morceaux de *O(h)M Triturateur Sonique* s'inspirent autant du jazz, que du rock ou encore des musiques dites électroniques. Nous n'ambitionnons pas de présenter une histoire de la musique « savante » ou « improvisée»; nous n'en sommes pas les garants. Simplement, nous souhaiterions faire partager aux publics le plaisir que nous prenons à inventer nos dispositifs, et la joie que nous avons d'interpréter nos compositions. Le récit musical graduel que nous proposons s'appuie sur un découpage séquencé où se crée chaque fois un nouveau morceau (ou une variation du précédent) et s'organise autour du passage progressif d'une introduction acoustique à une diffusion amplifiée.



Les instruments de musique de O(h)M



Le vibraphone est un instrument de musique, de la famille des instruments de percussion, et plus précisément de la branche des claviers. Il comprend des lames en métal que l'on frappe à l'aide de 2 ou 4 mailloches. Il ressemble au xylophone, mais le son en est très différent. Inventé au début du XX^{ème} siècle, cet instrument n'a été que peu utilisé dans la musique dite « classique ». Il trouvera sa place dans le jazz et les musiques savantes contemporaines.



La batterie est un ensemble de percussions composé principalement de fûts (grosse caisse, caisse claire, tom aigu, médium, grave) et de cymbales montées sur pied. D'autres percussions sont utilisées en complément en fonction du ou des styles musicaux (cloches, Agogo, etc.). La batterie sert à marquer le rythme et souvent le dirige au sein des petites ou grandes formations. La batterie est, avec la guitare, la basse ou la contrebasse et le piano, l'un des instruments composant la section rythmique d'un orchestre ou d'un groupe de musique. Son invention au début du XX^{ème} siècle est directement liée à l'apparition du jazz, dont elle deviendra un instrument emblématique.



La guitare basse fait partie des instruments à cordes. Contrairement aux guitares classiques et électriques, la guitare basse a généralement 4 cordes au lieu de 6. (Les modèles de basse à 5 cordes sont également assez répandus). La guitare basse a besoin d'être reliée à un amplificateur pour qu'on entende le son. Le son de la basse est grave. Le bassiste joue de la basse debout ou assis. Inventée dans les années 30, elle supplantera complètement la contrebasse dans les musiques populaires à partir des années 50.



Petit lexique de O(h)M, tritrateur sonique

Musique improvisée :

Avant l'apparition de la notation musicale, la musique se transmettait oralement. Ce type de transmission laissait place à une certaine liberté dans l'interprétation de la musique. Les différentes cultures ont plus ou moins exploité cette liberté, certaines l'ont exacerbé en laissant à l'imagination du musicien une place prépondérante, créant des espaces d'improvisation dans la structure et même dans la conception des morceaux. Dans la musique occidentale, le jazz est aujourd'hui l'emblème de l'improvisation. Il a connu de très nombreuses évolutions durant le XXème siècle, traduisant à chaque fois une envie encore plus grande de liberté : new orleans, cool jazz, be-bop, hardbop, free jazz.

Il s'est également adapté et mélangé à de nombreux langages musicaux, notamment la musique savante européenne, donnant ainsi naissance à ce que l'on appelle aujourd'hui « l'improvisation libre », où l'interprète ne suit plus de codes conventionnels, mais uniquement son écoute et son imagination.

Musique contemporaine :

La musique contemporaine, comme la musique classique, est élaborée par un compositeur qui la note sur une partition, puis elle est jouée par un ou plusieurs musiciens. La musique classique a beaucoup évolué depuis l'époque baroque (XVIIème/ XVIIIème siècle). Principalement fondée sur la notion de tonalité (importance de certaines notes « piliers »), elle évoluera dans l'écriture et l'instrumentation jusqu'à la fin du XIXème siècle, atteignant les limites de cette notion de tonalité.

Ainsi, au début du XXème siècle, les compositeurs occidentaux débiteront leur quête de nouveaux langages, en adéquation avec les révolutions intellectuelles et technologiques de leurs différentes époques : Debussy avec la modalité, Varèse avec le bruit, Schonberg avec le dodécaphonisme, cassure la plus abrupte avec la tonalité car avec ce procédé, plus aucune note n'est considérée comme centrale.

L'après-guerre verra un éclatement et une imagination compositionnelle encore plus forte. Des compositeurs comme Boulez, Stockhausen et Berio, porté par le désir d'oublier ce terrible épisode de l'Histoire, affirmeront leur volonté de faire « table rase » de l'héritage musical occidental.

Musique électronique :

Le développement des machines liées à la musique est né avec le désir des hommes de pouvoir enregistrer puis retranscrire le son. A la fin du XIXème siècle, apparaissaient le gramophone et le phonographe, ancêtres de la platine vinyle. Dans les années 30, les premiers magnétophones sont inventés, offrant plus de fonctionnalités, notamment celles de « couper » et de « coller » le son.

Peu après, apparaissent également, des machines capables de « créer » du son uniquement à partir de l'électricité. Tout cela fût largement suffisant pour que les compositeurs/chercheurs de l'époque, en quête de nouvelles possibilités de création, se jettent à corps perdu dans ces nouvelles aventures. C'est le début de la musique électroacoustique. L'évolution et la démocratisation rapides de ces machines ont permis aux interprètes et aux compositeurs de quitter la sphère « fermée » de la musique contemporaine pour s'intégrer à toutes sortes de musique comme le rock, la pop ou le reggae. Aujourd'hui, de nombreux styles musicaux, regroupés sous l'appellation de « musique électronique », sont fondés uniquement sur l'utilisation de machines à sons.

DES ATELIERS ET DES RENCONTRES AUTOUR DE O(h)M

L'association Trig propose divers types d'ateliers de pratique pour accompagner les publics en amont et/ou en aval des représentations de *O(h)M triturateur sonore*. Nous présentons ici trois des ateliers effectués ou en cours, proposés autour de la musique concrète et imaginés en concertation avec les lieux d'accueil et les groupes scolaires.

Atelier type : O(h)M 1

(Réalisé au Théâtre de Nîmes (30), le 4 décembre 2015)

Public concerné:

Classes d'école primaire à partir du CE1 et classes de collège

Durée : Atelier pour 4 groupes d'environ 15 élèves pour une durée d'environ 1H15 par groupe, soit **5 heures**.

Animé par deux intervenants « musique », interprètes du spectacle *O(h)M*, triturateur sonore.

BILAN

1-Discussion autour du propos du spectacle (environ 15 mn) :

-Visionnage de différentes vidéos illustrant des notions et procédés issus de la musique dite expérimentale :

Comme par exemple : « Water music » de John Cage, « Poème symphonique pour 100 métronomes » de G. Ligeti, « Ionisation » de E. Varèse, « Pendulum Music » de S. Reich et d'autres encore.

(Le choix des extraits et le temps de visionnage variaient d'un groupe à l'autre)

Suivi d'une discussion autour des exemples montrés qui sert d'introduction aux musiques expérimentales : leurs histoires, leurs motivations, leurs réalisations.

Puis les intervenants expliquent la manière dont ils ont utilisé ces choses là dans le spectacle *O(h)M*.

2- La pratique et écoute (environ 1h)

Les intervenants amènent des objets produisant du son et des instruments de musique plus ou moins évolués et expliquent brièvement comment s'en servir.

Le but de la pratique est de mettre en œuvre avec les élèves des concepts musicaux issus des procédés expérimentaux :

- sound painting : un élève (chef d'orchestre) dirige à l'aide de conventions gestuelles simples un orchestre d'élèves qui se seront approprié les objets et instruments amenés pour l'atelier

- Improvisation générative : jouer des pièces basées sur des règles simples d'improvisation. Par exemple, « la pluie » ; tout le monde doit produire un son isolé régulier, avec un espacement compris entre 5 et 10 secondes en essayant de ne jamais jouer en même temps qu'un autre instrumentiste.
- Composition avec contraintes : les élèves jouent une ou des compositions « écrites » d'une manière événementielle.

Ces procédés relèvent de notions que nous avons abordé durant l'introduction : la musique peut être envisagée comme le résultat d'une mise en situation, les sons vivent alors par eux mêmes et ne sont pas « contraints » dans une écriture temporelle figée.

Atelier type : O(h)M 2

(Réalisé à Pézenas, du 21 au 25 mars 2016, en partenariat avec le Centre Ressources Molière)

Public concerné:

Classes d'école primaire à partir du CE1 et classes de collège

Durée : 3 séances de 2 h par classe soit **18 heures**

Matériel : ordinateur, vidéo projecteur, enregistreur numérique, haut parleur, amplificateur, instruments de percussion divers (tom basse, cymbale, cowbell, bendir, carillon...), d'un synthétiseur analogique et d'objets sonores (lithophone, pellicule 35 mm, plat inox...)

Animé par deux intervenants « musique », interprètes du spectacle O(h)M, tritrateur sonique)

Objectif de la séquence : travailler à apprivoiser la matière sonore pour improviser collectivement des paysages de sons en respectant des contraintes établies. Ces moments sonores seront enregistrés et diffusés à l'issue de la sortie de résidence de création de O(h)M, qui aura lieu dans le théâtre municipal de la ville de Pézenas, le 8 avril prochain.

Objectifs intermédiaires :

- Marquer un tempo, repérer et jouer des rythmes et mélodies simples
- Travailler sur l'écoute, les timbres, les intensités, la dynamique
- Découvrir des artistes phares des musiques expérimentales, des oeuvres emblématiques par le biais de vidéos commentés ou d'extraits sonores
- S'exprimer sur ce qui est créé en utilisant le vocabulaire adéquat
- Prendre conscience des possibilités de soi et du monde, développer les facultés de perception de l'élève en : développant son imagination, facilitant son intégration au groupe, enrichissant son vocabulaire de mots nouveaux : vocabulaire du monde sonore (exemple : une vibration, une onde, une fréquence...); également en lui faisant écouter autrement son environnement sonore quotidien (travail sur l'espace sonore, sur la diffusion du son : bruits de la ville, de l'école, de la nature, ...)

Compétences liées à la séquence :

- Concevoir et réaliser une action à visée expressive, artistique et esthétique
- Marquer corporellement la rythmique

- Comprendre la chaîne du son : de l'intention à la diffusion
- Utiliser à des fins artistiques des objets de récupération

Compétences transversales :

- Activités d'expressions, écouter l'autre, accepter ses propositions
- Exercice de la fonction symbolique (représenter quelque chose)
- Sensibilisation aux dangers d'un volume sonore excessif, être capable de s'en prémunir.
- Être capable d'exprimer ses émotions face à une oeuvre artistique (spectacle vivant) et/ou de participer à un projet collectif.

Au fil des 3 séances...

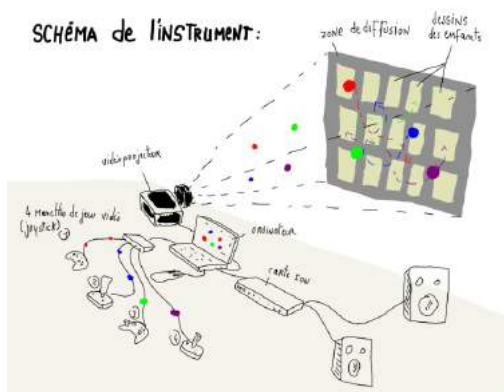
- Jeux sonores : pour éprouver mémorisations, réflexes (autour de claves à mémoriser, de perturbations sonores), de représentation : paysages sonores
- Le travail d'écoute occupera une place essentielle : écoute d'oeuvres diverses : contemporaine, jazz, bruitiste, électronique afin de nourrir la pratique musicale en aval.
- Écoute critique des productions sonores créées au cours des séances.
- Être spectateur : ce travail d'écoute s'opèrera aussi dans l'écoute de l'autre et de ce qu'il va produire lors des moments d'improvisation. L'idée est ici d'alimenter la pratique en offrant un retour critique le plus constructif possible...
- Casser les représentations toutes faites : faire de la musique avec les bruits les sons du monde : le bruit devient musique à partir du moment où on le décide par le geste.

Autre atelier généraliste : Cuisine concrète

Public concerné:

Classes d'école primaire à partir du CE1 et classes de collège

Durée : 4 heures divisées en 2 sessions de 2 heures



Le but de cet atelier est de sensibiliser les enfants aux musiques expérimentales comme la musique concrète ou électronique. Ce type de musique basée essentiellement sur l'effet sonore peut échapper à certains critères classiques tels que le rythme, l'harmonie et la mélodie.

L'idée est donc d'amener les enfants à une écoute de ces sonorités inhabituelles en s'appuyant sur deux univers qui leurs sont plus familiers : à savoir ceux du dessin animé et du jeu vidéo.

L'objectif de cet atelier est de créer un instrument de musique « électronique » en détournant des interfaces de jeu de type joystick. Autrement dit, créer un jeu vidéo de « musique concrète ». Les différents sons qui vont composer ce jeu sont créés et enregistrés au préalable par les élèves. Une installation est ensuite réalisée afin de permettre aux enfants de jouer avec leur banque de sons. Le support de projection est constitué par les objets utilisés pour réaliser chaque son et chaque fois que l'on clique un son, une animation visuelle est diffusée sur l'objet concerné via un vidéoprojecteur.

UN PEU DE O(H)M EN CLASSE

Pistes pédagogiques possibles proposées par les intervenants aux enseignants, autour du spectacle

CYCLES 2

Littérature, découverte de l'écrit, s'appropriier un langage (MS, GS)

Travail sur le lexique des sons à travers une proposition non exhaustive d'ouvrages :

-collection *L'art pour les tout-petits*, éditions Gallimard jeunesse

(vocabulaire des gestes instrumentaux : froter, pincer, taper, souffler, secouer...)

- *Le concert des hérissons* M.Waddel et J.Barton, éditions Kaléidoscope

(les verbes : bourdonner, tonner, résonner, crier, ululer, caqueter...)

-*Foxtrott* de Helme Heine, éditions Kaleidoscope (mots et verbes : silence, bruit, cacophonie, vacarme, charivari, gazouiller, bruire, tumulte, fracas...)

Mais aussi plus généralement :

- *La batterie de Théophile* de Jean Claveri, éditions Folio Benjamin

- *Le trio chinois avec la contrebasse*, Luis Murschetz, éditions La joie de lire

Découverte du monde sonore, à partir d'objets du quotidien réinvestis (GS, CP, CE1) :

planches, bouts de bois, boîtes d'aluminium, couvercles et pots, sacs plastique, plats inox, clés, pavés, tuiles, manches à balais tronçonnés, bacs remplis d'eau, écorce de noix de coco, casseroles, cartons à découper, baguettes chinoises ...

Objectif : création d'une aire de jeu sonore, « **un jardin de sons** » à partir d'objets du quotidien réinvestis artistiquement qui, en lien avec le jardin de l'école (végétal) permettra de travailler à la discrimination entre le matière et le vivant.

Objectifs intermédiaires :

-**Etre attentif au monde sonore** par une écoute préalable des « bruits de l'école » et d'extraits musicaux de musique concrète notamment suivie du jeu musical sur les objets créés

-**Adapter son geste aux contraintes matérielles**, dans le moment d'élaboration des instruments ou objets, dans le moment de jeu avec ceux-ci

CYCLES 3

Histoire de l'art

Musiques improvisées, contemporaines :

-Biographie de certains compositeurs ou musiciens emblématiques

- Autour de la géographie : les pays d'origine de ces artistes, les lieux emblématiques où sont pratiquées et où se développent ces musiques (le centre Georges Pompidou par exemple)

- Découvrir des musiques exigeantes que les enfants ont peu l'habitude de rencontrer : écoute de pièces « phares » de Varèse, de Ligeti, de Boulez, de Zappa (pour la dimension quelquefois humoristique et son engagement dans la musique contemporaine)

Français vocabulaire / musique

- Travail sur le vocabulaire des émotions, utilisé pour commenter le spectacle : « Je parle avec des sons. », utilisation de la musique pour mettre en son des émotions et des sentiments : la colère, l'amour, la rage, la tendresse, la peur

- Vocabulaire technique, champ lexical de la musique : qu'est qu'un son, un bruit, une note, un rythme

- les synonymes et antonymes : le vocabulaire des émotions face à une œuvre artistique.

Français / rédaction

A l'issue de la représentation : rédiger un compte-rendu présentant le spectacle. On peut utiliser comme exemple des brochures présentant des saisons théâtrales ou musicales de lieux emblématiques de la région (Opéra Comédie, Théâtre de Nîmes, scène nationale de Sète, Corum...)

Sciences

Qu'est ce que le son : la vibration, les formes s et le fonctionnement de l'oreille : pavillon, tympan, oreille interne, ...

En lien avec le pilier VII du Socle Commun de Connaissances et des Compétences :

Sensibilisation au danger de volumes sonores trop importants : élaborer une frise dont l'unité de mesure sera le décibel

En lien avec les arts visuels : les propriétés sonores des matériaux utilisés pour créer les objets sonores : le plastique, le bois...

-Travailler sur le classement et la mise en ordre d'images séquentielles, à partir de dessins préalables sur le mode de jeu : « maintenant que les instruments sont fabriqués, si on essayait de dessiner 'le jardin de sons' ? »

Des liens avec d'autres disciplines :

-Maîtrise de la langue : nommer les matériaux, les éléments, les objets et instruments élaborés, les utiliser pour bruiteur un conte travaillé en classe, faire deviner un personnage ou un lieu du conte par un ou plusieurs sons

-Travail de l'écrit : Etre capable d'écrire phonétiquement le nom des instruments préalablement dessinés. Pour les CE1, rédiger une phrase expliquant le mode de jeu des instruments dessinés (exemple: on le frotte, on le frappe avec des baguettes, on le secoue, ...)

-Développement durable : donner « une seconde vie » sonore et esthétique à des objets de récupération réinvestis

-Histoire des arts : découverte de formes musicales du vingtième siècle à travers l'écoute commentée d'œuvres emblématiques (cf : voir liste fournie par TRIG)

Compétences sociales et civiques

Etre spectateur/être acteur

- s'impliquer dans un projet : « un avant, un pendant, un après »
- développer la concentration et l'attention

TUIC

- Réaliser des recherches sur certains compositeurs ou musiciens en vue de la réalisation d'une « exposition » à l'attention des autres classes de l'école ou des parents.
- à l'aide d'un petit enregistreur numérique et d'un logiciel élémentaire de montage libre de type « Audacity » : collecte de sons de l'environnement proche des élèves : les bruits de la cour, les sons dans la classe, au stade...

Arts visuels

- Réalisation de panneaux et d'affiches pour l'exposition
- Construction d'objets sonores à partir de matériaux de récupération : rhombes, lithophones, maracas...

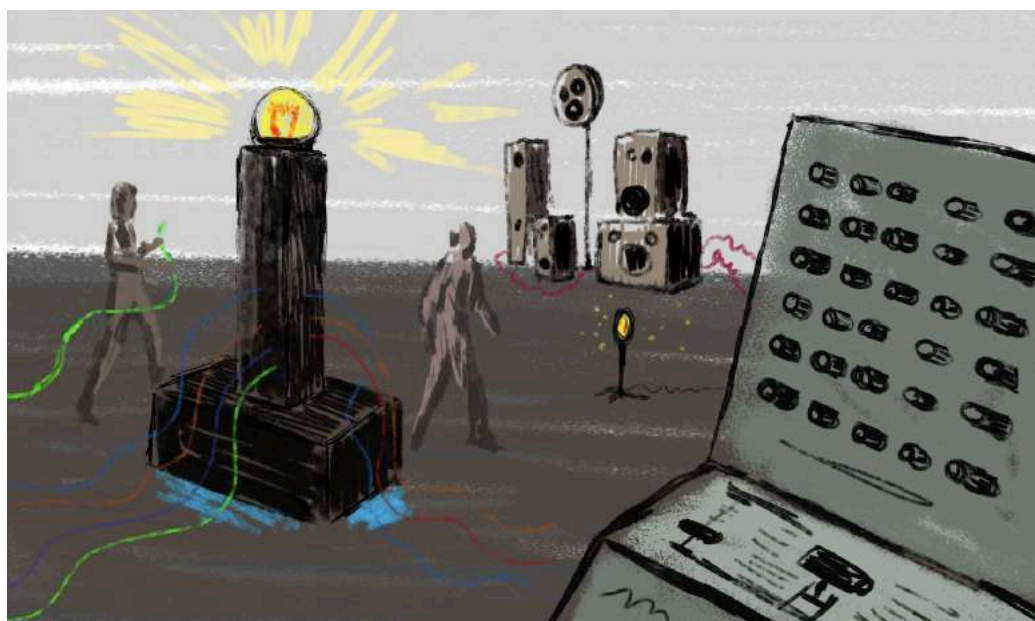


/CONTACTS/

Artistique, diffusion : Jean-François Oliver, contactassotrig@gmail.com,
+33 6 62 09 49 82

Administration/Production : Agnès Lété, agnes.otarie@gmail.com,
+33 6 61 53 33 79

Crédits visuels O(h)M, photo : Christophe Blanc, Valparess.



Illustrations : Christophe Blanc - Valparess

