



Journée 4
Éducation musicale
Les Pacitrolls – dernière épreuve : le défi musical

Compétences du socle :

- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps - Coopérer et réaliser un projet collectif

Compétences travaillées :

- Reproduire et interpréter un modèle rythmique
- Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux, d'aires culturelles différents et dans un temps historique proche. ➤ Argumenter un jugement sur une musique tout en respectant celui des autres.
- Écouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité.
- Explorer les sons de son environnement, imaginer des utilisations musicales, créer des organisations dans le temps d'un ensemble de sons sélectionnés

Préparation matérielle :

- découper les deux planches de nombres jointes en annexe : elles serviront pour les deux tirages au sort décrits dans la diapositive 25.
 - ⚠ - **Ne découper que la quantité correspondant au nombre d'élèves de la classe** (ex. : pour une classe de 21 élèves, on découpera les papiers numérotés de 1 à 21)
 - **Conserver séparément les étiquettes de chaque planche de nombres**
- prévoir pour chaque planche de nombres, un petit sac/une corbeille/un récipient dans lequel seront placés les papiers numérotés pour le tirage au sort
- prévoir un pan du tableau de la classe propre et vierge : il sera le support sur lequel on écrira la « partition »

Pour réaliser l'activité, les élèves utiliseront leur matériel d'écolier : table, trousse, stylos, ciseaux, règle, livres, feuilles de papier ... et éventuellement celui de la classe : agrafeuse, boîte de trombones, dévidoir d'adhésif ...

Le bouton pause apparaîtra sur certaines diapositives afin de mettre la vidéo en pause pour : -

mener une activité de pratique musicale ou d'écoute

- réagir à une écoute
- procéder au tirage au sort

Déroulement :

1. Appréhender la notion de HASARD par le biais d'une courte activité rythmique (diapositives 6 à 15)

Mise en activité des élèves après l'évocation de MOZART, qui utilisait le hasard dans certaines de ses compositions.

► Jeu à partir de trois formules rythmiques simples, présentées d'abord séparément, puis à jouer dans l'ordre indiqué par les dés « lancés ».

L'activité est guidée : l'audio permet d'écouter chaque formule rythmique, jouée quatre fois, puis de s'entraîner à la reproduire de la même manière, en boucle, 4 fois. Pour chaque formule, la pulsation est d'abord donnée sur 8 temps.

A cet effet, le bouton « pause »  signale que le diaporama peut être interrompu pour laisser à la classe le temps de jouer, de répéter chaque formule rythmique.

► Lors de l'enchaînement des 3 formules après le lancer des trois dés, l'enseignant –ou un élève – marquera la pulsation (avec des claves ou un tambourin) afin de maintenir une régularité et une simultanéité dans la production rythmique collective.

2. Découvrir des œuvres musicales basées sur le HASARD (diapositives 16 à 20)

Découverte de **John CAGE** au travers de deux pièces :

- un extrait audio de la *Sonate V* pour piano préparé (diapositive 15) □ un extrait vidéo de 4'33 (diapositive 16)

Le bouton « pause »  signale que le diaporama peut être interrompu juste après l'écoute pour permettre un nécessaire temps d'échange sur ces œuvres surprenantes, déroutantes et les réactions suscitées.

► Au cours de l'échange collectif, l'enseignant joue le rôle de distributeur de parole et se garde de donner son avis.



Apport de connaissances

Même si MOZART tirait parti du hasard dans certaines de ses compositions, ce n'est véritablement que deux siècles plus tard, au XXème siècle, que l'usage du hasard se généralise.

Selon les compositeurs et les aires musicales où il se développe, ce principe sera utilisé à différents degrés dans la création musicale.

Ainsi, l'Europe s'en servira de manière restreinte et contrôlée, tandis qu'en Amérique, les compositeurs en feront en amont un principe beaucoup plus intégral.

À son degré le plus extrême, la musique **aléatoire** se manifeste par **une indétermination totale**.

C'est le cas de la célèbre pièce **4'33** (1952) de l'Américain John CAGE

Il s'agit d'une œuvre entièrement composée de silence et où le musicien fait simplement des figures gestuelles pour figurer les trois mouvements qui la constituent. Son exécution réside essentiellement dans les réactions du public, les bruits du dehors... CAGE l'utilise d'une façon moins radicale dans une autre de ses œuvres, Aria (1960).

Quelques autres références :

Pierre BOULEZ, dans sa *Troisième sonate pour piano* (1957), choisit parmi huit possibilités l'ordre dans lequel il exécute les cinq parties qui constituent l'œuvre, la plus longue (Constellation) devant toujours rester au centre.

Éclat (1965) écrit par **Pierre BOULEZ** est aussi un très bon exemple de hasard de contingence puisqu'en différents moments, le compositeur compose les conditions d'une tension musicale singulière en laissant indéterminé l'ordre dans lequel une série d'évènements précis vont s'enchaîner, le chef n'indiquant qu'au dernier moment aux instrumentistes quel geste immédiatement à réaliser.

BOUCOURECHLIEV présente, lui, dans *Archipel 4* (1970), des structures musicales « à jouer dans un ordre librement et instantanément choisi au cours de l'exécution. »

- 3. Réaliser le défi musical de cette dernière aventure : créer une musique qui libèrera Noa des *Pacitrolls*, en prenant appui sur une œuvre musicale relevant totalement du hasard (diapositives 21 à 27)**

La réalisation du défi de cette dernière épreuve prend appui sur une nouvelle œuvre entièrement basée sur le hasard. Il s'agit de l'*Erratum musical* de Marcel DUCHAMP.

A. Visionnage de la vidéo de cette **performance** musicale et temps d'échanges sur cette œuvre.

Il s'agit ici d'un extrait de cette version de l'*Erratum* (durée de la version intégrale : ~13 minutes) : un montage vidéo a été réalisé afin d'en percevoir, en accéléré, les différentes étapes.

Il sera possible d'en visionner l'intégralité via ce lien : <https://vimeo.com/54930332>

Le bouton « pause »  signale que le diaporama peut être interrompu juste après l'écoute pour permettre un nécessaire temps d'échange sur cette œuvre insolite et répondre à la question posée avant le visionnage de la vidéo : Quel rôle joue le hasard dans cette pièce ?

B. → Définition du terme ERRATUM avec les élèves : à quel mot fait-il penser ?

erreur

C'est un terme latin qui signifie : faute survenue dans l'impression d'un livre.

→ **Explication** : Marcel DUCHAMP cherche à produire une musique qui ne correspond en rien aux conventions, aux règles habituelles et traditionnelles de composition, pour montrer qu'il s'agit peut-être d'une erreur et qu'il faut penser la musique autrement.



[Apport de connaissances](#)

Pour comprendre la notion d'*Erratum musical*

(extraits de Les opérations musicales mentales de Duchamp. De la "musique en creux", par Sophie STEVANCE, in Images Re-vues, 7 | 2009)

« Artiste peintre confirmé et plutôt talentueux, **Marcel DUCHAMP** connaît également la musique. Plus jeune, il l'a apprise au sein de son environnement familial.

En 1913, l'année qui marque l'invention du ready-made, DUCHAMP introduit pour la première fois dans la composition musicale le hasard : il cherche alors le moyen de se libérer de l'intentionnalité dans l'acte créateur, de la notion de goût par l'indifférence esthétique, ainsi que de l'idée de l'œuvre d'art unique qu'il soumet à la loi du « définitivement inachevé ».

Ce qui compte ici est le cheminement plutôt que le résultat.

A chaque rendez-vous pris avec le hasard, DUCHAMP souhaite faire l'expérience en pensée d'une musique éphémère, effaçable et ineffable, telle une performance musicale qui se vit ici et maintenant en présence d'un auditoire ou non.

La musique de DUCHAMP met donc à l'épreuve l'ensemble des conventions du genre musical, depuis son aspect purement formel, symbolique et sonore jusqu'à sa faculté de (ne plus) solliciter les sens de l'auditeur, de (ne plus) créer d'émotions esthétiques ou de les imiter. (cf. démarche de Merce CUNNINGHAM dans le défi 3 : danse)

Le processus compositionnel de *l'Erratum musical* aura donc été une occupation volontairement privée de tout intérêt esthétique et monotone. « *Il faut parvenir à quelque chose d'une indifférence telle que vous n'ayez pas d'émotion esthétique* », affirme DUCHAMP.

Il s'agit d'échapper au goût de l'auditeur conditionné par l'art romantique, et plus tard l'art expressionniste. DUCHAMP considère ce type d'art comme « non conceptuel » et « pur rétinien ».

Pour y parvenir, l'artiste cherche alors à produire une musique en dehors de toute convention: l'œuvre musicale conceptuelle en est la résultante.

La musique conceptuelle n'est peut-être qu'une mise en garde vis-à-vis d'une « erreur » musicale (un *Erratum*) pour signifier la situation dans laquelle se fourvoie la composition musicale traditionnelle, méthodique et tonale. Privée de dimension acoustique, la musique est-elle encore « musique » ? La musique conceptuelle montre qu'elle est encore de la musique, mais différemment.

Ainsi, comme l'ensemble de son œuvre et de sa pensée, la musique de DUCHAMP est complexe parce qu'étrange. Elle rebute, fait sourire, sinon intéresse et captive. Mais indépendamment de cette impression de nager en plein chaos, nous sommes bel et bien dans une situation musicale, et peu importe laquelle *a priori* car cette curieuse sorte d'expérience à laquelle Duchamp nous convie est devenue un terrain fertile pour des héritiers venus de tous les horizons artistiques.»

C. Mise en œuvre du défi

- **Exploration sonore** menée à partir d'objets du quotidien de l'écolier. Ceux-ci seront détournés en objets sonores.
Le choix s'est porté sur les objets sonores plutôt que sur la voix, afin de moins déstabiliser les élèves peu familiarisés avec la démarche d'exploration et de création sonore.
Cinq minutes sont suffisantes pour permettre à chaque élève de proposer deux gestes.
On procède ensuite à un « tour de classe » afin de répertorier les différentes trouvailles et permettre à des élèves moins inspirés de tirer parti de ce temps de mutualisation pour retenir une idée.

- **Tirage au sort**

Il s'agit d'un double tirage au sort :

- Le premier afin d'attribuer à chaque élève un numéro. ► UTILISER LA PLANCHE n°1 fournie à cet effet en annexe à ce document
- Le second afin de déterminer l'ordre dans lequel les élèves vont jouer. ► UTILISER LA PLANCHE n°2 jointe en annexe

INSCRIRE LES NOMBRES AU TABLEAU AU FUR et à MESURE du TIRAGE AU SORT : ce tirage au sort permet d'écrire la PARTITION de la pièce musicale.

- **Création sonore**

Il faut un « chef d'orchestre » (qui peut être un élève) qui va suivre avec une règle au tableau l'avancée dans la partition et permettre ainsi un enchaînement plus fluide des différentes interventions, en sachant qu'il peut néanmoins y avoir des silences plus ou moins longs entre chaque « solo ».



- Bien rappeler la consigne : Il s'agit de faire une proposition différente de l'élève qui me précède !
- Avant de démarrer la création sonore, prendre le temps de lire calmement la « partition » pour que chacun visualise bien le moment où il va jouer.
- **Ne pas parler une fois que la création sonore commence.** Les regards sont importants et suffisent à indiquer à quelqu'un que c'est à lui !

Dans la mesure du possible, enregistrer cette première version pour en garder une trace, pouvoir la réécouter et s'assurer que la consigne a bien été respectée.

Ce support permettra d'envisager une suite à cette activité (Cf. prolongements proposés ci-après)

PROLONGEMENTS POSSIBLES à cette séance :

- **Poursuivre l'activité rythmique, inspirée de la « technique » de MOZART :**

- avec trois dés à faces 1, 2 et 3
- avec 6 dés à 6 faces, après avoir créé trois nouvelles formules rythmiques, toujours sur la base de sur 4 pulsations Variantes : ne

pas se limiter aux frapper dans les mains :

- varier les percussions corporelles / utiliser la voix
- utiliser la voix sous toutes ses formes : chantée, parlée, murmurée, utiliser des onomatopées
- utiliser des objets du quotidien détournés en objets sonores, ou des petites percussions
- jouer les trois formules simultanément / en canon : POLYRYTHMIE

- **Poursuivre la création sonore inspirée de *l'Erratum musical* de Marcel DUCHAMP**

A l'issue de cette séance, la « mélodie salvatrice » créée collectivement est une première production, une base de travail qu'il sera intéressant de rejouer et d'exploiter :

- en cherchant d'autres gestes : avec les objets, mais également avec la voix, les percussions corporelles...
- en affinant les gestes trouvés pour qu'ils soient plus musicaux
- en jouant davantage sur les paramètres du son - et notamment pour ces objets sonores - sur l'intensité (doux/fort/ mezzo forte/ en crescendo/ en decrescendo) et la durée (varier le tempo)
ex. : on choisit une seule intensité pour toute la pièce (tout le monde joue piano) on jouera sur les 3 nuances : piano/ mezzo forte / forte OU on percevra tout au long un crescendo progressif entre le premier élève qui jouera et le dernier.
- en procédant à un nouveau tirage au sort pour changer l'ordre de passage
- en trouvant une autre façon d'écrire la partition, que simplement par les nombres dictés au tableau.
ex. : partition graphique pour laquelle on inventera un codage pour chaque geste trouvé

- Lien vers une autre version de *l'Erratum musical* de Marcel DUCHAMP

<https://www.youtube.com/watch?v=0wgnjy60p68> La mise en scène y est différente.

Cette version étant très longue (53 minutes), on pourra simplement visionner des fragments de chaque étape afin d'y retrouver le processus.

ANNEXE 1 Matériel pour le 1^{er} tirage au sort (attribution d'un numéro à chaque élève)

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	17	18	29	30	31	32

ANNEXE 2 Matériel pour le 2nd tirage au sort (ordre de passage de chaque élève)

ORDRE de PASSAGE à NOTER au TABLEAU, en ESPAÇANT BIEN LES NOMBRES

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	17	18	29	30	31	32