

Projet Pédagogique

Ghost Notes - Ictus



Le concert : la musique classique d'aujourd'hui

Le jour du concert, tu entendas :

1. « Pression »
composé en 1969 par
Helmut Lachenmann
pour violoncelle
accompagné
d'un danseur

2. «Laplace Tiger»
composé en 2009 par
Alexander Schubert
pour percussion

3. « Lesson 1 »
composé en 1998 par
Fausto Romitelli
(bande sonore)
accompagné
d'un danseur

Ces morceaux de musique ont été écrits il n'y a pas si longtemps, à notre époque, et seront joués par les musiciens d'un groupe qui s'appelle

ICTUS.



Ces musiciens se produisent souvent en concert et aiment la musique qui est composée actuellement.
On appelle ça

LA MUSIQUE CONTEMPORAINE

Cependant, en **musique classique**, on joue très souvent de la musique qui a été écrite lors des siècles passés comme par exemple :



W.A. Mozart (1756-1791)
La Marche turque



L. v. Beethoven (1770-1827)
Symphony No. 5

**Ce sont peut-être
des noms que tu
connais déjà ?**

En connais-tu d'autres ?

Tous ces compositeurs des siècles passés ont écrit de très beaux morceaux.
Du coup, les compositeurs d'aujourd'hui essaient de trouver de nouvelles manières de faire sonner un instrument de musique pour écrire de nouveaux morceaux.

Nous verrons plus tard comment.

Joues-tu, toi aussi, d'un instrument de musique ?

Lequel ?

Ce que tu vas entendre, et quelques jeux autour de ces musiques

Premier morceau : « Pression » d'Helmut Lachenmann



Tu vas d'abord entendre un premier morceau écrit pour le violoncelle.

Le violoncelle est un instrument de la famille des cordes frottées.

En tout, il y a **4 familles d'instruments** :

- **les cordes** : le violon, l'alto, le violoncelle et la contrebasse (parfois on ajoute le piano et la harpe)
- **les bois** : la clarinette, la flûte traversière, le hautbois et le basson
- **les cuivres** : la trompette, le cor, le trombone et le tuba
- **les percussions** : les timbales, les cymbales, le marimba, le vibraphone,

Dans un orchestre, on les retrouve presque tous.

Le violoncelle est le 3ème de la famille des cordes frottées.

C'est la même chose que le violon, mais en plus grand, il sonne donc plus grave.

ECOUTE LE VIOLON (AIGU) BACH - Partita, BWV 1002: I. Allemanda

LA CONTREBASSE (GRAVE) Solo jazz bass Blues in F Charlie Parker

LE VIOLONCELLE sonne entre les deux : Bach, Gigue

On frotte l'archet sur les cordes et ça produit un son.

Pour faire une mélodie, on appuie avec l'autre main sur les cordes de la touche (le manche du violoncelle) à différents endroits bien précis !

EXERCICE

- 1) Essaie de trouver dans la classe un objet qui sonne aigu (comme le violon) et un objet qui sonne grave (comme la contrebasse)

(prends un crayon ordinaire pour frapper sur cet objet, c'est comme ça que tu pourras le faire sonner!)

- 2) Helmut Lachenmann a voulu écrire un morceau pour le violoncelle en utilisant plein de manières différentes de produire un son. Comment à ton avis ?

Avec son archet, il va frotter doucement sur les cordes, il va taper sur son violoncelle, il va frotter les cordes pour créer des sons que l'on n'avait jamais entendus !

EXERCICE : PAR GROUPE DE 5

- 1) Essayez de trouver dans votre classe 3 objets :

À quoi sert cet objet ?

Comment l'utilisez-vous en classe ?

Est-ce que ça produit un son ?

Essayez de faire **2 sons bizarres** avec cet objet en l'utilisant de différentes manières. (frottez sur la main, contre un autre objet, jetez-le par terre s'il n'est pas fragile, ...)

- 2) Essayez de composer un morceau de musique contemporaine avec ces sons.

Vous pouvez faire comme cela:

– Essayez de choisir une **succession de sons** :

c'est-à-dire d'abord la gomme, puis la latte, puis de nouveau la gomme, puis la craie avec la latte, ... choisissez puis montrez au reste de la classe.

– Désignez un **chef d'orchestre** dans votre groupe.

Trouvez ensemble un geste pour dire « tu joues » et un geste pour dire « stop »

Le chef d'orchestre va composer le morceau en désignant les personnes qui vont jouer (une personne puis une autre, ou plusieurs personnes en même temps, puis de nouveau, ...) en utilisant les 2 gestes: « **joue** » et « **stop** ».

Tu as **5 minutes** pour préparer ton morceau avant de le montrer aux autres !

Le morceau doit durer entre **30 secondes et une minute**.

Deuxième morceau : « Laplace Tiger » d'Alexander Schubert



Alexander Schubert a écrit une pièce pour batterie et y a ajouté des sons électroniques, c'est-à-dire que certains sons (de sa batterie, ...) vont être transformés par un ordinateur.

COMMENT ?

Le musicien derrière sa batterie va jouer de la batterie comme dans un jeu vidéo ! Il aura des sensor, comme dans ta Wii, et les sons et les mouvements qu'il va faire seront transformés en sons différents par un ordinateur et en dessin sur un écran derrière lui. (Remarque: au concert, il n'y aura pas d'écran)

ATTENTION !

Alexander Schubert n'est pas le même compositeur que **Franz Schubert**, qui lui a écrit de la musique à Vienne au 19ème siècle. (Peut-être que tu as déjà entendu parlé de lui ?)

FRANZ SCHUBERT a écrit aussi de très jolis morceaux comme **celui-ci**

EXERCICE

1) Observe ce tableau (dessin 1) :



Est-ce qu'il te fait penser à quelque chose ?
Est-ce plutôt triste ou joyeux ?

Si ce tableau raconte l'histoire d'un personnage, est-ce qu'il est triste ou joyeux ?
Est-ce qu'il court ou il avance lentement, il ne bouge pas ... ?

Est-ce un paysage froid ou chaud ? C'est l'été, l'hiver ? Le matin ou le soir ?

Maintenant que tu as un peu décrit l'histoire du tableau, écoute ces 3 musiques (musiques 7, 8 et 9)

D'après toi, quelle musique va le mieux avec ce tableau ?
Et pourquoi ?

2) **ECOUTE CETTE MUSIQUE** et laisse aller ton imagination à dessiner sur une feuille blanche.

C'est-à-dire : une fois que tu as un peu écouté, choisis tes couleurs et dessines ce que tu ressens. (ça doit donner comme du n'importe quoi ! Ça ne doit pas ressembler à quelque chose de joli que tu connais) (quand ça va vite, as-tu envie de dessiner des traits rapides, quand ça va lentement as-tu envie de faire des longs traits lentement, de faire des ronds, des carrés ...)

Voilà ! Tu as écrit ta première partition de musique contemporaine !

3) Prends la partition que tu viens de dessiner. Par deux (un chef et un musicien), essaie de rejouer la musique que tu as exprimée sur le papier. Un chef dirige en guidant sur la partition (avec un crayon, il t'indique où tu es sur la partition) et toi tu joues !

Tu peux choisir, en fonction du dessin, quel instrument tu vas utiliser.
Tu peux aussi faire jouer ta partition à deux autres personnes.

Troisième morceau : « Lesson 1 » de Fausto Romitelli



Tu vas ensuite écouter un morceau, mais tu ne verras pas les musiciens ! Le morceau a été enregistré.

Un peu comme dans le morceau précédent, le danseur va interpréter la musique avec des gestes (au lieu de dessiner, il va danser).

EXERCICE

1) Le jeu des robots : par groupe de 5

Choisissez un robot (un enfant du groupe) et un chef d'orchestre.

Il reste maintenant les 3 musiciens.

Reprenez vos objets/instruments et choisissez un son avec chacun de vos instruments (ça fait 3 sons!)
A chaque son (3 en tout), associez un mouvement que le robot devra effectuer (par exemple sauter, frapper dans les mains, faire une grimace, ...)

Maintenant au chef d'orchestre de jouer !

Chaque fois qu'il désigne un musicien, ce musicien devra faire le son qu'il aura choisi avec son instrument et le robot devra réagir en faisant le bon mouvement associé ! (Le robot a le dos tourné aux musiciens, comme ça il ne peut pas tricher)

Vous pouvez faire le même jeu avec plus d'instruments et donc plus de mouvements !

Attention chef d'orchestre !

Ne vas pas trop vite, sinon le robot n'a pas le temps d'entendre le son de l'instrument !

2) Couchez-vous sur le sol, les yeux fermés et écoutez cette musique (musique 11). Essayez, en silence dans votre tête, d'imaginer un paysage et une histoire pendant que la musique raconte la sienne.
Après, une fois que la musique est terminée, ouvrez les yeux et racontez-vous les histoires que vous avez imaginées.

Pistes supplémentaires

Voici les vidéos de ce que vous allez voir et écouter le jour du concert.

Voici la pièce pour violoncelle d'Helmut Lachenmann. [Voir la Vidéo](#)

Comme dans nos jeux, la violoncelliste utilise son violoncelle de plein de manières différentes pour produire des sons.

Voici la pièce d'Alexander Schubert. [Voir la Vidéo](#)

Comme tu peux voir, parfois on entend un son quand il ne joue pas, mais quand il effectue un mouvement avec son bras. Et derrière lui, il y a un tableau qui se forme à chaque son. Comme nous avons dessiné en écoutant la musique.

Voici la pièce de Fausto Romitelli. [Voir la Vidéo](#)

Sur la vidéo, on peut voir le danseur. On a l'impression, comme dans le jeu du robot, qu'il effectue un mouvement pour chaque son, mais aussi qu'il interprète par un mouvement les sons qu'il entend.

Si vous voulez en savoir plus sur les instruments de musique:

Voici un « C'est pas sorcier ! »

très bien réalisé sur les instruments de l'orchestre :

[Voir la Vidéo](#)

ou bien sûr, vous rendre dans les salles de concert !

Vous pouvez utiliser ce dossier comme tel mais aussi sous forme de jeu de société !

Les règles du jeu sont simples et vous pouvez l'adapter en y mettant vos musiques et vos peintures.

Bon amusement !

Jeu : «Je fais de la musique contemporaine!

Matériel :

- une plateforme de jeu
- des cartes (3 catégories, à imprimer recto-verso)
 - une playlist
- des images (numérotées avec musiques associées) (3 tableaux et 2 partitions graphiques)

Vous devez vous munir :

- d'un pion par équipe
- d'un dé
- de feuilles blanches et de crayons de couleurs

Préliminaires :

- Formez des équipes de 5 et choisissez votre pion, et le nom de votre équipe. Une fois les équipes formées, chaque équipe doit récolter :
- un objet qui produit un son aigu (vous pouvez vous munir d'un crayon pour le faire sonner)
 - un objet qui produit un son grave (vous pouvez vous munir d'un crayon pour le faire sonner)
 - 3 objets dans la classe. Avec ces 3 objets, vous devez faire 2 sons bizarres
 - former un quatuor à cordes : prendre 4 personnes dans votre groupe et les classer par ordre croissant : le plus petit doit chanter une note aiguë, son voisin, une note plus grave, son voisin, une note encore plus grave, et le plus grand une note encore plus grave (comme le violon, l'alto, le violoncelle et la contrebasse)

Voilà ! Vous avez récolté vos sons ! Vous êtes prêts à jouer!

RÈGLES DU JEU

- 1) Placez votre pion sur la case DEPART. L'équipe qui a fait le plus petit chiffre commence.
- 2) Lancez le dé et avancez du nombre de cases indiqué par le dé
- 3) Arrivé sur la case, effectuez l'épreuve : chaque case correspond à un type d'épreuve :



- Le VINYL-HORLOGE :

Piochez une carte « musique » et une carte « temps »

Vous devez créer une musique (avec les sons indiqués sur la carte musique et suivant le temps indiqué sur la carte temps. Il y a un temps de préparation et un temps d'exécution)
Les épreuves peuvent se faire avec ou sans chef d'orchestre.

Avec chef d'orchestre (pas de temps de préparation) : vous désignez dans votre groupe un chef.

Le chef choisit un signe pour dire « tu joues » et un signe pour dire « Stop ».

Le chef va créer sa musique en désignant les sons qu'il veut entendre successivement. Il peut entendre plusieurs sons en même temps (attention ! On doit tout entendre!), longtemps ou pas.

Sans chef d'orchestre (avec temps de préparation) : décidez entre vous comment vous allez présenter votre musique : un son, puis un autre, puis deux en même temps, puis de nouveau le premier son , ...

Les musiciens du quatuor à cordes ont le droit d'avoir aussi un instrument.



- Les FLÈCHES À DOUBLE SENS:

Si vous tombez sur cette case avec un nombre PAIR : avancez de ce nombre ;

Si vous tombez sur cette case avec un nombre IMPAIR : reculez de ce nombre ;

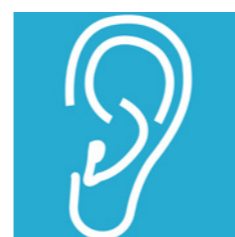
Si vous tombez sur cette case avec le chiffre 6 : passez votre tour.



- Le COEUR:

Si vous tombez sur cette case avec un nombre PAIR : continuez votre route.

Si vous tombez sur cette case avec un nombre IMPAIR : suivre la flèche droite ou gauche.



- L'OREILLE:

Vous devez piocher une carte « écoute » . Écoutez les musiques indiquées sur la carte (reprises dans la playlist) et faites l'épreuve associée.

! ATTENTION !

Ces épreuves sont à effectuer par toute la classe (pas seulement par l'équipe qui a tiré la carte).

4) Chaque équipe joue tour à tour.

5) Le premier arrivé à la case ARRIVEE a gagné

Les cartes: recto

Les cartes: verso



Choisis un des 3 tableaux.
À quoi cela te fait-il penser ?
Est-ce un paysage triste ou joyeux?
Il fait chaud ou froid?
C'est l'hiver ou l'été?
Le matin ou le soir?

Écoute les 3 musiques et choisis celle qui s'associe le mieux à ce tableau.
Pourquoi?

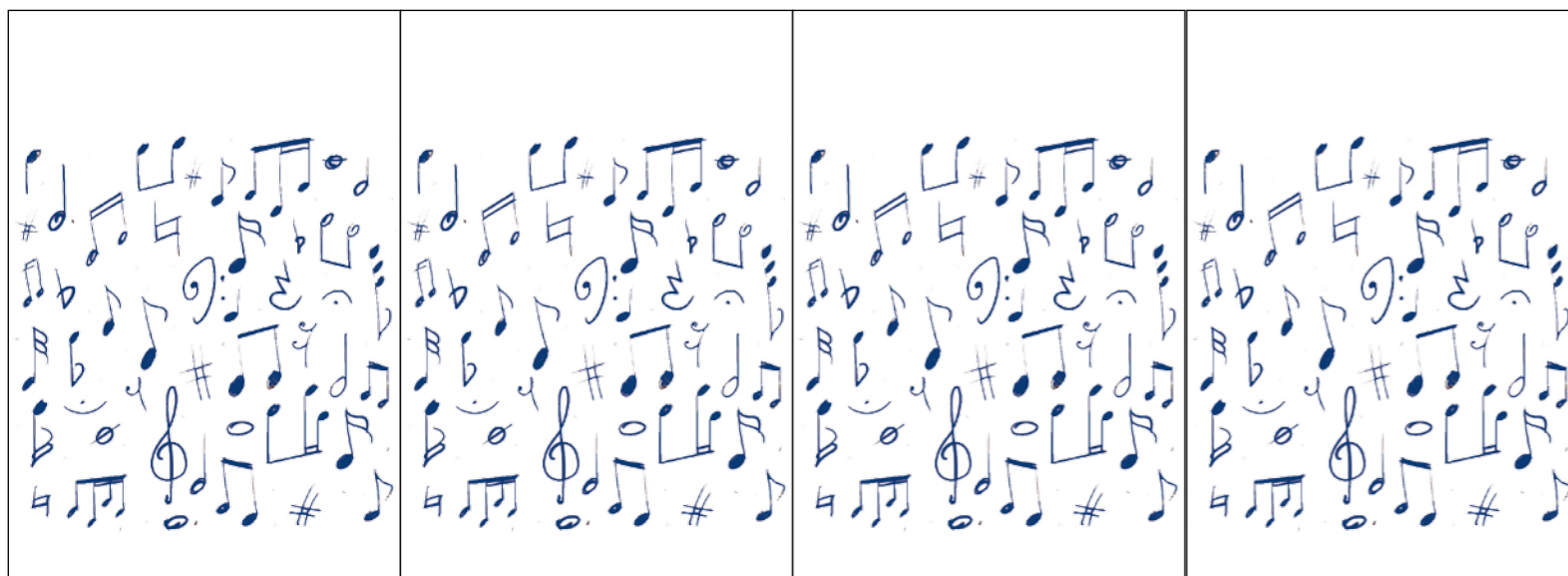
Choisis dans ton groupe un chef d'orchestre et un musicien Si vous avez déjà effectué l'épreuve « balade du crayon sur la musique », prends cette partition graphique, sinon choisis un des 2 exemples.

Le chef d'orchestre va se balader, avec sa baguette/crayon, sur la partition (pas trop vite!) et à toi d'interpréter avec tous les instruments de ton groupe les traits sur la partition (gros traits = objet métal, traits rapides = sons rapides ...)

Écoute au choix la musique 11, 12 ou 13
Ferme les yeux et essaye d'imaginer un paysage que raconterait la musique.

Une fois la musique terminée, partage avec le reste de la classe l'histoire que tu as entendue et imaginée.

BALADE DU CRAYON
Écoute la musique 7 ou 10 pendant quelques secondes et choisis une ou plusieurs couleurs.
Pendant que tu écoutes la musique, laisse aller ton crayon sur la feuille. Ça doit être comme du « n'importe quoi »
Si la musique va vite, qu'as-tu envie de dessiner comme traits ? Si tu entends de la flûte doucement, qu'as-tu envie d'utiliser comme couleur ?
Une fois terminé, tu as créé ta partition graphique !

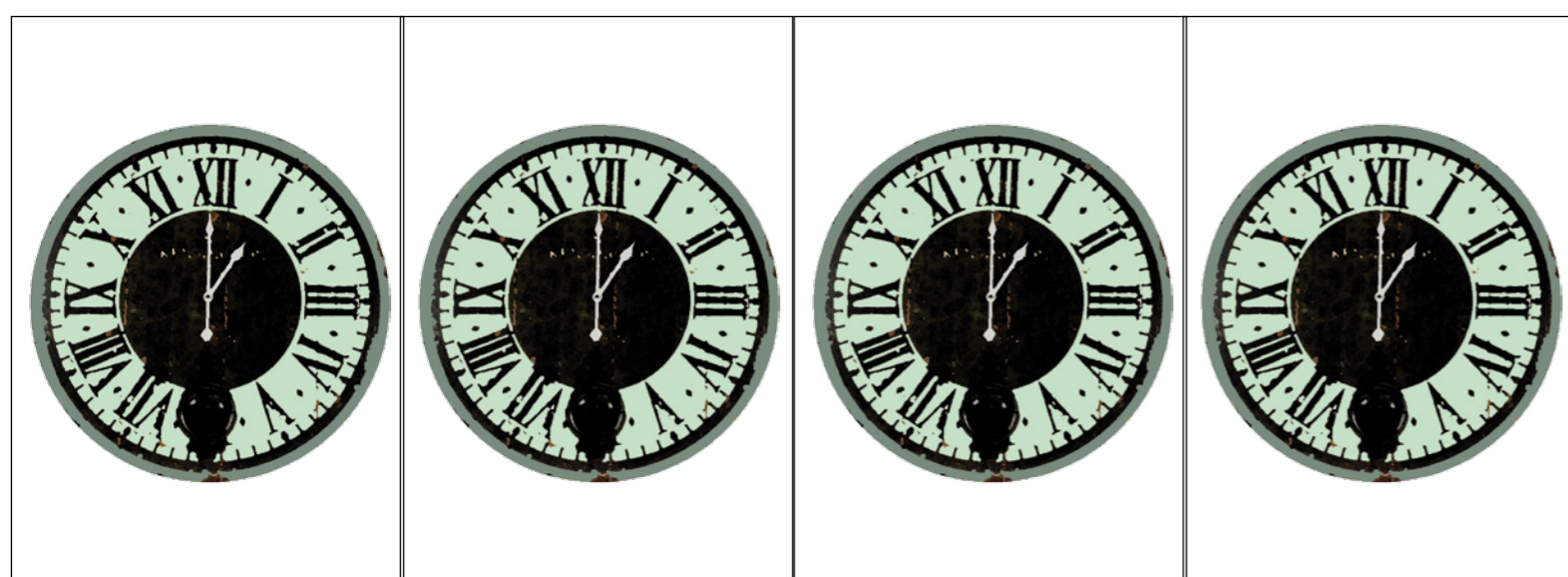


Compose une musique avec 3 objets

Compose une musique avec
- 2 objets
- quatuor à cordes

Compose une musique avec tous les instruments

Compose une musique avec
- 2 objets
- un son aigu et un son grave



Sans chef d'orchestre
5 minutes pour préparer
30 secondes de musique

Avec chef d'orchestre
pas de préparation
improvisation

Sans chef d'orchestre
2 minutes de préparation
45 minutes de musique

JEU DES ROBOTS
Choisissez dans l'équipe un chef d'orchestre et un robot. Les autres, prenez un instrument. Un instrument = un son
A chaque son, associez un mouvement que le robot devra faire quand il entendra ce son.
Le robot a le dos tourné au chef. Le chef désigne à chaque fois un musicien qui fait son son, et le robot doit faire le bon geste associé !
Le jeu peut durer jusqu'à 2 minutes.

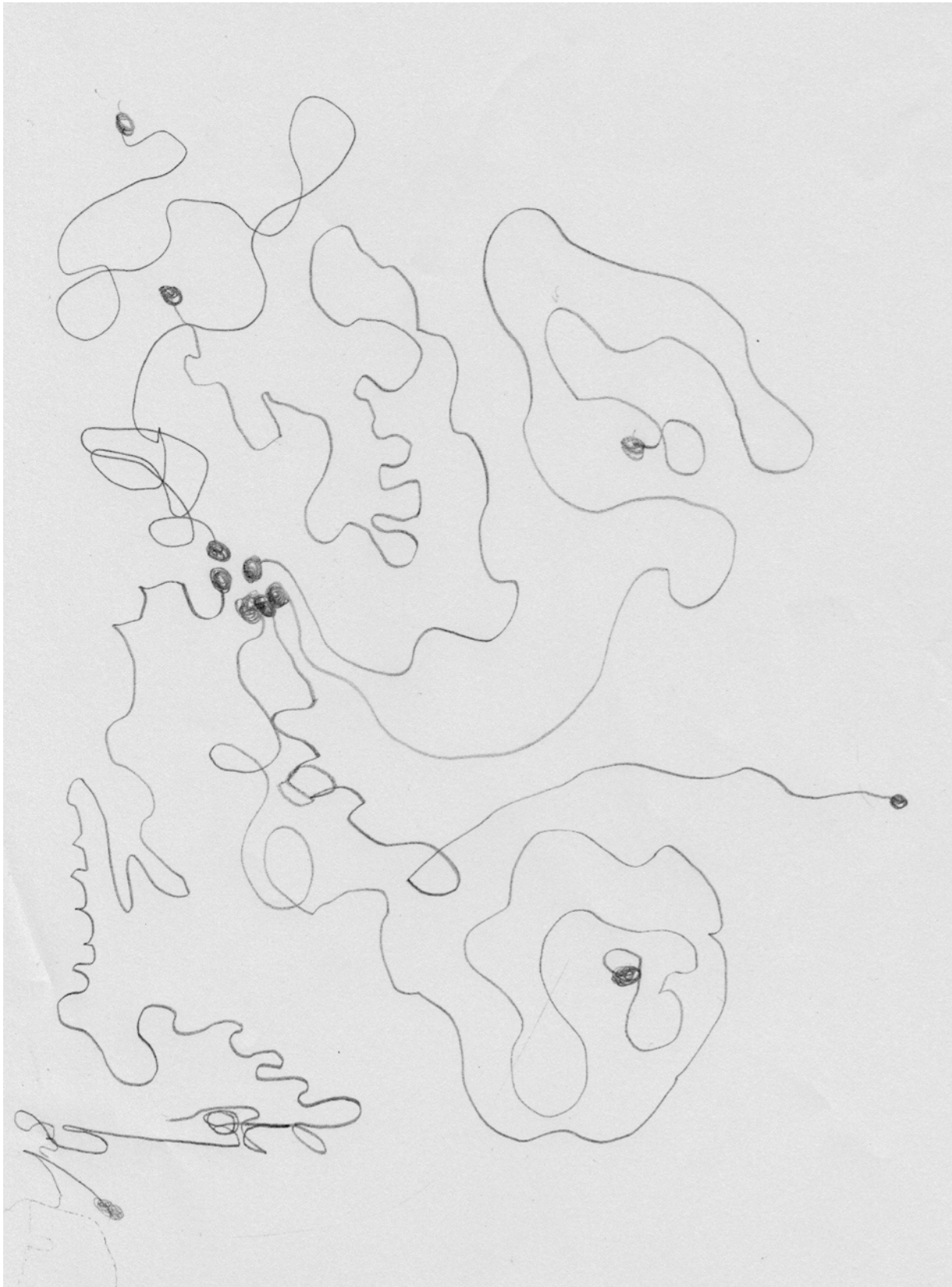
Partitions graphiques

Choisissez un chef d'orchestre dans votre groupe et un musicien
(qui peut prendre tous les instruments de son groupe)

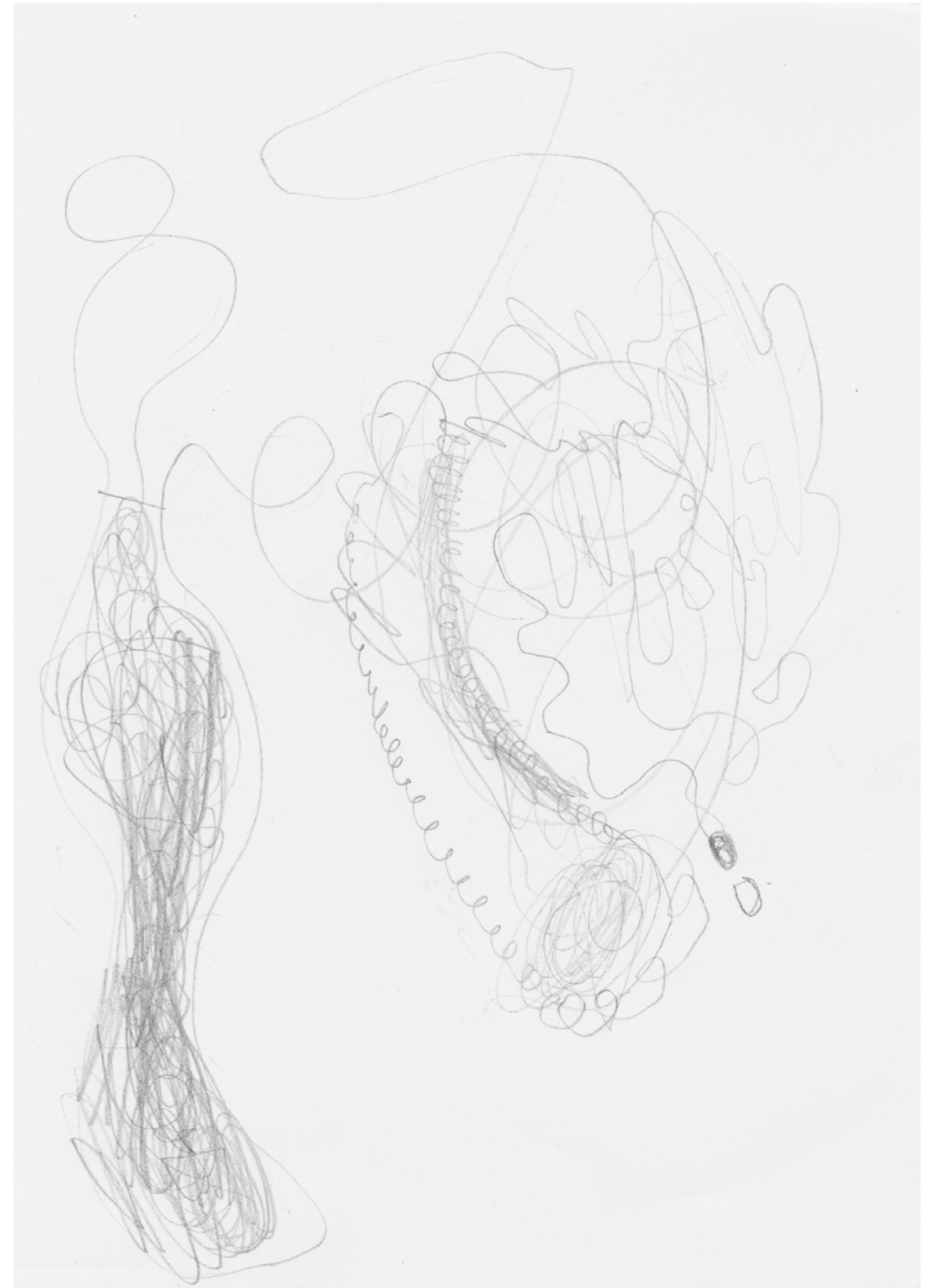
Le chef d'orchestre se balade, à l'aide d'une baguette/crayon, sur une partition graphique (pas trop vite!) et le musicien interprète la partition comme il le veut en jouant ce qu'il y voit. (Traits rapides = musique rapide, gros traits = son métallique)

La partition graphique est celle réalisée lors d'une épreuve écoute (balade du crayon) d'un autre groupe. Si l'épreuve n'a pas été effectuée, prenez ces exemples-ci

EXEMPLE 1 : SYMPHONIE K550 (2^E MOUVEMENT) DE W.A. MOZART (PAR ANITA LAO)



EXEMPLE 2 : SILVER DE THIERRY DE MEY (PAR ANITA LAO)



Tableaux

DESSIN 1

Regardez ce tableau et dites ce que vous en pensez :
Est-ce triste ou joyeux ? Est-ce un paysage froid ou chaud ? Est-ce le soir ou le matin ?
L'hiver ou l'été ? Qu'est-ce qui s'y passe ?

Écoutez les musiques 7, 8 et 9 et dites quelle musique s'associe le mieux avec le tableau. Pourquoi ?



DESSIN 2

Regardez ce tableau et dites ce que vous en pensez :
Est-ce triste ou joyeux ? Est-ce un paysage froid ou chaud ? Est-ce le soir ou le matin ?
L'hiver ou l'été ? Qu'est-ce qui s'y passe ?

Écoutez les musiques 11, 14 et 15 et dites quelle musique s'associe le mieux avec le tableau. Pourquoi ?



DESSIN 3

Regardez ce tableau et dites ce que vous en pensez :
Est-ce triste ou joyeux ? Est-ce un paysage froid ou chaud ? Est-ce le soir ou le matin ?
L'hiver ou l'été ? Qu'est-ce qui s'y passe ?

Écoutez les musiques 16 et 17 et dites quelle musique s'associe le mieux avec le tableau. Pourquoi ?



CONCEPTION DU JEU :

Idée originale : Loreline De Cat (Jeunesses Musicales de Bruxelles)

Conception graphique : Anita Lao (10 ans)

Mise en page: Fédération des Jeunesses Musicales Wallonie-Bruxelles