

10- Musique et théâtre

Rejouer, modifier le conte de Pierre et le Loup voire en inventer un :
c'est diversifier les entrées pédagogiques et les procédures d'ancrage mnésique avec une didactique différenciée intrinsèque au dispositif

Objectifs d'adaptations pédagogiques :

« L'analyse d'écoute active » en classe mobilise la mémoire épisodique et la mémoire praxique. Le théâtre musical engage corporellement les élèves, fait naître des événements riches en échanges socio-affectifs. L'engagement motivé des élèves permet d'utiliser, de soutenir et même de réactiver les autres mémoires particulièrement mobilisées dans les apprentissages et qui sont parfois déficitaires (sémantique, lexicale, procédurale, temporelle, auditive, visuelle, etc.).

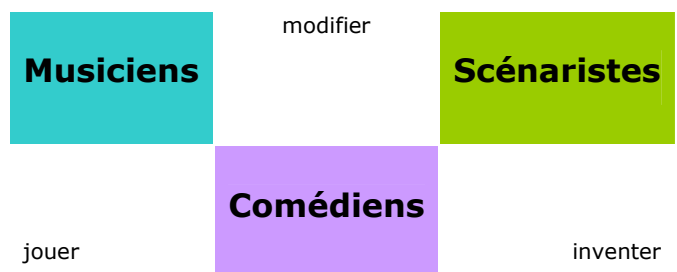
C'est aussi un outil d'autoévaluation pour l'élève qui mobilise avec rapidité ses capacités et ses connaissances sans la sanction des propositions erronées, qui deviennent formatrices, voire force d'inventivité. La motivation fait le reste, en le plaçant dans un travail prolongé, riche d'inférences, source d'ancrage mnésique des notions.

Fiche projet :

En action : un demi-groupe de la classe de 12 ou 15 élèves divisés en 3 rôles.

En observation (avec une grille d'évaluation) : l'autre demi-groupe de la classe.

Rotation des groupes après la 1^{ère} représentation.

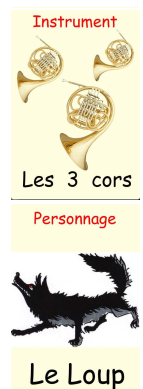


Dispositif en triptyque :

Musiciens : ils chantent, jouent ou diffusent les thèmes, ils peuvent également bruite les événements. Il s'agit de conter ou illustrer simplement l'action. Les extraits sonores peuvent être transformés en direct ou non (usage de logiciels MAO).

Comédiens : ils jouent l'action avec ou sans dialogues improvisés. On développe le mime ou des dialogues humoristiques éventuellement anachroniques.

Scénaristes : ils indiquent l'action en proposant les personnages et un type d'événements avec des cartes ou affiches matérielles ou projetées. Un élève peut aussi avoir un rôle de narrateur.



Objectifs :

- Reconnaître et interpréter rapidement des thèmes structurants.
- Comprendre et manipuler le figuralisme musical narratif dont le conte est porteur.
- Comprendre et manipuler des ressorts narratifs du conte et d'une narration musicale.
- Evaluer immédiatement la compréhension de l'élève, avoir des idées de remédiation pédagogique immédiate ou différée, adapter un rôle à ses compétences, favoriser un apport mutuel de compétences et d'inventivité entre élèves valides et en situation de handicap.

Modalités :

- Rejouer Pierre et le Loup pour intégrer les étapes de la narration et les thèmes associés. Il s'agit de créer une mémoire épisodique chez les élèves.
- Transformer le conte de Pierre et le Loup pour développer l'inventivité, et la connaissance des ressorts narratifs du conte et des thèmes associés.
- Inventer une histoire avec une bonne connaissance du figuralisme musical des thèmes pour avoir des personnages cohérents.

Musique et danse

Activité collective de création instrumentale et gestuelle en direct et en MAO
Logiciel : la Méta-mallette de PUCE MUSE (orchestre virtuel)
Style : contemporain (électro-acoustique).

Objectifs d'adaptations pédagogiques :

- Adapter la pratique instrumentale aux situations de handicap (interfaces et fonctionnements adaptés).
- Se passer de toute partition ou d'une mémorisation pour être dans la création instantanée.
- Compenser les difficultés visuelles par le son, sonores par le visuel, motrices par la création d'une variété de gestes, langagières par une absence de consignes écrites ou orales importantes.
- Permettre à tous d'obtenir collectivement une qualité artistique musicale, inaccessible à chacun isolément, voire inenvisageable en raison de son handicap.

Implications techniques... à gérer !

- Afin d'animer une séance de manière fluide, **on doit installer en amont le dispositif**, en veillant à ce que **l'espace câblé soit séparé** des zones de passages des élèves (notamment avec des élèves en situation de handicap : fauteuils, troubles visuels).
- **Le logiciel doit être lancé et vérifié en amont**, selon une fiche à écrire à partir des documents de Puce Muse pour permettre une manipulation plus rapide du logiciel et de « l'instrument » (programme) choisi. Attention, la sélection des menus sur la méta-mallette implique de maintenir en plus le clic gauche de la souris.
- La gestion logistique peut monopoliser de manière passagère l'attention du professeur. Il est souvent nécessaire de prévoir un travail de réflexion de groupe en autonomie, s'il faut régler un problème technique. Ce type d'activité renforce à terme l'attention des élèves, mais dans un premier temps, elle demande de canaliser les initiatives des élèves.

Thématique et compétences musicales

« Mouvement et musique : une chorégraphie d'orchestre »

- Les élèves vont être en situation, sans pré-requis, de comprendre les compétences mobilisées par un musicien d'orchestre ou un danseur de ballet grâce à la méta-mallette : il s'agit de se situer dans un grand ensemble et dans une temporalité plus longue que celle des projets musicaux habituels, de rester mobilisé pendant toute une répétition, de faire et d'écouter, de suivre sa partie et celle des autres, de suivre les gestes d'un chef d'orchestre, d'interagir en improvisation.
- La thématique permet la liaison d'un stimulus auditif et d'une réponse corporelle dans l'espace, afin de mettre en avant les paramètres communs entre geste et son. Un sens peut donc compenser l'autre.
- Elle est aussi un espace d'écoute fine de l'autre et de ses intentions, mais aussi de ses propres émotions et de sa créativité.

Organisation

- Le dispositif proposé établit un effectif de la classe à 24 élèves. Les élèves joueront alternativement par groupe, afin qu'ils puissent entendre précisément ce qu'ils créent.
- La classe est divisée en 12 binômes, regroupés en 4 groupes de 3 binômes. Dans un binôme, un élève danseur indique par sa chorégraphie ce que doit faire son binôme musicien, ou danse ce que lui indique son musicien.
- Les rôles danseurs-musiciens seront régulièrement inversés.
- Le projet est créé dans l'ordinateur préalablement : 4 groupes de 3 interfaces (gamepads), avec 4 échantillons sonores différents qu'on sélectionne sur les boutons 1234. Le déclenchement du son sélectionné avant, se fait en maintenant la touche 6.

Scénario permettant le libre choix des extraits musicaux afin de s'adapter à toute séquence

1^{ère} partie : déclencher le son au bon moment (bouton 6) :

- Dans des entrées successives en imitations, dirigées par les danseurs : les danseurs s'animent successivement (pirouette stylisée) en faisant partir puis s'arrêter leurs musiciens, qui sont disposés face à eux.
- Dans des entrées en improvisation, dirigées par les danseurs : ils s'animent sporadiquement.
- Dans une improvisation collective dirigée par les musiciens, mais régulée par un chef d'orchestre : le musicien change de sons (en appuyant sur 1234) et son danseur change ses gestes en relation avec le type d'extrait sonore.

2^e partie : transformer les paramètres du son (avec les 2 joysticks du gamepad) :

- 4 groupes de 3 musiciens travaillent alternativement en animant 4 groupes de 3 danseurs. Les danseurs réagissent à l'action des musiciens qui actionnent une transformation du paramètre du son (un seul axe de joystick).
- 4 groupes de danseurs animent 4 groupes de musiciens. Les 4 groupes de danseurs symbolisent un paramètre du son : « Gauche X » (axe horizontal), « Gauche Y » (vertical), « Droit X » ou « Droit Y ». Un groupe de danseurs se place devant un groupe de musiciens et lui indique le mouvement de joystick à faire, tout en réagissant au jeu des musiciens. Les groupes de danseurs se déplacent en dansant vers un autre groupe de musiciens.