

Extrait du Site Hopensemble

<http://hopensemble.eu/Atelier-type>

Atelier type

- Français - Pédagogie -

Date de mise en ligne : jeudi 6 décembre 2012

Site Hopensemble

Atelier Structures sonores et pédagogiques Baschet

(DEROULEMENT TYPE DE L'ATELIER)

Découverte / Exploration

Etude conceptuelle générale des SSB : le résonateur, le clavier.

Données élémentaires d'acoustique.

Montage et démontage.

Exploration sonore avec les percuteurs et autres façons de mettre en vibration les claviers.

Définition du geste comme moteur de l'intensité et de la qualité du son.

Chaque structure doit être explorée de façon précise et méthodique, chaque tige, chaque noeud harmonique, chaque corde. Tout doit être donné à entendre, frappé, frotté, glissé, pincé, avec les différents matériaux constituant les percuteurs.

Confrontation des SSB avec les familles d'instruments classiques.

Les jeux musicaux

La Musique : du temps qui passe, un agencement de hauteurs de sons en succession, en superposition.

Définition de l'unité de temps ; un, deux, trois, quatre, cinq sons se succèdent régulièrement sur un mode répétitif.

Notion de vitesse, d'accentuation définissant le premier son du cycle.

Notion d'intensité, très doux, doux, fort, très fort.

Jeu libre sans unité de temps, sur un mode narratif ou descriptif, lenteur, accélération, douceur, agressivité, une promenade, une conversation, Une fiction.

Jeu solitaire ou duo, trio, en question / réponse.

Jeu d'imitation totale ou partielle avec développement.

Jeu rythmique : travail de dissociation des mains, en collectif, puis individuel tournant (les SSB se pratiquent en cercle).

Un tempo commun, à la fois auditif et visuel, marqué par les deux mains (on peut le pratiquer assis en frappant par terre avec les percuteurs sans les structures).

Dissociation : à droite, à gauche / ensemble, à droite, ensemble, à gauche / ensemble, à droite, à droite, ensemble, à gauche, à gauche etc...

Dans toutes les formules rythmiques possibles, variation du tempo, plus vite, plus lent.

Adaptation sur les SSB, collectif, par petits groupes, individuel tournant.

Jeu du chef d'orchestre : avec quelques notions toutes simples définies par un geste précis, on fait démarrer ou arrêter. Jouer doux, fort, en augmentant, en diminuant. Le code gestuel s'étoffe avec de nouvelles notions comme tempo, vitesse, effets de glissando etc...

La maison des sons : définition d'un ou plusieurs espaces sonores ou silencieux, on y entre, on en sort, l'expression corporelle est ici le déclencheur musical.

L'écoute de soi, des autres, par le regard et l'audition, la participation, la prise en compte des possibilités de chacun, l'élaboration et la réalisation de l'oeuvre commune, sont les fondements de ce travail.

Conception d'une pièce musicale / Ecriture

Pour faciliter la mémoire et développer l'imaginaire, on partira le plus souvent d'une histoire inventée, écrite dans ses grandes lignes.

Définition des parties principales, distribution des rôles en fonction de l'instrument de chacun.

Intégration du travail acquis en fonction de chaque individu.

L'animateur doit repérer, pendant les jeux, les aptitudes de chacun et les mettre en valeur dans ce travail.

L'écriture graphique est importante et différente à chaque fois. La partition est un des souvenirs concrets qui reste.

Une des bases est simplement l'écriture en abscisse ordonnée, basée sur le temps qui passe, les instruments disposés en ordonnée.

Le lieu pour l'animation : une pièce d'environ 50 mètres carré ,bien éclairée , chauffée , soit avec un parquet en bois soit moquettée (prévoir des petits tapis pour l'assise des enfants). L'acoustique ne doit pas être trop sonore. La pièce doit être isolée des bruits extérieurs.