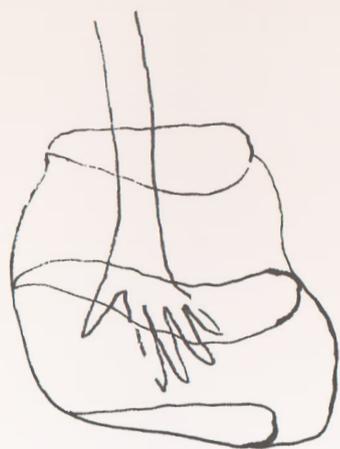


SOOONNGE !

AxisModula | Dossier Pédagogique



SooonnGe ! Spectacle d'expériences sonores pour jeune (et moins jeune) public

Conception
AxisModula

Performance
Sarah Brabo-Durand
Nina Maghsoodloo
Ronan Gil

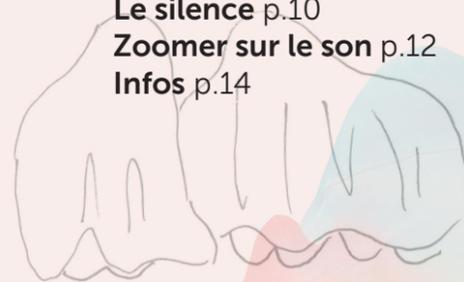
Conception plastique
Andrea Baglione

Durée
45mn

Contact
axismodula@gmail.com

Sommaire

Présentation p.3
Le son des objets du quotidien p.4
Les quatre éléments p.6
L'espace sonore p.8
Le silence p.10
Zoomer sur le son p.12
Infos p.14



Description

Qu'est-ce qu'un son, à partir de quand devient-il musical ? Qu'est-ce que le silence ? Que ressentons-nous lorsque nous écoutons un son les yeux fermés ou les yeux ouverts ? Quel imaginaire s'ouvre lorsqu'une sonorité prend vie ?

Comment l'invisible peut-il devenir matière pour le regard et le visible matière pour l'écoute ?

A mi-chemin entre la performance sonore et les arts plastiques, *SooonnGe* est un spectacle qui invite à découvrir les sonorités des esthétiques d'aujourd'hui par l'intermédiaire de l'espace, de la matière et des corps.

Trois interprètes, pianiste, vocaliste et percussionniste jouent avec l'espace comme s'il s'agissait de la prolongation de leurs instruments. Au fil de la performance, ils invitent l'auditoire à composer avec eux des paysages d'écoute.

Puisant dans l'imaginaire des éléments Eau, Terre, Air et Feu, le son, l'espace et la matière dialoguent. L'ensemble de ces expériences sonores se succèdent telle une réaction en chaîne et la pièce se transforme en un véritable laboratoire d'écoute.

Qu'est-ce que la musique contemporaine ?

Les XXème et XXIème siècles ont été et sont encore l'objet de grands changements dans nos sociétés. Influencé·e·s par ces changements, les compositeur·ice·s ont cherché à faire évoluer leur langage. Pour cela, de nouveaux outils d'écritures ont été développés : c'est ce qu'on appelle la musique contemporaine («qui va avec notre temps»). On parle aussi aujourd'hui de musique de création, comme nous cherchons à inventer de nouveaux sons - et de nouvelles sensations !

Les pistes que l'on suit

SooonnGe ! est un spectacle pensé pour le jeune public et destiné à questionner la perception des auditeur·ice·s : en convoquant des objets à priori non destinés à une utilisation musicale (ballons de baudruche, cailloux, pâte à modeler, bâtons, ...) et en les détournant. Ainsi, le spectacle cherche à renouveler nos regards sur le quotidien et à ouvrir notre imaginaire sonore. Ces jeux de perception passent également par l'espace : perçoit-on de la même manière un son devant ou derrière nous ? Un son lointain ? Ou très proche ?

Le spectacle se veut comme une invitation permanente pour les petit·e·s comme pour les grand·e·s à s'approprier les éléments visuels et sonores du spectacle pour en faire son. *SooonnGe* est donc construit de manière à encourager l'interactivité tout au long du spectacle. Afin de préparer cette interaction, voici quelques pistes autour des points clés qui animent *SooonnGe !*

Le son des objets du quotidien

Dressons la liste des instruments de musique qui nous sont connus. On cite facilement le piano, le violon, la clarinette, les percussions... On y ajoute parfois la voix. Plus rarement, des instruments d'autres origines, comme la kora ou le shamisen.

Qu'en est-il d'une table ? D'une chaussure ? D'un bâton ? D'une règle ? Qu'est-ce qu'un instrument de musique ? Qu'est-ce qui fait musique ?

Pour le compositeur américain John Cage (1912-1992), qui a marqué profondément l'histoire de la musique, TOUT est musique. Il suffit de considérer un objet comme musical pour qu'il le devienne. Une table sur laquelle on pose un poids est un objet, mais si l'on choisit d'écouter attentivement le son produit, la table et le poids deviennent instruments.

Dans le spectacle *SooonnGe*, de nombreux objets sont utilisés : des bâtons, des assiettes, des cailloux, de l'eau, des ballons de baudruche... Chacun de ces objets est aussi un instrument, et la musique peut alors se créer à partir des claquements des assiettes contre le sol, de la vibration des ballons ou des mouvements d'une main dans l'eau...

LE SON DES OBJETS DU QUOTIDIEN / Axes de travail

A écouter

Tomoko Sauvage – *Pacific Pacific* (où les bruits percussifs sont produits par des bulles d'air qui s'échappent de coquillages <https://youtu.be/28AVsP5-iCk>)

A voir

John Cage – *Water walk* (où le compositeur utilise des objets du quotidien autour du thème de l'eau <https://youtu.be/gXOIkT1-QWY>)

Stomps - *Brooms* (où la musique réalisée avec des balais <https://youtu.be/tZ7aYQtldg>)

A lire

Francis Ponge - *Le Parti pris des choses*

Application dans la classe

A partir de la *Water walk* de John Cage...

- Écouter l'oeuvre les yeux fermés, et essayer d'imaginer ce qui s'y passe.
- Évoquer les univers imaginaires perçus.
- Essayer de deviner les objets utilisés par le compositeur.
- Revoir la pièce avec les yeux ouverts et comparer.

Objets sonores dans la classe

- Explorer la salle de classe à la recherche d'objets dont les sons sont intéressants.
- Trier ces objets selon leurs caractéristiques communes : sons frottés, grattés, percutés, soufflés, longs, courts, stridents, accordés, résonants, électroniques...
- Un petit groupe d'élève peut alors, dans un temps donné et défini à l'avance, faire une petite improvisation sonore en utilisant une, plusieurs ou toutes les catégories d'objets.



Les quatre éléments

L'écriture du spectacle *SooonnGe* s'inspire du thème des quatre éléments : la terre, l'air, le feu et l'eau. Chacun de ces éléments possède son propre imaginaire sensible :

La terre, concrète, évoque le poids, les grondements, la gravité, l'humus - des sons lourds, appuyés, graves, frappés ou grouillants...

L'air, intangible, appelle le vent, l'oiseau, le souffle, la tempête - des sons sifflés, légers, aigus, contemplatifs ou parfois perçants, claquants

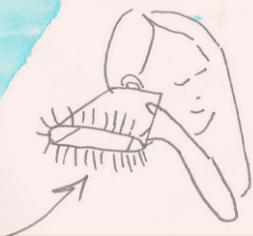
Le feu, vibrant, convoque la chaleur, la flamme, les étincelles - des sons tour à tour explosifs, brefs, piqués, vifs ou ronflants, profonds

L'eau, fluide, suggère la vague comme le torrent ou le lac, les bulles, la cascade, la pluie, les larmes, la mer et tout ce qui y vit - des sons fluctuants, doux, continus, glissés...

Différent-e-s compositeur-ice-s se sont inspiré-e-s de ces quatre éléments pour écrire de la musique. Certain-e-s ont cherché à les représenter par les mouvements de la mélodies (comme Smetana dans *La Moldau*) ou par des modes de jeu particuliers (Berio et *Feuerklavier*), d'autres encore ont utilisé les sons d'objets liés aux éléments pour ouvrir l'imaginaire (John Cage dans *Inlets*).

Dans *SooonnGe*, ces textures sont parfois données à imaginer avec certains instruments (des cymbales, des bols tibétains, un toy piano, une voix...) mais aussi avec des objets sonores issus de notre quotidien : les craquements de spaghettis peuvent figurer ceux du feu, l'air est audible dans le gonflement des ballons et rendu visible par les bulles de savon, l'eau se fait mer et baleine dans le crissement des cymbales, la pâte à modeler malaxée évoque les plaques tectoniques...

L'univers sonore peut ainsi venir stimuler l'imaginaire autour des éléments... Et si l'imaginaire stimulait aussi l'univers sonore ? De la même manière que l'on écoute les sons de la montagne, pourrions-nous imaginer comment la montagne perçoit les sons qui l'entourent ? Comment la mer entend la baleine ? Comment l'oiseau écoute la forêt ? Comment ce changement de point de vue agit-il sur notre perception de l'espace sonore ?



LES QUATRES ÉLÉMENTS / Axes de travail

A écouter

Luciano Berio - *Six Encores: Feuerklavier* (Le feu représenté au piano par les notes répétées)

Bedrich Smetana - *La Moldau* (les tourbillons de la rivière dans les arpèges de flûte puis de violon, et l'écoulement du fleuve dans le thème des cordes)

Thierry Pécou - *Sous l'aile du vent* (<https://youtu.be/6dF-5Qsv4tc> les frottements des percussions évoquent le bruissement de vent dans les feuilles)

John Cage - *And the Earth shall bear again* (pour piano préparé <https://youtu.be/2yuiB5Q-zAuk>)

A voir

John Cage - *Inlets* (https://youtu.be/_c2YgvRgYtA?t=15 jeux d'eau à l'intérieur de conques)

A lire

Gaston Bachelard - *L'air et les songes*

Application dans la classe

Improvisations élémentaires

- Chercher des objets représentant chacun des quatre éléments, que l'inspiration soit visuelle ou sonore.

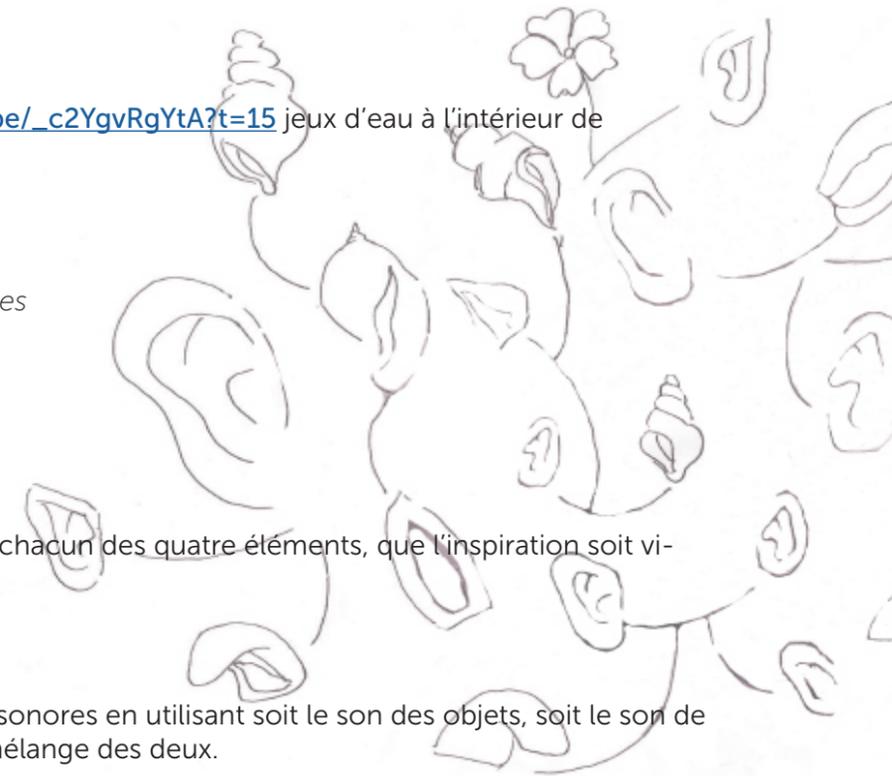
- Trier ces objets par éléments.

- Réaliser de petites improvisations sonores en utilisant soit le son des objets, soit le son de l'élément qu'ils évoquent, soit un mélange des deux.

Imaginaire sonore

- Choisir un paysage ou un animal lié à un élément (ver de terre, oiseau, vague, feuille...)

- Imaginer ensemble ce que perçoit ce paysage ou cet animal (sons, images, odeurs, goûts, couleurs, sensations tactiles...)



L'espace sonore

Le spectacle *SooonnGe* se situe au croisement de deux univers artistiques : celui des arts plastiques et celui de la musique, ici la musique contemporaine. Et au cœur de ces univers se retrouve une problématique commune : l'espace.

L'espace est un paramètre essentiel de la musique. Même si pendant plusieurs siècles, il avait été relativement mis de côté par les compositeur·ice·s, il est maintenant une partie fondamentale de la création contemporaine. On pourrait distinguer deux manières de penser le lien entre espace et musique : d'un côté en prenant en compte la musique, le son dans l'espace, et de l'autre en pensant l'espace dans la musique.

Dans le premier cas, on parle du fait que le son (et la musique par conséquence) est toujours modifié par l'endroit où il est projeté. Une même musique ne va donc pas sonner de la même manière dans une petite salle absorbante, dans une grotte ou dans un stade de foot. Certains morceaux sont ainsi écrits pour sonner spécifiquement dans un lieu donné.

Dans le second cas, on observe de la part des compositeur·ice·s une volonté de déplacer le son dans l'espace, que ce soit par des moyens techniques (comme la musique électroacoustique qui va par exemple enregistrer un son et le diffuser ailleurs) ou tout simplement par le déplacement des musicien·ne·s (et de leurs instruments) dans la salle – y compris autour ou au milieu du public. Cette démarche permet ainsi une immersion totale du public dans le son et une possibilité d'entendre des sons en mouvement, de droite à gauche, d'avant en arrière, et même de haut en bas. L'espace scénique – et sonore – cesse alors d'être limité à la scène et s'agrandit jusqu'à englober tout le lieu, public inclu, permettant une expérience beaucoup plus intense et sensible du son. Il n'y a plus qu'un court pas à franchir pour déplacer directement le public dans l'espace scénique, que cet espace soit habituel (salle de concert) ou beaucoup plus original... voire même imaginaire !

Nous cherchons dans *SooonnGe* à explorer cette dimension spatiale du son, que ce soit en jouant sur la distance et la position des interprètes et de leurs sons par rapport au public, en utilisant des sons amplifiés ou enregistrés et diffusés à un endroit différent, mais aussi en invitant le public à investir cet espace, qu'il soit tangible et/ou imaginaire !



L'ESPACE SONORE / Axes de travail

A voir

Iannis Xenakis - *Terretektorh* (où le public est assis au milieu des musiciens https://youtu.be/37ajOyhcl_c)

Ecouter autrement, Une expérience de concert imaginée par Marina Abramovic
- Disponible sur Arte.fr

Michel Redolfi - *Crysalis - Concert Subaquatique* (concert diffusé dans l'eau d'une piscine, extraits et démarche expliquée du compositeur <https://youtu.be/mQ-PsANX-S8>)

Applications dans la classe

Sons en mouvement

- Quelques élèves choisissent des objets sonores (par exemple, parmi ceux trouvés lors de la recherche sur les éléments) – le reste de la classe ferme les yeux.

- Les élèves en possession des objets sonores parcourent l'espace de la classe en les faisant sonner.

- On pourra placer une attention toute particulière sur les distances : jouer très loin, ou au contraire à côté des oreilles (en faisant attention à ne pas blesser les camarades), en montant sur une chaise, contre le sol...

- Refaire la même expérience avec les yeux ouverts, et observer ce que la vue change sur la perception

Écoute en mouvement

- Un son est produit par un·e ou plusieurs élève·s, ou diffusé sur un haut-parleur.

- Les élèves se déplacent dans l'espace en observant comment le déplacement et la salle elle-même (salle de classe, gymnase, cour extérieure...) changent la perception du son

- On pourra là aussi prêter attention aux distances : se rapprocher au maximum de la source sonore, ou au contraire le plus loin possible, en montant sur une chaise, contre le sol... mais également aux matériaux de l'espace et leur influence sur le son : rideau, coussin, table, parquet, béton...

Le silence

Qu'est-ce que le silence ? Selon le dictionnaire Larousse 2018, c'est « une absence de bruit dans un lieu calme », « l'action, fait de se taire, de ne rien dire », ou encore « en musique, une interruption plus ou moins longue du son ». Or s'il est envisageable effectivement de se taire, de ne rien dire, et d'interrompre le son d'un instrument dans une phrase musicale, l'absence totale de bruit, même dans un lieu calme, est-elle possible ? C'est la question que se sont posé certain-e-s compositeur-ice-s, parmi lesquels John Cage. Pour y répondre, il est allé visiter une chambre anéchoïque, c'est à dire une pièce totalement insonorisée, dans laquelle aucun son de l'extérieur ne peut entrer et où les sons à l'intérieur sont étouffés. Même immobile à l'intérieur de cette pièce, le silence n'était pas entier : le compositeur a pu entendre le battement de son cœur, son souffle, et même le passage du sang dans ses oreilles ! Il en est parvenu à la conclusion que le silence n'existe pas : en prêtant attention au silence, on perçoit en réalité tout un ensemble de sons. Et comme tout son est musical à partir du moment où l'on choisit de l'écouter et le considérer comme tel, le silence est en réalité... de la musique ! John Cage a même à partir de là composé une pièce appelée 4'33 dans laquelle, pendant 4 minutes et 33 secondes, un interprète s'installe devant son instrument sans jouer : ce sont alors les bruits du public (qui bouge, parle, réagit) et de la salle qui constituent la musique.

C'est ainsi que dans *SooonnGe*, certains passages se déroulent dans le « silence » : l'absence de temps musical instrumental laisse à l'oreille la possibilité d'aller se fixer sur des sons beaucoup plus petits, qui auraient été imperceptibles sans cela. L'écoute devient active.

Parfois, l'absence de son musical permet aussi de donner plus de place au geste, exprimant ainsi sa musicalité, comme l'a par exemple exploré Thierry de Mey dans des œuvres telles que *Pièce de gestes* : la pièce est constituée uniquement de gestes dont certains sont inspirés par ceux des chefs d'orchestre, comme une chorégraphie pour les mains écrite sur partition. Il s'en dégage une sensation musicale et poétique très subtile. De la même manière, dans le spectacle *SooonnGe*, le déplacement de certains éléments se fait dans le silence, et amène à se concentrer sur la musicalité du mouvement.

LE SILENCE / Axes de travail

A voir

- John Cage - 4'33 en version originale pour piano (<https://youtu.be/HypmW4Yd7SY>)
- John Cage - 4'33 en version orchestre avec soliste (<https://youtu.be/Oh-o3udlmy8>)
- John Cage - 4'33 repris par un groupe de death metal (<https://youtu.be/kGEG4JiOqew>)
- Thierry de Mey – *Pièce de gestes*/extrait en répétition (<https://youtu.be/HiVFLN1Tnpc>)
- Thierry de Mey – *Pièce de gestes*/extrait en concert (<https://youtu.be/a8XQpn703c>)

A lire

Kyle Gann – *No Silence*

Application dans la classe

Explorer le silence

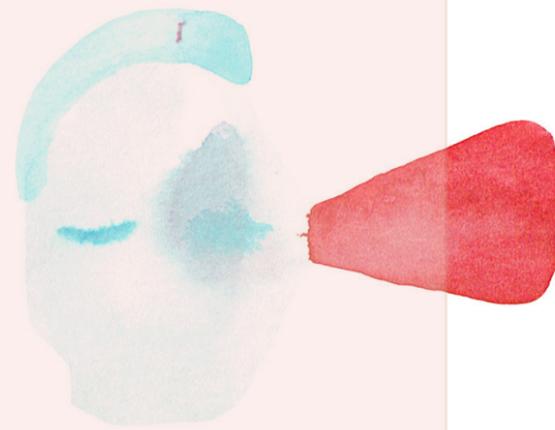
- Fermer les yeux pendant une minute, et se concentrer sur les sons à l'intérieur de la salle.
- Fermer les yeux pendant une minute, et se concentrer sur les sons à l'extérieur proche de la salle.
- Fermer les yeux pendant une minute, et se concentrer sur les sons les plus lointains possibles.

Zoomer sur le son

Lorsqu'un élément visuel nous intéresse, nos yeux sont habitués à se concentrer pour amplifier sa perception : nos yeux peuvent zoomer, tout comme un appareil photo ou une caméra. En réalité, toute notre attention se porte sur l'élément que l'on veut voir, et notre cerveau l'isole, en faisant abstraction du reste. De la même manière, nos oreilles sont capables de zoomer, d'aller se concentrer de manière très précise sur un son, même très faible. C'est ce qui se passe notamment lorsqu'on veut comprendre quelqu'un qui chuchote, ou entendre un son très loin. Mais parfois, comme dans un film qui va nous montrer en gros plan un détail d'une image, nous cherchons à entendre ces sons plus fort, comme si notre oreille pouvait se déplacer juste à côté.

Un des outils que l'on peut utiliser dans ce cas est l'amplification, c'est à dire le fait d'enregistrer le son à l'aide d'un micro, puis de le diffuser à travers un ou des haut-parleurs. Mais selon comment l'on place le micro, on peut capter un son qui ressemble à ce qu'on entend à l'oreille ou amplifier des parties du son complètement inaudibles naturellement ! Comme un microscope permet de voir de toutes petites particules invisibles à l'œil nu, le microphone, sorte de microscope sonore, nous permet d'entendre des éléments imperceptibles. Le fait d'enregistrer de manière transparente ou en « colorant » le son est alors un choix. C'est ce que les compositeur·ice·s de musique électroacoustique ont exploré : on peut créer ainsi de la musique à partir de sons du quotidien enregistrés, reconnaissables ou non. L'une des premières pièces de ce type est *Variations pour une porte et un soupir* de Pierre Henri, où le compositeur utilise des sons enregistrés de grincements de porte, d'inspirations et d'expirations, dans un premier temps en les juxtaposant simplement, puis en leur faisant subir des transformations. A l'époque de Pierre Henri (à partir des années 1960), on utilisait pour cela un magnétophone à bande magnétiques ; aujourd'hui, on utilise plutôt les ordinateurs.

Dans *SooonnGe*, nous utilisons des microphones de contact, c'est-à-dire des micros qui enregistrent les vibrations des objets qui les touchent. Parfois, les sons que l'on entend ressemblent à ce que l'on perçoit naturellement à l'oreille (mais en plus fort), parfois ils sont totalement différents !



ZOOMER SUR LE SON / Axes de travail

A écouter

Pierre Henri - *Variations pour une porte et un soupir*

Pierre Schaeffer - *Etude aux objets* (écoute et démarche : <https://fresques.ina.fr/artsonores/fiche-media/InaGrm00010/pierre-schaeffer-etude-aux-objets.html>)

Yann Paranthoën - *Questionnaire pour Lesconil* (extrait et démarche : <http://syntone.fr/questionnaire-pour-lesconil-de-lenquete-ethnographique-a-lessai-sensible/>)

A voir

John Cage - *Branches* (extrait de la pièce, où les sons sont produits en frottant, touchant, brisant, percutant des végétaux : <https://youtu.be/rRPQ0Gw036A>)

Tomoko Sauvage - *performance à PRESENCES électronique* (où les sons sont créés à partir du déplacement d'eau dans des bols amplifiés : <https://youtu.be/UOe9ZOobJeg>)

Mauricio Kagel - *Acustica* (interprétation de la pièce du compositeur argentin construite sur une série d'actions, réalisées par chaque instrumentiste sur des « corps sonores », objets usuels de la vie quotidienne : <https://youtu.be/6qr2jEpJUeU>)

A lire

Michel Chion - *La musique concrète, art des sons fixés* (<http://michelchion.com/books/32-l-art-des-sons-fixes>)

Application dans la classe

Se servir de l'oreille comme un micro

- Un élève produit un son assez faible que les autres décrivent.
- Le reste de la classe se rapproche progressivement jusqu'à venir coller l'oreille au son.
- A chaque étape, on décrit comment le son se modifie.

Si la classe possède un enregistreur ou un micro

- Enregistrer des sons faibles en se rapprochant le plus possible.
- Écouter l'enregistrement, et comparer le son audible naturellement et le son enregistré.

SooonnGe!

Conception
AxisModula

Performance
Sarah Brabo-Durand
Nina Maghsoodloo
Ronan Gil

Conception plastique
Andrea Baglione

Durée
45mn

*Ce projet reçoit le soutien du **ministère de la culture** et du réseau **Canopé**, du groupe scolaire **Saint Thomas** et de l'**Ecole de musique Saint Thomas** à Strasbourg, de **la Nef**, Espace culturel de Wissembourg, de la **région Grand Est**, de **La POP** Incubateur artistique et citoyen à Paris.*

*SooonnGe est coproduit par le **festival Musica**.*

*AxisModula est membre actif du **Collège Contemporain**.*

Contact
axismodula@gmail.com