

ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES

Éducation musicale

La création

Du geste (de sollicitation) au son : l'exemple du *Soundpainting*

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- Imaginer l'organisation de différents éléments sonores.
- Faire des propositions personnelles lors de moments de création, d'invention et d'interprétation.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES : EXPLORER, IMAGINER, CRÉER (CYCLE 3)

- Expérimenter les paramètres du son et en imaginer en conséquence des utilisations possibles.
- Inventer une organisation simple à partir de sources sonores sélectionnées (dont la voix) et l'interpréter.

COMPÉTENCES ASSOCIÉES : CHANTER ET INTERPRÊTER (CYCLE 3)

- Mobiliser son corps pour interpréter, le cas échéant avec des instruments.

Le *Soundpainting* est un langage gestuel de composition en temps réel créé par Walter Thompson en 1974 pour les musiciens, les danseurs, les acteurs, les techniciens de la lumière et du son, c'est-à-dire tous les artistes dont l'art peut être improvisé.

Proche d'un jeu musical, il s'apparente à un langage codifié à partir d'un corpus de gestes (progressivement acquis) qui engage une production, un déplacement, qui désigne un groupe, invite à mémoriser, à reproduire, à guider, à diriger, etc.

Constamment ré-estimé, le *Soundpainting* s'est progressivement enrichi d'une grammaire de plus de mille deux cents gestes qui figurent très explicitement des réalités sonores en manipulant composantes, intentions, déplacements, etc.

Le *Soundpainting* sert à guider la création ou l'exploration de l'univers sonore et permet à chaque élève, à l'aune de ses propres capacités de prendre sa part dans le travail collectif.

Parce que toute proposition est légitimement recevable et ne se justifie que dans l'intention artistique du *Soundpainter*, la pratique du *Soundpainting* n'attend pas une juste proposition mais sert à explorer, à faire l'expérience musicale de la manipulation de la forme, de la dynamique, du tempo, de la formation, ... autant de domaines musicaux qui conditionnent la création collective.

Menée à son terme, la gestique conduite par un élève lui permettra, à lui comme au groupe, d'accéder au statut d'authentique cré-acteur.

Professeurs et élèves *Soundpainters* se placent ainsi dans un registre non verbal de l'exploration qui permet de traduire une intention musicale, au cœur de l'articulation entre le produire et le percevoir.

Les quatre fiches qui suivent donnent des exemples de réalisations menées en classe :

- [accompagnement de chanson](#) ;
- [échauffement vocal](#) ;
- [mise en scène](#) ;
- [échauffement corporel](#).

Elles guideront le lecteur dans la découverte de quatre courtes séquences-vidéo réalisées en collège, soutenues par des sous-titres d'explicitation :

- [accompagnement de chanson](#) ;
- [échauffement vocal](#) ;
- [mise en scène](#) ;
- [échauffement corporel](#).

Enfin, une [cinquième séance vidéo](#) présente une réalisation à l'école élémentaire qui atteste d'une réappropriation de ce langage musical grâce à des gestes qui appartiennent au corpus grammatical du *Soundpainting* mais aussi à quelques gestes inventés dans une forme de libre réappropriation qui appartient alors au seul groupe de musiciens filmés. Elle s'oriente davantage vers un paysage sonore.