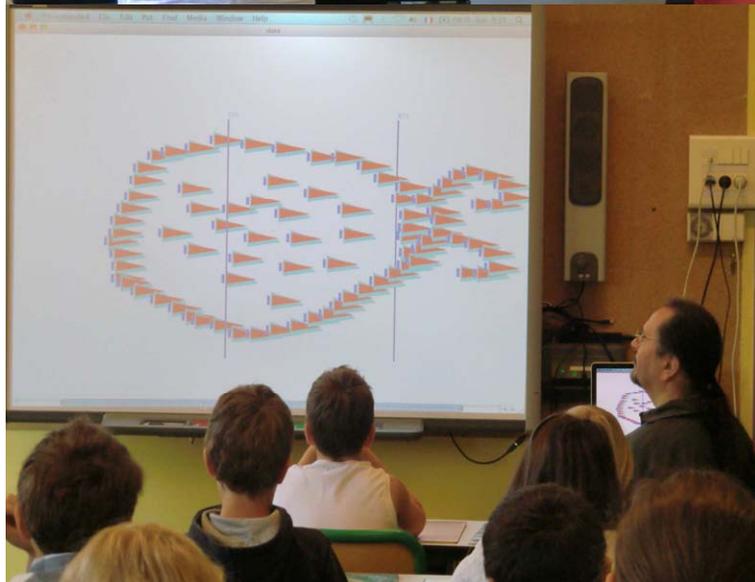


Intervention pédagogique Jean Paul Noguès et l'école de Steinbach Enseignante Laurence Weiss 3 séances



Objectifs pédagogiques :

-Faire comprendre aux enfants qu'un compositeur n'écrit plus forcément sur du papier ses portées de musiques mais qu'il utilise aussi l'outil informatique. Des logiciels ont été inventés pour les compositeurs et musiciens.

-Expérimenter les techniques du dessin à travers le logiciel. (Jean-Paul Noguès a inventé un logiciel à destination de la classe afin que ces élèves deviennent eux-mêmes « compositeurs » de mélodies. Ce logiciel fonctionne tel un espace où les enfants sont amenés à dessiner pour inventer une musique.)

-Association du visuel et du sonore. Un dessin va donner naissance à une musique.

-Composition des séquences musicales qui serviront à élaborer la partition pour le concert du 19 juin et pour l'installation sonore dans la crypte

-Utiliser « l'ignorance » des règles de musiques des enfants pour créer de nouvelle chose.

Méthodologie :

- Exercices pratiques en salle de classe afin d'expérimenter le logiciel à travers le dessin.

- Permettre aux enfants d'accéder à l'univers du compositeur en participant activement à la réalisation de son projet personnel.

- Réflexion autour de la composition. Mise en commun du travail.

Technique :

Dessin, informatique, logiciel « PUREDATA », son...

1ère séance

Jean-Paul présente l'ensemble de son travail à la classe à travers l'écoute de plusieurs morceaux composés par lui-même et interprétés par son groupe : Delta Ensemble.

Ensuite, le compositeur a installé son logiciel conçu pour l'intervention sur les ordinateurs portables de

l'école afin que les élèves puissent s'en servir.
Sylvie de Meurville prends le temps d'expliquer aux enfants le rapport entre le thème de la FEW et le travail qui va être mené avec le compositeur.

2^{ème} séance

Ecoute des compositions « dessin/musique » envoyés par les enfants à Jean Paul Noguès. Nous retrouvons des papillons qui ont donnés une mélodie très rythmée, des scorpions, et autres animaux. Le résultat est assez surprenant, les mélodies inventées sont parfois injouables par l'être humains mais étant donné qu'elles sortent du protocole, elles restent source d'inspiration.

Présentation du logiciel sous la demande des enfants.

Jean Paul Noguès a repris le logiciel libre « PUREDATA » de Willer Puckette. C'est une interface graphique de programmation simplifiée. Il suffit d'utiliser les symboles, de les configurer mais sans passer par le langage informatique, ce qui rend ce logiciel accessible à tous.

Ecoute du début de la composition de Jean Paul N. inspirée par les « dessins/musiques » des enfants. (Jean Paul N. s'inspire des différentes combinaisons créent par les enfants pour concevoir sa propre composition, qui sera à son tour jouée par des musiciens pendant la fête de l'eau de Wattwiller le 19 juin.)

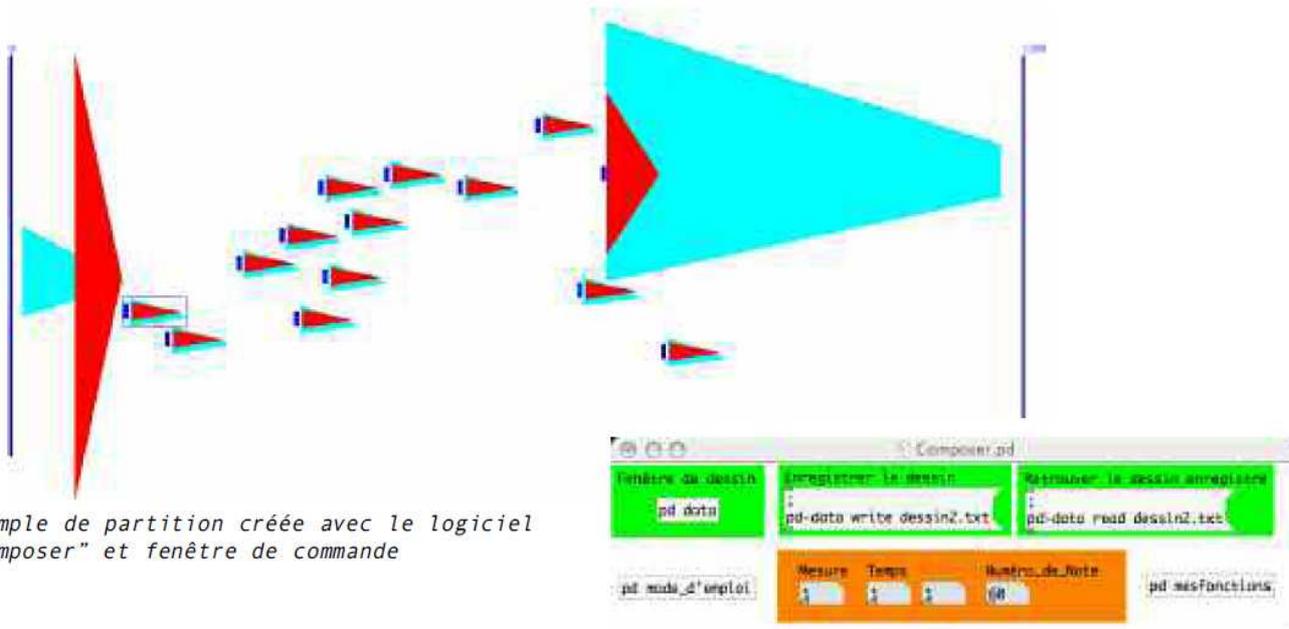
3^{ème} séance

Les enfants sont divisés en groupe de 3 par ordinateur, ensemble ils explorent le logiciel et créer de nouveaux dessins. A la fin de la séance on écoute le résultat sonore de chaque groupe. Chaque groupe apporte une critique, ce qu'il a constaté, ce qu'il a ressenti sur ce qu'il a entendu.

4^{ème} séance

Les enfants créer de nouvelles compositions « dessin/musique » mais cette fois ci ils disposent de 3 instruments de musiques différents, chacun correspondant à une couleur.

Le vert représentant le violoncelle, le marron = les percussions et le rouge = le piano.



Exemple de partition créée avec le logiciel "composer" et fenêtre de commande

FEW 2011 « ANIM(E)AUX »

la Fête de l'Eau à Wattwiller
parcours d'art contemporain