

ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES

Éducation musicale

La création

Fiche n°3 : création d'une mise en scène originale sur un extrait d'opéra grâce au Soundpainting

Qu'est-ce que le *Soundpainting* ?

Accéder au [site officiel du Soundpainting](#)

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 des lumières et du son, c'est-à-dire tous les artistes dont l'art peut être improvisé. Le langage comporte actuellement plus de 1 500 signes.

Règles importantes

- Toujours donner une consigne dans cet ordre : Qui, quoi, comment, quand ?
- Règles de base :
 - Il n'y a pas d'erreur en *Soundpainting* !
 - Ne pas pas se dérober : assumer ce que l'on fait.
 - Si on ne voit pas la consigne, on continue avec ce que l'on fait et on rattrape sur le signe suivant.

Intérêt pédagogique et artistique

- Autonomie des élèves : après un apprentissage des gestes de Soundpainting sur le mouvement, les élèves ont pour objectif de réaliser eux-mêmes une mise en scène originale en groupe (mise en valeur de leur travail, répartition des rôles, direction et choix du groupe, interprétation, etc.).
- Relation et synchronisation entre la musique et le mouvement.
- Découverte et appréhension originale d'une œuvre du répertoire.
- Apprentissage du vocabulaire de l'opéra (et du théâtre) renforcé par les gestes.
- Création originale et unique de chaque groupe et de chaque élève.
- Notions abordées : synchronisation musique/mouvement, vocabulaire de l'opéra, interprétation d'une œuvre du répertoire, composition en temps réel, maîtrise du langage du Soundpainting, maîtrise du corps et du mouvement, changement de tempo, rupture rythmique, etc.

Démarche

- Découverte et analyse d'un extrait d'opéra ou de comédie musicale (musique, personnages, caractère, etc.). Les caractéristiques repérées devront être réinterprétées par les élèves.
- Apprentissage d'un répertoire de gestes de *Soundpainting* permettant une composition en mouvement (sans le son). Les élèves pourront choisir, en fonction de leurs besoins les gestes qui leur seront utiles. (Ceux-ci sont mis en parallèle avec le vocabulaire du théâtre comme « cour, jardin, lointain, le plateau, les coulisses, etc. »).
- Les élèves se mettent en groupe, écrivent leur liste de gestes, déterminent leurs rôles (qui dirige, qui joue les personnages...) et un temps lors des deux séances suivantes est consacré au travail et aux divers conseils et corrections (grâce aux remarques du groupe-classe), à l'approfondissement des caractères des personnages en fonction de la musique, de la direction du *Soundpainter* pour guider ses partenaires...
- L'évaluation pourra se faire individuellement et par groupe sur plusieurs critères dont la cohérence, la progression de chaque élève dans le groupe, l'autonomie, la créativité, le rôle de chacun, l'originalité de l'interprétation, le respect des consignes, etc.
- Ainsi, lors de cette proposition de création, le *Soundpainting* s'intègre parfaitement dans les compétences n° 3 du socle commun, « explorer, imaginer et créer » puisqu'il permet de « faire des propositions personnelles lors de moments de créations, d'invention et d'interprétation ». De même, elle s'inscrit dans les objectifs attendus de fin de cycle 3 car l'élève pourra « développer sa sensibilité, son esprit critique et s'enrichir de la diversité des goûts personnels et esthétiques ».

Exemple

La vidéo intitulée « [Mise en scène en SP](#) » présente la mise en scène de l'Acte I scène 1 de *Don Giovanni* de Wolfgang Amadeus Mozart. Elle est réalisée par quatre élèves qui vont interpréter cinq rôles (Leporello, Don Giovanni, Donna Anna, Le Commandeur et le *Soundpainter* qui dirigera). Le choix du groupe s'est organisé ainsi : les élèves ont décidé de diviser le rôle du *Soundpainter* en deux parties : le premier deviendra Le Commandeur à la fin et Donna Anna le remplacera à la direction.

Les *Soundpainters* ont le rôle délicat de synchroniser leur direction avec la musique et les acteurs doivent mimer leur personnage et ses attitudes (notions qui seront évaluées).

Le premier *Soundpainter* demande à Leporello de se lever et de marcher sur toute la scène. Puis il donne la même consigne aux deux autres personnages (Don Giovanni et Donna Anna) mais les fait attendre. Ils ne se lèveront qu'à son signal de départ. Leporello fait les cent pas sur la scène en jouant son rôle. Le *Soundpainter* le dirige côté jardin et/ou cour, le fait stopper en fonction de la musique puis le fait se cacher alors que les deux autres personnages entrent sur scène. Le conflit les opposant est ponctué d'arrêts dirigés par le *Soundpainter*. Celui-ci prend ensuite la place du Commandeur et est remplacé par Donna Anna (qui quitte la scène dans l'opéra). S'en suit le combat entre Don Giovanni et le Commandeur qui se termine par la mort de celui-ci.

Gestes de *Soundpainting* utilisés (termes officiels de *Soundpainting* entre parenthèses)

FAMILLE « QUI » (WHO ? »)	FAMILLE « QUOI » (« WHAT ? »)	FAMILLE « COMMENT » (« HOW ? »)	FAMILLE « QUAND » (« WHEN ? »)
Toi (You)	Se mettre debout (<i>Stand up</i>)	Avec une violente intention (<i>With murderous intent</i>)	Maintenant (<i>Play</i>)
	Marcher (<i>To walk</i>)	Potentiomètre de ligne (<i>Line fader</i>)	Arrêter (<i>Stop</i>)
	La scène (<i>scene</i>)	Potentiomètre d'espace scénique (<i>Space fader</i>)	Attendre (<i>Wait</i>)
	Filet (<i>Fillet</i>)		
	Déplacements sur scène (<i>Directions</i>)		
	Geler (<i>Freeze</i>)		
	Bégayer-trembler (<i>Stab freeze</i>)		
	Se cacher (<i>to hide</i>)		
	Continuer (<i>Continue</i>)		
	Devient Soundpainter (<i>To be Soundpainter</i>)		
	Pêche (<i>Hit</i>)		