

Fiche pédagogique //// Séquence d'éducation musicale avec la MÉTA-MALLETTE et le projet **OVISIR**

Conçue par : **Angélique Niclas**

CYCLE

NIVEAU

4

3e

Établissement : **Lycée Jean de la Fontaine**

Thématique :

Musique et société contemporaine

Problématique :

Les robots font-ils évoluer la création artistique ?

Compétence :

- Réaliser des projets musicaux d'interprétation et de création
- Définir les caractéristiques musicales d'un projet, puis en assurer la mise en oeuvre en mobilisant les ressources adaptées

Compétence :

- Explorer, créer, imaginer et produire
- réutiliser certaines caractéristiques d'une oeuvre connue pour nourrir son travail.
- Identifier les leviers permettant d'améliorer et /ou modifier le travail de création entrepris.

Compétence :

- Ecouter, comparer, construire une culture musicale commune
- Associer des références relevant d'autres domaines artistiques aux oeuvres étudiées

Compétence :

- Echanger, partager, argumenter et débattre
- Porter un regard critique sur une production collective.
- Transférer sur un projet musical en cours ou à venir les conditions d'un débat antérieur, sur une oeuvre ou une esthétique.

OEUVRES SUPPORTS

projet musical

- **Everyday Robots**,

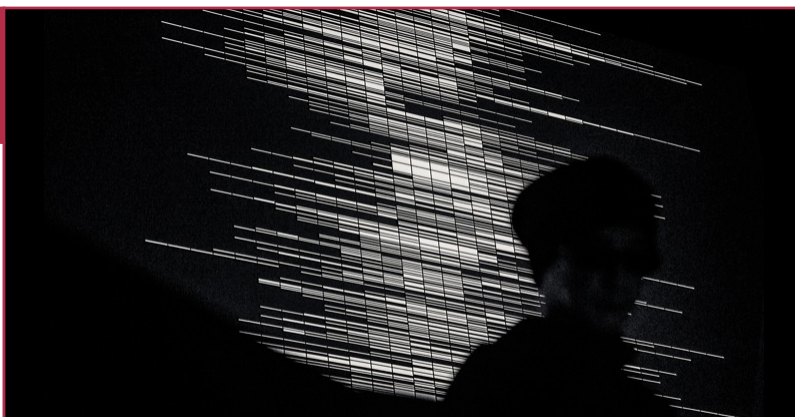
- Damon Albarn,
- Création sur **Onomatopées** de OVISIR sur un ostinato mélodique,



OEUVRE SUPPORT

de référence

- **Ryoji Ikeda, Supercodex 10**



OEUVRES SUPPORTS

complémentaires

Ryoji Ikeda, installation Data tron,
installation au Centre Beaubourg /
Pierre Schaeffer, Etude aux chemins de fer /
Exposition Artistes et Robots Paris 2018

Repères Histoire de la musique :

XXI ème siècle - « Musiques savantes et usant de nouveaux matériaux, langages et technologies »

VOCABULAIRE DOMAINE 1

Du successif et du simultané

- sons conjoints / disjoints
- Bruit et son
- Caractère suspensif d'une ligne mélodique
- Ostinato
- Variations
- Montage, mixage

VOCABULAIRE DOMAINE 2

Du timbre et de l'espace

- enveloppe du son
- Texture
- Richesse harmonique
- Construire la musique par des effets numériques
- Traitements sonores,

USAGES DU NUMERIQUE

Les élèves par groupes de trois créeront une séquence sur Onomatopées de OVISIR, comprenant un ostinato rythmique, un ostinato mélodique et une partie improvisée. Les élèves changent de rôles.

À partir des séquences réalisées et enregistrées, déclamer et / ou enregistrer un texte existant ou imaginé sur le thème de la présence des technologies dans notre vie. Une phrase par groupe d'élèves qui sera mise bout à bout.

DEROULÉ DE LA SÉQUENCE

PRODUCTION	PERCEPTION
ETAPE 1 Apprentissage de la chanson Everyday robots. Mise en évidence des éléments de construction musicale.	Projection de Supercodex 10. Débats et échanges. Est ce de la musique, qu'est ce qu'une installation, qu'est ce que cela éclaire sur la société contemporaine ?
ETAPE 2 Apprentissage de la chanson en entier. Débat sur la présence et l'utilisation des technologies.	Mise en évidence des bruits comme objets sonores. Pertinence des choix réalisés par le compositeur. Mise en évidence de quelques traitements sonores, dont la spatialisation et le filtrage.
ETAPE 3 Prise en main de Ovisir . Définition des principales fonctions, lecture simple, variation d'intensité et de hauteur. Travailler sur la notion d'ostinato et de variation. Orchestre Onomatopées.	Comparaison avec l'étude aux chemins de fer. Révision des principaux traitements. Travail de groupe et restitution pour une auto évaluation.
ETAPE 4 Elaboration des séquences à trois : deux ostinatos et une variation. Ajouter le crescendo.	Mise en évidence de la forme d'ensemble fondé des procédés de répétition rythmique et de dynamique.
ETAPE 5 Enregistrement des séquences sur Ovisir / Interprétation de la chanson	Réflexion sur ce qu'est une installation. Proposer que les élèves cherchent un exemple personnel.
ETAPE 6 Chercher une phrase par groupe sur le thème de la présence des technologies dans nos vies.	
ETAPE 7 (éventuelle) Mutualisation et enregistrement de la séquence. Echanges et auto évaluation	