



DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**À partir  
de 6 ans**

THÈME  
**Musique**

## Musique et espace

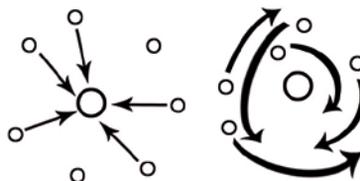
**Organiser l'activité musicale en prenant en compte les particularités du lieu dans lequel on s'est installé est souvent à l'origine de développements intéressants. Car on peut se *placer* dans l'espace, puis s'y *déplacer*, de multiples manières.**

• Schématisons ainsi ces quelques propriétés remarquables de l'espace habité par des joueurs :

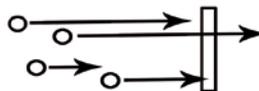
– 1. Lorsque chaque point se dispose autour d'un centre vide, il peut entrer en relation avec n'importe quel autre point :



– 2. Si ce centre est occupé, chaque point se reliera à ce centre, exclusivement. Lorsque ces points sont mobiles, leurs déplacements resteront soumis à ce centre : ils se dirigeront vers lui, ou tourneront autour :



– 3. Enfin, lorsque tous les points sont soumis à un même champ directionnel (comme c'est le cas pour des joueurs assis sur des chaises et tournés dans la même direction, le pupitre du chef d'orchestre par exemple), leurs manifestations ont plus de chances d'être globalement cohérentes :



• La position que le groupe occupe dans l'espace donnera notamment sa marque à toute la production sonore. Il nous arrive d'être assis « *en rond* », c'est-à-dire en formant un grand cercle. Lorsque le centre de ce cercle n'est occupé par personne, chacun peut être en contact visuel avec n'importe quel autre joueur ; c'est la raison pour laquelle cette disposition est sans doute la meilleure pour s'installer en début de séance. Mais on verra que tout cela peut évoluer : on peut bientôt se cacher dans les coins, se déplacer sans cesse... Dans une salle de classe, lorsque chacun, assis à sa table, regarde dans la même direction que tous les autres (vers le tableau, ou le « *bureau du maître* »), cette orientation très contraignante de l'espace peut être mise à profit pour organiser d'autres types de réalisations musicales – toutes celles notamment qui s'articulent autour de la présence d'un chef. Mais si rien ne nous en empêche, on peut aussi « *pousser les tables* » pour organiser un espace à notre convenance.

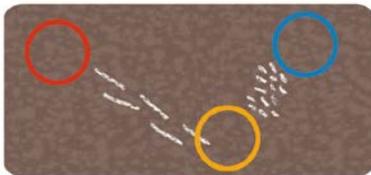


## Exemples de jeux musicaux dans l'espace

- Disposer des cerceaux ça et là sur le sol est une bonne manière de tracer des repères dans un espace. Les cerceaux seront des « maisons » dans lesquelles on s'installera, ou entre lesquelles on circulera, de l'une à l'autre. Les joueurs se situeront donc de deux manières par rapport à ces repères : immobiles dedans, ou circulant en dehors. La plus élémentaire consigne musicale associée est une autre opposition, celle du son et du silence. Dans un premier temps, le « jeu du cerceau musical » se structurera à partir de deux consignes opposées : « cerceaux du silence », et « cerceaux-musique ».

### Cerceaux du silence

- L'idée est de multiplier les « centres vides » vers lesquels convergeront les joueurs. Mais cette convergence sera différée... Lorsqu'un joueur atteindra l'un de ces centres, le jeu s'arrêtera ou entrera dans une phase différente (on passera du son au silence).
- On dispose les cerceaux dans l'espace, et les joueurs, avec chacun un instrument à la main, circulent librement entre ceux-ci tout en faisant sonner leur instrument. Mais à tout moment, chacun peut entrer dans un cerceau : il s'arrête alors de jouer pour écouter tous les autres instrumentistes qui continuent de circuler. Chacun joue donc lorsqu'il se déplace d'un cerceau à l'autre, et reste silencieux à l'intérieur des cerceaux.
- On peut alors imaginer toutes sortes de déplacements, auxquels on fera correspondre des productions sonores spécifiques : quelle serait la musique d'une souris qui trotte, celle d'un nuage qui passe, celle d'un pot de colle qui se renverse ?
- Ces déplacements pourront d'ailleurs être « notés » à même le sol avec une craie, d'un cerceau à l'autre, en schématisant leur rythme et leur dynamique.



- Ces traces pourront ainsi être « relues » par les autres joueurs, avec d'autres instruments.

### Cerceaux-musique

- L'idée est de multiplier les « centres pleins », autour desquels on circule en silence. Ici égale-

ment, lorsqu'un joueur entre dans un cerceau, le jeu entre dans une phase différente (on passera du silence au son).

- Les cerceaux sont toujours répartis dans tout l'espace de la pièce, mais ceux-ci ne sont plus vides : on dépose un instrument de musique à l'intérieur de chacun d'entre eux. On peut bien sûr demander à chaque joueur de déposer un instrument dans le cerceau de son choix.



© Montagut

- Dès qu'il le désire, chaque joueur s'assied dans un « cerceau-instrument » et joue avec l'instrument qui s'y trouve. Puis chacun laisse son instrument, quitte sa place, évolue silencieusement à l'extérieur et choisit de rentrer dans un autre cerceau. On peut utiliser un signal continu (durant tout le temps que joue la flûte du meneur de jeu, par exemple), pendant toute la durée duquel les joueurs évoluent silencieusement à l'extérieur des cerceaux. À la fin de ce signal (quand la flûte s'arrête), ils entrent à nouveau dans un « cerceau-instrument ».
- Pour enrichir musicalement ce jeu, on demandera aux participants qui jouent dans les « cerceaux-instruments » de le faire en s'écoutant mutuellement, même s'ils sont très éloignés les uns des autres.
- Il est très important d'insister sur le fait que les joueurs se déplaçant entre les cerceaux doivent le faire le plus silencieusement possible, sans faire aucun bruit, même involontairement, par exemple avec leurs chaussures qui froteraient sur le sol !
- Pour affiner ces deux types d'approche, on alternera expérimentation collective et expérimentation plus individuelle : un participant (voire 2 ou 3) joue sur cette consigne, tandis que les autres observent, écoutent, analysent. Puis tous reprennent le jeu. ▶