



# Jeux musicaux dans l'espace

**Dans une précédente fiche (téléchargeable sur <http://nq.st/4mxu>), nous avons vu comment l'activité musicale pouvait judicieusement prendre en compte les caractéristiques du lieu dans laquelle elle se déroulait. Nous allons affiner cette exploration de notre univers de jeu, pour enrichir encore notre activité musicale.**

## Jeu et géométrie

Point, ligne, plan – on reconnaît là le titre d'un ouvrage clé de Kandinsky, dans lequel le fondateur et théoricien de l'art abstrait pose les bases d'une « grammaire des formes » qui serait liée à nos propres structures mentales, en repérant ces trois niveaux pour organiser l'espace pictural. On retrouve également une telle structuration dans les jeux traditionnels : points, les cases du jeu de dames ou les coins du jeu des quatre coins ; ligne à franchir, la ligne de but, et ligne à ne pas franchir, les limites du terrain ; lignes à suivre, la spirale du jeu de l'Oie, ou celles, inextricablement enchevêtrées, des labyrinthes, que le joueur trace à mesure de son parcours ; plans, le camp des gendarmes, ou la « surface de réparation » au football...

- Nous avons en effet montré comment l'espace de jeu pouvait être composé de points disséminés (les cerceaux), de lignes à suivre ou à tracer (les trajets entre les cerceaux), ou encore, comme nous allons le voir, de plans, c'est-à-dire de zones homogènes plus ou moins étendues. Toutes ces caractéristiques spatiales étaient associées à des consignes de jeu particulières.

- Notons d'ailleurs que si la partition de l'espace définit le jeu (par exemple : « C'est lorsqu'on est entré dans un cerceau que l'on joue », ou « C'est lorsqu'on se trouve dans cet endroit sombre de la pièce qu'on produit des sons feutrés »...), ce peut aussi être, à l'inverse, un certain type de comportement qui définira cette partition spatiale : l'écoute des craquements du plancher ne peut se faire que dans ce coin là-bas, où ça craque si bien sous nos pieds.

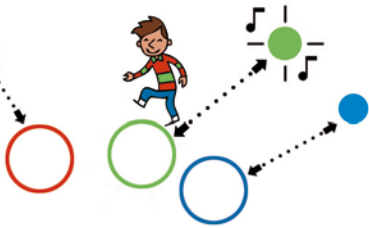
- Avec de jeunes enfants, tous ces espaces doivent être investis symboliquement afin d'acquiescer une réelle dimension ludique et créative. C'est ainsi qu'on parlera plutôt de « maisons », de « trous », de « routes ». Si la « maison du loup » est ce petit endroit situé près de la porte, il sera difficile, au moins dans un premier temps, de dissocier le rôle du « loup » de cet endroit !

## Jeu du chef d'orchestre

- On se souvient du jeu du cerceau, dans lequel chacun des cerceaux répartis dans la pièce était le signe, pour le joueur qui pénétrait à l'intérieur, qu'il pouvait produire des sons avec son instrument (ou bien, à l'inverse, qu'il devait cesser de produire des sons). Dissociations maintenant la présence dans le cerceau de la production sonore.

- Un « chef d'orchestre » se déplace dans l'espace, et les joueurs assis dans un coin de la pièce produisent un son à chaque fois que celui-ci entre dans un cerceau. Pour soutenir l'attention des joueurs, le chef peut faire des surprises (faire semblant, par exemple, de poser un pied dans un cerceau, mais le poser juste à côté).

Toutes illustrations © Montaguat



- Plusieurs groupes de musiciens peuvent également être mis en relation avec plusieurs groupes de cerceaux de couleurs différentes (tel groupe jouera quand le chef posera son pied – ou sa main – dans le cerceau bleu, etc.).

### Points qui se rencontrent

- Imaginons maintenant que chaque joueur, muni de son instrument, soit comme un point mobile dans l'espace, et que la production sonore coïncide avec le moment de la rencontre entre deux points, ou deux joueurs. Ce « point de rencontre » sera alors l'objet de la consigne suivante : les joueurs devront, au moment de cette rencontre, et en préparant bien leur geste, se « saluer » en produisant, de manière parfaitement simultanée, un son avec leur instrument respectif.

- Dans un deuxième temps, lorsque la consigne sera bien suivie, on enrichira le jeu en dissociant dans l'espace ces instants de rencontre : les deux joueurs, qui respecteront cette même consigne de produire un son exactement en même temps, se feront signe, de loin, uniquement par le regard, mais en restant séparés dans l'espace. Il conviendra de bien veiller à ce que les deux joueurs se regardent (ne pas insister si le partenaire choisi regarde ailleurs, chercher alors un autre joueur, toujours à l'aide du regard...).

### Lignes à toucher

- Nous avons, dans notre dernière rubrique, joué à tracer sur le sol les marques de nos déplacements musicaux. Nous allons maintenant matérialiser ces lignes par des morceaux de fil, du fil de laine par exemple, dont on prendra soin de rassembler une grande variété de matières et de textures. Ces fils pourront être tenus dans l'une des mains des joueurs : ils feront alors glisser le fil dans l'autre main, et produiront un son vocal tout le temps qu'ils seront en contact avec celui-ci. Si on met bout à bout des fils de laine de texture différente, ou bien si on fait des nœuds dans le fil, cela induira des variations dans le toucher, qui pourront être associées à des consignes de production sonore différenciées. Et ce de manière déterminée à l'avance (un nœud correspondra à un son ponctuel, ou joué plus fort), ou bien de manière plus libre (les différentes variations de textures perceptibles au toucher seront interprétées librement).

- Autres dispositifs : les fils pourront être tendus d'un bord à l'autre de la salle de jeu. Ou encore, le groupe étant assis en cercle, un long morceau de fil dont les extrémités auront été reliées par un nœud, glissera de mains en mains (tout le monde devra le faire tourner dans le même sens !). Celui qui sentira passer le nœud entre ses doigts aura pour consigne de produire un son vocal bref, alors que la sensation du fil qui glisse induira un son continu, mezzo voce, une sorte de trame vocale chantée collectivement. On suivra ainsi, rien qu'à l'écoute, le déplacement de ce « *furet* » sonore le long du cercle des joueurs. On peut bien sûr multiplier les nœuds.

- Et bien entendu, ces jeux qui s'organisent autour du sens du toucher gagneront à être joués « *en gardant les yeux fermés* ».

