



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

ARIA

de Jesse Lucas

Voyage visuel et musical interactif / à partir de 6 ans

CONTACT / Selma

selma.farouault@armada-productions.com - 06 16 39 56 25

L'ARMADA
PRODUCTIONS

SOMMAIRE

Préparation au spectacle	_____	p. 3
Le spectacle : Qu'est ce qu'est ?	_____	p. 4
L'espace et le vivant : De quoi ça parle?	_____	p. 5
L'artiste : Qui sera sur scène ?	_____	p. 6
La musique : Qu'allons nous écouter ?	_____	p. 7
Instrumentarium : Quels instrument sur scène ?	_____	p. 8
Le contexte : Qu'allons nous découvrir ?	_____	p. 10
Référence au programme	_____	p. 14
Ressources complémentaires	_____	p. 14
Souvenir du spectacle	_____	p. 14

PRÉPARATION AU SPECTACLE

Parcours du·de la spectateur·ice

Ce dossier est un outil à destination des enseignant·es, professeur·es, acteur·rices socio-culturels ou parents désireux de préparer au mieux la venue des jeunes spectateur·rices à un spectacle de L'Armada Productions. Nous l'avons rédigé avec soin dans l'objectif de vous donner un maximum de clefs vous permettant de vous approprier l'univers du spectacle et aiguïser la curiosité des enfants que vous accompagnez. La première partie, destinée aux adultes, peut être consultée en amont du spectacle. La seconde partie, destinée aux enfants, peut être utilisée en aval.

Pour préparer la venue au concert, n'hésitez pas à rappeler quelques règles de sortie en groupe

> En fonction de la disposition de la salle proposée : s'asseoir, rester debout ou aller devant la scène. L'idée étant de ne pas gêner les autres spectateur·rices.

> Il est souhaitable de faire le silence quand les lumières de la salle s'éteignent. On peut bien sûr chanter, danser, laisser son corps s'exprimer pendant la représentation. Les enfants assistent à un spectacle vivant, il n'est pas nécessaire de faire le silence absolu.

> Il n'est pas demandé aux spectateur·rices d'apprécier nécessairement le spectacle proposé. On a tout à fait le droit de s'ennuyer ou de trouver que le spectacle ne nous convient pas. Pour autant, il faut toujours veiller à ne pas gêner les autres, et par respect pour elles·eux et pour l'artiste, il est souhaitable de ne pas avoir d'attitudes pouvant perturber celles et ceux qui apprécient le spectacle.

> On peut mettre en place une règle simple : le groupe reste ensemble, toute prise de distance avec lui doit être validée par la·le responsable. Il peut être également utile d'aborder la question des risques auditifs. N'hésitez pas à demander des bouchons d'oreille à l'accueil de la salle si nécessaire et à les proposer aux enfants.

Rencontre en bords de scène

À l'issue de la représentation, l'artiste propose aux spectateur·rices de prendre un temps pour expliquer son spectacle et comment fonctionnent ses instruments.

PRÉPARATION AU SPECTACLE

LE SPECTACLE : QU'EST CE QUE C'EST ?

Aria, c'est une aventure immersive et poétique sur une planète imaginaire ! Un spectacle sonore et visuel qui combine des créations graphiques originales avec de la musique électronique jouée en direct. À travers cette odyssée spatiale unique, Jesse Lucas met en scène l'évolution du vivant et la diversité des espèces, invite les enfants à observer et questionner les écosystèmes qui les entourent.

Dans le spectacle *Aria*, dont le nom signifie mélodie en italien, la musique de Jesse Lucas guide ce voyage, entre minimalisme pop et sonorités organiques. Pour rendre cette expérience véritablement immersive, Jesse Lucas utilise un moteur de jeu vidéo pour créer des visuels réactifs à la musique en temps réel. Des créatures fantastiques dansent au-dessus des nuages, des petites cellules se métamorphosent en fonction des notes et des sons produits en direct par le musicien et le public.

Aria est un espace-temps singulier, où la science rencontre la poésie des images, où la musique accompagne une exploration ludique et fascinante



L'ESPACE ET LE VIVANT : DE QUOI ÇA PARLE ?

L'ESPACE

Depuis toujours, l'être humain observe le ciel et s'interroge sur ce qui l'entoure. Dès l'Antiquité, les étoiles, la Lune et les planètes nourrissent les mythes et les imaginaires. Observer l'espace permet aussi de se repérer dans le temps et de mieux comprendre les cycles naturels, comme les saisons.

Au fil des siècles, les connaissances scientifiques se développent. Les astronomes découvrent que la Terre fait partie d'un vaste ensemble appelé le système solaire, lui-même situé dans une galaxie immense. Au XX^{ème} siècle, les progrès technologiques rendent possible ce qui relevait autrefois du rêve : voyager dans l'espace. En 1961, le premier être humain, Youri Gagarine, quitte la Terre à bord d'une fusée. Depuis, les missions spatiales se multiplient, permettant d'observer les planètes, d'explorer de nouveaux environnements et de mieux comprendre l'univers.

L'espace reste aujourd'hui encore un territoire largement inconnu, qui continue de fasciner les scientifiques, les artistes et les enfants. Il est un lieu d'exploration, mais aussi un espace d'imagination fertile. C'est dans cet esprit que s'inscrit le spectacle *Aria*. Il nous invite à voyager vers une planète imaginaire, à mi-chemin entre science et poésie.

LE VIVANT

Le spectacle met en scène des formes vivantes, certaines ressemblent à des cellules, d'autres à des plantes ou à des créatures fantastiques. Ces transformations font écho à ce que l'on peut observer dans la nature.

Le vivant désigne l'ensemble des êtres qui naissent, grandissent, se transforment et disparaissent. Cela concerne aussi bien les animaux que les plantes, les champignons ou les micro-organismes invisibles à l'œil nu. Tous les êtres vivants partagent des caractéristiques communes : ils ont besoin d'énergie, interagissent avec leur environnement et évoluent au cours du temps.

Le spectacle propose ainsi une représentation poétique de ces phénomènes. Les formes visibles à l'écran évoquent les cycles de vie, la transformation et l'adaptation. À travers la musique et les images, les élèves peuvent observer un monde en constante évolution, où chaque élément semble relié aux autres. Le spectacle invite à porter un regard attentif sur le monde qui nous entoure et à s'interroger sur sa richesse et sa fragilité.

Lectures sur la thématique

- > La petite chenille qui faisait des trous - Eric Carl
- > Le crocodile qui se prenait pour une fleur - Bénédicte Guettier
- > Cache-Lune - Eric Puybaret
- > Sur l'île des Zertes - Claude Ponti

Activités en classe en lien avec le vivant

> Excursion à l'extérieur pour aller observer la nature, en profiter pour prendre quelques notes, dessiner ce que l'on voit, les insectes, les plantes, les interactions et ouvrir la parole sur le sujet au retour en classe. Au cycle 3, cette activité peut être étendue à un projet de biodiversité locale en prenant en compte les particularités du territoire et en rencontrant des acteurs de la région qui œuvrent au développement de l'éco-système dans lequel il·elles évoluent.

> Étudier les cycles de vie (par exemple celui du papillon), pour comprendre les étapes de l'évolution du vivant. Au même titre, l'étude des états de l'eau au cycle 3 est une bonne manière de comprendre le fonctionnement du vivant par cycle.

> Faire pousser des plantes en classe pour comprendre et identifier les éléments nécessaires à leur croissance : eau, terre, soleil. La création d'un petit jardin de classe est aussi envisageable pour y planter différents types de plantes !

Activités en classe en lien avec l'espace

> Étudier le système solaire, via une maquette à réaliser en classe, où une vidéoprojection, au cycle 3, il est possible de se focaliser sur une planète en particulier afin d'en connaître le fonctionnement complet (via une phase de recherche et réalisation d'une fiche information ou restitution sous forme d'exposé).

Ces activités et ressources permettront aux enfants d'appréhender la diversité du vivant et de questionner ainsi le monde dans lequel ils évoluent.

L'ARTISTE : QUI SERA SUR SCÈNE ?

JESSE LUCAS > CRÉATION, COMPOSITION ET RÉALISATION

Jesse Lucas est un artiste pluridisciplinaire franco-britannique, né en Angleterre et ayant grandi en France. Passionné par les liens entre l'image et le son, il a débuté sa carrière dans les années 2000 en tant que VJ, accompagnant les DJs en projetant des images dans les soirées de musique électronique de chaque côté de la Manche. C'est ainsi qu'il a développé sa technique et son style visuel tout en s'inspirant de cette scène musicale foisonnante.

En 2005, il fonde le duo SATI avec le musicien Erwan Raguènes, avec qui il explore l'intersection de la musique électronique et de la création visuelle à travers une série de performances présentées dans de nombreux festivals naissant d'art numérique. À l'invitation de L'Armada Productions, ils décident en 2009 de créer leur premier spectacle jeune public : *L'Odyssée de Rick le Cube*, un road movie qui réinvente le format ciné-concert à l'ère numérique. Suivi en 2014 de *Rick le Cube et les mystères du temps*, lauréat du prix Adami musique jeune public. Ces spectacles mêlent différentes techniques d'animation, du stop-motion à la création 3D, pour emmener les spectateurs dans un univers coloré et fascinant. La musique originale, composée par Jesse et Erwan, sert de guide et accompagne le personnage de Rick le Cube dans ses aventures. En 2021, *Rick le Cube, vers un nouveau monde* leur permet de créer un film vivant et interactif grâce à un moteur de jeu vidéo. Le magazine Télérama lui accordera TTT : "Le groupe SATI est passé maître dans la réalisation de performance audiovisuelle et vivante, réjouissant !"

Jesse Lucas est également co-fondateur du collectif Avoka, aux côtés d'Erwan Raguènes et Elie Blanchard. Ensemble, ils ont créé plusieurs performances et installations interactives remarquables, telles que le *Dyskograf*, une platine vinyle interactive qui permet aux utilisateurs de dessiner des motifs sur un disque en papier pour créer leur propre musique. En 2013 le *Dyskograf* reçoit le prix Quartz Max Mathews pour l'innovation technologique en musique.



LA MUSIQUE :

QU'ALLONS-NOUS ÉCOUTER ?

Les genres musicaux du spectacle :

• L'esprit minimaliste

L'univers musical d'*Aria* se nourrit de plusieurs influences qui se croisent et dialoguent tout au long du spectacle. L'écriture sonore imaginée par Jesse Lucas s'inscrit avant tout dans un esprit minimaliste. Les musiques reposent souvent sur des motifs simples, de courtes cellules mélodiques ou rythmiques qui se répètent, se transforment et s'enrichissent progressivement. Cette manière de composer invite l'oreille à une écoute attentive et patiente. La musique se construit peu à peu, comme un paysage qui se révèle.

Cette esthétique rappelle celle de compositeurs contemporains de musique à l'image tels que Hans Zimmer, Ludwig Göransson ou encore Kyle Dixon et Michael Stein. Comme eux, Jesse Lucas privilégie des formes épurées, où le silence occupe une place importante et où chaque son a du sens. Cette sobriété musicale fait écho à l'univers visuel du spectacle : un monde encore en construction, parfois vide ou mystérieux, dans lequel la vie et les sons apparaissent progressivement.

• La musique électronique

À l'aide de synthétiseurs, de machines et d'outils numériques, l'artiste façonne des sonorités variées : nappes sonores, percussions électroniques, bruits transformés, textures mouvantes. Ces sons permettent d'évoquer des atmosphères, des paysages imaginaires ou des émotions changeantes. Le principe de création repose souvent sur la répétition évolutive. Le musicien enregistre de courtes phrases musicales, appelées boucles ou *loops*, qu'il fait tourner en continu. Ces boucles se superposent, se modifient, disparaissent puis réapparaissent, créant peu à peu une architecture sonore de plus en plus riche. Ce procédé très visuel et concret permet de voir comment une musique peut naître d'un élément simple et se développer petit à petit, à la manière d'un organisme vivant qui grandit et se transforme. Il constitue un excellent support pédagogique pour aborder en classe les notions de rythme, de motif, de variation ou d'accumulation.

• La musique de jeu vidéo

L'esthétique d'*Aria* entretient également un lien fort avec la musique de jeux vidéo. Dans cet univers, la musique accompagne l'action, réagit aux événements et participe à la construction d'un monde imaginaire. De la même manière, les sons du spectacle dialoguent avec les images projetées et évoluent en fonction de ce qui se passe sur scène. Les enfants peuvent ainsi retrouver des codes qu'ils connaissent déjà comme les musiques d'exploration ou d'ambiances mystérieuses qui sont des thèmes récurrents familiers. Cette proximité avec leur culture sonore quotidienne constitue une porte d'entrée privilégiée vers l'écoute de formes musicales contemporaines.

La musique n'est pas seulement produite par l'artiste, elle est par moments collective et participative. Les enfants sont invités à intervenir, à produire des sons, à réagir à ce qu'ils entendent. Ils et elles voient que leurs gestes et leurs voix peuvent transformer l'univers sonore du spectacle. Cette interaction peut symboliser la rencontre entre les êtres humains et la planète imaginaire *Aria*, et permet de comprendre de manière sensible que l'harmonie naît de l'écoute mutuelle et de la coopération.

INSTRUMENTARIUM :

QUELS INSTRUMENTS VOIS-JE SUR SCÈNE ?

Jesse Lucas utilise un instrumentarium mêlant instruments acoustiques, instruments électroniques et voix. Cette diversité permet de créer une musique vivante, en constante transformation, qui se construit sous les yeux et les oreilles du public.

Sur scène, on peut observer plusieurs instruments électroniques conçus pour être joués avec les mains et le corps. Des surfaces comme le *Roli Lightpad*, le *Touché d'Expressive E* ou le *Novation Launchpad* ne produisent pas de son par elles-mêmes, mais servent à déclencher et moduler des sons numériques. En appuyant, en glissant ou en exerçant une pression, le musicien agit directement sur la matière sonore, un peu comme s'il sculptait le son. Ces instruments permettent une grande liberté de jeu et rendent visibles les gestes qui produisent la musique.

À ces instruments électroniques s'ajoutent des instruments acoustiques : le kalimba et la lyre. Contrairement aux instruments électroniques, ces instruments produisent un son naturel grâce à la vibration de leurs cordes ou de leurs lames. Leur sonorité douce et organique crée un lien direct avec le thème du vivant, très présent dans le spectacle. Le dialogue entre sons acoustiques et sons électroniques permet ainsi de faire cohabiter nature et technologie au sein d'un même univers musical.

La voix occupe également une place centrale. L'artiste utilise un micro relié à un looper, un outil qui enregistre de courts fragments sonores et les répète en boucle. Grâce à ce dispositif, il peut superposer plusieurs couches de sons. Les boucles peuvent évoluer, se transformer ou disparaître, donnant l'impression que la musique respire et se métamorphose comme un organisme vivant.

Le musicien conçoit lui-même certains de ses instruments et effets sonores à l'aide de logiciels de création musicale tels que *Reaktor* et *Max for Live*. Il a notamment développé un looper personnalisé qui lui permet de modifier les sons enregistrés en temps réel. Les boucles ne sont donc jamais figées, elles évoluent de manière parfois imprévisible, à l'image des processus de mutation et d'adaptation observés dans les écosystèmes naturels de la planète imaginaire Aria.

Le public est, lui aussi, acteur du paysage sonore. À plusieurs moments du spectacle, les enfants sont invités à chanter ensemble. La réussite musicale dépend alors de l'écoute mutuelle et de l'équilibre entre les voix. Chanter en harmonie permet symboliquement aux écosystèmes d'évoluer. Cette participation active montre que la musique est une création collective, fondée sur l'attention à l'autre et le vivre ensemble.



INSTRUMENTARIUM :

QUELS INSTRUMENTS VOIS-JE SUR SCÈNE ?

PISTES PÉDAGOGIQUES

> **Fabrication d'un instrument électronique imaginaire.** Dans un travail mêlant arts plastiques et éducation musicale, proposer aux élèves de dessiner ou de fabriquer une maquette d'instrument électronique du futur. Elle•ils doivent imaginer : comment on le tient, quels gestes on utilise, quels types de sons il produit, à quoi il pourrait servir dans un spectacle. Chaque élève présente ensuite son instrument à la classe en expliquant son fonctionnement. Cette activité favorise la créativité tout en aidant à comprendre que, dans la musique électronique, l'instrument est souvent une invention personnelle.

> **Proposer une activité d'écoute comparée :** les élèves entendent d'abord un instrument acoustique réel (kalimba, lyre, petite percussion), puis un son électronique imitant cet instrument. Ils doivent décrire les différences : timbre, chaleur du son, résonance, aspect naturel ou artificiel. Ensuite, ils peuvent enregistrer un son acoustique avec un simple dictaphone et essayer de le transformer à l'aide d'un logiciel ou d'une application (ajout d'écho, modification de hauteur, etc.).

> **Réaliser des paysages sonores pour créer ensemble, une ambiance particulière.** Cette technique de combinaison de son permet de créer un univers immersif. Par exemple pour faire la pluie, trois groupes sont nécessaires : le premier fait claquer sa langue plus ou moins fort, le deuxième souffle et le troisième tapote, caresse et tape ses jambes : l'ensemble crée l'ambiance d'une averse, plus ou moins dangereuse selon l'intensité des sons produits ! Les paysages sonores représentent souvent la nature, tout comme Jesse Lucas produit des musiques qui se rattachent à un écosystème bien précis.

À partir d'une chanson ou d'un poème appris en classe, ces techniques de modification de voix peuvent être essayées avec les élèves. Dans les ressources complémentaires, un logiciel permet l'exercice.

À l'échelle d'une classe, la musique collective et participative peut être abordé via l'apprentissage de chansons en canon ou en répartissant les élèves en groupes où chacun se voit attribuer une mélodie ou un son à répéter, à la manière du looper et de l'univers musical d'*Aria*.

LE CONTEXTE :

QU'ALLONS-NOUS DÉCOUVRIR ?

UNIVERS VISUELS

• Le noir, le vide et le silence dans le spectacle

Représentant en grande partie l'espace, le spectacle fait souvent apparaître le noir pour le représenter. En effet, pendant la nuit, le soleil n'éclaire plus la Terre et on voit alors apparaître les étoiles et l'espace. À part ces constellations et astres qui habillent le ciel, il n'y a ni air, ni molécules dans l'espace : la lumière ne s'éparpille donc pas et l'espace nous apparaît alors noir depuis la Terre. C'est aussi pour cette raison qu'un silence absolu règne dans l'espace (ni air, ni matière pour transporter les vibrations sonores).

En classe, travailler sur le noir peut se faire en opposition au blanc afin de faire apparaître des contrastes, des zones pleines et d'autres vides comme c'est le cas dans *Aria*. Mais l'espace n'est pas seulement noir la nuit, loin des étoiles et des planètes, il y a des contrées où il fait complètement noir car jamais une lumière n'est présente pour illuminer les lieux. Cette obscurité peut être comparée à la notion de vide, renforçant l'idée que dans certains endroits de l'espace, il n'y a ni matière, ni lumière.

• Le jeu vidéo

L'univers du spectacle est généré à l'aide d'un moteur de jeu vidéo. Les images projetées ne sont pas de simples décors mais elles évoluent en temps réel. Cette manière de créer des images vivantes rapproche le spectacle du monde du jeu vidéo.

Le jeu vidéo est reconnu comme une forme d'expression artistique à part entière. Comme le cinéma, la musique ou la peinture, il associe plusieurs formes de création : le dessin, l'animation, le son, la narration et le mouvement. Des artistes conçoivent les personnages, les paysages, les couleurs et les lumières pour créer des univers uniques et expressifs. Dans *Aria*, les images rappellent celles que l'on peut découvrir dans les jeux vidéo qui explorent les thématiques liées à l'espace.

Par exemple, le jeu *Spore* permet au joueur de créer une créature et de la faire évoluer progressivement, depuis une forme microscopique jusqu'à la découverte de l'espace. Au fil du jeu, la créature se développe et explore de nouveaux environnements. Il est accessible dès 7 ans.

Ou encore le jeu *Outer Wilds* qui propose une exploration poétique d'un système solaire mystérieux. Le joueur voyage de planète en planète, observe des phénomènes naturels et découvre un monde rempli de secrets. Les couleurs, les ambiances lumineuses et la sensation d'exploration rappellent le voyage sensoriel proposé dans le spectacle.



> *Spore* - 2008



> *Outer Wilds* - 2019

LE CONTEXTE :

QU'ALLONS-NOUS DÉCOUVRIR ?

• L'animation avec un moteur de jeu vidéo

L'univers visuel du spectacle ne repose pas sur un film d'animation traditionnel, mais sur l'utilisation d'un moteur de jeu vidéo. Jesse Lucas développe depuis plusieurs années une démarche originale qui fait dialoguer le spectacle vivant et les technologies numériques. À travers ses créations précédentes, il a expérimenté la manière dont l'image projetée peut devenir un véritable partenaire de scène, capable d'interagir avec la musique et avec la présence des interprètes.

Pour ce spectacle, il utilise le logiciel *Unity*, un outil habituellement destiné à la conception de jeux vidéo. Ce programme permet de créer des mondes virtuels en trois dimensions, peuplés de formes, de paysages et de créatures capables d'évoluer de façon autonome. Contrairement à un dessin animé classique, figé une fois pour toutes, l'univers d'Aria est généré en temps réel. Les éléments visibles à l'écran réagissent selon des algorithmes inspirés du vivant : les plantes semblent pousser, les couleurs se transforment, les formes se déplacent comme si elles possédaient leur propre logique.

Cette manière de créer les images offre une grande souplesse artistique. Elle permet de jouer avec les frontières entre réel et virtuel et de faire de la projection un espace presque vivant. La planète Aria n'est pas un simple décor : elle est un personnage à part entière, qui dialogue avec les musiciens et avec les sons qu'ils produisent. Cette démarche constitue une porte d'entrée privilégiée vers la compréhension des images numériques. Les spectateur·ices découvrent qu'un spectacle peut naître de la rencontre entre la musique et l'informatique, et que les outils du jeu vidéo peuvent devenir des instruments de poésie.

PISTES PÉDAGOGIQUES

> Des expériences sensorielles peuvent être réalisées en classe pour prendre conscience de ces différents phénomènes et de leur abstraction : Fermer les yeux (pour se représenter le noir, ainsi on observe que même dans ce "noir" complet, des formes ou des couleurs peuvent nous apparaître), rester immobile et muet·te (pour se représenter le silence, ainsi on peut se rendre compte que même dans ce "silence", des bruits, des sonorités nous parviennent), imaginer l'immensité de l'espace, et penser à un endroit où il n'y a rien (pour se représenter le vide).

> Pour appréhender la notion de « rien », on peut l'introduire via la notion philosophique du vide en demandant aux élèves ce qu'ils pensent qu'il y a dans un espace vide. Qu'est-ce que cela signifie d'avoir un « rien » ? Comment peut-on le représenter ? Au cycle 2, passer par le dessin de la notion est une bonne amorce. Au cycle 3, ces échanges peuvent avoir lieu en groupe, à l'oral.

> Scratch est un logiciel gratuit de programmation visuelle, spécialement conçu pour les enfants. Il permet de créer facilement des animations et des jeux vidéo en assemblant des blocs de commandes à la manière d'un jeu de construction. Cette approche rend la programmation accessible dès le cycle 2 et permet aux élèves de comprendre concrètement comment se créent les images et les interactions dans un univers numérique.

Dans un premier temps, les élèves imaginent un univers spatial : un paysage inconnu, une créature vivante ou un paysage extraterrestre. Ce travail peut débuter par une phase de dessin afin de concevoir les formes, les couleurs et les éléments qui composeront cet environnement.

Dans un second temps, les élèves recréent cet univers dans Scratch. Elle·ils choisissent ou dessinent un décor, ajoutent un personnage et programment des actions simples, comme se déplacer, changer d'apparence ou produire un son.

LE CONTEXTE :

QU'ALLONS-NOUS DÉCOUVRIR ?

UNIVERS MUSICAUX

• La musique live et l'improvisation

Jesse Lucas interprète la musique en direct sur scène, on parle alors de musique live. Contrairement à une bande-son enregistrée et diffusée à l'identique à chaque représentation, la musique live se crée sous les yeux et les oreilles du public. Elle accompagne les images de manière vivante. Les élèves assistent ainsi à un véritable acte de création : les sons qu'elle•ils entendent naissent au moment même où ils sont joués. Cette dimension rend chaque représentation unique et permet de se rendre compte que la musique est un art du temps présent.

Pour *Aria*, l'artiste a composé une musique originale pensée comme un véritable partenaire de l'image. La musique ne se contente pas d'accompagner ce que l'on voit, elle guide les émotions, structure le temps et fait évoluer l'univers du spectacle. Son écriture musicale s'apparente à celle que l'on retrouve dans le cinéma ou les séries, avec des thèmes reconnaissables, des harmonies marquées et un travail précis sur les textures sonores et les ambiances. La musique oscille entre des atmosphères calmes et contemplatives et des moments plus rythmés, parfois dansants, qui captent immédiatement l'attention des jeunes spectateur•ices.

L'improvisation occupe une place importante dans cette démarche. Improviser signifie inventer de la musique sur l'instant, sans suivre une partition écrite à l'avance. Dans de nombreux courants musicaux, du jazz aux musiques électroniques en passant par différentes musiques traditionnelles. L'improvisation demande une grande écoute entre les musicien•nes, une capacité à réagir, à proposer, à dialoguer.

• La polyphonie et l'harmonie

Tout au long du spectacle, la musique se construit comme un paysage sonore en mouvement. Elle n'est pas seulement constituée d'une mélodie accompagnée, mais d'un ensemble de sons qui se superposent progressivement. Cette manière de composer et de jouer renvoie à deux notions fondamentales du langage musical : la polyphonie et l'harmonie.

La polyphonie

Le mot polyphonie vient du grec poly (plusieurs) et phônê (voix). On parle de polyphonie lorsque plusieurs lignes musicales différentes se font entendre en même temps. Chaque voix possède son propre mouvement, son propre rythme, tout en participant à un ensemble cohérent. Au cours du spectacle, bien qu'un seul artiste soit présent sur scène, il utilise des outils numériques pour enregistrer des fragments de voix, de rythmes ou de sons électroniques, puis les superposer en direct. Peu à peu, le public voit et entend la musique se construire, comme un édifice sonore dont chaque élément vient enrichir l'ensemble.

Cette écriture polyphonique s'inscrit dans une très longue histoire. Dès le Moyen Âge, les chants religieux ont commencé à associer plusieurs voix chantées simultanément. À la Renaissance puis à l'époque baroque, des compositeurs comme Josquin des Prés ou Jean-Sébastien Bach ont développé cet art de faire dialoguer des lignes musicales indépendantes. Aujourd'hui encore, la polyphonie est présente dans de nombreux styles musicaux. *Aria* prolonge cette tradition en la reliant aux technologies actuelles et aux esthétiques sonores d'aujourd'hui comme le font les groupes Alice, Clume, ou encore Cocanha.

LE CONTEXTE :

QU'ALLONS-NOUS DÉCOUVRIR ?

L'harmonie

L'harmonie désigne la manière dont les sons se combinent entre eux pour créer des couleurs musicales particulières. Elle correspond aux accords qui donnent à la musique sa profondeur émotionnelle. Dans le spectacle, les choix harmoniques jouent un rôle essentiel, certaines associations de sons apportent de la douceur et de la clarté, tandis que d'autres peuvent créer de l'étrangeté ou du mystère. La musique ne s'adresse pas seulement à l'oreille, mais aussi aux émotions et à l'imaginaire.

L'univers musical d'*Aria* s'inspire de l'esthétique minimaliste et des musiques électroniques. Les harmonies y sont souvent simples, mais évoluent lentement, par petites transformations successives. Cette approche permet de percevoir plus facilement la construction musicale et d'entrer progressivement dans une écoute attentive et sensible. La répétition devient alors un moyen d'explorer les nuances du son et du timbre.

Le vivre ensemble : comment « faire harmonie » ?

La polyphonie et l'harmonie ne sont pas seulement des notions musicales, elles sont une manière sensible de penser la relation aux autres. Une musique polyphonique fonctionne parce que plusieurs voix différentes coexistent. Chacune possède sa propre couleur, son propre rythme, parfois même sa propre direction. Pourtant, elles doivent s'écouter pour former un tout cohérent. Cette image musicale rejoint très directement ce que nous vivons chaque jour.

Le spectacle permet ainsi d'aborder avec elles et eux l'idée qu'une œuvre collective ne naît pas de l'uniformité, mais de la diversité. Aucun son, aucune voix ne prend sens isolément mais c'est leur rencontre qui crée l'émotion et la beauté. De la même manière, une classe, un groupe ou une société se construisent à partir d'individus différents qui apprennent à coopérer. L'harmonie musicale prend le sens d'une métaphore concrète du vivre ensemble : respecter la place de chacun, savoir écouter avant de parler, accepter d'ajuster son comportement pour que l'ensemble puisse fonctionner.

De la même manière, improviser suppose d'être attentif à ce que propose l'autre, de réagir avec bienveillance, d'accepter de modifier son idée initiale pour construire quelque chose de commun. Les élèves peuvent percevoir que la création artistique repose sur des valeurs proches de celles que l'école cherche à développer soit l'écoute, le respect, la confiance et la coopération. L'univers artistique peut être relié aux apprentissages sociaux fondamentaux que sont apprendre à travailler en groupe, reconnaître la valeur des différences, réguler ses émotions et trouver sa place au sein d'un collectif.



LE CONTEXTE :

QU'ALLONS-NOUS DÉCOUVRIR ?

PISTES PÉDAGOGIQUES

> Cette activité ludique permet aux élèves d'expérimenter le rôle de l'écoute et de la coordination dans une situation d'improvisation collective. Un élève est désigné comme « chef d'orchestre » tandis que le reste de la classe devient l'ensemble des musicien·nes.

Chaque élève utilise des percussions corporelles ou un son simple et répétitif à la voix. Le chef d'orchestre improvise une direction musicale uniquement à l'aide de gestes : lever la main pour faire commencer le groupe, l'abaisser pour arrêter, indiquer de jouer plus fort, plus doucement, plus vite ou plus lentement. Les élèves doivent donc observer attentivement et adapter immédiatement leur jeu aux consignes visuelles.

Les rôles peuvent ensuite être échangés afin que chacun·e puisse expérimenter la position de meneur·euse et celle de musicien·ne à l'écoute du groupe. Cette activité développe la concentration, la réactivité et la compréhension d'un langage non verbal. Elle montre également que l'improvisation ne signifie pas jouer seul, mais au contraire dialoguer et construire ensemble une musique cohérente.

> Pour rendre la notion de polyphonie tangible, la classe est divisée en plusieurs groupes. Un premier groupe commence par produire un rythme simple, par exemple en frappant des mains. Lorsque ce rythme est bien installé, un deuxième groupe ajoute un autre motif rythmique, en tapant des pieds ou en claquant des doigts. Un troisième groupe peut ensuite intervenir avec des sons vocaux ou des onomatopées.

Peu à peu, plusieurs « voix » sonores différentes se superposent et forment un ensemble musical. Les élèves entendent alors concrètement ce que signifie jouer plusieurs lignes en même temps. Un temps d'échange permet ensuite de mettre des mots sur l'expérience : chacun possède un rôle différent, mais l'ensemble doit rester coordonné pour être harmonieux.

Cette activité aide à comprendre la construction d'une œuvre musicale et développe la capacité à maintenir son propre rythme tout en écoutant celui des autres, compétence essentielle dans toute pratique collective.

RÉFÉRENCES AUX PROGRAMMES

Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer

- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques
- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

- Questionner le monde

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques

- Développer un comportement responsable vis-à-vis des autres, de l'environnement, de sa santé.

Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine

- Comprendre la diversité des représentations dans le temps et dans l'espace à travers des oeuvres.
- Comprendre d'autres modes de vie.

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

Le vivant et l'espace

Élever un blob en classe !

Mettre en place l'élevage d'un blob constitue une expérience scientifique particulièrement riche. Ils et elles peuvent observer directement un organisme vivant très particulier, ce qui rend l'apprentissage des sciences très concret. Ce projet peut également facilement s'inscrire dans une démarche interdisciplinaire.

Pour en savoir plus sur l'expérience éducative proposée par le CNES :

<https://pedagogie.ac-toulouse.fr/stc3/eleve-ton-blob-lexperience-educative-du-cnes-pour-la-mission-alpha>

Jeux mathématiques et géométriques autour de l'espace

Des activités ludiques permettent d'aborder les notions liées à l'astronomie et aux constellations :

- > jeux de « points reliés »,
- > reproductions en miroir,
- > repérage dans l'espace

Initiation à la programmation

> La découverte du codage à travers des jeux éducatifs permet aux élèves de :

Développer la logique

- > comprendre la notion d'algorithme
- > s'initier aux déplacements programmés

Exemple d'outil adapté : Lightbot, jeu d'initiation à la programmation par blocs et déplacements.

L'univers visuel et l'imaginaire

Afin de stimuler la créativité et l'expression orale, plusieurs jeux peuvent être utilisés en classe :

Rory's Story Cubes : création d'histoires à partir d'images tirées au hasard.

Dixit : jeu d'interprétation d'images favorisant l'imaginaire, le vocabulaire et l'argumentation.

Les univers musicaux

Expérimenter la boucle sonore en classe

La création musicale peut être abordée de manière simple grâce à des outils numériques adaptés.

Incredibox (version démo gratuite)

Application permettant de composer très facilement des morceaux de musique à partir de samples. Idéal pour découvrir les notions de rythme, de superposition sonore et de création collective.

Exploration des sons et effets vocaux

Un outil ludique pour transformer et manipuler la voix Voicemod : <https://play.google.com/store/apps/details/Voicemod?id=net.voicemod.soundboard&hl=fr>