

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

SONIC SOLVEIG & LES CLÉS DE L'ÉCOUTE PRÉSENTENT

# ORCHESTRAL TRIP 360

- *Un spectacle*
- *Des ateliers*
- *Une exposition dotée d'une expérience en réalité augmentée*







## INTRODUCTION

### 1 La genèse du projet

Créateur de spectacles, la compagnie Les clés de l'écoute propose à ses publics des voyages originaux et interactifs au cœur d'œuvres musicales. Son désir de prolonger l'expérience hors de la salle de concert pousse la compagnie à collaborer avec l'équipe de Sonic Solveig, maison de création numérique pour créer une expérience immersive pour prolonger l'expérience du spectacle [Berlioz trip Orchestra](#).

Ce spectacle s'est accompagné dans un premier temps de l'application **La Folie Berlioz** (toujours disponible sur [Google Play](#)) qui comprend à la fois un guide d'écoute de la Symphonie fantastique et un jeu de memory.

Lors d'une représentation avec l'Orchestre Philharmonique de Strasbourg, l'idée d'enregistrer en pistes séparées les instruments de l'orchestre fait son chemin dans le but de créer une expérience immersive 360 où le visiteur se balladerait au sein d'un orchestre virtuel disposé dans son salon.

### 2 Qu'est-ce qu'ORCHESTRAL TRIP 360 ?

ORCHESTRA TRIP 360 réunit un spectacle avec un orchestre, une exposition immersive et polysensorielle, et des ateliers.

Tandis que le spectacle met en lumière l'acte de création d'un compositeur, vue de l'extérieur, le jeu *Orchestral Trip AR* qui ponctue le parcours de l'exposition nous invite à entrer dans la pensée intérieure du compositeur, nous livrant ses hallucinations visuelles et sonores.

L'on peut être bien au chaud dans son salon et (presque) sentir tout à la fois le froid du frimas qui enveloppe la forêt. La musique ne se laisse pas si facilement attraper et c'est à l'utilisateur·ice de se déplacer dans l'espace pour la retrouver.

La technologie de réalité augmentée (augmented reality/AR en anglais, qui donne son titre à l'application) permet en effet de s'immerger dans une forêt sombre regorgeant de créatures mystérieuses qui gardent captifs les instruments dans leurs pattes, organes osseux ramifiés et autres griffes. L'utilisateur·ice doit alors reconstituer l'orchestre avant de pouvoir assister à une mémorable ronde de sabbat des instruments autour du feu.

D'abord au centre de la ronde, le visiteur peut ensuite se déplacer vers des instruments spécifiques et et s'y déplacer librement pour écouter tantôt les flûtes, tantôt les cloches comme s'il-elle se trouvait au cœur d'un orchestre. **Orchestral Trip AR** offre ainsi une expérience musicale qui rajoute une dimension supplémentaire à celles proposées dans le spectacle et l'application Folie Berlioz : la spatialisation.

**Orchestral Trip AR** prend place dans une forêt que l'on imagine être celle de l'enfance de Berlioz, à proximité de La Côte-Saint-André, dans les forêts du Dauphiné et de Savoie. Elle est dotée d'une flore et d'une faune résistant aux rudes hivers ; si l'on en croit les récits populaires, elle serait également peuplée de créatures étranges... **Embarquez-vous dans un voyage dont vous pourriez revenir transformé·e.**

### 3

## Objectifs et enjeux du dossier pédagogique

Ce dossier pédagogique s'adresse principalement au corps enseignant ainsi qu'aux équipes de médiation musicale et culturelle. Il n'est pas nécessaire d'être spécialiste : ce dossier présente les différentes fonctionnalités de l'application, la parcourt avec vous tout en développant les enjeux soulevés par chacune des interactions possibles, et propose diverses façons d'explorer l'expérience en classe ou avec un groupe de spectateur·ice·s. Grâce à cet outil pédagogique, les personnages et les concepts musicaux rencontrés dans l'expérience n'auront plus de secrets ni pour vous, ni pour votre public !

Chaque séquence pédagogique présentée s'accompagne d'un descriptif du matériel à rassembler pour la réalisation d'un atelier ainsi que des diverses compétences qu'elle développe (écoute, sens du rythme, esprit d'équipe...) ; cela permettra de mieux préparer votre atelier et de cibler les notions et aptitudes sur lesquelles vous souhaitez travailler.

## 4

### Plan du dossier pédagogique

**Le dossier pédagogique comprend trois parties distinctes.**

- Un guide de prise en main de l'application qui énumère de façon exhaustive les fonctionnalités de celle-ci, afin que vous n'en perdiez pas une miette.
- Une partie théorique qui reprend les thèmes explorés dans le cinquième mouvement de l'oeuvre, ***Songe d'une nuit de sabbat***
- Pour aller plus loin, une partie pratique comportant différentes propositions de séquences pédagogiques afin de créer votre propre atelier participatif.



## PRISE EN MAIN

**Orchestral Trip AR permettra à chaque élève de découvrir, vivre la création d'une œuvre orchestrale, vue de l'intérieur. A la manière d'un escape game où il faut trouver la sortie. Notre expérience propose à l'utilisateur, rce de trouver la solution pour sortir du cauchemar du compositeur.**

Il s'agit d'une véritable immersion au cœur d'une nuit de sabbat en réalité augmentée qui invite à recréer le 5ème mouvement de la *Symphonie fantastique*. A savoir que cette expérience numérique n'est réalisable que sur du matériel spécifique : **IPad pro 2020 et dans un lieu dédié comme un Musée d'Art Numérique.**

**Pour en savoir plus, l'expérience est disponible sur IPAD pro 2020, un casque bluetooth est nécessaire.** Pour que deux personnes puissent faire l'expérience en même temps, un adaptateur bluetooth pour casques sera requis.

L'expérience dure entre **12 à 16 minutes** et nécessite **un espace vide de 6 mètres de diamètre autour d'un point central, soit une salle vide de 30 à 40 m2.**

**L'expérience pourra être vécue par chaque classe une fois sur place :**

- Dans une salle dédiée dans le lieu d'Art numérique, accompagné de médiateurs.rices.

De façon générale, l'expérience dure environ 12 minutes mais il vaut mieux partir sur 20 minutes (temps de récupération, prise en main, questions etc.). Pour 60 élèves par établissements (estimatif haut) cela ferait donc 30 passages (2 élèves par tablette) de 20 minutes, soit 10 heures d'expérience.

Au fil de l'expérience de réalité augmentée, l'application vous suggère la marche à suivre. Il s'agit dans un premier temps de vous déplacer dans la forêt afin de retrouver les groupes d'instruments ou modes de jeux détenus par les mystérieux êtres qui la peuplent.

- o **Le loup-garou** détient **les instruments à cordes** (violons II, violoncelles et contrebasses)
- o **Le cerf** abrite **les cuivres, les instruments graves et les cloches.**
- o **Les réerodes** ont volé **les bois (flûtes, hautbois, clarinettes)**
- o **Les chauves-souris** vont libérer les **pizzicatos des violons.**

Pour récupérer les différents instruments, il suffit de cliquer sur les êtres, les chimères et leurs instruments. Une fois ces quatre groupes instrumentaux ou modes de jeux retrouvés, c'est au tour de la dernière créature d'apparaître :

- o **La dame blanche** incarne **l'idée fixe jouée à la clarinette, la mélodie obsédante de la Symphonie fantastique.**

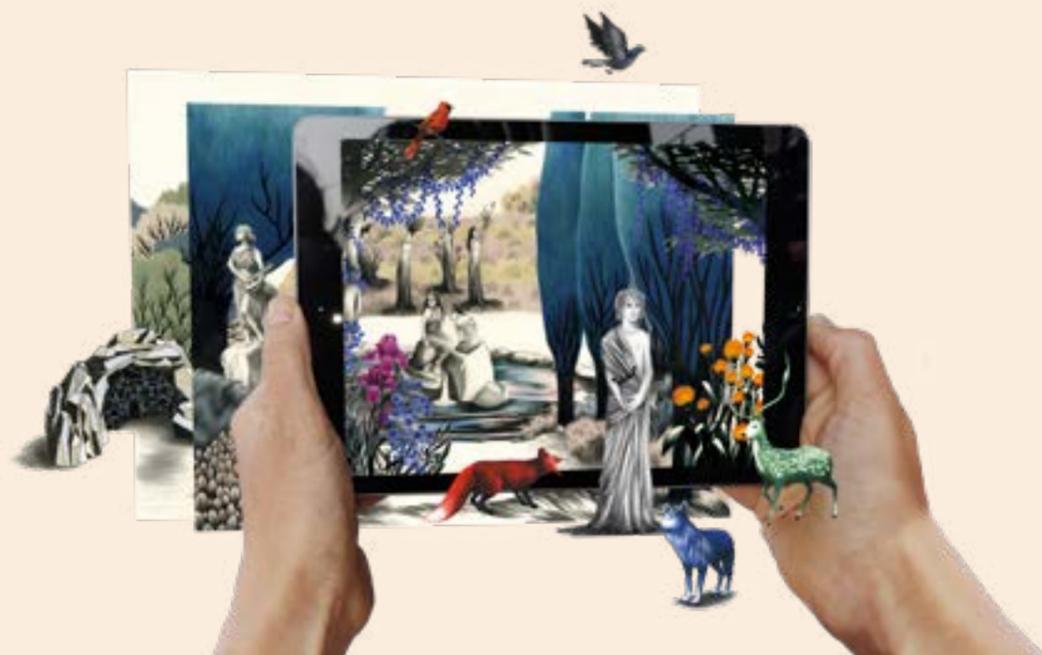
**Dans un second temps, écoutez l'intégralité du « Songe d'une nuit de sabbat » en vous invitant à la Ronde du sabbat au milieu des instruments de l'orchestre !**

À tout moment il vous est possible de **réinitialiser l'application** afin d'amener le public à recommencer l'aventure. Pour ce faire, **il suffit de cliquer sur une minuscule croix dans le coin inférieur gauche de l'écran de l'expérience ou bien de fermer l'application et de la rouvrir.**

Pour **fermer l'application**, il faut faire glisser deux doigts du bas vers le haut de l'écran rapidement et balayer l'application qui s'affiche alors en miniature. Si vous rencontrez un bug, nous vous recommandons, dans un premier temps, d'éteindre et de rallumer votre appareil puis de rouvrir l'application **Orchestral Trip AR.**

**La principale action à réaliser sur l'application est le cliquer simple : une pression courte sur l'élément visé.**

Pour le reste, il s'agit essentiellement de se déplacer dans le décor.



**CLIQUEZ ICI POUR DECOUVRIR LE TUTORIEL EN VIDEO !**

**UNE QUESTION OU UN PROBLÈME TECHNIQUE ? CLIQUEZ SUR LA RUBRIQUE « AIDE » OU CONSULTEZ NOTRE FAQ. VOUS POUVEZ ÉGALEMENT CONTACTER L'ÉQUIPE DE SONIC SOLVEIG À [CONTACT@SONICSOLVEIG.COM](mailto:CONTACT@SONICSOLVEIG.COM) !**

## L'HISTOIRE RACONTÉE

**NOUS VOUS PROPOSONS, POUR MENER L'ATELIER, DE COMMENCER PAR PRESENTER :**

LA BIBLE DES PERSONNAGES,

EVOQUER L'UNIVERS DU FANTASTIQUE ET DES CONTES POPULAIRES,

ECHANGER ET DEBATTRE SUR LA NOTION DE MUSE



## L'HISTOIRE RACONTÉE

### 1 Immersion au coeur d'une nuit de Sabbat

Cette partie théorique présente l'intérêt de l'utilisation de la réalité augmentée pour vivre cette aventure et détaille le contexte d'écriture de la *Symphonie fantastique* avant d'aborder plus spécifiquement le mouvement final, « Songe d'une nuit de sabbat ». Nous vous y présentons plusieurs réflexions et ressources pour approfondir les enjeux soulevés par l'œuvre et par l'application *Orchestral Trip AR*. Les différentes sections s'accompagnent d'un quiz récapitulatif.

#### A. UNE REALITÉ AUGMENTÉE QUI TRANSFORME L'EXPÉRIENCE MUSICALE

La technologie de réalité augmentée permet d'ajouter à la réalité des éléments numériques avec lesquels il est possible d'interagir en temps réel. Plutôt que d'observer un tableau comme on le ferait dans un musée, en restant à l'extérieur du cadre, il s'agit de pénétrer dans le décor lui-même. *Orchestral Trip AR* joue notamment sur les déplacements de l'utilisateur·ice et de la caméra dans l'espace (haut, bas, gauche, droite, avancer, reculer, devant, derrière...) et adapte l'image obtenue.

L'expérience n'est pas seulement visuelle : l'application *Orchestral Trip AR* adapte le contenu sonore en fonction de la position de l'utilisateur·rice dans l'espace, rendant l'aventure plus réaliste.



Laissez-vous guider par les sons de la forêt ; plus vous vous rapprochez d'un élément avec lequel interagir, plus le volume augmentera – et inversement.

Lorsque l'orchestre se met à jouer le finale de la **Symphonie fantastique**, l'utilisateur.rice se trouve ainsi au milieu des instruments qui tournent autour de lui, entraînant un effet de ronde sonore. Déplacez-vous, suivez les bois, les cuivres, les percussions pour entendre leurs notes. Amusez-vous à fermer les yeux et suivre à l'oreille tel ou tel instrument dans l'espace.



## B. CONTEXTE D'ÉCRITURE DE LA SYMPHONIE FANTASTIQUE

Hector Berlioz naît en 1803 à La Côte-Saint-André, dans l'Isère (38), entre Grenoble et Lyon. Il se consacre à la musique contre la volonté paternelle, en raison notamment de l'instabilité (financière, professionnelle, etc.) qu'entraîne la vie d'artiste. Le compositeur, chef d'orchestre et critique musical fait partie de la génération de musiciens romantiques.

La période romantique, ouverte par le compositeur allemand Ludwig van Beethoven au début du XIXe siècle, s'inscrit en réaction contre l'idéal de clarté et d'ordre des Lumières (Montesquieu, Voltaire, Diderot, Rousseau). C'en est fini de l'expression discrète des sentiments, du strict respect des formes, de l'absence de spontanéité : place à la liberté créatrice, à l'imagination, à la manifestation de sentiments exacerbés ! D'un point de vue plus philosophique, l'artiste romantique exprime souvent sa solitude, il est incompris de la société contemporaine ; il trouve refuge dans une nature sublime qui le rend néanmoins vulnérable et insignifiant. L'artiste romantique cherche sa place dans le monde.

Grand voyageur, Berlioz correspond à cette description. Ses activités de chef d'orchestre et de critique musical lui permettent de subvenir à ses besoins que son travail de compositeur ne peut combler. Sa vie affective est un désordre mêlant, entre autres, un amour d'adolescence jamais oublié (Estelle Dubœuf) et des relations douloureuses avec des femmes qu'il n'osera aborder que très tard. Il se mariera avec Harriet Smithson qu'il délaissera plus tard pour sa maîtresse Marie Recio. Aussi, sa fiancée Marie Moke annulera ses fiançailles, pendant qu'il est à l'Académie de France à Rome. Elle se



mariera finalement avec Pleyel. D'autres passions amoureuses encore, n'existent que dans son esprit exalté.

Musicalement, le compositeur est souvent considéré comme révolutionnaire. Avec *la Symphonie fantastique* (1830), il renouvelle le genre symphonique pour y attacher une dimension plus narrative : ce n'est pas parce qu'une musique est sans paroles, uniquement instrumentale, qu'elle ne peut pas raconter une histoire. Par ailleurs, Berlioz s'intéresse de très près au son (le TIMBRE, la texture) des différents instruments (Traité d'instrumentation et d'orchestration, 1844). Il est l'un des premiers à imposer des orchestres à l'effectif important, aptes à souligner toutes les nuances de sa musique. Son orchestre idéal aurait comporté 467 musiciens, dont 120 violons (un orchestre symphonique conséquent compte de nos jours 30 violons)!



Il s'intéresse également à l'acoustique des salles. Il préconise un placement adapté de l'orchestre dans l'espace pour obtenir la meilleure sonorité. L'expérience *Orchestral Trip AR* ne rend donc que justice au compositeur en proposant une expérience immersive au cœur de l'orchestre. Le musicien ne pense pas uniquement à la façon dont les instruments peuvent être disposés dans l'espace : dans *la Symphonie fantastique*, il élabore des associations de timbres originales et donne un rôle important à des instruments plutôt rares pour l'époque (les cloches, la caisse claire, la harpe, le hautbois, le cor anglais, l'ophicléïde).

## C. LA SYMPHONIE FANTASTIQUE

Quand Berlioz présente son oeuvre auprès du public, il accompagne l'invitation d'un programme, dont le titre est « Épisode de la vie d'un artiste ». La symphonie se déroule donc selon le programme dramatique suivant : I. Rêveries, passions ; II. Un bal ; III. Scène aux champs ; IV. Marche au supplice ; V. Songe d'une nuit de sabbat.

"Un jeune musicien d'une sensibilité malade et d'une imagination ardente, s'empoisonne avec de l'opium dans un accès de désespoir amoureux. La dose de narcotique, trop faible pour lui donner la mort, le plonge dans un lourd sommeil accompagné des plus étranges visions, pendant lequel ses sensations, ses sentiments, ses souvenirs se traduisent dans son cerveau malade en pensées et en images musicales. La femme aimée elle-même est devenue pour lui une mélodie et comme une idée fixe qu'il retrouve et qu'il entend partout."

Programme général de l'œuvre, version de 1855

La Symphonie fantastique est une **Oeuvre à programme** c'est-à-dire que la musique se fonde sur une histoire imaginée par le compositeur lui-même. Elle comporte cinq mouvements (l'équivalent de chapitres).

- « Rêveries – Passions » : un artiste (incarnation à peine voilée du compositeur lui-même) est amoureux d'une femme idéalisée.
- « Un bal » : il est entraîné dans une fête où il revoit la femme aimée.
- « Scène aux champs » : il erre ensuite dans la campagne, rêve et craint pour son amour.
- « Marche au supplice » : la peur de ne pas être aimé en retour le pousse à consommer de l'opium ; il s'embarque alors dans un délire où il assiste à son propre supplice (décapitation ou pendaison) pour avoir tué celle qu'il aime.
- « Songe d'une nuit de sabbat » : il se retrouve au cœur d'une ronde de sabbat où se trouve la femme aimée



Le prince lointain, sabbat de sorcières, Francisco Goya

Berlioz remanie incessamment le programme de la *Symphonie fantastique* pendant 25 ans. En mai 1830, la première tentative de jouer l'œuvre est un échec : les 130 instrumentistes (c'est beaucoup !) ne peuvent tenir dans le Théâtre des Nouveautés du 9e arrondissement de Paris. Il faut attendre la fin de l'année 1830 pour créer la Symphonie fantastique au Conservatoire de Paris, sous la direction de François-Antoine Habeneck.

Cette symphonie est d'une rare densité pour l'époque, elle produit des effets musicaux et instrumentaux littéralement inouïs ; Berlioz joue sur les NUANCES (volume sonore) et les rythmes, il superpose ses mélodies, crée des ambiances aussi surprenantes que spectaculaires (au sens premier du terme).

Le quatrième mouvement de l'œuvre, la « Marche au supplice », pourrait également être une représentation en musique du roman de Victor Hugo *Le dernier jour d'un condamné* (1829) qui retrace les ultimes semaines d'un homme, dont on ignore l'identité, condamné à mort pour un crime qui n'est pas nommé. Berlioz comme Hugo

ont déjà assisté à des exécutions publiques et les deux artistes se placent à leur manière contre la peine de mort. Les deux personnages, le condamné d'Hugo et le poète marchant au supplice de Berlioz, évoluent tous deux dans une atmosphère lugubre. Leur effroi est palpable, et rien ne pourra changer le cours des choses, le cours de cette condamnation, car l'heure arrivera pour l'un comme pour l'autre, sans davantage de considérations. Le premier est obsédé par *une idée fixe*, cette idée de mourir bientôt, sans connaître le jour ni l'heure. Berlioz évoque aussi *une idée fixe*, quand il convoque dans son esprit Harriet Smithson.



C'est en effet cette actrice Harriet Smithson qui inspire au compositeur le motif mélodique qui va parcourir l'ensemble de l'œuvre (en étant constamment transformé, selon l'évolution de la trame narrative) : l'IDEE FIXE. L'idée fixe, c'est cette femme pour laquelle le personnage développe une obsession qui provoque en lui un tas d'émotions et de réactions (espoir, déception, prise d'opium, délire, idées de mort). La première occurrence de l'idée fixe est énoncée aux violons et à la flûte traversière : il s'agit d'une mélodie lointaine, rêveuse et chantante, entraîne un effet de battements d'un cœur qui s'emballe.

#### D. ZOOM SUR LE DERNIER MOUVEMENT "SONGE D'UNE NUIT DE SABBAT"

" Il se voit au sabbat, au milieu d'une troupe affreuse d'ombres, de sorcières, de monstres de toute espèce réunis pour ses funérailles. Bruits étranges, gémissements, éclats de rire ; cris lointains auxquels d'autres cris semblent répondre. La mélodie-aimée reparait encore : mais elle a perdu son caractère de noblesse et de timidité ; ce n'est plus qu'un air de danse ignoble, trivial et grotesque : c'est elle qui vient au sabbat... Rugissements de joie à son arrivée... Elle se mêle à l'orgie diabolique... Glas funèbre, parodie burlesque du Dies Irae. Ronde du sabbat. La ronde du sabbat et le Dies Irae ensemble. "



Programme du dernier mouvement

Le titre du mouvement final de la *Symphonie fantastique* est probablement inspiré de la pièce *Le Songe d'une nuit d'été* de Shakespeare ainsi que *La ronde du sabbat*, un poème signé Victor Hugo. Suite au quatrième mouvement, la "Marche au supplice", s'achevant par la mise à mort du protagoniste, le poète achève son voyage dans un cauchemar sinistre lors du cinquième mouvement "Songe d'une nuit de sabbat".

La première partie de *Orchestral Trip AR* permet de s'immerger progressivement au cœur de cette atmosphère mystérieuse. Le décor est sombre et seuls brillent dans la nuit les yeux des créatures dissimulées dans la forêt. Quand l'utilisateur-ice a récupéré l'ensemble des instruments et s'est donc imprégné-e de cette ambiance aussi glaçante que fascinante, la dame blanche l'invite à se joindre à la ronde de sabbat. Le mouvement final de la *Symphonie fantastique*, le « Songe d'une nuit de sabbat », peut alors commencer.

- Le finale est introduit par un immense prologue angoissant joué aux instruments à cordes dans les extrêmes aigus et les extrêmes graves, tandis que les violons et altos tremblent et que les cuivres glapissent de courtes notes.

- *L'idée fixe* apparaît ensuite à la clarinette dans une version parodiée et déformée : elle n'a plus rien de séduisant, bien au contraire (« air de danse trivial et grotesque », décrit le programme).

16



- Les cloches retentissent, glas marquant le début du cortège funéraire.

[L'extrait Annexes audio, Ex.2 Les cloches\\_](#)

[Berlioz\\_songe nuit sabbat](#)

À ces cloches répondent les cuivres graves jouant le DIES IRAE (chant extrait du requiem grégorien, d'allure sévère, qui annonce les affres du Jugement dernier). Les traits légers des bois contrastent avec le caractère pesant du DIES IRAE.



[L'extrait Annexes audio, EX.3 Dies Irae\\_](#)  
[Berlioz\\_songe nuit sabbat](#)



Ecoutez la différence entre les deux versions :

[L'extrait Annexes audio, Ex.1b\\_](#)

[Songe d'une nuit de Sabbat, l'idée fixe](#)

[L'extrait Annexes audio, Ex.1a Un bal, l'idée fixe](#)



Le thème dansant et spectaculaire de la ronde du sabbat s'installe instrument par instrument, avec des entrées fuguées (décalées).

[L'extrait Annexes audio, EX.4 La ronde\\_Berlioz\\_songe nuit sabbat](#)

- Après un retour au calme,

🎵 [L'extrait Annexes audio, EX.5 calme\\_Berlioz\\_songe nuit sabbat](#)

le mouvement se poursuit par une superposition entre le DIES IRAE et la ronde, commentés par des « bruits étranges » (rugissement des cuivres, motifs glissés des cordes, jeu COL LEGNO avec le bois de l'archet qui vient frapper les cordes : autant de sons qui traduisent l'excitation et la présence des créatures de la ronde).

🎵 [L'extrait Annexes audio, EX.6 Bruits étranges\\_col legno\\_Berlioz\\_songe nuit sabbat](#)

- Une ronde macabre et martelée, éclate pour mettre fin à ce cauchemar et ces visions inquiétantes.

🎵 [L'extrait Annexes audio, EX.7 Ronde eclate\\_tout l'orchestre\\_Berlioz\\_songe nuit sabbat](#)

Berlioz se prête dans ce mouvement à transcrire les sons qu'il semble percevoir de la forêt.

Des feuilles aux arbres qui tremblent

🎵 [L'extrait Annexes audio, EX.8 Feuilles aux arbres\\_Berlioz\\_songe nuit sabbat](#)

Des pas sournois qui ne veulent pas s'annoncer, avançant dans l'ombre avec poids et maîtrise.

🎵 [L'extrait Annexes audio, EX.9 Pas sournois\\_Berlioz\\_songe nuit sabbat](#)

Des coups de tonnerre

🎵 [L'extrait Annexes audio, EX.10 coups de tonnerre\\_Berlioz\\_songe nuit sabbat](#)

Des rires grinçants et mesquins

🎵 [L'extrait Annexes audio, EX.11 rires grinçants\\_flûtes\\_hautbois\\_Berlioz\\_songe d'une nuit de sabbat](#)

Ecoutez le Dies Irae superposé à la Ronde :

🎵 [L'extrait Annexes audio, EX.12\\_Dies Irae\\_Ronde\\_Songe d'une](#)

### nuit de sabbat

Pour écouter tout ce dernier mouvement, reportez-vous à l'extrait suivant :

🎵 [L'extrait Annexes audio, EX.13 Berlioz\\_songe nuit sabbat](#)

## 2

### Plongée au coeur d'un monde entre réel et imaginaire

#### A. UN UNIVERS FANTASTIQUE

La réalité augmentée de l'application *Orchestral Trip AR* permet de plonger l'utilisateur·ice dans cette ambiguïté entre rêve/surnaturel et réalité plus encore que s'il s'agissait d'une simple application sans immersion par réalité augmentée. La frontière entre ce qui est réel et ce qui est digital est en effet bien plus poreuse.



L'utilisation de cette technologie est on ne peut plus pertinente, en ce sens que le programme imaginé par Berlioz pour sa symphonie joue lui-même sur l'hésitation entre réel et surnaturel. Le compositeur s'inscrit ici dans la continuité d'un genre typique du romantisme qui est le genre FANTASTIQUE, né de la fascination pour l'irrationnel. La publication de la traduction française des *Contes fantastiques* d'E.T.A. Hoffmann laisse à Berlioz une très forte impression.

Dans son Introduction à la littérature fantastique, Tzvetan Todorov définit le genre fantastique en ces mots :

"Dans un monde qui est bien le nôtre, celui que nous connaissons, sans diables, sylphides, ni vampires, se produit un événement qui ne peut s'expliquer par les lois de ce même monde familier. Celui qui perçoit l'événement doit opter pour l'une des deux solutions possibles : ou bien il s'agit d'une illusion des sens, d'un produit de l'imagination et les lois du monde restent alors ce qu'elles sont ; ou bien l'événement a véritablement eu lieu, il est partie intégrante de la réalité, mais alors

cette réalité est régie par des lois inconnues de nous. [...]"

Le fantastique occupe le temps de cette incertitude ; dès qu'on choisit l'une ou l'autre réponse, on quitte le fantastique pour entrer dans un genre voisin, l'étrange ou le merveilleux.

Exemples de récits fantastiques :

- Alexandre Pouchkine, *La Dame de pique* (1834) ;
- Théophile Gautier, *Arria Marcella* (1852) ;
- Guy de Maupassant, *La Main* (1883), *Le Horla* (1886) ;
- Marcel Aymé, *Le Passe-muraille* (1941).

La *Symphonie fantastique* respecte globalement le schéma narratif développé par Todorov : les trois premiers mouvements ont lieu dans le monde réel, le personnage principal se retrouve dans des situations banales : il tombe amoureux, il se rend à un bal, il observe la nature... Tout bascule au moment où il divague suite à la dose d'opium qu'il prend. Dans les quatrième et cinquième mouvements, on peut hésiter entre plusieurs hypothèses :

- S'agit-il d'un cauchemar ?
- Les événements ont-ils vraiment lieu ?
- Les événements ont-ils lieu tels quels ? Y a-t-il une part de réel dans cette histoire ? La drogue a-t-elle altéré la vision du personnage et sa compréhension de la situation ?

Si la part de fantastique peut être discutée dans la *Symphonie fantastique* (c'est-à-dire qu'on pourrait considérer que le personnage hallucine ou rêve), il est indéniable que Berlioz ancre son histoire dans un cadre FANTASMAGORIQUE, en particulier dans le « Songe d'une nuit de sabbat ».

À l'origine, la fantasmagorie est un spectacle optique inventé à la fin du XVIIIe siècle et qui met en scène des apparitions spectrales grâce à l'usage d'une lanterne cachée du public. Ces « fantômes » se voient en blanc sur fond noir ; à mesure que le foyer



s'éloigne de la toile, ils semblent s'avancer vers le public. Plus tard, on qualifiera de fantasmagorie ce qui regorge ou abuse d'apparitions, de scènes nocturnes, d'illusions ou de visions trompeuses, comme c'est le cas dans la *Symphonie fantastique* qui embarque le personnage dans un long voyage onirique.

Il aura beau se révolter, il ne pourra jamais y échapper.

**B. UNE OEUVRE AUTOBIOGRAPHIQUE**

Si le titre définitif de l'œuvre est *Symphonie fantastique*, Berlioz a d'abord pensé à l'intituler *Épisode de la vie d'un artiste*, artiste qui n'est autre que le compositeur

**Éléments de la Symphonie**

**Ce qu'ils représentent en réalité**

**fantastique**

**Dans l'argument :**

l'artiste

Berlioz lui-même.

**Dans l'argument :**

l'être aimé/l'idée fixe qui échappe sans cesse au personnage

L'actrice irlandaise Harriet Smithson que Berlioz découvre lors d'une représentation de théâtre. Il en tombe immédiatement amoureux et elle l'obsédera pendant cinq ans avant qu'il ose enfin la rencontrer.

Le désespoir de Berlioz de ne pas savoir s'il est aimé en retour.

**Dans l'argument :**

la tentative de suicide ratée de l'artiste (prise d'opium)

Quand la mère de Camille Moke, la première fiancée de Berlioz s'opposera à leur union, Berlioz, séjournant à la Villa Médicis, tentera de venir à Paris pour les tuer et se jettera à la mer à Nice.

**Dans l'œuvre :**

le hautbois qui incarne le double du berger,  
du héros

**Dans l'œuvre :**

les nombreux effets descriptifs

**I. « Rêveries – Passions » :**

l'introduction

**II. « Un bal »**

**III. « Scène aux champs »**

**IV. « Marche au supplice » :**

la foule qui se presse à l'exécution du  
personnage

**V. « Songe d'une nuit de sabbat » :**

l'idée fixe avilie et déformée

Le double de Berlioz.

Les rythmes et sons de la nature, le vent, l'orage, le  
chant des pâtres et des paysans...

L'avant-rencontre avec Harriet.

Le monde douillet et raffiné des salons qui l'attire et  
dont il deviendra coutumier.

La nature, le chant des pâtres et des paysans.

Selon Berlioz : c'est à la fois Berlioz, Harriet et l'art  
qui se font assassiner par la médiocrité des gens, des  
autres.

Douloureux renoncement de Berlioz qui se résigne à  
étouffer sa passion pour Harriet. Il pense tellement à  
elle que son image finit par se déformer pour grimacer  
telle une sorcière.

Église en face du village natal de La Côte-Saint-André

où Berlioz entendait les cloches sonner les supplices.

Créatures collectées par les ethnographes au XIXe siècle en Isère, et qui  
peuplent les contes d'enfance de Berlioz.

**C. UNE OEUVRE AUTOBIOGRAPHIQUE**

Le « Songe d'une nuit de sabbat » est le mouvement le plus  
fantasmagorique de la Symphonie fantastique. Après sa mise à mort dans  
la « Marche au supplice », le personnage poursuit son cauchemar et assiste

à une ronde de sabbat qui  
réunit de nombreuses  
créatures effrayantes.  
Dans Orchestral Trip  
AR, ce sont certaines  
d'entre elles qui ont  
capturé les différents  
groupes d'instruments.  
Si le cerf et la chauve-  
souris sont des animaux  
existants qui peuplent



habituellement les forêts, le loup-garou, la dame blanche et le rérode sont trois figures imaginaires qui donnent à la forêt une atmosphère plus lugubre encore.

Les RERODES sont des créatures typiques du folklore du Dauphiné, où Berlioz a grandi. Appelés également roiderodes, révérodes ou encore rois Rode, les rérodes tirent leur nom du personnage du roi Hérode. L'Évangile selon saint Matthieu raconte que le roi Hérode, craignant de se faire prendre le pouvoir par Jésus dont on dit qu'il sera le futur roi des juif-ve-s, fait assassiner les enfants en bas âge (c'est le Massacre des Innocents) en espérant que le Christ serait l'un d'entre eux. La cruauté du roi Hérode fait de lui un croquemitaine tout désigné et de récit en récit, il devient une figure maléfique de conte populaire qui fait partie de troupes nocturnes (chasses, armées, cavaleries infernales). On peut comparer le rérode au Grand Lustucru ou encore au Père Fouettard qui, sac de charbon sur le dos et fouet à la main, effraie les enfants pour les inviter à être sages. Ainsi, on menace les enfants malpoli-e-s et mal élevé-e-s de recevoir la visite punitive du rérode.



Couronné de bois semblables à des arbres, le CERF est considéré comme le roi de la forêt. Par la puissance qu'il dégage et sa discrétion, il est une cible de choix pour la chasse tandis que sa ramure constitue un véritable trophée pour quiconque parvient à l'abattre. Le cerf est une figure fréquente dans les différentes cultures du monde, esprit mystérieux et protecteur des bois qu'il habite. Cri entendu durant les périodes de rut, le brame du cerf permet à celui-ci de marquer son territoire et d'impressionner ses rivaux mâles.



Lorsque le soir vient à tomber, les CHAUVES-SOURIS sortent de leur cachette et partent à l'affût de proies. Ce sont les seuls mammifères capables de voler, ce qui ne manque pas de fasciner les humain-e-s : Éole, le premier prototype d'avion qui fut testé en 1890, s'inspirait justement

de la morphologie des chauves-souris, les membranes de celles-ci étant peut-être plus faciles à imiter qu'un amas complexe de plumes. Les chauves-souris ont une vue équivalente à la nôtre, ce qui n'est pas un atout dans l'obscurité. Ainsi, elles se servent de l'écholocation pour se déplacer : les ultrasons qu'elles émettent rebondissent sur les obstacles et leur sont renvoyés en écho, leur permettant d'établir un plan de leur environnement en trois dimensions. Leur mode de vie nocturne, leur dentition et un régime alimentaire qui comprend du sang de bétail pour certaines espèces, sont probablement des éléments qui inspirèrent la figure du vampire, créature à la fois morte et vivante, dotée de longues canines aussi pointues que mortelles.

Le LOUP-GAROU est un personnage bien connu dans l'imaginaire populaire européen. Il s'agit d'un être humain qui a le pouvoir (la malédiction la plupart des cas, et souvent durant la pleine lune) de se transformer, complètement ou partiellement, en loup ou en une créature anthropomorphe qui y ressemble. Mieux vaut ne pas croiser le chemin d'un lycanthrope transformé-e car la bestialité et la violence des loups-garous sont à craindre. Il est rare qu'un loup-garou ayant repris forme humaine se souvienne des atrocités commises la nuit.



La DAME BLANCHE : si l'opéra comique *La Dame blanche* (1825) de François-Adrien Boieldieu fonde son histoire sur le personnage éponyme, la dame blanche n'est ni une invention, ni une source d'inspiration contemporaines à Berlioz. Elle est une figure spectrale européenne et nord-américaine dont les caractéristiques

varient en fonction des époques et des cultures. Dans certaines légendes, les dames blanches sont inoffensives et tressent les crinières des chevaux ; elles peuvent également jouer le rôle de protectrices. Dans d'autres cultures, elles apparaissent au clair de lune fredonnent des airs, tandis qu'elles lavent leur linge dans des fontaines isolées ; elles sollicitent les passant-e-s



et

pour essorer le linge et brisent les os de quiconque les aide en rechignant. Érasme a rapporté l'histoire d'une dame blanche qui survient quand la mort est prête à frapper à la porte de quelque personnalité royale ou princière. Aujourd'hui, on connaît surtout le mythe des dames blanches auto-stoppeuses qui apparaissent aux automobilistes à proximité de passages dangereux et potentiellement mortels (un virage, un à-pic...), annonçant généralement l'accident des personnes qui la voient.

Chaque personnage de l'application détient un groupe d'instruments et garde captif un extrait du « Songe d'une nuit de sabbat » :

- Le loup-garou : instruments à cordes – introduction du mouvement, cordes graves menaçantes et TREMOLOS (tremblements) des violons dans les aigus.
- Le cerf : cuivres, instruments graves et cloches – DIES IRAE.
- Le rérode : bois – motif dansant de la ronde du sabbat.
- Les chauves-souris : violons col legno – bruits étranges des créatures grouillantes.
- La dame blanche : clarinette – l'idée fixe déformée, avec son rire aussi mordant qu'effrayant.

**Éléments visuels**

**Ce qu'ils représentent**

**La forêt, le froid, la neige**

La Côte-Saint-André, où Berlioz est né, et qui se trouve à proximité d'une forêt.  
« Les hivers [y] sont rudes. On chauffe comme on peut les maisons en pisé. On est couvert à la maison, les chambres sont glacées. »

**La dame blanche (cf. bible des personnages)**

Harriet Smithson, l'idée fixe.

**Le rérode (cf. bible des personnages)**

Créature imaginaire du folklore du Dauphiné dont l'Isère fait partie, inspiré du Roi d'Hérode.

**Les instruments qui tournent autour du feu**

Le sabbat.

**QUIZ**

**Quiz 1**

*Berlioz, compositeur romantique et révolutionnaire*

**1**

Quelles sont les principales activités professionnelles de Berlioz ?

**2**

À quel courant musical Berlioz appartient-il ?

**3**

Donner le prénom d'une des trois femmes que Berlioz a aimé.

**4**

Pourquoi dit-on que la musique de Berlioz est révolutionnaire ?

**5**

Combien d'instrumentistes comporte l'orchestre idéal de Berlioz ?

**6**

À quel intérêt musical de Berlioz la réalité augmentée répond-elle dans *Orchestral Trip AR* ?

**7**

Citer des instruments rares dont se sert Berlioz dans la *Symphonie fantastique*.

**8**

Où est né Berlioz ?

**9**

Par quel compositeur la musique romantique a-t-elle été initiée ?

**10**

Selon Berlioz, la musique peut-elle raconter une histoire ?

**Quiz 2**

*La Symphonie fantastique*

**1**

Combien de mouvements compte la *Symphonie fantastique* ?

**2**

Donner le titre des mouvements.

**3**

De quel roman peut-on rapprocher le quatrième mouvement de la *Symphonie fantastique* ?

Au romantisme.	Compositeur, chef d'orchestre et critique musical.	
467.	Berlioz renouvelle le genre de la symphonie, il s'intéresse au timbre des instruments et à leur répartition dans l'espace.	Estelle (Dubœuf), Harriet (Smithson) et Marie (Moke).
A la Côte Saint André, une ville située entre Grenoble et Lyon	Cloches, caisse claire, harpe, hautbois, cor anglais, ophicléide.	Placer le spectateur au centre de l'orchestre.
	oui.	Par Ludwig Van Beehoven
Le dernier jour d'un condamné de Victor Hugo.	« Rêveries - Passions », « Un bal », « Scène aux champs », « Marche au supplice » et « Songe d'une nuit de sabbat ».	Cinq

QUIZ

<p><b>4</b></p> <p>Qu'est-ce qu'une œuvre à programme ?</p>	<p><b>5</b></p> <p>Qu'est-ce qu'une nuance en musique ?</p>	<p><b>6</b></p> <p>Qu'est-ce que l'idée fixe ? Qui représente-t-elle ?</p>
<p><b>Quiz</b></p> <p>Zoon sur le dernier mouvement</p> <p>Songe d'une nuit de sabbat</p>	<p><b>1</b></p> <p>Quel est le titre de ce mouvement ?</p>	<p><b>2</b></p> <p>Quelles semblent être les deux œuvres ayant inspiré à Berlioz le titre de ce mouvement ?</p>
<p><b>3</b></p> <p>Dans l'application, où se déroule l'aventure ?</p>	<p><b>4</b></p> <p>D'où vient le Dies Irae ?</p>	<p><b>5</b></p> <p>Quels instruments jouent le Dies Irae ?</p>
<p><b>6</b></p> <p>Quels instruments jouent les rires ?</p>	<p><b>7</b></p> <p>La Symphonie fantastique se termine-t-elle bien ?</p>	<p><b>Quiz</b></p> <p>Saynète n° 3 : exprimer des émotions et des sentiments</p>
<p><b>1</b></p> <p>Citer des œuvres de la littérature fantastique.</p>	<p><b>2</b></p> <p>Pourquoi cette symphonie de Berlioz est-elle dite « fantastique » ?</p>	

L'idée fixe est une mélodie que l'on retrouve dans chacun des mouvements. Elle représente l'être aimé (Harriet Smithson).	La nuance correspond au volume sonore.	Une œuvre à programme est une œuvre musicale instrumentale qui raconte une histoire
<i>Le songe d'une nuit d'été</i> de Shakespeare et <i>La Ronde du sabbat</i> de Victor Hugo.	« Songe d'une nuit de sabbat ».	
Les trombones et tubas ou ophicléides.	<i>Le Dies Irae est un chant qui vient du requiem (messe des morts) grégorien.</i>	L'aventure se déroule dans les bois d'une forêt d'Isère en Savoie.
	Et vous, qu'en pensez-vous ?	Les flûtes.
Elle comporte des éléments du réel et du surnaturel ; il n'est pas toujours évident de déterminer si toute la symphonie est un rêve/ une hallucination, ou s'il y a une part de réalité.		De nombreux contes d'Hoffmann, La Dame de pique (Pouchkine), Arria Marcella (Gautier), La Main et Le Horla (Maupassant), Le Passe-muraille (Aymé)...

QUIZ

	<p><b>3</b></p> <p>Vrai ou faux : le fantastique est un genre typiquement français.</p>	<p><b>4</b></p> <p>À quelle période émerge le genre fantastique ?</p>	<p><b>5</b></p> <p>Comment l'état hypnotique du personnage est-il provoqué ?</p>
<b>Quiz</b>		<p><b>1</b></p> <p>Quelles créatures détiennent les instruments ?</p>	<p><b>2</b></p> <p>Quel personnage détient l'idée fixe ? Quand apparaît-elle dans l'application ?</p>
	<p><b>3</b></p> <p>Quel autre nom donne-t-on au loup-garou ?</p>	<p><b>4</b></p> <p>Si une dame blanche aperçue en pleine nuit vous demande de l'aider à essorer son linge, que faites-vous ? Pourquoi ?</p>	<p><b>5</b></p> <p>De quel personnage « historique » vient le nom rérode ? Qu'a-t-il fait ?</p>
	<p><b>6</b></p> <p>À qui le rérode est-il supposé s'attaquer ?</p>	<p><b>7</b></p> <p>Quels instruments et éléments musicaux le loup-garou, les chauves-souris, le rérode et le cerf gardent-ils captifs ?</p>	

<p>Le personnage consomme de l'opium dans le but de se donner la mort, mais la dose est trop faible pour le tuer et provoque cet état hypnotique.</p>	<p>Pendant le romantisme.</p>	<p>Faux !</p>
<p>La dame blanche. Elle apparaît après les quatre autres créatures.</p>	<p>Le rérode, le cerf, le loup-garou, les chauves-souris et la dame blanche.</p>	
<p>Du roi Hérode qui a fait tuer des enfants en espérant assassiner Jésus parmi eux car une prophétie annonçait le Christ comme futur roi du peuple juif.</p>	<p>Il vaut mieux s'exécuter avec enthousiasme pour éviter de contrarier la dame blanche (qui nous briserait les os).</p>	<p>Un lycanthrope.</p>
<p>Le loup-garou détient les cordes ; le cerf détient les cuivres, les graves et les cloches qui jouent le dies irae ; le rérode détient les bois et jouent la ronde ; les chauves-souris détiennent les violons col legno ; la dame blanche détient la clarinette qui joue l'idée fixe.</p>	<p>Aux enfants qui errent la nuit dans les forêts.</p>	

## 1. BLIND TEST

TOUT PUBLIC

*Pour travailler la mémoire auditive.*

**Niveau facile :** Ecouter quatre extraits sonores et les identifier soit en les nommant, soit en les dessinant, soit en créant un mouvement associé.

**Niveau moyen :** Ecouter huit extraits sonores et les identifier soit en les nommant, soit en les dessinant, soit en créant un mouvement associé.

**Niveau difficile :** Ecouter les douze extraits sonores et les identifier soit en les nommant, soit en les dessinant, soit en créant un mouvement associé.

## 2. INVENTE TA PROPRE CHIMERE

TOUT PUBLIC

*Pour favoriser la créativité et l'imaginaire des arts plastiques*

**Matériel :** tous types de matériau sont les bienvenus (papier, peinture, crayon, objets, argile, tissu, plastique, etc.).

Cette activité pédagogique peut être réalisée individuellement ou en groupe. Écouter le « Songe d'une nuit de sabbat » pour se plonger dans l'atmosphère.

**Travail individuel :** l'élève choisit trois animaux existants et en réalise la synthèse.

**Travail en groupe :** réaliser un cadavre exquis plastique. Chaque personne aura la charge d'une partie de la chimère (tête, torse, bras/pattes, queue, etc.). Plier la feuille de sorte à ne faire apparaître qu'une seule partie à la fois ; celle-ci doit s'appuyer sur des animaux existants. La première section achevée, une deuxième personne réalise la sienne en cachant le dessin existant, et ainsi de suite. Déplier la feuille pour découvrir le résultat final.

### 3. DANSONS LE SABBAT

#### ATELIER CHORÉGRAPHIQUE TOUT PUBLIC

Pour apprendre à écouter l'autre, à s'adapter et à développer son sens de la pulsation.

##### Dies Irae :

Marcher en rythme du Dies Irae. Faire un pas pour chaque note. Créer une farandole.

Cf. la vidéo pour refaire les pas



##### Ronde du sabbat :

Former une ronde ou plusieurs s'il y a assez de monde. s'il y a plusieurs rondes, former des rondes petites, et de plus grandes rondes qui encerclent cette première ronde. En partant des pieds écartés (largeur d'épaules) et dans un rythme de long - long - court - court - long, effectuer les pas suivants :

Cf. la vidéo pour refaire les pas



**Superposition Dies Irae et Ronde du sabbat :** Le groupe ayant formé le plus grand cercle reprend le cercle tandis qu'au centre, les autres exécutent la chorégraphie du dies irae.



##### Ostinato rythmique :

Ajouter l'ostinato en body percussion comme présenté dans la vidéo.

Cf. la vidéo pour refaire les pas

### 4. ENQUÊTE ANTHROPOLOGIQUE ET CULTURE

#### 11 À 16 ANS

Pour partager sa culture et s'initier à l'anthropologie sociale et culturelle.

Chaque personne peut rapporter une histoire qu'on lui racontait durant son enfance. Il est également possible de récolter auprès des personnes plus âgées des histoires de leur jeunesse.

Selon sa famille, l'endroit où l'on a grandi, ses origines, son âge, etc., les histoires et les personnages varient. Comparer les contes, les personnages, les situations qu'ils présentent et les enseignements que l'on peut en tirer.

### 5. CREONS UNE MELODIE DE TIMBRE

#### 11 À 16 ANS

Pour travailler la reconnaissance des timbres ainsi que la coordination gestuelle

##### Voir les annexes Fichier Audio Mélodie de timbre

Dans cette vidéo, le comédien désigne et mime le geste qu'un musicien fait sur chacun des instruments.

Cette mélodie de timbre reprend la marche au supplice, mais au lieu d'être interprétée par un seul instrument, elle est éclatée à tous les instruments de l'orchestre.

• Faire un exercice similaire avec les élèves sur cette phrase du poème *Ronde de sabbat* de Victor Hugo :

"Et leurs pas, ébranlant les arches colossales,  
Troublent les morts couchés sous le pavé des salles."

L'exercice consiste à faire dire par chaque élève soit un mot, soit une syllabe, et que le rythme de la phrase ne soit pas rompu.

• Proposer aux élèves d'inventer un geste pour chaque son entendu. Le challenge est d'enchaîner tous les gestes correctement et lentement avec l'extrait 4, puis de les enchaîner rapidement avec l'extrait 5.

## 6. FANSTATIQUE REDACTION

13-15 ANS

*Pour stimuler la créativité, l'esprit d'équipe, l'expression écrite et l'expression orale.*

Pour développer son imagination en se soumettant à l'exercice d'un texte à contraintes.

Rédigez une courte nouvelle fantastique. Conformément aux règles du genre, vous présenterez tout d'abord une situation banale en prenant appui sur des descriptions d'éléments de la vie quotidienne (objets, interactions, situations...). La survenue d'un événement surnaturel/irrationnel/incompréhensible viendra ensuite bouleverser la certitude de votre personnage d'être dans le monde réel. La chute de votre récit devra maintenir le doute : ce qui vient de se produire s'est-il réellement passé ? Attention : pour ne pas basculer dans le registre merveilleux, veillez à rester dans un univers proche de la réalité.

## 7. SLAM AVEC VICTOR HUGO

12- 18 ANS

*Pour élargir son champ de réflexion et encourager les approches pluridisciplinaires.*

Partie 1. Lire et analyser le poème « La Ronde du sabbat » de Victor Hugo.

**Voir les Annexes Littéraires** « La Ronde du sabbat », dans *Odes et Ballades*.

pendant celle-ci avec votre groupe.

Proposer aux élèves de se mettre en cercle debout, par groupe de 4. Chaque groupe invente un rythme avec les pieds, les mains, le torse. Deux élèves peuvent slamer tandis que deux autres peuvent les accompagner en rythme.

Cela peut aussi se faire sur une boîte à rythme ou un sample créé en classe. Tout le monde se balance en marquant un tempo lent avec les pieds, et chaque élève lit quatre lignes du poème. L'atelier consiste à lire et réciter ce poème de façon à ce qu'un rythme s'installe, à la manière du slam.

Ils peuvent jouer avec les nuances, les chuchotements, les jeux d'opposition de masse, alterner les solos et les tutti, et créer une forme intéressante proposant un début, un milieu et une fin.

Quelques clés pour guider l'analyse du poème et pour aller plus loin :

- o Étudier la structure du poème : types de strophes, de vers, de rimes, etc.
- o Combien de parties compte-t-on dans ce poème ? Quelles sont-elles ? (Rassemblement des créatures, début de la ronde et incantations, jour qui se lève et créatures qui se dispersent.)
- o Relever les champs lexicaux de l'obscurité, du mystère, de la religion.
- o L'atmosphère grouillante des monstres et créatures se rendant au sabbat est conférée par une figure de style dominante : l'accumulation. En relever quelques exemples.
- o Énumérer et classer tous les monstres et personnages présents dans la ronde ou appelés à la rejoindre.
- o Quel personnage mène cette ronde ? Citer les vers où il est mentionné.
- o Étudier la progression des incantations des personnages.
- o La ronde étant une danse circulaire, identifier les moyens mis en œuvre par Hugo pour rendre cet effet (usage du distique-refrain, alternance des strophes en alexandrins et des strophes en pentasyllabes, alternance des schémas de rimes, champ lexical de la ronde...).

Partie 2. Composez votre poème à partir du refrain ci-dessous. Votre texte devra comprendre des énumérations, des rimes, deux types de schémas métriques (nombre de syllabes) ainsi que le champ lexical de la guerre.

Contrebasse et violon, violoncelle et alto

Brandissent les archets, menacent leurs rivaux.

Face à eux, piccolo, trompette et autres vents

Attaquent en réponse un grave contrechant.

## 7. BATTLE D'ÉLOQUENCE

15- 20 ANS

*Pour apprendre à construire un discours et aborder des sujets de société.*

La « Marche au supplice », quatrième mouvement de la Symphonie fantastique, serait inspirée du *Dernier jour d'un condamné* de Victor Hugo, roman à thèse qui retrace les dernières semaines d'un condamné à mort. Berlioz comme Hugo s'expriment contre la peine de mort. Un autre enjeu de société est abordé dans la *Symphonie fantastique* : la prise illicite de drogue dont les effets sont dangereux pour le corps comme pour l'esprit.

Pour aider à construire son argumentaire :

**Voir les Annexes Littéraires**

**Lire et analyser le plaidoyer contre la peine de mort porté par Hugo à l'Assemblée constituante, le 15 septembre 1848.**

Séparer le groupe en deux : le premier défendra une position (pour) ; le second s'y opposera (contre). Chaque groupe prépare des arguments pour ou contre l'un des deux sujets (ou tout autre thème que l'on jugera pertinent, comme justice punitive versus la justice réhabilitative). Les membres peuvent ensuite désigner un-e ou deux porte-parole. Les autres formeront un auditoire neutre. La battle d'éloquence peut alors commencer : déterminez à pile ou face quel groupe commence ; à l'issue de ce discours, les orateur-ice-s adverses devront réagir de façon cohérente par rapport à ce qui vient d'être dit.

Bien insister sur le fait que les arguments ne sont pas nécessairement partagés par le groupe qui les présente !

Quelques conseils :

- o Pensez aux arguments pour et aux arguments contre, et ce peu importe le groupe : si la partie adverse soulève un point auquel vous avez pensé, vous aurez probablement trouvé la parade.
- o Déterminer si vous souhaitez persuader (avec les sentiments) ou convaincre (avec la raison) votre auditoire.
- o Utilisez des exemples pour illustrer vos propos.
- o Vous pouvez présenter des études et des statistiques pour appuyer vos propos.
- o Tentez de construire votre discours : introduction, arguments les moins importants d'abord, puis aller vers ce qui est le plus essentiel (en suivant une logique pour que l'on suive votre démonstration), conclusion.
- o Pour la partie qui parle en deuxième : ne pas hésiter à prendre des notes, à reprendre des expressions utilisées (pour les corriger ou pour vous les accaparer). Il s'agit néanmoins de réagir sur

le fond et non sur la forme.

- o Ne faites pas comme si votre auditoire n'existait pas : c'est lui qu'il faut convaincre.

## 8. MOUVEMENT DE LIBERATION DES MUSES

15- 20 ANS

*Pour apprendre à construire un discours et aborder des sujets de société.*

Si vous étiez une muse enfermée dans un tableau, une statue, un livre, un poème, une oeuvre musicale, une photo, qu'auriez-vous fait pour vous délivrer ?

1 groupe de 5-6 élèves

Format : une manifestation

Possibilité de projeter des images sur grand écran (à voir avec l'équipe technique)

Durée : 3 à 6 minutes

Lien avec l'oeuvre Berlioz Trip Orchestra :

Hector Berlioz écrit la Symphonie fantastique pour conquérir le coeur d'une femme, l'actrice Harriet Smitshon. Il s'inspire de son histoire personnelle pour tisser une narration musicale. L'image de cet être aimé va apparaître tout au long de la Symphonie Fantastique sous la forme d'une mélodie que Berlioz nomme l'idée fixe.

Cette idée fixe va prendre toutes les formes : romantique, passionnée, champêtre, effrayante, jusqu'à devenir grimaçante dans le 5ème mouvement Songe d'une nuit de Sabbat. Il pense tellement à cette femme que son image se détériore et se transforme en une ignoble sorcière qui se mêle au Sabbat dans cette ronde de la mort.

Comment préparer les groupes en amont des ateliers ?

Les élèves peuvent commencer à faire des recherches sur la place de la femme dans les oeuvres.

Ex : La vénus de Botticelli, l'origine du monde de Courbet, Harriet Smithson se cachant derrière l'idée fixe dans la Symphonie Fantastique, Le violon d'ingres de Man Ray, Les nanas de Nikki de Saint-Phalle. Mettre en relation l'image de la muse d'autrefois et l'image de la femme aujourd'hui.

**Documents annexes au Sujet 2 - Les Muses**

Le groupe 1 et 3 sert de contre-manifestants (police, citoyens, ...) aux muses.

Les manifestantes incarnent des muses en refaisant des poses de tableaux connus. D'autres élèves peuvent sculpter sa pose.



**SONIC SOLVEIG**  
**CONTACT@SONICSOLVEIG.COM**  
**WWW.SONICSOLVEIG.COM**



**LES CLÉS DE L'ÉCOUTE**  
**LESCLESDELECOUTE@GMAIL.COM**  
**WWW.LESCLESDELECOUTE.ORG**