



PLAY. ANTR●P●L●PS

# Play Antropoloops

Le remix comme espace  
de jeu et de rencontre

Ce dossier recueille les résultats des ateliers Antropoloops développés à l'école San José Obrero sur trois années scolaires de 2017 à 2020. Le projet s'est réalisé grâce au soutien et au financement de la [Fondation Daniel et Nina Carasso](#) à travers son programme d'art citoyen pour l'appel Resonancias 2017. Le projet a été cofinancé par [l'ICAS](#) (Conseil municipal de Séville) pour l'année scolaire 2018-19.

#### Équipe

Rubén Alonso (coord.), Fran Torres, Esperanza Moreno, Nuria García, Daniel Gómez et Miguel Vázquez-Prada / Évaluation et suivi : María Delgado (Leitmotiv social).

Design, mise en page et collages : Daniel Alonso Mallén (<https://daniel-alonso.tumblr.com>)

Traduction en français: Beatriz Moreno Decaillet

Pour plus d'informations, consultez le site [play.antropoloops.com](http://play.antropoloops.com)

[Twitter](#) @antropoloopsEDU

[Facebook](#) antropoloopsEDU

[Vimeo](#) talleresantropoloops

[Soundcloud](#) talleresantropoloops

Le contenu de ce document (sauf mention contraire) est distribué sous la licence suivante: [Attribution-ShareAlike 4.0 International \(CC BY-SA 4.0\)](#)



<b>play.antropoloops</b>	<b>4</b>
Qu'est-ce que c'est? / partager les apprentissages	4
Remix et collage sonore / culture digitale dans la classe	5
Éducation musicale interculturelle et remix / Ateliers Antropoloops	6
Boucles et Cartes / situer la musique	8
De l'école primaire Sanjomix à toute la galaxie / CM2 et Sixième	10
Technologie dans la classe / remix et interfaces culturelles	11

<b>Situer la musique / BOUCLES</b>	<b>14</b>
Histoire de Vie Musicale / musique et histoire de famille	15
HdVM en el barrio / récits intergénérationnel	16
Remezclar músicas personales / identités et jeu	17
Intercambio de sonidos / Quels sons a ton école?	18
Intercambio de HdVM / dessins et cartes de Noël	20
Composer a distancia / boucles dans la classe de musique	22

<b>Situer la musique / CARTES</b>	<b>24</b>
Le professionnaire / collage et corps	25
Corps et mouvement / sol musical	26
Le paysage / collage et groupe	28
École-quartier / diversité à l'intérieur et à l'extérieur de la classe	29
École-monde / échanges avec d'autres réalités	30



# PLAY.ANTROPOLOOPS

QU'EST-CE QUE C'EST?

## Partager des apprentissages

play.antropoloops est un outil online de remix musical conçu pour le milieu éducatif. Il permet de travailler avec 8 pistes de son et de placer des boucles sur des cartes et des images. L'outil a été fait dans l'idée de créer et jouer des remix musicaux dans la classe en utilisant le clavier de l'ordinateur ou de le connecter à des dispositifs comme le Makey Makey. Il permettra ainsi de construire nos propres instruments pour remixer de la musique d'une manière collective avec le corps. On peut créer des remix musicaux, sonores et des récits situés dans un lieu choisi ou imaginé. ([video](#))

play antropoloops va aussi nous permettre de partager les apprentissages acquis dans les ateliers Antropoloops. Sur ce web vous pourrez trouver des réflexions et des orientations quant aux projets et activités que nous avons développés en étroite collaboration avec les enseignants et les apprenants de l'école San José Obrero à Séville, où s'est initié notre projet en 2017 avec le soutien de la Fondation Carasso.

Afin de nous évaluer nous-mêmes, nous désirons partager ces réflexions d'une façon consciente. Pour exposer le processus qui a été le nôtre, nous avons organisé le contenu théorique de deux façons :

- 1.** Nous avons préparé les petits textes qui se trouvent dans ce PDF (et qui sont aussi sur le web) pour souligner les idées principales qui nous ont guidés jusqu'ici, comme une documentation ouverte du projet. Il y a quelques textes d'introduction (comme celui que vous êtes en train de lire) et le reste se divise en BOUCLE et en CARTES. C'est une séparation artificielle, parce que dans nos pratiques elles vont ensemble pour localiser la musique, mais nous avons considéré que de cette façon, elles peuvent en l'occurrence inspirer et être plus utile, afin que vous puissiez les utiliser comme des ingrédients d'une recette adaptée à votre contexte éducatif.

- 2.** D'un autre côté vous pouvez aussi explorer et télécharger des PDFs qui sont [les guides didactiques](#) expliquant la façon dont nous nous avons combiné ces ingrédients pour le dernier cycle du primaire (équivalent en France à la dernière année du primaire, CM2 et à la première année du collège, la 6ème) à l'Ecole Primaire San José Obrero.

En bref, play antropoloops est comme un instrument musical...et il a un manuel ;)

Vous pouvez utiliser et jouer les pièces musicales que nous avons créées mais vous pouvez aussi en composer de nouvelles dans votre école avec vos élèves. Vous pouvez faire aussi bien des boîtes à rythmes que des cartes ou des panneaux sonores, mais aussi travailler avec des morceaux de musique ou des interviews. Vous pouvez imaginer des activités d'échange et d'apprentissage en situant la musique sur des cartes qu'on partage.

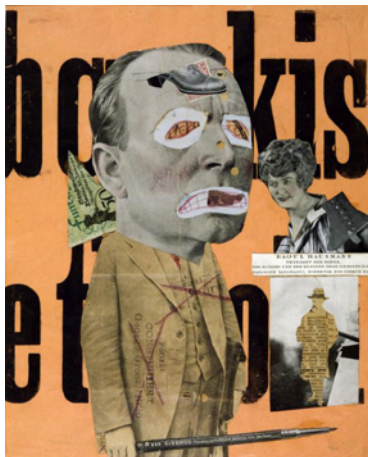
Quand nous disons « remix » de quoi parle-t-on ?

## REMIX ET COLLAGE SONORE

# Culture digitale dans la classe

Le remix est un terme qui apparaît au milieu des années 70 dans le domaine de la musique Dance, mais depuis le début du XXI siècle on a commencé à l'utiliser pour décrire les pratiques digitales de création basées sur la réutilisation et recombinaison de matériel digital existant. Le remix fait aussi bien référence au processus qu'au résultat de la création et de nos jours il est considéré comme un des principaux éléments de cette culture digitale où nous vivons et créons.

Si nous l'observons avec recul et pas seulement dans le domaine musical, le remix ne manque pas d'être une évolution du [collage](#) pictural qui surgit lors des avant-gardes artistiques du début du XX siècle. Le mot français, utilisé en espagnol est devenu un gallicisme. Pendant ces cent dernières années, l'œuvre d'art s'est située « dans l'ère de la reproductibilité technique » comme l'a souligné Walter Benjamin en 1936 et cela a des conséquences aussi bien sur les modes de diffusion que sur ceux de création, dans le domaine esthétique et politique.



The Art Critic. Raoul Hausmann  
1919–20 [TATE](#)



Una Quimera. Jacopo Ligozzi 1590-1610  
[Museo del Prado](#)

On peut considérer le collage comme un mode de création, un regard propre de la modernité mais ses principes fondamentaux existent depuis très longtemps, il suffit par exemple de regarder les chimères pour voir que l'hybridation et la recombinaison font partie de notre imaginaire. L'imagination créatrice a toujours utilisé les outils disponibles et ceux-ci ont évolué à partir de ces moyens. Les enfants font de même dans l'actualité. Le remix, comme une pratique artistique de recyclage, réutilisation et resignification de matériel existant, est un fait de notre culture digitale en réseau devenu quotidien, certains auteurs l'ont converti en nouvelle alphabétisation (Lessig 2012). Quand on dispose de matériel et d'outils d'édition, on peut aussi bien utiliser des coupures de journaux avec des ciseaux et de la colle, des enregistrements sur bande magnétique et ruban adhésif, ou des disques en vinyle avec des tables de mixage, ou encore des archives audio MP3 et software d'édition audio. Le remix est fondé sur la copie, la réutilisation, la transformation et la resignification. Dans les ateliers Antropoloops le terme remix que nous utilisons réunit tous ces antécédents et nous l'appliquons aussi bien aux processus qu'aux résultats du travail de classe.

**Pourquoi l'utiliser en classe?**

## ÉDUCATION MUSICALE INTERCULTURELLE ET REMIX

# Ateliers Antropoloops

Les ateliers Antropoloops voient le jour grâce à une équipe d'artistes, enseignants/tes, et programmeurs/trices qui ont cherché à savoir si le projet artistique [antropoloops](#) pouvait être d'utilité à l'école : créer des collages musicaux et graphiques avec des fragments de musiques traditionnelles du monde entier. Le projet artistique est basé sur le respect des sources originelles sans modifier leur ton, et visualiser le processus de remix d'une manière cartographique. Pour Antropoloops, le remix est une manière de célébrer ce qui nous unit et nous différencie, de permettre grâce à une approche créative à l'ethnomusicologie que des expressions musicales de cultures et d'époques différentes instaurent un dialogue par l'intermédiaire de la musique électronique.

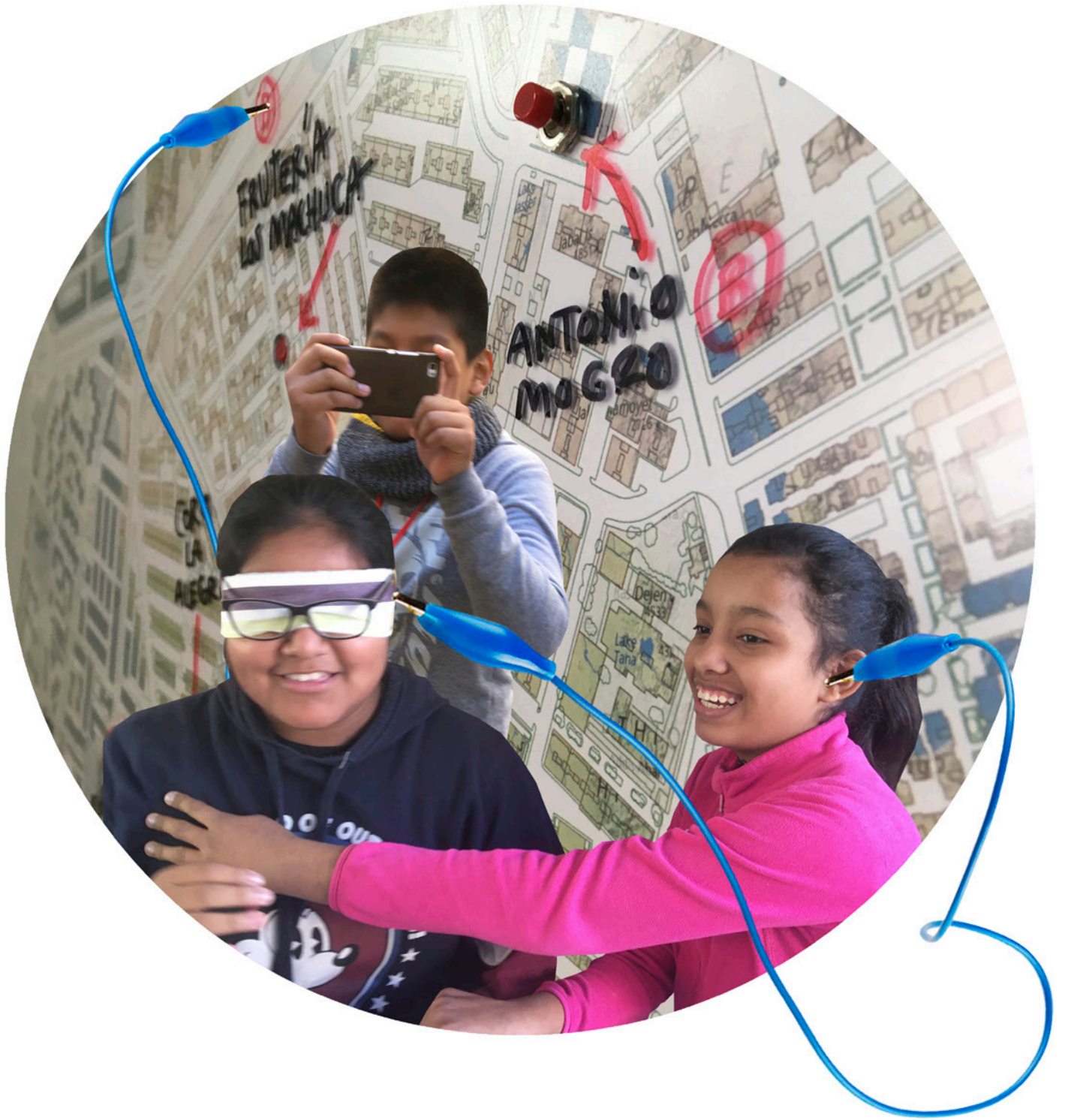
Nous nous sommes demandé si cette approche artistique pouvait servir à travailler l'inclusion culturelle en classe, pour célébrer la diversité culturelle à travers des dynamiques utilisant le collage sonore, les cartographies et l'électronique. En Espagne le débat sur la nécessité d'une éducation musicale interculturelle est récent, il est associé à l'augmentation de la présence d'élèves d'origine étrangère dans les centres éducatifs, due à une population migrante grandissante depuis les années 2000. Dans d'autres pays comme les Etats Unis ou le Royaume Uni, l'éducation musicale interculturelle a une beaucoup plus longue histoire avec des recherches et expériences dès les années 70. Une grande partie du travail a consisté à réunir un ample répertoire musical recueillant les expressions du monde entier car nous sommes convaincus qu'un apprentissage plus ouvert aide au développement d'une conscience multiculturelle chez les apprenants basée sur la compréhension mutuelle et la tolérance, afin de chasser les préjugés raciaux et intergénérationnels.

A partir de l'éducation musicale interculturelle, les ateliers Antropoloops cherchent à explorer une approche didactique sur la base d'une logique contemporaine du remix et de l'expérimentation musicale grâce aux technologies digitales. Dans notre désir d'unir ces deux univers, les ateliers Antropoloops utilisent le remix comme un lieu de jeu et de rencontre, un espace où les différences s'envisagent d'une manière créative, dynamique et inachevée. Nous nous servons de la musique comme d'un réceptacle contenant des histoires de vie, des émotions et des récits culturels entremêlés.

Nous aimons à imaginer que le remix est devenu un espace où les apprenants peuvent articuler et naturaliser une construction souple de la propre identité et de celle de l'autre à travers l'expérimentation digitale avec la musique et le son. Nous nous servons de la musique et des cartes comme d'un véhicule pour nous retrouver et nous dévoiler tous et toutes comme le résultat de ce mélange.

En réfléchissant sur notre activité il y a une idée qui, comme une mélodie, revient continuellement à nos oreilles:

**L'idée de situer la musique...**





## BOUCLES ET CARTES

# Situer la musique

Au-delà de sa forme intérieure (langage musical notationnel) ce qui nous intéresse ici est la forme extérieure composée par le langage culturel, la façon dont nous utilisons la musique qui existe comme mode d'expression et d'identification personnelle et collective. C'est à ce niveau-là que nous misons sur le remix comme méta-crédation musicale d'expression et de relation, de jeu et d'apprentissage, se servant d'éléments culturels existants pour les réinterpréter. C'est bien là que les possibilités du remix apparaissent comme un outil de célébration de la diversité, d'exploration et acceptation de la nature hybride de nos origines et des histoires qui s'y associent.

Une des idées centrales de notre méthodologie est celle de situer la musique. Nous situons la production (action), la réception (écoute) et la réflexion (émotions et significations personnelles), au niveau personnel et émotionnel, mais aussi à travers des cartes, des paysages et des corps, qui existent déjà ou que les élèves réalisent. Notre méthode emploie des situations d'apprentissage où construire des relations entre BOUCLE et CARTES<sup>1</sup> dans une approche créative fondée sur le remix. Voilà comment elle s'articule:

**1.** LA BOUCLE est un terme qui englobe la transformation, l'utilisation et la réinterprétation de la musique en tant que « chose » culturelle et émotionnelle grâce à l'électronique, qui est l'esprit du remix au niveau éducatif<sup>2</sup>. C'est dans ce chapitre que nous verrons les différentes approches avec lesquelles travailler la musique. Situer la musique dans notre vie pour dialoguer avec celle des autres.

**2.** LA CARTE est un terme englobant n'importe quelle surface ou interface ayant un sens culturel, aussi bien personnel que collectif, utilisé pour y placer les BOUCLES, mais aussi pour y voir les remix, interagir avec eux et les créer. C'est dans ce chapitre que nous utiliserons les différents dispositifs et stratégies spatiales. Situer la musique dans notre contexte culturel et géographique pour nous rencontrer toutes et tous.

Les activités proposées et développées permettent aux élèves, à travers la musique, un apprentissage émotionnel de leur environnement et d'autres lieux et permettent aussi de réaliser dans la classe des activités où se retrouvent plusieurs matières : musique, histoire et géographie, technologie, éducation physique. Vous pouvez explorer ces activités et réflexions « en pièces détachées » dans BOUCLES et CARTES...

### Ou montées dans le Sanjomix...

<sup>1</sup> Les boucles et les cartes sont des éléments fondamentaux du projet artistique Antropoloops. Quand nous avons commencé nos ateliers nous avons été très inspirés par le travail d'Eric Rosenbaum notamment par sa thèse doctorale sur la boucle et la carte « [Explorations in Musical Tinkering](#) » (2015). Sa démarche vise davantage l'apprentissage musical, la nôtre envisage la musique comme outil pour approfondir dans la diversité culturelle.

<sup>2</sup> Nous considérons que l'électronique est un outil positif qui permet l'exploration tout en étant complémentaire avec un apprentissage plus traditionnel basé sur des instruments acoustiques.



## DU SANJOMIX À TOUTE LA GALAXIE !

# Classe de CM2 et Sixième

Sanjomix est un mot qui symbolise le modèle éducatif de l'école primaire San José Obrero, un modèle inclusif basé sur le travail collaboratif et la participation de la communauté éducative. Un centre ouvert au quartier qui porte une attention à la diversité de ses élèves (dont 50% n'est pas espagnol). C'est aussi celui que l'école a choisi pour les ateliers Antropoloops sur son compte twitter: [@sanjomix](https://twitter.com/sanjomix) ;)

Dans l'expérience pilote initiale développée pendant 3 années scolaires au Sanjomix, les activités se sont déroulées en classe de CM2 et de 6ème à raison d'une session tous les quinze jours en horaire de classe. Elles se sont déroulées généralement dans la classe de musique, mais aussi dans celle d'éducation physique, langue et anglais, comme un projet du centre. Notre objectif est de créer des activités pour travailler l'inclusion culturelle et encourager le respect et la mise en valeur de la diversité à travers le remix musical, et qu'elles puissent en outre faire partie des programmes scolaires dans l'éducation publique.

Vous pouvez découvrir ici le contenu de ces activités de façon plus ouverte dans la documentation de la page web, ou télécharger les [guides didactiques](#) organisées suivant les séquences réalisées à l'école San José Obrero.

**NIVEAU 1:** En CM2 il s'agit de dévoiler, connaître et mettre en valeur la diversité existante à l'intérieur de la classe. Après une introduction à l'idée du remix, on travaille la musique comme réceptacle d'histoires familiales, ce qui nous permettra après de faire des collages musicaux avec nos chansons :

**Premier bloc:** le professeur et d'autres activités du premier trimestre nous servent à mettre en valeur le mélange comme processus créatif et à essayer de naturaliser le fait que dans une mesure plus ou moins grande tous et toutes sommes le résultat d'un métissage, en commençant par les enseignants.

**Deuxième bloc:** Au cours du deuxième trimestre les élèves travaillent les histoires de vie musicales en faisant des recherches sur des chansons qui ont un sens au sein du contexte familial. Ces histoires placées aux côtés de celles d'autres camarades se mélangent en un paysage-collage sonore.

**Troisième Bloc:** Avec la collecte des chansons, on réalise des boucles pour les collages musicaux en groupe dans la classe comme feraient les disc-jockey de nos propres remix.

**NIVEAU 2:** Après cette expérience, à l'année suivante c'est à dire en sixième, on sort de la classe pour connaître et rencontrer d'autres personnes à travers la musique, on sort de l'école pour s'ouvrir au quartier et au monde, en réalisant des échanges avec d'autres centres scolaires.

**Premier Bloc:** On sort de l'école pour recueillir des histoires de vie musicales, au moyen d'interview à des personnes qui habitent et travaillent dans le quartier. On apprend à les éditer pour créer une carte sonore de cette mémoire musicale de quartier.

**Deuxième, troisième et quatrième Bloc:** On réalise des échanges sonores et musicaux avec d'autres écoles de notre ville et d'autres pays avec lesquels on enregistre de la musique pour créer de manière collective des morceaux de remix.

**Mais comment introduire cette technologie dans la classe?**

## TECHNOLOGIE DANS LA CLASSE

# Remix et dispositifs musicaux

Il est nécessaire de tenir compte des capacités et compétences des élèves à chacune de leurs étapes pour utiliser toutes les possibilités du remix comme approche créative. Mais la capacité des enseignants à travailler avec ces outils est aussi un facteur à considérer ainsi que les activités et les connaissances que nous pouvons leur transmettre dans le domaine artistique

Ces réflexions et activités ont été menées à l'école San José Obrero pour des élèves de CM2 (10-11 ans).

Notre intérêt pour la forme extérieure de la musique et notre expérience avec la musique électronique, nous mènent à utiliser des interfaces, des dispositifs, du matériel, tous types d'éléments intermédiaires qui nous permettent d'interagir avec la musique.

Ceci uni aux capacités des élèves de CM2 et 6ème nous a poussé à créer des éléments médiateurs permettant aux élèves de développer des processus de resignification et remix musical sans devoir directement manipuler l'audio. Ce problème serait plus facile à résoudre dans le secondaire en revanche dans le primaire il demande une réflexion quant à la conception des activités.

Ces trois années passées à l'école San José obrero nous ont aidés à explorer et contextualiser les possibilités de la technologie dans la classe et aussi les difficultés qu'elle implique, surtout en relation avec les moyens dont chaque école dispose, le peu de temps qu'ont les enseignants pour les explorer etc...

play.antropoloops est conçu pour être utilisé suivant divers niveaux de complexité ou de développement. Cette idée de « situer la musique », présente dans toutes les activités, ne peut se réaliser dans la classe que d'une manière digitale ou avec un plus grand développement combinant la partie digitale et la partie matérielle, aussi bien pour le travail de classe que pour exposer les résultats dans le centre éducatif ou dans d'autres lieux.

Nous pourrions organiser les activités suivant trois niveaux de développement :

## Digital



L'interaction avec le son se fait à travers le clavier de l'ordinateur (et la souris aussi).

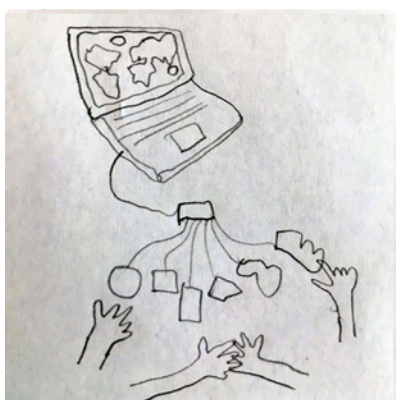
Les cartes ou collages peuvent se digitaliser et s'utiliser en play. Comme play est un outil online on peut l'utiliser:

-sur l'ordinateur de la classe avec le tableau interactif.

-sur un PC portable ou une tablette de l'école pour travailler en groupe.

Les élèves peuvent aussi l'utiliser à la maison pour explorer les sons sur tablette ou portable, mais si vous désirez jouer, il vous faut au minimum le clavier de l'ordinateur.

## Digital et matériel



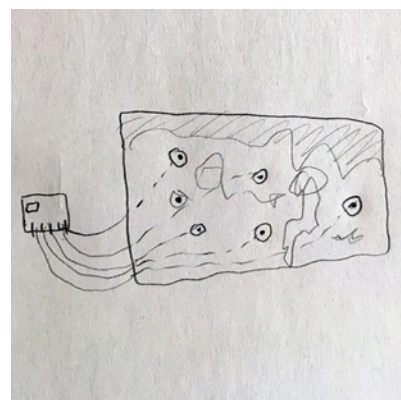
L'interaction avec le son se fait à travers une plaque [Makey Makey](#) (ou similaire) permettant d'envoyer des touches à l'ordinateur de très diverses façons et de construire vos propres interfaces.

À travers cette option vous pouvez construire des cartes et tous types de panneaux sonores, faire des instruments comme une boîte à rythmes sur la table mais aussi un sol musical.

Et surtout faire des remix avec le corps!

Play permet aussi de recevoir MIDI, vous pourriez donc y connecter un contrôleur ou un clavier.

## Dispositifs autonomes



Si vous ne voulez pas d'un ordinateur pour construire les cartes ou panneaux sonores, vous pouvez utiliser des plaques pour stocker et lancer les sons. Ceci peut être utile pour faire des expositions à l'école.

La plus facile à utiliser et à connecter est la [Touchboard](#), si vous êtes motivés pour souder vous pouvez utiliser une de [adafruit](#), mais si vous désirez jouer plusieurs audio à la fois il faudra utiliser [celle-ci](#). Vous pourriez aussi le faire avec Arduino.

Pour avoir accès à un développement plus étendu de notre travail avec les dispositifs technologiques, voyez notre guide didactique [Makey Makey + play.antropoloops](#)

Les futurs développements que nous avons imaginés, consisteront à enregistrer et éditer l'audio avec play et ajouter des effets audio aux sons.

**Si vous voulez approfondir vos connaissances dans ce domaine, vous pouvez explorer les différentes façons de traiter les BOUCLES et les CARTES et découvrir tout leur potentiel.**



# SITUER LA MUSIQUE/ BOUCLES

## Le contexte personnel, culturel et collectif de la musique

“Music’s cultural meaning is not a priority, and most music teachers do not study music as bound up with identity, religion, politics, kinship, and economics—these being some of the ideals and interests of ethnomusicological study of a music culture.”

(Patricia Shehan Campbell / Music, Education, and Diversity)

Dans le domaine de l’enseignement multiculturel, la question suivante a surgi : l’élève a-t-il besoin pour s’approcher de la musique d’autres cultures uniquement des formes musicales ou bien du contexte d’utilisation et de production ? Dans les ateliers Antropoloops, la musique est un moyen de faciliter l’inclusion culturelle, travailler les valeurs et le vivre ensemble, le respect et la célébration de la diversité. Si nous nous concentrons sur la forme extérieure de la musique, notre approche pour la travailler est basée sur le contexte personnel. Nous travaillons en situant la musique dans notre vie.

Dans cette partie consacrée aux BOUCLES, nous essayons de montrer les différentes façons de travailler la musique et le son en les situant. On peut les organiser dans un processus éducatif qui irait du domaine personnel au collectif. Chacune de ces méthodes de travail à partir du remix, peuvent être complémentées avec l’utilisation des CARTES pour situer la musique aussi dans une culture et un espace :

1. On commence par des chansons faisant partie de notre vie ou de celle de notre famille pour créer des histoires de vie musicales (HdVM).
2. On fait des recherches sur les histoires d’autres personnes dans le quartier, à l’extérieur de l’école.
3. On mélange nos musiques avec celles de nos camarades de classe pour créer des collages qui représentent notre appartenance à des mondes divers.
4. On réfléchit sur soi et on se représente à travers des sons en tant que groupe et en tant qu’école qu’on échangera avec d’autres enfants se trouvant dans d’autres lieux pour nous rapprocher d’eux.
5. On échange nos HdVM avec des enfants d’autres pays. On crée des remix et des collages sonores avec les élèves d’autres écoles et d’autres lieux.

On peut commencer par se pencher sur la vie musicale...

## L'HISTOIRE DE VIE MUSICALE

# Musique et récit dans la famille

**“By embracing multiculturalism, teachers have a unique chance to celebrate music as life, music as cultural identity and music as a cultural medium to get to know both the near world and all the rest”.**

(Patricia Shehan Campbell / Music, Education, and Diversity)

L'un des modes les plus intuitif de situer la musique est de le faire dans notre propre vie: la musique fait partie de notre expérience, elle nous accompagne dans notre croissance et évolution en tant que personnes. C'est l'un des ingrédients les plus puissants de notre mémoire et identité, aussi bien individuelle que collective. L'histoire de vie est une technique et une méthode amplement développée dans les sciences sociales au long du XXème siècle et depuis les années 80, elle est appliquée dans le domaine éducatif comme méthode biographique. Nous avons choisi ce point de départ, et pour l'appliquer à la musique nous avons réduit son échelle temporelle. Une histoire de vie musicale (HdVM), suivant le mode d'exploration que nous avons suivi jusqu'ici, est le récit court dans lequel une personne raconte ses expériences vitales à l'aide d'une chanson qui a été importante pour elle. D'un point de vue formel c'est un récit chanson, ou le fragment d'une chanson précédé d'un vécu raconté dans le récit qui lui sert de contexte. Récit et musique s'autoalimentent et nous permettent de réaliser une écoute plus intense ou dense.

L'HdVM se construit dans la classe grâce à deux procédés, les interviews et la recherche de chansons et comme outil elle permet aux élèves aussi bien le travail personnel que son utilisation comme document pour l'écoute et le travail en groupe, dans la classe et entre élèves de différents âges. Voilà ce que la pratique de HdVM nous a permis :

- 1.** L'élève fait des recherches et parle du vécu associé à l'écoute musicale. Les histoires peuvent être les siennes propres ou celle d'un proche, ce qui encourage le dialogue intergénérationnel et l'intérêt envers d'autres musiques.
- 2.** Les contextes multiculturels permettent d'entrer en contact avec d'autres cultures à partir d'une expérience située et subjective, en évitant que surgissent les stéréotypes quand par exemple on tente de travailler sur une musique du Maroc.
- 3.** Ce processus de création des HdVM nous permet de donner du sens aux chansons avec lesquelles l'élève travaille pour pouvoir ultérieurement les utiliser comme sources musicales au cours du processus de remix dans la classe où les "différences" s'articuleront d'une manière ludique et créative.

### [Video](#)

Avec cette approche de la musique, l'audio de l'HdVM se situe dans la vie des élèves mais on peut aussi le faire sur une CARTE pour provoquer d'autres réflexions et apprentissages. Nous l'avons fait antérieurement en nous situant sur des paysages collages.

(Vous pouvez écouter les HdVM de la classe CM2 année scolaire 2017-2018 dans leur [projet sonore](#).)

Quant aux BOUCLES et aux sons, il existe de nombreuses possibilités de développement, notamment impliquer des membres de la famille pour qu'ils viennent à l'école et soient interviewés par les élèves.

**Ce que nous avons expérimenté pour notre part est de sortir de l'école pour recueillir des HdVM.**



## HDVM DANS LE QUARTIER

# Récits intergénérationnels

Avec les histoires de vie musicales nous avons découvert qui nous sommes, qui sont nos camarades à partir des sentiments et des souvenirs associés aux musiques présentes dans notre vie. Après cette expérience nous sortons de l'école pour découvrir les histoires qui se cachent derrière les personnes et collectifs qui vivent et travaillent dans le quartier pour créer un dialogue intergénérationnel à travers les histoires partagées. Une fois que les élèves ont été interviewés, ils deviennent chercheurs à leur tour développant ainsi un travail collaboratif d'enquête. Dans l'activité du quartier, la musique est le déclencheur qui initie les conversations entre élèves et habitants du quartier. Ce travail est une façon très nouvelle pour l'élève d'introduire le quartier dans l'espace d'apprentissage de la classe ce qui peut l'amener à le considérer d'une manière différente.

[Link interview à Manoli](#)

L'activité de documentation sonore de l'école et du quartier nous permet de nous familiariser avec l'usage des enregistreurs audio. On prépare et réalise les interviews au sein des groupes de travail où chacun tient un rôle. On commence par des questions écrites au préalable mais ensuite la conversation s'improvise pour permettre des rencontres toujours surprenantes entre élèves et adultes.

C'est ainsi qu'on documente à travers la musique des parcelles du quotidien du quartier, des souvenirs de ses habitants, la diversité culturelle qui le caractérise, l'expérience de communauté dans un contexte culturellement varié. On se plaît à imaginer les murs de l'école comme s'ils étaient transparents et nous laissent voir le quartier, pour le connaître, entrer en contact avec lui et comprendre les changements sociaux dont ont été témoins ses habitants, une évolution qui a donné à l'école San José Obrero toute sa singularité et sa diversité d'aujourd'hui.

[Link interview Arepazo](#)

L'HdVM a toujours deux niveaux, la réalisation des interviews et l'édition du matériel enregistré. C'est nous qui prenons en charge cette deuxième étape, il peut être aussi bien réalisé par l'enseignant/e mais on peut aussi organiser une activité où les élèves en groupe éditent l'audio de l'interview réalisé par un autre groupe. Cette activité permet de travailler aussi bien l'édition du son que le propre texte et langage, et de ce fait réfléchir collectivement tout au long de l'exercice sur la réalité du quartier. Cette approche offre non seulement la possibilité de développer les processus d'apprentissage et les compétences des élèves mais aussi de créer au sein de l'école des mécanismes pour documenter son contexte. Ce n'est pas uniquement l'élève qui sort du centre mais aussi les processus de réflexion sur l'identité du quartier et ses habitants.

[La vidéo du quartier](#)

Les CARTES jouent un rôle fondamental dans ce registre vital réalisé à partir de la musique, aussi bien en tant qu'outil initial pendant la recherche de lieux et de personnes que comme moyen pour reconnaître et situer les histoires, voir les CARTES associées à ce mode de travail avec le son.

## REMIXER DES MUSIQUES PERSONNELLES

# Identités et jeu

Les identités se construisent petit à petit, elles sont transitoires et se développent entre subjectivités, sur la base de récits que nous construisons. Dans cette construction la musique joue un rôle important. En classe, le remix nous permet de transgresser les limites culturelles et de créer des espaces intermédiaires de jeu où l'on peut remettre en cause les récits et les comprendre avec esprit critique.

Faire un collage sonore avec deux musiques préexistantes demande d'exercer une écoute attentive à la recherche de lieux communs et de ressemblances dans la différence. Quand les élèves travaillent avec les set de remix existants (Continentes par ex.) ils/elles sont concentrés/ées sur l'écoute qui permettra d'élargir les répertoires sonores et musicaux et de reconnaître l'énorme diversité de la musique comme expression culturelle. Le collage sonore est un outil qui nous permet de travailler à des niveaux différents de tonalité, rythme, émotion et couleur des musiques.

Le travail avec les histoires de vie musicales (HdVM) nous permettent de donner du sens aux chansons, aux musiques des élèves pour les remixer par la suite. Quand les élèves travaillent avec les set de remix élaborés avec leurs musiques, les collages qui en découlent ne sont pas seulement musicaux mais commencent aussi à articuler et mobiliser leurs références culturelles. Il s'agit là de faire de la musique avec un bout de votre mémoire culturelle en la combinant avec un autre bout appartenant à la mémoire d'un ou d'une camarade et de créer quelque chose qui n'appartient ni à l'un ni à l'autre, qui est un lieu hybride qui se négocie dans la classe d'une façon créative.

Cette idée, principe ou méthodologie, peut contenir plusieurs niveaux de profondeur. Ainsi que dans l'Hd-VM il y a une étape d'interview et postérieurement une d'édition au cours de laquelle l'élève peut s'impliquer ou bien c'est l'enseignant qui s'en occupe, quant au remix l'élève peut s'impliquer plus ou moins dans l'édition audio. Mais l'activité est centrée sur la composition et le jeu avec les morceaux musicaux qui est rendu possible grâce à play.antropoloops.

Au cours du troisième trimestre les élèves de CM2 par groupes, choisissent des boucles entre toutes les musiques de la classe et composent des petits morceaux avec le clavier. Ils/elles élaborent des partitions en inventant un système notationnel avec les touches, donnent un nom à leurs remix et les jouent en groupe à la fin du processus.

En travaillant ainsi la musique, ces boucles situées dans nos histoires de vie, peuvent se placer de différentes manières sur des CARTES. La première serait géographique comme nous le faisons dans le set de Continentes par exemple et dans les sets de remix en plaçant les musiques des élèves dans le monde. Mais nous pouvons aussi créer des interfaces spatiales où l'on situerait et activerait la musique dans nos corps avec le sol musical.

Après avoir donné à la musique du sens, des récits de classe et de quartier; après l'avoir remixée avec nos camarades de classe, l'exercice de boucles suivant nous demande de dépasser le quartier....

## ÉCHANGE DE SONS

# Quel est le son de ton école?

Situer la musique dans nos vies, explorer des histoires de vie musicales dans nos familles et s'ouvrir au quartier pour connaître d'autres musiques et les récits appartenant aux vies d'autres personnes. L'évolution naturelle de cette approche est de dépasser l'école pour connaître d'autres enfants venant d'autres cultures à travers des rencontres sonores et musicales, des activités de collaboration internationale au sein de l'école, faire des boucles à distance.

On a fait un échange sonore entre nos élèves et ceux et celles du [Free Democratic School Bullerbyn](#) à Varsovie, en collaboration avec l'artiste polonais [Sebastian Świąder](#). Nous voulions nous pencher sur l'approche à « l'autre » et la connaissance de soi et de notre environnement à partir du quotidien uniquement à travers le son. Comment raconter notre école à des enfants qui ne parlent pas notre langue en utilisant seulement des sons ?

L'échange sonore, comme une conversation, nous mène vers un travail de documentation du groupe, de la classe, de l'école et de l'environnement basé sur l'écoute. L'idée est de définir le son comme un élément identitaire fondamental : quand le langage n'est pas partagé et donc ne permet pas la communication, nous explorons le langage des sons comme un mécanisme d'expression. Cette façon de maintenir une conversation nous a offert l'occasion de :

- Traiter de façon sonore le rapprochement à l'autre à partir du quotidien. Que voulons-nous savoir des autres enfants qui habitent à l'étranger? Comment leur montrer notre espace quotidien avec des sons ?
- Explorer l'idée d'écoute active dans l'école même, reconnaître en partant de l'étrangeté, marcher avec les yeux bandés et enregistrer des sons par exemple. Introduire un enregistreur audio dans la classe ouvrent énormément de possibilités.
- Familiariser l'élève avec l'enregistrement de paysages sonores, l'édition simple utilisant l'analogique (cassettes) et le digital, et utiliser à la fin de l'activité réalisée par les élèves, le format du podcast.

### [Link du podcast](#)

Au cours d'échanges organisés au sein de l'école, nous avons joué la carte du mystère en gardant en secret l'origine des élèves qui entraient en contact avec nous, pour nous débarrasser des préjugés. Quand nous avons écouté les enregistrements sonores des cassettes que les élèves polonais nous ont envoyées, ils leur ont paru des fois similaires (« ils sont aussi fous que nous ! ») et d'autres différents (« Le concert des chaises a un son différent au notre !... peut-être que le sol de leur école est en bois, parce qu'il fait plus froid là-bas... »)

**Mais nous pouvons aussi échanger d'autres éléments, comme par exemple les histoires de vie musicale...**



## ÉCHANGE D'HDVM

# Dessins et cartes de Noël

Si nous imaginons notre école et son environnement comme un paysage de sons, cela nous aide à nous rapprocher de notre réalité d'une manière différente. Échanger ces paysages nous permet avec la même intensité de connaître aussi bien d'autres lieux et que celui où nous habitons. Cette méthodologie de conversation, de dialogue, peut se mener avec la musique en échangeant des histoires de vie musicales (HdVM)

L'HdVM que nous avons développée en [situant](#) la musique dans notre vie et en [la situant](#) sur un collage graphique, est un matériel qui peut servir de base pour de possibles échanges et conversations. Nous avons une chanson, un récit court et une image ou collage, trois éléments mis en relation par les élèves qui nous parlent d'une expérience vitale personnelle ou familiale.

En sixième à l'école San José Obrero nous avons mené un échange d'HdVM avec une école d'Istanbul, où Arzu la professeure avait développé en amont un processus de recueil d'HdVM avec ses élèves. En gardant en secret le nom de la ville avec laquelle on allait faire l'échange, nous avons écouté les chansons et regardé les images sans les récits.

Dans chaque école, on écoutait des chansons choisies par des enfants d'autres origines associées à des images et des dessins (les élèves d'Istanbul ont illustré leurs histoires au lieu de faire des collages) et on devait imaginer quelle histoire se cachait derrière ce matériel musical et graphique.

Nous écoutions des chansons avec des sonorités nouvelles, des langues inconnues pour nous, choisies par des enfants d'une autre école. Et à la fois nous recevions les histoires que d'autres enfants avaient imaginées avec nos chansons et nos collages. L'étape suivante consistait à échanger les histoires originales et réfléchir aussi bien sur l'image qu'on donne et que sur celle qu'on a des autres, ce qui a donné des moments assez rigolos. Cet échange s'est terminé sur une rencontre réelle par vidéoconférence.

[video](#) / échange d'HdVM (Seville-Istanbul)

Cet échange d'HdVM peut suivre différents modèles à des niveaux variés. On peut aussi travailler l'HdVM à partir de l'écriture et du texte, et même ainsi le mettre en lien avec la musique. En décembre 2019, David le professeur de Science et Éducation physique à l'école San José Obrero a proposé de faire les cartes de Noël pour les familles avec les HdVM.

**Cette logique de conversation peut aussi s'appliquer à la création collective...**



## COMPOSER À DISTANCE

# Boucles en classe de musique

Une autre façon de créer des conversations avec des BOUCLES est d'enregistrer et partager la musique que nous jouons à l'école. On peut ajouter le travail digital au travail acoustique fait en classe de musique pour le compléter et l'agrandir. Grâce à cette approche on a développé pendant le troisième trimestre de sixième un échange impliquant 3 écoles : l'école primaire à Séville San José Obrero, à Istanbul (Tamer Özyurt İlköğretim School) et à Varsovie (Montessori Korzac school).

L'idée consiste à initier une conversation musicale pour composer de façon séquentielle un set de morceaux pour remixer sur play.antropoloops, comme un puzzle ou un cadavre exquis musical : une école commence à enregistrer un fragment sonore qu'elle envoie à une autre qui doit l'écouter et jouer quelque chose qui colle pratiqué normalement en classe de musique. Dans ce premier moment qui nous permet de travailler l'écoute et l'interprétation, d'identifier des tons, des rythmes, la deuxième école enregistre une nouvelle boucle et l'envoie à la troisième école qui doit répéter l'opération.

En réalisant un échange et un rapprochement à d'autres lieux, on peut aussi jouer et transformer la musique que nous apprenons à jouer avec des instruments acoustiques et explorer des sons. Pour le morceau Istan-Shaw-Ville nous avons enregistré à Séville un rythme avec les sandwiches avant de sortir à la récréation qui s'est ajouté aux rythmes de Darbuka enregistré par les élèves d'Istanbul...

[video](#) / Istan\_saw\_ville

L'ensemble du processus s'appuie sur la CARTE de play.antropoloops, on peut travailler avec une carte du monde, d'une zone précise ou imaginer un tableau de jeu et de composition pour les écoles qui participent. On peut associer des images aux enregistrements échangés, pour raconter des choses de notre instrument ou faire des collages à distance...





# SITUER LA MUSIQUE/ CARTES

## **Le contexte corporel, spatial et géographique de la musique**

Dans notre projet, situer la musique dans nos histoires personnelles et collectives pour travailler sa forme externe, est un fait intimement lié à sa localisation sur des CARTES, ce qui de surcroît la complète. Comme on travaille avec des morceaux de musique électronique, des samples, des boucles, une interface pour interagir avec la musique devient nécessaire. C'est pour cela que nous utilisons les CARTES, pour réfléchir et apprendre à partir de la localisation et création de ces mêmes cartes.

Nous utilisons les CARTES dans un sens large qui englobe de la cartographie spatiale à notre corps quand nous lui accordons des sons en le transformant en interface musicale. On peut utiliser des cartes géographiques faisant référence à une réalité ou imaginer des cartes et des représentations pour créer de nouvelles interfaces.

Ce niveau de représentation physique et interactif nous permet aussi de traiter le remix d'un point de vue graphique. Dans les ateliers, la partie créative de composition musicale a une dimension parallèle où nous faisons le collage graphique pour l'utiliser comme CARTE du collage musical.

La CARTE des ateliers Antropoloops apporte au remix un contexte culturel et relationnel, elle nous permet de jouer et de créer des remix en localisant, de travailler en classe des aspects qui dépassent la musique pour entrer dans les univers plastique, social, technologique et géographique.

Dans ce chapitre des CARTES nous essayons de caractériser les différents parcours que nous avons suivis pendant ces trois premières années à travers la conception et construction d'interfaces pour interagir avec la musique dans la classe :

1. Situer la musique sur le corps, en commençant par celui des professeurs.
2. Travailler le mouvement et l'interaction musicale en groupe avec notre corps.
3. Créer des paysages imaginaires en groupe où situer nos histoires de vie musicales.
4. Reconnaître l'école dans le quartier, des parcours de vies au quotidien.
5. Connecter des lieux dans le monde, des voyages aller-retour.

**Commençons par penser comment situer la musique dans le corps...**

## LE PROFESSEIAIRE

# Collage et corps

On introduit le remix dans la classe à partir du collage, de la décomposition des choses pour les recomposer d'une manière créative, et générer de nouveaux sens, il est naturel de commencer par le corps. Avant de remixer des musiques en s'aidant du corps, on commence à utiliser les parties du corps comme éléments médiateurs afin de créer de nouvelles matières. En s'inspirant du magnifique Bestiaire du professeur Revillod, on applique dans une classe le principe des chimères pour réaliser avec les élèves un professeur. On ordonne les matières en tête, tronc-bras et pattes ensuite on remixe le corps des professeurs et on imagine de nouvelles matières et les possibles espaces d'apprentissages correspondants ([video](#)).



Une Chimère. Jacopo Ligozzi 1590-1610  
[Musée du Prado](#)



Vous pouvez explorer et remixer le professeur musical que nous avons réalisé dans son [projet sonore](#).

On peut imaginer de nouvelles matières ou ce que nous voulons pour les placer sur le professeur et les remixer. Le corps, ainsi décomposé et recomposé en forme de collage graphique, devient une CARTE où pouvoir situer des musiques. Grâce à ces éléments médiateurs on peut interagir avec des musiques en utilisant play.antropoloops et un Makey Makey. Avec le professeur il est possible de décomposer la musique en rythmes (les pieds), mélodies (les mains et le tronc) et voix (la tête). Tout le monde provient d'origines diverses, si nous regardons en arrière il y a à coup sûr des mélanges dans notre histoire familiale, cela dépend seulement de la perspective qu'on choisit d'avoir. On garde la musique incorporée dans notre corps à travers l'expérience, pour initier le travail en classe sur nos origines musicales. On commence par les professeurs, on transforme le professeur graphique en professeur musical ([video](#)).

Il s'agit de travailler la musique située dans le corps, non seulement à partir de la division en rythmes, mélodies et voix, sinon à partir du rôle qu'elle joue dans la construction de notre identité, situer la musique dans le corps pour montrer une partie de nos origines familiales. Dévoiler quels sont les origines des enseignants est un premier pas pour éveiller la curiosité et initier un débat en classe sur la mémoire familiale des élèves et commencer à [situer](#) la musique dans nos vies.

Cet exercice peut se faire en classe avec différents niveaux de complexité, un professeur plus compliqué en forme de vidéo, au niveau intermédiaire sous forme de photo jusqu'à utiliser le tableau interactif et le clavier de play.antropoloops pour une réalisation entièrement digitale. Ce principe universel de la décomposition et le remix peut s'appliquer à n'importe quoi et s'acheminer vers des éléments médiateurs comme la [B.D.](#) pour penser aux narrations et à la création en partant du remix.

Sur une CARTE comme le professeur (ou une autre réalisée avec les élèves) on peut situer des chansons, des morceaux de musique pour les remixer, des sons enregistrés en classe ou n'importe quel autre matériel ou contenu... mais en plus de travailler les représentations du corps comme carte, comme élément médiateur et comme interface sonore, **on peut le faire directement avec nos corps et l'espace...**

## CORPS ET MOUVEMENT

# Sol musical

Si le professionnel nous permet de situer la musique dans le corps de manière métaphorique et visuelle, on peut aller au de-là et générer des interfaces spatiales pour interagir avec la musique à travers nos corps. C'est une des possibilités qui nous fascine du [Makey Makey](#) et d'autres dispositifs de hardware interactifs qui marchent par contact. Avec play.antropoloops et un Makey Makey on peut convertir n'importe quelle surface de l'école en instrument musical, en explorant aussi bien la perception et représentation de l'espace que l'expression et le mouvement corporel pour interagir avec le son. À l'école de San José Obrero nous avons commencé à explorer des possibilités d'interaction dans la classe d'éducation physique.

[video](#)

Après ces premières expériences nous avons fabriqué un sol interactif dans le gymnase. Avec les boucles des chansons que les élèves ont apportées, on a réalisé de petites pièces pour que chaque groupe puisse créer une chorégraphie en mixant les musiques. Chaque élève avait un activateur où lancer sa musique et permettre à la suivante ou au suivant de faire de même en se connectant entre elles/eux. Les possibilités performatives pour que les élèves travaillent leurs musiques sont infinies...

[Voilà](#) les morceaux de remix HdVM que nous avons réalisés avec le sol sonore.

[video](#)

Ici on a aussi expérimenté la difficulté qui existe dans ce type de stratégie : sur un plan technique on a choisi le sol de vinyle du gymnase parce que les connexions du Makey Makey sont plus stables face aux interférences électriques car sur un sol en terrazzo elles sont très instables. Mais il existe aussi au niveau temporel beaucoup de possibilités de créer et interpréter des pièces musicales de remix en groupe avec ces dispositifs et c'est une expérience puissante pour la classe. D'un autre côté il faut simplifier au maximum les modèles pour qu'ils soient robustes et simples à construire, en comptant là aussi sur les élèves.

En plus de ces possibles usages du corps comme s'il s'agissait d'une CARTE pour situer la musique et la remixer, on peut aussi créer des paysages de groupes où nous situer, nous et nos histoires...



## LE PAYSAGE

# Collage et groupe

L'une des manières de situer la musique, de la répertorier en interfaces, consiste à réaliser un collage sonore. Cette méthode implique trois types d'actions à partir desquelles on peut concevoir des processus de travail et d'apprentissage:

1. Établir des liaisons entre musique et objets. Par exemple lors d'une première approche on peut travailler l'écoute de chansons traditionnelles provenant d'autres cultures en dessinant collectivement et ainsi concevoir des "[pochettes](#)".
2. Créer des compositions matérielles, graphiques, avec ces objets, par exemple en complétant et créant des collages avec ces pochettes en papier.
3. Créer des interfaces avec ces compositions qui nous permettent d'utiliser ces objets comme éléments médiateurs pour faire de la musique et des remix. Avec Makey Makey et play.antropoloops on peut associer les musiques aux éléments médiateurs et voir comment résonnent ces collages graphiques, comment ils peuvent se traduire en collages musicales. On peut faire cela sans utiliser la technologie, simplement à l'aide de la technique du [soundpainting](#) en travail de groupe.

À partir de cette vision, l'une des CARTES que nous avons le plus travaillée au commencement du projet a été le paysage sonore ou musical : un paysage-collage de groupe dans lequel on répertorie des éléments sonores pour les convertir en conteneur d'histoires de vie musicale (HdVM). On pourrait aussi répertorier des boucles, des récits...etc



Vous pouvez écouter les HdVM des élèves de CM2 de l'année 2018-19 dans leur [projet sonore](#).

Ce type de CARTE offre plusieurs niveaux d'élaboration:

1. Chaque élève crée un collage personnel en lien avec l'HdVM travaillée au préalable. Le collage personnel est réalisé grâce à différentes sources graphiques : des photos familiales, des objets, des dessins et photos qu'on a réalisées avec les élèves à l'école en pensant à la forme que prendra leur collage.
2. Chaque groupe crée son propre fond de collage y compris le titre du paysage.
3. Sur ce décor, suivant une dynamique d'aller-retour les élèves situent et terminent leurs collages personnels et les connectent avec ceux des camarades.

Le résultat des activités réalisées à l'école San José Obrero est représenté par les 18 paysages (8 pour chaque groupe de CM2) qui sont autant de fenêtres donnant sur un monde imaginé par les élèves où leurs HdVM nous parlent à travers la musique de l'expérience d'appartenance à plusieurs mondes.

De cette façon, le propre instrument musical est aussi un conteneur graphique pour histoires, il est en soi une œuvre graphique qui engage un dialogue avec son contenu sonore. À l'occasion de l'atelier réalisé en collaboration avec le Musée Reina Sofía à l' [École Núñez de Arenas](#) de Madrid, nous avons proposé aux élèves d'utiliser comme fond de collage les tableaux de la peintre romani Ceija Stojka.

Une fois que nous avons construit ces collages individuels avec nos histoires personnelles et nos musiques, nous pouvons aussi développer des activités d'échange et de dialogue à travers ce matériel. En plus de cette façon de situer la musique sur des formes corporelles, en interfaces spatiales pour utiliser notre corps et en paysages collage avec nos personnages, on peut aussi situer la musique en suivant une notion plus commune de CARTE...

## ÉCOLE-QUARTIER

# Diversité à l'intérieur et à l'extérieur de la classe

La base formelle des CARTES où l'on situe la musique peut être corporelle, spatiale ou imaginaire, mais la géographique est la plus intuitive. Situer la musique sur une CARTE nous permet de travailler d'abord la création de celle-ci et ensuite de l'utiliser comme instrument ou interface sonore, comme lieu d'interaction pour les élèves. Une première possibilité est de situer les sons enregistrés à l'école et aux alentours pour approfondir la perception et par conséquent le mode de représentation que nous avons de notre espace.

Voilà le [projet sonore](#) réalisé avec les sons de l'environnement proche de l'école.

L'utilisation de cartes géographiques (sur papier et digitales) en classe de CM2 et Sixième nous a aussi servi à exercer sur les lieux d'enregistrement d'HdVM, la capacité d'orientation et d'abstraction spatiales mais aussi à répertorier les lieux importants du quotidien des élèves à l'extérieur de l'école.



On complète cette expérience initiale de reconnaissance avec un travail postérieur de situation des HdVM enregistrées dans le quartier, en lançant un débat sur la place qu'occupe le quartier par rapport à d'autres parties de la ville, ses limites...

Voilà le [projet sonore](#) réalisé avec les HdVM des personnes du quartier

Situer la musique sur une carte de l'école est une action profondément liée à la manière dont nous nous situons dans le monde...

## ÉCOLE-MONDE

# Échange avec d'autres réalités

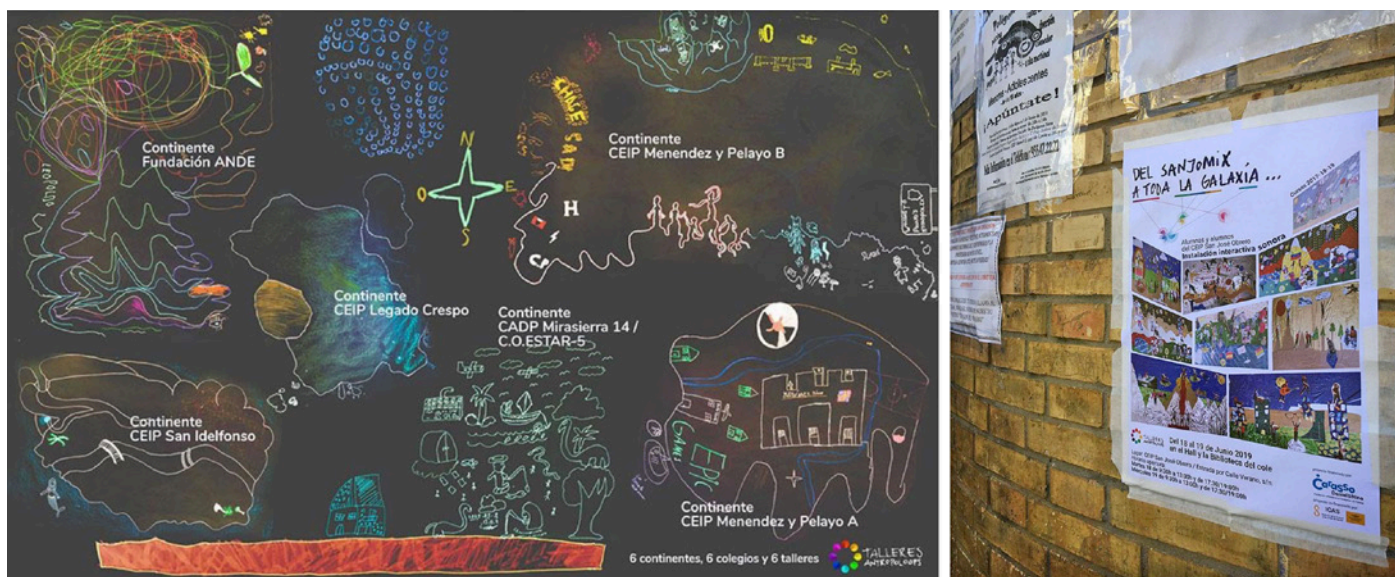
Nous nous situons dans le monde pour nous reconnaître ensemble. Nous situons la musique dans le monde comme s'il s'agissait d'initier un voyage à l'intérieur et à l'extérieur de l'école. Dans les activités que nous avons développées pour CM2 et 6ème on commence et on termine dans le monde.

On utilise des projets sonores comme celui de [continentes](#), pour le présenter et exercer l'écoute avec une approche ludique où nous essayons d'identifier l'origine des musiques et commençons à faire des remix avec le corps. On imagine des pays lointains, d'autres cultures proches ou lointaines, et au long du processus on travaille avec différents types de CARTES à échelles variées. Dans la dernière activité intitulée Ista-Shaw-ville, nous avons construit une [composition collective](#) avec des élèves d'autres pays, nous situons et nous situons dans le monde la musique que nous faisons, après avoir réalisé tout ce chemin d'apprentissage.

Projet sonore [Istan-shaw-ville](#)

play.antropoloops permet de situer des boucles sur les CARTES mais aussi d'y ajouter des informations. Chacune de ces boucles audio créées sur les pistes ont une fiche qui recueille tout genre de données : des images, des textes, des liens à des vidéos et du contenu en ligne. Cela permet de contextualiser le matériel sonore mis en ligne et que ce soit les élèves qui s'en chargent.

Comme nous l'avons mentionné dans les chapitres CARTES, le monde peut être figuratif ou imaginaire, nous pouvons créer la [CARTE](#) d'un monde qu'on imagine dans l'activité. En début d'année par exemple à la Casa Encendida, les élèves de 6 centres éducatifs participants aux ateliers ont imaginé un monde où leurs écoles étaient des continents qu'ils/elles habitaient et où il existait des musiques traditionnelles propres.



Comme le disaient les élèves de sixième de l'école San José Obrero dans le podcast réalisé pour raconter comment ils/elles avaient échangé des sons avec l'école de Varsovie :

« Du Sanjomix à toute la galaxie ! »



[HTTPS://PLAY.ANTROPOLOOPS.COM](https://play.antropoloops.com)

Projet financé par:



Projet cofinancé par:



Talleres Antropoloops en fait partie:

