

HARMONIE **M** PANORAMA Musique

ISSN : 0757-0139

le journal du disque compact

HENRYK SZERYNG:

un archet jeune d'un demi-siècle

ERNEST ANSERMET

les chefs d'orchestre ne meurent jamais

MUSIQUE ET PHILATÉLIE

les vignettes de la gloire





D.R.

Grâce au microprocesseur (la puce), le solfège devient électronique...

Enseignement

Le solfège et la puce

Depuis quelques dizaines d'années, on a vu se développer les pédagogies dites actives, spécialement pour la formation musicale des jeunes enfants; aujourd'hui, pour les enfants comme pour les adultes, apparaissent d'autres pédagogies fondées sur de nouvelles techniques : cassettes, vidéocassettes, électronique, ordinateur...

L'électronique et l'informatique, qui ont envahi notre vie quotidienne, n'ont pas épargné la musique, ni même l'enseignement de la musique. On sait l'importance qu'elles ont prise dans la création musicale, on sait moins le rôle qu'elles peuvent jouer dans l'enseignement, et notamment pour l'étude du solfège.

Il existe à présent des cours de solfège tout à fait originaux. Aussi le compositeur et pianiste Mario Litwin a mis au point et expérimenté depuis quelques mois un nouveau système d'enseignement du solfège : le S.A.O. ou solfège assisté par ordinateur. Le principe est simple : utiliser l'ordinateur pour stocker un très grand nombre d'exercices : élève et professeur sont chacun assis face à un écran : le professeur programme sur son clavier des exercices adaptés à chaque élève, dont le terminal reste à portée de sa main pour commenter ou expliquer certains passages.

L'apprentissage sur ordinateur

Le principal avantage de cette méthode est que le programme s'adapte à

l'élève et non l'inverse : en effet, constamment, le professeur va choisir dans le programme des exercices correspondant au niveau de l'élève : il va respecter son propre rythme d'assimilation. Il lui suffit de programmer le degré de difficulté du cours, et l'ordinateur crée instantanément des exercices originaux qui peuvent se multiplier à l'infini. Par exemple, supposons que le professeur veuille faire lire à son élève un fragment musical dans une mesure à 3/4 comportant quatre mesures, et composé uniquement de blanches, de noires, de croches et de soupirs; il appuie sur un certain nombre de touches correspondant à ses exigences, et, aussitôt, un exercice apparaît sur l'écran, exercice choisi de façon aléatoire par la machine, parmi un très grand nombre d'autres obéissant aux mêmes critères. Dans l'enseignement classique et personnalisé du solfège, le professeur peut certes composer pour l'élève des exercices qui lui sont adaptés, mais cette méthode est longue, fait perdre du temps et ralentit le rythme du travail. Dans la technique du « solfège assisté par ordinateur », les exercices sont composés de façon instantanée par l'ordinateur. Sa vitesse d'exé-

cution permet à l'élève de réaliser en quinze ou vingt minutes plus d'une centaine d'exercices parfaitement adaptés, et de difficulté croissante. Il se crée alors chez lui des automatismes qui entraînent, nous dit l'auteur de la méthode, une assimilation rapide et facile, sans presque s'en rendre compte, d'une foule d'informations. Mario Litwin nous fait également remarquer que l'affichage sur écran d'un seul exercice à la fois augmente très sensiblement la concentration. La méthode permet donc à la relation professeur-élève d'être plus efficace : c'est l'élève qui dirige l'évolution de son propre cours en fonction de ses propres facilités d'assimilation. Quant au professeur, il lui reste encore la tâche de choisir les exercices, de lever les éventuels blocages... et de faire découvrir à l'élève ses capacités musicales personnelles. Il faut noter d'ailleurs que Mario Litwin a réalisé son programme en tenant compte des connaissances musicales inconscientes que nous possédons tous, voulant profiter de ce bagage musical culturel inné au lieu de vouloir l'ignorer comme on le fait souvent dans l'enseignement traditionnel.

Trois types d'exercices sont proposés par l'ordinateur :

- des exercices rythmiques : l'élève n'a pas à prononcer le nom des notes ni à les chanter. Il doit seulement battre la mesure sur la table et réciter rythmiquement les valeurs de notes affichées : noires, croches...

- des exercices mélodiques : dans un second stade, l'élève ne s'occupe plus du rythme, et doit chanter les notes qu'il voit sur l'écran.

- dans une troisième phase, quand les deux premières sont séparément bien assimilées, les aspects rythmiques et mélodiques sont intégrés.

Evidemment, si l'ordinateur rend de précieux services, en composant de façon quasiment infinie de nouveaux exercices, il ne saurait se substituer au professeur dont le rôle est toujours essentiel.

Par ailleurs, la machine devient moins utile au fur et à mesure que l'élève progresse; son intérêt est surtout patent pour les débuts. Mario Litwin le conçoit comme un simple outil, dont on se passera dès que l'élève aura acquis les connaissances de base indispensables à la compréhension et à la maîtrise de la musique. Ensuite, notre pédagogue s'efforce d'ouvrir très rapidement l'élève à l'harmonie et à la composition, qui sont, selon lui, les compléments indispensables de la lecture solfégique traditionnelle. Mario Litwin est d'ailleurs lui-même pianiste et compositeur. Premier prix de composition du Conservatoire national de Buenos-Aires, il est l'auteur, entre autres, de musiques de films et de comédies musicales qui lui ont valu plusieurs distinctions et un certain renom dans son pays. Installé en France depuis six ans, il partage son temps entre le piano, la composition et la pédagogie.

Les video-jeux musicaux

A vrai dire, il n'est pas le seul en France à avoir voulu utiliser l'ordinateur pour l'apprentissage du solfège. C'est ainsi que, à l'université de Valenciennes, à l'initiative de quelques ingénieurs-chercheurs du secteur « Etudes et services pour la promotion des activités génératrices d'emplois », un nouvel outil pédagogique à base de micro-informatique a été mis au point. Cet appareil, constitué d'un micro-ordinateur connecté à un téléviseur, permet à l'élève de créer une mélodie, de la modifier, de l'écouter et de la réécouter en la visualisant. Il lui permet également de s'essayer à toute une série d'exercices, de difficulté croissante, réalisés par des professeurs du conservatoire de l'école normale de Lille, conseillers pédagogiques pour la réalisation de cet appareil. Un stylo lumineux permet de communiquer avec l'écran. Les inventeurs de cet appareil



J.L. Fajman

Un apprentissage adapté à chaque élève.

espèrent pouvoir le commercialiser : il devrait intéresser tout aussi bien les conservatoires et écoles de musique que les écoles primaires et les collèges. Si les recherches de Mario Litwin, comme celles des ingénieurs de l'université de Valenciennes, ne sont pas destinées à une très large diffusion, il n'en est pas de même pour les jeux électroniques qui ont envahi depuis deux ou trois ans tous les grands pays industrialisés. Il était assez naturel que les inventeurs de jeux vidéo s'intéressent aussi à la musique. C'est ainsi que « Philips Videopac » propose un jeu vidéo « musicien » : il suffit de recouvrir le clavier de la console avec un clavier « musicien » (identique à un clavier d'orgue ou de piano et comportant 16 touches qui permettent de jouer 28 notes différentes grâce au « commutateur d'octaves »). On a placé la cartouche « musicien » dans l'appareil et appuyé sur la touche départ : l'écran devient vert et montre une portée. Si ensuite on joue une note sur le clavier, le son de cette note retentit, et elle apparaît automatiquement sur la portée, son nom s'inscrivant en haut de

l'écran. Outre la possibilité de jouer un morceau, on peut aussi l'enregistrer dans la mémoire, puis le rejouer. On peut aussi faire des gammes automatiquement, modifier la durée des notes, les effacer ou en ajouter; les battements d'un métronome aident le joueur inexpérimenté à garder le rythme...

Un certain nombre d'exercices à partir de l'écran peuvent être exécutés : exercices de lecture, d'écoute, de dictée musicale... Un livret accompagne l'appareil. Il contient les explications nécessaires, des mélodies à jouer et un abrégé de la théorie de la musique.

Le matériel Philips est actuellement le seul disponible en France, mais la société Mattel annonce pour très bientôt un jeu d'éducation musicale qui, nous a-t-on dit, sera sensationnel...

Etant donné le succès croissant des jeux vidéo, nul doute que ces nouvelles machines pour apprendre la musique vont se répandre rapidement. Elles vont peut-être entraîner une véritable révolution dans l'enseignement de la musique. L'important sera bien sûr de savoir s'en servir intelligemment...

Paul Marin

NOUVELLES DE L'ENSEIGNEMENT

FORMATION MUSICALE

* *Initiation à la lecture musicale* par P. Franco, B. Magyar et H. Magyar (éditions André Casteilla). C'est un ouvrage important qui comprend deux volumes indissociables : le tome 1 : « initiation à la lecture musicale » et le tome 2 : « Les Entraînements », — et pas moins de huit cassettes. L'ouvrage est sous-titré « Le solfège pour tous » et s'adresse tout particulièrement aux adultes qui veulent apprendre la musique seuls; c'est donc un livre qui arrive à son heure, et qui répond à un besoin

évident. La démarche adoptée par les auteurs est très progressive et suppose une participation active de l'élève tout au long des chapitres, notamment avec l'utilisation des cassettes, et aussi avec les renvois constants du tome 1 au tome 2 (les entraînements), les deux livres s'utilisant simultanément.

Chaque chapitre (ou « étape ») du tome 1 propose des notions théoriques illustrées d'exemples, et des applications pratiques présentées sous forme de jeux musicaux; à chaque « étape » fait suite un entraînement (tome 2) constitué de notes à lire et de notes à écrire; tous les « entraînements » sont enregistrés sur cassettes. A la fin du