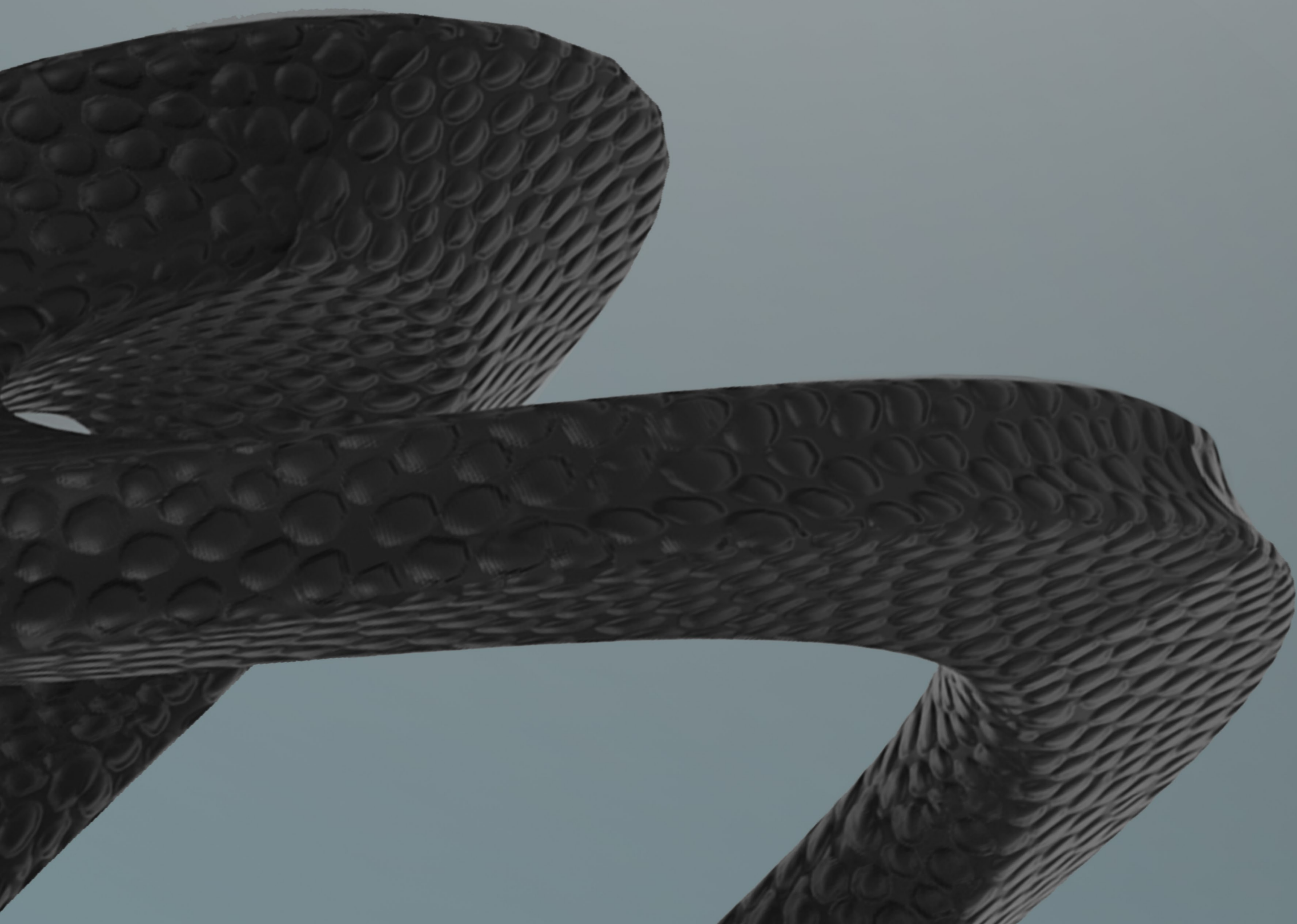
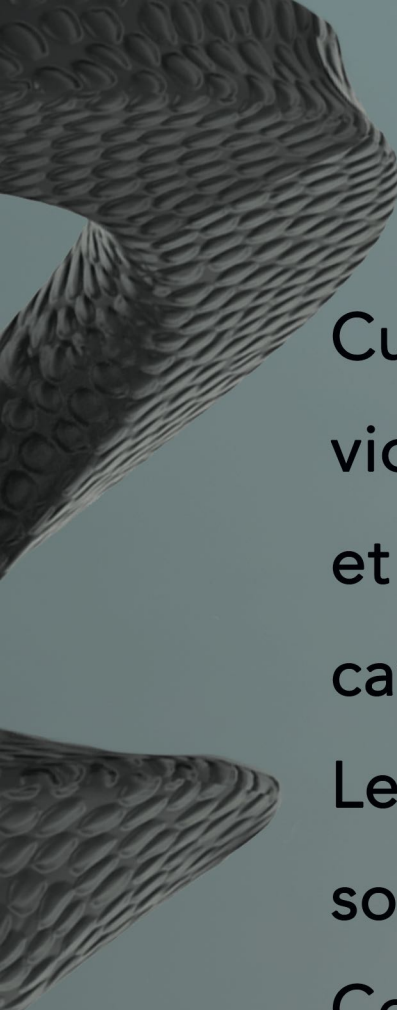




SUPERPHONIQUES 2024

**NOTE D'INTENTION DE L'ŒUVRE ET DES
ACTIONS PÉDAGOGIQUES ENVISAGÉES**





Cuélebre [2019-2022] – pour flûte, saxophone, percussion, accordéon, électronique et vidéo – est une pièce inspirée de la légende du cuélebre de la mythologie asturienne, et du texte de Jorge Luis Borges « El Libro De Los Seres Imaginarios », sorte de catalogue d'animaux mythologiques.

Le cuélebre est un serpent ailé vivant dans les forêts, grottes et autres lieux souterrains, et gardant des trésors et des personnages enchantés.

Cette image de chimère a souvent été présente dans les civilisations anciennes, où des bêtes hybrides se sont formées dans le même être. Ce concept de chimères, parfois un oxymore, est représentée dans la composition musicale à travers des sonorités contrastées.

Les actions pédagogiques envisagées seront concentrées sur les axes suivants :

- L'influence et les relations avec les mangas, les jeux vidéo et la mythologie (collège et lycée).
- Musique et chorégraphie : la corporalité du son (lycée).
- Instrumentiste-acteur (possible d'adapter pour le collège et le lycée).
- Contes, peinture et autres expressions artistiques extra-musicales comme un source d'inspiration dans la création artistique (collège).
- La pulsation comme moteur évocateur d'autres genres musicaux. Divers liens avec la musique populaire (collège et lycée).
- L'instrument, un objet à découvrir : géographie, musicalité et théâtralité (lycée)
- Le sonore de la vidéo, le visuel du son (collège)

Dans le but d'approfondir encore plus sur ces thématiques, il est souhaité d'évoquer d'autres œuvres liées au Cuélebre par l'image, le son, par la vidéo ou de la théâtralité (acteurs-musiciens ou utilisation d'objets trouvés).

À mon avis, l'œuvre Cuélebre serait idéal pour être présentée aux élèves pour son aspect ludique, énergique et son travail sur la pulsation. Les éléments rythmiques sont perçus comme l'essentiel dans l'œuvre et sa richesse timbrique permet une écoute très diversifiée à chaque audition. Étant donné que la mythologie, le manga et les jeux vidéos s'inscrivent d'une certaine manière dans la pièce, c'est un premier clin d'œil aux jeunes collégien·e·s et lycéen·ne·s pour entrer dans cet univers sonore contemporain. De plus, le caractère pluridisciplinaire du projet me permettrait d'ouvrir l'éventail vers d'autres expressions artistiques telles que le cinéma, la photographie et la littérature.

