

HISTOIRE DU SOLDAT

"Suite de Concert" Musique de Igor Stravinsky (•)

Paolo Salomone

L'Histoire du soldat est une fable théâtrale, tirée des Fables russes de Afanasiev et que Igor Stravinsky a commentée avec des musiques de scène.

Musique et thèmes traités sont plutôt difficiles et complexes.

Nous vous proposons, pourtant, quelques suggestions de travail pour les classes de 4ème, 5ème de l'école élémentaire et les trois classes de l'école moyenne, élaborées suivant un projet de continuité didactique.

Les activités seront classées selon trois différents degrés de difficulté:

- * facile
- ** moyenne
- *** complexe

Ce n'est pas inutile de remarquer que les musiques ne doivent pas être nécessairement présentées selon l'ordre prévu par l'auteur, mais peuvent être utilisées suivant les exigences des différents itinéraires didactiques élaborés.

1) MARCHE DU SOLDAT

Les mots rythmés (le jeu de mouvement).

La fable débute avec le soldat qui est en train de rentrer chez lui, pour un congé de quinze jours, le violon dans son sac.

Pour un travail sur le rythme et sur le langage, nous vous proposons une partition réduite et simplifiée de la partie du "lecteur": mesure à quatre temps, pulsations indiquées par des petits points, pauses numérotées.

Partition →

Suggestions:

(*) lisez la partition (suivez la musique) en marquant le rythme avec imitation statique d'une marche sur place, en quatre mouvements; par exemple:

- 1- pied droit en avant
- 2- pied gauche en avant
- 3- pied droit en arrière
- 4- pied gauche en arrière;

(**) ajoutez un ostinato, sur l'exemple de la musique de la contrebasse:



exécutez:

a) sur des onomatopées (pom pom, din don); b) en frappant alternativement: dans ses mains - mains sur genoux; c) avec des instruments à percussion.

(***) proposez une "reconstruction" de la partition exposée ci-dessus, en faisant une dictée rythmique;

(***) notez les accents rythmiques en correspondance avec les accents toniques typiques de la langue française;

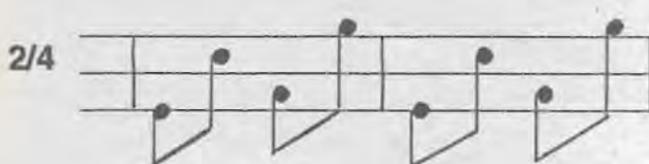
(***) notez la simplification binaire (à deux temps) de la lecture, avec des contractions des mots (parce qu'il = parc' qu'il, marche depuis = march' depuis).

2) PETITS AIRS AU BORD DU RUISSEAU

Le soldat ouvre son sac, sort son petit violon et se met à jouer.

Un jeu rythmique

Écoutez l'ostinato joué par la contrebasse:



(*) Cherchez à suivre la pulsation pendant tout le morceau de musique.

(**) Avec un peu d'attention, vous pourrez percevoir l'ostinato pendant tout le morceau de musique, même quand il n'est que sous-entendu.

(***) Reproduisez l'ostinato sur le bord de votre banc:

index droit
index gauche
poing droit
poing gauche

On emploie le même rythme pour imiter la marche d'un train!

3) PASTORALE

Le diable entre en scène et s'approche du soldat. Il veut changer le violon contre un livre "qui dit les choses avant le temps".

Le soldat accepte l'échange, mais...en trois jours, il doit apprendre au diable à jouer du violon.

Terminé son devoir, le soldat rentre chez lui et s'aperçoit du temps passé...

Le diable s'est moqué de lui: "ça n'est pas trois jours, c'est trois ans!"

Un jeu d'histoire

(*) notez la construction du morceau: des sons longs et "tenuto", avec des interventions de notes rapides.

(**) "Le Voyage"

Dans l'hypothèse d'un long voyage à accomplir et avec la suggestion de la musique, imaginez:

- avec qui?
- dans quels lieux?
- pour quoi chercher?
- pour quoi faire?
- quelles sont vos sensations?
- quelles sont vos émotions?
- est-ce un voyage avec retour?

Construisez une petite histoire, avec une chorégraphie, en utilisant les réponses données et cherchez à l'interpréter (animation) au son de la musique.

4) MARCHE ROYALE

Désespéré, le soldat se met à lire dans le livre, et le produit de la lecture est de l'argent, encore de l'argent, toujours de l'argent.

Le soldat, riche marchand, s'aperçoit qu'il a besoin de ses amis, de ses parents; il est énormément riche, mais il est mort parmi les vivants.

A ce moment là apprend que la fille du roi est malade, ne dort plus, ne mange plus, ne parle plus. Le roi donnera sa fille à celui qui la guérira...

Il faut aller à la cour!

Pour construire un partition graphique

(***) La Marche royale présente deux différents thèmes musicaux. Vous pouvez les écouter au tout début du morceau: le premier est joué par le trombone, le deuxième par le cornet-à-pistons. Les deux thèmes sont répétés pendant toute la pièce selon un schéma que vous pouvez compléter vous-mêmes (après les avoir mémorisés):

a / b / ... / b / ...

Notez aussi l'ostinato en contretemps:



(***) Maintenant essayez de reconstruire le début de la partition à l'aide de tous les éléments que vous connaissez, de façon à vous souvenir comment la première partie de la musique (l'exposition des deux thèmes) se développe. Vous pouvez travailler avec des éléments du langage musical (si vous en connaissez les règles). Toutefois, la rédaction complète et correcte sur une portée est pratiquement impossible... il faut donc s'efforcer de résoudre le problème en inventant des solutions graphiques originales.

Vous pourrez noter, à votre choix, sur une feuille de papier à dessin:

- les instruments;
- le rythme, la vitesse;
- les lignes mélodiques (des deux mélodies "a" et "b").

Souvenez-vous: l'interprétation graphique de la musique devra vous servir uniquement à rappeler le déroulement du morceau.

5) PETIT CONCERT

Le soldat rencontre le diable: il veut son violon. Les deux personnages jouent aux cartes.

Le diable s'enivre: il tombe sous le pouvoir du soldat qui a perdu tout son argent pour arriver à récupérer le violon.

Une partition rythmique

(***) Écoutez les différents rythmes du morceau avec attention, en essayant de percevoir les matériaux sonores suivants:

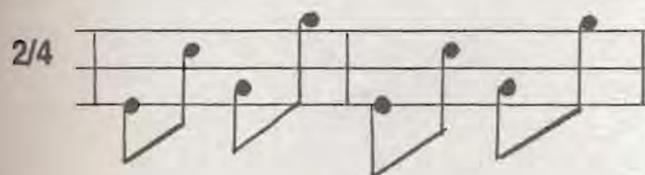
- le thème exposé par le cornet-à-piston:



- les accords en "strappato" du violon:



- l'ostinato de la contrebasse (voir "Petits airs au bord du ruisseau"):



(***) Vous pouvez, maintenant, construire des partitions rythmiques en superposant les rythmes du "Petit Concert"; attention aussi à l'effet produit en jouant les deux parties du cornet-à-piston (mesure à trois temps) avec celle de la contrebasse (mesure à deux temps).

6) TROIS DANSES

Pour guérir la princesse il n'y a qu'un seul remède: danser.

Le jeu de la danse

(**) TANGO - VALSE - RAGTIME étaient trois danses "à la mode" au moment de la composition de l'Histoire du soldat et jusqu'aux années cinquante. Stravinski estropie le rythme de ces danses en le pliant à son usage, en tant que diable dans la musique.

Aujourd'hui, la valse et le tango restent les piliers de ce qu'on appelle bal musette. Écoutez ce genre de danses que vous aurez cherchées à la maison, avec l'aide de vos parents, grands parents, amis danseurs.

(***) TANGO: vous pouvez relever le rythme d'accompagnement, qui peut être noté de la façon suivante:



Ce rythme apparaît plusieurs fois dans la composition: essayez de le percevoir.

(**) VALSE: vous pouvez relever le rythme d'accompagnement, le classique "zoum - pa - pa". A quels instruments ce "ostinato" est-il confié, dans la composition de Stravinski?

(***) RAGTIME: cette danse, d'origine américaine, était connue par Stravinsky seulement à travers les partitions qu'il avait reçues du nouveau continent. L'élément le plus frappant, mis en évidence par l'auteur, est l'élaboration boiteuse et bizarre autour du "rythme syncopé":



Cette formule rythmique eut un énorme succès et, aujourd'hui, elle est employée dans un vaste choix de musiques.

(***) Allez à la découverte du rythme syncopé:

- dans les chansons chantées à l'école;
- dans les chansons des "hit-parades";
- dans les chansons des auteurs-compositeurs français et italiens;
- dans la musique classique...

7) DANSE DU DIABLE

Maintenant, c'est au diable de danser! Le soldat garde une musique pour lui aussi:

"Contorsions.

Il cherche à retenir ses jambes avec ses mains.

Il n'en est pas moins entraîné.

Il tombe à terre, épuisé."

Au théâtre

(*) Expérience de dramatisation:

- vous êtes le diable;
- vous écoutez la musique les yeux fermés, en imaginant la situation décrite.

Ensuite, vous réécoutez le morceau: les sons vous emportent et, les yeux ouverts, vous entrez dans la peau du diable...

(**) Exploitation rythmique. Pendant les 30 premières mesures:

- essayez de suivre la pulsation;
- essayez de marcher sur la pulsation;
- essayez de prononcer l'ostinato:



dan-se, tom-be, se re - lè - ve.

(***) Pensez-vous que cette musique soit "diabolique"? Pourquoi?

Connaissez-vous d'autres morceaux (dans la musique classique, moderne, légère) qui présentent, à votre avis, un caractère infernal?

8) GRAND CHORAL

Victoire! Le soldat et la princesse s'embrassent.

Pour terminer

(***) Enregistrez l'atmosphère de quasi sérénité et de joie qu'exprime la musique; notez aussi le style et les caractères musicaux (sons longs et soutenus, absence d'instruments à percussion, brièveté du morceau).

Comparez, si possible, ce morceau avec le choral "Fortezza e scudo" écrit par J.S. Bach, en notant le thème utilisé et varié par Stravinsky.

9) MARCHÉ TRIOMPHALE DU DIABLE

*Mais le diable jette son anathème:
"Ça va bien pour le moment,
mais le royaume n'est pas tant grand.
Qui les limites franchira
en mon pouvoir retombera".*

La princesse qui aimerait visiter le village du soldat arrive à le persuader à dépasser les limites du royaume.

*C'est le moment des morales:
"Il faut savoir choisir;
On n'a pas le droit de tout avoir;
C'est défendu."*

*"Un bonheur est tout le bonheur;
Deux, c'est comme s'ils n'existaient plus."*

La batterie reste seule après avoir englouti le violon, l'orchestre et l'histoire même.

(***) Notez l'emploi particulier du violon: absence de mélodies, répétition continue d'accords composés sur deux notes, absence de "legato".

Comparez ce morceau avec des compositions pour violon du XVIII^e et du XIX^e siècles.

COMPOSITION DE L'ORCHESTRE

Un Trombone Un Basson Une Clarinette

Une Contrebasse Un Cornet à Pistons

Un Violon La Batterie

le Chef

PERSONNAGES



(•) L'enregistrement de la Suite de concert de l'HISTOIRE DU SOLDAT de Igor Stravinsky est facilement trouvable sur audio-cassette ou C.D. Des nouvelles sur l'auteur, la musique et la pièce théâtrale on peut les trouver en consultant des bibliothèques ou, souvent, en lisant aussi les couvertures mêmes des C.D.