

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

SAMBA : LIGNES RYTHMIQUES DES MÉLODIES

**MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION**

PAR MARCELO NUNES NASCIMENTO

MAI 2007

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

J'ai mené à bien cette entreprise grâce au département de Communication de l'UQAM qui a mis à ma disposition les outils nécessaires pour que je puisse élaborer et concrétiser ce projet.

Je tiens à remercier en premier lieu, Jean-Pierre Boyer, mon directeur de recherche, pour son appui et ses encouragements.

Merci aussi à Benoît Lavigne pour son enthousiasme et sa disponibilité. Il m'a été d'une grande aide lors de la programmation des modules avec le logiciel Flash. Il a aussi fortement contribué à l'amélioration de ce projet interactif.

Merci encore à tous mes collègues de cours qui ont su apporter des critiques très constructives et positives pendant la période d'expérimentation. Je tiens à remercier spécialement Benoît Legault, avec qui j'ai partagé beaucoup de ces moments.

Merci à mon épouse, Maria Teodora Tavares, pour son amour, son support et ses critiques très positives, sa patience et sa compréhension. Merci à Valérie Cousinard pour son appui et à tous mes amis, ma famille, spécialement ma mère.

Je souhaite longue vie à tous ceux qui jouent, composent et créent de la musique, spécialement dans le style « samba ».

TABLE DE MATIÈRES

RÉSUMÉ	V
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I	
La pertinence sociopolitique du projet: la place de la samba au Brésil	4
1.1 Brève histoire de la samba	7
1.1.1 Les genres musicaux qui précèdent la samba	8
1.1.2 L'émigration de la samba vers Rio de Janeiro	10
CHAPITRE II	
Les motivations de l'auteur : la conception du projet	16
CHAPITRE III	
Esthétique : le processus cognitif	20
CHAPITRE IV	
Éthique de la communication : stimuler l'interprétation de mélodies	22
CHAPITRE V	
L'aspect visuel du projet	25
5.1 Module d'ouverture	26
5.2 Module menu	27
5.3 Module de pratique de base	28
5.4 Module de pratique intermédiaire	30
5.5 Module de pratique avancée	32

CHAPITRE VI	
Audio : l'aspect sonore	33
6.1 Les sons liés aux touches du clavier	33
6.2 Les lignes rythmiques sans mélodies	34
6.3 Rythmes utilisés dans les mélodies	35
CHAPITRE VII	
Interactivité	37
7.1 Dans le module de pratique de base	38
7.2 Dans les modules de pratique intermédiaire	38
7.3 Dans les modules de pratique avancée	39
CHAPITRE VIII	
Mes influences	40
CONCLUSION	42
APPENDICE	43
BIBLIOGRAPHIE	50

RÉSUMÉ

Ce projet de création est le résultat de mes 30 ans d'expérience professionnelle comme musicien brésilien. Pendant cette période et mon passage à travers plusieurs pays, j'ai compris le besoin de créer un outil pour aider à enrichir le vocabulaire musical de ceux qui aiment ou qui travaillent avec la musique et plus spécialement la samba.

Le résultat de cette entreprise est un cédérom interactif (un didacticiel ludique d'initiation à l'interprétation des mélodies de samba) avec lequel nous pouvons développer un langage plus élaboré pour interpréter n'importe quelle mélodie dans le style musical brésilien samba.

Il ne s'agit pas d'apprendre à jouer un instrument de percussion, mais plutôt de rendre naturel à l'oreille un ensemble de lignes rythmiques qui font partie du vocabulaire de l'interprétation mélodique de la samba. Ce projet est inspiré par l'univers sonore, visuel et communicationnel des habitants des bidonvilles autour de Rio de Janeiro. Ils sont les créateurs et les personnages indispensables dans le processus de formation de cette musique, la samba.

Ce cédérom interactif contient huit modules avec lesquels nous pouvons pratiquer des lignes rythmiques de la samba. Ces modules sont divisés en trois niveaux : Pratique de base, intermédiaire et avancée. Les niveaux de base et intermédiaire sont pratiqués avec le clavier de l'ordinateur (il fonctionne comme une prothèse) et nous sommes invités à utiliser notre instrument ou la voix pour pratiquer avec les modules avancés.

Le but n'est pas la perfection de la performance. En cherchant à imiter les lignes rythmiques déjà enregistrées dans le programme, nous plongeons dans cet univers sonore. Il faut se laisser aller et s'amuser avec l'aspect ludique du programme. Car c'est comme ça que s'est établie la communication entre les grands interprètes et la samba elle-même.

Mots-clés : samba, rythmes, lignes rythmiques, histoire de la samba, bossa nova, samba de roda, cédérom interactif.

Introduction

La musique est une passion pour bon nombre d'artistes et d'individus sur notre planète. Elle est capable de toucher tous et toutes, même ceux dépourvus de l'audition, à travers les vibrations. Au fil des siècles, l'histoire de l'humanité nous a dévoilé de nouvelles cultures, et avec elles, de nouvelles formes de rythmes et de musiques. Nous avons appris à écouter et à aimer non seulement la musique de notre propre culture, mais aussi celles provenant d'ailleurs. Nous avons été pris, parfois, d'une passion immense pour un style de musique.

À l'âge de 15 ans, la musique est entrée dans ma vie et je suis devenu musicien. Avec elle, je suis parti à la découverte du monde et de ses cultures diverses. En même temps, je jouais la musique de mon pays, le Brésil. Sans m'en apercevoir, j'endossais parallèlement le rôle d'ambassadeur de cette musique, spécialement la samba.

Je suis saxophoniste, flûtiste et chanteur, ce qui me donne une large connaissance de la rythmique de la mélodie de la samba. Pendant mes 30 années de vie professionnelle comme musicien, j'ai appris à reconnaître les éléments rythmiques particuliers à la samba. Mon travail m'a amené dans plusieurs pays à côtoyer différentes cultures. Le contact enrichissant avec les professionnels de ces cultures m'a démontré la difficulté qu'une personne qui n'est pas brésilienne peut avoir à déchiffrer le style samba. Ils avaient tous le profond désir de déchiffrer les secrets cachés de la rythmique de cette musique. Au fil du temps, j'ai réalisé que j'avais construit, dans mon langage musical, un dictionnaire des lignes rythmiques qui font partie du vocabulaire mélodique de la samba.

Au Brésil, il existe plus de 150 rythmes vivants. La samba est le plus connu à l'extérieur du pays. Les groupes de « *batucada* » (ensemble de percussions utilisées pour jouer de la samba) se sont multipliés à travers la planète. Les instruments de percussions de samba sont de plus en plus utilisés, étudiés et déchiffrés.

Mais la samba n'est pas exclusivement faite des percussions. Ses belles mélodies font aussi leur chemin dans le cœur des musiciens professionnels et amateurs. Elles aussi portent ses secrets. Ce style de musique puise ses origines dans les bidonvilles au Brésil. Le processus d'apprentissage est presque totalement empirique. Ce monde est particulier et très ludique. J'ai toujours rêvé de mettre ensemble le groupe d'éléments qui forment la base de l'environnement social quotidien d'où vient le musicien qui compose et joue la samba : les sons, les couleurs, la végétation et les symboles historiques de cette musique.

J'ai fait mes études dans un département de musique. Or, j'avais conscience que les outils pertinents pour soutenir mes idées se trouvaient dans un autre département. Mes recherches m'ont amené à la Faculté de Communication et plus précisément à l'École des médias. Finalement, j'ai pu travailler sur l'ensemble de mes idées et de mes intentions et être sûr de trouver le support nécessaire à mon projet.

J'ai donc créé un cédérom interactif où je présente le groupe d'éléments mentionnés ci-dessus. Il a été élaboré pour tous ceux qui aiment la musique et qui désirent développer un langage plus élaboré pour interpréter n'importe quelle mélodie dans le style musical populaire brésilien de la samba.

Or, c'est le rythme d'une mélodie qui donne la saveur d'un style déterminé, c'est cela que vous allez pratiquer avec ce cédérom. Il ne s'agit pas d'apprendre à jouer d'un instrument de percussion, mais plutôt de rendre naturel à l'oreille un ensemble de lignes rythmiques qui font partie du vocabulaire de l'interprétation mélodique de la samba.

L'essence d'un style populaire musical, tel que la samba, ne peut être comprise par la simple lecture d'une partition. Elle ne peut guère être transmise par écrit. Pourtant, il est très important que le musicien qui s'y intéresse puisse faire une étude détaillée et plus approfondie de la musique populaire brésilienne et de ses rythmes. Ce faisant, il pourra mieux interpréter cette musique.

Dans la musique populaire, comme le jazz et la musique brésilienne, le côté percussif est un aspect décisif quant à l'interprétation. Mais, quand on utilise l'écriture classique, cet aspect rythmique n'est pas indiqué sur la partition. C'est à chaque musicien de lui donner vie, de le faire sortir du papier, de découvrir ce que la lecture cartésienne de la partition ne peut pas indiquer. On peut trouver une quantité énorme de publications et de matériel interactif à propos de ce sujet dans le style jazz, mais ce n'est pas le cas pour la musique populaire brésilienne.

Ce présent projet a donc pour objectif d'offrir aux utilisateurs un univers visuel et sonore qui leur fait vivre un processus cognitif semblable à celui que vit le musicien et compositeur de samba. Les sons, les images et les mélodies sont issus du monde social riche et varié des bidonvilles, qui forment le paysage des montagnes entourant la ville de Rio de Janeiro.

Soyez en sûr : le plus important, c'est de vous laisser aller et de vous amuser avec ce monde sonore et visuel recréé dans ce projet. Car c'est comme cela que s'est établie la communication entre les grands interprètes et la samba elle-même. Je suis persuadé qu'avec ce nouvel outil, une nouvelle fenêtre sera ouverte pour tous ceux qui désirent plonger dans le monde magique des lignes rythmiques des mélodies de la samba.

CHAPITRE I

La pertinence sociopolitique du projet: la place de la samba au Brésil

La samba comme phénomène social. La samba n'est pas simplement une musique. Elle est un concept de vie, une façon de voir.

Dans ce chapitre, j'aborde la samba comme phénomène social au Brésil; l'histoire de la samba, ses origines musicales et sociales; les formes de la samba.



La nation brésilienne est composée de multiples groupes d'origines différentes. Le nombre de genres musicaux qui coexistent aujourd'hui au Brésil en est une des manifestations. Les origines sont multiples, portugaises, espagnoles, amérindiennes et bien sûr africaines. La musique populaire brésilienne est à l'image de ce pays. La musique est la quintessence du Brésil. On trouve plus de 150 rythmes populaires et folkloriques vivants et en pleine transformation.

Cette musique accompagne les changements sociaux, culturels et politiques du peuple brésilien qui sait, avec beaucoup de sagesse populaire, absorber les influences de la mondialisation et en même temps perpétuer son propre langage artistique. Il existe au Brésil un large éventail de groupes ethniques qui se sont mutuellement influencés au fil du temps, notamment dans le domaine religieux et musical. La forte présence des racines africaines dans les rythmes brésiliens les qualifie de rythmes *afro-brésiliens*.

La samba est l'un de ces rythmes. C'est un terme dérivé du mot angolais « *semba* », danse africaine qui s'effectue en ronde. La samba est apparue au XX^e siècle à Rio de Janeiro et s'est imposée rapidement comme La musique du carnaval. La samba représente le grand

fleuve de la musique brésilienne, où tous les styles convergent et finissent par s'entremêler. La place de cette musique dans la société brésilienne n'est réductible à aucun schéma connu. Elle est la synthèse de l'esprit brésilien. C'est une histoire, une exaltation des origines et chroniques du quotidien, une immense fabrique de mythes. C'est un moyen d'expression politique, une culture, un art de vivre, l'amour pour la vie, peut-être même une religion, bien qu'aucun intellectuel brésilien ne s'est jamais risqué à la dénoncer comme l'opium du peuple.

Les écoles de samba à Rio de Janeiro constituent un regroupement sociologique sans équivalent. Chaque quartier de Rio soutient avec fanatisme les couleurs de son école : bleu et blanc pour « *Portela*¹ », rouge et blanc pour « *Salgueiro*² », vert et blanc pour « *Império Serrano*³ », rose et vert pour « *Mangueira*⁴ ».

La samba a tout à voir avec la richesse de l'âme brésilienne. C'est la synthèse de l'esprit brésilien. Parce que pour chaque moment, pour chaque situation, il existe une samba. Cette musique peut être l'expression d'une multitude de situations personnelles et de moments importants dans la vie sociale du peuple brésilien. Sous les rythmes obsédants de la samba, on trouve les braises ardentes de la misère. Elle demeure aujourd'hui ce qu'elle était au début du siècle, la voix pathétique des opprimés, des exploités, des oubliés. Elle est devenue aussi, à travers sa force rythmique, une forme de communication entre toutes les couches sociales existantes au Brésil.

Elle est le dictionnaire commun à tous les Brésiliens, où nous trouvons la grammaire affective et émotionnelle de base, qui règle un nombre important de signes situés dans le vocabulaire des relations humaines au Brésil. La samba est avant-gardiste parce qu'elle est présente, dans toutes les revendications politiques et sociales. Le « *sambiste*⁵ » est un chroniqueur de la vie de tous les jours. Et comme il vient du peuple et qu'il souffre, personne n'est meilleur que lui pour dire ce qu'il ressent.

¹ École de samba

² Idem

³ Idem

⁴ Idem

⁵ Compositeur de Samba

La samba est un thermomètre de la vie quotidienne de toutes les classes au Brésil. Avocats, professeurs, voleurs, assassins, femmes, hommes, docteurs, pauvres, riches, homosexuels, politiciens, enfin, tous communient dans le désir de participer et de jouer de la samba dans les écoles, pour le défilé du carnaval. Et la samba sait privilégier l'aspect humain et démocratique, en acceptant les gens de toutes origines : noir, blanc, asiatique, européen, africain. À travers ses rythmes, elle communique son ouverture d'esprit et affirme, à toute personne désireuse d'y participer, qu'elle est la bienvenue.

Les collines qui entourent Rio de Janeiro (capitale de l'État de Rio de Janeiro) sont les « *morros*⁶ », les « mornes », les bidonvilles. La samba a planté ses racines dans le terreau de la pauvreté. De ce bric-à-brac insalubre et flamboyant, elle se fait une citadelle, elle se forge une fierté, un honneur. Les habitants de ces bidonvilles sont très fiers de cette culture musicale qui, avec le temps, est devenue un langage connu du monde entier. On peut trouver, dans plusieurs pays, des orchestres de samba, où les musiciens et les amateurs de musique travaillent intensément pour déchiffrer le secret de ce rythme hypnotisant.



Le cycle annuel de la samba culmine au moment du carnaval. Les bidonvilles (*morros*) se vident de leurs populations et convergent vers le *sambodromo* (lieu où les écoles de samba font leurs défilés), édifié par Oscar Niemeyer (architecte brésilien qui a construit Brasilia). Ensemble, avec cette population, on trouve des gens venus de différents continents. Tous viennent pour assister ou participer à la fête du carnaval. Le *sambodromo* est comme un énorme bassin de réception. Ici, passe le fleuve majestueux charriant 100,000 participants d'un peuple en extase.

⁶ Bidonvilles

La samba n'est pas un spectacle ou alors presque tout Brésilien est un acteur-né. Elle est l'expression très profonde d'un état d'âme, où chaque personne est déjà un acteur professionnel, car le rôle de chacun est l'exercice de la communication de son propre esprit, son propre état mental et de sa couleur d'âme. Au Brésil, on apprend à « *samber*⁷ » en même temps qu'on apprend à marcher.

1.1 - *Brève histoire de la samba* :

Le Brésil est le pays qui a reçu le plus grand nombre d'Africains pendant la traite transatlantique, du XVI^e au XIX^e siècle. La vitalité des religions des descendants d'esclaves a suscité l'émergence de formes d'expressions originales, autels ou sculptures indissociables de la musique, du chant et de la danse, qui sont toujours restées le centre de la voie de communication entre l'artiste et l'œuvre d'art. Par ailleurs, ces productions adoptent certains des éléments du patrimoine de la colonie portugaise.

La musique africaine est arrivée au Brésil au cours du premier siècle de la colonisation avec les esclaves venus de l'Afrique et s'est enrichie au contact de la musique ibérique. Un des types de musique les plus importants utilisés par les esclaves africains, et fort apprécié, était la chanson de danse comique appelée *lundu*. Elle fut même chantée à la cour portugaise au XIX^e siècle. En tant que peuple colonisateur, les portugais sont connus pour leur curiosité humaine et leur susceptibilité au mélange culturel et ethnique avec les peuples qu'ils ont colonisés. Cet aspect a favorisé la liberté de la culture africaine au Brésil. Les Portugais se sont toujours laissé très fortement influencer par tout ce qui est populaire et ce qui apporte le ludique et la joie dans la communication humaine. Ce sont aussi des aspects très présents dans la samba.

La samba n'est pas née par hasard. Son apparition est due à l'adaptation de divers genres musicaux qui se sont succédés ou ont été complémentaires au fil du temps.

⁷ L'acte de danser de la Samba

Pour connaître un peu son parcours, il faut faire un voyage parmi ces styles qui sont devenus finalement la samba elle-même.

1.1.1 - *Les genres musicaux qui précèdent la samba :*

Lundu

Originnaire d'Angola et du Congo, le *lundu* est un type de danse africaine - considérée à l'époque comme obscène - qui avait comme pas chorégraphique l' « *umbigada*⁸ » elle-même. Il est apparu au Brésil vers 1780. On le compare au « *batuque*⁹ » pratiqué dans les « *senzalas*¹⁰ ». À la fin du XVIII^e siècle, il s'est présenté comme chanson, aussi bien au Brésil qu'au Portugal.

Au Brésil, les esclaves commençaient déjà à donner les premiers contours mélodiques de ce qui serait plus tard l'expression verbale de toute une couche sociale et un mouvement artistique pour l'affirmation d'identité de la nation noire qui habite l'inconscient collectif du peuple brésilien. Accueilli par toutes les couches sociales, y compris les aristocrates, le *lundu* devient apprécié des centres urbains, envahissant les théâtres, où ses numéros sont présentés dans des intermèdes, espèce de tableau comique et musical réalisé pendant les entr'actes de drames et de tragédies. Du fait de sa sensualité, la danse est censurée par la cour portugaise.

Mais, au XIX^e siècle, le pays a été pris d'assaut par un autre type de rythme qui connaissait alors un énorme succès en Europe: ce rythme n'était autre que la *polka*.

Polka

⁸ Danse africaine

⁹ Musique jouer avec des percussions

¹⁰ Habitations des esclaves

Selon la définition du *Dicionario de Musica Popular Brasileira: erudita, folclorica e popular*¹¹, la polka est un type de danse rustique de la région de *Bohème*¹², parvenue à Prague en 1837, lorsqu'elle est devenue une danse de salon. Rythme joyeux et animé, elle s'est rapidement étendue partout en Europe et est devenue la coqueluche dansante (on dit ça d'une personne...) de l'époque.

La Polca est ensuite importée au Brésil par des troupes de théâtre françaises. Devenue très populaire, on fonde une société en son nom: la « *Sociedade Constante Polca* ». Le genre a eu un succès que le *lundu* seul n'est jamais parvenu à avoir. La ressemblance de rythme avec le *lundu* fut très important pour ce dernier, car elle a permis une fusion qui pourrait parfois être nominale, mais qui assure au genre de danse issue du *batuque*, la possibilité d'être, finalement, admis et dansé librement dans les bals. Ce genre de danse était appelé *polca-lundu*.

Chula



La samba était auparavant appelée *chula*. La *chula* est un genre de danse ou de chanson d'origine portugaise apparue à la fin du XVII^e siècle. Héritière aussi de l'*umbigada* - avec des déhanchements, des tournoiements et des pas de claquettes - elle acquiert au Brésil une forme malicieuse et érotique.

Cette *chula* est n'importe quel vers chanté. Les vers chantés par les clowns sont de la *chula* de clown. Ceux qui sortaient déguisés en clown pendant le carnaval sont une *chula* de clown. Il y a la *chula raiada*, samba *du partido alto*¹³. Cela peut s'appeler *chula raiada* ou samba *raiado*. Tout se nomme samba *du partido-alto*.

¹¹ Dictionnaire de Musique Populaire Brésilienne: érudite, folklorique et populaire

¹² Appartenant à l'empire austro-hongrois

¹³ Style de samba

Maxixe

Le *maxixe* est une danse apparue à Rio de Janeiro. Première danse considérée comme authentiquement brésilienne, résultat d'influences des rythmes africains comme le *batuque* et le *lundu* et d'autres rythmes comme la *habanera* et la *polka*. Comme le *lundu*, son aspect sensuel a entraîné son interdiction.

Le *maxixe* est originaire des quartiers de contingents noirs et métis de Rio de Janeiro. Son apparition résulte principalement de l'envie de danser, de manière plus libre, sur les rythmes en vogue à l'époque, principalement la *polka*.

1.1.2 - L'émigration de la samba vers Rio de Janeiro :



Il y a eu un transfert très important de main-d'œuvre d'esclaves de *Bahia*¹⁴ vers Rio de Janeiro, quand celle-ci est devenue la capitale fédérale. L'abolition de l'esclavage a entraîné également un exode massif de travailleurs manuels vers la capitale. Par ailleurs, les soldats en campagne dans la *Guerre des Canudos*¹⁵ sont revenus chez eux et le nombre de travailleurs a augmenté dans la capitale fédérale.

Beaucoup de soldats ont emmené avec eux des *bahianas*¹⁶, avec qui ils s'étaient mariés. Cette communauté de Bahia, formée de noirs et de métis pour la plupart, s'est installée dans des quartiers à Rio de Janeiro, où il y avait une demande pour le travail manuel et des possibilités d'emploi. Très vite, dans les jardins de ces maisons, les fêtes, les danses et les traditions musicales ont été reprises, encouragées surtout par les femmes. Ces femmes ont joué un rôle très important et plus significatif que les hommes. Elles travaillaient comme

¹⁴ État du Brésil

¹⁵ Guerre civile au Brésil en 1896

¹⁶ Femmes originaires de l'État de Bahia

pâtisseries pour la plupart et étaient fidèles au rituel du *candomblé*¹⁷. Elles étaient responsables du maintien des fêtes africaines cultivées dans les alentours, où prédominaient *lundus*, *chulas*, improvisations et refrains.

La samba de Rio de Janeiro est donc née après une longue gestation, d'Afrique à Bahia, où elle était travaillée lors des cultes de *candomblé*. De Bahia, elle a migré vers Rio de Janeiro pour être jouée dans des lieux des cultes de cette religion (*terreiros*). Elle a pris finalement une nouvelle forme rythmique pour s'adapter au défilé du bloc de carnaval. La samba est donc née dans l'asphalte avant d'atteindre les sommets. Ce chemin a été fait à mesure que les classes pauvres de Rio de Janeiro étaient repoussées du centre vers les bidonvilles, victimes du processus d'urbanisation provoqué par l'invasion de la classe moyenne dans leurs anciens centres.

Aujourd'hui, il existe de nombreuses formes de samba. On peut en nommer quelques-unes:

Samba de batucada:

N'importe quelle samba sans prétention est présente dans les célébrations carnavalesques. Apparue au début du XX^e siècle, originaire du « *batuque* » africain, la « *batucada* » a sans cesse évolué en atteignant, principalement par le peuple, toutes les couches de la société. C'est à Rio de Janeiro, cependant, que sa présence est la plus importante, vu le nombre et la valeur des écoles de samba qui concourent pendant les défilés du carnaval. On les retrouve aussi dans les bistrotts, sur les plages, lors des matchs de football et de nombreuses fêtes populaires.

Samba de partido-alto:

C'est l'un des premiers styles de samba dont on a entendu parler. Elle est apparue au début du XX^e siècle, mélangeant des formes anciennes (le *partido-alto* de l'État de Bahia) à d'autres plus modernes (comme la *samba-dança-batuques*). On la dansait et la chantait. Elle

¹⁷ Religion afro-brésilienne

était caractérisée par l'improvisation des vers en rapport avec un thème et par la richesse rythmique et mélodique. Le thème était toujours lié au quotidien de la vie dans les bidonvilles. Ces vers sont des vraies chroniques sociales. Ils racontaient les espoirs et les frustrations du peuple. Cette forme est restée telle quelle aujourd'hui.

Cultivée seulement par les « *sambistes*¹⁸ » de "grand gabarit" (d'où l'expression *partido-alto*), cette forme de samba a été reprise dans les années 40 par les résidents des monts de Rio de Janeiro. Elle n'était plus associée aux rondes.

Samba de roda :

Cette samba était jouée dans les « *terreiros*¹⁹ de *candomblé* où les femmes appelées *baianas* dansaient au rythme des *atabaques*²⁰ et « *pandeiros*²¹ » qui sont à l'origine de la samba moderne et du *pagode*²². La *samba de roda* est une des variations du *batuque* d'Angola. Suivant la tradition, une personne dansait seule au centre de la ronde. Après un certain temps, elle invitait quelqu'un d'autre à la remplacer. Une personne chantait et les autres donnaient la réplique en ponctuant le rythme de leurs mains.

Pour mieux comprendre l'importance de la *samba de roda* dans l'évolution de la samba, nous allons jeter un coup d'œil sur la religion afro-brésilienne du *candomblé* :



Paradigme des cultes d'origine africaine au Brésil, le rituel du *candomblé* peut être considéré, du point de vue musical, comme une prière dansée.

¹⁸ Ceux qui font de la samba

¹⁹ Endroit où on cultive la religion afro-brésilienne *candomblé*

²⁰ Instrument de percussion semblable à la *Conga*

²¹ Instrument de percussion typique de la Samba, originaire de la culture nord-africaine

²² Style de Samba

Chaque entité, *orixa*, *exu* ou *erê*, (expliquer) a ses propres chansons et danses spécifiques. Le chant principal, en solo, est interprété par le *Pai-de-santo*²³ ou par la *Mãe-de-santo*²⁴, suivi d'une chorale formée par les *filhos-de-santo*²⁵.

Dans les mélodies plus anciennes, la gamme utilisée était la Pentatonique (gamme formée de cinq notes). Il n'y a pas de fonction tonale ni de cadence, ni d'accord dissonant ou artificiel.

Trois instruments de percussion de base participent à cette cérémonie : les *Atabaques*²⁶, l'*Agôgô* et le *Piano-de-cuia*, aussi appelé *Aguê*²⁷.

Le *candomblé* est très intéressant car il s'agit d'une religion d'exaltation de la personnalité. Tout comme la samba, cette religion est ouverte à l'être humain comme il est, dans sa plus profonde individualité spirituelle. Cette caractéristique est profondément partagée par les deux (samba et *candomblé*), où l'on peut être véritablement soi-même, et non comme la société le souhaite. L'inconscient peut être exprimé à travers la transe qui constitue une porte de communication entre deux mondes.

Le *candomblé* reste une religion très présente au Brésil et continue d'influencer la samba. Beaucoup de chanteuses et de chanteurs, d'interprètes et de compositeurs y puisent leur source d'inspiration. Comme dans la samba, les femmes ont une place importante dans le *candomblé*. Les chanteuses sont des complices artistiques et même religieuses des *mães-de-santo*, qui sont des entités représentées par les femmes dans les temples de *candomblé*. Dans la samba, on trouve plusieurs femmes, ambassadrices de cette musique, devenues de vrais personnages mythiques pour la société brésilienne.

L'esprit d'exaltation de la personnalité du *candomblé* se trouve aussi dans le timbre individuel des chanteurs et chanteuses au Brésil. Contrairement à la tendance nord-

²³ Entité père

²⁴ Entité mère

²⁵ Entités enfants

²⁶ Congas

²⁷ Shékére

américaine, où le choix sonore de la voix amène les interprètes à utiliser presque une seule palette de couleur de timbre, au Brésil, présenter une nouvelle palette représente un atout. C'est le comportement de liberté qu'on retrouve dans le processus de création du peuple brésilien. La samba en est sûrement le berceau d'inspiration.

La bossa-nova

Il est très important de mentionner et d'expliquer le phénomène musical « bossa-nova ». Ce style n'est pas une samba pure, mais il a été un élément très important dans le processus de familiarisation de l'humanité avec la samba. La bossa-nova est une interprétation de la samba par des blancs de classe moyenne du Brésil dans les années 50 et 60.

L'histoire de la bossa-nova commence en 1958 avec les premiers enregistrements des musiques de *Tom Jobim*²⁸ par *Joao Gilberto* et *Vinicius de Moraes*²⁹. Au début des années 50, le jazz et la samba étaient les deux principaux styles de musique écoutés dans la région Sud-Est du Brésil, spécialement à Rio de Janeiro et São Paulo.

La bossa-nova est une nouvelle interprétation de la samba. Son apparition coïncide avec de nouvelles aspirations dans la musique brésilienne. Elle est marquée par une qualité poétique sans précédent et par une grande richesse harmonique. Son nom signifie " talent, don, finesse, astuce ".

Tom Jobim, un des plus importants compositeurs de bossa-nova, a été très influencé par la musique classique européenne, spécialement dans son aspect harmonique. Pour lui, la bossa-nova a influencé le jazz et non le contraire. Il a su apporter ce bagage musical dans la création du style bossa-nova.

²⁸ Compositeur de *La fille d'Ipanema*

²⁹ Diplôme et aussi compositeur brésilien

Chaque texte de cette musique est écrit comme un poème dans lequel chaque mot possède un ou des sens, mais aussi et surtout une sonorité. Dans la bossa-nova, la voix s'intègre à l'ensemble instrumental de façon suave et plaintive, adoucie : voix et instruments se mêlent sans étalage de virtuosité. Sortie en 1962, chantée par le guitariste *João Gilberto*, originaire de *Bahia*, « *Garota de Ipanema* » (la fille d'Ipanema), avec vingt-cinq millions de copies vendues à ce jour, est la deuxième chanson la plus interprétée au monde, après le "*Yesterday*" des Beatles. Elle est aussi l'illustration parfaite de l'esprit bossa -nova.

La bossa-nova, "*nouvelle vague*" en français, est avant tout une atmosphère, poétique, lyrique, simple et complexe à la fois. C'est un rythme doux, des mélodies fluides et pures; un son qui vous fait flotter. Ce rythme est associé à toute une philosophie « *tropicaliste* » de la vie, à un discours qui exalte l'amour, les femmes, les muses, l'océan, la jouissance. Un battement souple et régulier, tout droit extrait de la polyrythmie générale qu'est la samba, une tonalité sobre, délicate et naturelle, le tout allié à une grande richesse harmonique et mélancolique. Dans les années 60, plusieurs jazzmen, fascinés par cette nouvelle musique, s'approprient la bossa-nova. *Stan Getz*, *Charlie Byrd*, *Dizzy Gillespie*, *Herbie Mann* furent les premiers à se laisser séduire par cette nouvelle musique.

CHAPITRE II

Les motivations de l'auteur : la conception de ce projet

Dans ce chapitre, je poursuis une réflexion sociopolitique sur l'environnement urbain et social dans lequel la samba a été créée et la conception de ce projet qui en découle.



L'aspect ludique de mon projet est basé sur le processus d'apprentissage de la samba qui se développe dans un contexte social et religieux particulier. Dans cet environnement social, ce processus n'est ni académique ni scientifique. L'empirisme qui entoure l'apprentissage de ce rythme est extrêmement libre et c'est la résultante de l'imitation. Le jeu (l'aspect ludique) est un élément essentiel quand on parle de liberté de création. Ce processus perpétue la samba comme culture vivante, tout en permettant l'absorption de nouveaux éléments musicaux et le renouvellement constant de ce style musical. La samba se réinvente à chaque nouvelle génération et maintient en même temps ses traditions. Elle crée ses chemins et son espace dans l'inventaire de la communication sociale qu'elle représente pour tout un peuple.

L'accomplissement le plus important de ce processus d'apprentissage et d'enseignement n'est pas la perfection comme résultat, mais l'intériorisation du style et de ses caractéristiques. Ceci favorise la vie expressive de la musique. Toutes les sociétés accouchent de nouveaux désirs et aspirations. L'acte d'exprimer les plus profonds sentiments d'un peuple ne doit pas être réduit à un schéma qui l'opprime, mais au contraire, ce schéma doit être une fenêtre qui nous permet de regarder les nouveaux horizons de la relation humaine. La sagesse de la samba nous permet ces nouveaux espaces et la « saveur » du style déjà conçu est perpétué et la liberté des idées actuelles est garantie.

Comme nous l'avons déjà vu, la samba est née de la religion puis elle s'est transformée en symbole du mouvement social et culturel. Elle est un laboratoire où on peut développer par essai-erreur la réussite de la communication collective, en utilisant le rythme comme repère de cette expérience.

Mon projet de création n'aspire pas à la perfection d'exécution des lignes rythmiques de la part de l'utilisateur. Les images trouvées dans le programme (cédérom) représentent le monde cognitif visuel du peuple brésilien qui habite dans les bidonvilles. Il n'est pas un monde aride, construit de ciment et d'asphalte. Ce n'est pas le reflet ordinaire de la vie urbaine.

Ce lieu signifie la rencontre de la vie grisâtre de la grande ville avec la nature, les animaux, les plantes, les arbres brésiliens et les insectes qui y habitent. C'est un monde en même temps gris, dénaturé par la couleur morte des centaines des petites habitations sans peinture sur le mur (les *barracos*), et teinté fortement de la couleur de la nature tropicale qui entoure ces bidonvilles. Ces bidonvilles se trouvent dans une région où la vie urbaine ne s'est pas développée. Ils sont situés en haut de ces belles montagnes qui forment la géographie de la ville de Rio de Janeiro; point de transformation et de limite entre les rues organisées et la forêt tropicale *atlantica*.

À Rio de Janeiro, les habitants de ces bidonvilles ont une vision panoramique privilégiée. De leurs habitations, nous pouvons suivre du regard la ligne de l'horizon. Nous pouvons aussi évaluer la dimension de la ville, car les limites entre nature et asphalte nous sont révélées très nettement. La forêt *atlantica* cohabite avec les bidonvilles. Elle leur impose ses couleurs, sa faune et sa flore uniques.

L'habitant du bidonville est exposé à deux mondes adverses : celui de l'asphalte et celui de la montagne. Le premier avec ses rues et chemins délimités par l'asphalte et le ciment. La vision est plus courte, l'horizon est plus pauvre, la courbe de l'océan nous arrive dans le regard très vite, l'âme a moins d'espace. Le deuxième nous permet de jeter le regard au loin, sans la présence oppressante des murs. L'âme trouve l'espace pour s'envoler et créer

plus de possibilités de communication entre l'inconscient et le monde concret à travers la musique. Comme dans la poésie de Fernando Pessoa³⁰ : « *Nous sommes de la grandeur de ce que nous voyons. Dans les villes, les murs nous rendent plus petits.* »

Le « *Favelado*³¹ » vit donc un antagonisme : il est pauvre et souvent économiquement misérable, mais son âme accède à un espace très grand pour son expansion. Sa vision touche une planète plus grande, car d'où il contemple la mer, il peut sentir la tendresse de sa brise. L'horizon montre un océan plus profond et plus fort en lumière et en symbole. La nature de la terre, à travers la forêt *atlantica*, colore des détails l'inconscient créatif du *favelado* : les arbres, les papillons et autres insectes colorés font souvent du bidonville leur maison. C'est la frontière entre la ville et la nature. Une portion de la grande ville presque dépourvue d'assistance sociale et quasiment oubliée par la population matériellement plus fortunée, mais riches en nature, espoir humain et un tissu social solide qui donne comme résultat des formes artistiques uniques, comme le rythme samba.



Ce citoyen des bidonvilles souffre de l'absence de privilège social. Mais, en contrepartie, il s'appuie sur le langage de l'inconscient collectif de sa communauté pour se tenir debout et créer des formes artistiques et rendre compte de son quotidien. L'État n'arrive pas à percer la frontière de ce monde et à pénétrer dans les ruelles et *barracos*³². Il est absent de la vie intense et pleine des particularités de ces quartiers-villes. Un autre système marginal et unique dicte les règles de convivialité dans ce groupe social. Ce système n'est ni commun ni perçu par le citoyen qui habite dans la portion de la grande ville de Rio de Janeiro urbanisée.

³⁰ Poète portugais

³¹ Habitant des bidonvilles

³² Petites habitations des bidonvilles

La samba devient donc une voie de communication et d'intégration de deux mondes différents. Deux langages à part, qui se rencontrent dans l'inconscient collectif brésilien, où ces deux chemins se croisent et font de ce rythme un outil d'intégration nationale. C'est ici que nous pouvons trouver ensemble, partageant une même émotion, des docteurs, avocats, pauvres, riches, voleurs, assassins, blancs et noirs. Tous adoptent avec amour et plaisir le langage de la samba comme moyen de liaison humaine. La samba intègre deux mondes et constitue par ailleurs le symbole de résistance d'un peuple qui forme une des couches sociales de la société brésilienne. C'est sa grande capacité de s'adapter et de vivre dans un environnement social si inhospitalier. L'ensemble du peuple brésilien est donc séduit par cette force et la samba, langage des « favelados » (personnes vivant dans les bidonvilles), se transforme en code artistique adopté par presque la totalité de la société.

Mon projet se centre sur ce miroir qu'est le rythme. En me concentrant sur cet aspect, je me fais l'interprète de la samba et l'intermédiaire entre les cultures. Les informations qui ont ces origines dans des milieux sociaux si divers peuvent, dans l'inconscient musical, se rapprocher à travers ce projet de cédérom qui utilise l'aspect ludique comme langage central pour l'exercice de l'apprentissage. Comme constaté, ce côté ludique est un élément essentiel dans l'élaboration du tissu social où la samba existe. Tout ça est rythmiquement exprimé par la transgression de la norme des battements du métronome.

Cette transgression est aussi le miroir d'une philosophie de vie. Elle transforme la façon de marcher, de se toucher et de se diriger affectivement l'un vers l'autre. Elle provient de l'imaginaire d'un peuple qui a le plaisir de partager avec les autres cultures son monde matériel cognitif et le monde inconnu de l'invisible.

J'ai donc cherché à rassembler dans ce projet des éléments sonores et visuels qui représentent le quotidien de cette vie : les couleurs, les plantes, les instruments, les animaux, les insectes et l'image de quelques compositeurs et interprètes qui ont été très importants dans l'histoire de la samba.

CHAPITRE III

Esthétique : le processus cognitif

Dans ce chapitre, j'aborde la raison de l'esthétique choisie, basée sur le processus d'apprentissage de la samba existante dans les bidonvilles.



Ce projet a pour objectif principal d'organiser un matériel interactif avec lequel les musiciens vont pouvoir jeter un regard plus profond sur la musique brésilienne (plus spécifiquement la samba). Ils vont développer des outils rythmiques, tout en jouant avec ce matériel. J'ai choisi des éléments visuels et sonores qui font parties de la vie quotidienne du peuple qui habite dans le bidonville. C'est un endroit où la vie bouge sans arrêt, où la vie privée est presque inexistante. On vit avec la joie et les querelles de tous nos voisins, les pleurs des enfants, le bruit des chiens et des chats, la radio qui fonctionne au loin et celle de nos voisins très proche. Le monde qui passe, l'autre qui joue de la percussion, la femme qui travaille et qui chante. Les petites habitations sont construites sans planification urbaine. Les distances entre les maisons ne sont pas réglementées.

Cette culture façonne le paysage du bidonville. Les paysages urbains, organisés ou non, sont des lieux de la culture et de l'histoire de la culture. Ces quartiers gardent les traces laissées au fil de l'histoire de Rio de Janeiro par leurs citoyens dans cette longue trame urbaine. Mais on doit tenir compte de la perception de ces paysages par la population, puisque les comportements sont influencés par l'idée qu'on a d'un paysage. De fait, le paysage construit se différencie du paysage perçu selon les valeurs propres à chaque culture, à chaque individu. Ainsi, les cultures influencent les perceptions qu'on a du paysage tout en les façonnant, car elles portent tout à la fois des valeurs affectives, émotives, matérielles, spirituelles et imaginaires qui leur sont propres. Chaque classe socioéconomique, chaque

société a un rôle à jouer dans le façonnement du paysage, reflet de la culture. L'interprétation du paysage est en accord avec la pratique des gens et leur culture.

Le bidonville nous présente un paysage urbain désorganisé, symbole de l'absence du système social qui dirige et régleme toute ville, petite ou grande. Ce paysage culturel urbain est en somme le reflet de tous les éléments qui composent la culture qui y est présente. Le processus d'apprentissage cognitif est très intense et la seule logique qu'on retrouve dans cette société est qu'il n'existe pas de logique commune. On apprend chaque jour de nouveaux paramètres sociaux qui peuvent changer demain.



Je désire partager mon imaginaire et ma connaissance sonore et visuelle, en prenant comme inspiration de base la vie quotidienne au Brésil. Nous apprenons avec les habitants des bidonvilles qui descendent la montagne et nous montrent leur façon de créer, de s'aimer, de rire et de faire de la musique. Nous apprenons en observant, de loin, le paysage urbain de leurs ruelles et petites habitations. Leurs secrets nous fascinent et finissent par s'entremêler avec nos rêves et désirs de chanter et danser, créer et composer. Cet imaginaire devient coloré et multiple, malgré la misère que nous savons. Il remplit de couleurs leurs existences dépourvues de privilèges socio-économiques. On se laisse fasciner par la samba, cette voix unique et commune d'un peuple uni dans la joie comme dans la tristesse.

Il est important de mentionner que ce projet n'a pas comme but d'enseigner comment jouer des instruments de percussions de samba. Il offre une collection de lignes rythmiques qui vont inspirer l'utilisateur dans son interprétation des mélodies de la samba ou autres. Le résultat final est un cédérom interactif.

vitesse, etc. L'exécutant ne jouit pas d'une liberté d'interprétation. Il est insuffisant, voire même incorrect, de se baser sur le vocabulaire issu du dictionnaire rythmique qui compose les règles sociales du monde ordinaire de la société où il vit. Dans la musique populaire, comme le jazz et la musique brésilienne, le côté percussif est un aspect décisif quant à l'interprétation. La personne qui joue une mélodie dans un style populaire précis, utilise le vocabulaire rythmique qu'il a appris dans un processus parfois inconscient ; résultat de son expérience cognitive avec tous les symboles sonores, visuels, imaginaires de la vie quotidienne. Mais, quand on utilise l'écriture classique, cet aspect rythmique n'est pas indiqué sur la partition. C'est à chaque musicien de lui donner vie, de le faire sortir du papier, de découvrir ce que la lecture cartésienne de la partition ne peut pas indiquer.

Apprendre un style de musique en se baignant dans le mouvement de la vie de chaque peuple est le désir et le rêve de tout artiste. Cette possibilité reste, malheureusement, réduite à ceux qui ont eu l'opportunité de visiter et d'y vivre. Heureusement les moyens de communication ont progressé. Que ce soit à la télévision, avec le DVD, sur l'Internet ou avec des cédéroms, les artistes et les personnes intéressées à la diffusion et à l'apprentissage de l'art ont réussi à faire connaître les fondements des diverses formes d'expressions artistiques de partout sur la planète.

On peut trouver une quantité énorme de publications et de matériel interactif sur ces sujets, notamment dans le style jazz, la manière de placer la mélodie, comment articuler et déplacer la transgression de la norme du métronome dans ce style. Par contre, pour la musique populaire brésilienne, nous ne trouvons pas encore de cédéroms qui étudient ce sujet. Il existe des études théoriques à propos de certains aspects de la mélodie samba, mais un ensemble de suggestions et démonstrations interactives dans un même travail n'existe pas.

La France et le Japon ont créé plusieurs ensembles de percussions dédiés à la samba. Les amateurs et musiciens qui l'étudient, ont concentré leurs efforts pour maîtriser la performance des instruments de percussion. L'aspect mélodique reste encore très empirique. Cela laisse un immense vide pour les interprètes des mélodies. Il est nécessaire de créer de nouveaux outils pour faciliter l'apprentissage de la samba dans tous ses aspects, vu le grand

intérêt du musicien pour ce style de musique. La musique brésilienne, comme toute musique populaire dans le monde, puise son inspiration dans ses rythmes. C'est un élément-clé pour la réussite d'un message musical plein de vie du milieu qui la nourrit. Le rythme reste l'élément central dans la création et la communication de l'artiste. Ce rythme est issu du quotidien, c'est le mouvement et l'expression du peuple. Il ne peut pas être écrit dans une partition.

La musique populaire brésilienne est la rencontre de divers peuples et cultures. La notation classique a été conçue pour exprimer une petite partie de la vie du peuple européen. Par conséquent, cette notation ne pourrait jamais arriver à communiquer un autre ensemble de cultures si complexes. Le monde de la musique populaire n'a pas encore su élaborer une méthode d'écriture qui soit pertinente pour ses besoins. Son aspiration à rendre ses œuvres éternelles l'ont poussé à adopter la notation classique. La vérité d'un style populaire musical ne peut être comprise par la simple lecture d'une partition. Elle ne peut guère être transmise par écrit. Pourtant, il est très important que le musicien qui s'y intéresse puisse faire une étude détaillée et plus approfondie de la musique populaire brésilienne et de ses rythmes. Ce faisant, il aurait un meilleur contrôle de l'interprétation.

Pour les amateurs de samba, qui n'utilisent pas de partition pour jouer, ce cédérom est une source d'inspiration rythmique, puisqu'il présente une collection de lignes rythmiques qui peuvent être utilisées pour interpréter des mélodies de samba ou toute autre mélodie qu'on désire jouer avec un accent de ce style. En se livrant à cette exploration, les musiciens et non musiciens seront capables de la percevoir et de jouer des nuances rythmiques qui ne peuvent pas être formalisées sur la partition.

Le rythme impose en nous des sensations générales que le langage ordinaire ne parvient pas à éveiller. Les nuances rythmiques sont les miroirs du mode de vie de chaque société. Le déplacement du rythme par rapport à la pulsation musicale est un aspect très particulier dans chaque style musical populaire. Il est nécessaire d'expliquer ces aspects (comme mon projet, par exemple) pour que les musiciens amateurs et professionnels puissent être stimulés de manière auditive et visuelle, sur la samba.

CHAPITRE V

L'aspect visuel du projet

Dans ce chapitre, je me concentre sur les fondements qui justifient mon choix de l'esthétique visuelle et de la présentation de chaque module composant mon projet.



Ce projet a été inspiré par la nature tropicale du Brésil. Le paysage brésilien recense une immense variété de plantes, d'insectes et d'animaux. L'inventaire de cette diversité fait partie de la richesse imaginaire avec laquelle tout le peuple brésilien vit quotidiennement. Cette nature tropicale ne voit jamais le soleil disparaître. Celui-ci est une force de vie présente à tous les moments de l'histoire et de la vie sociale du peuple brésilien. Cette lumière intense marque la nature affective de ce peuple. Le vert a une présence presque éternelle dans le tableau qui forme le paysage de ce pays. Le peuple apprend, donc, qu'il n'existe pas d'urgence quand on parle d'émotions. De grands événements affectifs peuvent se produire à n'importe quelle époque de l'année.

Que ce soit l'hiver ou l'été, Rio de Janeiro n'est pas marqué par des grandes différences de température. La plage est toujours disponible. En janvier (l'été) comme en juillet (l'hiver), le « Carioca » (habitant de Rio de Janeiro) a le privilège de se faire bronzer ou de se décontracter sur les belles plages de sa ville. Si la terre change de position par rapport au soleil, la lumière reste intense et les couleurs sont toujours là. Ces couleurs diverses baignent toujours notre regard à travers la nature exubérante. Elles teintent d'espoir la vie de ce peuple. C'est une complicité qui se fait présente dans tous les aspects de l'organisation humaine et sociale à Rio de Janeiro. Cette nature intense est un élément vital dans le langage de communication des arts. La samba utilise cette force et cet espoir pour chanter joyeusement, même dans les moments les plus tristes. La chaleur, les couleurs, les plantes et l'intensité tropicale influencent la manière dont ce peuple marche et s'aime.

L'affection prend un aspect libre et les personnes sont toujours disponibles pour débiter une conversation avec un inconnu.

Le rythme de la samba s'imprègne de cette nature et fait danser et chanter le peuple. Les couleurs et les paysages que j'utilise dans mon projet représentent cette force. La faune du Brésil est d'une très grande richesse. Elle renferme plus de 500 espèces de mammifères. Une trentaine d'espèces de singes peut se rencontrer dans les forêts, parmi lesquelles les tamarins lions. Les félins sont notamment représentés par le puma, le jaguar etc. On peut également citer, entre autres mammifères, le tapir, le tatou et le paresseux. Au Brésil, vivent également le plus gros rongeur du monde, le *cabiai* ou *capybara* (1,30 m de long pour plus de 50 kg), ainsi que la plus grande loutre, la loutre géante (jusqu'à 1,80 m ou 2 m queue comprise). La faune aviaire est très riche, avec quelque 1 600 espèces différentes recensées.

Ce projet comprend différents modules. Chacun de ces modules a des caractéristiques distinctes mais il garde toujours un lien avec le ludique, la nature tropicale et les couleurs vives.

Vous avez ci-dessous leurs descriptions et la stratégie visuelle utilisée (voir schéma 1).

5.1 - Module d'ouverture:

Le fond représente la couleur du soleil, présent durant toute l'année à Rio de Janeiro. C'est sous ce soleil éternel que les habitants des bidonvilles chantent et dansent la samba. Les éléments, faisant partie des animations que nous voyons, proviennent des différents modules créés.

5.2 - Module menu:

L'image du fond est une photo du *sambodromo*³³. Je l'ai traité en *Photoshop* pour qu'elle paraisse moins réelle et plus abstraite. Les icônes du menu sont des éléments originaires du module auquel ils appartiennent. Les vidéos sont des extraits du défilé de carnaval dans le *sambodromo*. Les boutons qui contrôlent les vidéos sont des images représentatives de la nature brésilienne : fleurs et feuilles.

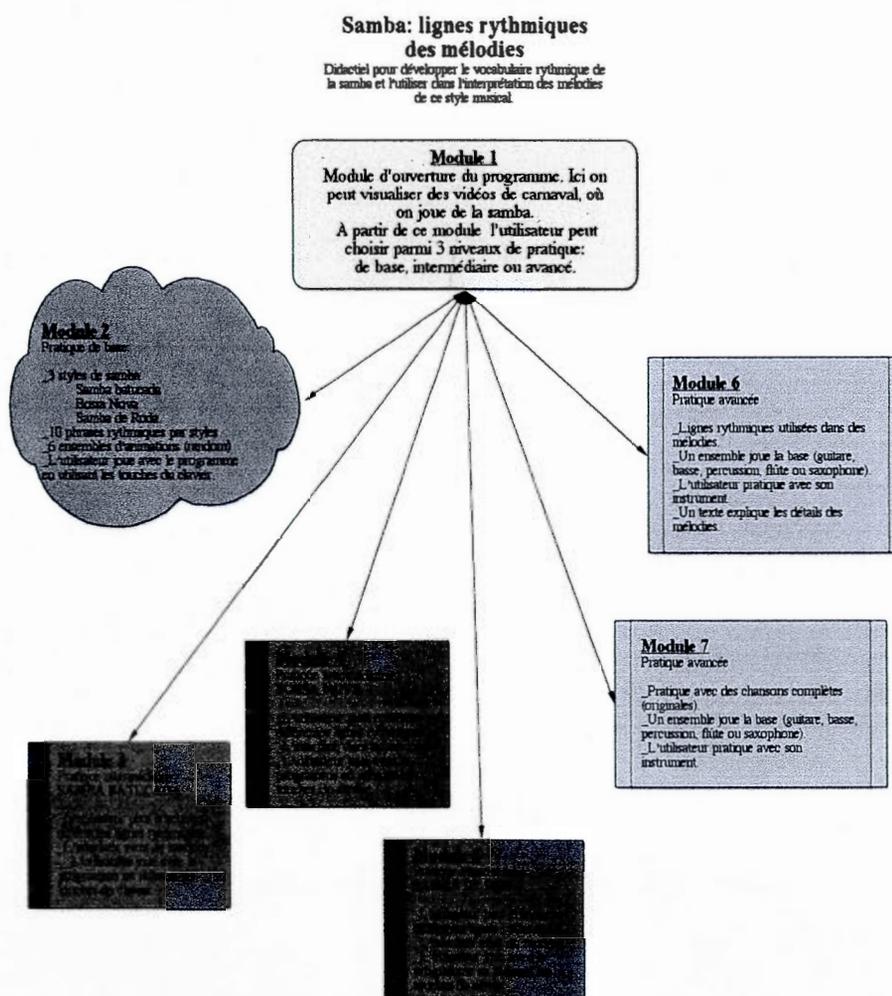


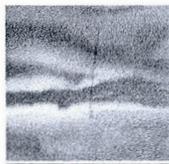
Schéma 1

³³ Lieu où se déroule le défilé des écoles de samba pendant le carnaval

5.3 - Module de pratique de base:

Dans le module de pratique de base, je présente l'horizon de l'habitant de la favela. Du haut des montagnes, où se trouvent ces quartiers, on a une vue privilégiée sur la plage et la mer qui s'étire au loin. Le ciel s'ouvre à tous et l'imaginaire de ce peuple se dévoile et se projette sur cet immense écran. Le concret et l'imaginaire constituent des voies parallèles dans ce jeu entre la vie et la nature.

Les animations que j'ai créées font allusion à cet imaginaire. Elles sont sorties de la nature tropicale, du monde ludique de ce peuple, de l'image des compositeurs et des interprètes qui ont travaillé et travaillent pour faire de la samba ce qu'elle représente comme culture aujourd'hui. J'ai utilisé également des masques pour représenter le monde des ancêtres.



La scène du tableau, qui forme ce modèle, indique un après-midi tranquille, quand le soleil se prépare à se coucher et que ses rayons teintent le ciel de rouge. C'est un moment qui suggère la création et le chant. Le soleil est moins fort et la brise fraîche de la mer apaise la chaleur et l'humidité de Rio de Janeiro.

Le petit bateau *jangada* est une embarcation typique de l'État du Ceará, du Nord-Est du Brésil.



Le cocotier présent dans la scène aide à rendre l'image encore plus tropicale. Les noix de coco qu'il produit sont des contenants qui portent dans leurs eaux la vie de la samba.

Les étoiles de mer rendent l'ambiance de la plage et les morceaux de bois, situés à côté, représentent le bois avec lequel on construit les petites habitations du bidonville.

Le panneau, où on trouve la partition indiquant la ligne rythmique représente le caractère pauvre du bidonville, avec son apparence vétuste.

J'ai créé un ensemble de 160 animations différentes, divisées en 5 catégories distinctes :

1- faune – symbolisée par les papillons;

2- flore – symbolisée par les fleurs;

3- ludique – symbolisée par les animations surprises comme les masques qui nous rappellent les ancêtres de la population afro-brésilienne et les artistes brésiliens du XX^e siècle.



La faune et la flore, comme je l'ai déjà mentionné, font partie de la vie du peuple brésilien. Il existe une quantité très importante de fleurs et de papillons présents tout au long de l'année. Le défilé du carnaval à Rio témoigne de cette influence. Vues de loin, les écoles nous donnent parfois l'impression d'être des bouquets de fleurs qui dansent. Tout est aussi coloré que les ailes de papillons. Les écoles de samba profitent de cette richesse et de cette profusion colorée de la nature brésilienne pour concevoir leurs costumes et déguisements.

Les animations ludiques sont essentielles à mon projet, car la samba est essentiellement un art ludique. L'environnement qui permet de créer et de jouer de la samba est un milieu où même la misère est une occasion de rire. Il faut vivre la joie, espérer inventer un meilleur avenir malgré les problèmes sociaux du moment. La vie est une surprise éternelle. Si l'habitant de la favela peut supporter la misère matérielle, c'est parce qu'il est capable d'aller chercher de la joie là où d'autres groupes sociaux ne le peuvent pas. Ainsi, je peux dire qu'une des composantes les plus importantes de cette capacité à positiver réside dans le ludique.



Avec un ensemble de masques, j'ai voulu représenter la vie venue d'Afrique. Chaque masque symbolise une nation ou une tribu, ou les individus qui ont été amenés au Brésil à l'époque de l'esclavage. Ils ont amené avec eux la sagesse de leur religion et de leur musique. C'est un hommage que je rends à ce peuple venu en Amérique qui a tellement contribué à enrichir notre culture brésilienne.

Les animations que j'ai conçues montrent les artistes de la samba qui contemplent ceux qui ont lutté pour l'établissement de la samba comme un art reconnu. La plupart d'entre eux ont fait leur carrière entre les années 20 et 70. Les artistes de cette époque ont travaillé pour créer la base de la reconnaissance de la samba comme un art authentiquement brésilien et en même temps reconnu comme tel.

5.4 - Module de pratique intermédiaire:

J'ai conçu un module de pratique intermédiaire pour chaque style de rythme que nous pouvons pratiquer dans ce cédérom. Comme dans les autres modules, l'atmosphère est détendue et l'outil est accessible. L'apprentissage cognitif doit être le moins rigide possible. Les images utilisées sont des fruits, des fleurs et des instruments de samba.

Trois styles de rythme, trois modules :

-Module samba batucada:

Dans ce module, j'ai cherché l'image d'un fruit connu sur toute la planète. Les bananes sont les fruits les plus vendus au monde. Lier ce fruit que nous trouvons dans les cinq continents de la terre à la samba, symbolise l'accessibilité de la samba à tous ceux qui

désirent l'apprendre. Ainsi, comme ce fruit, la samba peut aussi être présente dans chaque culture à l'échelle mondiale. C'est le lien image – samba qui a été élaborée pour ce module.

-Module bossa-nova:

Comme dans l'esprit de la *bossa-nova*, l'image des fleurs indique la tendresse et la joie. La *bossa-nova* chante la vie détendue à Rio de Janeiro des années 60 : l'amour conquis ou perdu, l'horizon calme de la mer, la chaleur enveloppante des journées d'été, les corps à l'aise au bord de la mer, les couleurs intenses d'une nature forte et vive.

Les fleurs sont pleines de symboles. Elles partagent avec nous des moments de la vie très intenses : la naissance et la mort. La poésie de la *bossa-nova* nous chante tout ça. Nous ne pouvons et nous ne devons jamais séparer la samba ou la *bossa-nova* de l'image et de la vie exubérante de la nature. Elles sont des complices inséparables.

-Module samba de roda:

Le *pandeiro* est un instrument très important dans la samba. Il a la magie d'être lui-même et tous les autres instruments de percussion de la samba en même temps. Le joueur de *pandeiro* doit connaître l'ensemble de ces instruments de percussion et leur rôle dans la samba.

C'est un instrument ancien, originaire du monde arabe, que les Brésiliens ont su adapter à leurs besoins. Il invoque un esprit ludique. Le « *pandeirista*³⁴ » est souvent une personne très joyeuse et aime faire des acrobaties avec l'instrument.

Le joueur de *pandeiro* joue et danse librement en même temps. L'instrument est petit et son poids permet au joueur une libre création chorégraphique de danse pendant son exécution. C'est un spectacle visuel et sonore.

³⁴ Musicien qui joue le pandeiro

Le *pandeiro*, dans ce module, indique l'aisance que l'utilisateur peut développer avec la samba. Jouer de cet instrument est, en quelque sorte, maîtriser ce rythme.

5.5 - Module de pratique avancée:

La pratique avancée comprend deux modules. Dans tous les deux, on trouve l'image du bambou. Il représente l'équilibre, un corps solide et qui jouit d'une cavité intérieure pleine d'oxygène, symbole de liberté comme dans le yoga.

Le bambou est aussi une plante native du Brésil. On y trouve beaucoup de « *bambuzal*³⁵ ».

Certaines religions afro-brésiliennes ont une relation étroite avec celle du bambou. À l'occasion de certains cultes, la « *umbanda*³⁶ », les gens se déplacent vers les plantations de bambou, car on croit qu'il y a des esprits de la nature qui y habitent

Le bambou nous rappelle l'équilibre et ici son image signifie, inconsciemment, le même sentiment. Il transmet à l'utilisateur l'assurance de sa capacité d'apprendre la matière en question.

Dans ce module, l'utilisateur est capable de comprendre et d'appliquer aux mélodies, les lignes rythmiques pratiquées dans les autres modules. Les bambous confèrent un sens cognitif de la sagesse.

L'ambiance visuelle dans ces modules continue, donc, dans l'atmosphère de la végétation tropicale qu'on retrouve au Brésil. Les couleurs ont été traitées en fonction de la nature ludique de mon projet.

³⁵ Endroit où on trouve un ensemble de bambou

³⁶ Religion afro-brésilienne

CHAPITRE VI

Audio : l'aspect sonore

Dans ce chapitre, je dévoile les sons utilisés dans le projet; la stratégie conçue pour la pratique et l'étude; le mode d'emploi pour utiliser chaque module.

L'aspect sonore est évidemment très important dans mon projet. Les sons sont divisés en trois catégories : les sons liés aux touches du clavier, les lignes rythmiques sans mélodie et ces mêmes rythmes utilisés dans des mélodies.

6.1 - Les sons liés aux touches du clavier :

C'est avec ces sons que l'utilisateur pratique les lignes rythmiques déjà enregistrées dans le programme. Ces sons sont la métaphore sonore de la vie auditive des bidonvilles. La vie sonore dans ce quartier n'est pas filtrée par des murs solides et coins privés. Dans cet environnement, on apprend à vivre avec tous les sons du voisinage qu'on finit par intégrer dans notre inconscient sonore.



J'ai utilisé des sons humains, comme la voix, et le cri des bêtes, comme les chiens; des sons d'instruments de percussion; des sons d'objets comme des ustensiles de cuisine. Dans les bidonvilles, on vit dans l'intimité de nos voisins, leurs enfants, leurs cuisines. On vit avec le jappement des chiens et la peur des chats. C'est un chaudron sonore où les frontières individuelles ne peuvent pas être prises pour acquises. L'ensemble de sons que j'ai choisi provient de ce chaudron. Il y a deux ensembles différents : un ensemble pour le module pratique de base et un autre pour les trois modules de pratique intermédiaire. Avec ces sons, l'utilisateur peut aussi se permettre d'adopter un esprit ludique et de faire un mélange de percussion et de sons de la vie quotidienne. J'ai enregistré 26 sons différents.

6.2 - Les lignes rythmiques sans mélodie:

Les lignes rythmiques sont une collection des figures rythmiques écrites sur deux mesures de 2/4 ou une mesure de 4/4 dans le cas de la bossa-nova. J'ai choisi des figures qui font partie du vocabulaire de l'interprétation des mélodies de la samba. C'est une collection de 30 lignes rythmiques, c'est-à-dire, 10 lignes pour chaque style de samba et 10 pour la bossa-nova.

L'utilisateur peut pratiquer ces lignes sans l'accompagnement de base ou avec celui-ci. Les instruments que j'ai utilisés pour jouer ces lignes varient. Il y a des « *tamborins*³⁷ » ou même des sons midi du clavier. Les bases ont été jouées avec des instruments acoustiques : le « *surdo*³⁸ », le *pandeiro* et dans la bossa-nova, j'ai rajouté la basse.

En raison de la nature du programme *Flash* (logiciel utilisé pour mettre ce projet en place), qui ne supporte pas des sons très lourds, j'ai pris la décision d'enregistrer une base moins lourde au niveau de l'instrumentation.



L'utilisateur a donc la possibilité de pratiquer chaque ligne rythmique avec ou sans la base. On peut aussi choisir de pratiquer ces lignes avec la base seulement en choisissant le bouton désigné à cette fin.

Nous pouvons jouer avec le clavier de l'ordinateur les différents sons correspondants à chaque touche. Il ne s'agit pas de trouver les mêmes sons ou instruments utilisés dans les lignes rythmiques, mais plutôt de les imiter avec n'importe quel son des touches. Cela ouvre

³⁷ Instrument de percussion pour jouer de la Samba

³⁸ Instrument grave de percussion pour jouer de la Samba

une plus grande possibilité de créativité et le processus ludique s'impose davantage. Le programme devient un jouet visuel et sonore.

6.3 - Rythmes utilisés dans des mélodies :

Dans les modules de pratique avancée, nous trouvons des mélodies qui utilisent les lignes rythmiques apprises dans les autres modules.

Pour enregistrer ces mélodies, j'ai utilisé la flûte, la guitare acoustique et les bases rythmiques.

Dans le premier module de pratique avancée, nous pouvons écouter des mélodies courtes qui emploient des rythmes déjà pratiqués dans les modules précédents.

L'utilisateur peut pratiquer ces mélodies avec son instrument (dans le cas des musiciens) ou la voix. Ces mélodies sont présentées avec la base rythmique et la guitare qui joue l'harmonie. On peut choisir de jouer en boucle les mélodies avec la base, de même que la base sans les mélodies déjà enregistrées.

Pour chacune de ces courtes mélodies, on trouve aussi des textes condensés qui indiquent des particularités pour mieux les interpréter.

Dans le deuxième module de pratique avancée, l'utilisateur trouve des mélodies plus longues en forme de compositions originales. Ces chansons ont été composées spécialement pour ce projet où sont employées les lignes rythmiques qui se trouvent dans le programme.

Nous pouvons visualiser la partition sans la transgression de la norme du métronome et la partition avec l'interprétation qui utilise cette transgression.

L'utilisateur peut jouer ou chanter avec les mélodies ou seulement avec les bases, qui sont indiqués par S.M. (harmonie sans mélodie). Il est aussi invité à créer de nouvelles chansons sur ces bases avec son esprit créatif.

Les sons ont été enregistrés avec le logiciel Digital Performer sur un ordinateur *Apple (MacOSX)* et édités avec le logiciel *Peak* qui a été conçu spécialement à cette fin.

Les rythmes sont joués en boucle pour permettre à l'utilisateur de bien les étudier. Dans certains modules, on peut pratiquer les lignes séparément avec des animations ou on peut enchaîner ces lignes rythmiques pour faire une pratique intermédiaire dans les modules correspondants.

L'utilisateur dispose des sons liés aux touches pour accompagner les lignes enregistrées. Il a aussi le choix de les écouter seules ou avec les instruments de base ou la base sans les lignes rythmiques.

CHAPITRE VII

Interactivité

Dans ce chapitre, j'aborde la stratégie d'interactivité; le concept d'interaction dans chaque module.

Depuis le début de la conception de ce projet, j'ai tenu compte de l'interactivité. J'ai voulu trouver une manière de mettre à la disposition de l'utilisateur les rythmes et un instrument avec lequel il pourrait accompagner le programme. Le clavier de l'ordinateur est la prothèse disponible pour atteindre cet objectif.



J'ai conçu trois groupes de modules distincts pour l'interactivité. Dans la pratique de base, l'esprit ludique et plein de surprises de la vie des personnes qui créent la samba ont été introduits.

Le programme est visuellement discret en ce qui concerne l'écriture du rythme. Cette écriture est présente dans le décor, mais elle ne prend qu'une petite place dans l'ensemble. La partition est un élément important dans mon projet, mais le concept est d'amener l'utilisateur à avoir une attitude plus détendue, ludique et interactive.

L'architecture structurale de l'apprentissage est plus en forme de jeu qu'un cheminement rationnel et académique. Cette stratégie est la même employée dans le monde de la samba : la séduction positive par la joie, le plaisir et la rencontre de soi.

Chaque module présente des boutons d'aide, «arrêter» et «jouer le son», «boucle» et le contrôle du volume des lignes rythmiques avec les flèches du clavier. On peut aussi arrêter ou jouer de la musique avec la touche espace du clavier.



Le tout peut être compris par l'utilisateur en faisant une exploration de ces boutons et du tableau de chaque module.

À chaque touche correspond aussi une animation qui fait son apparition à l'écran. Ainsi, l'utilisateur est incité à entrer dans le jeu sonore et visuel. L'apprentissage devient, donc, plus ludique et plus intuitif.

7.1 - Dans le module de pratique de base :

J'ai prévu d'avoir cinq ensembles de 26 animations différentes. Ces images couvrent des thèmes variés (elles sont décrites dans le chapitre « L'aspect visuel ») et les mouvements à l'écran donnent la sensation du renouvellement d'images. L'ensemble d'animation est choisi au hasard par le programme. Ainsi, l'utilisateur est toujours surpris par quelque chose.



7.2 - Dans les modules de pratique intermédiaire :

On y trouve un module pour chaque style de rythme différent : un pour la *bossa nova*, un pour la *samba de roda* et un pour la *samba batucada*.

Dans ces modules, on peut librement placer les lignes rythmiques ensemble, une après l'autre. On peut les combiner de la façon désirée pour avoir la possibilité de créer un nombre très grand de lignes rythmiques plus longues et plus complexes. On pratique, donc, la mémoire musicale rythmique. À chaque touche du clavier, il y a un son assigné.

Les trois modules de pratique intermédiaire ont une ergonomie visuelle parallèle. De cette façon, le processus cognitif acquis dans un module précédent, peut être appliqué dans le module suivant.

7.3 - Dans les modules de pratique avancée :

Il y a deux modules distincts. Ils ont été élaborés pour la personne qui désire pratiquer avec son instrument ou avec sa voix.

Dans le premier module :

Nous avons la démonstration pratique de 15 lignes rythmiques sur des courtes mélodies. On y trouve la mélodie sans le swing samba et l'interprétation de la même mélodie dans ce style. Nous avons l'opportunité de comparer le tout. Il y a aussi le choix d'écouter la base sans la mélodie.

Nous pouvons pratiquer la mélodie en question ou en créer une nouvelle avec la même ligne rythmique ou encore décider de créer une nouvelle mélodie à partir d'une autre ligne. Ainsi, il est toujours possible de pratiquer les mélodies en boucle. L'utilisateur pourra comparer des exemples et jouer avec différents paramètres que lui seront présentés.

Dans le deuxième module :

L'utilisateur trouve des longues chansons. À chaque chanson correspond deux partitions : une avec le swing (rythme) samba et une autre sans le swing. Ainsi, il peut visualiser les différences.

Avec le bouton « S.M. », nous avons accès à la base harmonique et rythmique sans la mélodie principale. Ici, on peut aussi composer une nouvelle chanson. Il existe aussi un bouton pour faire jouer le tout en boucle.

CHAPITRE VIII

Mes influences

Dans ce chapitre, j'aborde les éléments sonores et visuels qui m'ont influencé dans le processus de conception de ce projet.



C'est clair que sur le plan visuel la peinture naïve a une influence sur mon projet. Sans chercher à suivre l'influence d'un peintre en particulier, je considère que ce style est assez représentatif de l'atmosphère ludique qui est appropriée à ce projet. L'imaginaire du monde tropical est très naïf. Comme les couleurs sont intenses dans cette nature, nous sommes souvent amenés à jeter un regard d'enfant sur la beauté des plantes, des animaux et des insectes. Les éléments de mes images s'inspirent de ce monde tropical. La faune et la flore sont des personnages constants dans le présent projet et elles m'aident à rendre les partitions et le contenu cartésien du programme plus ludique. Ce sont des outils indispensables dans ce processus de métamorphose, où le rythme devient organique et plus accessible. Le monde de la Samba habite dans un monde tropical. C'est donc naturel de placer mon projet dans cette atmosphère générale.

Dans la peinture naïve, les couleurs sont moins denses et plus faciles à assimiler. L'utilisateur déploie moins d'effort pour la perception cognitive des images, ce qui lui permet de se concentrer sur la musique, qui reste l'objectif principal de ce didacticiel. J'ai cherché à placer des symboles tropicaux comme la couleur du soleil et du ciel, la plage, des cocotiers, les fruits et les fleurs, des plantes très vertes comme le bambou et le vert de la mer.

Les lignes rythmiques et le choix des instruments ont été influencés par une longue expérience en tant que musicien, compositeur et chercheur des rythmes brésiliens. J'ai notamment réalisé un projet grâce à l'obtention d'une bourse qui m'a été accordée par le Conseil des Arts du Canada.

J'ai choisi 30 lignes rythmiques que l'on retrouve fréquemment dans les chansons de la samba. L'esprit libre et décontracté du peuple brésilien a aussi une très forte influence. Donc, le programme n'attend pas la perfection de la part de l'utilisateur.

Comme l'ambiance générale est ludique, le tout doit avoir une dynamique de jeu, de jouet sonore et visuel. Ces sont des données qui font partie de la vie de la samba. C'est important de mentionner que les joueurs de samba apprennent les secrets de cette musique dans une atmosphère humaine et sociale très vivante et séduisante. Le jeu du corps fait partie de cet apprentissage. La danse est le partenaire éternel de la samba. Si ce projet ne propose pas la danse ou le mouvement du corps, il propose le jeu, le ludique et l'atmosphère décontractée. L'objectif, c'est d'apprendre avec plaisir.

On s'amuse à faire de la samba. C'est la clé du processus cognitif utilisé dans les bidonvilles. La samba ne doit pas transmettre une atmosphère de misère, même quand elle parle de la pauvreté. Jamais elle ne doit nous rendre triste, même quand elle parle de la tristesse. Et si la joie et le ludique sont au cœur de la fondation de cette culture, elle ne manque pas d'engagement social teinté d'esprit révolutionnaire et non conformiste. La samba sait chanter et faire entendre les problèmes et difficultés que connaissent les habitants de la favela.

Les sons choisis pour les touches du clavier proviennent de l'ambiance sonore des bidonvilles. C'est ce qui m'a influencé à faire ce choix.

CONCLUSION

La musique populaire a emprunté au domaine classique européen son système de notation. Cette musique classique a privilégié le développement de l'écriture des mélodies et ses divisions rythmiques, mais présente une faiblesse au niveau de l'écriture des instruments de percussion. Le monde classique a créé une méthode pour écrire la musique, miroir du monde social où elle fut développée. Ce monde, fortement influencé par l'église catholique et ses nécessités rituelles, ne fait pas écho, dans la notation du rythme de la vie quotidienne du peuple ordinaire.

Ce cédérom est une réponse au vide laissé par la partition. J'ai passé par plusieurs étapes dans le processus de conception de ce projet. Avec l'avancement de mes expérimentations, j'ai conclu qu'il me fallait un projet avec un aspect visuel et sonore qui représente l'univers social de ceux qui font la samba.

Ce projet est donc le résultat d'une recherche sonore, visuelle et sociale qui m'a emmené à une ambiance très colorée et ludique. Une imitation du processus d'apprentissage empirique qui a lieu dans la culture populaire sortie des bidonvilles.

L'accueil de ce cédérom auprès des musiciens et musiciennes et les amateurs de musique a été très positif et les commentaires que j'ai reçus pendant l'expérimentation du prototype m'ont beaucoup stimulé et incité à finir ce projet. Je suis sûr que ce programme peut apporter un éclairage différent sur l'interprétation des mélodies de samba. Je n'ai pas la prétention d'avoir élaboré la réponse finale pour toute question concernant ce sujet. Toutefois, l'interactivité contenue dans ce cédérom va contribuer d'une façon très positive et constructive à l'élaboration du vocabulaire musical de ceux qui l'utilisent comme source d'étude et d'inspiration.

APPENDICE

Didacticiel ludique d'initiation à l'interprétation des mélodies de samba

Grille d'analyse et protocole d'évaluation du prototype

et

Résultats d'enquête et retour critique sur le projet

Introduction :

L'approche que j'ai utilisée pour l'évaluation de mon prototype est plutôt qualitative. Le groupe témoin que j'ai constitué pour mon essai comprenait 15 personnes. Je ne le considère pas comme un grand groupe. Mais cette méthode m'a permis une gestion moins lourde, et donné l'opportunité de jeter un regard plus proche, intime et profond par rapport aux réactions de chacun des utilisateurs témoins. Il y avait des artistes peintres, musiciens et des personnes liées à d'autres activités professionnelles.

Je considère mon projet encore à l'étape de prototype. J'ai un module (le principal, l'initiateur de tout le concept) conclu à 75%. Il serait prématuré de vouloir l'évaluer sur tous les aspects, alors qu'il n'est pas encore assemblé au complet.

Toutefois, avec ce module, je peux vérifier si les voies empruntées pour atteindre mes objectifs sont les bonnes. J'ai pu, d'une façon globale, tester l'efficacité de ce projet dans l'état actuel.

Mes objectifs :

Le but de mon projet est d'aider les musiciens et les amateurs de musique à acquérir un langage rythmique de samba et à utiliser cette connaissance dans l'interprétation des mélodies, qu'elles soient de la samba ou un autre style musical.

Échantillon :

J'ai rencontré 15 personnes que j'ai choisies par catégorie. Mon intention était de rassembler différents types d'opinions et de discussions un à un.

Les trois groupes sont :

- a) Les musiciens qui peuvent lire les partitions;
- b) Les personnes qui connaissent assez bien l'informatique et le multimédia;
- c) Les artistes peintres, familiers ou non avec l'informatique.

Les utilisateurs, qui ont essayé mon prototype, ont été répartis de la façon suivante :

- 7 personnes dans le groupe a
- 4 personnes dans le groupe b
- 4 personnes dans le groupe c

Protocole :

L'essai était divisé en trois étapes :

Première étape :

L'utilisateur témoin était invité à découvrir et à essayer le didacticiel. Il était incité à le faire avec l'utilisation des écouteurs. En procédant ainsi, il pouvait se sentir moins intimidé par ma présence et plus libre pour jouer avec le prototype.

Ma présence se faisait discrète. Je l'observais de plus loin et de mon angle je ne voyais pas l'écran de l'ordinateur.

Cette étape s'est avérée très riche en informations. Le langage physique de chaque utilisateur, en réponse au prototype, pouvait me décrire à combien mon projet était d'atteindre son objectif. Les signes non verbaux du visage des utilisateurs étaient des données

très riches pour moi. Les personnes avaient une réponse très spontanée. Le temps passé sur le module m'a permis d'évaluer le degré d'intérêt suscité par le contenu et la facilité à comprendre l'interface, ainsi que les outils et les boutons d'interactivité.

Deuxième étape :

L'utilisateur témoin était ensuite invité à répondre par écrit au questionnaire. Mon objectif avec le questionnaire était de lancer une réflexion chez l'utilisateur pour passer à la troisième étape.

Les gens ont pris leur temps pour répondre aux questions, si on considère que à chaque question fermée, une question ouverte suivait. J'ai pu recueillir beaucoup de données et d'observations à propos de l'ergonomie visuelle et du menu, le niveau d'apprentissage par chacun et leur expérience ludique avec le prototype en général. Ils ont su répondre d'une façon positive et constructive aux questions.

Troisième étape :

Après avoir répondu au questionnaire, je débute une discussion avec l'utilisateur pour que je puisse apprendre plus de son expérience et de ses réflexions.

Ces réflexions initiées avec le questionnaire ont été enrichies par cette discussion. Pendant la conversation je prenais des notes et en même temps je pouvais pousser l'utilisateur à aller au bout de ses idées et de ses observations. Mes interventions étaient plutôt rares, pour ne pas influencer ses pensées.

Ce processus en trois étapes m'a permis d'aller chercher une variété plus grande d'informations de chaque utilisateur.

À la première étape, la personne ne pouvait être que spontanée. Si elle avait de la difficulté avec un rythme, elle cherchait à le changer.

À la deuxième étape, elle répondait au questionnaire et faisait une première réflexion sur le didacticiel, sans influence extérieure. Sa réflexion critique restait intime.

À la troisième étape, elle développait ses idées et me faisait part de ses réflexions. Je faisais peu de commentaires. Cette discussion, ainsi, donnait parfois naissance à de nouvelles observations et conclusions. J'ai pu aller chercher des points de vue au-delà des questions présentées dans le questionnaire.

Les données et la compilation :

J'ai attendu que tous mes témoins fassent leurs essais pour commencer à analyser les données. Il y avait trois niveaux : l'ergonomie perceptuelle, l'ergonomie cognitive et l'ergonomie communicationnelle.

J'ai formulé l'impression finale en transcrivant les réponses et en les classant par thèmes et commentaires. Ensuite, j'ai fait le classement et la synthèse de mes notes prises lors des discussions avec mes témoins.

Analyse :

Pour créer les graphiques interactifs, j'ai considéré les points suivants :

- 1) Environnement visuel stimulant
- 2) Pratiques des lignes rythmiques
- 3) Expérience ludique avec le prototype
- 4) Difficulté avec le menu
- 5) Besoin d'aide
- 6) Niveau d'apprentissage
- 7) Curiosité par rapport aux sons

J'ai divisé les utilisateurs en trois groupes distinctes : musiciens, non-initiés en informatique et experts en informatique.

Les sept points que j'ai considérés dans les graphiques sont les plus cohérents avec mon projet, les réponses-clés pour l'amélioration que je dois apporter à mon projet également. Les graphiques indiquent le pourcentage d'appréciation de chacun des trois groupes. Ensuite quelques commentaires :

- _ C'est un projet bien réussi, qui peut être compris par tous les âges. (Rodrigo, musicien)
- _ Le programme est bon, mais j'aimerais un peu d'explications sur les images des animations. (Lucas, musicien)
- _ Les animations et les éléments sont très bons. La souris du module animation n'est pas assez claire. (Robert, musicien)
- _ Enfin! Longtemps j'ai cherché comment décomposer les quatre temps de la samba! (Philippe, cuisinier)
- _ Les menus devraient être plus accessibles, tu devrais protéger ton programme, le produire commercialement pour le marché scolaire aussi et devenir riche! (Annoushka, peintre)
- _ La première page devrait avoir le même style graphique que les autres pages, qui me semblent être très efficaces (couleurs, traitement d'image). (Sandra, conceptrice de sites web)
- _ Que le contrôle reste accessible en tout temps. (Stephan, dessinateur)
- _ Approche très intéressante. Beau graphisme. (Jean, photographe)
- _ Changer les placements des sons sur le clavier. Faire un ajustement par rapport au délai de chaque son. Rajouter des menus qui sont animés (comme dans Word, par exemple). (Uwe, producteur et joueur de cithare).

Conclusion de l'évaluation du prototype :

Je conclus, dans un premier temps, que mon but de créer un didacticiel ludique est sur la bonne voie. Les utilisateurs ont eu une réponse très positive en ce qui concerne cet aspect. Par contre, j'ai réalisé qu'il est important de fournir plus d'explications à l'utilisateur sur l'objectif de ce logiciel. Je vais concevoir un module qui va s'intituler « à propos de ce cédérom », où on pourra trouver en lignes générales le matériel et l'objectif du programme.

Il faut rendre le menu plus dynamique, plus accessible et plus évident. Il est nécessaire de mieux traiter les sons de certaines touches pour avoir plus de précision entre les lignes rythmiques, les images et les sons de ces touches. Pour maximiser cette précision, il faut aussi diminuer la durée de chaque animation.

Je pourrais dire que les gens, unanimement, ont beaucoup aimé l'interface et l'ergonomie cognitive. Elle invite à l'exploration.

La mise en scène du module de base a pour objectif de renforcer l'aspect ludique; que les utilisateurs soient dès le départ invités à plonger dans l'atmosphère ludique et détendue du programme.

Les gens comprennent facilement l'interface. L'interaction s'installe très vite entre l'utilisateur et le logiciel. Toutefois, il y aura toujours des gens pour qui le multimédia interactif est un nouveau médium. Mais il saura certainement s'imposer et éduquer les gens à une nouvelle esthétique communicationnelle.

Bibliographie:

- ADOLFO, Antonio. *Brazilian Music Workshop*, Germany, Advance Music, 1993
- ADOLFO, Antonio. *Harmonia e Estilos para Teclado*, Rio de Janeiro, Lumiar Editora, 1994.
- ALENCAR, Edigar de. *O carnaval carioca através da música*. Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1985.
- ALVES, Henrique. *Sua Ex.a o samba*. São Paulo. Símbolo, 1976.
- ANDRADE, Mário de. *Dicionário Musical Brasileiro*. São Paulo, Edusp, 1989.
- BARTOLOME, Benassar. *Histoire Du Brésil (1500-2000)*. Paris, Ed. Fayard 2000.
- CANÇADO, Tania Maria Lopes. *An Investigation of the Development of Syncopation in Brazilian Tango / Choro*. Winchester, Virginia, Shenandoah Conservatory, 1999.
- CAVALCANTI, Maria Laura. Viveiros de Castro. Ed. Funarte, UFRJ. *-Dicionário de Música Popular Brasileira - Erudita, Folclórica e Popular*. São Paulo, Art, 1977
- COSTA, Haroldo. *100 anos de Carnaval no Rio de Janeiro*. São Paulo, Irmãos Vitale S.A. Ind. e Comércio, 2000
- DUMESNIL, René. *Le rythme musical*. Paris, La Colombe, 1949.
- FONSECA, Duduka & Weiner Bob. *Brazilian Rhythms for the Drumset*. New York, Manhattan Music Inc., 1991.
- LEITE, Marcos. *Canto Popular Brasileiro*, Rio de Janeiro, Lumiar Editora, 2001.
- LIMA, Rossini Tavares de. *Abecê do folclore*. São Paulo, Ricordi, 1972.
- MORAES, Eneida. *História do carnaval carioca*. Rio de Janeiro, Record, 1987.
- SALAZAR, Marcelo. *Batucadas de samba: como tocar samba*. Rio de Janeiro, Lumiar Ed., 1991.
- SANDRONI, Carlos. *Feitiço Decente*, Rio de Janeiro, UFRJ, 2001.
- SERGI, Antonio. *Exercícios básicos para tocar samba*, Rio de Janeiro, Irmãos Vitale, 1979.
- SÊVE, Mário. *Vocabulário do Choro*, Rio de Janeiro, Lumiar Editora, 1999.

SOARES, Maria Teresa Mello. São Ismael do Estácio - *O sambista que foi rei*. RJ, Funarte, 1985.

TINHORÃO, José Ramos. *História da Música Popular Brasileira - Samba*. São Paulo, Abril Cultural, 1982.

VIVACQUA, Renato. *Música Popular Brasileira: histórias de sua gente*. Brasília, Thesaurus, 1984.

Sites Internet:

African Mask History and Meaning

http://www.rebirth.co.za/African_mask_history_and_meaning.htm

Art africain, les masques africains photos

http://www.danse-africaine.net/art_africain/masques_africains1.htm

Artoc - Posição da Cuíca na Bateria

<http://www.artoc.hpg.ig.com.br/bateria.htm>

Baião

http://cliquemusic.uol.com.br/br/Generos/Generos.asp?Nu_Materia=2

Brésil patrie des peuples

<http://www.ciafb.com/>

Cafemusic.com.br - Pandeiro Popular Brasileiro

http://www.cafemusic.com.br/cafe_links.cfm?endereco=http://www.pandeiro.pro.br&nome=Pandeiro%20Popular%20Brasileiro

Clementina de Jesus

<http://samba-choro.com.br/s-c/clementina.html>

Cuica Page

<http://www.congaplace.com/instrument/cuica/cuica.php>

Embassy of Brazil – Ottawa

<http://www.brasembottawa.org/fr/culture/music.html>

Enciclopédia Musical Brasileira

<http://www2.uol.com.br/encmusical/index.html>

Feitiço, Mistério e Blabláblá

<http://www.samba-choro.com.br/s-c/tribuna/samba-choro.0107/0412.html>

Flash Kit: Flash Kit Movies Home
<http://www.flashkit.com/movies/>

Flash Player - Free Flash Games, Animations
<http://www.flashplayer.com/>

Getty Images - Imagebank -
<http://creative.gettyimages.com/imagebank/>

História do Samba
<http://www.geocities.com/chaleregina/Historia/Historiadosamba.htm>

Histoire du Carnaval (Salvador - Carnaval)
http://www.bresilpassion.com/articles/Carnaval/Salvador/Histoire_du_Carnaval_ar80_page1.html

Jeux gratuits en flash avec Jeux.com
<http://www.jeux.com/>

Kodály method
<http://www.thecanadianencyclopedia.com/index.cfm?PgNm=TCE&Params=Q1ARTQ0001864>

Le candomblé expliqué pour la guitare
<http://perso.wanadoo.fr/batida.musiquedubresil/candombl%E9.htm>

Liste des chansons françaises inspirées par la samba
http://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_des_chansons_fran%C3%A7aises_inspir%C3%A9es_par_la_musique_br%C3%A9silienne

MESTInteractive Tour
<http://www.roland.co.uk/intdemo/rs70/index.html>

MESTKids Domain Music Games
<http://www.kidsdomain.com/games/music.html>

MESTMusic Notes: An Interactive Online Musical Ex
<http://library.thinkquest.org/15413/>

MESTPG Music Inc. - Band-in-a-Box, PowerTracks
<http://www.pgmusic.com/>

Music Games
<http://www.pedaplus.com/games.html>

Music Theory On Line - Online Resources

<http://music-theory.com/fonts.html>

NósAchamos! Música – Part

<http://NósAchamos!%20Música%20-%20Partituras/>

Percussão.com.br Bem-vindo

<http://www.percussao.com.br/home/>

PG Music Inc. - Band-in-a-Box, PowerTracks Pr...

<http://www.pgmusic.com/>

Photo Objects - Royalty-Free, Low Cost, High ...

<http://www.photoobjects.net/en/>

Pianographique

<http://www.pianographique.com/>

Portal Marisa Cajado

<http://www.marisacajado.com/ataulfoalves.html>

Samba

http://cliquemusic.uol.com.br/br/Generos/Generos.asp?Nu_Materia=26

Samba: Part 1 by Alex Pertout

<http://pertout.customer.netspace.net.au/sambapart1.htm>

Sandroni sobre samba

<http://www.sibetrans.com/trans/trans2/sandroni.htm>

Solfège et rythme - Wikipédia, l'encyclopédie...

http://fr.wikipedia.org/wiki/Solf%C3%A8ge_et_rythme

Soundstoys.net

<http://www.soundstoys.net/a/indexa.html>

Support - Tutorials and How-To's – Article

http://www.pgmusic.com/article_convert.htm

The Language of New Media

<http://www.manovich.net/LNM/index.html>

Tekool.net- { _ FLASH _ } - Virtual

http://www.tekool.net/development/flash/virtual_synth/index.html

UOL Sites

<http://sites.uol.com.br/>

Wav Central: Wav Files and Sound Files Database

<http://WavCentral.com/>

Yazo.net

<http://www.yazo.net/>

Ze's page

<http://www.zefrank.com/>