

Jeu est un autre

Pièce pédagogique pour effectif variable

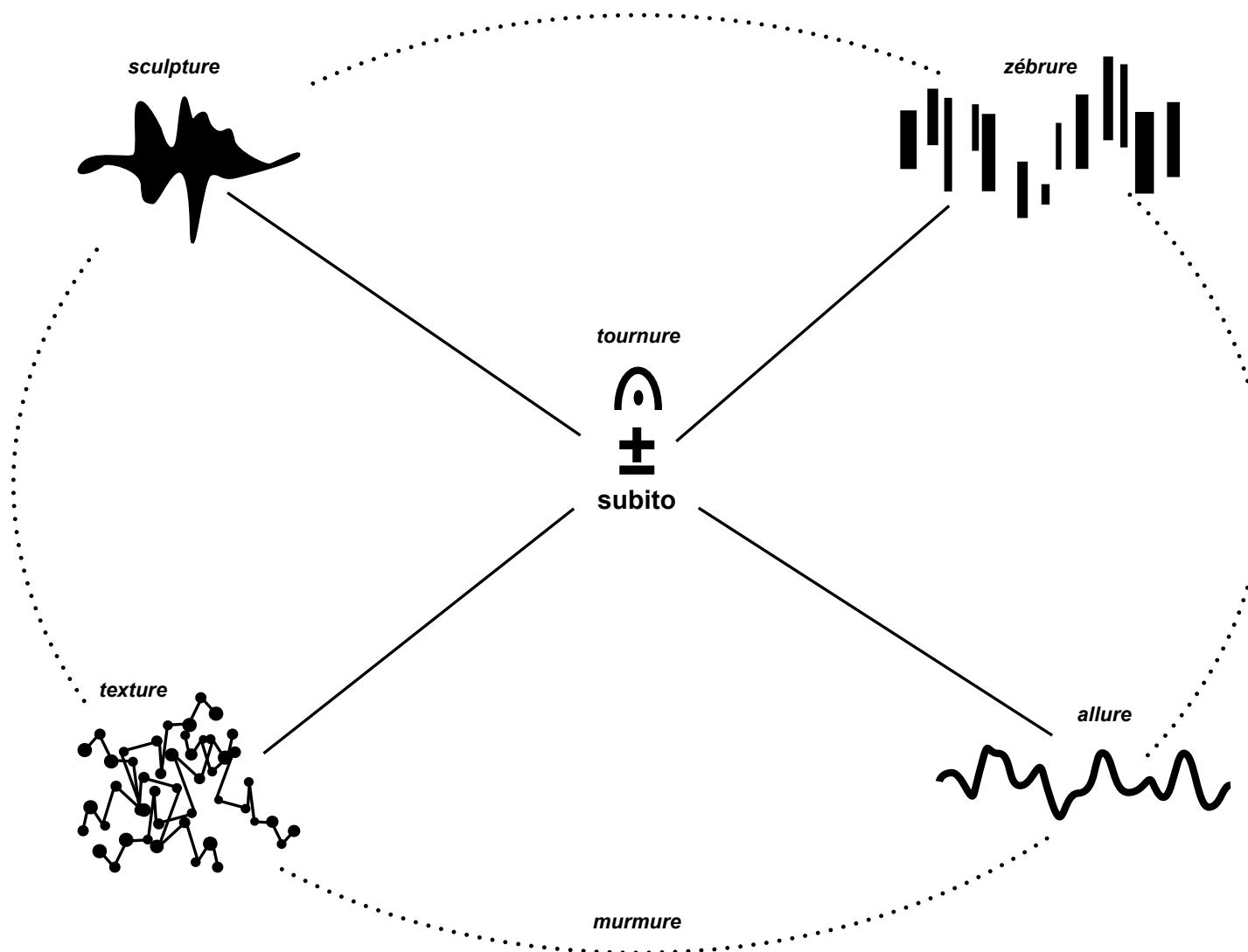
Proposition de plan de travail pour le Labo Junior du

CEMOD - Saint-Dié-des-Vosges

Ensemble XXI.n

Vincent-R. Carinola, septembre 2016

Jeu est un autre



Jeu est un autre est une pièce pédagogique basée sur l'écoute, l'invention sonore et le geste instrumental ou vocal, pouvant s'adapter aux élèves de musique de tous les cycles.

Il propose une partition graphique permettant d'organiser des idées musicales développées au cours d'ateliers d'improvisation et donnant une place importante à la créativité et à la personnalité de l'élève.

Il intègre la possibilité de jouer avec son "reflet virtuel", l'ordinateur, dans un dialogue entre l'instrument (ou la voix) et la machine, qui agit comme un robot qui "improvise" sur les propositions de l'élève.

Matériaux de départ

A préparer pour les ateliers, pour chaque élève :

- Diverses pièces déjà bien connues, avec les partitions si possible.
- Un ou plusieurs textes que nous enregistrerons et qui intéressent particulièrement l'élève. Ils peuvent aller de la poésie à la recette de cuisine, en passant par de la bande dessinée, des récits de voyage...

Ces matériaux de départ peuvent être complétés avec

- Des documents sonores de toute sorte : extraits de films ou des musiques en mp3, émission télé, documentaire ou enregistrements personnels.
- Des "corps sonores" : des objets autres que les instruments pour créer des sons qu'on aime entendre. Par exemple : deux verres entrechoqués, un rouleau de scotch, un ballon de baudruche, des billes, une casserole...

Figures

Partant des matériaux apportés, nous commencerons par travailler, avec son instrument ou la voix, sur les différentes figures indiquées dans la partition graphique, puis on développera des courtes séquences composées sur chaque figure. L'élève pourra dès lors s'entraîner à passer d'une séquence de figures à une autre.

Sculpture : Il s'agit de transformer une figure de base en accentuant très fortement le profil, c'est-à-dire, en la jouant avec une variation très appuyée et concentrée du contour dynamique, mélodique ou du timbre. La même figure donne lieu à des variations de vitesse, de registre, d'intensité ou de timbre.

Zébrure : La figure de base est découpée en sons (ou *gruppetti*) courts, pulsés. Le tempo bouge toujours très doucement et chaque son doit avoir une couleur ou une dynamique différente du précédent, comme si l'on marchait dans un chemin accidenté. On peut ainsi jouer avec un extrait musical connu, mais en le découpant en bribes et en le bouclant.

Allure : Il s'agit de travailler l'évolution dans le temps d'un son unique ; une note, un frottement, un souffle, un accord... On le fait évoluer doucement en hauteur (un vibrato lent et irrégulier), en dynamique (variations de nuances), en vitesse (un trille plus ou moins rapide), en timbre (une couleur plus ou moins brillante), etc. Le mieux étant, bien sûr, de jouer avec tous les paramètres à la fois...

Texture : jeu très rapide et varié donnant l'impression d'un jeu aléatoire, de préférence piano, mais des éclats sont aussi possibles. Il est troué par des silences. Ceux-ci sont très importants dans cette figure.

Tournure : Il ne s'agit pas d'une figure à proprement parler, mais d'un changement soudain des autres figures. Par exemple, un son *forte* devient *pianissimo subito*, un tempo peut s'accélérer ou ralentir soudainement, une note change de couleur et/ou d'intonation et de dynamique, un son pur se change brusquement en son criard, etc.

Murmure : le passage d'une figure à une autre se fait en traversant un chemin habité par des murmures. Il faut ici trouver, dans le jeu instrumental et vocal, ce qui s'apparenterait le plus à une histoire que l'on raconterait très doucement, en chuchotant. On peut utiliser le texte apporté parmi les matériaux, mais il n'est pas nécessaire qu'on en comprenne chaque mot.

Conduite

Deux versions sont possibles : une sans électronique, en solo ou duo, l'autre avec électronique en solo. La durée est de 2' environ, mais peut varier en fonction du contexte.

On parcourt la partition comme une carte, en suivant les pointillés pour passer d'une figure à l'autre et en modifiant le sens de la déambulation librement. On peut passer plusieurs fois par le même endroit.

Version avec électronique

Tous les matériaux devront être enregistrés, formatés et intégrés dans le répertoire ad hoc.

La partie électronique consiste en un logiciel qui "joue" avec les matériaux proposés suivant un parcours qu'il compose en direct. Ce parcours est visualisé sur l'écran de l'ordinateur comme une partition en train de s'écrire en direct. L'élève peut le suivre précisément ou jouer son propre parcours en contrepoint.

Restitution

Lors de la restitution, on peut alterner des pièces acoustiques avec des pièces avec électronique, comme une suite de variations ou de différentes versions de la même pièce. Il faut la construire selon le nombre des élèves qui y travaillent.