



Agis'sons

Des variables pour enrichir les productions sonores

Associer Reproduire Inventer Répéter
Juxtaposer Émerger Contraster Disperser
Transformer Superposer Fusionner Déstructurer
Occulter Varier Alternier
Intervenir Isoler

Le document suivant propose un ensemble de variables exprimées en verbes d'action, qui permettent d'enrichir le sonore. Il s'inscrit dans deux des étapes de la démarche de création (cf. tableau).

Il suppose un travail préalable de collecte ou d'inventaire de la matière sonore disponible, propre à engager dans une démarche « cré'active ».

Si l'exploration est essentielle, elle nécessitera par ailleurs enrichissement, diversification. Elle supposera d'affiner le geste vocal et/ou instrumental, d'effectuer des choix en fonction de l'intention initiale. La réécoute et l'analyse collective seront déterminantes pour conduire à la structuration du projet artistique et à sa restitution.

Les variables qui suivent, non priorisées, sont assorties de quelques propositions d'activités que l'enseignant pourra décliner à souhait.

La démarche de création sonore

Contextualisation	Investigation	Approfondissement	Choix	Structuration	Évaluation
IMPULSER	EXPLORER	ENRICHIR	ARGUMENTER	CONSTRUIRE	RESTITUER
Projet Une intention pédagogique. Une commande... Une écoute d'œuvre. Un inventaire de la matière sonore disponible. Voix Instruments Matériaux	Des consignes pour orienter, guider. De l'intention au son. Tatonner Encourager la multiplicité des propositions.	Contrôler, maîtriser le geste musical. Les réponses sont enrichies par le jeu des variables : Intensité Hauteur Timbre Durée Introduire des références culturelles* *Peut s'envisager en début ou en fin de processus.	Négocier... Quelles étaient les consignes ? Le projet ? La commande ? Faire des choix.	ORGANISER LES ELEMENTS SONORES dans le temps, l'espace. Articuler les réponses individuelles et collectives. Mutualiser	Observer Analyser Garder trace Se confronter à un regard extérieur. Se ré-écouter
	EXPÉRIMENTATION/EXPRESSION		EXPRESSION/CRÉATION		

ACCUMULER

Dans une idée de verticalité, **les éléments sonores évoluent simultanément**. Les départs peuvent être simultanés ou décalés dans une accumulation d'entrées successives de phrases musicales (principe de tuilage).

Paquets de mots

Un élève « lance » son prénom avec une certaine qualité dynamique et le répète en essayant de garder la même dynamique. À tour de rôle, les enfants entrent dans le jeu en reprenant le même prénom avec une dynamique différente et d'une manière obstinée. Le jeu s'arrête au dernier exécutant.

Variante : former plusieurs cercles de 5 à 10 élèves. Le principe est conservé, mais lorsque le cercle est parcouru entièrement un nouveau passage commence et chacun doit changer sa dynamique.

Le canon rythmique

Le canon mélodique

ASSOCIER

Idée d'horizontalité – Idée de verticalité → Simultanéité

Association de bruits complémentaires ou très différents

Choisir dans un paysage sonore deux ou plusieurs éléments, on peut les imiter ou les enregistrer afin de les associer :

- cris de mouettes sur fond de mer ;
- voix sur bruits de pas ;
- grincement de porte et vent ;
- bruit de locomotive à vapeur et bourdonnement d'abeille ;
- froissement de feuilles d'arbres et coup de marteau sur du métal ;
- coups de klaxon et eau qui coule.

Association de plusieurs plans sonores

Diviser la classe en deux groupes, un groupe pourra choisir une cellule rythmique répétée en ostinato, l'autre groupe improvise librement, d'une façon mélodique, sur des syllabes ou des voyelles.

Variante avec des instruments à percussion ou mélodiques.

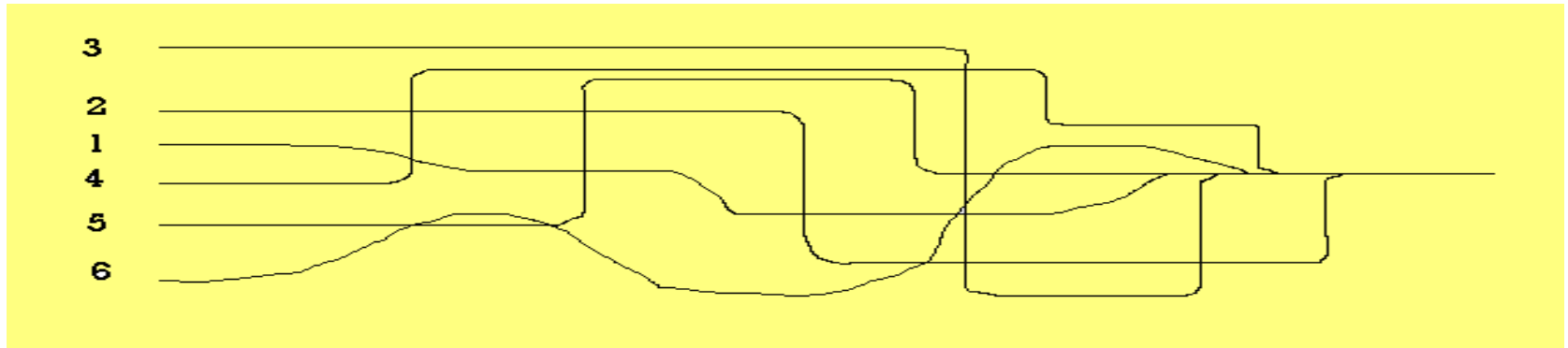
CONVERGER

Idée de verticalité → Aller d'une masse sonore vers un unisson

Fusionnement

Partir d'un accord vocal libre en attaquant tous ensemble. Puis chacun cherche à se rapprocher par glissement du son de ses voisins pour parvenir à un unisson.

Variante: aller vers une cellule rythmique ou une vitesse de pulsation commune.



ÉMERGER

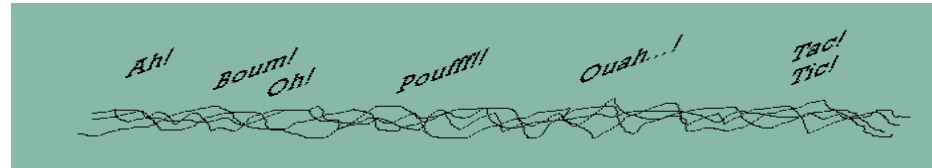
Idee de verticalité → trame sonore + apparition brusque de sons ponctuels

Créer une trame sonore et y associer des événements ponctuels.

La trame sonore peut être grave ou aiguë, les émergences inverses aiguës ou graves.

Jeu du saut:

les élèves sont accroupis, ils émettent tous un bruit pour former un tapis sonore. Chacun peut se lever rapidement (comme un ressort) en émettant un son bref avec la voix. L'émergence peut être un cri, un mot, un objet sonore.



Suspension: on choisit de jouer, avec les enfants, une trame sonore composée de différents timbres d'instruments sauf les instruments en métal (clochettes, grelots, triangles, crotales,...) qui serviront pour les émergences (non plus sons ponctuels mais prolongés). Une variante de cette activité peut se réaliser avec des objets sonores autres que des instruments manufacturés.

Jeu autour d'une poésie: au moment de l'étude d'une poésie, choisir quelques mots importants du texte, les inscrire dans une bulle au tableau (peu importe l'ordre).

Tous les élèves lisent la poésie à voix basse mais avec expression, constituant ainsi la trame sonore ; quatre ou cinq élèves choisis prennent l'un des mots retenus au tableau, le crient, le chantent, lui donnent une inflexion, ...

Lors de ces activités les émergences peuvent apparaître de manière prédéterminée, de manière orchestrée (au signe d'un chef) ou de manière aléatoire.

IMITER

Un élément sonore de source naturelle

Les éléments :

Air : imiter le vent, avec la voix, le souffle, en agitant une feuille de papier, en grattant la surface d'un tambourin, etc.

Eau : imiter la pluie avec les doigts sur la table ou sur des tambourins : quelques gouttes, de plus en plus, ... beaucoup de gouttes ... de moins en moins ... la pluie s'arrête ...

Les animaux

Un élément de source artificielle

D'origine mécanique (moteurs, machines, outils, etc.).

Des sons électroniques, ordinateur, etc.

Avec la voix, le corps, les objets sonores (collectés, fabriqués et/ou manufacturés) et un enregistreur.

INTERVENIR

Idée de verticalité → effet sonore surprise

Intervenir dans un environnement sonore

Choisir un environnement sonore (forêt, cour de récréation), en y faisant apparaître ponctuellement un bruit ou un son étranger enregistré par ailleurs (bruit de train, d'animaux). Le montage peut se faire en collectif ou par petits groupes sur un ordinateur à l'aide d'un logiciel de traitement du son.

CONTRASTE

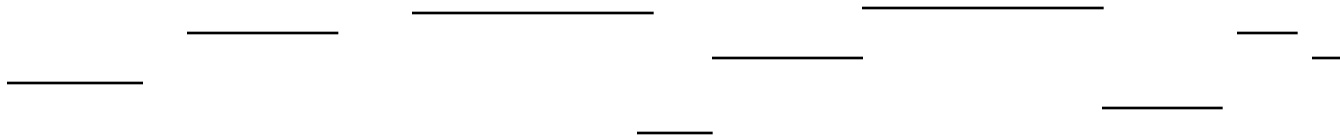




JUXTAPOSER

Parcours sonore horizontal

Action de placer ou d'émettre des sons ou séquences de sons les uns à la suite des autres.



Les sons peuvent être longs ou brefs, serrés ou lâchés, plus ou moins rapprochés. L'ordre des sons peut être laissé à la liberté du « chef d'orchestre ».

Exemple de parcours sonores

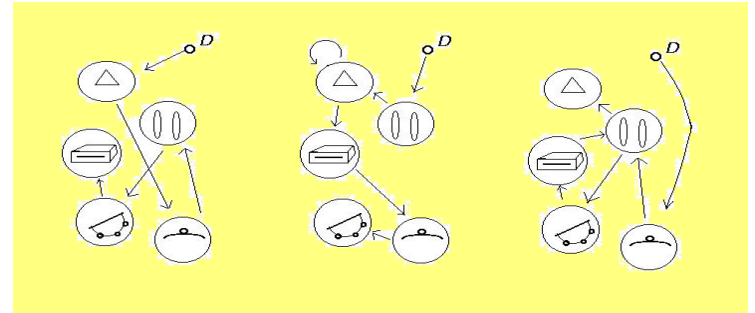
Jeu du relais sonore : les enfants, assis en cercle, vont jouer d'un objet sonore ou chanter à tour de rôle un son, une syllabe, un mot, etc., ou frapper une cellule rythmique différente. Il s'agit de varier les sons en ***gardant une continuité musicale***.



Agis'sons

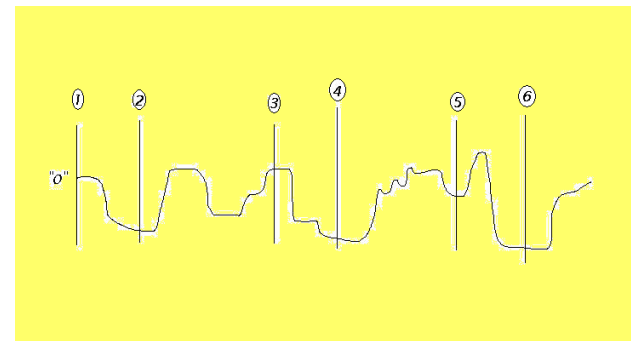
Enchaînement d'événements sonores :

à partir d'un codage d'objets sonores, proposer aux enfants différents cheminements à travers un trajet graphique ; les enfants sont répartis en plusieurs groupes d'« instrumentistes ».



Jeu de pas : chaque élève, à tour de rôle, essaie de trouver un mode de déplacement : pas glissés, pas sautés, pas courus, à cloche-pied, pas réguliers, piétinements, pas sur différents supports (parquet, tapis, linoléum, papier, etc.). Demander aux élèves, par petits groupes (cinq enfants), de trouver un enchaînement cohérent des différentes dynamiques expérimentées auparavant.

Fil d'Ariane : en cercle, chaque élève chante, à tour de rôle, une « arche » mélodique. Les différents mouvements mélodiques doivent s'enchaîner les uns aux autres avec le minimum de rupture. Variantes : utiliser des sachets plastiques, des coquillages, des feuilles.



RÉPÉTER

Réitérer l'élément sonore de manière identique et régulière: l'ostinato

Il peut être rythmique ou mélodique.

Réitérer l'élément sonore en le transformant

Changer le grain : son lisse en son granuleux.

Au moyen d'un magnétophone ou d'un ordinateur : changer la vitesse, ajouter de l'écho, inverser le sens de lecture de l'élément sonore enregistré.

Avec des variations : principe du thème et variations.



Agis'sons

Tuilage de bruits

Chaque élève choisit un objet sonore différent, et la façon d'en jouer. Même principe que précédemment, chaque instrumentiste répète obstinément.

Variante avec plusieurs cercles.

Trame sonore

Sorte de tissu sonore, de texture qui peut être le résultat d'amalgames divers : voix (murmurée, chantonnée, etc.), papiers (déchirés, frottés, tapés, etc.), bouteilles plastiques (déformées, grattées), avec la bouche (souffler, claquer la langue).

Variation des paramètres (intensité, densité, tempo, durée, etc.).

Faire évoluer la trame sonore dans le temps.

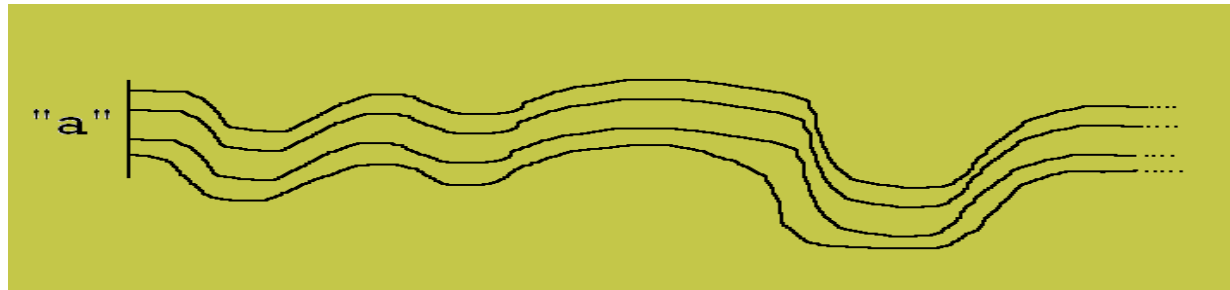
Agencer des trames sonores, en les juxtaposant (juxtaper par exemple une trame de frottés, une trame de tapotés, une trame de murmures, etc.).

SUPERPOSER

Idée de verticalité → simultanéité – mobilité

Lignes parallèles – Vagues

À partir d'une voyelle différente, chaque élève choisit de le chanter à une hauteur choisie par lui. Le chef d'orchestre utilise la main pour diriger. Les élèves commencent simultanément et suivent, en épousant le tempo, les mouvements ascendants ou descendants de la main.



Les trames sonores

Superposer deux (ou plus) trames sonores différentes.

Variantes avec départ simultané ou décalé.