

# Quelques pistes de procédés de composition

## pour enrichir la création sonore :

que ce soit de la création sonore à partir d'un matériau vocal, instrumental ou numérique (sur audacity par exemple)

### 1 - Répéter : idée d'horizontalité, répétition d'un élément sonore choisi

- **réitérer un élément sonore choisi** : de manière régulière ( en créant un ostinato qui peut être rythmique ou mélodique),(principe de boucle) en suivant une formule rythmique, ou de manière aléatoire, ou irrégulière
- **en faisant varier les paramètres** : de timbre, intensité, durée, hauteur, densité (par exemple de un à plusieurs, de manière progressive, en alternance), tempo (vitesse d'exécution)
- **transformer l'élément sonore initial** : changer le grain : son lisse, son rugueux; changer la vitesse, ajouter de l'écho, inverser le sens de lecture... avec un ordinateur
- **répéter en écho** en créant des alternances : chœur/soliste, un/plusieurs

### 2 - Juxtaposer : idée d'horizontalité

Il s'agit de l'action de placer des sons ou séquences de sons les uns à la suite des autres.

- **mouvements perpétuels** : choisir cinq sons (ou plus) et les répartir aux élèves dans un ordre établi. Un chef d'orchestre sollicite chaque groupe en respectant l'ordre choisi. Il pourra faire varier la durée, l'intensité des sons émis.
- **mélisme** : même jeu mais l'ordre des sons est laissée à la liberté du chef d'orchestre ou du compositeur.
- **parcours sonores** :
  - tous les jeux de relais où les élèves sont placés en cercle et vont jouer ou chanter à tour de rôle un son, une syllabe, un mot ou jouer avec un objet sonore : notions de vitesse, d'enchaînement (en donnant ou non une place au silence).
  - en jouant avec des sons ponctuels, très brefs, et leur espacement dans un parcours (très rapproché, moins rapprochés, peu rapprochés) on pourra établir avec les élèves des jeux permettant de mettre en évidence cette notion de juxtaposition, tout en jouant sur les autres paramètres musicaux (intensité par exemple, hauteur si on se sert de la voix..)

### 3 - Accumuler : idée d'horizontalité

- **jeux d'accumulation** : dispositif d'improvisation où les enfants les uns après les autres s'ajoutent à la masse sonore qui va croître puis décroître, jouant sur la densité du son. Le volume sonore va varier mais les acteurs eux, doivent garder la même intensité. Les enfants sont en demi-cercle. D'abord un enfant lance un son, puis le deuxième, puis le troisième et ainsi de suite, chacun continuant dès qu'il a commencé. On va ainsi jusqu'au bout du rang, puis on revient en arrière, c'est-à-dire que chacun se tait progressivement ce qui crée un phénomène de désaccumulation.
- **jeux de tuilage** : même dispositif où les élèves sont placés en cercle et produisent avec la voix ou un objet sonore un son tour à tour. L'élève 1 ne s'arrête que lorsque l'élève 2 a commencé en créant un tuilage dans lequel le silence n'a pas sa place. Variante : on peut décider de manière aléatoire de créer deux ou trois silences dans la séquence sonore.
- **Jeux de crescendo – decrescendo** : les enfants sont en demi-cercle. Ce travail permet les "piano et les forte" et vise à utiliser les intensités ; les enfants devront augmenter ou réduire leur volume

sonore en fonction du geste signalé par le chef. Les mains indiquent par un espace plus ou moins grand, si le son est faible ou fort, s'il varie en puissance ou non. Le matériau sonore sera un mot, une voyelle, une consonne voisée.

#### **4 - Superposer : idée de verticalité (simultanéité-mobilité)**

- **Jeux de clusters** : au signal de départ, chaque enfant produit et tient un son sur une hauteur de son choix ; à chaque nouveau départ, chacun doit changer sa hauteur (plus aigu ou plus grave)
- **Jeux de trame** : les enfants sont en rond (petit groupe). Il permet aux enfants de dire une syllabe ou un mot à son propre rythme mais en étirant le son. On doit entendre comme une trame constituée de sons longs. Tout à coup un enfant resserre la syllabe ou le mot en un son très court, signal pour que tous s'arrêtent. De nouveau la trame repart et ainsi de suite. Cette séquence reproduite plusieurs fois, exige des enfants une écoute attentive du temps musical, c'est-à-dire qu'ils doivent sentir le moment où la trame a assez duré pour pouvoir l'interrompre et le temps de silence nécessaire avant de recommencer. Ce jeu se fait sans chef d'orchestre.
- **Jeux de vagues** : clusters que l'on fait monter et descendre au geste du meneur. À partir d'une voyelle différente, chaque enfant choisit de la chanter à une hauteur. Le chef d'orchestre utilise la main pour diriger. Les élèves commencent simultanément et suivent les mouvements ascendants ou descendants de la main.

#### **5 - Emerger :**

- **Jeux d'émergence** : le groupe produit une nappe sonore de faible intensité, constituée de sons continus (chchch..., ssssss..., ououou..., vvvvv...) / des enfants désignés ou non interviennent ponctuellement pour émettre une formule sonore différente dont les caractéristiques auront été déterminées à l'avance ou laissée à la libre improvisation.
- **Jeux de grappes de sons** : décider d'un type de son. Dans le silence lorsqu'un élève (non désigné) le décide il produit le son, et tous les autres doivent produire le leur le plus vite possible en écho. Il s'agit d'un jeu qui fait émerger l'importance du silence et c'est l'aspect aléatoire qui est le maître.

#### **6 - Converger : idée de verticalité (aller d'une masse sonore vers un unisson)**

- **fusionnement** : partir d'un accord ou cluster avec attaque simultanée (chaque élève choisit de chanter le son, la note qu'il souhaite) puis, chacun cherche en changeant le son par petits intervalles, à se rapprocher des voisins de façon à converger vers un unisson.

#### **7 - Disperser : idée de verticalité (inverse aller de l'unisson vers une masse sonore)**

- Ce jeu est l'inverse du fusionnement.

### **Liste des paramètres sur lesquels on peut jouer :**

**Jouer sur hauteur** : contrastes grave/ aigu ; sirènes ; chanter sur une mélodie connue...

**Jouer sur timbre**, expression et couleurs, morphologie du son

**Jouer sur la durée** : dire à toute vitesse, très lentement, travailler un seul mot en écho, en ostinato

**Jouer sur l'intensité** : du chuchotement au hurlement

**Jouer sur la rythmique** : insertion d'onomatopées, rythmer les formules sonores

**Jouer sur la forme :**

- |              |                      |
|--------------|----------------------|
| x Tuilage    | x Accumulation       |
| x Canon      | x Entrées aléatoires |
| x Alternance | x Dialogues          |
| x Succession | x Solo               |

x Superposition  
x Jaillissement / Emergence

x Densité  
x Ruptures