

Improvisation, ou plus simplement... musique

Musique dont la partition se crée en temps réel, selon des consignes de base induisant les structures.

Reflets de cours, comme ils se sont déroulés

Jeu avec le mobilier de l' "espace salon"	2
Jeu avec l'espace "aérien"	3
Jeu avec le mobilier	4
Jeu avec une surface murale.....	5
Jeu avec un accessoire mobile	6
Jeu avec l'espace de la pièce et ses composants et occupants... ..	7

Table de jeu, cartes sur table

Jeu avec le mobilier de l' "espace salon"...

Essai d'un nouveau jeu avec des cartes supports.

Sur des petits post-its (*larg. env. 2cm, long. env. 6 cm.*), sont écrites des consignes simples de jeu (graphique / signes musicaux).

Chaque participant reçoit une carte sur laquelle sont fixés 4 post-its consignes

Les participants sont assis autour d'une "table de jeu" [*s'il y a un piano, se placer de manière à intégrer au mieux le(la) pianiste au jeu.*]

Déroulement du jeu:

Comme pour un jeu de carte lors duquel chaque joueur joue sa à tour de rôle sa carte, en fonction de celle qui a été jouée par le précédent, chacun joue une de ses consignes, en fonction de celle qui a été jouée précédemment.

Plusieurs variantes:

- Jouer un tour après l'autre, chacun comme un mouvement spécifique de morceau
- Jouer en tournant, plusieurs tours de suite
- Jouer avec la possibilité de chevauchement, le joueur suivant pouvant commencer pendant que le précédent est en train de terminer le sien.

D'autres variantes sont possibles, qui n'ont pas été explorées lors de cet atelier

→ En gardant l'idée de ce jeu et de la consigne de tourner dans un certain ordre, jouer cette fois sans le support des cartes

→ Même consigne, mais dos à dos, en développant encore le contact auditif.

(enregistrement des dernières parties)

["Sans les cartes", mais selon les consignes précédemment explorées, les élèves se trouvent plus libres, tout en gardant une certaine structure au morceau, induite par les consignes restrictives et directives des cartes]

[Sur les quatre participantes, trois avaient l'habitude de démarches improvisées, la pianiste non; elle était ici quelque peu submergée par la nouveauté de la démarche; il aurait fallu prendre le temps d'une démarche "d'initiation", ce qui ne s'est pas trouvé dans les circonstances de cet atelier.

Cela interroge sur les nécessités d'aborder un vaste éventail de démarches tout au long de la formation, et ce dès les débuts...]

Camille (clarinette), Ludivine (clarinette), Adeline (flûte)

Ballons consignes

Jeu avec l'espace "aérien"...

Une dizaine de ballons sont suspendus au plafond de la pièce; sur les ballons sont indiquées des consignes de jeu (graphique, signe musical ou mot).

Entrer dans la pièce, et jouer selon les consignes découvertes sur les ballons.

→ Si dans le cas présent les consignes étaient déjà proposées et inscrites, il serait intéressant que les participants élaborent et placent les consignes eux-mêmes, et découvrent celles proposées par les autres participants.

Camille (clarinette), Ludivine (clarinette), Adeline (flûte), puis Rose (flûte)

Partition de Table

Jeu avec le mobilier...

Sur une tablette sont disposés différents objets choisis, et disposés spécifiquement.

Consigne: jouer selon cette "partition" d'objet

Dans un premier temps en solo, successivement par chacun des participants.

Lecture "au premier degré", avec un déroulement linéaire et régulier du temps, en jouant sur les longueurs, hauteurs et textures proposées par les objets rencontrés.

Lecture "développée", en prenant du temps pour développer l'idée suggérée par les différents objets

Jeu en canon

Jeu en simultané

Jeu dirigé:

Une personne indique la progression du temps au long du "parcours" partition

Une personne dirige le groupe avec comme "réservoir" d'éléments de jeu les éléments de la "partition".

[La structure donnée par les objets donne une spécificité qui reste au travers des différentes interprétations "développées", ou "au premier degré"]

Selim (clarinette), Rose (flûte)

Ecran sonore

Jeu avec une surface murale...

Projection sonore...

Un espace "écran" au centre d'un mur

Des cartes "consignes" autour

[Souffle déterminé / longueur paisible / Babil intermittent / Echos de l'entendu /
Mélodies enveloppantes / Déchirement isolé / Eclat furtif /]

Jeu: inscrire des sons sur l' "écran" en s'inspirant des consignes des cartes fixées
autour de celui-ci.

Etre précis dans l'interprétation de ses choix.

- Chacun choisi une seule carte, et joue en interaction avec l'autre; découvrir la
carte choisie par l'autre
 - ...
-

Selim (clarinette), Rose (flûte)

Dé compté

Jeu avec un accessoire mobile ...

Un dé

Joueurs face à face

Lancer le dé: successivement, chacun joue un nombre de notes/sons correspondant au nombre indiqué par le dé. Chaque intervention est un morceau en soi, avec début et fin déterminés, le tout géré en fonction du nombre de notes/sons.

Le dé est par terre: le joueur qui joue en premier le "shootera", et le dernier à avoir joué commencera.

Dé à 6 faces, → 12 faces

Selim (clarinette), Rose (flûte)

Cartes pour pièce

Jeu avec l'espace de la pièce et ses composants et occupants...

Des cartes sont déposées au pied d'un mur, avec sur chacune inscrite une consigne de jeu à réaliser dans l'espace à disposition:

[Détecteur de mouvement... / Pas et démarches - traversées caractérisées / Fils sonores à travers la pièce / A la recherche du minuscule / Instant répété]

Choisir une des cartes et la réaliser...

Ce jeu prendrait plus de consistance et d'intérêt avec plus de participants... et d'auditeurs