

ESA Le 75, Woluwe-Saint-Lambert.

Cours de création sonore : performance collective.

5 octobre 2015.

La séance va se dérouler sans dire un mot,
avec la plus grande écoute possible.

Ce document projeté sera notre seul guide.

En groupe,
nous allons interpréter des phrases sonores,
de courts mouvements
dont la longueur,
les textures
ou les variations
seront indiquées
par des instructions simples.

Nous procéderons selon 4 types d'instructions.
Voici le déroulement de la séance :

préparation (installation et disposition des objets)

- Téléphone arabe
- Textures sonores

pause

- Partitions graphiques
- Formes vocales

Assis en tailleur,
nous formons un cercle
au centre de la pièce.

Vous disposez de différents objets
capables de produire un son
de longueur variable.

Nous classons ces sons en 2 familles :

les sons **COURTS**

(percussifs, claqués, cognés, etc)

les sons **CONTINUS**

(actionnés par un mouvement continu,
mécanique ou électrique,
frottés, soufflés, tamponnés, etc)

Téléphone arabe

Sur le mode du téléphone arabe :
exécutions successives d'un motif sonore simple.

Mots-clé : écoute, dialogue, individuel, réactivité, répétition.

Téléphone arabe

01. Chacun se munit d'un objet produisant un son **COURT**.

Je propose un phrasé, le suivant le reproduit, et ainsi de suite jusqu'au dernier du cercle.

Téléphone arabe

02. Même schéma :
un phrasé simple est proposé
puis répété successivement par chacun,
mais **le plus rapidement possible.**

Téléphone arabe

03. Chacun se munit d'un objet produisant un son **LONG**.

Je propose un phrasé, le suivant le reproduit, et ainsi de suite jusqu'au dernier du cercle.

Téléphone arabe

04. Même schéma :
un phrasé simple est proposé
puis répété successivement par chacun,
mais **le plus rapidement possible.**

Textures sonores

Interprétation collective d'ambiances texturées.

Mots-clé : écoute, réactivité, collectif, ajustement.

Textures sonores

01. Chacun se munit d'un objet produisant un son **COURT**.

Ensemble, nous allons produire une texture sonore de **5 minutes** sur un mode **doux, calme, apaisant**.

Référence : promenade matinale en forêt, mouvements de pluie.

Un chronomètre précédé d'un décompte de 5 secondes nous indiquera la durée.

→ Déclencher le chronomètre.

Textures sonores

02. Chacun se munit d'un objet produisant un son **COURT**.

Ensemble, nous allons produire une texture sonore de **5 minutes** sur un mode **vif, frénétique**.

*Référence : fête foraine,
balade à la foire du Midi, un samedi soir.*

Un chronomètre précédé d'un décompte de 5 secondes nous indiquera la durée.

→ Déclencher le chronomètre.

Textures sonores

03. Chacun se munit d'un objet produisant un son **LONG**.

Ensemble, nous allons produire une texture sonore de **5 minutes** sur un mode **doux, calme, apaisant**.

*Référence : zone rurale,
une ferme à proximité d'une autoroute.*

Un chronomètre précédé d'un décompte de 5 secondes nous indiquera la durée.

→ Déclencher le chronomètre.

Textures sonores

04. Chacun se munit d'un objet produisant un son **LONG**.

Ensemble, nous allons produire une texture sonore de **5 minutes** sur un mode **vif, frénétique**.

Référence : déchargement de marchandises au port d'Anvers, mouvements de grues et de camions.

Un chronomètre précédé d'un décompte de 5 secondes nous indiquera la durée.

→ Déclencher le chronomètre.

Partitions graphiques

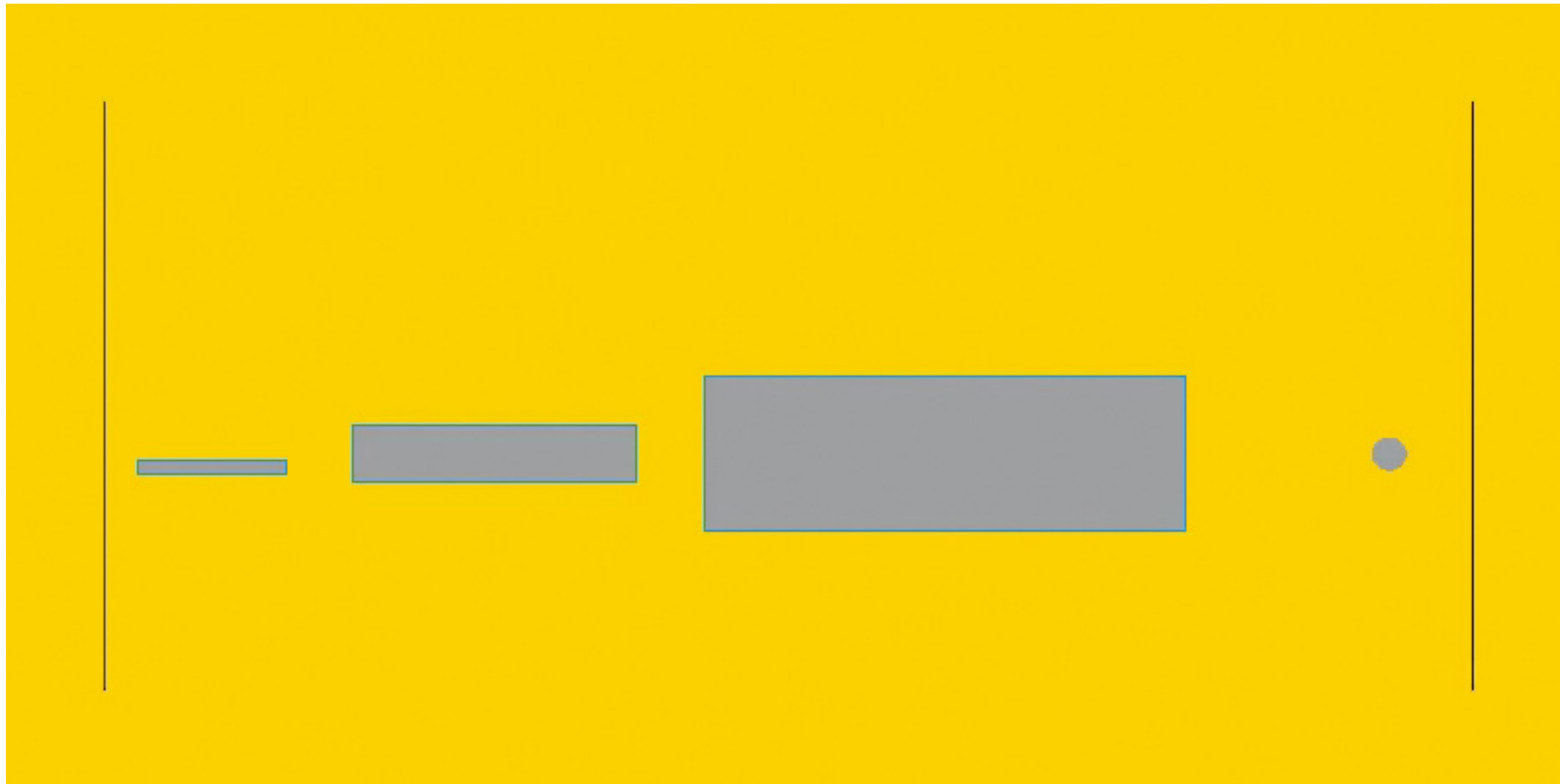
Interprétation collective d'informations graphiques incluant la vitesse d'exécution, l'intensité et les variations des événements sonores.

Mots-clé : vision, interprétation, expérimental, réactivité, écoute, collectif.

Avant chaque interprétation, nous visionnerons la partition.
Un curseur indique la vitesse d'exécution.

Partitions graphiques

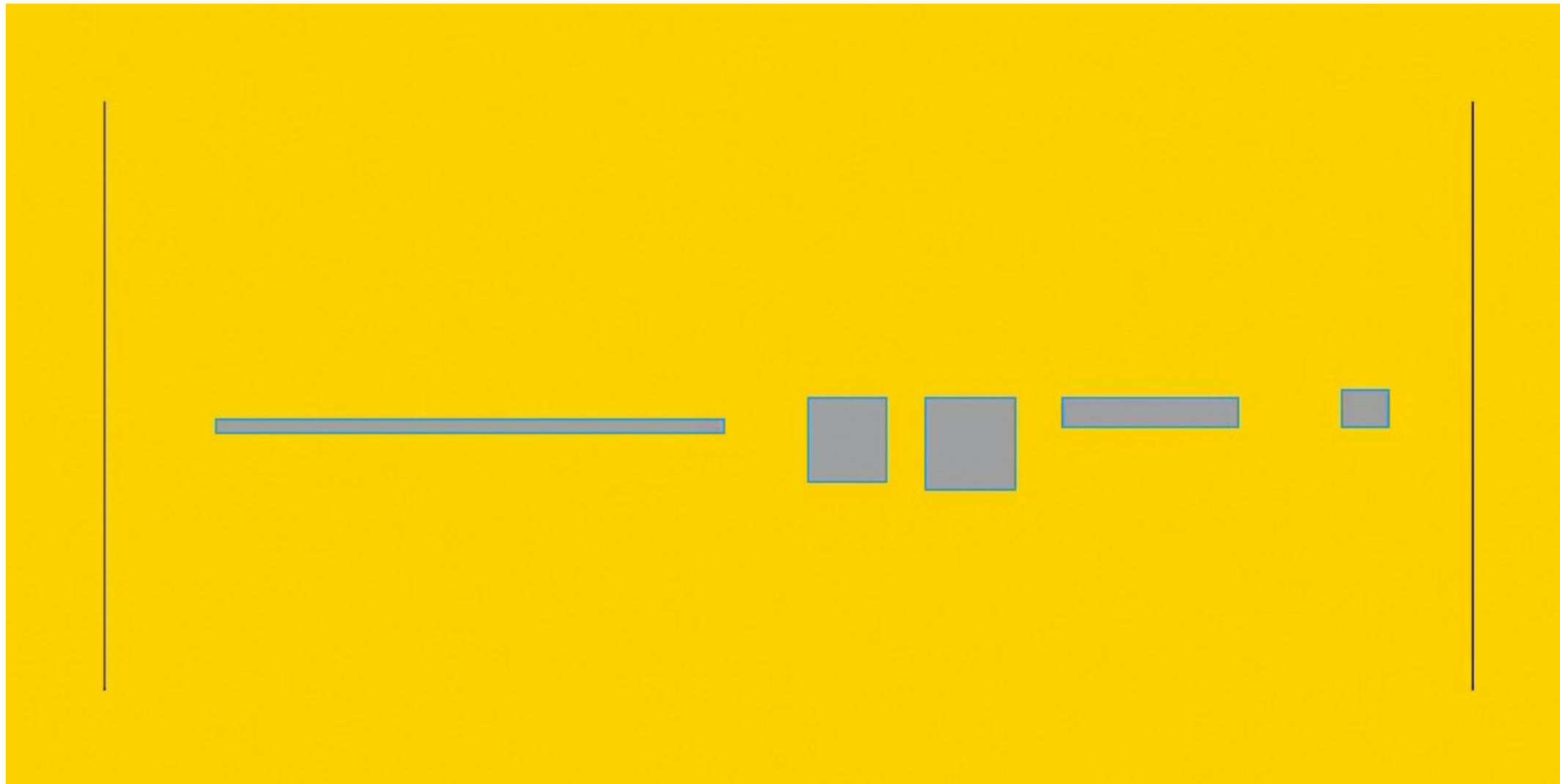
Notation 01 : avec un objet produisant un son **LONG**.



→ Démarrer la séquence.

Partitions graphiques

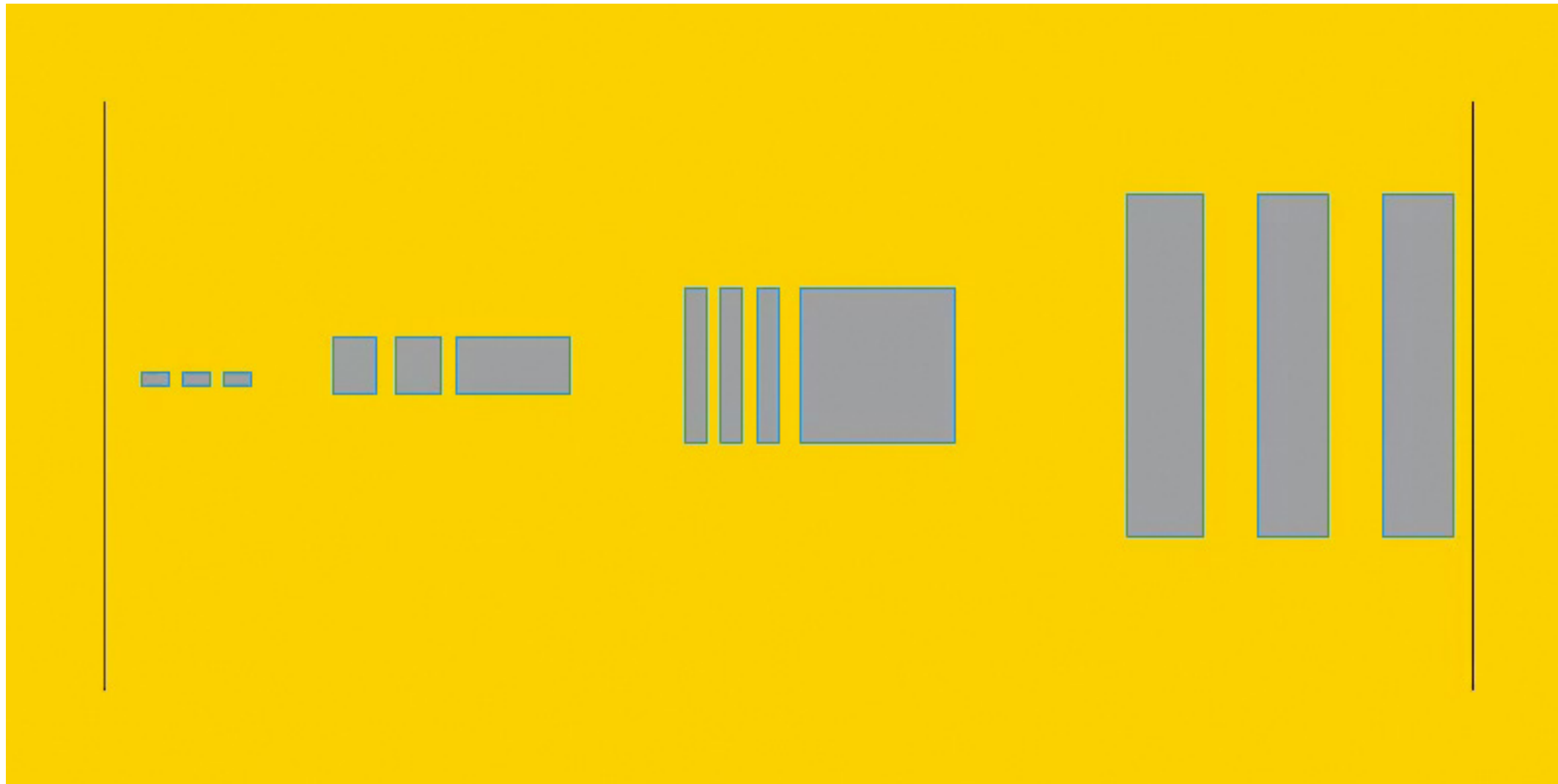
Notation 02 : avec un objet produisant un son **LONG**.



→ Démarrer la séquence.

Partitions graphiques

Notation 03 : avec un objet produisant un son **LONG**.



→ Démarrer la séquence.

Partitions graphiques

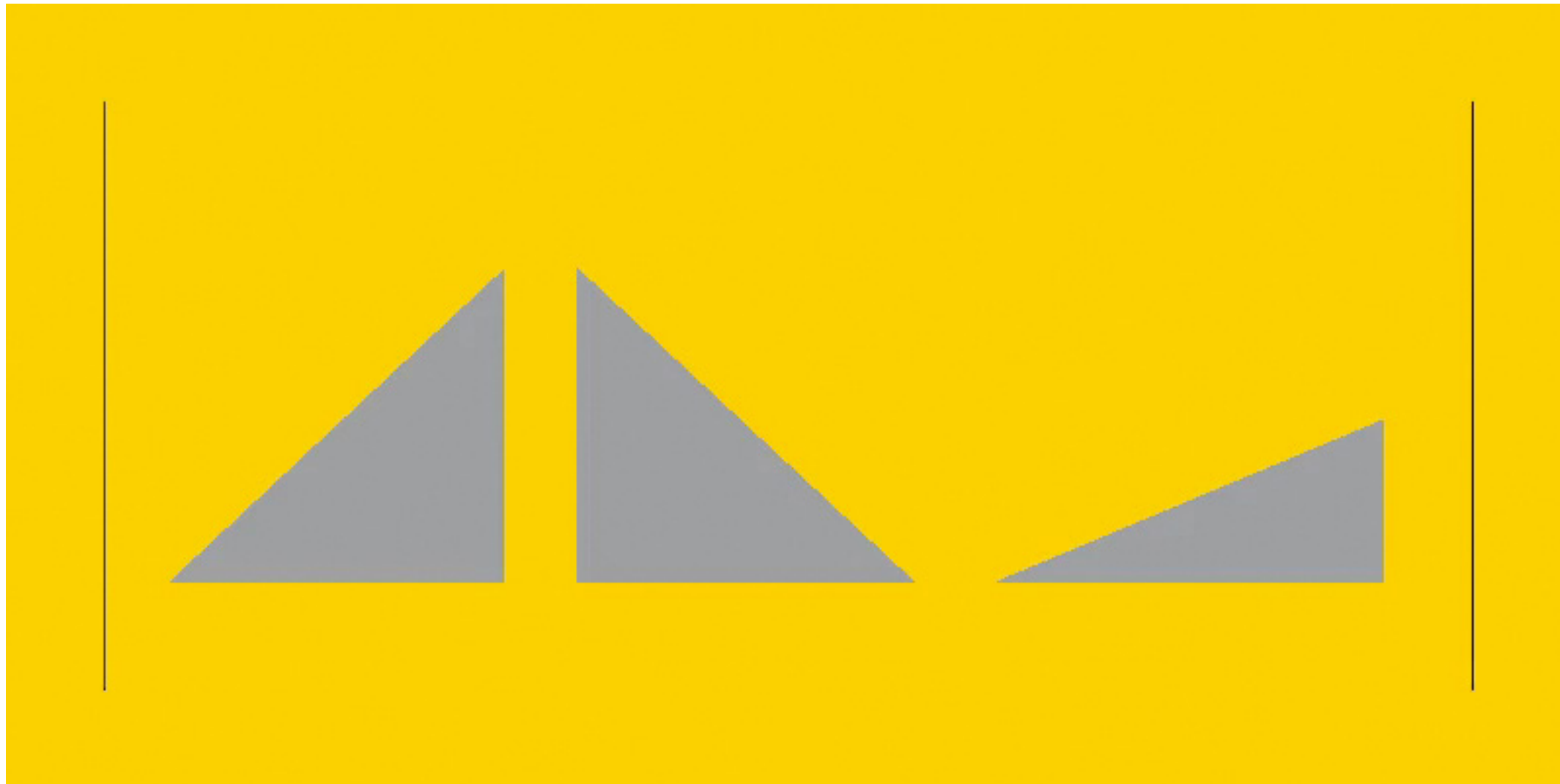
Notation 04 : avec un objet produisant un son **COURT**.



→ Démarrer la séquence.

Partitions graphiques

Notation 05 : avec un objet produisant un son **COURT**.



→ Démarrer la séquence.

Partitions graphiques

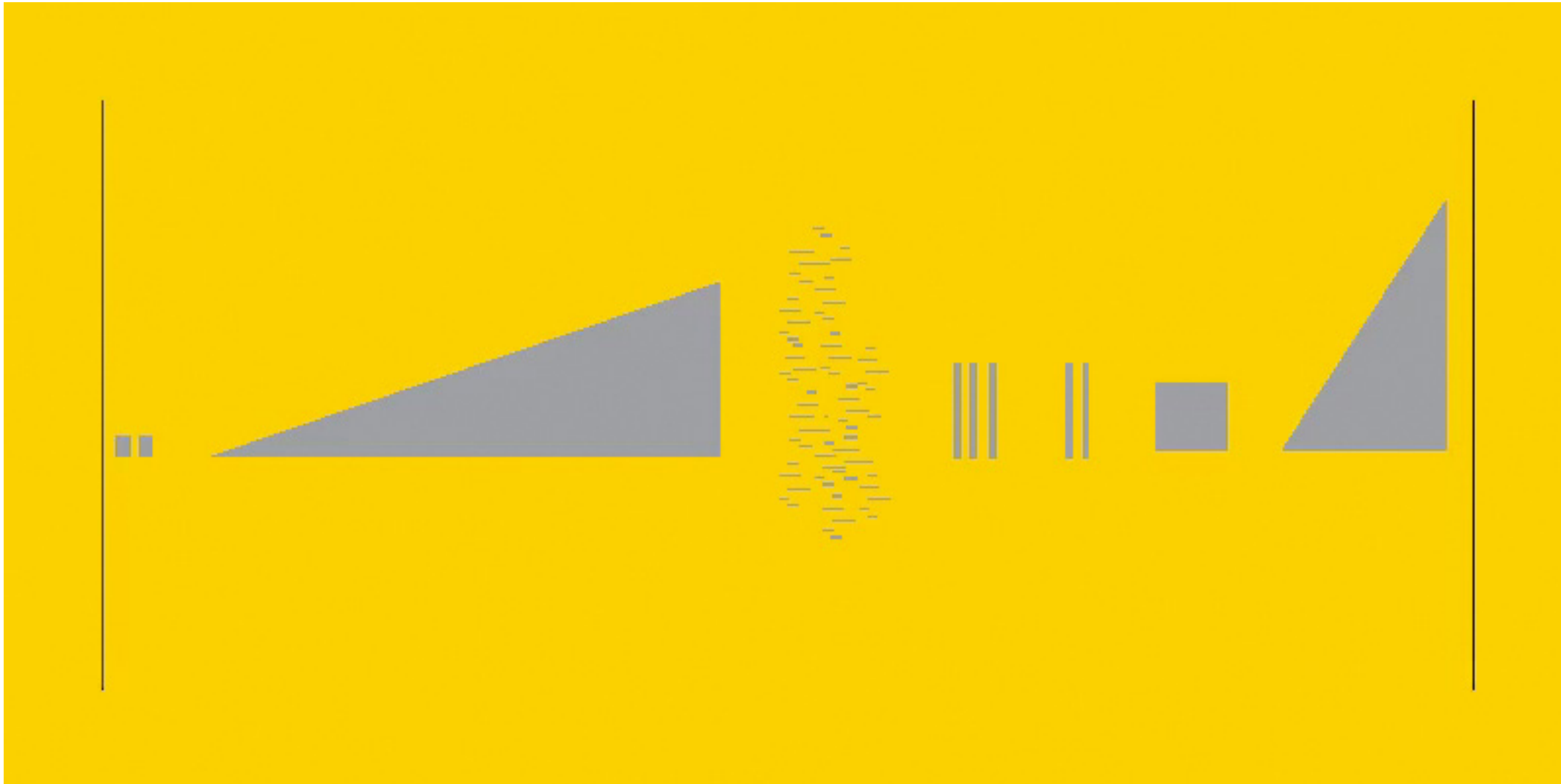
Notation 06 : avec un objet produisant un son **COURT**.



→ Démarrer la séquence.

Partitions graphiques

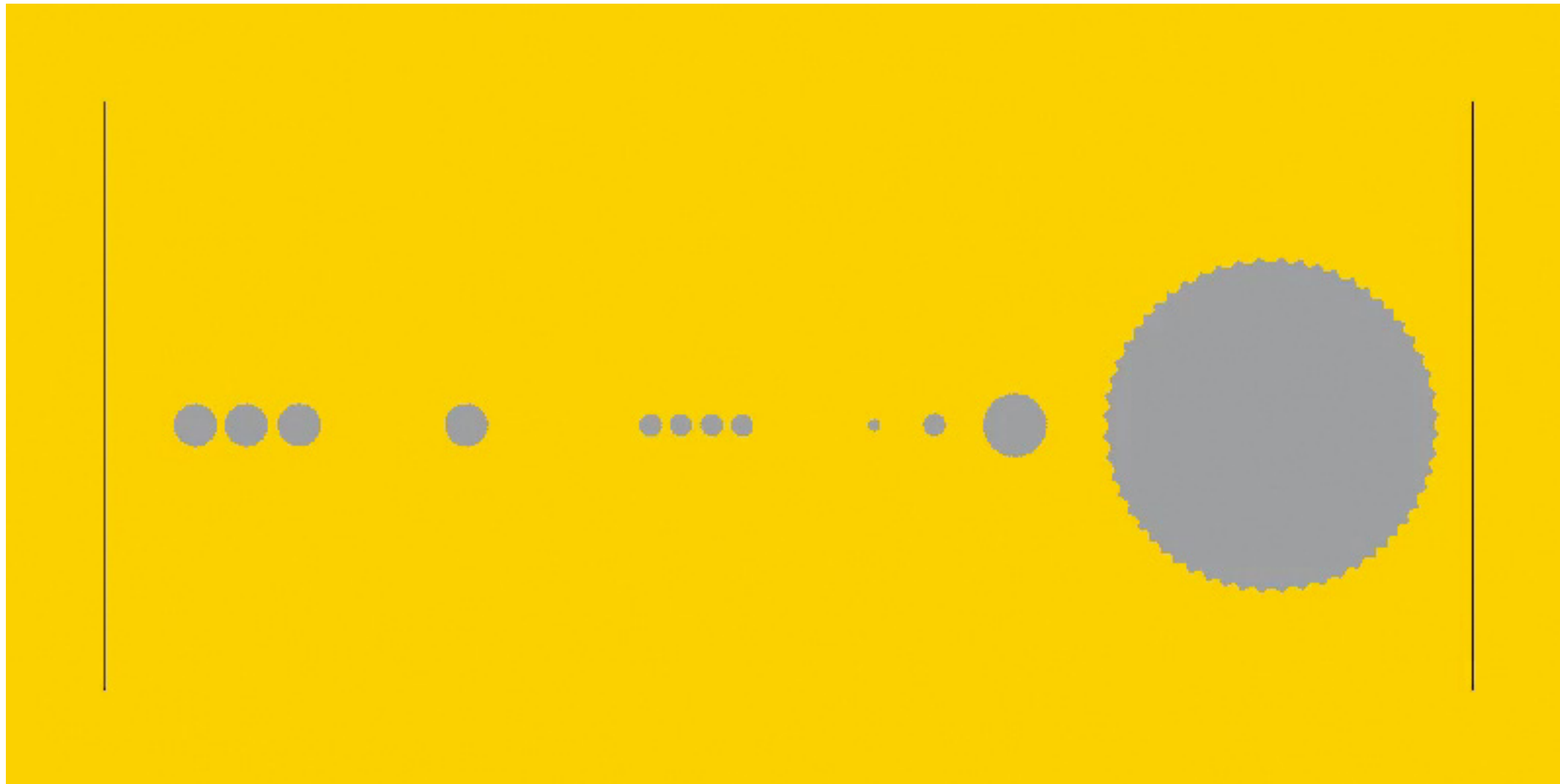
Notation 07 : avec un objet produisant un son **COURT**.



→ Démarrer la séquence.

Partitions graphiques

Notation 08 : avec un objet produisant un son **LONG**.



→ Démarrer la séquence.

Partitions graphiques

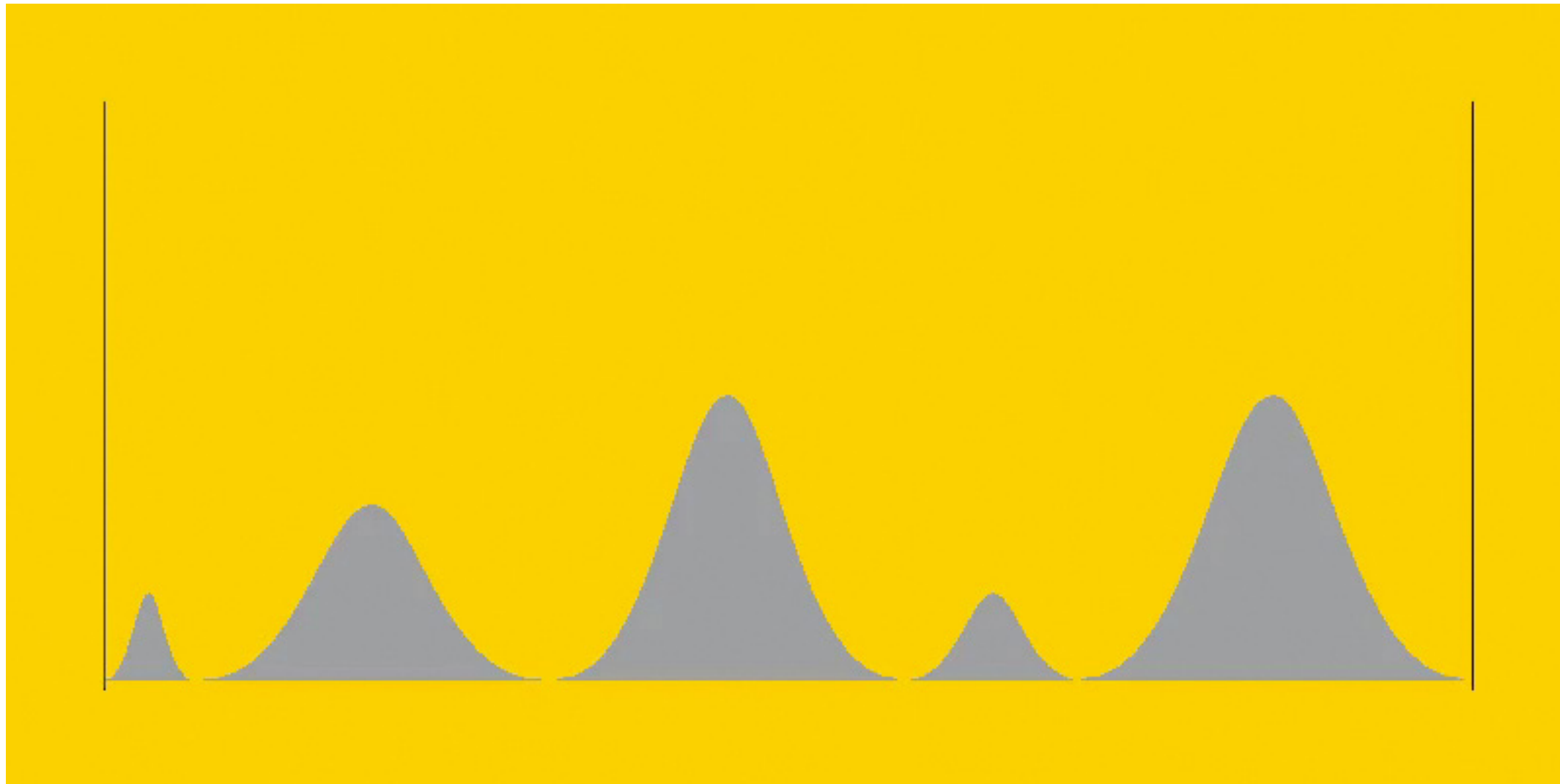
Notation 09 : avec un objet produisant un son **LONG**.



→ Démarrer la séquence.

Partitions graphiques

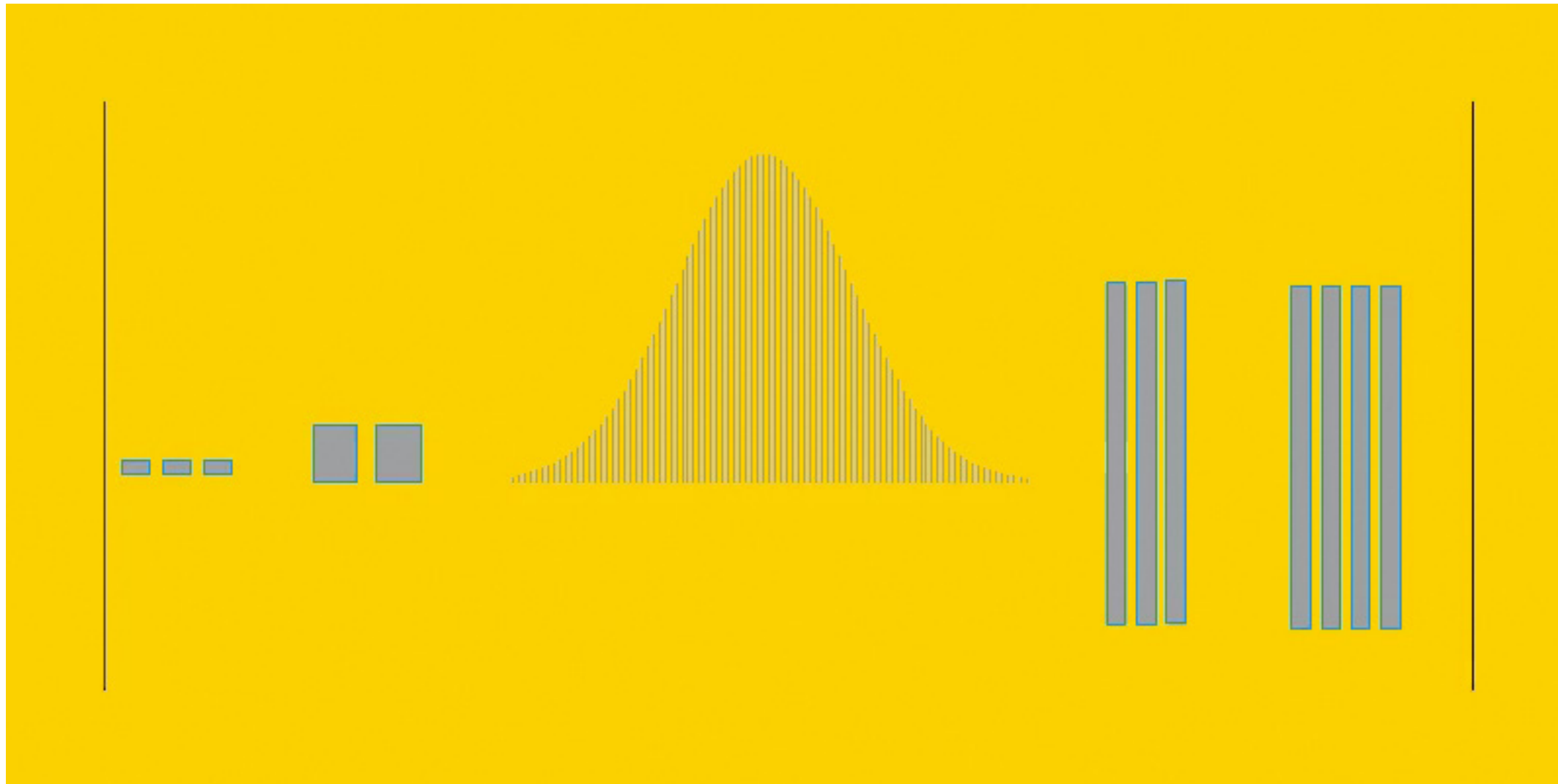
Notation 10 : avec un objet produisant un son **LONG**.



→ Démarrer la séquence.

Partitions graphiques

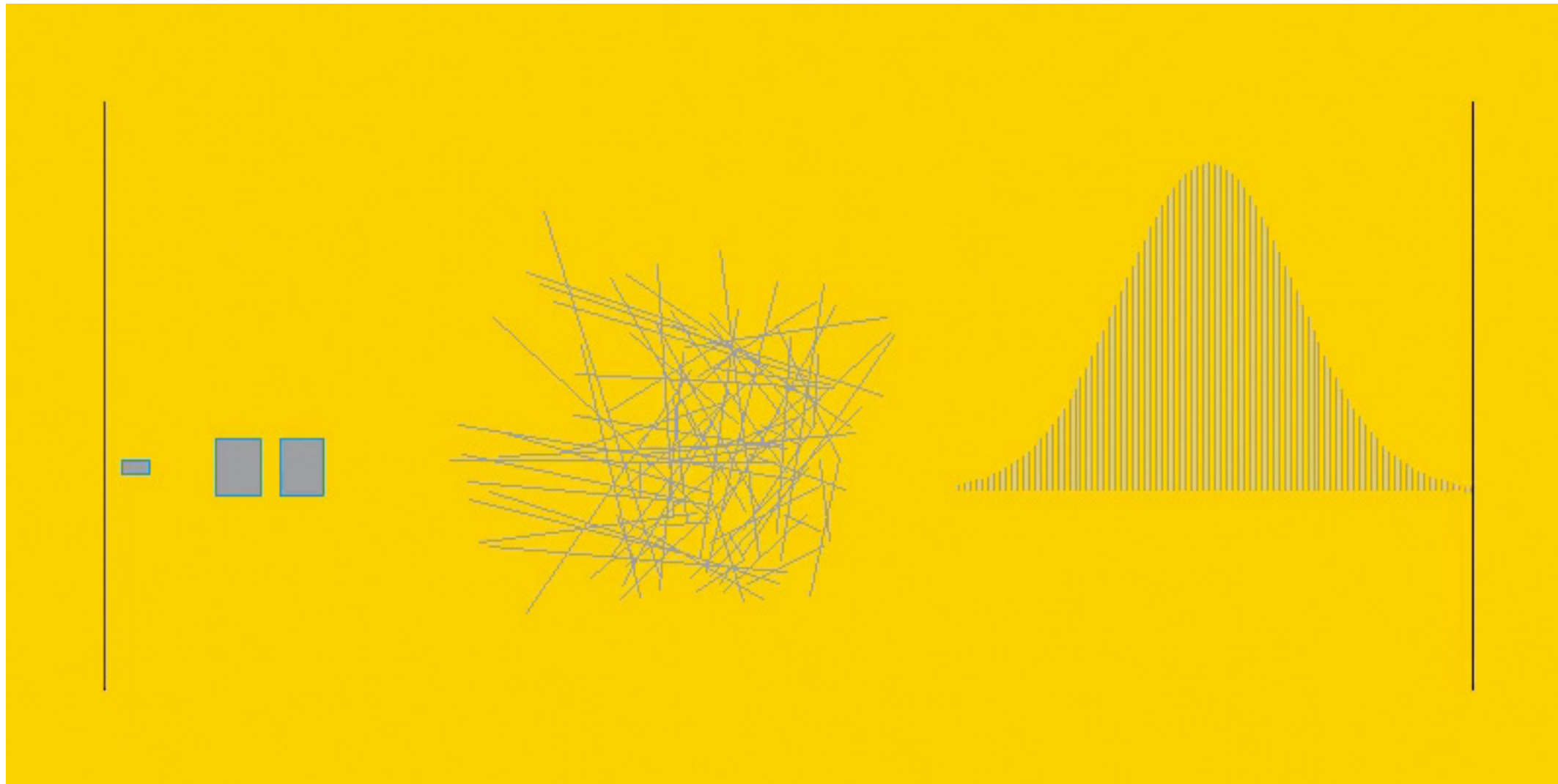
Notation 11 : avec un ou plusieurs objet(s) au choix.



→ Démarrer la séquence.

Partitions graphiques

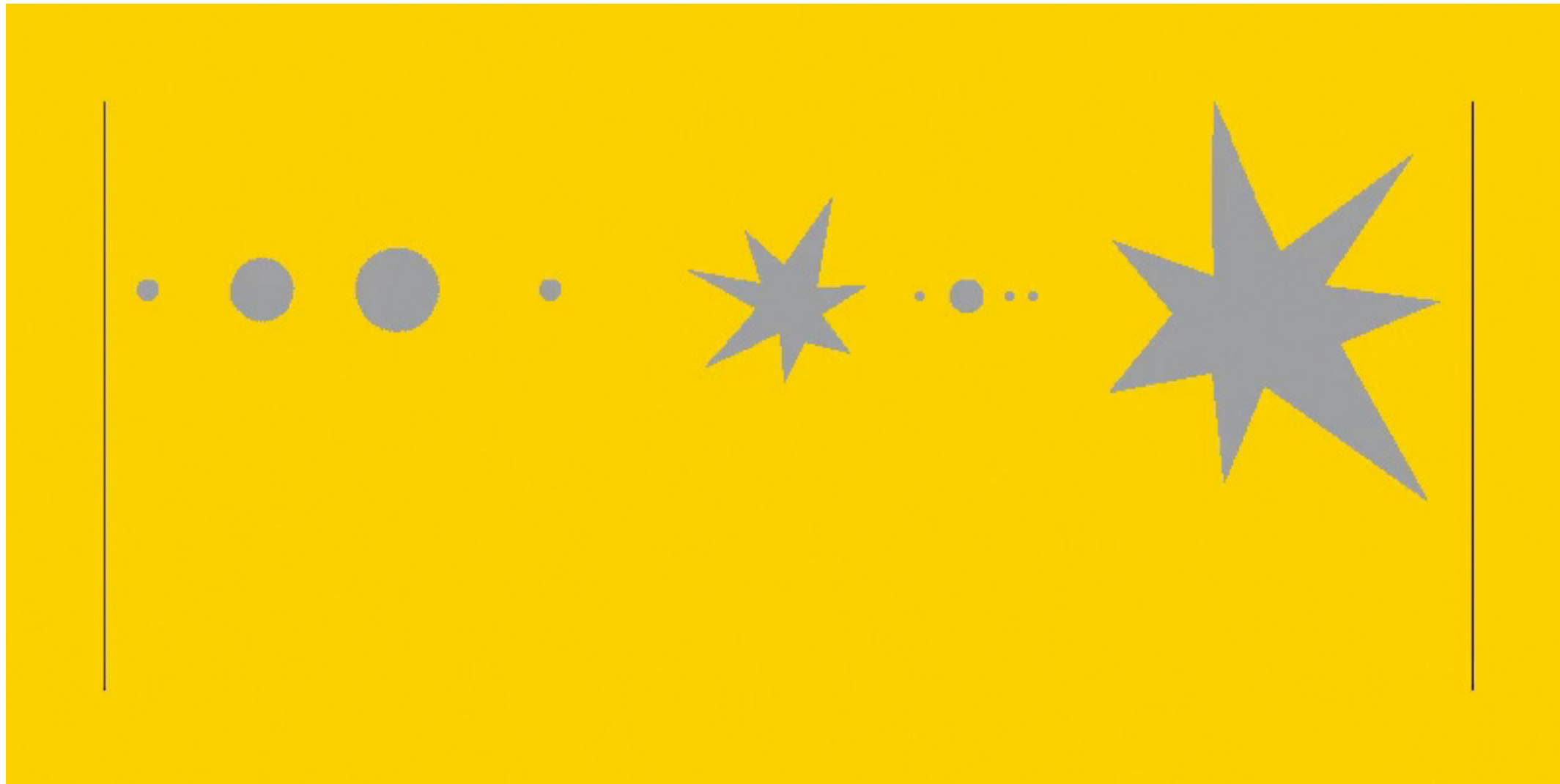
Notation 12 : avec un ou plusieurs objet(s) au choix.



→ Démarrer la séquence.

Partitions graphiques

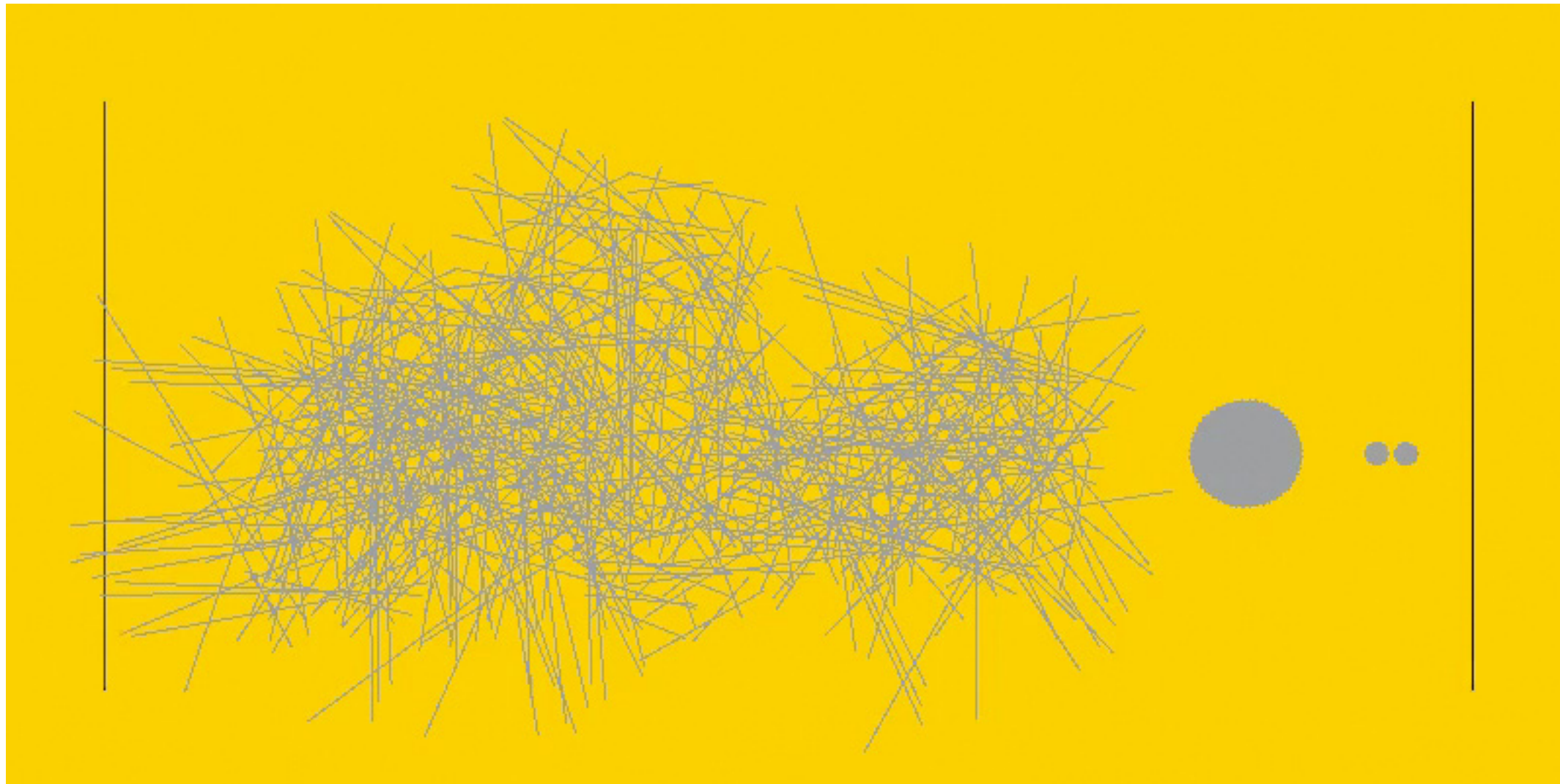
Notation 13 : avec un ou plusieurs objet(s) au choix.



→ Démarrer la séquence.

Partitions graphiques

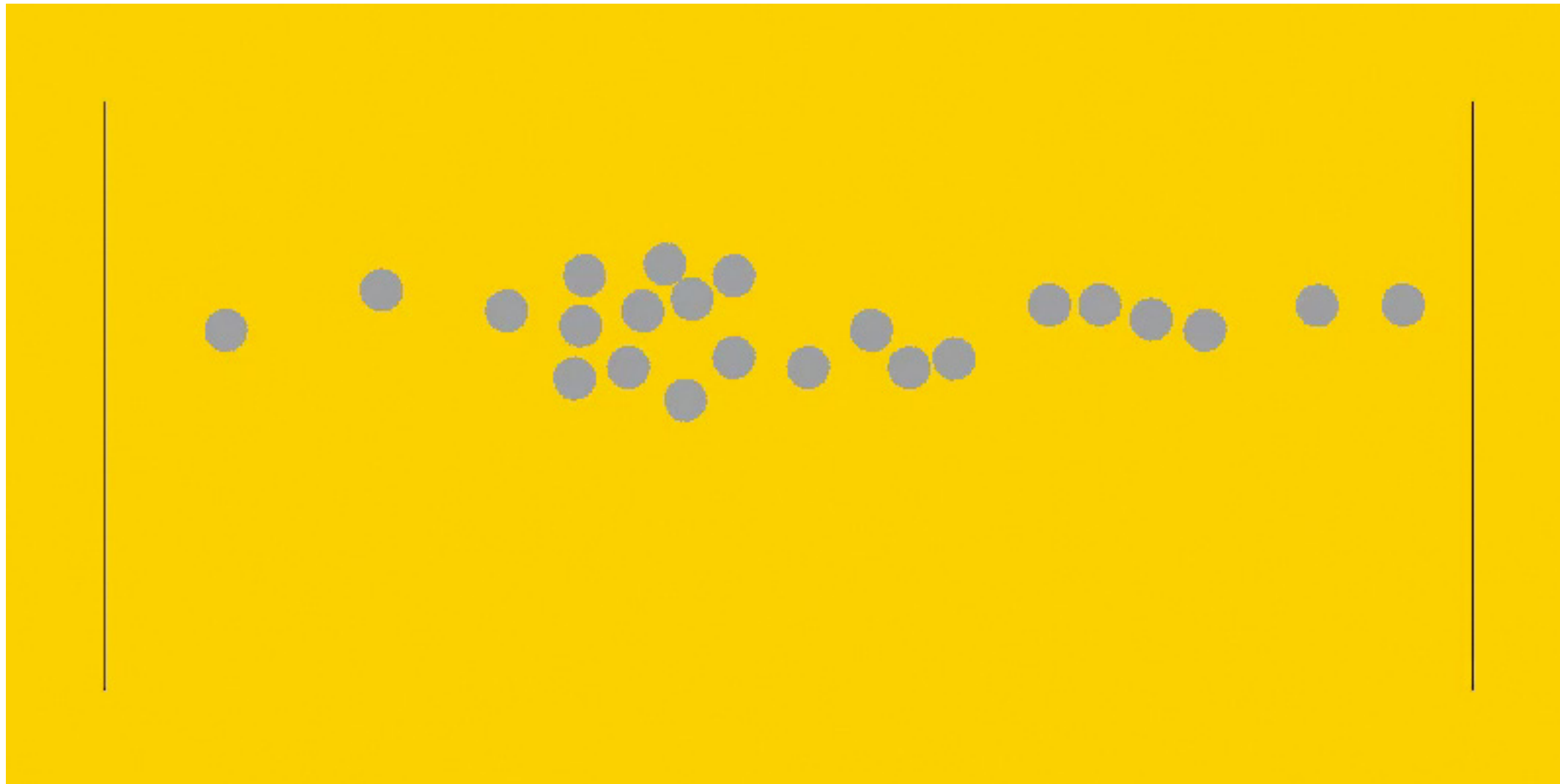
Notation 14 : avec un ou plusieurs objet(s) au choix.



→ Démarrer la séquence.

Partitions graphiques

Notation 15 : avec un objet produisant un son **COURT**.



→ Démarrer la séquence.

Partitions graphiques

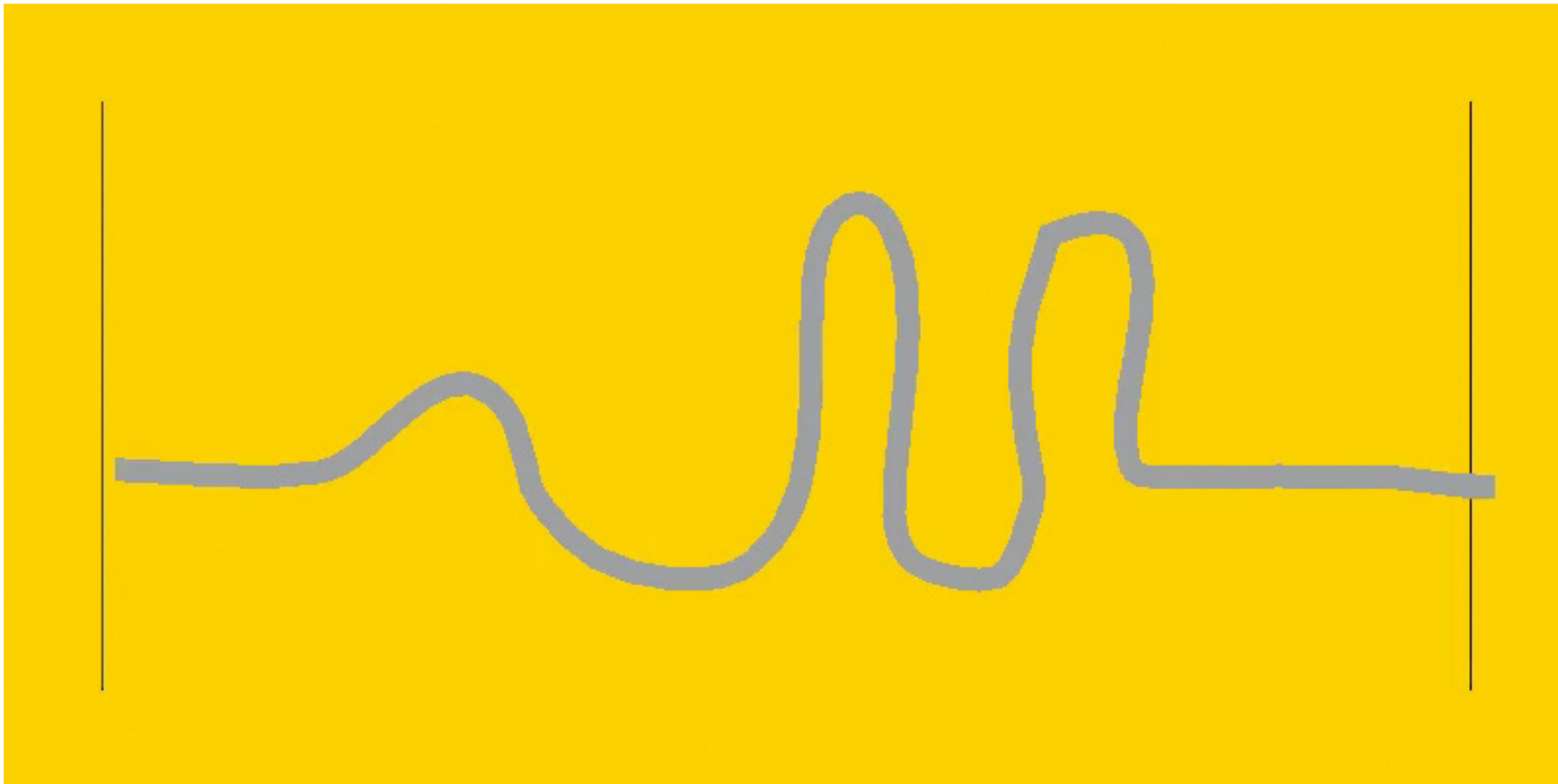
Notation 16 : avec un objet produisant un son **COURT**.



→ Démarrer la séquence.

Partitions graphiques

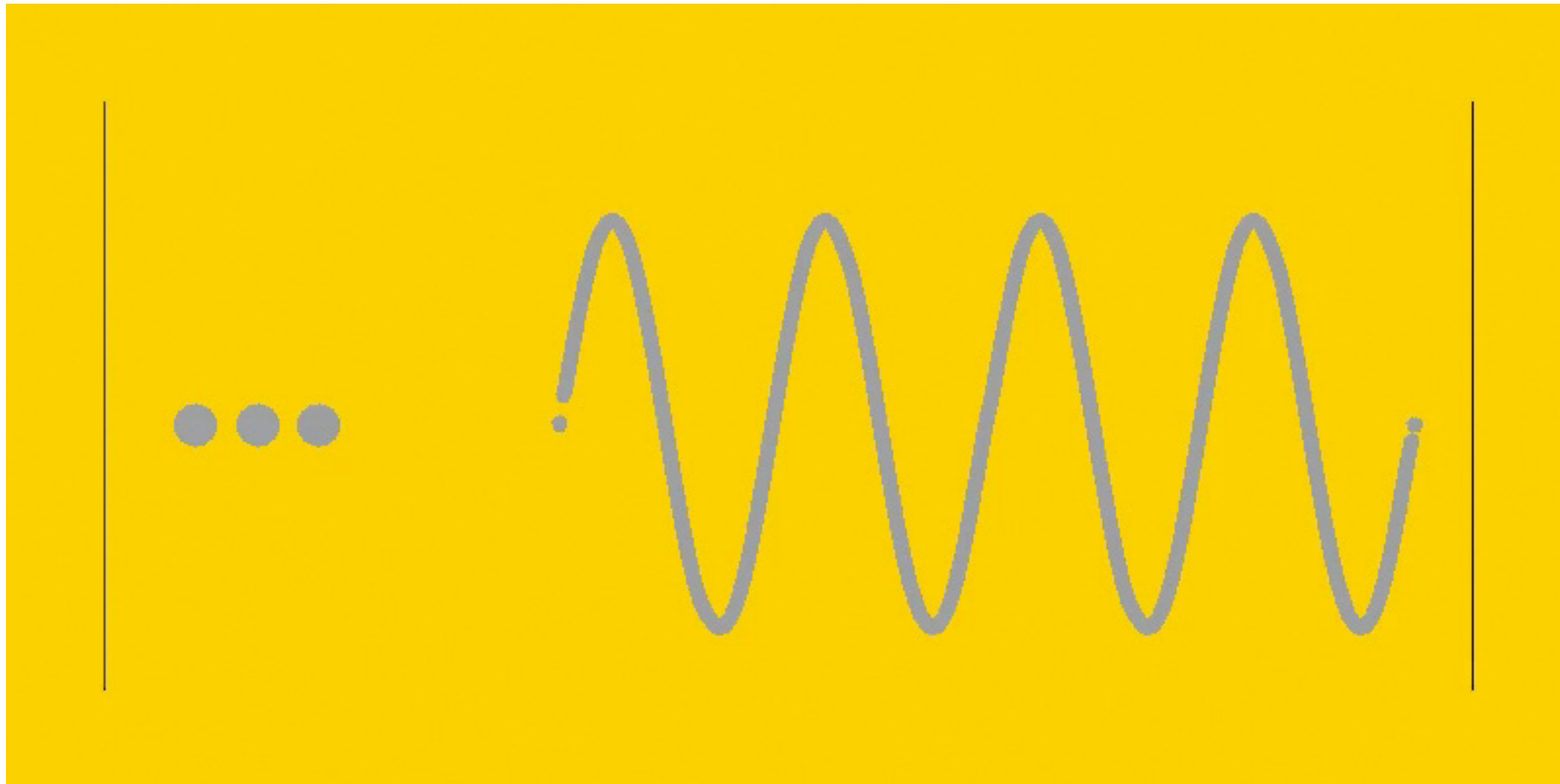
Notation 17 : avec un objet produisant un son **LONG**.



→ Démarrer la séquence.

Partitions graphiques

Notation 18 : avec un ou plusieurs objet(s) au choix.



→ Démarrer la séquence.

Partitions graphiques

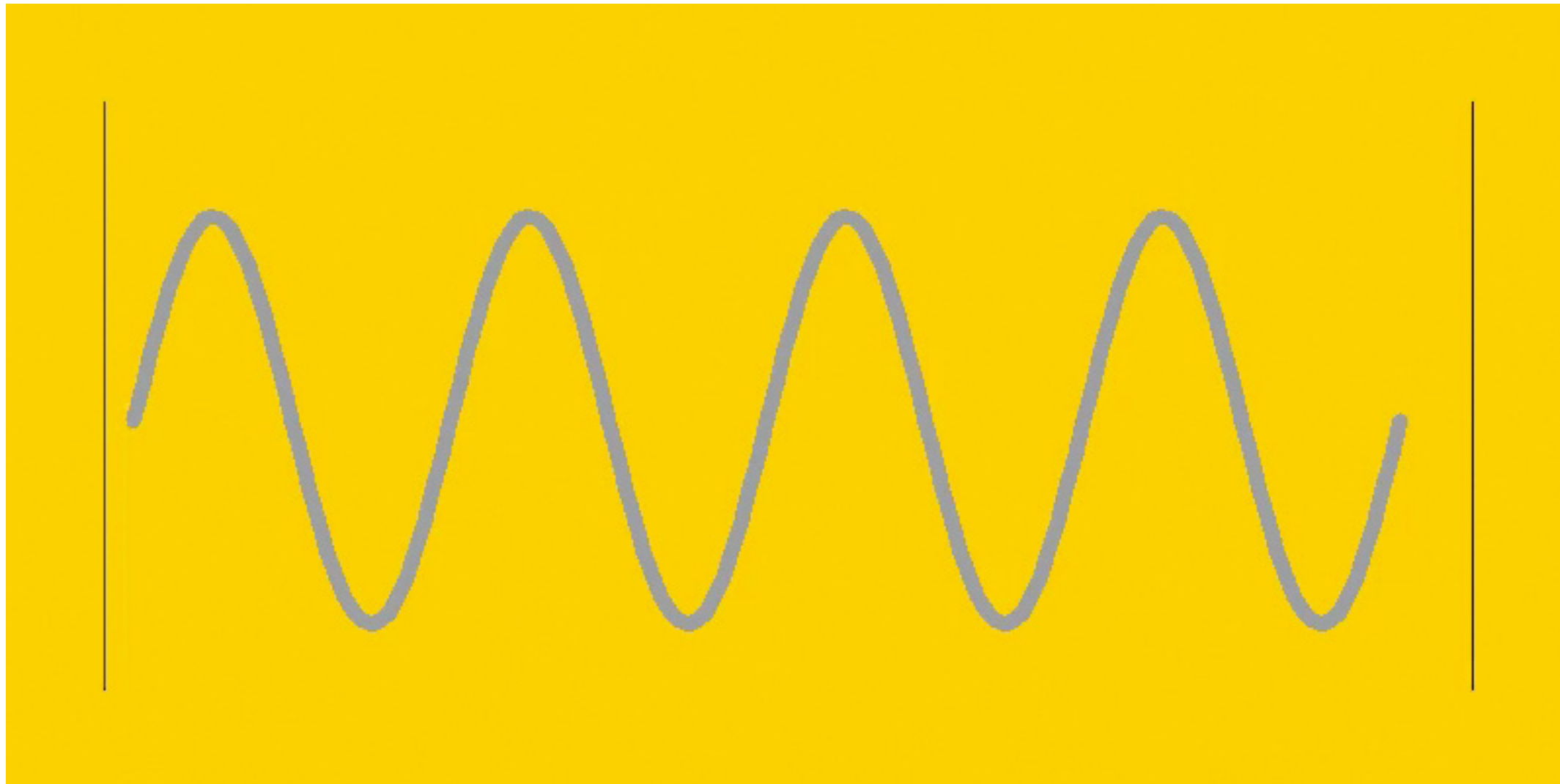
Notation 19 : avec un ou plusieurs objet(s) au choix.



→ Démarrer la séquence.

Partitions graphiques

Notation 20 : avec un ou plusieurs objet(s) au choix.



→ Démarrer la séquence.

Formes vocales

Interprétation vocale d'informations graphiques incluant le déroulement du temps et l'intensité des syllabes.

Mots-clé : lecture, interprétation, réactivité, écoute, collectif.

Formes vocales

Notation 01 : Oooh ! / Crescendo.

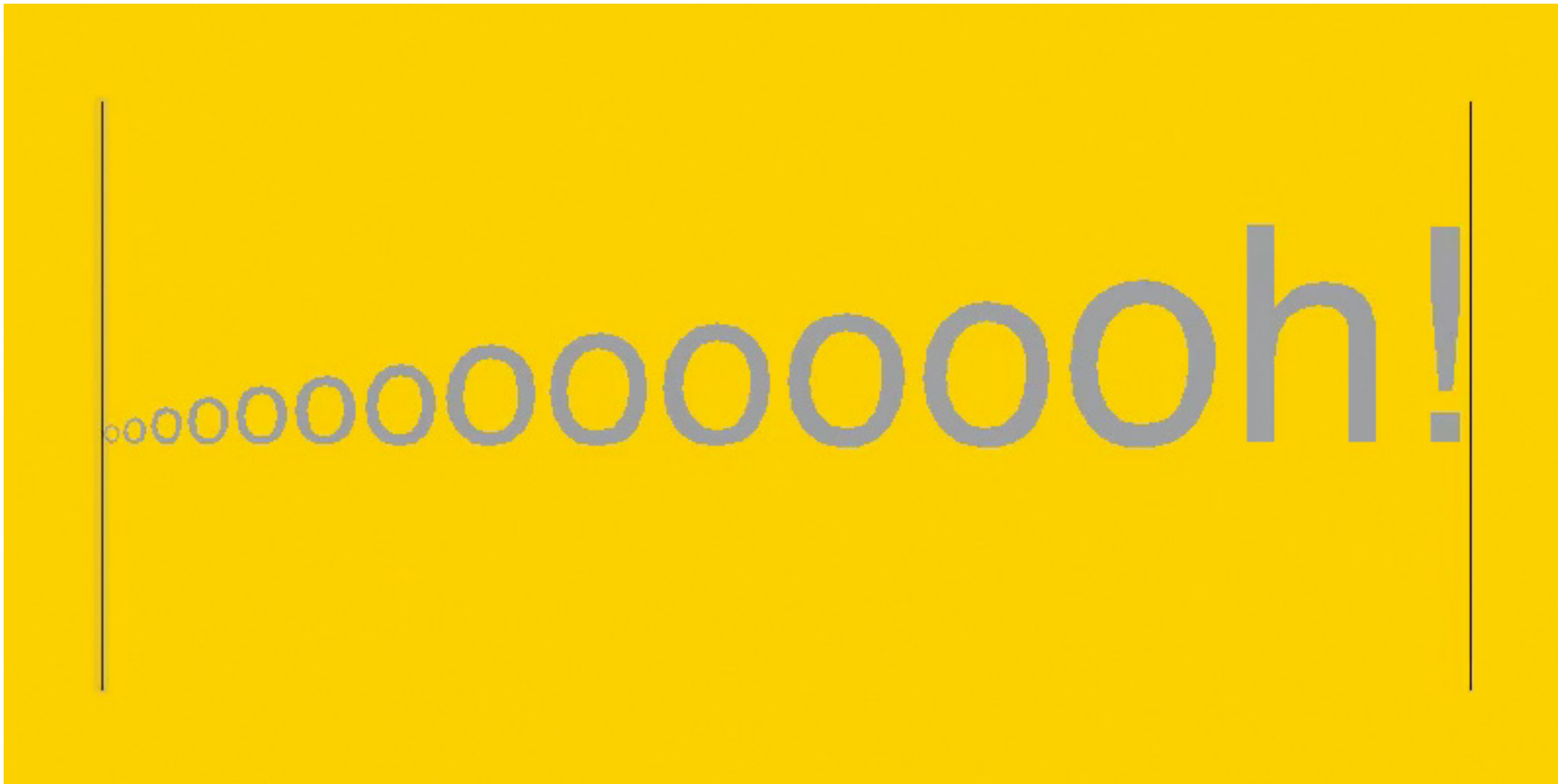


Oooh!

→ Démarrer la séquence.

Formes vocales

Notation 02 : Oooh ! / Crescendo.



→ Démarrer la séquence.

Formes vocales

Notation 03 : Mmmh ! / Crescendo.



mmmmh !

→ Démarrer la séquence.

Formes vocales

Notation 04 : Rrrah ! / Crescendo.



rrrrrrrrAh!

→ Démarrer la séquence.

Formes vocales

Notation 05 : Rrrah ! / Crescendo.



rrrrrrrrAh!

→ Démarrer la séquence.

Formes vocales

Notation 06 : Rrrah ! / Crescendo.



rrrrrAh!

→ Démarrer la séquence.

Formes vocales

Notation 07 : Diiih ! / Crescendo.



The diagram shows the text 'Diiih!' in a light gray font on a yellow background. The text is positioned between two vertical black lines. The first line is on the left and has a yellow rectangular highlight around its lower portion. The second line is on the right. The text 'Diiih!' is centered between these lines. The letters 'D', 'i', 'i', 'i', 'h', and '!' are of increasing height from left to right, visually representing a crescendo.

→ Démarrer la séquence.

Formes vocales

Notation 08 : Oh !



Oh!

→ Démarrer la séquence.

Formes vocales

Notation 09 : Radio !



Radio

→ Démarrer la séquence.

Formes vocales

Notation 10 : Ra Di O !



Ra Di O

→ Démarrer la séquence.

Formes vocales

Notation 11 : Ra Ra Di O !



Ra Ra Di O

→ Démarrer la séquence.

Formes vocales

Notation 12 : Ra Di Di O !



Ra Di Di O

→ Démarrer la séquence.

Formes vocales

Notation 13 : Ra Di O O !



Ra Di O O

→ Démarrer la séquence.

Formes vocales

Notation 14 : Septante-cinq.



70 5

→ Démarrer la séquence.

Formes vocales

Notation 15 : Septante-cinq.



70 5

→ Démarrer la séquence.

Merci à Sébastien Biset et William Lambeau.

Marc Wathieu

marcwathieu@gmail.com

<http://www.multimedialab.be/blog/>

→ Voir la documentation du cours.