

Circle songs et impro

Christian Hugues

De l'esprit à l'envie

22 septembre 2023

Position pour chanter : en cercle serré puis espacé, en sous-groupes selon les moments, exercices ou jeux.

- ♦ **Tempo** : le marquer avec les pieds, *sans bruit*, comme une danse sur place, à peine visible et inaudible. Avec la pratique ce marquage pourra disparaître, le tempo et le rythme continuant intérieurement rendant possible la...
- ♦ **Gestique** : en plus de marquer le rythme et le tempo, les gestes de mains et des bras, les mimiques voire les mouvements de danse ajouteront de l'expression, de la dynamique, de la communication et du jeu.
- ♦ **Respirations** : créer des boucles laissant de la place pour respirer. En chantant ostinatos et mélodies, respirer en prenant du temps à la fin d'une note longue et en démarrant la note suivante sans la raccourcir.
- ♦ **Boucle** : terme propre aux circle songs, à la variété et au jazz équivalent à **ostinato** utilisé en musique dite classique. Motif, thème, phrase musicale (\pm longue) lancée pour durer jusqu'à la fin du jeu jusqu'à... changer.
- ♦ **Abréviations** : **Anim** ou **A**=qui anime ; **CS**=circle song ; **G1**=groupe no 1 ; **G2**=groupe no 2... **GT**=tout le groupe ; **P1**=pers. no 1 dans le cercle ; **P2**=pers. no 2... ; **Pm** : P qui mène ; **Var** : variante

Échauffement

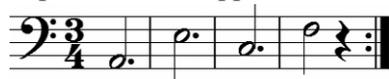
- ♦ Consonnes voisées à faire en boucles. La sirène montante et descendante en boucles synchrones et asynchrones. Brrr. R P T K. Voir mon carnet plus complet *Échauffements*.
- ♦ Prénoms chantés et répondus à l'identique dans la ronde puis différenciés en duos. Fiche spéciale page 11.
- ♦ Alternier boucles (ostinatos) de base, de basse et prénoms chantés.
- ♦ Voyelles plus consonnes spécifiques, explosives, pour des rondes, blanches, noires et croches, plus polyphonie. voyelles : A É O U OU ; consonnes : Da Ta Pa Ka...

Boucles de base

Mélodique et harmonique sans rythme, quoique : 4 mesures dont la dernière ou autre avec un silence pour respirer. Donne l'harmonie de la suite.

Avec des notes plus longues, nous parlerons de *nappes* et encore plus longues jusqu'à continues, de bourdons.

Bmh-1



Mélodique et harmonique avec accident rythmique sans respiration.

Si le groupe comporte une seule personne, placer la respiration entre 2 blanches pointées, si le groupe comporte plus d'une personne, répartir les respirations pour donner une impression de son continu.

Bmh-2

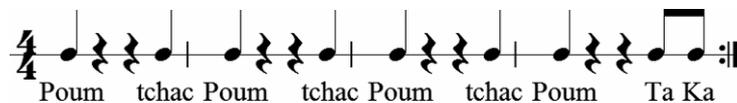


Rythmique, mélodique et harmonique : imprime à la fois rythme et harmonie à toute la suite de la création.

Voir *Bb-2T* ci-dessous.

Rythmique exclusivement : percussions vocales sans hauteur de son ou avec une hauteur non définie. Voir mon document *Des rythmes*

Bryt-1 (avec break)



Boucle de base (et de basse) ternaire

Bb-2T



G1 chante toutes les notes de la boucle ;
G2 chante seulement les notes sur le temps T ;
G3 chante les croches avant le temps C.

Carrure des boucles

Avec une boucle de plus d'une mesure (4 par exemple), on peut créer un bout de chemin harmonique.

Au bout d'une boucle percussive de 4 mesures, inclure un break et ainsi faire entendre cette carrure. Cette boucle peut inclure plus facilement des silences, importants silences. Voir ci-dessous.

Boucles contrastées

La boucle contrastée vient se placer dans les espaces laissés libres par la boucle de base. Exemple :

Boucle de base



Boucle contrastée



Le contraste peut aussi exister dans les rythmes internes, entre longues et brèves. Exemple :

Boucle de base



Boucle contrastée



Chords: G, A, D, G

Boucles harmonisées

Homorythmique ou polyrythmique, la boucle harmonisée prolonge l'expression de la polyphonie. Exemple : Voir mon carnet *Harmonisation et improvisation*.

Boucle de base



Boucle contrastée en rythmes et harmonisée



Boucle harmonisée homorythmique



Chords: G, A, D, G

Une boucle peut combiner le contraste et l'harmonie comme les exemples ci-dessus le montrent.

Circle songs trad' : envois, répons, motifs en boucle

Chants traditionnels

Prenons un chant traditionnel dont on extrait une phrase ou demi-phrase, scinder le groupe en 3, G1 : envoi, G2 : répons, G3 : motifs en boucle. Remplacer les paroles par des onomatopées ou pas. Puis faire tourner les groupes.

Quelques chants offrant de belles phrases à mettre en boucles : Derrière de chez mon père, Dessous le rosier blanc, En passant par un p'tit sentier, Grouilli, grouillon, grouillette, J'ai 10 pommes, J'ai vu le loup, Ô ma mère, ma pauvre mère, Margot, Le prisonnier de Hollande, P'tit bossu...

Voir quelques titres en exemples en partie **Annexe page 3** et mon carnet *Chants à danser*.

Canons

Les canons offrent aussi de belles bases de boucles plutôt sans les paroles d'origine : Frère Jacques, Vent frais, vent du matin, Maudit carillonneur, Le cheval de Thomas, La cloche du vieux manoir, Tis women (de Purcell !), Signor Abbate (de Beethoven !)... Voir mon recueil de *Canons*. Dans un canon, toutes les phrases sont en harmonie avec des différences rythmiques intéressantes.

Avec les chants trad' et les canons, les bourdons (tonique et dominante) seront expérimentés et appréciés. Chanter les bourdons en duos femme-homme ou groupes mixtes afin de générer des harmoniques surprenantes.

Chants traditionnels et canons connus peuvent aussi servir de base à des boucles rythmiques chantées, en percussions vocales sans hauteur déterminée ou en percussions corporelles.

Exemple sur la phrase C du chant En passant par un p'tit sentier :



Ti da ti da ti gui di da Ti da ti da ti gui di da

Création et improvisation

Les motifs et thèmes musicaux ou percussifs qui constituent les boucles peuvent arriver plus ou moins facilement selon les personnes, leur tournure d'esprit, leurs affinités musicales, harmoniques et rythmiques. Oui, c'est comme ça car... **Toi, tu es unique, tu es fantastique...* !

Si des difficultés ou des craintes étaient ressenties, penser à une mélodie connue, se la chanter intérieurement ou légèrement, en dériver un thème voisin ou harmonisé et le chanter d'abord pour soi à voix basse en forme d'improvisation, puis l'affirmer, le faire entendre en l'offrant au premier groupe qui attendait ta boucle qui deviendra la sienne. Car... *Toi, tu es unique, tu es fantastique...* !

Bien te dire que ces personnes t'attendaient en te suivant d'un regard bienveillant et d'une oreille attentive, que leur présence et leur soutien te sont acquis, elles ne voient que toi, n'écoutent que toi car... *Toi, tu es unique, tu es fantastique...* !

L'improvisation qui suivra le lancement des boucles en sera grandement facilité et à la fin, tu te diras C'est moi qui l'ai fait ! car... *Toi, tu es unique, tu es fantastique...* !

* Voir cette chanson page 10 parmi les jeux qui suivent.

Variables : volume, tempo et hauteur

Au cours de chaque jeu, il est possible voire nécessaire de **régler le volume** de chaque groupe ou de GT afin de valoriser une harmonie, une réponse, le solo... Plus ou moins officiels, les gestes sont manuels et l'essentiel est d'être prévisible et clair. Toujours indiquer clairement à quel groupe (ou quels groupes ou tous) s'adresse la demande. Ce réglage va jusqu'à éteindre une voix par le signe du poing fermé au coude et la redémarrer comme si elle ne s'était jamais arrêtée, les tenants de la voix ont continué à la chanter intérieurement.

Variation du tempo : s'appuyer sur les pieds ! Moins aisée, on s'exercera spécifiquement à accélérer et ralentir un tempo. On peut aussi tout arrêter et relancer après avoir donné à vide le tempo avec 1 2 3 4...

Encore plus délicat mais très intéressant pour ajuster un ton parti trop haut ou trop bas, ou pour simplement jouer, **changer la hauteur** de toutes les voix simultanément, bien sûr. Abaisser ou augmenter d'un ton ou plus. Sans autre précision, ce sera UN ton. Le signe, **index** vers le bas ou le haut. Le changement annoncé par ce signe s'applique au début de la phrase musicale sur le même signe ou automatiquement.

Dans tous les cas, obtenir l'attention préalable de GT avec les 2 index en l'air dessinant des cercles.

Différentes formes de jeux d'improvisations et circle songs

Sur les éléments de base présentés depuis le début se construiront des circle songs et des jeux de formes variées et ludiques, de plus en plus complexes tout en donnant des résultats audibles, agréables et surprenants.

Avec leur imagination débordante, les chanteuses et chanteurs ne devraient pas tarder à inventer des variantes des jeux et même d'autres formes de cercles et d'improvisation.

Les noms des formes de CS et improvisation ne sont pas déposés, collectés ici et là ou... de moi-même.

Dans la présentation qui suit, on peut considérer que les jeux dotés d'une étoile * sont des préliminaires, des jeux pour démarrer une session, s'échauffer.

Et aussi explorer des formes sous contraintes voire fortes contraintes, qui proposent matière à bousculer les rythmes et l'ambiance au cours d'une session.

Les jeux décrits ci-après sont collectés au cours de divers stages, imaginés par les uns et les autres ou par moi en sessions de pratiques. Comme son nom l'indique, le site Internet **Ressources en improvisation vocale** initié par **Gaël Aubrit** est une source d'inspiration à découvrir et explorer.

Pour compléter les jeux exposés et explorer des domaines avancés de création, des contraintes supplémentaires pourront être explorées et mises en œuvre selon le niveau et les envies des participants.

Voir **La contrainte, moteur de la création**, annexe p 4. qu'on trouve aussi dans **(Harmo et impro)visation**.

Au cours d'une session longue, après chaque jeu, envisager d'exprimer les ressentis, décrire les apports...

Et maintenant, à toi de jouer !

Index par ordre de numéros

1. Note à note.....	5
2. Bourdon don.....	5
3. Boucles 4321.....	5
4. Comptinote à note à 2.....	5
5. Comptinote à note à tous.....	5
6. Boucle à note.....	5
7. Vague.....	5
8. Boucle sur impro.....	5
9. Syllabadeux.....	6
10. Boucle à 3, surprise !.....	6
11. Circle song à 4 autos.....	6
12. Boucle longue à 2.....	6
13. Rire bouclé.....	6
14. Circle song de base.....	6
15. Le facteur.....	6
16. Tournant têtes.....	6
17. CS à deux têtes.....	7
18. CS auto-tournant.....	7
19. CS autogéré.....	7
20. Vite fait bien fait.....	7
21. Boucles cumulatives.....	7
22. Boucle à boucle.....	7
23. La boucle triturée.....	7
24. Boucles en duos, trios et quatuors.....	7
25. L'ange.....	8
26. Boucle éphémère.....	8
27. Bain sonore.....	8
28. Cadavre exquis musical.....	8
29. Bourdons et impro durables.....	8
30. Méli mes boucles.....	8
31. Ping-pong.....	8
32. 1 2 3 4 3 2 1.....	8
33. Tri go.....	9
34. Ligne de basse et impro.....	9
35. Duos agglomérés.....	9
36. Percussions corporelles & impro.....	9
37. Sequentia minima.....	9
38. Le chef d'orchestre.....	9
39. Alter.....	9
40. Carrousel.....	9
41. Le Roi des poissons.....	10
42. Trois fois 5 mots.....	10
43. Nous sommes magnifiques.....	10
44. Tourne-volte.....	10
45. Passe ton clap.....	10
46. Ping-pong trad.....	10
47. Chanson détournée.....	10
48. Harmo gril.....	11
49. Les prénoms.....	11
50. Miroir, miroir.....	11
51. Pré circle song.....	11
52. L'ange vert, l'ange rêve.....	11
53. Chantàdanse.....	11
54. Boucleton.....	12
55. Écho boucle.....	12
56. Boucle à rallonge.....	12
57. La phrase sans fin.....	12

Index par ordre alphabétique

1. 1 2 3 4 3 2 1.....	8
2. Alter.....	9
3. L'ange.....	8
4. L'ange vert, l'ange rêve.....	11
5. Bain sonore.....	8
6. Boucle à 3, surprise !.....	6
7. Boucle à boucle.....	7
8. Boucle à note.....	5
9. Boucle à rallonge.....	12
10. Boucle éphémère.....	8
11. Boucle longue à 2.....	6
12. Boucle sur impro.....	5
13. Boucleton.....	12
14. La boucle triturée.....	7
15. Boucles 4321.....	5
16. Boucles cumulatives.....	7
17. Boucles en duos, trios et quatuors.....	7
18. Bourdon don.....	5
19. Bourdons et impro durables.....	8
20. Cadavre exquis musical.....	8
21. Carrousel.....	9
22. Chanson détournée.....	10
23. Chantàdanse.....	11
24. Le chef d'orchestre.....	9
25. Circle song à 4 autos.....	6
26. Circle song de base.....	6
27. Comptinote à note à 2.....	5
28. Comptinote à note à tous.....	5
29. CS à deux têtes.....	7
30. CS auto-tournant.....	7
31. CS autogéré.....	7
32. Duos agglomérés.....	9
33. Écho boucle.....	12
34. Le facteur.....	6
35. Harmo gril.....	11
36. Ligne de basse et impro.....	9
37. Méli mes boucles.....	8
38. Miroir, miroir.....	11
39. Note à note.....	5
40. Nous sommes magnifiques.....	10
41. Passe ton clap.....	10
42. Percussions corporelles & impro.....	9
43. La phrase sans fin.....	8
44. Ping-pong.....	8
45. Ping-pong trad.....	10
46. Pré circle song.....	11
47. Les prénoms.....	11
48. Rire bouclé.....	6
49. Le Roi des poissons.....	10
50. Sequentia minima.....	9
51. Syllabadeux.....	6
52. Tournant têtes.....	6
53. Tourne-volte.....	10
54. Tri go.....	9
55. Trois fois 5 mots.....	10
56. Vague.....	5
57. Vite fait bien fait.....	7

1	Jeu à tous	2	Jeu à 3 et +
<h2>Note à note</h2> <p>Anim pour commencer puis P1 chante une note et tous répètent cette note.</p> <p>P1 chante une note et tous chantent une autre note, n'importe quelle note.</p> <p>P1 chante une note et tous chantent une autre note en recherchant de l'harmonie.</p> <p>Puis changer de P1.</p> <p>Idem avec des motifs de 2 notes.</p> <p>Idem avec des motifs de 3 notes.</p>		<h2>Bourdon don</h2> <p>G1 chante un bourdon (note tenue) qui sera le 1^{er} degré (I). G2 chante un 2^{ème} bourdon à la quinte ou 5^{ème} degré (V). Pn entre seule en posant dessus une boucle ou un solo. Laisser tourner puis changer de P en glissant d'une place dans GT en cercle.</p> <p>Var 1. bourdon 1 à P1+P2, bourdon 2 à P3+P4, reste P improvise tour à tour puis à 2 puis à tous.</p> <p>Var 2. avec bourdons rythmiques. Ex. D – T T – T – T voir le doc <i>Des rythmes</i></p> <p><i>Improviser sous fortes contraintes : harmonie puis rythme fixés. Ressentis : facilité, soutien !</i></p>	

3	Jeu à tous	4	Jeu à 2
<h2>Boucles 4321</h2> <p>Anim pour commencer puis P1 donne une boucle 4 fois, tous la répètent 4 fois.</p> <p>Ensuite P1 donne sa boucle 3 fois seulement.</p> <p>Puis 2, puis 1.</p> <p>Faire tourner, P1 devient P2, etc.</p> <p><i>On peut aussi faire 321 puis 21.</i></p> <p><i>Introduction au jeu Vite fait bien fait.</i> <i>Utiliser en circle songs trad pour sa ressemblance avec l'envoi-répons du chant trad.</i></p>		<h2>Comptinote à note à 2</h2> <p>P1 choisit une comptine connue, un canon connu...</p> <p>P1 chante la 1^{ère} note, P2 chante la 2^{ème} note, P1 la 3^{ème} ...</p> <p><i>Jeu avec la vivacité, l'attention, l'écoute, la conservation d'une hauteur et d'un rythme.</i></p>	

5	Jeu à tous	6	Jeu à tous
<h2>Comptinote à note à tous</h2> <p>P1 choisit une comptine connue, un canon connu...</p> <p>P1 chante la 1^{ère} note, P2 chante la 2^{ème} note, P3 la 3^{ème}, P4 la 4^{ème} ...</p> <p><i>Jeu avec la vivacité, l'attention, l'écoute, la conservation d'une hauteur et d'un rythme.</i></p>		<h2>Boucle à note</h2> <p>Une boucle est donnée dont chaque P chante une note. P1 chante la 1^{ère}, P2 la 2^{ème} ...</p> <p>Faire glisser les départs.</p> <p>Commencer avec une boucle courte (commencer par 2 notes) puis l'allonger de plus en plus.</p> <p><i>Jeu avec la vivacité, l'attention, l'écoute, la conservation d'une hauteur et d'un rythme.</i></p>	

7	Jeu à 6 à 8 max	8	Jeu à 2 tournant
<h2>Vague</h2> <p>En cercle, Anim puis P1 chante une boucle à P2. P2 la chante en la passant à P3...</p> <p>P1 passe une 2^{ème} boucle à P2 qui la chante en la passant à P3... et ainsi 4 fois.</p> <p>Après la 4^{ème} boucle, P2 devient lanceuse, etc.</p> <p>Ajouter des contraintes :</p> <ul style="list-style-type: none"> * boucles purement mélodiques * boucles purement rythmiques, * boucles purement harmoniques... 		<h2>Boucle sur impro</h2> <p>P1 improvise. P2 écoute et superpose une ou des boucles plutôt en notes tenues (longues).</p> <p>Passer ensuite à des notes tenues qui s'harmonisent, se répondent... et enfin, inverser les rôles, P2 improvise sur quoi P1 pose ses notes tenues.</p> <p><i>Superposer des notes longues de type bourdon variable est possible si l'improvisation tient dans un mode précis sans s'en écarter.</i> <i>Prémices à l'improvisation sous contrainte de mode.</i></p>	

9	*	Jeu à 2 tournant	10	***	Jeu à 3
<h2 style="text-align: center;">Syllabadeux</h2> <p>P1 chante un mot de 2 syllabes. P2 le répète en changeant les consonnes. P1 le reprend en changeant encore les consonnes...</p> <p>Puis idem avec 3 syllabes, puis 4...</p> <p>Même jeu en changeant cette fois les voyelles ou sons à 2 lettres (ai, an, au...). Explorer les différences entre ces modifications.</p> <p><i>Rapidité, réactivité...</i> <i>Les consonnes donnent la scansion du texte et les voyelles les timbres du son (a, é, o, ou, u...).</i></p>			<h2 style="text-align: center;">Boucle à 3, surprise !</h2> <p>P1 lance et tient une boucle de notes longues. P2 pose dessus une boucle de même durée composée de notes plutôt courtes, percussives ou pas. P3 improvise.</p> <p>Sans prévenir, Px change de rôle et induit le changement des 2 autres...</p> <p><i>Écoute approfondie, réactivité, autonomie.</i></p>		

11	****	Jeu à 4	12	***	Jeu à 2
<h2 style="text-align: center;">Circle song à 4 autos</h2> <p>P1 à P4 chantent chacun leur propre boucle en entrées successives.</p> <p>Les boucles seront de toutes les formes : harmonisées, contrastées, rythmées, percussives...</p> <p>Laisser tourner puis Px quitte sa boucle pour improviser puis reprend une boucle, la même ou une nouvelle.</p> <p>Idem avec un Py...</p> <p><i>Écoute approfondie, réactivité, autonomie. Chaque P reste maître de sa boucle en volume et dynamique.</i> <i>Ménage une pause au cours d'une session longue.</i></p>			<h2 style="text-align: center;">Boucle longue à 2</h2> <p>P1 lance et tient sur une boucle longue, très longue, plutôt automatique.</p> <p>P2 improvise jusqu'à indiquer à sa manière qu'il souhaite terminer ce duo. Une fin heureuse sera trouvée, c'est sûr.</p> <p>Inverser les rôles de P1 et P2.</p> <p>À l'initiative de P qui improvise, l'inversion des rôles peut survenir sans passer par la fin du chant en cours.</p> <p><i>Écoute approfondie, réactivité, autonomie.</i></p>		

13	***	Jeu de 3 à 4	14	**	Jeu à tous
<h2 style="text-align: center;">Rire bouclé</h2> <p>P1 démarre une boucle basée sur un rire produisant une mélodie (ou pas) et surtout un rythme.</p> <p>P2 la reprend, l'étoffe, l'harmonise, en crée une autre toujours en rire et en contrepoint.</p> <p>P3 s'ajoute, puis toutes P.</p> <p>P1 essaiera et réussira à organiser une fin heureuse.</p> <p><i>Si besoin d'inspiration, écouter quelques rires chantés d'Henri Salvador et surtout sa Fugue en rire !</i></p>			<h2 style="text-align: center;">Circle song de base</h2> <p>Organisé en groupes (G1, G2, G3...) répartis sur un cercle.</p> <p>Pm donne à G1 une boucle de base, à G2 une 2^{ème} mélodique, à G3 une 3^{ème} harmonisée, en contrepoint ou en contrasté, et à G4 une 4^{ème} de percussions vocales ou corporelles... Par exemple tout ceci.</p> <p>Après mise en place, Pm écoute puis improvise, s'il veut.</p> <p>Pm règle le volume de chaque voix, arrête une ou plusieurs voix, les relance, en change, reprend l'improvisation, change le tempo, etc. Et il trouve une fin intéressante, surprenante.</p> <p><i>Dans un GT avancé, un G peut être composé d'une seule P.</i></p>		

15	**	Jeu à tous	16	**	Jeu à tous
<h2 style="text-align: center;">Le facteur</h2> <p>Pm lance un CS classique, toutes autres P ferment les yeux.</p> <p>Pm circule dans le cercle, ajoute des sons, improvise puis invite P2 à la rejoindre au centre et à improviser et jouer ensemble.</p> <p>Enfin Pm réintègre le cercle, prend la place de P2 qui reste au centre, devient Pm et poursuit le jeu précédent sans changer les boucles du CS.</p> <p>Ensuite P2 invite P3, etc.</p> <p><i>Improviser dans un univers étranger.</i></p>			<h2 style="text-align: center;">Tournant têtes</h2> <p>Pm lance un CS à 3 ou 4 voix selon l'importance du GT, et improvise.</p> <p>Puis Pm invite P2 à la rejoindre, à improviser ensemble puis lui succéder comme Pm et réintègre le cercle.</p> <p>Pm utilise les boucles existantes ou les modifie, change le tempo, les rythmes, règle les volumes, puis improvise.</p> <p>Ensuite Pm invite P3, etc.</p> <p><i>Jeu du facteur avancé : improviser dans un univers étranger et le faire évoluer en conservant son idée ou pas.</i></p>		

CS à deux têtes

Évolution avancée du circle song de base par la multiplication des groupes et meneurs.

Tous en cercle, deux Pm (P1 et P2) au centre.

Chacun prend en charge 2 à 4 groupes d'au moins 2 P chacun. Les Pm lancent alternativement des boucles pour chacun de leurs groupes qui chantent tous ensemble.

P1 et P2 improvisent ensemble et concluent.

Dans un GT avancé, un groupe peut être composé d'une seule personne. Explorer la simplicité.

CS autogéré

Le groupe est scindé en 3 à 4 groupes, G1, G2...

Dans chaque groupe, G1 puis G2..., une personne se lance sans être désignée et démarre une boucle de son choix.

Comme **CS auto-tournant** mais libre quant aux P qui s'activent.

Quand toutes les boucles sont lancées et ont tourné, à tout moment, une personne Px peut se détacher du groupe où elle chantait et aller au centre pour une improvisation libre puis reprendre sa place.

Autonomie, liberté.

Boucles cumulatives

En cercle, P1 lance sa boucle, P2 écoute et lance sa propre boucle (tous styles possibles), P3 écoute et lance sa propre boucle. Pn, dernière, ajoute sa boucle ou improvise selon son inspiration. Laisser sonner l'ensemble le temps de savourer.

P1 ou Pn passe au centre, arrête et redémarre des voix, règle les volumes et met fin au tout.

Fin "décumulative" possible : les boucles s'éteignent dans l'ordre d'entrée.

Contraintes en plus : P1, boucle de base ; P2, mélodique ; P3, harmonisée ; P4, contrastée ; P5, de rythme ; P6, impro...

Explorer le complexe composé de simple !

La boucle triturée

P1 lance une boucle et la tient, P2 la reprend et ils la répètent ensemble.

P1 s'arrête et P2 continue cette boucle, la décortique, la modifie, la triture (en mélodie, rythme et tempo...) et termine en chantant son dernier choix au moins 2 fois.

P3 reprend cette nouvelle boucle...

Autre possibilité : P1 reprend sa 1^{ère} boucle, P3 la reprend, P1 s'arrête et P3 la modifie à son gré différemment de P2.

Adaptation à un univers étranger.

Crée une pause au cours d'une session longue.

CS auto-tournant

Scinder GT en 3 ou 4 groupes (G1 à G4) si possible et de 2 personnes **au minimum**.

Dans le groupe G1, G1-P1 donne sa boucle à G1. Puis, dans G2, G2-P1 donne sa boucle à G2 et ainsi de suite. Après un temps d'écoute, Px sort d'un groupe et va au centre devient meneuse pour improviser et arrêter.

Après cette première réalisation, permutation des personnes des groupes : G1-Pn (dernière personne du groupe G1) devient G2-P1 (1^{ère} personne du groupe G2) et ainsi deviendra l'instigatrice de la boucle de G2, etc.

Vite fait bien fait

La personne qui mène se place face au 1^{er} des 3 à 4 groupes constitués, prend son temps et lui donne sa boucle **une seule fois**, puis passe **immédiatement** à G2 et lui donne sa boucle 2 **une seule fois**, et enfin passe à G3 et lui donne **immédiatement** et **une seule fois** sa boucle 3...

Écoute puis improvisation courte.

Enchaîner 3 fois puis changer de Pm.

Pratique avec des groupes avancés. Développe la clarté et la précision du meneur et l'écoute des menés.

Boucle à boucle

P1 donne une boucle simple à P2 qui la chante puis la donne à P3 qui la chante, la passe à P4 et ainsi de suite.

P1 donne une 2^{ème} boucle (harmonisée ou libre) à P2 qui la chante puis la donne à P3...

P1 donne une 3^{ème} boucle (contrastée ou libre) à P2 qui la chante puis la donne à P3...

P1 donne une 4^{ème} boucle (percussions ou libre) à P2 qui la reprend puis la donne à P3... Et ainsi jusqu'à 8 si GT=8

*Ajouter des contraintes comme dans **Vague**.*

*Sorte de **Vague** sans limite à 4 voix. Creuser la simplicité.*

Boucles en duos, trios et quatuors

Le duo, le trio ou le quatuor est sur scène face au reste du groupe devenu public.

Duos : P1 démarre une boucle de base (en percussions corporelles ou vocales...) sur laquelle P2 improvise.

Puis inverser les rôles.

Trios et quatuors : P1 démarre une boucle de base idem, P2 une boucle à sa guise et P3 improvise sur les deux. Faire tourner les rôles.

Ensuite, faire tourner les personnes actives avec le public. P1 devient public, P2 devient P1 et P2 vient du public.

Crée une pause au cours d'une session longue.

L'ange

P1 s'écarte du groupe devenu spectateur, monte en scène et chante en improvisation libre et totale.

P2 inspiré puis P3, 2 anges quittent le public, rejoignent P1, posent la main sur ses épaules et chantent en harmonisant, contrastant, suivant, anticipant, titillant P1.

* Si l'inspiration grandit, le nombre des anges peut augmenter, P4... devenant ange d'un ange déjà présent.

Improvisation pure et libre. Écoute approfondie. Crée une pause au cours d'une session longue.

Variante en vert et en rêve page 11, jeu 52

27 * Jeu à tous

Bain sonore

Un groupe (½ GT) s'installe en cercle serré, assis ou allongé tête à tête, ferme les yeux et se met à l'écoute.

En cercle autour, le groupe restant ferme les yeux et chante en improvisation libre, totale et spontanée, s'écoute, se répond, joue avec les harmonies, les ostinatos, les rythmiques... Début et fin auto ! Le cercle actif peut bouger autour des passifs.

Variante*** : GT s'allonge en étoile, têtes au centre, toutes P produisent ou écoutent, au choix !

Accroît l'écoute des passifs et celle des actifs par l'exigence qu'implique la liberté. Les yeux fermés aident l'écoute profonde et le lâcher prise. Plutôt en conclusion d'une session.

29 ** Jeu à 5 à 7

Bourdons et impro durables

Installer un bourdon (ou mieux, 2 bourdons à la quinte) par G1 (et G2) de 2 à 3 personnes chacun pour pouvoir tenir les bourdons avec des respirations séparées.

Venant des P libres, P1 s'ajoute et improvise, durée 2 min à 5 min. Puis P2 remplace P1 jusqu'à ce que toutes P y passent. Ajouter des P improvisant simultanément.

Faire tourner les P constituant les G des bourdons.

Variante*** : bouger les bourdons. Avec 2 bds à la quinte montante, monter d'1 ton celui du bas, faire tourner et revenir à l'origine, puis baisser d'1 ton celui du haut...

Harmonie sous forte contrainte de 2 bourdons.

31 ** Jeu à 4

Ping-pong

P1 donne à G1 une boucle de base plus éventuellement à G2 une boucle de percussions vocales ou corporelles.

Face à G3, P1 improvise et trouve un motif, un thème, une phrase qu'il envoie à G3 qui la répète une fois.

P1 continue son improvisation, trouve une nouvelle phrase, l'envoie à G3 qui la répète une fois, etc.

*À expérimenter en groupes de 4 à 5 personnes et en circle songs trad car rappelle l'envoi-répons du chant traditionnels. Voir le jeu **Ping-pong trad**.*

Boucle éphémère

Une personne P1 désignée (ou inspirée) lance une boucle libre. P2 intéressée la rejoint et lance sa propre boucle. P3 les rejoint avec sa propre boucle ou en improvisation pour une durée de 8 tours (phrases musicales) au maximum.

Et le processus enchaîne immédiatement avec d'autres personnes P4, P5...

Le tout se déroule et s'enchaîne rapidement.

Crée une pause au cours d'une session longue.

28 *** Jeu à 4 max

Cadavre exquis musical

Décider la durée (carrure) de la phrase : 4 mesures de 4 temps au tempo de 90 par exemple.

Tour à tour, chaque P improvise pendant la durée choisie.

P1 improvise et s'arrête au bout du temps ou quand il veut. Sans pause, P2 improvise dans l'esprit de la précédente, P3 enchaîne avec son improvisation idem, etc.

Ensuite, varier la carrure (nombre de mesures de la phrase), les mesures (3 et 4 temps) et les tempos.

Adaptation, réactivité, perception de la carrure, contraintes de durée, de rythme, de tempo.

30 *** Jeu à tous

Méli mes boucles

P1 (ou plus) lance une boucle, la tient et la tiendra. Il lui reviendra le rôle de déclencher une fin annoncée.

Les autres P la reprennent puis certaines P ajoutent une note (en bourdon par exemple) ou une mélodie simple devenant une autre boucle (harmonisée, contrastée ou autres, tout est possible), d'autres ajoutent des mélodies en boucle ou pas, d'autres encore ajoutent des percussions corporelles ou vocales ou les deux.

Faire tourner la P qui démarre. Le tout reste très mouvant et évolutif. *Simplicité.*

32 *** Jeu à 4

1 2 3 4 3 2 1

P1 improvise seule pendant 1 min à 1 min 30 puis P1+P2 improvisent pendant le même temps puis P1+P2+P3... puis P1+P2+P3+P4... puis P1+P2+P3... puis P1+P2... et enfin, P1 conclut.

Autrement : P1... P1+P2+P3+P4, P2+P3+P4, P3+P4, P4

Variante moins dynamique*** avec un grand groupe : P1 impro ; P2+P3 impro ; P4+P5+P6 impro ; P7+P8+P9+P10 impro ; P11+P12+P13 impro ; P14+P15 impro ; fin avec P16
Improvisations totalement libres, temps limité.

Tri go

P1 lance (go) P2 qui envoie rapidement une boucle sur laquelle P1 improvise et termine.

Ce jeu est enchaîné 3 fois rapidement.

Permuter les rôles et reprendre.

Changer les 2 P par des volontaires ou en suivant ou tirées au sort et continuer.

Lâcher le mental.

Moment de pause dans une session longue

Ligne de basse et impro

P1 lance une ligne de basse comme boucle de base et la tient. P2 improvise sur cette base.

P1 fait évoluer sa boucle, harmoniquement ou rythmiquement (de binaire en ternaire et inversement et autres triturations), la transforme totalement, revient éventuellement à la ligne initiale, etc.

P2 continue son impro en accompagnant ces évolutions.

Puis P2 transforme subtilement son improvisation en ligne de basse et la met en boucle, alors P1 devient improvisateur.

Duos agglomérés

GT divisé au hasard en duos. Chaque duo échange chanté des prénoms, répond un à un, reprise les 2 ensemble. Toutes variations possibles.

Si GT impair, faire un duo à 3 !

Chaque duo va rencontrer le duo voisin. Les 2 duos se communiquent leurs trouvailles, s'accordent à 4 jusqu'à élaborer ensemble une nouvelle construction.

Chaque quatuor va à la rencontre soit d'un duo resté isolé, constitue alors un sextuor, soit d'un autre quatuor, constitue un octuor et rejoue le jeu précédent.

Percussions corporelles & impro

Un motif en boucle de percussion corporelle est donné à toutes P. Par exemple : poitrine D, doigts G, doigts D, poitrine G, doigts D, doigts G, poitrine D, doigts G, doigts D, poitrine G, doigts D, doigts G, silence, reprise au début...

L'intégrer avec plusieurs répétitions puis

1. P1 improvise en chantant pendant que P1 et toutes P continuent la percussion corporelle.
2. P1 raconte une histoire pendant que P1 et toutes P continuent la percussion corporelle.

Indépendance corps et voix.

Sequentia minima

P1 lance une boucle 1 et la tient.

P2 lance une autre boucle 2, P3 une boucle 3...

Quand le tour revient à P1, P1 change de boucle, ainsi de suite.

On peut imposer une réaction immédiate de Pn+1 après le lancement de la boucle de Pn.

Évolutivité, adaptation.

Le chef d'orchestre

P1 lance une boucle de base qui sera tenue tout le temps de la durée de l'exercice.

Pc, chef d'orchestre, dirigera la suite avec ces gestes

- poing fermé → P1 chante seul sa boucle
- index tendu → tous chantent comme P1
- 2 doigts tendus → chaque P chante sa propre variation

Écoute, réactivité.

Alter

1 min P1 au centre donne un CS à 2, 3 ou 4 parties puis réintègre le cercle.

1 min P2 va au centre et improvise sur le cercle créé et actif puis l'arrête en partie ou en totalité.

1 min P2 donne un nouveau CS (entier ou partiel conservant certaines boucles) puis réintègre le cercle.

1 min P3...

Improviser sur des rythmes et harmonies étrangères.

Carrousel

Exemple avec GT de 12 P : scinder le groupe en 3 plus 3 Pm au centre.

Chaque Pm donne successivement à son groupe une boucle à faire tourner sur lesquelles les improvisations des Pm se poseront et se *superposeront* !

Puis Pn du G1 permute avec Pm1, improvise sur la boucle précédente ou la change et recommence.

Improviser sur des rythmes et harmonies étrangères.

Le Roi des poissons

3 min : P1 mène et P2 imite, répète tout ce que P1 fait, chant, jeu, geste, mimique, déplacement...

3 min : inversion des rôles, P2 mène et P1 imite...

Le jeu peut être étendu à 3 ou 4 et adopter la même règle d'échange de meneur qu'en danse sauf que les Pn regardent Pm. Quand Pm fait ¼ de tour à droite (ou à gauche), P à droite (ou à gauche) de Pm devient meneur.

Comme dans le même jeu en danse (dont j'ai repris le nom), la mission de Pm est de ne pas perdre son ou ses camarades de jeu.

43 * Jeu à tous

Nous sommes magnifiques

Rituel de fin : en rond serré, se prendre par les mains façon *Viens j't'emmène* (main droite P1 dessus la gauche de P2) ou mieux, mains aux épaules, et chanter *en se regardant...*

Toi, tu es unique, Tu es magnifique (*ou fantastique*)

Il n'y a que toi comme toi

Moi, je suis unique, Je suis fantastique,

Il n'y a que moi comme moi

Vous, vous êtes uniques... Nous, nous sommes uniques...

Elles, elles sont uniques... | voir partition dans mon carnet

Eux ils sont uniques...

Canons et autres jeux

Congratulation mutuelle, gratitude, offrande, réjouissance...

45 * Jeu à tous, 4 à 12

Passé ton clap

Installer le tempo, la mesure (4/4, 3/4...) et la carrure (1 mesure puis 2 jusqu'à 4), marqués aux pieds *sans bruit*.

Tous regardent P1 qui a le clap (Anim ou P1). P1 regarde Px et lui lance son clap.

Px répète ce clap puis regarde Py et lui lance son clap...

Claps libres : temps forts, temps faibles (contre-temps), division du temps, différents sur les 2 mesures si la carrure est de 2...

Après un moment, ajouter des improvisations en boucles ou pas, ponctuelles ou continues.

47 *** Jeu à 2 ou 3

Chanson détournée

♦ A ou P1 choisit une chanson connue (comptine, canon, trad...).

P1 la chante puis la triture en modifiant à sa guise :

- mélodie : diminutions, augmentations, voix harmonisée... ;

- rythme : passer un 4 temps à 3 temps, changer son rythme interne... (voir mon doc *Des rythmes*) ;

- harmonie : passer de majeur en mineur (plusieurs mineurs possibles) et vice versa, passer en blues...

- mode : passer de Do à Sol (*sensible*) ou Ré (idée de mineur)...

♦ P2 enchaîne avec la même chanson ou une autre.

♦ **Variante 1** : P1 est rejointe par P2 (puis P3) pour développer la mélodie, l'harmonie, le contre-point, les rythmes contrastés...

voir mon doc Harmo+impro

Trois fois 5 mots

Conjugaison de l'improvisation musicale et textuelle.

Chacune des 3 P écrit 5 mots et les montre à tous.

Les 3 P chantent ensemble en improvisant et utilisant les mots de tous, les 15... si possible !

Plus d'autres éventuellement !

Variante*** : avant que les 3 P improvisent, 2 P lancent une boucle de basse, imposant un rythme, une harmonie, une structure à l'improvisation textuelle.

Puis augmenter la longueur de la boucle de basse en permettant l'apparition d'un chemin harmonique.

44 *** Jeu à 4 à 6

Tourne-volte

Quatre à 6 P se placent en ligne sur scène, dos tourné aux autres P devenues spectateurs.

Elles se concertent rapidement ou pas et quand Px a l'inspiration, elle se retourne et chante sa boucle ou improvisation.

Les P intéressées se retournent et se joignent à l'impro.

Quand une P souhaite changer sa formule, elle se retourne puis revient avec sa nouvelle boucle ou impro.

Ajuster le nombre de P acteurs en fonction de la taille de GT sans dépasser 6 ou 7 au maximum.

Spontanéité, adaptabilité, réactivité.

46 ** Jeu à tous

Ping-pong trad

Choisir un chant traditionnel connu.

GT partagé en 2 ou 3.

P1 donne à G1 une boucle tirée de ce chant plus éventuellement à G2 une boucle de percussions vocales ou corporelles.

Face à G3, P1 improvise et trouve une phrase en harmonie ou contrastée qu'il envoie à G3 qui la répète une fois.

Tandis que G1 et G2 continuent leurs boucles, P1 continue son improvisation, trouve une nouvelle phrase, l'envoie à G3 qui la répète une fois, etc.

Rappelle l'envoi-répons du chant trad.

♦ Variante 2

P1 (+P2 +P3) entonne une chanson sans passer par l'exposition, c'est-à-dire sans la chanter telle qu'on la connaît, directement chantée en mode trituré comme ci-dessus.

À plusieurs, le jeu se corse avec introduction allongée, harmonisations éloignées de l'originale, citations d'autres chansons, de + en + de citations de LA chanson, jusqu'à LA chanter avec une chute surprenante.*

♦ Variante 3

P1 (+P2 +P3) choisit une chanson et la chante en faisant entendre le rythme de la musique sans chanter la mélodie sur les syllabes Ta (longues) et Ti (courtes). Puis ajouter des bribes de mélodie (notes espacées ou contiguës) pour aider à reconnaître LA chanson.*

* La 1^{ère} P qui trouve le titre a gagné...

Harmo grill

Circle song classique dans son organisation : 1 ou 2 Pm et au moins 4 sous-groupes.

La boucle de base donnera la progression (grille ou chemin) harmonique* sur laquelle toute la construction s'appuiera. Notes longues à la fondamentale, en alternance aux degrés I et V de chaque accord, arpèges...

Laisser de la place aux autres voix.

Aborder avec des grilles simples sur 4 mesures enchaînant par exemple : C-F-G-C (I IV V I) ou C-Dm-F-C ou C-Am-G-C ou G-Am-C-G ou encore Am-G-F-E...*

*Cette dernière, nommée cadence andalouse, supporte entre autres le célèbre Hit the road Jack !**

Les autres voix compléteront l'harmonie. Ajout d'accords distribués dans plusieurs voix, de notes tenues, de sons rythmiques, de percussions corporelles ou vocales...

La ou les improvisations se tiendront dans un cadre très strict d'harmonie, de structure (carrure) et de rythme.

Et nous voilà sur le grill (!) pour improviser sur une grille harmonique* dont le thème reste à inventer !

C'est le principe inversé de la jam session qui joue à partir d'un thème et de sa grille d'accords.

* voir mon document **Harmonisation et improvisation**

49

*

Jeu à tous

Les prénoms

Ce jeu peut suivre l'échauffement sans interruption. Chaque Pn ... son prénom...

- ♦ Pn dit..., GT répète comme entendu.
- ♦ Pn dit... sur un rythme connu, GT répète comme entendu.
- ♦ Pn chante..., GT répète comme entendu.
- ♦ Pn chante... sur un rythme connu, GT répète idem.
- ♦ Pn dit ou chante... AVEC geste, GT répète idem.
- ♦ Pn dit ou chante... SANS geste, GT répète idem. Remarques ?
- ♦ Pn fait seulement le geste, GT répète idem. Remarque ?

- ♦ Pn dit ou chante... rythme avec mélodie ou non, GT répète comme entendu.
- ♦ Pn dit ou chante... rythme avec mélodie ou non, GT répète en modifiant rythme et mélodie.
- ♦ Pn chante... sur 1 note, GT répète la même.
- ♦ Pn chante... sur 1 note, GT répond une autre note harmonisée.
- ♦ Pn chante... sur 2 notes, GT répète les mêmes puis harmonise.
- ♦ Pn chante... sur 2 notes + rythme, GT répète...
- ♦ Pn dit... à Px, Px répète en jouant, déformant, Px dit... à Py, Py répète en jouant, déformant...
- ♦ Pn chante... à Px, Px répète puis Pn répète avec Px qui répète, joue, harmonise...

*Suite possible **Duos agglomérés**
Autres échauffements, voir **Échauffements***

50

Jeu à 2 dans GT ≤ 8

51

*

Jeu à tous

Miroir, miroir

P1 donne une phrase musicale à P2 qui la répète une fois immédiatement pendant que P1 l'interprète harmonisée, contrastée, sous toutes formes possibles.

P2 donne une autre phrase à P3 qui la répète pendant que P2 la chante harmonisée, contrastée... Tourner rapidement.

- ♦ **Jeu inversé**
P1 donne une phrase musicale à P2. P1 la répète une fois tandis que P2 l'interprète harmonisée, contrastée... Puis idem P2 avec P3...

Réactivité, rapidité, adaptation à univers étranger...

Pré circle song

Pour entrer en CS. Tous en cercle, Pm entre dans le cercle, chante une boucle (plutôt de base) et GT la reprend et la tient.

Pm définit un sous-groupe, l'arrête et lui donne une autre boucle, mélodique celle-là.

Pm définit un nouveau sous-groupe, l'arrête et lui donne une autre boucle harmonisée.

Pm définit un nouveau sous-groupe, l'arrête et lui donne une boucle de percussions vocales ou corporelles.

Pm improvise et invite une Pn à entrer dans le cercle et improviser ensemble. Pn lancera la CS suivant.

Le nombre de groupes dépend de la taille de GT.

52

Jeu de 3 à 5

53

Jeu à 2

L'ange vert, l'ange rêve

P1 entonne un motif, le développe et P2 et P3 entrent en jeu en s'accordant harmoniquement et rythmiquement. Puis P1 dévie du motif, de l'harmonie, du rythme initial, diVERge, ne se laisse pas rattraper par les autres voix, jusqu'à trouver une fin heureuse et surprenante !

P1 entonne un motif, le développe et P2 et P3 entrent en jeu en s'opposant harmoniquement et rythmiquement. Puis P1 dévie du motif, de l'harmonie, du rythme initial, conRÊVge, elle essaie de rejoindre les autres voix qui fuient, jusqu'à trouver une fin heureuse et surprenante !

*Variation sur l'ange page 8, jeu **25***

Chantàdanse

Seule "en scène" face au reste de GT devenu spectateur, P1 chante son improvisation totalement libre. P2 intéressée la rejoint et danse librement sur le chant de P1.

P1 et P2 peuvent aussi arriver ensemble sur scène

Chant et danse se répondent, s'harmonisent, s'opposent, se taquinent et trouvent une fin.

P1 quitte la scène, P2 devient chanteuse et P3 la rejoint...

Variation animée créant une pause dans une session longue.

- ♦ **Variante 1** : 2 P (ou 3 ou +) improvisent et 1 à 2 P dansent.
- ♦ **Variante 2** : CS à tous moins 1 ou 3 P qui dansent au centre.

Boucleton

Jeu pour pratiquer le changement de ton de façon organisée et l'appliquer ensuite ans n'importe quelle circonstance.

Le geste est ♯ pour monter et ♭ pour descendre (index vers le haut ou vers le bas) d'un ton par défaut ou associé à l'autre main qui indique le nombre de tons.

- ♦ **UNE** boucle est lancée, laisser tourner puis monter, descendre d'UN ton, puis de DEUX tons.
- ♦ **DEUX** boucles lancées en parallèle, laisser tourner puis monter, descendre d'UN ton, puis de DEUX tons.
- ♦ **TROIS** boucles lancées en parallèle, laisser tourner puis monter, descendre d'UN ton, puis de DEUX tons.

Boucle à rallonge

Pn donne une boucle de base "Bcl" à G1 puis des boucles additionnelles au choix comme d'habitude. Et écoute...
Contrainte : **Bcl dure 4 mesures (carrure de 4)**.

Pn donne une boucle de base **Bcl2**, la même, prolongée de 4 mesures donc total = **8 mesures**.

Pn donne une boucle de base **Bcl3** ... **12 mesures**.

Pn donne une boucle de base **Bcl4** ... **16 mesures**.

Explorer l'élaboration d'un chemin harmonique avec l'allongement d'une boucle et ainsi la composition d'une chanson complète. Sous cette très forte contrainte, les autres boucles composeront l'arrangement et l'improvisation... la chanson ! Voir Annexe 2

Boucle à trou

A puis Pn donnent à tous une phrase de **carrure 4** qui sera mise en boucle pour l'assimiler. Ensuite, la chanter une fois par tous puis pause de la même durée pendant laquelle P1 improvise en s'appuyant sur la boucle, en modifiant mélodie et rythme en respectant sa marche harmonique.

Improvisation possible en percus corporelles ou vocales.

Puis, passer à des **carrures** de 3, de 5, de 6...

Px opposée peut continuer seule la boucle pendant l'impro.

Variante : partant de 4, allonger la durée de la boucle à 8 puis 12 puis 16 mesures.

Jeu détaillé dans Harmonisation et improvisation.

Écho boucle

Sur des boucles installées avec G1 à G3 (par exemple), solliciter un groupe G4 de 2 à 4 P maxi.

Jouer avec ce groupe en envoyant une seule fois une phrase qu'il répondra une fois ou n fois selon l'indication.

Changer le rôle de ce groupe en lui donnant cette fois une nouvelle boucle à tenir.

Aller vers un autre groupe (G1 à G3), l'arrêter et rejouer avec lui le jeu précédent ds boucles en écho.

Continuer avec Gn jusqu'à ce que tous G soient passés.

Habituer à répondre rapidement. Proche du chant à répondre.

La phrase sans fin

Pm puis Pn font entendre une phrase en forme conclusive en s'arrêtant avant la dernière note.

Pour une approche encore plus didactique, chanter une 1^{ère} demi phrase suspensive suivie d'une seconde conclusive, toujours sans chanter sa dernière note.

Le jeu consiste à trouver la note manquante !

Écouter toutes les propositions puis les examiner tour à tour. Il existe un "bon" choix théorique (*la fondamentale*) et quantité d'autres choix plus fantasques !

Apprendre à se situer rapidement dans une tonalité, un mode. Voir page 6 de "Gammes et modes"

Lignes de basse

avec variations et complexification à prolonger

Jeux applicables à toute ligne de basse : triturer son rythme, changer la durée des notes, introduire des silences, ménager de l'espace pour entendre les autres voix en supprimant des notes...

♦ Sur la ligne de basse simplissime et lancinante de F.B.I. des Shadows

Dans la partie en $\frac{4}{4}$, un tr_3 peut remplacer la seule et dans la partie en $\frac{3}{4}$, un tr_3 ou une seule peuvent remplacer le tr_3 ni systématiquement ni toujours sur les mêmes temps.
Autre jeu sur cette base : chanter la partie en noires et remplacer une note par un soupir, toujours la même en commençant par celle du 1^{er} temps, puis la 2^{ème}... Retirer la 3^{ème} est particulièrement intéressante !

$\text{♩} = 112$

♦ Une ligne de basse en forme walkin' bass

Inspirée la ligne de basse de My baby just care for me et se complexifiant.

$\text{♩} = 170$

♦ Sur un rythme à 8 temps : 3+3+2

Les 4 formules peuvent s'enchaîner pour constituer une boucle longue de 4 mesures.

$\text{♩} = 180$

♦ Sur un rythme syncopé

Les 2 formules ci-dessous peuvent s'enchaîner directement et boucler après la 4^{ème} mesure.

$\text{♩} = 92$

♦ D'un motif simple à des grandes variations de rythme et d'harmonie

$\text{♩} = 140$

♦ Une ligne dans le style walkin' bass sur un enchaînement harmonique complexe

$\text{♩} = 120$

♦ Une ligne de basse simple et ternaire

Elle ouvre un chemin harmonique.

Circle songs et impro

◆ Come ye sons of art (Henry Purcell)

Ostinato du No 3, support d'un duo de voix.
Simple et puissant, il crée un chemin harmonique complet et classique sur seulement 2 mesures.

◆ Improvisation rythmique sur un chemin harmonique

*Inspirée du Gassenhauer (Schulwerk) de Carl Orff (1920)
lui-même inspiré du Gassenhauer de Hans Neusidler (1536)*

Classique dans l'enchaînement de ses harmonies et original quant à leur durée.

Les voix entrent sans ordre déterminé en respectant le début de la phrase harmonique (8 mesures).

Fin sur la première note de la mesure 16.

◆ Boucle à rallonge, exemple

Bcl=Ba

Une boucle de 8 temps est prolongée une 1^{ère}, une 2^{ème} et une 3^{ème} fois constituant un chemin harmonique, base de la composition d'une chanson totalement improvisée, avec son arrangement, ses voix

Bcl=Ba+Ba

additionnelles et sa mélodie... l'improvisation !

Bcl=Ba+Ba+Bb

La durée (ici de 8 temps) est choisie pour tout la durée du jeu.

Bcl=Ba+Ba+Bb+Bc

Circle songs trad'

Boucles basées sur des phrases ou demi-phrases de chants traditionnels

En général, chaque demi-phrase d'un chant traditionnel fournit une belle boucle.

Modifier son tempo, son rythme interne, changer la durée des notes (♩ pour ♪ par exemple), introduire des silences, supprimer des notes, ne serait-ce que pour respirer !

Essayer de faire tourner les autres demi-phrases en parallèle, pas toujours harmonieux mais de belles surprises !

Derrière de chez mon père



Dessous le rosier blanc



En passant par un p'tit sentier



Grouilli, grouillon, grouillette



J'ai 10 pommes



J'ai vu le loup



Margot



Ô ma mère, ma pauvre mère



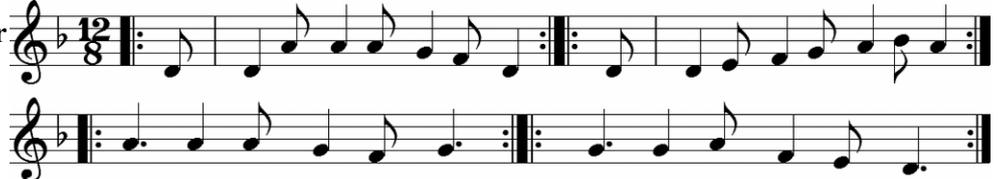
Le prisonnier de Hollande



P'tit bossu



Descendez-moi je veux danser



La contrainte, moteur de la création

Comme en écriture, la page blanche, l'absence de contraintes ne favorise pas la création et aussi l'improvisation qui est une création instantanée et éphémère si elle n'est pas enregistrée.

En circle song, sans l'annoncer vraiment, la première boucle lancée, boucle de base, contient toutes les contraintes pour la suite : tempo, mesure et carrure, embryon d'harmonie et de mode, rythme et gamme éventuellement.

Le jeu consiste à annoncer la contrainte choisie et sa valeur avant de démarrer l'improvisation, la création. Nous nous essaierons à 6 contraintes différentes présentées par ordre de complexité.

La suite du jeu sera de combiner les contraintes.

1. Mesure

Choisir une mesure à **2, 4, 3, 5** ou **7** temps. De plus en plus difficiles, les plus complexes à mettre en œuvre étant les 5 et 7 temps.

Surtout avec les rythmes complexes, commencer par une boucle de base (voir mon document "*Circle songs*") qui imprime nettement le rythme choisi. Elle servira d'appui et de référence immuable pour toute la suite.

2. Carrure

La carrure définit la longueur de la phrase musicale en nombre de mesures. Au bout de cette phrase, une autre reprend de carrure égale ou différente comme par exemple dans des bourrées d'Auvergne "irrégulières", 8 et 6. La carrure la plus commune est de 4 mesures. Puis de 8 mesures et aussi 7, 6, 5...

3. Tempo

Choisir un tempo entre **40** et **180**. 180 (jusqu'à 200) correspond au tempo de la valse musette ou folk. Jouer aussi avec les variations de tempo.

4. Harmonie

Sur une improvisation très structurée, c'est-à-dire avec une ligne mélodique claire posée sur un chemin harmonique tout aussi clair, jouer avec les voix additionnelles sur des harmonies à la **tierce**, la **quarte**, la **quinte**. Jouer ensuite avec les **consonances**, les **dissonances** et les **résolutions**, leurs suites logiques qui font retomber les tensions.

5. Rythme

Le choix d'un rythme et sa variation donneront à l'improvisation un caractère très marqué qui sera aisément reconnu par l'auditoire ou les partenaires de l'improvisation.

À la base, choisir un rythme binaire ou ternaire, sachant qu'il sera intéressant de passer l'un à l'autre en cours d'évolution de l'improvisation.

Les principaux rythmes à explorer (voir mon document "*Des rythmes*")

- en **binaire** : marche, sicilienne, valse, tango, habanera, rock, mazurka...
- en **ternaire** : marche, valse, blues, rock...

6. Modes

Principalement, choisir un mode majeur ou mineur. Ce choix influencera profondément la couleur générale de l'improvisation tant en mélodie qu'en harmonie.

Puis en avançant dans l'exploration, essayer dans cet ordre,

* les modes de couleur majeure

- **DO**, le plus naturel de nos jours.
- **SOL**, ressemble à celui de DO s'il est authentique (mélodie dans la partie basse de la gamme) et tant que l'ambitus (étendue entre la note la plus basse et la plus haute) reste dans une sixte.
- **FA**, difficile d'usage à cause de sa quarte de 3 tons (FA-SI), nommée *triton* ou "*diabolus in musica*".

* les modes de couleur mineure

- **LA**, le plus aisé, son nom l'indique bien "mode mineur naturel".
- **RE**, commence comme le mode de LA et finit comme celui de SOL.

Voir mon document "*Gammes, modes, tons*".

7. Gammes

L'exploration commencera par la gamme **diatonique**, la plus naturelle sans aucune altération accidentelle (diminution ou augmentation d'un demi-ton).

Circle songs et impro

Passer ensuite à la gamme **chromatique** avec ajout d'altérations accidentelles qui donneront une impression de modulation audacieuse, passage momentané dans un ton voisin.

Puis, explorer les gammes **pentatoniques**, en plongée dans de profondes sources et sources de sensations à la fois étranges et familières.

Et après les pentatoniques, nous sommes prêts à aborder les gammes de **blues** !

Voir mon document “*Gammes, modes, tons*”.



Christian Hugues
De l'esprit à l'envie