

TOUT BRUIT ÉCOUTÉ LONGTEMPS DEVIENT UNE VOIX

Victor Hugo



Résumé :

- A l'aide de votre voix, de votre corps (percussions corporelles) et de tout objet qui vous entoure, vous devrez réaliser une production sonore sans utiliser l'apport d'instruments. Vous serez amené à enregistrer votre production grâce à un logiciel informatique ou à une application.

Objectifs :

- Créer une musique sans instruments, uniquement avec votre voix et les objets qui vous entourent.
- Maîtriser l'outil numérique pour réaliser votre production

Perspectives de travail / champs de questionnement:

1. Perspective : La place de la musique et de ses pratiques dans la société contemporaine : musique et numérique: pratique, création, diffusion
2. Perspective : La diversité des esthétiques, des langages et des techniques de la création musicale dans le temps et l'espace : Son, bruit, langage

Écouter, comparer, commenter: construire une culture musicale et artistique:

- Situer et comparer des musiques de styles proches ou éloignés dans l'espace et/ou dans le temps pour construire des repères techniques et culturels.
- Associer des références relevant d'autres domaines artistiques aux œuvres musicales étudiées.

Explorer, imaginer, élaborer une stratégie: faire et créer

- Identifier, rechercher et mobiliser à bon escient les ressources documentaires (écrites, enregistrées notamment) nécessaires à la réalisation d'un projet.

Réaliser des projets musicaux d'interprétation et de création:

- Définir les caractéristiques musicales d'un projet puis en assurer la mise en œuvre en mobilisant les ressources adaptées.

Échanger, partager, argumenter, débattre

- Auto-évaluation / Co-évaluation
- Porter un regard critique sur sa production individuelle.

Music for one apartment and six drummers (2001)

Sound of Noise

16 ^{ÈME} SIÈCLE	17 ^{ÈME} ET 18 ^{ÈME} SIÈCLES		19 ^{ÈME} SIÈCLE	20 ^{ÈME} ET 21 ^{ÈME} SIÈCLES	
1500-1600 RENAISSANCE	1600-1750 BAROQUE	1750-1800 CLASSIQUE	1800-1900 ROMANTIQUE	1900-1950 MODERNE	1950-2020 CONTEMPORAIN



1. Décrivez et dégagez les caractéristiques musicales de cet extrait fait uniquement à l'aide d'objets.

2. Listez les objets utilisés par les musiciens

3. Expliquez en quoi cet extrait peut être considéré comme de la musique malgré l'absence d'instruments.

4. Si vous deviez remplacer les objets par des instruments, lesquels seraient-ils ?

Instrument à vent	
harpe	
Cloche à gogo	
Grosse caisse ou tom de batterie	
métronome	
Shaker ou cymbale charleston de batterie	

5. Utilisez des objets autour de vous, certains produisant plusieurs hauteurs pouvant imiter un instrument avec des sons à hauteur déterminée, certains ayant comme rôle de maintenir un rythme.

6. Enregistrez votre production.

Décrivez et dégager les caractéristiques musicales de cet extrait fait uniquement à l'aide d'objets :

rythme répétitif (ostinato) / tempo modéré / caractère entraînant / jeu sur les timbres (sons aigus, cristallins, sons courts ou longs / forme rondo

Listez les objets utilisés par les musiciens :

Robot mixeur / batteur à œufs / robot shaker / coupe oeufs / verres / bols de croquettes / portes placards / Micro-ondes / pot à épices / moule à gâteau / couvercle casserole

Expliquez en quoi cet extrait peut être considéré comme de la musique malgré l'absence d'instruments :

musique structurée dont on peut dégager une forme musicale / jeu sur les paramètres du son

il y a une réflexion et une organisation pensée en amont comme pour l'écriture d'une œuvre musicale / imitation de la sonorité de vrais instruments, les sons sont choisis en amont

Variation pour une porte et un soupir (1963)

Pierre Henry (1927-)

16 ^{ÈME} SIÈCLE	17 ^{ÈME} ET 18 ^{ÈME} SIÈCLES		19 ^{ÈME} SIÈCLE	20 ^{ÈME} ET 21 ^{ÈME} SIÈCLES	
1500-1600 RENAISSANCE	1600-1750 BAROQUE	1750-1800 CLASSIQUE	1800-1900 ROMANTIQUE	1900-1950 MODERNE	1950-2020 CONTEMPORAIN

EXERCICE :

1. Décrivez ce que vous percevez au niveau des timbres des sons entendus ainsi qu'au niveau des paramètres du son qui vous semble être modifiés (durée, hauteur, timbre, intensité, effets...)

	Éveil	Fièvre 1	Geste
Paramètres du son			
Forme (structure du morceau)			

2. A votre avis comment cela a-t-il pu être réalisé ?

Il s'agit d'une pièce de musique concrète (qui utilise des objets pour faire de la musique). Pierre Henry a enregistré des sons venants de 3 sources différentes:

- a)
- b)
- c)

Pour aller plus loin :

Il s'agit d'une pièce de **musique concrète** (qui utilise des objets pour faire de la musique). Pierre Henry a enregistré des sons venants de 3 sources différentes: une porte, le souffle de la voix (soupir) et un **flexaton** (instrument de percussion métallique).

3. Éveil: Que fait Pierre Henry comme mouvement avec la porte pour obtenir un son qui passe de l'aigu au grave ?

4. Fièvre 1: Ici, Pierre Henry joue sur la **spatialisation** du son en jouant sur le **panoramique** du son. Écoutez ce mouvement au casque ou sur une bonne chaîne Hi-fi. Dans quelle oreille/enceinte percevez-vous davantage la porte et dans laquelle percevez-vous davantage le **flexaton** ?

5. Gestes: Ici au début du mouvement, nous n'entendons que la porte mais le son est modifié par rapport aux mouvements précédents. Pierre Henry a ajouté de **l'écho**, il a joué avec le **delay**. Dans cet extrait, il ajoute également le souffle de sa voix, lui aussi très souvent modifié. Êtes-vous capable de reproduire un de ces sons réalisés avec la voix ?

CRÉATION AVEC L'OUTIL NUMÉRIQUE

A l'image de la pièce de Pierre Henry, vous allez créer une petite pièce avec 1 ou 2 objets, votre souffle et un instrument de musique.

1. Choisissez vos **objets**.
2. Choisissez votre **instrument** de musique. Celui-ci doit être détourné de sa fonction première, vous ne devez pas l'utiliser de manière "classique" mais vous devez en extraire un son plus original.
3. Choisissez un son que vous avez pu réaliser avec votre **souffle**.
4. Enregistrez vos sons sur trois pistes séparées dans votre logiciel audio.
5. Ajoutez maintenant 2 **effets**:
 - a) de l'écho (**delay**)
 - b) jouez sur le **panoramique** (Gauche / Droite)



ELEMENTS de CORRECTION PIERRE HENRY

Exercice 1:

- Éveil : bruit de porte – Jeu sur le registre (aigu ou grave) / glissando / chgt de tempo du mouvement de la porte
- Fièvre 1 : flexaton + bruit de porte : Jeu sur le registre (aigu ou grave) / chgt de tempo / jeu sur le panoramique du son (le flexaton est plus fort à gauche et la porte à droite)
- Geste : bruit de porte et souffle de la voix(soupir) – jeu sur le delay (résonance longue ou brève), sons courts et saccadés

Exercice 2 :

enregistrement de sons et travail de montage ensuite, à l'époque réalisé sur des bandes sonores magnétiques. Aujourd'hui, on ferait le montage avec un logiciel audio sur ordinateur.

Exercice 3:

en faisant bouger plus ou moins rapidement la porte.

Exercice 4:

Ici, Pierre Henry joue sur la spatialisation du son en jouant sur le panoramique du son. Ecoutez ce mouvement au casque. Dans quelle oreille percevez-vous davantage la porte et dans laquelle percevez-vous davantage le flexaton ?

La porte provient de la gauche et le flexaton de la droite.