



LE JEU VOCAL

QUELQUES GRANDS PRINCIPES ET UN PETIT LEXIQUE

Ce document a pour but de rassembler des conseils, des idées, à la fois très pragmatiques mais aussi d'inciter à explorer des questions plus profondes : à travers le jeu vocal, développer un langage propre distinct de tout patrimoine musical, donner de la valeur à l'expérience collective immédiate et spontanée dans la construction individuelle, concilier joie, instinct et réflexion, s'adresser à tous et toutes.

L'ouvrage de référence des Jeux Vocaux écrit par Guy Reibel en 1983 est à feuilleter pour trouver matière à réflexion encore aujourd'hui.

Préambule

Qu'est-ce que le jeu vocal ?

La philosophie du jeu vocal ? selon Guy Reibel, « Joue d'abord, discute après ». Selon Christophe Grapperon, « On discute d'abord, on joue après ». Présenter le jeu vocal, c'est l'inscrire dans la tradition du Groupe de Recherches Musicales de l'INA, qui propose une pratique vocale libre.

La musique est un jeu d'enfant

« Ce titre est à prendre tout à fait au sérieux. Si elle est exacte – ce dont nous espérons convaincre –, voilà une définition de la musique qui facilitera grandement le travail des éducateurs. Au lieu d'enseigner des connaissances et des techniques, ils auront pour tâche d'inciter les enfants à ce qu'ils font déjà, c'est-à-dire à s'intéresser aux objets produisant du bruit (qui déjà les fascinent), puis à agir sur ces objets pour agir sur les sons (mais c'est ce qu'ils font d'eux-mêmes), à prolonger cette exploration sonore (il suffit de ne pas les en empêcher) de façon à réaliser des séquences musicales. En un mot, il s'agit de déceler et d'encourager des comportements spontanés et de les guider assez avant pour qu'ils prennent la forme d'une authentique invention musicale. »

François Delalande, extrait de l'avant-propos de son ouvrage La Musique est un jeu d'enfant, 1984, édition Buchet Chastel.

Principe fondamental : le jeu vocal = un son + un geste*

- On choisit a priori les mains pour accompagner le son, car les mains sont le média le plus naturel et le plus universel. Cependant, tout le reste du corps peut jouer également.

Exemple : la vague qui traverse de la tête aux pieds et inversement, ou de la main gauche à la main droite.

- Une fluidité est nécessaire dans le geste : les deux mains jouent l'une avec l'autre et modèlent le son

* Outils et conseils de Carole Cantin, merci pour ce partage généreux de son expérience de pédagogue et de chanteuse, précieuse.

- L'indépendance des mains est souhaitable
- Il est nécessaire de trouver son propre geste en tant que meneur : le plus naturel possible.
- L'ensemble du corps doit être souple : le bassin, les genoux les chevilles sont déverrouillés
 - Le centre de gravité se déplace un peu vers le bas
 - On garde un mouvement continu et stable
 - On peut se sentir traversé par le geste, vivre la sensation
- On doit être attentif à sa respiration : ne pas rester en apnée, respirer quand c'est nécessaire, inclure le temps de la respiration dans le geste et dans le jeu

Petit lexique

Le petit lexique est une porte d'entrée dans l'univers du Jeu Vocal par son langage. Ce n'est pas un dictionnaire exhaustif.

ACCORD LIBRE ou ACCORD INOUÏ ou ACCORD UNIQUE

Mélange d'un grand nombre de hauteurs superposées, sans échelle particulière (sans mode ni tonalité), la particularité est qu'il est impossible de reproduire deux fois la même superposition aléatoire, c'est un instant unique.

✂ Cf vidéo accord libre

ACCORD DE RÉSONANCES

Superposer les harmoniques naturels d'un son à partir du son fondamental, dans une disposition resserrée : quinte, tierce, septième, neuvième

CHAISE TÉMOIN

Une chaise est posée au centre du cercle ou du groupe. Elle permet à toute personne (ou plusieurs) de pouvoir s'extraire du jeu pour écouter, sans chanter.

✂ Cf vidéo vague sans meneur

CONTINUUM

Son dont on ne détermine ni le début ni la fin.

✂ Cf vidéo vague sans meneur

CORPS

Le corps a une intelligence qui dépasse l'esprit et inversement. Parfois l'esprit lâche, le corps prend le relais. La corporalité parlante est recherchée dans le jeu vocal, cela peut être un objectif ou un moyen.

DISTANCE DE VOISINAGE

Pour l'unisson, « je suis proche ou loin de mes voisins »

ÉCOUTE

Pour favoriser l'écoute, mettre les mains « en coquillage »

✂ Cf jeu 1, 2, 3

FIN

** Outils et conseils de Carole Cantin, merci pour ce partage généreux de son expérience de pédagogue et de chanteuse, précieuse.*

www.lamarelle.lacitedelavoix.net

©Elsa Goujon-Gregori : La Cité de la Voix Vézelay/Bourgogne-Franche-Comté

Une fin d'improvisation n'est pas une fin, elle peut se poursuivre ailleurs, plus tard ...

GESTE*

- Il existe 3 types de gestes :
 - Paraphrase : le geste illustre la production sonore (*exemple : les vagues...*)
 - Emphatique : le geste n'illustre pas et ne contredit pas, il accompagne la production vocale
 - Contrepoint : le geste va à l'encontre de la production sonore, c'est l'inverse naturel du son, ce qui est à l'encontre des représentations habituelles. Très intéressant de creuser le geste en contrepoint, pour gagner en indépendance : la voix fait une chose, les mains une autre
 - Les gestes contrepoints sont le début de la polyphonie

Exemple de jeu : on propose d'abord un geste illustratif sur le son, on inverse le geste en gardant le son : vers le haut si le son descend ; geste saccadé si le son est lisse ; petit geste avec grand son....Même chose avec le souffle : on inspire en repoussant les mains ; on expire en ramenant les mains vers soi.

- À noter : les gestes contrepoint demandent beaucoup de concentration et d'énergie : ne pas hésiter à s'arrêter quand le groupe décroche
- Travailler sur le petit geste : il est intéressant de chercher à inciter avec de « petits moyens »
 - À noter : un geste commun/banal peut donner des sons radicalement différents : il y a une communauté de gestes mais une individualité des imaginations et des univers

GROUPE*

L'objectif est que chaque individu trouve son individualité et sa singularité dans le groupe

- 3 types d'écoutes
 - Écoute interne : j'entends ma propre production sonore par « l'intérieur »
 - Écoute externe : j'entends mon son par « l'extérieur » ainsi que celui de mes plus proches voisins
 - Écoute globale : j'entends, plus ou moins inconsciemment, la production globale du groupe
- L'écoute globale
 - Inspire chaque joueur et enrichit son imagination et son « vocabulaire » sonore
 - Permet de se fondre dans la production du groupe ou, au contraire, d'émerger en contrepoint
 - Donne une perméabilité au groupe : le jeu se finit souvent tout seul, sans incitation : il faut laisser faire.

GROUPE

- Comment un groupe s'empare du projet, ce qui fait son récit, son identité, le jeu peut y contribuer
- Favoriser toutes les pistes éducatives « actives »
- La contrainte se fait dans la relation : la contrainte du jeu=mon adéquation dans le groupe. Seul, on fait avec soi-même, son alter-ego.
 - Consulter l'ouvrage sur le Jeu Vocal de Guy Reibel, de nombreuses pages abordent la question du groupe

HARMONIQUES

- Les enfants entendent mieux les harmoniques que nous. Par exemple, le bourdon est souvent à la quinte, car l'enfant entend une autre voix.

Du point de vue acoustique, une note jouée sur un instrument – un Do par exemple – n'est jamais un son pur, mais un son composé, un spectre. Sur une fréquence fondamentale (le Do), s'empilent des

* Outils et conseils de Carole Cantin, merci pour ce partage généreux de son expérience de pédagogue et de chanteuse, précieuse.

fréquences « parallèles » régulières (les harmoniques) et d'autres irrégulières (les partiels : attaque de l'archet, frappe du marteau du piano ...). C'est le nombre, l'intensité et le rapport entre ces fréquences qui va donner à la note produite son timbre, son « grain », sa couleur.

✂ Cf jeu pentatonique

KREIS (le cercle), mesure dont l'échelle est la corporalité, notre propre corps ; à l'intérieur du « cercle » (le « Kreis »), le son est plutôt piano, à l'extérieur, le son est plutôt fort. Le Kreis sert aussi d'étalonnage dans l'adresse, ainsi la nuance piano s'adresse à soi-même.

MENEUR *

Son rôle : le meneur incite, propose, suggère, par la voix et le geste. Le joueur procède le plus souvent d'abord par imitation puis on se laisse guider par le geste et l'écoute du groupe pour rentrer dans une production vocale plus personnelle. Le meneur est d'abord dans son geste vocal, plus que dans son geste d'accompagnement : il est en effet souhaitable de veiller à la qualité vocale de la production pour induire le plaisir de jouer.

- Quand le meneur est identifié comme tel, pas besoin de surligner ses intentions : l'expressivité individuelle suffit.
- Faire attention à la qualité de son énergie : une énergie très puissante et « autoritaire » va laisser moins de place au développement de la créativité des joueurs.
 - Questionnement intéressant : est-ce qu'en tant que meneur, je dois participer au jeu vocalement ? Ou est-ce que je peux me « contenter » d'inciter par le geste ?

REBOND

À l'opposé du son continu, il s'agit d'un son ponctuel.

✂ Cf vidéo le Rebond

REGLE DU JEU*

- La règle du jeu est indispensable : il faut savoir ce que l'on fait et quel est l'objectif ou les objectifs du jeu
 - Le jeu vocal, cela peut être génial, mais ça peut aussi tourner en rond dans le vide
 - La règle permet d'explorer un domaine limité
 - Le jeu vocal permet ainsi de progresser dans sa compréhension de ce qui est universel dans le son, et qui le sous-tend, et dans la compréhension du son lui-même dans ses différents paramètres
- Essayer de rester dans un territoire délimité
 - Trouver quelque chose de global, d'équilibré dans le groupe
 - Trouver moyen de se sentir bien dans le groupe, à l'aise et joyeux
 - On peut être partiel et n'explorer qu'une direction : l'exhaustivité n'est vraiment pas obligatoire
- Jouer avec la répétition d'une idée permet
 - De se faire comprendre facilement sans explication verbale
 - De créer des boucles, objets sonores hautement gratifiants pour les joueurs
 - De développer sa créativité en creusant l'idée
 - De changer au bout d'un moment sans se perdre
 - Changer sans arrêt d'idée et de « type » de proposition sonore induit de la confusion, et même si l'on est à une époque où tout est zappé très vite, dans le jeu vocal, ne pas approfondir à minima une idée est un écueil.

* Outils et conseils de Carole Cantin, merci pour ce partage généreux de son expérience de pédagogue et de chanteuse, précieuse.

- La répétition dans un territoire délimité permet au groupe de se construire un langage sonore commun, un vocabulaire et une grammaire que tout le monde peut s'approprier : c'est très gratifiant pour les joueurs et induit un grand plaisir à jouer ensemble.

TRACE

La question de la trace est passionnante. La trace, ce que l'on conserve pour mémoire d'un instant joué, est forcément lacunaire.

✴ Cf *Dessine-moi la musique*, collaboration avec Musicatreize et Guy Reibel

✴ Cf *jeu de mots*

VOIX

La voix est notre intimité, être en relation par la voix peut faire peur, il faut donc être précautionneux.

VOIX, CHANT*

- Chanter a l'air d'être très naturel et instinctif

Mais le chant sous toutes ses formes est rempli d'affects, d'émotions, de représentations, qui peuvent éloigner le chanteur du geste instinctif et du plaisir.

Dès que le mot « chant » est prononcé, cela convoque des représentations extrêmement variées selon les individus, et des ressentis tout aussi divers.

- Écueils à éviter (liste non exhaustive)
 - Les appuis laryngés qui fatiguent vocalement
 - Ne pas aller vers les cris/hurlements
 - Le meneur doit être attentif à la qualité vocale des productions, dans le sens où les joueurs ne doivent jamais se faire mal
 - Rester strictement dans son confort vocal
 - La langue maternelle induit une restriction des sons que l'on peut entendre ou émettre et a un « canon »
- Il faut inciter à aller explorer l'inhabituel, l'inconfortable dans l'aigu ou le grave, ce qui nous semble moche, vulgaire, inconvenant, politiquement incorrect...

Exemple : les voyelles nasales, très nasales ou bien émettre des sons et inspirer simultanément.

- La propension à se « regrouper », notamment chez les enfants, où l'on peut se retrouver assez facilement avec un unisson
- Inciter à ne pas imiter les hauteurs ou les motifs mais au contraire à s'en éloigner
- Résultat : émergence de sa propre créativité (ou pas)
- À noter : si tout le groupe émet des sons sur une voyelle parfaitement identique : cela apporte immédiatement une sensation de plus grande qualité, d'harmonie, même si l'accord est très dissonant, c'est très gratifiant pour le groupe car générateur de bien-être et de confort.
- Une couleur vocale identique permet de mieux supporter la dissonance

* Outils et conseils de Carole Cantin, merci pour ce partage généreux de son expérience de pédagogue et de chanteuse, précieuse.