



JEUX VOCAUX

Règles et conseils

Les jeux des vidéos présentées sur la Marelle

- **La vague** (élément fondamental du jeu vocal) avec ou sans meneur

Élément de base du jeu vocal, superposition de sons continuent qui oscillent associés à des gestes. La continuité s'observe dans la gestion de l'énergie, plus que dans la permanence du son. Ainsi, il peut y avoir interruption du son, mais maintien de l'énergie ; de même, l'inspiration est à intégrer au même élan d'énergie. Un meneur peut proposer et susciter le jeu, ou bien chacun peut mener sa propre vague, influencé ou non par ce qu'il perçoit autour de lui. Des contraintes peuvent s'ajouter à la production de la vague, en jouant sur les paramètres d'intensité, de durée, de hauteur et de timbre.

Exemple : imposer de chanter sur la même voyelle

Conseils :

Veillez à ne pas se faire mal dans les mouvements corporels, chacun doit respecter et écouter ses possibilités

- **Accord libre** (élément fondamental du jeu vocal) ou accord inouï

Au geste du meneur, chacun chante un son, au geste du meneur, chaque chanteur interrompt le son. Cela produit des blocs de sons. Le meneur peut choisir de contraindre certains paramètres du son (comme le choix d'une même voyelle).

Remarque : un groupe moins habile va très vite rechercher l'unisson ou des intervalles consonants, accepter de chanter un son différent de celui du voisin constitue la base de la polyphonie.

Conseil : respirer avant d'en avoir besoin pour rester dans le confort.

- **Empilage** : c'est une variation de l'accord libre puisque la création de l'accord libre se produit non pas en un seul bloc mais successivement, par empilement. Chacun doit produire un son différent du voisin. Elle peut se faire en cercle, ou bien en mouvement (en marchant), ce qui crée une expérience spatio-sonore ou sono-spatiale. L'écoute est différente.

- **Le rebond** (jeu fondamental)

À l'opposé du son continu, il s'agit d'un son bref, mais dont l'énergie est aussi dirigée et en mouvement (élan avant et inspiration après) ; à distinguer du son arrêté qui bloque la prise d'air.

Règle :

Se positionner en cercle et sans meneur, il est plus facile de diriger le son vers quelqu'un pour lui donner une direction et de l'énergie, associer un geste. Le jeu peut se réaliser sans contrainte particulière, ou bien en décidant au préalable d'une forme globale (commencer par des productions moins fréquentes et densifier progressivement collectivement, terminer par une disparition progressive).

Conseil : intéressant pour travailler la prise d'air passive, c'est-à-dire l'inspiration détendue

- **Cri silence** (émergence)

Règles :

- Position de départ : occuper tout l'espace. Il n'y a pas de déplacement, chacun reste à sa place mais peut explorer l'arrière de son propre corps. Puis chacun intervient (1 son + 1 geste) comme un surgissement, une irruption, un son bien audible et un geste explosif et rapide. La personne reste immobile (même les yeux), en statue, jusqu'au prochain son-geste qu'elle produit elle-même. Un temps de détente peut s'ajouter entre le temps d'immobilité et le temps d'émergence sonore et gestuelle d'une personne.
- Entre 4 et 20 participants maximum

Suite : proposer de se relâcher entre chaque séquence, marcher pour une occupation de l'espace différente (mais pas en cercle !)

Conseils : ne pas se faire mal ! Éviter de crier réellement. Accepter ce qu'il se passe : rien ou beaucoup de choses !

Impact : c'est un temps de pratique qui alterne l'écoute (phase d'immobilité-statue, jusqu'à la vacuité) et fulgurance spontanée (détachée d'une intellectualisation car rapidité du geste). Ce sont des éléments qui nous questionnent tous et à tous les âges. Ce jeu peut s'utiliser pour mobiliser et de susciter la dynamique d'un groupe et sentir son énergie. C'est aussi donner l'espace éventuel d'un défouloir.

- **Le jeu des sensations ou le jeu des sensations physiques bruitées sous forme d'une exploration collective.**

Consignes :

- Position en cercle avec 1 personne au centre qui prend l'initiative de l'improvisation.
- Les autres participent « en voisinage » de la première initiative.

Conseils : il ne s'agit pas de mimer une sensation ou d'être dans l'émotion mais bien de trouver des sons et des gestes dans la sensation physique concrète.

Exemple de thèmes proposés : Carole Cantin a un répertoire de plus de 60 mots pour susciter la nuance (chaud n'est pas synonyme de brûlant et n'est pas exactement étouffant). Il existe : lourd, démangeaison, légèreté... Des ponts sont à tisser avec la finesse de notre langue, le plaisir des mots et leur représentation.

Autres jeux

- **1, 2, 3.** On cherche à enchaîner une série de nombre jusqu'à 20, sans que 2 personnes ou plus disent un nombre en même temps. Lorsque cela se produit, on recommence à 1. Observation des stratégies qui fonctionnent, nécessité parfois de dire en même temps. C'est une forme de concentration, d'écoute. L'objectif n'est pas forcément d'atteindre 20 mais d'observer ce qui se produit (variation de rythme, d'enchaînement...)
- **Coulées (page 76 du livre de Guy Reibel)**

Objectifs : travailler sur les nuances (« les dynamiques »)

Règles : à partir d'un accord libre formé de voyelles différentes, le meneur augmente ou diminue l'intensité sonore d'un geste en alignant horizontalement les mains.

Conseils : chacun peut matérialiser et conscientiser son intensité avec son propre geste. Ne pas changer de hauteur en fonction du volume (plus fort n'est pas plus aigu) ; à faire sur une seule expiration.

Variations :

- 2 mains donc 2 groupes possibles pour le meneur.
- Chacun est autonome sur la création des nuances (pas de meneur), le groupe s'influence ou non, il s'agit de créer un véritable paysage sonore.
- On peut mesurer en Kreis (un cercle devant soi qui peut représenter la distance d'adressage). Cela peut faciliter la modération (éviter la surenchère sonore) : à l'intérieur du cercle plutôt piano, à l'extérieur plutôt forte (cf petit lexique)
- **Jeu de mot :**

Règles :

- Chacun écrit une phrase et l'explore en la répétant jusqu'à la vider de son sens ; répétée dans tous les affects, cela devient un matériau sonore en soi.
- En cercle : le meneur sollicite chacun, et joue avec le matériau, superpose, arrête, recommence.

Variation : les participants peuvent aussi intégrer une chanson libre (ou extrait).

Suite : laisser une trace de l'improvisation ; je dessine un motif qui m'a plu, on l'interprète à nouveau, on change de place dans le cercle, on donne la feuille à son voisin, puis on chante « la partition ».

- **Jeu pentatonique**

Objectifs : Construire un accord de résonances, c'est-à-dire constitué de notes résultantes des harmoniques (fondamentale, quinte, tierce majeure, septième mineure, neuvième majeure) il s'agit là du mode pentatonique (sol, si, ré, fa la, ou fa sol la si ré)

Règles : chanter un unisson puis chanter les harmoniques ; cela peut se réaliser par des étapes intermédiaires, l'unisson + quinte (avec les octaves), puis tierce, puis septième, puis neuvième.

Consigne du cercle vertueux : augmenter sa sphère d'écoute en augmentant sa sphère de résonance. Je donne confiance aux autres en chantant suffisamment fort, les autres m'entendent et chantent aussi en confiance.

L'accordage des résonances est un nettoyage des oreilles !

Jeu proposé par Carole Cantin :

- **Les retrouvailles**

Le meneur chante 4 notes (ou moins ou plus), chacun chante la note qu'il veut, au signal convenu chacun cherche à rejoindre dans la pièce une personne qui a la même note, on forme des groupes de notes, l'équilibre est visible, parfois des notes disparaissent en route.

Jeu proposé par Christophe Grapperon

- **Récit et jeu vocal**

Objectif : à partir d'une situation donnée, créer un matériau sonore.

Exemple de situation : « on ouvre une porte, on retrouve des amis, on aperçoit un groupe de personnes qui jouent aux cartes et on entend des chiens qui aboient. »

Il s'agit d'une improvisation vocale courte, on répète à nouveau cette première improvisation, peu à peu l'impro vocale se vide de son sens et devient un matériau sonore pour lui-même.

Suite : on invente des boucles, puis des canons.

