

# Alunissons

Nombre de musiciens : aléatoire – Savoir musical des musiciens : aléatoire –

Instruments de musique : aléatoires (piano, piano jouet, métallo-phone jouet, guitare, bassino-phone, mandoline, violon, casseroles, poêles à frire + cuillères ou bouts de bois, chaises métalliques, tambour, s voix, sifflets, lances-pierre et bouteilles...)

Pour les tirages au sort, deux chapeaux : dans le premier, tous les musiciens mettent leur nom ; dans le second, tous les spectateurs mettent le leur. Lorsque nécessaire, un nom est tiré de l'un ou l'autre chapeau.

---

- 1 -

## Monotone

Un métronome est lancé. Un minuteur est lancé par un spectateur tiré au sort puis installé au premier rang . Calé sur celui-ci, chaque musicien produit une boucle sur une seule tonalité et sur le nombre de mesures de son choix. Le morceau s'achève à la sonnerie du minuteur.

Matériel : un métronome, un minuteur, le chapeau des spectateurs, x « instruments de musique ».

---

- 1\* -

## Bi-tones

Un métronome est lancé. Un minuteur (boite à rythme 2 temps) est lancé par un spectateur tiré au sort puis installé au premier rang .

Calé sur celui-ci, chaque musicien produit une boucle sur deux tonalités et sur le nombre de mesures de son choix. Le morceau s'achève à la sonnerie du minuteur.

Matériel : un métronome, un minuteur, le chapeau des spectateurs, x « instruments de musique ».

---

- 1\*\* -

## Tri-tones

Un métronome est lancé. Un minuteur (boite à rythme 3 temps) est lancé par un spectateur tiré au sort puis installé au premier rang .

Calé sur celui-ci, chaque musicien produit une boucle sur trois tonalités et sur le nombre de mesures de son choix. Le morceau s'achève à la sonnerie du minuteur.

Matériel : un métronome, un minuteur, le chapeau des spectateurs, x « instruments de musique ».

---

Des **1**, **1\*** ou **1\*\*** pourront être enchainés à la demande du spectateur au minuteur.

Il lui suffira de relancer le minuteur et de lever un, deux ou trois doigts.

---

- 2 -

## L'improvisateur-chef

Un chef d'orchestre, « l'improvisateur-chef », est tiré au sort.


Celui-ci va improviser une séquence musicale d'une durée quelconque, puis va tenter de la répéter x fois. Cette séquence en boucle sera, dans la mesure du possible, reproduite et jouée à l'unisson de celle de « l'improvisateur-chef », qui, quand il le souhaitera, cessera de jouer. Après, les autres musiciens sont sensés, eux aussi, s'arrêter.

Matériel : le chapeau des musiciens, x « instruments de musique »

---

### Tous ensemble, tous ensemble : ouais, ouais, ouais.

Un métronome est lancé

Calé sur celui-ci, chaque musicien produit une boucle de type «  ». Les tonalités sont improvisées. Chacun est équipé d'un sifflet à roulette. À tout moment, après x répétitions de la boucle, chaque musicien décidera de s'arrêter, de clore sa partie musicale. Il soufflera alors dans son sifflet à roulette. Le morceau s'achève quand tous les musiciens ne font plus que souffler dans les sifflets à roulette.

Matériel : un métronome (premier des 4 temps plus fort), x sifflets à roulette, x « instruments de musique »

### Un, deux, trois

Un chef d'orchestre est tiré au sort. **Deux** « créateurs de boucles de 8 temps » sont tirés au sort (Ceux-ci vont les composer et les retenir rapidement : 3 minutes, temps de cuisson d'un œuf coque). **Trois** « solistes » sont tirés au sort.

Le chef d'orchestre choisit cinq sons distincts de type sifflets, pétards-à-cailloux », cris... Chacun de ces sons est attribué et destiné à un des deux « créateurs de boucles » et à un des trois « solistes ». Un métronome est lancé. Le chef d'orchestre, muni de ses cinq sons, les appelle ou les stoppe (l'émission d'un son spécifique entraîne l'éveil ou le sommeil du « créateur de boucles » ou du « soliste » à qui ce son a été attribué). Les autres musiciens tentent de reproduire puis de jouer à l'unisson les mélodies produites par l'un ou l'autre des « créateurs de boucles ». Le chef d'orchestre est muni, en outre, d'une pancarte où est inscrit le mot « FIN ». Le morceau s'achève quand le chef d'orchestre lève sa pancarte.

Matériel : le chapeau des musiciens, un métronome (1er des 8 temps plus fort), une pancarte où est inscrit le mot « FIN », x « instruments de musique »

### Terrine

Un super-chef-d'orchestre et trois groupes de musiciens, « A-B-C », « 1-2-3 », « x-y-z » sont tirés au sort.

Au sein de chaque groupe, sont alors tirés au sort, trois compositeurs. Ceux-ci vont composer (rapidement : 3 minutes, temps de cuisson d'un œuf coque) des « boucles » de 12 temps :

4 mesures de 3/4

(C'est-est-est la ja-a va bleue-eue-eue-eue-eue)  
1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 ↻

ou 3 mesures de 4/4

(Frè-re Jac-ques, Frè-re Jac-ques, Dor-mez-vous-ous)  
1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 ↻

ou 6 mesures de 2/4,

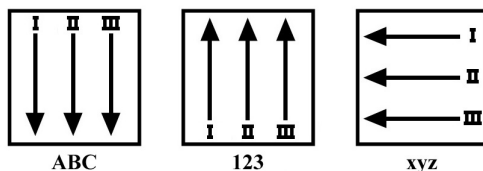
(Dans la trou-pe, y'a pas d'jamb' de bois -. Y'a des nou-illes)  
1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 ↻

Chaque groupe crée trois boucles : A, B et C ; 1, 2 et 3 ; x, y et z.

Les neuf boucles de 12 temps sont composées, toutes ensemble. Ensuite les musiciens de chaque groupe apprennent (rapidement : 3 minutes, temps de cuisson d'un œuf coque) à les jouer (plus-ou-moins « correctement ») à l'unisson des compositeurs. Une fois acquises les boucles vont se jouer simultanément selon la « triple terrine » inscrite ci-après :

<b>A</b>	<b>3</b>	<b>z</b>	<b>C</b>	<b>2</b>	<b>y</b>	<b>B</b>	<b>1</b>	<b>x</b>
<b>Ouverture</b>			<b>1er mouvement</b>			<b>2ème mouvement</b>		
<b>B</b>	<b>2</b>	<b>y</b>	<b>A</b>	<b>1</b>	<b>x</b>	<b>C</b>	<b>3</b>	<b>z</b>
<b>3ème mouvement</b>			<b>4ème mouvement</b>			<b>5ème mouvement</b>		
<b>C</b>	<b>1</b>	<b>x</b>	<b>B</b>	<b>3</b>	<b>z</b>	<b>A</b>	<b>2</b>	<b>y</b>
<b>6ème mouvement</b>			<b>7ème mouvement</b>			<b>Final</b>		

### Articulation de la « triple terrine »



La pièce se déroule ainsi :  
 Création et imitation des fragments **A, B et C** (en 3 minutes)  
 Création et imitation des fragments **1, 2 et 3** (en 3 minutes)  
 Création et imitation des fragments **x, y et z** (en 3 minutes)  
 ou  
 Créations et répétitions simultanées des 9 boucles **A, B, C, 1, 2, 3, x, y, z**  
 (en 3 + 3 = 6 minutes)

Un métronome est lancé, le silence fait, le super-chef d'orchestre donne le départ de la pièce de musique et bat la mesure.  
 Les fragments de types A, B, C - 1, 2, 3 - x, y, z  
 seront bien-sûr joués simultanément dans la pièce de musique.

Matériel : le chapeau des musiciens, un métronome (premier des 12 temps plus fort), un sablier, x « instruments de musique »

- 6 -

## Sextine

Six groupes de musiciens : « **Tantales** », « **Couvercles** », « **Scies** »,  
 « **Exaucements** », « **Propréteurs** » et « **Méandres** », sont tirés au sort.

Au sein de chaque groupe, sont alors tirés au sort, un compositeur-chef qui choisit autant d'aides qu'il le désire. Au sein de chaque groupe, ceux-ci vont composer rapidement (3 minutes, temps de cuisson d'un œuf coque) une mélodie de 18 temps : 6 mesures de 3/4

(C'est-est-est la ja-a va bleue-eue-eue-eue-eue-eue, la-a ja-va la- - plus)  
 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3

ou 4 mesures de 4/4 + une mesure de 2/4

(Frè-re Jac-ques, Frè-re Jac-ques, Dor-mez-vous-ous, Dor-mez-vous-ous, Sonnez les ma)  
 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2

ou 9 mesures de 2/4,

(Dans la trou-pe, y'a pas d'jamb' de bois -. Y'a des nou-illes mais ça n'se voit pas -. La me-illeur' fa)  
 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2

que tous les membres du groupe devront retenir. S'il le désire et avec l'accord de son groupe, le compositeur-chef peut composer une mélodie de 3 x 18 temps (dans le même temps de 3 minutes). Cette mélodie en trois parties jouées dans l'ordre, sera plus ou moins fractionnée par les séquences « jouet bruyant », « chorégraphie » ou « jeu de foulard ».

Codes :

A, B, C, D, E, F - *u, v, w, x, y, z* -  $\alpha, \beta, \gamma, \delta, \epsilon, \phi$

I, II, III, IV, V, VI - 1, 2, 3, 4, 5, 6 -  $\Upsilon, \delta, \Pi, \mathcal{P}, \mathcal{Q}, \mathcal{R}$

À chacun des signes de ces codes correspond une action précise :  
 mélodie, chorégraphie, jeu de foulard, mise en marche d'un jouet bruyant.

Un **super-chef-d'orchestre** est tiré au sort.

Un chorégraphe est tiré au sort. Il devra créer et apprendre aux autres, une chorégraphie durant 24 temps.

Un actionneur de jouet bruyant est tiré au sort. Il devra l'actionner les moments venus.

Entre chaque passage mélodique, un silence général de 6 temps est observé. Seul s'entend le métronome.

Le métronome électronique est lancé. Le super-chef-d'orchestre lance le morceau sur une chaîne de 24 temps du métronome (premier temps plus marqué).

▼		▼		▼	
A	z	α	VI	1	Ⓜ
B	y	β	V	2	Ⓝ
C	x	χ	IV	3	Ⓞ
D	w	δ	III	4	Ⓟ
E	v	ε	II	5	Ⓠ
F	u	φ	I	6	Ⓡ
	▲		▲		▲
▼		▼		▼	
F	w	φ	III	6	Ⓟ
A	x	α	IV	1	Ⓞ
E	v	ε	II	5	Ⓠ
B	y	β	V	2	Ⓝ
D	u	δ	I	4	Ⓡ
C	z	χ	VI	3	Ⓜ
	▲		▲		▲
▼		▼		▼	
C	y	χ	V	3	Ⓜ
F	v	φ	II	6	Ⓠ
D	u	δ	I	4	Ⓡ
A	x	α	IV	1	Ⓞ
B	z	β	VI	2	Ⓝ
E	w	ε	III	5	Ⓟ
	▲		▲		▲
▼		▼		▼	
E	x	ε	IV	5	Ⓠ
C	u	χ	I	3	Ⓡ
B	z	β	VI	2	Ⓝ
F	v	φ	II	6	Ⓠ
A	w	α	III	1	Ⓟ
D	y	δ	V	4	Ⓝ
	▲		▲		▲
▼		▼		▼	
D	v	δ	II	4	Ⓠ
E	z	ε	VI	5	Ⓜ
A	w	α	III	1	Ⓟ
C	u	χ	I	3	Ⓡ
F	y	φ	V	6	Ⓝ
B	x	β	IV	2	Ⓞ
	▲		▲		▲
▼		▼		▼	
B	u	β	I	2	Ⓡ
D	w	δ	III	4	Ⓟ
F	y	φ	V	6	Ⓝ
E	z	ε	VI	5	Ⓜ
C	x	χ	IV	3	Ⓞ
A	v	α	II	1	Ⓠ
	▲		▲		▲

La pièce musicale est exécutée par **six « groupes »** :

*Tantales, Couvertles, Scies, Exaucements, Propréteurs et Méandres* ;

elle se déroule en **six « mouvements »** :

*PREMIER, DEUXIÈME, TROISIÈME, QUATRIÈME, CINQUIÈME, SIXIÈME,*

de **trente-six « séquences »** de 24 temps :

A, B, C, D, E, F / *u, v, w, x, y, z* / *α, β, χ, δ, ε, φ* / *I, II, III, IV, V, VI* / *1, 2, 3, 4, 5, 6* / *Ⓡ, Ⓠ, Ⓟ, Ⓞ, Ⓝ, Ⓜ*

À chaque mouvement, les groupes vont rejouer leurs mélodies mais les musiciens vont changer d'instruments (échanges intra et inter-groupes)

Matériel : 6 « boîtes à musique » (poupées parlantes, ours chantants, « endors-bébé », démo sur orgues bon marché...) ; 6 foulards ou plus ; si besoin, accessoires pour les chorégraphies ; un métronome (premier des 24 temps plus fort), x « instruments de musique »

- 7 -

## Machinalement

Un ordinateur est lancé. Il émet une mélodie, relativement brève, composée aléatoirement et presque instantanément. Un spectateur tiré au sort, a les commandes du programme et le choix du déroulement.

Ces commandes consistent en « marche », « arrêt », « mélodie suivante ».

Les musiciens tentent de suivre, de reproduire les mélodies et de les jouer à l'unisson de la machine.

Après une durée fixée aléatoirement par l'ordinateur, celui-ci, quelque-soit la commande reçue, émettra une tonalité, de type « téléphone non-numérique occupé » ou un message simple de type « le morceau est terminé – bip - le morceau est terminé – bip - le morceau est terminé – bip... ».

Matériel : un ordinateur programmé, le chapeau des spectateurs, x « instruments de musique »