

# DE LA MUSIQUE AVEC LES MOTS

Ef시오 Blanc

## INTRODUCTION

A l'intérieur d'un projet d'Education au son et à la musique et d'un repérage de matériel pour des activités rythmiques et créatives, l'utilisation du langage verbal a un rôle très important.

Il s'agit en effet de se servir des "sons" que l'enfant utilise quotidiennement et d'exploiter la compétence linguistique qu'il possède déjà et qui est supérieure par rapport à sa compétence musicale (pensez, par exemple, aux accents des mots; à la variété des mots: monosyllabes, dissyllabes, trisyllabes, etc...; à la rime et à l'assonance qu'on trouve dans les comptines et dans les berceuses, etc...).

On met de côté, pour l'instant, le cas où un tel matériel est utilisé pour la construction de séquences rythmiques et on examine des activités d'improvisation qui facilitent l'évolution et l'enrichissement des expressions verbales de l'enfant tout en favorisant l'expression créative.

Quand on parle d'activité vocale ou bien d'activité musicale avec la voix on sous-entend, en principe, une pratique liée au chant en ignorant l'éventail beaucoup plus vaste de possibilités offertes par notre appareil phonatoire: de l'utilisation, par exemple, des interjections (Ah! Hélas! Chut! Oh! Hé!) à l'utilisation du "Grammelot" (expressions verbales utilisant des mots inventés, des phonèmes incompréhensibles, des vers...); de l'emploi des onomatopées et de

phonèmes n'ayant pas de sens à l'emploi de mots assonants (même inventés) ou bien de textes proprement dits.

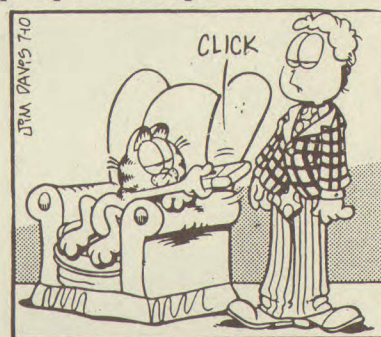
Il s'agit, somme toute, d'utiliser le langage verbal non pas pour son contenu sémantique, mais pour ses qualités phonétiques, pour ses caractéristiques musicales.

Les différentes parties du langage, de la voyelle à la consonne, du phonème au mot, de la phrase à un morceau entier, deviennent du matériel sonore à organiser en courtes formes musicales riches de fantaisie qui exploitent l'"effet expressif" de chaque son alphabétique.

Les exemples les plus connus de "mots sonores" sont les onomatopées. Voici donc un terrain de recherche: en utilisant les bandes dessinées, recherchons le plus possible d'onomatopées<sup>(1)</sup> et essayons de les "traduire" en sons avec la voix en nous demandant, à chaque fois, si notre façon de les prononcer correspond vraiment au bruit qu'elles devraient reproduire.



Notre "CRAC", par exemple, donne-t-il effectivement l'impression de quelque chose qui se casse? Notre "SLAM", de quelque chose qui claque? "TWANG" de quelque chose qui vibre?



Nous nous apercevrons très tôt que les consonnes et les voyelles constituant l'onomatopée ne sont qu'une indication et qu'elles n'arrivent pas à elles seules à reproduire le bruit que nous voudrions entendre.

## ACTIVITES

I)

Voilà donc la première consigne: réussir à aller au-delà de ce qui est écrit, en recherchant le "vrai son" du casser, du claquer, du vibrer...<sup>(2)</sup>.

Le tout devrait être enregistré et réécouté afin de repérer les exécutions les meilleures.

II)

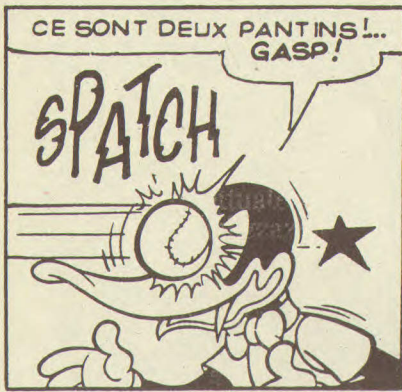
Rien ne nous empêche d'expérimenter l'invention de nouvelles onomatopées ou de mots qui n'ont pas de sens mais qui nous plaisent pour leur "effet" sonore.

Essayons de les enregistrer et de les réécouter pour pouvoir nous rendre compte de leur efficacité.

### III)

Un autre jeu qui nous engage davantage: essayons d'organiser une courte composition en utilisant des onomatopées.

Prenons des bandes dessinées quelques onomatopées (quatre, cinq ou même plus) commençant par la même consonne ou utilisant, en tout cas, de sons qui se ressemblent, par exemple: CRASH - CREACK - CLANG - CIAF - COUGH.



Nous pouvons aussi, si nous le préférons, inventer quelques onomatopées, par exemple: PICK - POCK - PADADA - PUNKY, ou bien: ROD - RORRO - RINCK - RASH - RYR.

On forme ensuite dans notre classe autant de groupes d'enfants que d'effets choisis et on confie à chaque groupe l'exécution d'une onomatopée.

Par exemple:

Groupe A: PUM	avec: voix grave et forte, répété lentement
Groupe B: PICK	avec: voix aigue, intensité moyenne, répété rapidement
Groupe C: POCK	avec: voix moyenne, intensité et vitesse moyennes
Groupe D: PUNKY	avec: voix moyenne, intensité forte, bien rythmé et martial
Groupe E: PADADA	avec: voix aigue, piano, le plus rapidement possible

À ce moment du travail un chef d'orchestre (l'enseignant d'abord et un élève ensuite) im-

provisera un morceau "musical" en faisant intervenir avec un geste les différents groupes: il pourra les faire jouer selon des successions différentes, en les faisant alterner avec des pauses et en les superposant de façons diverses.

On enregistre l'exécution, on la réécoute et on analyse le résultat obtenu en cherchant de proposer d'éventuels changements pour améliorer la "composition".

Dans une phase successive on pourrait ne pas définir à l'avance l'intensité des différents groupes: ce serait le chef d'orchestre à la décider et il pourrait indiquer aux groupes avec un geste établi préalablement s'ils doivent intervenir *piano*, *forte*, *diminuendo*, *crescendo*, etc...

La vitesse pourrait être dans un premier moment la même pour tous et ensuite le chef d'orchestre aurait la tâche d'indiquer éventuellement des *rallentando* ou des *accelerando*.

On vous propose dans le tableau n° 1, à pur titre d'exemple, une des innombrables possibilités qui pourraient se vérifier.

On vous suggère, en outre, la possibilité de rechercher des situations sonores en attribuant un titre descriptif à la composition.

"Petites balles de dimensions différentes qui rebondissent" pourrait indiquer, par exemple, l'exécution de: PUM - PICK - POCK - etc...

D'autres "titres-situations" pourraient être les suivants: croisement routier - écroulement d'une tour - la mer en

bourrasque - vaisselle en concert - concert de cloches - cauchemar - etc...

### IV)

Tout en gardant les mêmes procédés indiqués plus haut pour l'improvisation, on pourrait varier l'activité qu'on vient de vous proposer en substituant ou en intégrant les onomatopées avec d'autres matériaux pris du langage verbal.

Voici donc quelques suggestions à ce propos:

- on peut utiliser les lettres de l'alphabet: zzzzzz, ssssss, rrrrrr, vvvvvv, ffffff, oooooo, aaaaaa, uuuuuu... etc... (3)
- on peut utiliser des phonèmes obtenus en divisant en syllabes un ou plusieurs mots choisis par les enfants ou bien en prononçant en syllabes une courte phrase inventée n'ayant même pas de sens. Par exemple: TARACCHIBIRICINA (TA - RA - CCHI - BIRI - CI - NA); IL TUBO E' CHINO SUL CUBO (IL TU - BO - E' - CHI - NO - SUL - CU - BO)



- on pourrait aussi se servir d'un texte tout entier: aussi bien d'une poésie, que d'une comptine ou d'une berceuse ou encore de "uno scioglilingua".

Voici un exemple utilisant "uno scioglilingua" caractérisé par la sonorité occlusive de la consonne "t":

Anton tontoni  
d'ottanta tant'anni  
è tanto tanto  
che tinse un santino  
tantino  
tant'alto  
di tante tinte  
tutt'unte. (4)

Dans le cas aussi où l'on utilise des "scioglilingua", l'exécution pourra être complétée en y ajoutant des indications sur l'intensité (*pianissimo*, *piano*, *mezzo forte*, *forte*, *fortissimo*, *crescendo*, *diminuendo*) et, éventuellement,



