

Stratégies d'improvisation – Version 2022

Règles de base

1. Se faire un **plan de match** avant d'improviser
 - a. Choisir une ou plusieurs stratégies
 - b. Prendre ensemble certaines décisions, par exemple :
 - Qui commence ?
 - Sur quelle note, dans quelle tonalité ?
 - Comment finit-on ?
2. Commencer avec le silence
3. **Un** musicien commence une idée **simple**, il établit une **pulsation stable**
4. Les autres musiciens prennent le temps d'écouter avant de jouer, rejoignent l'improvisation quand ils sont prêts, idéalement un à la fois
5. **Le silence, c'est correct** : ne pas toujours tous jouer en même temps
6. Terminer avec le silence

P.S. Les règles sont faites pour être transgressées (au bon moment).

Stratégie d'exploration sonore

1) Improvisation libre

Une **règle** : explorer son instrument comme si on en jouait pour la première fois ; ne pas chercher à faire quelque chose de beau 😊

But : Explorer ; on ne peut pas se tromper!

Stratégies axées sur le processus (motif)

2) Méditative

Étapes :

1. Choisir une tonalité confortable pour tous les musiciens
2. *Musicien A* : cherche un motif simple (ostinato) de 3-4 notes
 - a. Quand il l'a trouvé, il le joue sans arrêt
3. Les autres musiciens tentent d'y superposer d'autres motifs ou des notes longues
4. **Si** ça va très bien, on peut varier le motif, idéalement un musicien à la fois (penser à une stratégie pour déterminer qui va varier et à quel moment)

Buts : apprendre à jouer ensemble, garder la pulsation, inventer et superposer des idées musicales.

Optionnel : Fermer les yeux ou jouer dos à dos.

3) Improvisation sur une note

Une **règle** : utiliser une seule note (toutes les octaves sont permises).

But : Explorer rythmiquement sans être limité par les hauteurs de notes.

Étapes

Avant de commencer :

- On choisit ensemble la note

Pendant l'improvisation :

1. Le *musicien A* commence à improviser rythmiquement sur une note
2. Les autres musiciens rejoignent l'improvisation à tour de rôle
3. Quand on est « tanné » : on peut commencer à ajouter d'autres notes

Variation plus avancée : Improvisation sur une note + X

Différentes possibilités, par exemple :

- a) Le *musicien A* joue une pédale ou un ostinato harmonique ou mélodique. Le *musicien B* improvise, d'abord sur une seule note, puis en ajoutant des notes une à une jusqu'à ce qu'un mode soit établi, en explorant diverses figures rythmiques.
- b) Les musiciens établissent une pulsation commune et improvisent rythmiquement sur une seule note. Progressivement, ils intègrent tour à tour une note à la fois, en « créant » un mode à deux.

L'étape suivante est de s'exercer à passer avec fluidité d'un mode à une autre, en altérant progressivement les notes ou en utilisant des chromatismes.

4) Gribouillage (*Scribble*) (adaptée de Hickey, 2012, p. 57-58)

But : improviser autour d'une idée personnelle qui a été raffinée à l'avance par un processus compositionnel, à partir d'une improvisation libre.

Étapes :

1. Gribouiller : improviser librement sans filtrer ses idées (5 min.);
2. Stop;
3. Recommencer à gribouiller en filtrant cette fois, essayer de retenir une idée inspirante (1 min.);
4. Répéter l'idée en la raffinant, en la clarifiant;
5. Répéter la version finale de l'idée afin de la mémoriser;
6. Noter ou enregistrer l'idée;
7. Ensuite, utiliser cette idée comme point de départ d'une improvisation.

5) Question-réponse

But : apprendre à « dialoguer » en musique. Improviser en échangeant des phrases ou des motifs à tour de rôle, à deux ou en groupe.

Exemple 1 : Répéter et varier (Hickey, 2012, p. 92-93) (Peut être adapté pour une dyade)

En cercle,

1. Le *musicien A* joue quelques fois un court motif
2. Le *musicien B* (sens horaire) tente de rejouer le motif intégralement, puis varie le motif
3. Le *musicien C* rejoue la variation du musicien B, puis la varie à son tour
4. Ainsi de suite...

Exemple 2 : Domino (Idée tirée de Robidas, 2010) (Peut être adapté à d'autres instruments)

1. Le *violoniste I* joue un motif rythmique, mélodique ou mélodico-rythmique de 2 temps
2. Suivant le principe du domino, le *violoniste 2* doit d'abord jouer la dernière figure (rythmique, mélodique ou mélodico-rythmique) jouée par le violoniste I et la compléter par une figure de son choix
3. L'activité est reprise en changeant les rôles (Robidas, 2010, p. 56)

Stratégies axées sur le produit (balises musicales)

6) Balises musicales

Avant de commencer, choisir une ou plusieurs balises pour guider l'improvisation.

Exemples de **balises musicales** :

- Tonalité, mode ou gamme (les gammes **pentatoniques** fonctionnent bien au début)
- Métrique
- Dynamiques
- Harmoniques (sur un accord ou une série d'accords : commencer par jouer seulement les notes des accords, puis ajouter des notes de passage)

Variation plus audacieuse : **Chapeau !**

On peut écrire des balises sur des cartons, les mettre dans un chapeau et piger une (ou plusieurs) balise(s), puis improviser en tentant de la/les respecter.

7) La carte de l'improvisation

Si on utilise plusieurs balises, on peut imaginer (et dessiner) une « carte » de l'improvisation avant de commencer à jouer, improviser en tentant de respecter ce parcours.

Exemple de **cartes de l'improvisation** avec des balises dynamiques :

- Crescendo qui commence *ppp* et qui finit *FFF*, quand on arrive au plus fort, la musique s'arrête
- Decrescendo qui commence *FFF* et qui finit *ppp*, quand on arrive au plus doux, la musique s'arrête
- Crescendo – sommet – decrescendo

8) Jeux d'échauffement

Jouer une gamme ou un exercice technique, en suivant une pulsation et en variant les timbres, les nuances, les rythmes et les registres.

Ex. Le *musicien A* joue une gamme ascendante, le *musicien B* une gamme descendante.

9) Improvisation « systématique »

Choisir un (ou plusieurs) élément technique ou une phrase musicale du répertoire comme point de départ de l'improvisation. Varier cette idée.

10) Improvisation sur un repiquage

Repiquer une pièce, où certains éléments d'une pièce (par exemple la mélodie, les motifs rythmiques, la ligne de basse ou la structure harmonique) à l'oreille. Improviser à partir de ces éléments.

Stratégies axées sur le produit (balises extramusicales¹)

11) Se « fondre » dans l'autre

Le *musicien A* improvise en choisissant un timbre et un registre constants, le *musicien B* tente de se fondre dans ce timbre.

12) Casser

Le *musicien A* improvise en créant une ambiance sonore stable, le *musicien B* tente de briser, de casser cette ambiance.

13) À partir d'un référent extramusical

But : se libérer des notions théoriques ET exprimer une émotion ou représenter quelque chose.

Exemples de **balises extramusicales** :

- Exprimer une émotion
- Représenter un personnage, une couleur ou un animal
- Raconter une histoire
- S'inspirer d'une œuvre d'art visuelle, d'un vidéo

¹ Catégorie absente du modèle de Kratus

14) À partir d'un poème ou d'un Kōan (adaptée de Hickey, 2012, p. 72-73)

Choisir un poème ou un Kōan comme point de départ de l'improvisation.

Les kōan sont de courtes phrases ou brèves anecdotes absurdes ou paradoxales utilisées dans certaines écoles du bouddhisme zen comme objet de méditation ou pour déclencher l'éveil, on les utilise comme outils de méditation, par exemple :

- Qui es-tu?
- J'éteins la lumière, où va-t-elle ?
- L'heure me regarde et je regarde l'heure.
- Ce qui te manque, cherche-le dans ce que tu as.
- Quel est le bruit d'une seule main qui applaudit ?
- Lorsqu'il n'y a plus rien à faire, que faites-vous ?

Explications et exemples tirés de <http://bushido.over-blog.com/article-4550451.html>

15) À partir d'instructions textuelles (variation sur Hickey, 2012, p. 72-73)

Des instructions textuelles peuvent également être utilisées comme point de départ de l'improvisation, par exemple :

In a playful spirit appropriate to "The Postcards," Oliveros sent her score for *Mirrorim* on a single postcard. The composition begins and ends on a concert Eb; otherwise, the score is entirely verbal. Improvisational instructions include: "If he goes up she goes down. If he goes down she goes up. Try to do this more or less simultaneously without knowing what the other is going to do... PLAY. If you get confused it's part of the piece..." (Hickey, 2012, p. 54-55)

Stratégie avancée

16) Polytempi

1. Chaque musicien choisit intérieurement un tempo ;
 2. Le *musicien A* commence à improviser avec son tempo ;
 3. Le *musicien B* embarque, avec son propre tempo ;
 4. Chaque musicien cherche à maintenir son tempo le plus longtemps possible, quoiqu'il arrive.
-

Stratégies personnelles

Vous pouvez noter ici vos stratégies d'improvisation personnelles.

Quelques références utiles

- Agrell, J. (2008). *Improvisation Games for Classical Musicians: A Collection of Musical Games With Suggestions for Use*. Chicago : GIA Publications.
- Brockmann, N. M. (2009). *From Sight to Sound: Improvisational Games for Classical Musicians*. Bloomington : Indiana University Press.
- Després, J. P., Burnard, P., Dubé, F. et Stévance, S. (2017). Expert Western classical music improvisers' strategies. *Journal of Research in Music Education*, 65 (2), 139-162.
- Després, J. P. (2017). *Processus d'apprentissage et de création des improvisateurs experts en musique classique* (Thèse de doctorat, Université Laval).
Accessible à <https://doi.org/10.7202/1040300ar>
- Hickey, M. (2012). *Music Outside the Lines: Ideas for Composing in K-12 Music Classrooms*. New York : Oxford University Press.
- Robidas, N. (2010). *Élaboration d'un outil pédagogique facilitant l'intégration de l'improvisation dans l'enseignement du violon au cours des trois premières années d'apprentissage* (Thèse de doctorat). Université Laval, Québec, Qc.
- Thompson, S. et Lehmann, A. C. (2004). Strategies for Sight-Reading and Improvising Music. Dans A. Williamon (dir.), *Musical excellence: Strategies and Techniques to Enhance Performance* (p. 143-159). Oxford : Oxford University Press.