

Table des matières

Introduction

1^{ère} partie: entrer dans le monde des sons	1
<ul style="list-style-type: none"> • ta flûte • émission du son • placement de l'instrument dans les mains puis au menton • la respiration • quelques rythmes • la note "si" 	
2^{ème} partie: l'octave grave	19
<ul style="list-style-type: none"> • si si^b la sol • do médium • sol fa[#] fa mi • sol[#] • do[#] médium • ré 	<ul style="list-style-type: none"> • e f - • e f g • e f g • e f g • e f g • e f g
<ul style="list-style-type: none"> • boîte à mélodies: B. Bartók, <i>reflet d'imitation</i> 	40
3^{ème} partie: autour du ré médium	41
<ul style="list-style-type: none"> • avec silences intercalés • en intervalles liés et détachés • en intervalles montants et descendants • le mi^b médium 	
<ul style="list-style-type: none"> • f f • f g 	
<ul style="list-style-type: none"> • temps et contretemps • détaché staccato et portato • nuances et dynamiques • atelier colonne d'air • boîtes à mélodies: <i>mode chinois, sol majeur</i> 	49
<ul style="list-style-type: none"> <i>gamme par tons; Bartók, musique pour cordes, percussion et célesta</i> .. 	51
4^{ème} partie: les notes émises comme des harmoniques	55
<ul style="list-style-type: none"> • harmoniques. mi fa sol médium • do[#] grave • médium avec silences intercalés (intervalles de 5^{ème} et d'8^{ème}) médium en intervalles liés • les enchaînements: ré - mi médium • quelques trilles et bisbigliando • nuances, dynamiques • boîte à mélodies: F. Schubert, <i>tyrolienne; chanson populaire, la famille tortue</i> 	68
5^{ème} partie: extension progressive du médium (jusqu'au fa aigu)	69
<ul style="list-style-type: none"> • le γ • e f g • e f g • e f g 	<ul style="list-style-type: none"> • le ternaire • binaire et ternaire • γ et δ mélangés • la syncope • e f g g • e f g • la liaison rythmique
<ul style="list-style-type: none"> • boîtes à mélodies: J. Haydn, <i>pièce pour piano; C.M. von Weber, dernière pensée musicale</i> .. 	81
<ul style="list-style-type: none"> • Schubert, <i>écossaise</i> 	111
<ul style="list-style-type: none"> • W.A.Mozart, <i>sonates pour piano, air extrait de don Giovanni</i> 	114-115
<ul style="list-style-type: none"> • Schubert, <i>écossaise, valse sentimentale; J.S. Bach, l'art de la fugue</i> 	116
<ul style="list-style-type: none"> • Schubert, <i>tyrolienne</i> 	117

entrer dans le monde des sons



qu'est-ce qu'un son?



compare le son et le bruit

(Même si tu ne connais pas la réponse exacte, écris ce que tu sais.)

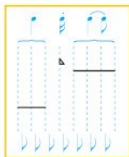
un son est caractérisé par



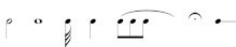
• son timbre



• sa hauteur



• sa durée



pour améliorer la qualité du son, tu peux:

- mieux sentir le maintien du corps ("Sésame")
- mieux sentir la position des lèvres (expérience du sable)
- soit doser l'air que tu envoies, soit donner plus d'air
- allonger la durée de chaque note
- varier la direction du filet d'air

centrage

volume

direction

Souvent, au début, la colonne d'air n'est pas suffisamment dirigée vers le bas ou le long du

corps, ce qui gaspille de l'air au-dessus du biseau*. Retrouve, dans l'expérience du sable, l'étape où d'abord tu orientes l'air vers le bord intérieur de l'assiette.

* et empêche de trouver le timbre

tu peux imaginer que tu appuies constamment ton corps (et ta tête) contre un mur placé derrière toi



jeux d'embouchure

glissandi (doigt dans l'embouchure)



whistle-tones



son éolien



son normal



whistle-tones



son normal



éolien

trémolo

note normale



sons percussifs

attaque percutante sans envoyer d'air (pression)

percuter la paume contre l'orifice

régulier



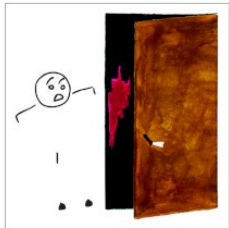
Créer, à l'aide d'un graphisme, un déroulement musical qui mêle ces modes de jeu, sans oublier les sections de silence. Le travailler.

Parallèlement au travail de l'émission du son, tu continues chaque jour à monter ta flûte comme tu l'as appris pour travailler le placement de l'instrument dans les mains puis au menton.

la respiration

Tu es seul dans une pièce. Soudain la porte s'ouvre; tu inspires brusquement sous l'effet de la surprise. Mime cela.

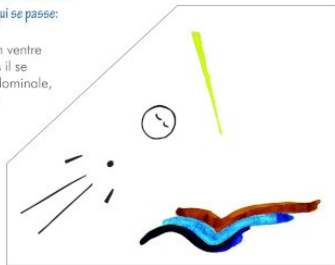
Tu entendas très nettement un bruit d'inspiration dans la gorge, tes épaules auront remonté, ta tête et peut-être ton dos se seront projetés vers l'arrière. C'est cette respiration qu'il faudra EVITER quand tu joueras de la flûte.



Maintenant allonge-toi par terre sur le dos. Attends quelques instants; pour te détendre, imagine que tu es dans le sable et que les points de contact de ton corps avec le sol s'enfoncent progressivement.

Ta respiration prend alors à peu près le rythme du sommeil. Place une main sur ton ventre et observe ce qui se passe:

Quand tu expires (quand tu souffles) ton ventre se creuse doucement, quand tu inspires il se soulève. C'est cette respiration, dite abdominale, qu'il faudra adopter et développer pour placer ta sonorité.



si \flat ou la \sharp 

3 la bouche
je souffle par le nez

j'inspire par

1)

comptine

1ère fl.



conduis l'intensité du son jusqu'au bout de la valeur des notes, veille à ne pas donner plus d'intensité sur leur attaque



2)

en marchant

1ère fl.

ton inspiration part des abdominaux et se propage dans le thorax



soigne la justesse dans ce morceau:

- trouve le timbre des *do* en orientant l'air plus à l'intérieur du biseau.
- ne couvre pas l'embouchure, garde les clés à l'horizontale dans les fins de phrases: attention, pour cela, que ton dos ne se penche pas en arrière.

26)

spirale



conduis sonorité

conduis le souffle comme si tu jouais tout lié; les attaques ne coupent pas le son

pour trouver la continuité du son dans les phrases, travaille d'abord tout lié.

conduis sonorité

jeu: le 2^{ème} flûtiste entre ici

