





















RÉPERTOIRE DE 24 GESTES *SOUNDPAINTING* POUR L'ÉCOLE





Catégorie	N°	Consigne	Geste d'annonce	
QUI ?	1	<p style="text-align: center;">WHOLE GROUP</p> <p style="text-align: center;">Tous ensemble.</p>		Les 2 bras, au-dessus de la tête, forment un cercle.
	2	<p style="text-align: center;">REST OF GROUP</p> <p style="text-align: center;">Le reste du groupe (quand une partie seulement était en train de jouer).</p>		1 bras au-dessus de la tête forme un demi-cercle.
	3	<p style="text-align: center;">YOU</p> <p style="text-align: center;">Celui qui est désigné.</p>		Le bras et le doigt se tendent vers celui qu'on veut désigner.
	4	<p style="text-align: center;">GROUP 1, 2, 3...</p> <p style="text-align: center;">Un groupe (orchestre partagé en sections numérotées).</p>		Les 2 poings sont mis l'un au-dessus de l'autre, devant la poitrine pour signifier « groupe » puis la main du dessus désigne le numéro du groupe en levant 1, 2... 5 doigts.
	5	<p style="text-align: center;">WATCH ME</p> <p style="text-align: center;">Regardez-moi !</p>		Le geste fourchette vers les yeux à la « De Funes ».

Catégorie	N°	Consigne	Geste d'annonce		Degré liberté
QUOI ?	6	LONG TONE Un son long.		“Tirer un fil tenu entre les doigts” en écartant les mains à l’horizontale (au niveau de la poitrine = son médium, au niveau de la tête = son aigu, au niveau du ventre = son grave).	2
	7	POINTILLISM Des sons brefs aléatoires.		Le pouce et les autres doigts se touchent pour former un rond, dans cette position des doigts, les mains viennent piquer 2 ou 3 fois l’espace au-dessus de la tête.	3
	8	HIT Une “pêche” (un son bref et fort tous ensemble).		Les mains (l’index et le pouce formant des ronds) se placent au-dessus de la tête.	2
	9	MINIMALISM Créer un motif que l’on répète en boucle.		Les mains se joignent dos à dos, doigts dirigés vers le bas.	3
	10	AIR SOUNDS Des souffles		Une main se place à l’horizontale juste au-dessus de la bouche, comme un salut.	2

QUOI ?	11	LAUGH Du rire théâtral.		Se bidonner, une main sur le ventre, l'autre à la hauteur de la tête.	2
	12	SPEAK Du texte parlé, improvisé ou récité.		Les 2 mains en porte-voix devant la bouche comme pour appeler quelqu'un.	4 ou 0
	13	SPRINKLE Saupoudrer un « quoi » avec un autre « quoi ».		La main tient le bras opposé, qui fait le geste de saupoudrer, comme avec une salière. Attention, les <i>performers</i> doivent saupoudrer avec modération !	3
	14	PALETTE Un des morceaux écrits travaillés en amont.		Le poing fermé d'une des mains se pose sur la paume de l'autre main ouverte puis indique un numéro de palette.	0
	15	POINT TO POINT Petite improvisation individuelle, dans le style petite boucle tout le temps qu'on est pointé du doigt.		Les 2 index font un mouvement de piston vers le haut, puis un index désigne précisément le performer qui doit jouer. Celui-ci joue une petite idée et s'arrête brutalement quand le soundpainter retire son doigt, sauf si le SP lui fait le geste «continue». Dans ce cas il développe lentement son idée.	4

QUOI ?	16	<p>SCANNING</p> <p>Un motif quand la main du <i>soundpainter</i> passe au-dessus de sa tête.</p>		<p>Le <i>soundpainter</i> balaye de sa main (bras tendu) l'espace au-dessus de la tête des <i>performers</i> qui ne jouent leur motif que lorsque la main est à leur verticale.</p> <p>(Effet « Ola », comme dans les stades)</p>	2 ou 4
	17	<p>CHANGE</p> <p>Changer le contenu de ce que l'on joue.</p>		<p>Les doigts de la main forment la lettre « C ».</p>	2
	18	<p>CONTINUE</p> <p>Continuer ce que vous êtes en train de faire.</p>		<p>Les mains, doigts joints, font un moulinet.</p>	-

Catégorie	N°	Consigne	Geste d'annonce	Degré liberté	
COMMENT ?	19	<p>VOLUME FADER</p> <p>Indication d'intensité (faible, fort, crescendo, decrescendo).</p>		<p>Un angle de 90° est formé avec un bras plié ; l'autre main fait un V et le place au niveau du coude (son faible), au milieu (son moyen) ou près de la main fermée (son fort).</p> <p>On peut aussi utiliser ce geste directement alors qu'un son est en cours pour un crescendo ou decrescendo.</p>	1
	20	<p>SPACE FADER</p> <p>Indication d'intensité (faible, fort, en crescendo, en decrescendo)</p>		<p>Mains tendues de chaque côté de la tête. Les mains s'écartent, il faut jouer moins dense. Les mains se rapprochent, il faut jouer plus dense.</p>	2

Catégorie	N°	Consigne	Geste d'annonce	Geste d'action	Degré liberté	
QUAND ?	21	PLAY Signal de départ que l'on donne après avoir indiqué « qui », « quoi » (et « comment »).		Les bras sont vers l'arrière des hanches, en parallèles, un peu repliés, mains tendues.	Avancer un pied et lancer les bras de l'arrière vers l'avant dans un geste souple et rapide qui se termine par un petit mouvement de poignet indiquant le moment précis où les sons commencent.	0
	22	OFF Signal de l'arrêt des sons en cours après avoir indiqué « qui ».		Les mains sont ouvertes l'une au-dessus de l'autre à hauteur d'une épaule, paumes face au groupe.	Un pied vers l'avant, mouvement de balayage des mains, une au-dessus de l'autre, qui partent d'un côté pour arriver à l'autre; fermer les mains comme pour attraper une barre imaginaire indiquant le moment précis où les sons s'arrêtent.	0
	23	ENTER SLOWLY Vous avez 5 secondes pour commencer.		Les mains, doigts écartés, sont distantes à hauteur du ventre.	Rapprocher les mains en bougeant les doigts.	2
	24	EXIT SLOWLY Vous avez 5 secondes pour vous arrêter.		Les mains, doigts écartés, se touchent à hauteur du ventre.	Ecarter les mains en bougeant les doigts.	2

Remarques

- Tout ce qui est convenu avant la performance, la manière d'exécuter les gestes aux instruments, le fait de dire un texte ou d'improviser sur *Speak...* est appelé des « par défaut ».
- À chaque geste qui déclenche immédiatement une action des *performers*, le *soundpainter* doit avoir un pied en avant. On dit qu'il doit rentrer dans la boîte ! Quand les gestes annoncent une action différée, les deux pieds du *soundpainter* sont joints.
- Le *soundpainter* doit autant diriger les *performers* par ses gestes que par son regard.
- Le *soundpainter*, même quand il débute, ne doit pas avoir de partition de signes devant lui. Le *soundpainting* est avant tout de l'improvisation et doit le rester. Le chef doit rester à l'écoute des *performers*, à l'écoute de la musique produite, et de sons en sons, construire sa performance. Il peut toutefois garder sous les yeux la partition d'une palette.