

Orchestration

En règle générale, une musique contient trois informations :

- Le chant
- Le contre-chant
- L'accompagnement

Quand on se met à orchestrer, si on dépasse ces 3 informations, ça brouille les oreilles et il faut être très bon orchestrateur pour que le tout s'imbrique et soit audible de façon claire et ordonnée.

En orchestre à l'école, il vaut mieux ne pas dépasser ces trois informations. À ces trois infos de hauteur, vont s'ajouter les informations rythmiques. Une fois encore, il vaut mieux UNE seule info rythmique bien répartie que 3 rythmes complexes qui ne se complètent pas.

Prise en charge de la mélodie ou de l'accompagnement

Doublure : flûte et hautbois / clarinette et trompette / saxophone alto et cor d'harmonie
Seul (au vu de l'ergonomie) : trombone
Ligne de basse : sax baryton - sax ténor - tuba

Prise en charge du rythme

La percussion pourra donner le débit et les autres instruments tenir des valeurs longues, on aura la même sensation et cela sera bien plus efficace

Exemple : donner la sensation du contre-temps

Peu efficace et surtout très fatigant avec un risque fort de décalage



Efficace avec une endurance facile :



A noter

Au début, deux informations suffisent : mélodie et accompagnement en privilégiant un accompagnement en homorythmie avec la mélodie pour avoir une seule info rythmique. Les percussions serviront à donner des repères de carrure, de tempo.

ATTENTION ! De la bonne utilisation d'un logiciel d'édition de partition (type finale, musescore, etc...)

Utile pour :

- Faire des partitions propres et lisibles
- Vérifier qu'on n'a pas oublié de # ou de b
- Vérifier l'équilibre des accords (qu'on n'a pas oublié de 3ce par exemple)
- Vérifier l'imbrication de motifs complexes

Désastreux si :

- On pense entendre la même chose jouée ensuite par des vrais musiciens
- On se base sur l'équilibre entre les instruments donné par le logiciel (on n'entendra jamais aussi bien la flûte...)
- On écrit des phrases rythmiquement compliquées que seul un ordinateur arrivera à lire
- Vous écrivez tout en UT sans vérifier que c'est jouable quand on transpose