

Christophe ROLDAN

Master Class du 4 mai 2010

CNSMD Lyon

Classe de J. Geoffroy

Les cymbales frappées

La position:

La cymbale la plus aiguë est dans la main qui conduira le mouvement. En général la droite pour les droitiers.

Une fois la sangle de la cymbale attrapée, la main est en position de dire « super ! » avec le pouce relevé: on ne passe pas sa main dans la sangle en cuir, on l'attrape à pleine main. La boucle n'existe que pour réaliser le nœud. La sangle repose sur la deuxième phalange de l'index. L'idéal est de tenir la sangle en étant le moins en contact possible avec le dôme de la cymbale pour ne pas étouffer les harmoniques aiguës de la cymbale. Le pouce est donc en l'air. Le plat de la deuxième phalange du majeur est en contact avec le dôme. C'est le doigt qui jouera le plus grand rôle dans le jeu. Celui-ci contrôle la verticalité de la cymbale et la pousse vers l'autre. Pour les cymbales de grand diamètre, à cause du poids des instruments, on est malheureusement souvent contraint de mettre plusieurs doigts en contact avec le dôme. Nous verrons qu'ils pourront être décollés au moment de l'impact lors de notes résonnantes.

Les cymbales sont tenues

- avec un léger angle par rapport à l'horizontale pour favoriser le double impact (voir plus bas),
- presque verticalement dans les nuances *p* afin de contrôler visuellement de l'écartement des cymbales.

Il est possible de poser le coude du bras gauche sur la ceinture, à gauche des abdominaux. Le bras est ouvert. Cela permet :

- de stabiliser le mouvement d'une des deux cymbales pour le jeu *pp*
- de mieux gérer le poids de la cymbale en le ramenant vers le centre de gravité du corps.

Pour le jeu *pp* il est même possible de placer les deux coudes de cette manière (en fonction du diamètre des cymbales et de la longueur des bras !).

Exercices de base

Exercices 1: apprivoiser les cymbales, découvrir la sensation.

- **1a:** Mettre en contact les cymbales sur toute la circonférence des cymbales par des longues notes « baveuses » jusqu'à extinction naturelle du son (nuance *pp* à *mp*). Les instruments se touchent à peine.
- **1b:** A présent contrôler la longueur de la note par la pression d'une cymbale sur l'autre.
- **1c:** Nuance *mp* : même exercice en *staccato* c'est à dire que les cymbales se séparent dès qu'elles sont entrées contact. Essayer tout d'abord sur des valeurs longues puis sur quelques rythmes simples.

Exercices 2: prise de conscience du double impact ou fla.

Le double impact est nécessaire sur l'aspect mécanique et donc aussi sur le résultat sonore: il permet de chasser l'air mis en pression par le rapprochement des deux cymbales et met en vibration tout l'instrument, ce qui produira un son riche.

- nuance *mp*: flas *staccato* (voir explication du terme plus haut) plus ou moins serrés: les cymbales entrent en contact l'une avec l'autre sur leur point le plus bas puis sur le point diamétralement opposé (le plus haut). Si les cymbales sont positionnées légèrement en V le flas se fait automatiquement.
- Contrôle de l'ouverture des deux notes : même exercice en rapprochant petit à petit les deux notes jusqu'à ce qu'elles soient ensemble puis en les ré-ouvrant progressivement.
- En gardant le même mouvement que le fla essayez de mettre plus de pression sur les cymbales à l'aide des majeurs de chacune des mains pour que le contact soit plus long. Dans toutes les nuances.

Le rôle essentiel des majeurs, principalement celui de la main directrice:

C'est lui qui pousse la cymbale vers l'autre. Il contrôle la pression donnée sur le bas de la cymbale (lieu du premier contact). En effet, ce doigt étant décentré par rapport à la cymbale il l'incline légèrement et la prépare naturellement au double impact. La cymbale gauche légèrement inclinée offre ainsi naturellement son extrémité basse en premier.

On se rend compte que parfois les cymbales s'entrechoquent durement et que le son produit l'est aussi: plock, bouff... Ce n'est pas une malchance, cela provient évidemment du mouvement : celui-ci n'a pas permis de chasser l'air qui est resté emprisonné. Le mouvement a probablement été initié par l'index, poussant la cymbale parallèlement à l'autre et créant ainsi un effet ventouse. On remarque que lorsque la concentration se porte sur l'action du majeur le résultat est bon. Ceci est valable pour les notes résonnantes mais aussi lorsque les notes s'enchainent rapidement.

Le jeu *pp*

Dans la nuance *pp* l'œil joue aussi un grand rôle. Il contrôle le parallélisme des instruments en regardant par le jour entre les cymbales: le bas des cymbales doit avoir le même écartement que le haut des cymbales. Il est presque impossible de rater une intervention *pp* si on se prépare de cette manière:

1. « verrouillage » du ou des coudes sur la ceinture,
2. rapprocher les instruments au maximum (ou en fonction de la nuance souhaitée) sans qu'ils se touchent
3. vérifier le parallélisme. Les deux instruments doivent aussi être positionnés à la même hauteur.
4. Une fois prêt, la position de la tête aura été prévue pour être en mesure de regarder le chef, la partition et les cymbales avec le seul mouvement des yeux c'est à dire sans mouvements du cou, pour éviter les mouvements incontrôlés de cymbales. On se tient donc droit ! La class quoi !
5. Rapprocher les instruments pour les mettre en contact en pensant à régler la pression en fonction de la longueur de note souhaitée.

Exercice possible: rapprocher les instruments jusqu'à qu'ils rentrent en contact sans bruit.

Le jeu *ff*

Au préalable il est essentiel de mettre les cymbales en vibration en les choquant l'une après l'autre sur la cuisse. Cela permettra de faire sortir tout le potentiel harmonique des cymbales.

Pour le jeu *ff* le mouvement est le suivant : la cymbale droite, accompagnée de la gauche, s'éloigne vers l'arrière du genou droit, puis elles partent ensemble vers l'avant, se rejoignent pour l'impact, puis les deux continuent vers l'avant en se séparant. A la manière d'un lanceur de poids il faut se

positionner avec le pied droit en arrière et le pied gauche en avant. On fait passer le poids du corps du pied droit vers le pied gauche en suivant le mouvement des cymbales. Les cymbales sont tenues bras tendus vers le bas et n'ont pas besoin d'être relevées par la force musculaire: la force cinétique utilisée permet ainsi de jouer de grandes cymbales lourdes sans devoir en subir le poids. Au moment de l'impact les doigts se décollent du dôme permettant ainsi à toutes les harmoniques de sonner. Les cymbales libérées sont suspendues aux sangles par le pouce et l'index.

Le *ff* peut aussi être réalisé comme ceci: la cymbale droite monte vers le haut à l'horizontale avant de retomber par gravité sur la cymbale gauche en double impact. Le mouvement ressemble à une grande inspiration pour la préparation et une expiration sur l'impact. Les deux cymbales finissent là aussi à l'horizontale, suspendues par les sangles. Ce mouvement est beaucoup plus physique lorsqu'on joue de grandes cymbales: pour faire agir la gravité il faut lever les instruments au préalable avec ses épaules !!!

Extraits musicaux pour exercice 1a et 1b

>> *britten: mort à venise*

>> *wagner: lohengrin.*

Extraits musicaux pour exercice 1c

>> *Tchaikovsky Mazeppa : fin scène 15 ou scène 3 (rythmes serrés)*

>> *Moussorovsky: Nuit sur le mont chauve à S*

>> *Prokofiev:*

Roméo & Juliette: début de Masques

Casse noisettes: danse des mirlitons

>> *Bartok: Musique pour cordes percussions et celesta: mouvement IV lettre E*

Mazeppa:

ouverture :

note courte, riche et pleine, ff

note longue ff sostenuto

dernière note de l'ouverture = première

Scène 14 : Mm : fff riche en harmoniques aigües. Cymbales préalablement mise en vibration pour sonorité pleine immédiatement.

Scène 15 :

début>B

autour de E : 3 sonorités différentes en 4 notes.

Les cymbales suspendues

C'est peut être l'instrument qui offre le plus de liberté dans l'interprétation. A ce poste on est le musicien le plus libre de l'orchestre. En général le compositeur inscrit peu d'indication dans la partition et le chef d'orchestre apprécie chaque bonne idée ou ne s'y intéresse pas. Les possibilités de couleur sonores sont infinies grâce à la grande variété d'instruments disponibles sur le marché, à la richesse sonore de chaque instrument et aux combinaisons de baguettes de toutes sortes (bois, nylon, baguette de glock, de xylo, de timbale, de vibra, batte triangle, dreadlocks, ...)

Devant tant de liberté le cymbalier doit avoir en tête le son qu'il souhaite entendre avant de le produire, comme tout autre musicien d'ailleurs. La première étape consiste donc à entendre le passage musicale sur lequel les cymbales doivent intervenir pour définir son interprétation.

Comme pour les cymbales frappées le dôme ne doit pas être étouffé pour laisser vivre toutes les harmoniques de la cymbale. Ainsi les feutrine des pieds de batterie sous ou sur le dôme sont à proscrire. Le col de cygne est le seul support qui n'altère pas le potentiel de la cymbale. Le pied Kolberg, très pratique, est performant parce que la surface de contact avec le dôme est réduite au maximum mais, comme tout pied, il transmet les vibrations de l'instrument dans le sol. S'il est posé sur une estrade ou une scène en bois (c'est presque toujours le cas) celle-ci entre en résonance et produit des fréquences graves extrêmement nuisibles. Sur sol béton ils sont parfaits.

Le pied idéal est le pied col de cygne qui suspend la cymbale par une corde, ce qui permet de faire sonner toutes les fréquences de la cymbale sans aucune perturbation sonore.

Pour obtenir un son contenant toutes les harmoniques de l'instrument il faut jouer sur l'extrême bord. Plus se déplace vers le dôme plus le choix d'harmonique est rétreint. On peut aussi noter la grande résonance avec peu d'attaque au bord et l'inverse plus on se rapproche du dôme.

Nuance

f sur une cymbale grave = p sur une cymbale aigüe

Il faut donc adapter son jeu par rapport aux fréquences que produit l'instrument.

Le roulement

très lent pour simplement mettre et entretenir l'instrument en résonance.

>>> Moussorvsky : *Nuit sur le mont chauve*

H : l'orchestration invite le cymbalier à jouer mélodique

K : Les *crescendi* et *decrescendi* peuvent être mis en valeur par le choix des cymbales

P : différents sons possibles

10 près P : doigté influencé par la phrase de violons, son aigre et baveux

2 avant Q : son précis et plein comme des cymbales frappées.

>>>> Casse Noisettes :

Nr 2 Marche

le son de la Cymbale doit sonner plein tout de suite. Si possible sans le son de la baguette.

>>>> Oiseau de feu :

colli vergi dans l'introduction : utilisation possible de métal

baguettes de tambour dans la danse infernale : utilisation des baguettes de xylophone ou glockenspiel possible

La Grosse Caisse

La grosse caisse est l'instrument le plus grave de l'orchestre. Elle comporte deux peaux tendues sur un fût à l'aide de tirants ou de cordes. Elle est composée d'une peau de frappe et d'une peau de résonance. Un fût placé à l'horizontale a toujours une cuve hémisphérique sur sa partie basse, comme pour la timbale. Ce n'est pas le cas de la grosse-caisse: elle doit donc être tenue à la verticale à fin de ne pas gêner la résonance.

Le son

Le son de la grosse-caisse est *boum* ou *boufffff*. Pas *bom*, ni *bem*, mais pas non plus *boup*. La peau est accordée de la même manière à chaque tirant. Les deux peaux sont accordées à la seconde ou à la tierce.

La position de l'instrumentiste

Elle doit être la même lorsqu'il joue les cymbales attachées à la grosse-caisse, lorsqu'il étouffe les deux peaux avec ses mains ou son genoux et lorsqu'il joue la seule peau de frappe. La tête de la batte doit pouvoir entrer en contact à plat avec la peau de l'instrument, c'est à dire que le manche de la batte doit être parallèle à l'instrument au moment de l'impact.

La main gauche doit toujours être prête à contrôler le son, soit sur la peau de résonance, soit sur la peau de frappe. L'intérieur du genoux doit aussi être prêt à contrôler la résonance de la peau de frappe si la main gauche est déjà occupée avec la peau de résonance ou avec une deuxième batte, ou en complément d'un contrôle manuel parfois nécessaire.

Le regard du joueur de grosse-caisse doit pouvoir embrasser d'un seul coup :

- le point de frappe
- les cymbales de son coéquipier
- sa partition
- le chef d'orchestre
et si possible (ou sans trop d'effort)
- le timbalier

Tenue de la batte

La batte repose sur la deuxième phalange de l'index un peu ouvert mais est mise en mouvement par le majeur ainsi que des autres doigts.

On utilise principalement les doigts et le poignet puis le bras.

Décomposition du mouvement de jeu:

éloignement, vitesse, relaxation (idem Timbales et Caisse-claire)

Le mouvement de la batte vers l'instrument est initié par le bassin puis les épaules. Le poids du corps se déplace donc vers l'instrument.

La vitesse est engagée par le bras et augmentée par le poignet (ouvert puis fermé) puis les doigts jusqu'à l'impact. Au moment de l'impact aucun muscle n'est en tension. Puisque la tension musculaire n'a pas sa place dans le jeu, la nuance est fonction de l'éloignement, donc de la vitesse.

Le Tam-tam

Le son

Le Tam-tam peut être utilisé pour de nombreux effets sonores mais sa caractéristique principale est d'être sans attaque, large, profond et très riche harmoniquement. Il doit se fondre dans le son de l'orchestre.

Au centre: beaucoup d'impact, profond, harmoniques graves, résonance courte.

Au bord: son clair et dur, peu de consistance, harmoniques aiguës.

A mi-chemin entre le bord et le centre: toute la richesse du son du Tam-tam (profondeur, harmoniques graves et aiguës, résonance longue, consistance).

La batte doit faire sonner tout le Tam-tam. Si le potentiel d'un Tam-tam est trop gros c'est l'instrument qu'il faut changer, pas forcément la batte.

Étouffer un Tam-tam signifie ne plus entendre aucune harmonique.

Pour diminuer sa résonance en conservant toutes les harmoniques: attraper le bord replié de l'instrument d'une main et le serrer plus ou moins fort.

La position de l'instrumentiste

Elle doit permettre

- de faire jouer la tête de la batte à plat,
- de contrôler la résonance,
- de réaliser un étouffement sans bavure.

L'instrument est positionné face au public pour que le son soit projeté dans cette direction.

Décomposition du mouvement de jeu:

La batte est tenue la tête en bas. Le « chargement du coup » se réalise en éloignant la batte parallèlement à l'instrument afin que la tête soit déjà en position d'impact.

Pour un jeu jusqu'à la nuance *mf*: éloignement, vitesse, relaxation

A partir de la nuance *f* il faut augmenter sensiblement la durée de l'impact pour mettre tout l'instrument en résonance. Au moment de l'impact les doigts sont fermés sur le manche et résistent à l'ouverture. La partie « relaxation » est donc remplacée par « compression »: on doit avoir le sentiment de faire rentrer la batte dans l'instrument.

Les timbales

Développement d'une technique

Production d'un joli son : le son de base.

1. Choix du lieu d'impact sur la peau
 2. position de la tête de la baguette au moment de l'impact
 3. liberté de mouvement de la baguette
- >>> Brahms : 1^{ère} Symphonie
>>> Mazeppa : scène 6, 8 avant L.1
>>> Walküre Act III sc4

Choix de la baguettes

Le but est de décliner le « beau » son de base dans toutes les nuances, donc d'adapter la baguette en fonction de la nuance. Ainsi, en général on déduit que + on joue fort + les baguettes sont ... douces (!) et inversement. Aussi + on joue grave + les baguettes sont douces. D'autre part, sur les notes graves le mouvement doit être d'une extrême souplesse pour que la fondamentale de la note ne soit pas couverte par l'attaque.

>>> Mazeppa : Nr18 Fa grave avant S

Qu'est ce qu'une bonne baguette ?

- > ses manches sont équilibrés
- > poids plutôt léger afin que tous les choix puissent provenir du timbalier et non des contraintes imposées par la baguette trop lourde ou d'une baguette à double-son. Une baguette trop lourde écrase le son dans le *ff*.

L'avantage de la baguette flanelle : elle conserve la même attaque *du p au f*.

Qu'est ce qu'une timbale performante ?

Elle doit permettre de contrôler l'accord rapidement et en toute sécurité : grâce à la poignée d'accord fin et à une mécanique de pédales simple et intelligente. Les pédales doivent pouvoir être ouvertes pendant le jeu sans créer de mouvement incontrôlé de l'accord.

Pourquoi les peaux animales ?

Inconvénients :

1. très sensibles à l'hygrométrie : gros soucis de justesse si oreille non développée
2. fragiles : peau définitivement ruinée si jeu dur
3. montage savoir-faire solide
4. tarif
5. remplacements réguliers, tous les 2 à 12 mois (en fonction des œuvres jouées)

Avantages :

1. son homogène avec beaucoup plus de fondamentale, naturel proche du son des contrebasses
2. Longueur de la résonance plus naturelle, non encombrante.

Quelle position à l'instrument ?

Assis sur un siège rotatif est la position qui offre le plus de performances. En effet ce choix est dicté par les points suivants :

1. la position du bras au moment de l'impact doit être à l'horizontale
2. le besoin de contrôler l'accord à tout moment sur plusieurs instruments en même temps
3. la stabilité corporelle
4. la nécessité d'un rapport d'éloignement constant à l'instrument
5. confort physique

Le roulement

C'est simplement la successions de plusieurs « beaux » sons de base afin d'obtenir une impression de note tenue.

La vitesse du roulement dépend

- de l'expression souhaitée
- de la tension de la peau
- de la nuance

>> Mazeppa :

- Act1, fin sc9 > mouvement détendu jusqu'aux épaules
- M,m sc14
- fin sc14

Les différentes attaques du roulement

Mazeppa :

- début sc9 > décliné à 5° de A *mf* > B « andante ma non troppo » *ff quasi solo*
- début sc10
- fin sc13 et début 14
- M,m sc14
- Largo fin sc18

Tannhäuser : Ouverture 18 avant L (mes 301)