

WALTER BOUDREAU

Né en 1947 à Montréal, Walter Boudreau commence sa carrière musicale comme saxophoniste, jazzman, arrangeur et compositeur de musique populaire. Avec le poète Raoul Duguay il fonde, en 1967, le groupe L'Infonie. Il enregistre alors quatre disques et compose la musique de plusieurs films québécois.

Il se tourne ensuite vers la musique classique. Il ne s'inscrit pas à des cours réguliers, mais va chercher les outils techniques nécessaires auprès de Bruce Mather à l'université McGill, de Gilles Tremblay au Conservatoire de musique de Montréal et de Serge Garant à l'Université de Montréal.

À partir de là, ses oeuvres, qu'elles soient pour orchestre, pour voix et orchestre, pour ensembles instrumentaux ou pour percussions et piano, sont toutes basées sur un même thème : le système planétaire. Son *Odyssée du Soleil* lui obtient, à 35 ans, le prix Jules-Léger.

Walter Boudreau dirige des concerts de musique contemporaine et est membre du Quatuor de saxophones de Montréal.

Ce compositeur prolifique a la rigueur d'un mathématicien. Avant d'écrire une partition, il en calcule toutes les données et les confie à l'ordinateur. Jusque dans les moindres détails, il définit les composantes de l'oeuvre. Aussi ses pièces demandent-elles de la part des interprètes une virtuosité peu commune et une grande concentration. Par une pulsion rythmique fébrile et le paroxysme des timbres, sa musique transmet une image parcellaire de l'infini.

WALTER BOUDREAU, *L'Odyssée du Soleil*, oeuvre pour trois trompettes, deux cors, deux trombones et un tuba.

PREMIÈRE ACTIVITÉ

Jeu des planètes : il consiste à reconnaître et retenir les neuf thèmes musicaux des planètes dans la pièce de Walter Boudreau.

OBJECTIF

Obj. 7.14.3

Exercer la discrimination et la mémoire auditives.

MISE EN SITUATION

Faire écouter d'abord les neuf thèmes musicaux sans donner d'explications pour que les élèves reçoivent une impression personnelle.

Expliquer ensuite le contexte narratif et musical à l'aide des notes explicatives. Faire comprendre aux élèves le sens du mot «odyssée» en leur rappelant, par exemple, le film de Kubrick *2001, L'Odyssée de l'espace*. *L'Odyssée* d'Homère serait peut-être aussi un bon exemple.

JEU DES PLANÈTES
FEUILLE-RÉPONSE

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
★	★	38	39	40
✓ 41	42	43	44	45
46	★	★	★	★

Boni

Boni

Présenter les planètes au moyen des cartes d'identité, qui sont des repères auditifs, et de l'illustration qui figurent dans le livre de l'élève.

Faire réentendre les neuf thèmes en comparant les perceptions individuelles et la description sonore des planètes.

Présenter l'exercice.

Voir notes explicatives.

JEU DES PLANÈTES

22 min 42 s

Matériel : le tableau des planètes, qui sert de document de référence expliquant la disposition des planètes dans le système solaire, leur orbite, leur position par rapport au soleil (très importante au point de vue de la hauteur des sons, de la durée des thèmes et de l'intensité du doux au plus fort). L'élève doit aussi avoir sa feuille-réponse et des feuilles de brouillon. Les cartes d'identité des planètes l'aideront au besoin à reconnaître les thèmes.

Photocopie de la matrice autorisée.

Règles du jeu

Le jeu comprend sept tours d'écoute. À chaque tour, l'élève note sur du papier brouillon le nom des planètes entendues et reporte ses bonnes réponses sur sa feuille-réponse. Reprendre l'écoute si on s'aperçoit en corrigeant qu'il y a trop d'erreurs.



1. Les trois planètes les plus éloignées : Pluton, Neptune, Uranus. Maximum : 3 cases.
2. Pluton, Neptune, Vénus et Uranus, pour un maximum de 4 bonnes réponses ou 4 cases.
3. Les quatre planètes reconnues : Vénus, Neptune, Pluton, Uranus, plus Mercure et Mars, pour un maximum de 6 bonnes réponses ou 6 cases.
4. Les six planètes précédentes, dans l'ordre précédent, plus Jupiter, Terre, Saturne, pour un maximum de 9 bonnes réponses ou 9 cases.
5. Les neuf planètes dans l'ordre, de Pluton à Mercure, pour une possibilité de 9 bonnes réponses ou 9 cases.
6. Quatre fragments de Pluton, Terre, Vénus, Mercure, ce qui donne 4 bonnes réponses ou 4 cases. Boni de 2 cases pour 4 bonnes réponses.
7. Extrait de Jupiter où se superposent les planètes. Possibilité d'avancer de 9 cases. Boni de 4 cases pour la bonne réponse.

Pluton 17,6 s
Neptune 19,5 s
Uranus 15,2 s

Vénus 16,7 s

Mercure 34 s
Mars 18,6 s

Jupiter 53,5 s
Terre 49,7 s
Saturne 51,7 s

Uranus et Saturne sont difficiles à identifier.

Total : 50 cases.

Si l'exercice a été réussi, attribuer des prix symboliques aux cinq premiers gagnants ou gagnantes. Par exemple, billet pour un voyage interplanétaire, message d'un habitant de la planète Mars, laisser-passer pour un spectacle sur Mercure, ticket pour un «*sightseeing tour*» de la planète Neptune, billet d'excursion dans l'orbite de la planète X.

DEUXIÈME ACTIVITÉ

Choeur des planètes. Reproduire avec la voix les caractéristiques des planètes de Boudreau et des cuivres.

Obj. 8.2.3

OBJECTIF

Répéter vocalement des sons entendus. Participer à une création collective avec la voix.

MISE EN SITUATION

Faire écouter les thèmes des neuf planètes.

Analyser l'illustration du système solaire en faisant remarquer les distances par rapport au soleil (traduites en musique en passant du grave à l'aigu et du doux au fort). Expliquer que le choeur doit comprendre des voix graves, des voix moyennes et des voix aiguës.

Analyser les cartes d'identité sonore des planètes.

PRÉPARATION DES VOIX

Former le choeur de chant en plaçant les chanteurs comme le sont les planètes dans le système solaire : plus près du « soleil », les sopranos, dans la partie médiane, les mezzo et, en périphérie, les basses.

Faire pratiquer des bribes de mélodies ou produire des effets de voix comme des sons sourds émis au creux des paumes des mains, des claquements de langue, des bruits de gorge, des voix de bébé.

Exercer les voix du point de vue de la hauteur. En canon, les voix graves commencent en essayant d'émettre les notes les plus basses qu'elles peuvent produire (transposer au besoin les mélodies). Les voix moyennes entrent ensuite et maintiennent une même hauteur de sons. Enfin, les voix aiguës se font entendre en essayant de chanter aussi haut que possible en se servant du falsetto.

Exercer les voix du point de vue de l'intensité. Faire pratiquer des crescendo et des decrescendo. Faire pratiquer différentes durées.

Quand le répertoire du choeur du chant est au point et que la technique est bien assimilée, on passe à l'exécution soit des notes, soit de la mélodie en canon, en respectant l'esprit de *l'Odyssee*.

EXÉCUTION DU CHANT DES PLANÈTES

Les élèves placés «en orbite» exécutent la mélodie ou les séquences de sons mises au point. Ils peuvent se mouvoir comme s'ils étaient des planètes en «odyssée» dans le système solaire tout en chantant leur partition. La durée doit être prévue avec précision.

ENREGISTREMENT DU CHANT

Reprendre une dernière fois le chant et l'enregistrer. Les élèves évalueront leur production.

PROLONGEMENT

Audition de l'entrevue avec le compositeur.

6 min 02 s

Faire un jeu-questionnaire en se basant sur les cartes d'identité des planètes. Répartir la classe en neuf équipes, une par planète. Chaque élève rédige, sur une petite feuille à part, une question sur la planète de son équipe. Ensuite les élèves répondent de mémoire aux questions.

ÉVALUATION

Voir «Ma conclusion» dans le livre de l'élève.

NOTES EXPLICATIVES

Odyssée Toutes les époques et toutes les civilisations ont produit de grands récits de voyages, les uns religieux ou mythiques, les autres rituels. On peut citer *L'Exode* dans la Bible, *L'Odyssée* d'Homère dans la littérature antique, le grand périple de *Don Quichotte* dans la littérature espagnole. À notre époque, on peut associer à ce courant plutôt poétique et philosophique une oeuvre de Jack Kerouac (*On the road, Sur la route*), le «beatnik» d'origine canadienne-française. D'autres récits de voyages sont dans la veine satirique comme *Les Voyages de Gulliver* de l'auteur irlandais Jonathan Swift. Depuis Jules Verne, les odyssées ont pris une coloration de science-fiction (*Le Tour du monde en quatre-vingts jours; Vingt mille lieues sous les mers*). La bande dessinée et le cinéma ont magnifié le genre. Walter Boudreau, qui est un passionné de science-fiction, inscrit en musique la grande tradition universelle du voyage dans sa forme la plus contemporaine des sciences de l'espace et de la structure musicale sérielle.

L'Odyssée du Soleil L'oeuvre a été créée à Vancouver en 1978. C'est le voyage des planètes accomplissant leur orbite autour du soleil, mais organisé à la façon du compositeur, c'est-à-dire partant de l'infini, vers le soleil.

Walter Boudreau a respecté la position spatiale des planètes, de la plus éloignée du soleil, Pluton, à la plus rapprochée, Mercure. L'ordre est donc : Pluton, Neptune, Uranus, Saturne, Jupiter, Mars, Terre, Vénus, Mercure. Le parcours et la distance entre les planètes et jusqu'au soleil se traduisent dans la progression des cuivres (instruments privilégiés du compositeur) de l'extrême grave à l'extrême aigu, et du plus doux au plus fort. Oeuvre de pensée sérielle, «L'Odysée» s'accomplit en une vingtaine de minutes. La pièce s'ouvre sur un prélude et se subdivise en neuf sections correspondant aux diverses planètes et comprenant des solos d'instruments intercalés dans chacune d'elles. «Un *cantus firmus*, sorte de grand thème initial, s'étire, se rapetisse, scinde les éléments horizontaux et verticaux tout en assurant l'unité de l'oeuvre.» Enfin, un postlude «synthétise en valeurs plus petites la forme de l'ensemble de la pièce». C'est dans cette partie seulement qu'on peut entendre le Soleil, exprimé par un accord unique de si.

Structure Tous les éléments de *L'Odysée du Soleil* ont été rigoureusement calculés à l'ordinateur. Une étude de M. Éric Notebaert montre que le diamètre des planètes a été mis en pourcentage, que les durées des neuf sections ont été déterminées de façon proportionnelle par rapport au diamètre respectif des planètes et à leur position dans le système solaire. La section la plus longue, celle de Jupiter, est de 253 secondes et toutes les planètes y sont présentes en proportions plus ou moins égales, Jupiter étant entendu au début pendant une soixantaine de secondes. La section la plus courte est celle de Mercure : elle dure 44 secondes.

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES EN ARTS
PRIMAIRE 2^e CYCLE

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES EN ARTS PLASTIQUES
SECONDAIRE 1^{er} CYCLE