

**Fernand VANDENBOGAERDE**

**WIS / WIS**

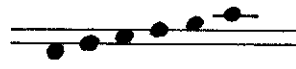
# Fernand VANDENBOGAERDE

## H13/B13

### Pièce pédagogique pour 26 enfants sur des Structures Sonores BASCHET et un Instrumentarium HEBRARD

2 groupes de 3 solistes:

- Instruments BASCHET : 1) Le Cristal - 6 hauteurs : aigu  
grave



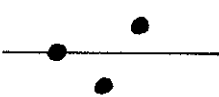
2) L'Arc - 3 cordes : aigu  
grave



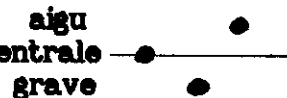
jeu avec les doigts et un archet de  
contrebasse

3) Les Cordes - corde centrale : —●—

- Instruments HEBRARD : 4) Balafon Géant - note centrale  
aigu  
grave



5) Lithophone Chromatique - note centrale  
aigu  
grave



6) Grande roue marine

2 groupes de 10 instrumentistes:

- Instruments BASCHET : 1) L'Etoile  
2) Le Disque  
3) Le Chandelier  
4) Le Double ressort  
5) Les Tiges courbes  
6) Les Tiges droites  
7) La Grille  
8) Le Ressort  
9) Le Sifflant  
10) Les 3 Croix

- Instruments HEBRARD : 1) Angklung 6 sons et Angklung 3 sons  
2) Angklung 6 sons et Angklung 3 sons  
3) Angklung 6 sons et Angklung 3 sons

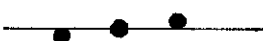
4) 2 Balaflocks (1 aigu et 1 grave) —●—



5) 2 Balaflocks (1 aigu et 1 grave) —●—



6) 1 jeu de 3 Tambours digitaux —●●●—



7) 1 Djembe-ka et 1 paire de castagnettes

8) 1 Djembe-ka et 1 paire de castagnettes

9) 1 Bambou-block et 1 Bâton de pluie

10) 1 Guiro-block et 1 Bâton de pluie

Chaque instrumentiste dispose d'une paire de baguettes adaptées à son instrument (sauf pour le Cristal, l'Arc, Grande roue marine, les Anklungs).

Symboles utilisés :

● : 1 coup (1 seule baguette) et laisser résonner

—●— : roulement, avec 2 baguettes - durée : selon la longueur du trait pour les instruments comportant plusieurs lames ou cordes ou tiges, le roulement se fait sur 1 seule lame ou corde ou tige au choix

lent  
rap.  
—●— : oscillations autour de la hauteur centrale (avec indication de la vitesse de ces oscillations) pour la roue marine et les bâtons de pluie, indication du mouvement à donner à l'instrument

— : glissement sur les différentes lames, tiges ou cordes

— : raclement sur les différentes lames ou tiges, etc (jeu normal du guiro)

Notes pour le guiro :

● : 1 coup

—●— : roulement (comme sur un tambour de bois)

La disposition est laissée libre, mais devra permettre à chaque instrumentiste de voir le chef d'orchestre, et d'être vu du public. Cette disposition devra tenir compte de l'équilibre sonore à obtenir entre les "instruments solistes" et les autres.

Cordes 3 H13/B13

Balafon 4 Pièce pédagogique pour 26 enfants sur des Structures Sonores

Lithoph. 5 Baschet et un instrumentarium Hébrard.

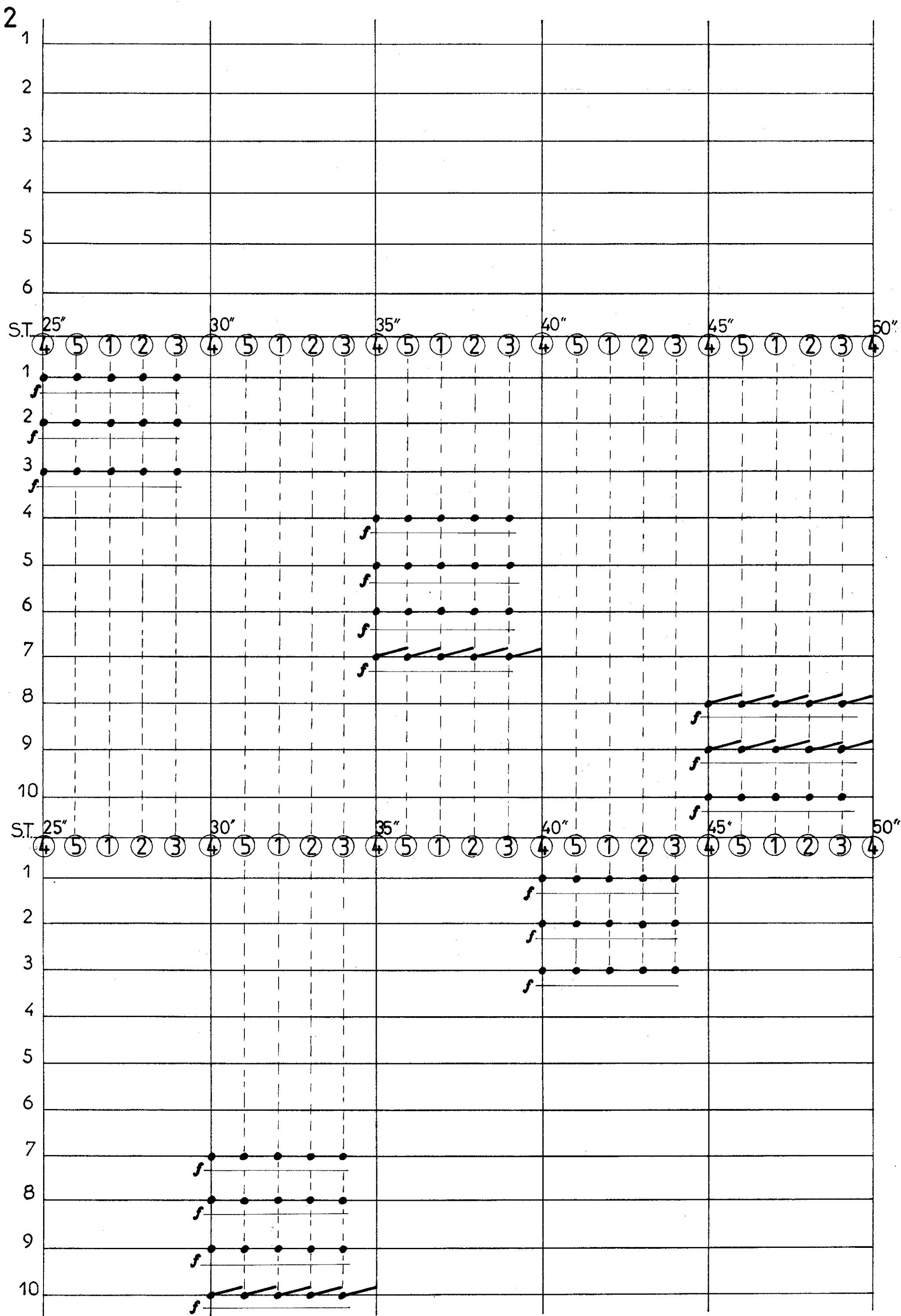
Gde Roue 6

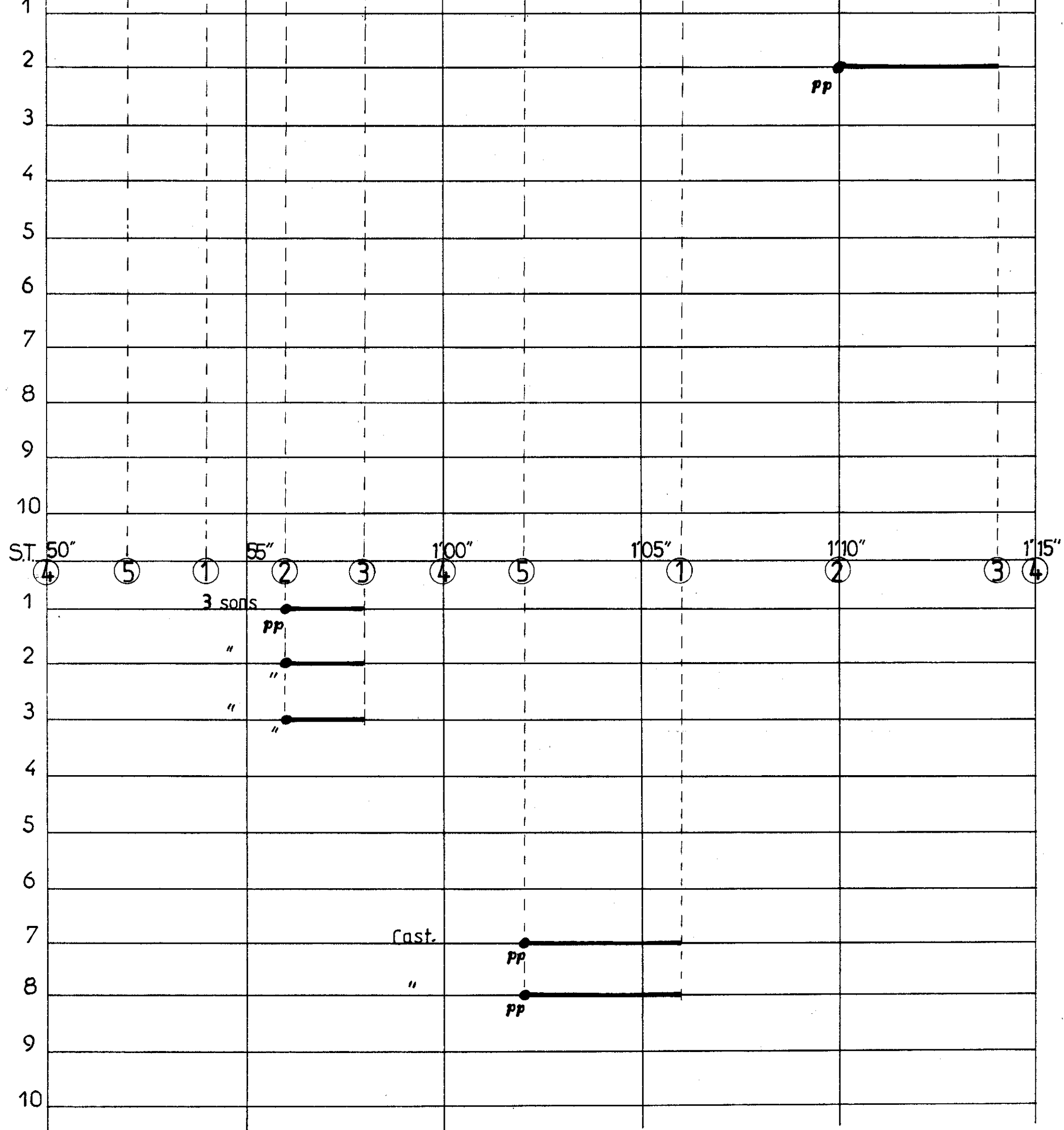
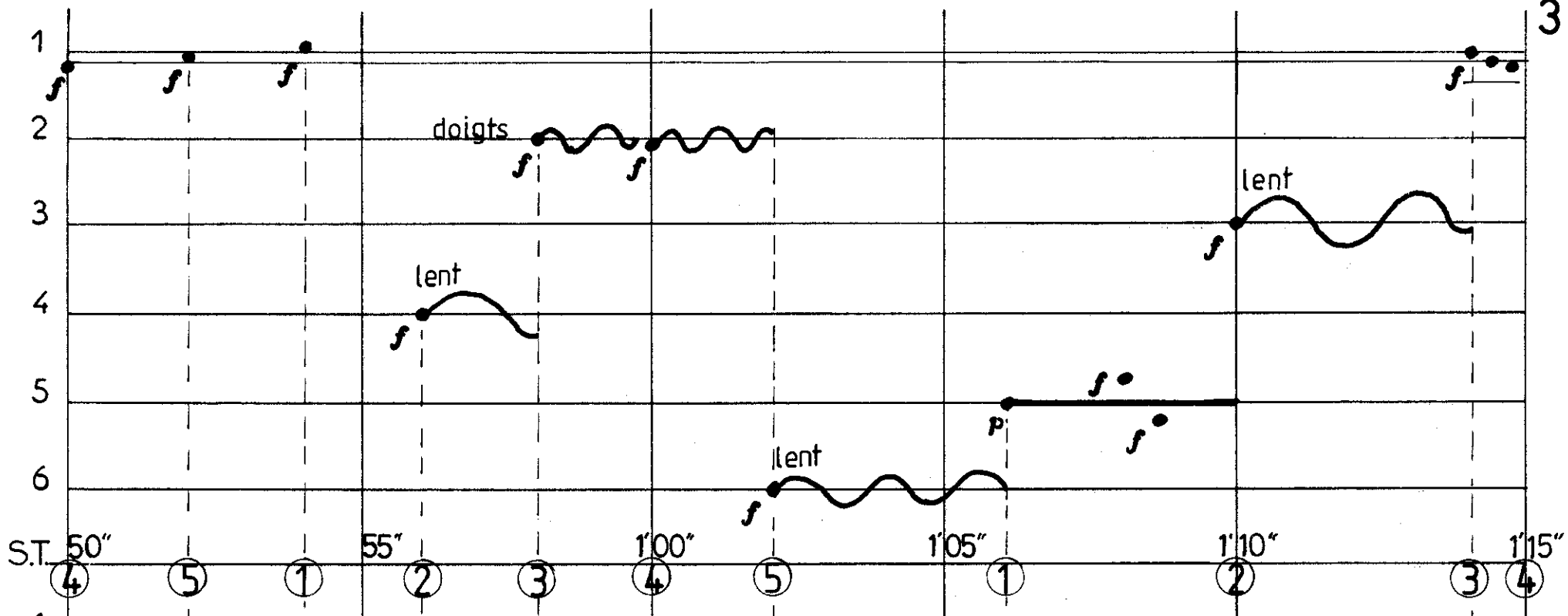
ST. 0" 10" 15" 20" 25" (with circled numbers 1-5 and 1-4)

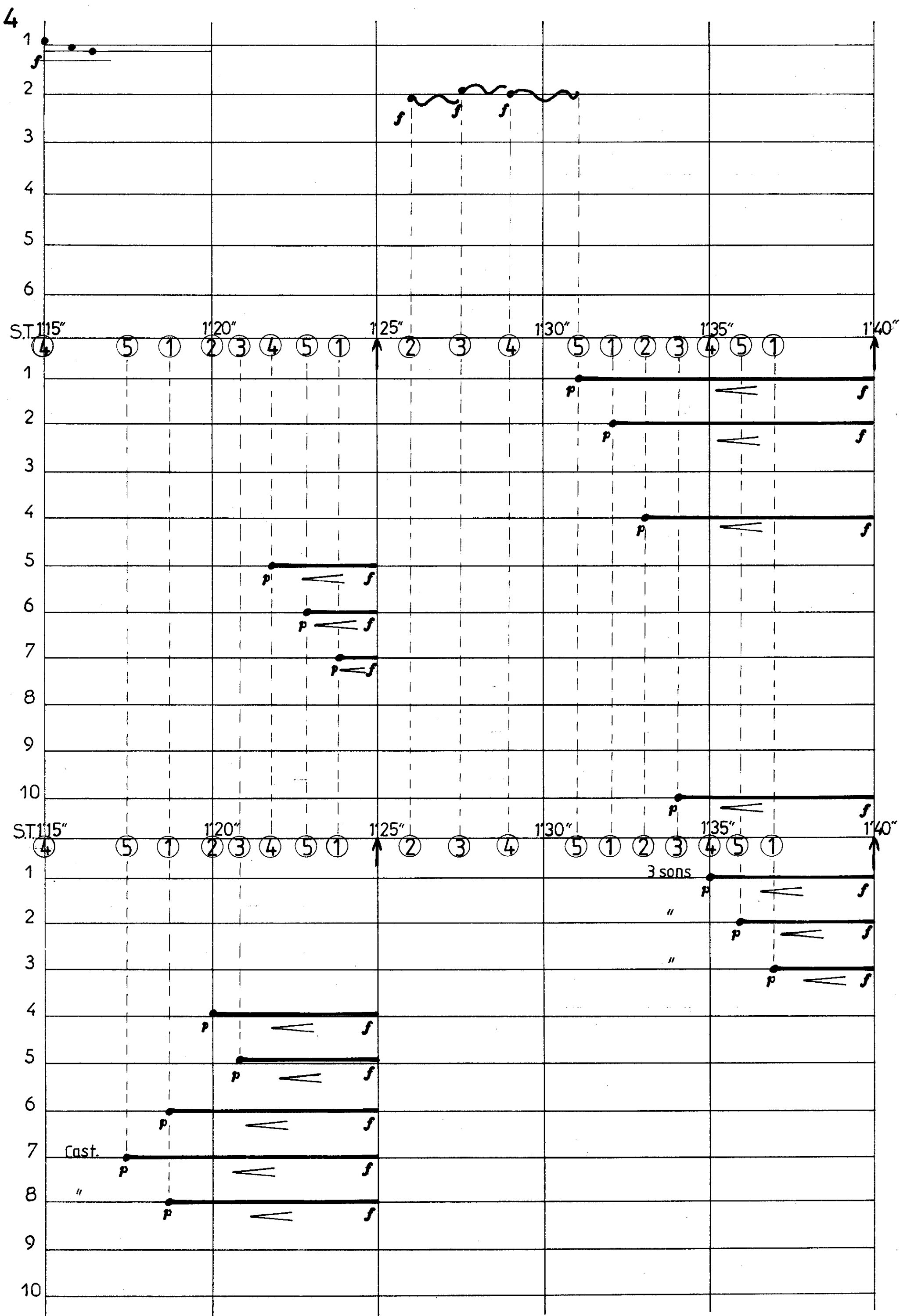
Score for instruments: Etoile 1, Disque 2, Chand. 3, Dble Res. 4, Tiges Cou. 5, Tiges Dr. 6, Grille 7, Ressort 8, Sifflant 9, 3 Croix 10. Includes dynamics like ff and time markers.

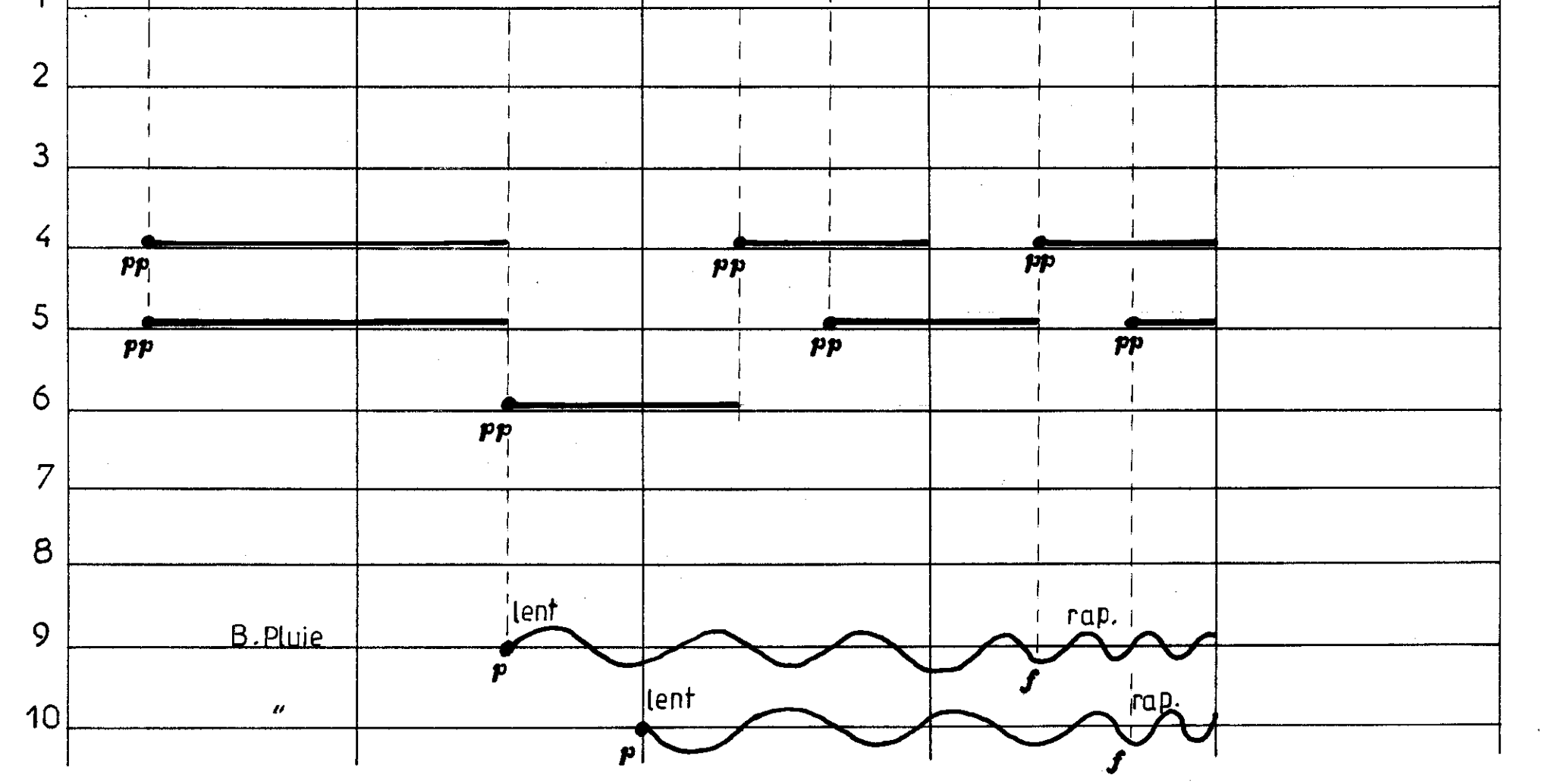
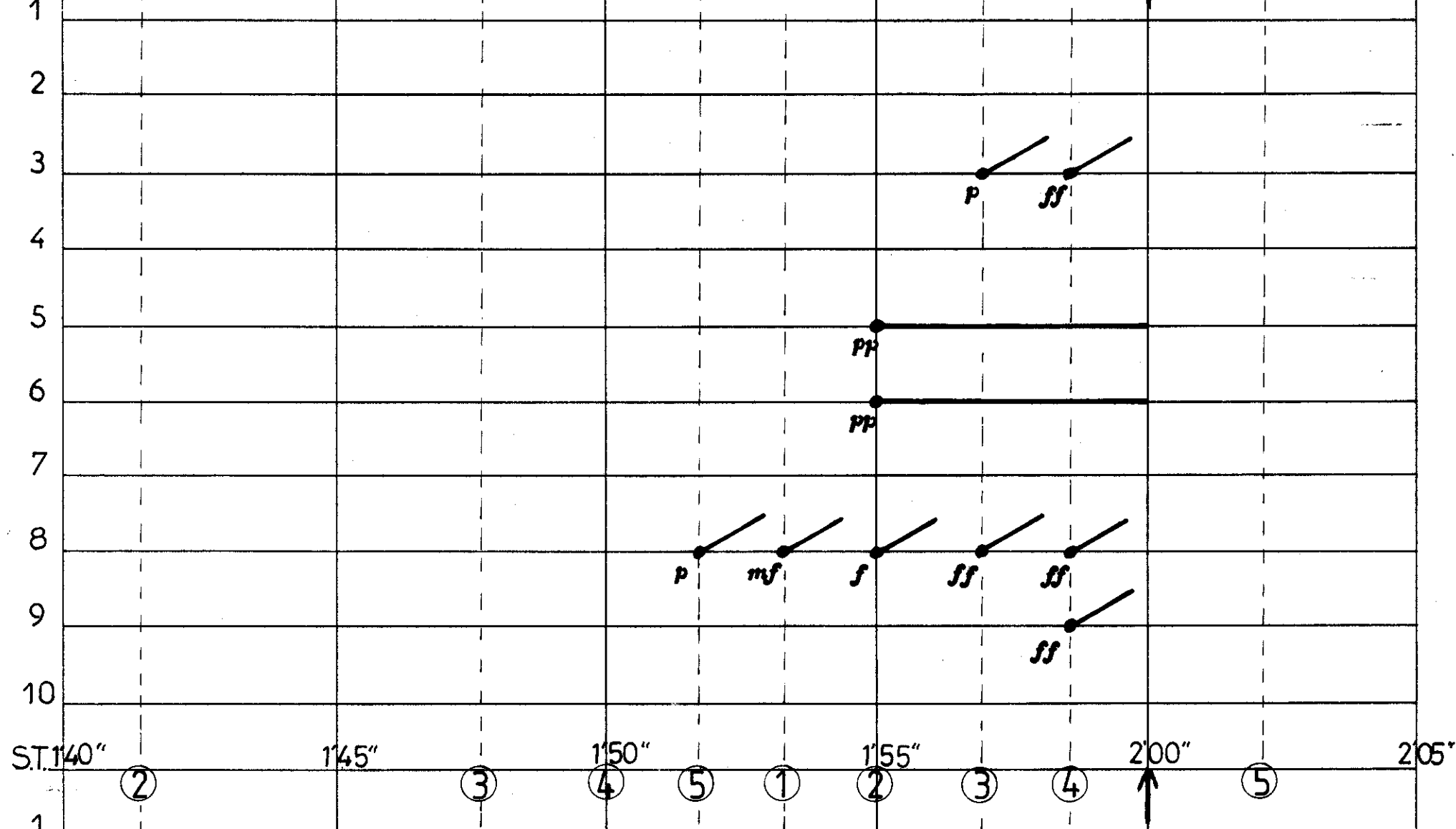
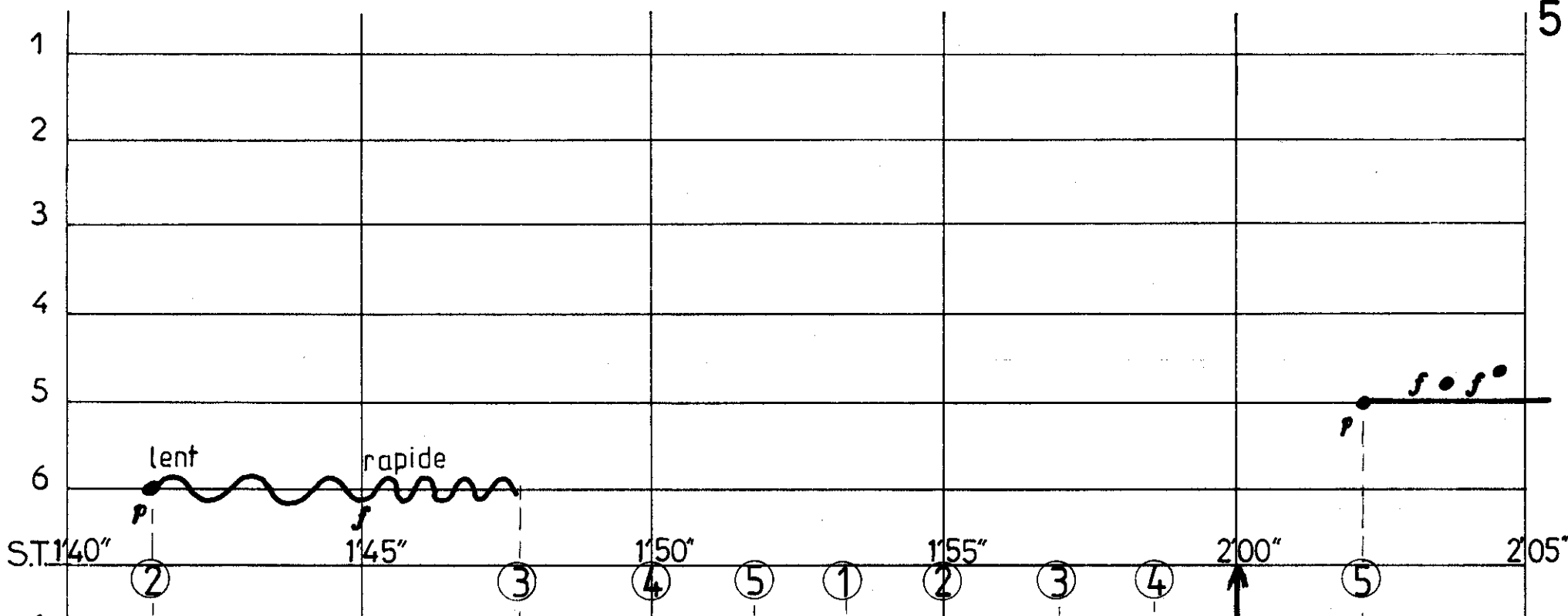
ST. 0" 10" 15" 20" 25" (with circled numbers 1-5 and 1-4)

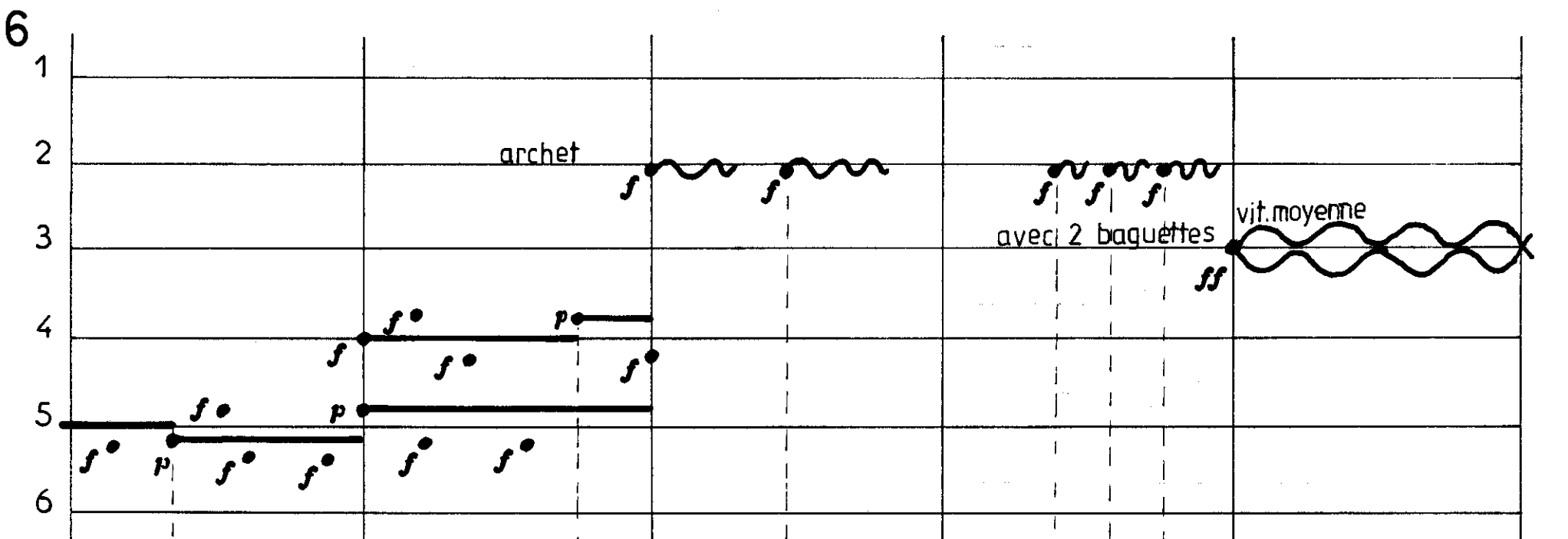
Score for instruments: Anklungs 1, 2, 3, Balaflocks 4, 5, 3 Tamb. 6, Djembeka 7 + Cast. 8, Bambou Bl. 9 + B. Pluie, Guiro Bl. 10 + B. Pluie. Includes dynamics like f and f.





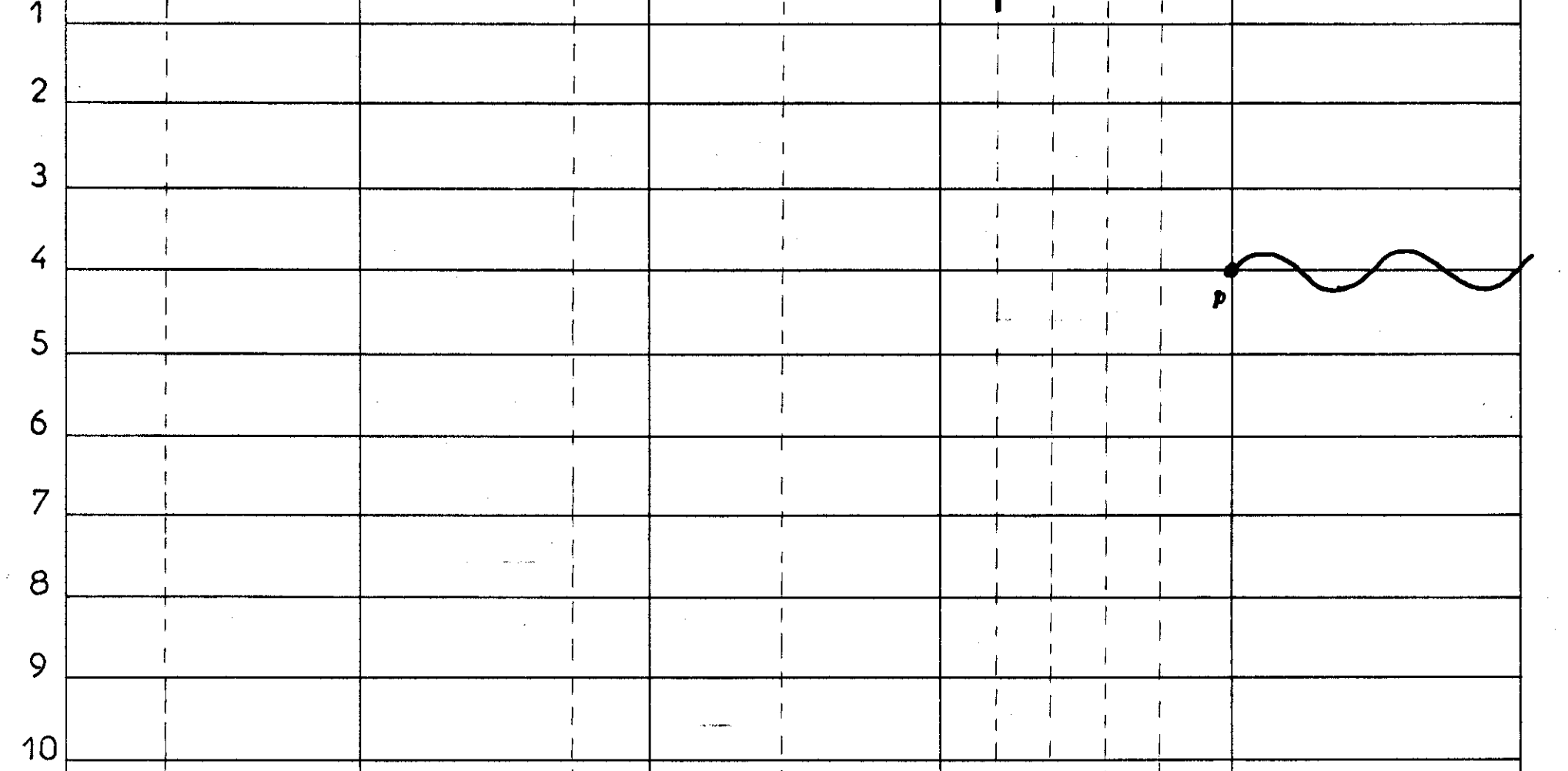






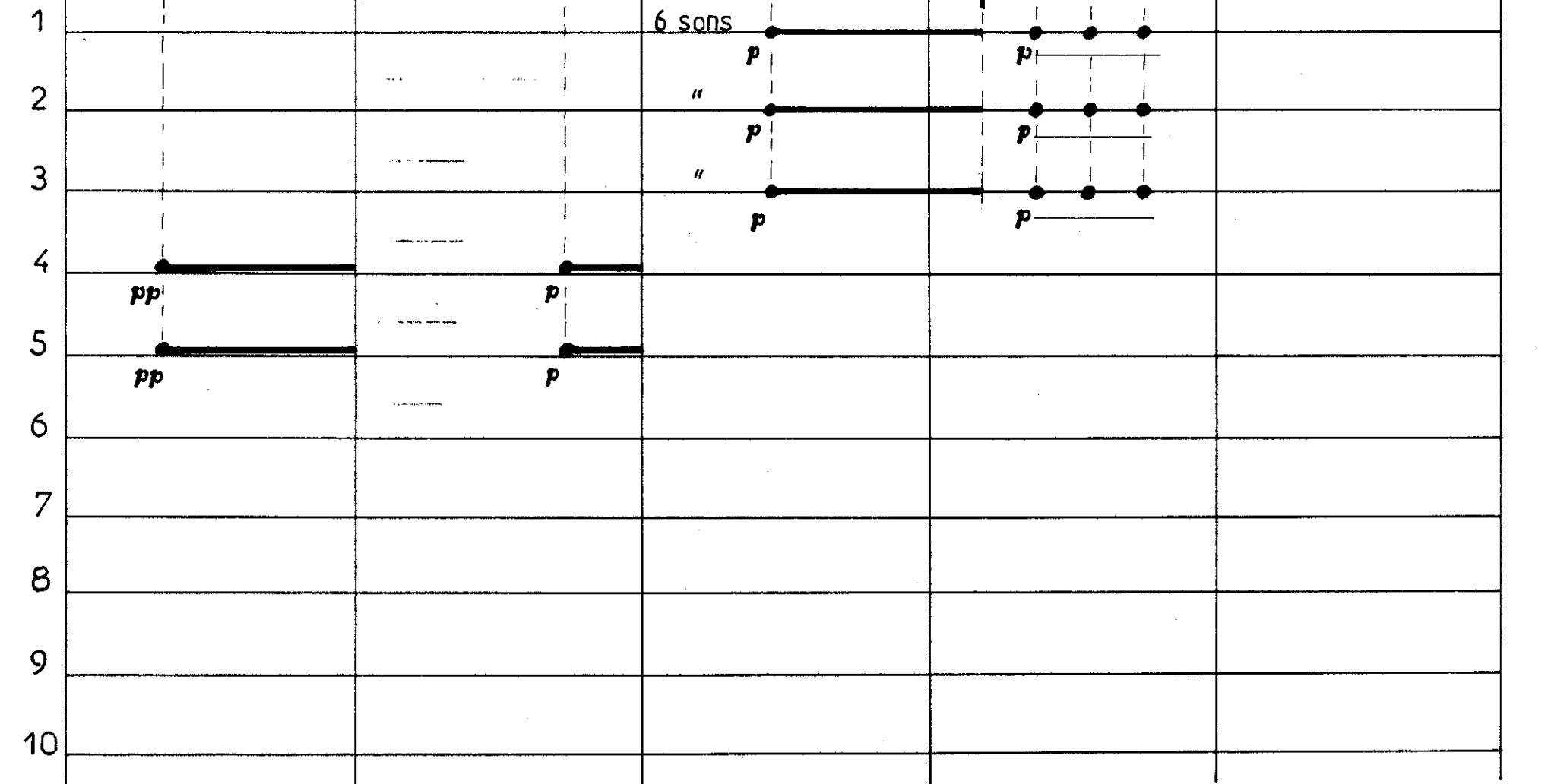
ST. 2'05" 2'10" 2'15" 2'20" 2'25" 2'30"

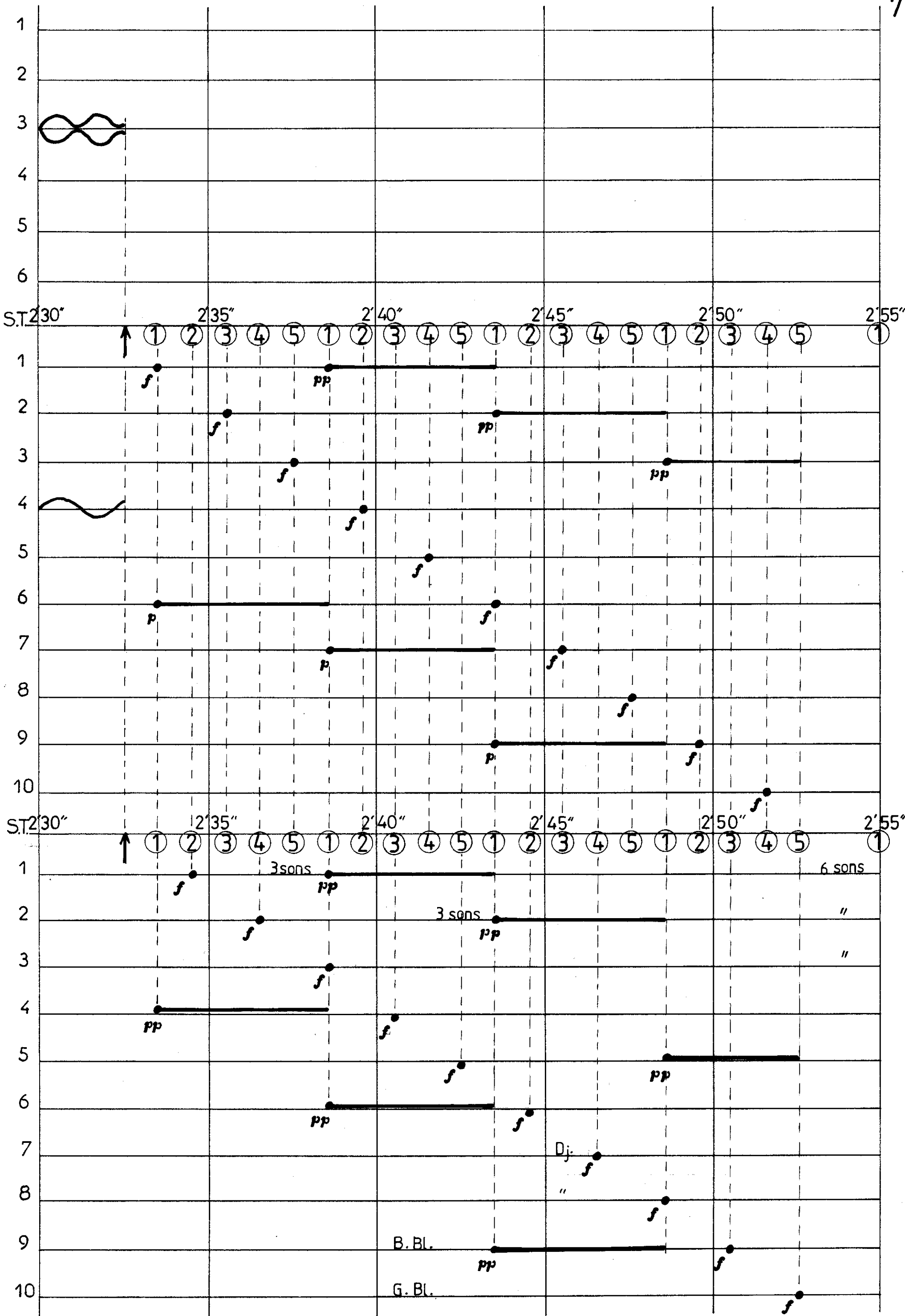
① ② ③ ④ ⑤ ① ② ③ ④

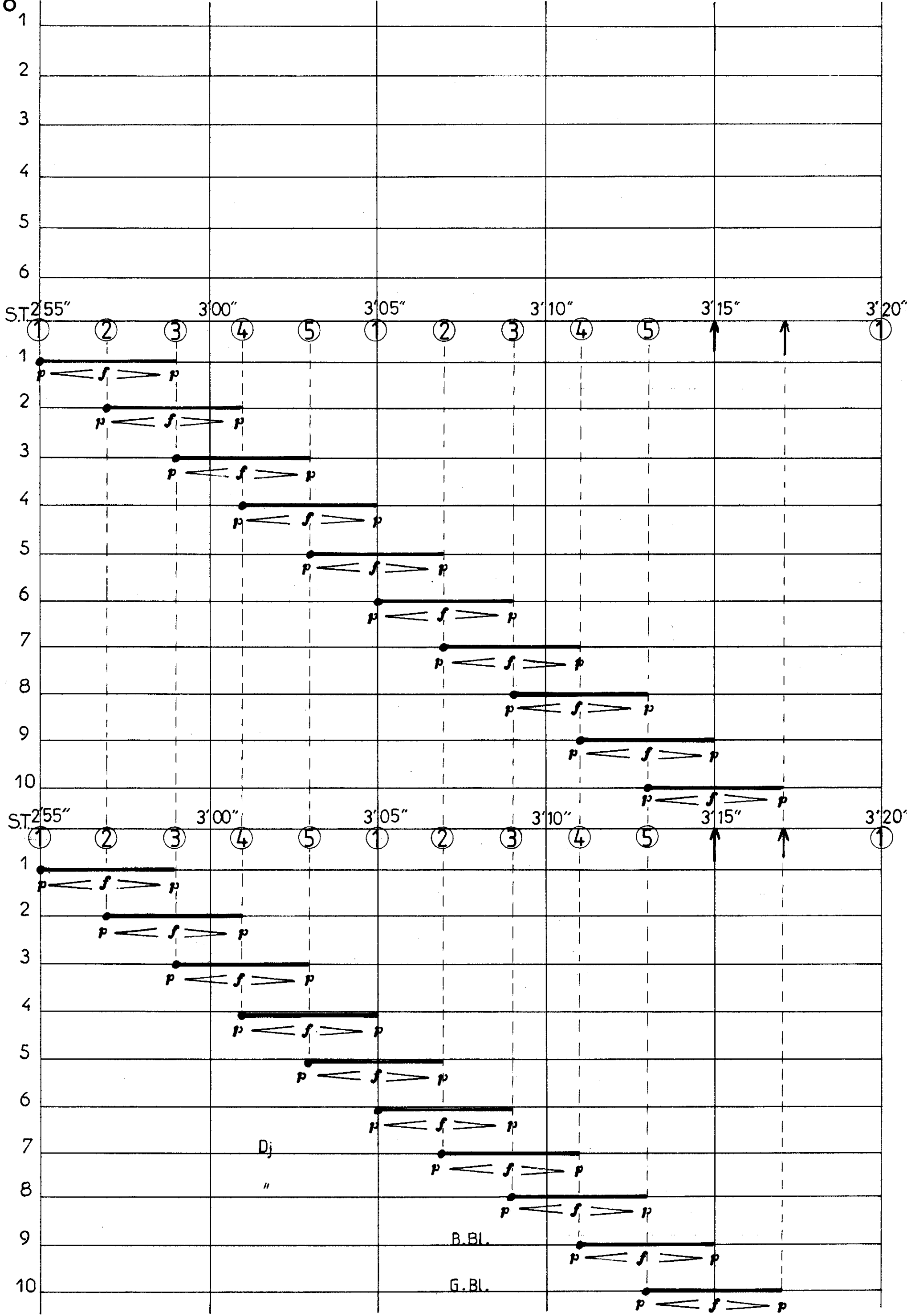


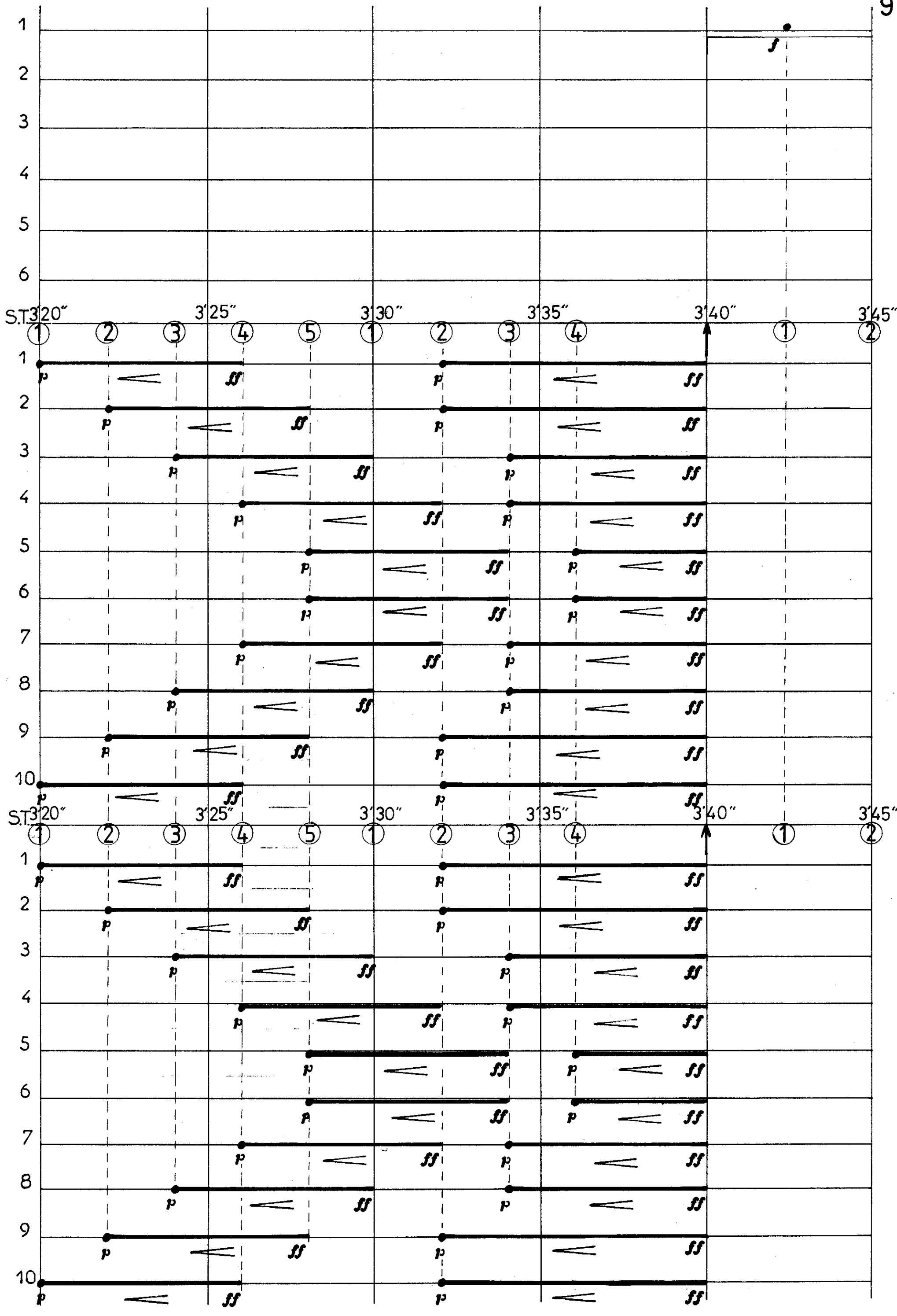
ST. 2'05" 2'10" 2'15" 2'20" 2'25" 2'30"

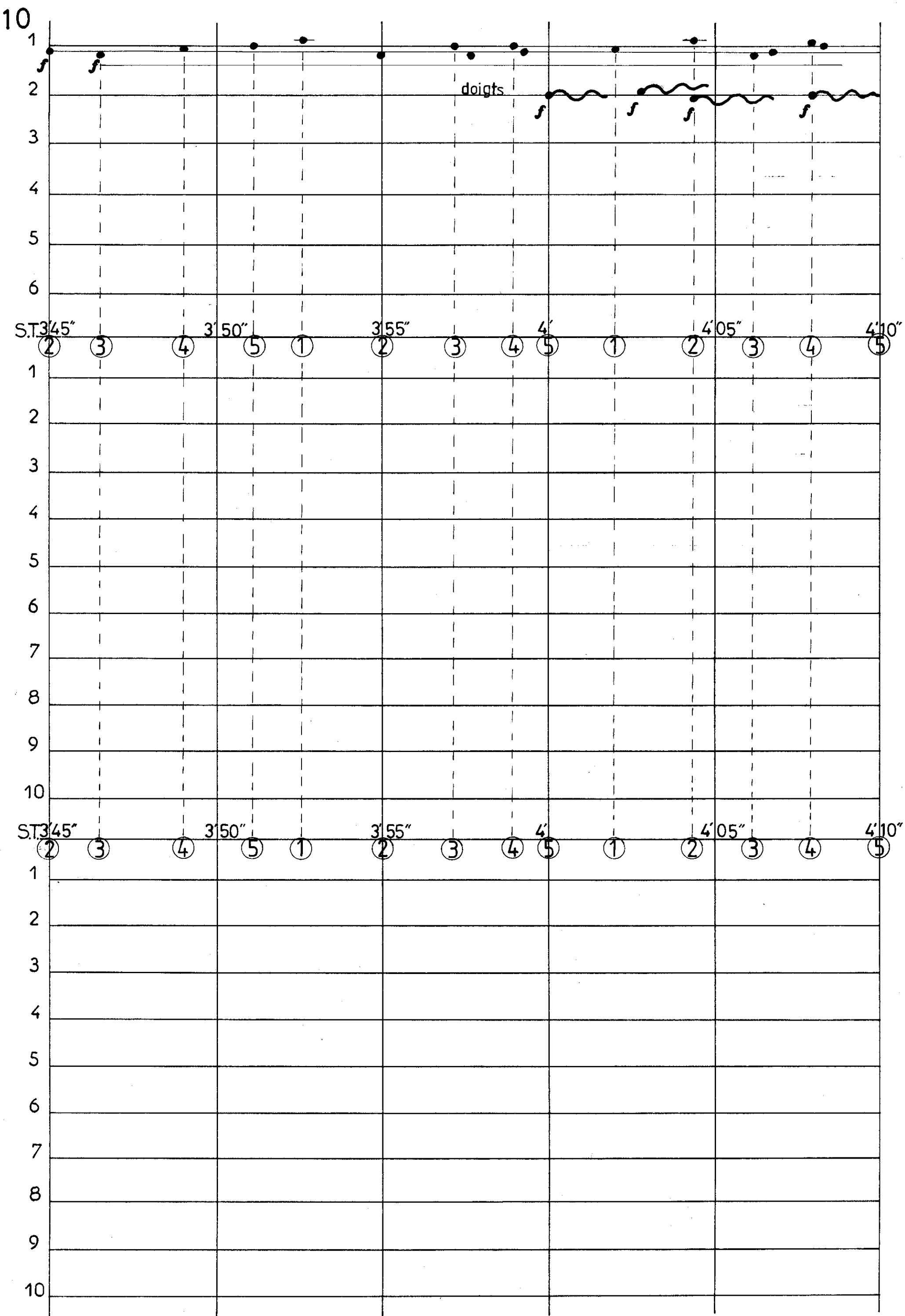
① ② ③ ④ ⑤ ① ② ③ ④

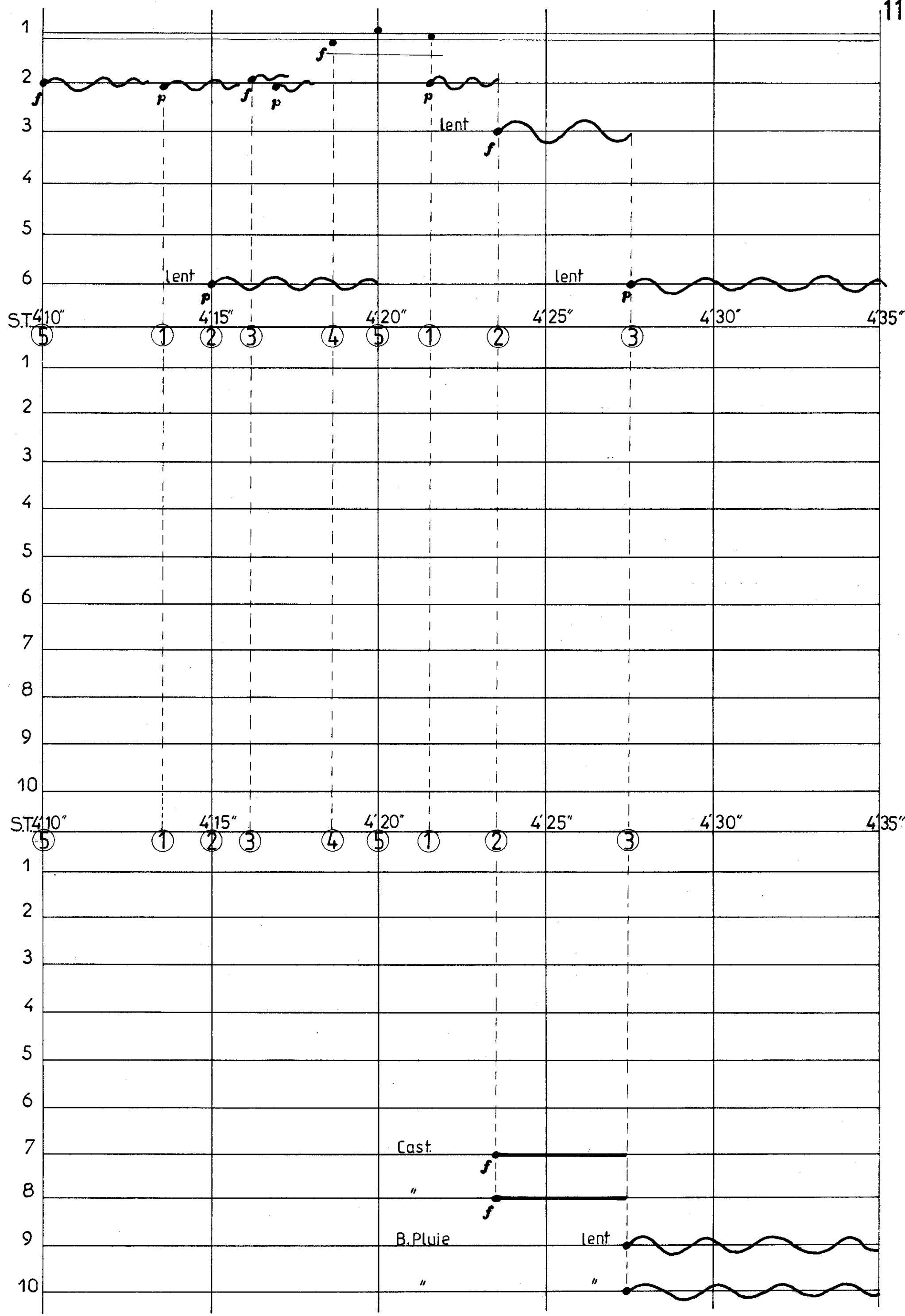




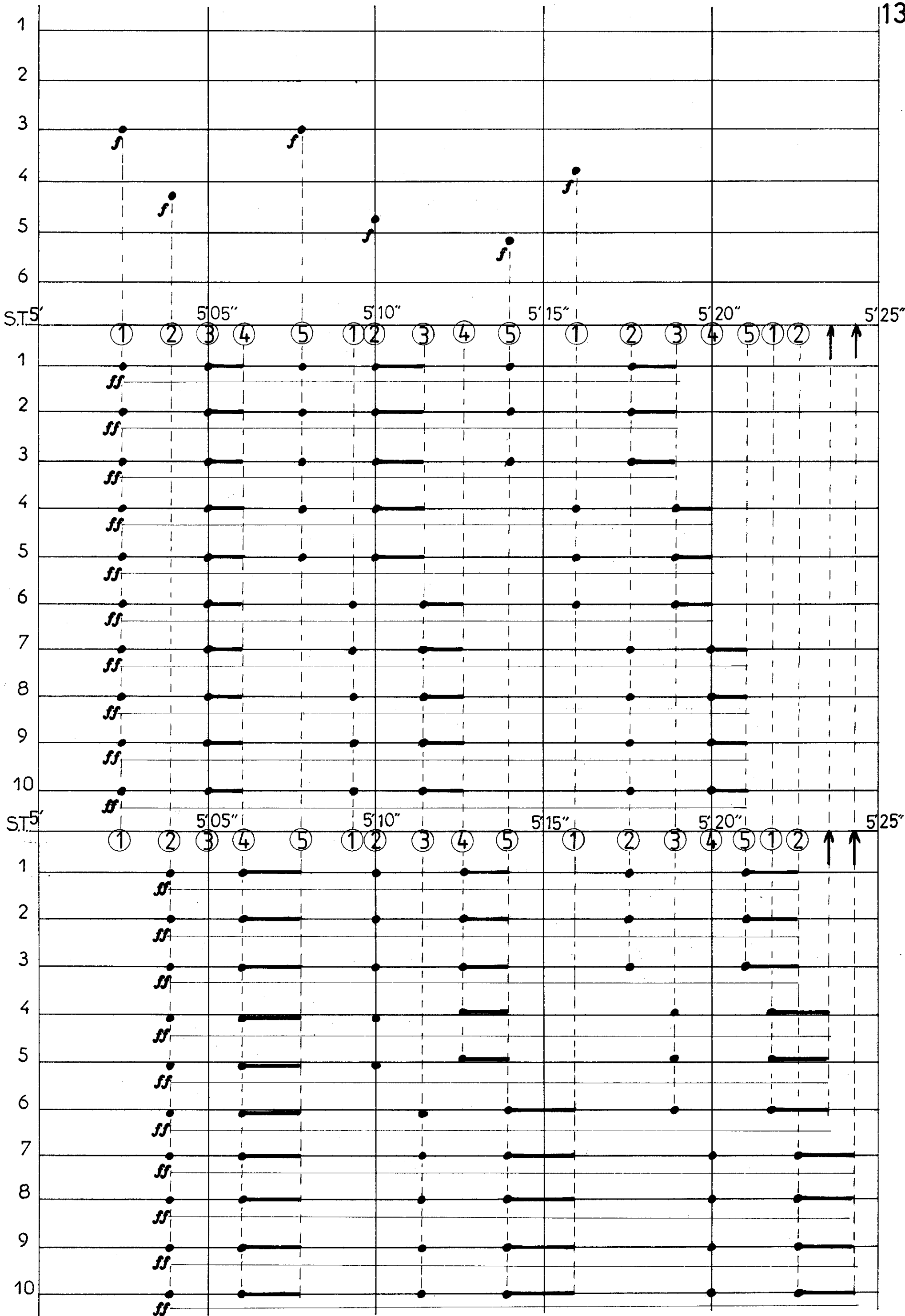


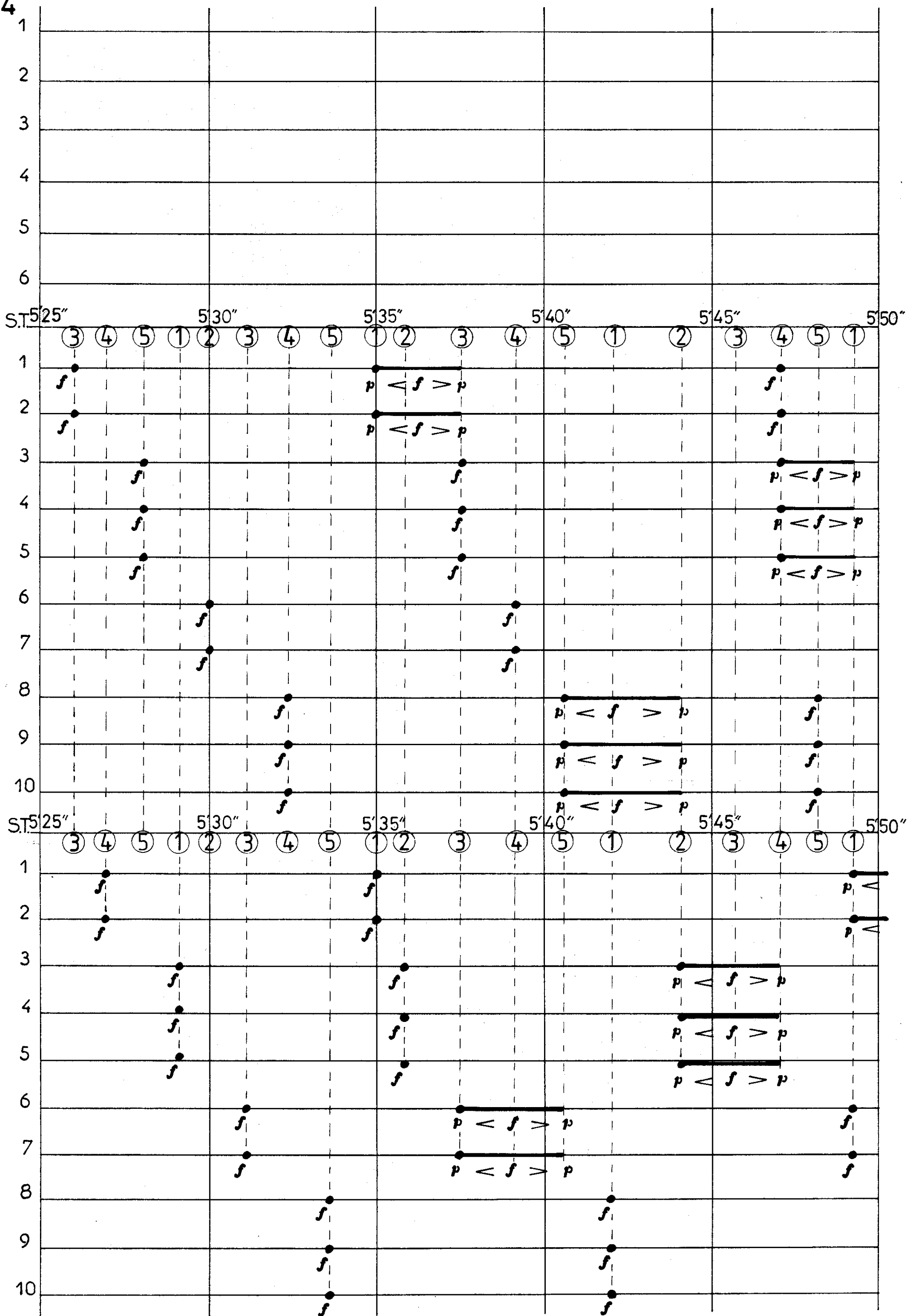


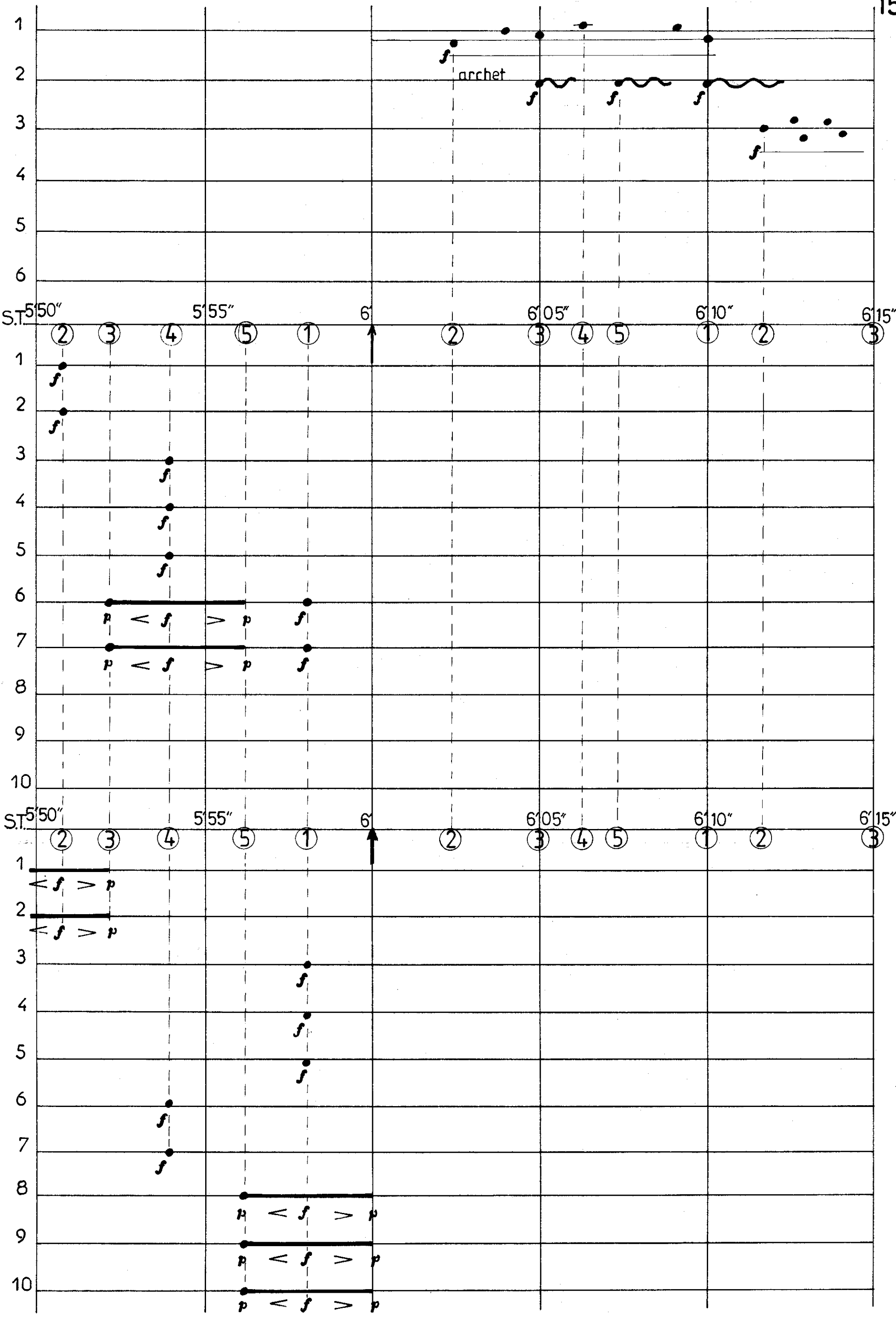


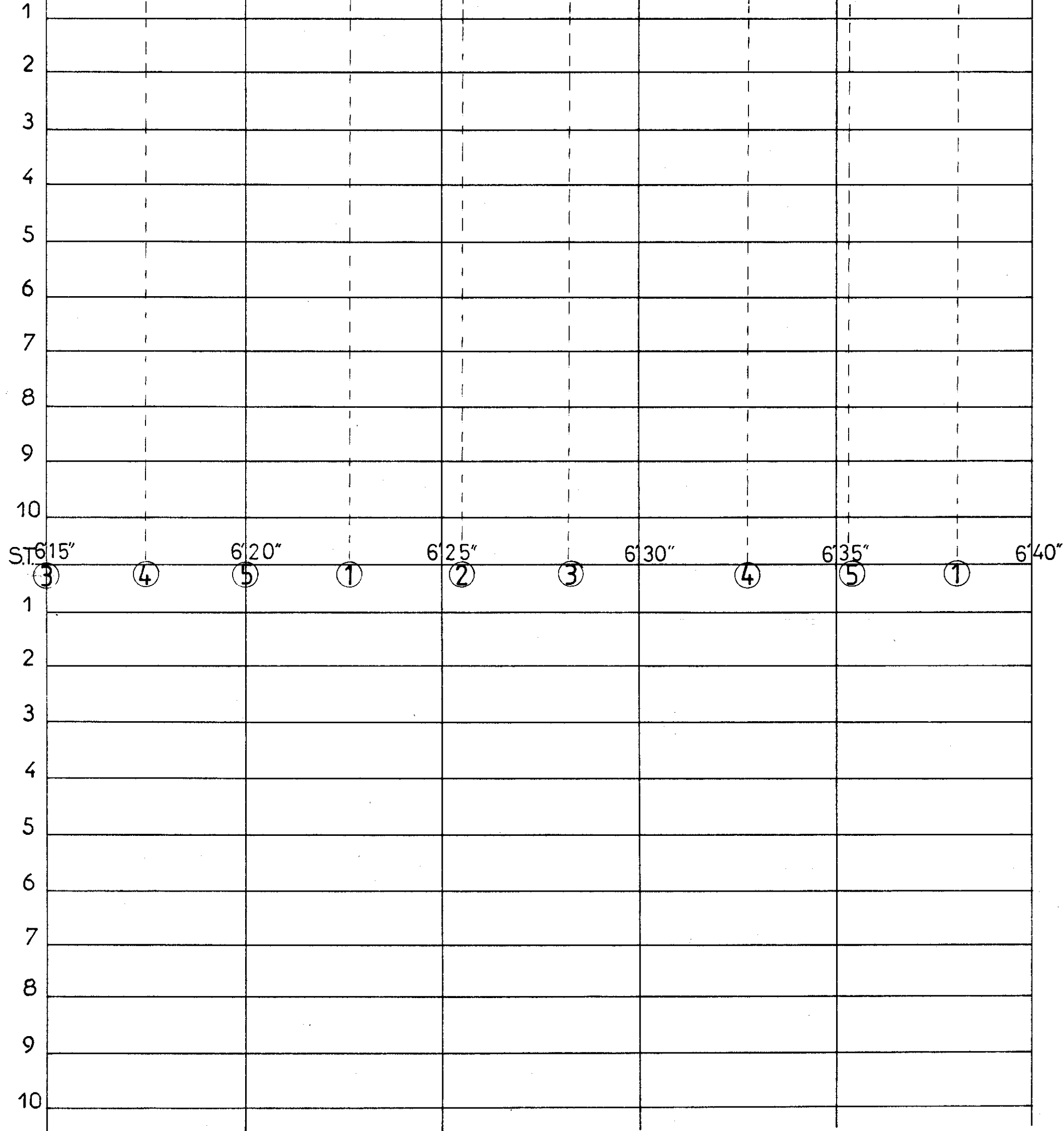
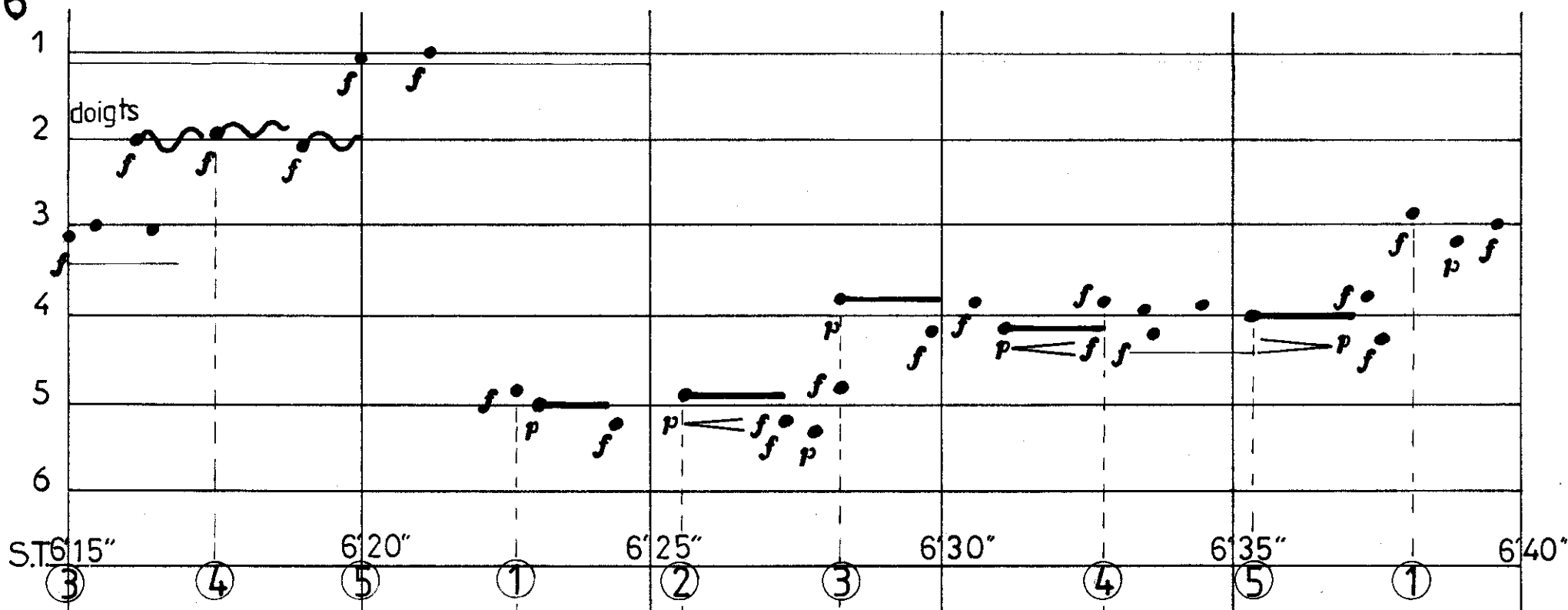


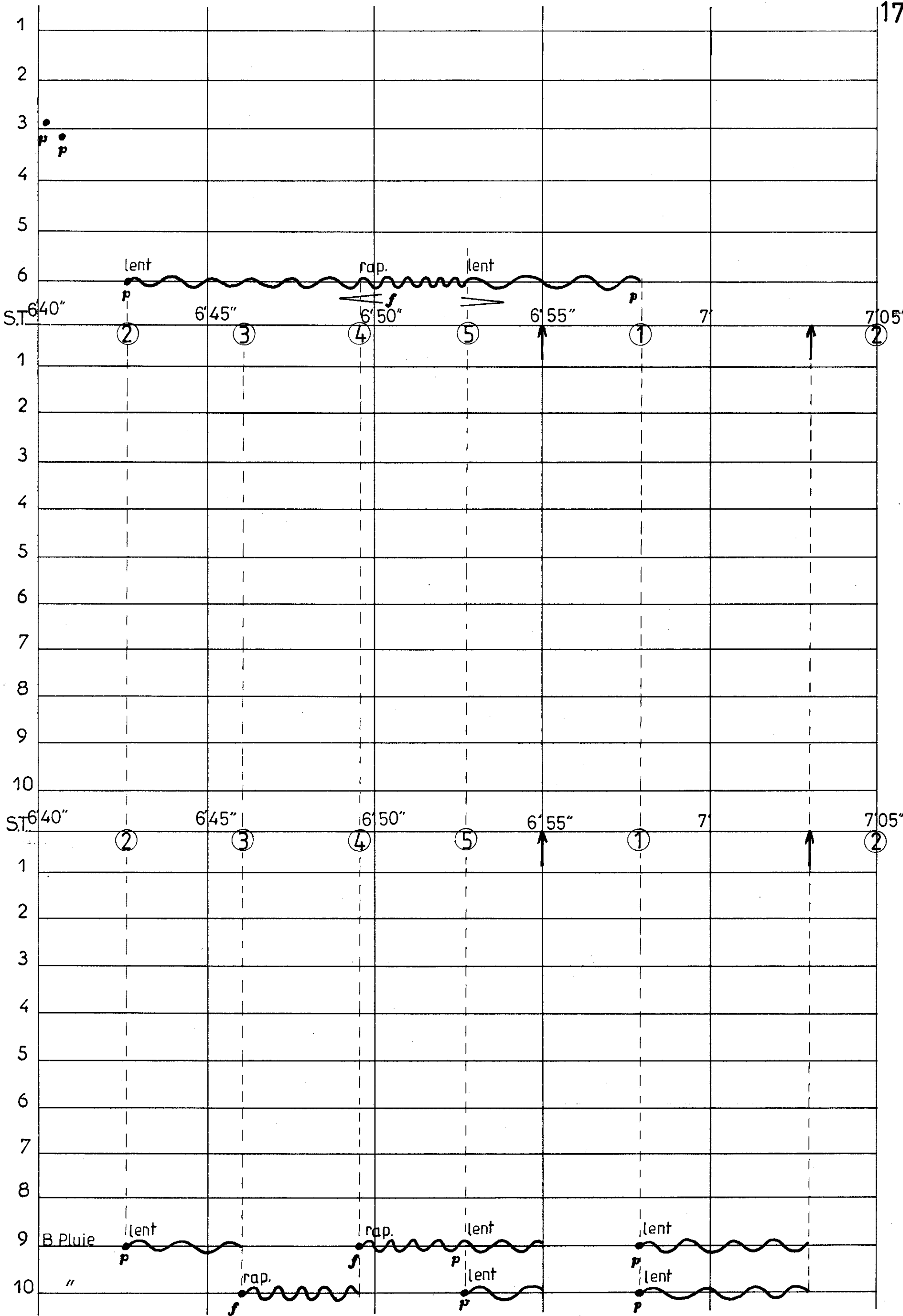


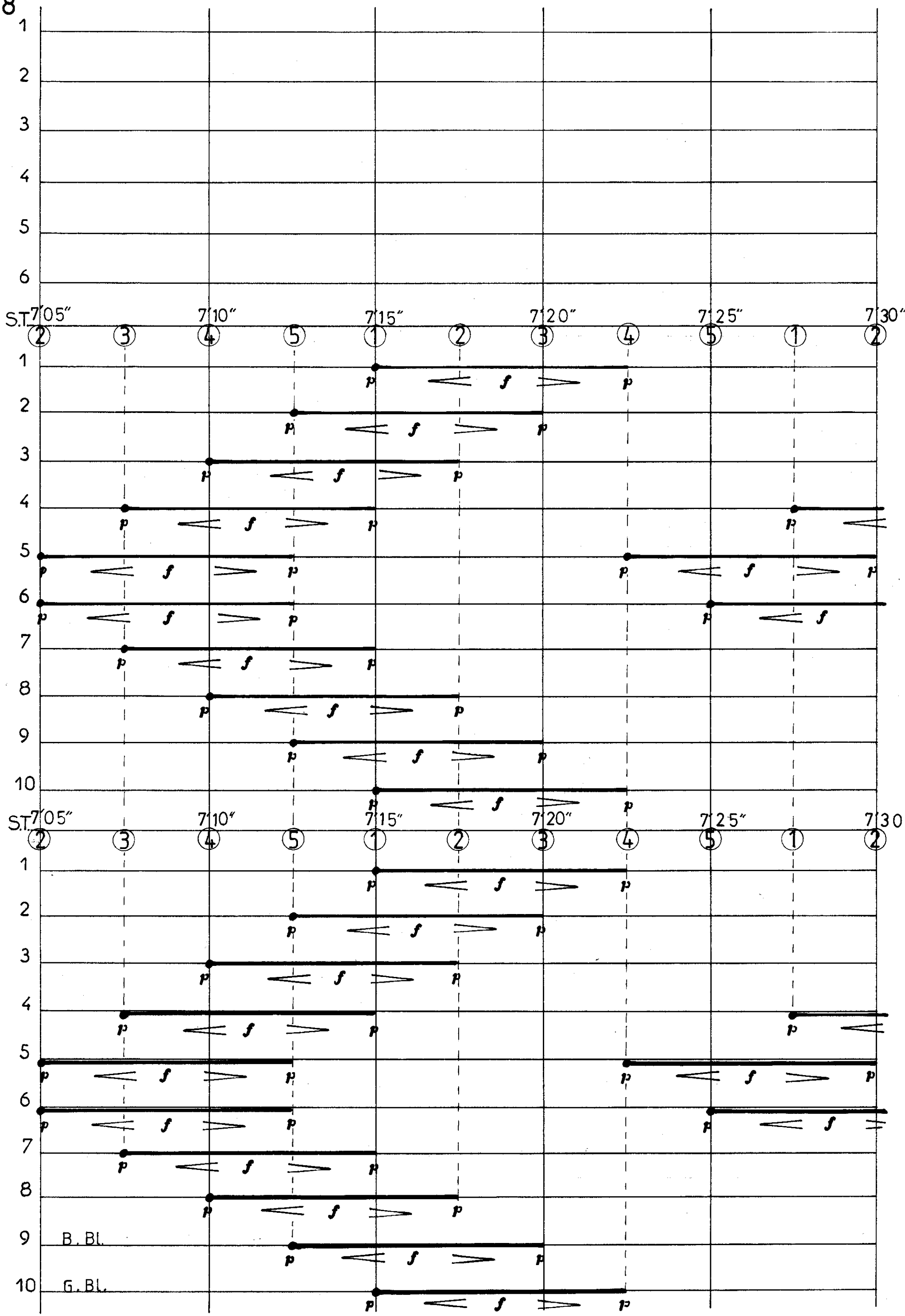


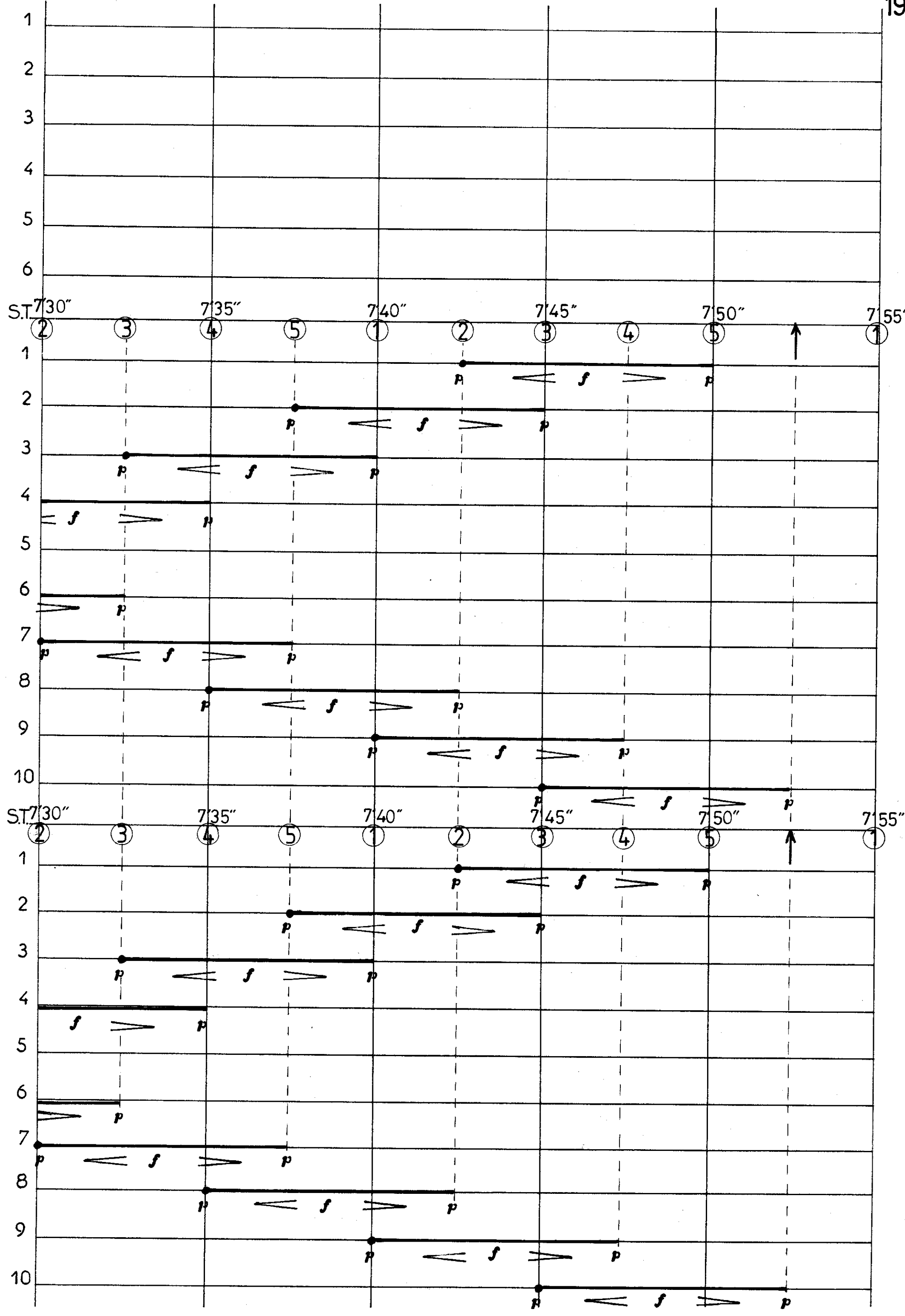




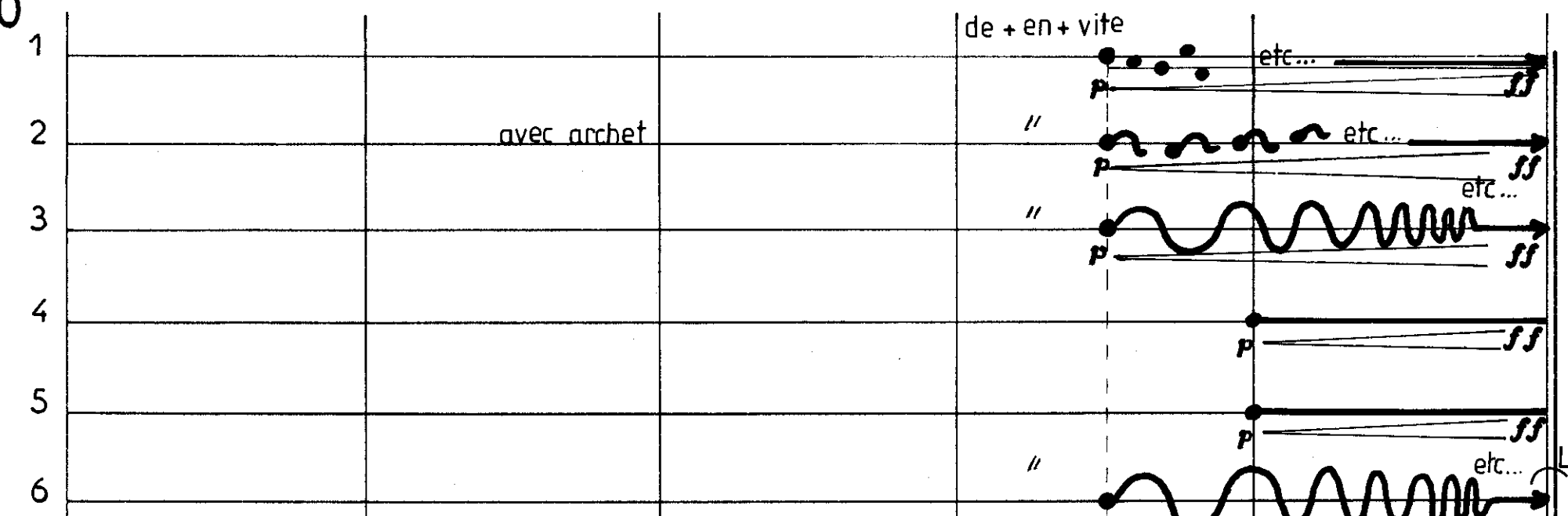




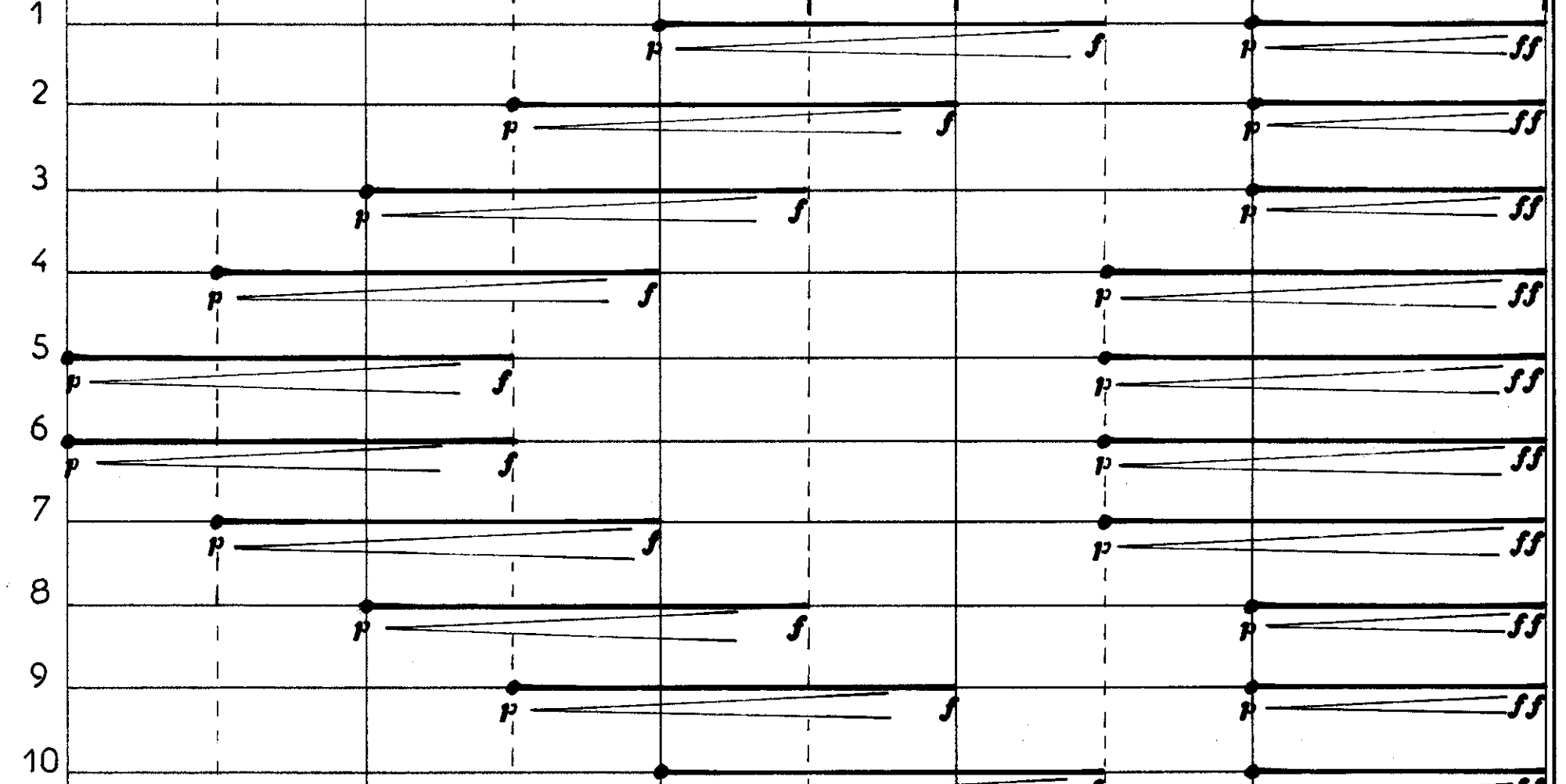




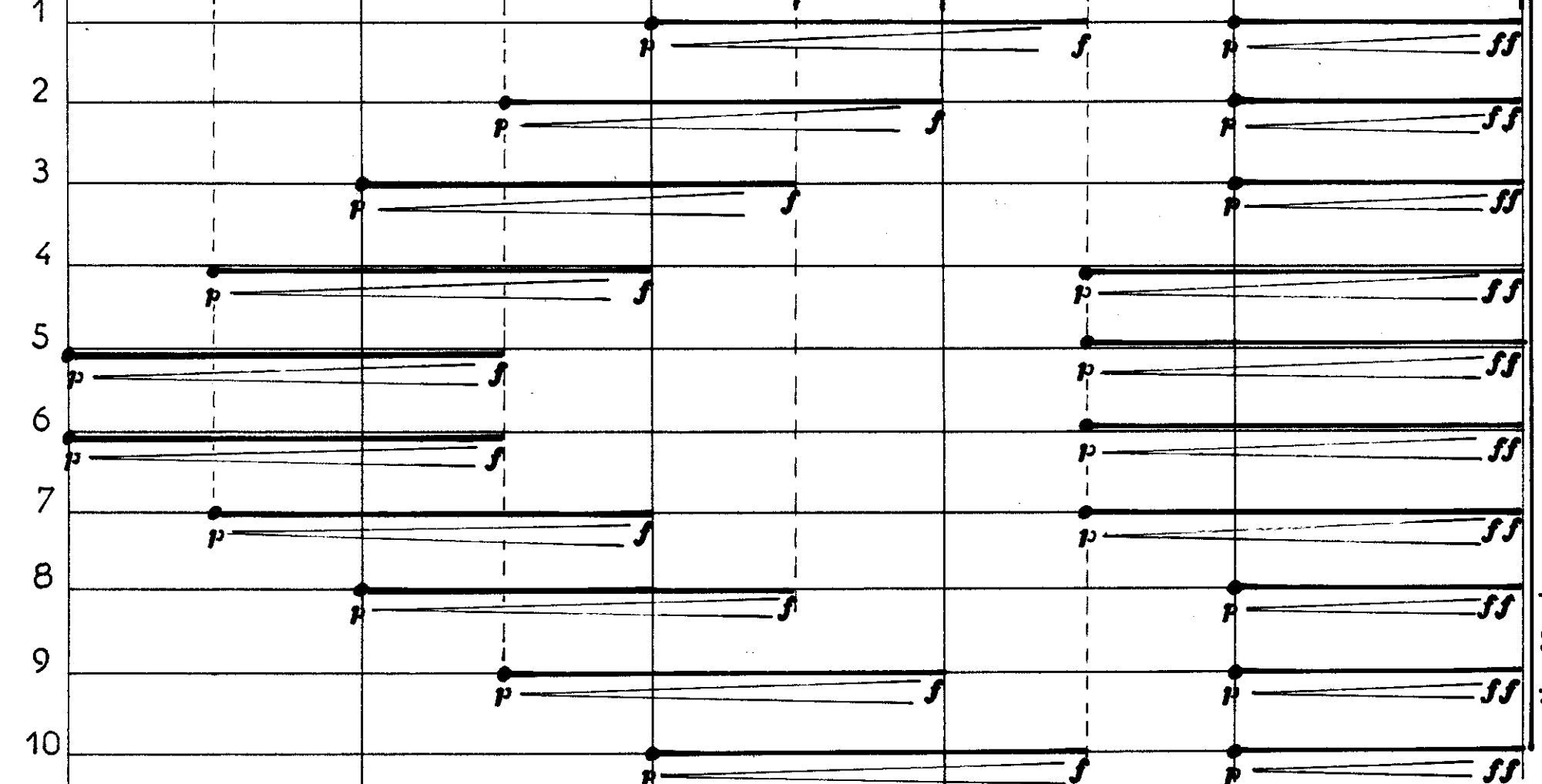
de + en + vite



S.T. 7'55" 8' 8'05" 8'10" 8'15" 8'20"



S.T. 7'55" 8' 8'05" 8'10" 8'15" 8'20"



\* attendre arrêt complet de la roue.