

Alireza Farhang

Chuchotements burlesques

pour un acteur, trio et électronique
version en langue française

Partition

Alireza Farhang

ALIREZA FARHANG

Chuchotements burlesques

**Théâtre musical
pour un acteur, trio et électronique**



Commande du gmem-CNCM-marseille



Distribution de la version de création et choix de textes : Bruno Boulzaguet

**Création de la nouvelle version : HERMESensemble,
17 janvier 2022, Anvers**

Ce concert est né de la rencontre entre le compositeur Alireza Farhang et le Trio KDM avec le désir de créer une œuvre musicale scénographiée inspirée des textes et dessins d'Henri Michaux. Il s'agit d'un théâtre musical sur Henri Michaux "compositeur", lui qui ne savait jouer d'aucun instrument mais qui en rapportait de ses voyages avec lesquels il improvisait les symphonies archaïques turbulentes de ses espaces du dedans. Le compositeur et l'adaptateur du texte inspirent de sa démarche, de ses écrits, et le suivent dans son processus enfantin et déroutant, dans sa quête musicale et poétique immergeant le spectateur dans un paysage visuel, sonore et verbal interactif.

Pour ce projet, Alireza Farhang poursuit sa recherche sur l'écriture musicale par le geste audio et physique et les possibilités qu'offrent les nouvelles technologies : une œuvre complète où lumière, textes, paroles, gestes, sons électroniques et transformation sonore interagissent.

Chuchotements burlesques est donc un projet artistique qui réunit le son, la lumière, l'image, la parole et le geste audio et physique autour de la musique. Le processus de création de l'œuvre s'effectue de manière organique. L'œuvre est donc dotée d'une souplesse formelle qui s'adapte naturellement à des situations scéniques variées. Les vastes possibilités qu'offrent les nouvelles technologies donnent à la pièce une dimension plus large. Dans la composition de *Chuchotements burlesques* les intentions musicales sont fondées sur des expressions extra musicales où le geste physique et visuel a une place importante. Ce projet est donc une tentative où la frontière entre la musique, la littérature, la peinture, le théâtre et la chorégraphie est estompée. Les protagonistes équipés des capteurs de gestes, et jouant les instruments tantôt réels et tantôt virtuels, se mettent en dialogue et interagissent avec les sons produits par l'ordinateur.

Chuchotements burlesque

- A) Premières impressions
- B) FLEUVE
- C) Forteresse
- D) La pente
- E) L'air
- F) Une note
- G) Appuyer
- H) Oratorio
- I) Mouvement sans tête
- J) Drôle
- K) Silence doit prendre place
- L) Contre
- M) Figures insolites

Premières impressions

Ne m'étant pas enfant, prêté à jouer avec le sable des plages (manque désastreux dont je devais me ressentir toute la vie),
il m'est venu, hors d'âge, le désir de jouer et présentement de jouer avec les sons. Jouer avec les sons.
Oh! Quelle étrange chose au début, ce courant qui se révèle, cet inattendu liquide, ce passage porteur, en soi, toujours et qui était.
On ne reconnaît plus d'entourage (le dur en est parti).
On a cessé de se heurter aux choses. On devient capitaine d'un FLEUVE...

.....

Dans ma musique, il y a beaucoup de silence.
Il y a surtout du silence.
Il y a du silence avant tout qui doit prendre place.
Le silence est ma voix, mon ombre, ma clef... signe sans m'épuiser, qui puise en moi.
Il s'étend, il s'étale, il me boit, il me consomme.
Ma grande sangsue se couche en moi.

Quand rien ne vient, il vient toujours du temps,
du temps,
sans haut ni bas,
du temps,
sur moi,
avec moi,
en moi,
par moi,
passant ses arches en moi qui ronge et attends.
Le temps.
Le temps.
Je m'ausculte avec le Temps.
Je me tâte.
Je me frappe avec le Temps.
Je me séduis, je m'irrite...
Je me trame,
Je me soulève,
Je me transporte,
Je me frappe avec le temps.

Contre !

Je vous construirai une ville avec des loques, moi !
Je vous construirai sans plan et sans ciment
Un édifice que vous ne détruirez pas,
Et qu’une espèce d’évidence écumante
Soutiendra et gonflera, qui viendra vous braire au nez,
Et au nez gelé de tous vos Parthénons, vos arts arabes, et de vos Mings.

Avec de la fumée, avec de la dilution de brouillard
Et du son de peau de tambour,
Je vous assoirai des forteresses écrasantes et superbes,
Des forteresses faites exclusivement de remous et de secousses,
Contre lesquelles votre ordre multimillénaire et votre géométrie
Tomberont en fadaïses et galimatias et poussière de sable sans raison.
Glas ! Glas ! Glas sur vous tous, néant sur les vivants !
Oui ! Je crois en Dieu ! Certes, il n’en sait rien !
Foi, semelle inusable pour qui n’avance pas.
Oh ! Monde, monde étranglé, ventre froid !
Même pas symbole, mais néant, je contre, je contre,
Je contre et te gave de chiens crevés,
En tonnes, vous m’entendez, en tonnes, je vous arracherai ce que vous
m’avez refusé en grammes.

Le venin du serpent est son fidèle compagnon,
Fidèle, et il l’estime à sa juste valeur.
Frères, mes frères damnés, suivez-moi avec confiance.
Les dents du loup ne lâchent pas le loup.
C’est la chair du mouton qui lâche.
Dans le noir nous verrons clair, mes frères.
Dans le labyrinthe nous trouverons la voie droite.
Carcasse, où est ta place ici, gêneuse, pisseuse, pot cassé ?
Poulie gémissante, comme tu vas sentir les cordages tendus des quatre mondes !
Comme je vais t’écarteler !

Pour crever mon plafond surtout.

Pour briser l'étau peut-être, pour me noyer peut-être, me noyer sans m'étouffer, me noyer mes piques, mes distances, mon inaccessible.
Pour noyer le mal, le mal et les angles des choses, et l'impératif des choses, et le dur et le calleux des choses, et le poids et l'encombrement des choses,
et presque tout des choses, i sauf le passage des choses, sauf le fluide et la couleur et le parfum des choses, et le touffu et la complicité parfois des choses,
et presque tout de l'homme, et tellement de la femme, et beaucoup, beaucoup de tout et de moi aussi

beaucoup, beaucoup, beaucoup

Le mal c’est le rythme des autres,

Pourquoi je joue du tam-tam maintenant ?
Pour mon barrage Pour forcer vos barrages
Pour franchir la vague montante des nouveaux empêcheurs
Pour m’ausculter Pour me tâter le poulx Pour me précipiter
Pour me ralentir Pour cesser de me confondre avec la ville avec EUX avec le pays avec hier
Pour rester à cheval Contre Versailles Contre Chopin Contre l’alexandrin
Contre Rome Contre Rome Contre le juridique Contre le théologique Contre Rome
Tam-tam à la critique Tam-tam broiement Tam-tam toupie debout le dos tourné à la tombe sans dynastie sans évêché sans tutélaires sans
paralyseurs sans caresses sans s’incliner Tam-tam de la poitrine de la terre Tam-tam des hommes le coeur semblable à des coups de poing
Contre Bossuet Contre l’analyse Contre la chaire de Vérité Pour casser Pour contrer Pour contrecarrer Pour pilonner Pour accélérer
Pour précipiter Pour jeter à bas Pour quitter le chantier Pour rire dans le brasier
Pour dévaler Pour dévaler Contre la harpe Contre les soeurs de la harpe Contre les draperies Pour dévaler
Pour dévaler Pour dévaler Pour dévaler
Contre le nombre d’or.

Paix dans le brisement

.....

paix
paix par graine broyée
je fais la paix
dans une douceur de soie
m’élevant sans privilèges
tous les feuillages des forêts de la terre
ont le frémissement
à l’unisson duquel je frissonne
un étrange allongement
un étrange prolongement
un dénuement surabondant
une continue l’évitation
pourrai-je jamais redescendre ?
sauf !
j’ai brisé la coquille
simple je sors du carcel de mon corps
l’air
l’au-delà de l’air est mon protecteur
l’inondation a soulevé mes fardeaux

.....

la pente vers le haut
vers le haut
vers toujours plus haut
la pente
comment ne l’avais-je pas encore rencontrée ?
la pente qui aspire
la merveilleusement simple inarrêtable ascension

Liste d'instruments de percussion

- 1 Marimba 5 octaves
- 1 Vibraphone M-55 Musser ou equivalent avec motor
- 1 Grosse-caisse symphonique hauteur ajustable, min 35” pouces
- 2 Cymbales crash de 16” - 20” pouces
- 1 Timbale n°1
- 6 WoodBlocks (3x2) sur pieds et barre d'attaches
- 6 Tablettes à baguettes
- 2 Pieds de cymbales
- 2 Triangles
- 2 Tam-tam sur portique avec roulettes
- 1 Ressort aigu (strident) sur portique
- 1 Archet
- 2 Corrugated Conduits (gaine électrique)
- 1 Cabaza avec fixation
- 1 Cymbale tournante sur pied (Piaste Roto Sound)
- 2 Cloches plaque grandes sur portique
- 1 WaterPhone
- 3 Mokubios
- 3 Crotales (Do grave, si et Réb) avec barre et pied
- 2 Pairs de Wahwah tubes sur pied (2 x *do*4, 1 *sib*4, 1 *sol*4)
- 2 Bongos (1 set)
- 2 Congas (1 set)
- 1 Floor Tom
- 4 Blocks de polystyrènes
- 1 Vibraslap
- 2 Guirots
- 4 Cymbales tibétaines
- Chimes en métal
- 1 Table en bois (~70cm x 120cm)
- Chaises ou tabourets

SON

Sur la scène

- 2 routeurs réseau local WiFi / 4 port RJ-45
- 6 capteurs RiOT sans fil placés sur des gants + un spare
- 1 câble RJ-45 cat 6 ou 7 assez long pour la transmission des données depuis la scèène (routeur WiFi) aux ordinateurs en régie
- 1 IPad Pro (connecté au vidéo projecteur)
- des microphones pour sonoriser les instruments, à voir combien et le type en fonction des instruments. Il faut essayer de mettre le maximum nombre de microphone.
- 4 microphones casques DPA 4066 en HF (pour le déplacement des musiciens et acteur)
- 2 microphones cardioïdes DPA 4099 en HF avec pinces pour accordéon.
- 5 Haut-parleurs (type L-Acoustics, Amadeus, Meyer Sound ou équivalent), avec une disposition frontale classique (stéréo) plus 3 à positionner sur la scène.
- 1 Subwoofer • 10 pédales (en parallèle) pour déclencher les événements

En régie

- 2 Ordinateurs MacBook Pro
- 1 IPad Pro avec Lemur
- 1 table de mixage avec entrée ADAT ou en DANTE pour connecter la carte ou les cartes son.
- tous les câbles nécessaires pour aller de la scène à la régie (mulpaire ou RJ45 convertisseurs si DANTE)
- tous les câbles nécessaires pour la connexion des micros et HP

LUMIÈRE ET SCÉNO

- cyclo mur du fon
- 4 Oriziodes
- Latéreaux :
- 12 Découpes 1000W ou 750 W
- toutes en Gélatines 202 + 132
- 16 PC 1000W -
- Face en 114
- Contre jour en 200 + 114
- Gélatines - LEE FILTERS 200 201 202 // ROSCO SUPERGEL 132 114
- 1 vidéo projecteur
- 1 rétro projecteur
- 5 tabourets Piano
- 1 table à quatre en bois

Pour d'avantage détails voir la documentation et la partition électronique

Note

Afin de faciliter la répétition l'œuvre est sectionnée en 13 parties principales. Les sections sont nommées par des lettres A à M qui apparaissent dans la partition dans un cercle. Si nécessaire, la durée approximative de cahque section est indiquée en seconde, placée près du cercle.

Le lieu

Une boîte noire avec la possibilité d'éclairage. Le plateau doit être suffisamment grand pour l'installation des instruments. Les quatre protagonistes doivent pouvoir se déplacer selon la mise en scène prévue.

La scénographie

De préférence une abiance sobre. Les instruements de percussions sont## assez présentes et remplissent l'espace.

La scénographie

De préférence une

La costume

De préférence des tenues qui mettent en valeurs les gestes des interprètes.

Le texte

Le texte en italique est suggestif. Il peut être recomposé selon la mise en scène. Contrairement au texte qui se trouve en hjaut de la partition, les images textuelles qui apparaissent sur la notation graophique ne sont pasfonctionnelles. Elles représentent de ma nière suggestive, l'atmosphère sonore et dramatique de la pièce.

Intentaions extramusicales

Les suggestions et les intentions extramusicales du compsoiteur se situe en bas du texte. Cela n'empêche pas le metteur en scène de créer sa propre version à sa manière. Les instructions précédées par un rond sont synchronisées avec le déroulement de l'œuvre.

La partition

La partie supérieure de la partition est prévue pour le/la comédien(ne) et le metteur en scène. La notation graphique est une représentation de la musique et des sons électroniques. L'image picturale qu'elle propose permet à l'équipe artistique de repérer des moments clés de la musique et par conséquent avoir une meilleure coordination. Dans la majorité de la pièce (A02, A04 et A06 par exemple) la notation graphique est synchronisée avec la notation musicale. Dans certaines sections (A01, A03 et A04 par exemple) la notation graphique n'est pas synchronisée avec la notation musicale. Dans ce cas-là elle suggere l'atmosphère sonore ou visuelle de la pièce. Les traitements principaux et les sons de synthèse sont indiqués dans la partie électronique de la partition. Les événements sont déclenchés à la régie ou par l'accoréniste quand le symbole de la pédale se trouve en dessous de la partie de l'accordéon.

Ce spectacle peut être adapté à d'autres langues. Si le cas se présente, il est nécessaire de modifier les phonèmes prononcés pas les musiciens.

À Lanqing Ding

leufff

•Faites signe à l'accordéoniste, donnez la parole aux instrumentistes et restez immobile.

A02 = ~10"

•All Samples off

(synthèse concaténative (comédien)) →
(freeze (comédien)) →
(psychoriste (comédien)) →

a02-01 **a02-02**

A02 **2** **72**

percu I

leufff

Motor On

Vib

leufff

* Geste de propagation :
tracez le son de l'électronique dans l'espace.

acc

leufff

Ped. * Commencez suite au geste du comédien

percu II

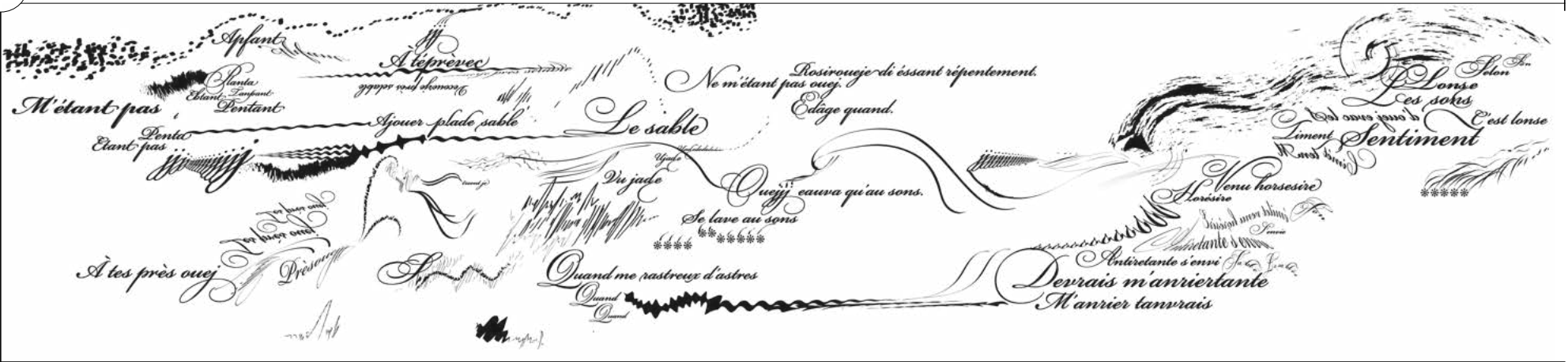
leufff

[1]Ne m'étant..., *Fant pas an tas, rétège oueje quevac, Le sable...* [2]Rétège... *oueje quevac, Le sable, Âge déplat que ment dérastreux...* [3]Âge déplat... *que ment dérastreux Onde Je devais me tire...* [4]Je devais... *me tire, Entire villàte émilette nue...* [5]Entire... *villàte émilette nue, Venu hors édâge, Sidèrele ouej et pre-é* [6]Sidèrele... *ouej et pre-é Sentiment douejave, Se le sons...* [7]Sentiment... *douejave, Se le sons. Jouer cave son...* Avec le

•Commencez avec le geste de l'accordénoïste. ---N'adrezsez plus vos gestes aux interprètes. ---Le texte en italique est suggestif. ---Le texte devient de plus en plus compréhensible à chaque section (A02, A03 ...). À A09 le texte sera compréhensible.



A03 = 30-50 sec.



(a02-02-01)
(a02-02-02)
(synthèse concaténative (comédien)) →
(freeze (comédien)) →
(psychoriste (comédien)) →

	•Changement de réservoir	•Changement de réservoir	•Changement de réservoir	•Changement de réservoir	•Changement de réservoir	•Changement de réservoir
a03-01	a03-02	a03-03	a03-04	a03-05	a03-06	a03-07
Ne m'étant	Rétège	Âge déplat	Je devrais	Entire	Sidèrele	Sentiment

A03 = 30-50 sec.

6

percu I

Immobile

acc

Clusters avec variation d'épaisseur

Ped.

* Faites signe au comédien.
** Vibrato libre. Faites des petits clusters autour des notes centrale.
--- Soyez moins présent que le comédien mais interagissez avec lui.
--- Imitiez ses gestes de parole.

percu II

Grattez l'instrument avec superball

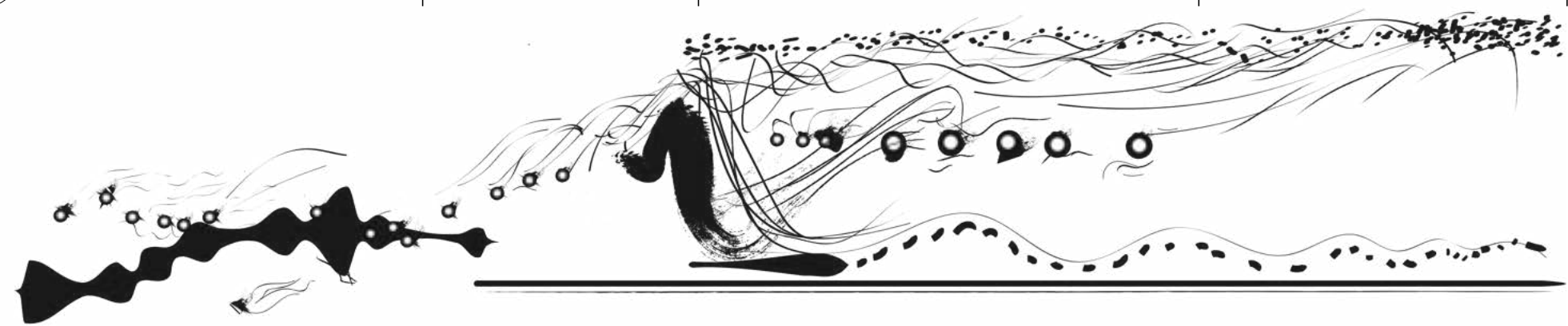
--- Soyez moins présent que le comédien mais interagissez avec lui.
--- Imitiez ses gestes de parole.

SSSON.

•Faites signe à l'accordéoniste, donnez la parole aux instrumentistes et restez immobile.



A₀₄ = ~10"



All Samples off

(synthèse concaténative (comédien)) →
(freeze (comédien)) →
(psychoriste (comédien)) →

a04-02-01 →
a04-02-02 →

a04-01

a04-02

A₀₄ = 72

7

percu I

SSSON.

Il ne faut pas relâcher la pédale.



SSSON.

acc

Ped.

Ped.

percu II

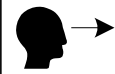
SSSON.

f

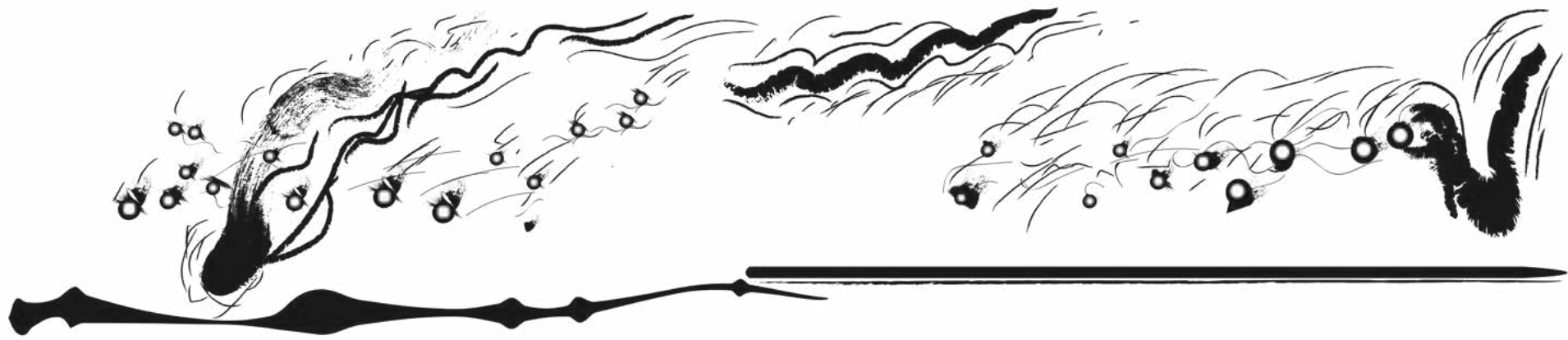
JPS127001

no se.

•Faites signe à l'accordéoniste, donnez la parole aux instrumentistes et restez immobile.



A06 = ~17 sec.



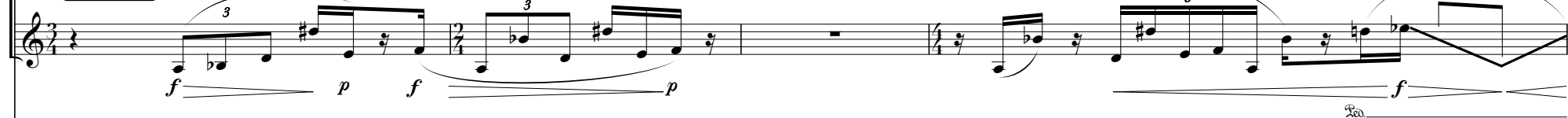
All Samples off
(synthèse concaténative (comédien)) →
(freeze (comédien)) →
(psychoriste (comédien)) →

a06-01

A06
12
♩ = 72

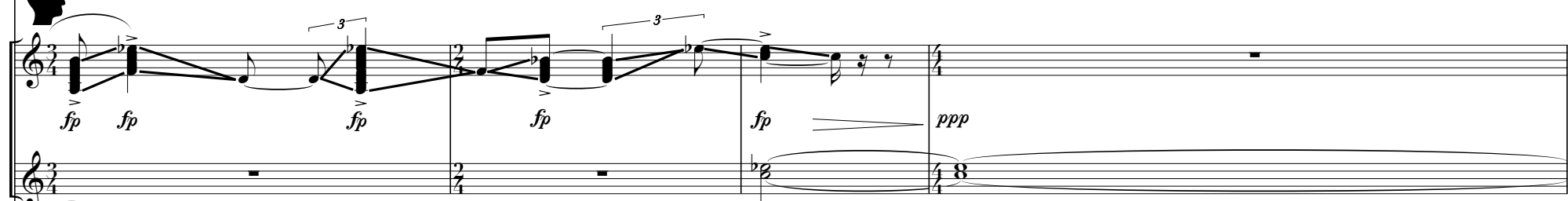
percu I

no—se.



no—se.

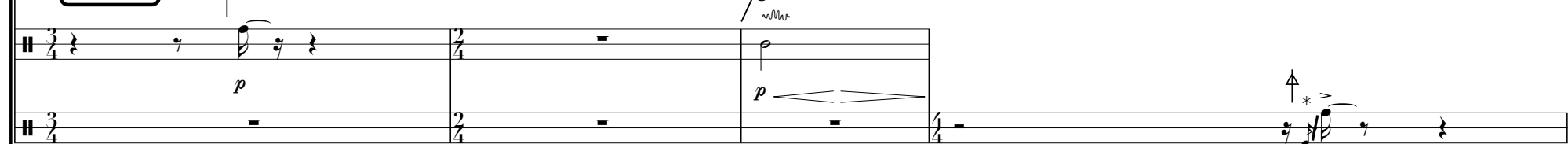
acc



Ped.

percu II

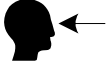
no—se.



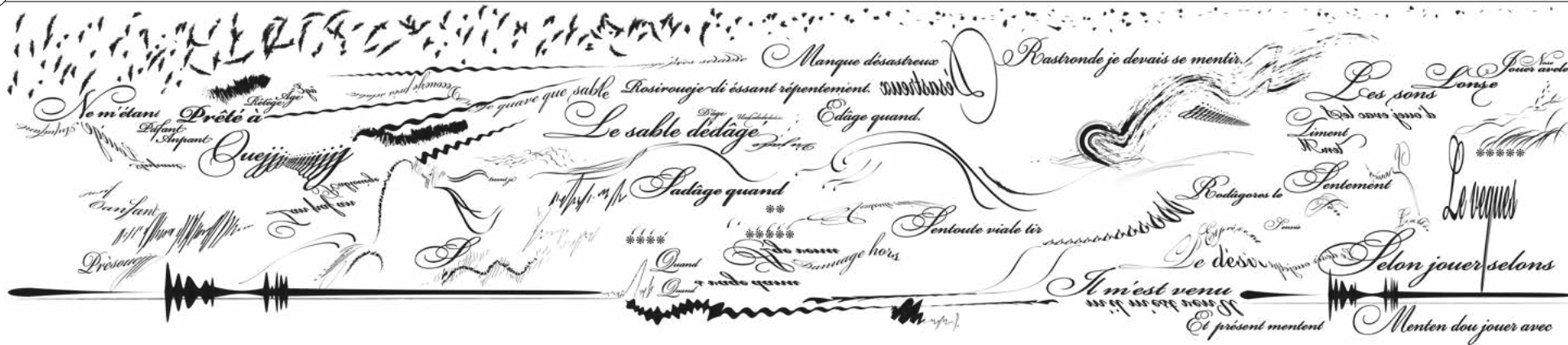
mf
* Grattez d'un geste rapide.

[1] Le veque... lenose *Mentent dou jouer avec, Selon jouer selon, le veque lenose.* *Ne m'étant an pafant, Tan paf ant*
Prêté à ouej quave que sable, Le sable dedâge... [2] Le sable... dedâge *Sadâge quand manque dèstreux, Rastronde*
je devais se mentir... [3] Dèstreux..., *Rastronde je devais se mentir, Toute villa mêtîl m'est venu, Rodâgors le désir,*
le désir ouejette... [4] Mêtîl m'est venu... *Rodâgors le désir, le désir ouejette, Et présent, Mentent dou jouer avec...*
[5] Et présent..., *Mentent dou jouer avec, Selon jouer selon, le veque lenose* *Mentent dou jouer avec...* [6] Lenose...
Mentent dou jouer avec, Selon jouer selon,

•Commencez avec le geste de l'accordénoiste. ---Reprenez le texte. ---N'adrezsez pas vos gestes aux interprètes. ---Le texte devient plus intelligible. ---Le texte en italique est suggestif.



A₀₇ = 15-30"



(a06-02-01)
(synthèse concaténative (comédien)) →
(freeze (comédien)) →
(psychoriste (comédien)) →

a07-01	•Changement de réservoir	•Changement de réservoir	•Changement de réservoir	•Changement de réservoir	•Changement de réservoir
Le veque	a07-02 Ped Le sable	a07-03 Ped Dèastreux	a07-04 Ped Mêtîl m'est venu	a07-05 Ped Et présent	a07-06 Ped Le nose

A₀₇ = 15-30"

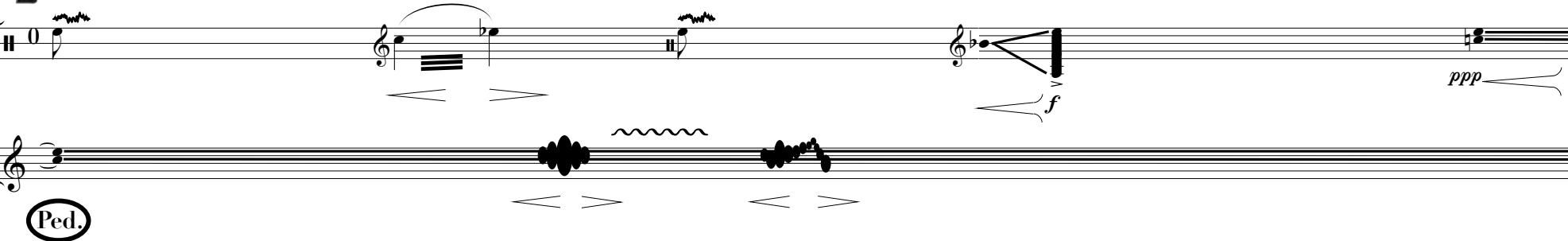
19

percu I

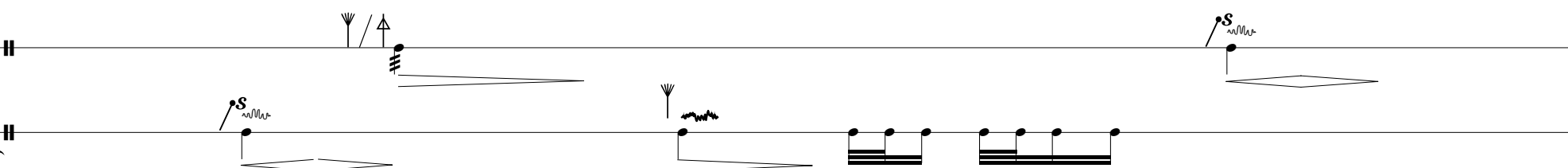
Immobile



acc



percu II



Le veque

•Faites signe à l'accordéoniste, donnez la parole aux instrumentistes et restez immobile.

A₀₈ = ~28"

•All Samples off

(synthèse concaténative (comédien)) →

(freeze (comédien)) →

(psychoriste (comédien)) →

a08-01 **a08-02**

A₀₈ = 72

20

percu I

Le veque

Le veque

acc

Ped. **Ped.**

percu II

Le veque

The musical score is divided into three main parts: Percu I, acc (accordion), and Percu II. Percu I features a complex rhythmic pattern with dynamic markings ranging from *p* to *ff*. The accordion part includes a melodic line with triplets and a bass line with sustained notes, marked with *fp* and *pp*. Percu II consists of a simple rhythmic pattern with a *mf* dynamic. The background features a large, abstract, black and white graphic that resembles a stylized, flowing shape, possibly representing a musical instrument or a landscape.

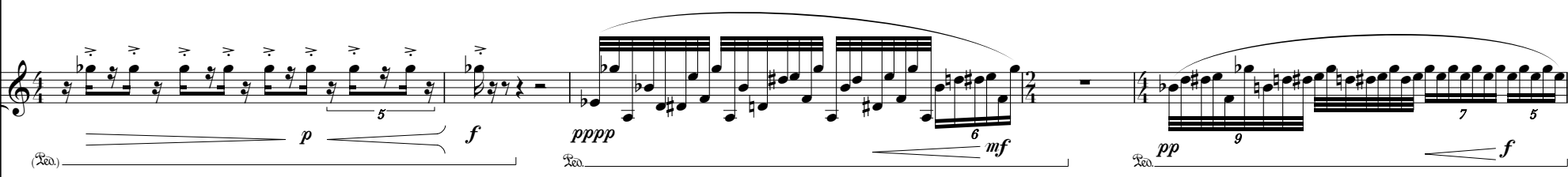


(a08-02-01) →
(a08-02-02)
(synthèse concaténative (comédien)) →
(freeze (comédien)) →
(psychoriste (comédien)) →

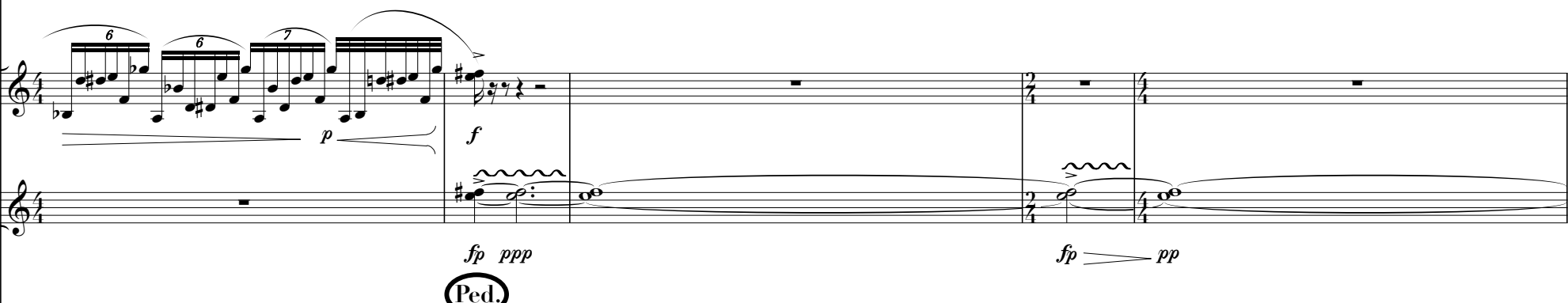
a08-03

24

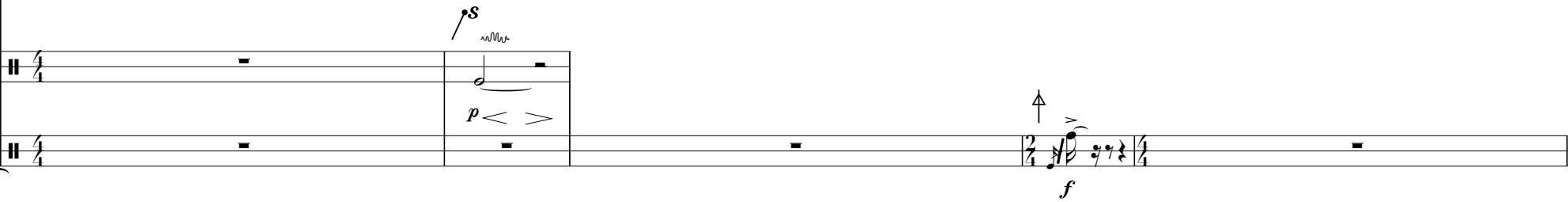
percu I



acc



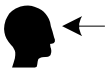
percu II



[1]Ne m'étant... pas enfant, prêté à jouer avec le sable des plages... [2]Prêté à... jouer avec le sable des plages (manque désastreux dont je devais me ressentir toute la vie)... [3](Désastreux... dont je devais me ressentir toute la vie), il m'est venu, hors d'âge... [4]Il m'est venu..., hors d'âge, le désir de jouer et présentement de jouer... [5]De jouer et... présentement de jouer avec les sons.

Jouer avec les

•Commencez avec le geste de l'accordéoniste. ---Reprenez le texte. ---N'adressez pas vos gestes aux interprètes. ---Le texte est maintenant intelligible. ---Le texte ci-dessus est suggestif.



A09 = 10-20"



(a08-02-01) →
(synthèse concaténative (comédien)) →
(freeze (comédien)) →
(psychoriste (comédien)) →

a09-01

Ne métant

•Changement
de réservoir

a09-02

Prêté à

•Changement
de réservoir

a09-03

Désastreux

•Changement
de réservoir

a09-04

Il m'est venu

•Changement
de réservoir

a09-05

De jouer et

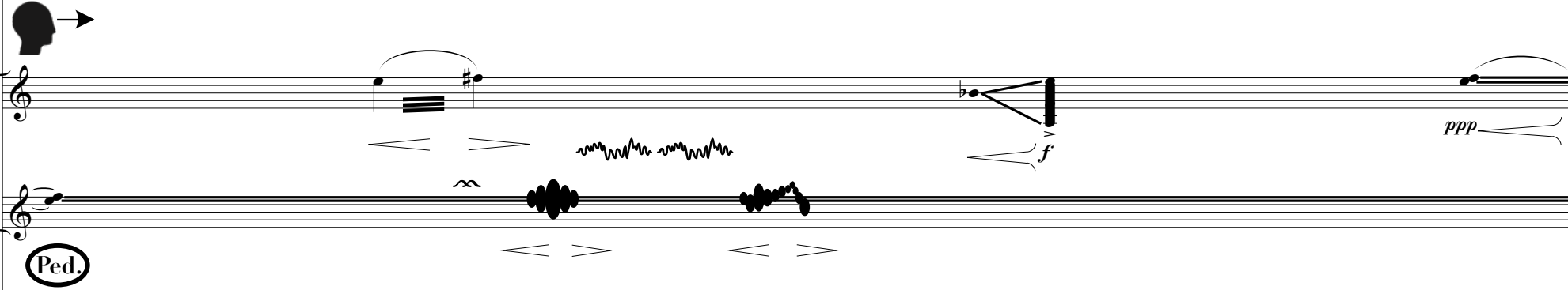
A09 = 10-20"

29

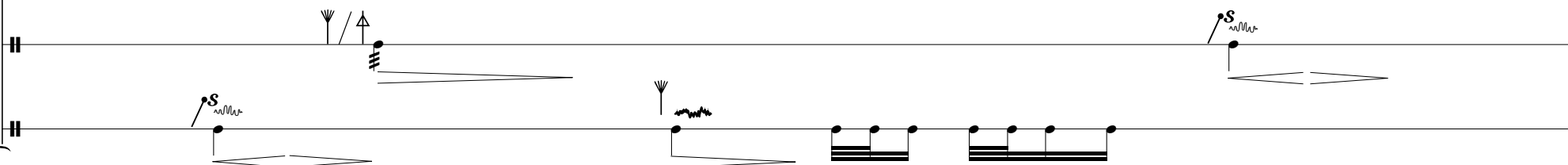
percu I



acc



percu II

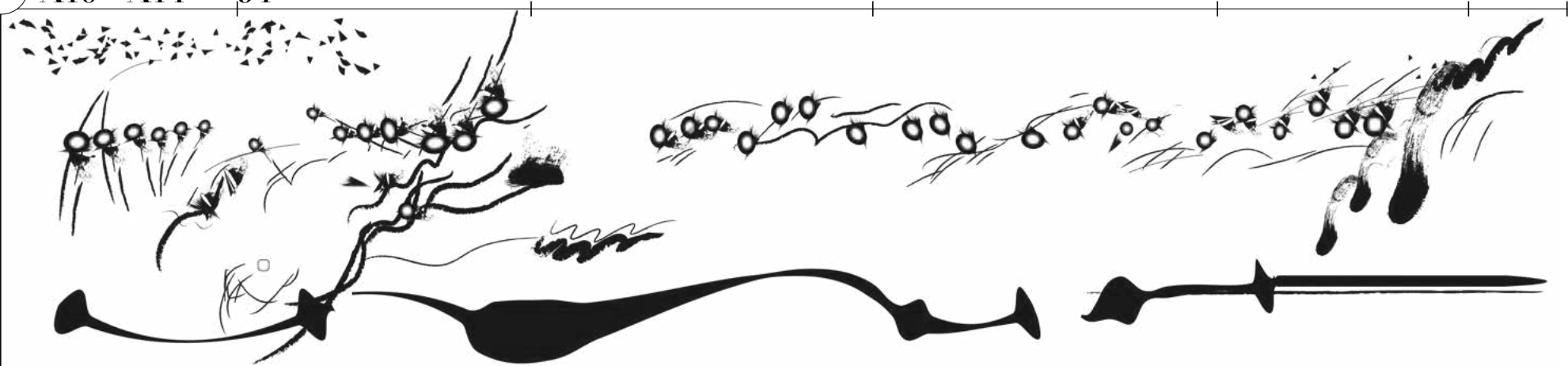


SSSONS.

•Faites signe à l'accordéoniste, donnez la parole aux instrumentistes et restez immobile.



A₁₀ A10 A14 = ~54"



•All Samples off
(synthèse concaténative (comédien)) →
(freeze (comédien)) →
(psychoriste (comédien)) →

a10-01

A₁₀ ♩ = 72

30

percu I

SSSON.

Musical score for Percussion I (percu I). The score is written on a single staff with a key signature of one sharp (F#) and a time signature of 2/4. It features a series of rhythmic patterns, including triplets and sixteenth notes, with dynamic markings such as *f*, *p*, *mp*, and *f*. A crescendo and decrescendo hairpin are used to indicate volume changes. A final measure includes a 3/8 time signature change and a *p* dynamic marking. A note at the end of the staff reads: "* Grattez en trémolo sur le bord de l'instrument".

acc

SSSON.

Musical score for Accordion (acc). The score is written on a single staff with a key signature of one sharp (F#) and a time signature of 2/4. It features a series of rhythmic patterns, including triplets and sixteenth notes, with dynamic markings such as *fp*, *ppp*, *f*, *pp*, *mf*, and *pp*. A crescendo and decrescendo hairpin are used to indicate volume changes. A final measure includes a 3/8 time signature change and a *pp* dynamic marking. A note at the end of the staff reads: "* Grattez en trémolo sur le bord de l'instrument".

Ped.

percu II

SSSON.

Musical score for Percussion II (percu II). The score is written on a single staff with a key signature of one sharp (F#) and a time signature of 2/4. It features a series of rhythmic patterns, including triplets and sixteenth notes, with dynamic markings such as *f*, *mf*, and *mp*. A crescendo and decrescendo hairpin are used to indicate volume changes. A final measure includes a 3/8 time signature change and a *mp* dynamic marking. A note at the end of the staff reads: "* Grattez en trémolo sur le bord de l'instrument".

36

percu I

acc

percu II

•a10-02-01 →

•a10-02-02

(synthèse concaténative (comédien)) →

(freeze (comédien)) →

(psychoriste (comédien)) →

a10-02

A₁₁ A₁₂

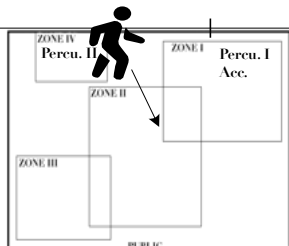
A₁₁ A₁₂

Sur le 2ème temps

Ped.

JPS127001

percu I



---Le percussioniste II va vers la zone II.



•a13-01-01
(synthèse concaténative (comédien)) →
(freeze (comédien)) →
(psychoriste (comédien)) →

a13-01

45

percu I

The musical score for 'The Rose Tree' is presented in two systems. The first system consists of a vocal line and a piano accompaniment. The vocal line begins with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a common time signature (C). It features a melody with a triplet of eighth notes, followed by a quarter note and a half note. The piano accompaniment starts with a bass clef and a key signature of one sharp. It includes a triplet of eighth notes, followed by a quarter note and a half note. The second system continues the vocal and piano parts. The vocal line has a melody with a triplet of eighth notes, followed by a quarter note and a half note. The piano accompaniment features a complex rhythmic pattern with triplets and a final triplet of eighth notes. The score is marked with dynamics such as *mf*, *p*, and *ff*.

acc

percu II



Allez vers la zone II et installez-vous y avant B01.

The first system of the musical score for 'The Rose Tree' consists of three measures. The first measure is in common time (C) and contains a half note G4, a quarter note A4, and a quarter note B4. The second measure is in 4/4 time and contains a whole note G4. The third measure is in 3/4 time and contains a half note G4 and a quarter note A4. The key signature is one flat (Bb).

49

percu I

acc

percu II

A_{14}

A_{14}

a_{14-01}

A_{14}

$Ped.$

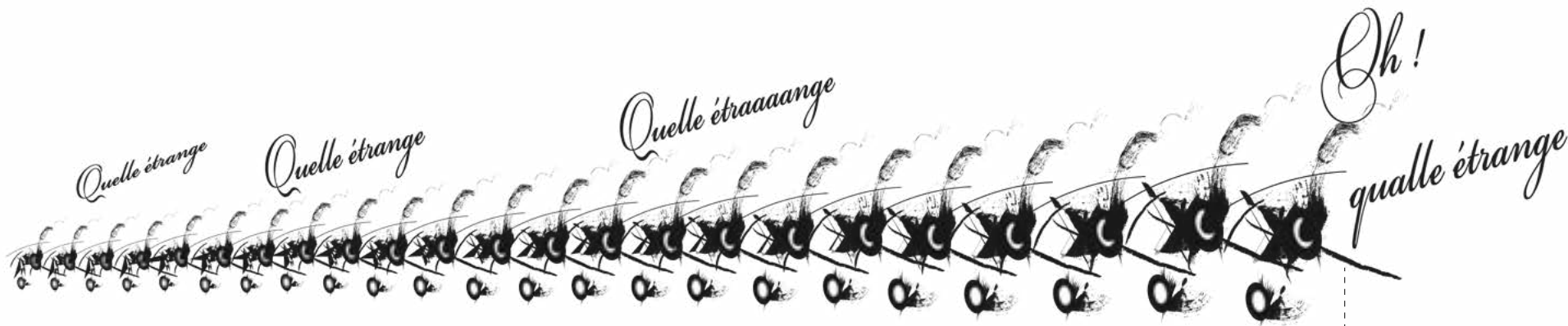
• All Samples off
• Concatenative Synthesis off
• Freeze off
• Psychoriste off

Quelle étrange,
Quelle étrange.....

Pour dire “quelle étrange” il faut bien prendre son temps.
Peut-être le répéter plus que 2 fois, et commencer sereinement.
Même sur “Oh quelle étrange” il ne faut pas être trop fort.

Oh ! quelle étrange

- Commencez avec l'apparition des coups tam-tam en crescendo.
- Au début chuchotez à voix basse. Fragil, délicat. De temps en temps prononcez les mots en aspirant. ---Écoutez bien le vibraphone et intégrez avec lui. ---Répétez "quelle étrange" jusqu'à ce que le percussionist I s'arrete. Ensuite prononcez la phrase complète : "Oh ! Quelle étrange cho---se".



52

percu I



Oh, quelle étrange

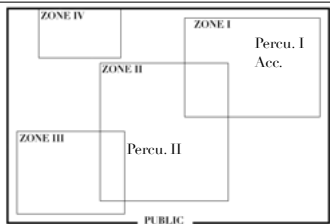
acc

Oh, quelle étrange

percu II

Oh, quelle étrange

0



Ch Cho se

b01-01

53

percu I

A musical staff with a treble clef. A single eighth note is written on the second line (F4). Below the note is the dynamic marking *p* (piano).

acc

mf *pppp*

Ped.*

* Appuyer sur la pédale sur le phonème "ch".

percu II

Cho—se

II

Quelle étrange chose au début.....

ce courant

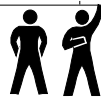
qui se réveill

e, cet inattendu...

cet inattendu
liqui

- Commencez en murmurant et agissez sur le débit et le ton de votre voix selon la musique.

Percu. II :



- Commencez le texte quand le percussionniste II prépare le geste de choc sur le phonème prolongé. Continuez le texte après ce geste, dès que votre voix est gelée par l'électronique. Interagissez avec lui. ---Le traitement électronique ne fonctionne pas si votre voix est absente lors du geste de choc du percussionniste.

B02

B03

accordéon

vibraphone

cymbale virtuelle

percussionniste II

tam tam

vibraphone

Synthèse concaténative (percussionniste II) →
Freeze voix (comédien) →

b01-02

b03-01

Ped.

♩ = 42

B02

B03

54

perc I
Bressort
Timbale

Cloche plaque
Tam-tam

Vibraphone

ce courant qui se réveill—e

cet inattendu
liqui—

ce courant qui se réveill—e

cet inattendu
liqui—

ce courant qui se réveill—e

cet inattendu
liqui—

* Attendez jusqu'au moment où le comédien prononce un phonème prolongé. Allez à la mesure suivante suite à l'élan du percussionniste II.

* Attendez jusqu'au moment où le comédien prononce un phonème prolongé. Allez à la mesure suivante suite à l'élan du percussionniste II.

* Attendez jusqu'au moment où le comédien prononce un phonème prolongé. Allez à la mesure suivante et faites franchement un geste de choc qui gèle la voix du comédien. Reprenez ensuite la position normale.

** Geste de choc du bras droite

JPS127001

le dur
en est parti . On a cessé....., on a cessé de se heurter aux choses. On devient capitaine...

Percu. II

B06 B07

accordéon

vibraphone

(synthèse concaténative (percussioniste II)) →
(freeze voix (comédien)) →

b06-01
(Ped)

65

percu I

le dur
en est parti—

mf

le dur
en est parti—

mf

acc

le dur
en est parti—

percu II

The musical score is divided into four staves. The top staff is for Percu. II, showing stick figures and the lyrics 'le dur en est parti . On a cessé....., on a cessé de se heurter aux choses. On devient capitaine...'. Below this are staves for the accordéon and vibraphone, with a large graphic of a person playing a vibraphone. The next staff contains performance instructions: '(synthèse concaténative (percussioniste II)) →' and '(freeze voix (comédien)) →'. The bottom section of the score is divided into three parts: Percu I, accordéon (acc), and Percu II. Each part has a box with the lyrics 'le dur en est parti—'. Percu I and Percu II have musical notation with dynamic markings like *mf*, *ppp*, *pp*, *pppp*, and *p*. The accordéon part also has musical notation with dynamic markings and articulation marks like *mf*, *ppp*, *pp*, *pppp*, and *p*. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings.

... d'un FLEU VE, d'un FLEUVE...

Percu. II

• Chuchotez fort

ressort

accordéon

vibraphone

vibraphone

(synthèse concaténative (percussioniste II)) →
(freeze voix (comédien)) →

b09-02-01
b09-02-02

b08-01
(Ped.)

B08

69

percu I

d'un FLEU—VE

mp

ppp

pp

f p

mp

mf

pp

acc

d'un FLEU—VE

ppp

mf p

pppp

f

pp

mf

ppp

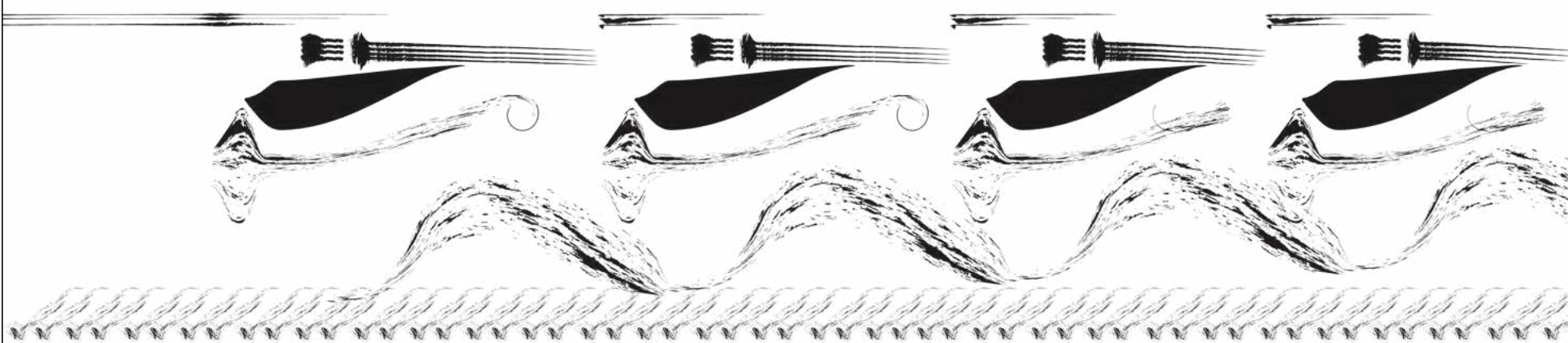
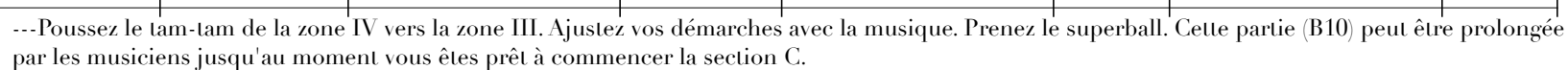
mf

pp

mf

percu II

d'un FLEU—VE



b09-01

B₀₉

 = 42

74

percu I

* Grattez la peau avec styrophone

Répétez autant de fois que nécessaire

acc

ppp

*Mi min +
Mi dim 7*

pp

*Mi min +
Mi dim 7*

pp

*Mi min +
Mi dim 7*

pp

*Mi min +
Mi dim 7*

pp

Répétez autant de fois
que nécessaire

pp

Ped.

Ilo ne faut pas oublier les trémolo sur la note tenue de l'accordéon.
La main gauche et la main droite s'alternent.

percu II

The musical score is written for three voices (Soprano, Alto, and Tenor) and includes a piano accompaniment. The key signature is one sharp (F#), and the time signature is 2/4. The score is divided into three systems. The first system consists of two measures. The second system consists of two measures, with the first measure containing a piano accompaniment part. The third system consists of two measures, with the first measure containing a piano accompaniment part. The score ends with a double bar line and a repeat sign. The text 'Répétez autant de fois que nécessaire' is written below the piano accompaniment part in the third system.

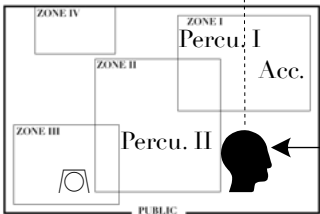
C) Forteresse

La coordination entre le percussionniste Ii et le comédien doit être explicite.
Mieux vaut que le percussionniste soit plus proche au comédien pour se dialoguer clairement.
Le percussionniste II doit rester plutôt dans le registre grave et surtout économiser ses geste pour qu'ils soient plus percutants.

Le comédien doit parfois faire des voyelle long (un peu chanté) pour permettre au percussionniste II d'agir sur sa voix.
Dans la vidéo les gestes de la main droite sont utilisés trop, et trop vite.
Une interaction de gestes entre le comédien et le percussionniste serait bienvenue.

Commencez toujours après le son plosif de l'électronique. Pas avant.

Je vous construirai une ville avec des loques, moi ! Je vous construirai sans plan et sans ciment,
Un édifice que vous ne détruisez pas, Et qu'une espèce d'évidence écumante Soutiendra et
gonflera, qui viendra vous braire au nez,
Et au nez gelé de tous vos Parthéons, vo arts arabes, et de vos Min



- Commencez le texte avec le signe de l'accordéniste, quand le son pulsé de l'électronique est interrompu par un son plosif électronique.
- Explorez des mélodies en frottant le superball contre la surface du tam-tam. Imitiez avec avec la voix, le son du tam-tam.
- Votre voix est modulée par le percussionniste II. Interagissez donc avec lui.
- Prolongez certains phonèmes afin de lui permettre de geler votre voix avec son geste choc.
- La première ligne peut être répétée en partie ou en entier mais la dernière phrase doit être exprimée seulement une fois.
- Lisez le texte de manière monotone et lente, avec des syllabes étirés, ou chantés.
- Prolongez le phonème indiqué à la fin de la sectiont et faites signe à l'accoréoniste pour qu'il commence ensuite la section C2.

C01 = 25-40 sec.



c01-01-02.aif

- Freeze voix (comédien) →
- Psychoriste (comédien) →
- Transposition Gizmo (comédien)→

C01-01

C01-02

C01

83

et de vos Min

percu I



ppp

- Jouez comme une sorte d'extention de la sonorité de l'accoréon.
- Restez discret et mystérieux. Vos gestes physiques aussi doivent être discrets et dans l'ombre.

acc

et de vos Min

percu II

Ped.

Ped.

- Interagissez avec la voix de l'acteur mais ne le couvrez jamais.
- Les dynamiques doivent rester faibles et discrètes.
- Le son de l'accordéon doit être fusionné dans le son de l'électronique.
- Vos getes physiques doivent être discrets et dans l'ombre.



Vibrato de la voix gelée du comédien



Transposition de la voix directe du comédien



Transposition de la voix voix gelée du comédien

Le geste brusque gèle la voix directe du comédien.



Main droite vers le côté droite et vice versa.



La coordination entre le percussionniste Ii et le comédien doit être explicite.
Mieux vaut que le percussionniste soit plus proche au comédien pour se dialoguer clairement.
Le percussionniste II doit rester plutôt dans le registre grave et surtout économiser ses geste pour qu'ils soient plus percutants.

Le comédien doit parfois faire des voyelle long (un peu chanté) pour permettre au percussionniste II d'agir sur sa voix.
Dans la vidéo les gestes de la main droite sont utilisés trop, et trop vite.
Une interaction de gestes entre le comédien et le percussionniste serait bienvenue.

et de vos Min

- Modulez la voix du comédien avec le mouvement des mains. Les gestes doivent être prolongés par les bras de manière à ce que le spectateur puisse facilement les associer aux effets effectuées sur la voix. ---Interagissez avec le comédien, faites quasiment de la chorégraphie. Avec le geste de choc gèlez les phonèmes que le comédien prolonge. --- Le geste de la main droite gèle la voix vers le côté droite et vice versa. ---Pour chaque main espacez les geste de choc d'au moins 10 secondes.
- Main gauche : inclinaison latérale ---> vibrato de la voix gelée | inclinaison frontale ---> transposition de la voix gelée | choc ---> gèle la voix
- Main droite : inclinaison frontale ---> transposition de voix directe | choc ---> gèle la voix

gs.

---Poussez le tam-tam de la zone III vers la zone II. Ajustez vos démarches avec la musique. Prenez le superball.

C02 = ~23"

•c02-01-01
(freeze voix (comédien)) →
(psychoriste (comédien)) →
(transposition Gizmo (comédien)) →

C02-01

C02 = 42

84

percu I

gs.

gs.

acc

ppp
Mi min
Mi dim 7

mp 3

Ped.

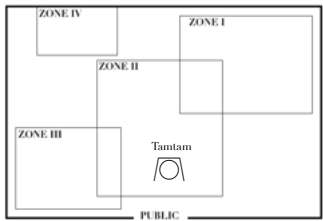
percu II

gs.

Immobile

Commencez toujours après le son plosif de l'électronique. Pas avant.

Avec de la fumée, avec de la dilution de brouillard et du son de peau de tambour, Je vous
assoierai des forteresses écrasantes et superbes, Des forteresses faites exclusivement de
remous et de secousses, Contre lesquelles votre ordre multimillénaire et votre géométrie
Tombent en fadaïses et galimatias et poussière de sable sans raiso—



C03 = 10-20"

accordéon

Des forteresses de remours et de secousses, — remours et de secousses

Avec la fumée, avec de la dilution de brouillard

Je vous assoierai des forteresses

Des forteresses écrasantes et superbes

accordéon

accordéon

timbale

comédien

Tombent en fadaïses et galimatias

et poussières de sable sans

- c01-01-02
- (freeze voix (comédien)) →
- (psychoriste (comédien)) →
- (transposition Gizmo (comédien)) →

C03-01

C03 = 10-20"

89

percu I

sans raiso—

acc

sans raiso—

Ped.

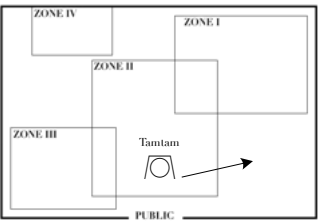
percu II

sans raiso—

10
4

Attention : Cette séquence instrumentale est plus longue que les deux premières (40 sec)

—*n.*



---Poussez le tam-tam de la zone II vers la zone I. Ajustez vos démarches avec la musique. Prenez le superball. Attention : cette sous-section est plus longue. Attendez le son plosif avant de commencer le texte.

C₀₄ = ~40"







c04-01-01
(freeze voix (comédien)) →
(psychoriste (comédien)) →
(transposition Gizmo (comédien)) →

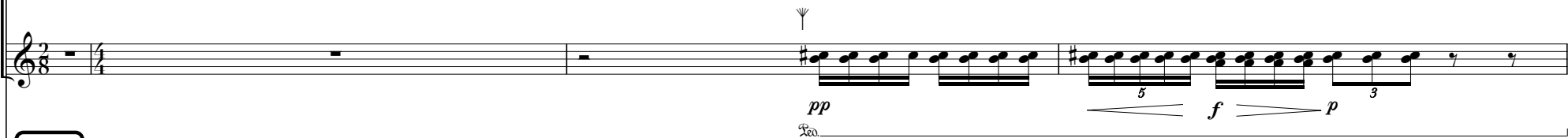
C04-01

C₀₄ ♩ = 42

90

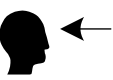
percu I

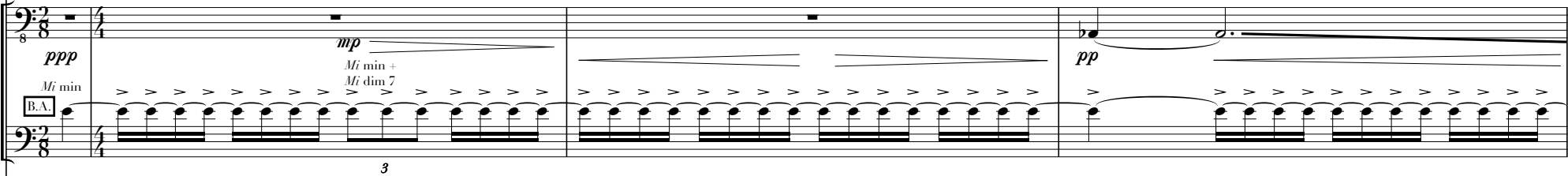
—*n.*



acc

—*n.*

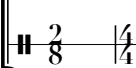




percu II

—*n.*

Immobile



JPS127001

94

percu I

acc

percu II

(freeze voix (comédien)) →
 (psychoriste (comédien)) →
 (transposition Gizmo (comédien)) →

97

percu I

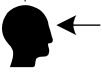
acc

percu II

3/4

Commencez toujours après le son plosif de l'électronique. Pas avant.

*Glas ! Glas ! sur vous tous, néant sur les vivants ! Oui ! Je crois en Dieu !
Certes, il n'en sait rien ! Foi, semelle inusable pour qui n'avance pas.
Oh ! Monde, monde étranglé, ventre froide !
Même pas symbole, mais néant, je contre, je contre, | Glas ! Glas ! Glas ! Glas ! Glasss—
Je contre et te gave de chiens crevé,
Et tonnes, vous m'entendez, en tonnes, vous m'entendez, en tonnes,
je vous arracherai ce que vous m'avez refusé en grammes.*



Le percussionniste II va vers la zone I en même temps qu'il module votre voix.

C05 = 30-50 sec.
accordéon

c01-01-02
(freeze voix (comédien)) →
(psychoriste (comédien)) →
(transposition Gizmo (comédien)) →

- Freeze voix comédien off
- Psychoriste off
- Transposition Gizmo off

C05-01

C05-02

C05 = 30-50 sec.
100

percu I

glas glasss—

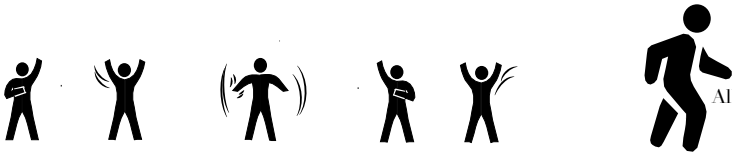
acc

glas glasss—

Ped.

Ped.

percu II



Allez vers la zone II tout en continuant vos mouvements.

glas glasss—

10
4

—sss !

Pourquoi je joue du tamtam maintenant ?

---Prenez votre temps pour commencer le texte. Les musiciens s'adaptent à votre rythme.
 ---Laissez la résonance du triangle s'entendre.
 ---Regardez le public.
 ---Lumière spot forte en contraste avec la lumière tamisée de la section B qui était projetée sur le comédien.
 Elle éclaire soudainement les interprètes quand le percussionniste I prononce "jjjappelle".

D01

D02

•d-01-01-01
•Freeze voix (comédien)

•d02-01-01

d01-01

d02-01

D01

101

D02

percu I

Geste physique
Voix

Marimba

Bessort
Triangle
Grosse caisse

acc

Percu II

Voix

Triangle
Polystyrène

Timbale

* Grattez avec les ongles d'un geste rapide, sur le phonème "s" que le comédien prononce après avoir répété cinq fois le mot "Glas !".
 ** Chuchotez fort.

* Jouez la note du triangle.
 Appuyez sur la pédale sur "ssss"
 Elle gèle la voix.

* Chuchotez fort.

* Commencer cette mesure avec le comédien.

fleuve,
 fleu—ve,

je suis fleuve dans
 le fleuve qui pass—e

j'ai brisé, j'ai brisé...
j'ai brisé,

triangle
 percussionniste II
 accordéon
 percussionniste I
 accordéon

fleuve, fleu ve je suis fleuve dans j'ai brisé, j'ai brisé
 le fleuve qui passsss le fleuve qui passsss j'ai brisé j'ai brisé

d04-01-01 d04-01-02 d04-01-03

(freeze voix ((comédien) →

d04-01 d04-02 d05-01

D₀₄ D₀₅

I

110

II

c

JPS127001

la pen—te, la pen—te, la pen—te, la pen—te,

•G.C. •G.C. •G.C. •G.C.

---prononcez "la pen te" après le coup de grosse caisse (percussionniste I et prolongez le phonème indiqué.

marimba
grosse caisse
accordeon
timbale
électronique

percussionniste I

électronique

d05-02-01 d05-03-01 d05-04-01 d05-05-01

(freeze voix ((comédien) →

d05-02 d05-03 d05-04 d05-05

Ped. Ped. Ped. Ped.

114

percu I

Mar

5

ff

hau vvv

2+1

5 5 3

mp pp mf p

vez

mf

pp

p

mp

la pen—te

acc

f ff ppp fp ff

mp ppp mf pp

f ppp f sub

pen pen pan

* Synchronisez avec le comédien quand il prononce "t".

percu II

ff

vez

3

pp < mf > p

ppp mp ppp pp < mf >

JPS127001

tout est pente,.....vers le haut
la pente
vers toujours plus haut.....toujours
la pente,.....
Comment ne l'avais je pas encore rencontré ?

•G.C. •G.C. •G.C.

---La phrase interrogative se prononce après le jeu de marimba, pendant l'accord de l'accordéon. Prenez votre temps avant d'aller à la mesure dsuivante.

D06

percussionniste II
électronique
accordéoniste
accordéon

saurez
la pente
vers toujours plus haut... toujours
Comment ne l'avais pas encore rencontrée ?

d05-06-01 d06-01-01

(freeze voix ((comédien) →

d05-06 **d06-01**

D06

117

percu I

ff
hau *vzv* *vzv* *touch* *pan*

f *mp* *f* *mp*

mf *mf* *p* *f*

acc

ff *ppp* *fp* *ff* *p* *mf* *p* *ff* *p* *f* *fp*

pan *comm* *me*

percu II

ff *vzv* *plu* *pe*

pp *< mf > p < f*

JPS127001

*l'ai—r, l'air,
au-delà de l'air
est mon protecteur, ...*

*l'ai—r, l'inondation a soulevé
mes fardeaux,
mémoire n'est plus obstacle,...*

*l'ai—r,
porté par ce qui me noie,
je suis fleuve
dans le fleuve qui...*

ZONE IV

ZONE I

ZONE II

ZONE III

PUBLIC

Prononcez le phonème prolongé de "l'ai r" avec beaucoup d'air, presque chuchoté mais fort.

E₀₁ = ~14"

E₀₂ = ~8"

E₀₃ = ~18"

e01-01-01

(freeze voix ((comédien) →

e01-01

Ped.

e01-02-01

e01-02

Ped.

e01-03-01

e01-03

Ped.

E₀₁ = ~14"

126

E₀₂ = ~8"

E₀₃ = ~18"

percu I

* Brassez l'air avec l'archet à la main droite et suivez la pulsation du son électronique. Votre bras droit doit suivre le trajectoire du son dans l'espace.

acc

0

< > < >

*

0

< >

0

< > < >

0

< >

0

< > < >

0

< >

* Avec le bruit de souffle, parfois accompagné ou alterné avec le bruit d'effet papillon, intéragissez avec la voix et le son électronique.

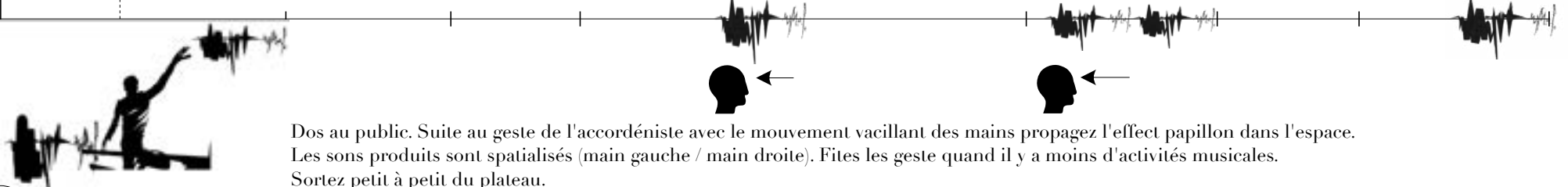
percu II

Mokubios

* Commencez après le mot "l'air" que prononce le comédien. Intéragissez avec le texte et le son de synthèse.

F) Une note

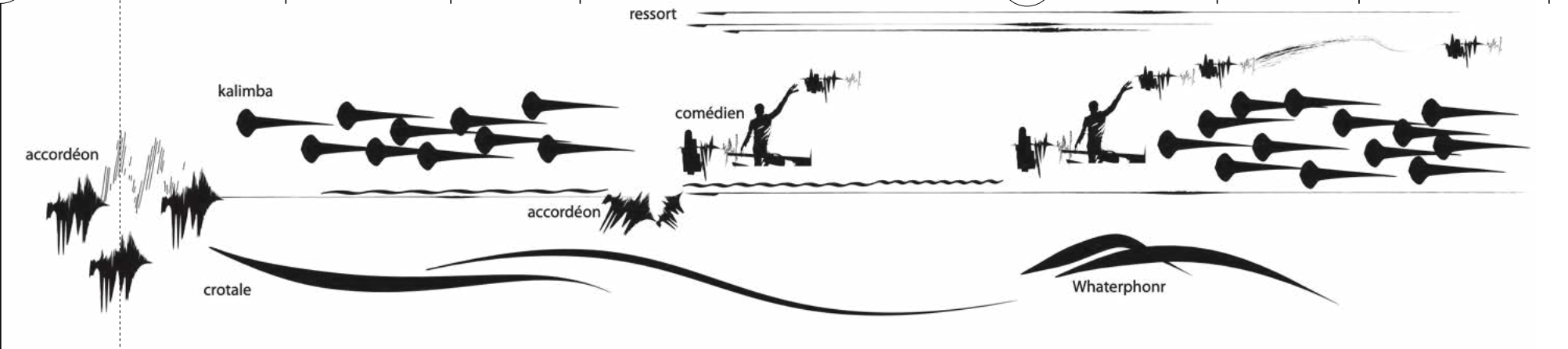
...pass—e



Dos au public. Suite au geste de l'accordéoniste avec le mouvement vacillant des mains propagez l'effet papillon dans l'espace. Les sons produits sont spatialisés (main gauche / main droite). Fites les geste quand il y a moins d'activités musicales. Sortez petit à petit du plateau.

F₀₁

F₀₂



ressort

kalimba

comédien

accordéon

crotale

Whaterphonr

•f01-01-02

•f01-01-03

•Synthèse concaténative (gestes du comédien) →

•Freeze voix comédien off

e01-04

f01-01

f02-01

Ped.

F₀₁

F₀₂

129

♩ = 63

♩ = 42

♩ = 63

♩ = 42

percu I

passsse

Ressort
Triangle
Woodblockx
Guiro

Vibra / Kalimba /
Wahwah Tube



pp

pppp

pp

gliss.

Motor Off

vib

6

5

3

acc

passsse

f

pp_{sub}

* Bruit de clés en glissando rapide.

* Vibrato nerveux

mf_{sub}

pp

mp

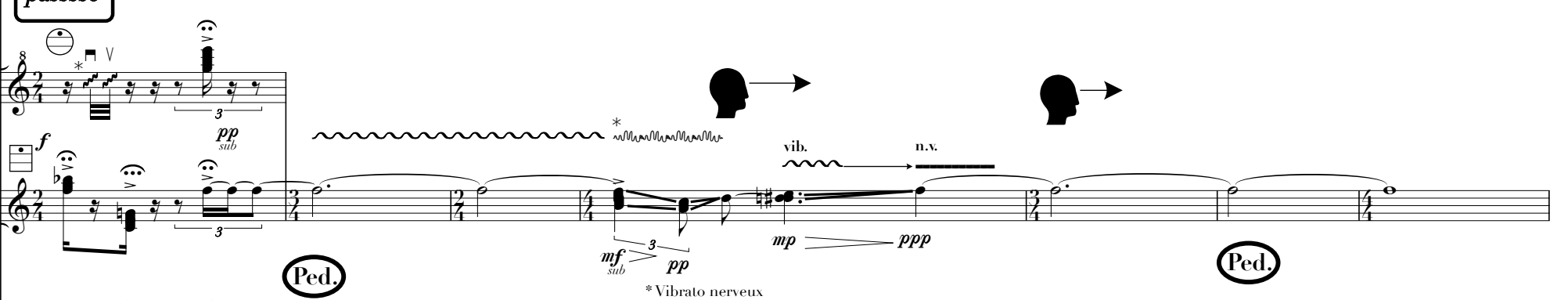
ppp

n.v.

vib.

Ped.

Ped.

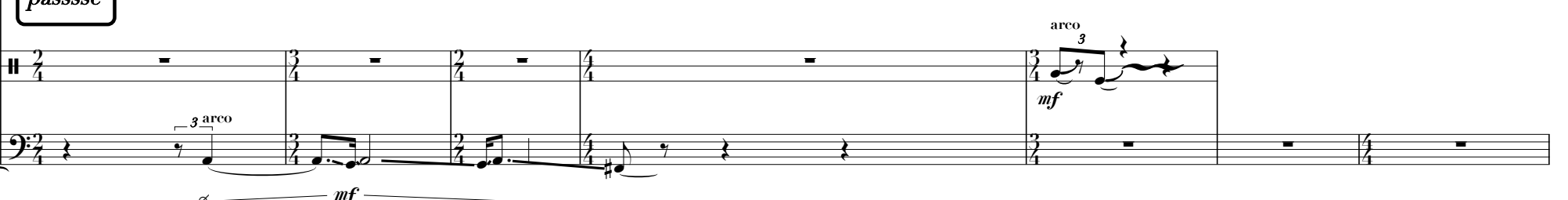


percu II

passsse

Triangle /
Whaterphone

Crotale sur timbale /
Wahwah Tube



arco

mf

3

mf

•f00-00-00
(synthèse concaténative (gestes du comédion)) →

f02-02

♩ = 63 ♩ = 42

136

percu I

percu II

acc

accordéon

guiro

croteles

ressort

vibraphone

f

mf

pp

mp

ppp

mf sub

Ped.

mf

JPS127001

[illegible]

Sortez le Tamtam du plateau.
Sortez de la scène.

F₀₄

ressort

vibraphone

accordéon

crotales

whaterphone

wahwah tube

kalimba

guiro

accordéon

•Synthèse concaténative off

f00-00-00

f00-00-00

f03-02

f04-01

F₀₄

♩ = 63

144

percu I

percu II

acc

pp possible

Ped.

Ped.

mf

JPS127001

The musical score is divided into two main sections: Percussion I (percu I) and Percussion II (percu II).

Percussion I (percu I): This section features a complex rhythmic pattern. The notation includes various time signatures (3/4, 2/4, 4/8, 3/8, 2/8, 5/4) and rests. The Percussion I part is marked with a box containing the number 149. The Percussion II part is marked with a box containing the number 150. The Percussion I part includes a box containing the number 149. The Percussion II part includes a box containing the number 150.

Percussion II (percu II): This section features a complex rhythmic pattern. The notation includes various time signatures (3/4, 2/4, 4/8, 3/8, 2/8, 5/4) and rests. The Percussion I part is marked with a box containing the number 149. The Percussion II part is marked with a box containing the number 150.

Dynamic Markings: The score includes various dynamic markings such as *p* (piano), *f* (forte), *pp* (pianissimo), and *mp* (mezzo-piano). There are also markings for *f*04-02-01, *f*04-03-01, *f*04-02, and *f*04-03.

Other Markings: The score includes various other markings such as *Ped.* (Pedal), *acc* (accents), and *percu I* (Percussion I). There are also markings for *f*04-02-01, *f*04-03-01, *f*04-02, and *f*04-03.

perc I

perc II

8 - 20"

acc

perc II

perc I

acc

* Interagissez avec le son électronique qui répond à la dynamique et timbre de l'instrument. Dans les dynamiques faible l'électronique est plus présent mais dans les dynamiques fort il disparaît. Faites des sonorités lentes et cherchez des sons qui vont bien avec le son électronique.

JPS127001

F₀₈

F₀₉

f00-00-00

f00-00-00

f00-00-00

Synthèse concaténative accordéon

f08-01

f09-01

f09-02

F₀₈

163

~12"

F₀₉

♩ = 42

perc I

acc

perc II

JPS127001

percu I

168

F₁₀

acc

Ped.

percu II

arco

The score consists of five systems of staves. The first system includes three empty staves at the top, followed by two staves containing timecode labels 'f09-03' and 'f10-01'. The second system contains two empty staves, followed by two staves with timecode labels 'f00-00-00' and 'f10-00-00'. The third system features a percussion I staff with a key signature change from D major to A minor and a meter change from 2/4 to 3/4. It includes dynamic markings like *mf*, *p*, and *f*, along with fingerings (6, 5) and articulation marks. The fourth system shows an accordion part starting with *ppp* dynamics, transitioning through *f*, *mf*, and *p*. It includes a pedal point section marked 'Ped.' and various slurs and accents. The fifth system continues the percussion II part with triplets and dynamic changes between *p*, *f*, and *mf*, ending with an arco instruction.

172

percu I

percu II

acc

F₁₁

F₁₁

The musical score is written for three instruments: Percussion I (percu I), Percussion II (percu II), and Accordion (acc). The score is divided into three systems, each containing two staves. The first system (measures 172-174) features Percussion I with a complex rhythmic pattern of eighth and sixteenth notes, including triplets and sixteenth-note runs. Percussion II has a simpler pattern of eighth notes. The accordion part consists of chords and single notes. The second system (measures 175-177) continues the patterns, with the accordion part showing a dynamic shift from piano (p) to forte (f). The third system (measures 178-180) concludes the passage with a final measure of rest for all parts.

The image displays a musical score for three instruments: Percussion I, Percussion II, and Accordion. The score is written in 2/4 time and includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings.

Percu I: The staff for Percussion I begins with a measure of rest, followed by a triplet of eighth notes. The notation includes various rhythmic patterns and dynamic markings.

acc: The staff for the Accordion is divided into two systems. The first system shows a complex rhythmic pattern with many beamed notes. The second system shows a similar pattern with dynamic markings *p* and *f*.

percu II: The staff for Percussion II begins with a measure of rest, followed by a triplet of eighth notes. The notation includes various rhythmic patterns and dynamic markings.

Dynamic Markings: The score includes dynamic markings such as *f* (forte) and *p* (piano) to indicate the volume of the music.

The musical score is divided into three main parts: Percussion I, Percussion II, and Accordion. The Percussion I part features a complex rhythmic pattern with triplets and sixteenth notes, marked with a forte (f) dynamic. The Percussion II part is a simple bass line with a few notes. The Accordion part consists of two staves, with the upper staff playing a melody and the lower staff providing harmonic support. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings.

Percu I

acc

percu II

179

F₁₃

f14-01-01

f10-01-01

f13-01

f

p

ff

Ped.

F₁₄

F₁₄

183

percu I



acc

percu II

F₁₅F₁₅

186

percu I

Musical score for Percussion I (percu I). The score is written on a single staff with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). It begins with a double bar line and a common time signature. The notation includes various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and rests. Dynamic markings include *p* (piano), *f* (forte), and *mp* (mezzo-piano). There are also markings for *Vib* (vibrato) and *arco* (arco). The score is divided into measures by vertical bar lines, with a 2/4 time signature change indicated at the end.

acc

Musical score for Accordion (acc). The score is written on two staves, both with treble clefs and a key signature of one sharp (F#). It begins with a double bar line and a common time signature. The notation includes various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and rests. Dynamic markings include *p* (piano), *mf* (mezzo-forte), *f* (forte), and *mp* (mezzo-piano). There are also markings for *arco* (arco). The score is divided into measures by vertical bar lines, with a 2/4 time signature change indicated at the end.

percu II

Musical score for Percussion II (percu II). The score is written on two staves, both with treble clefs and a key signature of one sharp (F#). It begins with a double bar line and a common time signature. The notation includes various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and rests. Dynamic markings include *p* (piano), *f* (forte), *mp* (mezzo-piano), and *f* (forte). There are also markings for *arco* (arco). The score is divided into measures by vertical bar lines, with a 2/4 time signature change indicated at the end.

Après une section purement instrumentale les musiciens commencent à interagir entre eux avec leurs gestes et leurs regards tout en jouant leur instruments. La section G, qui a un air ludique et machanique, est précédée par un grand geste de suspension (faux geste de cymbale tournante) qui prépare un des points culminants du spectacle (K01), marqué par un coups de cymbale tournante. Le percussionniste I, bien qu'il prépare à jouer la cymbale tournante, il ne la joue pas.



f16-pulse-193

f16-01

$$\mathbf{F}_{16}$$

190

percu I

* Rester immobile avec le maillet à la main.

* Levez la main gauche d'un geste lent, tenant un maillet de cloche tube sur l'autre percussionniste.

* Rester immobile avec le maillet à la main.

* Levez la main gauche d'un geste lent, tenant un maillet de cloche tube sur l'autre percussionniste.

acc

percu II

The musical score for the bass line of 'The Rose Tree' is written on a single staff. It begins with a bass clef and a key signature of one flat (B-flat). The tempo is marked 'Allegretto' and the time signature is 3/4. The score is divided into two systems. The first system contains measures 1 through 4. Measure 1 has a whole rest. Measure 2 starts with a forte (*ff*) dynamic and an 'arco' instruction, followed by a quarter note G2, an eighth note A2, and a quarter note Bb2. Measure 3 continues with an eighth note G2, a quarter note F2, and a triplet of eighth notes E2, D2, and C2. Measure 4 is a whole note Bb1. The second system contains measures 5 through 7. Measure 5 is a whole note G1 with a piano (*p*) dynamic. Measure 6 is a whole note F1. Measure 7 is a half note E1, followed by a quarter rest and a final whole rest. The piece ends with a double bar line.

JPS127001

JPS127001

Le percussionniste II demande à l'accordéoniste par ses gestes d'interagir. Au début l'accordéoniste l'ignore délibérément mais finalement il obéit.

G04

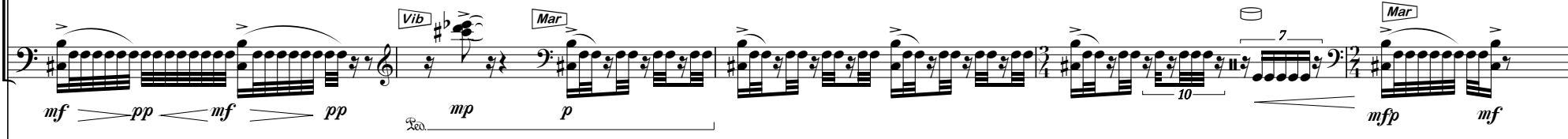
g04-205-souffle-pulse04-206-souffle-pulseg04-205-souffle-pulseg04-208-souffle-pulse

g04-01g04-02g04-03g04-04

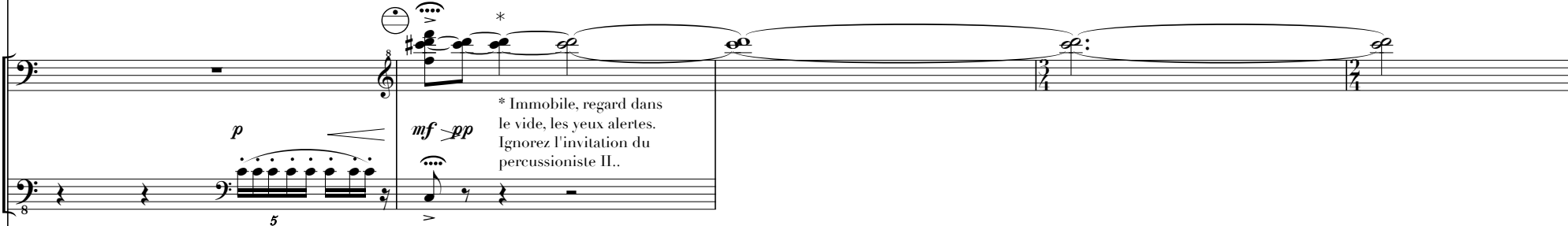
G04

204

percu I



acc



**

Ped.

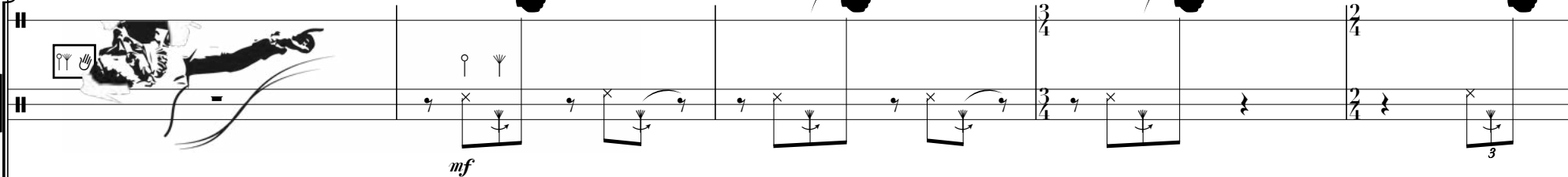
** Appuyez discrètement sur les pédales sur le geste de la main du percussionniste II.

Ped.

Ped.

Ped.

percu II



Guiro / Chimes
Woodblocks
Polysyrène
Coup de pied sur sol

mf

3

* Montrez et regardez l'accordéoniste pour lui faire comprendre qu'il doit jouer. Il n'obéit pas au début. Tracez dans l'espace le son électronique.

JPS127001

209

percu I

percu II

acc

g04-210-souffle-gliss g04-211-souffle-gliss g04-212-souffle-gliss g05-01-01

g04-05 g04-06 g04-07 g05-01

G05

G05

p *mf* *mp* *pp* *mf* *p* *pp*

f *mf* *p* *mf* *p* *mf* *pp* *mf*

* Réagissez au geste du percussionniste II.

* Bruit de clé

214

percu I

acc

percu II

g05-218-voix-grave

g05-02

Ped.

JPS127001

percu I

222

percu II

acc

Voix

que

* Coup de pieds sur le sol

* Bouchez.

IPS127001

225
percu I

acc

percu II

*
* Faites un geste pour marquer la voix électronique.

1. L'accodéoniste et le percussioniste II font semblant
de jouer. Leur geste doivent pourtant être assumés.
On entend seulement le marimba.

G07

g07-01

Muet

G07

228

percu I

Gestes muets (jouer sans faire sonner l'instrument).
Exagérez vos mouvements

Musical notation for Percussion I (percu I) in bass clef. The notation includes various rhythmic patterns, including triplets, sextuplets, and groups of sixteenth notes, with dynamic markings like *mf* and *f*. The piece is in 3/4 time and ends with a fermata.

Gestes muets (jouer sans faire sonner l'instrument).
Exagérez vos mouvements.
Prononcez les mots et faites le coup de pies sur le sol.

Musical notation for Accordion (acc) in treble and bass clefs. The notation includes various rhythmic patterns, including triplets, sextuplets, and groups of sixteenth notes, with dynamic markings like *mf* and *f*. The piece is in 3/4 time and ends with a fermata. The lyrics "que", "rron", and "que" are written below the notes.

Ped.

percu II

Gestes muets (jouer sans faire sonner l'instrument).
Exagérez vos mouvements

Musical notation for Percussion II (percu II) in treble clef. The notation includes various rhythmic patterns, including triplets, sextuplets, and groups of sixteenth notes, with dynamic markings like *mf* and *f*. The piece is in 3/4 time and ends with a fermata.

Les musiciens recommencent à jouer normalement.

G08

g08-01-01-ternaire

g08-01

Ord.

 = 46

G08

231

percu I

Jeu ordinaire

Woodblocks

acc

Jeu ordinaire

Ped.

percu II

Jeu ordinaire

vibrato simile

234

percu I

acc

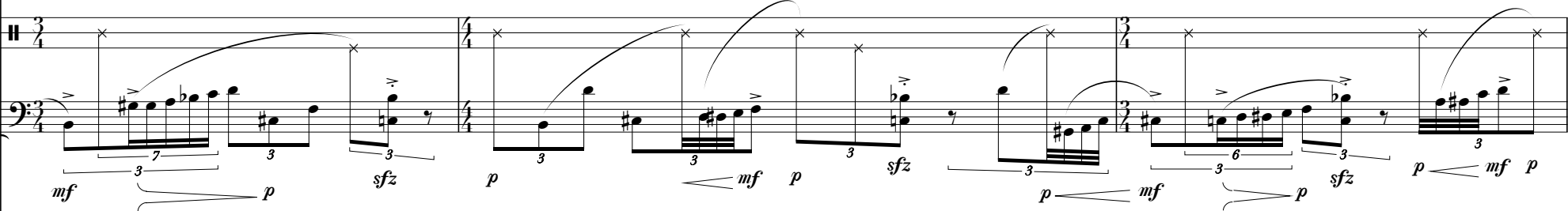
percu II

vibrato simile

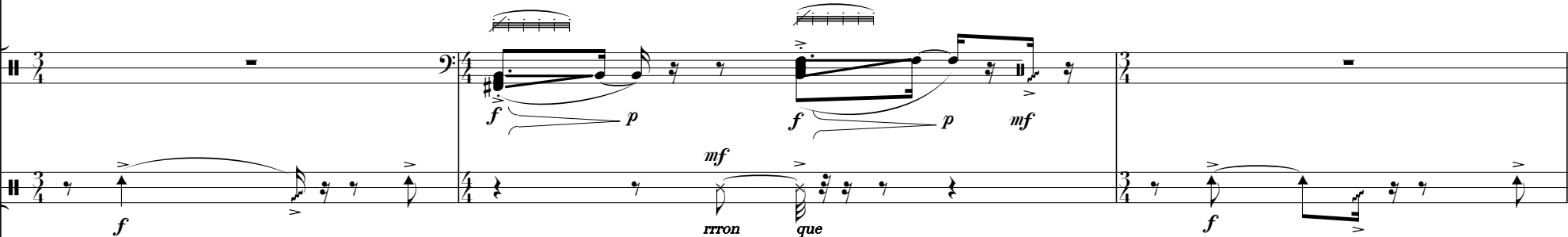
The musical score is divided into three main parts: Percussion I, Accordion (acc), and Percussion II. Percussion I features a complex rhythmic pattern with triplets and accents, marked with dynamics like *mf*, *p*, *sfz*, and *sf*. The Accordion part consists of two staves, with the upper staff playing a melodic line and the lower staff providing harmonic support. The lyrics 'ton que' and 'que' are written under the notes. Percussion II has a simple rhythmic pattern. The score includes dynamic markings like *mf*, *p*, *sfz*, and *sf*.

237

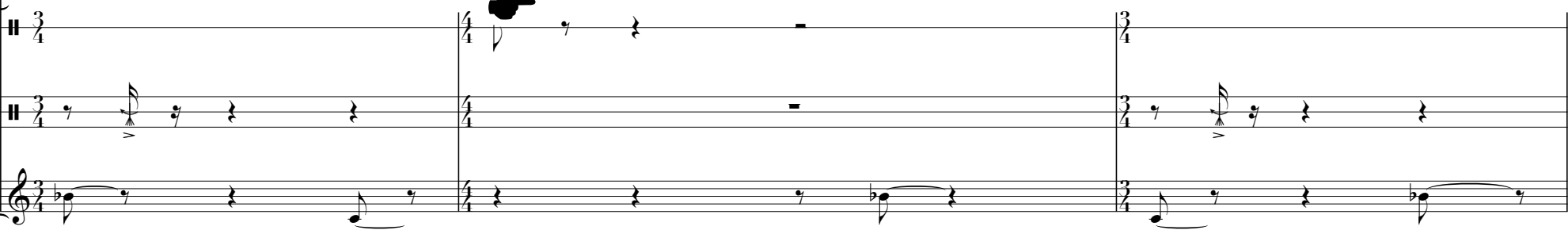
percu I



acc



percu II



240

percu I

percu II

acc

g08-02

The musical score is divided into three staves: Percussion I (percu I), Percussion II (percu II), and Accordion (acc). The time signature changes from 4/4 to 2/4 and back to 4/4. The Percussion I part features a complex rhythmic pattern with triplets and sixteenth notes, marked with dynamics such as *sfz*, *p < f*, *sfz*, *f*, and *p*. The Percussion II part has a simpler pattern with eighth and sixteenth notes, marked with *mf* and *p*. The Accordion part features a melody with dynamic markings *mp*, *f*, *mp*, and *f*, and a pedal point marked *Ped.* and *f > pp*. The score includes various musical notations such as triplets, sixteenth notes, and dynamic markings.

247

percu I

acc

percu II

The musical score consists of three staves. The first staff, labeled 'percu I', is in 3/4 time and features a complex rhythmic pattern with triplets and dynamic markings including *p*, *mf*, *p*, *sfz*, *p*, *f*, *mp*, *f*, *p*, *sfz*, *p*, *mf*, and *p*. The second staff, labeled 'acc', is in 3/4 time and features a melodic line with slurs and dynamic markings including *mf*, *p*, *f*, *mf*, *mf*, *p*, *pen*, *f*, *mf*, *p*, *pen*, and *te*. The third staff, labeled 'percu II', is in 3/4 time and features a simple pattern with a 'pe' (snare) and 'tem' (tom) sound, with dynamic markings including *mf* and *pe*.

250
percu I

Musical notation for Percussion I (percu I) starting at measure 250. The notation includes various rhythmic patterns, dynamics (sfz, mf, p, f), and articulation marks (accents, slurs).

acc

Musical notation for Accordion (acc). The notation includes various rhythmic patterns, dynamics (mf, f, mp, p), and articulation marks (accents, slurs).

percu II

Musical notation for Percussion II (percu II). The notation includes various rhythmic patterns, dynamics (f), and articulation marks (accents, slurs). Includes a graphic of a foot striking a surface.

* Coup de pieds sur le sol

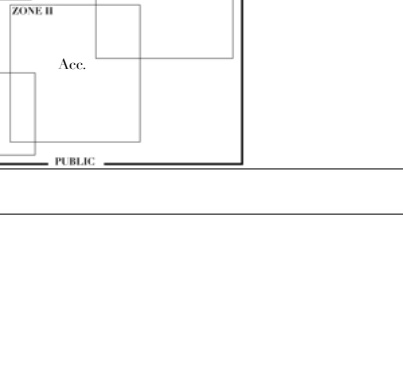
(G₁₀)

253

percu I

acc

percu II



Le plan de la scène est divisé en quatre zones rectangulaires. Zone I (haut droit) contient Percu. I. Zone II (centre) est vide. Zone III (bas gauche) contient Percu. II. Zone IV (haut gauche) est vide. Une zone 'Acc.' (centre) est indiquée. Une zone 'PUBLIC' est à l'extérieur. Une flèche pointe d'un marimba vers la zone II.

2. L'accodéoniste et le percussionniste II font semblant de jouer. Leur geste doivent pourtant être assumés. On entend seulement le marimba.

Entrez sur la scène et mettez la table dans la zone II, installez le marimba. L'accodéoniste et le percussionniste II font semblant de jouer. On entend seulement le marimba.

G₁₁

255

percu I

Immobile

acc

Immobile

Ped.

percu II

Immobile

percu I

acc

percu II

percu I

acc

percu II

g12-01-01-ternaire

g12-01

G₁₂

♩ = 48

257

percu I

acc

Ped.

percu II

The musical score is divided into three measures. The first measure is in 2/4 time, and the subsequent measures are in 4/4 time. The percussion parts (percu I and II) feature complex rhythmic patterns with triplets, sextuplets, and various dynamic markings. The accordion part (acc) features a melodic line with a pedal point. The score is divided into three measures, with the first measure in 2/4 time and the subsequent measures in 4/4 time.

260
percu I

Musical notation for Percussion I (percu I). The staff shows a complex rhythmic pattern with various dynamics including *p*, *f*, *ffz*, and *sfz*. The notation includes triplets and slurs.

acc

Musical notation for Accordion (acc). The staff shows a complex rhythmic pattern with various dynamics including *f*, *p*, *mf*, and *mp*. The notation includes slurs and accents.

* Coup de pieds sur le sol

percu II

Musical notation for Percussion II (percu II). The staff shows a complex rhythmic pattern with various dynamics including *f* and *tem*. The notation includes slurs and accents.

263

percu I

acc

percu II

f *p* *sffz* *p* *f* *p* *f* *p* *ff* *mp* *sffz* *f* *mp* *ff*

f *pen* *te* *f* *ff* *mpff* *mp* *pen*

f *mp* *f* *ff* *p* *ff*

f *te tou* *tem* *pe* *te tou*

percu I

The musical score for 'The Rose Tree' is presented in two systems. The first system consists of a vocal line in G major (one sharp) and 6/8 time, and a piano accompaniment in G major and 6/8 time. The vocal line begins with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The piano accompaniment begins with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The second system continues the vocal line and piano accompaniment. The piano accompaniment features a variety of dynamic markings: *mf* (mezzo-forte), *sf* (sforzando), *ffz* (fortissimo forzando), *f* (forte), *mp* (mezzo-piano), and *pp* (pianissimo). The piano accompaniment includes a variety of musical notations: eighth notes, sixteenth notes, and triplets. The piano accompaniment also includes a variety of musical symbols: a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a time signature of 6/8. The piano accompaniment is written in a style that is both technically demanding and musically expressive.

percu II

The musical score for 'The Rose Tree' is presented in two systems. The first system consists of a vocal line and a piano accompaniment line. The vocal line is in G major, 6/4 time, and features a melody with a final cadence. The piano accompaniment is in G major, 6/4 time, and features a melody with a final cadence. The second system consists of a vocal line and a piano accompaniment line. The vocal line is in G major, 6/4 time, and features a melody with a final cadence. The piano accompaniment is in G major, 6/4 time, and features a melody with a final cadence.

Le percussionniste II se rejoint à vous, à table.
Le percussionniste I va vers la zone II.

g12-07-01

g12-02

267

percu I

percu II

acc.

PUBLIC

ZONE I Percu. I

ZONE II

ZONE III Percu. II

ZONE IV

Acc.

Comédien

G13

G13

Vib

f

p

mf

6

Prennez le Kalimba, ou un glockenspiel portable et allez doucement vers la table. Coordonnez votre démarche avec l'accordéon.

fp

ppp

Ped.

mf

ppp

* Glissando sur le corps de l'instrument

** Coups de pied sur sol

p

Allez vers la zone II, installez vous à la table, assis.

JPS127001

pour quoi poi ss oi pe mon ba rra ge

(1) h02-277-1-gliss
(2) h02-277-2-gliss h02-278 >

h02-01

276

percu I

pp mp

poi ss oi pe

ppp mf

ppp

acc

ppp mp mf ppp

Ped.

percu II

f

Pour - quoi c'est mon ba rra ge

f mp f pp mp f

p f

Le venin du serpent est son fidèle compagnon,

pe poid soi pe

...

Le percussionniste II devient muet. Il fait semblant de jouer ou de parler. Commencez un dialogue avec lui.
Le percussionniste I joue un kalimba ou un petit glockenspiel portable. Il peut déambuler sur le plateau.
L'accordéoniste et le percussionniste II font semblant de jouer.

H03

percussionniste I :

petit glockenspiel portable
ou kalimba

pe poid soi pe

(h02-278) >

Muet

H03

Gestes muets (jouer sans faire sonner l'instrument).
Exagérez vos mouvements. Prononcez les mots.

entre parlé et chanté

mp pp

pe poid soi pe

Gestes muets (jouer sans faire sonner l'instrument).
Exagérez vos mouvements

Jeu (geste) muet
Exagérez vos mouvements et faites semblant de parler

Fidèle, et il l'estime à sa juste valeur.

Frères, mes frères damnés, suivez-moi avec confiance. Les dents du loup ne lâchent pas le loup.

C'est la chair du mouton qui lâche.

ra len tir ou... pe poid spo pe pe pe

ra len tir

pe poid soi pe pe pe

(h02-278) >

283

percu I

Musical score for Percussion I (percu I). The score is written in 8/8 time and consists of three measures. The first measure contains the lyrics "ra len tir" and features a triplet of eighth notes. The second measure contains the lyrics "ou..." and features a triplet of eighth notes. The third measure contains the lyrics "pe poid soi pe pe pe" and features a triplet of eighth notes. The score includes dynamic markings: *p* (piano), *mf* (mezzo-forte), *ppp* (pianissimo), *mp* (mezzo-piano), and *mf* (mezzo-forte). The score also includes a crescendo and a decrescendo marking.

acc

Musical score for Accordion (acc). The score is written in 8/8 time and consists of three measures. The first measure contains the lyrics "ra len tir" and features a triplet of eighth notes. The second measure contains the lyrics "ou..." and features a triplet of eighth notes. The third measure contains the lyrics "pe poid soi pe pe pe" and features a triplet of eighth notes. The score includes dynamic markings: *p* (piano), *mf* (mezzo-forte), *ppp* (pianissimo), *mp* (mezzo-piano), and *mf* (mezzo-forte). The score also includes a crescendo and a decrescendo marking.

percu II

Musical score for Percussion II (percu II). The score is written in 8/8 time and consists of three measures. The first measure contains the lyrics "ra len tir" and features a triplet of eighth notes. The second measure contains the lyrics "ou..." and features a triplet of eighth notes. The third measure contains the lyrics "pe poid soi pe pe pe" and features a triplet of eighth notes. The score includes dynamic markings: *p* (piano), *mf* (mezzo-forte), *ppp* (pianissimo), *mp* (mezzo-piano), and *mf* (mezzo-forte). The score also includes a crescendo and a decrescendo marking.

pour quoi

poi ss oi je
c'est

pre ciii
pre sss pi ter

rrra ll

len ti ren

Tous les musiciens jouent.

H06

all samps off

h06-01

H06

290

percu I

parlé
ppp
poi ss oi
p
je
mp
pre ciii
p
len ti ren

mp
ppp
mp
p

Jeu ordinaire
mp
ppp
mp
ppp
mp
pp
mf
p

Ped.

Ped.

Jeu ordinaire
f
Pour quoi
c'est
pre sss pi ter
rrra ll
p

f
mp
f
p
mf

* Tapez les gembes
avec les deux mains

percu I

298

perc I

ppp
sser

pp
or

p *p* *mp* *pp* *p* *ppp* *p*

acc

p *ppp* *mf* *ppp* *mf* *p* *pp*

Vois

for *cer*

mp *ppp* *p*

perc II

mp

302

percu I

acc

percu II

pour quoi

oi sss oi

c'est

ter

H₀₈

all samples off

h08-voix-303

h08-souffle-305

h08-01

H₀₈

Ped.

Pour quoi

c'est

mf

ppp

f

p

mp

pp

mf

pp

f

p

mf

p

mf

ppp

f

p

ch

a che val ressss

maïs pour

poi moi

quoi

ZONE IV

ZONE II

ZONE III

ZONE I

Acc. Percu. I

PUBLIC

H09

h09-01

307

mp

ch

Allez petit à petit vers la zone I

percu I

f

p

poi

moi

acc

f

p

ff

Ped.

percu II

à che val resss

* Sur les genbes.

maïs pour

quoi

fp

ff

JPS127001

oi pe i re len te ja rra be ha ra ge

I₀₂

I₀₂
315

percu I

acc

percu II

p *mf* *pp* *mf* *ppp* *mf* *ppp*

oi *p* *i* *re len te* *ja rra be ha* *ra ge*

* Faites le trémolo avec le mouvement du doigt entre les lèvres

* Aspirer

319

percu I

Grosse caisse

acc

percu II

mf *pp* *f* *ppp*

ba rra ge ya ss rev rev ss ya ver con tre ver sailles

* Tapez du poing sur votre poitrine de manière à affecter votre voix.

con tre cho pin théo lo qui jo lo è tte

I₀₃

I₀₃
323

percu I

Marimba

acc

percu II

mf *pp* *mp* *mf* *mp* *mf*

pp *mf* *p* *pp* *mf*

f pp *mf* *p* *mf*

mp con tre con tre cho pin théo lo qui jo lo è tte

gi que con tre ch... e u so be mo comme bossu bossuet

I₀₄

I₀₄

327

percu I

acc

percu II

gi que con tre ch... e u so be mo comme bossu bossuet

tte jo lo qui théo

u

I₀₅

I₀₅

331

percu I

acc

percu II

mp

f

mp

pp

mf

f

p

p

f

p

p

mf

pp

mf

p

u

mf

p

335

percu I

percu II

acc

I06

I05-01

i00-00-00

I06

$\text{♩} = 92$

Vib

mp

f

mf

fp

mf

p

f

mf

f

mp

f

u

Ped.

B.A.

Mi

Mi 7

Le percussionniste II se dirige vers la zone III.

340

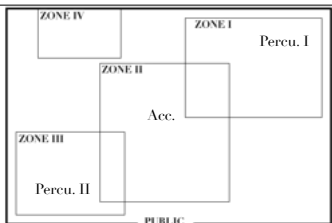
percu I

Cymbale crash

acc

percu II

Allez vers la zone III


$$\mathbf{J}_{01}$$

j01-01

$$\mathbf{J}_{01}$$

345

percu I

acc

mp *pp* *mf* *pp* *mp* *pp* *f* *pp* *mf* *mf*

ppp *mf* *ppp* *mf* *ppp* *mf*

* Etouffez brusquement

Ped.

ZONE III

percu II

Cymbale crash

ppp *mf* *ppp* *mf* *ppp* *mf*

* Etouffez brusquement

350

percu I

acc

percu II

J₀₂

J₀₂

The musical score is divided into two systems. The first system (measures 1-4) is in 9/16 time, and the second system (measures 5-8) is in 12/16 time. Percussion I and II play rhythmic patterns with accents and dynamic markings. The Accordion plays complex chords and melodic lines with various articulations and dynamics.

Measure 1 (9/16): Percu I: pp (quarter note), f (quarter note). Percu II: pp (quarter note), f (quarter note). Acc: $> p$ (quarter note), f (quarter note), pp (quarter note), f (quarter note), p (quarter note), mf (quarter note).

Measure 2 (9/16): Percu I: pp (quarter note), f (quarter note). Percu II: pp (quarter note), f (quarter note). Acc: pp (quarter note), f (quarter note), p (quarter note), mf (quarter note).

Measure 3 (12/16): Percu I: pp (quarter note), f (quarter note). Percu II: ppp (quarter note), mf (quarter note). Acc: pp (quarter note), f (quarter note), p (quarter note), mf (quarter note).

Measure 4 (12/16): Percu I: pp (quarter note), f (quarter note). Percu II: ppp (quarter note), mf (quarter note). Acc: pp (quarter note), f (quarter note), p (quarter note), mf (quarter note).

354

perc I

perc II

acc

J₀₃

J₀₃

perc I

perc II

acc

J₀₃

J₀₃

[illegible]

Avec le son de conga, tenant la cymbale tournante à la main et d'une démarche lente, mettez-vous à genoux près du perc. II.

J04

j00-00-00

j04-01

J04

363

percu I

Bongo
Conga
Tom

acc

Ped.

percu II

Bongo
Conga
Tom

367

percu I

acc

percu II

The musical score is organized into three systems. The first system, measures 367-369, is for Percussion I (percu I) and consists of three measures in 9/16, 12/16, and 6/16 time signatures. It begins with a piano (*p*) dynamic and a crescendo, followed by a mezzo-forte (*mf*) section. The second system, measures 370-372, is for the Accordion (acc) and consists of three measures in 9/16, 12/16, and 6/16 time signatures. It features a complex melodic line with various dynamics including *p*, *f*, *mp*, and *ff*. The third system, measures 373-375, is for Percussion II (percu II) and consists of three measures in 9/16, 12/16, and 6/16 time signatures, ending with a fortissimo (*ff*) dynamic. The score includes various musical notations such as notes, rests, beams, and dynamic markings.

The musical score is divided into three systems, each with a key signature of one sharp (F#) and a time signature of 3/2. The first system includes staves for Percussion I, Percussion II, and Accordion. The second system includes staves for Percussion I, Percussion II, and Accordion. The third system includes staves for Percussion I, Percussion II, and Accordion. The score features various musical notations including notes, rests, and dynamic markings.

System 1:

- Percu I:** Starts with a rest for 3/2 measures, followed by a 3/2 + 3/2 measure, then a 3/2 measure. The notation includes a double bar line, a key signature change to one sharp, and a time signature change to 3/2. The piece ends with a double bar line and a key signature change to one sharp.
- Percu II:** Starts with a rest for 3/2 measures, followed by a 3/2 + 3/2 measure, then a 3/2 measure. The notation includes a double bar line, a key signature change to one sharp, and a time signature change to 3/2. The piece ends with a double bar line and a key signature change to one sharp.
- acc:** Starts with a rest for 3/2 measures, followed by a 3/2 + 3/2 measure, then a 3/2 measure. The notation includes a double bar line, a key signature change to one sharp, and a time signature change to 3/2. The piece ends with a double bar line and a key signature change to one sharp.

System 2:

- Percu I:** Starts with a rest for 3/2 measures, followed by a 3/2 + 3/2 measure, then a 3/2 measure. The notation includes a double bar line, a key signature change to one sharp, and a time signature change to 3/2. The piece ends with a double bar line and a key signature change to one sharp.
- Percu II:** Starts with a rest for 3/2 measures, followed by a 3/2 + 3/2 measure, then a 3/2 measure. The notation includes a double bar line, a key signature change to one sharp, and a time signature change to 3/2. The piece ends with a double bar line and a key signature change to one sharp.
- acc:** Starts with a rest for 3/2 measures, followed by a 3/2 + 3/2 measure, then a 3/2 measure. The notation includes a double bar line, a key signature change to one sharp, and a time signature change to 3/2. The piece ends with a double bar line and a key signature change to one sharp.

System 3:

- Percu I:** Starts with a rest for 3/2 measures, followed by a 3/2 + 3/2 measure, then a 3/2 measure. The notation includes a double bar line, a key signature change to one sharp, and a time signature change to 3/2. The piece ends with a double bar line and a key signature change to one sharp.
- Percu II:** Starts with a rest for 3/2 measures, followed by a 3/2 + 3/2 measure, then a 3/2 measure. The notation includes a double bar line, a key signature change to one sharp, and a time signature change to 3/2. The piece ends with a double bar line and a key signature change to one sharp.
- acc:** Starts with a rest for 3/2 measures, followed by a 3/2 + 3/2 measure, then a 3/2 measure. The notation includes a double bar line, a key signature change to one sharp, and a time signature change to 3/2. The piece ends with a double bar line and a key signature change to one sharp.

379

percu I
Marimba

percu II

acc

The musical score is divided into three staves. The top staff is for Marimba I, the middle for Marimba II, and the bottom for Accordion. The key signature has one sharp (F#) and the time signature is 2/4. The Marimba I part begins with a triplet of eighth notes, followed by a septuplet of eighth notes, and then a nonuplet of eighth notes. The Marimba II part features a similar pattern of triplets, septuplets, and nonuplets. The Accordion part provides a harmonic accompaniment with chords and single notes. Dynamics are indicated by *p*, *mf*, *ppp*, *fp*, *f*, *pp*, and *ff*. The score includes various musical notations such as slurs, ties, and articulation marks.

Violins I

Violins II

Violas

Cellos/Double Basses

Flutes

Oboes

Clarinets

Bassoons

Trumpets

Trombones

Tuba/Euphonium

Percussion I

acc

Percussion II

Piano

Measures: 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391

Key Signature: One sharp (F#)

Time Signature: 3/2 + 3/2

Dynamics: *ff*, *p*, *ppp*

percu I

391

percu II

acc

J09

J09

j00-00-00

mf 6 7 p

9

f pp < ff > p

10

3

p

mf

pp < f > pp

ff

pp

Levez-vous et rapprochez au percussionniste II qui frappera l'instrument à la fin du jeu du percussionniste I.

J₁₀

J₁₀

398

percu I

Musical notation for Percussion I (percu I) in bass clef. The notation includes various rhythmic patterns, including sixteenth and thirty-second notes, and rests. Dynamic markings include *mf*, *p*, *f*, *pp*, *ff*, and *f*. There are also slurs and accents. The notation is divided into measures with time signatures 3/8, 3/8, 2/4, 3/8, 3/8, 3/2, and 3/2.

acc

Musical notation for Accordion (acc) in treble clef. The notation includes rests and some notes. The notation is divided into measures with time signatures 3/8, 3/8, 2/4, 3/8, 3/8, 3/2, and 3/2.

percu II

Musical notation for Percussion II (percu II) in common time (C). The notation includes various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and rests. Dynamic markings include *mf*, *p*, *ff*, and *p*. There are also slurs and accents. The notation is divided into measures with time signatures 3/8, 3/8, 2/4, 3/8, 3/8, 3/2, and 3/2.

Pendant le tremolo du percussionniste I,
alors que le percussionniste I vient vers
vous prenez la cymbale tournante,
mettez-la dans la zone II
et restez à côté de l'instrument.



404

percu I

Musical notation for Percussion I. The staff shows a sequence of notes and rests across measures 404 to 408. The notation includes dynamic markings (*p*, *mf*, *p*, *f*, *pp*, *ff*, *p*, *f*) and articulation marks (accents, slurs). The time signature changes from 6/8 to 2/4 to 4/4. The bottom staff shows a simplified rhythmic pattern with rests and notes.

acc

Musical notation for Accordion. The staff shows a sequence of notes and rests across measures 404 to 408. The notation includes a final measure with a note and a rest.

percu II

Musical notation for Percussion II. The staff shows a sequence of notes and rests across measures 404 to 408. The notation includes dynamic markings (*f*, *p*, *f*, *p*) and articulation marks (accents, slurs). The time signature changes from 6/8 to 2/4 to 4/4. The bottom staff shows a simplified rhythmic pattern with rests and notes.

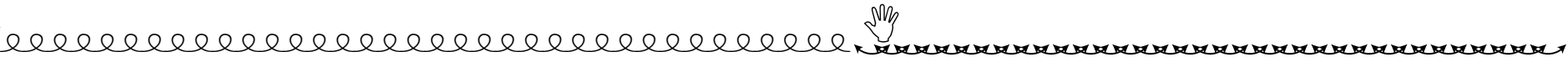


Allez vers la zone II pour
jouer la cymbale tournante.

K) Silence doit prendre place

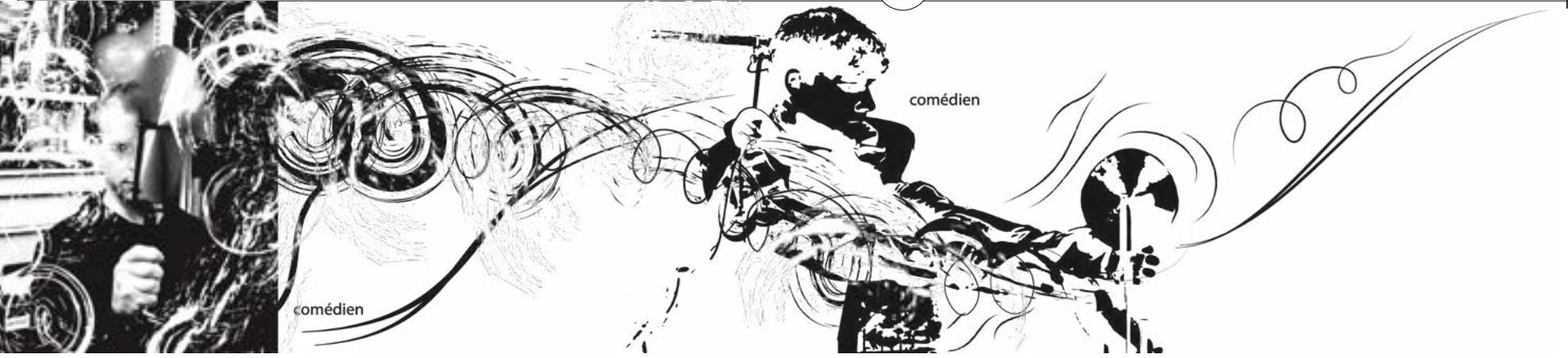
Alors que la cymbale tourne rapprochez au pied qui se trouve dans la zone II et mettez la sur le pied. Une fois l'instrument s'arrete de tourner modulez le son avec le mouvement des mains. Les capteurs sont actifs. Si la cymbale ne s'arrete pas dans le sens perpendiculaire au public tournez la discrètement de manière à ce que la diffusion du son soit latérale. Ensuite éloignez vous de l'instrument et commencez à lire votre texte. Les capteurs sont toujours actifs jusqu'à la prochaine section. Intéragissez avec le son électronique. Les capteurs modulent un son contiú électronique (une sorte d'extention du son de la cymbale tournante).

La cymbale
tournante :



K01

K02



k-00-00-00
Synthèse additive (comédien) →

k01-01

K01

409

K02

percu I

Grosse caisse

fff

acc

fff

Ped.

percu II



Allez vers la zone III.

Cymbale tournante

fff

Dans ma musique, il y a beaucoup de silence. Il y a surtout du silence. Il y a du silence avant tout qui doit prendre place. Le silence est ma voix, mon ombre, ma clef... signe sans m'épuiser, qui puise en moi. Il s'étend, il s'étale, il me boit, il me consomme. Ma grande sangsue se couche en moi. Quand rien ne vient, il vient toujours du temps, du temps sans haut ni bas, du temps, sur moi, avec moi, en moi, par moi, passant ses attends. Le temps. Le temps. Je m'ausculte avec le Temps. Je me tâte. Je me frappe avec le Temps. Je me séduis, je m'irrite... Je me trame, Je me soulève, Je me transporte, Je me frappe avec le temps.

---Lisez le texte d'un ton calme et très lent. Prenez votre temps. Accompagnez-vous vous-même avec le mouvement de la main produisant des sons électroniques.



: Agit sur la hauteur du son



: Agir sur l'intensité du son. La main vers le bas = aucun son

K03



k-00-00-00
(Synthèse additive (comédien)) →

k03-01

K03

410

percu I

Je me frappe avec le temps.

Je me frappe avec le temps.

acc

pp possible

Ped.

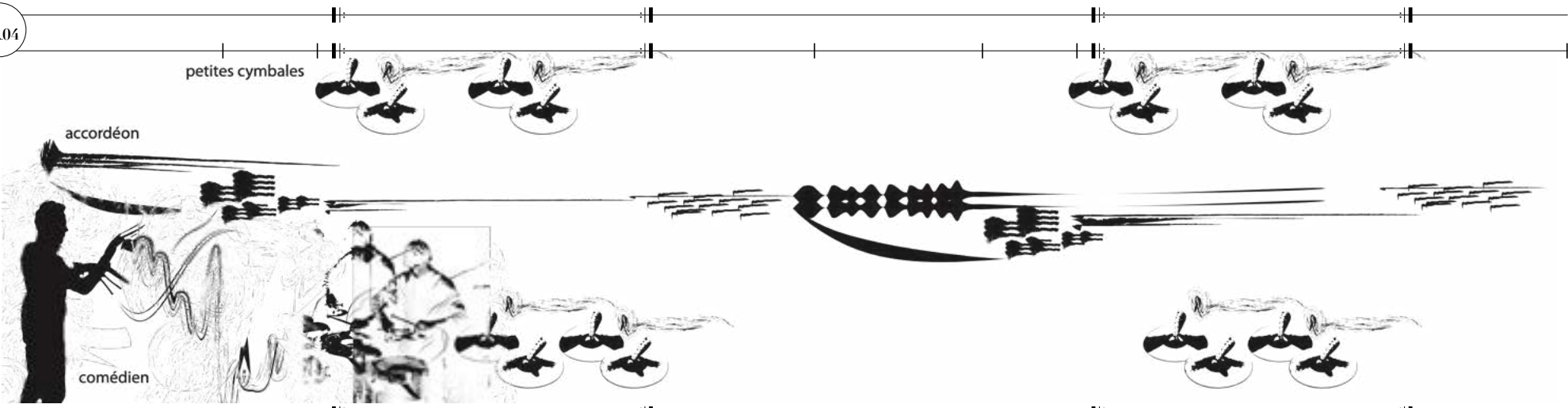
* Intéragissez avec les geste du comédien mais restez moins présent que lui.

percu II

Je me frappe avec le temps.

Accompagnez les musiciens avec vos gestes. K05 peut être répété autant de fois qu'il est nécessaire.

K04



k-00-00-00
(Synthèse additive (comédien)) →
Changement de paramètres

k04-01

K04

♩ = 66

411

percu I

Crotales

Conga

Musical notation for Percussion I, featuring Crotales and Conga. The notation includes a treble clef for Crotales and a bass clef for Conga, with various rhythmic patterns and dynamics (mp, f, pp) indicated.

acc

Musical notation for Accordion (acc), featuring a treble and bass clef. The notation includes various chords (Fa # dim 7, Mi min, Mi 7) and dynamics (f, pp). A "Ped." (Pedal) symbol is present below the bass line.

percu II

ZONE III

Crotales

Conga

Musical notation for Percussion II, featuring Crotales and Conga. The notation includes a treble clef for Crotales and a bass clef for Conga, with various rhythmic patterns and dynamics (mp) indicated.

Le mal...

Terminez petit à petit cette section et préparer-vous pour la section suivante.

K05

k-00-00-00
(Synthèse additive (comédien)) →
Changement de paramètres

k05-01

K05
419

percu I

acc

percu II

Le mal...

k-00-00-00
Synthèse additive (comédien) off

k05-02

Le mal...

Le mal...

Ped.

Le mal...

The musical score is divided into four systems. The first system shows a vocal line with a head icon and a left-pointing arrow, and a piano line with a head icon and a right-pointing arrow. The second system features a piano line with a head icon and a right-pointing arrow, and a percussion line. The third system shows a piano line with a head icon and a right-pointing arrow, and a percussion line. The fourth system shows a piano line with a head icon and a right-pointing arrow, and a percussion line. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings like *f*, *mp*, and *pp*. It also includes text annotations like "Synthèse additive (comédien)" and "Synthèse additive (comédien) off".

L) Contre

Pourquoi faut-il aussi que je compose?...

- Silence ! Lors que vous terminez la question aucun instrument ne doit jouer. "…je compose ?" doit être prononcé avant que les instrumentiste ont arrêté de jouer.



Les interprètes façonnent les gestes selon le contour des gestes vocaux que vous prononcez en disant le texte. Ils répètent chaque motifs ou chaque geste librement, cependant certaines syllabes et mots indiqués dans la partition doivent être synchronisés avec eux. Dans l'interprétation de cette section c'est l'énergie du texte qui menent le discours. Le niveau de présence (entre 0 et 4) de chaque interprète est indiqué dans la partition. Seulement vous et le percussionniste II êtes devant la scène. Il joue des instruments virtuels. Le son des instruments sont sec, peu reverberant, souvent saccadés.

L01

1-00-00-00

101-01

$$\mathbf{L}_{01}$$

423

Le mal...

...c'est...

Pourquoi faut-il que je compose ?

percu I

Guero / Triana
Woodblocks

1

 laissez vibrer

2

Cabasa

Cabasa

---La notation de cette section propose des schémas graphiques qui représentent des gestes de manière abstraite. L'interprète façonne vos gestes selon le contour des gestes vocaux du comédien.
 ---Le nombre de répétition de chaque motifs ou chaque geste est libre. Il est cependant important de se synchroniser avec certaines syllabes et mots qui sont indiqués dans la partition.
 Par ailleurs il ne faut couvrir la voix. S'il faut espacez vos gestes selon le débit de parole du comédien.
 Les interprètes et le comédien doivent suivre l'énergie du discours et être en interaction avec l'un et l'autre. Les niveaux 0 à 4 représente votre présence (son et geste).

Le mal...



Pourquoi faut-il que je compose ?

acc

le clés en glissando

Ped.

---La notation de cette section propose des schémas graphiques qui représentent des gestes de manière abstraite. L'interprète façonnez vos gestes selon le contour des gestes vocaux du comédien.

---Le nombre de répétition de chaque motifs ou chaque geste est libre. Il est cependant important de se synchroniser avec certaines syllabes et mots qui sont indiqués dans la partition.

Par ailleurs il ne faut couvrir la voix. S'il faut espacez vos gestes selon le débit de parole du comédien.

Les interprètes et le comédien doivent suivre l'énergie du discours et être en interaction avec l'un et l'autre. Les niveaux 0 à 4 représente votre présence (son et geste).

percu II

Pourquoi faut-il que je compose ?

O

Main droite	-
-------------	---

Main gauche -

0 ---La notation de cette section propose des schémas graphiques qui représentent des gestes de manière abstraite. L'interprète façonnez vos gestes selon le contour des gestes vocaux du comédien.
 ---Le nombre de répétition de chaque motifs ou chaque geste est libre. Il est cependant important de se synchroniser avec certaines syllabes et mots qui sont indiqués dans la partition.
 Par ailleurs il ne faut couvrir la voix. S'il faut espacez vos gestes selon le débit de parole du comédien.
 Les interprètes et le comédien doivent suivre l'énergie du discours et être en interaction avec l'un et l'autre. Les niveaux 0 à 4 représente votre présence (son et geste).

*Niveau de présence

**Pour crever mon plafond surtout.
Pour briser l'étau peut-être,
pour me noyer, pour me noyer,**

•Les instrumentistes commencent à jouer avec vous. •Suspens !
• Niveau de présence 2.

**me noyer sans m'étouffer
me noyer mes piques,
mes distances, mon inaccessible.
Pour noyer le mal**

•Les instrumentistes commencent à jouer avec vous. •Suspens !

L02

1-00-00-00

l02-01

L03

1-00-00-00

l02-02

L03

1-00-00-00

l03-01

L02
425

Pour crever mon...

...Pour me noyer, pour me noyer.

L03

me noyer sans...

...Pour noyer le mal.

percu I

---Commencez à jouer dès que le comédien prononce sa phrase.

Pour crever mon...

...Pour me noyer, pour me noyer.

me noyer sans...

...Pour noyer le mal.

acc

---Commencez à jouer dès que le comédien prononce sa phrase.

Pour crever mon...

...Pour me noyer, pour me noyer.

me noyer sans...

...Pour noyer le mal.

percu II

le mal et les angles des choses, et.. l'impératif des choses, et.. le poids et l'encombrement des choses,
et.. le dur et le calleux des choses, et.. presque tout des choses,

• Sans les instruments.
• Les interprètes commencent avec vous.
• Niveau de présence 3.

1-00-00-00
Synthèse concaténative (percussioniste II) →

103-02

429

percu I

...les angles des choses, et.. l'imperatif des choses...

...presque toutes les choses...

(0)

2

acc

...les angles des choses, et.. l'imperatif des choses...

...presque toutes les choses...

(0)

2

Ped.

percu II

...les angles des choses, et.. l'imperatif des choses...

...presque toutes les choses...

0

1

2

---Les geste de choc des mains lance des bribe de son et de voix enregistrés.
La main gauche vers le côté gauche et vice versa.
---Déclenchez-les en inetragissant avec le comédien.
---Ecoutez-le bien pour faire des gestes pertinents.

[illegible]

**et.. beaucoup, beaucoup de tout
et.. de moi aussi**

•Niveau de présence 2

beaucoup, beaucoup..., beaucoup
... pour que passe enfin mon torrent d'anges.

Pourquoi je joue du tam-tam...

Synthèse concaténative (percussioniste II) →

Changement de réservoir

I04-02

435

et.. beaucoup...

...moi aussi beaucoup, beaucoup...

Pourquoi je joue du tam-tam...

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

2

3

... maintenant ?

Pour mon barrage
Pour forcer vos barrages

Pour m'ausculter
Pour me tâter le pouls

Pour me précipiter
Pour me ralentir
Pour rester à cheval

•Suspens !

•Les interprètes commencent avec vous.
•Niveau de présence 3.

L05

Synthèse concaténative (percussioniste II) → Changement de réservoir

l05-01

438

maintenant ?

Pour mon barage...

Pour m'ausculter...

Pour me précipiter...

0

3

2

percu I

maintenant ?

Pour mon barage...

Pour m'ausculter...

Pour me précipiter...

0

3

2

acc

maintenant ?

Pour mon barage...

Pour m'ausculter...

Pour me précipiter...

0

2

3

percu II

Ped.

	Contre Versailles Contre Chopin Contre l'Alexandrin	Contre Rome, Contre Rome Contre le juridique Contre le théologique	Contre Rome Contre Bossuet Contre l'analyse	Pour casser Pour contrer Pour contrecarrer
•Niveau de présence 3				>
Synthèse concaténative (percussioniste II) → Changement de réservoir				Changement de réservoir
105-02				105-03
442	Contre Versailles...	Contre Rome...	Contre Rome...	△ Pour casser...
percu I				
acc	Contre Versailles...	Contre Rome...	Contre Rome...	Pour casser...
	Ped.			Ped.
percu II	Contre Versailles...	Contre Rome...	Contre Rome...	Pour casser...

**Pour pilonner,
accélérer**

**Pour précipiter,
jeter à bas**

Pour quitter le chantier

Pour dévaler

Pour dévaler

Pour dévaler

Contre la harpe

Contre les soeurs de la harpe

Contre les draperies

(Niveau de présence)
> 4.

L06

Synthèse concaténative (percussioniste II) →

Changement de réservoir

Changement de réservoir

I06-01

I06-02

L06

446 *Pour pilonner...*

Pour dévaler...

Contre la harpe...

percu I

Pour pilonner...

Pour dévaler...

Contre la harpe...

acc

Ped.

Ped.

Pour pilonner...

Pour dévaler...

Contre la harpe...

percu II

4

Pour dévaler
 Pour dévaler
 Pour dévaler
 Pour dévaler
 Contre le Nombre...
 Contre le Nombre

Le percussionniste II improvise et prolonge votre phrase inachevée. Reprenez la phrase à la fin de son improvisation et terminez-la cette fois.

L₀₇ = 10-15"

Changement de réservoir

I06-03 I07-01

L₀₇ = 10-15"

Pour dévaler... Contre nombre...

perc I

4 f

acc

Pour dévaler... Contre nombre...

4 0

Ped. Ped.

perc II

Pour dévaler... Contre nombre...

Improvisez

JPS127001

Restez immobile.

Laissez le percussionniste I faire le geste de glissando plusieurs fois. Voyez avec lui pour commencer à faire varier le son électronique la dernière fois il fait le geste de glissando.

M₀₃

(synthèse additive (comédien)) →
(synthèse concaténative (percussionniste I)) →

M₀₃
457

percu I

Répetez plusieurs fois et faites varier la longueur des mesures, ainsi que la tessiture, le registre et la durée du glissando.

acc

Répetez plusieurs fois et faites varier la longueur des mesures.

percu II

Répetez plusieurs fois et faites varier la longueur des mesures.

Restez immobile.

A la fin de cette partie (M08) tous les protagonistes se réunissent pour figurer dans une statue collective, inspirée par les dessins de Henri Michaux.

Laissez l'accordéoniste faire le geste de glissando (harmonica) plusieurs fois. Voyez avec lui pour commencer à faire varier le son électronique la dernière fois il fait le geste de glissando. Complétez la statue et terminez le spectacle en mettant fin à vos gestes.

M04

M05

(synthèse additive (comédien)) →

(synthèse concaténative (percussioniste I)) →

FIN

Tous les traitements off

M04

461

percu I

Déambulez sur le plateau et allez vers l'avant de la scène pour faire la statue collective.

Répétez plusieurs fois et faites varier la longueur des mesures, ainsi que la tessiture, le registre et la durée du glissando.

Déambulez sur le plateau et allez vers l'avant de la scène pour faire la statue collective.

acc

Répétez plusieurs fois et faites varier la longueur des mesures.

percu II

Déambulez sur le plateau et allez vers l'avant de la scène pour faire la statue collective.

Répétez plusieurs fois et faites varier la longueur des mesures.