

Flo Menezes

S(c)enario

Octobre 2011 / Mars 2012

pour 6 percussionnistes et électronique

Durée: ca. 23'

Commande de l'ensemble français
Les Percussions de Strasbourg
à l'occasion de son 50^{ème} anniversaire en 2012
et de l'**Experimentalstudio des SWR**



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT,
FORSCHUNG UND KUNST



L'origine de S(c)enario

La composition S(c)enario (mot italien pour Scénario, mais aussi faisant référence au mot italien Senario) a été conçue et écrite comme commande de l'ensemble Les Percussions de Strasbourg entre les mois d'octobre 2011 et mars de 2012 pour 6 percussionnistes et électronique (en temps réel et en temps différé), et sa réalisation électroacoustique a été réalisée au Studio PANaroma de Música Eletroacústica de l'Université de l'État de São Paulo (Unesp). La commande a été motivée par l'anniversaire de 50 ans de cet ensemble français en 2012, ce qui a coïncidé avec mes propres 50 ans (complétés au 18 avril 2012). En 2016, à l'occasion de la création mondiale de l'œuvre, la commande a été aussi liée à l'Experimentalstudio des SWR, Freiburg, Allemagne.

Structurée en 6 parties, dénommées *Situations* (comme d'ailleurs dans plusieurs de mes œuvres), l'œuvre se déroule à partir des « scènes » d'une *musique théâtrale* (donc pas comme un théâtre musical), dont l'action des musiciens s'avère être d'une importance tout à fait fondamentale en vue de sa réalisation sonore et dramatique. Comme dans d'autres compositions qui ont précédé S(c)enario, la musique « entoure », pour ainsi dire, l'espace des auditeurs, soit à travers la diffusion électroacoustique (au moins quadriphonie) autour du public, soit par les déplacements des musiciens sur la scène : le début et la fin de l'œuvre occupent tout l'espace du théâtre où elle est jouée ; les musiciens arrivent au début et sortent à la fin par des différents chemins au travers l'espace total du théâtre, et le commencement de la musique doit surprendre les auditeurs, lesquels se voient tout d'un coup entourés par les sons, sans qu'ils s'aperçoivent que l'œuvre était en train de débiter.

L'aspect « théâtral » de S(c)enario se révèle aussi par le « scénario » dans lequel la pièce est jouée sur la scène : il y en a 6 Positions (de A à F), chacune avec un certain nombre d'instruments, mais les 6 percussionnistes bougent pendant la pièce et changent de lieux, en jouant dans des Positions diverses selon la Situation. La Position A est la seule dont les instruments sont soumis à des traitements électroacoustiques en temps réel, et son lieu n'est pas seulement central sur la scène (sur le scénario), mais aussi plus élevé que les autres Positions, comme nous montre bien la Figure 1.

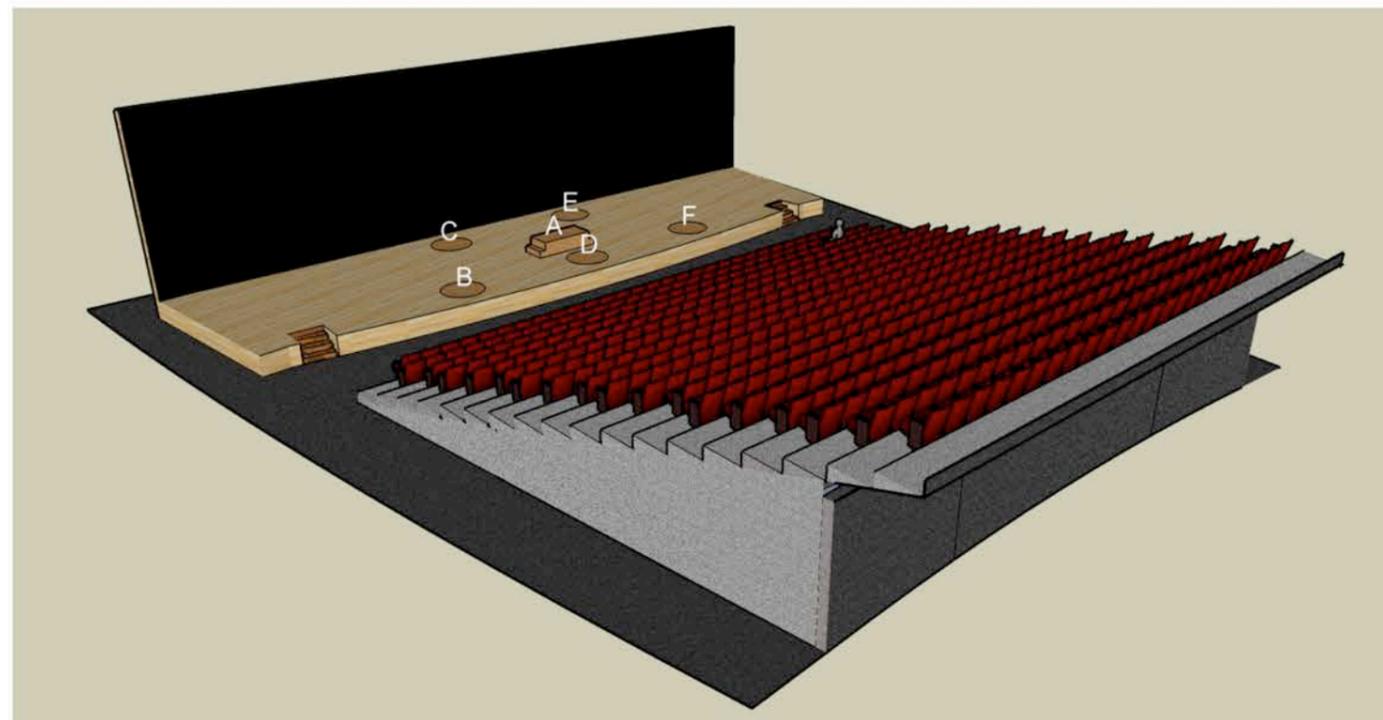


Figure 1 : Disposition des 6 Positions sur la scène.

Conçue aussi comme une espèce d'« auto-cadeau », les Positions de B à F forment un grand M (de Menezes) sur la scène, dont le centre est occupé justement par la Position A. Tout ce « scénario » a évidemment motivé le titre de l'œuvre, mais le choix pour l'italien (donc S(c)enario - /se·nario/ - sans accent sur « e » et avec l'option de l'omission du « c » et l'altération de la prononciation qui en résulte : Senario - /se·nario/) se rapporte aussi au « Numero Senario » de Zarlino, le 6 (le nombre des percussionnistes des Percussions de Strasbourg), dont l'importance est presque mystique pour ce théoricien de la musique. Parmi plusieurs arguments en faveur du « 6 » comme étant le numéro le plus important, Zarlino mentionne, dans son

ouvrage fondamental *Le Istitutioni Harmoniche* (1558), plus précisément dans le Chapitre 14 de la Première Partie, consacré au numéro Senario (« Che dal numero Senario si comprendeno molte cose della natura & dell'arte »), la description de Platon sur l'espace : « Et six, d'après Platon, sont les différents endroits, ou encore positions ; Dessus, Dessous, Devant, Derrière, à Droit, & à Gauche »¹. On voit que cette description a été cruciale pour le choix de la disposition des instruments sur les 6 Positions dans *S(c)enario*. En outre, la Position A – la seule dont les instruments sont soumis aux traitements électroacoustiques en temps réel – se rapporte en quelque sorte à une espèce de lieu sacré, comme dans le cas d'un autel d'une église dans un rituel religieux.

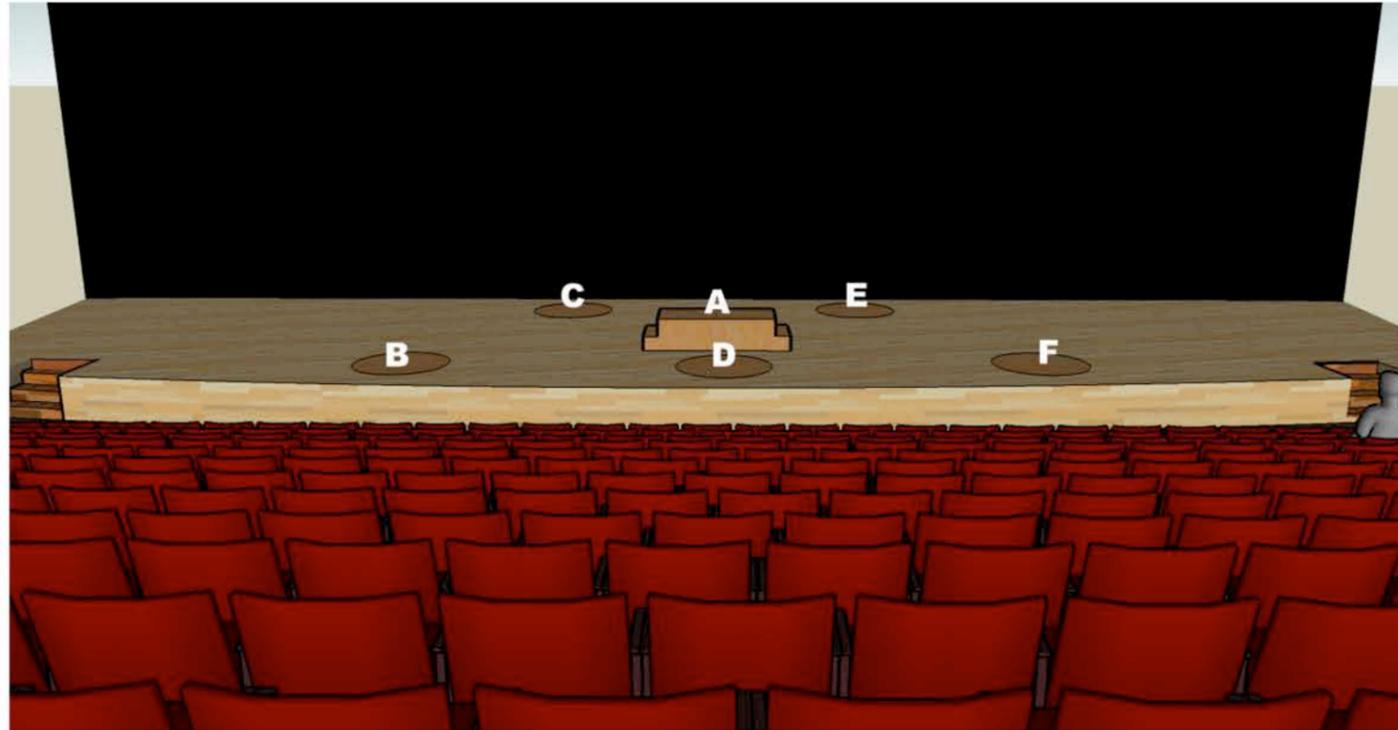


Figure 2 : Autre vue de la disposition des 6 Positions sur la scène.

Déplacements des musiciens

Bien que très élaborée, l'électronique ne prévoit des traitements électroacoustiques en temps réel que pour une seule Position : la Position A. À chaque Situation, un des 6 solistes de l'ensemble occupe cette Position et devient le protagoniste de l'électronique en temps réel, laquelle d'ailleurs consiste non seulement dans les traitements en temps réel des sons des instruments de la Position A, mais aussi dans le déclenchement, toujours en temps réel, de couches de sons pré-composées en studio et aussi de sons de synthèse en temps réel. C'est cette stratégie qui a motivé le plan des déplacements des musiciens sur la scène.

Les critères compositionnels pour les déplacements sont les suivants :

- Seule la Position A reçoit la « visite » d'un percussionniste différent à chacune des 6 Situations ; pour les autres Positions (de B à F), on a affaire parfois à un même percussionniste qui joue dans ce même endroit dans une ou plus d'une Situation ;
- jamais un percussionniste, à partir du moment où il bouge sur la scène et change de lieu (de Position), ne retourne à une même Position où il a déjà été auparavant.

Toute cette structuration des déplacements a pour base le plan suivant, bien démontré par une des pages des esquisses de l'œuvre :

¹ « Et sei, secondo Platone, le differenze delli Siti, overo positioni; Sù, Giù, Avanti, Indietro, Destro, & Sinistro » (Giuseppe ZARLINO. *Le Istitutioni Harmoniche*. A Facsimile of the 1558 Venice Edition. New York : Broude Brothers, 1965, p. 24).

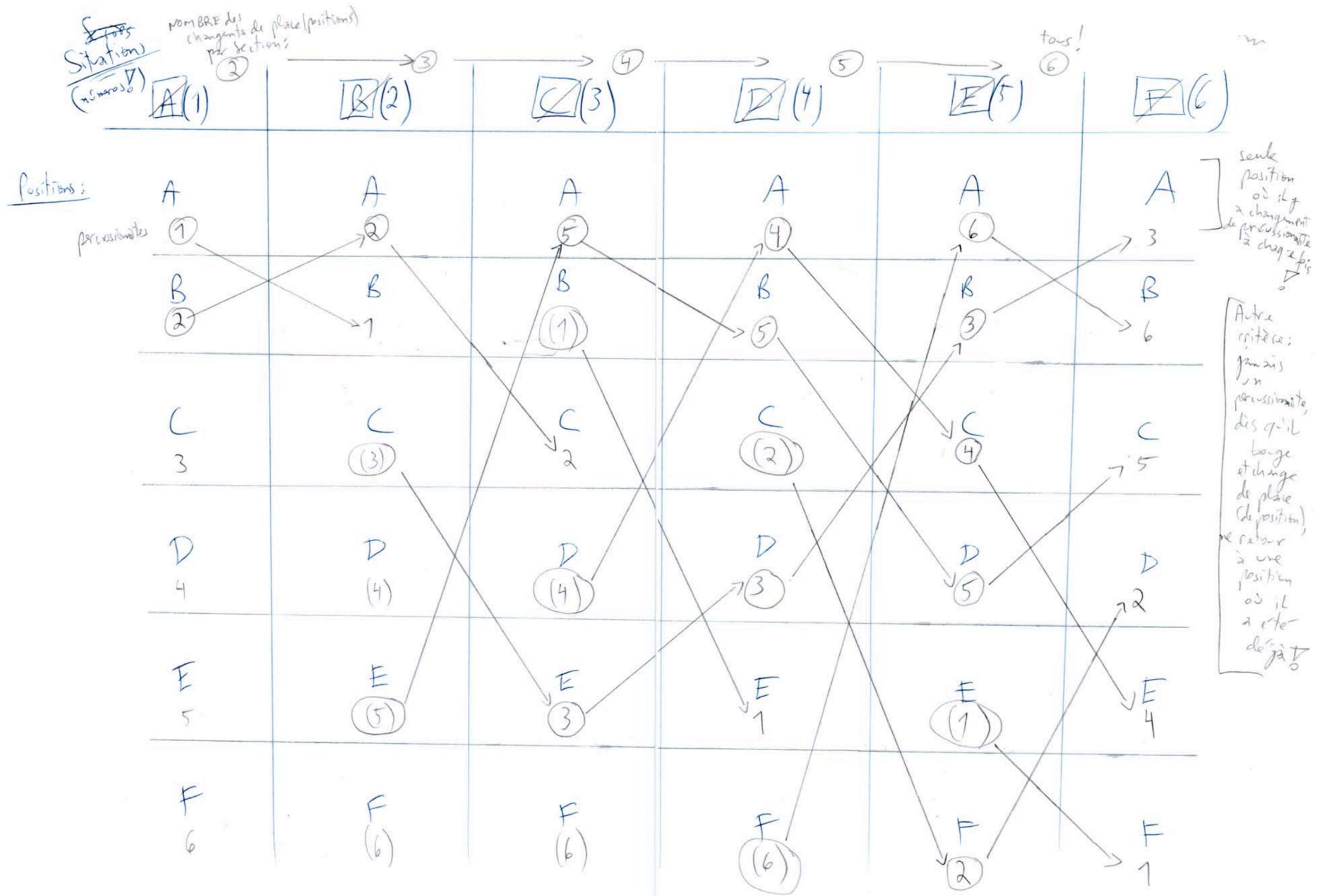


Figure 3 : Esquisse avec la structuration des déplacements des musiciens au cours de l'œuvre.

Matériaux de S(c)enario

Le numéro 6, si important ici – 6 percussionnistes ; 6 Situations ; 6 Positions –, a aussi une propriété assez curieuse : bien qu'il ne fait partie de la série de Fibonacci (employée dans une grande partie des structures des mes pièces), la somme de chacun de ses chiffres résulte dans le numéro 21, lui-même présent dans cette série : $1+2+3+4+5+6=21^2$.

Face à cette constatation, S(c)enario a pour matériau de base une Entité Harmonique Principale construite à partir de la superposition d'intervalles dérivés des proportions des chiffres adjacents de la séquence 1 à 6, donc : 2:3 (Quinte) ; 3:4 (Quarte) ; 4:5 (Tierce majeur) ; 5:6 (Tierce mineure). Le Module Cyclique (MC : technique personnelle que je développe dès les années 1980 et qui constitue, ensemble avec les Projections Proportionnelles, la base de l'écriture surtout instrumentale de presque toutes mes œuvres) a exactement 21 notes³. La note la plus grave de l'Entité est le Ré 1⁴, ce qui a été motivé par un merveilleux Gong de Bali parmi les instruments des Percussions de Strasbourg.

Entité Harmonique

Module cyclique

8 X 3 - 3 = 21 notes

Figure 4 : Entité Harmonique Principale et son Module Cyclique.

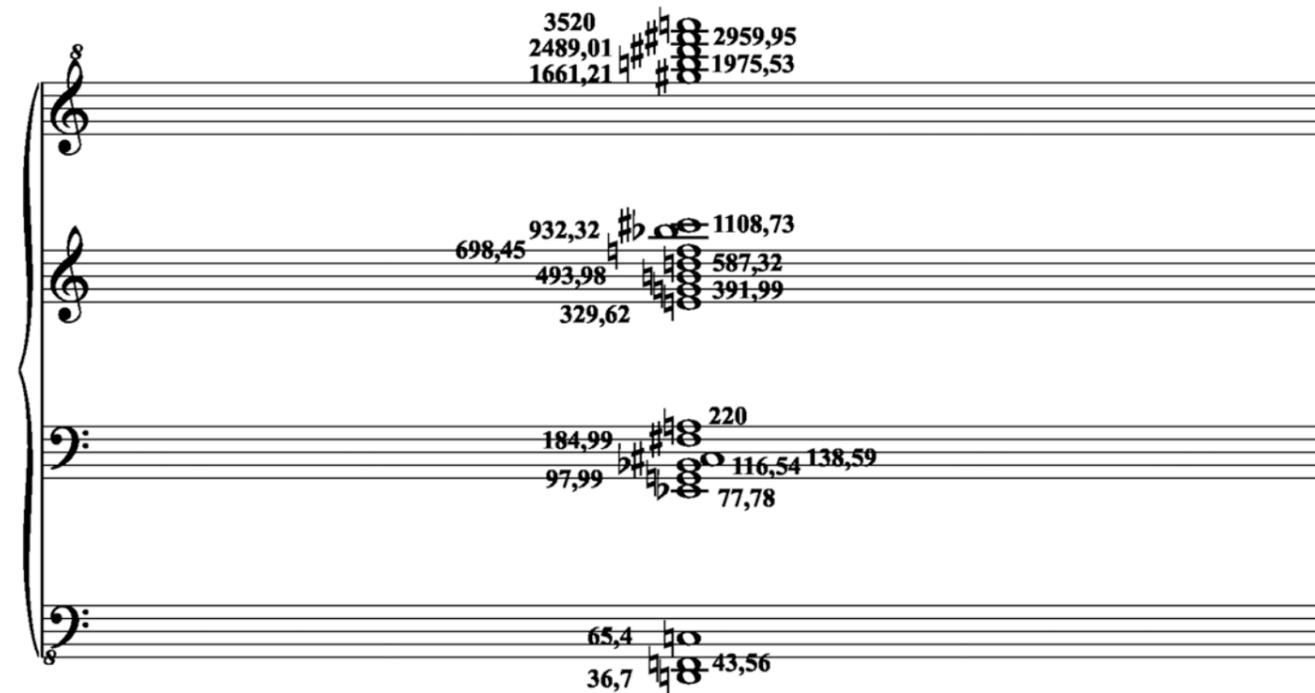
Dans la **Situation 3**, par exemple, laquelle s'utilise de 34 Gongs, on a affaire à un déploiement du MC dans le registre, de l'extrême grave à l'extrême aigu, employé pour les sons de synthèse en temps réel. Mais une grande partie de ces notes (fréquences) est aussi « remplie » par ces Gongs, dont les mouvements d'espace sur la scène, en parcourant la disposition des Gongs par les 6 Positions, ont été soigneusement élaborés.

² D'ailleurs de même que la somme des chiffres jusqu'à 10 résulte aussi dans un autre numéro de la série de Fibonacci : 55.

³ Pour pouvoir atteindre un Module Cyclique de 21 notes – dont la technique ne convient pas d'être expliquée ici en détail –, l'Entité Harmonique Principale doit avoir 8 notes et l'intervalle à l'Octave entre les notes la plus grave et la plus aiguë doit être de Tierce majeure, tout en permettant donc trois *Rétrotranspositions* dans la constitution du MC, avec trois *Notes-pivot*, dont la « formule », selon ma technique, est la suivante : $8 \times 3 - 3 = 21$.

⁴ On considère ici – et aussi dans la partition – le La 440 Hz = La 3.

Déploiement du MC dans le registre, du grave à l'aigu (fréquences en Hz)



utilisé aussi pour les sons de synthèse et en grande partie avec des sons de Gongs

Figure 5 : Déploiement du MC dans le registre.

C'est à partir de ces données que toutes les structures de l'œuvre ont été dérivées. Dans la première page des esquisses, datée de 29 octobre 2011 et reproduite dans la Figure 6 ci-dessous, on voit plusieurs éléments structurels qui vont organiser toute la composition :

- Dérivation des *tempi* pour les **Situations** ;
- élaboration de l'Entité Harmonique ;
- dérivation d'un profil de base pour certaines figures ;
- nombres des mesures par **Situation** (écrits dans cette page des esquisses, en bas de chaque **Situation**, après la composition proprement dite de ces sections) ;
- caractère cyclique de l'univers spectral des sons électroacoustiques pré-composés (**couches-sons** dans la partition) : sons plutôt concrets au début / sons de plus en plus abstraits vers le milieu de la pièce / sons de plus en plus concrets vers la fin ;
- comportement des hauteurs dans l'œuvre : hauteurs plutôt indéfinies au début / hauteurs plutôt définies vers le centre de la pièce, où l'Entité Harmonique et son Déploiement constituent la base de l'écriture / hauteurs indéfinies à sa fin ;
- détermination des instruments métalliques principaux dans la **Position A** pour les traitements électroacoustiques en temps réel.

29/10/2011 "S(c)enario"

$1+2+3+4+5+6 = 21$ (Fibonacci)

- $27 \times 6 = 126 \downarrow$
- $\approx \times 5 = 105 \downarrow$
- $\approx \times 4 = 84 \downarrow$
- $\approx \times 3 = 63 \downarrow$
- $\approx \times 2 = 42 \downarrow$

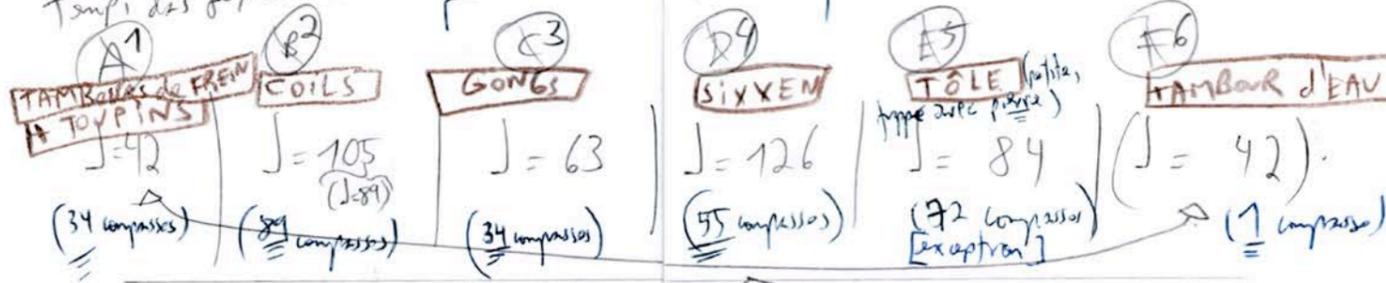
Univers des sons:
CONCRET

ABSTRAIT

CONCRET

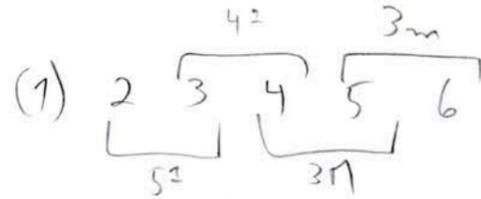
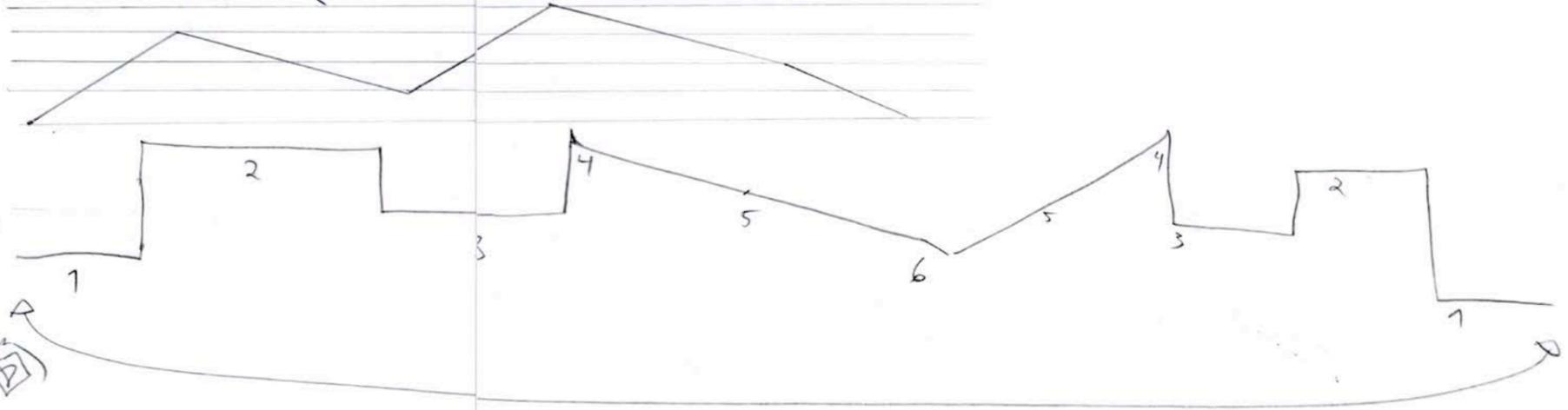
①

Tempi des fessées (circular):
hauteurs plus ou moins
refinées



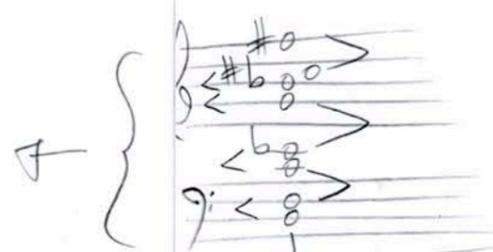
→ instruments métalliques principaux à la position #1 pour les live-electronics

profil circulaire dentado (used as base for the intervals of section)



→ entités harmoniques fait par sous-division des intervalles:

une 5^e
une 4^e
une 3^m
quatre 3^m



Module circulaire
 $8 \times 3 - 3 = 21$ notes

Le grave = motif du jeu Gong de Batu grave de les Percussions de Strasbourg

Figure 6 : Première esquisse de S(c)enario (datée du 29 octobre 2011).

Écriture durative

Les proportions de base de la série numérique de 1 à 6 déterminent aussi plusieurs figures rythmiques irrégulières de l'écriture de l'œuvre, employées dans les **Situations 2** et **5** et dérivées des sommes des chiffres adjacents telles que démontrées ici :

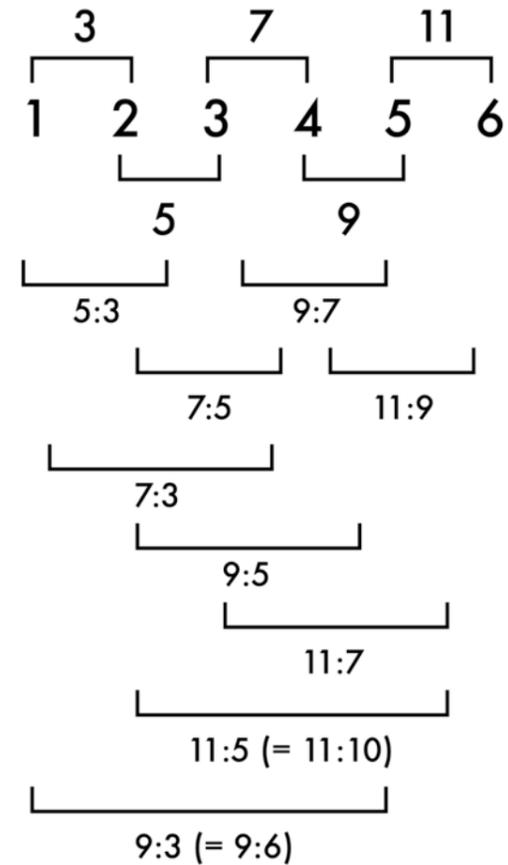


Figure 7 : Figures rythmiques irrégulières dans l'écriture de *S(c)enario*.

Mais la conception *temporelle* de *S(c)enario* se rapporte surtout à ce que je dénomme *écriture durative*, même si on a affaire à l'univers des percussions, très souvent associé à une écriture rythmique du type périodique. Ici, les durées des structures sont planifiées en détail, mais les énergies qui les remplissent sont conçues de façon moins prévisible et sont organisées selon des critères locaux de sonorité et de densité des spectres. Deux exemples des esquisses et de leurs subséquentes transcriptions à une écriture rythmique suffiront pour bien illustrer l'écriture durative telle que je l'ai employée dans *S(c)enario*. Dans le premier cas (Figure 8), il s'agit d'une page de la **Situation 2** ; dans le deuxième cas (Figure 9), d'une page de la **Situation 3**.

Sur l'électronique de l'œuvre

La fonction structurale et esthétique de l'électronique est surtout de *multiplier* l'écriture instrumentale. Au moment de sa réalisation conclusive au mois de mars de 2012, l'électronique de *S(c)enario* a été fait entièrement avec Max/MSP. Son *patch* principal contient toutes les fonctions aussi pour tous les traitements en temps réels que pour les déclenchements des couches sonores quadriphoniques en temps différé, composées auparavant au Studio PANaroma (couches-sons = cs dans la partition). Bien que ces couches-sons soient des structures sonores pré-composées et se déroulent donc en *temps différé*, leurs exécutions sont intégrées dans le *patch* de Max/MSP et se passent donc en temps réel.

De cette façon, *S(c)enario* mélange temps réel et temps différé, c'est-à-dire des traitements en temps réel sur les sons joués *live* par les musiciens et des structures électroacoustiques pré-composées qui sont jouées au cours de la composition et simultanément au jeu instrumental, ce qui est d'ailleurs une des caractéristiques de l'écriture électroacoustique de la plupart de mes œuvres mixtes.

L'électronique en temps réel se base sur plusieurs procédures de traitement spectral : transpositions des hauteurs ; multiplications des sons dans l'espace ; étirement temporel des sons (*time-stretching*) ; *delays* en plusieurs couches, en résultant une espèce de « traitement granulaire » des sons. Au delà de ces traitements, parfois imbriqués les uns avec les autres, la pièce fait usage aussi de synthèse en temps réel (*Situation 3* au début et à la fin, dont les sons se prolongent au cours du début de la *Situation 4*), elle-même soumise à des traitements en temps réel.

Bien que très élaborée, l'électronique en temps réel ne s'applique qu'à *une seule Position* parmi les **6 Positions** de *S(c)enario* : la **Position A**, dont les instruments se situent sur un podium plus élevé. Il faut disposer dans cette **Position A** plusieurs microphones sensibles (électrostatiques) afin de pouvoir bien capter tous les sons – avec toutes leurs nuances dynamiques – de tous les instruments y disposés. Ces plusieurs microphones sont alors envoyés à la table de mixage. Dans la table de mixage, tous ces microphones doivent être adressés à *une seule sortie (output)*, laquelle sera envoyée à *une seule entrée (input)* de l'interface de audio, car le *patch* Max/MSP ne prévoit qu'un seul *input* pour l'arrivée des sons des instruments de la **Position A**. Le niveau de la somme de tous ces microphones doit être soigneusement contrôlé avant l'envoi à l'interface. En outre, on doit éventuellement prévoir (selon la salle) des microphones aussi pour une discrète amplification des autres instruments dans les autres **Positions** ; ces microphones ne doivent pas être envoyés à l'interface, car ils ne servent qu'à une éventuelle amplification de l'ensemble dans la salle. Dans le cas (assez rare) qu'on ne fait usage d'aucune amplification, les instruments de la **Position A** ne doivent, eux non plus, être amplifiés ; mais dans le cas qu'on fait usage de cette amplification générale de tous les instruments de l'ensemble, les instruments de la **Position A**, eux aussi, doivent être adressés dans la table de mixage à cette légère amplification générale (outre que leur envoi exclusif à l'interface). L'amplification générale des instruments doit être discrète, sans que les auditeurs la perçoivent, juste pour donner un certain équilibre acoustique entre les sons instrumentaux et ceux de l'électroacoustique, et elle doit de toute façon respecter l'image spatiale des instruments (par le réglage du panorama stéréophonique à la table de mixage) tels qu'ils sont placés sur la scène. L'amplification ne doit considérer que les haut-parleurs 1 et 2 à fin de construire une image stéréo sur la scène.

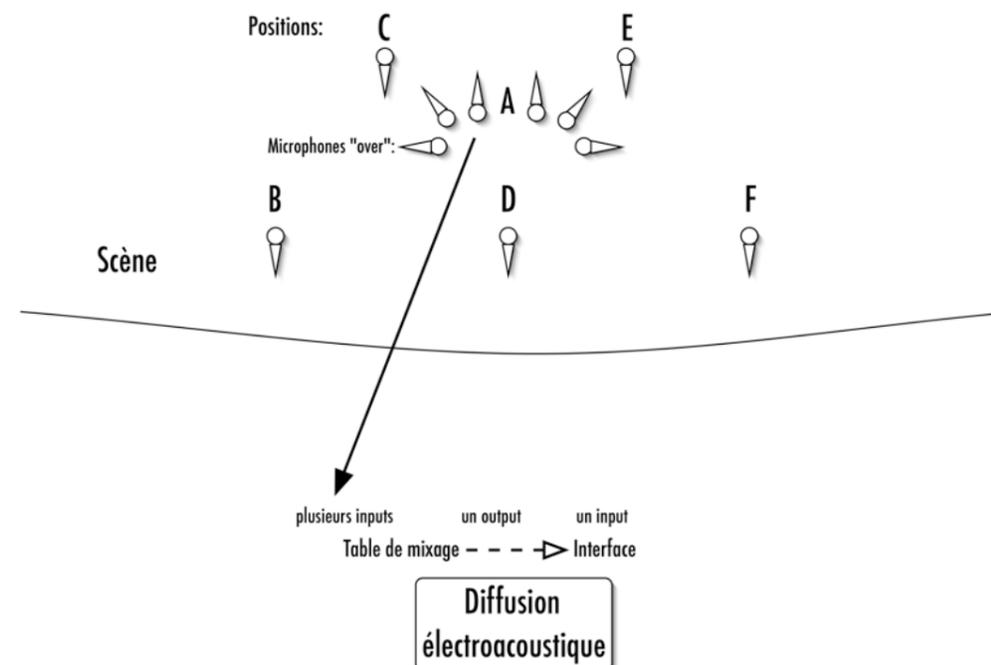


Figure 10 : Schéma des microphones dans l'œuvre.

La diffusion électroacoustique doit se situer au milieu du public, d'où on a affaire à un contrôle optimal de l'équilibre entre les sons des instruments et les sons électroacoustiques. Étant donné que les couches-sons pré-composées sont quadriphoniques, il suffit d'avoir 4 hautparleurs autour du public. Mais dans le cas qu'on peut avoir affaire à un système plus sophistiqué de 8 hautparleurs, il suffit de changer pour « octophony » l'image spatiale dans le *patch* de *S(c)enario*, lequel prévoit soit une diffusion quadriphonique, soit octophonique des sons, et cela même si les sons précomposés sont quadriphoniques. Dans ce dernier cas, le *patch* distribue automatiquement les sons quadriphoniques par le système octophonique de la salle. Il faut, cependant, faire attention à l'ordre des hautparleurs dans les deux systèmes possibles, selon le schéma suivant :

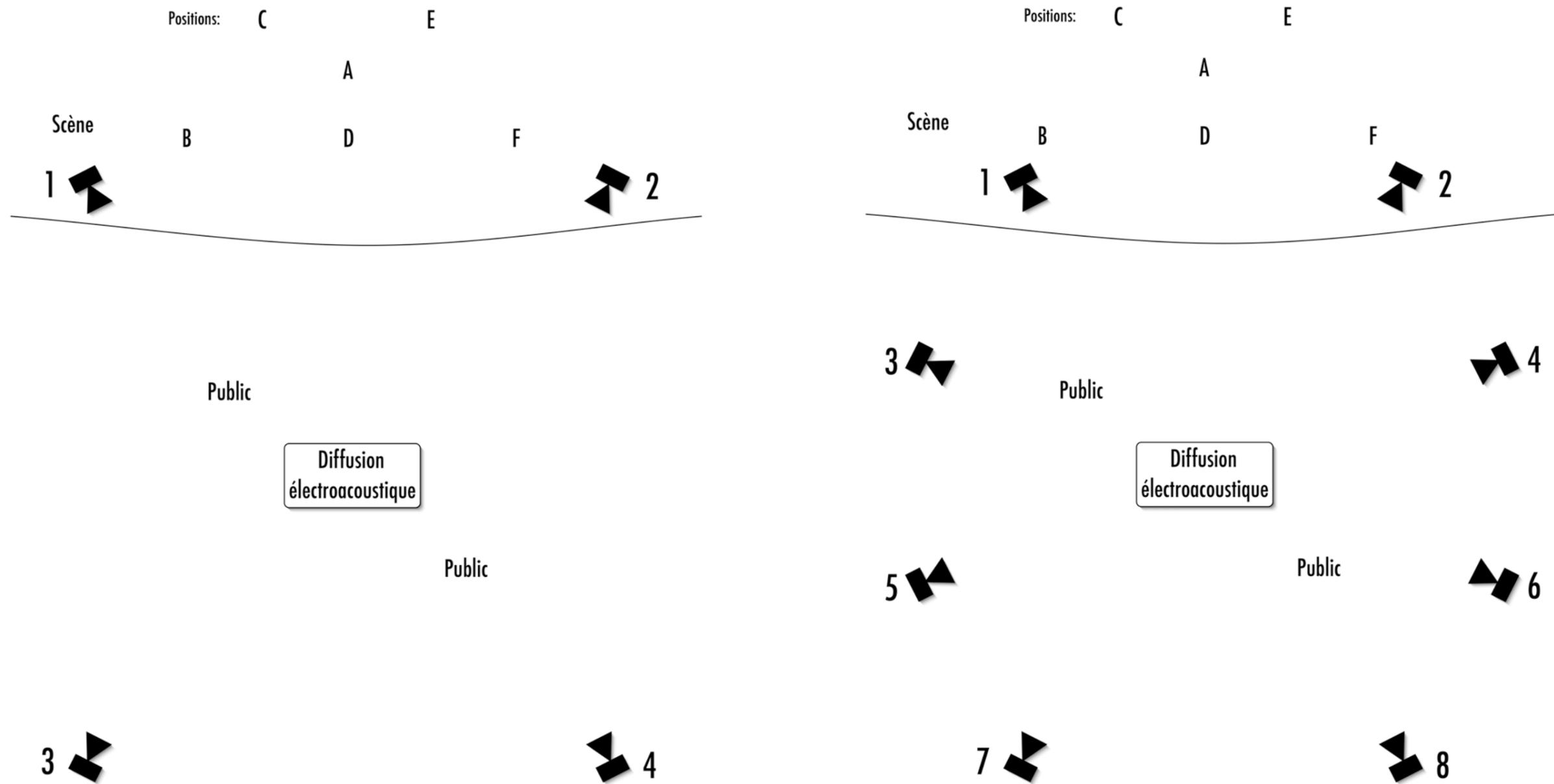


Figure 11 : L'ordre des canaux pour les hautparleurs soit dans la quadriphonie, soit dans un système octophonique.

Comme toujours dans le cas de l'électronique en temps réel, les moyens et même les procédures pour réaliser les traitements et la synthèse en temps réel peuvent être soumis à des *upgrades* des systèmes informatiques et du logiciel utilisé. Pour l'exécution de l'œuvre, il faut donc contacter le Studio PANaroma et/ou le compositeur pour en acquérir le *patch* et tous les matériaux nécessaires pour le concert dans leurs versions les plus actuelles.

Instruments

● Le choix des instruments a été déterminé par les instruments disponibles des Percussions de Strasbourg à la fin de 2011. Étant donné que ces instruments sont parfois assez rares, on peut les adapter et, dans le cas d'extrême nécessité, substituer l'un ou l'autre instrument par des instruments similaires. On peut, aussi dans le cas d'extrême nécessité, substituer l'une ou l'autre hauteur des Gongs ou des instruments résonants avec indication d'une hauteur précise par des hauteurs voisines qui se situent en tout cas dans le même registre. Cependant, la hauteur du grave Gong de Bali (Ré 1, qui a été la motivation de la construction de l'Entité Harmonique Principale) doit être, si possible, préservée, même si l'instrument est substitué par un autre similaire. Voilà la liste générale des tous les instruments utilisés dans *S(c)enario* (où le **La central 440 Hz = La 3**) :

6 manteaux de pluie	1 Timbale grave : Sol 1
6 grands parapluies munis de Chimes divers	5 Tomtoms (du grave à l'aigu ; hauteurs indéterminées)
3 Bâtons de pluie	21 Gongs thaïlandais : Si ♭ 0, Do 1, Ré 1, Mi ♭ 1, Sol 1, Si ♭ 1, Do # 2, Fa 2, Fa # 2, La 2, Do 3, Mi ♭ 3, Mi 3, Sol 3, Si ♭ 3, Si 3, Do # 4, Ré 4, Fa 4, Fa # 4, Si ♭ 4
Rhombe grave	6 Gongs Kwong Wong : Do 3, Mi ♭ 3, Mi 3, Sol 3, Si ♭ 3, Si 3
Cloches Tubes	1 Gong Koulington : Do # 4
10 Tambours de frein : La ♭ 4, La ♭ 4 (haut), La 4, Do 5, Do # 5, Ré 5 (bas), Do # 6, Ré 6, Fa 6, La 6	1 Petit gong chinois : Fa # 4
11 Rins japonais : Fa # 3, Sol 3, Sol # 3, La # 3, Ré # 4, Mi 4, Fa # 4, Sol 4, La 4, Si ♭ 4, Do # 5	4 Gongs philippins : Mi ♭ 2, Fa 2, Sol 2, Si ♭ 2
7 Toupins (grosses Almglocken, du grave à l'aigu ; hauteurs indéfinies)	1 Gong de Bali (grave) : Ré 1
8 Gongs d'opéra chinois : Si 2 descendant, Mi ♭ 3 descendant, Fa 3 descendant, Do 4 montant, Do # 4 montant, Mi ♭ 4 montant, Fa 4 montant, Si ♭ 4 montant	Tam-tam (grand)
13 Triangles divers (hauteurs <i>ad libitum</i>)	3 Sixxens (grave, médium, aigu ; voir le choix précis ci-dessous)
2 Cowbells (grave, aigu)	3 Vibraphones
8 Almglocken (Cloches à vache) : Fa # 2, Mi 3, Sol 3, Si 3, Fa 4, Do # 5, Sol # 5, Si 5	2 Marimbas (1 à 5 Octaves : Do 1–Do 6 ; 1 à 4 ½ Octaves : Fa 1–Do 6)
Bell tree	4 Plaques tôle (1 grosse, 1 moyenne, 2 petites (une d'entre elles frappée avec pierre))
Agogo	9 Cymbales (tailles diverses <i>ad libitum</i>)
3 Spring coils (2 grands, 1 petit)	Tambour d'eau (métallique, aussi connu comme Waterphone)
Crotales (5 hauteurs ; notes écrites sonnont 2 Octaves en dessus) : Sol # 3, Si 3, Ré # 4, Fa # 4, La 4	3 Flexatones
3 Berra-bois (brésiliens ; connus aussi comme Waldteufel en allemand)	3 Maracas
1 Tamborim (brésilien) suspendu	Grelots
2 paires de Bongos suspendus	3 Flûtes à coulisse
11 Roto-toms : Si ♭ 1 (18''), Do # 2 (14''), Fa # 2 (14''), La 2 (12''), Mi 3 (10''), Sol 3 (8''), Si 3 (8''), Ré 4 (8''), Fa 4 (6''), Si ♭ 4 (6''), Do # 5 (6'')	2 Crécelles
13 Boobams : Si 1–Si 2	Guiro (métal)
Grosse caisse (grave)	Afuche cabasa (métal)
1 Tarole piccolo	Chimes shell
1 Tarole (médium)	

● Distribution des instruments par **Position** dans chaque **Situation** :

Avant la **Position A** initiale : tous les musiciens avec manteau de pluie et avec un grand parapluie muni de Chimes divers ; les Percussionnistes 3, 4 et 5 aussi avec Bâton de pluie ; le Percussionniste 4 aussi avec Rhombe grave (déjà à la **Position D**).

Situation 1	
Position A	<p>Cloches Tubes ; 5 Tambours de frein : La ♭ 4, La 4, Do 5, Do # 6, La 6 ; 2 Rins japonais : Ré # 4, Fa # 4 ; 7 Toupins (grosses Almglocken, du grave à l'aigu).</p>
Position B	<p>2 Tambours de frein : La ♭ 4 (haut), Ré 5 (bas) ; 1 Gong d'opéra chinois : Si ♭ 4 montant ; 2 Rins japonais : Fa # 3, Sol 3 ; 3 Triangles divers (hauteurs <i>ad libitum</i>).</p>
Position C	<p>2 Cowbells (grave, aigu) ; 3 Almglocken : Fa # 2, Mi 3, Sol 3 ; 2 Gongs d'opéra chinois : Fa 3 descendant, Fa 4 montant ; 2 Rins japonais : Sol # 3, La # 3 ; 2 Triangles divers (hauteurs <i>ad libitum</i>).</p>
Position D	<p>Rhombe grave ; Bell tree ; 3 Almglocken : Si 3, Fa 4, Do # 5 ; 2 Gongs d'opéra chinois : Mi ♭ 3 descendant, Mi ♭ 4 montant ; 1 Rin japonais : Mi 4 ; 3 Triangles divers (hauteurs <i>ad libitum</i>).</p>
Position E	<p>Agogo ; 2 Almglocken : Sol # 5, Si 5 ; 2 Gongs d'opéra chinois : Si 2 descendant, Do # 4 montant ; 2 Rins japonais : Sol 4, La 4 ; 2 Triangles divers (hauteurs <i>ad libitum</i>).</p>
Position F	<p>3 Tambours de frein : Do # 5, Ré 6, Fa 6 ; 1 Gong d'opéra chinois : Do 4 montant ; 2 Rins japonais : Si ♭ 4, Do # 5 ; 3 Triangles divers (hauteurs <i>ad libitum</i>).</p>

Situation 2	
Position A	<p>2 Spring coils (grand, petit) ; Crotales (5 hauteurs ; notes écrites sonnant 2 Octaves en dessus) : Sol # 3, Si 3, Ré # 4, Fa # 4, La 4 ; 1 Berra-boi (brésilien).</p>
Position B	<p>1 Tamborim (brésilien) suspendu ; Bongos (pair) suspendus ; 3 Roto-toms : Si 3 (8''), Ré 4 (8''), Fa 4 (6'').</p>
Position C	<p>13 Boobams : Si 1-Si 2 ; 2 Roto-toms : Mi 3 (10''), Sol 3 (8'') ; Grosse caisse (grave) ; 1 Berra-boi (brésilien).</p>
Position D	<p>1 Spring coil (grand) ; 1 Tarole piccolo ; 2 Roto-toms : Si ♭ 4 (6''), Do # 5 (6'') ; 1 Timbale grave : Sol 1.</p>
Position E	<p>5 Tomtoms (du grave à l'aigu ; hauteurs indéterminées) ; 3 Roto-toms : Do # 2 (14''), Fa # 2 (14''), La 2 (12'') ; 1 Berra-boi (brésilien).</p>
Position F	<p>1 Tarole (médium) ; Bongos (pair) suspendus ; 1 Roto-tom : Si ♭ 1 (18'').</p>

Situation 3		
Position A	3 Gongs thaïlandais : Ré 1, Fa # 2, Mi 3 ; 1 Gong Kwong Wong : Do 3 ; 1 Gong Koulington : Do # 4 ; 1 Petit gong chinois : Fa # 4.	Gongs de la Position A:
Position B	4 Gongs thaïlandais : Si b 0, Do 1, Si b 1, Fa # 4 ; 1 Gong Kwong Wong : Si b 3.	Gongs de la Position B:
Position C	4 Gongs philippins : Mi b 2, Fa 2, Sol 2, Si b 2 ; 4 Gongs thaïlandais : Do 3, Mi b 3, Ré 4, Fa 4.	Gongs de la Position C:
Position D	Tam-tam (grand) ; 1 Gong de Bali (grave) : Ré 1 ; 3 Gongs thaïlandais : Do # 2, La 2, Sol 3.	Gongs de la Position D:
Position E	4 Gongs thaïlandais : Fa 2, Si b 3, Si 3, Si b 4 ; 1 Gong Kwong Wong : Mi b 3.	Gongs de la Position E:
Position F	3 Gongs thaïlandais : Mi b 1, Sol 1, Do # 4 ; 3 Gongs Kwong Wong : Mi 3, Sol 3, Si 3.	Gongs de la Position F:

Situation 4	
Position A	Cloches tubes ; Sixxen (médium) ; Plaque tôle (grosse).
Position B	Vibraphone ; Sixxen (aigu) ; Plaque tôle (petite).
Position C	Marimba (5 Octaves : Do 1 - Do 6).
Position D	Vibraphone.
Position E	Marimba (4 ½ Octaves : Fa 1 - Do 6).
Position F	Vibraphone ; Sixxen (grave) ; Plaque tôle (moyenne).

Situation 5	
Position A	Plaque tôle (grosse) ; Plaque tôle (petite ; frappée avec pierre) ; Flexatone ; Tambour d'eau (métallique).
Position B	Plaque tôle (petite) ; Maracas ; Grelots ; 3 Cymbales ; Flûte à coulisse.
Position C	Crécelle ; Grosse caisse (grave) ; Guiro (métal) ; Flexatone.
Position D	Afuche cabasa (métal) ; Tam-tam ; 3 Cymbales ; Flûte à coulisse.
Position E	Crécelle ; 5 Tomtoms (du grave à l'aigu ; hauteurs indéterminées) ; Maracas ; Flexatone.
Position F	Plaque tôle (moyenne) ; Maracas ; Chimes shell ; 3 Cymbales ; Flûte à coulisse.

Situation 6	
Position A	Tambour d'eau (métallique = Waterphone).
Position B	3 Cymbales ; Flûte à coulisse.
Position C	1 Almglocken (hauteur <i>ad libitum</i>).
Position D	Tam-tam (grand) ; 1 Almglocken (hauteur <i>ad libitum</i>).
Position E	1 Almglocken (hauteur <i>ad libitum</i>).
Position F	3 Cymbales ; Flûte à coulisse.

● L'ensemble doit disposer tous les instruments, selon leurs **Positions** de A à F, de la manière la plus convenable, tout en cherchant de distancier le plus possible l'une **Position** de l'autre. Pour ce qui est de la *direction* des musiciens dans la plupart des moments dans *S(c)enario*, on a à rigueur deux possibilités concernant le *regard* des musiciens sur la scène, toutes les deux valables : ou bien le regard des musiciens s'adresse plutôt au public, ou alors vers la **Position A** centrale (dans ce dernier cas, les musiciens qui jouent dans la **Position D** tournent, en général, leurs dos au public). La disposition des instruments à l'intérieur de chacune **Position** dépendra essentiellement de la direction du regard des musiciens, mais il faut observer que le Gong de Bali (avec le Ré 1 grave, dont la note « fondamentale » a motivé la construction de l'Entité Harmonique Principale), dans la **Position D**, doit être situé bien avant la scène, en face du public. Cette observation est tout à fait fondamentale pour la dramaturgie de l'œuvre. Le Tam-tam, lui aussi, doit être placé en avant de la scène, mais le lieu central de la scène devant le public doit être réservé pour le grand Gong de Bali :

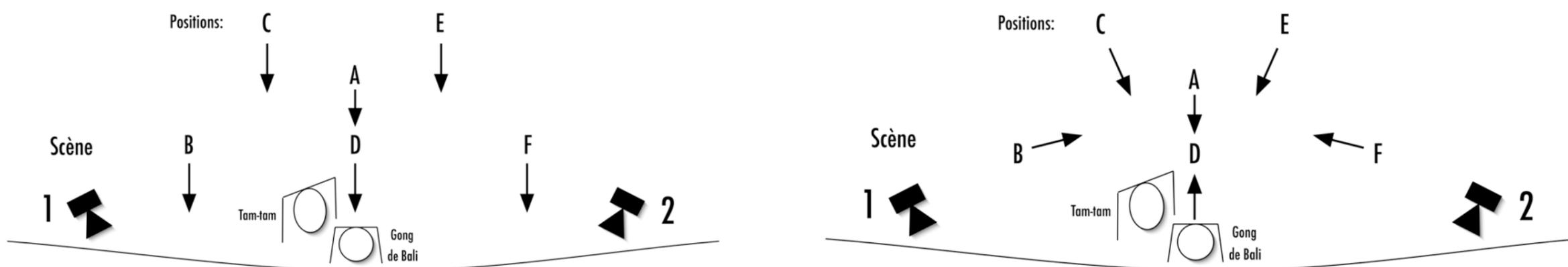


Figure 12 : Possibilités de direction du regard des musiciens pour la plupart des moments dans *S(c)enario*
- à gauche, vers le public ; à droite, vers la **Position A** centrale - et disposition du Tam-tam et du Gong de Bali à la **Position D**.

Quelques observations sur certains instruments en particulier :

- Les parapluies du début doivent être suffisamment grands pour qu'on puisse suspendre à leurs intérieurs des Chimes divers.
- Les Tambours de frein doivent être placés sur des tables, mais sans étouffer leurs sons.
- Les Almglocken (Cloches à vache) doivent être suspendus, mais de telle façon qu'ils peuvent être facilement enlevés dans la dernière **Situation 6**.
- Pour ce qui est des instruments typiquement brésiliens – les Berra-bois et le Tamborim –, il faut observer le suivant :

Le Berra-boi, un instrument assez intéressant qui est à vrai dire un jeu d'enfant aux États du nord et du nord-est du Brésil, doit être joué d'une façon non conventionnelle, en soutenant l'instrument avec une main et, avec l'autre main, en produisant des sons granulaires très irréguliers à travers des mouvements lents de la petite baguette de bois. Il est préférable d'utiliser des Berra-bois produits dans les marchés du nord du pays, plus précisément à Belém do Pará, mais ces instruments sont difficiles à trouver. Leur taille est plus grande et leurs sons, plus prononcés que ceux produits par les Berra-bois plus petits, assez communs dans la Bahia, par exemple. Ci-dessous on voit ces deux possibilités dans une illustration qui montre bien la façon de les jouer dans *S(c)enario* :



Figure 13 : Berra-bois (brésiliens) et la façon de les jouer dans *S(c)enario* :
à gauche, l'instrument de Belém do Pará (option préférable) ; à droite, sa version plus petite, beaucoup plus commune et plus facile à trouver.

Le Tamborim brésilien doit, à son tour, être joué suspendu, comme bien le démontre la Figure suivante :



Figure 14 : Tamborim (brésilien) suspendu.

- Observation sur l'accordage des trois Sixxens utilisés dans l'œuvre: selon la table d'accordage des 6 Sixxens des Percussions de Strasbourg fournie par Lutz Glandien en 1994, reproduite par la Figura suivante, S(c)enario fait usage, pour les trois Sixxens utilisés dans les Positions A, B et F, respectivement des accordages 3, 1 et 6. Dans la partition, ces instruments sont indiqués comme Sixxen médium (A), Sixxen aigu (B) et Sixxen grave (F), dont la description du registre a été basée sur la note la plus aiguë de chaque accordage (le Fa aigu) :

Notation

Zahlen bedeuten die Abweichung vom notierten Ton in Cent (Genauigkeit +/- 5 Cent)

Klang

1

2

3

4

5

6

Figure 15 : Accordage des Sixxens des Percussions de Strasbourg ;
S(c)enario en utilise l'accordage 3 pour la Position A ; le 1 pour la Position B ; et le 6 pour la Position F.

Évidemment que, dans le cas que la pièce soit jouée par un autre ensemble, ce choix peut s'adapter selon les Sixxens disponibles.

Sur la partition

- La partition de *S(c)enario* fait usage soit de la notation traditionnelle, soit de la notation proportionnelle (en secondes). Les durées dans les passages avec notation proportionnelle doivent être considérées avec rigueur, mais elles sont évidemment approximatives. La transition d'un type de notation à l'autre est toujours ponctuée par une double barre de mesure.
- Les numéros sur les pages de la partition de *S(c)enario* se réfèrent aux *bangs* dans le *patch* Max/MSP pour les déclenchements des effets de l'électronique en temps réel. Lorsqu'il s'agit du déclenchement d'une couche-sons (abrégée par *cs* : couche pré-composée quadraphonique de sons électroacoustiques), cela vient clairement indiqué à côté du numéro respectif. La partition transcrit, dans ce cas, la durée de la couche-sons, ainsi que les durées des principaux événements de cette couche au cours des moments suivants de la partition. Dans la Figure ci-dessous, on peut voir soit une durée de la couche-sons précédente (*cs 1*), soit le numéro du *bang* suivant (dans ce cas-là, *2*) :

Figure 16 shows a musical score for three instruments: Tambour de frein, Rin japonais, and Cloches tubes. The score includes dynamic markings like *ff*, *pp*, and instructions like "mouvement double (avec les deux mains), rapide et croisé, avec baguettes de métal par tout le registre de l'instrument" and "laisser vibrer". Numerical indicators for "cs" and "bang" are present above the staves.

Figure 16 : Indication d'une durée d'une couche-sons et aussi d'un bang pour un traitement en temps réel.

- Au début de chaque section formelle de *S(c)enario*, dénommée **Situation**, il y a trois types d'indications valables pour toute la **Situation** : le nombre de la **Situation** vient indiqué par un numéro entouré par un cadre ; les **Positions** sur la scène des instruments sont indiquées par des lettres ; et le **Percussionniste** qui doit jouer dans chaque **Position** est indiqué par un numéro souligné à côté de la lettre de la **Position** respective. Dans la Figure suivante, il s'agit de la **Situation 4** : on voit les **Positions** de A à F avec leurs respectifs instruments et aussi le **Percussionniste** qui doit jouer dans chaque **Position** (**Percussionniste 4** à la **Position A** ; **Percussionniste 5** à la **Position B** ; **Percussionniste 2** à la **Position C**, etc.) :

Figure 17 shows a musical score for six instruments: Cloches tubes, Sixxen (medium), Vibraphone, Marimba, Vibraphone, and Marimba. The score includes dynamic markings like *ff*, *pp*, and numerical indicators for "Situation 4" and "Positions A-F".

Figure 17 : Indications numériques au début d'une Situation.

● Les numéros concernant l'indication des **Percussionnistes** peuvent varier selon le déplacement de chacun au cours de la pièce. En prenant comme exemple le numéro 1, on a les indications suivantes :

1 : indique le nombre du **Percussionniste** dans une certaine **Position** ;

(1) : signifie qu'au début d'une certaine **Situation** ce **Percussionniste** reste encore dans cette **Position**, mais qu'il va changer de place (de **Position**) ensuite au cours de cette nouvelle **Situation** ;

[1] : signifie que ce **Percussionniste** reste dans la même place (**Position**) aussi pendant la nouvelle **Situation** ;

▶ : ce signe peut indiquer deux choses : 1) avant une note au début d'une **Situation** : signifie que ce son de cet instrument peut éventuellement être joué pendant que le **Percussionniste** (dont le numéro est indiqué dans la nouvelle **Situation**) marche vers sa nouvelle place (**Position**) ; et 2) avant une note à la fin d'une **Situation** : signifie que le **Percussionniste** qui joue cet instrument dans cette **Situation** porte cet instrument avec soi, tout en le jouant pendant qu'il s'adresse à sa nouvelle **Position**.

Il s'agit, dans les deux cas, d'un instrument portable qu'il doit amener avec soi pendant son déplacement.

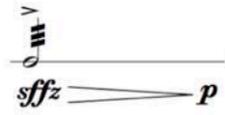
● : ce signe indique à partir de quel moment dans la partition le **Percussionniste** doit être déjà dans sa nouvelle place (**Position**) dans cette nouvelle **Situation**.

● L'écriture de *S(c)enario* bascule entre des moments où les figures individuelles se déroulent d'une manière plus ou moins indépendante du jeu des autres musiciens et des moments où on a affaire à une écriture d'ensemble, soit-il de façon synchrone ou non entre les figures jouées par les musiciens. Ces moments d'écriture d'ensemble reflètent parfois des comportements rythmiques particuliers et bien définis et ne sont représentés que dans la partition, étant absents donc des parties individuelles. Voilà quelques exemples :

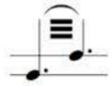
Figure 18 : Trois exemples d'écriture d'ensemble, respectivement dans les Situations 1, 2, et 3.

Il faut donc faire attention : l'ensemble doit étudier la partition générale pour que chacun puisse postérieurement étudier sa partie individuelle.

- La vitesse des *tremoli* est toujours indiquée selon la quantité de traits de la figure. Trois traits signifient que le *tremolo* doit être joué le plus vite possible (et ne correspond donc pas aux figures de ). Donc :



= *tremolo* le plus rapide possible sur une note.



= *tremolo* le plus rapide possible sur deux sons.



= exemple d'un *tremolo* avec *accelerando* jusqu'au plus rapide possible (sur un son).



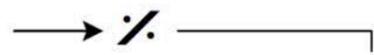
= exemple d'un *tremolo* avec *rallentando* à partir du plus rapide possible (sur deux notes).

- Les *appoggiature* doivent aussi être jouées le plus vite possible. Donc :



= figure la plus rapide possible.

- Certaines figures ou sons doivent être répétés pendant une certaine durée. L'extension de cette durée pendant laquelle la figure ou le son est répété est indiquée par les signes suivants :



= répéter le son ou la figure jusqu'à la fin de l'extension du trait horizontal, selon l'indication des durées du contexte.

- Plusieurs baguettes sont utilisées dans l'œuvre. Les voici :



= dans l'ordre de leur apparition dans la figure : dure ; moyenne ; douce ; baguette de Cloches tubes ou de Tam-tam ; mailloche ; baguettes métallique (du type Triangle) ; mains au lieu de baguettes ; Triangle utilisé comme baguette ; flamboyants utilisés comme baguettes.

Dans la Situation 2, sauf quand il y a d'autres indications, les instruments à peaux, surtout les plus aigus – tels que le Tamborim (brésilien) ou les Taroles, ou mêmes le Boobam ou les Roto-toms –, doivent être joués avec baguettes de bois.

- Observation générale sur les hauteurs : pour les instruments dont l'accordage est difficile à préciser, tels que les **Tambours de frein**, les **Rins japonais** etc., l'œuvre a été conçue à partir des instruments fournis par Les Percussions de Strasbourg. Dans le cas que la pièce devient jouée par un autre ensemble, on doit chercher d'obtenir, dans la mesure du possible, les hauteurs telles que prescrites dans la partition, même si une éventuelle adaptation puisse se donner, tout en maintenant, toutefois, au moins le *registre* des instruments.
- Observation sur les lignes: lorsqu'il y a des *lignes* diverses (et non un système avec clé) pour certains instruments dont les hauteurs ne sont pas définies, le plus en bas est la ligne, le plus grave doit être le son, et vice-versa.
- En général, les changements d'instruments pour un **Percussionniste** donné ne sont indiqués qu'à l'intérieur des **Situations**. Les grands changements d'instrumentation propre à chaque nouvelle **Situation**, c'est-à-dire d'une **Situation** à la suivante, ne sont indiqués qu'au début de chaque **Situation** en particulier.
- Dans la **Situation 1**, les **Tambours de frein** ne sont pas notés avec hauteurs précises, bien qu'elles soient précisément indiquées dans la liste des instruments telle que présentée ci-dessus. La raison c'est que le *dessin* (le *profil*) des registres dans l'ensemble, pour ces instruments, n'est pas si nécessaire comme pour les **Gongs d'opéra chinois** ou pour les **Almglocken**. Donc pour les **Tambours de frein** on peut éventuellement adapter librement les hauteurs, tandis que pour les autres instruments mentionnés ici on doit chercher de préserver le maximum les hauteurs données, dans la mesure du possible.
- Observation sur les instruments à peau dans la **Situation 2** : les **Positions B, D et F** doivent avoir chacune, respectivement, un instrument à peau très aigu – outre les **Bongos** pour **B** et **F** ; les **Roto-toms** pour ces trois **Positions** ; et la **Timbale grave** pour **D** –, mais de telle façon que l'instrument le plus aigu d'entre eux soit à la **Position B**, et le plus grave, à la **Position F**. La suivante disposition est prévue :
 - B** = **Tamborim** (brésilien) suspendu
 - D** = **Tarole piccolo** (caisse suraiguë)
 - F** = **Tarole** (médium) (caisse aiguë)

Dans le cas que le son de la **Tarole piccolo** soit plus aiguë que celui du **Tamborim**, on doit changer ces instruments de **Position**, en disposant la **Tarole piccolo** à la **Position B** et le **Tamborim** à la **Position D**.
- En outre, dans chaque **Situation** on a affaire à plusieurs signes spécifiques qui indiquent des modes de jeu précis pour certains instruments. Ces signes et modes de jeu sont expliqués dans la partition.
- Il est assez convenable d'utiliser – comme d'ailleurs il a été le cas dans la création de l'œuvre à Strasbourg, France, le 23 Novembre 2016 et dans le concert suivant au ZKM de Karlsruhe, Allemagne, le 25 Novembre de la même année – 6 BodyBeat Syncs produits par Peterson Tuners pour l'exacte synchronisation des 6 percussionnistes.

* * * * *

Les Figures suivantes illustrent la disposition des instruments pour l'ensemble ainsi que pour chacune des 6 Positions.



Figure 19 : Disposition générale pour la création de l'œuvre à Strasbourg, France, le 23 Novembre 2016 au Théâtre HautePierre.

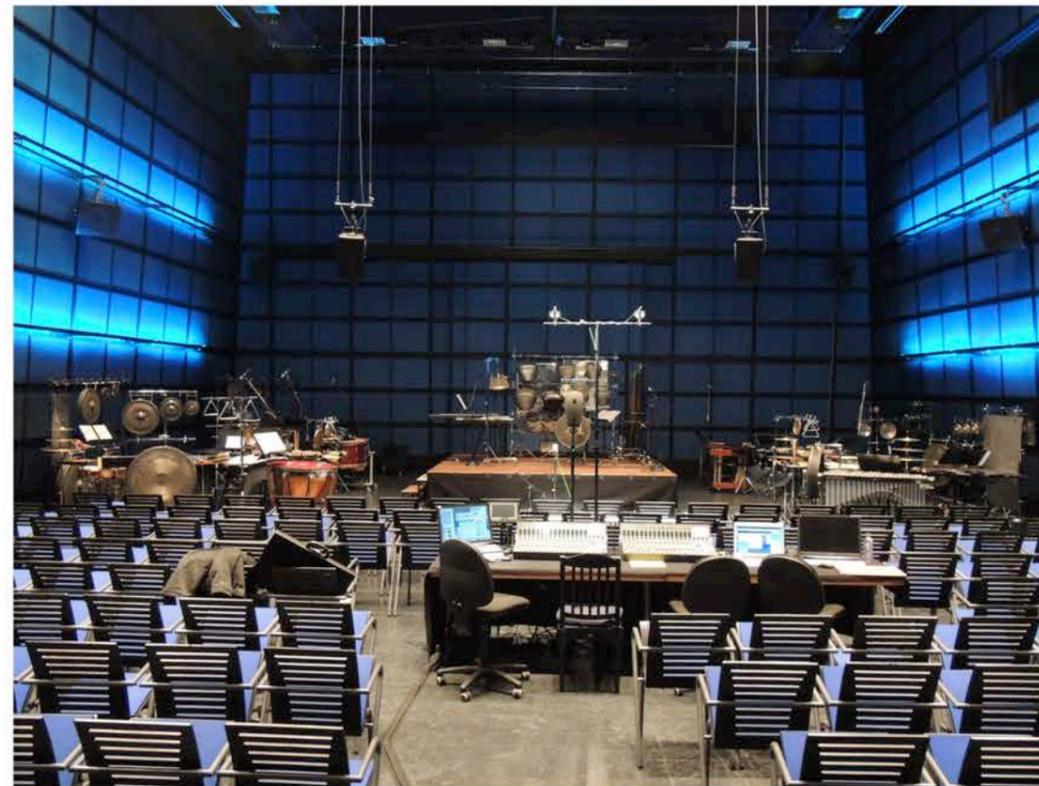


Figure 20 : Disposition générale pour le concert au ZKM de Karlsruhe, Allemagne, le 25 Novembre 2016.



Figure 21 : Position A (toujours à partir des dispositions pour la création à Strasbourg), avec microphones.



Figure 22 : Position A : Cowbells (à gauche) et Tambour d'eau (Waterphone ; à droite).



Figure 23 : Position B.



Figure 24 : Position B : Gongs.



Figure 25 : Position C.



Figure 26 : Position C : Boobams.



Figure 27 : Position D.



Figure 28 : Position D : Gongs.



Figure 29 : Position E.



Figure 30 : Position E : Gongs.



Figure 31 : Position F.



Figure 32 : Position F : Crotales (à gauche) et Gongs (à droite).

S(c)enario

Situation 1

1 couche 1 de sons électroacoustiques (couche-sons 1 = cs1) = [0"]
 [durée totale = 3'25"]

attacca

- Positions:**
- A 1 Parapluie avec chimes
 - B 2 Parapluie avec chimes
 - C 3 Parapluie avec chimes + Bâton de pluie
 - D 4 Parapluie avec chimes + Bâton de pluie + Rhombe grave
 - E 5 Parapluie avec chimes + Bâton de pluie
 - F 6 Parapluie avec chimes

ca. 2'45" → 1 → A

L'œuvre commence avec totale absence de lumière (obscurité totale dans le théâtre) et avec le déclenchement de la première couche des sons électroacoustiques (couche-sons 1 = cs1), dont la durée totale est de 3'25".

Après environ 1'07" du début des sons électroacoustiques, les 6 percussionnistes entrent dans l'espace du théâtre par des différents endroits, garni chacun d'un **Manteau de pluie** et d'un **grand Parapluie** encore fermé.

La lumière sur scène devient peu à peu allumée, et la Situation 1 fait simulation d'une grande tempête qui s'approche.

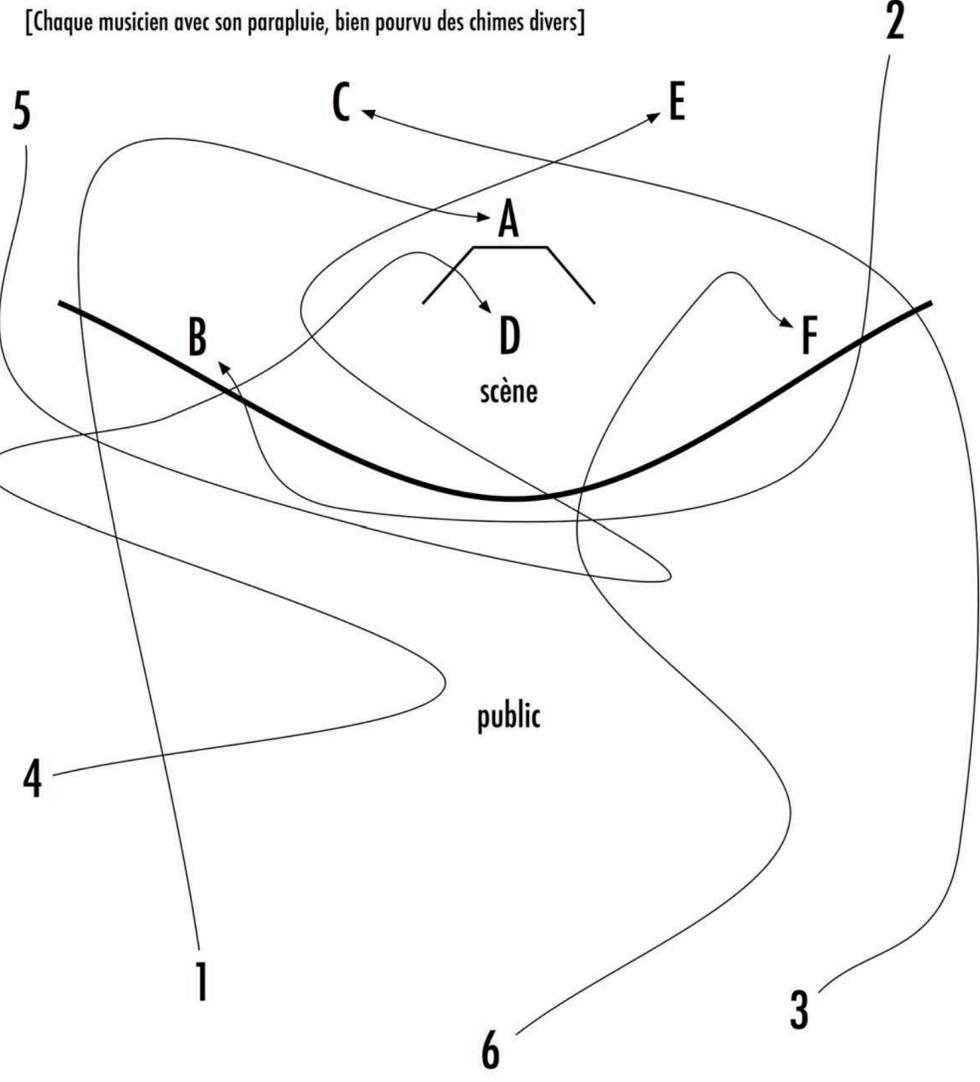
Ensuite, pendant qu'ils marchent lentement, ils ouvrent leurs parapluies, lesquels sont pourvus des **Chimes** divers (*ad libitum*), tout en s'adressant à leurs respectives Positions sur la scène. Les percussionnistes 3, 4 et 5 ont chacun aussi un **Bâton de pluie**.

Chaque percussionniste doit arriver à sa Position initiale sur la scène au cours d'environ 3', de façon que tout ce moment initial de la Situation 1 doit avoir une durée d'environ 3'25".

Au cours de leurs parcours, ils produisent, toujours protégés par leurs parapluies, des sons variés des **Chimes**, tout en rimant avec les sons de pluie qu'on entend par la cs1. Le percussionniste 4, en arrivant à sa Position D, produit un grand son avec un **Rhombe grave**, à ca. 3' du début de la cs1.

En arrivant à leurs respectives Positions sur la scène, chaque percussionniste ferme son parapluie, en le plaçant sur le sol. Ensuite, chacun retire son manteau de pluie et se prépare pour jouer sa partie à partir de la mesure 2.

- Change: 5 Tambours de frein; 2 Rins japonais; Cloches tubes. 5 8
- Change: 2 Tambours de frein; 2 Rins japonais; Gong d'opéra chinois.
- Change: 2 Cowbells; 3 Almglocken; 2 Rins japonais; 2 Gongs d'opéra chinois.
- Change: Bell tree; 3 Almglocken; Rin japonais; 2 Gongs d'opéra chinois.
à ca. 2'15" du début de la cs1
à l'arrivée à la Position D
molto *ff* *mf*
- Change: Agogo; 2 Almglocken; 2 Rins japonais; 2 Gongs d'opéra chinois.
- Change: 3 Tambours de frein; 2 Rins japonais; Gong d'opéra chinois.



Exemple de chemins à être parcourus par les musiciens jusqu'à la scène

10 **5** **4** **4** **4** **3** **4** **4** **21"** **4**

[fin cs1 = 3'25"]

p sempre *p subito* *f* *p* *mf* *ff* *f* *laisser vibrer*

Change: 7 Toupins.

Rin japonais

faire circuler une baguette au bord de l'instrument, en extrayant un son continu et résonant (5)

ff *pp*

Rin japonais

faire circuler une baguette au bord de l'instrument, en extrayant un son continu et résonant

f *pp*

Gong d'opéra chinois

Cowb.

Alm.

Rin japonais

ppp *périodique* *f* *ppp* *poco* *mf* *senza rall.* *f* *pp*

Gong d'opéra chinois

B. tree

Alm.

Rin japonais

f *ppp* *mouvements très légers* *ppp* *ppp* *poco* *mf* *senza rall.* *mf* *ppp* *poco* *p*

Gong d'opéra chinois

Agogo

Alm.

Rin japonais

f *ppp* *périodique* *pp* *poco* *mf* *molto* *f* *pp*

Gong d'opéra chinois

Tmb.fr.

Rin jap.

Gong op.

ff *mf* *p* *p subito* *f* *pp*

Rin japonais

faire circuler une baguette au bord de l'instrument, en extrayant un son continu et résonant

f *pp*

Gong d'opéra chinois

26

répéter la même figure (toujours avec mailloches!) **13"** **Change: 7 Toupins.**

Tmb.fr. *ppp* *molto* *fff*

4 **3** **4** **42** répéter la même figure (avec mailloches) *ff* *poco* *f* *(al niente)*

5 **8**

Rin japonais *ff p*

1 → **B**

Cl.tub. *ff* *laisser vibrer (si possible)* *mf*

pas nécessairement synchrone

Tambours de frein *f* *molto* *pp* *p* *ppp* *molto* *molto*

Rin jap. *ff p*

Gong op. **Change: 3 Triangles.** *pp* *ff*

Rin jap. *pp* *pp* *f* *p* *mf* *pp*

Gong op. **Change: 2 Triangles.** *pp* *ff*

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

Rin japonais périodique à ♩ = ca. 34 *pp* *simile*

Gong d'opéra chinois *f* *laisser vibrer*

B.tree *ppp* *mouvements très légers*

Rin jap. *pp* *pp* *mf* *p* *poco* *mf* *p* *pp*

Gong op. **Change: 3 Triangles.** *pp* *ff*

Almglocken *pp* *pp* *mf* *p* *poco* *mf* *p* *pp*

Rin japonais périodique à ♩ = ca. 38 *pp* *simile*

Gong d'opéra chinois *f* *laisser vibrer*

Rin jap. *pp* *pp* *f* *mf* *pp* *molto* *ff* *molto*

Gong op. **Change: 2 Triangles.** *pp* *ff*

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

Rin japonais périodique à ♩ = ca. 42 *pp* *simile*

Gong d'opéra chinois *f* *laisser vibrer*

Rin jap. *pp* *pp* *f* *mf* *pp* *molto* *ff* *molto*

Gong op. **Change: 3 Triangles.** *pp* *ff*

Tambours de frein *molto* *f* *p* *mf* *pp* *molto* *ff* *molto*

Rin japonais périodique à ♩ = ca. 55 *pp* *simile*

Gong d'opéra chinois *f* *laisser vibrer*

4 **4**

55" - calme moins 55"; plus si nécessaire)

Situation **2**

5

6

A 35 2 4 4 = 105

Spring coils: *fff* mouvements rapides avec baguettes de métal de l'haut vers le bas de l'instrument, tout en frappant des diverses courbes de l'acier de l'instrument
grosses baguettes de métal *laisser toujours vibrer (jamais étouffer les coils!)*

Crotales: *mf* frapper violemment une fois avec un triangle à n'importe quel endroit de l'instrument

B 1

Tamborim: *dal niente* *molto* *fffz*

Bongos: *molto* *fffz*

Roto-toms: *molto* *fffz*

C [3]

Boobam: *molto* *fffz*

Roto-toms: *molto* *fffz*

Grosse caisse: *molto* *fffz*

D [4]

Spring coil: *fff* *subito le plus ppp possible* *molto* *fff* *laisser toujours vibrer (jamais étouffer ce coil!)* *fff* (le plus fort possible) *ff* *poco* *f*

Tarole piccolo: *fff* *molto* *fff* *ff* *poco* *f*

Roto-toms: *molto* *fffz*

Timbale: *molto* *fffz*

E [5]

Tom-toms: *molto* *fffz*

Roto-toms: *molto* *fffz*

F [6]

Tarole: *dal niente* *molto* *fff* *périodique* *fff* *poco* *ff*

Bongos: *molto* *fffz*

Roto-tom: *molto* *fffz*

avec les mains: *molto* *fffz*

sons variés très rapides (grattés, frappés, variés d'endroit) avec baguettes de métal entre deux courbes de l'acier à l'intérieur de l'instrument *très frénétique, nerveux!*

frapper un instrument contre l'autre *(laisser vibrer, toujours!)* *fff*

sons différents, tout en frappant un triangle sur des endroits divers du coil *mf*

72

6/4 7/16 4/4 3/4 5/16 4/4 6/4 4/4

Spr.coil

Tamb.

Bongos

Roto-f.

Boobam

Roto-f.

Gr.c.

Roto-f.

Timb.

Tom-f.

Roto-f.

Roto-f.

Crotales

Tarole piccolo

Tarole

Bongos

sons variés très rapides (comme d'ailleurs)
très frénétique!

↑↑ petites baguettes de métal
varier entre *pp* et *mf*, avec des changements brusques d'intensités

ppp *mf* *p*

f *ff*

ppp 9:5^Δ 7:6^Δ 5:3^Δ 11:9^Δ

mf *ff*

sffz *pp* subito

très peu *crescendi et decrescendi ad libitum* *simile* *etc.* *ppp* *étouffer complètement*

périodique → *gliss.* *gliss.* *simile* *ppp*

f *glissandi ad libitum* avec la pédale

p *ff* *sfz* *p* *sfz* *p* *p* *pp*

p *ff* *ppp* 7:5^Δ 9:7^Δ 11:7^Δ

attaca

113 $\frac{3}{4}$ [Berra-boi] → $\frac{3}{16}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{6}{4}$ $\frac{5}{8}$ $\frac{4}{4}$

Spr.coil

Tamb.

pas rigoureusement synchrone

malgré le decrescendo al niente, accentuer toujours un peu les notes initiales des figures irrégulières

sfz-p *sfz-p simile* *meno* *ancora meno* *ppp*

[seulement pour une base des rythmes]

simile, ma con decrescendo generale

synchrone

Boobam

[Berra-boi] →

Tar.picc.

pp *sfz-p* *ppp*

marchez calmement vers le Gong grave!

Tom-t.

[Berra-boi] →

Tar.

sfz-p *sfz-p simile* *meno* *ancora meno* *ppp*

[seulement pour une base des rythmes]

Situation **3** **10** couche-sons 2 (cs2) = [0"]
 [durée totale = 34"]

[fin cs2 = 34"]

11 cs3 = [0"]
 [durée totale = 44"]

A 124 $\frac{5}{4}$ ♩ = 63 $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{8}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{8}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{3}{8}$

Gongs
ff *mf simile* *f* *p* *ff* *ff*

laisser toujours vibrer jusqu'à l'extinction des sons

B [1]
ff *ff simile* *mp* *pp* *ppp* *molto* *f*

laisser toujours vibrer jusqu'à l'extinction des sons

C 2
mp *simile* *mf* *f* *mf*

laisser toujours vibrer jusqu'à l'extinction des sons

D [4]
ff *p* *ff* *pp*

Gongs
f simile *ff f* *mf*

Tam-tam
fff *ff*

laisser toujours vibrer jusqu'à l'extinction des sons

*frapper au milieu **ff** exciter **ppp** avant le corps de l'instrument!*

E 3
f *mp* *f* *f mf*

laisser toujours vibrer jusqu'à l'extinction des sons

F [6]
f *f simile* *mp* *p*

laisser toujours vibrer jusqu'à l'extinction des sons

140

34"

attacca

3/4 = 63

2/4

3/4 [fin cs3 = 44"]

3/8

3/4 12 cs4 = [0"] [durée totale = 40"]

Gongs

produire librement avec ces gongs des petits sons *ppp* très rapides, comme un fourmillement, avec baguettes de métal frappées à des différents endroits des instruments

ppp sempre

mf sempre simile

f

mf

f

ff

mf

ff ff

mf

f

mf

ff

mf

fff p subito

p subito

f

fff

mf

f

T.-t.

Gongs

produire librement avec ces gongs des petits sons *ppp* très rapides, comme un fourmillement, avec baguettes de métal frappées à des différents endroits des instruments

ppp sempre

mf sempre simile

f

f

fff

Gongs

produire librement avec ces gongs des petits sons *ppp* très rapides, comme un fourmillement, avec baguettes de métal frappées à des différents endroits des instruments

ppp sempre

mf sempre simile

f

f

fff

Gongs

produire librement avec ces gongs des petits sons *ppp* très rapides, comme un fourmillement, avec baguettes de métal frappées à des différents endroits des instruments

ppp sempre

mf sempre simile

f

f

fff

Situation **4**

158 **4** **5** $\text{♩} = 126$ **21** *

A Cloches tubes *Red. fff* *poco* *ff* *laisser vibrer jusqu'à l'extinction des sons*

B Vibraphone *sempre OFF* *Red. mf*

C Marimba **[2]** *ppp*

D Vibraphone *sempre OFF* *Red. pp* *ff ppp* *ff ppp*

E Marimba **1** *Red.* *ppp*

F Vibraphone **[6]** *sempre OFF* *Red. mf* *

[fin cs5 = 55";
à ca. 21" de
la Situation 4]

163 **18** **21**

Sixxen (méd.)

Vib. *ppp* *Red.* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp*

Mar. *ff ppp* *ff ppp*

Vib. *ff ppp* *ff ppp*

Mar. *ff ppp*

Vib. *ppp* *Red.* *ff ppp* *ff ppp*

♦ = début de chaque cycle rythmique d'accentuations pour chaque instrumentiste;
• = ♩

168

Sixxen (méd.)

Vib.

Mar.

Vib.

Mar.

Vib.

15

ff

ff ppp

ff ppp ff ppp

ff ppp ff ppp

ff ppp ff ppp

ff ppp ff ppp

ff ppp ff ppp

173

Sixxen (méd.)

Vib.

Mar.

Vib.

Mar.

Vib.

18

8

9:6

21

8

ff

ff ppp

ff ppp ff ppp ff ppp ff ppp ff ppp ff ppp ff ppp

ff ppp ff ppp ff ppp ff ppp ff ppp ff ppp ff ppp

ff ppp ff ppp ff ppp ff ppp ff ppp ff ppp ff ppp

ff ppp ff ppp ff ppp ff ppp ff ppp ff ppp ff ppp

ppp ff ppp ff ppp ff ppp ff ppp ff ppp ff ppp ff ppp

177

Sixxen (méd.)

Vib.

Mar.

Vib.

Mar.

Vib.

16

8:5

ff

ff ppp *ff ppp*

ff ppp *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp*

ff ppp *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp*

ff ppp *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp*

ff ppp *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp*

ff ppp *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp*

181

Sixxen (méd.)

Vib.

Mar.

Vib.

Mar.

Vib.

18

8

8:5

21

8

pp *ff*

ff ppp *ff ppp*

ff ppp *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp*

ff ppp *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp*

ff ppp *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp*

ppp *ff* *ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp* *ff ppp*

13 18 11 5 21

201 8 4 4 8 4 16

Sixxen (méd.)

Vib.

Mar.

Vib.

Mar.

Vib.

Change: Sixxen aigu. Sixxen

+ Plaque tôle (grosse)

ff *ppp* *ff* *ppp* *ff* *pp* *ff* *pp* *pp*

ff *f sempre* *ff* *pp* *ff* *pp* *ff* *pp* *ff* *pp*

19 cs6 = [0"] [durée totale = 6'24" (jusqu'à la fin)] [cs6 = 8"]

21 6 4

205 16

♩ = 100

Sixxen (méd.)

Tôle (gr.)

Sixxen (aigu)

Mar.

Vib.

Mar.

Sixxen (gr.)

+ Plaque tôle (petite)

mf *f* *mf* *ff* *pp* *ff* *pp* *ff* *pp* *ff* *pp* *ff* *pp* *mf*

mf *ff* *pp* *ff* *pp* *ff* *pp* *ff* *pp* *ff* *pp* *ff* *pp* *mf*

[cs6 = 8"]

207 *rall.*

Tôle (gr.) *p* *ff* *pp*

Tôle (ptt.) *p* *f* *pp*

Mar. *pp* *ff* *pp* *ff* *mf* *pp* *ff* *pp* *ff* *mf*

Vib.

Mar. *ff* *pp* *ff* *pp* *ff* *pp* *ff* *pp*

Sixxen (gr.) *ff* *mf* *mf* *f* *mf* + Plaque tôle (moyenne)

209

Sixxen (méd.) *ff*

Tôle (gr.) *f* *ff* *mf* *p* *ff* *pp*

Sixxen (aigu) *f* *ff* *mf* *ff* *ff* *p*

Mar. *pp* *ff* *pp* *ff* *mf* *pp* *ff* *pp* *ff* *mf* + Crécelle

Vib.

Mar. *ff* *pp* *ff* *pp* *ff* *pp* *ff* *pp* + Crécelle

Tôle (moy.) *f* *ff* *mf*

232

Tôle (gr.)
Tôle (pierre)

[1'31,6"] [1'36,7"] [1'41"] 22 [1'50,7"] [2'07"] 23

mf f p

fff *molto* ppp mf f p ff pp mf p

f ff > mf ff

Tôle (ptt.)
MrCs.

sfzp pp mf f mf

Cym.

p f p pp

Gr.c.

p *laisser vibrer* p *simile* poco cresc. mp mf

Guïro

T.i.
Cym.

ppp mf pp f p ff ppp

Afuche cabasa

Créc.
Tom-t.

ff 5 3 f pp f > mf mf *laisser vibrer* *simile* poco cresc. f (poco più)

Maracas

Tôle (moy.)
MrCs.

mf p mf ff

Cym.

p mf p f

249

Tôle (gr.)
Tôle (pierre)

Tôle (pht.)
Mrcs.

Cym.

Gro.

Af. cab.

Cym.

Créc.

Mrcs.

Tôle (moy.)
Mrcs.

Cym.

Flexatone

Tambour d'eau

Grelots

Flûte à coulisse

Flexatone

Flûte à coulisse

Tom-toms

Flexatone

Flûte à coulisse

[2'34,1"]

[2'50,3"]

improviser avec des sons courts frappés avec baguette de métal

pp sempre

mouvements très calmes (Tôle et Maracas)

deux mouvements en sens opposés qui se suivent un après l'autre

intensités variables

autour du *p*

mf *9:5* *mf* *7:6* *ff*

p *9:6* *pp* *11:10* *ff* *fff* *molto* *ppp*

mf *ff* *pp*

fff *p* *fff* *p* *pp*

mf *ff* *pp*

fff *fff* *fff* *p*

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

p *ff* *p* *ff*

mf *f* *pp*

fff *p* *fff* *p*

pp

263

Tôle (gr.) *z z* **6** → B

Flex. **3** *f* improviser librement sur des glissandi *ad libitum*

Tamb. d'eau *f* improviser librement sur des glissandi *ad libitum*

Grel. **3** → A *p*

Fl.coul. **6** *p* improviser librement avec des glissements: glissandi et respiration *ad libitum*

Gro. **5** *ff* *pp* *ff* *f*

Flex. *f* improviser librement sur des glissandi *ad libitum*

Fl.coul. **5** → C **2** *f* improviser librement avec des glissements: glissandi et respiration *ad libitum*

Tom-t. **1** → F *sfz* *mf*

Flex. **4** *f* improviser librement sur des glissandi *ad libitum*

Mrcs. *mouvements très calmes* **2** → D *ff* *mf*

Fl.coul. **1** *f* improviser librement avec des glissements: glissandi et respiration *ad libitum*

[3'06,9"] [3'10"] [3'22,4"] [3'38,5"] [3'56,3"]

attacca

un seul coup avec les deux baguettes!

p improviser librement tout en frappant avec des baguettes métalliques et avec des petites pauses *ad libitum*

molto *fff* laisser vibrer jusqu'à l'extinction des sons

al niente

arriver un peu avant à la Position D et exciter *ppp* le corps du Tam-tam!

la lumière sur scène s'éteint progressivement...

ca. 2'24" pas synchrone

A 285 3
Tambour d'eau
juste après le coup de **Tam-tam**, continuer à improviser librement (toujours avec baguettes de métal), en produisant la variation la plus prononcée possible de sons et de dynamiques, mais gardant toujours des petites silences (pauses) entre les sons

B 6
Flûte à coulisse
juste après sonner les **Cymbales**, reprendre la **Flûte à coulisse** et improviser librement avec des glissements, en sortant calmement de la scène et du théâtre: glissandi et respiration *ad libitum*; dynamiques entre *ppp* et *mf*

Cymbales
f laisser vibrer jusqu'à l'extinction des sons

C 5
Almglocken
en arrivant à la Position C, attendre le coup de **Tam-tam** du Percussionniste 2, choisir un **Almglocken** et, avec une des mains, le porter avec soi, en sortant calmement de la scène et du théâtre; avec l'autre main, frapper l'instrument de temps en temps avec une baguette douce et le basculer fortement dans l'air, en produisant des sons variés en hauteur; dynamiques entre *pp* et *f*

D 2
Almglocken
juste après le coup de **Tam-tam**, choisir un **Almglocken** et, avec une des mains, le porter avec soi, en sortant calmement de la scène et du théâtre; avec l'autre main, frapper l'instrument de temps en temps avec une baguette douce et le basculer fortement dans l'air, en produisant des sons variés en hauteur; dynamiques entre *pp* et *f*

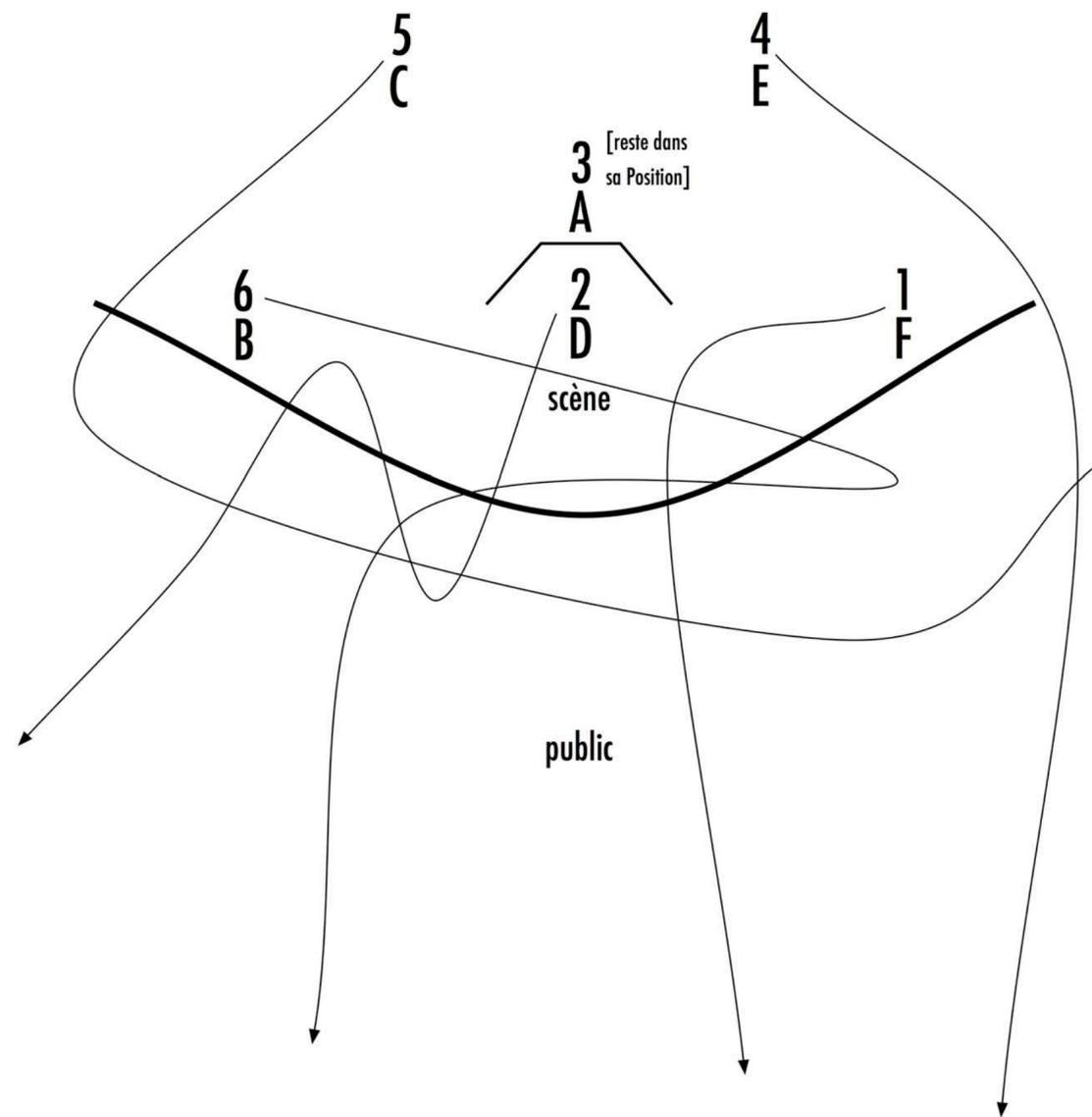
Tam-tam
frapper bien au milieu
f (pas trop fort!; laisser vibrer jusqu'à l'extinction des sons)

E 4
Almglocken
en arrivant à la Position E, attendre le coup de **Tam-tam** du Percussionniste 2, choisir un **Almglocken** et, avec une des mains, le porter avec soi, en sortant calmement de la scène et du théâtre; avec l'autre main, frapper l'instrument de temps en temps avec une baguette douce et le basculer fortement dans l'air, en produisant des sons variés en hauteur; dynamiques entre *pp* et *f*

F 1
Flûte à coulisse
juste après sonner les **Cymbales**, reprendre la **Flûte à coulisse** et improviser librement avec des glissements, en sortant calmement de la scène et du théâtre: glissandi et respiration *ad libitum*; dynamiques entre *ppp* et *mf*

Cymbales
f laisser vibrer jusqu'à l'extinction des sons

À l'exception du Percussionniste 3, qui reste jusqu'à la fin de l'œuvre dans la Position A, tous les autres - après avoir passé par leurs Positions respectives - sortent du théâtre par différents chemins, tout en croisant l'espace des auditeurs.



Exemple de chemins pour la sortie des musiciens à la fin de l'œuvre

