

## COMMENT LIRE LA PARTITION DE TABLE DE POUSSIÈRES

Version pour guitare accordée normalement ou quasiment.

*Dans cette version, construite avec Cristian Alvéar, la scordatura (qui n'est pas obligatoire), se fait en suivant une ligne nominaliste : les notes sont respectées, mais selon tel ou tel système d'intonation (qui peut aussi être purement instinctif). Chaque note doit porter son nom de façon crédible, la limite du désaccord / réaccord étant encadré par le nom : un do est un do mais il peut y avoir plusieurs sortes de do. Le principal étant que ce do soit un do pour l'instrumentiste... Alors, do devient le nom d'une variété de notes possibles au sein d'une même composition (chaque corde peut avoir son do).*

Table de poussières fonctionne comme un étalonnage. Chaque combinaison d'une note et d'une position de la main sur le manche donne lieu à une action plus ou moins complexe suivant le statut de cette combinaison dans le déroulé de l'étalonnage. Les actions sont numérotées chronologiquement, suivant leur ordre d'apparition sur la *table de poussières*. Ce numéro est appelé *numéro d'action*.

### **LES ACTIONS, LEURS TYPES ET LEURS NUMÉROS :**

Il y a trois types d'action : 1) celui correspondant aux nombres premiers (**soulignés**), 2) celui correspondant aux singularités (**couleurs**), et 3) celui correspondant à tous les autres (**N&B**). Les modes de jeux particuliers, quand il y en a, sont spécifiés textuellement dans le déroulé chronologique des actions.

Le codage, qui dépend du type d'action, fonctionne comme suit :

### **LES NOMBRES PREMIERS :**

Exemple de 2 :

2°                      6              0              .63                      E2

2° pour action numéro 2

6 pour 6ème corde (E2 à vide)

0 pour corde à vide

.63 pour l'occurrence de 2 dans les développements ultérieurs

E2 précise la note selon l'accordage concernée

### **Entre 2 et 19 :**

Les nombres premiers sont tous *présentés* avant d'être répétés, c'est-à-dire qu'ils sont joués une fois avant que la répétition ne commence.

La présentation est jouée *.fff* (le plus fort possible).

### **Entre 23 et 41 :**

Les nombres premiers sont simplement répétés.

### **Entre 43 et 61 :**

L'occurrence est de 2, ils ne sont toujours pas présentés, et la répétition se fait sur deux timbres différents joué *.fff* (le plus fort possible).

### **Entre 67 et 127 :**

L'occurrence est de 1, le nombre premier est joué une fois *.fff* (le plus fort possible).

## **NOMBRE NON PREMIER :**

6°		6	II			F#2
	2°	6	0	.1	E	
	3°	1	XIX	.1	B	

### **Première ligne :**

6° est le numéro d'action  
6 désigne pour la 6ème corde  
II pour la 2ème case  
F#2 précise la note selon l'accordage concernée

### **Lignes suivantes (écrites en plus petit) :**

Ici deuxième et troisième ligne, expriment le développement du numéro d'action en nombre premiers (6=3x2) et fonctionne comme autant de rappels des sons correspondants à ces numéros.

### **Le numero 6 se jouera comme suit :**

La première ligne ancre un des doigts de la main sur la case concernée, et sans quitter cet ancrage, les notes qui correspondent aux nombres premiers concernés doivent être jouées. On voit que là, les notes sont prises en valeur absolue : c'est le nom de la note qui compte et plus la place sur le manche (l'octaviation est donc possible).

L'action numéro 6 consistera donc à jouer, en accord ou en arpège un F#2, un E et un B. Quand le développement comprend plusieurs fois le même nombre, la note correspondantes doit être jouée ce même nombre de fois. Un unisson de deux F comptant pour deux F, etc. Le jeu en harmoniques est possible.

Sauf indication contraire (par exemple "en arpège"), ce type d'action se joue avec l'idée d'une économie de geste, il s'agit donc de construire un, ou plusieurs accords (si pour des raisons instrumentales et ergonomiques ce n'est pas possible en une seule fois) et de le ou les construire depuis l'ancrage qui correspond au numéro d'action.

Sauf indication contraire, si le développement nécessite plusieurs accords, chaque accord intègre l'ancrage dans sa composition : pour 2 par exemple, cela donnerait

F#2/E  
F#2/B

Bien sûr, la note ancrage ne peut être transposée. Elle ne peut pas non plus être jouée en harmonique, sauf la case XX si elle n'existe pas sur la guitare concernée ... ou d'autres case qui n'existeraient pas (ou plus ...) sur certaines guitares

### **Résumé :**

En d'autres mots, l'ancrage donne la position de chaque nombre. Le développement en nombre premier se fait depuis cette position. Seul le nom des notes correspondantes comptent. Un B, par exemple, peut être n'importe quel B atteignable depuis l'ancrage, y compris en harmonique. Chaque ancrage donne lieu à une sorte d'objet sonore plutôt plus que moins isolé des objets qui l'entoure (sauf mention contraire). Et chaque accord du développement de tel numéro donné comprend l'ancrage dans sa composition.

## **SINGULARITÉ ET COÏNCIDENCE**

Quand le numéro d'action est de couleur, l'explication du mode de jeu particulier est intégré à la partition.

***Sauf indication contraire le rythme est complètement libre, et très dépendant du temps que prennent les gestes pour être accomplis mais aussi la recherche de solutions, si jamais elles n'étaient pas préétablies. On ne saurait jamais être trop lent. On ne saurait jamais être trop rapide.***