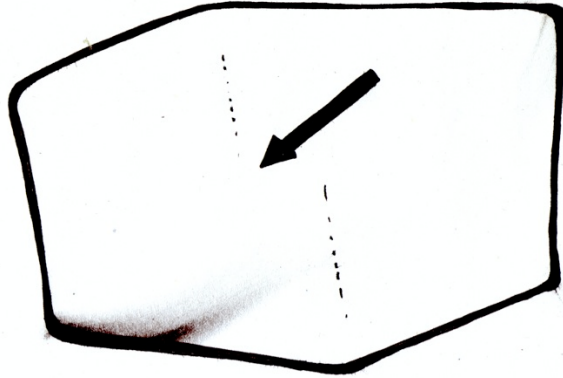


DISTANCES OUIËS-DITES

*Le son charrie avec lui la signature de ce qu'il traverse,
c'est avec elle plus qu'avec lui que travaillent ces distances ouiës-dites.*



LA TECHNIQUE

L'orchestration est ouverte à n'importe quel instrument à hauteur déterminée.

L'électronique est la bienvenue.

Le tempérament n'est pas nécessaire.

L'amplification est possible tant qu'elle reste "locale" et n'est pas utilisée pour se rapprocher des auditeurs : la réalité du lointain doit être respectée. Elle peut au contraire permettre aux sources du son d'être plus loin encore du public.

LA DISPOSITION

Les *Distances ouiës-dites* s'impliquent du placement des musiciennes & musiciens dans un certain nombre de salles différentes.

(Appelons M les musiciennes, musiciens, instrumentistes.)

Il y a au moins 3 M, il y a au moins 3 salles différentes et perméables acoustiquement les unes aux autres (en fonction de la dynamique des instruments en présence).

Il y a au moins 1 M par salle.

Le public est fixe et les M aussi.

La lisibilité de la pièce, dépend beaucoup de l'individuation précise de chaque son : qu'au maximum la reconnaissance soit possible.

Les M sont disposés du proche au lointain en fonction du volume potentiel de leurs instruments.

Ils forment une chaîne de salles en salles de façon à pouvoir se passer le relais du son.

Chaque M doit pouvoir entendre au moins ses M voisins immédiats.

Le public est fixe et les M aussi.

Le premier M de la chaîne exagérément près des auditeurs, une extrême intimité doit être possible.

Le premier est aussi probablement le seul M visible, mais cela dépend de la configuration de l'espace.

Chaque M peut être constitué d'un ensemble de musiciens.

NOMENCLATURE

Numeros utiles :

Nb	= le nombre de salles
d	= numero de la dernière salle
R	= numero du rang (1, 2, 3, etc. jusqu'à d) en fonction de la position de la salle
Я	= numero inversé du rang (1 devient d, d devient 1, etc.)
rvb	= le temps de réverbération d'un son donné dans une salle donnée

Musiciennes, musiciens :

M	= musicien(ne)
Md	= dernier musicien(ne)
Mm	= musicien(ne) à mi-chemin entre la salle 1 et la salle d (si Nb est pair, alors choisir l'un ou l'autre des mi-chemins possibles en fonction de la configuration particulière de l'espace, et de l'instrumentation ... ou encore arbitrairement)
Mx	= musicien(ne) désigné par son rang (M1, M2, M3, ... Md et pouvant être arbitrairement grand)
Mi	= M dont le rang est impairs
Mp	= M dont le rang est pairs

Rq : Si le nombre de salles est impair, R=Я pour Mm

Les ondes stationnaires :

Os	= onde stationnaire
O1	= fréquence de l'onde stationnaire correspondant à la longueur
O2	= fréquence de l'onde stationnaire correspondant à la largeur
O3	= fréquence de l'onde stationnaire correspondant à la hauteur sous plafond
O4	= fréquence déterminée purement subjectivement, comme étant la note, le timbre ... qui, empiriquement, résonne le mieux dans <i>cette</i> salle.

Rq : Pour plus de lisibilité, quand il est question de combinatoire, les 4 Os (LlhS) sont notées 123S (séquences 1, 2, 4, 6, 17).

Les bruits :

B	= son très bruyé, fort, stable et possible en tenue
b	= son très bruyé, peu présent, stable, et possible en tenue

Rq : B et b peuvent être de la même *famille*, mais pas forcément, ils peuvent aussi être complètement hétérogène)

Les sons courts :

Sig.	= "signal" le plus proche possible d'un "bip" (penser au "bip" des appareils)
Slap.	= équivalent d'un slap propre à chaque instrument (Sig est plutôt une note, Slap plutôt un bruit, mais quoi qu'ils soient, Sig & Slap doivent être très différents)

Propagation, Synchronie & Singularité :

Sync.Sig ou **Sync.Slap** : pendant une durée donnée, tous les M tentent un Sig ou un Slap le plus ensemble possible, c'est-à-dire synchrone. Mais attention ! Si certains M ont raté le rendez-vous, autrement dit, si certains M pensent être trop en retard par rapport aux peloton de tête, rien ne sert d'essayer de le rattraper : simplement jouer un Sig ou un Slap pendant ce qui reste du temps imparti.

Mx.Sync.Sig ou **Mx.Sync.Slap** : c'est un Sync.Slap ou Sig dont on sait qu'il sera déclenché par Mx

Sing.Sig ou **Sing.Slap** : c'est un Sig ou un Slap placé singulièrement dans le déroulement (sans autre contrainte que celle d'avoir à être joué dans les limites d'un laps de temps donné).

Prop.Sig ou **Prop.Slap** : Sig. ou Slap. joué sans chercher aucune synchronie mais en filant la propagation du son parmi l'orchestre.

Mx.Prop.Sig ou **Mx.Prop.Slap** : idem, mais c'est Mx qui lance le processus

Dynamique compte tenu de la configuration de l'espace :

<i>.fff</i>	= maximum exagéré
<i>.ff</i>	= maximum
<i>.f</i>	= fort
<i>.mf</i>	= <i>normal</i>
<i>.p</i>	= pas fort
<i>.pp</i>	= minimum
<i>.ppp</i>	= minimum exagéré

Tirets :

- Le mode de jeu en *tirets* est une sorte de ligne sonore pointillée qui suppose que chaque note (qui peut être la même ou pas) doit être jouée en "tirets", attaque franche (si possible sans slap d'attaque audible), et stop franc.

- TiretsNb : mode de jeu en tirets où chaque M joue pendant R" puis R" de silence puis R+1 puis R+2, en recommençant du premier rang une fois le dernier rang atteint (un compte bouclé, chaque M partant de son propre rang)

exemple pour 7 rangs (ou chaque nombre X vaut pour X" de son suivi de X" de silence) :

R1, première salle : 1 2 3 4 5 6 7 1 2 3 etc.

R2, deuxième salle : 2 3 4 5 6 7 1 2 3 4 etc.

R3, troisième salle : 3 4 5 6 7 1 2 3 4 5 etc.

R4, quatrième salle : 4 5 6 7 1 2 3 4 5 6 etc.

R5, cinquième salle : 5 6 7 1 2 3 4 5 6 7 etc.

R6, sixième salle : 6 7 1 2 3 4 5 6 7 1 2 etc.

R7, septième salle : 7 1 2 3 4 5 6 7 1 2 etc.

Erreur & abandon :

- Erreur : chaque fois qu'une erreur est faite, dès qu'elle est repérée, y compris avec retard, mais surtout, sans aucune attention, ni intention musicale particulière : double Sig.f par le M auteur de l'erreur.

- Abandon : si un M est perdu, momentanément, ou pas : il signifie son décrochage passé ou son abandon définitif par une OsS.*mf* en tirets. Si le décrochage est momentané, le ou les M concernés récupèrent le développement à la séquence suivante. Les tirets sont joués comme suit : OsS.*mf* de rvb" puis rvb" de silence puis OsS.*mf* de rvb" puis etc.

Consignes de jeu :

- Les Os se jouent à l'octave près, le plus grave possible compte tenu de l'instrument.

- Les Os propres à chaque M sont jouées au plus juste. Un réaccord de l'instrument est possible s'il n'entrave pas (trop) les autres éléments de la composition. Chaque M cherche le mode de jeu, le doigté, etc. le plus juste .

- Les fréquences des autres Os peuvent être jouées plus approximativement.

- Rien dans "distances ouïes-dites" ne suppose le tempérament.

- Tous les sons sont joués "francs" : attaques et stops sont le plus carrés possibles.

- Partons du principe que tout ce que M1 entend, l'auditeur l'entend aussi.

- M1 entend tout, il joue au plus près du public (exagérément près : tout contre).

- Une attention particulière doit être mise sur les problèmes d'équilibre et de dynamique.

- Si tous les instruments sont identiques ou de dynamique proche la répartition se fait plus ou moins arbitrairement en fonction des capacités et des spécificités des chaque instrumentiste.

- Il peut y avoir plus de musiciens que de salles, donc plusieurs musiciens par salles, qui alors suivront la même partition.
- Accordée à la structure sérielle de l'espace, la dynamique suppose des conditions différentes pour chaque M.
- Le maximum est un vrai maximum pour tous. Le minimum n'est un vrai minimum que pour M1, pour les M suivant il est à déterminer en fonction de la distance aux auditeurs, sachant qu'il doit sonner pour eux comme un vrai minimum : il est là mais il s'agit d'aller le chercher par l'écoute.
- "Distances ouïes dites" est d'autant plus signé par le lieu que les dynamiques sont réellement distordues par l'espace : que le minimum de Md ou Mx soit en réalité pour lui un *mf* ou plus est un bon signe.

Le temps :

Les *Distances ouïes-dites* sont idéalement jouées sans chronomètre ni montre, car l'un des principes est que le temps lui-même soit ouïe-dit. Les durées sont mentionnées à titre indicatif, elles peuvent être modifiées en amont pour des raisons acoustique par exemple, ou autres, mais aussi en cours de jeu, chaque partie dépendant de ce qui lui arrive des autres, ou n'en dépendant pas du tout ! Il est aussi possible d'avoir une sorte de temps témoin pense bête que l'on regarde de temps en temps, ou encore de travailler la pièce avec un temps marqué pour ensuite s'en passer dans la réalisation. Ayons une confiance absolue en nos erreurs !

À FAIRE EN AMONT (IN-SITU)

Les Os : Calcul des fréquences des 3 principales ondes stationnaires correspondant à la longueur (L), la largeur (l) et la hauteur (h).

Célérité du son : $C=333 \text{ m/s}$

Distance entre 2 murs : D (en m)

Fréquence : $Fq=C/D$

Par exemple, si la distance entre deux murs parallèles est de 8m

$333/8=41,625$ et les octaves supérieures: 83,25 ; 166,5 ; 333 ; 666 ; etc.

Apprendre et/ou noter toutes les notes (doigtés le cas échéant) correspondant à toutes les ondes stationnaires de toutes les salles.

Déterminer les sons singuliers :

B

b

Slap

Sig

O4 (subjective)