

DISTANCES OUÏES-DITES

Jean-Luc Guionnet – 2013 – pour l'ensemble Dedalus
PARTITION

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

§01 ∅ COMBINATOIRE — 1

À titre indicatif, durée pour 7 M : ~144"

Vol. : .p

◀ Chaque M, selon son rang, joue, une seule fois chacune, toutes les cases du tableau en le parcourant comme bon lui semble.

◀ C'est Mm qui lance le processus. Les autres M le suivent sans précipitation Et sans souci de synchronisation.

◀ Chaque triplet est joué legato et dure R".

◀ Chaque note est de la même durée = $[1/3.R"]$.

⇒ Entre chaque triplet un silence de R".

123	231	213
132	321	312
213	132	123
231	312	321
312	123	132
321	213	231

* Aucune verticalité n'est à chercher.

§02 ➡ COMBINATOIRE — 2

À titre indicatif, durée pour 7 M : ~144"

Vol. : .ppp

◀ Idem sans attendre, enchaîner avec le tableau suivant.

◀ Mais chaque triplet dure R".

⇒ Et chaque silence entre les triplet : R".

112	121	211
113	131	311
221	212	122
223	232	322
331	313	133
332	323	233

⇒ Installer le silence.

* Aucune verticalité n'est à chercher.

* Chaque M enchaîne les deux tableaux sans attendre les autres M et fait silence une fois le deuxième tableau parcouru.

§03 Ø **SIGNAL-BRUIT**

À titre indicatif, durée pour 7 M : + de 200" (dépendant du temps de réverbération)

- ◀ Tout M : 10 [Slap.fff] chacun comme suit : entre chaque Slap 1 silence de 2.rvb.
- ◀ N'importe quel M peut lancer le processus.
- ⇒ Tout M : installer le silence.
- ⇒ Mm : 1 [Mm.Sync.Sig.fff] quand bon lui semble.
- ⇒ Tout M : 3 [Sing.Sig.fff] en 10xNb".
- ⇒ Quand un M, quel qu'il soit, a fait ses 3 Sig : [b.ppp] (le moins fort possible) en TiretsNb.
- ◀ Le tutti résultant de [b.ppp] en TiretsNb dure au moins 1'.

§04 ■■■➡ **MIXAGE COMBINATOIRE**

À titre indicatif, durée pour 7 M : ~162"
Vol. : Juste assez fort pour être entendu en salle 1.

- ◀ Tout Mp : [b.ppp] en continuité complète avec §3.
- ◀ Tout Mi, selon son rang, joue, une seule fois chacune, toutes les cases du tableau en suivant les colonnes de gauche à droite.
- ◀ C'est M1 qui lance le processus une fois passée la minute de tutti de [b.ppp] (§3).
- ◀ Chaque Mi suit M1 en maintenant [b.ppp] jusque-là.
- ◀ Chaque triplet dure 1".
- ⇒ Le silence entre les triplets est de 1/2R".

123	231	213
132	321	312
213	132	123
231	312	321
312	123	132
321	213	231

- ⇒ Le silence s'installe quand le tableau a été lu par tous les Mi.
- ⇒ Mm, dans le silence : 1 [Mm.Sync.Slap.fff] quand bon lui semble.
- ⇒ Dès qu'un M a fait son [Sync.Slap] : idem avec Mi à la place de Mp et vice-versa.
- ⇒ Chaque Mp rejoint les Mi sur [b.ppp] dès qu'il a fini.

* **Aucune verticalité n'est à chercher.**

§05 ■■■➡ **MÉLODIE 1 — INFLUENCE PAR LE LOINTAIN**

Durée : ad lib. M1
Vol. : ppp.

- ◀ Tout M (enchaînant avec la séquence précédente) : [b.ppp] le plus continu possible.
- ⇒ Quand Md le décide : rechercher librement une *mélodie* à partir de l'ensemble des Os (sauf O4).
- ◀ Pas moins de 5".
- ◀ Le temps de la *recherche*, Md joue juste assez fort pour que les auditeurs puissent l'entendre à travers le [b.ppp] des autres M.
- ⇒ Une fois là, la mélodie est jouée en boucle par Md.
- ⇒ Md-1 apprend alors la boucle telle qu'entendue pour progressivement la jouer à l'unisson avec Md.
- ⇒ Puis Md-2 etc.
- ⇒ Jusqu'à M1.
- ⇒ Quand il semble à Md que M1 est calé, Md s'arrête.
- ⇒ Puis au moins une boucle plus tard Md-1.
- ⇒ Puis Md-2 toujours au moins une boucle après.

⇒ Etc. Jusqu'à M1 qui maintient la boucle autant de temps qu'il le veut avant de rejoindre le silence.

◀ ↺ À tout moment du processus, M1, pour des raisons qui ne regardent que lui (par exemple, s'il lui semble que la mélodie n'arrive pas à s'installer dans l'orchestre), peut le stopper tout simplement en faisant silence, silence qui alors se propage dans l'orchestre.

Remarque très importante concernant la recherche et l'apprentissage des mélodies (cf. §5 §13 & §14) et les séquences faisant appel à l'imitation.

Apprendre une mélodie en direct est une forme de test ; mais, ici, si le résultat du test, bien-sûr, compte, c'est avant tout sa forme de test qui importe dans la composition — forme d'un processus sur le vif plutôt que résultat : la durée de l'invention, celle de l'apprentissage, l'erreur inévitable (qui n'en n'est plus vraiment une), le calage progressif, le temps de l'influence, etc. ont ici une importance centrale. Vouloir cachée l'errance, raccourcir le temps nécessaire, ou encore par exemple, apprendre la mélodie en cachette (en jouant l'instrument muet) serait, ici, la véritable erreur. Il faut que l'épaisseur orchestrale se travaille pour de vrai. Il est donc conseillé de ne pas avoir peur des mélodies difficiles, qui prennent *du temps* à se faire et à être apprises... (atonalité, arhythmie, ... ou pas !)

* *“En cassant la continuité des pentes, nous nous opposons à la langue, nous volons la brique en surpoids, nous suivons le pointillé louche de nos mélodies impensées.”*

§06 Ø PROPAGATION EN TIRETS DES ONDES STATIONNAIRES — DU LOINTAIN AU PROCHE

À titre indicatif, durée pour 7 M : ~96"

Vol. : .mf

◀ Noire à 40

◀ Tous les M jouent les trois Os de toutes les salles dans cet ordre :

d puis d-1 puis d-2 puis ... puis 2 puis 1.

◀ Md commence et passe le relais à son voisin qui à son tour repasse le relais etc. jusqu'à M1

◀ Mais une fois le relais passé de Md à Md-1, c'est à Md-1 de lancer ses propres Os dans le processus, en passant à son tour le relais à ses deux voisins (Md & Md-2) etc. jusqu'à M1.

◀ Les Os sont jouées une par une dans cet ordre : O1, O2, O3 à raison de 1" par note entrecoupées de 1" de silence.

◀ Le triplet [O1,Ø,O2,Ø,O3] dure donc 5".

◀ Il est suivi par 4" de silence.

◀ Donc : triplet [O1,Ø,O2,Ø,O3] de 5" puis silence de 4".

◀ Chaque fois que, à son tour, un M va lancer ses propres Os dans le processus, il le signale par 1 [Sig.fff] au mitan du silence précédent.

◀ Md commence donc l'ensemble du processus par 1 [Sig.fff].

◀ Quand un M joue ses propres Os, il les joue fff, quand il joue celle des autres, il joue .p

◀ Le relais se fait par le milieu, autrement dit, le M suivant enchaîne en commençant au mitan approximatif de la 2ème Os du M précédent.

Exemple pour 7 Musiciens :

M7	7.123	6.123	5.123	4.123	3.123	2.123	1.123
M6	7.123	6.123	5.123	4.123	3.123	2.123	1.123
M5	7.123	6.123	5.123	4.123	3.123	2.123	1.123
M4	7.123	6.123	5.123	4.123	3.123	2.123	1.123
M3	7.123	6.123	5.123	4.123	3.123	2.123	1.123
M2	7.123	6.123	5.123	4.123	3.123	2.123	1.123
M1	7.123	6.123	5.123	4.123	3.123	2.123	1.123

* Pour que le relais fonctionne, il faut que chaque M joue le jeu de l'influence : il doit vraiment attendre que l'information lui arrive avant de la relayer (même s'il la connaît à l'avance !).

* Le tempo risque de fluctuer, rien n'est moins grave dans cette séquence, car c'est le relais qui, d'abord, compte.

§07 X FAIRE MENTIR L'APHORISME :

“ LA PROXIMITÉ NE PROUVE RIEN ”

Durée : ad lib. M1

Vol. : ad lib. M1

- ◄ Début de §7 sur la fin de §6, M1 seul
- ◄ M1, le proche parmi les M, met l'aphorisme à l'épreuve.
- ◄ Les autres M entrent dans le son de M1 de façon à *exposer* son *entreprise* (la servir).
- ◄ Les M qui au-delà d'un certain rang, peuvent ne pas entendre M1, entrent dans le son de ce qu'ils entendent de la même façon : *exposer ce qu'ils entendent* (le servir) — ils peuvent aussi ne pas rentrer du tout et laisser M1 seul.
- ⇒ 1 [M1.Sync.Sig.fff] quand bon lui semble, signifie la fin de cette séquence. Ce qui suppose, pour éviter toute confusion, que M1 s'interdise tout Sig dans sa mise à 'épreuve de l'aphorisme.

* “*À nu.*”

§08 Ø MÉMOIRE VIVE

Durée à titre indicatif : ~40”

Vol. : .ppp

- ◄ 10” subjectives après le dernier [Sig.] de la séquence précédente : en 30” subjectives, chaque M rejoue pour lui-même, tout ce qui a été joué depuis le début, exceptée la séquence précédente (= résumé de §1 à §6).
- ◄ Ne pas avoir peur, ni d'être schématique, ou même très schématique, ni de faire des erreurs : aucune objectivité, non plus qu'aucune subjectivité n'est à rechercher.

* “*Laisser à la mémoire, la guise de se faire en musique.*”

§09 X HAUTEURS SOUS PLAFOND

Durée à titre indicatif : ~240”

Vol. : à déterminer en amont.

- ◄ Chaque M, dès son propre résumé fini : O3 en tenue la plus stable possible. §9 entre donc en fade in sur la fin de §8.
- ◄ La dynamique d'ensemble est à déterminer, le plus précisément possible, de façon à faire sonner l'accord résultant le mieux possible dans la singularité de la situation, de cet espace-là, cette disposition, etc.
- ◄ Les O3 doivent être jouées dans une octave commune aux instruments de l'orchestre.
- ⇒ 1 [Mm.Prop.Sig.fff] signifie la fin de cette séquence.

* *Il se peut que la hauteur sous plafond soit la même dans toutes les salles impliquées dans la composition, l'accord en question se résoud alors en unisson.*

§10 Ø DANS L'ESPACE MENTAL, ARPENTER LES SALLES

Durée : le temps d'arpenter les salles et de revenir.

Vol. : .mf

- ◄ Mentalement, chaque M arpente toutes les salles impliquées dans la mise en espace en partant de sa propre salle pour finir par y revenir (un aller-retour). Le parcours doit respecter la réalité de l'architecture, en suivant l'ordre des salles et les zones ou sas de transition, s'il y en a. Chaque salle doit être arpentée en suivant scrupuleusement les murs. Une fois longés, les murs d'une salle ne peuvent pas l'être une seconde fois. Si la salle en question doit être retraversée (ne serait-ce que lors du *retour*), alors le parcours la traverse directement sans avoir à suivre les murs. L'ordonnancement du trajet est composé par chaque M, il peut être préparé en amont en arpentant l'espace *pour de vrai*, il peut aussi être complètement improvisé *selon la représentation mentale*

que chaque M a du lieu. Un silence, de durée libre, doit marquer l'arpentage de chaque salle : un silence par salle donc. Des pauses sont aussi possibles dans le parcours : la logique de l'arpentage peut être plus ou moins trouée — ou pas — de silences plus ou moins longs, selon le sentiment de chaque musicien. Un plan du bâtiment peut aussi servir de support ou de partition pendant cette séquence. Quand un M a bouclé la boucle, et rejoint mentalement sa place, il fait silence. Le rythme de la marche est à déterminer par chaque M. La codification du parcours se fait comme suit :

◀ L'[Os.*mf*] correspondant au mur longé, le temps qu'il faut pour le longé. 1 [Sig.*mf*] à chaque changement de direction. 1 [Slap.*mf*] par pas, selon la scansion imaginée des pas eux-mêmes quand aucun mur de la salle n'est longé. Et 1 [Sig.*mf*] par marche d'escalier.

§11 Ø **ENTRÉE DES ONDES STATIONNAIRES SUBJECTIVES**

Durée à titre indicatif : plus de 150"

- ◀ Quand il semble à M1 que tout M a bouclé sa boucle : [O4.*f*].
- ⇒ Puis de proche en proche tous les M.
- ⇒ Une fois tout M sur [O4.*f*], la tenue continue pendant 1'.
- ⇒ M1 : [M1.Prop.Sig.*fff*], juste assez fort pour être entendu par M2 puis se propager vers Md
- ⇒ 1 [Sing.Sig.*fff*] sur 30".
- ⇒ 1 [Md.Sync.Slap.*fff*].
- ⇒ Tenue O4.*mf* - 1/4 de ton pendant au moins 10".
- ⇒ 1 [sync.Sig.*fff*] qui coupe la tenue.
- ⇒ Et chaque M, une fois le sync.Sig fait : tenue O4.*pp* pendant au moins 30" subjective.

§12 X **MÉLODIE 2 — INFLUENCE PAR LE PROCHE**

CONFLIT D'INFLUENCE 1

Durée : Ad lib. Mm

Vol. : *fff* puis selon M1 *mf*

- ◀ Tout M : [B.] le plus continu possible dès qu'il lui semble que les 30" sont passées. Court cross-fade donc entre §11 et §12
- ◀ Quand M1 le décide, M1 *profite* de la masse sonore pour chercher librement une mélodie à partir des Os, mais pas seulement d'elles.
- ◀ Pas moins de 5".
- ◀ Le temps de la *recherche*, M1 joue juste assez fort pour que seuls les auditeurs puissent entendre.
- ◀ Une fois *là*, la mélodie est jouée en boucle par M1, juste assez fort pour que M2 l'entende.
- ◀ M2 apprend alors la boucle telle qu'entendue pour progressivement la jouer à l'unisson avec M1.
- ◀ Puis M3 d'après M2 etc.

Cf. §5 Remarque très importante concernant la recherche et l'apprentissage des mélodies et l'imitation.

* "[...] le pointillé louche de nos mélodies impensées."

§13 ⇐ ➡ **MÉLODIE 3 — INFLUENCE PAR LE MILIEU**

CONFLIT D'INFLUENCE 2

Durée : Ad lib. Mm

Vol. : *p*.

- ◀ Mm, quand bon lui semble, y compris une fois que le relais est passé par lui, propose une autre mélodie en boucle.
- ◀ Une mélodie qui stoppe la propagation de celle de M1 en gagnant de proche en proche, à son tour, l'ensemble de l'orchestre, M1 y compris.
- ◀ De Mm à Mm-1 et Mm+1 puis à Mm-2 et Mm+2, etc. jusqu'à Md et M1.
- ◀ Tout M alors maintient la mélodie 3, en boucle, en cherchant l'unisson.

◀ ⚡ À tout moment du processus, Mm, pour des raisons qui ne regarde que lui, peut le stopper tout simplement en faisant silence, silence qui alors se propage dans l'orchestre.

Cf. §5 Remarque très importante concernant la recherche et l'apprentissage des mélodies et l'imitation.

* “[...] *nos mélodies impensées.* ”

§14 ➡ FAIRE MENTIR L'APHORISME :

“ LOINTAIN, MÊME LE PIRE EST BEAU QUAND ON L'ÉCOUTE ”

CONFLIT D'INFLUENCE 3

Durée : Ad lib. M1

Vol. : Ad lib. Md

◀ Md, le lointain parmi les M, met l'aphorisme à l'épreuve, quand bon lui semble alors que la boucle mélodique de la séquence précédente se déroule encore (sauf si Mm a stoppé le processus).

◀ Les autres M : entrer dans le son de Md de façon à *exposer* son *entreprise* (la servir).

⇒ 1 [M1.Sync.Sig.fff] quand bon lui semble signifie la fin de cette séquence.

* Le silence participe de l'exposition.

§15 ∅ PROPAGATION CONTINUE DES ONDES STATIONNAIRES

— DU PROCHE AU LOINTAIN (voir schéma)

À titre indicatif, durée pour 7 M : Moins de ~96”

Vol. : *f*

◀ Même type de processus de propagation que §6, mais allant du proche au lointain et avec en plus des 3 Os l'O4 de chaque M.

◀ Tous les M jouent les trois Os de toutes les salles et leur propre O4 à la fin de chaque triplet, dans cet ordre : [O3, O1, O2, O4].

◀ Seule l'O4 ne se propage pas : identique à elle-même, elle conclue tous les triplets.

◀ Les Os sont jouées à l'octave supérieure (donc §12=+16 & §17=+8) si c'est possible.

◀ Chaque fois que, à son tour, un M va lancer ses propres Os dans le processus, il le signale par 1 [Sig.fff] au mitan du silence précédent.

◀ M1 commence donc l'ensemble du processus par 1 [Sig.fff].

◀ Qu'il joue ses propres Os ou pas, un M joue toutes les Os *f*.

◀ Les 4 Os (hLlS) sont jouées legato (≠§6), en 6”.

⇒ Quand bon lui semble, dans la tenue de [O4.*ppp*] M1 commence et passe le relais à son voisin qui à son tour repasse le relais etc. jusqu'à Md.

⇒ Le relais se fait par le milieu, autrement dit, le M suivant enchaîne en commençant sur la troisième note du quadruplet précédent.

⇒ Une fois le relais passé de M1 à M2, c'est à M2 de lancer ses propres Os dans le processus, en passant à son tour le relais à ses deux voisins (M1 & M3) etc. jusqu'à Md.

⇒ chaque quadruplet est suivi par 3” de silence.

Exemple pour 7 Musiciens :

M1	1.312S	2.312S	3.312S	4.312S	5.312S	6.312S	7.312S
M2	1.312S	2.312S	3.312S	4.312S	5.312S	6.312S	7.312S
M3	1.312S	2.312S	3.312S	4.312S	5.312S	6.312S	7.312S
M4	1.312S	2.312S	3.312S	4.312S	5.312S	6.312S	7.312S
M5	1.312S	2.312S	3.312S	4.312S	5.312S	6.312S	7.312S
M6	1.312S	2.312S	3.312S	4.312S	5.312S	6.312S	7.312S
M7	1.312S	2.312S	3.312S	4.312S	5.312S	6.312S	7.312S

- * Pour que le relais fonctionne, il faut que chaque M joue le jeu de l'influence : il doit vraiment attendre que l'information lui arrive avant de la relayer (même s'il la connaît à l'avance !).
- * Le tempo risque de fluctuer, rien n'est moins grave dans cette séquence, car c'est le relais qui, d'abord, compte.

§16 IMITATION DE L'IMITATION

Durée : Ad lib.

Vol. : *ppp*

◀ Mm, quand bon lui semble, dans le cours du processus précédent et avant qu'il ne s'épuise de lui-même, imite ce qu'il entend d'où que cela vienne. Il imite librement ce qui lui arrive, avec le moins de silence possible.

◀ Ce *librement* ne suppose pas la liberté d'improviser à partir de ce qui lui arrive, mais la liberté de trouver sa façon d'imiter — une façon qui peut être arbitrairement singulière tant que le principe de l'imitation est strictement respectée. Ce n'est pas la justesse qui est recherchée mais la perception d'une imitation. Il s'agit de jouer le jeu de l'imitation, autrement dit, de faire durer le parcours de l'influence autant que l'on veut en ne prenant pas forcément le plus court chemin. En toute logique, cette 17ème séquence se termine par un unisson. Le doute, l'erreur ainsi que leurs possibles absences, font intégralement partie du processus musical. Non pas qu'il faille "sur-jouer" cette imitation, mais simplement l'agir !

◀ Une fois son tour arrivé, le changement de rôle a lieu quand chaque M le décide.

◀ Tous les M : l'imitation a lieu *ppp*.

⇒ La propagation a lieu comme suit : Mm+1, puis Mm-1, Mm+2, Mm-2, etc. jusqu'à Md et M1

⇒ Alors tous les M imite tous les M.

⇒ Quand bon lui semble, une fois l'unisson installé, M1 stoppe et fait silence.

⇒ Puis , puis M2, puis M3, etc. jusqu'à Md.

Cf. §5 Remarque très importante concernant la recherche et l'apprentissage des mélodies et l'imitation.

* "Quand les influences n'ont plus lieu, l'espace se désole en exposant pour elle-même, une complication du temps et de l'impossible."

§17 SILENCE DE FIN

Durée : Ad lib.

LÉGENDE

◀ Consigne concernant cette séquence.

⇒ Signifie l'enchaînement de parties à l'intérieur de la séquence.

* Remarques, “*images*”, commentaires, important pour la séquence.

\$xx  **TITRE DE LA SÉQUENCE**

Signifie que la séquence s'enchaîne à la précédente sans silence, que la fin de la précédente soit identique au début de celle-ci ou que celle-ci commence *cut* dans la fin de la précédente.

\$xx  **TITRE DE LA SÉQUENCE**

Signifie que la séquence commence dans le silence.

\$xx  **TITRE DE LA SÉQUENCE**

Signifie que la séquence coupe brutalement un processus en cours.

\$xx **X** **TITRE DE LA SÉQUENCE**

Signifie que la séquence et celle qui précède s'enchaîne en cross-fade.