

Lê Quan Ninh

# Ondes et Particules

2014

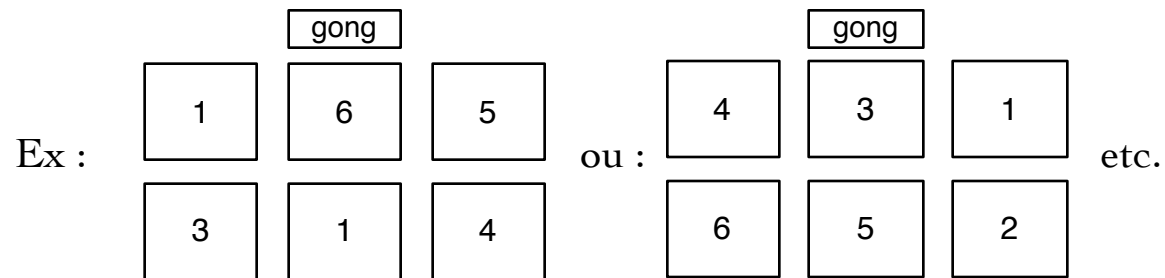
De même que la lumière est soit une onde soit un train de particules selon qu'on l'observe ou non, l'instant en musique serait-il soit un flux soit une singularité selon l'attention qu'on y porte ? Et si l'instant n'apparaît qu'au moment où l'air bruisse de sons, qu'advient-il de lui quand ils cessent ?

*Lê Quan Ninh*

## Ensemble

La pièce peut être interprétée par 7 musiciens ou 6 groupes de plusieurs musiciens + 1 musicien seul.

Les musiciens ou les groupes de musiciens se répartissent uniformément sur la scène mais leur disposition peut être tirée au sort pour chaque représentation.



Chacun est assis au sol (soit en tailleur soit sur les genoux, sur un petit tapis individuel) de manière frontale dans le cas d'une salle de spectacle traditionnelle ou dans n'importe quelle direction dans une configuration où le public se trouverait parmi les musiciens. Les instruments se trouvent également au sol sur le tapis.

La pièce est conçue comme un ensemble de vagues sonores de différentes durées suivies par des silences de différentes durées également.

Ces silences étant un retour constant au point de départ, il est important que pendant ces silences chacun reste le plus calme et le plus immobile possible mais sans crispation. Cette musique ne va nulle part, elle ne se développe pas. Chacun peut avoir à l'esprit qu'elle n'a ni début ni fin. C'est comme jeter un à un des cailloux dans une étendue d'eau.

## Technique

Il n'y a pas de chef d'orchestre.

La pièce est jouée à l'aide de chronomètres (un pour chacun de préférence). Il est souhaitable d'utiliser un système de chronomètres synchronisés.

Il est aussi possible d'utiliser plusieurs moniteurs vidéo (un pour chaque groupe) sur lequel est diffusé le film de la partition défilante à télécharger à cette adresse : [http://www.lequanninh.net/scores/ondes\\_et\\_particules/O\\_et\\_P\\_video\\_partition\\_defilante.zip](http://www.lequanninh.net/scores/ondes_et_particules/O_et_P_video_partition_defilante.zip)

La pièce se joue en intérieur uniquement et ne doit en aucun cas être sonorisée.

## Instrumentarium

Identique pour chacun :

- 1 Deux galets de plage à frapper l'un contre l'autre. Leurs dimensions et leurs poids doivent être choisis en fonction de la personne qui les manipule. Cependant, éviter des tailles trop petites.
  - 2 Frappes au sol avec l'un des galets dans le cas d'un plancher en bois. Sinon prévoir une planche épaisse posée sur deux boudins de mousse.
  - 3 Une pierre calcaire plate pour terrasse (frappée ou frottée par l'un des galets) d'une surface d'au minimum de 20cm x 20cm environ. Ne pas essayer d'accorder ces pierres, les utiliser telles quelles.
  - 4 Un sifflet aigu (pas d'arbitre). Au mieux, chaque sifflet ou groupe de sifflets est accordé du 1/9 au 1/4 de ton par rapport à l'autre afin de produire des battements acoustiques le cas échéant. Il convient de trouver (ou de fabriquer) des sifflets dont la note ne change pas selon la dynamique ou l'intensité du souffle. Le son doit toujours être droit et identique et ce à n'importe quelle nuance.
  - 5 Des feuilles de papiers à froisser type papier kraft, papier de cuisson, papier cristal, etc. Faire un panaché.
- Un seul musicien joue sur un grand gong suspendu (balinais de préférence) ou sur un grand tam-tam suspendu avec une mailloche adéquate ou sur un très grand bol chinois.

## Modes de jeu

- 1 Frappes sèches et incisives mais avec souplesse.
- 2 Frappes sèches et incisives mais avec souplesse. Faire des essais en fonction du sol ou de la planche pour déterminer si la pierre reste en contact après la frappe ou si elle est tout de suite retirée.
- 3 Frappes sèches et incisives mais avec souplesse. Dans le cas des frottements : AUCUNE attaque ni terminaison. Jeu droit et neutre, sans expression mais avec attention.
- 4 AUCUNE attaque ni terminaison. Jeu droit et neutre, sans expression mais avec attention.
- 5 AUCUNE attaque ni terminaison. Jeu droit et neutre, y compris dans les crescendo et decrescendo. Sans expression mais avec attention.

## Nomenclature

Il n'y a que cinq nuances : *pp* *p* *mf* *f* *ff*

Elles s'appliquent soit pour la totalité d'une section temporelle soit pour chacun de ses éléments. Elles peuvent être adaptées en fonction des matériaux et des possibilités techniques de chacun tout en restant différenciées.

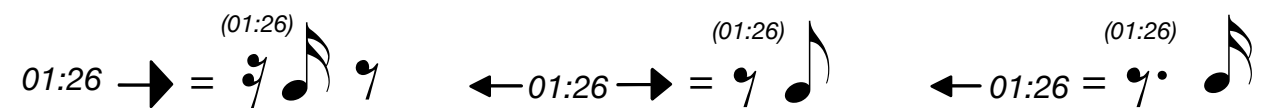
01:26 → indique que le son doit être joué juste après 1mn 26 secondes.

On peut utiliser des équivalences du type :

flèche vers la droite = 2ème double-croche après le temps

2 flèches : 2ème croche après (au milieu)

flèche vers la gauche : 4ème double-croche avant le temps suivant



Mais ces équivalences ne doivent servir que pour le travail. Celles-ci ne doivent pas être respectées de manière stricte pendant l'exécution de la pièce.

De plus, les musiciens d'un même groupe ne doivent pas être tout à fait ensemble (« unisson coréen »). Chacun joue selon sa sensation de l'« avant » et de l'« après » de chaque temps.

Les chronomètres ou le film indiquant la vitesse des secondes, l'équivalence  $\bullet = 60$  peut-être utilisée pour le travail.

Cependant, les musiciens ne doivent pas marquer ce tempo avec leur corps.

## Pédagogie

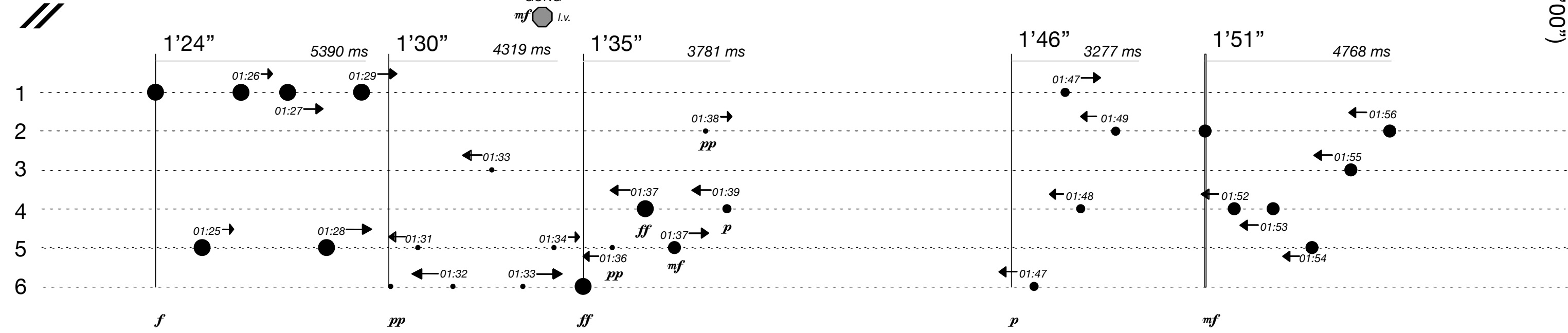
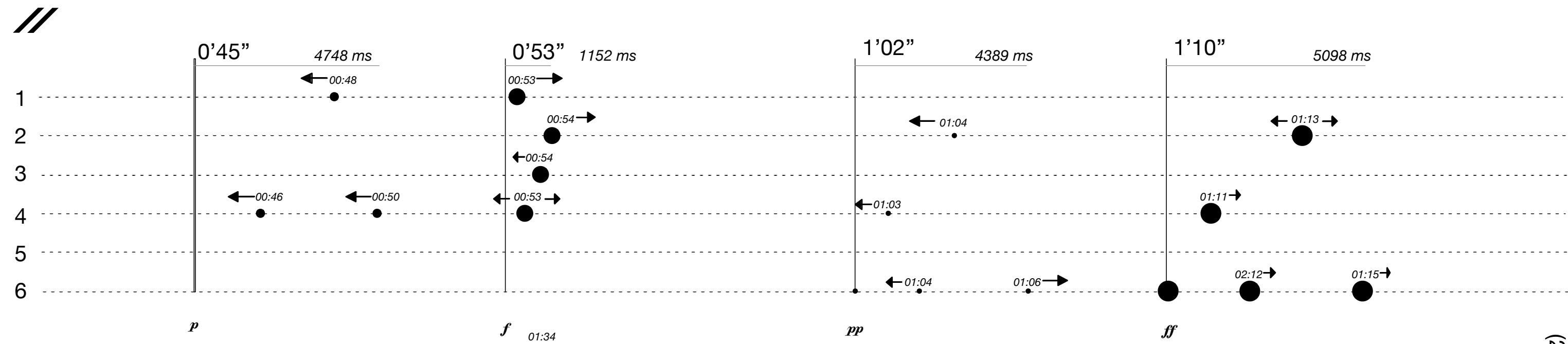
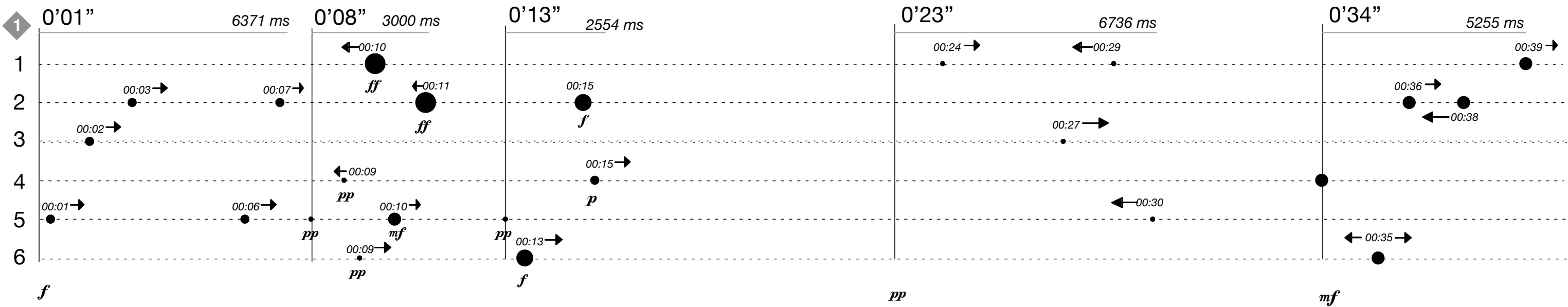
Il est indispensable qu'un travail pédagogique concentré sur l'écoute des sons dans l'espace soit réalisé bien en amont des répétitions de la pièce proprement dites.

Il est nécessaire d'établir au préalable une sensation du résultat global pour qu'un équilibre puisse être réalisé par chacun concernant les actions disciplinées que la pièce demande (suivi du chronomètre, geste instrumental, nuances, etc.) et l'écoute des agissements du son dans l'espace.

Les sons que propose la pièce ont été choisis pour leur caractère immédiat et brut. Tout un travail de sensibilisation menant à apprécier les sons pour eux-mêmes - avant que d'apprécier le discours musical - doit être réalisé avec le plus grand soin et la plus grande patience.

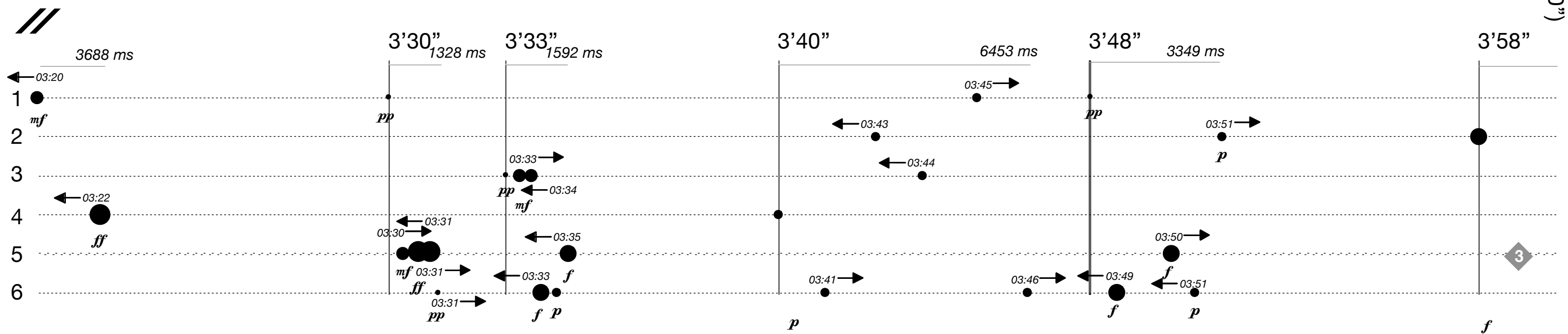
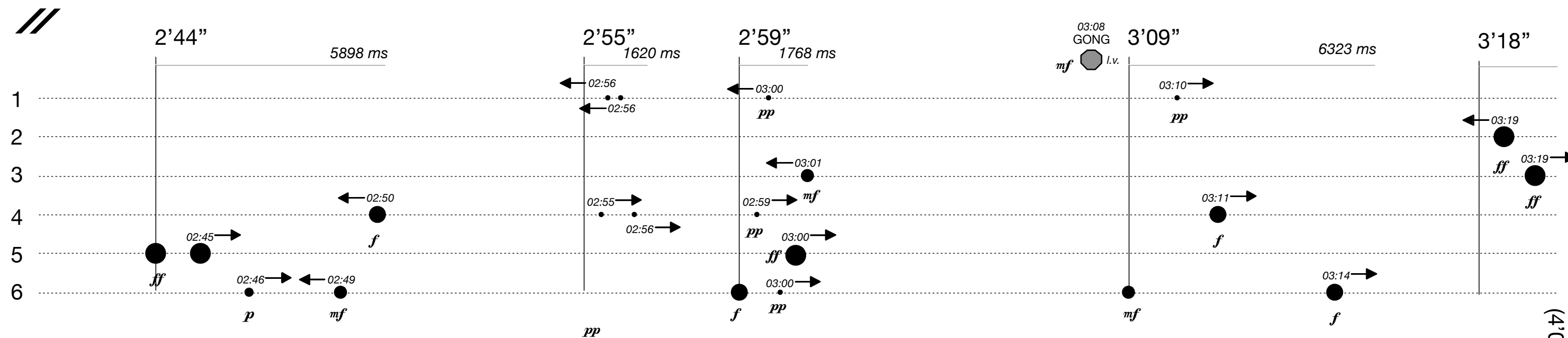
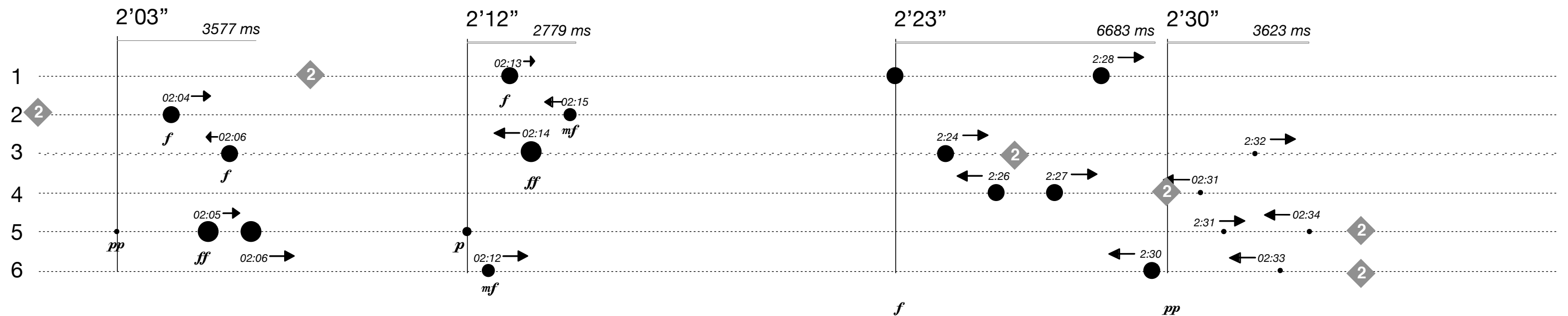
Voici quelques pistes :

1. Massages sonores (séance individuelle)
  2. Déambulation dans la ville (ou autre environnement) avec les yeux bandés guidé par une autre personne.
  3. Écoute d'un espace sonore et réalisation au fur et à mesure d'un dessin qui indique les directions d'où proviennent les sons.
  4. Variation de 3. avec description des sons entendus (leur qualité, leur durée, leur couleur, etc.)
  5. Séances d'écoute de phonographies sur système de diffusion spacialisé.
  6. Tout jeu basé sur l'espace, le son et la vitesse.
- etc.

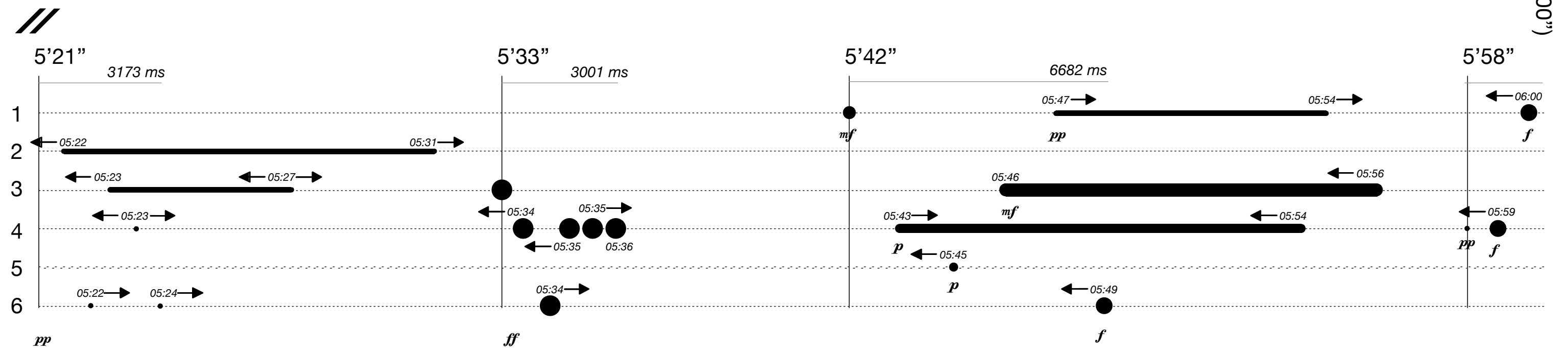
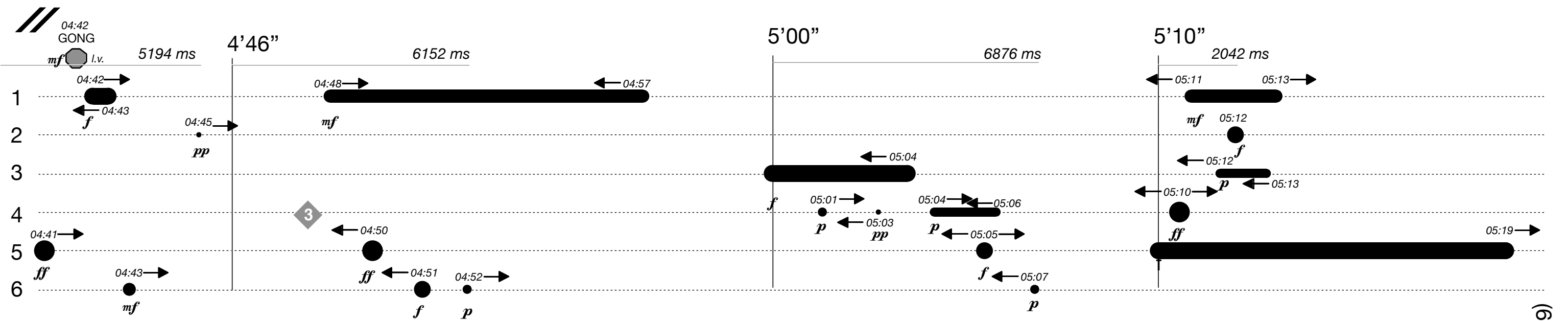
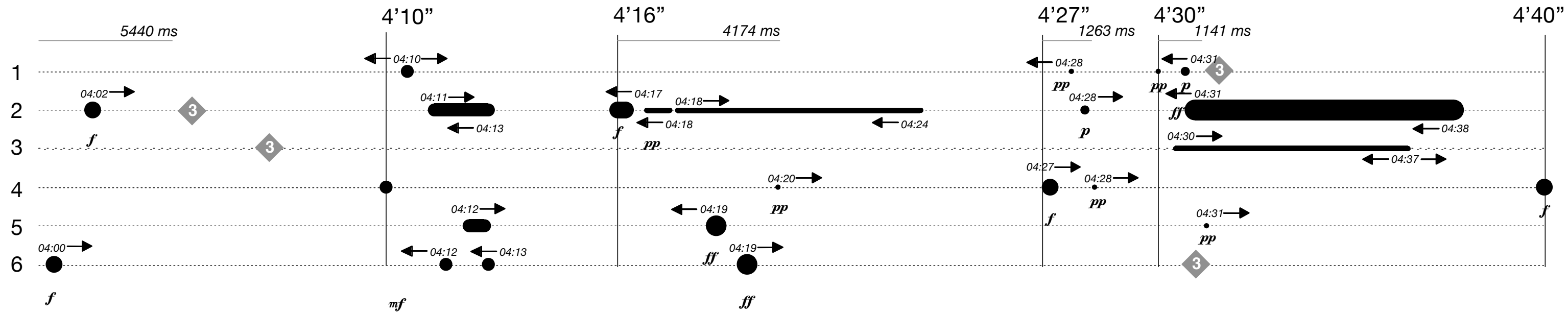


(2'00")





(4'00")



(6'00'')

