

INDIVIDUUM ↔ COLLECTIVUM: Il s'agit de création, d'invention – individuelle, mais aussi collective – imprégnée l'une par l'autre – influence mutuelle.

Reflexions, spéculations, projets: sur la composition, sur l'improvisation, sur l'organisation des sons ou des actes, sur le choix des moyens et des matériaux avec lesquels on peut entr'autre faire de la musique, sur d'éventuels "concerts" (certains réalisables, d'autres utopiques), sur la manière de penser l'espace, sur la façon de se comporter au sein d'un groupe, aussi sur le pourquoi de tout ceci.

Ce qui n'est pas noté ou suggéré, doit/peut être inventé par ceux, qui ont décidé de travailler sur ce matériel. C'est à eux qu'appartient le résultat!

Destiné à des musiciens? Oui, plutôt. Mais pourquoi pas à des photographes ou à des danseurs?

(Si en cours de route, après réflexion, certaines proposition ne vous paraissent pas utiles, abandonnez-les, inventez-en d'autres!)

Ouvre ouverte, procédant par addition de chapitres. Dans chacun d'eux submerge une préoccupation:

1er chapitre - à partir des paramètres musicaux.

2ème chapitre - à partir de l'interdépendance des gens.

3ème chapitre - à partir de la manière de réagir.

Suivront:

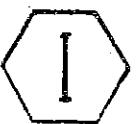
4ème chapitre - à partir de la transition et du développement.

5ème chapitre - à partir de modèles situés en dehors de la musique.

6ème chapitre - à partir de l'idée de transgression d'un art à l'autre.

7ème chapitre -

Vinko Globokar



1er chapitre 1a → 11c

Traitement des paramètres fréquence, rythme,
durée, temps, intensité, articulation, timbre,
espace ...

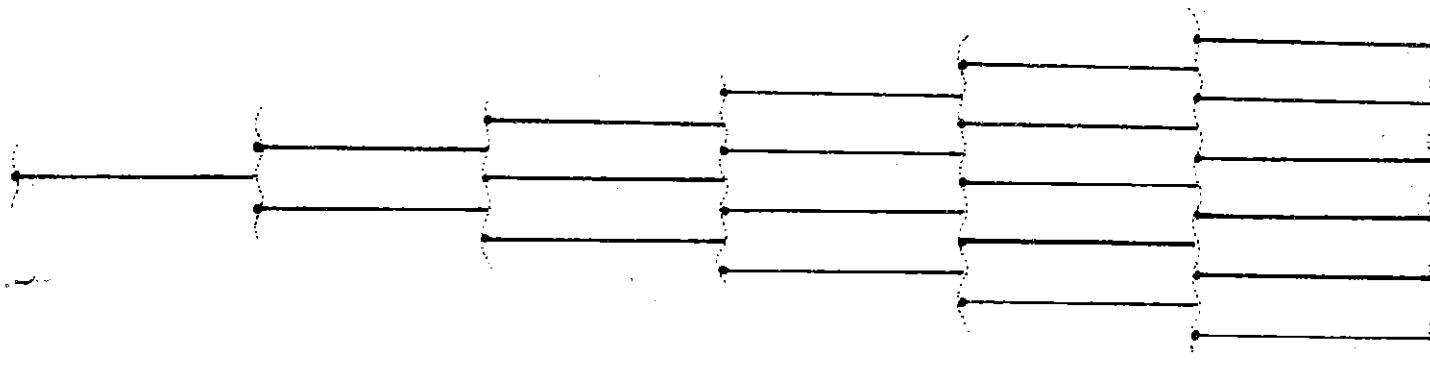
Ce matériel sert de stimulant pour la création individuelle et collective.

Le nombre de participants est libre, mais il est suggéré de former un/des groupes constitué/s de 5 à 9 personnes.

Le choix des instruments, des objets sonores, des moyens électroniques, des voix ... est libre.

Tout ce qui n'est pas noté ou suggéré doit/peut être inventé par les participants.

Les pages a, b, c sont généralement des variantes du même contenu, du même modèle.



Créer collectivement une musique calme en n'écoutant mutuellement.

Décider collectivement sur quel/s rythme/s les sons seront joués ou chantés . rythme/s de danse

rythme/s unique/s pour tous
rythme/s individuel/s

Décider collectivement la manière de jouer (son pur , son déformé , son filtré) ou de chanter (textes)

_____ = sur un son unique

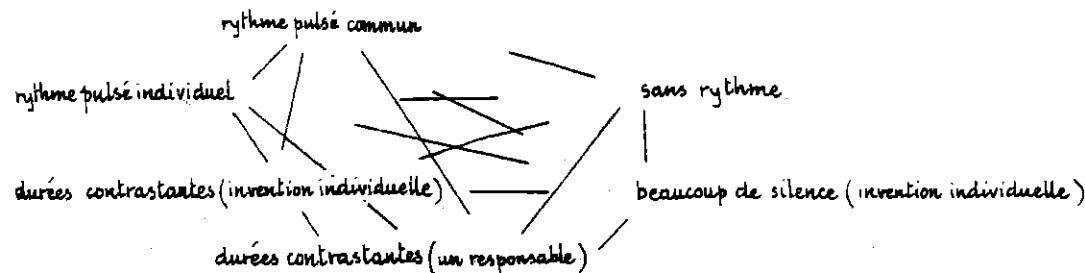
_____ = uniquement sur 2 sons

V. Globokar : individuum ↔ collectivum



Créer collectivement une musique calme en s'écoulant mutuellement

Décider collectivement sur quel/s rythme/s les sons seront produits :



Décider collectivement la manière de produire les sons :

sons purs

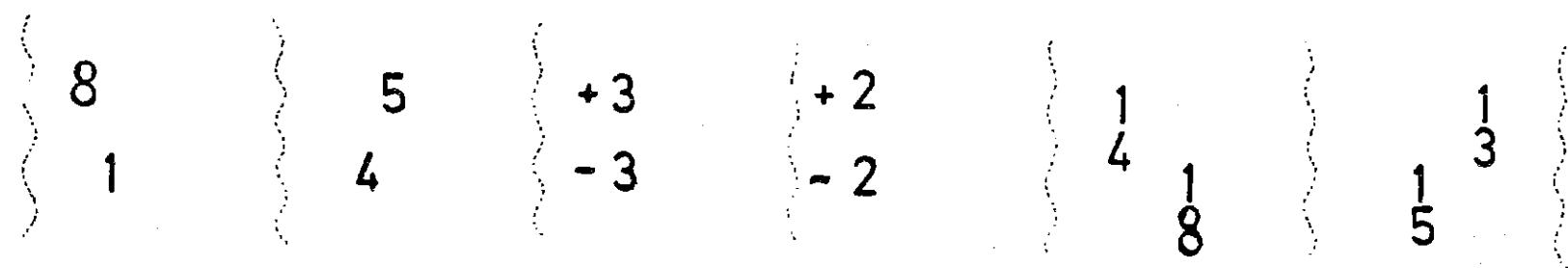
vers le bruit

articulations contrastantes

sons instables

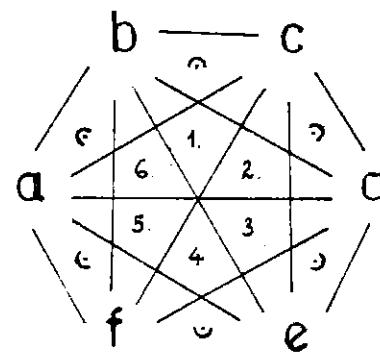
sons et articulations complexes

sons filtrés



Créer collectivement une musique calme dans un système non-tempéré.

Ces chiffres peuvent représenter les intervalles, la division du temps, les degrés d'intensité, le nombre d'articulations ou de timbres, le nombre de superpositions, la disposition dans l'espace etc..



Créer collectivement une musique contrastante

Décider collectivement d'un rythme de danse

Créer 6 sections de durée différente avec des silences plus ou moins longs entre elles (n) :

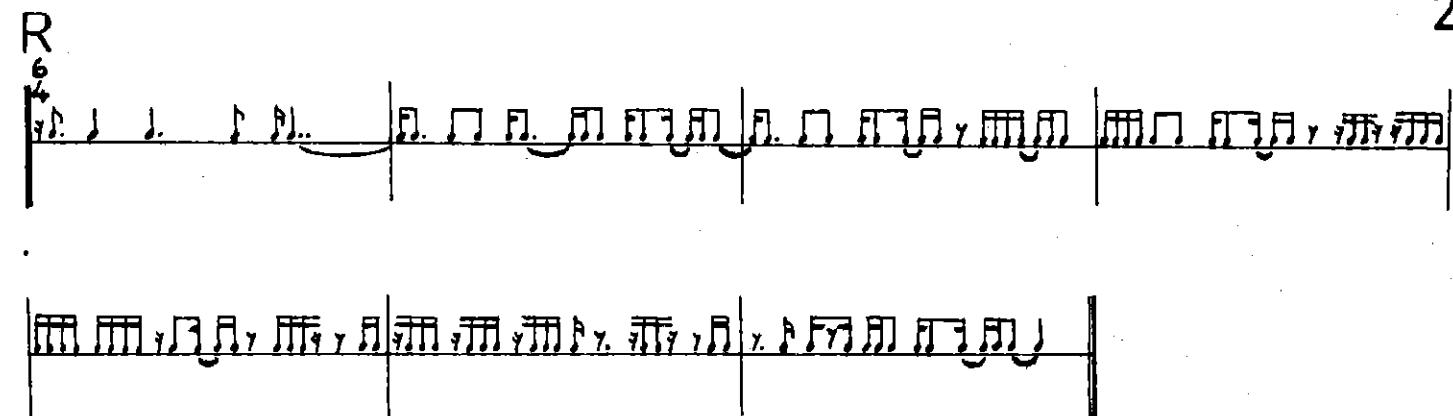
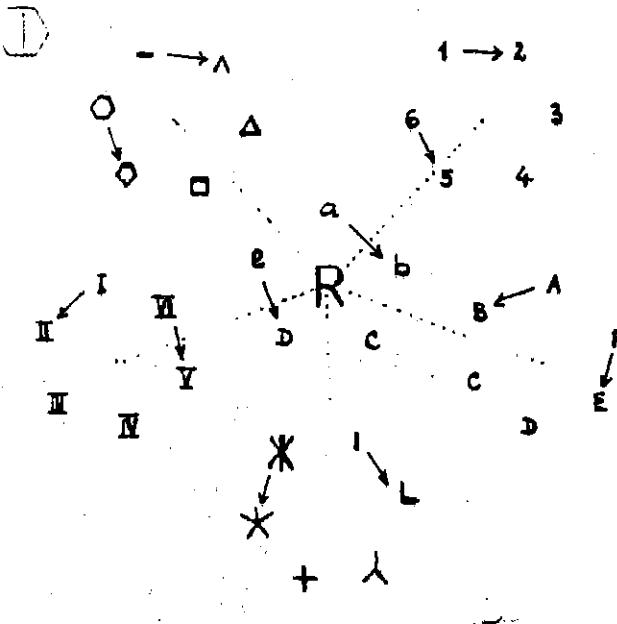
- a. Jouer synchronise le rythme en le répétant
- b. Changer progressivement la vitesse du rythme en accélérant individuellement (vitesse d'accélération subjective)
- c. Décider individuellement de la vitesse du rythme (lent, agité, très lent etc...) et le répéter sans tenir compte du voisin
- d. Changer progressivement la vitesse du rythme en ralentissant individuellement (vitesse de ralentissement subjective)
- e. Produire le rythme très lentement, ensuite accélérer synchroniquement jusqu'aux limites du possible.
- f. Produire le rythme très vite, ensuite ralentir synchroniquement jusqu'aux limites du possible

Habiller chaque valeur du rythme avec un/des sons ou un/des bruit/s Inventer pour chaque section (a, b, c etc..) des sons et des bruits différents.

Habiller chaque section avec une dynamique commune 1. presque inaudible 2. le plus fort possible 3. allant progressivement de 1. à 2. (—)

4. allant progressivement de 2. à 1. (—) 5. allant progressivement de 1. à 2. à 1. (— >) 6. allant progressivement de 2. à 1. à 2. (< —).

Des significations supplémentaires peuvent être inventées par le collectif pour les lettres (a, b, ...) et les chiffres (1, 2, ...).



Créer collectivement une musique contrastante. Appliquer à la structure rythmique les différentes variations paramétriques (6 fois)

TEMPO

1. unique, synchronie

SON/BRUIT - par mesure

I remplacer 1 son par 1 bruit (individuellement)

HAUTEURS

A. sur un son unique

INTENSITÉS

- 'quasi inaudible'

ARTICULATIONS

I) legato

SILENCES ENTRE LES SECTION

a silence plutôt long

2. de très lent à très vite (individuellement)

II. remplacer 6 sons par 6 bruits (collectivement)

B. sur une gamme "modale" ▲ très contrastant de 6 sons

L) tremolo

b. le plus court possible

3. Deux tempi différents (deux groupes)

III. remplacer 2 sons par 2 bruits (collectivement)

C. sur un accord

△ du très fort à l'inaudible

λ) inverser (aspirer, pincer, collegno...)

c. le plus long possible

4. de très vite à très lent (individuellement)

IV. remplacer 5 sons par 5 bruits (individuellement)

D. sur une gamme "modale" □ moyen de 8 sons

+) trille

d. sans silence

5. Trois tempi différents (trois groupes)

V. remplacer 3 sons par 3 bruits (individuellement)

E. sur des microintervalles à l'intérieur d'une 2 min.

○) aussi fort que possible *) normal

e silence plutôt court

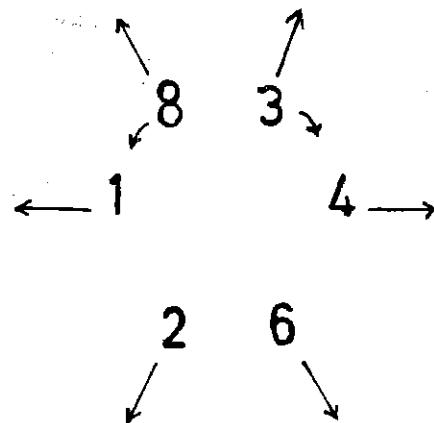
6. libre individuel mais stable

VI. remplacer 4 sons par 4 bruits (individuellement)

F. sur une gamme "modale" ○) de l'inaudible à aussi fort que possible

*) alterner legato et staccato

V. globokar : individuum → collectivum



Créer collectivement une musique contrastante

Ces 6 chiffres peuvent suggérer n'importe quoi, sauf:

- les valeurs d'une cellule rythmique (ex: $3 = \text{d}.$, $4 = \text{j.}$...)
- la durée proportionnelle des 6 structures (ex: $8 = 8'$, $1 = 1''$)
- les tempi (ex: $2 = \text{d}:60$, $3 = \text{j}:90$...)
- les superpositions de couches rythmiques (ex: $3 = \text{d}:60 + \text{j}:90 + \text{j}:120$...)
- la durée des silences séparant les structures (ex: $4 = 4''$, $6 = 6''$...)
- la composition des intervalles (ex: $1 = \text{unisson}$, $2 = \text{seconde mineure}$...)
- les degrés d'intensité (ex: $1 = f$, $8 = \text{fortissimo}$...)
- les articulations appliquées à une structure (ex: $2 = \text{trille} + \text{flatterz}$, $3 = \text{normal} + \text{staccato} + \text{legato}$...)
- les timbres superposés dans une structure (ex: $3 = \text{violon normal} + \text{violon pouticello} + \text{violon sourdine}$...)

fffff + fffff ++ fffff +++ fffff +++++ fffff ++++++ fffff

Créer collectivement une musique intense, tendue.

Dans le registre extrême aigu de l'instrument ou de la voix inventer collectivement une certaine musique

Jouer cette musique une première fois à la limite de la puissance possible

Ensuite répéter 5 fois cette même musique, la jouant à chaque reprise nettement plus fort que la fois précédente

Mais ne jamais jouer plus fort que son voisin

6x

$$\left\{ \begin{matrix} \vdots \\ M \\ \vdots \end{matrix} \right\} \text{Decibels}^n, dB^{2^n}, \dots dB^{x^n}$$

Créer collectivement une musique intense, tendue.

Inventer et fixer (écrite) une certaine musique dans le registre extrême aigu de la voix ou de l'instrument à la limite de la puissance possible.

Répéter cette musique (M) encore 5 fois, mais trouver à chaque reprise un moyen pour rendre le résultat plus fort, auditivement insoutenable.

Quels moyens ? :

Commencer avec une source filtrée, la rendre normale, l'amplifier à travers un haut-parleur, à travers 6 haut-parleurs, ?

ou boucher les oreilles de l'auditeur et les déboucher au fur et à mesure ?

ou jouer d'abord en dehors du lieu d'écoute, se rapprocher de celui-ci, rentrer dans le lieu ?

ou centrer progressivement le son de telle manière qu'il se loge finalement entre les deux oreilles de l'auditeur ?

ou ?

Rechercher une perception physique du son.

	I	II	III	IV	V	VI
A	col legno 			battuto col legno 	trem. 	col legno ↔ arco sul pont. ✕ sul tasto
B		M	(8)	stacc. ttktktk... ttkttk	flat. 	gliss. vibr.
C		M	(8)	stacc. ttktktk... ttkttk	flat. 	gliss. vibr.
D	1	2	3	4	5	6
E						
F	a	b	c	d	e	f

Créer collectivement une musique aérée, transparente.

Jouer sur un son (collectif ou individuel). Plus de silence que d'action. (Eventuellement) à partir de ce matériel inventer collectivement 6 sections divergentes dans un paramètre - (Ex: 1) sur un son collectif ↔ sur un son individuel, 2) articulations semblables ↔ articulations divergentes, 3) rythme libre individuel ↔ rythme périodique collectif etc...)

Explication des symboles:

A = cordes arco, effleurer, = pression au talon, = laisser rebondir l'archet,

B = caisses, , = chang' enharmonique rapide, = son multiphonique complexe, (8) = jouer et chanter simultanément,

C = cuivres, , = chang' enharmonique rapide, = accord (sans voix), (8) = jouer et chanter simultanément,

D = cordes pincées, 1 = pizz. avec ongle, 2 = Bartok pizz, 3 = frapper avec l'ongle (doigt en ressort), 4 = frapper du bout du doigt, 5 = tremolo, 6 = pincer ensuite gliss.,

E = percussions, = tirer, = appuyer, = laisser rebondir, = frapper, = frotter, = glisser,

F = voix, a = nasal (nez bouché), b = râcler de la gorge (8^e), c = avec bouche fermée, d = en aspirant, e = avec lèvres et langue en mouvement, f = multiphonique

V. Globokar: Individuum ↔ Collectivum

A

B

C

D

E

F

1. ?
2. ??
3. ???

Inventer collectivement différentes solutions pour ARTICULER "musicalement":

A. un son

B. une mélodie

C. un événement

D. le temps

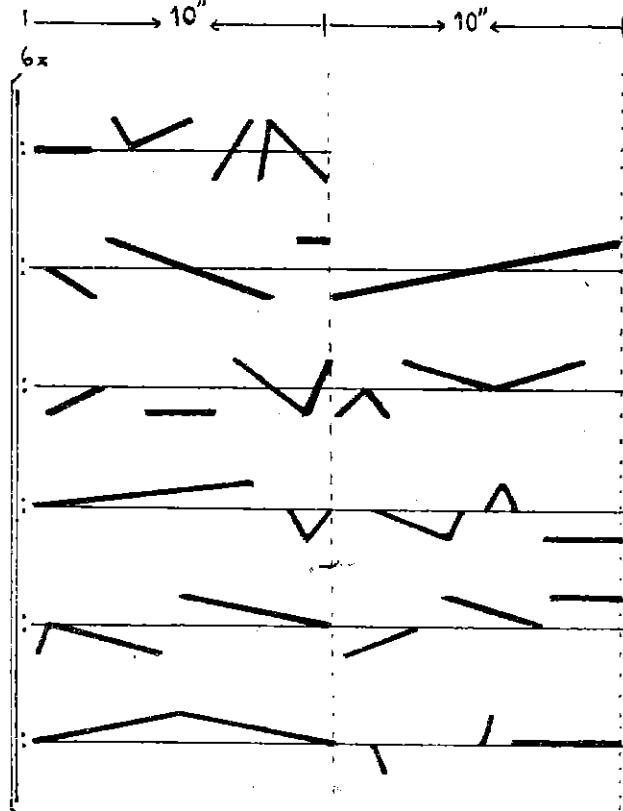
E. l'espace

F. la vie

1. du collectif
2. de la ville
3. du pays

REALISER

V. Globokar: Individuum ↔ Collectivum



Décider collectivement de l'interprétation de ces graphismes

Jouer/chanter cette structure 6 fois en habillant à chaque reprise (individuellement ou collectivement) les graphismes avec les articulations et attitudes émotionnelles proposées.

Articulations

- 1. son droit, simple
- 2. son flatterzunge ou tremolo (r dental)
- 3. trille entre deux sons très rapprochés
- 4. son vibré ou ondulé
- 5. son instable, tremblotant
- 6. répétition rapide des attaques du son

Attitudes émotionnelles

- a. hésitant, instable
- b. engagé, persuasif
- c. beau, doux
- d. agressif, violent
- e. neutre, absent
- f. saccadé, cassé

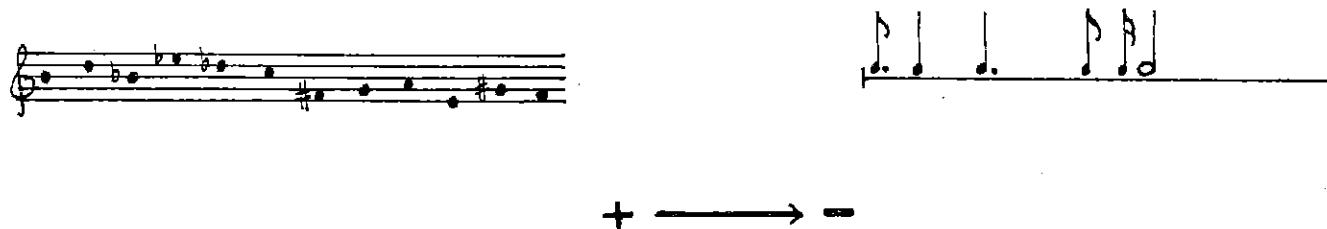
6x

5b

Créer collectivement 6 versions fondamentalement différentes en habillant les sons avec les articulations du tableau 4b et en appliquant (collectivement ou individuellement) les attitudes émotionnelles proposées.
Varier le tempo à chaque reprise.

Attitudes émotionnelles

hésitant
engagé
beau
agressif
neutre
saccadé
instable
persuasif
doux
violent
absent
cassé



A l'aide de ce matériel créer/composer collectivement une musique sur laquelle il sera possible d'appliquer différentes articulations et qui devra être interprétée de 6 différentes manières

Durée : 36 temps

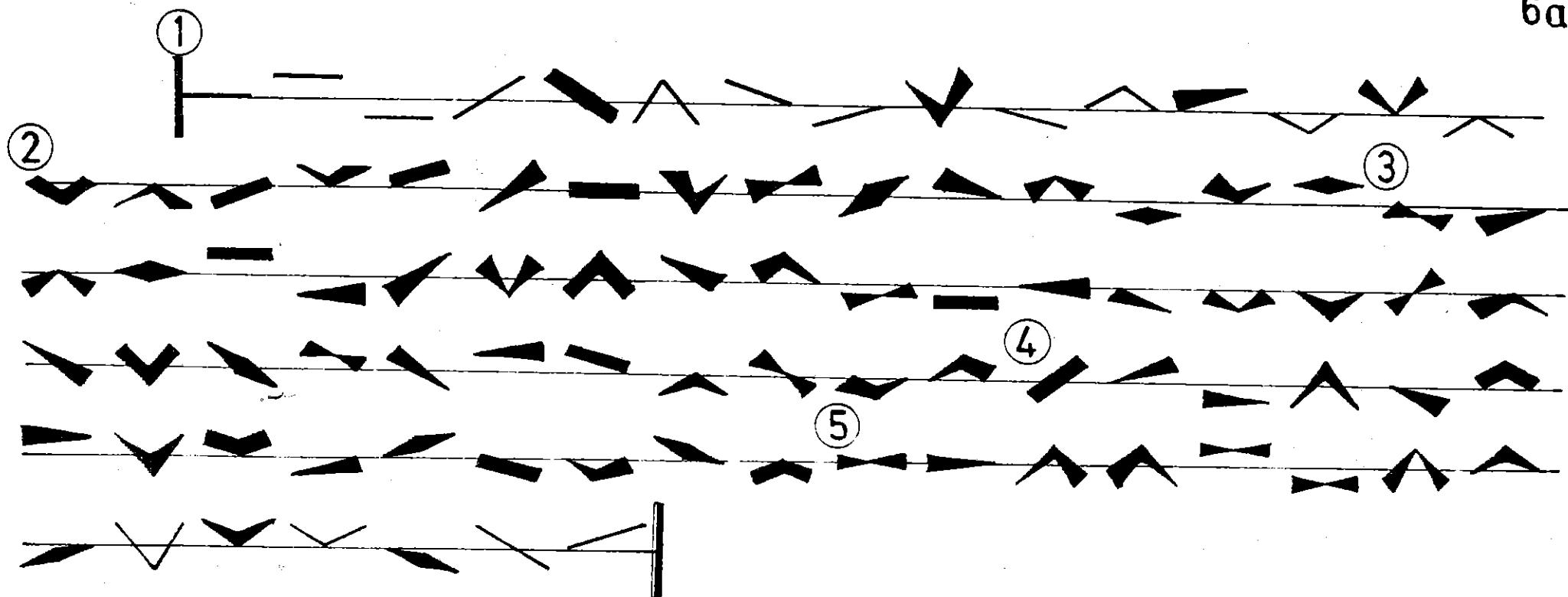
1. Densité sonore : + → - (complexe vers simple)
2. Registre instrumental ou vocal : + → -
3. Complexité harmonique : + → -
4. Rapport action/silence = + → -
5. Superposition des voix = + → -
6. Complexité de l'instrumentation = + → -

Articulations (individuel) [Créer un réservoir d'articulations du son
(Ex: flatterunge, legato, multiphonique etc...)]

Attitudes émotionnelles (collectif) [Créer un catalogue d'attitudes émotionnelles
qui influenceront l'interprétation de la musique
composée (Ex: distant, furieux, calme etc...)]

THEME DE REFLEXION :

A QUI APPARTIENT CETTE MUSIQUE ? A moi, qui vous dicte quelques données musicales élémentaires ? A vous, qui avez entrepris la réalisation ?
FORMULEZ VOTRE REFLEXION !



Décider collectivement de l'interprétation de ces graphismes, l'épaisseur du trait indiquant leur intensité.

Interpréter les 90 éléments synchroniquement (un chef, ou être chef à tour de rôle)

Pour le choix des articulations devant être appliquées aux graphismes se référer à 4a et même 4b.

choix des articulations

- ① Articulations de même caractère (choix collectif).
- ② Division en 2 groupes ↗ I. articulations de même caractère
- ③ Articulations divergentes
- ④ Division en 2 groupes ↗ I. articulations divergentes (choix individuel)
- ⑤ Articulations de même caractère (choix collectif)

durées (action/silence)

- ① long - plutôt régulier
- ② plutôt court
- ③ extrêmement contrastant et irrégulier
- ④ court et rapide
- ⑤ long - plutôt régulier

1

2

3

4

5

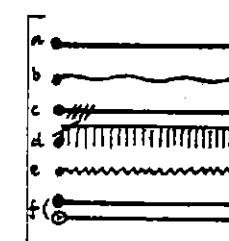
Décider collectivement de la répartition des notes (non transposables) et des intensités.

Appliquer collectivement (ou/et individuellement) les 6 modèles d'articulation

Sam se regarder faire des accords synchrones

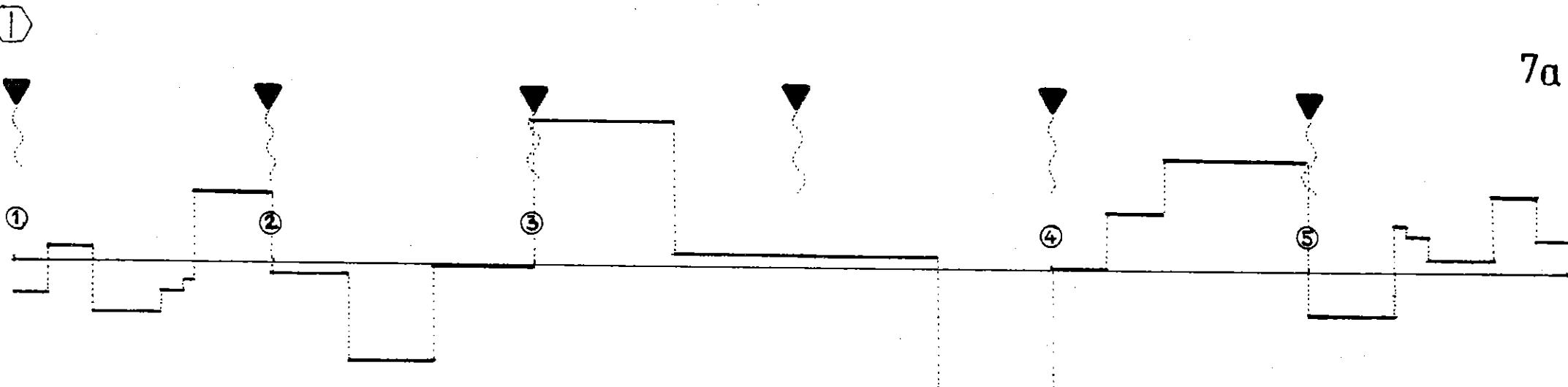
- ① Durées plutôt longues (pauses plutôt courtes)
 - ② Durées plutôt courtes (pauses plutôt longues)
 - ③ Très irrégulier
 - ④ Durées plutôt courtes (pauses plutôt courtes)
 - ⑤ Durées plutôt longues (pauses plutôt longues)

Articulations



Faire une orchestration collective - en inventant ce qui n'est pas indiqué -

1. Parmi les notes (non-transposables) choisir celle/s qui répond/ent le mieux à l'une des intensités prescrites.
2. Parmi les voyelles choisir celle que vous pouvez fidèlement reproduire avec votre instrument. (le spectre du son devrait être identique au spectre de la voyelle)
3. Parmi les articulations choisir celle/s qui permettent de réaliser au maximum les exigences de 1. et 2. (— chant + son, * bruit + son)
4. Parmi les cellules rythmiques répétitives choisir celle/s qui permettent de réaliser au maximum les exigences de 1., 2. et 3. (décision collective concernant le tempo et la synchronisation): $\left[\begin{smallmatrix} 7 & J & \text{fff} \\ 16 & \end{smallmatrix} \right]$, $\left[\begin{smallmatrix} 5 & J & \text{f} \\ 8 & \end{smallmatrix} \right]$, $\left[\begin{smallmatrix} 2 & J & \text{ff} \\ 4 & \end{smallmatrix} \right]$, $\left[\begin{smallmatrix} 3 & P & \text{A} \\ 16 & \end{smallmatrix} \right]$, $\left[\begin{smallmatrix} 9 & P & \text{d} \\ 16 & \end{smallmatrix} \right]$, $\left[\begin{smallmatrix} 11 & d & \text{fff} \\ 16 & \end{smallmatrix} \right]$



Créer collectivement une musique polyrythmique - à la limite de l'(in)audible.

Décider individuellement de la lecture des graphismes (par ex: comme données de hauteurs précises, comme données de registres relatifs, etc...). Chacun choisit un rythme de danse et le répète "perpétuellement" en changeant de tempo à chaque nouvelle section.

- ① Tempo rapide -
 - ② Tempo plus lent - ne jouer que sur une partie de l'instrument (ou voix obstruée).
 - ③ Tempo très lent - chanter dans l'instrument (ou chanter normalement).
 - ④ Tempo plus rapide - ne jouer que sur une partie de l'instrument (ou voix obstruée), mais différent de ②
 - ⑤ Tempo très rapide - instrument complet, mais différent de ①
- Passer d'une section à l'autre à peu près ensemble mais non-synchrone.

Créer collectivement une musique polyrythmique continue à la limite de l'(in)audible

Inventer individuellement pour chaque section (I, II...) une cellule rythmique. I = complexe, II = moins complexe, III + IV = simple, V = plus complexe, VI = complexe. Habiller les cellules avec les notes et articulations proposées et les répéter "perpétuellement". (registre et répétition des notes ad lib.)

cuvettes : - sourdine droite , - cup , - Harmon mute , - plunger fermé , - plunger demi-fermé , - sourdine metawa nor(s) sont sourdi(e)s comme normal

cordes : point - sul ponticelle avec sourdine non sans sourdine son normal

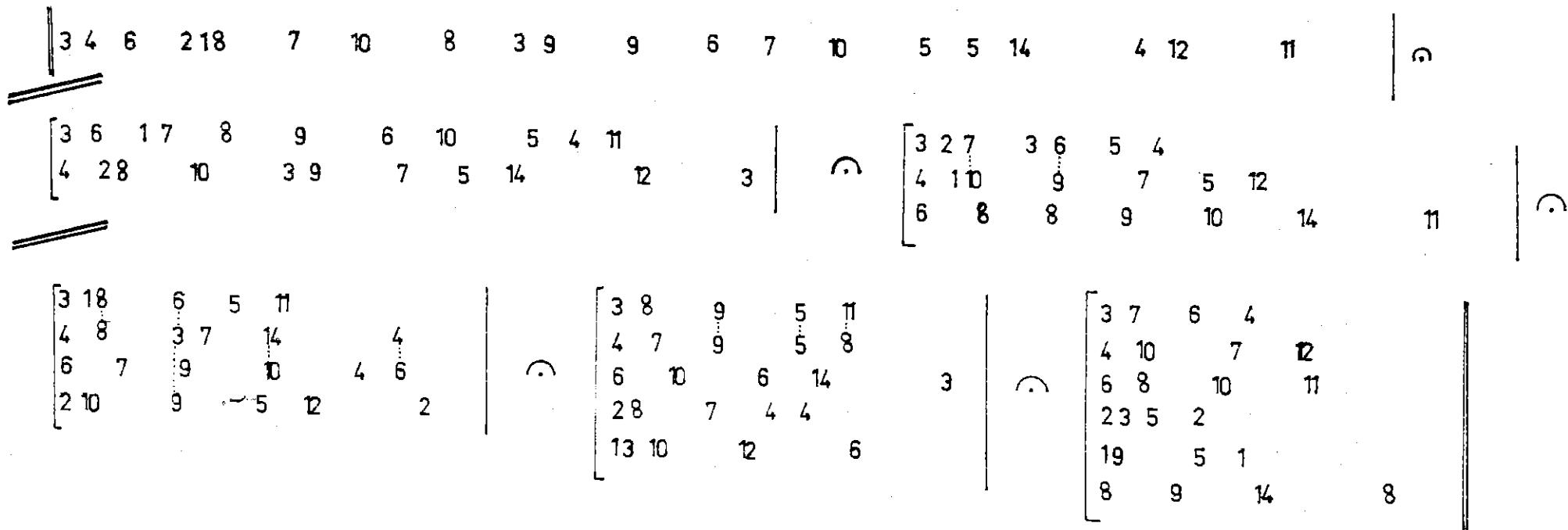
- tourner sur le bec, sur l'anche, sur l'embout. - tourner sur l'instrument sans bec ou anche nor tourner sur l'instrument normal.

voix : [a] [y] - chanter la voyelle indiquée avec la bouche grande ouverte, [+] - chanter avec la bouche fermée

percussion: + étouffer les notes X - avec des baguettes dures X - avec des baguettes molles

Composer collectivement une "œuvre" à partir de ce texte : (H - hauteurs, D - dynamiques, R - rythmes, A - articulations)

H - Cette musique remplit un espace très large à ses extrémités, rétréci au centre, dans lequel on devine une multitude de voies(x), de vies, se mouvant par escaliers ou longeant ceux-là à l'horizontale. HD - Ces paliers, irréguliers dans leur dimension et direction, deviennent au centre si plats qu'il faut penser à une surface poreuse, à peine discernable, si fragile qu'on oserait y toucher. HR - Les voix(es) couvrant les registres, s'enchevêtrant les unes dans les autres, en perpétuel mouvement, forment un instable réseau de fils vivants. HA - Il y a donc superposition provenant du hasard des cheminement et le brouillage est d'autant plus parfait que chaque mouvement a sa façon bien à lui de se présenter et d'évoluer. D - Une toile donc, finement tissée mais silencieuse, perçue avec imprécision, comme si elle était obstruée par un voile plus ou moins transparent. DH - Que ces intervalles horizontaux (mélodiques) soient grands ou petits, jamais aucun n'est favorisé par un supplément d'énergie sonore. DR - Tout bouge, palpite, se meut, peu ou beaucoup, mais toujours à la limite du "rien perceptif". DA - Le net ou l'imprécis, le clair ou le sombre sont alors nivelés par le manque d'engagement physique, par le manque de puissance. R - On est tenté de comparer les parcours individuels situés dans les deux extrémités de cet espace sonore aux multiples va-et-vient d'une fourmilière, au centre par contre l'activité est pratiquement nulle - une ville endormie où seuls quelques passants peuvent encore être aperçus. RH - Chaque fibre indépendante bouge irrégulièrement et pas nécessairement lentement dans le grave de l'espace ou rapidement dans son aigu. RD - Mais même si l'effervescence dans le mouvement est intense, jamais celle-ci ne se répercute sur l'intensité, qui elle, reste imperturbablement inexistante. RA - Une voix bouge, donc elle se sectionne; mais à l'intérieur de ce sectionnement se produit de temps à temps un autre sous-découpage, provenant de la coloration toujours différente pour chaque unité, aussi minime soit-elle. A - Ces couleurs ou articulations réapparaissent pourtant par grands cycles réguliers, suggérant une répétition périodique sous-jacente. AH - Elles ont peut-être été ajoutées comme une couche moins importante, c'est pourquoi il est rare de trouver les rapports aigu/clair et grave/sombre. AR - Quand un phénomène de répétition extrêmement rapide apparaît, il est difficile de dire s'il s'agit d'une répétition de la plus petite unité ou s'il s'agit de l'exposition d'une multitude de nouveaux éléments indépendants. AD - Ainsi que les autres paramètres, cette couche articulatoire et coloristique ajoutée ne peut être clairement perçue, faute d'énergie sonore; d'ailleurs vu globalement cet espace (toile, événement, situation, musique) est gris et anonyme mais devient intéressant quand on s'approche et attache de l'intérêt au comportement d'une ligne isolée.



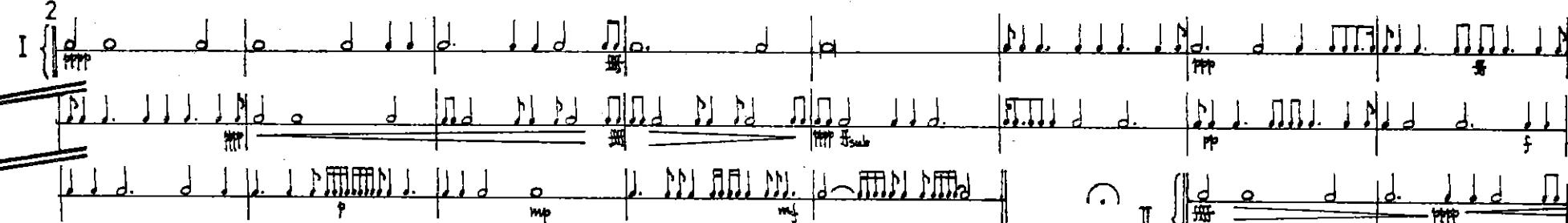
Les chiffres représentent les durées et les silences (en secondes, en pulsations, multipliés par x ...) - Au fur et à mesure former plusieurs groupes (max. 6).

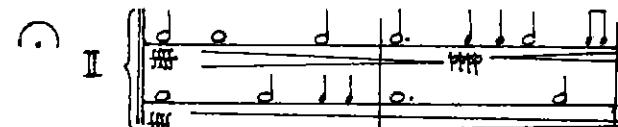
Ces mêmes chiffres représentent aussi les intensités : 1- le plus piano possible, 2- intensité moyenne, 3- le plus fort possible, 4- changements brusques et irréguliers, 5- du ppp au fff (progressivement), 6- du fff au ppp (progressivement), 7- du ppp au fff au ppp (progressivement), 8- du fff au ppp au fff (progressivement), 9- changements ondulés et réguliers, 10- du mf au fff (brusquement), 11- du mf au ppp (brusquement), 12- du ppp au mf au ppp (brusquement), 14- du fff au mf au fff (brusquement).

Créer collectivement des séries d'accords, dans lesquels il ne doit pas y avoir de doubleure de notes (vertical). Dans les lignes mélodiques individuelles (horizontal), éviter les répétitions d'une même note.

Décider collectivement de la manière d'articuler le son. Tendre vers une articulation unique même si la nature des instruments est très différente afin qu'aucune voix ne ressorte plus d'une autre.

4
2

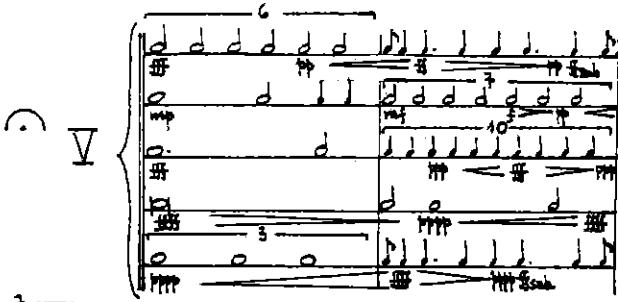
I {  }

II {  }

C

III {  }

IV {  }

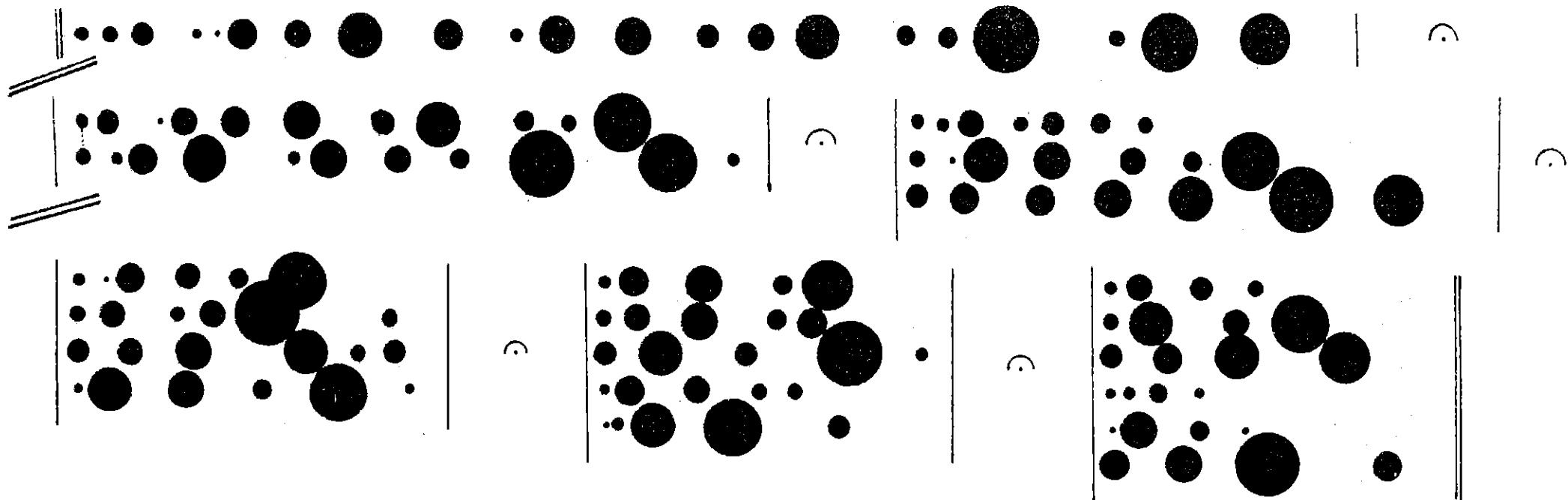
V {  }

C

VI {  }

Créer collectivement une harmonie (verticale) et des lignes mélodiques (horizontales) de plus en plus complexes.
 Remplacer individuellement n'importe quelle durée par des silences. Adapter pour chaque section un tempo différent. Tendre vers un timbre et une articulation du son extrêmement unifiés.

V. Globokar : Individuum ↔ Collectivum



Interpréter les graphismes de 6 différentes manières (en évitant évidemment les interprétations données en exemple) Ex: considérer la grosseur du point relative à la durée , ... relative à l'intensité , ... relative au registre , ... relative à la densité d'action , etc ...

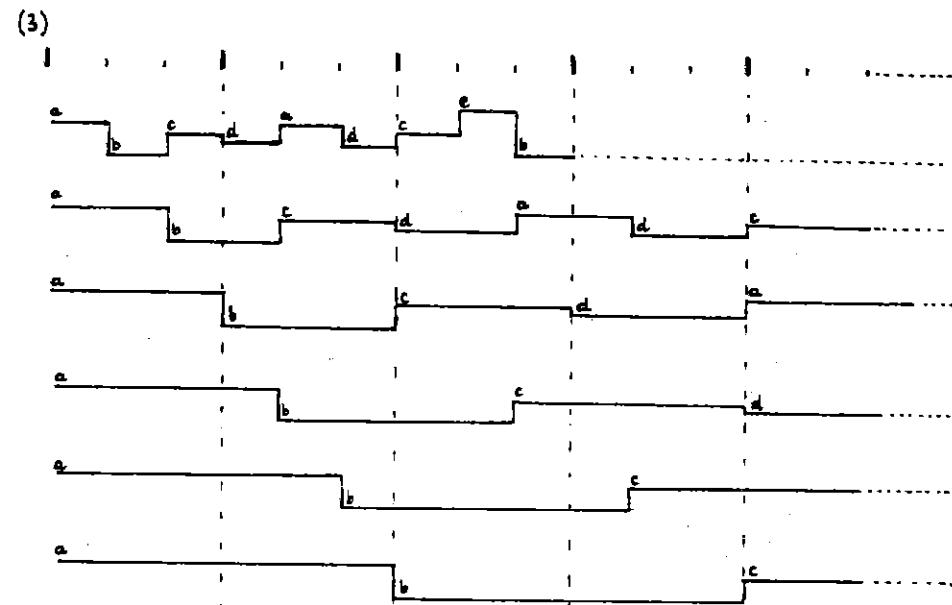
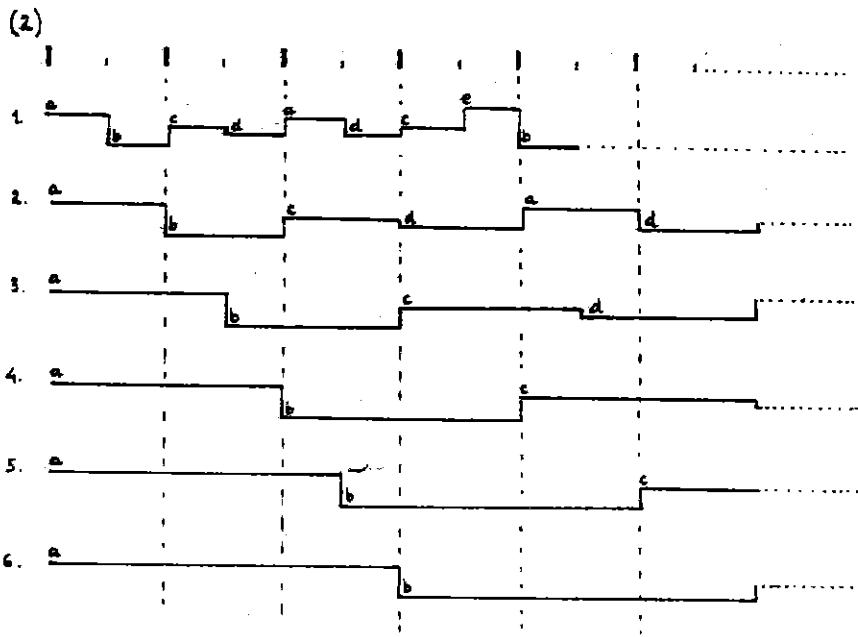
Pour chaque structure graphique créer collectivement une série d'accords de plus en plus complexes et l'appliquer à celle-ci. Ex: Accords à prédominance de quintes , accords à prédominance bitonale , accords à prédominance microtonale , etc ...

Les lignes mélodiques découlant des accords doivent être construites avec des intervalles de plus en plus grands.

Tendre par contre vers une articulation du son et un timbre extrêmement unifiés.

Mais :

Faut-il entreprendre la réalisation compositionnelle avec le but de la jouer ensuite ? Faut-il plutôt considérer les "devoirs" comme un matériel de discussion (sens ou non-sens inclus) ? Quelle devra être la fonction du produit ?



Créer collectivement une mélodie avec des sons (a, b, c, d, a, d, c, eetc)

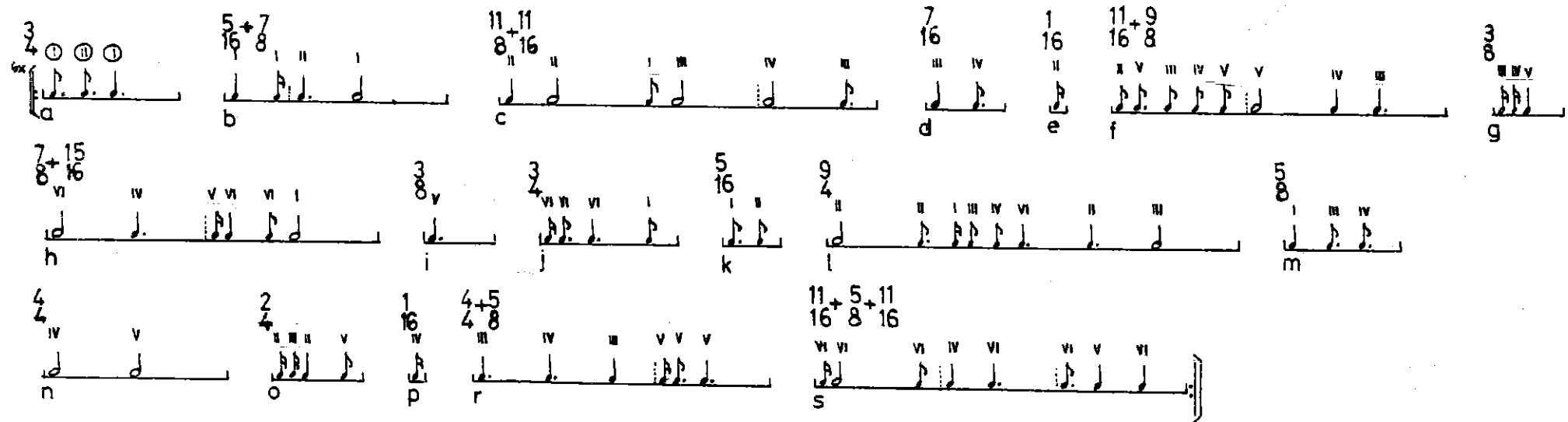
Apprendre la mélodie par cœur.

Sur un rythme d'accompagnement binaire (temps fort/temps faible) ou ternaire (temps fort, temps faible, temps faible) transformer la mélodie en changeant la durée des notes, c'est à dire appliquer une note sur :

1. chaque temps
2. chaque 2^{ème} temps
3. chaque 3^{ème} temps
4. chaque 4^{ème} temps
5. chaque 5^{ème} temps
6. chaque 6^{ème} temps

Varier les possibilités, la forme finale pouvant être : mélodie originale / rythme binaire chaque 3^{ème} temps / rythme ternaire chaque 5^{ème} temps / mélodie originale / rythme ternaire etc.... Chaque participant varie individuellement l'intensité de son jeu ou chant sans s'occuper de l'intensité générale.

v. Globokar: Individuum → Collectivum



Créer collectivement une mélodie sur les valeurs prescrites.

Les silences entre les "phrases" peuvent être considérés comme des respirations.

Habiller les sons avec les articulations se trouvant à la page 4b (I II III IV V VI)

Faire 6 versions différentes en intervertissant l'ordre des phrases : 1^{ère}: abcde..., 2^{ème}: srpor..., 3^{ème}: bfma... etc...

Intervertir à chaque version la signification des chiffres : 1^{ère} version - A. I = collegno, 2^{ème} version - A. II = collegno, 3^{ème} version - A. III = collegno etc...

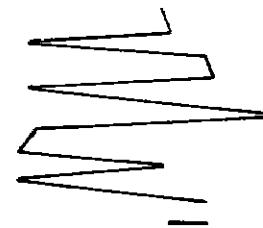
Intensités libres en fonction des articulations.



1. Imaginez un spectre sonore total (immense cluster) produit par une multitude de sources identiques. Créer collectivement une mélodie en enlevant certaines bandes de fréquences plus ou moins épaisses.
2. Imaginez un son produit avec un maximum d'énergie. Créer collectivement une "mélodie" en dosant l'énergie sonore, enlevant, ajoutant....
3. Imaginez le timbre d'un instrument. Créer collectivement une mélodie en influençant la source (ouverture de la cavité buccale, pression de l'archet,...)
4. Imaginez Créer collectivement une mélodie en.....

? (: (" (Q ! (. / ° ; / % / : %) .

$z_1 + k\pi^{\text{co}}$ \in ...



丁酉八月三日

111

3

1

1

1

1

1

०४
ह
४
४

7

1755
800
786
769
713
689
660

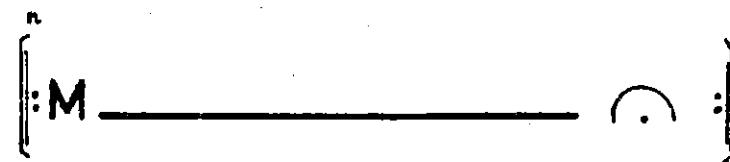
□ • □ • □ □ • □ • □

Al . e

(En transcrivant des textes en alphabet morse, on peut créer des cellules ou événements rythmiques.)

Trouver donc d'autres codes, qui pourraient être transcrits en rythmes répétitifs. Ces systèmes de codage devraient pouvoir produire des variations d'intensité et d'articulation.

En répétant obsessionnellement un court modèle rythmique, on peut atteindre un stade de bien-être, de déroulement physique, d'ivresse, "de trans". S'aventurer pratiquement dans ce domaine, essayant de comprendre pourquoi et en tirer des conséquences.



$f (+)$



$D (-)$

Créer une forme uniquement en travaillant collectivement sur le paramètre "Intensité"

4. Choisir collectivement une mélodie ou musique quelconque (M) , que tous les membres du groupe connaissent par cœur.

2. Choisir collectivement l'intensité et l'appliquer à la musique (M). \leftarrow combiner \rightarrow
2. Choisir individuellement l'intensité et surtout ne pas se laisser influencer par ses voisins .

6
4

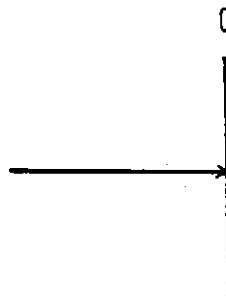
- a) Appliquer individuellement les intensités sur la structure rythmique. Considérer chaque valeur comme le départ ou l'arrivée d'une intensité -

Ex:

- b) Trouver collectivement différents modes d'application des intensités sur ce matériel.

Répéter "indéfiniment" ces 7 mesures, mais dans les 2 cas (a, b) ne jamais revenir sur le même modèle d'application.

J. Globokar: Individualum ↔ Collectivum



A+	B+	A-	B +	A- → + B +	A+ → - B +
A+	B -	A -	B -	A- → + B -	A+ → - B -
A+	B - → +	A -	B - → +	A- → + B - → +	A+ → - B - → +
A+	B + → -	A -	B + → -	A- → + B + → -	A+ → - B + → -

Concentrer le travail uniquement sur ce qui précède le son, donc :

- a) explorer les levées préparant les départs.
- b) détailler l'aspiration précédant l'expiration ou le mouvement préparant la frappe.
- c) analyser la concentration d'énergie dans différentes parties du corps avant l'attaque du son.

S'intéresser d'une part à la vitesse du mouvement préparatoire et à son déroulement (A)

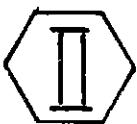
et d'autre part à la quantité d'énergie déployée dans le mouvement préparatoire (B).

+ = vitesse maximale du mouvement préparatoire ou grande quantité d'énergie présente.

- = vitesse minimale du mouvement préparatoire ou petite quantité d'énergie présente.

Dans le cas d'une réalisation (scénique) passer par 2 étapes . 1) Travail de recherche sur l'antécédent du son - Individuellement ,
2) Mise en forme du résultat - Collectivement.

Pour la mise en forme tenir compte de ces indications : 1. superposition complexe des actions , 2. monophonie plutôt périodique ,
3. synchronisation du début ou fin des actions, 4. actions très éparpillées dans le temps.



2ème chapitre 12a → 23c

Interdépendance entre participants, entre groupes.
Transmission en chaîne d'informations musicales.
Comportement convergent/divergent . . .

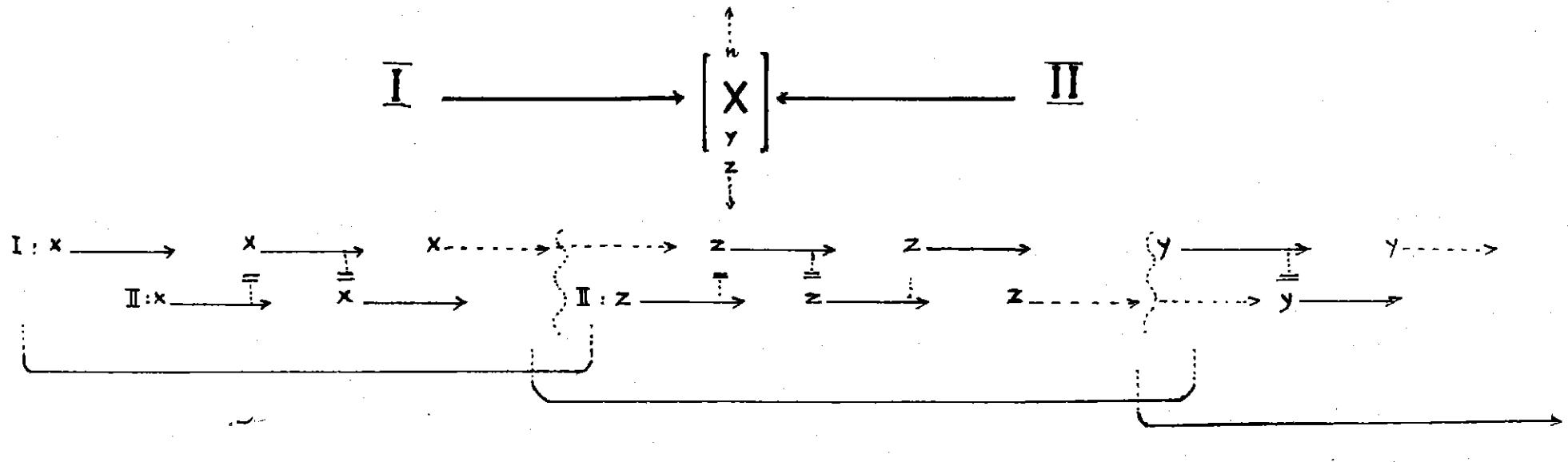
Ce matériel sert de stimulant pour la création individuelle et collective.

Le nombre de participants est libre, mais il est suggéré de former un/des groupe/s constitué/s de 5 à 9 personnes.

Le choix des instruments, des objets sonores, des moyens électroniques, des voix.... est libre.

Tout ce qui n'est pas noté ou suggéré doit/^{peut} être inventé par les participants.

Les pages a, b, c sont généralement des variantes du même contenu, du même modèle.



Ecouler l'intérieur du son, ses plus "curieux" changements (et pourtant il est statique !)

Deux groupes I, II.

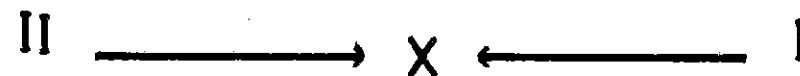
Une personne du groupe I produit un son (x) - Le groupe I reproduit "fidèlement" ce son. Le groupe II reprend ce son, ensuite de nouveau le groupe I etc...
On doit avoir l'impression d'un son unique, bien qu'il soit produit alternativement par 2 groupes.

Individuellement

A tour de rôle, sporadiquement, proposer un son d'une qualité légèrement différente (z , y , n etc...)

Collectivement

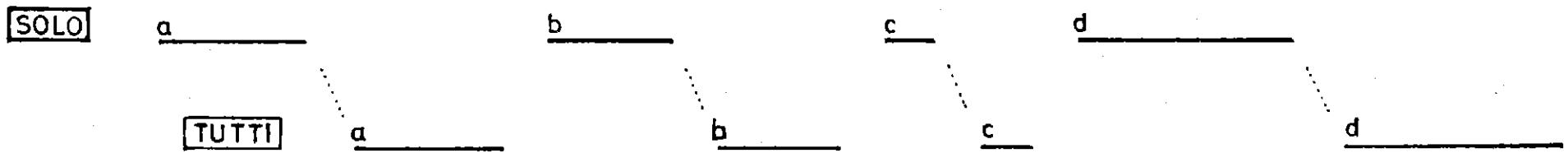
Reproduire le plus fidèlement possible le son proposé.
Tendre vers une unité sonore parfaite.



- X pourrait être un texte littéraire, un poème, une musique, un réservoir de mots ou de sons. X pourrait être construit collectivement ou individuellement, mais aussi simplement extrait d'œuvres littéraires ou musicales. Il devrait donc être un matériau riche et complexe duquel dépendront deux groupes distincts de personnes (I et II) et duquel ils pourront puiser le nécessaire.
 - X pourrait être la substance produite par l'un ou par l'autre groupe en cours de jeu. Ce matériau, produit par un groupe, devient automatiquement un point de référence pour l'autre groupe et vice versa, donc X est dans ce cas en perpétuelle évolution.
 - X pourrait être une idée, une question, donc quelque chose d'immatériel que les deux groupes convergents essaient de commenter, éclairer ou traduire ou dont ils se laissent simplement stimuler.
- Il faut former deux groupes (I et II). Chaque groupe, séparément, pourrait se concerter sur la manière de considérer X et devrait établir intérieurement des règles de comportement très nettes envers l'autre groupe.
De toute façon les rapports de convergence vers X sont dans ce cas obligatoires.

Collectivement (ou individuellement):

A partir de ces données inventer ou proposer ou construire ou provoquer etc... une pièce ou une situation ou un concept ou un jeu etc... (pour et avec les autres).



Un membre du groupe invente une série d'événements variés (a, b, c, d...), que les autres reprennent "en choeur".
Bien sûr chaque membre du groupe prend à tour de rôle la fonction de "producteur" d'événements.

Un événement peut tout aussi bien n'être qu'un simple son, cri ou mot qu'une phrase complexe, incantation ou action rythmique.

SOLO a _____

b _____

c _____

d _____

e _____

IMPROVISATION →

1. a _____ →

2. b _____ →

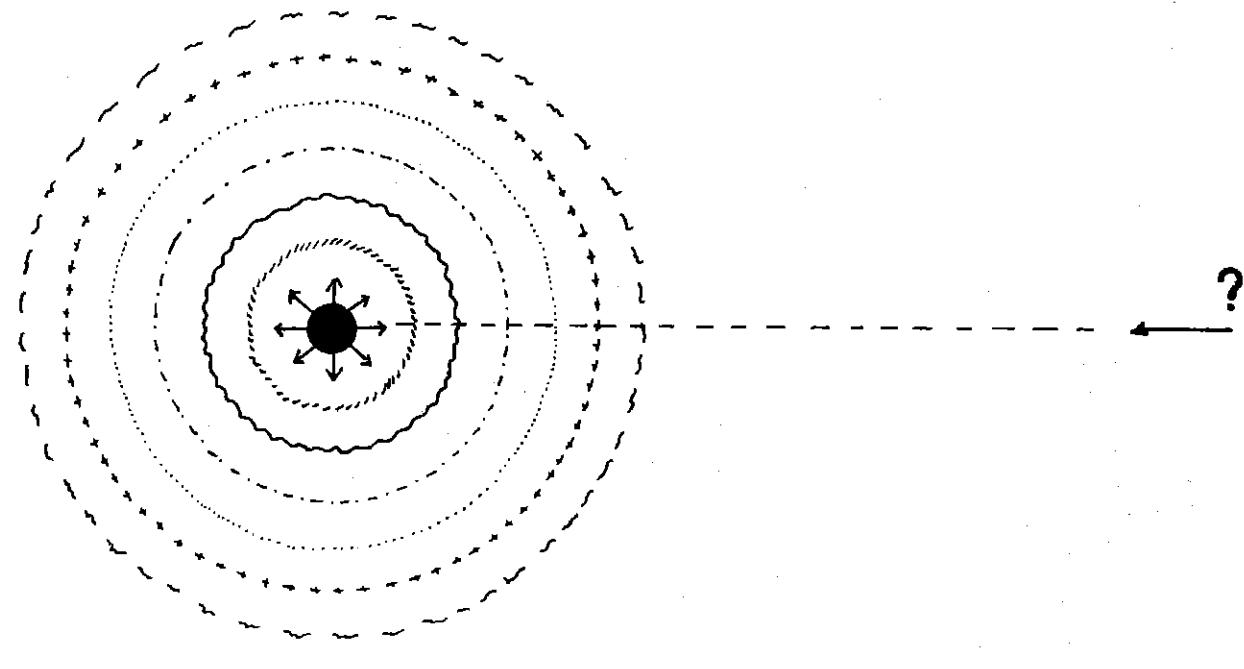
3. c _____ →

4. d _____ →

5. e _____ →

Distribuer une information musicale légèrement différente à chaque membre du groupe afin de se créer un accompagnement (back-ground). Chacun répète en boucle l'information reçue. Une fois que ce soutien sonore existe et vit de soi-même, improviser librement dessus. L'invention des informations musicales qu'on distribue peut être spontanée, faite sur le moment. Mais il serait aussi pensable de préparer (composer) toutes les informations à l'avance, les apprendre par cœur et les distribuer ensuite d'une manière vivante.

Bien sûr, chaque membre du groupe peut à tour de rôle devenir soliste, se créer son propre accompagnement pour improviser ensuite dessus.



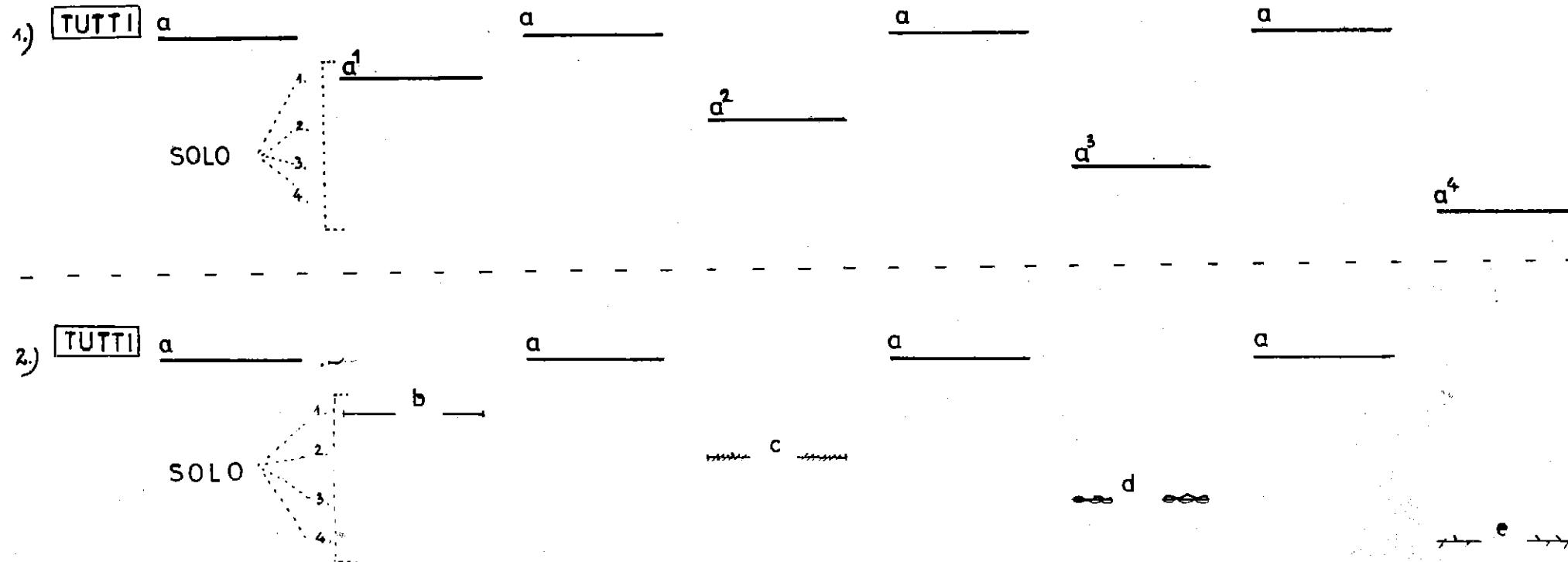
A tour de rôle (seule donnée impérative), chacun fait faire aux autres ce qui lui plaît. Ce "chacun" se crée donc un "environnement" qui lui convient. Une fois cet "environnement" mis en place ou en marche, ce "chacun" évolue librement à l'intérieur de celui-ci.

Pourtant ce "chacun", lorsqu'il distribue des informations puis lorsqu'il improvise, devrait dépendre de quelque chose d'extérieur à la musique - d'une idée sociale, psychologique, littéraire, politique, architecturale....

Donc ne pas se faire simplement plaisir mais s'imposer un devoir, une orientation, un type de comportement qui feront dépasser le stade du plaisir uniquement musical.

Collectivement (ou individuellement) :

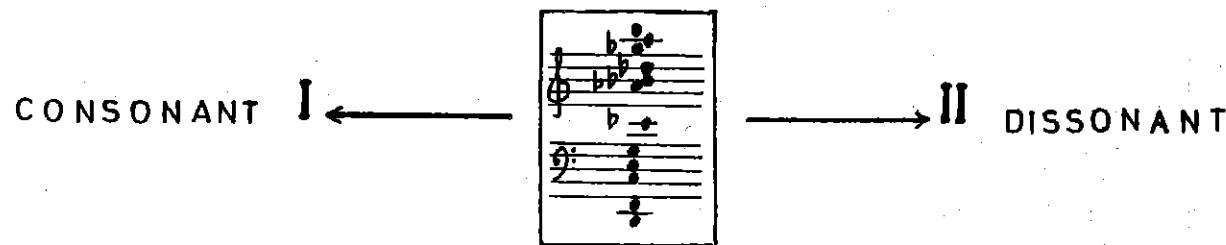
A partir de ces données et suggestions inventer ou proposer ou construire ou provoquer etc... une pièce ou une situation ou un concept ou un jeu etc... (pour et avec les autres).



Se mettre collectivement d'accord sur le choix d'une musique très simple (a) que tous les membres du groupe apprennent par cœur (mélodie de Mozart, chanson populaire, musique de variété). S'enseigner mutuellement, plutôt à l'unisson.

Variante 1.) Chaque membre reprend à tour de rôle la musique produite collectivement (a) et la joue ou chante dans un style différent (a'). Il ne fait donc que varier la manière d'interpréter. Le deuxième soliste doit évidemment trouver un style différent (a²) aussi.

Variante 2.) Chaque membre doit à tour de rôle inventer ou citer une musique différente (b) de celle produite en tutti. Cette musique, si elle est citée, peut être d'un autre style, d'un autre genre, d'une autre époque, d'une autre région.



Deux groupes I , II

I : A l'aide des notes proposées (non-transposables) faire (jouer/chanter) un accord consonant. A l'intérieur du groupe s'ajuster, se chercher jusqu'au moment où on est satisfait du résultat. Alors donner la parole à l'autre groupe (II), qui procède de la même manière pour chercher un accord dissonant. Répéter alternativement le procédé en cherchant chaque fois un accord de qualité différente.

Variante : Ne pas faire référence aux notes proposées, mais construire librement des accords consonants et dissonants. Dans ce cas, au moins une note de l'accord consonant doit être présente dans l'accord dissonant et vice versa.

Eventuellement se mettre d'accord à l'intérieur de chaque groupe sur la signification des termes "consonant" et "dissonant" mais l'interprétation pourrait tout aussi bien rester individuelle, subjective.

SUBJECTIF - OBJECTIF

Improvisation libre : le groupe ne se met d'accord sur rien. Il joue, c'est tout. Dans ce cas il est aussi inutile de discuter après avoir joué, chacun ayant eu absolument raison de faire ce qui lui semblait subjectivement nécessaire.

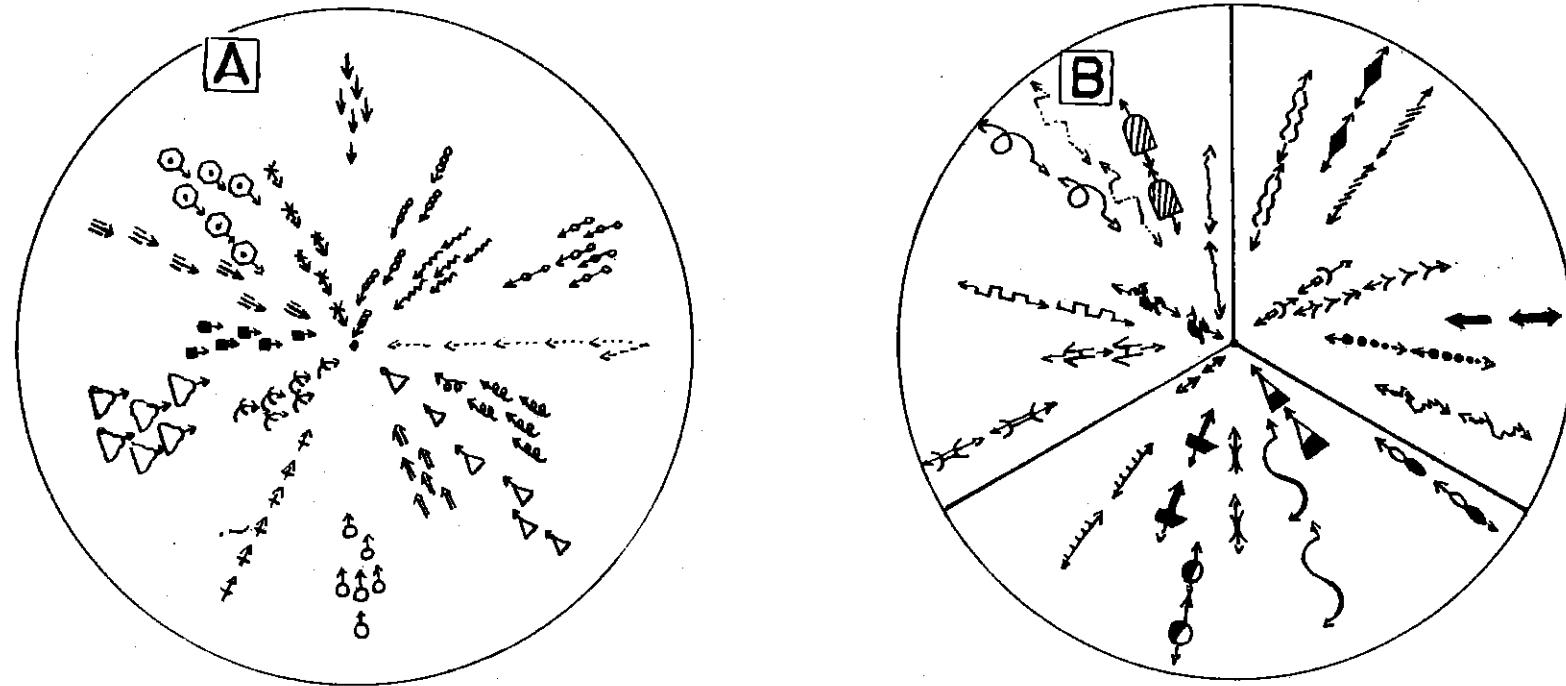
Musique composée par le groupe. Celui-ci reproduit ce qu'il a composé et améliore le résultat jusqu'à la perfection.

Indications qualitatives - Ex : consonant/dissonant. L'interprétation de ces termes est subjective mais peut devenir objective si le groupe définit exactement les intervalles qu'il considérera comme consonants ou dissonants.

Réservoir de données musicales - Le groupe définit collectivement chacun des paramètres (hauteurs, rythmes, intensités, articulations ...) mais individuellement chaque participant combine et structure ces paramètres pendant qu'il joue. Du moment que celui-ci ne sort pas de ce réservoir, tout ce qu'il fait est juste.

Définition verbale du comportement : le groupe définit les rapports et le genre de communication qu'il adoptera pour jouer - rapports de convergence $\rightarrow \leftarrow$, de divergence $\leftarrow \rightarrow$, de poursuite $\rightarrow \rightarrow$, d'échange mutuel \leftrightarrow . Dans ce cas l'individu doit faire preuve de beaucoup de tolérance mais aussi de beaucoup d'initiative et devrait être capable, tout en jouant, de suivre séparément l'action de chaque participant.

Collectivement (ou individuellement) : A partir de ces données et suggestions inventer ou proposer ou construire ou provoquer etc... une pièce ou une situation ou un concept ou un jeu etc.... (pour et avec les autres).



Créer collectivement une musique en inventant constamment différentes manières de produire les sons (ou bruits) ainsi qu'en employant tout ce qui vous "entoure" comme matériel sonore. S'écouter mutuellement, ne pas gêner l'activité des autres, converger vers un résultat global commun.
Ne jamais refaire la même action, le même mouvement. Ne jamais revenir au même endroit. Explorer.

frotter, frapper, glisser, appuyer, tirer, effleurer, tâtonner, laisser rebondir, mettre en vibration, pousser, déplacer
bois, instrument, objet, plancher, vitre, porte, voix, mur, tuyauterie, interrupteur, plancher, robinet d'eau, ustensile

A Imiter le même geste, aussitôt que quelqu'un l'a employé. S'efforcer de faire le geste au même endroit. Suivre mais alterner les initiatives.

B Trois personnes essaient de créer une musique en variant constamment la manière de jouer (frotter, frapper...) ainsi que le matériel sonore. Elles ne se suivent pas. Chacune de ces trois personnes forme un couple avec une autre personne supplémentaire. Celle-ci par contre essaie de répéter le plus fidèlement ce que son partenaire a produit. Alterner entre A et B.

=	=	≠	≠	=	=	≠	≠	=	=	≠	=	=	≠	≠
=	≠	=	≠	=	≠	=	≠	=	≠	=	≠	=	≠	=
=	=	=	=	=	=	=	=	≠	≠	≠	≠	≠	≠	=
=	=	=	=	≠	≠	≠	≠	=	=	=	≠	≠	≠	=

Moyens de production - Trouver des objets sonores intéressants. Eviter l'emploi de son propre instrument.

Trois personnes, chacune d'elles pouvant être groupée avec un partenaire.

Attribuer collectivement trois significations différentes à chacune de ces 4 lignes :

Ex : 1. Fréquences

2. Rythme

3. Dynamique

4. gestes/actions

ou

1. Espace

2. Qualité du son

3. Matériau employé

4. Durées

ou

1.

2.

3.

4.

Chacune des 3 personnes dispose donc d'une interprétation différente de celle des deux autres.

== : Fusionner, reproduire ce qui existe déjà dans le/s paramètre/s en question.

≠ : Se distancier, inventer autre chose dans le/s paramètre/s en question.



Collectivement - Constituez un catalogue d'actions corporelles et de mouvements : marcher (vite, lent) sur... ; courir sur... ; se laisser tomber sur... , frotter son corps contre... , appuyer son corps sur... , frapper des pieds ou des mains sur... , se rouler dans... ; piétiner... etc...

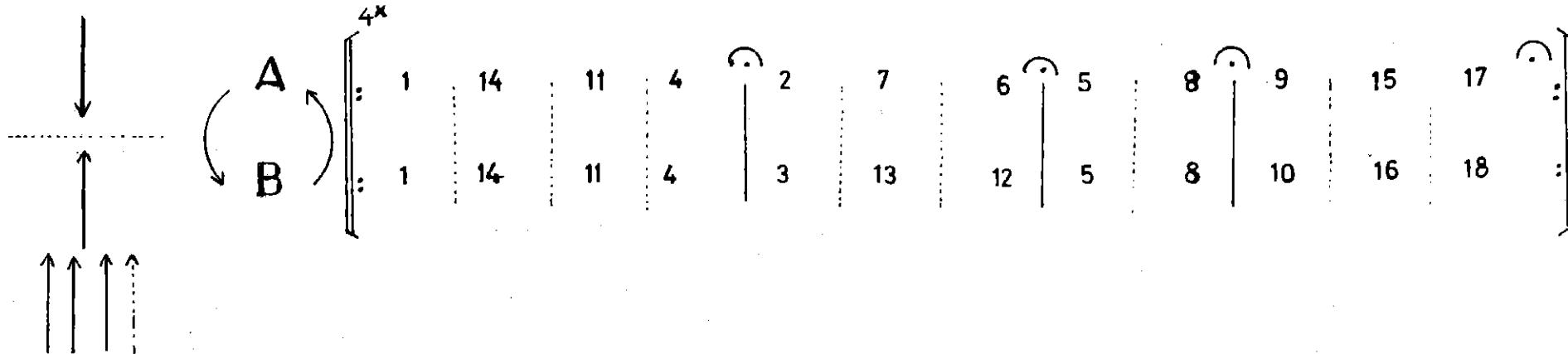
Individuellement - Dans la nature chercher des lieux et des matériaux sonores toujours différents : terres, sables, pierres, bois, eaux, feuilles, plantes, vents etc.... Faire les gestes et mouvements dans cette nature.

Chaque participant dispose d'un enregistreur à cassette sur lequel il enregistre sans interruption les bruits qu'il produit. Le commencement de tous les enregistrements est synchrone, afin de pouvoir faire ultérieurement un montage contenant la somme globale des événements qui se sont passés à un moment précis, dans différents endroits.

On pourrait imaginer un découpage du temps dans lequel seulement tels ou tels mouvements corporels seraient permis.

Collectivement (ou individuellement):

Avec les bandes enregistrées inventer ou proposer ou construire ou provoquer etc... une pièce ou une situation ou un concept ou un jeu etc... (pour et avec les autres).



- 1 - beau
- 2 - strident
- 3 - pur
- 4 - imprécis
- 5 - hésitant
- 6 - persuasif
- 7 - calme
- 8 - excité
- 9 - résonnant
- 10 - étouffé
- 11 - clair
- 12 - sombre
- 13 - étriqué
- 14 - volumineux
- 15 - vibré
- 16 - droit
- 17 - flou
- 18 - précis

D'un côté une seule personne (A), de l'autre côté le reste du groupe (B).
Dans le groupe B, à tour de rôle une personne prend l'initiative, les autres dépendent d'elle.

Se référer aux mots (1, 2, 3...) pour créer collectivement une musique.
Chaque proposition/réponse ($\frac{1}{1}, \frac{14}{14}, \dots, \frac{9}{10}$) devrait être suivie d'un court silence.

1^{ère} lecture : A et B n'opèrent que sur un seul son.

2^{ème} lecture : A n'opère que sur un seul son, B n'opère qu'avec des bruits chaque fois différents.

3^{ème} lecture : A et B n'opèrent qu'avec des bruits chaque fois différents.

4^{ème} lecture : A n'opère qu'avec des bruits chaque fois différents, B n'opère que sur un seul son.

(Si nécessaire, décider d'un tempo d'action pour chaque lecture)

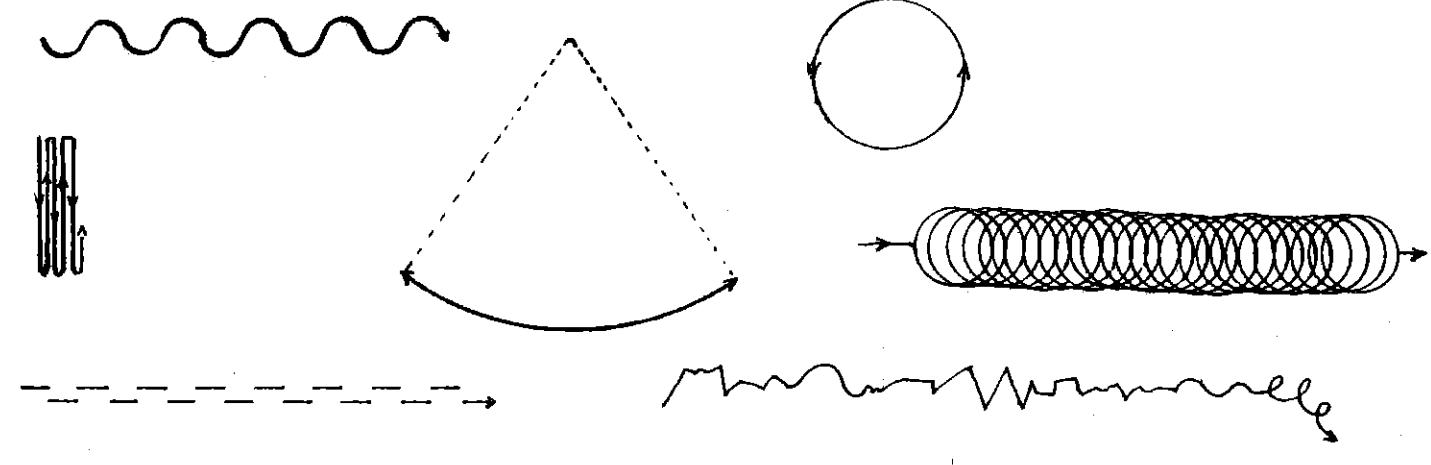
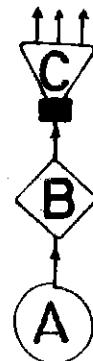


d'un côté une seule personne (A), de l'autre côté le reste du groupe (B). Dans le groupe B, à tour de rôle une personne prend l'initiative, les autres dépendant d'elle. Les notes sont fixes, non transposables.

1. Si quelqu'un transpose de 2 octaves, A et B jouent - A l'aide des 2 notes créer un mouvement ondulatoire.
2. Si quelqu'un joue extrêmement vite, A et B jouent - A l'aide des 2 notes créer un mouvement ascendant/descendant.
3. Si quelqu'un exagère les intensités (limites), A et B jouent - A l'aide des 2 notes créer un mouvement alternatif (action/arrêt).
4. Si quelqu'un change subitement de place, A joue seul - A l'aide des 2 notes créer un mouvement en spirale.
5. Si quelqu'un joue des notes étrangères, B joue (tous) - A l'aide des 2 notes créer un mouvement de pendule.
6. Si quelqu'un joue un son statique, A joue seul - A l'aide des 2 notes créer un mouvement aléatoire.
7. Si quelqu'un change "d'instrument", B joue (un seul) - A l'aide des 2 notes créer un mouvement rotatif.
- (8. Si quelqu'un invente un geste non-autoritaire pour signifier la fin,)

Ce "quelqu'un" donne évidemment un signal, annonçant la section (le chiffre) désirée. C'est pourquoi il doit se comporter en soliste, prenant tout le temps nécessaire. Chaque signal peut être repris par une autre personne à un autre moment.

Créer un mouvement ondulatoire; alternatif etc... veut dire : créer collectivement une musique dans laquelle l'élément principal perçu est l'ondulation, l'alternance etc... Exagérer l'intensité en fonction des mouvements prescrits.



A produit (individuellement) d'une manière ininterrompue une certaine musique (jouer, chanter, parler, choisir des sons enregistrés...)

B capte(nt) et ensuite "travaille(nt)" le produit de A à l'aide d'un appareillage électronique - filtrages, modulations, transpositions, multiplications, réverbérations, délais, accélérations, ralentissements, stockages d'informations et distributions ultérieures, changements de caractères....

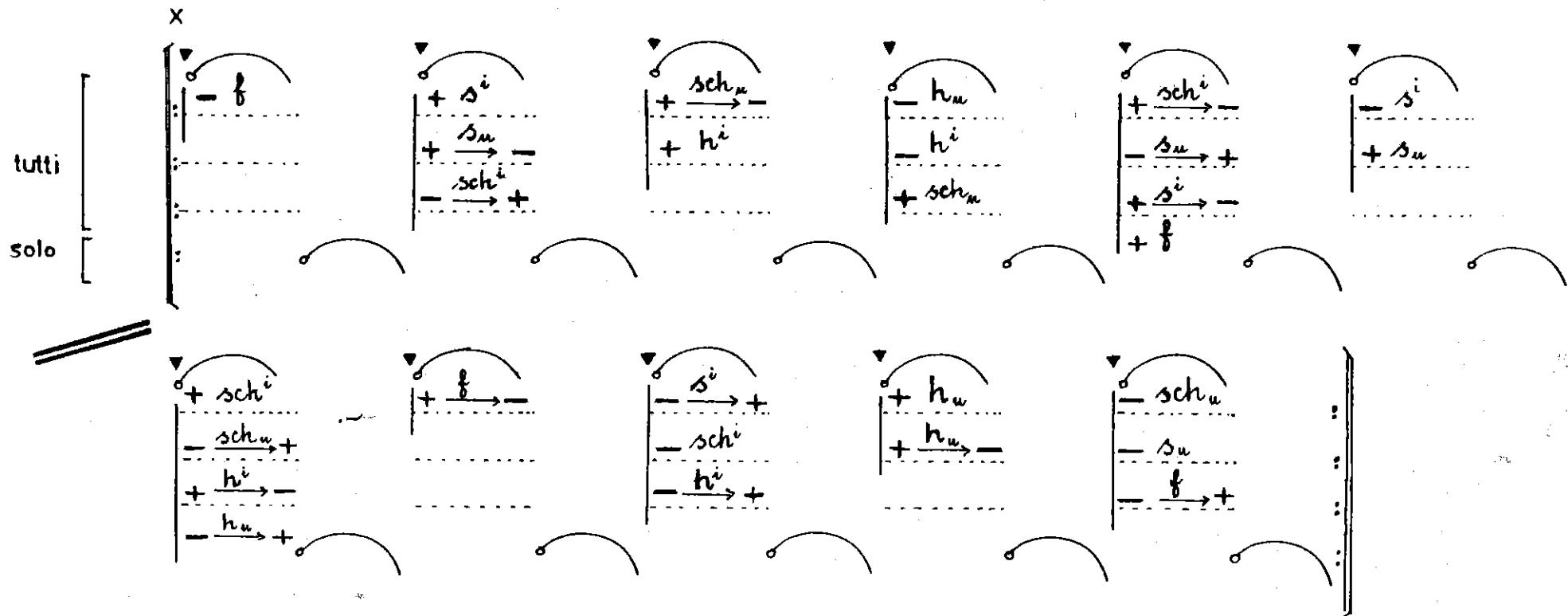
Il/s se réfère(nt) aux adjectifs (1 à 18) de la page 16 a.

C dispose(nt) de haut-parleurs mobiles et diffuse(nt) (transporte(nt)) le produit de B dans l'espace.

Il/s se réfère(nt) aux mouvements suggérés par les graphismes ci-dessus ou par les mouvements indiqués à la page 16 b.

Collectivement (ou individuellement):

A partir de ces données inventer ou proposer ou construire ou provoquer etc.... une pièce ou une situation ou un concept ou un jeu etc.... (pour et avec les autres).



Ne faire de la musique qu'avec les bruits du souffle. Prononcer la consonne (h, s...) avec la bouche formée pour i ou ii(ou), mais ne faire entendre que le bruit du souffle. Chaque début de phrase est synchrone et produit par tout le monde. La phrase dure le temps d'une expiration. La personne qui tiendra le son le plus longtemps (puisque la fin n'est pas synchrone) devient soliste pour la phrase suivante. Il doit alors à lui seul essayer de reproduire ce que le groupe a fait. S'il s'avère que c'est toujours la même personne qui termine en dernier, alors trouver une autre convention afin que chacun puisse devenir soliste.

Quand il y a plus d'une information (ex: $\begin{smallmatrix} + s^i \\ + \text{sch}_u \end{smallmatrix}$) , décider auparavant de la répartition parmi tous les membres du groupe.

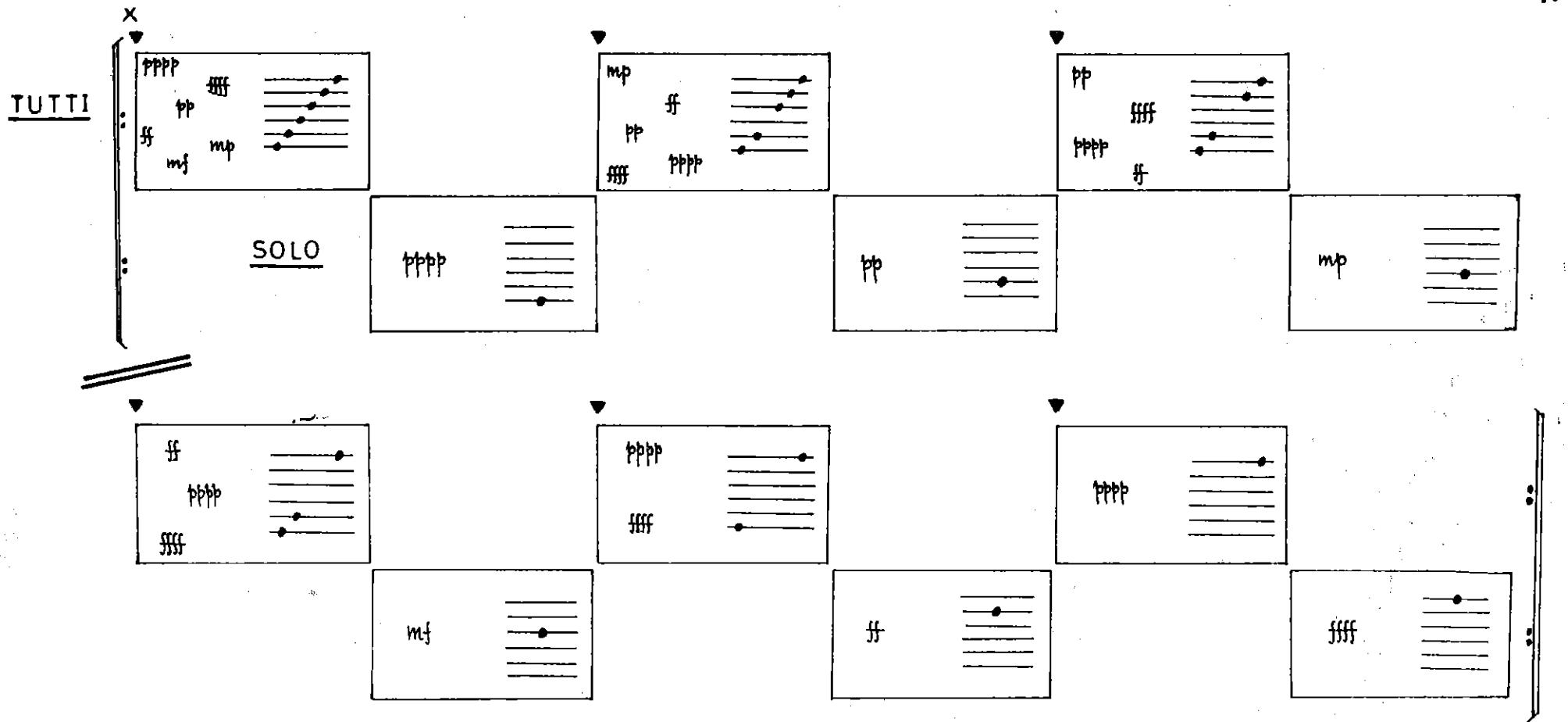
- : presque inaudible

+ : le plus fort possible

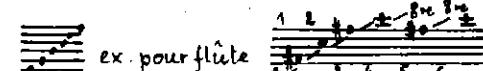
- → + } passage progressif d'une intensité à l'autre.

+ → - }

○ : temps d'une expiration



Chaque personne divise au préalable l'étendue de sa voix ou de son instrument en 6 bandes égales de fréquence et choisit librement la note dans les registres proposés. (Percussion - par ex. 6 cymbales de taille ou d'épaisseur différente).



Tutti : Chaque début d'accord est synchronisé et dure jusqu'à l'extinction complète du son. Voix et instruments à vent : temps d'une expiration ; instruments à archet : une longueur d'archet , cordes pincées : jusqu'à l'extinction de la résonance (de même instruments frappés, piano, percussions etc...)

Solo : La personne qui reste en dernier dans le tutti désigne un membre du groupe, qui lui devient soliste dans la section suivante. Le soliste a pour devoir de se rapprocher le plus possible du timbre global de la section précédente.

V. Globular : Individuum → Collectivum

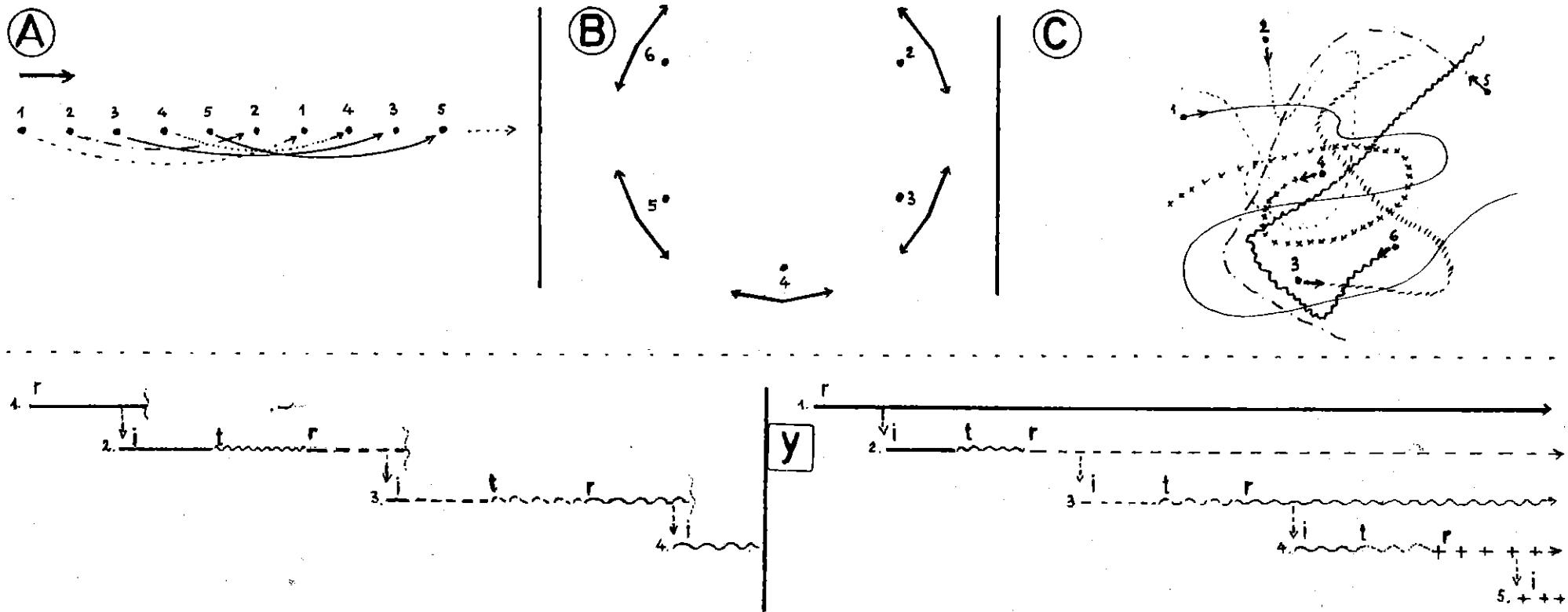
INDIVIDUUM

Très souvent, dans un groupe coexistent - celui qui peut jouer plus vite que les autres, celui qui a des capacités physiques exceptionnelles, celui qui entend tout et est très précis, celui qui est spécialiste d'une certaine musique, celui qui analyse et parle beaucoup avant de jouer, celui qui manque d'énergie ou pense à autre chose, celui qui ne travaille pas parce qu'il est paresseux ou fatigué, celui qui sait exactement où commence et où s'arrête la musique, celui qui ne pense la musique qu'à travers son instrument, celui qui pense trop au public ou au succès, celui qui n'écoute pas les autres, celui qui veut toujours avoir raison, celui qui n'ose pas imposer ses pensées....

Autant d'hommes, autant de différences, de qualités et de défauts. C'est pourquoi il faut beaucoup de prudence quand on propose un concept à un groupe de personnes que l'on ne connaît pas intimement. D'une part existe le danger de manipulation des personnes, d'autre part celui de provoquer un blocage chez les participants, un refus de la proposition. Nous sommes donc obligés de suggérer des situations qui tiennent compte de la différence entre les individus, organiser des événements dans lesquels chacun doit pouvoir évoluer en accord avec soi-même tout en tenant compte des autres. Il est évident que tôt ou tard des problèmes de hiérarchie apparaîtront. Ce serait iréaliste de vouloir les ignorer. C'est pourquoi il faut inventer des règles où, à tour de rôle, chacun devient responsable (si cela est nécessaire), des procédés qui rendent la soif du pouvoir caduque. Dicter de force une nivellation arbitraire est bien sûr hors de propos, mais en invitant chaque participant à tolérer l'activité des autres on peut alors espérer des moments qui seraient impensables dans un contexte simplement imposé.

Sujet: Interpréter musicalement un simple point.

1. Chaque participant prépare individuellement une interprétation du point ; 2. Comparer ensuite collectivement les différentes versions.
3. Collectivement (ou individuellement): A partir du travail préliminaire inventer ou proposer ou construire ou provoquer etc... une pièce ou une situation ou un concept ou un jeu etc... (pour et avec les autres).



Positions dans l'espace : **(A)** - Se placer en ligne. Une fois que le résultat (r) est transmis, aller se placer au bout de la ligne mais s'entourer de personnes différentes. **(B)** - Se placer en cercle. Prendre, imiter (i) le résultat du voisin, le transformer et le transmettre à l'autre voisin (mais il est aussi possible de le redonner à la même personne). **(C)** - Se promener, donner le résultat à la personne la plus proche.

Procédé : Quelqu'un commence avec quelque chose de très simple (sons instrumentaux, chant, bruits, parole, gestes,...). Après un certain temps, il transmet à une autre personne(s) ce qu'il est en train de produire (r = résultat). Cette personne(s) reproduit dans un premier temps cette information, elle imite (i = imitation), ensuite elle transforme cette information reçue (t). Une fois la transformation achevée, elle reste sur le résultat final obtenu (r) pendant un certain temps et le transmet à la personne suivante(s), qui d'abord imite etc.... Dans le cas **X**, la personne qui transmet s'arrête de jouer. Dans le cas **Y**, elle répète le résultat jusqu'au moment où elle reçoit une nouvelle information. Chaque personne doit accepter l'information qu'on lui donne. Les transformations peuvent se diriger vers : plus aigu ou plus grave, plus lent ou plus vite, plus fort ou moins fort, plus découpé ou plus continu.... La durée minimum de i (imitation), de t (transformation) ou de r (résultat) est de 15 secondes. Ne pas avoir peur de l'uniformité.

Essayer de faire une forme (contrastante?) en créant des sections diverses : $A+x$, $C+y$, $B+y$, $A+y$, $C+x$ etc...

V.Globokar: Individuum → collectivum

1: $1 \leftarrow \text{MOD} \rightarrow 2 \leftarrow \text{MOD} \rightarrow 3 \leftarrow \text{MOD} \rightarrow \dots$

2: $\left[\left(\left(\left[1 \leftarrow \text{MOD} \rightarrow 2 \right] \leftarrow \text{MOD} \rightarrow 3 \right) \leftarrow \text{MOD} \rightarrow 4 \right] \leftarrow \text{MOD} \rightarrow 5 \right) \leftarrow \text{MOD} \rightarrow 6 \right]$

- 1: Connecter physiquement toutes les sources sonores (instruments) entre elles, afin d'obtenir une modulation naturelle - instruments reliés par des tubes ou par des cordes, instruments enfouis les uns dans les autres ou posés les uns sur les autres, instruments enfouis dans une même matière conductrice.
- 2: Connecter des modulateurs à anneaux.

Forme ABA₁C (A₁ étant légèrement différent de A)

A [1 joue un son continu aussi longtemps qu'il le juge nécessaire, 2 joue une quinte par rapport à 1, 3 par rapport à 2, 4 par rapport à 3, etc.....
 2 joue un son continu , 3 joue une tierce majeure par rapport à 2, 4 par rapport à 3, 5 par rapport à 4, etc.....
 3 joue un son continu , 4 joue une tierce mineure par rapport à 3, 5 par rapport à 6, 6 par rapport à 1, etc.....
 4 joue un son continu , 5 joue une seconde majeure par rapport à 4, 6 par rapport à 5, 1 par rapport à 8, etc.....
 5 joue un son continu , 6 joue une seconde mineure par rapport à 9, 1 par rapport à 6, 2 par rapport à 1, etc.....]

B [1 joue un son continu aussi longtemps qu'il le juge nécessaire, 2 joue une quinte par rapport à 1, 3 joue une tierce majeure par rapport à 2, 4 joue une tierce mineure par rapport à 3, 5 joue une seconde majeure par rapport à 4, 6 joue une seconde mineure par rapport à 5.]

C [tutti: Commencer par un unisson parfait (sans aucun battement), s'éloigner extrêmement lentement de l'unisson afin de multiplier les battements, revenir à un unisson sans battements.]

Créer une matière continue, statique, se concentrant surtout sur la qualité des battements provoqués par la modulation.

Décider collectivement des intensités.



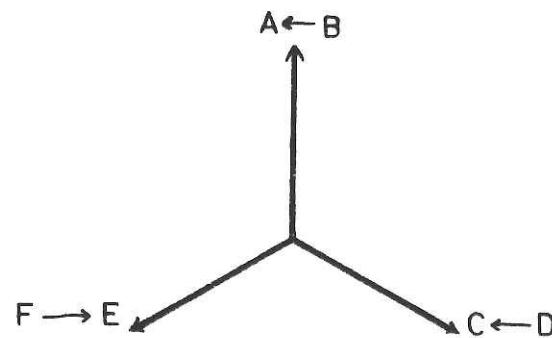
Un jeu (référence à 18 a) - [Ecouter/ jouer/ transformer/ transmettre:]

1. niveau - lors de la transmission , donner à gauche , à droite ou dans les 2 directions . Si on veut transmettre à tous une seule musique , alors on va "voir" chaque personne séparément .
2. niveau - si quelqu'un est insatisfait de la situation musicale en cours il peut : a) faire un signe d'arrêt total . Alors après un certain silence quelqu'un peut recommencer . b) "geler" la situation en ne transmettant plus à personne . c) jouer , sans attendre de recevoir une information de quelqu'un . d) abandonner le cercle qu'ilte à s'y réintégrer plus tard .
3. niveau - il n'est pas nécessaire de rester dans un cercle fermé . On pourrait très bien transmettre autre la musique aussi une position dans l'espace , ce qui engendrerait des formes géométriques différentes et influencerait les liens d'interdépendance entre les participants .
4. niveau - en transformant ou en développant la musique qu'on a reçue , on pourrait très bien lui faire changer de fonction (faire de la musique de danse et provoquer par exemple un bal) .
5. niveau - dans un cercle on se sent de toute façon " enfermé " . C'est pourquoi chacun peut " casser " le courant musical en y introduisant des " objets trouvés " (citations bandes préenregistrées , produits radiophoniques etc...) .

Quelques exemples de modulation naturelle (référence à 18 b) - 1. Si deux instruments monodiques , joués très fort dans l'aigu , forment des intervalles divers rapprochés , on entend une ligne mélodique résultante dans le grave , difficilement situable dans l'espace .

2. Si l'on trempe progressivement dans l'eau un tam-tam mis en vibration , nous percevons des changements de hauteur et des variations de spectre . 3. Si l'on joue d'un instrument à vent (hautbois , trompette) sur la peau plus ou moins tendue d'une timbale à pédale , le son de l'instrument à vent sera modifié . 4. Si l'on couple les pavillons de deux instruments à vent -----

Collectivement (ou individuellement) : A partir de ces données inventer ou proposer ou construire ou provoquer etc... une pièce ou une situation ou un concept ou un jeu etc... (pour et avec les autres) .



Former trois couples AB, CD, EF.

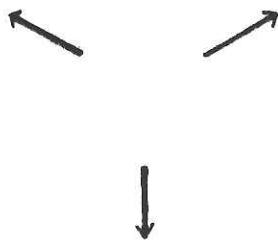
Couple 1 - A cherche à capter des bruits accidentels produits par les autres membres du groupe et essaie de les reproduire (miroir).
B se réfère aux bruits produits par A, en invente de similaires et dialogue avec celui-ci.

Couple 2 . C cherche à capter des bruits accidentels produits en dehors du groupe (extérieur , témoins , chauffage , soufflerie etc...) et les transforme en sons purs .
D se réfère aux sons purs produits par C , en invente de similaires et dialogue avec celui - ci .

Couple 3 - E transforme en parole (mots) certains bruits qu'il capte autour de lui .
F se réfère aux mots prononcés par E , en invente de similaires et dialogue avec celui - ci .

Il est probable que de longs silences apparaîtront . Ne pas les détruire trop intentionnellement , "laisser les choses arriver" .

Les trois groupes doivent avoir des attitudes divergentes .



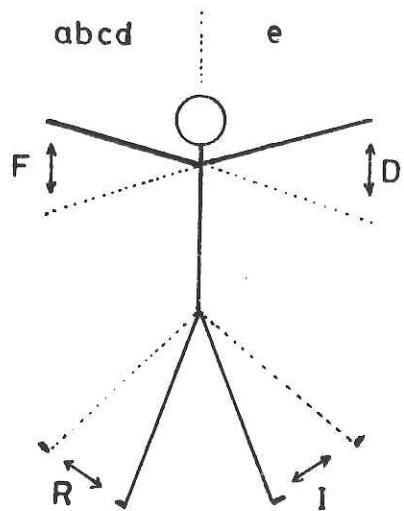
"Je", "tu", "il" n'opèrent qu'avec des bruits, des citations ou des gestes (mouvements corporels) qu'ils inventent plutôt spontanément. En principe il ne devrait y avoir aucune communication intentionnelle entre les trois antagonistes. Chacun d'eux pourrait "travailler" avec un acolyte, mais dans ce cas il faudrait définir les rapports et règles de comportement à l'intérieur du couple éventuel. Avant tout il faut décider du caractère des bruits et des citations.

Quant au geste ?

Celui-ci doit avoir un but précis, une raison d'être. Par exemple : se déplacer avec son instrument - oui, mais pour quelle raison ? Faire un geste circulaire du pied - pourquoi ? Pointer du doigt - qu'est-ce que cela signifiera ? Se coucher sur le plancher, tout en jouant - tiens, curieux ! Le geste ou mouvement corporel ne peut être quelque chose de gratuit, d'irréfléchi, mais doit au contraire être fait avec grande responsabilité, surtout s'il s'agit d'un contexte primordialement musical. Le musicien qui invente subitement un geste, doit savoir que celui-ci peut prendre parfois une ampleur démesurée. Qu'il soit contrastant, courant, inattendu, simple, choquant ou presqu'invisible, il doit être en tout cas voulu et justifiable.

Il y a le geste qui produit le son et qui est pour le musicien un geste normal - frotter, frapper, tirer, jeter, marcher, appuyer etc... Encore plus naturel est le geste qui découle directement du jeu instrumental et que l'on peut progressivement modifier au point de lui faire changer de signification. Il s'agit d'actions initiales comme actionner les doigts, appuyer sur des pédales, tirer un archet, bouger une coulisse etc.... Mais imaginons que le musicien doive inventer des gestes qui serviront de signal pour les autres, donc des gestes extérieurs à la musique, des mouvements corporels qui se superposeraient à celle-ci. Nous nous apercevons alors de l'ambiguïté d'un tel devoir pour le musicien. Soit il invente des positions corporelles d'une banalité flagrante, soit il place le geste à un moment inopportun. Il peut aussi être gêné, même pétrifié à l'idée de faire autre chose que de jouer, comme si son corps ne lui appartenait pas.

Collectivement (ou individuellement): Tenant compte de ces réflexions, inventer ou proposer ou construire ou provoquer etc... une pièce ou une situation ou un concept ou un jeu etc... (pour et avec les autres).



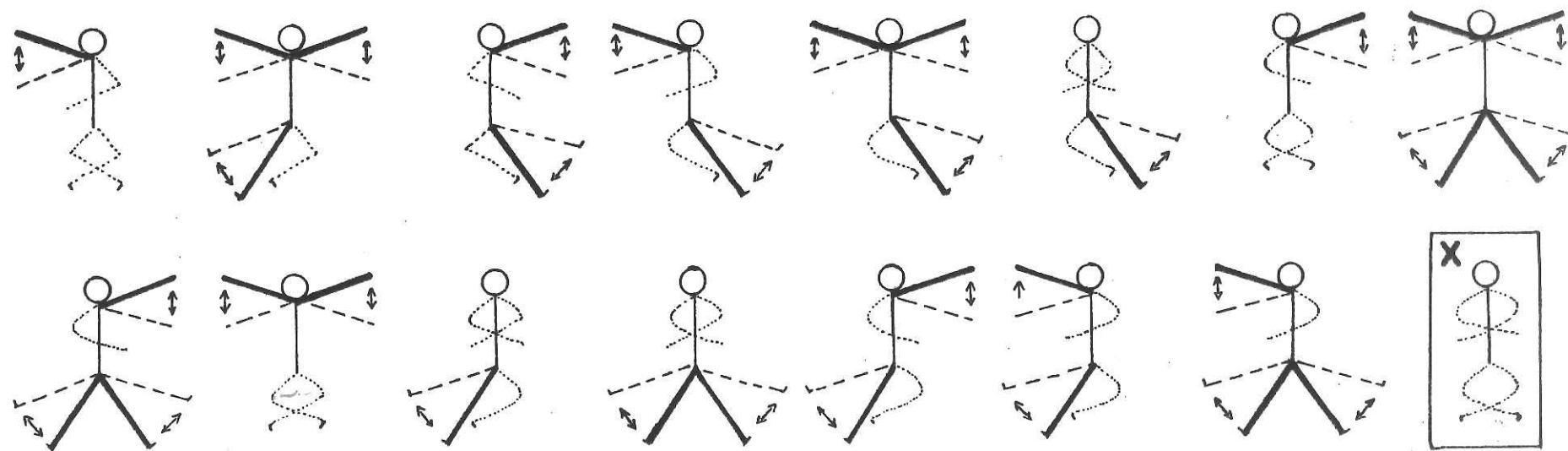
Un chef assis dirige de la main gauche et du pied gauche un membre du groupe (e), de la main droite et du pied droit tous ceux qui restent (a, b, c, d...).

Avec la main gauche il indique le début d'un son tenu (toujours le même) ainsi que l'arrêt (D = durée).
Avec le pied gauche il indique l'intensité de ce son, qui doit être instrumental. (I = intensité).

Avec le bras droit il indique la hauteur approximative du son (F = fréquence).

Avec le pied droit il indique l'accélération ou le ralentissement du rythme (R = rythme). Il faut donc décider collectivement d'un rythme très simple, qui sera répété en boucle. Le son doit être vocal, soit pur, soit déformé par un résonateur (tubes, membranes, etc...)

A tour de rôle chaque participant devient le chef.



chef: Avec chaque membre il varie entre deux positions pouvant accélérer ou ralentir. Assis, il est une "marionnette" n'ayant aucun pouvoir direct sur les participants. Il peut enchaîner certaines positions mais il peut aussi après chaque position faire une pause (x).

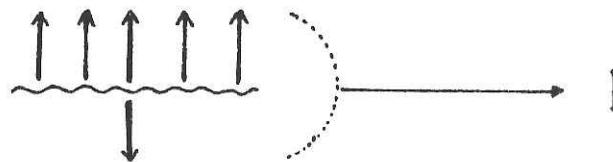
Solisté: Un participant décide individuellement les paramètres, donc les fonctions qu'il va attribuer aux mouvements des 4 membres du chef.

groupe: Les participants (excepté le soliste) décident collectivement les paramètres, donc les fonctions qu'ils vont attribuer aux mouvements des 4 membres du chef.
un exemple (à ne pas utiliser!): main gauche : sons en glissando , levée = vers l'aigu , baissée = vers le bas / main droite : sons brefs , levée = forte , baissée=piano/
jambe gauche : sons déformés , levée = articulation rythmique rapide , baissée = articulation rythmique lente / jambe droite : accords , levée = simples,
baissée = complexes / .

Quand plusieurs membres du chef sont en action , superposer les fonctions ou les alterner rapidement.

Il n'y a aucun accord entre le chef , le soliste et le groupe .

Chaque participant devient à tour de rôle chef et soliste .



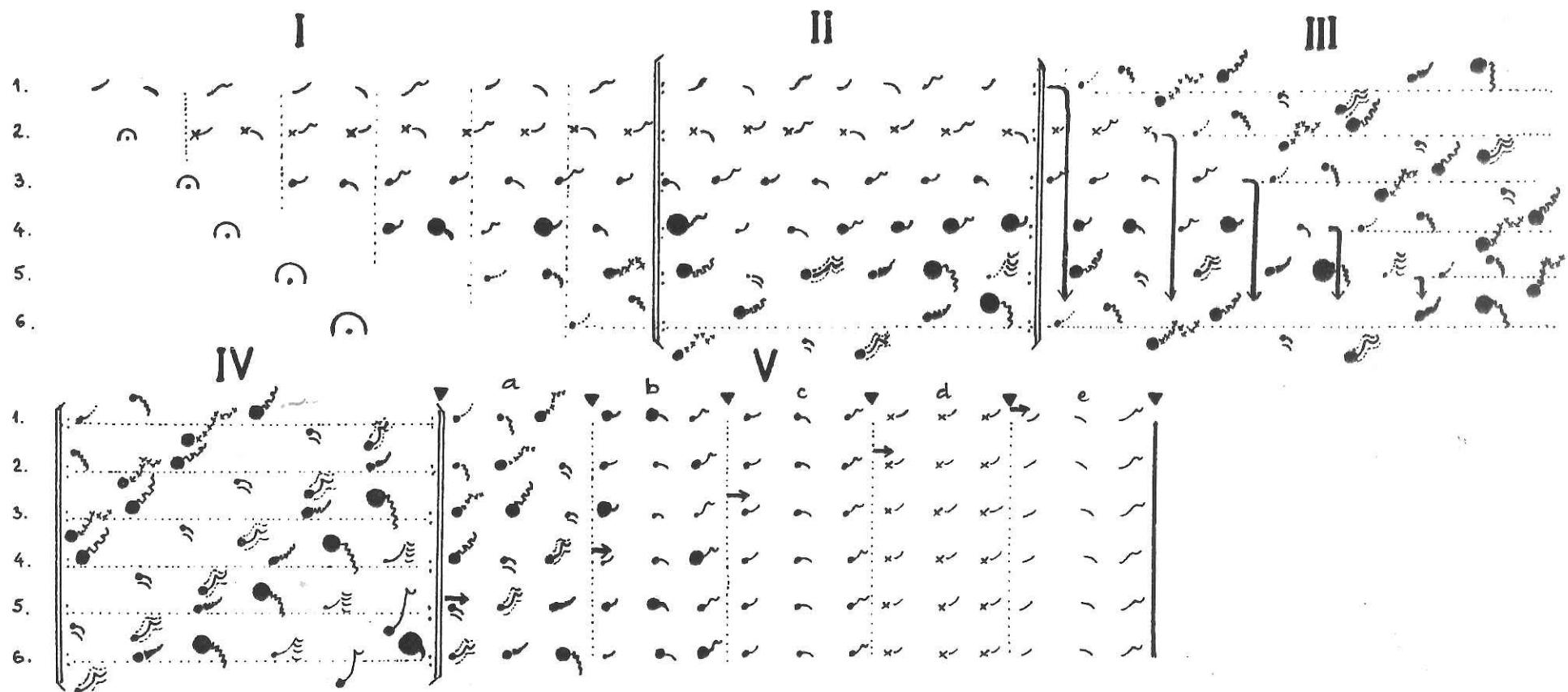
Dans le modèle 20b une personne actionne ses 4 membres et chacun de ses membres peut varier entre deux positions. Il n'y a aucun rapport de contrôle ou d'influence directe entre cette personne, qui prend des positions corporelles plus ou moins complexes et ceux, qui traduisent ces positions en paramètres musicaux.

Pourrait-on donc imaginer que n'importe quel objet mobile, qui contiendrait quelques variantes répétitives de déplacements ou de positions dans l'espace, pourrait servir de référence à des musiciens, être un "indicateur" (I) de comportement ? Par exemple une sculpture mobile - chaque position nouvelle pourrait indiquer une certaine manière de traiter la matière sonore ? un échiquier - chaque figure pourrait représenter un événement et ses déplacements être traduits par une certaine évolution musicale ? un match de football - la stratégie du jeu serait traduite en stratégie de la composition ou bien les mouvements des joueurs traduits par des structures musicales capables d'évoluer ? le tableau lumineux d'un réseau de chemins de fer - chaque voie pourrait représenter une voix intégrée dans une construction polyphonique ?

Ces objets (échiquier, sculpture etc...) ou situations mobiles définissent le déroulement formel de la musique. Mais qu'en est-il du contenu, de la matière musicale jouée par les participants ? Voici un exemple vécu : nous sommes 4 musiciens, avec nos instruments, en face de diapositives qui défilent devant nous. Sur l'écran nous apercevons quelques chiffres indiquant le nombre d'événements musicaux à jouer, quelques crescendi ou decrescendi, des indications de registre, mais pas un mot sur la nature des événements musicaux, sur leur qualité. Résultat = impossible de jouer quelque chose de sensé. Ce que nous recevons comme information est soit trop, soit pas assez. Trop pour pouvoir improviser (si on improvisait librement peut-être qu'une certaine communication pourrait s'instaurer) mais pas assez pour pouvoir construire une musique ayant une unité. S'il y avait des indications précises de hauteurs de son et de rythmes peut-être que chacun parmi nous pourrait s'appliquer à faire une musique d'une certaine qualité. Par contre, interpréter uniquement des intensités et des registres, voilà que cela s'avère très problématique.

Il faut donc attribuer aux mouvements, aux déplacements ou aux positions de l'indicateur (I) un matériau musical ou des règles de comportement ayant des qualités qui permettent aux participants d'évoluer, de se sentir à l'aise.

Collectivement (ou individuellement): Tenant compte de ces réflexions, inventer ou proposer ou construire ou provoquer etc... une pièce ou une situation ou un concept ou un jeu etc... (pour et avec les autres).

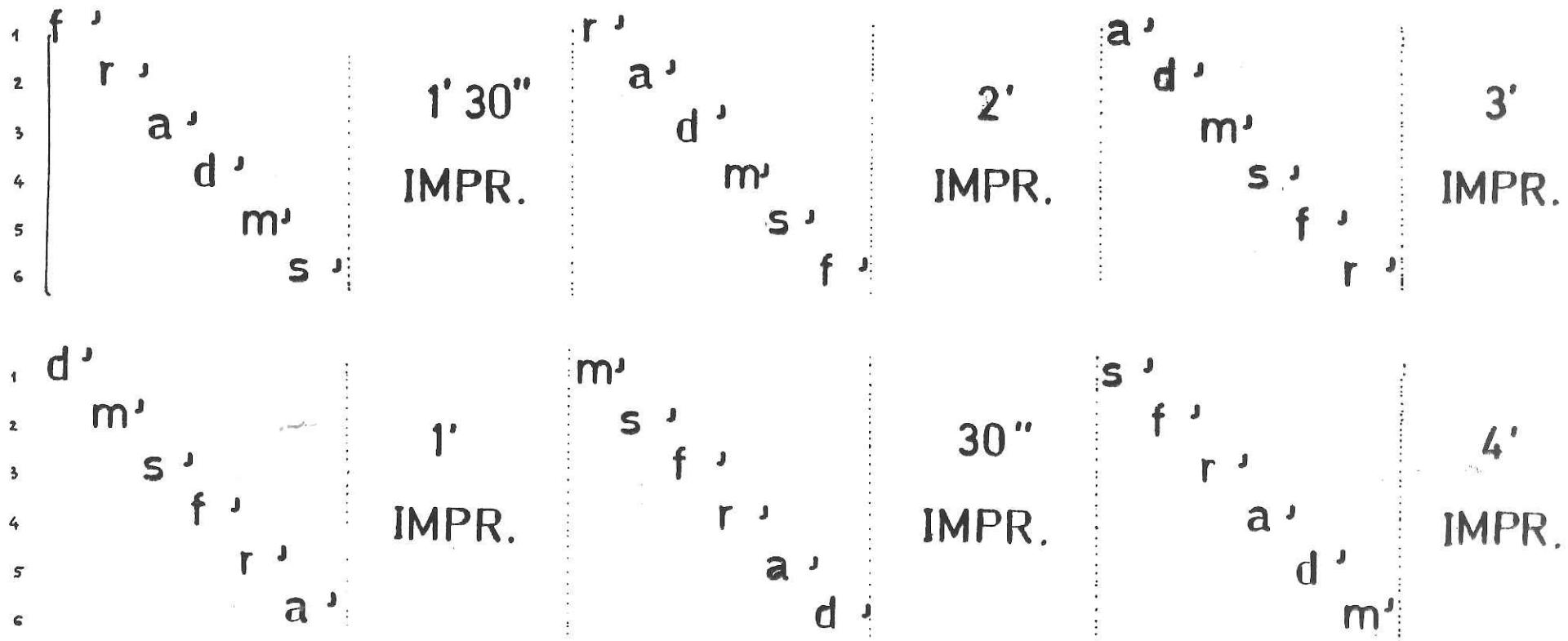


1: - - - = Répéter certains gestes corporels, toujours les mêmes. 2: x x x = Traduire les gestes de 1. en bruits, toujours les mêmes.
 3: o o o = Traduire les bruits de 2. en sons, toujours les mêmes. 4: o ~ o ~ = Produire les sons du 3. avec des intensités différentes, mais toujours les mêmes. 5: o o o o o o = Déformer plus ou moins les sons du 4., toujours de la même manière. 6: o o o o o o = Produire les sons du 5. dans différents endroits de l'espace.

Dans la section III progressivement tous les participants adoptent les sons du 6. et les produisent dans différents endroits de l'espace.

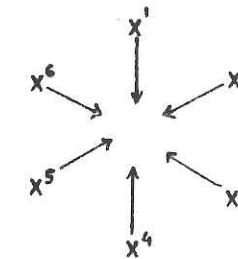
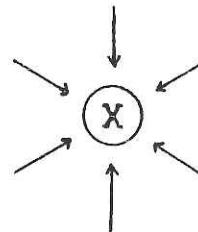
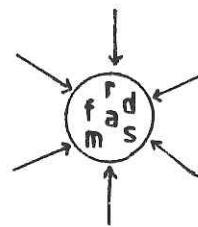
Dans la section V à tour de rôle chacun devient le responsable, 5. dans a., 4. dans b., 3. dans c., 2. dans d. et 1. dans e.

Pour les sections I, II, III et IV décider collectivement de la densité d'action, de la synchronisation ou de la non-synchronisation du jeu ainsi que de la durée. Dans la section V, à tour de rôle, chaque responsable "organise" individuellement sa sous-section (a ou b...).

Individuellement :

- f - Exposer un ou plusieurs intervalles dans une intensité , avec un son pur , toutes les notes ayant les même durée .
- r - Exposer une ou plusieurs cellules rythmiques dans une intensité en claquant des mains .
- a - Exposer une ou plusieurs articulations (attaque , structure intérieure du son) dans une intensité , sur un son .
- d - Exposer une ou plusieurs courbes d'intensité sur du bruit .
- m - Exposer silencieusement un ou plusieurs gestes (mouvements) dans l'espace .
- s - Exposer une ou plusieurs citations "stéréotypées" dans une intensité (mélodie , lied , thème , chanson , rythme de danse) .

Mémoriser chaque fois les éléments exposés par chacun des participants puis improviser collectivement sur ceux-ci . Tenir strictement compte de la durée prescrite de chaque improvisation .



Réflexion sur l'invention de l'individu en temps réel:

Chaque individu est aussi un réservoir de possibilités musicales. Durant sa vie il a emmagasiné consciemment ou inconsciemment des informations de tous genres. Lui demandant de produire librement de la musique, nous pourrions supposer qu'il jouera ce qu'il est en tant que personne, que son jeu correspondra à sa personnalité, qu'il sera automatiquement capable de puiser profondément dans son réservoir et fournir ne serait-ce que des échantillons très diversifiés de certaines musiques. Pourtant ce n'est que rarement le cas. Il semble que l'instrument détermine la nature de la musique qui sera livrée et que les habitudes instrumentales (clichés) empêchent l'individu de laisser libre cours à son invention. Très rares sont les musiciens capables de déverser de la musique en perpétuelle évolution.

C'est pourquoi il est nécessaire de trouver surtout collectivement (et les tester dans la pratique) des suggestions, des règles et indications plutôt simples, qui orientent le participant de manière telle qu'il sache au moins globalement dans quelles limites il a le droit de se mouvoir. Les devoirs à résoudre par le participant peuvent être individuels, il ne tiendra compte que de soi-même. Par contre, si les données lui imposent qu'il doit dépendre de ses voisins pour pouvoir jouer, alors peuvent bien sûr apparaître l'instabilité, l'imprévu mais aussi, à cause d'une stimulation mutuelle un puissant engagement, une interdépendance qui engendreront des situations musicales qui seraient impensables si l'individu agissait seul.

Référence à 21b - Exposition des bribes musicales:

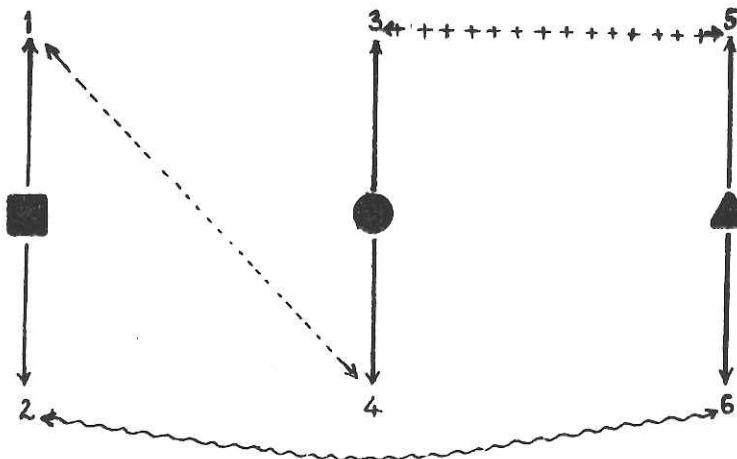
Chaque membre doit proposer un échantillon paramétrique, ensuite on improvise sur ces échantillons. Pourtant il y a un problème, celui de la mémoire. Il est très difficile de se rappeler une grande quantité de bribes musicales différentes, surtout si elles sont complexes et qu'on les entend une seule fois. D'habitude on retient les plus prégnantes, les plus "naturelles". Dans 21b ce sont les citations "stéréotypées" que tout le monde aura plutôt tendance à mémoriser. Pour remédier à cela nous pourrions très bien faire répéter chaque brie musicale plusieurs fois ou bien la décomposer en fragments et produire les fragments par addition - à ensuite a+b, ensuite a+b+c etc... jusqu'à aboutir à l'intégralité de chaque brie.

"Travail" sur les bribes musicales :

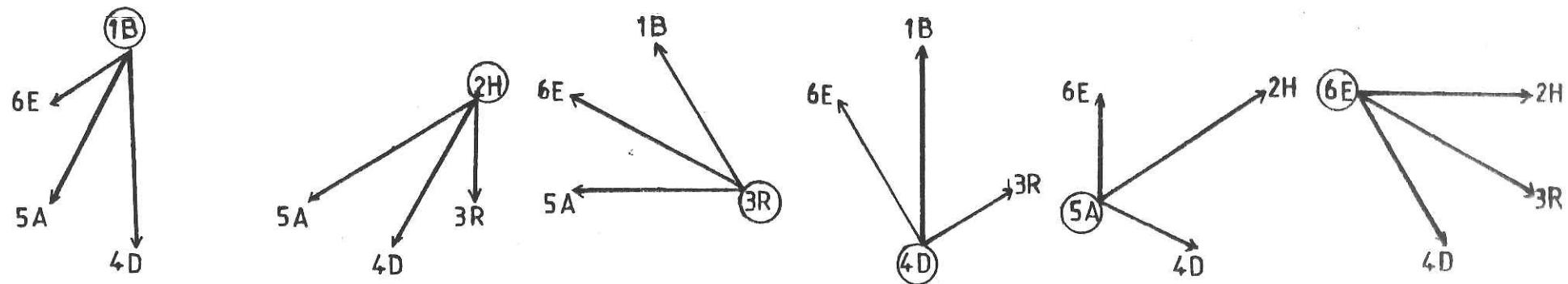
Une fois tous les bribes ou fragments exposés, il s'agit d'improviser ou plutôt de composer en temps réel, en tenant compte d'une part du matériel entendu ou vu, d'autre part du jeu des collaborateurs. A ce stade il serait probablement utile de poser certaines limites au permis et non-permis. Celà faciliterait l'activité des participants. Mais ces "limitations" doivent être décidées collectivement, testées, mises à l'épreuve, améliorées.

Suggestions d'autres variantes:

1. A tour de rôle, ne proposer qu'une seule brie de quelque chose. Improviser collectivement, se référant à une information unique.
 2. Chacun propose une brie de quelque chose mais semblable à celle du voisin (dans le même style, sorti du même répertoire). Improviser.....
- Collectivement (ou individuellement): A partir de ces réflexions inventer ou proposer ou construire ou provoquer etc... une pièce ou une situation ou un concept ou un jeu etc... (pour et avec les autres).



- 1 et 2. décident ensemble d'un son unique. Chacun tourne individuellement autour de celui-ci (vers plus aigu ou plus grave).
Pourtant considérer ce son comme un centre auquel on revient constamment.
- 3 et 4. décident ensemble d'un rythme de danse. Chacun varie individuellement ce rythme en l'accélérant ou le ralentissant mais revient constamment au tempo de base
- 5 et 6. choisissent ensemble un poème et décident d'une diction commune. Chacun varie individuellement la diction en découplant les mots en voyelles et consonnes ou en syllabes mais revient constamment à la diction commune.
1. → 4. 1: tout en s'occupant du son unique produit avec 2. s'attacher au 4. et reproduire de temps en temps son rythme.
4: habiller le rythme produit avec 3. sur les sons produits par 1.
2. → 6. 2: tout en s'occupant du son unique produit avec 1. s'attacher au 6. et reproduire certains fragments du poème.
6: produire les variations de diction du poème sur les hauteurs de son produites par 2.
3. → 5. 3: Utiliser les mots et fragments de mots produits par 5. pour les appliquer sur le rythme produit avec 4.
5: Utiliser le rythme du 3. pour faire les variations de diction dépendantes aussi du 6.



1B : Invente des bruits, mais pour pouvoir jouer/chanter cherche les articulations(A) chez 5., les intensités (D) chez 4. et se promène dans l'espace (E) derrière 6.

2H : Invente les hauteurs des notes, mais pour pouvoir jouer/chanter cherche les articulations(A) chez 5., les intensités (D) chez 4. et le rythme (R) chez 3.

3R : Invente le rythme , mais pour pouvoir jouer/chanter cherche les bruits (B) chez 1. , les articulations (A) chez 5. et se promène dans l'espace (E) derrière 6.

4D : Invente des changements d'intensité , mais pour pouvoir jouer/chanter cherche les bruits (B) chez 1. , le rythme (R) chez 3. et se promène dans l'espace (E) derrière 6.

5 A : Invente des articulations (manière de prononcer), mais pour pouvoir jouer/chanter cherche les hauteurs (H) chez 2. , les intensités(D) chez 4. et se promène dans l'espace (E) derrière 6.

6 E : Invente dans l'espace des lieux de résonance intéressants , mais pour pouvoir jouer/chanter cherche les hauteurs (H) chez 2. , le rythme (R) chez 3. et les intensités (D) chez 4.

COLLECTIVUM

Un individu, tout en jouant, devrait être capable de suivre séparément le jeu de chacun de ses collègues, de disséquer et d'analyser ce que chacun est en train de faire et même aller jusqu'à sentir ce que chacun fera dans l'instant suivant. Il est une des sources en action. Comme dans un contrepoint complexe il "mène sa voix" non pas en suivant des règles pré-déterminées, mais en étant sur le qui-vive, prenant les décisions intuitivement sur le moment, tenant compte de tout ce qui l'entoure. Pourtant il reste soi-même, avec ses points de vues, ses exigences, son "esthétique". Ceci peut être la situation du participant dans une improvisation libre où rien n'est pré-déterminé, où tout découle d'une tolérance mutuelle, de l'intuition musicale de chacun et surtout du désir de faire de la musique ensemble. Dans l'improvisation libre c'est un peu comme dans une conversation entre plusieurs personnes, on ne peut pas être sûr de ce qui naîtra et sera engendré le moment suivant. Des rapports multiples, plus ou moins complexes, se créent entre les participants pour se dissoudre peut-être aussitôt après. On s'aide, on s'ignore. Pourtant il y a un fait important - chacun est entièrement responsable de son activité mais aussi du produit collectif global.

Bien sûr, créer collectivement une situation de jeu suppose la détermination de données, donc la fixation de règles délimitant le permis du non-permis. En principe il y a au départ une certaine tendance, un but plus ou moins précis, peut-être seulement une idée très vague qui anime un projet collectif. On s'aperçoit très vite qu'il est bien difficile de provoquer à l'intérieur d'un projet collectif cette ambiance créatrice que l'on rencontre dans l'improvisation libre et qui aboutit à l'épanouissement de chaque individu. Il semble pourtant que les chances d'obtenir cet "état de grâce", où la musique s'engendre avec une logique indiscutable, sont bien plus grandes si nous arrivons à inventer des codes de comportement qui impliquent des liens d'interdépendance entre les individus.

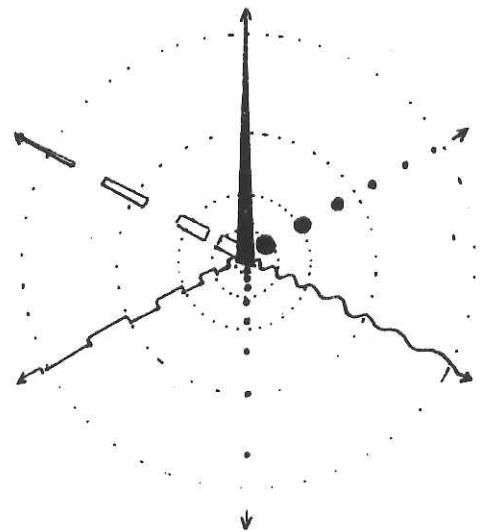
Par exemple, pour pouvoir jouer chacun devra dépendre de plusieurs facteurs - d'un paramètre musical (disons les intensités) produit par un tel, mais simultanément de la signification théâtrale que donne aux sons un autre voisin, mais aussi de la manière de traiter l'espace choisie par un troisième participant ainsi que d'un autre paramètre (disons "l'électronisation du produit") particulièrement important pour le quatrième voisin...

Que veut dire dépendre? L'individu doit chercher chez son ou ses voisins ce qui a été intentionnellement omis dans ses propres devoirs, ce qui manque comme données dans son matériel. Il doit d'abord écouter, ensuite prendre ce qui lui est indispensable et l'inclure dans son jeu en l'adaptant à sa manière de penser. Il est ainsi possible de créer des liens profonds entre les participants, d'instaurer un réseau complexe de corrélations où chacun est organiquement lié à plusieurs personnes mais où aussi inversement plusieurs individus dépendent de lui.

Le danger est grand de spéculer sur des règles, qui soit slaves impraticables, soit provoquent exactement l'inverse de ce qui est désiré, un blocage psychologique, l'ennui, le désespoir. Mais comme c'est le collectif lui-même qui se crée les règles, conventions ou codes, il a aussi la possibilité de les tester, les discuter, les améliorer. Ceci est un avantage non négligeable.

Collectivement (ou individuellement):

A partir de ces réflexions et se référant aux versions 22a et 22b inventer ou proposer ou construire ou provoquer etc... une pièce ou une situation ou un concept ou un jeu etc... (pour et avec les autres).



D'après le nombre de participants (4, 5, 6), créer collectivement un catalogue de 4, 5 ou 6 :

Hauteurs de son différentes

Bruits de qualité contrastante

Rythmes de danse

Attitudes émotionnelles (types de comportement)

Moyens de production du son (objets, instruments)

Gestes corporels

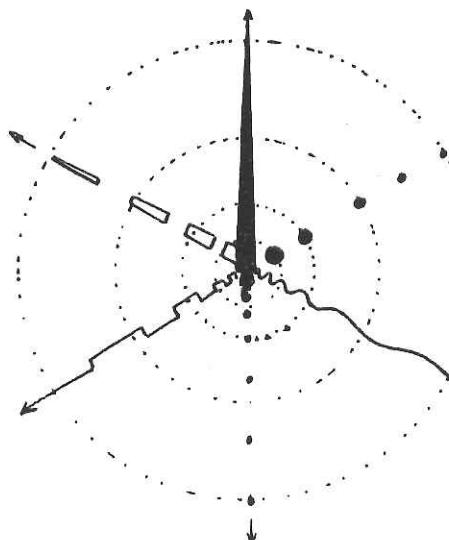
Trajets dans l'espace

Chaque participant choisit alors une hauteur, un bruit, un rythme etc... Avec ces éléments il fait une musique personnelle.

Inventer collectivement une explosion initiale extrêmement puissante. Chaque particule part alors dans sa direction, ralentissant et faiblissant au fur et à mesure qu'elle s'éloigne de l'endroit et de l'instant de l'explosion.

V. Globokar: Individualum → Collectivum

T	1"	2"	3"	5"	8"	13"	21"	34"	55"	1' 29"	2' 24"	3' 53"	6' 17"	10' 10"	16' 27"	26' 37"	43' 04"	1 ^h 9'	1 ^h 52'	3 ^h 2'	4 ^h 55'	7 ^h 57'	12 ^h 52'	20 ^h 50'
---	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	--------	--------	--------	--------	---------	---------	---------	---------	-------------------	--------------------	-------------------	--------------------	--------------------	---------------------	---------------------



Inventer collectivement une explosion initiale extrêmement puissante.

Chaque participant est "une particule projetée par l'explosion dans l'univers" - dans le sien, bien sûr. Donc il s'éloigne seul.

T - Décider collectivement du temps (minimum 1", maximum 20^h50'25") consacré à l'extinction de l'énergie développée par l'explosion.

Explosion : Spectre total et énergie maximale.

Extinction: Interprétation individuelle.

Pensez à l'amplification, à la réverbération et à l'espace.

20 h 50' 25"	^(24h) 1 d 9 h 43' 13"	2 d 6 h 33' 38"	3 d 16 h 16' 41"	5 d 22 h 50' 19"	9 d 15 h 7'	
15 d 13 h 57' 19"	25 d 5 h 4' 19"	40 d 19 h 1' 38"	66 d 5' 57"	106 d 19 h 7' 35"	(n)	→

Avez-vous déjà écouté un son instrumental continu et statique pendant plusieurs heures ? D'abord il faut vaincre l'impatience qu'on peut ressentir devant un objet musical en apparence immobile et inchangeable, surtout si l'on sait qu'il n'y aura aucune surprise, pas de tension ou détente. Ce stade dépassé, on commence à s'adapter à une écoute différente, décelant dans ce son unique d'intimes détails, qu'il s'agisse de minimes fluctuations de hauteur, de changements de timbre extrêmement lents et fluides ou de l'irrégularité de l'intensité qui donne l'impression d'une structuration rythmique. C'est parce qu'il y a à la base un parti pris de simplification extrême - réduction à un seul son continu - que nous aboutissons à une écoute nouvelle.

Il est toujours possible de rallonger le temps. Imaginons que nous assistons à une manifestation musicale ininterrompue de 1, 2... n jours, produite collectivement. Il ne s'agira probablement pas de l'écoute d'un son unique, mais d'une musique plus ou moins structurée, basée sur une certaine transformation dans le temps. Il y aura sûrement une division interne du temps réfléchie. Il est difficilement imaginable qu'on s'amuse uniquement pour des raisons esthétiques d'allonger démesurément la durée de l'écoute. La raison d'être d'un tel événement quasi continu ne pourra être "qui extra-musicale", c'est-à-dire qu'une pensée fondée politiquement, philosophiquement et dramatiquement devra remplacer le simple désir de combiner des paramètres musicaux.

Participant à un tel événement, il est évident que chacun "décroche" à un certain moment puis se réintègre, que le creux ou même "le rien" font partie intégrante de la "performance". Il faut vraiment du temps pour comprendre les corrélations éventuelles entre des parties plutôt générales ou entre des bribes perçues ça et là. Le détail devient important d'après la disponibilité d'écoute de chacun. Quelqu'un qui vient d'arriver dans le lieu d'écoute percevra tel fragment bien différemment de celui qui s'y promène depuis des heures. Pour le premier ce fragment sera une "exposition", pour le second un "rappel".

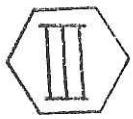
Plus la manifestation sera longue, moins l'auditeur pourra avoir l'impression de connaître le tout, d'en faire une synthèse complète. Dans ce tout qui dure au-delà des capacités de perception individuelles, chacun ne prendra qu'une partie, et percevra sa version individuelle.

Pourquoi ne pas concevoir une manifestation à durée illimitée ? Ainsi nous nous libérons du concept de concert. Cette manifestation est ininterrompue, jour et nuit dans un lieu "ouvert", pratiquement jamais tous les participants ne seront présents, ce qui implique que les absents sont aussi responsables que ceux qui sont actifs sur le moment. Il y a division des "rôles" pour pouvoir remplir le temps mais la responsabilité est commune et à travers cela toute hiérarchie dans la possession sur le niveau de l'idée ou de la rentabilité devient caduque.

Ce n'est plus un concert, c'est un événement social difficilement définissable puisqu'il n'existe peut-être pas encore. Il n'y a plus de fête achetée par les applaudissements approbatifs du spectateur. La musique coule. Cette "liquefaction" est le signe que la musique fait partie de la vie de l'homme. La musique est constamment là, l'homme y entre et en sort librement.

Collectivement (ou individuellement) :

A partir de ces réflexions (pour et avec les autres).



3ème chapitre 24 a → 36c

Réactions - imiter, suivre, ornementer, s'opposer, se distancier...

Réagir sur une source monoclique, complexe, mobile, imprévisible....

Ecouter ...

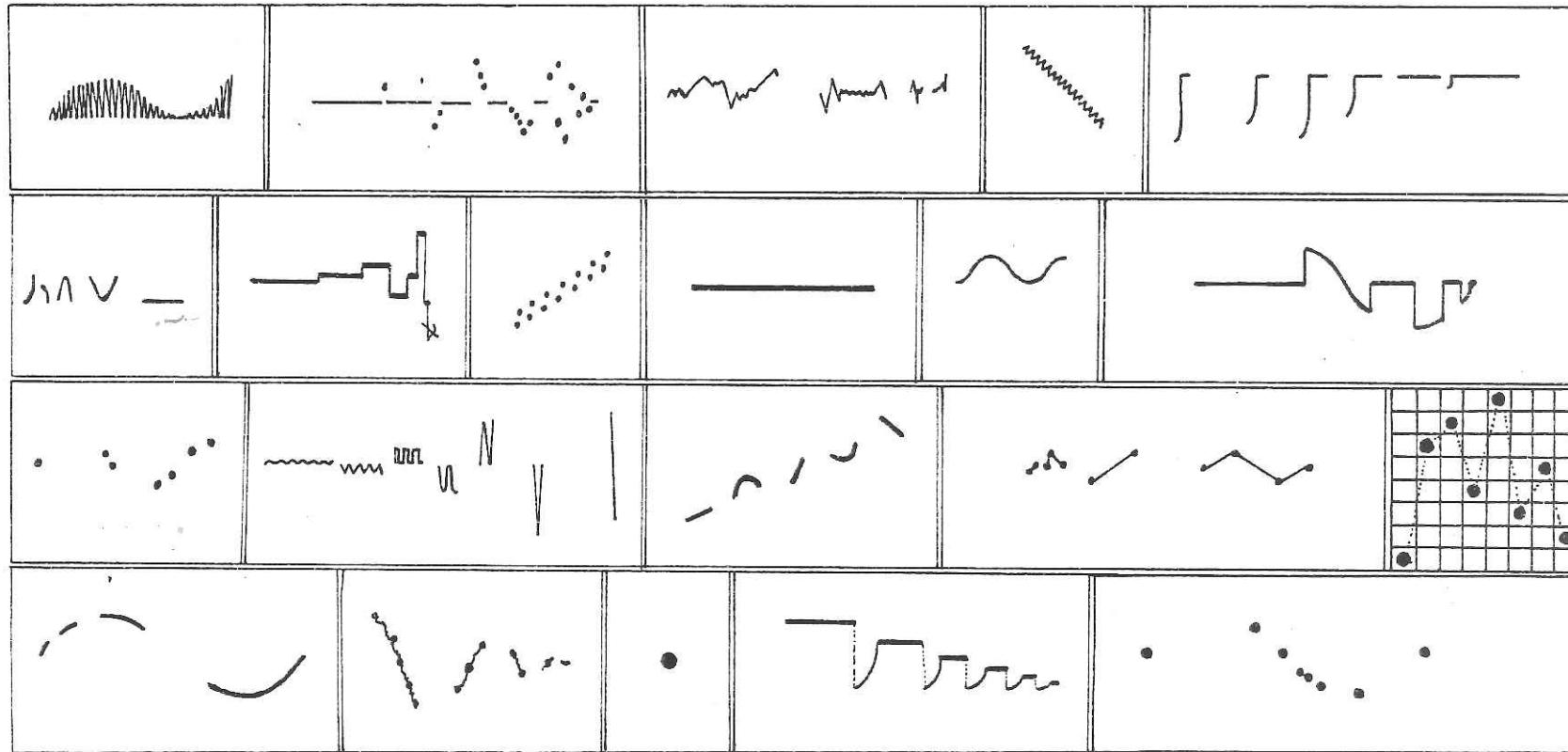
Ce matériel sert de stimulant pour la création individuelle et collective.

Le nombre de participants est libre, mais il est suggéré de former un/des groupe/s constitué/s de 5 à 9 personnes.

Le choix des instruments, des objets sonores, des moyens électroniques, des voix est libre.

Tout ce qui n'est pas noté ou suggéré doit/peut être inventé par les participants.

Les pages a, b, c sont généralement des variantes du même contenu, du même modèle.



Participant 1: solo, tutti: imitation, participant 2: solo, tutti: imitation, participant 3: etc.....

A tour de rôle, chaque membre du groupe joue un court événement musical (solo). Aussitôt après, sur un signe de synchronisation donné par l'un des participants, le groupe imité ce qui vient d'être joué/chanté, se concentrant surtout sur la justesse. L'imitation doit être plutôt puissante, "courageuse". Celui qui est soliste doit se référer à une des structures (dessin), la considérant comme un stimulant. Il faut donc inventer et ajouter tout ce qui est nécessaire pour en faire un court événement musical. Ce n'est pas une simple lecture du dessin, mais une interprétation musicale très personnelle de celui-ci qu'il faut essayer de réaliser.

(III)

X

Solo

SOLO I — Y — Y — TUTTI [n. 1. Y] — Soliste II — Z — Z — TUTTI [n. 2.]

A tour de rôle chaque membre du groupe devient soliste. Il choisit une cellule rythmique dans X et la joue une fois, la rejoue, quitte à la jouer même trois fois pour que le groupe puisse plus ou moins la mémoriser. Ensuite, sur son signe, le groupe imite exactement la cellule rythmique proposée mais la joue en boucle, donc la répète aussi longtemps que le soliste le juge nécessaire. Pour arrêter, le soliste fait un signe, mais pas avant que le groupe n'ait atteint un synchronisme quasi parfait. C'est ensuite un autre membre qui devient soliste.

Quand le groupe (I + II + III + etc...) imite, il doit tenir compte des notes présentes dans Y. Répondre donc au 1^{er} solo avec la note de la case 1. du gène notes avec la note de la case 8. etc....

↑, ↓, ↑ signifie que la note peut être transposée à l'octave supérieure, inférieure ou dans les deux sens.

Y

24 b

TUTTI

	1.	2.	3.	4.	5.
6.					
11.					
16.					
I	Solo				
II		Solo			
III			Solo		
IV				Solo	
V					Solo
VI					Solo...
VII					
VIII					
	1.	2.	3.	4.	5.
	6.	7.	8.	9.	10.
	11.	12.	13.	14.	15.
	16.	17.	18.	19.	20.
>				

I — II — III — IV — V — VI — VII — VIII



GRAPHISMES

quelque chose de visuel, un dessin, un graphisme peut devenir un stimulant musical pour un interprète. Citons deux procédés extrêmes, ceux-ci donnant lieu à de nombreuses variantes intermédiaires : 1. On fait un dessin avec une certaine logique sans penser à une éventuelle transposition en musique lors de son élaboration. Ce n'est qu'ensuite qu'on décide de le présenter à un interprète. Ce dessin devait donc remplacer les notes, les rythmes, les intensités... Dans ce cas, tout tableau, dessin ou sculpture, fait au cours de l'histoire peut devenir une "partition" musicale. 2. Le deuxième procédé implique directement la musique. Le compositeur invente un nouveau monde sonore. Évidemment il doit trouver la manière la plus efficace de le noter. Celle-ci peut être graphique, en forme de dessin. Le stade suivant est le décodage du dessin et son interprétation musicale. Pour interpréter une forme (figurative, géométrique, abstraite) il faut : 1. analyser comment cette forme est constituée, donc décider du mode de lecture de celle-ci. 2. Inventer la manière de transposer les paramètres visuels (courbes, horizontal, vertical, couleurs, mouvements de densité etc...) en paramètres musicaux (temps, fréquences, intensités etc...). Cela demande beaucoup d'invention ; il serait évidemment trop simpliste de se dire par ex.: la ligne va vers le haut, je joue dans l'aigu, la ligne est épaisse, je joue fort. Non, il faut trouver des transpositions plus complexes, plus subtiles.

IMITATIONS

Imiter avec sa voix, son instrument ou avec un objet sonore quelconque, ce que l'on entend. Imiter quelque chose de simple - il y a de fortes chances d'obtenir une reproduction parfaite du stimulant (miroir). L'imitation d'une source complexe ressemblera plutôt à une ornementation, ce sera un comportement "dans le sens de...". Le résultat dépend évidemment de l'habileté musicale de la personne qui imite. A-t-elle l'oreille absolue ? Est-elle habile dans le traitement de son instrument ?

On peut imiter simultanément, pendant que le stimulant défile (Il y aura un léger retard dans la reproduction de "l'entendu"). On peut attendre d'avoir entendu un certain fragment et le reproduire ensuite.

UN GROUPE

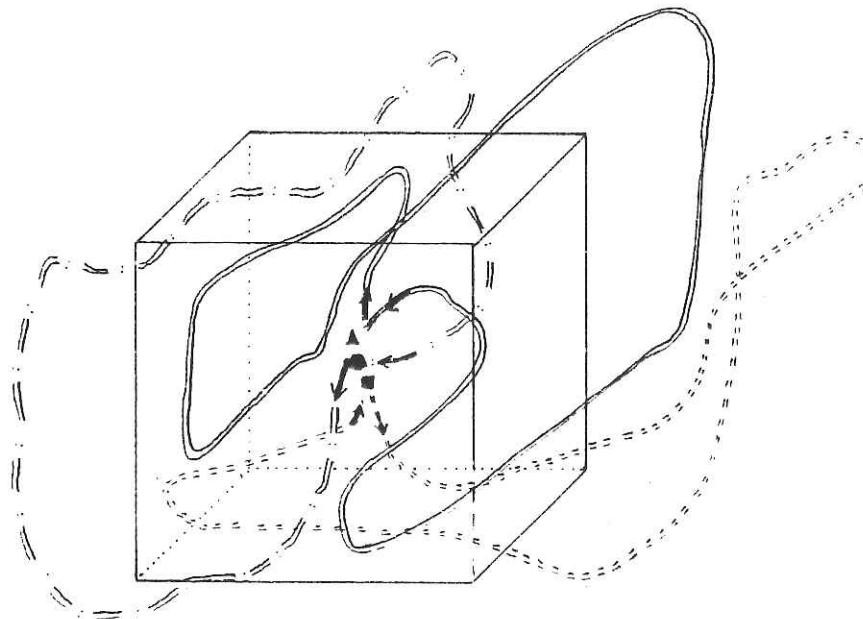
Quatre musiciens ont décidé de former un groupe ("un ensemble") - un tromboniste, un percussionniste, un pianiste, un clarinettiste. Ils veulent improviser ensemble. Pour leur première rencontre l'un d'entre eux prépare une œuvre très organisée dans son début mais se diluant, s'ouvrant peu à peu, pensant que l'improvisation libre qui devrait suivre, pourrait être facilitée par cette pièce introductive. Ça ne marche pas du tout. Au lieu de stimuler l'improvisation, ce concept, parce que fortement organisé dans son début bloque toute possibilité d'un échappement personnel, empêche une liberté d'action individuelle.

C'est simple, normal. Ces 4 personnes sont liées d'amitié mais ont un passé différent. L'un a été pianiste-concertiste dès l'âge de 9 ans, l'autre s'est intéressé à toutes les musiques, un autre vit beaucoup dans le jazz, le quatrième commence à s'intéresser assez tard dans sa vie à la composition. Malgré l'amitié, il est évident qu'un produit d'une esthétique personnelle ne puisse provoquer une identification des 3 autres avec celui-ci. Comme il n'y a pas d'idéal commun assez puissant auquel les 4 pourraient croire, il n'y a qu'une solution que chacun reste ce qu'il est ! Se rencontrer, jouer sans fixer quoi-que-ce- soit, voyager dans le vide!

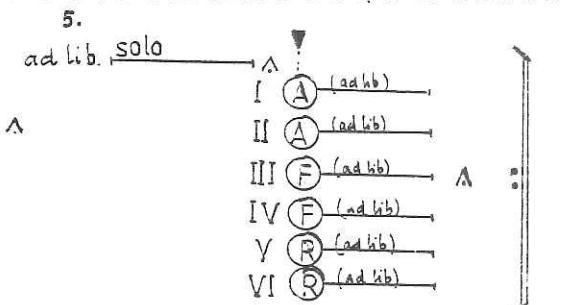
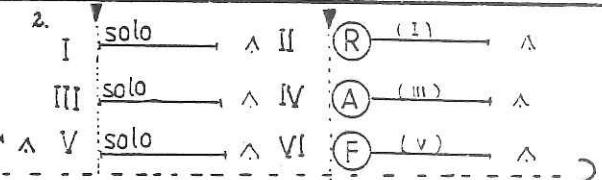
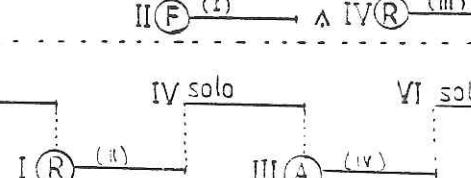
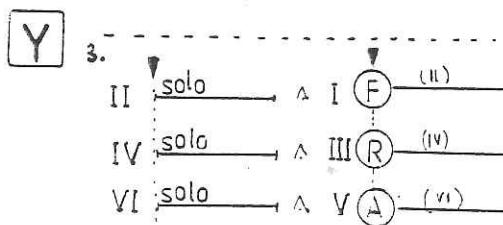
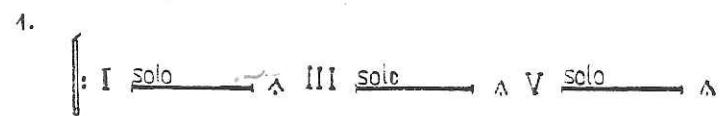
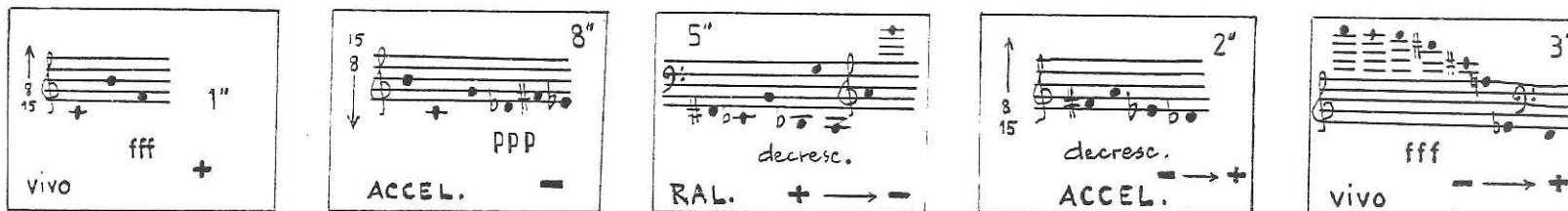
CONCEPT

1. Choisir un tableau, un dessin, une sculpture dans l'histoire des arts plastiques et l'employer à des fins musicales.
 2. Imaginer des sons, des événements musicaux, une œuvre même. Dessiner, transcrire graphiquement ce que vous avez imaginé.
 3. Inventer des types d'imitation : individu → individu, individu → groupe, groupe → individu, etc... ;
imitation de l'imitation de...
Individuellement :
 4. Conceptualiser quelque chose pour les autres participants.
 5. Chacun reste ce qu'il est et ne donne que ce qu'il veut.
Collectivement :
Si vous entreprenez un travail tenez compte de ces 5 données.
- Vinko Globokar: Individuum ↔ Collectivum

2 3 5 8 13



1. Former plusieurs couples ab ==:, cd ===, ef ==, L'un (par ex. a) prend pendant un certain temps l'initiative, l'autre (dam cas b) le suit et l'imité. Après un certain moment c'est b qui mène et a l' suit.
2. Tous les couples commencent au centre du lieu, se dispersent, quittent le lieu, reviennent dans celui-ci pour terminer à nouveau réunis au centre.
3. Chacun dispose d'une "superball" et d'une pierre (galet). "Superball" est une balle en caoutchouc dur, 5cm de diamètre environ, fixée sur le manche flexible d'une baguette de vibraphone. En appuyant avec la "superball" plus ou moins fort sur une surface (plancher, mur) et en la faisant glisser on peut mettre la surface en vibration.
4. Dam le couple l'un cherche et expérimente les lieux de vibration. Une fois le lieu trouvé, il improvise un court fragment constitué uniquement de sons longs ("superball") et de sons courts (pierre). Cette improvisation ne peut contenir que 2, 3, 5, 8 ou 13 sons. Aussitôt après, l'autre du couple imite exactement au même endroit le fragment improvisé, mais il ne reproduit pas ce qui s'est passé pendant la recherche et l'expérimentation de l'endroit. Ensuite les rôles s'inversent plusieurs fois.



X A partir des paramètres prescrits, composer individuellement 5 structures différentes. Elles ne peuvent être improvisées sur le moment. Libre choix des notes; ↑↓ signifie que les notes doivent être transposées dans l'extrême aigu ↑ ou l'extrême grave ↓ de l'instrument ou de la mix. + = articulations du son et changements du timbre très complexes.

- = articulation du son et timbre très purs. 1", 2" etc... = durée de la structure. Pour composer, inventer librement les découpages rythmiques.

Y est basé sur le procédé proposition (solo) : réponse (imitation). Chaque membre du groupe est désigné par un chiffre I, II, III etc... et chacun est lié à un partenaire II IV VI etc... proposition (solo) : le soliste joue l'une des structures qu'il a composées. réponse (imitation) : Après avoir entendu la proposition, il imiter en tenant compte des 3 variantes prescrites F, R, A. La personne qui mute est toujours liée à quelqu'un de précis (indique entre parenthèses). Répéter le procédé plusieurs fois en formant des couples différents.

F - N'imiter que les hauteurs du son, exposant les notes entendues une à une, avec un son pur, mf.

R - Sur le FA médium de l'instrument suivi à rex, n'imiter que le découpage rythmique, avec un son pur, mf.

A - Sur le SOL médium de l'instrument, n'imiter que les différentes articulations et changements de timbre, tout en tenant le son continu, mf.

ESPACES

N'importe quel recoin du globe peut être considéré comme endroit pour faire de la musique - dedans, dehors, lieu de passage, de travail, de rencontres, ... L'espace musical s'est élargi, la salle de concert n'est plus l'endroit idéal pour présenter les problèmes musicaux de notre temps. Chaque type de musique, chaque question ou thème générant une œuvre ou un concept dictent l'endroit le plus approprié (une scène de concert, empreinte de son passé rituel n'est sûrement pas un endroit stimulant pour de l'improvisation ou pour la diffusion de musiques électroniques). La diffusion du son dans l'espace, sa vitesse ainsi que sa direction sont des paramètres importants peu explorés. Tout endroit peut être adapté, devenir fonctionnel. L'espace est aussi un instrument de musique, ne serait-ce que par les différents matériaux qui le constituent. Il devient un immense résonateur dans lequel on peut s'aventurer à la recherche des sons.

DEPENDANCES

Imiter textuellement une information simple n'est pas un devoir très constructif pour le musicien. Par contre ce devoir peut devenir intéressant si celui-ci, pour pouvoir jouer ou agir dépend simultanément de plusieurs personnes ou sources sonores. Deux exemples: 1) Le musicien a un matériau musical fixé mais il manque dans celui-ci quelque chose. Ce "quelque chose", il doit le trouver dans le jeu de son voisin, l'extraire et l'introduire dans son matériau. 2) Le musicien n'imité que les hauteurs des sons d'un tel, les figures rythmiques d'un autre, les transformations sonores d'un troisième et combine ces paramètres disparates en un produit personnel. Dans n'importe quel cas, l'imitation ne devrait pas se réduire à une simple reproduction d'un certain stimulant mais devrait être impliquée dans un contexte à partir duquel le musicien puisse construire.

UN GROUPE

Pour qui improvisent ces 4 musiciens? Sûrement pour eux sinon ils ne se rencontreraient pas. Mais ces sympathiques rencontres à 4, sans témoin extérieur au groupe, sans auditeur à qui adresser l'improvisation, pourraient-elles se répéter souvent? Il semble que non. Il leur faut un stimulant extérieur et celui-ci est le public, mais aussi l'endroit. Jus la deuxième rencontre l'ultime conséquence commença à se dessiner. Il devint impossible de se mettre d'accord sur une idée, il sembla absurde de faire un plan de parcours, inutile de répéter et superflu de discuter sur le "devenir". Simplement se réunir, jouer aussi longtemps qu'on le juge nécessaire et repartir, chacun à ses activités journalières. La rencontre d'improvisation est seulement un "accident" plus ou moins heureux dans le déroulement de la vie de chacun d'eux. Evidemment, aucune discussion sur les résultats de l'improvisation qui vient de se terminer n'a de sens. L'opinion d'un membre ne peut correspondre à celle d'un autre. Il n'y a pas de critères de jugement, tout est juste. Aucune amélioration commune voulue n'est possible. Il ya un lent changement s'étalant sur des années, chacun évoluant personnellement vers quelque chose de différent, influencé par les évolutions individuelles des 3 autres. Tout cela sans mots, sans discussions. Il ne faut pas se demander où cela mène.

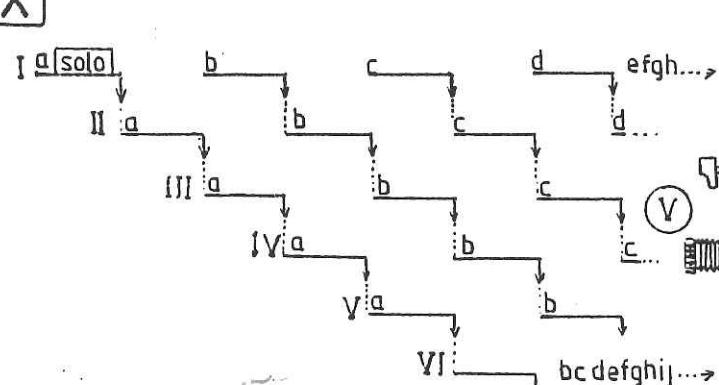
Le principal acquis est la transformation perpétuelle, aussi bien sur le plan sonore que sur le plan de la communication. Une telle conception de l'improvisation n'est possible qu'entre amis, basée sur la confiance et la tolérance mutuelle. Tout change mais il faut du temps de la patience.

CONCEPT

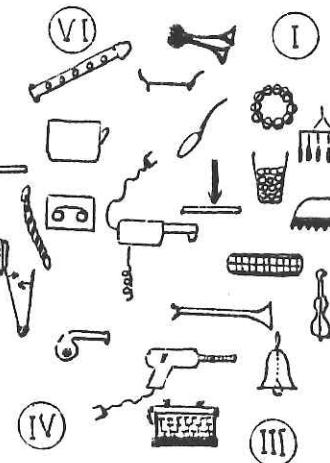
1. Projeter quelque chose pour un lieu, un endroit, un espace qui n'est pas une salle de concert ou un lieu d'écoute habituel.
 2. Explorer ce lieu, cet endroit, cet espace pour y trouver une multitude de sons. Le considérer comme un énorme instrument.
 3. Inventer des chaînes d'interdépendance entre les participants, dans lesquelles chaque membre dépend des activités de plusieurs autres personnes (déplacements, genres d'action, densité etc... ou dépendance des paramètres musicaux comme les fréquences, durées, intensités etc ...).
 4. Faire confiance au hasard.
- Collectivement: Si vous entreprenez un travail, tenez compte de ces 4 données.

III

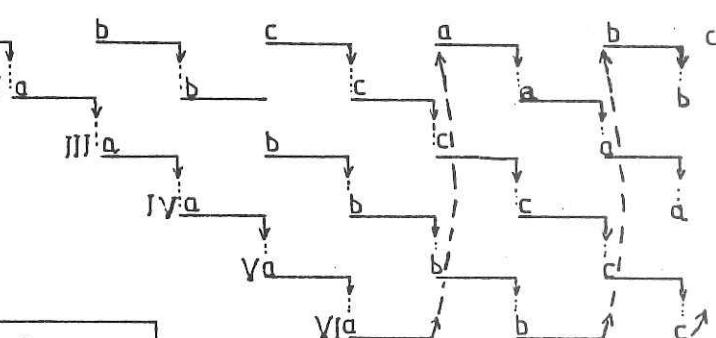
X



Y



5 8 13



Se mettre en cercle autour d'un espace dans lequel sont déposés un grand nombre d'objets divers apportés par les participants (individuellement, sans se concerter) - casserole, machine à écrire, sifflet à bille, marteau, verre rempli de billes, scie, instrument, etc...

Celui qui débute (solo) prend un objet, joue pendant un court moment puis donne l'objet à son voisin. Celui-ci prend l'objet, reproduit (donc imite) ce qui vient d'être joué puis donne l'objet à l'autre voisin dans la chaîne.... etc. Le soliste doit avec chaque objet inventer une courte action, mais pour la "construire" il doit se référer aux chiffres 5, 8 ou 13 qui représentent le nombre d'événements distincts, le nombre d'attaques isolées ou le nombre de maniements différents de l'objet. L'imitation doit être la plus exacte possible (miroir). Il faut évidemment imiter le produit de celui qui précède (ex- III imite II , VI imite V). Il en résultera donc l'imitation de l'imitation de l'imitation etc....

Deux variantes :

X - Le soliste choisit constamment des objets différents (a,b,c,m,t...). Le dernier de la chaîne repose chaque objet qu'il reçoit. Chaque participant n'utilise chaque objet qu'une seule fois.

Y - Le dernier de la chaîne redonne l'objet au soliste, qui doit soit imiter, soit inventer une nouvelle action. Pour cette variante il faut avoir un nombre pair de participants.

A la fin de chaque variante se déplacer d'un cran dans le cercle afin que chaque participant devienne soliste, donc inventeur d'actions.

III

Diagram illustrating the seating arrangement for two groups, X and Y. Group X (circle) consists of participants V, VI, VII, and VIII. Group Y (triangle) also consists of participants V, VI, VII, and VIII. Participants A, B, C, D, and E are positioned below the staves. Arrows indicate interactions between participants.

Musical score for participants A, B, C, D, and E, showing four measures of music for each. Measures 1-4 are shown.

Former deux groupes X et Y . Le groupe X est en cercle, les membres pourront se voir , par contre les membres du groupe Y se tournent le dos , ils sont isolés.

Groupe X :

- Chaque membre dispose de 3 notes pour "habiller" les différents rythmes produits dans les 5 sections (A,B,...)
- (A) - Faire des accords synchrones plus ou moins espacés (▼ signes faits par un participant).
 - (B) - Ne pas se regarder, fermer les yeux . Essayer de faire des accords synchrones. Eviter le bruit d'aspiration
 - (C) - Alternativelement chaque participant invente le rythme d'une mesure ($\frac{4}{4}$) . Tenir strictement le tempo.
 - (D) - Chaque participant invente sa propre cellule rythmique , qu'il répétera en accentuant la 1ère note de la mesure.
 - (E) - Varier individuellement le tempo , mais revenir souvent à un tempo de base , commun à tous.

Enchaîner ces 5 sections (pouvant échanger l'ordre ou les répéter).

Groupe Y :

↑ ↓ = dans le registre aigu ou grave de l'instrument/la voix.

Individuellement chacun imite le rythme global produit par le groupe X . Il doit donc réagir le plus vite possible sur chaque attaque perçue . Pour chaque section n'employer que la note prescrite . Si possible : Chacun devrait disposer d'un microphone de contact ainsi que d'une pédale sur laquelle serait branchée une fonction électronique - filtre , modulateur , fonction de transposition de fréquences , fonction d'intensité etc... Décider collectivement de l'emploi des pédales.

26 b

Diagram illustrating the seating arrangement for two groups, X and Y. Group X (circle) consists of participants I, II, III, and IV. Group Y (triangle) also consists of participants I, II, III, and IV. Participants A, B, C, D, and E are positioned below the staves. Arrows indicate interactions between participants.

Musical score for participants A, B, C, D, and E, showing measures 1-4. Measures 1-4 are shown.



L'INSTRUMENT

Pour maint interprète l'instrument est un fétiche. Le musicien écoute, juge, pense la musique au travers de celui-ci, lui rouant sa vie, souvent aveuglement. Pourtant l'instrument le plus accompli ou le plus cher n'est finalement que un matériel, ne prenant vie qu'au travers de l'idée musicale. C'est l'œuvre, sa construction et son esthétique c'est la philosophie supportant les concepts qui dictent quel sera le traitement instrumental. Le créateur transgresse avec droit les limites admises de l'instrument. Si celui-ci ne correspond pas aux besoins dictés par sa création en cours, il le modifiera, l'abandonnera, le remplacera par un autre objet sonore = Essayer par ex. d'inventer une certaine musique sur votre instrument, ensuite chantez-la. Prenez ensuite des outils de travail (marteau scie, moteur, lime etc...) et reproduisez exactement la même musique.

LE CERCLE

Des musiciens improvisant sur une scène, forment inconsciemment un cercle quand ils sont mal à l'aise ou se trouvent à court d'idées. La méditation par la musique se fait normalement dans cette disposition ainsi que la plupart des jeux musicaux basés sur la transmission d'informations. Être dans un cercle rassure, unitif, facilite la communication mais aussi rend l'invention individuelle extrêmement difficile. C'est comme si l'on avait les mains liées, comme si la musique tournait en rond. Si vous voulez créer une situation complexe, éclatée, où chaque participant invente sa propre musique, dispensez-vous, soyez même en mouvement dans l'espace. Chaque disposition nouvelle provoquera une musique différente.

Face à face, ensuite dos à dos.

A 1m, à 10m du voisin.

UN GROUPE

Chaque membre du groupe joue bien de son instrument d'une manière traditionnelle. Pourtant pour improviser ensemble l'instrument tel quel semble ne pas suffire. On utilise d'autres instruments, y inclus des objets sonores. Le pianiste transforme le piano en boîte à bruits, le percussionniste ne se gêne pas d'employer des jouets ou des déchets industriels pour trouver des sons nouveaux, le tromboniste joue avec des becs de clarinette avec des anches de bambou, place des pavillons supplémentaires. Le clarinettiste apporte des saxophones, des clarinettes du 18^e siècle, des instruments folkloriques. L'instrumentarium s'émancipe. N'est-ce pas une facilité? S'astreindre à un seul instrument est sûrement une gageure plus risquée pour laquelle l'un ou l'autre n'opte que sporadiquement. Si je veux avec ma clarinette m'amalgamer à une percussions il est fort probable que le son normal de la clarinette ne me satisfait pas. Je vais devoir inventer de nouveaux traitements de l'instrument, de nouvelles techniques ou alors, moi aussi, jouer sur des instruments de percussions. La première solution est plus intéressante mais au fond le choix est individuel puisque le groupe ne discute pas sur des sujets aussi personnels.

Sur scène règne l'intuition: deviner vers où l'on se dirige, sentir ce que chacun va faire, écouter les trois autres tout en faisant son propre discours, être sur le qui-vive, proposer, aider, ne pas participer intentionnellement, développer. Dans ce cas l'imitation ou l'intégration sont de pauvres moyens s'ils durent trop longtemps. L'improvisation est "réussie" quand chacun des quatres mène sur scène sa propre vie, ne dépend pas des autres mais tient consciemment compte de leurs moindres gestes. Le comportement (composante visuelle) a une grande importance et correspond d'habitude à ce que l'on entend. Imiter un comportement, donc quelque chose de concret, ne peut que contenir une critique.

On peut savoir comment commencer, on ne peut prévoir la fin.

26c

CONCEPT

1. Temps mesuré. Utilisez des durées en secondes ainsi que des valeurs rythmiques contrôlées par le tempo.
2. Temps physique, basé sur la durée de l'expiration, sur la durée de la résonance d'une corde ou d'un instrument de percussion, sur la durée d'un coup d'archet.
3. Temps subjectif décidé individuellement. Il change d'après l'état émotionnel, influencé par l'acoustique du lieu.
4. Temps collectif, présent par ex. dans une improvisation "libre", quand rien n'est décidé au préalable. L'anxiété du "trop long" n'est qu'individuelle, c'est le groupe qui porte la responsabilité du temps. (Des individus, les yeux fermés, essaient de produire des attaques synchrones sans signal. Étrangement ces attaques se rapprochent pour finalement tomber ensemble. Le temps est devenu collectif). Collectivement: Si vous entreprenez un travail, tenez compte de ces données.

Vinko Globokar : Individuum ↔ Collectivum

I _ 12345

IV _ A23DE

VII _ 1B3D5

X _ ABCD5

II _ ABCDE

V _ 12CD5

VIII _ AB34E

XI _ 12C4E

III _ 1BC45

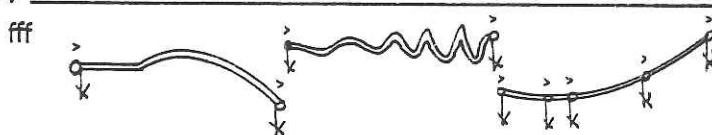
VI _ ABC4E

IX _ 1B34E

XII _ A23D5

XIII _ 1BCD5

T^o vivo
ex.VI:



Individuellement chaque participant doit d'abord dessiner les 13 structures proposées (I, II, III ...) en combinant les données (1,2... A,B). Chacun doit donc préparer 13 dessins, stimulants graphiques, qu'il transposera ensuite en musique. (L'exemple VI ne sert ici que de modèle, il pourrait être dessiné différemment).

- 1 : Phrase constituée d'événements courts séparés par des silences.
- 2 : Interpréter à la limite de l'inaudible (pppp).
- 3 : Dans l'extrême aigu de l'instrument ou de la voix.
- 4 : Avec une qualité du son très belle, très pure.
- 5 : Activité (tempo) très lente.

- A : Phrase constituée de peu d'événements, plutôt longs, enchaînés sans silences.
- B : Interpréter d'une manière affirmative (ffff).
- C : Dans l'extrême grave de la voix ou de l'instrument.
- D : Avec une qualité de son déformée, "rude".
- E : Activité (tempo) très vive.

Jeu: Chaque participant alterne librement entre ces deux activités = 1.) Soit il interprète musicalement un ou plusieurs graphismes qu'il a préparés et qu'il superpose librement au jeu des autres participants. 2.) Soit il extrait et souligne "certaines choses" dans le produit des autres. Dans ce cas il a le choix entre 3 devoirs : a) n'imiter que les sons très courts joués par les autres. b) n'imiter que les sons très faibles. c) n'imiter que les sons avec une certaine articulation (choix subjectif). On pourrait imaginer qu'à un certain moment tous les participants ne font que souligner et imiter (activité 2) Alors nous assisterions à la répétition continue des éléments sélectionnés quelques instants plus tôt.

The image shows a single page of a musical score. The page is filled with musical notation on multiple staves, primarily for strings. There are several boxes containing performance instructions and dynamic markings. Arrows point from specific parts of the score to these boxes. The performance instructions include:

- A box labeled "vibrato" with "h", "sch", and "f" dynamics.
- A box labeled "tremolo flatter." with "ttkttk" and "tktktk" patterns.
- A box labeled "rall." and "irreg." with wavy lines indicating rhythmic patterns.
- A box labeled "gloss." with various slurs and grace notes.

Individuellement on peut choisir entre :

- grouper les structures ou fragments de structures en y ajoutant tout ce qui semblerait nécessaire.
- sélectionner des intervalles dans le jeu des autres et les répéter plusieurs fois, pourront même varier le tempo.
- sélectionner des articulations ou des transformations de timbre dans le jeu des autres et les répéter pendant un certain temps.

Collectivement inventer certaines règles de comportement envers ce matériau musical, surtout des règles concernant son organisation dans le temps - (tempo, points de synchronisation, silences communs, contrôle des intensités, durées d'action ou de non-action de chaque participant.....).



SELECTIONNER

Nous écoutons une certaine musique, jouée par une ou plusieurs personnes, sortant d'un diffuseur ou naissant dans notre environnement. Pendant l'écoute nous désséquons la musique en fragments, en intervalles, en structures rythmiques etc... et sélectionnons ce qui nous plaît (cela pourrait tout aussi bien être une seule note). Nous imitons d'abord ce que nous avons choisi ensuite nous développons, le transformons, l'ornementons, le superposant à la musique qui nous a servi de modèle et qui continue à évoluer. Nous jouons donc en contre-point avec elle, plaçons dans le temps nos fragments issus d'elle. C'est comme si l'on soulignait au crayon les mots ou les phrases les plus importants d'un texte. Le choix des éléments (fragments, intervalles, rythmes etc...) est bien sûr subjectif. Donc si plusieurs personnes sélectionnent, il y a de fortes chances que leur activité simultanée deviendra un commentaire très complexe d'une musique pouvant être à la base très simple. On peut aussi répéter longuement notre action pendant que la musique "des autres" continue à évoluer. C'est alors comme si l'on voulait la figer.

INTERPRETER

J'ai devant moi un texte musical exactement noté. En tant qu'interprète je dois être férolement honnête, travailler cette musique dans tous ses détails. Je n'ai pas le droit d'ajouter quoi que ce soit, me garderais bien de faire appel à mon goût personnel, à mon intuition pour "arranger" le produit. L'interprétation doit avant tout être la reproduction parfaite des données fixées par le compositeur. En tant qu'interprète je me considère au service de quelqu'un et n'essaie pas d'imposer mes points de vue esthétiques. Je comprends qu'on pourrait être tenté de leur laisser libre cours, c'est ce qu'on appellerait alors "faire de la musique" (musizieren en allemand). "Faire de la musique" à partir d'un texte méticuleusement noté met en valeur l'interprète, lui fait plaisir, mais en fin de compte dévie l'œuvre de ses intentions. L'œuvre a été pensée et fixée par le compositeur, je ne fais que transmettre ses propos. La liberté d'interprétation (que l'interprète prend) est plutôt nocive. A moins que le compositeur la réclame. Mais cela est une autre histoire !

UN GROUPE

Sur scène, face au public, il y a responsabilité commune, les quatre improvisateurs sont sur le même bateau. A un moment du jeu se pose par hasard une situation sans issue où le sentiment apparaît que la musique gèle, que les quatre ont des souliers de plomb. Chacun cherche l'issue, l'un proposant une cassure violente qui fait l'effet d'une douche froide (ça s'amuse que lui), l'autre essayant la dérisoire, le troisième se lançant dans des citations. Un effort démesuré pour s'en sortir, où l'on attend avec impatience que l'un des quatre tende aux autres une perche intéressante, acceptable. Il est évident qu'il ya entraide mutuelle chaque fois qu'un trou apparaît. Le vide fait peur.

Il faut beaucoup d'expérience pour accepter les situations mortes avec calme. L'affolement est inutile, nous sommes sûrs que quelque chose d'imprévu déclenchera subitement le flot de la musique. Ce quelque chose c'est peut-être une mouche, une personne qui tousse, un ronflement dehors-parleur, un son semblant étrange à l'un des quatre. Le jour où disparaît la responsabilité exagérée, où finalement plus personne ne se sent responsable du résultat, alors naît une certaine liberté d'action, même une certaine impolitesse qui permet que l'invention gaillisse, que le jeu apparaisse, le jeu peut-être proche de l'amusement.

Il y a toujours entraide, mais celle-ci ne se présente plus comme un acte de sauvetage crispé, mais plutôt comme un échange de propositions plus ou moins sérieuses. Il ne s'agit alors plus de donner sur scène l'image d'un groupe uni, mais de bien montrer qu'il s'agit d'un passage occasionnel, qu'avant et qu'après il y a la vie quotidienne, et qu'au fond cette vie est là sur scène. On joue ce que l'on est en tant qu'homme.

27c

CONCEPT

Collectivement: Aucune préparation, aucune discussion ni sur la forme, ni sur le temps, ni sur le détail. Rien! Comme si l'on ne se connaît pas.

Individuellement: Se munir de l'instrumentarium le plus diversifié possible, d'un grand nombre de sources sonores.

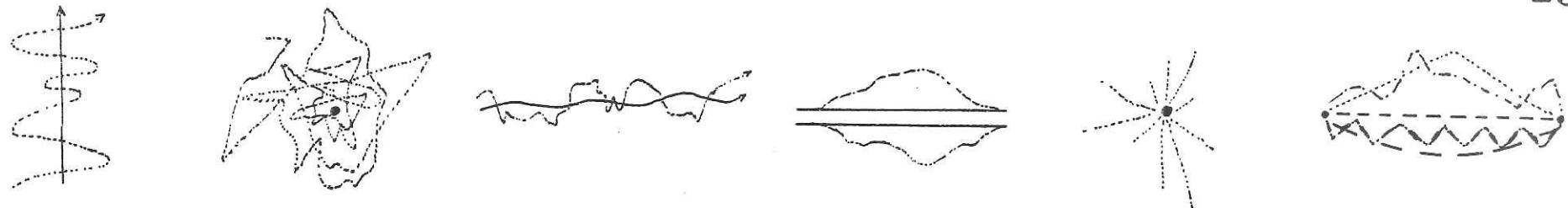
IMPROVISER →

Ensuite ne pas discuter, mais

Individuellement: Ne se limiter qu'à l'instrument que l'on joue et contrôler le mieux.

IMPROVISER →

Ensuite ne pas discuter sur l'improvisation mais décider si l'on a envie de refaire l'expérience. Si oui, alors improviser devant des témoins toujours différents.



A B

C

D E

F

G H

I

→

Images :

La trajectoire d'une mouche volant autour d'une ampoule allumée.

Le chemin parcouru par un chien tenu en laisse par un homme qui se promène.

Les contours d'une rivière qui déborde de son lit.

Le comportement des gens faisant la cour à un homme important.

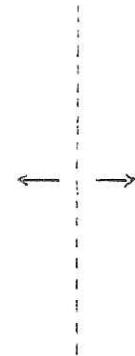
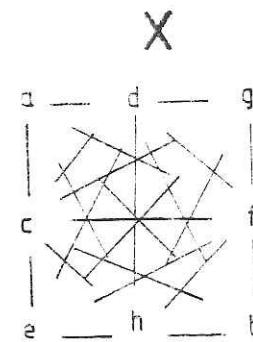
Ligne d'oiseau comparée au tracé d'une route de montagne.

Differentes variantes pour aller d'un point à un autre.

Former des trios - abc , def , ghi etc....

Collectivement : Deux personnes du trio - ab , de , gh etc... inventent des situations (musicales ou autres) en se référant aux images. Il s'agit d'ornementation , de se mouvoir dans le même sens , de tourner autour de quelque chose . Les couples préparent des duos , les apprennent et les jouent ensuite à tour de rôle , un couple prenant la relève de l'autre , enchainant les situations sans grande interruption.

Individuellement : La troisième personne - 'c , f , i etc... est libre de participer ou non au moment qu'elle juge opportun . Elle invente sur le moment ; ne participe pas à l'élaboration des situations , mais réagit au moment de l'action . Elle oriente l'entendu , commente ou souligne ce qui lui semble important , suit approximativement le produit du ou des couples.



Diviser les participants en 2 groupes X et Y.

X - Collectivement: Choisir 8 fragments de musiques stylistiquement très différentes entre elles.

- a - thème de jazz avec grille harmonique
- b - danse populaire
- c - mélodie accompagnée (1850 - 1880)
- d - mélodie harmonisée (choral)
- e - fugue ou contrepoint complexe
- f - rengaine, chanson
- g - marche
- h - danse à la mode

Mettre chacun de ces fragments au point. Placer ces fragments dans le temps, espaces, choisissant le moment en fonction de la musique improvisée par les gens de Y, avec l'idée de contrastier, de choquer, de se comporter d'une manière "a-musicale" (autant que cela reste possible).

Y - Individuellement: Improviser dans son langage, dans son style personnel, sans se laisser influencer ni par les autres improvisateurs ni par les musiques produites par le groupe X - Tendre vers l'isolement (comme si l'improvisateur avait les oreilles bouchées).

CIRCULATION DU SON

Beaucoup d'instruments sont portables, mais on ne pense que rarement à les jouer en se déplaçant (un orchestre d'harmonie, oui ! mais jouer du violon en marchant, non ! Et pourquoi pas ?). Porter un son quelque part, en rapporter un autre. Tourner autour de son axe corporel en jouant afin d'envoyer le son dans toutes les directions (on a bien construit des haut-parleurs tournant à 360°). On peut jouer toujours la même musique mais changer constamment l'endroit de sa diffusion. Avec un ordinateur (calcul précis du rapport entre la réverbération et l'intensité du son) et 4 haut-parleurs on peut obtenir que le son entre par une oreille, se bloque pour un instant dans votre tête et ressorte par l'autre. Pourquoi ne pas jouer sur des bicyclettes, sur plusieurs camions circulant dans un désert, sur des patins à roulettes ? Le son qui se déplace incite l'auditeur à bouger aussi.

Emetteur et percepteur - tous deux peuvent être mobiles.

CITATIONS

Dans une œuvre composée aujourd'hui on trouve une citation musicale issue d'une période antérieure ou provenant d'une autre culture. Pourquoi est-elle là ? Par nostalgie des temps passés, par amour de l'exotisme ? Tout simplement parce que le compositeur aime cela ? Ou peut-être est-elle introduite pour mieux faire comprendre l'intention de l'œuvre, peut-être pour suggérer au travers d'elle un aspect de profondeur dans le temps ou une idée de distanciation, peut-être uniquement pour contraster avec le langage employé dans l'œuvre ? Citer est un acte qui ne peut passer inaperçu, il est toujours chargé de signification. Il en est de même quand la citation surgit dans l'improvisation. Quand subitement apparaît une mélodie connue, qu'en penser ? Est-ce une blague ? Veut-on changer par ce moyen la direction qu'a prise l'improvisation ? Est-ce un acte inconscient, parce que chacun a un réservoir de gestes acquis et les vide en désordre ? (Par impulsion tout peut se mêler, cris, mélodies, sons horribles, Mozart etc...). La citation de musiques diverses est un parti pris d'introduire le différent, le contraste. Une citation sera toujours exposée à une attitude critique, il est difficile de la justifier.

UN GROUPE

La première fois qu'ils improvisèrent le tromboniste et le clarinettiste étaient assis, les quatre formant un cercle probablement pour se protéger. Ensuite ils se sont debout pour finalement se libérer et envahir toute la scène. C'était comme si le fait de bouger, de joindre tel compagnon en cours d'improvisation facilitait l'invention. Progressivement on assista à l'épanouissement d'une liberté corporelle, l'un allant même jusqu'à se coucher sur le dos, l'autre entamant une séance de claquettes. On s'isole, on se rend visite, on joint les pavillons des instruments pour combiner les sons, on fait résonner les cordes du piano avec le son du trombone, on appuie le pavillon de la clarinette sur la peau d'une timbale pour obtenir une modulation naturelle, on s'interpelle sur scène, on s'adresse au public, on se lance des objets, on sort de scène, on revient, on joue sur les instruments de l'autre, on chante, on rit.

Lors des premières improvisations l'on sentait la peur, surtout la peur d'être banal. Sans que cela soit formulé, on évitait les allusions à d'autres musiques, on voulait à l'aide de l'improvisation reproduire l'ambiance et les caractéristiques d'une musique sérieuse. A ce moment la musique qu'ils improvisaient était faite de tatonnements prudent, de bêtises. Rien ne durait longtemps. Ensuite vint la période où chacun joua sa musique, ce qui veut dire qu'il osa placer dans le jeu tout ce qui lui passait par la tête. C'est le temps des citations, mais aussi celui de la superposition de toutes sortes de musiques, de toutes sortes de climats. Enfin arrive la cristallisation où chacun a le courage de ne jouer que s'il a quelque chose à dire. Une honnêteté où l'on n'essaie plus de remplir le temps à tout prix, où l'on accepte la non-action, même le manque d'idées, où l'on n'a plus peur de n'avoir rien à dire. En somme un certain jeu de la vérité. Pour le spectateur ceci est inacceptable et c'est à ce moment qu'il y a scandale.

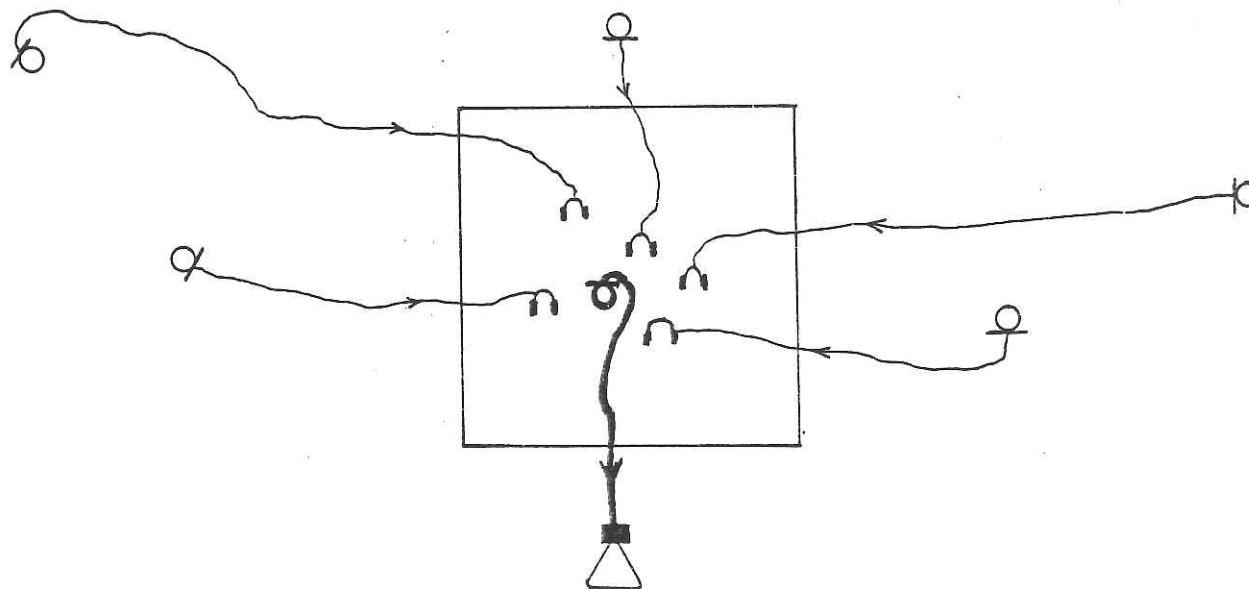
CONCEPT

Individuellement :

1. L'un ne fait qu'inventer des "images" en mots, en dessins, en sons, en gestes sur le thème : Comment aller d'un point à un autre ?
2. L'un ne s'occupe que d'ornementation. Il brode, il enjolive.
3. L'un ne construit que des commentaires en mots, en dessins, en sons, en actions.
4. L'un ne fait que collectionner des fragments en mots, en dessins, en sons (éventuellement musique) provenant de gens déjà morts.
5. L'un ne travaille que sur les contrastes.
6. L'un ne fait qu'improviser yeux fermés, oreilles bouchées, afin d'être indépendant.

Collectivement :

Inventer, construire à partir de ces données un spectacle, une représentation, une "performance".



Poser des microphones à l'extérieur, à différents endroits de la ville pour y capter les rumeurs. Ces microphones sont reliés à un endroit fermé où se trouve le collectif. Les informations captées à l'extérieur arrivent dans cet endroit. Chaque microphone est relié à une paire d'écouteurs, donc chaque personne reçoit une information différente.

Comportement individuel :

Ne sélectionner dans les rumeurs perçues que ce qui peut être reproduit assez exactement avec l'instrument dont on dispose ou avec la voix. Attacher une grande importance à cette sélection, ne pas avoir peur de l'inaction si aucune information reproductible n'arrive. Une fois l'information repérée, la reproduire le plus exactement possible, attachant surtout de l'importance à sa morphologie, à son timbre. Cette expérience doit durer longtemps.

Fausse logique : Il serait pensable de superposer d'autres niveaux d'activité, n'ayant aucun rapport avec le captage et la sélection, — la lecture d'un texte par exemple. Mais alors celui-ci devrait être diffusé dans la ville — comme échange à ce que l'endroit fermé a reçu de la ville.

NATURA SONORA

Projet (d'un groupe): Partir en promenade en dehors d'un lieu habité. Prendre son instrument ou décider de vouloir se débrouiller sur place, utilisant ce qu'on trouve : pierres, morceaux de bois, sa propre voix etc...

Écoute : Prêter l'attention aux moindres bruits du vent, des insectes, des feuilles, de l'eau, des oiseaux, de l'herbe, des animaux....

Activité individuelle : A l'aide de l'instrument, d'un objet sonore, de la voix ... dialoguer intimement avec ces bruits, avec ces rumeurs de la nature. Ecouter et répondre. S'imprégnier du "monde sonore entendu" et répondre par une musique personnelle.

Inviter à la promenade des gens, des amis qui voudraient écouter - (peut-être sans participer) ; bien sûr, toute participation de gens extérieurs au groupe est particulièrement bienvenue.

Document : Chacun devrait être muni d'un cassettophone et enregistrer ce qu'il est en train de vivre. Dans le cas d'une présentation documentaire de la promenade dans un endroit quelconque, il faudrait diffuser ces bandes sans essayer de structurer un spectacle mais au contraire en faisant vivre l'écoute comme on a pu vivre la promenade.

ENVIRONNEMENT

Tout ce qui se trouve en dehors de moi peut devenir un stimulant pour faire de la musique. D'abord ce que peut dire ou produire un homme isolé, que ce soit un mot ou la musique la plus complexe qu'il puisse générer. Je "réagis" à son activité en jouant, en composant, en improvisant. Au lieu d'un homme isolé imaginons un groupe de gens, imaginons les différents lieux dans lesquels ils se trouvent. Le stimulant peut être le fond sonore d'une ville, tout lieu de travail, les sons provoqués intentionnellement ou accidentellement. Communiquons (dialoguons musicalement) avec "les langages" des oiseaux ou des poissons, avec la production sonore de la nature morte ou vivante, le sable, les feuilles mortes, l'eau, la pierre (utilisons une casse de voitures ou un dépôt de déchets industriels). Le champ d'action s'est élargi, les matériaux sont émancipés, c'est à l'individu et au collectif de savoir ce qu'il veut produire, où et avec quoi il veut le faire et d'en porter la responsabilité.

TYPES DE REACTIONS

On peut réagir sur une source sonore quelconque en l'imitant synchroniquement ou après un certain délai. Si la source sonore est simple on peut produire une imitation-miroir, si elle est complexe l'imitation devient une ornementation, un commentaire, quelque chose qui se meut dans le même sens. On peut sélectionner, extraire ce qui nous semble intéressant dans la source sonore, le développer, s'éloignant de celle-ci vers une direction personnelle. On pourrait imaginer de faire l'opposé de ce que l'on entend, ceci exigeant d'abord une analyse de l'entendu, ensuite la sélection des paramètres sur lesquels l'opposé sera appliqué (aigu/grave, ff/pp, monodique/polyphonique...). Finalement on peut réagir sur la source en proposant quelque chose de différent, comme une réponse étrangère au propos.

UN GROUPE

Ce groupe improvise d'habitude sur une scène, toujours en présence d'un public. Tout lieu peut faire l'affaire, même un théâtre à l'italienne n'est pas gênant, car désacraliser un lieu fait aussi partie de l'improvisation. Une fois, pour faire un disque, le groupe joua pendant trois soirées consécutives. Le premier soir il improvisa dans une grande salle devant un nombreux public n'ayant pas payé sa place. Le second soir chaque membre du groupe invita quelques amis et l'improvisation se fit dans un studio d'enregistrement en face de ces quelques témoins. Le troisième soir le groupe improvisa seul devant des micros. Sans aucun doute, l'enregistrement du premier soir face au public fut le seul intéressant, le dernier étant tout simplement sans vie. C'est comme s'il y avait une complicité permanente entre le spectateur et l'improviseur, que l'un alimentait l'autre et réciproquement. L'un est presque un voyeur, l'autre se met presque à nu. Sans aucun doute chaque visage stimule, c'est pourquoi être éclairé par des projecteurs avec un public dans le noir ne peut qu'isoler. Parfois l'un des quatre va se promener parmi le public, interpellant telle personne, jouant à l'oreille de telle autre mais jamais le désir ne vient de faire participer activement le public à l'improvisation. Ceci reste donc un concert, un spectacle où le groupe produit et les autres regardent et écoutent. Cette belle idée : "plus d'acteurs, plus de spectateurs, que des participants" n'est ici pas acceptée.

Jouant une musique complètement notée devant un public mouvementé, l'interprète n'a aucune possibilité de contrer une agression impolie. Improvisant librement, comme c'est le cas de notre groupe, le rapport avec le public devient un jeu de force souvent amusant, dans lequel s'instaurent des dialogues entre la scène et la salle, allant de la gentille complicité à l'insulte. Quelqu'un disait : "j'aime voir une improvisation uniquement quand je connais personnellement les improvisateurs. Les connaissant je peux me rendre compte combien le fait d'improviser peut faire sortir chacun de sa coquille". Pour l'improviseur c'est plutôt l'inverse. Quand les quatre improvisaient devant des visages inconnus ils semblaient oser plus.

CONCEPT

Trois fois trois données:

- A) Se comporter d'une manière:
1. Convergente - imiter, ornementer, suivre...
 2. Divergente - s'opposer, différencier, se distancer...
 3. Convergente/divergente - sélectionner, extraire puis développer subjectivement...

B) Opérer avec :

- a. des événements sonores (écouter, entendre)
- b. des actions, des gestes (faire, regarder)
- c. des objets muets (arranger, réfléchir)

C) En face :

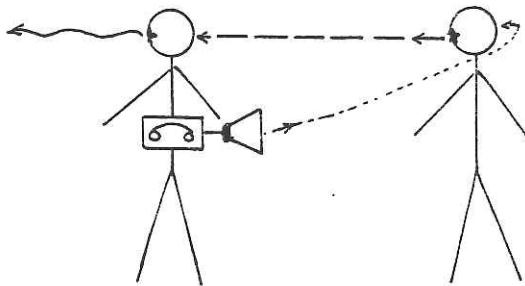
- I. de personne (sans témoins)
- II. d'un public avisé (amis, public payant)
- III. d'auditeurs accidentels (dans la rue ...)

Expérimenter les 27 combinaisons possibles:

1a I, 1b I, 1c I, 1b I etc... 2a I,
2b I etc... 1a II etc...

Voir alors collectivement, après cette expérience, si celà vaut la peine d'être fixé, documenté, transmis.

Mais même individuellement, après cette expérience, peut-être que quelqu'un aura envie de proposer un plan quelconque.



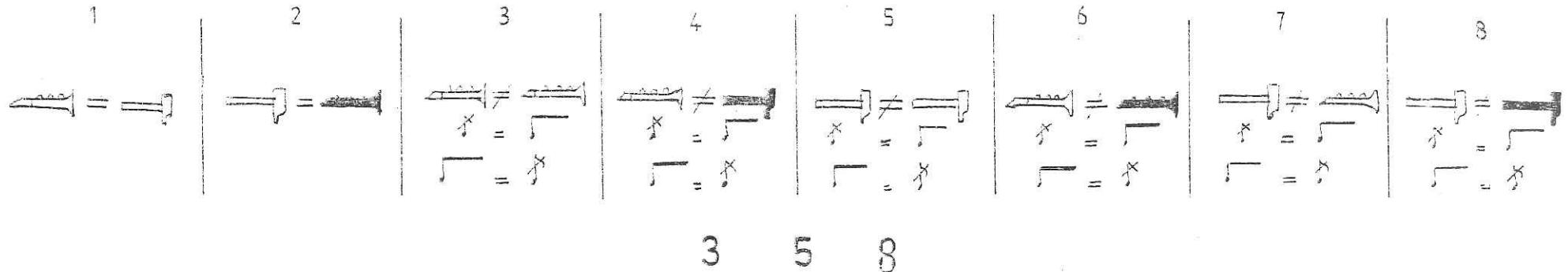
Lieu d'action : Aller collectivement là où des gens sont réunis - l'entrée dans un théâtre ou salle de concert , restaurant ou club d'étudiants , dans un endroit de loisirs , dehors sur un campus d'université , à la terrasse d'un café , sur une plage peuplée , -----

Matériel préenregistré : Chaque membre du groupe est muni d'un cassettophone sur lequel il a enregistré individuellement des fragments les plus divers , d'une durée d'environ dix secondes chacun : bruits de moteur , discours en une langue étrangère , bruit de chasse d'eau , musique quelconque , hurlements de foule provenant d'un stade , cloches d'église , bruits de chantier , sonnerie d'alarme , -----

Stimulation : Se diriger vers une personne et lui faire entendre un fragment préenregistré . Ecouter attentivement ce que la personne dira .

Sélection et réponse : Sélectionner un mot dans ce qu'elle dit , un mot qui semble être significatif de sa réaction . Utiliser ce mot pour répondre à la personne d'une manière personnelle comme par exemple : a) hurler ce mot aux quatre vents , éventuellement plusieurs fois . b) décomposer le mot phonétiquement , articulant clairement les consonnes , chantant les voyelles sur des hauteurs différentes . c) inventer une courte mélodie chantée sur ce mot . d) chanter le mot dans l'instrument (souffleurs) ou accompagner la diction avec l'instrument (percussion par ex .)

La réponse n'exclut évidemment pas une certaine provocation . Après avoir répondu à la personne , se diriger vers une autre , lui faire entendre le fragment suivant , sélectionner un mot etc (Les membres du groupe agissent individuellement , sans tenir compte l'un de l'autre) Si par hasard la personne reste silencieuse , la quitter après quelques secondes d'attente , sans ajouter quoi que ce soit .



Atelier collectivement sur un lieu où l'on trouve des matériaux divers : tôles, tubes, ferraille, verre, plastique bois, pierres, sable....
sur un lieu comme une casse de voiture ou un chantier quand les travailleurs sont absents.

Chacun joue avec son instrument de musique mais apporte aussi un outil de travail : marteau, scie, lime, perceuse électrique....

1. Jouer une phrase musicale sur l'instrument. Aussitôt après "rejouer" la même phrase avec l'outil de travail.
2. couple - le premier "joue" une phrase musicale avec l'outil, le second rejoue ensuite la même phrase sur l'instrument.
3. Jouer une phrase musicale sur l'instrument. Aussitôt après rejouer la même phrase en intervertissant les durées. Ce qui était court devient long, ce qui était long devient court.
4. couple - le premier joue une phrase musicale sur son instrument, le second "rejoue" la même phrase avec l'outil mais intervertis les durées.
5. Jouer une phrase musicale avec l'outil. Aussitôt après "rejouer" la même phrase (avec l'outil) en intervertis les durées.
6. couple - le premier joue une phrase musicale sur l'instrument, le second rejoue la même phrase sur l'instrument, mais intervertis les durées.
7. Jouer une phrase musicale avec l'outil. Aussitôt après rejouer la même phrase sur l'instrument en intervertis les durées.
8. couple - le premier "joue" une phrase musicale avec l'outil. Le second "rejoue" la même phrase avec l'outil, mais intervertis les durées.

Les phrases musicales inventées sur l'instrument ou avec l'outil doivent impérativement contenir 3, 5 ou 8 durées.

Faire plusieurs expériences - a) restant groupés b) dispersés par couples c) se promenant dans l'endroit d)

- joué par la même personne.

- proposition jouée par une personne, la réponse par une autre.

PUBLIC

A priori tout le monde est musicien. Cependant certains ne font qu'écouter la musique, certains en connaissent les codes et ne la pratiquent qu'occasionnellement, d'autres en font un métier.

Il est donc normal que le compositeur ou qu'un collectif de musiciens, partageant ce point de vue optimiste, veuillent faire participer ceux qui sont témoins de leur travail afin qu'ils prennent part selon leurs moyens à la production. Il ne voudrait plus de public contemplateur de public voyeur, il ne voudrait en fin de compte que des créateurs. Le danger de manipulation est énorme. Quel triste spectacle que de faire hurler le public sur un signe provenant de la scène et de lui imposer le silence quelques instants plus tard ou bien de lui faire actionner des jouets sur commande ! Ce sont des situations qui pourraient amuser cinq bonnes minutes des enfants mais qui sont dégradantes pour des adultes. Le public n'est jamais une masse. Ce sont des individus, tous différents, chacun avec son passé et sa culture bien à lui. Les propositions de participation doivent être pour cela adressées individuellement et être assez ouvertes afin que chacun puisse répondre et inventer selon ses goûts, selon ses capacités. Aussi que chacun puisse rester passif s'il le désire. La participation ne peut être exigée.

INSTRUMENT/OUTIL

Dans l'art tout est permis!! Nous sommes libres de choisir parmi les instruments les outils de travail, les différents matériaux, les ustensiles de cuisine, les moteurs, les machines etc.... Pourtant ce choix implique une responsabilité. Par exemple: Dans une partition quelqu'un emploie 50 instruments de percussion à la file, actionnant chacun d'une manière primaire. Un bon percussionniste obtiendra le même résultat sonore avec peut-être dix instruments. Consommation matérialiste? Par exemple: Parce que le compositeur aime le son de tel instrument rituel africain, il l'emploie mais le traite primitivement. A-t-il réfléchi que cet instrument est peut-être sacré pour une certaine ethnie et qu'il se comporte en touriste quand il le traite comme une conserve qu'on vide et qu'on jette ensuite?

UN GROUPE

On pourrait croire qu'après quelques improvisations, puisque rien n'est discuté et mis au point auparavant, les choses vont commencer à se répéter, qu'on ne fera que reproduire ce qui avait bien marché la fois précédente. Il n'en est rien. Un son engendre un autre, l'escalade a commencé. Les sons se découvrent, ils n'existaient pas auparavant. Improvisant seul, il n'est probablement pas possible d'inventer l'inconnu. On vide son réservoir de choses qui existaient en nous, stockées inconsciemment au fil du temps. Improvisant en groupe il y a stimulation perpétuelle et c'est l'autre qui vous fait inventer un son que vous n'imaginez pas quelques secondes auparavant. Le moindre bruit provenant d'une soufflerie d'air conditionné, le moindre mouvement du voisin peut être le déclencheur pour une nouvelle série d'actions n'ayant pas de précédent. Tout peut arriver, même le silence, même l'inaction. On ne cherche pas, les sons se présentent comme conséquence de l'instant immédiat. C'est au fond toujours la première idée qui est la bonne, la seconde arrive déjà trop tard.

Si le groupe se rencontrait chaque jour pour improviser il est probable que les expériences seraient différentes. Puisqu'il lui arrive de ne pas se voir pendant plusieurs mois, puis de rejouer quelquefois sporadiquement, la rencontre ressemble à un repas pendant lequel chacun raconte ce qu'il a vécu entretemps. Il le fait avec des sons, avec des attitudes, prises de position, par son comportement, sans paroles. L'état d'esprit dans lequel se trouve chaque membre du groupe est important. Si par hasard il y a conflit entre deux personnes, conflit non formulé, alors l'improvisation en sera traversée. Si pendant une certaine période les axes d'amitié se déplacent, l'improvisation changera. Cela est reconnaissable déjà par la façon dont les improvisateurs se placent sur scène. La personnalité de chacun persiste, on reconnaît ses caractéristiques, mais c'est le détail qui change, c'est la constellation des quatre voix qui n'est jamais la même. Voir une seule improvisation ne permet de se faire une idée sur le sujet. Assister à deux ouvre le champ de la comparaison. Deux, trois fois il ne se passe peut-être rien d'intéressant. On pourrait en conclure que le groupe est usé. Il se rencontre pour la quatrième fois, voilà que ça repart. Abandonnez tout jugement pessimiste !

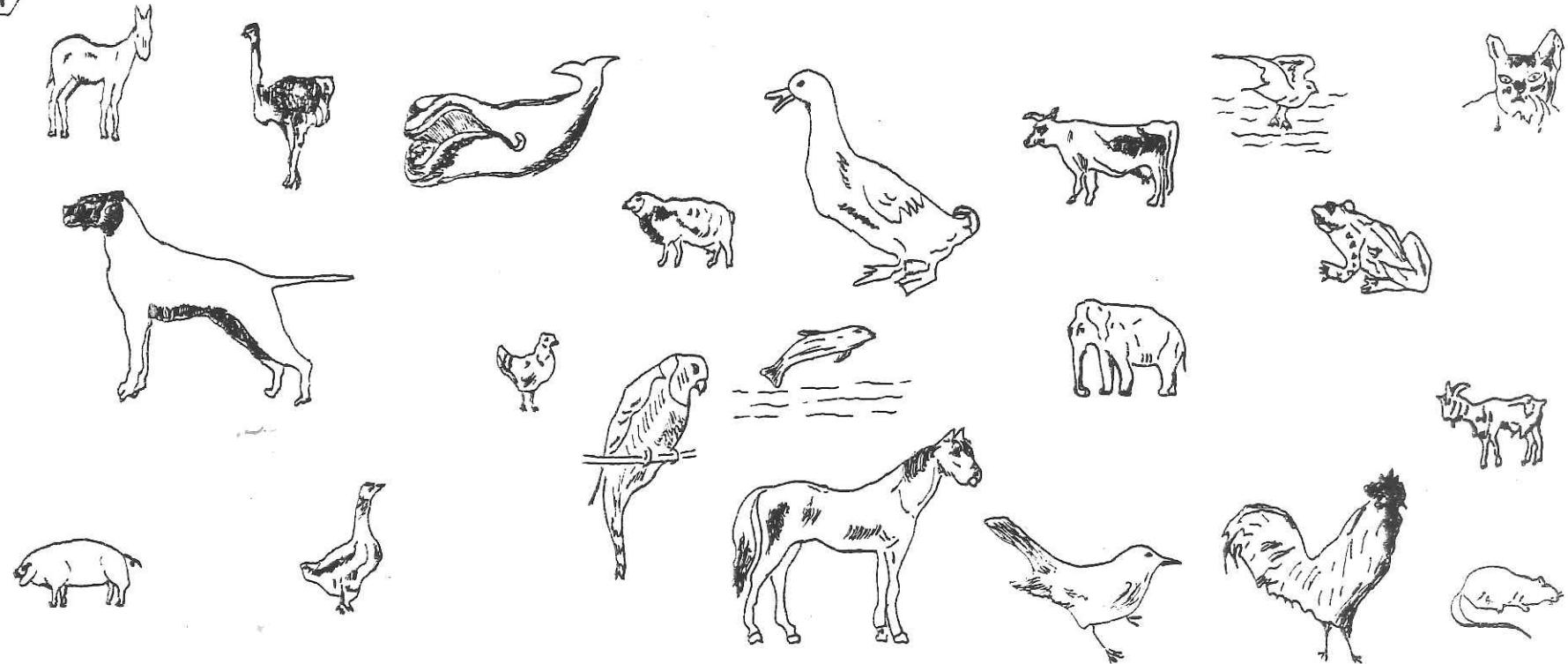
CONCEPT

Tout le monde est musicien!
Tout est musique!
Tout peut devenir musique!

Mais essayez d'en faire le moins possible! Ne dire, ne faire, ne jouer que ce qui est absolument nécessaire!

Au centre du lieu il n'y a qu'un seul objet/instrument (choisi au préalable collectivement) qui sert de moyen de production pour tous.

III



31 a

Choisir chaque fois un animal différent. Avec l'instrument, un objet sonore ou la voix reproduire le son "imaginé" de l'animal puis éventuellement le "transformer en musique". Le début doit être toujours synchronisé, pour cela employer un signal quelconque périodique (toutes les 10 ou 20 ou 30 secondes), mais la durée de chaque action est libre.

Selectionner puis réfléchir avant de produire. Donc il n'est pas nécessaire que tous agissent à chaque signal. Il est même possible que certains signaux restent sans réponse aucune.

Vinko Globokar: Individuum ↔ Collectivum

$$\uparrow = \downarrow \quad fff = PPP \quad vivo = lento$$

Au centre du groupe - une radio - employée à tour de rôle par chacun des participants.

- a) Chercher sur les ondes , en ppp et pour soi un certain produit - parole , musique , parole et musique , bruits d'ondes courtes ...
Après avoir trouvé l'information désirée , "le produit subjectivement idéal" , ouvrir pendant exactement 10 secondes le potentiomètre ff afin que l'information soit entendue , puis le refermer . (Laisser la place au suivant devant le poste de radio) .
- b) Individuellement - analyser rapidement le contenu des 10 secondes d'information : quel registre , quels intervalles , quelle harmonie , quel tempo , quel rythme , quel rapport action/silence , quel type d'action (complexe/simple , continue/discontinue , périodique/apériodique) , quels timbres , quelles articulations , quels types de bruit , quel type de voix , quelle langue , quel contenu de texte ... ?
- c) Collectivement - Agir (jouer , chanter , ...) en faisant l'opposé dans un , deux , trois ou même quatre des paramètres extraits de l'analyse mais uniquement quand cela s'avère possible (que serait l'opposé du registre médium ?) .
registre aigu ↔ grave , intervalle ascendant ↔ descendant , harmonie consonante ↔ dissonante , activité rapide ↔ lente , rythme régulier (pulsé) ↔ irrégulier (non-pulsé) , caractère global complexe ↔ simple , articulation staccato ↔ legato , produit instrumental ↔ vocal , langue maternelle ↔ étrangère ... La durée du jeu ("réponses inverses") est libre . Pendant ce temps quelqu'un cherche déjà l'information suivante (ppp et pour soi) .

OPPOSITION

Réagir sur une source sonore en l'imitant ne pose pas de problèmes à l'interprète. Par contre faire l'opposé de ce que l'on entend n'est pas facile, le devoir n'étant pas toujours clair. Il faut d'abord analyser l'information, dissectionner la matière en paramètres comme par exemple: repérer la direction des intervalles, situer le registre, nommer l'intensité, savoir si c'est un rythme périodique ou une densité complexe, être conscient du tempo. Ce n'est qu'après cela que l'on peut décider de répondre par l'opposé. L'opposé du grave c'est l'aigu, du ff c'est pp, mais qu'est-ce l'opposé du registre médium ou de mf? Les décisions sont arbitraires mais elles ont en fin de compte en commun le même but, celui de l'opposition.

DIFFERENT

Essayer de détruire, agresser, brouiller, rendre inintelligible... mais aussi répondre "à côté" proposer quelque chose de différent. Ceci peut être d'ordre stylistique (répondre à une musique "classique" par une citation de "jazz") mais bien mieux: réagir par des actions situées en dehors de la musique comme parole, bruits, sources sonores du quotidien, répondre à la musique par du théâtre (à un son par un geste). L'étrange, le banal, le "non-sens", l'imprévu se côtoient. Il faut considérer ce mode de réaction comme une échappée au contexte. C'est sain, ça démythifie, ça banalise - oui, pourquoi pas! La réponse b ne contient aucun élément de la proposition a.

UN GROUPE

Ce groupe de quatre musiciens a-t-il un but précis? Respecte-t-il une idéologie qu'il voudrait transmettre? Non, ce sont des personnes avec un passé trop différent pour qu'elles puissent s'unir sur une idée d'ordre social ou politique. Dans ce cas c'est donc l'idée de "jouer" qui prime. Ce que le résultat de l'improvisation pourrait signifier, cela reste plutôt vague. Chaque spectateur devra trouver sa réponse. Il y a responsabilité, engagement, réflexion sérieuse mais ceux-ci sont compris et offerts individuellement, sans programme défini. C'est d'ailleurs la disparité d'intentions qui fait de l'improvisation un domaine de haut risque et qui peut mener avec le temps vers des directions imprévisibles. Y aurait-il possibilité d'une fin, d'une impasse? C'est peu probable, car l'on se trouve dans un processus qui se gère lui-même, ouvert à toute décision individuelle. Il y a une certaine responsabilité collective quand il s'agit d'affirmer son approbation sur la manière de procéder, qui est sommairement la suivante:

"venir, jouer, repartir", sans rendre compte à aucun moment et à qui que ce soit de ce qui fut fait sur scène. Mais alors, si l'on ne sait pas ce que cela signifie, si l'on n'a d'autre but que celui de jouer, que vient faire le public? Et bien celui-ci vient en risquant son temps. Il aurait tort de penser que les improvisateurs lui doivent un "bon moment à passer". Il vient assister à un essai d'invention. S'il n'y a pas cette fois-ci, tant pis, ce sera pour la prochaine. Enfin une situation où personne ne doit rien. C'est peut-être le seul moyen sain d'arriver à l'inconnu, que ce soit en tant qu'improviseur ou en tant qu'auditeur. Evidemment il ne faut pas vendre la soirée comme s'il s'agissait d'un concert traditionnel, dans lequel les interprètes font entendre des œuvres et sont pour cela honorés par le public. Celui-ci, dans le cas de l'improvisation, doit savoir que peut-être il n'en aura pas pour son argent. Ici il n'y a pas de promesses. C'est tout simplement une attitude stricte qui consiste à sauvegarder le droit de chercher, de produire - et pourquoi pas de s'amuser!, sans tenir compte ni du poids de l'histoire, ni du goût de l'époque.

CONCEPT

1. matériel employé pour la stimulation: un ou plusieurs postes de radio.
2. types de réaction et comportement envers le stimulant:
 - a) faire l'opposé
 - b) proposer quelque chose de différent.
3. référence sonore extérieure: le monde animal.

Individuellement :

Inventer/construire un concept se référant aux trois données (1., 2., 3.).

Collectivement :

Comparer et discuter les différents concepts individuels et construire à partir d'eux un concept unique. Ensuite le réaliser.

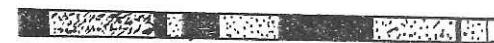
EX 1



EX 2



EX 3



I. Préparation d'une action (phrase) musicale individuelle.

- a) Décider collectivement d'un ou de plusieurs éléments musicaux (note/s , rythme/s , moyen/s de production du son etc...).
- b) Individuellement chacun prépare , compose , invente une action musicale (intervention phrase) , donc une courte situation musicale très personnelle , mais basée obligatoirement sur les éléments musicaux choisis collectivement.

II. Chaque membre dispose d'une radio .

Ex 1. Chercher sur votre radio dans le ppp une information musicale ou verbale vous semblant intéressante. Celle-ci trouvée , la travailler en créant des situations "action/silence" irrégulières.

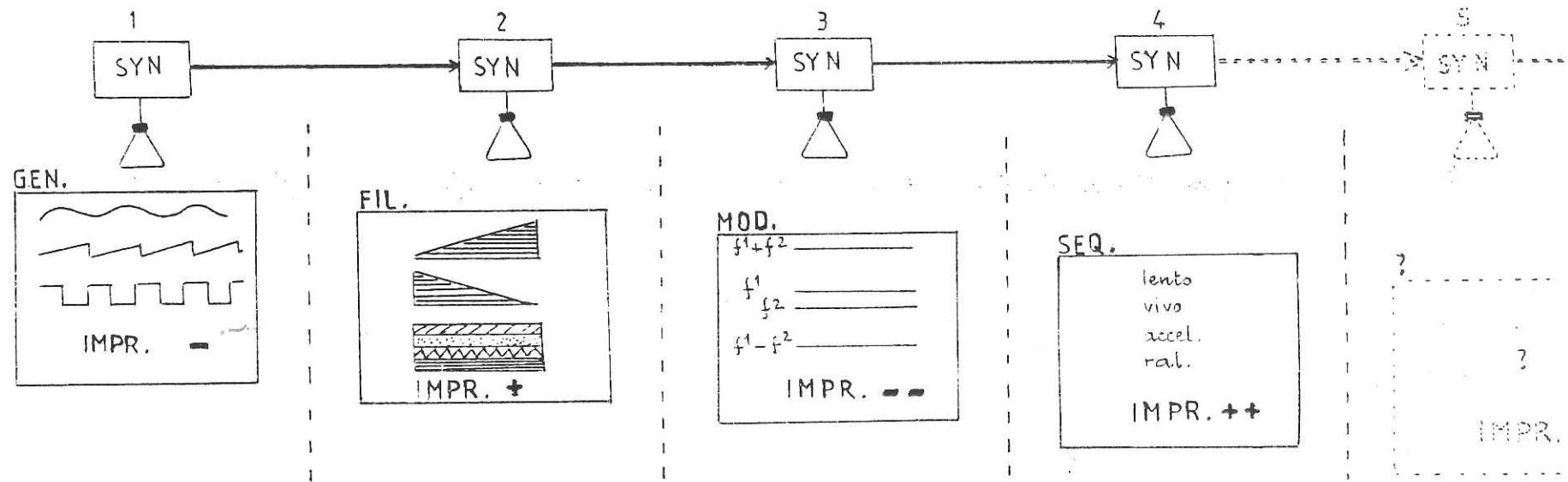
Ex 2. chercher sur votre radio dans le ppp une information n'étant ni de la musique ni du texte (bruits d'ondes courtes ou). Celle-ci trouvée , la travailler en créant des vagues d'intensité irrégulières.

Ex 3. Chercher sur votre radio dans le ppp deux informations , très distinctes , contrastantes. Celles-ci trouvées "voyager" irrégulièrement mais nettement entre les deux .

III. Jeu.

Jouer individuellement avec la radio / Ensuite répondre avec la phrase (situation musicale) individuelle / Jouer avec la radio / répondre avec la phrase individuelle / etc...

Collectivement décider de certaines règles afin de varier la forme , par exemple : début synchrone des réponses individuelles ou répondre l'un après l'autre ou ne jouer avec la radio qu'à tour de rôle etc...



Brancher des synthétiseurs en chaîne de telle manière que le résultat du premier puisse être "travaillé" par le 2^{ème} synthétiseur, le résultat du deuxième par le troisième etc... Mais chaque synthétiseur doit aussi disposer de sa propre diffusion (haut-parleur).

N°1 improvise, générant différentes qualités de sons.

N°2 improvise, filtrant les sons générés par N°1.

N°3 improvise, modulant (ringmodulation) les sons filtrés par N°2.

N°4 improvise, découplant (sequenzer) le résultat produit par N°3.

N°5 improvise -----)

improviser en ne s'occupant pas de l'activité des autres, plutôt avec l'idée de brouiller, de détruire les événements de la chaîne.

-- : densité d'action minimale, ++ : densité d'action maximale.

Collectivement: Décider d'un système pour échanger les places devant les synthétiseurs ainsi que de la manière de traiter le paramètre des intensités.

Vinko Globokar: Individuum \leftrightarrow collectivum

LA CHAÎNE

Transformation de la transformation Prenant une information de quelqu'un, on la transforme avant de la transmettre - relais / développement perpétuel / principe de la ronde / recevoir ↔ donner. Non pas membre d'une chaîne dans laquelle on remplit toujours le même devoir, mais au contraire maillon indispensable, inventant à partir d'une donnée reçue, transmettant la somme du reçu et du personnel aux autres. En acceptant une information on l'lime, la suit, la transforme subjectivement, quitte à aboutir en fin d'opération à quelque chose de complètement différent. Le résultat sera repris et conduit vers un autre "différent". Musique en perpétuelle transformation. On tient compte des autres tout en creusant en soi.

IMPROVISATION LIMITÉE

Poser des limites individuelles ou collectives plus ou moins strictes lorsqu'il s'agit d'improviser comme par ex.:

- 1) Restreindre le champ d'action en délimitant "les idées" sur lesquelles on improvisera, parler de l'orientation.
- 2) Fixer des règles pour l'utilisation des paramètres.
(Ex. ne jouer que sur certains intervalles, bsp, son + voix)
- 3) Décider du type de rapport entre les participants.
(comportement convergent / divergent / non défini)
- 4) Se limiter à un certain moyen de production sonore.
- 5) Délimiter l'espace "géographique" dans lequel se passera l'improvisation.... , 6) La durée, .. 7) ... , 8) ... POUR QUI, AVEC QUI ?
- 1) Ni improviser que pour soi, sans témoins? 2) A qui adresser l'improvisation et de quelle manière? 3) Y-a-t-il message défini à transmettre? 4) Participation possible de personnes étrangères au groupe? 5) Le faire pour de l'argent ou non? , 6) ... , 7) ... , 8) ...

UN GROUPE

Si l'improvisation était enregistrée, on pourrait en la réécouter parler de sa forme. Mais voilà - l'improvisation ne doit pas être enregistrée! C'est un moment éphémère, une musique qui ne s'écoute qu'une fois, du début à la fin, au moment où elle se crée. Après elle n'existe plus. On prend un train vers une destination inconnue, on descend à un certain moment, plus tard on se souvient de certaines bribes de ce voyage unique. La musique composée a habituellement une forme basée sur des annonces de ce qui arrivera plus tard, ainsi que sur des rappels de ce qui fut déjà énoncé. Contraire à cela, l'improvisation est linéaire, elle suit un schéma de "conséquence de la conséquence". Elle peut aussi contenir des ruptures, après lesquelles quelque chose de nouveau arrive, mais elle ne suit pas le principe du retour dans le temps ou du saut vers l'avant. Reprocher à l'improvisation une forme sinusoïdale - tension/détente/tension etc... est déplacé, il ne peut en être autrement. C'est la loi de la discussion accidentelle où l'on n'a pas décidé au préalable d'un sujet commun sur lequel on s'attardera.

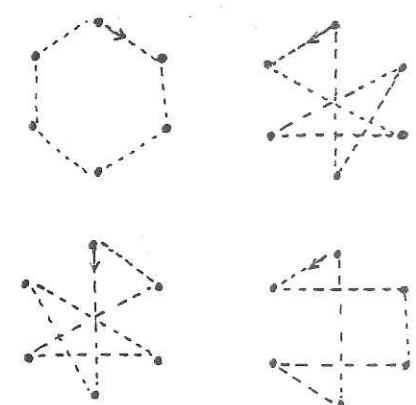
Pourquoi ne pas enregistrer, pourquoi ne pas réécouter? L'improvisation est une rencontre de quatre personnes en face de témoins. Ces témoins ont bien sûr une influence tacite sur le déroulement. Ceci se passe dans un lieu avec une ambiance unique. La "discussion" est basée non seulement sur des sons, elle implique des attitudes personnelles, des gestes, des mouvements dans l'espace, des rapprochements et éloignements psychologiques, des blocages individuels, des interjections.... Ce que chacun des quatre lise n'est que le reflet de ce qu'il est et vit en ce moment précis. Pourquoi vouloir le fixer ce moment, puisque le suivant, s'il se passait une heure plus tard, serait tout à fait différent? Ce n'est pas assez "important", cela ne vaut pas la peine d'être gardé.

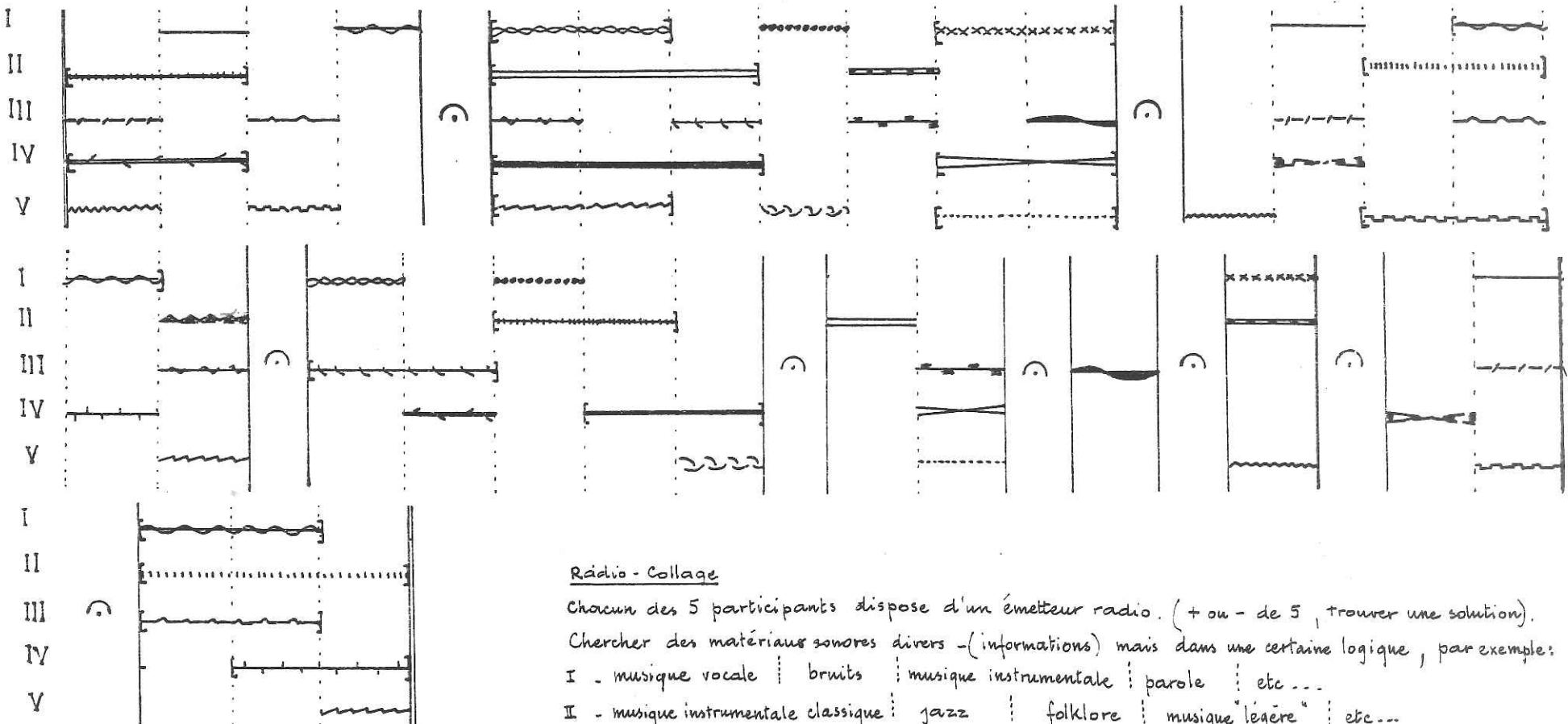
L'important est justement que cela soit passager, unique, et ne fasse partie que de la mémoire de ceux qui ont assisté à l'événement. Le document auquel on pourrait se référer plus tard n'existe pas. On ne peut donc garder que le souvenir propagé peut-être par le "on dit" de bouche à oreille. Il ne reste alors que le discours florissant sur un discours qui fut fait une fois, faisant abstraction de toute écriture.

CONCEPT

Créer une chaîne fermée pouvant se générer elle-même.
(chaîne d'appareils électroniques chaîne de musiciens, chaîne mixte....)

Varieté les connexions - d'après le nombre de maillons. Ex:



Radio - Collage

Chacun des 5 participants dispose d'un émetteur radio. (+ ou - de 5 , trouver une solution).

Chercher des matériaux sonores divers -(informations) mais dans une certaine logique , par exemple:

I - musique vocale | bruits | musique instrumentale | parole | etc ...

II - musique instrumentale classique | jazz | folklore | musique "légère" | etc ...

III - parole en français | en allemand | en italien | en grec | etc ...

IV - chant choral | chanson | opéra | chant populaire | etc ...

V - bruit blanc continu | sifflements | bruit modulé discontinu | saturation etc ...

Avec le matériel trouvé , improviser sur des courbes d'intensité < , <> , ><> ...

La durée de chaque section est libre mais trouver une solution pour la synchronisation .

SOLO

V¹

SYNTH

24a

TUTTI

V²V¹V²

pousser	-	tirer
soulever	-	abaisser
plier	-	redresser
avancer	-	reculer
donner	-	reprendre
amincir	-	grossir
monter	-	descendre
assombrir	-	éclaircir
ajouter	-	enlever
agrandir	-	amoindrir
-----	-	-----
-----	-	-----

Le soliste dispose d'un synthétiseur. Il interprète les graphismes du modèle 24a. Avant de jouer il annonce à haute voix un verbe (V¹ par exemple "donner") . Ce verbe doit être une référence reconnaissable dans son jeu (s'il a lieu). Les autres peuvent utiliser les notes et rythmes proposés pour jouer. Par contre ils doivent obligatoirement faire référence au verbe complémentaire (V², "donner" - "reprendre") dans le cas où ils joueraient.

Collectivement:

Avant de commencer à jouer il faudrait trouver des solutions aux questions suivantes:

- 1. Comment produire des sons "muets" - qui ne sonnent pas?
- ou 2. Comment envoyer les sons dans une direction inverse - (absorber) ?
- ou 3. Comment "tuer" les sons?

RADIO

Source permanente de matériaux sonores innombrables et imprévisibles. Peut être considérée comme un instrument avec lequel on interprète. On cherche et sélectionne les séquences désirées, on les découpe en les rythmant (action/silence), on varie l'intensité.... Ceci devient une "interprétation" personnelle sur de multiples "interprétations" qui se trouvent à un moment précis sur les ondes - (imaginons un orchestre d'interprètes de radios !) On peut aussi considérer les produits sortant d'une radio comme une source/stimulation sur laquelle on réagit avec un instrument, avec une voix, dialoguant, commentant, développant. Le maniement est étroitement lié au hasard (heure de la journée, endroit, qualité de l'appareil). Imaginez le nombre d'informations radio qui circulent à tout moment dans l'éther ! C'est gratuit, c'est là, tout le monde peut s'en servir il ne manque que l'imagination.

CONCENTRATION D'ENERGIE

Pour produire un son ou un geste, il faut qu'une concentration d'énergie le précède - l'accumulation d'air chez un souffleur, la tension des muscles chez un percussionniste, la levée de la main ou du doigt chez un pianiste.... La mise en mémoire d'événements musicaux dans un ordinateur pour qu'ils soient appelés le moment voulu, pourrait être comparée à cette préparation de l'instrumentiste. Même la préparation d'un spectacle (ce qui se passe avant la première) est comparable aux exemples précédents, "ce qui précède" peut devenir matière de recherche et faire partie de l'œuvre finale. Ce qui précède le son ne devrait pas être caché ou minimisé. Au contraire restons longtemps dans cette zone située avant l'événement, avant l'explosion de la concentration ! Les longues réflexions précédant le faire ou le dire sont souvent plus riches que la performance qui suit.

UN GROUPE

Avant d'improviser quelqu'un pourrait se dire : "je vais placer cette idée". Il s'aperçoit alors que le moment où il pourrait passer aux actes ne vient jamais. Dans la conception qu'ont nos quatre improvisateurs tout est permis. Pourtant une étrange unité transparaît, c'est comme si chacun filtrait son activité en fonction de l'autre, comme si le respect envers les autres excluait le "n'importe quoi". On s'entraide mais aussi on s'ignore. La non-compréhension du voisin fait partie du jeu. (anecdote : I s'élançait dans un discours effréné que II trouvait insupportable. Il essaie de l'interrompre mais en vain. Désespéré il jette des cloches à rache sous les pieds de I pour lui faire comprendre que cela suffit. Se retrouvant au café I dit à II : "Ton accompagnement avec les cloches, j'ai trouvé cela formidable !"). Au début, lors des premières improvisations, ils n'opéraient qu'avec des sons. Immobiles, ils jouaient. Puis tard vinrent les mots et les déplacements sur scène. C'était pour se joindre, pour changer les pôles d'attraction, pour mieux s'entraider mais aussi pour pouvoir se fuir, s'isoler. Assistant à leur improvisation, un musicien spectateur disait : "Aussitôt qu'une certaine musique s'instaure, il se trouve toujours quelqu'un pour la détruire". Le désir de faire ensemble est contrebalancé par le besoin d'agir seul et ce n'est qu'aux moments où quelqu'un est à court d'idées qu'il s'intéresse vraiment aux autres. Seul, il fait son discours, décide de se mettre torse nu, de s'allonger sur le plancher pour jouer, de danser, de tenir de longs monologues. Tout ceci est possible car simultanément les trois autres produisent aussi. Il suffirait que ceux-là s'arrêtent pour qu'il se trouve lui aussi plus de raison à ce qu'il est en train de faire. C'est pour lui mais aussi pour les autres qu'il agit. Impossible de vraiment comprendre les intentions des collègues, alors on interprète à sa manière. Qu'il y ait méprise, cela fait partie du jeu. Longtemps après, quelqu'un peut se poser des questions sur l'action ambiguë du voisin qui eut lieu à un moment précis et qui lui était adressée. Il se peut que cela n'ait pas été intentionnel, peut-être que le voisin ne se rappelle même plus.

Il arrive des moments où plus personne ne prend d'initiative : - Silence - essai de reprendre - silence. Silence honnête - attente. Silence bienfaisant, silence anxieux, mettant sûrement quelqu'un mal à l'aise. Silence nécessaire. Chaque improvisateur doit être capable de supporter le silence. La non-action. Le silence est une épreuve pour tout homme qui a quelque chose à dire.

CONCEPTIndividuellement :

1. Observer méticuleusement le geste, la série de mouvements que fait un instrumentiste, quand il joue - Ex: tirer et pousser l'archet, poitrine d'un souffleur, doigts d'un pianiste, mouvements d'une coulisse de trombone, le bras d'un accordéoniste...).
2. Programmer ce geste à l'ordinateur et le reproduire graphiquement, en inclinant des changements de tempo, des variations de son ampleur, le mettant en mouvement perpétuel sur l'écran.

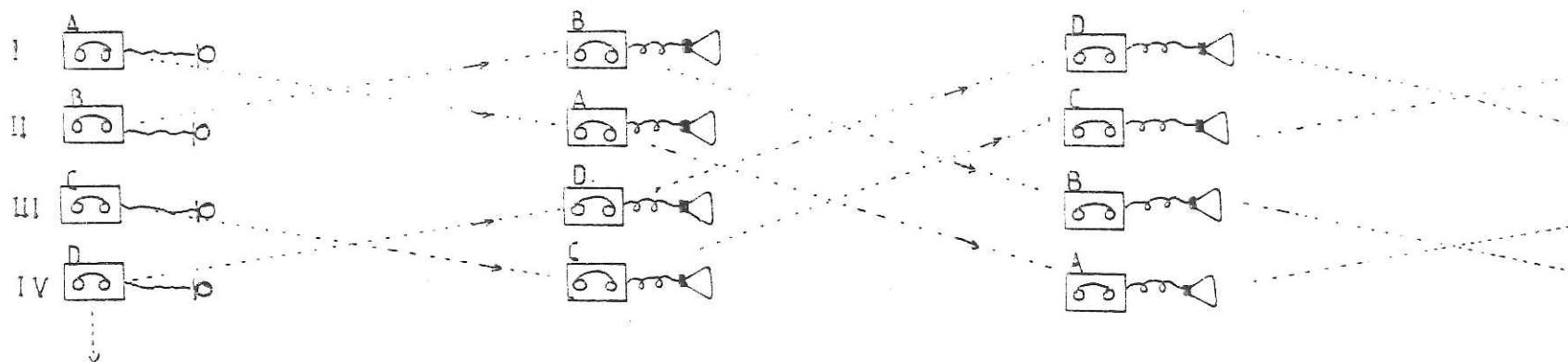
Collectivement :

Désirer d'un son (ou d'un accord). L'employer pour suivre les mouvements apparaissant sur l'écran. Transformer les mouvements en musique - jouer ce que l'on voit.

Variante :

Groupe I choisit une certaine musique composée, d'un caractère lent. Il l'interprète faisant tous les gestes nécessaires mais ne produit pas de son. Il "joue" en silence.

Groupe II suit exactement tous les gestes et mouvements du groupe I, les imite et les transforme en musique. On devrait pouvoir reconnaître la musique lue par le groupe I.



Individuellement - Enregistrer une bande complexe dans un des endroits suivants : 1. au bord d'une cascade , 2. dans un poulailler , 3. dans un tunnel où passent des voitures , 4. dans une usine avec un lamoignon , 5. dans un match de football , 6. dans un endroit très peuplé (à la bourse par exemple) . , 7. , 8. etc..

ou - Enregistrer les bruits que l'on obtient en faisant les gestes ou actions suivantes : 1. casser (des vitres, des pierres, des voitures, ...) 2. rouler (en charrette, en voiture, en train, ...) 3. jeter (des pierres dans l'eau, du sable contre des vitres, des ordures dans une poubelle, ...) 4. déplacer (une armoire, une aiguille, un bataillon, ...) 5. faire exploser (un sac en papier, une bulle de chewing-gum, une grenade, ...) 6. frotter ou se frotter (contre un mur, avec une brosse, les ongles, ...) 7. , 8. etc..

- Echanger entre soi les bandes enregistrées individuellement (A B C D E F ...).
- Chaque participant (I , II , III , IV ...) doit disposer d'un diffuseur de bandes .
- Passer la bande ppp , l'écoutant attentivement . Quand vous découvrez quelque chose d'intéressant , repassez plusieurs fois le fragment en jouant sur les intensités . Donc ne communiquez avec les autres qu'à travers ce qui vous intéresse , ce qui vous convient .
- Echanger de nouveau les bandes quand vous êtes arrivés au bout .
- Tous pourriez considérer les bandes comme un stimulus sur lequel un participant improviserait avec son instrument ou sa voix .

34 b

The score consists of five systems of musical staves (I, II, III, IV, V) and a technical diagram.

- System I:** Shows a single staff with a note value of $\frac{1}{8}$. Above it, a hexagonal symbol contains the number "III". To its right are instrument names: TRP., VL., FL., OB., VCL., HR., and Bb KL., each with a corresponding staff. A horizontal arrow points from the end of System I towards the right.
- System II:** Contains three staves labeled a), b), and c). Stave a) has a tempo marking of $\text{♩} = 132 \text{ minimum}$. Arrows point from a) to b) and from b) to c).
- System III:** Shows a continuous series of staves with various note heads and rests, representing a long sustained sound.
- System IV:** A technical diagram showing vertical bars representing frequency bands. The bars are labeled with numbers: 13, 17, 4, 7, 5, 11, 3, 13, 5, 4, 11, 7, 17, 4, 7. The letter "IV" is written below the first bar.
- System V:** Shows a staff with a note value of $\frac{1}{8}$ and a small illustration of a cube with a spiral path on its surface.

(Si vous en avez les moyens) Utilisez des programmes d'ordinateur pour réaliser (synthétiser) des bandes magnétiques de très longue durée, basées sur les problèmes et contenus suivants :

- Synthétiser un son continu dont le timbre changerait progressivement, un son de "trompette" se transformant lentement en un son de "violon" etc... .
- Synthétiser un glissando donnant l'impression de ne jamais s'arrêter, soit descendant soit ascendant soit croisé (programmes de J. Cl. Risset).
- Synthétiser des sons de piano avec plus ou moins de réverbération, dans un tempo extrêmement rapide, donnant l'impression d'un déferlement de notes martelées.
- Synthétiser 7 sons de qualité différente. À l'intérieur de chaque pulsation (pulsations régulières) découper le son en nombre d'attaques prescrites (13, 17, 4 etc...) Faire ensuite un montage "répétitif" des sept couches.
- Faire voyager un son ou un accord dans l'espace (et en dehors de celui-ci), utilisant 4 haut-parleurs. (programmes de J. Chowning, rapports réverbération/intensité).

Collectivement - Faire un montage de ces 5 bandes, un montage de longue durée considéré comme un environnement sonore. Diffuser le résultat.

Individuellement, avec l'instrument essayer de trouver des solutions analogues aux cinq "synthétisations" décrites (I, II ...); chercher donc à dépasser les limites "naturelles" de l'instrument et dialoguer d'égal à égal avec la bande. (Ne pensez pas que ce soit de l'utopie !)



GESTES

Quand quelqu'un joue d'un instrument, il bouge, il fait des gestes. Au lieu de prescrire une musique qui provoquera des gestes, faisons le contraire et prescrivons des gestes qui généreront une musique - écrire sur une peau tendue, se déplacer sur des surfaces résonnantes à différentes vitesses, frotter entre ses mains diverses matières, jeter des objets sur des résonateurs, etc... Le geste est organisé et structuré, le résultat sonore qui en est la conséquence, le sera d'une certaine manière aussi. Cependant celui-ci ne dépendra pas directement de notre volonté mais plus ou moins de la précision du geste, de sa qualité. Il est intéressant d'organiser les mouvements qui provoquent une musique à cause de l'imprévu de l'accident, d'une dérivation toujours possible.

L'ORDINATEUR

1. Il sert à calculer - le choix des notes, la densité des événements rythmiques, les changements de tempo, les courbes d'intensité, les quantités de présence sonore, les formes des nuages de sons, etc....
2. Il sert à produire - la synthèse de sons non/instrumentaux ou non/vocaux, l'amalgame de ces sons, la transformation qualitative des sons, la diffusion dans l'espace, etc....
3. Il sert à emmagasiner ce qui précède le produit ou le produit lui-même.
4. Il sert à regarder dans le son.
5. Il sert à composer....

Machine sacrée, sacré machine ! N'oublions pas qu'elle n'est là que pour servir.

UN GROUPE

Puisque tout est permis et que son improvisation n'est pas fondée sur des règles préétablies on pourrait supposer que toute personne étrangère au groupe pourrait se joindre à lui lorsqu'il improvise. Quelques essais de participation se sont plutôt mal terminés. Pourquoi ? Avec le temps et l'expérience les quatre ont développé, sans jamais les formuler, des codes réglant leur comportement. Il y a une entente tacite faite de clins d'œil. Ils ont créé un style unique à eux quatre découlant d'une vive compréhension de chaque renversement de situation. L'anarchie n'est qu'un semblant. L'esprit de jeu règne, il y a une part de psychodrame, des comptes à régler, une ambiance de complot. Les innombrables expériences communes ont aidé à tisser des liens invisibles situés dans le domaine de l'inconscient. La personne étrangère au groupe, qui par hasard, ou intentionnellement participe à l'improvisation, n'a pas beaucoup de possibilités. Soit elle écoute, essayant de s'intégrer. Les échanges d'idées et les changements de situations sont tellement imprévisibles, qu'elle ne peut qu'accompagner, commenter ici ou là certains événements. Dans ce cas elle ne peut être satisfaite, se sentant exclue. Soit elle adopte une attitude inverse et mène son propre discours qui restera probablement en dehors du contexte établi par le groupe. On assiste alors à un dialogue de sourds.

Le groupe ne joue pas d'instruments électrométriques. C'est la composante physique qui prime. Le jeu est basé sur l'énergie corporelle, l'effort y tient une place importante. L'instrument considéré comme un moyen, est plié aux exigences du moment. Il y a combat entre corps et objets. Quand on joue d'un synthétiseur ou frappe sur les touches d'un clavier d'ordinateur, l'engagement est mental, c'est le résultat sonore qui est recherché. Par contre, quand on improvise sur un instrument acoustique c'est avec corps et âme qu'on le fait. On ne cherche pas le résultat sonore, on fait la musique en violant les normes.

CONCEPT

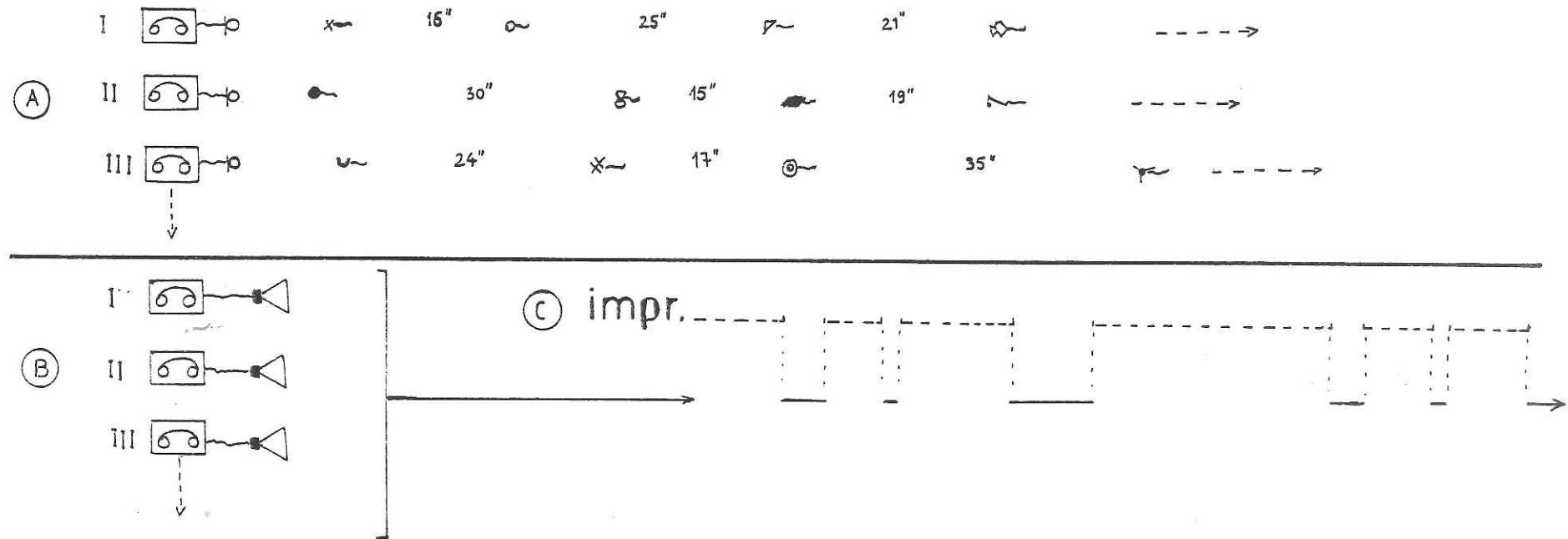
Individuellement :

1. Chaque participant n'opérera qu'avec un seul type de geste, d'action : casser, rouler, jeter, déplacer, exploser, frotter
2. En fonction du type de geste choisi, il sélectionnera les objets nécessaires à sa réalisation.

Collectivement :

1. Choisir une histoire, un conte, une pièce de théâtre...
2. A partir de ce texte faire une dramaturgie dans laquelle chaque participant tiendra un rôle bien défini.

Réaliser les rôles en n'opérant qu'avec les types de gestes et les objets choisis au préalable.

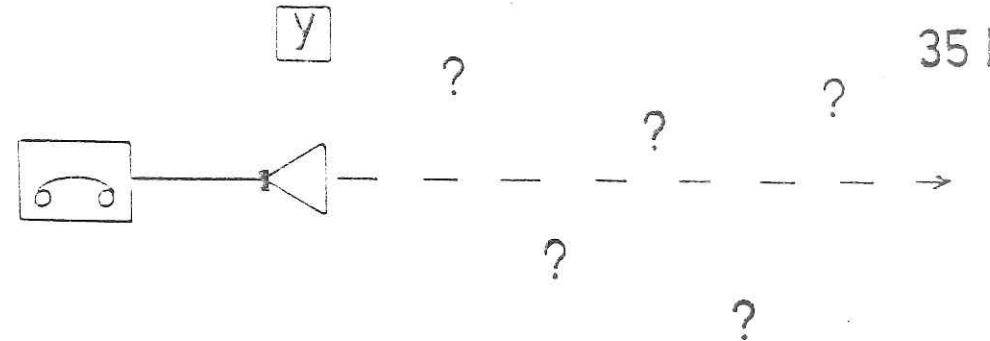
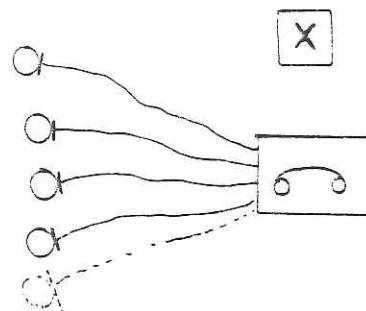


(A) - Individuellement (sans se concerter) chacun enregistre sur une bande des bruits vocaux, des bruits d'aspirations, des bruits de souffles, des cris, des articulations de mots etc... Ces actions vocales, les plus personnelles et plus hétérogènes possible, doivent être assez brèves. Entre chaque action vocale laisser un silence variant entre 15 secondes et 1 minute.
 (Avant de faire l'enregistrement individuel se mettre d'accord sur la durée de la bande - de toute façon plus de 20').

(B) - Diffuser simultanément ces bandes, les laisser couler au hasard des silences et des superpositions.

(C) Avec des instruments ou avec des objets sonores le groupe, confronté aux bandes, improvise. Il n'improvise que dans les silences apparaissant sur les bandes. (Ne peut employer la voix!). Le groupe doit former un cercle fermé, bien s'entendre, improviser une musique unie (c'est pourquoi il faut discuter sur la manière d'improviser) et ne faire une musique qui ne change que très lentement de caractère.

III



35 b

Collectivement: Réaliser une version sonore "musicale" d'un modèle d'individuum \leftrightarrow Collectivum — si possible prendre le modèle TC.
Enregistrer la réalisation mais n'employer que des instruments (acoustiques ou électroniques) — pas de voix.

Diffuser la bande enregistrée.

Individuellement: Inventez des attitudes, des gestes, des actions, des situations, des concepts, des traitements ... situés au dehors de de ce que vous considérez être de la musique — donc quelque chose qui n'en est pas, qui n'en est plus, qui n'en est pas encore (à votre avis évidemment).

Pendant la diffusion de la bande enregistrée, faire individuellement une "performance" de ces attitudes, gestes etc..., les disposant librement dans le temps, sans tenir compte de l'activité des autres participants.

Vinko Globokar : Individuum \leftrightarrow Collectivum

CONTROLE

L'utopie fait partie de la composition. On peut projeter des superpositions de mouvements de masses sonores évoluant simultanément à différentes vitesses. On peut spéculer avec des systèmes où il est impossible de tout prévoir, de tout contrôler, de tout entendre. Cherchons des rapports "logiques" entre des entités qui au premier abord semblent n'avoir rien en commun. Faisons confiance aux capacités d'invention de chaque individu, acceptons le hasard, prescrivons moins qu'il ne le faudrait ou alors prescrivons l'impossible. Considérons que tout modèle d'organisation existant dans la nature ou dans la culture, peut devenir un modèle d'organisation musicale. Il est bien sûr possible qu'aujourd'hui ce signifie pas la même chose.

MUSIQUE

Tout ce qui sonne est musique. (John Cage)

La musique commence là où s'arrête la parole. (Heinrich Heine)
La musique est une sorte logique tendue entre le cœur et le cerveau. (Milostav Krieža)

La musique est l'essentiel de l'homme, non regard sur le monde. (Arthur Schopenhauer)

Par sa nature la musique ne peut rien expliquer - ni des émotions, ni des points de vue, ni des sentiments, ni des phénomènes de la nature. Elle ne s'explique que par elle-même.
(Igor Stravinski)

Je ne sais ce qu'est la musique, peut-être est-ce la raison pour laquelle j'en fais. Je sais par contre que tout peut devenir musique, être transformé en musique. Je me méfie des gens qui savent exactement où commence et où finit la musique.

UN GROUPE

Après quelques 150 improvisations en public, échelées sur 15 années, il devient possible de faire certaines observations. Dans les premières années, bien qu'ils n'étaient pas discuté, les quatre improvisateurs tendaient vers une musique pure, sans banalités, sans citations. Le résultat faisait penser à de la musique composée proche du serialisme. Pas d'agressivité, on était plutôt étiqueté, tendu, acculé sur la défensive. La réaction (imiter, suivre, s'opposer) comme technique d'improvisation, était l'outil principal. L'un propose, les autres suivent sur l'idée et la développent jusqu'à son épuisement puis on attend dans le creux de la vague qu'une nouvelle proposition ne jaillisse.

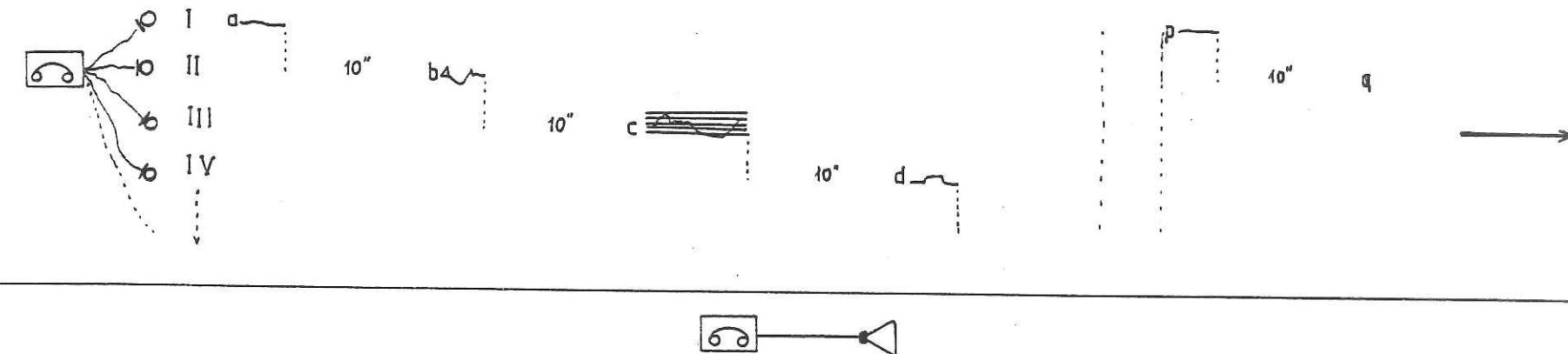
Au fil des années les réactions furent délaissées et l'esprit centrifuge du groupe, qui ne pouvait proroger qu'une musique unifiée, fut remplacé par une pensée individualiste. Fini le cercle, finie aussi l'esthétique de la pureté ! Chacun tient son propre discours, ne s'occupant que très peu que cela plaise ou non au voisin. On assiste alors à l'évolution de quatre personnes autonomes ayant cassé des liens bien trop contraignants pour pouvoir s'exprimer chacune dans son propre langage et où clichés, nouveautés, citations, textes, rires, allusions s'entremêlent. Apparaît alors l'impolitesse envers le public, qui est souvent pris à parti, mais naît parallèlement la confiance au sein du groupe - on devient sûr de soi. Si le fil musical s'arrête, on ne remplit plus le temps à tout prix. L'inaction fait partie de l'improvisation, l'échec en fin de compte aussi. Un jour, deux d'entre eux entamèrent une discussion sur scène ; depuis, l'échange verbal devint un moyen pour bifurquer mais aussi pour se sortir d'une impasse. Souvent l'improvisation se termine en queue de poisson, rendant l'applaudissement impossible, laissant le public dans l'incertitude. Le happy-end est parfois recherché mais n'est pas absolument nécessaire. Ce "jeu de la vérité" ne permet plus de se cacher derrière une fausse émotion, de tricher avec les autres, d'adopter une attitude du "faire semblant". Plus que jamais le caractère de chacun est mis à découvert, on joue ce qu'on est, c'est pourquoi même la méchanceté, cachée derrière un rire peut faire irruption. Quelle tragédie comique, mais aussi quelle belle comédie !

CONCEPT

Improviser avec l'idée de ne pas faire de musique.

Traiter un instrument avec l'idée de ne pas en jouer.

(III)



36a

Individuellement: Préparer un réservoir de mots, de courtes phrases ou de fragments chantés (extraits de mélodies, d'arias, de chansons etc...). Ce matériau inventé ou sélectionné doit être très hétérogène.

Collectivement: Enregistrer une bande. A tour de rôle chacun extrait de son réservoir un mot, une phrase ou un fragment chanté et l'enregistre avec une diction très claire. La signification (la compréhension) est un élément important. Laisser 10" de silence entre chaque intervention.
Diffuser la bande

1^{ère} variante: A tour de rôle, dans le silence suivant une intervention, inventer sur le moment une réponse contrastant dans la signification.

2^{ème} variante: Répondre à n'importe quelle intervention après avoir réfléchi et choisir dans votre réservoir un élément contrastant dans la signification.

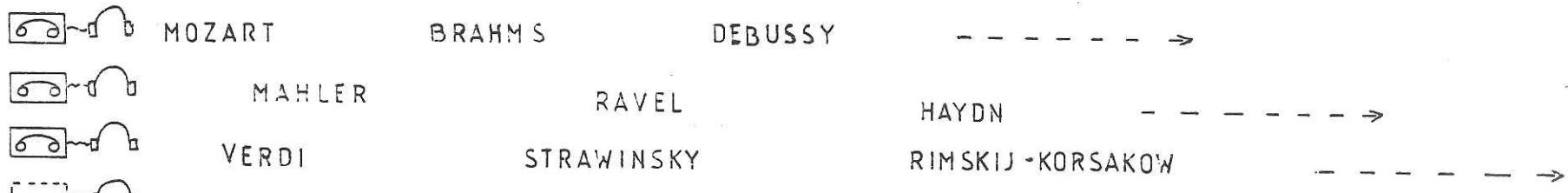
3^{ème} variante: Faire plusieurs bandes d'après le principe décrit afin que chaque participant ait la sienne. Chacun doit aussi disposer d'un cassettophone et d'écouteurs à travers lesquels il passe la bande, répondant en contrastant dans la signification à certains événements. La réponse peut être tirée du réservoir personnel ou inventée sur le moment. Ces réponses simultanées doivent à nouveau être enregistrées et diffusées par haut-parleur. Sur cette diffusion appliquer la variante 1 ou 2 pour répondre.

Inventer d'autres variantes...

Vinko Globokar: Individuum ↔ Collectivum

III

36 b



↑
imitation

1. Individuellement: Se procurer des disques et enregistrements de musique orchestrale baroque, classique, romantique, post-romantique. (pas de concertos)
Choisir dans ces musiques uniquement les solos le plus importants pour l'instrument que vous jouez.

Trombone par exemple : Tuba Mirum de W.A.Mozart, Pulcinella de I. Stravinsky, III^e symphonie de L. Mahler, Bolero de M. Ravel, Sheherezade de R. Korsakow etc...
Faire ensuite un montage de ces différents fragments afin d'obtenir une bande enregistrée continue d'une assez longue durée.

collectivement:

2. Echanger entre soi les bandes, le violoniste recevant par exemple la bande du flûtiste, celui-ci celle du violoniste. etc...
Echanger en même temps aussi les instruments, le violoniste prenant la flûte, le flûtiste prenant le violon. etc...

3. Chaque participant doit disposer d'une paire d'écouteurs. Il passe la bande et avec l'instrument étranger il essaie d'imiter ce qu'il entend.

4. Ce produit global doit être enregistré.

5. Reprendre son propre instrument. Diffuser par haut-parleurs le produit global qui vient d'être enregistré. Essayer de récapituler l'original en corrigeant, arrangeant le résultat entendu. Répéter plusieurs fois les processus 2., 3., 4., 5. en variant les instruments et bandes respectives.

Vinko Globokar: Individuum ↔ Collectivum