

NEIGE

La corde à Vent [Gérald Chagnard et Sylvain Nallet]

NOTES SUR LA PARTITION ET L'INSTRUMENTATION

De manière générale

La partition demande une écoute attentive de la part des musiciens.

Les différents mode de jeux doivent se faire en interaction avec d'autres pupitres d'instruments ou dans le même pupitre.

Le silence fait partie du jeu notamment sur le début et la fin de la pièce, où l'on joue piano et où l'on doit pouvoir entendre chaque son de manière précise.

Attention de ne pas accélérer le tempo de 60 [rythme lent].

On peut imaginer une marche lente à partir de A, une ascension dans la neige, la nuit, la forêt, des sons inquiétants... L'introduction nous met en état d'écoute. La pièce arrive à un climax (f) à la fin de la partie flûte/vitre qui correspond au début du JEU 2 des basses et à l'entrée des tiges courtes en accord, puis redescend dans le volume jusqu'à la fin. La fin est une redescente tranquille.

Les instruments

- La partie « flûte » : peut être joué par une flûte traversière, ou à défaut par un autre instrument à vent tel qu'une clarinette, une trompette, un saxophone soprano...

JEU : travail de recherche de souffle, de sons détimbrés en improvisation et en interaction avec la vitre; Le jeu doit être dynamique, avec beaucoup de contrastes.

- La partie « tiges courtes » : peut être jouée avec 6 tiges filetées accordées boulonnées sur le fond d'une boîte de conserve qui puisse être joué en déplacement (voir accordage en fonction de la longueur de la tige). Un enfant par tige. A défaut on peut utiliser des lames sonores individuelles accordées.

JEU 1 : en déplacement en file indienne, on joue des tiges à l'arrêt. Les musiciens repartent à la fin de la résonance. Jeu calme, faire résonner les tiges au maximum. Changement de sens après deux phrases

JEU 2 : statique, jeu en accord par demi-groupes.

- La partie « tiges longues » : peut être jouée avec 4 tiges filetées accordées boulonnées sur le fond d'une boîte de conserve, si possible suspendues au centre de la scène en cercle. À défaut trouver des instruments de type cloches graves qui soient accordés. On peut utiliser un tournevis avec un manche plastique mou

JEU 1 : en percussion avec le manche du tournevis

JEU 2 : en grattant la tige de haut en bas avec la partie métallique du tournevis

- La partie « Pots de fleur » : peut être jouée avec des pots de fleurs accordés et posés sur un tapis en mousse. À défaut, on peut utiliser des saladiers en verres ou des pots de fleurs émaillés dans lesquels on rajoute de l'eau pour les accorder.

JEU 1 : avec une bille en la lançant sur les bords supérieur

JEU 2 : en percussion avec une baguette assez lourde en embout de caoutchouc qui privilégie les harmoniques graves du pot, en frappant sur son bord supérieur.

- La partie « basse » peut être jouée par un enfant avec une contrebasse fabriquée amplifiée avec un micro contact. La contrebasse peut être fabriquée avec du fil de rotofil, un manche à balai, un chevalet bricolé en bois et deux mécaniques récupérées sur une vieille guitare. Elle peut être doublée par un instrument à vent grave, [clarinette basse, saxophone baryton, trombone, tuba, basson...] les sons des deux instruments devront se mélanger.

JEU 1 : bourdon calme, peu timbré, discret

JEU 2 : bourdon coloré et dynamique, recherche sur les timbres [jeux sur les harmoniques, growl, chant dans l'instrument...], jeu en interaction entre les 2 basses.

Les instruments (suite)

- La partie « tambour cadre » : peut être jouée avec des cadres de sérigraphie récupérés dans une usine sur lesquels on colle des bandes de scotch sur toute la surface du cadre pour les tendre. À défaut n'importe quelle autre percussion à peau grave peut remplacer (tom grave, timbale, etc.)

JEU 1 : avec des billes en bois (genre cochonnet de pétanque) que l'on fait rebondir tout doucement sur la peau.

JEU 2 : en percussions avec des baguettes molles en caoutchouc. Les sons graves sont notés en bas de la portée et les sons sur le bord en haut.

- La partie « pots cassés » : peut être jouée avec des lames de pots de fleurs en terre cassées. Il faut que les lames soit suffisamment grosses et arrondies. Elles sont posées sur des pots en terre retournés et sur des pierres sonores (lithophone, à défaut carrelage) et amplifiées par un micro du type sm58 posé sur le socle en bois des lames qui privilégiera les graves.

JEU 1 : en laissant basculer la lame sur le pot ou sur le lithophone

JEU 2 : en frottant la lame sur le lithophone

- La partie « tuyaux harmoniques » est jouée avec des gaines électriques.

JEU 1 : en frottant les tuyaux

JEU 2 : en faisant tourner les tuyaux (chacun son tour en tuilage)

- La partie « vitres » est jouée en frottant une vitre mouillée avec un stylo de polystyrène compensé.

JEU 1 : dynamique et contrasté (varier les longueurs de son , la vitesse, les volumes) en interaction avec la flûte

JEU 2 : jeu très doux, lent, des sons longs grinçants mais discret, beaucoup de silence.

Neige

La corde à Vent
Gérald Chagnard et Sylvain Nallet

INTRO :
a tempo, les évènements se succèdent sans précipitation

♩ = 60

The musical score is arranged in a vertical staff system. It includes the following parts and markings:

- Flûte:** Treble clef, key signature of one sharp (F#), common time (C). Dynamic marking: *p*.
- Tiges courtes:** Treble clef, key signature of one sharp (F#), common time (C). Dynamic marking: *p*. A section labeled "JEU 1" begins in the 5th measure.
- Tiges longues:** Treble clef, key signature of one sharp (F#), common time (C). Dynamic marking: *p*.
- Pots de fleur:** Treble clef, key signature of one sharp (F#), common time (C). Dynamic marking: *p*. The notation consists of six decorative swirls.
- Basse:** Bass clef, key signature of one sharp (F#), common time (C). Dynamic marking: *p*. A section labeled "JEU 1" begins in the 5th measure. The notation features a series of notes connected by a slur.
- Tambour cadre:** Common time (C). Dynamic marking: *p*. A section labeled "JEU 1" begins in the 5th measure. The notation uses a series of downward arrows pointing to pairs of small circles.
- Pots cassés:** Common time (C). Dynamic marking: *p*.
- Tuyaux harmoniques:** Common time (C). Dynamic marking: *p*.
- Vitre:** Common time (C). Dynamic marking: *p*.