

PIERRE JODLOWSKI

24 LOOPS

POUR PERCUSSION (2 À 6 EXÉCUTANTS) ET BANDE-SON

FOR PERCUSSIONS (2 TO 6 MUSICIANS) AND SOUNDTRACK

Commande du C.I.P. - Genève 2007

ÉDITIONS | PIERRE | JODLOWSKI

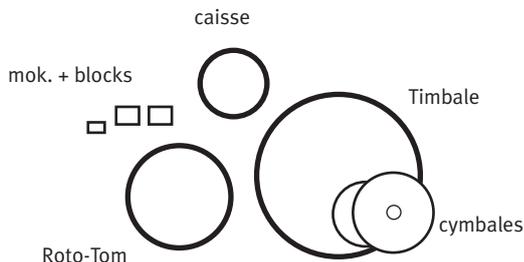
WWW.PIERREJODLOWSKI.FR

24 Loops

pour percussion (2 à 6 exécutants) et bande-son

INSTRUMENTATION

- 1 Roto-Tom (grave) 16"
- 1 petite Timbale 5 (peau détendue)
- 1 petite caisse-claire
- 1 Cymbale Ride 20"
- 1 Cymbale crash 16"
- 2 Poly-block aigus
- 1 Mokugio suraigu



PRINCIPE D'EXÉCUTION

Cette pièce fait partie d'un cycle d'œuvres basées sur le principe d'écriture cumulative. Dans cette musique, la bande son (préenregistrée) reprend, en écho, la partie instrumentale jouée en direct dans un processus d'accumulation. Dans "24 Loops", les 24 patterns s'accumulent au fur et à mesure qu'elles sont jouées par les instrumentistes.

Afin de donner l'illusion d'un processus réalisé en temps-réel plusieurs éléments sont à prendre en considération :

- les instruments choisis doivent sonner au plus près de ceux enregistrés dans la bande son (on pourrait également envisager de refaire une bande son pour une exécution spécifique sur d'autres instruments) ; dans le cas de cette version, le CD d'accompagnement comporte, sur les pistes 1 à 24, chaque pattern jouée. Cela permettra d'une part de bien choisir les instruments, et d'autre part de valider les baguettes et modes de jeu
- l'interprétation doit être extrêmement métrique et précise du point de vue rythmique notamment. Au fur et à mesure de l'empilement des patterns l'impression qui se dégage doit être à la fois inéluctable (dans le sens où le processus n'est pas réversible) et très mécanique (dans une dialectique de relation homme-machine).

INTERPRÉTATION

La partition (page suivante) présente les 24 cellules à jouer ainsi que le nombre de fois qu'elles doivent être répétées avant enchaînement :

n° de la cellule
cellule à jouer
nombre de répétitions de la cellule
indications sur les baguettes et modes de jeux

1 Mokugio Roto-Tom : *mokugio : aiguille (bag. très fine) rito : avec le doigt*

2 Timbale : *timbale : au centre de la peau, frotter avec la main*

Les instrumentistes jouent tous sur le même instrumentarium ; le premier musicien joue ainsi la première cellule, répétée 4 fois, puis laisse la place au musicien suivant qui enchaîne avec la cellule suivante. Si par exemple l'œuvre est exécutée par 4 percussionnistes, le premier jouera les cellules [1,5,9,13,17,21], le deuxième les cellules [2,6,10,14,18,22] et ainsi de suite...

Ce principe de "relais" implique une gestion scénographique des déplacements (en fonction bien sûr du nombre d'interprètes) ; les musiciens "jouent à la chaîne" : ils créent au départ une file indienne et à chaque fois qu'un musicien termine sa cellule, il cède sa place et reprend la dernière position de la file, le tout en un mouvement continu jusqu'à l'exécution de la dernière cellule. Par ailleurs, il est préférable que les musiciens jouent par cœur.

BANDE-SON

La bande son, reprend strictement la musique jouée en direct par les musiciens ; cette bande son doit être déclenché, depuis la régie en salle, sur le premier temps de la deuxième cellule. À partir du moment où la bande son est déclenchée, les musiciens doivent s'en servir comme repère de tempo et respecter très strictement le texte du point de vue rythmique et du point de vue du nombre de répétition des cellules. Toutes les cellules vont s'empiler progressivement sachant que chaque nouvelle cellule sera d'abord jouée réellement sur scène avant d'être entendue dans la bande son.

AMPLIFICATION ET DIFFUSION SUR LES HAUTS-PARLEUR :

- le set de percussion doit être amplifié de façon libre avec, à minima, un couple de micros aériens (et plus si nécessaire)
- les instruments acoustiques sont diffusés sur le système de diffusion de la salle, en respectant l'image acoustique d'origine
- la bande son est diffusée sur le même système et au même niveau sonore que les instruments joués de sorte à restituer au mieux l'impression d'un dispositif temps-réel, en faisant en sorte que le public reste dans une ambiguïté perspective jusqu'à la fin de la pièce.

FIN DE LA PIÈCE

Lorsque la dernière cellule a été jouée, les musiciens peuvent décider :

- soit d'arrêter net la musique, et donc sur le dernier coup de caisse claire l'arrêt de la bande son depuis la régie
- soit de laisser "tourner" la bande son en boucle (sur l'état cumulé des 24 cellules) et de se servir de cette musique comme point de départ d'une improvisation collective. Le cd de diffusion comporte 10 minutes de boucle après la dernière cellule ; dans ce cas la durée de l'improvisation et l'arrêt de la musique sont laissés ad libitum.

24 Loops

Pierre Jodlowski

♩ = 144

1 Mokugio Roto-Tom : *mf* *f* *frottement* :|X4 mokugio : aiguille (bag. très fine) roto : avec le doigt

2 Timbale : REGIE : DÉMARRER BANDE SON : *mf* *frottement* :|X4 timbale : au centre de la peau, frotter avec la main

3 Mokugio Roto-Tom : *mf* *lv.* :|X4 mokugio : baguette de xylo roto : avec le doigt

4 Poly-Blk 1 : *mf* :|X3 poly-block : avec baguette de xylo

5 Crash-cymb. : *mp* :|X4 cymb. : sur le dôme avec aiguille

6 Roto-Tom : *mp* *lv.* :|X4 roto-tom : avec le doigt

7 Timbale : *mf* :|X3 timbale : avec balais métal, au bord frottement latéral sur la peau

8 Ride-cymb. : *mf* :|X5 cymb. : sur le dôme avec manche baguette xylo

9 Mokugio Roto-Tom : *mf* *lv.* *f* :|X4 mokugio : aiguille (bag. très fine) Roto : avec le doigt

10 Poly-Blk 2 Timbale : *mf* *lv.* :|X4 poly-block : baguette de caisse timbale : avec la main, au centre

11 Caisse Timbale : *mf* *lv.* (étouffer) :|X3 caisse (sans timbre) : pichnette ongle timbale : main

12 Caisse Timbale : *mf* :|X4 caisse (sans timbre) : pichnette ongle timbale : main

13 Timbale : *mf* *lv.* *f* :|X4 timbale : main et pichnette ongle sur accent

14 Ride-cy. : *mf* :|X4 ride-cymb. : baguette bois très fine sur dôme (étouffer résonance)

15 Crash-cy. Ride-cy. : *mf* *lv.* :|X4 ride et crash cymb. : manche bag. de xylo sur dômes (étouffer ride, laisser résonner crash)

16 Crash-cy. Ride-cy. : *mf* *lv.* :|X3 ride et crash cymb. : manche bag. de xylo sur dômes (crash : par en dessous, laisser résonner / ride : sur dôme, étouffer)

17 Ride-cy. caisse : *f* :|X4 ride : manche bag. xylo sur dôme caisse : manche bag. de xylo, jouer au bord + rim-shot

18 Roto-tom Timbale : *f* *lv.* :|X4 roto-tom et timbale : avec les mains

19 Roto-tom Timbale : *f* *lv.* :|X4 roto-tom et timbale : avec les mains

20 Roto-tom Timbale : *f* *lv.* :|X4 roto-tom et timbale : avec les mains

21 Poly-blk 2 Poly-blk 1 : *f* :|X3 poly-blocks : baguettes de xylo

22 Caisse : *f* :|X4 caisse-claire : rimshot avec le doigt

23 Caisse : *f* :|X4 caisse-claire : rimshot avec manche baguette xylo

24 Caisse : *p* :|X4 caisse-claire : roulement avec bag. de caisse (fines)

(ne pas jouer la première double croche la première fois)