

PIERRE JODLOWSKI

Time & Money

pour percussion, vidéo et électronique
Commande du GRM et Commande d'éOle (vidéo)



version CD & version VIDÉO - 2006

Time & Money

pour percussion, vidéo et électronique

Commande du GRM et Commande d'éOle (vidéo)

Cette œuvre m'a été commandé en 2004 par le G.R.M. (Groupe de Recherche Musicale). La version vidéo a été développée à partir de 2005 grâce à une commande d'éOle - Collectif de Musique Active.

Cette partition propose la pièce dans 2 configurations différentes :

- la version CD
- la version VIDÉO

Ces deux versions diffèrent dans leur début et fin respectifs ainsi que dans leur scénographie et leur dispositif technique.

Une notice d'exécution spécifique donne les détails techniques pour les deux versions.

- > Les pages "01 version CD" et "16 version CD" sont spécifiques à la version CD
- > Les pages "01a (vid.) / 01b / 01c / 01d" et "16b (vid.)" sont spécifiques à la version VIDÉO
- > Les pages 02 à 15 sont communes aux deux versions

This piece has been commissioned in 2004 by G.R.M. (Groupe de Recherche Musicale). The video version has been developed in 2005 and commissioned by éOle - Collectif de Musique Active.

The score allows to perform 2 different versions :

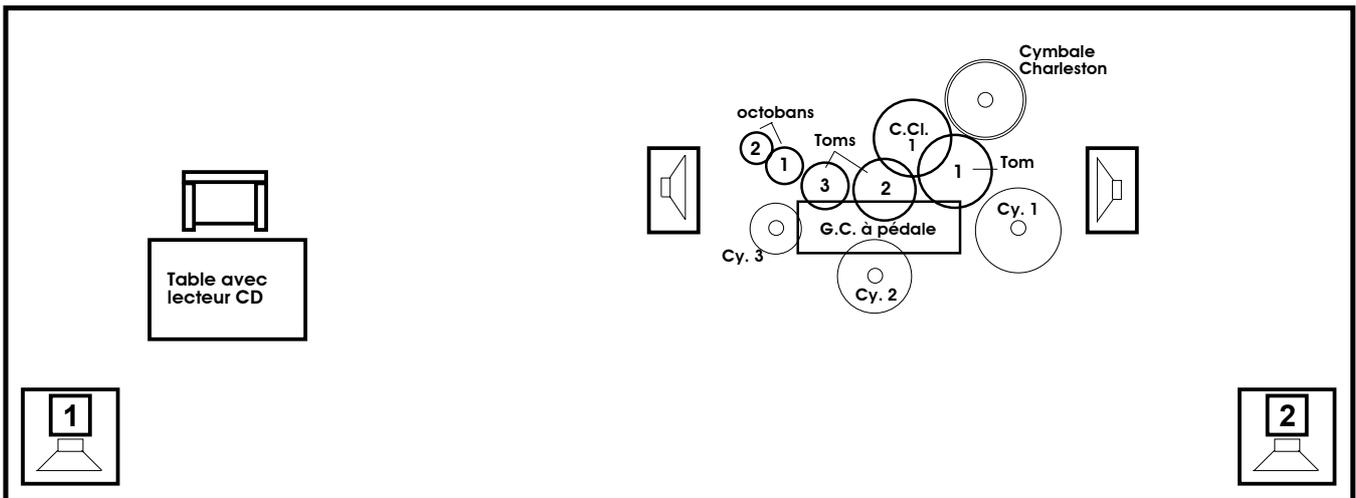
- *The CD version*
- *The VIDEO version*

Those 2 versions are different at the beginning and at the end as well as their scenography and technical requirements. There are some specific technical explanations for the 2 versions

- > *The pages "01 version CD" et "16 version CD" are for the CD version*
- > *The pages "01a (vid.) / 01b / 01c / 01d" & "16b (vid.)" are for the VIDEO version*
- > *Pages 02 to 15 are for both versions*

Time & Money, Note d'exécution pour la version CD

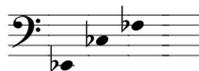
DISPOSITION



INSTRUMENTATION

- une table en bois, une chaise (la table en bois doit être de petite taille, noire, et bien sonore)
- posés sur la table : le lecteur de CD
- Caisse-claire standard (C.Cl.)
- Grosse-caisse à pédale (G.C.p)
- 3 TOMS (Toms 1, 2 3 du grave à l'aigu)
- 2 octobans (octo. 1 & 2 du grave à l'aigu)
- 3 cymbales :
 - crash grande (cymb. 1)
 - chinoise medium (cymb. 2)
 - ride petite (cymb. 3)
- cymbale charleston avec pédale (Charl.)
- un petit maracas (oeuf en matière synthétiques ayant un son fin, très aigu)

accord des toms (très important)



Baguettes



MODES DE JEUX

- Jeu Normal : jouer sur le bord de l'instrument (peaux, cymbales)
- jouer au centre de l'instrument (peaux, cymbales)
- jouer sur le cercle de l'instrument (toms, C.Cl.)
- ou *lv* laisser vibrer
- étouffer la résonance

percussions virtuelles

- frapper dans le vide (percussion virtuelle) avec le revers de la main gauche
- idem main droite
- geste d'arrêt (avec main droite) en 'enroulant' puis en fermant la main
- (frapper dans le vide avec 2 baguettes, vers l'avant, face au public)
- (ramener les baguettes vers soi, mouvement arrière)
- (frapper dans le vide, avec une seule baguette, vers la droite, face au public ; sec)

AMPLIFICATION

Pour cette version 3 configuration d'amplification sont proposées :

- à minima : 1 micro pour la grosse-caisse, un couple de micros overhead pour l'ensemble des percussions
- ou bien : 1 micro pour la grosse-caisse, 1 micro pour le charley, 1 micro pour la caisse-claire, un couple de micros overhead pour l'ensemble des percussions
- ou bien : 1 micro par instrument (en choisissant des micros spécifiques pour chaque instrument)

DIFFUSION

- 1 lecteur de CD
- Hauts-parleurs :
 - à minima : 1 couple de hauts-parleurs large bande en façade (qualité professionnelle) + 2 retours en stéréo pour l'instrumentiste
 - > ce dispositif pourra être complété par plusieurs autres HP répartis dans la salle (effet surround)
 - > la console de diffusion sera adaptée au dispositif choisi tant en nombre d'entrées que de sorties.

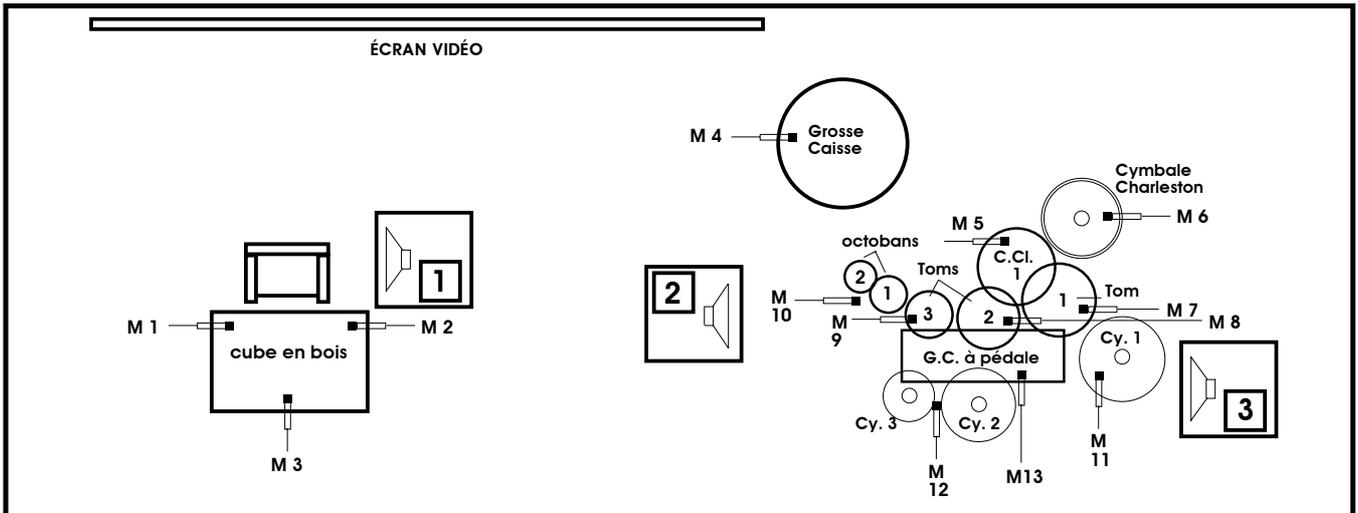
N.B. : le niveau de diffusion de la bande son doit s'équilibrer avec le son des percussions dans une optique de fusion des éléments

LUMIÈRES

- 1 découpe pour la table avec le lecteur CD
- 1 ambiance pour les percussions (au choix, par, découpes, PC)
- > pour la conduite : voir partition

Time & Money, Note d'exécution pour la version VIDEO

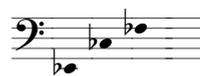
DISPOSITION



INSTRUMENTATION

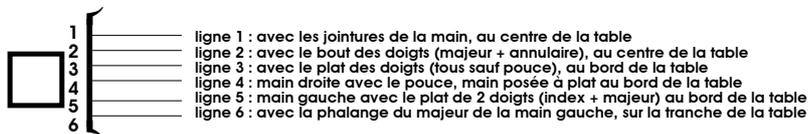
- un cube en bois ; dim. : 70 cm de côté avec 2 faces vides (dessous, arrière) ; peint en noir
- Grosse-caisse symphonique - grand modèle (G.C.)
- accessoire : un petit maracas (oeuf synthétique ayant un son fin, très aigu)
- Caisse-claire standard (C.CL. 1)
- Grosse-caisse à pédale
- 3 TOMS (Tom 1, 2 3 du grave à l'aigu - voir accord)
- 2 octobans (octo. 1 & 2 du grave à l'aigu)
- 3 cymbales : crash grande (cymb. 1), chinoise medium (cymb. 2), splash petite (cymb. 3)
- cymbale charleston avec pédale (Charl.)

accord des toms (très important)



MODES DE JEUX

jeu sur le cube / percussions avec les mains :



frapper avec le plat de la main sur la table (uniquement sur ligne 1)



accent main droite



accent main gauche



frapper dans le vide (percussion virtuelle) avec le revers de la main gauche



geste de "frappe" en libérant le pouce et l'index, dans le vide, vers l'avant, avec la main gauche



idem main droite



idem main droite



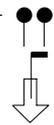
geste d'arrêt (avec main droite) en "enroulant" puis en fermant la main



rotation en frottant la main (paume ou angles) sur le cube ; une rotation complète pour la durée de la note



(frapper dans le vide avec 2 baguettes, vers l'avant, face au public)



(ramener les baguettes vers soi, mouvement arrière)



(frapper dans le vide, avec une seule baguette, vers la droite, face au public ; sec)

Baguettes



Baguettes de vibra



Mailloche (grande, pour Grosse-Caisse)



Baguettes de caisse



Balais synthétiques



ou *lv* laisser vibrer



étouffer la résonnance

Position de frappe



Jeu Normal : jouer sur le bord de l'instrument (peaux, cymbales)



jouer au centre de l'instrument (peaux, cymbales)



jouer sur le cercle de l'instrument (toms, C.CL)



FILM 1.

démarrage des parties vidéo



cadre pour la notation des parties électroniques

la notation des parties électroniques est indicative ; elle servira de repère à l'instrumentiste pour la synchronisation

35

son électronique déclenché en appuyant sur la pédale MIDI placée sous le cube

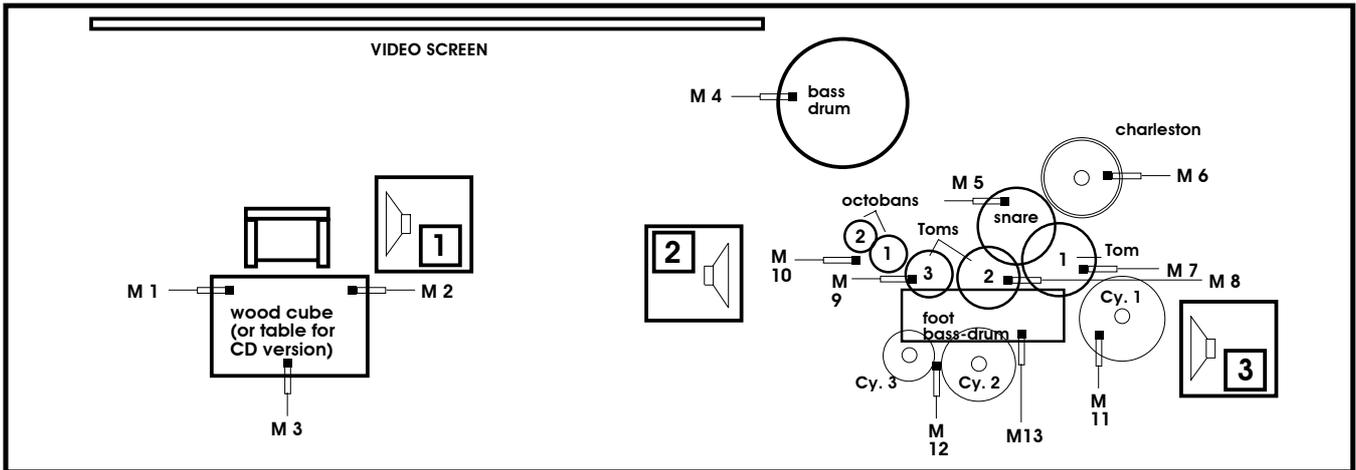
42

idem mais ce son est déclenché par la régie



Time & Money, execution note

STAGE SETTING



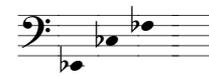
INSTRUMENTATION

- a cube in wood (with a chair) : The side of the cube must be around 70 centimeter size cube. two of the face of the cube must be left open in order to place microphones and legs. The wood of the cube must be quite thin in order to get a nice resonant sound.

- for the CD version, instead of the cube : a table with the cd player

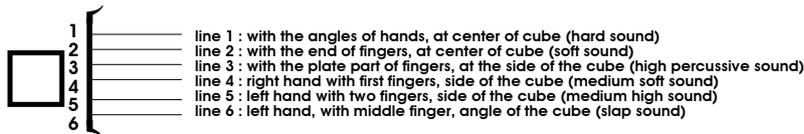
- Symphonic bass drum - Big Size (noted : G.C.)
- a small maracas (synthetic egg.)
- standart snare drum (noted C.CL.)
- bass drum with pedal (noted G.C.p)
- 3 TOMS
- 2 octobans (octo. 1 & 2 from low to high tune)
- 3 cymbals :
 - big crash (cymb. 1)
 - medium chinese (cymb. 2)
 - small ride (cymb. 3)
- charleston cymbal

toms tuning
(very important)



SPECIFIC NOTATION

hand percussions with hands for video & CD version :



hit the cube with all the hand open

(D)

accent main droite

(G)

accent main gauche



virtual percussion left hand : just like to play an invisible perc at left side



virtual percussion with left hand, like to play an object facing the public



same with right hand



same with right hand



right hand stop gesture (closing the hand at the end of a circular movement)



rub the hand on the cube with circular movement (1 complete circle for note duration)



virtual percussion with sticks (just like to play an invisible perc. facing the public)

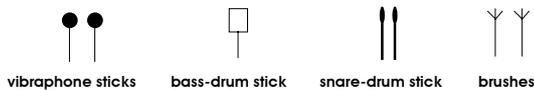


"bring back gesture" (bring back the stick close to you)

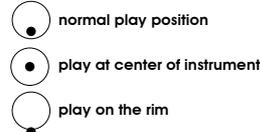


virtual percussions with one stick at right side

Sticks



hitting positions



or *lv* leave resonance



stop resonance

technical infos for CD version :

amplification

CD-VERSION : minimum : 1 mike for bass-drum and 2 overheads for drum set
 N.B. : if possible, use more microphones in order to achieve a good amplification of the drum set

sound diffusion

- CD player
- 2 main loudspeakers and 2 monitor speakers for musician / if possible, more loudspeakers in the hall (surround effect)
- one mixer (for CD inputs and microphones)

Lights

- 1 cut light for table with CD player
 - 1 ambient light kit for drum set
- N.B. : see score for lights info

technical infos for VIDEO version :

N.B. : for a detailed technical requirements list for the VIDEO version, see next page



FILM 1.

starting of video parts



notation of electronic parts

those parts are noted as a guide for synchronisation (the notation is symbolic)

35

electronic sound triggered by pressing the midi pedal under the wood-cube

R

42

same but this sound is triggered by the sound ingenieer

Time & Money, éléments techniques pour la version VIDEO

FICHE TECHNIQUE

AMPLIFICATION

> 13 microphones soit (voir plan) :

- M1 : micro dynamique ou statique très près de la surface du cube
- M2 : idem de l'autre côté
- M3 : micro pour reprise des graves à l'intérieur du cube
- M4 : micro pour grosse-caisse symphonique
- M5 : micro caisse-claire dynamique
- M6 : micro cymbale charleston
- M7, M8, M9 : 3 micros toms dynamiques
- M10 : micro dynamique pour octobans (micro type toms)
- M11, M12 : 2 micros cymbales en overhead
- M13 : micro grosse-caisse

DIFFUSION

- un console analogique ou numérique 16 entrées / 8 sorties / 4 aux N.B. : dans l'idéal, la console doit être placée au centre de la salle pour un meilleur contrôle de la diffusion.

- 2 Hauts-parleurs de façade avec caissons de graves
- 4 à 8 hauts-parleurs en salle autour du public (effet surround)
- 3 hauts-parleurs de retour sur scène (1 en mono / 2 et 3 en stéréo)

EFFETS

- 3 voix de compression pour grosse-caisse, caisse claire, charleston
- 1 module de réverbération

INFORMATIQUE & MIDI

- 1 ordinateur Macintosh G5 pour lecture audio et vidéo
- 1 interface MIDI
- 1 pédale MIDI (placée sur le plateau, à l'intérieur ou sur le côté du cube)

VIDEO

- 1 écran placé derrière le cube. La taille de l'écran doit être adaptée à la taille de la scène.
- 1 vidéoprojecteur en rétroprojection
- câblage approprié pour raccorder la sortie informatique

LUMIÈRES

- 1 découpe pour le cube + 1 projecteur en face pour le musicien
 - 1 ambiance pour les percussions (face + douche)
- > pour la conduite : voir partition

INFORMATIONS

Amplification du cube :

- Le cube doit être amplifié de façon importante.
- Les 2 micros aériens (M1 et M2) sont positionnés au niveau des arêtes et doivent être spatialisés de sorte à créer un effet Gauche / Droite.
- Le micro à l'intérieur (M3) est surtout utilisé pour la restitution des fréquences graves

Amplification du kit de percussions :

- L'amplification des percussions doit être très présente.
- La couleur recherchée est très électrique (couleur rock) avec une réverbération courte et discrète.
- Les compresseurs sont surtout utilisés pour limiter les crêtes
- Chaque micro devra être égalisé en fonction de ces objectifs et pour éviter les parasitages
- La répartition stéréophonique des instruments est laissée libre (on pourra jouer d'effets panoramiques sur les toms) en préservant une bonne localisation de l'instrumentiste.

Diffusion :

- L'équilibre entre les sons électroniques et les sons des percussions doit être réalisé dans une optique de fusion des éléments
- La mise en espace doit être principalement frontale, centrée sur le jeu de l'instrumentiste. L'utilisation des hauts-parleurs en salle doit être discrète sauf dans les parties où l'électronique est seule (notamment avec les films) ; pour ces parties l'ingénieur du son pourra augmenter le niveau de diffusion en salle.

Lumières :

- En plus des indications de lumières sur la partition, il est important de diminuer les lumières lors des passages avec la vidéo afin de valoriser la perception de celle-ci.

Technologies :

La présente version est proposée dans une configuration qui pourra être adaptée en suivant l'évolution des outils technologiques. Le principe de déclenchement des sons et des vidéos en fonction des indications de la partition devra être respecté mais pourra être transposé dans tout environnement technique adapté.

TECHNICAL REQUIREMENTS

AMPLIFICATION

> 13 microphones (see plan) :

- M1 : dynamic or static mike close from the cube
- M2 : idem on the other side
- M3 : mike for low frequencies, inside the cube
- M4 : mike for symphonic bass drum
- M5 : dynamic mike for snare drum
- M6 : dynamic mike for charleston
- M7, M8, M9 : 3 dynamic mikes for toms
- M10 : dynamic mike for octobans (can use mike for toms)
- M11, M12 : 2 overhead mikes for cymbals
- M13 : symphonic bass-drum mike

DIFFUSION

- one analog or digital desk 16 in / 8 out / 4 aux N.B. : if possible the mixing desk should be placed at the center in order to achieve a good control of sound diffusion

- 2 front loudspeakers with sub bass
- 4 to 8 loudspeakers in the hall, around the public (surround effect)
- 3 stage monitors (1 : mono / 2 & 3 : stereo)

EFFECTS

- 3 compressors for Bass-drum, snare-drum and charley
- one réverbération

COMPUTERS & MIDI

- 1 Macintosh G5 for audio and video streams
- 1 MIDI interface
- 1 MIDI pedal (on stage, under the cube)

VIDEO

- 1 screen on stage, behind the cube. The size of the screen must be adapted to the size of the stage.
- 1 beamer (retroprojection)
- cables

LIGHTS

- 1 cutting light for the cube + 1 facing light for the musician
 - 1 ambient light kit (hot) for percussions
- > for light conducting, see score

INFORMATIONS

Amplification of the wood cube :

- The cube must be amplified quite strongly
- The mikes 1 & 2 are located at the corners of the cube, quite close ; they must be panned on the mixer in order to produce a Left / Right effect.
- The mike 3, inside of the cube is used to amplify low frequencies

Amplification of the percussions :

- The percussions must be amplified also quite strongly
- The "color" of sound must be "electrical", close from a rock sound with a short and discrete reverb
- The compressors are used mainly as limiters
- Each mike will be equalized in order to achieve this sound and to avoid interferences
- The pannings are free but it is important to have a correspondance between audition and vision

Diffusion :

- The mixing between acoustic and electronic sounds must be achieved in a fusional way.
- The sound space must be focused on the percussionist
- in the parts with video only it possible to use more some spatial sound effects with the use of loudspeakers in the hall.

Lights :

- during video parts, it is important to lower the lights levels in order to avoid interferences with the screen

Technologies :

This version is proposed with a technical configuration which could be adapted according to evolution of technologies ; the principle of triggering sounds and video as noted on the score will have to be respect but it will be possible to adapt it with news techniques.

PARTIE 1.

Introduction : "Le temps c'est de l'argent"

LUM.	NOIR PLATEAU puis ouverture découpe table avec CD en 10"	découpe table avec CD à full
		0'00"
		START CD - track 1 <i>fff</i> voix off, extraits radiphoniques et extraits de films sur le temps, l'argent... Montage cut, rapide, violent...
	L'instrumentiste arrive sur scène, prend une chaise à la main et s'assoit au devant de la scène et démarre le lecteur CD posé sur une petite table.	Au fur et à mesure de l'introduction (bande son) l'instrumentiste, d'abord à l'aise, doit paraître progressivement mal à l'aise ; par le biais de quelques gestes et regards il doit transmettre une sorte d'inquiétude, puis finalement donner l'impression qu'il subit totalement cette bande son ; vers la fin, il se prend la tête, comme pour se protéger de ce déferlement (cette musique que l'on entend est-elle bien réelle ou n'est-elle que dans son imaginaire ?) ; finalement il prend sa tête dans ses mains, comme dépassé totalement jusqu'au "STOP" de la bande.

LUM.	ouverture lumières percussions en 20" et atténuation découpe table CD à 5% (cette découpe restera à 5% toute la pièce)	
	0'46"	
	"STOP" <i>fff</i> ; well.....let me tell you something about money..... money is not giving you some kind of.....happiness or some kind of.....pleasure	
	L'instrumentiste se lève subitement comme "libéré" ; il entame son déplacement vers le set de percussion en jouant la partie de "percussions virtuelles" (cette partie doit être jouée par cœur)	(très court)
	(N.B. : se reporter à la notice pour le détail des gestes proposés)	

this is basically this reason to have some some ofthis money andand whatever you want, whatever, whatever you do.....	
	(à deux mains)	(en frappant comme un coup de cymbale)

	you will never..... you will never have the chance to live without this.	
	> prendre baguette de caisse et rester immobile	
	N.B. : ici, l'instrumentiste doit être arrivé à sa position de jeu pour le set de percussions	(enchaîner, le CD passe en page 2)

FILM 2.

40

41

60 (D)

61

12"

12"

10"

RESTER FIGÉ

fff

ff

fff

p

NON MESURÉ

12"

prendre baguettes à la main, se lever, reculer lentement face au public

08"

continuer de reculer lentement vers l'écran, toujours face au public

06"

tourner vers la droite, s'approcher de l'écran, tendre le bras droit, poing fermé vers la pièce qui descend dans l'écran

fff

fff

fff

frapper dans le vide, sur les côtés, avec les baguettes (en synchro avec l'électronique : pour se caler, bien écouter les petits son en crescendo juste avant l'impact)

fff

fff

fff

09"

continuer à tourner sur la droite et marcher en direction du set de percussion

~10"

finir de se placer en position de jeu :

libérer le pouce du poing droit, comme pour lancer (à pile ou face) la pièce dans l'écran

charley

mf

42 CUT BANDE

R

43

Régie son : déclencher l'événement 43 et enchaîner page 2 (partie commune aux versions CD et VIDEO)

PARTIE 2. "Le temps qui passe"

CD - track 2 (version CD) / EVENT 43 (version vidéo)

0'00"

1
3
2
1
4

mf f

enclencher timbre caisse-claire

♩ = 83 tempo = bande

6

tic-tac

tic-tac

2
3
2
1
4

f p sub. f

6

Cymb. 3
1

ly →

tic-tac + charley

PPP mf

11
3
2
1
4

mf PPP f

pp f

ff > pp ff

C.C.L.

10 10

0'31"

14

enlever timbre caisse-claire

prendre 2 baguettes

(bass)

18

mf

(frapper et rester immobile)

(ramener les baguettes vers soi, mouvement arrière)

très mécanique

22

mf

Cymb. 2

ly

1'00"

26

G.C.

f

(frapper dans le vide, avec une seule mailloche, vers la droite, face au public ; sec)

30

G.C.

f

voix off

cymb. 3

f

étouffer

1'20"

34

cymb. 3

OCT 2

OCT 1

G.C.

f

voix off

38

cymb. 3

OCT 2

OCT 1

G.C.

f

voix off

étouffer

42

OCT 2

OCT 1

G.C.

ff

f

enclencher timbre C.C. ; prendre baguettes de caisse

C.C.L.

voix off

bruit radio

guitare, résonance *mp*

C.C.L. 46

pp *mf* *mf* *mf* *f*

prendre baguettes, (laisser timbre caisse-claire enclenché)

2'00"

voix off

cymb. 1

50

ppp *ff* *ppp*

voix off

54

prendre baguettes de caisse

cym. 1

C.C.L.

ff *f*

Toms $\frac{3}{4}$

G.C. p

ff *mp* (les accents très en dehors)

58

cym.

octo.

C.Cl.

Toms

G.C. p

p *f* *mf* *fp*

62

cym.

octo.

C.Cl.

Toms

G.C. p

f *p* *ff* *p* *f* *p* (les toms en dehors)

4/4

66

cym.

octo.

C.Cl.

Toms

G.C. p

ff. *mf* *p* *pp*

transformation son charley en son électronique

(les toms en dehors) *f* *p* (les toms légèrement en dehors) *f* *p*

4/4

70

C.Cl.

Toms

G.C. p

p *mf* *p* *mf* *p* *mf*

frottement peau en boucle

4/4

74

C.Cl.

Toms

G.C. p

p *mf* *p* *mp* *pp* *p* *ppp*

charley

3'18"

PARTIE 3. "jeu de pièces"

4/4

78

C.Cl.

Toms

G.C. p

ppp *mf* *pp* *p* *mp*

"was true" *mf* *f* (clics) *pp*

(les toms légèrement en dehors, en frappant bien au centre) *p* *mp*

(poco)

4/4

82

C.Cl.

Toms

G.C. p

ppp *mp* *p* *pp* *mf* *p*

(clics) *f* "was true" *mf* *f* (clics+pièce)

(un peu plus nerveux)

85

4/4

pp

(pièce)

"yé | eh | eh | eh | ah | ah | ah | ah"

mf

C.Cl.

Toms

G.C. p

mp

pp

mf

mf

mp

mf

88

4/4

(pièce)

f (clics)

5

6

6

C.Cl.

Toms

G.C. p

mf

p

mp

mf

pp

91

2/4

"they don't take time in it..."

(pièce)

3

octo.

C.Cl.

Toms

G.C. p

p

mf

mf

p

mf

mf

pp

f

mp

94

4/4

"they don't take time in it..."

mf

pp

f

Cy. 3. 1v

3

3

Cy. 2.

3

octo.

C.Cl.

Toms

G.C. p

f

mf

pp

f

mf

f

ff

97

4/4

p

ff

2/4

3

3

cym.

octo.

C.Cl.

Toms

G.C. p

ff

6

mp

pp

2/4 *p* *ff* (cymbale)

100

octo. 2
C.Cl. 2/4
Toms 3
G.C. p

pp *mp* *pp* *mp* *pp* *f*

4/4 *p* (résidu voix) *ff* 4'28"

103

octo. 2
C.Cl. 4/4
Toms 3
G.C. p

p *mf* *f* (les accents très en dehors)

clics, avec accélération *pp*

106

octo. 2
4/4

f *pp* *mp* *mp*

pp (cymbales) *mp* (bruit)

110

cym. 3
octo. 2
4/4

mp *ff* *mp* (les accents légèrement en dehors, rechercher un son très fin, en frappant au bord des cymbales)

mp

114

cym. 3
Toms 3
G.C. p 4/4

mf *pp*

mp

117

cym. 3
Toms 3
G.C. p 4/4

mf *p* *mf* *p* *ppp* *ppp* *mf*

5'17" PARTIE 4. "la rencontre"

mp

VOIX OFF

prendre 2 baguettes

$\text{♩} = 60$

enlever timbre caisse-claire

cym.

120

mf *pppp*

VOIX OFF

123

(frapper dans le vide avec les 2 baguettes, vers l'avant, face au public ; geste ample, comme intériorisé, en suivant le son électronique)

N.B. : cette partie (mes. 123 à 131) peut être également jouée à la grosse-caisse en conservant l'effet visuel et en jouant au même niveau que la partie bande.

VOIX OFF

126

MD.MG.
(idem, deux coups, main droite puis gauche)

(cloche)

VOIX OFF

(résonance cloche)

129

...yes I know the half ion

(cloche)

FILM 3.

LUM. FADE OUT LUMIÈRE PERCUSSIONS EN 15" NOIR PLATEAU

24"

BAUDE SOLO (53") accord crescendo poco a poco

poser mailloches, prendre baguettes de caisse et attendre dans le noir sans bouger

LUM.

12" 17"

fff *ppp* (synthèse aigu)

(boucle voix)

(boucle percu.)

LUM : fade in percu. en 2"

H.H. $\frac{4}{4}$

se tenir prêt à jouer à la fin de la séquence, enchaînement CUT

PARTIE 5. "de la vitesse"

6'51"

f boucle voix + craquements

dei-hi dei-hi

f *pp* *f* Tom 1

f *pp* *f* Tom 1

décidé!

f *pp* *f* Tom 1

yes yes yes yes yes yes yes yes

yai-yai-yai-yai-yai-

ff

f Cym 2.

Toms

mf *ff* *f* *p sub.* *f*

7'19"

PLAY - PLAY - PLAY - PLAY

mf boucle voix

ppp *f*

ff *mf* *mp*

boucle voix

→ ouvrir progressivement la cymbale charleston →

f (arrêt cut) *f*

152

ff *mf* *ff* Cym. 3

C. CL.

TOM 1

(caisse-claire, sans le timbre)

mf

80 72 96 80 168

Musical score for Char. 157. The top staff shows a dynamic marking of *ff* and a note with a circled 'x' and the instruction "boucle voix". The bottom staff shows a series of eighth notes with dynamic markings *p*, *f_{sub.}*, *f*, *p*, *f_{sub.}*, and *f*. A "cym. 3" marking is present at the end of the phrase.

Musical score for Char. 162. The top staff includes the instruction "larsen guitare" and dynamic markings *sfz*. The bottom staff shows eighth notes with dynamic markings *mf*, *f p*, and *f*. A "C. CL. Tom 1" section is indicated with the instruction "(caisse-claire, sans le timbre)" and a dynamic marking of *ff*.

Musical score for Char. 166. The top staff shows a dynamic marking of *ff*. The bottom staff shows eighth notes with dynamic markings *ff* and *p*.

Musical score for Char. 170. The top staff shows a dynamic marking of *ppp* and the instruction "gliss.". The bottom staff shows eighth notes with dynamic markings *ff* and *p* (G.C.).

Musical score for Char. 174. The top staff includes the instruction "gliss." and a "[CUT]" marking. The bottom staff shows eighth notes with dynamic markings *f*, *p_{sub.}*, and *f*. A "cym. 3" marking is present, along with a tempo change to 3/8 and a circled note with the instruction "♩ = 134".

say...say...say...say...
f

♩ = 134

♩ = 168 (a tempo)

cym. 3
 Charl. $\frac{4}{4}$

pp *ff* *pp*

très droit, sans aucun accent

zinga!
f

gliss.

Charl. $\frac{4}{4}$ 184 $\frac{5}{4}$ 163 $\frac{4}{4}$

C. Cl. $\frac{4}{4}$

Tom 1 $\frac{4}{4}$

cym. 1 $\frac{4}{4}$

f *p* *f* *pp* *ff*

gliss.

ff

Charl. $\frac{4}{4}$ 188

p *f*

(semi) 6 3 3 6 6

fff VOIX + BRUITS RADIO

(semi) 6 3 3 6 6

cym. 2 $\frac{4}{4}$ 192

Charl. $\frac{4}{4}$ Tom 1

ff *fff*

♩ = 80

> enclencher timbre caisse-claire

8'36"

sum.....sum.....dissi...
ff

No !!! - voix-off.....
ff

(G.C.)

♩ = 88

octo 2

G.C. p. $\frac{4}{4}$ 196

ppp *mp* *p* *mf*

199

octo 2

G.C. p.

(G.C.)

(cymb.)

mp p

mf mf

3/16

3/16

4/4

202

octo 2

G.C. p.

(accord guitare)

les accents, dans le son

mf $p_{sub.}$ mf f $fp_{sub.}$

4/4

2/4

4/4

206

octo 2

G.C. p.

(cymb.)

guitare distortion

ff

fp fp f f

2/4

4/4

5/8

3/4

210

octo 2

G.C. p.

les accents, dans le son

C. Cl.

f $p_{sub.}$ f ppp f

(caisse-claire avec timbre)

3/4

2/4

214

C. Cl.

G.C. p.

(les accents, bien en dehors)

f f $p_{sub.}$

2/4

4/4

217

C. Cl.

G.C. p.

9'20"

les accents, dans le son

p $ppp_{sub.}$ f f f

4/4

2/4

4/4

8/8

221

C. Cl. 2/8

Toms 3/2

G.C. p 1/8

f

f

cym

2/4

2/4

2/4

2/4

225

C. Cl. 2/4

Toms 3/2

G.C. p 1/8

f

f

f

f

p

cym

2/4

2/16

2/4

(cy. 2)

2/4

230

C. Cl. 2/4

Toms 3/2

G.C. p 1/8

p

mf < *f*

p

*f*_{sub.}

cym

2/4

2/4

2/4

233

C. Cl. 2/4

Toms 3/2

G.C. p 1/8

f

f

p

*f*_{sub.}

cym

2/4

2/4

2/4

2/4

238

C. Cl. 2/4

Toms 3/2

G.C. p 1/8

mf

ff

mf

ff

cym

2/4

3/4

2/4

cy. 2

5/16

242

C. Cl.

Toms

G.C. p

f *ff*

250

C. Cl.

Toms

G.C. p

ff *f* *p sub.* *ff*

(fla)

257

cym.

C. Cl.

Toms

G.C. p

p *p* *f* *p*

(trémolo caisse)

pp

261

cym.

C. Cl.

Toms

G.C. p

p *f* *fp* *f* *p* *f*

(trémolo caisse)

10'27,5" PARTIE 6. "le temps, l'argent..."

265

cym.

C. Cl.

Toms

G.C. p

f *ff*

voix off :

♩ = 83

cym. 1

> prendre balais synthétiques

(cloche) ...
 les accents, en dehors
 267
 cym. 3/4
 mf
 p sub. 10 f

fic-tac + pulse
 voix off when the money ran out !
 270
 cym. 3/4
 f PP sub. les accents, dans le son
 mf les accents, en dehors, sur le dôme

voix off money I guess !
 272
 cym. 3/4
 étouffer net
 (étouffer avec la main)
 ppp mf f > poser balais

avec les mains
 bass.
 276
 Toms 3/4
 pp mf p > prendre maracas

p (cymbal)
 (bass)
 280
 Marac 4/4
 Tom 1. 4/4
 p ppp
 N.B. : jouer le Tom 1, à la main, en doublure de la partie de maracas ; faire monter progressivement le son du maracas et disparaître celui du tom.

285
 Marac 4/4
 f fp fff
 N.B. : pour accentuer le crescendo du maracas se rapprocher progressivement d'un micro
 4/4
 ♩ = 60

CD - track 3 PARTIE 7. (version CD)

0'00"

pp (synthèse, balayages)

pp (synthèse)

$\text{♩} = 60$

290 (caisse-claire sans le timbre)

(rebond baguette)

p *mp* *p*

N.B. : cette partie peut être jouée assez librement, en respectant le caractère proposé par la partition (on pourra varier la durée des rebonds, et faire fluctuer le tempo...)

0'26"

pp

295

mp *p* *p* *mp* *p*

0'50,5"

300

trémolo, très serré, à la pointe

pp *mp* *mp* *mf*

(guitare + bruits de caisse enregistrés)

305

ppp *mf* *ppp* *mp* *p* *ppp*

1'34"

ambiances voix off

310

Cymb. 2

f *mf* *ppp* *fff* *ly* *ff*

(frapper dans le vide avec les 2 mailloches, vers l'avant, face au public)

2'00"

LUM. FONDU AU NOIR EN 20"

ambiances voix off -----SHUT UP, Live without this...

(trame grave)

20"

315 > rester immobile et se ponger dans une attitude de totale introspection, jusqu'à la fin.

44 0'00"

pp (synthèse)

pp (synthèse, balayages)

C.C.L. 290 $\frac{4}{4}$ (caisses-claires sans le timbre)

p (rebond baguette)

mp

p

0'26"

C.C.L. 295 $\frac{4}{4}$

mp

p

p

mp

p

0'50,5"

C.C.L. 300 $\frac{4}{4}$

pp

trémolo, très serré, à la pointe

mp

mp

mf

305

C.C.L. $\frac{4}{4}$

ppp

mp

ppp

mp

p

ppp

(guitare)

310

C.C.L. $\frac{4}{4}$

ppp

mf

Cymb. 2

ppp

ff

p

lv

G.C.

1'37"

315

G.C. $\frac{4}{4}$

ppp

mf

lv

24"

> rester immobile quelques secondes puis poser baguettes et se déplacer lentement vers la table et s'assoir (compter 3 "accords-vagues" de synthèse, enchaîner la séquence suivante avant la fin du dernier accord)

~ 25"

FONDU AU NOIR ~ 1"

(résidu synthèse aigu)

ARRÊT CUT

> en tuitage avec le dernier "accord-vague" de synthèse, se mettre à écrire avec le stylo sur la plaque ; l'impression d'écriture doit être très réaliste aussi l'instrumentiste devra penser à des mots réels, à des phrases composées, avec ponctuation. Écrire à une vitesse normale donner l'impression d'être totalement absorbé par cette action, comme éloigné de tout propos musical.

> terminer la phrase par un point, rester immobile un instant, black OUT