

# CANICULE

Proposition graphique pour orchestre ou groupe de danseur.ses, de comédien.ne.s, mais aussi musicien.ne, danseur.se, comédien.ne soliste.

David Chiesa / Été 2018



## Notice pour les musicien.ne.s

1° Cette partition peut être jouée par n'importe qui, musicien.ne ou pas. Le principe étant de s'approprier les symboles qui sont donnés dans le glossaire de la page suivante.

2° Si sur la partition vous reconnaissez une ligne d'instrument qui est le vôtre, c'est uniquement parce que cette partition a été conçue au départ pour un orchestre de 25 musicien.ne.s qui s'appelle Le UN. En soi, vous pouvez jouer n'importe quelle ligne, elles sont totalement permutable.

3° Vous devez avoir un chronomètre. La durée est de 9'30. Les lignes se composent d'une succession de 3 cases verticales. La durée de chaque case est de 5' horizontalement parlant. Verticalement ce sont des hauteurs. Basiquement en bas c'est grave, en haut c'est aigu. Et selon où est situé l'indication de jeu, dans la case, vous êtes plus ou moins grave ou aigu. Par exemple, si votre instrument couvre 3 octaves, vous prenez votre note la plus grave de votre première octave dans le bas de la case la plus grave, l'octave dans le bas de la case médium, la deuxième octave dans le bas de la case aiguë, et la troisième octave dans le haut de la case aiguë. [Ex. : si vous avez une ligne au milieu de la case médium, vous jouez un son au milieu de votre registre médium en continu durant la durée de la case. 5' si c'est une case, 10' si c'est deux cases, etc...]

4° Concernant les signes, ils ont une signification dans le glossaire, mais vous pouvez les adapter pour votre instrument. Si ça n'est pas un instrument mais un objet qui fait du son, alors créez-vous votre propre langage.

5° Cette proposition graphique, n'est autre qu'une organisation des sons dans le temps et l'espace pour jouer à plusieurs. Chacun doit pour autant être le plus précis possible et le plus régulier possible.

6° La partition globale est construite en miroir. La page 2 est la même que la page 1 mais à 180° antihoraire. La page 3 est la même que la page 2 mais en miroir. La page 4 est la même que la 3, mais comme si vous appliquez encore une rotation à 180° antihoraire. Par conséquent les sons joués page 2 et 3 par exemple, devraient être les mêmes, mais dans un sens et dans l'autre. Idem pour 1 et 4.

## Notice pour les danseur.se.s, comédien.ne.s

1° Voir 1° ci-dessus

2° Vous pouvez choisir la ligne que vous voulez. Quand il y a des indications vous faites une action que vous avez choisie en fonction du glossaire. S'il n'y a rien, vous restez immobile, mais très présent.e physiquement.

3° Vous devez avoir un chronomètre. La durée est de 9'30. Les lignes horizontales peuvent alors être des états de corps différents. Case du bas = au sol, case du milieu = état intermédiaire, case du haut = vertical. La durée horizontale est de 5' par case.

4° Voir 4° ci-dessus et l'adapter à votre pratique

5° Voir 5° ci-dessus et l'adapter à votre pratique

6° Voir 6° ci-dessus et l'adapter à votre pratique

■ Son droit

⤴ Légère augmentation de volume

⤵ Légère baisse de volume

〰 Suivre la courbe mélodique

◊ Son harmonique tenu

⋯ En pointillé

〰 Ondulation lente

● Impact libre, court (frappé sur embouchure, slap, son étouffé.....)

↗ Son filé, pensé rapide, attaque plus forte et qui se réduit très vite, ascendant ou descendant

〰 Deux hauteurs alternées liées

■  
Gf Gros forté

A Archet

M Mailloches

P Pizzicato

B Ballets

8 ba Une octave plus bas

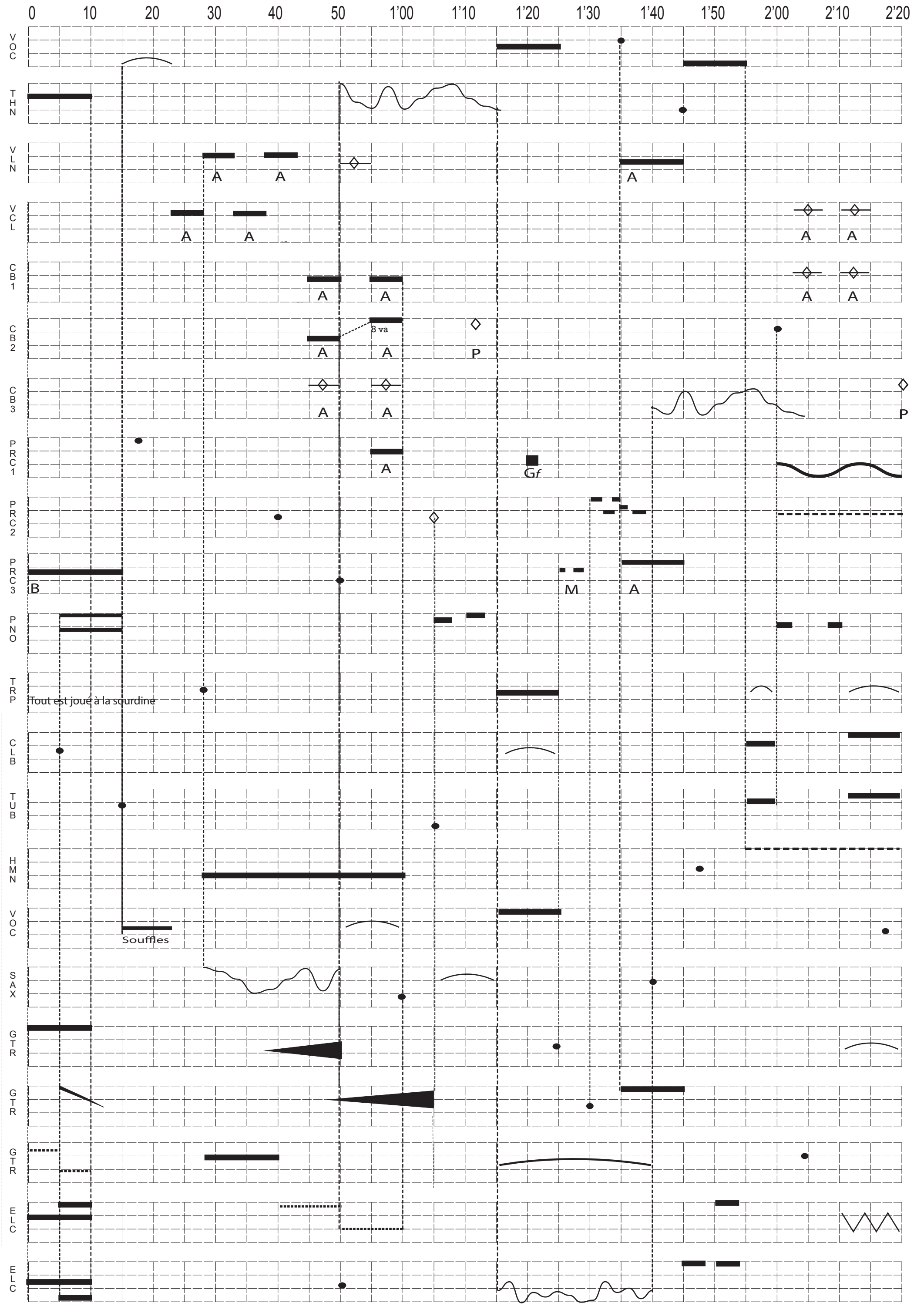
8 va Une octave plus haut

▲ Crescendo mais au plus fort, cela ne doit pas dépasser les autres ou à peine plus fort Coupure nette.

▼ Attaque très nette. Decrescendo mais au plus fort, cela ne doit pas dépasser les autres ou à peine plus fort.

Tout doit être joué pianissimo, sauf indication. Les sons doivent être fragiles et naissants, comme ils doivent s'éteindre avec une très faible intensité. Les impacts ● joués aussi très faibles sont comme des bulles dans lesquels les sons démarrent et s'arrêtent. Pour rompre avec la métrique du chrono, certains viennent s'intercaler dans des tenues. La pièce est extatique et horizontale. Tout doit s'entendre dans les mêmes niveaux.

Il y a peu de modes de jeux. Les cordes jouent sans vibrato. Repérer de qui on est le miroir et essayer d'être mimétique dans le mode de jeux que l'autre a choisi. De la même façon, les lignes mélodiques qui s'imbriquent les unes dans les autres doivent reprises le plus possibles à la hauteur là où elles ont été laissées.



0 10 20 30 40 50 1'00 1'10 1'20 1'30 1'40 1'50 2'00 2'10 2'20

VOC  
THN  
VLN  
VCL  
CB1  
CB2  
CB3  
PRCN1  
PRCN2  
PRCN3  
PNO  
TRP  
CLB  
TUB  
HMN  
VOC  
SAX  
GTR  
GTR  
GTR  
EFC  
EFC

Tout est joué à la sourdine

Souffles

8va

Gf

M

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

A

P

P

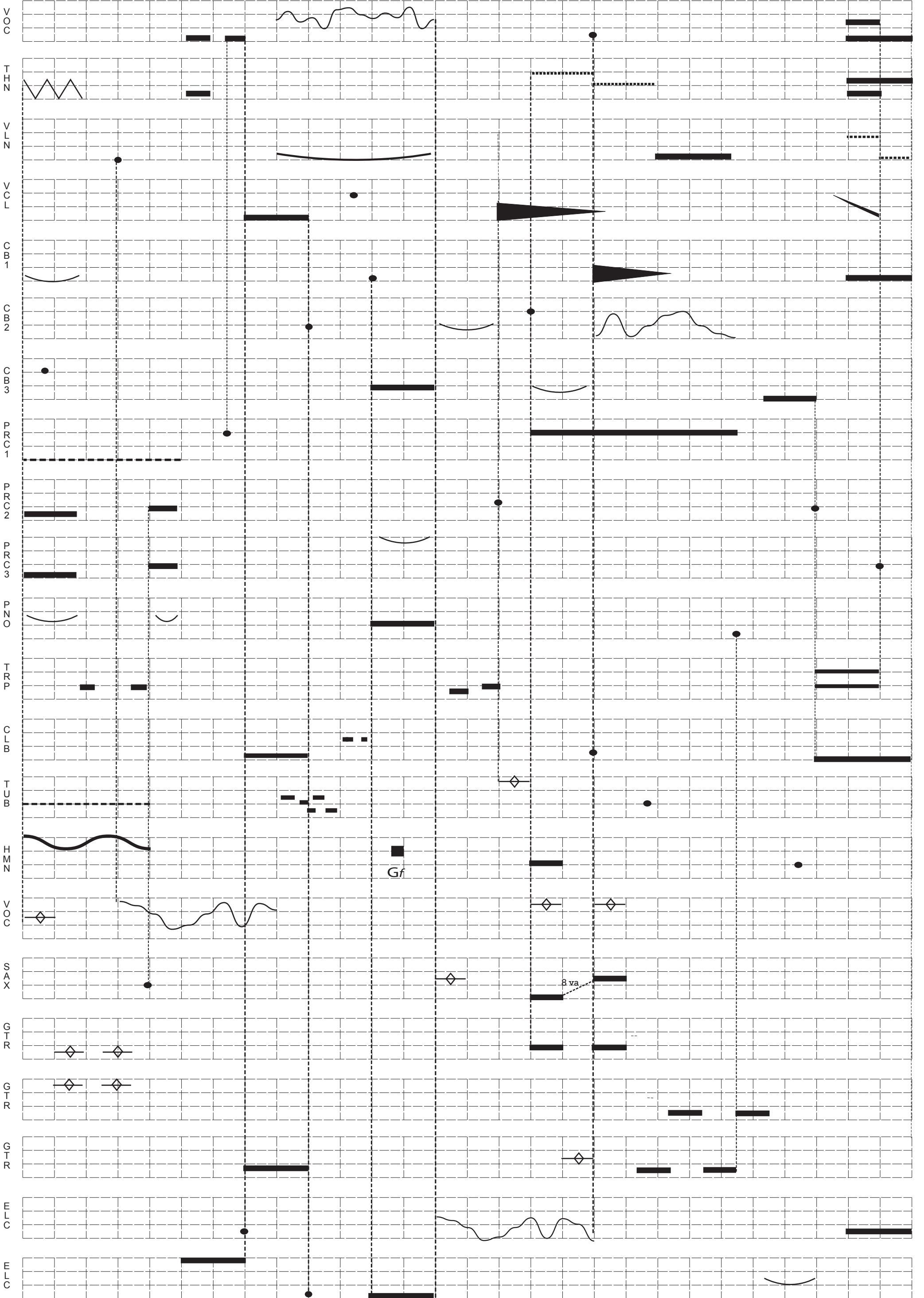
A

A

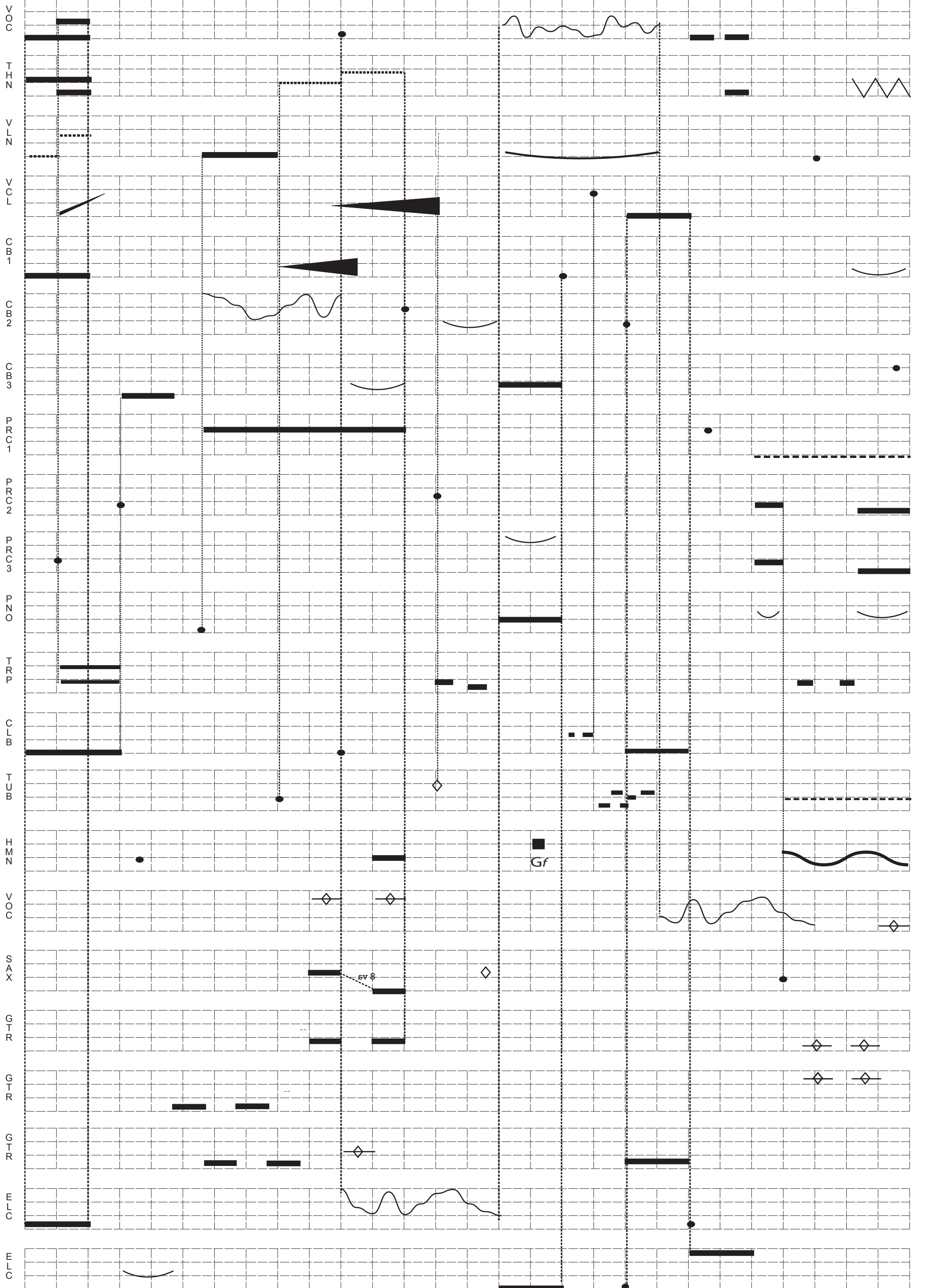
A

A

2'20 2'30 2'40 2'50 3'00 3'10 3'20 3'30 3'40 3'50 4'00 4'10 4'20 4'30 4'50



4'50 5'00 5'10 5'20 5'30 5'40 5'50 6'00 6'10 6'20 6'30 6'40 6'50 7'00 7'10



7'10 7'20 7'30 7'40 7'50 8'00 8'10 8'20 8'30 8'40 8'50 9'00 9'10 9'20 9'30

