

Lê Quan Ninh

BLOCS D' INCIDENCE  
pour un groupe de percussionnistes

(2014 - révision 2016)

Pour **3** interprètes minimum répartis dans l'espace.

Un exemple de 10 pages est donné. Selon le nombre d'interprètes, celles-ci doivent être tirées au sort. Mais le plus intéressant est que chaque interprète réalise sa propre partition pour chaque représentation selon une durée maximum tirée au sort et valable pour le groupe d'interprètes (voir plus bas).

Chaque interprète est muni d'un **chronomètre**, d'un **instrument à peau** et d'une ou plusieurs sources pour les **sons sinusoïdaux**.

**Frottements sur peau** (grosse caisse, tom basse, tom-tom, caisse claire, etc.) avec peaux type *Remo Ambassador* non étouffées. Une ligne de colophane pour violoncelle marque le diamètre (de bord à bord en passant par le centre). Matériaux permettant par frottement de produire un son granuleux, puissant et régulier(ex : petites pommes de pin, polystyrène dense, etc).

Les pommes de pin (ou autres) sont frottées sur la peau de manière linéaire en alternant la main droite et la main gauche afin de produire un son de grincement continu et régulier. Il n'y a pas de nuance indiquée, celle-ci étant dépendante de la capacité de l'interprète à maintenir ce grincement droit et continu mais cette nuance est de fait plutôt forte. Des accents dus à une accélération du mouvement des mains sont produits ou non à partir de la deuxième moitié de la pièce (voir plus bas).

**Sons sinusoïdaux** obtenus de différentes manières, exemples :

1. Cymbale turque sur pied, grand clou de charpentier affuté
2. Crotale frottée par un archet
3. Ice Bell frottée par un archet
4. Sinusoïde produit par un oscillateur (analogique ou numérique)

Concernant la cymbale turque, le clou est utilisé en *scripping* pour obtenir des sons sinusoïdaux aigus et droits. Il n'y a pas de nuance indiquée, celle-ci étant dépendante de la capacité de l'interprète à maintenir cette sinusoïde mais cette nuance est de fait plutôt faible. Avec cymbale, il ne faut produire rien d'autre qu'un son sinusoïdal. Pour ce faire, le geste du *scripping* est très lent sans attaque ni emphase, une main maintenant le dôme de la cymbale et la faisant tourner très lentement autour de son axe, l'autre main appuyant la pointe du clou dans l'une des rainures de la cymbale.

Caractère sonore similaire - mais plus aisé à obtenir - avec l'utilisation d'une crotale, d'une Ice Bell, d'autres instruments ou objets métalliques ou d'une sinusoïde électronique.

Un grand nombre d'opérations de hasard est nécessaire. Utiliser pour cela le programme disponible ici :

<http://www.anarchicharmony.org/IChing/ic.cfm>

**Durée :**

Selon le programme du concert ou le contexte, la durée totale de la pièce est fixée par les musicien(ne)s mais ne peut être inférieure à 10 minutes.

Par exemple, si la pièce ne peut excéder 15 minutes, tirer au sort une durée entre 10 minutes et 15 minutes en utilisant les secondes (ex. entre 600 et 900. Résultat du tirage : 743 = 12 minutes 23 secondes) :

numqstns : 1  
bot : 600  
top : 900  
bias : none  
sort : none

**Structure :**

Chaque musicien tire au sort le nombre et la durée de chacune de ses interventions :

Exemple : si la durée totale de la pièce est de 12 minutes et 23 secondes, le nombre d'interventions sera compris entre  $(12/2 =)$  6 et 12.

numqstns : 1  
bot : 6  
top : 12  
bias : none  
sort : none

Si le résultat est **8**. Tirer **8 x 2 = 16** nombres  
Dans le cas d'une durée de **743** secondes :

numqstns : 16  
bot : 0  
top : 743  
bias : nonrepeat  
sort : asc

On a donc 8 paires de nombres. Le premier nombre de chaque paire est le début d'une intervention et le deuxième sa fin exprimés en secondes, chaque intervention est appelé un **bloc**. On traduit les secondes en minutes et secondes pour une lecture plus aisée en correspondance avec le chronomètre. On peut pour ce faire utiliser l'outil en ligne suivant : [http://www.onlineconversion.com/advanced\\_time\\_calculator.htm](http://www.onlineconversion.com/advanced_time_calculator.htm)

Exemple :

75	92	1:15	>	1:32
119	127	1:59	>	2:07
153	155	2:33	>	2:35
172	182	2:52	>	3:02
208	238	3:28	>	3:58
514	620	8:34	>	10:20
626	675	10:26	>	11:15
709	736	11:49	>	12:16

**Famille d'instruments :**

Chaque interprète tire au sort quelle famille d'instrument il devra jouer pour chacun des blocs (**1** = peau, **2** = sinusoïde).

Dans le cas de plusieurs sources possibles pour la sinusoïde pour un interprète, celui-ci peut déterminer à l'aide d'opérations de hasard quelle source sera utilisée.

numqstns : 8 (dans le cas de 8 blocs)  
bot : 1  
top : 64  
bias : none  
sort : none

Si le résultat est compris entre **1** et **32**, c'est la famille **1** (peau) qui est choisie.

Si le résultat est compris entre **33** et **64**, c'est la famille **2** (sinusoïde) qui est choisie.

**Accents :**

Concernant les frottements sur la peau, un accent est possible à partir de la deuxième moitié de la pièce. Dans l'exemple donné c'est à partir de 6:12.

Choisir donc les blocs concernés à partir de ce temps.

Utiliser le programme comme suit pour chacun des blocs concernés.

*numqstns* : **3** (dans le cas de 3 blocs)

*bot* : **1**

*top* : **64**

*bias* : **none**

*sort* : **none**

Si la réponse est comprise en **1 et 32** = **pas** d'accent.

Si la réponse est comprise en **33 et 64** = **accent**.

Les accents sont effectués par une courte et simple accélération de la vitesse de défilement de la main tenant la pomme de pin (ou autre) en contact avec la peau. Ces accents peuvent être joués n'importe quand à l'intérieur d'un bloc concerné mais ni au début ni à la fin de celui-ci.

Ex. de 10 parties

Interprète No.1

01:15 > 01:32 p  
01:59 > 02:07 ~  
02:33 > 02:35 ~  
02:52 > 03:02 p  
03:28 > 03:58 ~  
08:34 > 10:20 ~  
10:26 > 11:15 ~  
11:49 > 12:16 ~

Interprète No.2

00:00 > 01:45 p  
01:46 > 02:09 ~  
02:32 > 02:39 ~  
02:50 > 03:08 ~  
03:51 > 03:53 ~  
03:58 > 04:01 ~  
05:50 > 06:54 ~  
07:19 > 08:44 ~  
09:05 > 09:44 ~  
09:46 > 09:52 p  
11:23 > 11:55 ~

Interprète No.3

01:15 > 01:03 ~  
01:08 > 02:47 p  
02:51 > 03:18 ~  
04:01 > 04:02 p  
05:14 > 05:19 p  
08:37 > 07:52 ~  
10:50 > 11:28 ~  
12:14 > 12:15 ~

Interprète No.4

03:19 > 03:26 p  
03:32 > 03:34 ~  
03:36 > 04:04 ~  
04:20 > 04:22 ~  
04:23 > 04:25 p  
04:26 > 06:09 ~  
06:46 > 07:02 ~  
07:44 > 08:01 ~  
09:22 > 09:24 ~  
10:26 > 12:22 ~

Interprète No.5

02:54 > 03:24 p  
04:14 > 05:06 p  
05:52 > 05:55 ~  
06:11 > 06:12 ~  
06:16 > 07:12 ~  
08:00 > 08:08 ~  
08:24 > 08:26 ~  
09:10 > 09:11 p  
09:45 > 10:24 ~  
10:27 > 10:32 ~  
12:05 > 12:12 p ACC

Interprète No.6

00:00 > 00:40 p  
01:58 > 02:09 p  
03:25 > 03:51 ~  
04:31 > 05:16 p  
05:22 > 07:35 p  
08:09 > 08:10 ~  
08:13 > 08:14 ~  
09:34 > 09:35 ~  
09:37 > 09:50 p ACC  
10:00 > 10:05 p  
10:12 > 10:15 ~  
11:10 > 12:22 ~

Interprète No.7

00:00 > 00:10 ~  
02:09 > 02:12 p  
02:15 > 04:16 ~  
04:17 > 05:59 p  
06:29 > 06:33 ~  
08:28 > 08:51 p ACC  
09:56 > 10:13 p  
10:22 > 10:23 p  
11:06 > 12:14 p ACC

Interprète No.8

00:00 > 00:01 p  
00:04 > 00:07 ~  
00:08 > 01:00 p  
01:19 > 02:22 p  
05:38 > 05:41 p  
07:08 > 07:20 p ACC  
09:15 > 10:08 p ACC  
10:23 > 10:34 ~  
11:30 > 11:31 ~  
11:46 > 12:16 p

Interprète No.9

00:00 > 01:21 p  
01:33 > 01:43 p  
02:05 > 02:06 ~  
02:14 > 07:40 p  
07:48 > 08:00 p  
08:13 > 08:17 p  
08:44 > 08:46 ~  
09:20 > 09:23 ~  
09:24 > 09:27 p ACC  
09:37 > 10:05 p  
10:10 > 10:48 ~  
11:41 > 11:54 ~

Interprète No.10

00:00 > 00:15 ~  
00:19 > 01:04 p  
02:33 > 02:39 p  
03:03 > 03:43 ~  
04:41 > 04:45 p  
06:56 > 07:10 p ACC  
08:46 > 09:33 ~  
10:41 > 12:08 ~  
12:14 > 12:19 ~

p = peau  
~ = sinusoïde  
ACC = accent