RESSAC

Mouvement pour
Bucardes Tuberculées

Nicolas VARIN

RESSAC

Mouvement pour Bucardes Tuberculées

(ou quatres bucardistes tuberculeux)

Cette pièce est écrite pour au moins **quatre musiciens.**

Chaque pupitre pourra être renforcé à volonté ; dans ce cas il n'y aura pas de limite sauf celle que la raison impose. Nous veillerons cependant à avoir un nombre identique de « bucardistes » à chaque pupitre.
Veillez également à **ne pas disperser les pupitres** : tous les 1 ensemble, etc.

Chaque musicien possédera **deux bucardes obligatoirement** - ni plus, ni moins.

La taille idéale des coquillages sera compris entre 3 et 8 cm. Il serait convenable de n'utiliser que des bucardes vider de leur contenu et ce par la faune locale : mouettes, huîtrier-pie,...(ou après un festin cela va de soi)

Toute exécution de RESSAC nécessitera un « chef ».
Le chef sera **debout** et les joueur en position **méditation** (à genoux), ce qui facilitera le passage des jeux sol à hors sol (et vice versa).

Son rôle sera de :

1°/ nommer le pupitre par son numéro idoine – noté en chiffre arabe / main en l'air

2°/ suivi du numéro de la cellule à exécuter – notée en chiffre romain / main à hauteur de poitrine.

Lors de la phase d'improvisation le chef pourra à loisir nommer deux groupes à la fois mais un seul numéro de cellule pour les deux. **L'improvisation se fera donc sur les cellules de I à VI (pas VII)**.

L'intervalle qui sépare deux entrées peut être au bon vouloir du chef. Cependant ce dernier devra « calibrer » à bon escient ces intervalles en tenant compte de la salle, du nombre de joueur, de l'acoustique, de la spacialisation et du public.

Veillez à respecter (dans l'idéal) **des intervalles compris entre 5 et 20 secondes**.

MODES DE JEU ASSOCIES A LEURS SYMBOLES

1. Les Frottés : se feront sous forme de « HUIT »

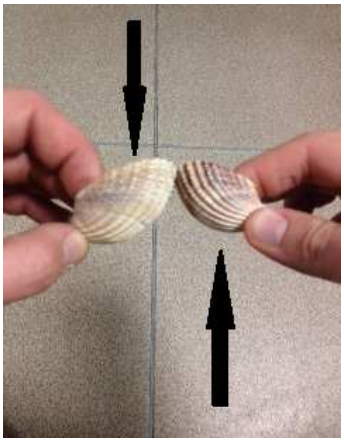
TENIR LE COQUILLAGE PAR LA PARTIE EXTERNE

Tout « frotté » sur les genoux sera noté ainsi :

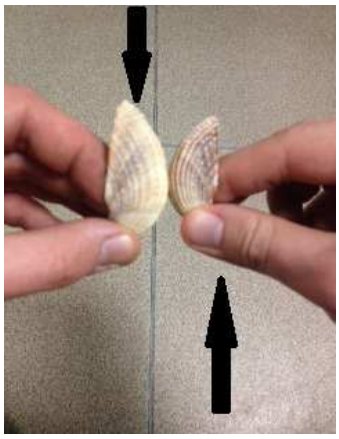
Tout « frotté » sur le sol sera noté ainsi :

2. Les Grattés : tout « gratté » est triangulaire

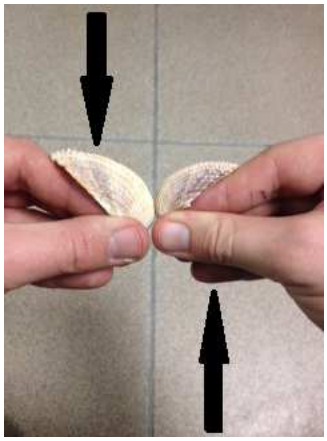
VEILLEZ A EFFECTUER LE MOUVEMENT EN FAISANT COINCIDER LES STRIES DES COQUILLES



Jeu « à la pointe »



Jeu au centre de la valve



Jeu « à la charnière »

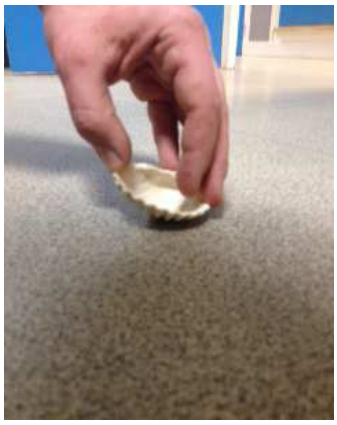
3. Les Tapés

LE TAPE POURRA ETRE EFFECTUE AVEC DEUX COQUILLES OU SUR LE SOL COTE STRIE

Taper les deux coquillages sera noté ainsi :

Jeu « tapé au sol »

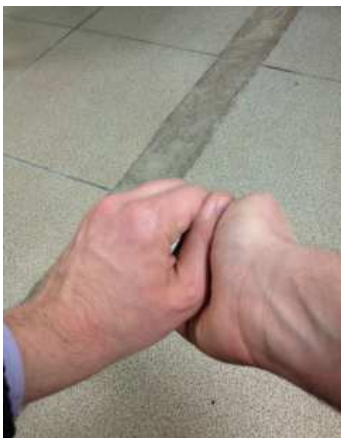
4. Les Écrasés



Jeu écrasé au sol côté stries

Jeu écrasé entre les deux coquilles côté stries

5. Le Savon



Simuler le lavage des mains avec un savon. Créer comme une caisse de résonance avec les mains.

DETAILS

Certains modes de jeu sont à jouer à la main droite seule, la main gauche seule ou les deux ensemble. Le mode sera accompagné d'un **D** (main droite seule), **G** (gauche seule), **2** (deux mains).

LES VITESSES D'EXECUTION DES MODES DE JEU

Le mode sera suivi d'une ligne désignant une vitesse d'exécution. L'interprétation des termes est libre d'interprétation (sémantique et musicale). Le chef peut tout aussi bien «proposer» sa vision de la lenteur comme il peut laisser une totale liberté aux musiciens et laisser faire le hasard.

LE JEU « LENT » (voire très lent)

LE JEU DIT « MARHE NORMALE »

LE JEU « ALLANT »

LE JEU « RAPIDE » (voire très rapide)

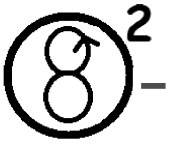
POUR FINIR : UN EXEMPLE

Jeu frotté au sol juste à la main gauche à une vitesse « marche normale ».

RESSAC

1

I :

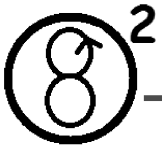
II : 

III :

IV :

V:

VI :

VII : 

RESSAC

2

I :

II :

III :

IV :

V:

VI :

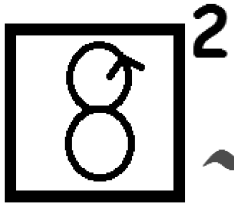
RESSAC

3

I :

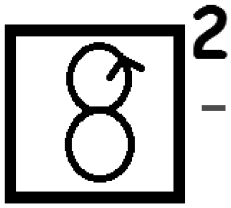
II :

III :

IV : 

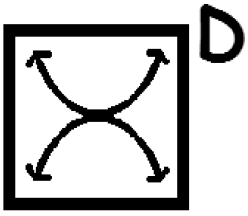
V:

VI :

VII : 

RESSAC

4

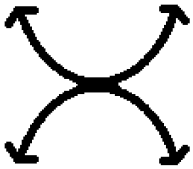
I :  D

II : 2

III : G

IV :

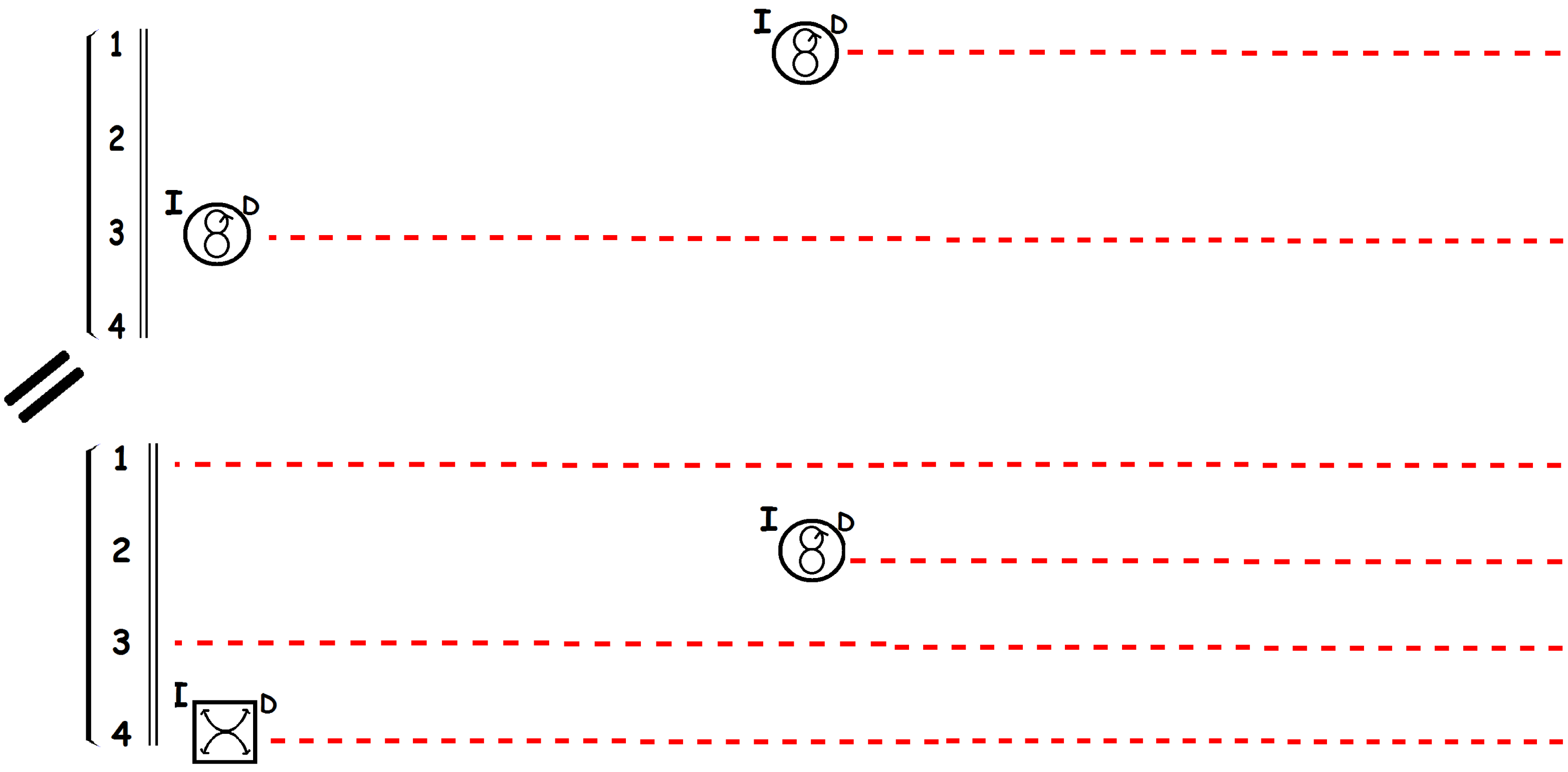
V:

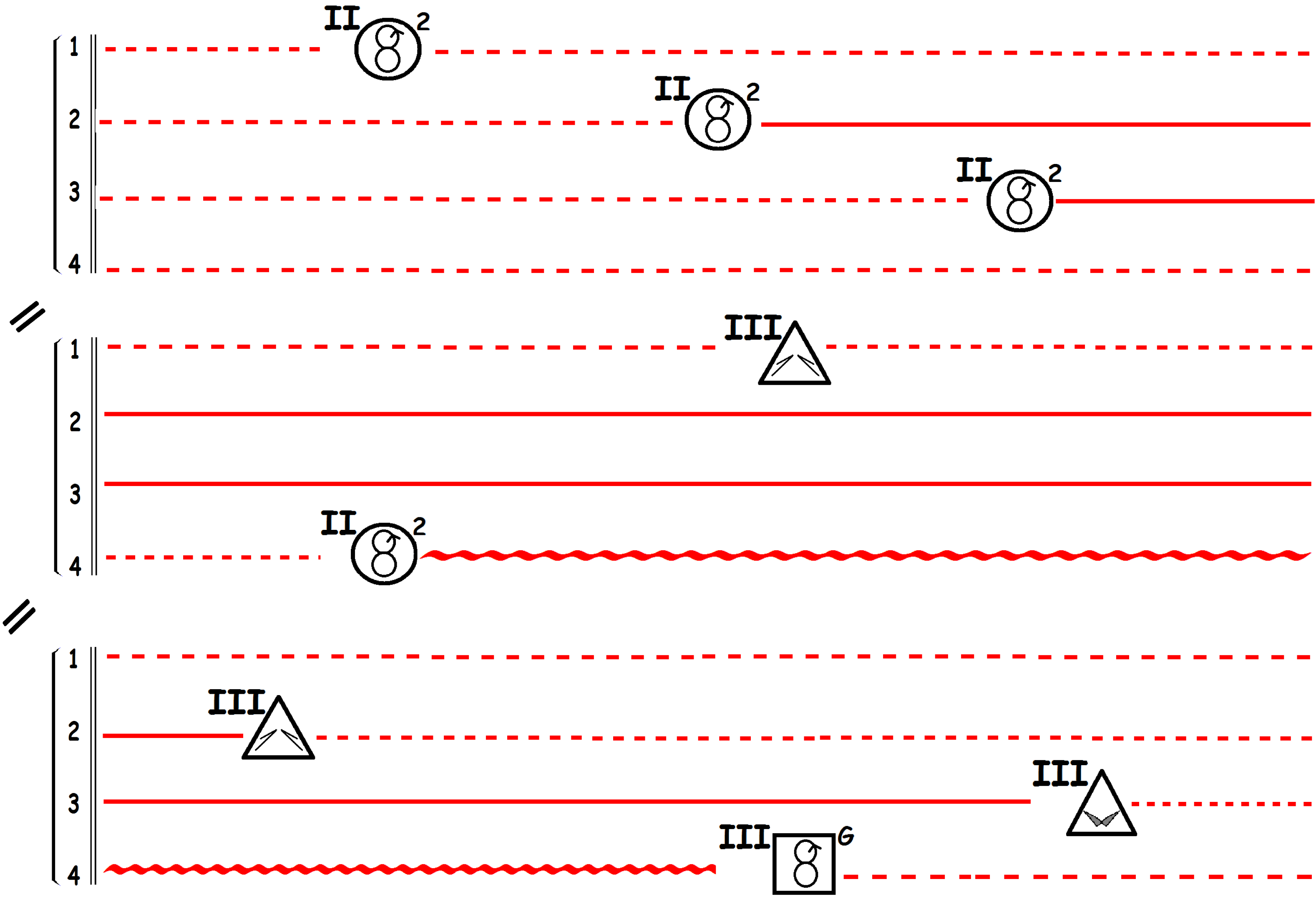
VI : 

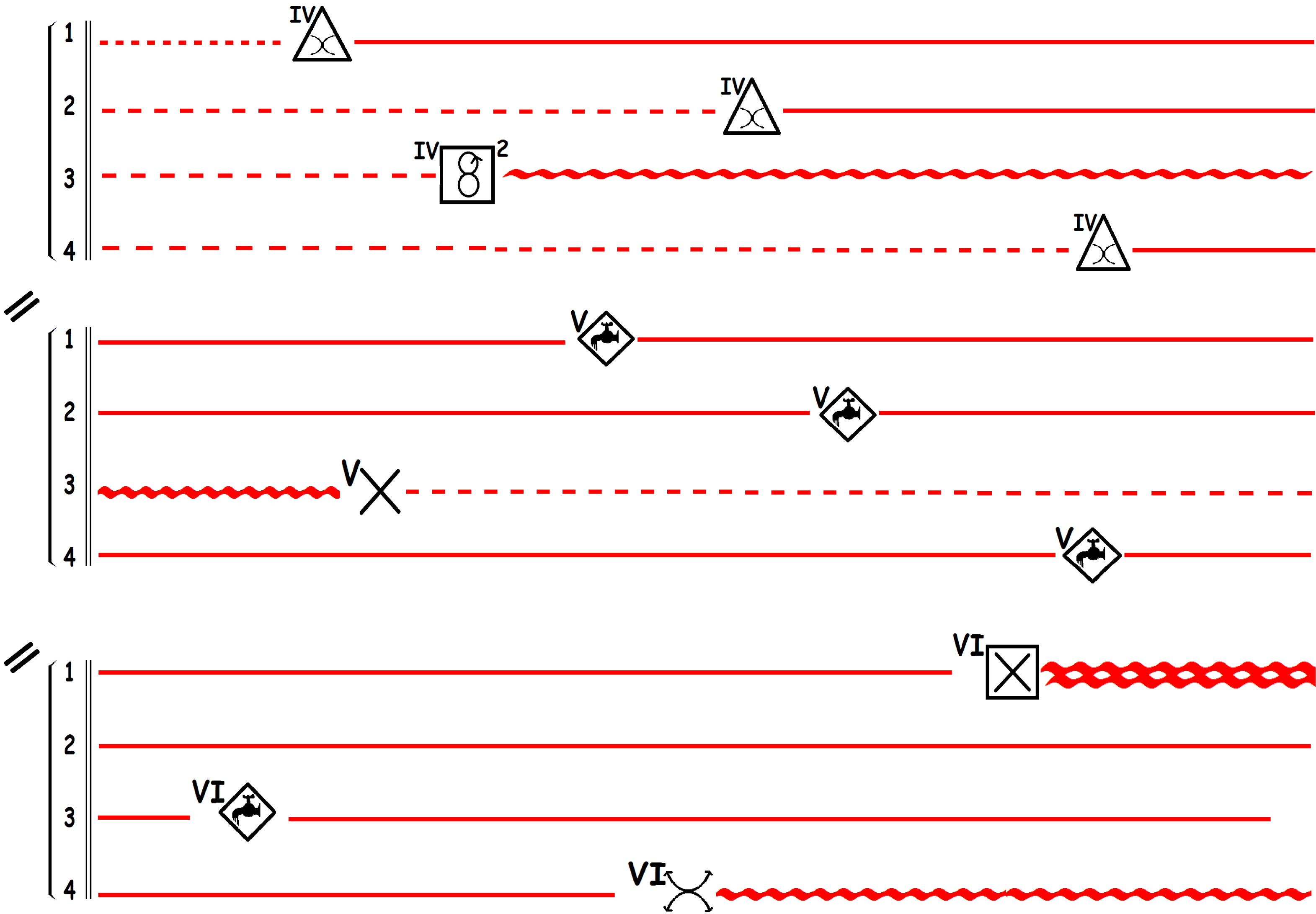
RESSAC

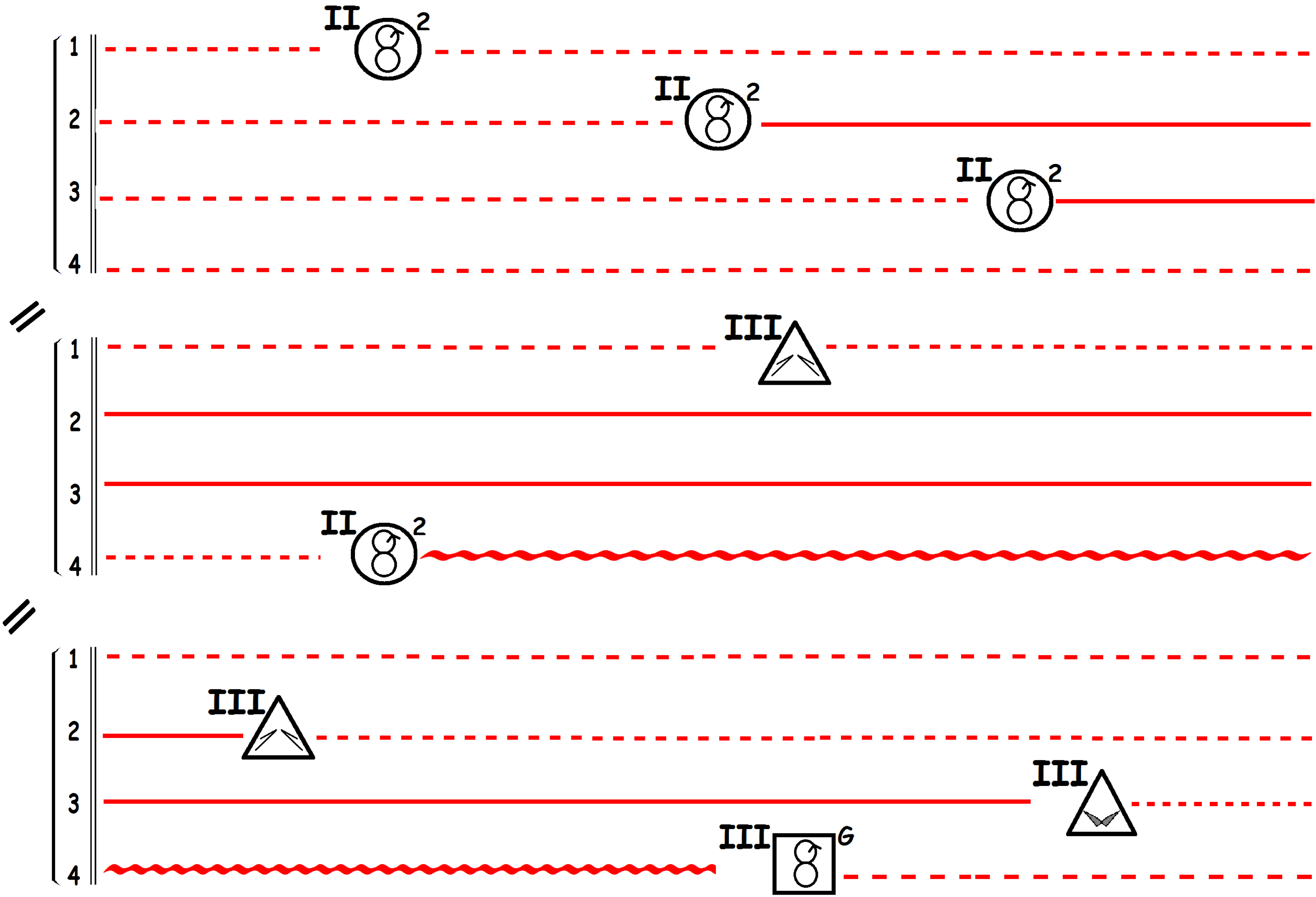
Nicolas VARIN
Paris janvier 2017

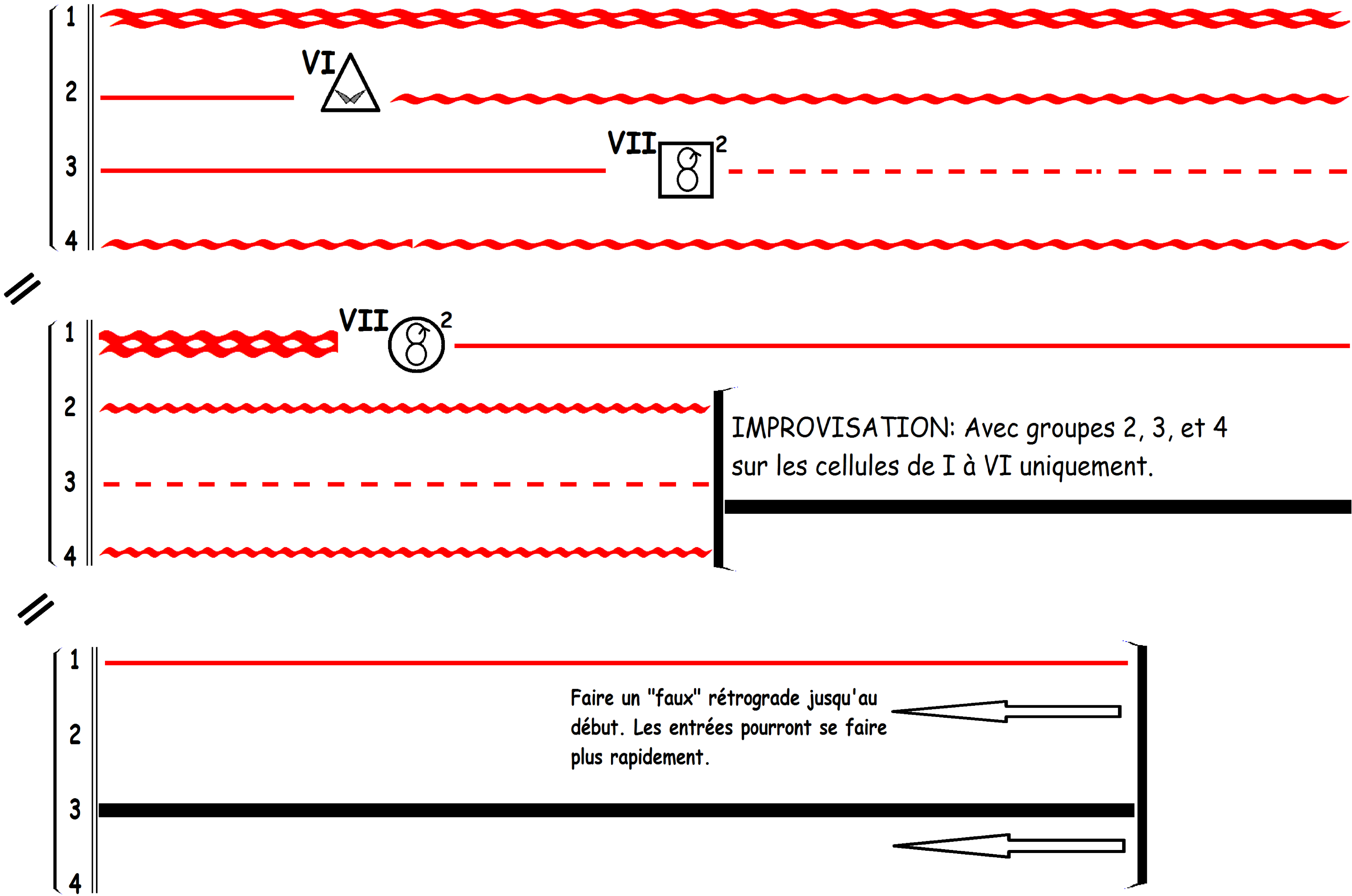
Mouvement pour Bucardes




1
2
3
4
II 2
II 2
II 2
1
2
3
4
III
II 2
1
2
3
4
III
III
III G


1
2
3
4
IV
IV
IV
2
IV
1
2
3
4
V
V
V
V
1
2
3
4
VI
VI
VI


1
2
3
4
II 2
II 2
II 2
1
2
3
4
III
II 2
1
2
3
4
III
III
III G


1
2
3
4
VI
VII
2
1
2
3
4
VII
2
IMPROVISATION: Avec groupes 2, 3, et 4
sur les cellules de I à VI uniquement.
1
2
3
4
Faire un "faux" rétrograde jusqu'au
début. Les entrées pourront se faire
plus rapidement.