

CREC

PRÉAMBULE

CREC (« caverne » en occitan du Béarn) est une œuvre ouverte imaginée et créée par le groupe ARTÚS.

C'est une métaphore musicale d'une randonnée en montagne, le long d'un torrent, se déroulant à travers 6 lieux ayant chacun leurs règles bien spécifiques.

Les multiples paramètres aléatoires et improvisés de ces règles assurent une grande diversité de formes.

INSTRUMENTATION

Nombre d'interprètes indéterminé mais un minimum de 4 est requis.

Chaque interprète doit disposer au minimum de :

- Un instrument mélodique, la voix étant également prise en considération.
- Un instrument à cordes frappées capable de jouer un intervalle grave de quinte Do–Sol, type tambourin à cordes pyrénéen (ou équivalent).
- Une percussion à hauteur indéfinie.

DÉROULÉ

// NOTE

La pulsation est variable, mais elle est souvent proche du tempo de la forme chantée d'une danse pyrénéenne appelée le branle béarnais, soit $J = 74$ (*Adagio*).

• EN AMONT DE LA PIÈCE

– Afin de déterminer l'itinéraire de la randonnée, il est nécessaire, en amont de la pièce, de tirer des cartes qui symbolisent les lieux à visiter et les climats qui y sont associés.

CARTES DE LIEUX :

Elles symbolisent les lieux à explorer.

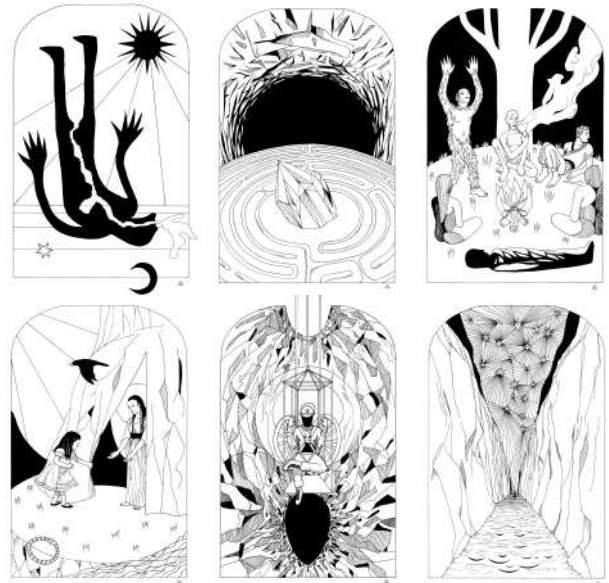
1. ARRIBÈRA (la plaine)
2. LAPIAZ (labyrinthe karstique)
3. SOM (le sommet)
4. LAC (le lac)
5. SEUVA (la forêt)
6. GAVE (le torrent)



CARTES DE CLIMATS :

Elles symbolisent les climats à associer aux lieux, ce sont des cartes volontairement ouvertes à l'interprétation de chacune.

1. LE GOUFFRE INTÉRIEUR
2. LE CRISTAL DANS LE LABYRINTHE
3. LA VEILLÉE
4. LA PETITE FILLE DANS LA MONTAGNE
5. LE MINEUR
6. LA GORGE ÉTOILÉE



// NOTE

La carte BASHARÈI (Je descendrai), ne fait pas partie du tirage de carte initial, mais elle peut si besoin être insérée dans le déroulé du jeu. BASHARÈI peut également servir comme thème musical joué en improvisation libre tout au long de la pièce, ce thème est transposable. Les paroles originales en occitan du Béarn peuvent être également traduites.

(CF. PARTITION)

– Un-e guide est désigné-e pour chacun des lieux. Il ou elle détermine certains paramètres variables propres à chaque lieu.

Option : Une bande son illustrant des « crapauds accoucheurs » peut être diffusée en amont de la pièce.

• DÉBUT DE LA PIÈCE

// NOTE

Un Arriu (rivière) est un intervalle grave de quinte Do/Sol joué en flot continu de croches. L'Arriu est communément fait par des tambourins à cordes pyrénéens, mais il est possible de trouver des alternatives sonores.

– Quand les interprètes sont prêt·e·s, un Arriu se met en place avec des entrées progressives. La durée de cet Arriu est déterminée par le guide du premier lieu.

• SUCCESSION DES LIEUX ET DES CLIMATS

// NOTE

Les règles propres à chaque lieu sont expliquées par la suite.

– La succession des lieux et des climats associés dépend du tirage de cartes initial.
– Entre les tableaux les guides peuvent ouvrir des espaces d'improvisations.

• FIN DE LA PIÈCE

– Après l'exploration du dernier lieu, un Arriu se met en place avec des entrées progressives.
– La durée de cet Arriu est déterminée par le guide du dernier lieu.
– Silence.

Option : Une bande son illustrant des « chocards à bec jaune » peut être diffusée en tuilage entre la fin du dernier Arriu et le silence de fin.

ARRIBÈRA (la plaine)

(CF. PARTITION)

Recherche d'osmose de son dans l'harmonie, principe d'un chœur.

// NOTE

Dans Arribèra, les conduits A, B, C sont des zones de convergence permettant aux interprètes de se retrouver avant de démarrer une nouvelle séquence. Ces conduits sont joués *staccato* sur la pulsation de l'Arriu. Une nouvelle séquence ne peut démarrer sans que l'ensemble des interprètes se soit retrouvé en homorythmie sur la pulsation de l'Arriu dans un des conduits.

Pour les séquences 1 et 2 :

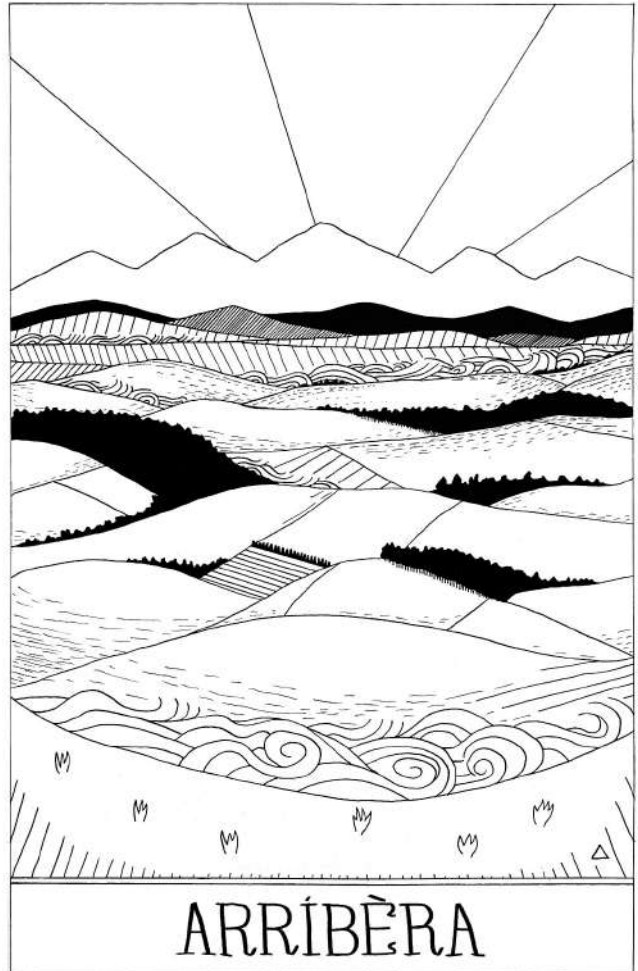
- Carrure libre.
- L'interprète choisit une note par motif (*octava ad lib.*), mais reste dans l'octave qu'il a choisi tout au long de la séquence.
- Notes jouées en point d'orgue.
- Jeu *legato*.

Pour la séquence 3 :

- Carrure métrée : les notes sont jouées en tenant compte de la carrure.
- L'interprète choisit une note par motif (*octava ad lib.*), mais reste dans l'octave qu'il a choisi tout au long de la séquence ou joue les intervalles/accords (*octava ad lib.*) proposés dans les motifs.
- Jeu *legato*.

// NOTE

Si des instruments ne peuvent pas jouer *legato* les séquences, il est possible de jouer *staccato* en suivant les croches de l'Arriu.



MOTIFS HARMONIQUES

(*octava ad lib.*)

On ne joue qu'une note par motif, sauf à partir de la séquence 3 où il est possible de jouer des intervalles/accords.

Motif (1) : Do Sol Motif (2) : Mi Si
Motif (3) : Fa# Do Mi Motif (4) : Sol Ré
Motif (5) : La Do Mi

GUIDE EN AMONT

- Il ou elle fixe au préalable les notes des 3 conduits A, B, C : Si ou Mib.
- Il ou elle décide de l'instrumentiste pionnier-ère qui démarrera la séquence 3.

INTERPRÈTES

- Un·e guide : joue l'Arriu en continu jusqu'à la fin de la 2^e reprise de la séquence 3, puis il ou elle s'interrompt pour battre gestuellement les mesures de la 3^e reprise de la séquence 3.
- Des instrumentistes : jouent le déroulé du lieu.
- Un·e instrumentiste pionnier·ère : joue le déroulé du lieu et démarre la séquence 3.

STRUCTURE

• DÉBUT

- Le ou la guide joue l'Arriu.

• DÉROULÉ

- Conduit A (*staccato*) : Si ou Mib (note déterminée en amont par le guide).
Un·e instrumentiste indéterminé·e démarre ce conduit et les autres instrumentistes rentrent progressivement.
- Séquence 1 (*legato*) : (Motif (3) + Motif (4) + Motif (5)) x 2
Quand tous les instrumentistes sont en homorythmie sur le conduit A, la séquence 1 peut être démarrée spontanément par un·e instrumentiste indéterminé·e, les autres instrumentistes le ou la rejoignent progressivement.
- Conduit B (*staccato*) : Si ou Mib (note déterminée en amont par le guide).
Quand un·e instrumentiste finit la séquence 1, il ou elle joue ce conduit.

- Séquence 2 (*legato*) : (Motif (2) + Motif (3) + Motif (4) + Motif (5)) x 2
Quand tous les instrumentistes sont en homorythmie sur le conduit B, la séquence 2 peut être démarrée spontanément par un·e instrumentiste indéterminé·e, les autres instrumentistes le ou la rejoignent progressivement.

- Conduit C (*staccato*) : Si ou Mib (note déterminée en amont par le guide).
Quand un·e instrumentiste finit la séquence 2, il ou elle joue ce conduit.

- Séquence 3 (*legato*), sur la métrique avec conduits *tacet* : (Motif (1) + Motif (2) + Motif (3) + Motif (4) + Motif (5)) x 2
Quand tous les instrumentistes sont en homorythmie sur le conduit C, la séquence 3 peut être démarrée par l'instrumentiste pionnier·ère, les autres instrumentistes le ou la rejoignant progressivement.

• FIN

- Séquence 3 (*legato*) sans le Motif (5) et sans l'Arriu, sur la métrique avec conduits *tacet* = (Motif (1) + Motif (2) + Motif (3) + Motif (4)).
Le guide battant la mesure pour guider l'ensemble.

LAPIAZ (labyrinthe karstique)

(CF. PARTITION)

Musique répétitive, polyrythmie/polymétrie.

// NOTE

Un Lapiaz est constitué de 2 hauteurs distinctes (aigu/basse).

Un *tamborinaire* est un joueur ou une joueuse de tambourin à cordes pyrénéen (ou équivalent).

GUIDE EN AMONT

- Désigne des improvisateur·ice·s, des percussionnistes et *tamborinaires* de façon à équilibrer chaque pupitres.
- Il choisit un Lapiaz de début et un Lapiaz de fin.

INTERPRÈTES

- Un·e guide : joue l'Arriu, puis lance le Lapiaz de début (joué en boucle), puis change pour passer sur le Lapiaz de fin.
 - Des improvisateur·rice·s : jouent le Lapiaz de début, puis improvisent, puis rejoignent les autres interprètes sur le Lapiaz de fin.
 - Des percussionnistes : jouent le Lapiaz de début, puis jouent des Lapiaz complets ou seulement la partie aiguë (les conduits et la *coda* joués ou *tacet*).
- Chaque Lapiaz devant être joué en entier avant tout changement.
Ils convergent progressivement vers le Lapiaz de fin joué par le guide.
- Des tamborinaires : jouent le Lapiaz de début, puis jouent des Lapiaz complets ou seulement la partie grave (les conduits et la *coda* joués ou *tacet*).

Chaque Lapiaz devant être joué en entier avant tout changement.

Ils convergent progressivement vers le Lapiaz de fin joué par le guide.



STRUCTURE DU TABLEAU

• DÉBUT

- Le guide joue l'Arriu et fait signe pour démarrer *tutti* le Lapiaz de début avec les conduits et la *coda* joués.

• DÉROULÉ

- Les interprètes rentrent progressivement.

• FIN

- Quand tous les interprètes jouent le Lapiaz de fin, celui-ci est rejoué une dernière fois *tutti* avec les conduits *tacet* mais la *coda* jouée.
- Puis, *staccati* de croches piquées en *decrescendo* sur les notes Do et/ou Sol.

SOM (somet)

(CF. PARTITION)

Musique de rue à danser, harmonie fanfare.

GUIDE EN AMONT

- Il répartit les pupitres en 2 groupes équilibrés, un groupe mélodique et un groupe de percussions.
- Il désigne un-e mélodiste pionnier-ère qui démarrera la mélodie.

INTERPRÈTES

- Un-e guide : joue l'Arriu, puis joue le rythme final.
- Des mélodistes dont la ou le mélodiste pionnier-ère : jouent la mélodie à l'unisson, puis isolent aléatoirement des portions de la mélodie qu'ils répètent et réduisent progressivement pour aboutir sur un trémolo et/ou des *staccati*.
- Des percussionnistes : jouent en *crescendo* progressif un tapis rythmique qui groove.

STRUCTURE DU TABLEAU

• DÉBUT

- Le ou la mélodiste pionnier-ère démarre la mélodie.

• DÉROULÉ

- Les autres mélodistes le ou la rejoignent progressivement.
- Une fois l'unisson mélodique stabilisé, les percussionnistes les rejoignent.



- Une fois le « groove » stabilisé par les percussionnistes, les mélodistes isolent aléatoirement des portions de la mélodie qu'ils répètent et réduisent progressivement pour aboutir sur un trémolo et/ou des *staccati*.

• FIN

- Le ou la guide fait signe aux percussionnistes de démarrer avec lui le rythme final une seule fois avec les conduits et la *coda* joués.
- Les mélodistes finissent seuls sur un trémolo et/ou des *staccati*.

LAC (lac)

(CF. PARTITION)

Continuum rythmique et harmonie organique aléatoire.

// NOTE

La cellule rythmique est constituée du Lapiaz 3 et d'un conduit 2 temps joué tacet. Elle est jouée en boucle et les interprètes doivent progressivement soutenir la sonorité et la puissance des notes.

GUIDE

Désigne un-e improvisateur-ric.e.

INTERPRÈTES

- Un-e guide : joue *crescendo* la cellule rythmique.
- Des instrumentistes : jouent *crescendo* 2 doubles croches conjointes piquées avec des notes aléatoires mais comprises dans la mélodie de SOM, plutôt dans le registre aigu de leurs instruments, puis convergent progressivement vers la cellule rythmique jouée par le ou la guide.
- Des improvisateur-ric.e-s : improvisent librement, puis convergent progressivement vers la cellule rythmique jouée par le ou la guide.

STRUCTURE DU TABLEAU

• DÉBUT

- Le ou la guide démarre.



• DÉROULÉ

- Les instrumentistes et les improvisateur-ric.e-s s'imbriquent progressivement.

• FIN

- Quand les interprètes sont tous et toutes sur la cellule rythmique, le guide peut proposer des conduits tacets de longueurs différentes, métrés ou non (direction au geste).
- Pendant les conduits de longueurs différentes, les interprètes ont la possibilité de faire durer le son de la dernière double-croche (jeu de texture).

SEUVA (la forêt)

Métaphore d'un réseau trophique, quiétude et inquiétude.

INTERPRÈTES

- Un-e guide : joue une basse obstinée avec des notes Do et/ou Sol afin de figurer la forêt.
- Des instrumentistes : incarnent chacun-e un élément vivant caractérisant la forêt et le traduit en son.

STRUCTURE DU TABLEAU

• DÉBUT

- Le ou la guide démarre.
- Les instrumentistes s'impliquent progressivement.

• DÉROULÉ

- Le cadre temporel d'expression est libre. Il n'est interrompu que par un élément sonore perturbateur émis par l'un ou l'une des instrumentistes, auquel les autres réagissent par du silence. Dans le silence obtenu le guide dirige au geste :
 - Un bras levé =
-> silence.
 - Les 2 bras baissés =
-> le ou la guide désigne des improvisateur·ice·s
ou
-> retour de la basse obstinée et des instrumentistes.

• FIN

- Quand le ou la guide a les 2 bras levés.



GAVE (torrent)

Énergie de l'eau, matières timbrales.

// NOTE

Le Gave n'est joué que sur les tambourins à cordes pyrénéens (ou équivalents).

Un *tamborinaire* est un joueur ou une joueuse de tambourin à cordes pyrénéen (ou équivalent).

INTERPRÈTES

- Un-e guide : joue l'Arriu, modifie progressivement le timbre de son instrument et dirige l'intensité globale.
- Des *tamborinaires* : jouent l'Arriu et modifient progressivement le timbre de leurs instruments.

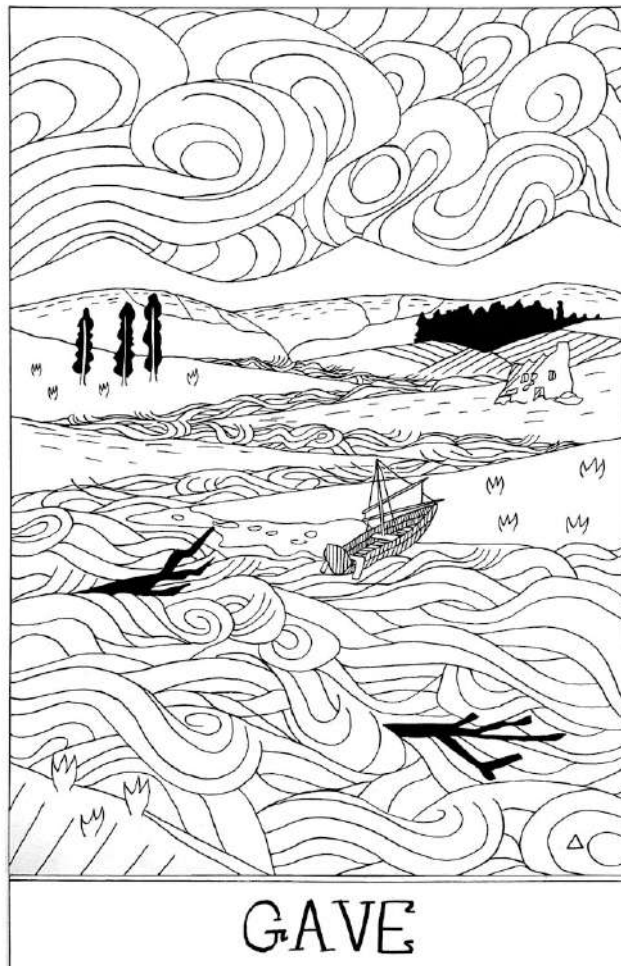
STRUCTURE DU TABLEAU

• DÉBUT

- Le ou la guide démarre sur l'Arriu.

• DÉROULÉ

- Au geste du guide, les instrumentistes le rejoignent.
- Chaque interprète fait varier progressivement le timbre de son instrument.
- Le guide peut faire varier l'intensité de l'ensemble par son attitude explicite de jeu.



• FIN

- Un premier signe du guide indique le retour progressif au son initial (Arriu sans modification timbrale).
- Le guide indique au geste un arrêt net de l'ensemble sur le contretemps du dernier temps d'une mesure à 4 temps.

BASHARÈI

OCCITAN DEU BIARN

Basharèi còr sarrat
Basharèi dinc au hons uelhs ubèrts

Tornarèi uelhs barrats
Tornarèi dinc au cap còr ubèrt

Au hons que i a
Las mairs qu'esperan

Dens lo horat
Las mairs que pravan

FRANÇAIS

Je descendrai coeur serré
Je descendrai jusqu'au fond yeux ouverts

Je reviendrai yeux fermés
Je reviendrai jusqu'en haut coeur ouvert

Au fond il y a
Les mères qui attendent

Dans le trou
Les mères croissent

ENGLISH

I will go down heart tight
I will go down to the bottom eyes open

I will come back eyes closed
I will come back to the top open heart

At bottom there are
The mothers waiting

In the hole
The mothers growing

