

Être oiseau

jeu sonore et performance musicale
pour trois musiciens avec participation du public



Grégoire Lorieux

Être oiseau, description du déroulement



Public : à partir de 9 ans, environ 10-15 par session

Lieux : un « terrain de jeu », espace naturel assez grand, boisé si possible, choisi pour ses qualités acoustiques. Un autre espace neutre, à part.

Matériel (fourni) : 3 pupitres, différents instruments de percussion.

Personnel : 3 artistes musiciens (flûte, clarinette, violon), 1 « maître de jeu » (le compositeur), 1 ou 2 personnes de l'équipe en soutien logistique.

NB : prévoir un point de repli à l'abri des intempéries, avec sanitaires, prises électriques et possibilité de dépôt de sacs, etc.

I. atelier avec le public participant (1h environ) (voir § « le chant et le territoire »)

1. Dans un espace neutre, à part de celui de la performance.
 - présentation du projet et échanges avec les participants
2. Découverte sonore du terrain de jeu
 - déambulation, yeux fermés
 - intervention surprise des musiciens : moment de « concert privé »
3. Retour à l'espace neutre
 - explication des règles du jeu musical
 - distribution des instruments
4. Jeu musical et territorial (voir § *infra*)
 - répétition de la performance avec les musiciens•nes de l'Itinéraire.
 - les séquences musicales sont réparties dans l'espace de performance.

II. jeu-performance (30' environ)

Reprise du « jeu musical et territorial » auquel assiste un plus large public, qui déambule librement sur le terrain de jeu.

III. moment d'échange (15' environ)

avec les artistes, les participants, le public.

Le chant et le territoire

(Éléments de langage pour animer une discussion préalable)

- ▶ Aujourd'hui, nous allons tenter de nous mettre à la place des oiseaux. Nous allons faire attention à eux.
 - Car beaucoup d'espèces d'oiseaux répandues sont menacées d'extinction, quand elles n'ont pas déjà disparu :
 - La sarcelle marbrée , l'Erismature à tête blanche, (famille des canards), L'Outarde barbue, le pluvier guignard. Traquet rieur (passereau)
- ▶ A nous alors, à vous, d'essayer de les comprendre, d'y faire attention, et même de les honorer.

- Comment est-ce qu'un oiseau communique ? manifeste sa présence ? En chantant !
- Et comment se mettre à la place des oiseaux ? En chantant !
- ▶ Être un oiseau, ou être comme un oiseau, c'est communiquer par le son, par le chant.

- Mais au fait, pourquoi les oiseaux chantent-ils ?
 - ▶ pour dire « je suis là » « voilà qui je suis » , c'est comme une carte d'identité.
 - ▶ pour appeler : « réponds-moi », « imite-moi ». Son chant lui permet de se repérer par rapport à ses congénères.
 - ▶ pour montrer que « je chante bien, je suis beau ». son chant informe les autres sur son état émotionnel.
 - ▶ pour alarmer : « taisons-nous, partons ou cachons-nous ». c'est alors plus un cri qu'un chant.

- ▶ Les chants sont des marqueurs du *territoire* des oiseaux.
 - Ce qui veut dire que les oiseaux chantent, mais ils écoutent aussi les autres oiseaux, pour se partager l'espace.

- ▶ Le *territoire* de l'oiseau, c'est l'endroit où il vit. Il y fait son nid. Quand il revient de migration, il peut exactement se retrouver au même endroit, sur le même arbre.
 - Il partage un espace plus grand avec les autres individus et les autres espèces : le territoire est une affaire de *ré-partition*.

Être oiseau, le jeu musical et territorial



Description du jeu :

- Un jeu musical pour mieux comprendre comment les oiseaux habitent leur territoire en chantant.

Chaque participant représente un « individu-oiseau » qui doit se construire son propre « territoire » sonore, construit et maintenu par son propre « chant ».

- Le but du jeu est d'obtenir une *répartition* équilibrée et harmonieuse des territoires sonores sur le terrain de jeu disponible.

Note : Des personnes extérieures au jeu peuvent y assister en se déplaçant dans le terrain de jeu et profiter du spectacle sonore.

Lieu, matériel, participants :

- terrain de jeu : espace naturel assez grand, boisé si possible, choisi pour ses qualités acoustiques
- instruments de percussion (voir liste et caractéristiques ci-dessous)
- 1 maître de jeu
- 3 musiciens (flûte, clarinette, violon)
- jusqu'à environ 25 participants

Début de partie :

- Le maître du jeu distribue des percussions aux participants.

On peut envisager le son de chaque type d'instrument comme le chant d'une espèce d'oiseau imaginaire.

Exemples : l'oiseau-triangle. L'oiseau maracas. L'oiseau gong...

Note : Chaque participant peut emporter un ou plusieurs instruments, pour « jouer » une ou plusieurs espèces d'oiseaux.

- Les « individus-oiseaux » s'égaillent dans l'espace disponible silencieusement, puis un signal sonore convenu permet de lancer le jeu.

Jeu avec les autres musiciens jouant du même instrument / « avec les individus de sa propre espèce » :

- Le seul mode de communication entre participants doit être instrumental (percussions), et en aucun cas vocal (ne pas parler).
- Chaque « individu-oiseau » définit et circonscrit son « territoire » sonore en gardant ses distances avec les autres individus de la même espèce.

Exemples : 1 seul triangle par « territoire », 1 seule paire de claves par « territoire ».

- Cependant, on cherche à communiquer avec les « individus » de la même « espèce », à distance et en permanence, avec une dynamique sonore équivalente et des motifs musicaux partagés.
- Si un autre « individu » de son espèce s'approche trop, on doit jouer plus vite, ce qui est un signal pour éloigner l'autre « individu ».

Exemple : J'ai un triangle : je joue l'oiseau-triangle. Je communique avec les autres oiseaux-triangles en répondant avec les mêmes motifs (trilles, coups isolés...) avec la même nuance. Je me déplace jusqu'à peut-être trouver le bon endroit pour que tous les autres oiseaux-triangles m'entendent. Si je ne joue pas vite, cela veut dire que la distance est bonne. Si je joue vite, cela veut dire qu'un autre oiseau-triangle est trop près ! Il faut s'éloigner pour revenir à des nuances moins fortes, synonymes de moins « d'agressivité ».

Communication « inter-espèces » :

- Chaque « individu-oiseau » peut partager un « territoire » avec un « individu » d'une autre « espèce ».
- Certaines « espèces » ont des capacités répulsives ou attractives :
 - **L'oiseau-crécelle**, au « chant » à forte dynamique, a le pouvoir de faire fuir les autres espèces. Quiconque l'entend de façon proche doit fuir de son « territoire ».
 - Seul **l'oiseau-maracas** peut résister à l'oiseau-crécelle et le faire fuir par son propre « chant ». Il est possible pour tous, sauf bien sûr un oiseau-crécelle, de s'allier avec un oiseau-maracas.
 - **L'oiseau-gong**, au « chant » particulièrement pénétrant, a le pouvoir d'attirer à lui, comme un aimant, les autres espèces. Quiconque l'entend se rapproche et se fond dans son « territoire ». L'oiseau-gong prend alors part « invasivement » aux échanges des espèces présentes sur ce territoire, en imitant les motifs musicaux proches.
 - Quand un **oiseau-gong** entend un autre **oiseau-gong**, cela a sur lui un effet répulsif. Ainsi, seul un autre oiseau-gong peut faire fuir un oiseau-gong de son « territoire ».

Note sur la présence de musiciens (flûte, clarinette, violon) :

- Dans le cas où des personnes extérieures assistent au jeu, il devient alors une sorte de concert en plein-air.
- Trois musiciens complètent alors la polyphonie spatiale créée par le jeu. Ils jouent le chant stylisé d'oiseaux disparus et communiquent entre eux comme une « espèce d'oiseau » dans le jeu. Leur chant est donc plus *complexe* que celui des percussionnistes.
- Comme les autres « espèces », ils se déplacent dans l'espace de jeu et subissent l'influence de l'oiseau-crécelle et de l'oiseau-gong.

Note sur la dynamique générale :

- Ce jeu se veut non-invasif : le jeu doit rester dans une ambiance calme avec une intensité sonore en général relativement douce. Idéalement, on doit déranger le moins possible les animaux présents sur le terrain de jeu.

Fin de partie :

La partie s'achève lorsque l'on juge que la répartition est harmonieuse et que les chants sont beaux.

La partie peut s'interrompre aussi après un temps donné : dans ce cas, le maître de jeu produit un signal sonore convenu (comme un coup de sifflet vigoureux).



Liste des percussions :

	instruments	tailles	dynamique	caractéristiques	mailloches
4	Triangles	(10, 15, 20, 25 cm)	<i>f - f - f - f</i>	pénétrant, brillant	battes métal
4	Cloches à vache	(5, 6, 7, 8')	<i>mf - mf - mf - mf</i>	résonant	baguettes batterie + mailloche timbale
3	Energy Chimes	(S M L)	<i>f - f - f</i>	pénétrant, long sustain	maillets bois
2	Wind gongs	(15, 30 cm)	<i>f - f</i>	pénétrant, résonant	mailloche + batte métal + vibreur
1	Guiro		<i>f</i>		batte bois
1	guiro/Agogo 2 tons		<i>f</i>		maillets bois
2	Woodblock	(S, M)	<i>f</i>		maillets bois
3	Claves	(XS M L)	<i>p - f - f</i>		/
2	Maracas	S L	<i>f - ff</i>		/
1	Shaker Coconut		<i>mf</i>		/
2	crécelle	S M	<i>ff</i>	agressif	/
1	castagnettes sur manche		<i>f</i>		/

Être oiseau

Notice des partitions pour les interprètes

Être oiseau est un jeu sonore et une performance musicale pour trois musiciens avec participation du public conçu par le compositeur Grégoire Lorieux pour l'itinéraire.

La notice qui suit concerne la performance musicale des trois musiciens.

A noter que les cinq *Concerts d'oiseaux* reprennent le principe de *Être oiseau*, mais sans l'aspect participatif.

Être oiseau se joue impérativement en plein air, dans un espace naturel assez grand, boisé si possible, choisi pour ses qualités acoustiques. Les interprètes y prennent le rôle d'un oiseau récemment disparus de France : le traquet rieur, en jouant une reconstitution stylisée de son chant. Ils sont oiseaux-musiciens.

A la manière des oiseaux, ils occupent leur territoire par le chant, et pour cela doivent interagir entre eux dans l'espace de jeu, avec une forme d'improvisation : ils s'écoutent plus ou moins, se répondent, se déplacent, s'envoient des signaux.

Il n'y a pas de forme musicale fixée à l'avance, mais plutôt des scénarios et règles d'interaction. Ces scénarios varient d'une représentation à l'autre, et en fonction du contexte topographique, acoustique, météorologique...

1. Présentation des partitions

Chaque partie séparée attribuée à un instrument se joue de manière indépendante, il n'y a donc pas de conducteur.

Le rythme est représenté proportionnellement, avec des repères graphiques correspondant à 1 temps.

Le tempo est choisi librement par chaque oiseau-musicien, car il n'y a pas de nécessité de synchronisation rythmique.

Les interprètes peuvent lire leur partition posée sur un pupitre. La partition tient sur une page A3, qui peut être accrochée au pupitre.

On peut également disposer plusieurs pupitres dans la parcelle forestière, de façon à faciliter les déplacements des musiciens.

2. Lecture des séquences de la partition

Chaque partition contient plusieurs systèmes (ou lignes), numérotés 1, 2, 3, 4 en chiffres arabes (ou I, II, III, IV en chiffres romains).

Les phrases sont délimitées par des barres de mesure.

L'interprète choisit librement, au moment de jouer, la phrase à jouer en premier : cela peut être au début ou au milieu d'un système — pas forcément le premier système de la page.

A la fin d'une phrase ou d'un système, on peut continuer à suivre l'ordre de lecture « normal » ou lire à un autre endroit librement, à condition que ce soit graphiquement voisin.

A la fin de chaque phrase ou de chaque système, on marquera systématiquement un silence, plus ou moins long. Ce silence permet d'ajuster la densité musicale globale mais aussi de ménager un moment de repérage auditif des autres musiciens, placés à distance. (En outre, chez certaines espèces d'oiseaux, la longueur des silences entre les séquences du chant est la signature personnelle des individus.)

Note : Les systèmes présentent le même matériau (la même séquence d'un chant d'oiseau stylisé) mais avec des variations en densité/raréfaction du discours, et en variété/unicité des modes de jeu, ce qui permet une certaine directionnalité musicale si *a minima* on lit les systèmes dans l'ordre de présentation.

3. Jouer isolés / jouer ensemble

Les musiciens se disposent typiquement de manière assez éloignée les uns des autres dans l'espace de jeu (une parcelle forestière). Ils sont invités, quand ils le souhaitent, à s'y déplacer librement.

La communication entre musiciens sera exclusivement sonore, pas visuelle.

Le matériau musical permet trois types principaux interactions entre musiciens : on joue soit seul (ramage), soit avec les autres (appels), ou on réagit à une alerte.

1. RAMAGE : « je suis là », « voici mon état émotionnel » : un oiseau-musicien joue pour soi, en relation avec l'espace (topographie, acoustique...), avec possiblement des silences assez courts. Le jeu varie : bavard, volubile, calme, doux... en attendant les appels ou les alertes. D'un point de vue extérieur, le résultat entendu peut devenir assez chargé, voire polyphonique.
2. APPELS : « trouve-moi, réponds-moi ! » : les oiseaux-musiciens jouent ensemble, à deux ou trois, des motifs ou phrases isolées, en un jeu d'appels et réponses avec plus ou moins de silences. Le jeu se pimente si les oiseaux-musiciens se déplacent. D'un point de vue extérieur, le résultat entendu peut faire penser à un jeu de relais.
3. ALERTE : « taisons-nous, fuyons ! » : à l'occasion d'une intrusion (sonore, humaine, animale!...), jugée comme un potentiel danger, l'un des oiseaux-musiciens lance une figure en rupture avec le flux musical, c'est considéré comme une alerte : ses congénères s'interrompent, lui répondent peut-être, puis se taisent / se cachent. Puis, à un moment, ils recommencent à chanter, peut-être à partir d'un autre endroit. D'un point de vue extérieur, c'est un moment de silence et d'attente, où l'on perd la trace des oiseaux-musiciens.

Ces trois types d'interaction peuvent évoluer en fonction du scénario de chaque représentation de *Être oiseau*.

¹ par exemple, un avion qui passe au-dessus de la forêt, et *déchire* l'espace sonore

4. Rapport au public : scénographie, début et fin de la pièce

4.1 être dans son rôle : attitude et tenue des oiseaux-musiciens

Lorsqu'il est au contact avec le public, pendant la performance, même avant ou après, chaque interprète « tient le rôle » d'un oiseau-musicien, comme au théâtre. Il communique donc par son chant et à ce titre garde une certaine distance avec le public.

Par conséquent : éviter les tenues de concert trop formelles ou encore les couleurs criardes, préférer une tenue permettant de se camoufler un peu. Privilégier les manches longues et les pantalons, pour éviter les griffures et les piqûres. Prévoir des chaussures solides, par exemple de marche.

La tenue pourra être spécifique, en fonction du scénario.

Les interprètes se déplacent discrètement, avec leur pupitre ou d'un pupitre à l'autre.

4.2 début et fin de la pièce

Le début de la pièce, direct ou progressif, dépendra de chaque scénario, parmi ces possibilités :

- un musicien accompagne le public en jouant, ou pas, depuis un point de rendez-vous ;
- les musiciens sont répartis dans une parcelle, à vue ou non, lorsque le public arrive sur le lieu, accompagné par un·e bénévole...

La fin de la pièce dépendra aussi de chaque scénario, parmi ces possibilités :

- repère de fin temporel : on arrête le concert au bout de 20 mn par exemple ;
- repère de fin spatial : le concert se termine lorsque les musiciens rejoignent un point particulier ;
- repère de fin sonore : le concert se termine après la 3e alerte, par exemple, ou au moment de la plus grande densité, ou avec un son spécifique...

En fonction du scénario, les musiciens restent en présence du public ou disparaissent de sa vue. En tout cas, le salut final pose question, car il fait sortir de son rôle.

4.3 divers

Pensez à vous assurer de la présence des éléments suivants :

- de quoi protéger votre instrument en cas de pluie,
- le cas échéant, une tenue spécifique,
- un pupitre pliable, léger, sur lequel votre partition sera fixée.

Un protocole de repli doit être défini en cas de pluie trop forte. Mais en aucun cas la pièce ne doit être donnée en intérieur.

Flûte

Être oiseau Traquet rieur

un jeu musical de Grégoire Lorieux

1

mf ff pp ff pp mf pp

2

pmf f mf sfmf < f p mf sfz > mf

3a

pp dd p pp p mp sf > p

3b

mf p sfz p sub. ff sf sf f mf sf p

4

p < mf p f sf p fz p f mf p f pmf

5

f mf mf sf p f mf

IV

p > pp p sf p > f p f f mf mf mf ff p mf f sf f mf f

A

mff ff > p pp pp f p sf mf < f f mf sf

I

pp mf mf

II

f > mf fp p

IIIa

mf p f pp

IIIb

mf f > p mf ff

1a *mf* *pp*

1b son + souffle *p* *pp*

2a *f* *pp* *mf* *pp* *fz*

2b *ff* *pp* *pp*

3a *f* *mf* *f* *p* *ff*

3b *mp* *f* *p* *mp* *p*

3c *mf* *> pp mf sub.* *pp sub.* *mp > p pp* *mf*

4a *f* *f* *> f*

4b *f sp* *f* *p* *mf* *f*

5a *mf* *mf* *f* *mf* *f* *mf*

5b *f* *mf* *f* *p* *mf* *f* *f*

