

Sébastien Roux

Anamorphose

Consignes de jeu

## **Description générale**

*Anamorphose* est une partition graphique animée à instrumentation libre. La pièce s'appuie sur une notation non standard faite de lignes de couleur. La pièce évolue de manière continue d'un accord vers un arpège vers un accord.

## **Répartition des interprètes**

La pièce peut être jouée par 4,5 ou 6 interprètes. Chaque ligne de couleur encadrée par des chiffres correspond à un interprète.

## **Interprétation des lignes**

L'interprète joue quand sa ligne change de direction, au moment du *rebond*.

## **Interprétation des chiffres**

Les interprètes se mettent d'accord au préalable sur la signification des chiffres qui vont apparaître à gauche et à droite des lignes. Il peut s'agir d'un accord à 4/5/6 sons commun à tous, de cinq objets sonores spécifiques à chaque interprète, etc... Une option intéressante peut consister en deux gammes par ton décalées d'un demi-ton. Une moitié des interprètes jouent la première gamme, l'autre moitié, la deuxième gamme, en s'assurant que deux musiciens adjacents ne jouent pas la même.

## **Interprétation des couleurs**

Il y a 4 couleurs dans la pièce : gris, vert, bleu, orange. Ce ne sont pas les couleurs qui donnent une information, mais le passage d'une combinaison de deux couleurs (appelée *état*) à une autre. Les états changent indépendamment pour chaque interprète. Il y a 5 états dans la pièce, chaque état correspond à une durée spécifique des sons à jouer :

Etat 1 : gris + vert = son court

Etat 2 : vert + bleu = son durant la moitié de la ligne

Etat 3 : bleu + orange = son durant jusqu'au prochain

Etat 4 (=3) : vert + bleu

Etat 5 (=1) : gris + vert

## **Partition**

La pièce est en 5 parties, et prend comme point de symétrie la troisième partie.

1 : Accord

2 : Evolution continue de l'arpège

3 : Décalage maximal entre les interprètes

4 : Evolution continue vers l'accord

5 : Accord

## **Dispositif**

La partition est projetée pour les interprètes et le public et doit se faire au format 16/9.

## **Déroulement de la pièce**

Les interprètes commencent en jouant à l'unisson rythmique : ils produisent une série d'accords. Puis les lignes de couleur vont lentement se désynchroniser : la ligne du haut continue de rebondir à la même vitesse, tandis que les autres ralentissent (plus la ligne se trouve en bas, plus elle ralentit). Les interprètes produisent un arpège isorythmique qui devient de plus en plus lent, jusqu'à ce qu'il finisse par tourner sur lui-même. Puis l'arpège accélère jusqu'à revenir à la position initiale : l'accord.

## **Utilisation du programme**

La partition est un *patch* écrit et exécuté dans l'application MAX/MSP, logiciel payant disponible à l'adresse suivante : <https://cycling74.com/>

Lancement

- Double-cliquer sur Launch Anamorphose X interpretes (choisir le patch avec le nombre d'interprètes souhaité)

Paramètres de contrôle

De nombreux paramètres peuvent être ajustés par les interprètes eux-mêmes : la durée des différents états, la vitesse, la forme temporelle de l'arpège, les changements de couleur propres à chaque interprète.

- Début décalage : date (en secondes) de la fin de l'accord et du début du décalage
- Décalage max : date (en secondes) d'arrivée au décalage maximal entre les interprètes
- Début retour accord : date (en secondes) de début du mouvement inverse, de la diminution du décalage entre interprètes

- Arrivée à l'accord : date (en secondes) où les interprètes sont de nouveau synchronisés
- Fin : date (en secondes) de l'arrêt des curseurs
  
- Vitesse : durée (en millisecondes) entre deux rebonds successifs
  
- Décalages max : pour chaque interprète, décalage temporel (en millisecondes) par rapport au rebond fixé sur la vitesse définie ci-dessus.
  
- Changements de couleur : dates (en secondes), pour chaque interprète, des différents changements de couleur.
  
- Rappel preset : permet de rappeler un preset et d'en sauvegarder de nouveaux.
- Affichage plein écran : en cliquant, affiche la fenêtre de jeu en plein écran (si un projecteur ou un moniteur est branché, bascule automatiquement sur celui-ci)
  - Titre : affichage du titre pendant quelques secondes
  - Fade in fenêtre : fait apparaître les curseurs sous la forme d'un rectangle gris
  - Go : lance la partition (qui s'arrête automatiquement)

### **Conception**

Concept : Sébastien Roux

Design graphique : Vincent Menu

Programmation : Jérôme Tuncer et Sébastien Roux