

Notre projet se définit dans un cadre de concertation entre musiciens et publics, en trois étapes : d'abord faire apparaître tout ce qui constitue le patrimoine sonore d'un lieu, puis procéder à la reconnaissance qualitative des données avant d'entreprendre un aménagement musical provisoire de cet espace social. Cela se traduit par :

- une enquête auprès des responsables, associations et habitants de la Commune, sur la place des sons dans la cité.
- un film sonore d'éléments trouvés et montés sur place (chacun pouvant venir suivre sa mise en forme au jour le jour).
- des interventions instrumentales, une installation sonore dans la rue.
- le dernier soir : un concert avec huit musiciens, une présentation du film sonore, un exposé de l'acousticien, et un débat avec les responsables municipaux et le public.

La durée de l'action est de six jours auxquels peuvent s'ajouter quelques interventions préparatoires dans les semaines précédentes.

La Rose des Vents est une proposition d'action musicale. Elle prend en compte l'existant sonore d'une entité urbaine : un village, un centre ville, un quartier, une place, une ou plusieurs rues voisines. Elle en révèle l'activité sonore par le truchement d'un enregistrement des faits et événements quotidiens, en même temps que des éléments remarquables et/ou propres au lieu.

Après un montage mettant en relief les composantes de cet existant sonore, ce document viendra s'inscrire dans la structure du concert qui clôturera le temps de l'action, concert conçu et réalisé dans la perspective d'une concertation/rencontre avec les habitants/auditeurs du lieu, à partir de ce que le relevé sonore aura révélé aux uns et aux autres, musiciens et publics.

Pendant la période de préparation de sept jours ou plus, un certain nombre d'instrumentistes interviendront dans le site en produisant les pièces repères/intermédiaires/jeux et signaux. Le premier jour un instrumentiste intervient seul, réduisant volontairement sa participation à un seul type d'action ou de jeu, de telle sorte que sa présence ne perturbe qu'à peine l'environnement auditif immédiat. Dans les jours suivants, le nombre des instrumentistes augmentera progressivement, pour être le plus élevé le dernier jour, l'organisation des interventions se diversifiant et se complexifiant au fur et à mesure de l'avancement de la préparation.

Les pièces données ici sont écrites pour les saxophones. Il est possible de les adapter pour d'autres instruments, à condition qu'ils aient les caractéristiques d'instruments de plein air. Ces pièces seront jouées isolées les unes des autres et jamais la même pièce deux fois au même endroit le même jour.

Seuls les intervalles mélodiques/harmoniques et le rythme sont donnés. Elles sont jouées *forte*, sauf indication contraire. Leur tempo est aussi rapide que possible, en

tenant compte de l'espace de résonance, pour qu'il n'y ait aucun effet de confusion acoustique. Lorsqu'il y a des reprises et sauf indication contraire, il est possible de reprendre au début autant de fois que l'on voudra, toutefois il ne faut pas perdre de vue que ces pièces (repères et signaux plus particulièrement) gardent toute leur efficacité quand elles sont brèves, se distinguant alors des sons ambiants. Les instrumentistes, seuls ou groupés, peuvent, soit rester en place, soit se déplacer avec des mouvements parallèles ou divergents, pour chacune de leurs interventions.

Quelques indications de mouvements pour trois pièces :

Pièce 8 : les huit altos sont en cercle resserré, à la fin des reprises l'alto 1 reste sur place alors que les sept autres s'éloignent chacun dans une direction différente en jouant, s'arrêtant que quand ils n'entendent plus l'alto 1.

Pièce 9 : les huit altos vont dans tous les sens.

Pièce 10 : effectuez une marche lente et continue, à 4 formez un carré deux par deux en allant ensemble, à 8 formez deux carrés allant dans le sens opposé, puis revenant sur leurs pas se croisant à chaque reprise, donc se déplaçant sur de courtes distances.

D'autres "chorégraphies" peuvent être imaginées à condition qu'elles soient élémentaires, immédiatement perceptibles à l'auditeur.

JEU, ECOUTE et APPROCHE sont des prétextes à la définition acoustique d'un lieu. Ces interventions seront enregistrées, comme les autres, au relevé de l'existant sonore quotidien ou exceptionnel et donc reproposées à l'écoute au moment du concert indépendamment et/ou simultanément au jeu en direct des instrumentistes. L'enregistrement oscillera entre une prise de son rapprochée et une autre plus lointaine. On se servira tour à tour de micros à fonction dynamique et omnidirectionnel afin de capter à des degrés divers, les sons ambiants et les sons instrumentaux. Pendant le concert, le jeu en direct d'un ou plusieurs instrumentistes est nécessaire pour créer des rapports de comparaison et d'ambiguïté entre les sons/ambiances enregistrés et les sons produits sur le moment par les instruments.

Les intensités du jeu en direct seront modulées en fonction des capacités acoustiques de la salle, autant que par rapport au dialogue avec le film sonore.

#### **Mode d'enregistrement.**

D'abord une visite à "oreille nue" à différentes heures du jour et de la nuit, doit permettre de découvrir l'activité sonore du territoire.

Ensuite, on effectue l'enregistrement des sources remarquables - uniques - propres au lieu, en même temps qu'on enregistre ce qui est plus banal mais qui pourra, lors du montage, créer des contrastes sonores. Par exemple : l'enregistrement d'une zone réputée "silencieuse", délaissée par les habitants,

pourra être  
L'éloignement  
qualitative (d  
seuls le relev  
permettront d  
sources d'orig  
différentes : le  
ce qui appart  
On peut faire  
"d'éléments a  
qui est...  
On présentera  
Des interview  
d'habitants r  
séquences pe  
un lieu public

#### **Conduit.** (Bezo

1. APPROCHE
2. FILM SONO
3. FILM SONO
- + JEU DIREC
4. FILM SONO
- (son remarqu
5. FILM SONO
- (comparaison
6. JEU DIREC
- + FILM SONO
- (activités artis
7. FILM SONO
- (activités artis
8. FILM SONO
9. FILM SONO
- (2'30") Pièce 8
10. JEU ECOU
- JEU DIRECT :

CLAUSE : Pièc

Interventions

pourra être juxtaposée à l'enregistrement d'une zone d'activités bruyantes. L'éloignement physique empêchant, dans la réalité, d'apprécier la différence qualitative (diversité des sons) autant que quantitative (rapport bruit/silence), seuls le relevé et le transfert de ces éléments sonores, leur mise côte à côte, permettront d'en faire la comparaison. On cherchera volontairement à capter les sources d'origines diverses. On fera apparaître ce qui appartient à des échelles différentes : le proche/le lointain – l'isolé/le multiple – la densité des événements, ce qui appartient à des fonctions significatives ou non ; information/ambiance ... On peut faire le constat de la présence ou de l'absence des "éléments naturels" ou "d'éléments artificiels" en mettant en évidence l'une ou l'autre tendance, selon ce qui est...

On présentera le réseau des transports : du pas sur le sol au vol des avions ! Des interviews peuvent s'inscrire dans le montage, interventions orales d'habitants racontant les sons du lieu, ce qu'ils sont, ce qu'ils étaient. Ces séquences peuvent faire l'objet d'une bande sonore distincte, diffusée à part dans un lieu public tous les jours de l'action.

**Conduit.** (Bezons le 4.12.1982)

1. APPROCHE : cinq saxophones
2. FILM SONORE. Séquence : bord de l'eau, l'eau, les transports (10')
3. FILM SONORE. Séquence : Pièce 6 "*A la Grâce de Dieu*" (1'40")  
+ JEU DIRECT : Pièce 6
4. FILM SONORE. Séquence : passage d'un train sur le pont de Seine (10")  
(son remarquable)
5. FILM SONORE. Séquence : Pièce intermédiaire dans la rue (1'30")  
(comparaison des prises de son)
6. JEU DIRECT : Pièce 11  
+ FILM SONORE. Séquence : Pièce 11 dans le marché (1'25")  
(activités artisanales)
7. FILM SONORE. Séquence : démontage marché (5'40")  
(activités artisanales)
8. FILM SONORE. Séquence : zone industrielle (1'10")
9. FILM SONORE. Séquence : "*A la Grâce de Dieu*" - "*Marché*" (2'30") Pièce 8 (comparaison de lieux)
10. JEU ECOUTE : enregistrement "*place du Théâtre*" (7'30")  
JEU DIRECT : cinq saxophones

CLAUSE : Pièces repères en direct

Interventions dans les rues :

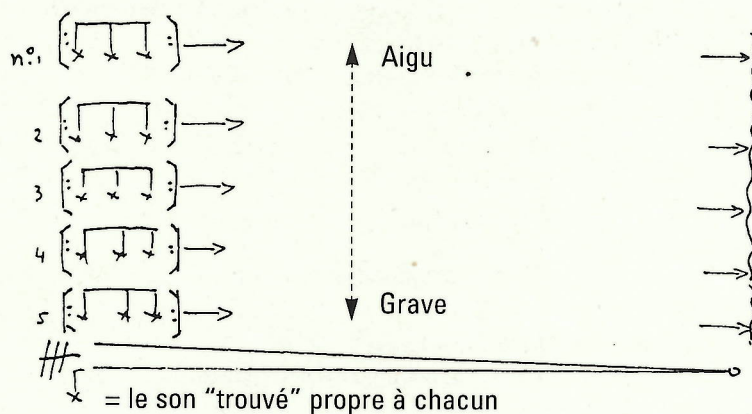
- le 28/11/1982, un saxophoniste.
- le 30/11/1982, trois saxophonistes.
- le 03/12/1982, cinq saxophonistes.
- le 04/12/1982, huit saxophonistes.

### Approche.

Quintette d'instruments à vent tous dissemblables.

1. Les cinq instrumentistes entrent dans la salle en même temps que le public. Ils s'installent à des postes qui leur sont éventuellement réservés et qui sont aussi éloignés que possible les uns des autres
2. Sans attendre, le jeu commence avec l'instrumentiste n° 1 qui produit un son extrêmement bref et fort dans le registre moyen. Ensuite, en se déplaçant, il va produire d'autres sons semblables, mais séparés par des silences lui permettant d'apprécier la résonance de la salle. Tout en se dirigeant vers la scène, ce même instrumentiste poursuit son jeu en changeant les hauteurs, dans le but de rechercher le meilleur rapport entre la fréquence produite et sa diffusion dans l'espace où il intervient. Lorsque cet état sera trouvé, une fois arrivé sur scène, l'instrumentiste reproduit le son "choisi" (celui considéré comme le son privilégié du lieu).
3. Dès les premières répétitions de l'instrument n° 1, le n° 2 intervient d'abord en alternance avec lui et, en suivant le même processus de recherche mais en empruntant évidemment un parcours différent tout en opérant un choix personnel dans l'appréciation du son "privilégié".
4. Dès les premières émissions de l'instrument n° 2, le n° 1 diminue progressivement l'intensité de son jeu jusqu'au silence, puis, très librement, il s'accordera et préludera à sa manière, mais ppp. Chacun des instruments intervenant à la suite procédera de la même façon.
5. Les trois autres instruments entreront dans le jeu successivement, observant exactement les mêmes données. L'ensemble de cette procédure doit être incisive, rapide, réalisée avec rigueur mais pas nécessairement sans fantaisie !
6. Quand l'accord des cinq instruments est obtenu et après un bref silence : (en demi-cercle au milieu de la scène).

aussi rapide que possible Staccato



### Jeu/écoute.

1. Situez-vous
2. Dirigez la
3. Une fois
4. Ensuite j
5. Observez
6. Poursuiv
7. Quand

- soi
- aig
- soi
- plu
- soi
- rev
- soi
- fin

En dehors  
recherché  
mélodique  
propres au  
C'est aussi  
jeu qui ne  
d'attente e  
7. Quand  
répartisse  
suffisamm  
voisin, sinc

### **Jeu/écoute.**

1. Situez-vous sur la place ou la voie publique, en un point un peu en retrait.
2. Dirigez le pavillon – le son de l'instrument – obliquement par rapport à une façade, de telle sorte que vos sons ne parviennent qu'indirectement à l'oreille des passants.
3. Une fois installé, écoutez ce qui se passe autour de vous tout en évaluant le degré moyen d'intensité du bruit ambiant.
4. Ensuite jouez un son (dans le milieu, le grave ou l'aigu de l'instrument) d'une intensité inférieure à la moyenne d'amplitude du bruit ambiant (un son prolongé, mais dans un seul souffle, sans attaque, comme issu du souffle lui-même ). Après un temps de stabilisation, laissez s'éteindre ce son, sans qu'on puisse percevoir l'instant précis de sa disparition.
5. Observez un temps de silence d'une durée au moins aussi longue, ce qui vous permettra de procéder à une nouvelle estimation du niveau d'intensité du bruit ambiant, avant de jouer un nouveau son, de la même façon que le premier, mais un peu plus aigu ou un peu plus grave.
6. Poursuivez le jeu en alternant silences et sons, choisissant ces derniers dans tout l'ambitus de l'instrument selon l'un ou l'autre des quatre cheminements suivants :

- soit vous commencez au centre, et vous jouez des sons de plus en plus aigus avant de redescendre vers le grave et de revenir au centre.
- soit vous commencez aussi au centre mais vous jouez alors des sons de plus en plus graves, avant d'aller vers l'aigu et de revenir au centre.
- soit vous avez commencé dans l'aigu et vous allez vers le grave, avant de revenir vers l'aigu.
- soit le contraire, vous commencez dans le grave pour aller vers l'aigu et finir vers le grave.

En dehors de l'une ou l'autre de ces directions, aucune cohérence ne doit être recherchée pour choisir les sons à jouer. Au contraire, il faut éviter qu'un système mélodique ou harmonique ne prédomine. Seuls peuvent intervenir des critères propres au corps sonore de l'instrument lui-même.

C'est aussi lorsque que l'ensemble de ces sons est exploité que le jeu s'arrête, un jeu qui ne doit produire aucune dynamique, mais au contraire créer une situation d'attente et d'écoute réciproque ...

7. Quand plusieurs instrumentistes interviennent en même temps, ils se répartissent dans l'espace, chacun ayant ou s'attribuant une aire de jeu suffisamment étendue, sans empiéter toutefois sur le domaine de l'instrument voisin, sinon par un seul côté.

**NE JOUEZ QU'UN SEUL SON  
À LA FOIS SUR  
UN SEUL INSTRUMENT  
DANS UN LIEU UNIQUE**

***par votre jeu recherchez  
et faites apparaître  
les caractéristiques acoustiques  
du lieu***

**CHANGEZ D'ENDROIT**

***A chaque fois associez et opposez  
tour à tour  
votre jeu à l'existant sonore***

**INSTALLEZ PARTOUT  
VOTRE VALEUR INSTRUMENTALE**

**POINTS D'**

**Bruits**

Le Vigan  
voix des  
passage c  
sonore un  
promena  
de "bouc  
Dès que  
Timbal, l'  
important

**Sons**

CARREFO  
d'écoute  
entendre  
St-Salvy e

**Murmure**

Le Pont c  
l'intéress  
petites ar  
perspecti  
"Gaudi" c  
convainc  
MURMU

**Bruit blan**

Les CHU  
les rendr  
heureuse  
engendre  
d'Albi. (M

**Modulatio**

A la mass  
deux not  
MODULA  
Berges.

## **POINTS D'ECOUTE A ALBI (1)**

### **Bruits**

Le Vigan : ce sont les BRUITS de circulation qui priment et accessoirement les voix des gens qui passent là, sans oublier la voix artificielle et périodique du passage clouté : "attendez, piétons". (Avant que les voitures n'envahissent l'espace sonore urbain, que la télévision ne garde les gens chez eux, le Vigan était le lieu de promenade vespérale des Albigeois qui échangeaient informations et nouvelles de "bouche à oreille").

Dès que vous aurez quitté ce lieu et que vous vous serez engagé dans la rue Timbal, l'espace auditif changera et vous pourrez apprécier une baisse d'intensité importante.

### **Sons**

CARREFOUR des rues Mariès, Peyrolière et St-Julien : ce lieu est un bon point d'écoute des SONS caractéristiques de la ville. La nuit, au printemps, on peut entendre les chutes du Tarn. A toute heure et même quart d'heure, les cloches de St-Salvy et de la Cathédrale ponctuent la vie urbaine.

### **Murmure**

Le Pont du CASTELVIEL, en passant au-dessus on ne se doute peut-être pas de l'intéressante structure d'arches qui le compose. A la base, il y a une série de petites arches perpendiculaires aux grandes. Quand on se trouve à l'entrée de la perspective qu'elles forment (vue dos à la cathédrale), on devine la fontaine style "Gaudi" qui se trouve exactement dans l'axe de l'autre extrémité. Si l'on n'est pas convaincu de sa présence, on peut fermer les yeux et l'on percevra alors de MURMURE qu'elle produit.

### **Bruit blanc**

Les CHUTES DU TARN ont été évidemment construites pour maîtriser les eaux et les rendre productives. Mais on les perçoit un peu comme une intrusion sonore heureuse de la Nature dans la ville. Il faut savoir que le BRUIT BLANC qu'elles engendrent, a plus d'intensité que les rues les plus passantes et les plus bruyantes d'Albi. (Mesure prise à la terrasse devant la Clinique Escudié).

### **Modulation**

A la masse aléatoire et permanente du bruit des chutes s'ajoutent discrètement deux notes continues générées par les TURBINES de l'usine électrique : DO et RE, MODULATION sensible surtout si l'on descend, à l'entrée du Pont Vieux vers les Berges.



### **Chant**

Cette fontaine publique au sommet de la rue de la "GRAND'COTE" laisse fuir jours et nuits son CHANT d'eau. On peut ajouter des voix à sa polyphonie en l'actionnant.

### **Bruissement**

Au CLOÎTRE St-SALVY on pourrait presque entendre avec le BRUISSSEMENT du vent dans les cyprès, la voix des moines ou le battement d'aile des anges qui vécurent ici (il ne s'agit évidemment que du roucoulement et du vol des pigeons qui envahissent le lieu). C'est un lieu à l'acoustique merveilleuse au centre de la ville, mais exempt de ses bruits résiduels. Ne manquez pas le tintement cristallin d'une horloge sonnante heures, demi-heures ...

### **Echos**

Le ROND-POINT St-AMARAND a la particularité de produire un effet acoustique appelé "flutterécho". D'un son que vous créez au centre du lieu, naissent mille ECHOS.

Lancez un appel bref, sifflez, parlez-vous à vous-même ; vous serez sûr que la réponse sera la bonne, fidèle à vos désirs ! Mais ne faites pas cela après vingt-deux heures (sinon à voix basse, ça marche aussi s'il n'y a pas trop de bruits de circulation...), vous risqueriez d'être interpellé par la police pour avoir contrevenu à la règle du silence !

### **Musique**

Le KIOSQUE A MUSIQUE du Vigan a les qualités d'un résonateur favorisant la diffusion des orchestres qui s'y produisaient. Aujourd'hui, l'espace auditif qui l'entoure est totalement masqué par le bruit de la circulation. On peut toutefois tester la bonne acoustique de la construction en se plaçant en son centre et en produisant soi-même des sons, faire de la MUSIQUE sinon pour un vaste public, au moins pour un auditoire intime !

---

(1) La "ROSE DES VENTS" fait partie d'un programme que le G.E.R.M. consacre à la création musicale dans le domaine de l'environnement sonore depuis une dizaine d'années.

La "ROSE DES VENTS" met en oeuvre l'existant sonore d'une ville avec intervention, dans la rue, d'un groupe d'instrumentistes.

Pendant sept jours il est procédé à des relevés sonores dans le lieu et des interventions instrumentales pour les donner à entendre le dernier soir dans le cadre d'un concert en salle, les associant au jeu en direct des musiciens. L'entreprise est de révéler aux habitants leur propre environnement sonore dans la perspective d'une qualification musicale de cet espace temps qui fait leur quotidien.

La première action a eu lieu à Bezons en Décembre 1982. Les suivantes furent réalisées à Herblay et Montmagny (Mai/Juin 1983) et à l'Isle Adam (Septembre/Octobre 1983). Une production musicale radiophonique originale rassemblant les éléments collectés dans les trois premières villes a été diffusée à l'Atelier de Création Radiophonique de France-Culture (Octobre 1983 - durée 2 H 30). Une autre version de l'action a été réalisée à Albi avec une préparation de cinq mois débouchant sur une série d'activités durant une semaine

(Mai 1984). Une nouvelle production radiophonique issue de cette version est diffusée le 11.11.84 de 20 H 30 à 22 H 30 dans le même Atelier de Création Radiophonique.

Les pièces composées pour s'inscrire dans l'action ont été réalisées pour toutes sortes de formations instrumentales. Certaines versions ont été jouées "hors action" dans le cadre de concerts habituels. "*Extraits de la Rose*" pour saxophones (Concert-Manifeste) Paris - Avril 1984 et Nancy, "*Rose du Sud*" pour deux pianos à Albi (Mai 1984), "*Rose d'Est*" à Strasbourg-Musica 84 en Septembre.

Dans le cadre de ces actions, la recherche et l'expérimentation d'un nouvel instrument sonore urbain (N.I.S.U.) se sont poursuivies pour déboucher sur un modèle présenté au Diorame de la Musique Contemporaine de la Radio Suisse à Yverdon (Mai 1984).

L'intervention à Royaumont en complément des Ateliers de Musique Urbaine (A.M.U. III) le 16 Décembre 1984 a pour objectif de réunir dans une même séance tout le travail qui a été réalisé dans le cadre du programme de la "*Rose des Vents*".

Il s'agit de faire part de cette expérience, non pas comme un modèle unique, mais comme une voie possible dans la recherche de musicalisation de l'espace sonore urbain.