

## Instrumentarium

L'instrument utilisé par les jeunes musiciens est un smartphone, de type iPhone ou Android, sur lequel ont été chargées les applications Smartfaust (14 applications sont disponibles, et 5 seulement sont utilisées pour la pièce "Belzebuth").

## Utilisation de SmartFaust

L'utilisateur d'une application Smartfaust découvre rapidement que le son se modifie en fonction de la position de l'appareil (sur le côté droit, ou gauche, face tournée vers le haut ou vers le bas, position verticale ou horizontale, avec toutes les nuances provoquées par les positions intermédiaires).

C'est le premier mode de lecture que propose Momeludies : s'approprier les positions suggérées par les images de position. L'apprentissage technique est à concevoir de façon exigeante, car ces appareils sont sensibles, et si l'on recherche par exemple une réverbération, un silence, une attaque, le geste doit être précis et ne peut pas être plus approximatif que celui d'un violoniste avec son archet ou d'un joueur de oud avec la position des doigts sur le manche.

En outre la précision ne concerne pas seulement le geste individuel, mais également le sens du jeu collectif : l'œuvre de Xavier Garcia est une véritable composition qui intègre des notions de polyphonie, d'homophonie, de réponses, de silence, d'improvisation collective.

Enfin la précision une fois acquise, demeure une autre dimension tout aussi importante : le jeu dans l'espace et la plastique gestuelle. La pièce "Belzebuth" demande à être traitée comme une chorégraphie et non comme un simple exercice technologique. Le musicien est également danseur, du moins est-ce dans cet esprit que les instrumentistes, jeunes ou adultes, sont invités à jouer.

## Dispositif de jeu pour Belzebuth

Les joueurs sont répartis en deux groupes :

- un groupe de néophytes jouant pour la première fois avec leurs smartphones, appelé dans la partition « **public** »
- un groupe de jeunes qui ont travaillé la pièce en amont, dont une partie se tient à part, et est nommé « **orchestre** »  
*(une dizaine de membres environ)*  
 et dont les autres se répartissent dans le « public »  
 pouvant donner quelques indications à l'occasion pour ceux qui sont perdus.

Le dispositif en deux groupes permet d'assurer le tuilage entre les différentes séquences, et offre en outre une dimension polyphonique à la pièce plus importante.

N.B. Il est possible de voir la vidéo du concert donné par les lycéens du lycée Honoré d'URFÉ à l'Université de Saint Etienne (2 pièces : Smartmômes et Belzebuth) :

<https://www.youtube.com/watch?v=li13EC5uuGM>

Les cinq applications utilisées pour Smartmômes sont les suivantes :

**sfWindy**  
**sfIter**  
**sfSiren**  
**sfTrumpet**  
**sfMoulin**

Sauf exception,  
 les téléphones sont tenus par dessus,  
 l'écran tourné vers le haut :



Plusieurs termes sont utilisés par Xavier Garcia pour la manipulation des téléphones :

### *Positions fondamentales*

**Face** : les téléphones sont tenus à plat, par dessus, de façon horizontale, l'écran tourné vers le ciel. C'est à partir de cette situation que les mouvements ci-après sont proposés.



**Dos** : La position "Dos" est l'inverse de la position "Face" et peut être sollicitée en certains cas.



**Gauche / Droite** : les termes désignent la position des téléphones sur la tranche [gauche ou droite], soit en position fixe, soit dans un mouvement tel que celui décrit dans la page suivante en position "Berceau"

**Tête** : tenu en position initiale horizontale, le téléphone effectue un déplacement en position verticale, de manière à former une verticalité la plus exacte possible par rapport au sol.



**Pied** : position inverse à la précédente, le téléphone effectue un déplacement vertical pour lui mettre "la tête en bas".



### *Quelques mouvements utilisés*

**Berceau** : tenus en position horizontale, les téléphones effectuent un déplacement sur la tranche gauche ou sur la tranche droite, mais sans modifier l'axe horizontal de l'appareil.



### **Rotation :**

le téléphone étant en position face, la main le fait osciller sur place par un mouvement de rotation du poignet comme si l'on voulait assouplir les articulations.



### **Balancier :**

en position Pied, le téléphone effectue un mouvement de balancement entre la droite et la gauche.



**Silence / Réverb** : en position verticale ("Tête"), certaines applications sont totalement silencieuses, d'autres prolongent le son précédent sous forme de réverbération.

**Saccade** : Un mouvement brusque de la position Tête à la position horizontale est parfois requis pour une attaque spécifique.

À partir des positions et des mouvements décrits ci-dessus, d'autres précisions de jeu sont apportées par le compositeur pour l'obtention de sonorités précises, et requièrent donc de la part du leader une maîtrise des modes de jeu pour les communiquer de manière précise aux instrumentistes.

On notera que les instrumentistes sont répartis en deux groupes, de manière à pouvoir utiliser deux applications simultanées et augmenter ainsi la richesse sonore, notamment pour faciliter les transitions de l'une à l'autre application sans interruption de la matière sonore générale.

### ***Remarque préliminaire***

Toutes les applis sont silencieuses en position TÊTE sauf sfSiren qui l'est en position Gauche.

# BELZEBUTH

Xavier GARCIA

Départ TUTTI : **sfWindy**  
en développant les 3 modes de jeu suivants

1

**Jeu 1** : « **presque rien** » à partir de la position **Tête**



En créant de petits mouvements de va et vient autour de la position, on fait apparaître brièvement le son du vent

2

**Jeu 2** : « **un peu plus** » - position de départ : **Face**

Mouvements plus amples, le son monte dans l'aigu.

Aller vers **Pied** (arrêt)

Remonter vers **Face**.

Faire des allers-retours **Face <---> Pied** avec arrêts



3

**Jeu 3** : « **ouragan** » - position de départ : **Pied**

Mouvements intenses.

Continuum de vent modulé en hauteur.

Varié les vitesses, accélérer,  
freiner pour varier la hauteur du filtre



4

**Jeu 4**

Continuer le mode de Jeu 3 « **ouragan** » pendant que le groupe orchestre charge l'application **sfIter**.

Quand le groupe orchestre fait entendre les premiers sons,

**decrescendo**  
**LOAD sfIter**  
position **Gauche**  
puis **ON**

**ORCHESTRE**

- STOP -  
**LOAD sfIter**  
position **Gauche**  
puis **ON**

**Jeu 5 : Découverte de l'itération**

Petits mouvements sur la tranche (en penchant la tête en avant pour décélérer, et la relevant vers le haut pour accélérer)



5

**Jeu 5 : Découverte de l'itération***Explications du Jeu 5*

- a) comme page précédente Jeu 4-Orchestre  
 b) translation **GAUCHE-DROITE** en passant par **FACE** : rythme égal, changement de hauteur (puis en restant en **G** amener le téléphone vers **D**)  
 c) translation **GAUCHE-DROITE** en passant par **TÊTE** : Changement de rythme (NB : quand le téléphone est à la droite de **TÊTE**, il est en position **G**, et inversement !)  
 d) créer des variations dans le mouvement en ajoutant des loopings avec accélérations.

6

**Jeu 6 : Sons continus.** Position de départ : **PIED**

- a) autour de la position **PIED**, chercher à jouer les notes les plus longues possibles. Moduler ces notes en reculant la main vers l'arrière et en créant un mouvement très lent et très petit vers la droite (grave) ou la gauche (aigu).



- b) en accrochant une note, on relève d'un coup le téléphone jusqu'à **TÊTE** en passant par **DROITE**. Il faut faire un mouvement vers sa droite avec l'avant-bras. Une fois à **TÊTE**, le téléphone « crie », puis on replonge vers **PIED**, toujours en repassant par **DROITE**.



7

**Jeu 7 : Rythmique.** Position de départ : **DOS**

a) laisser jouer le tempo à 150



b) tourner autour de l'axe



c) accents rythmiques autour de l'axe



d) saccades latérales

*Explications du Jeu 7 au verso*