

MATHIUS SHADOW-SKY

OURDISSION

LA VITESSE DE LA LUMIERE FLUIDE DANS UNE BRUINE BROUILLARDEUSE EPHEMERE

pour<sup>3</sup> flûtes

$\lambda_{\mu} = \lambda_{\mu}^{\prime} \cdot E$

OURDISSION est une musique où l'émergence de la sensation intense de la surface sur la profondeur glissante et frissonante du corps excite un éveil dans un espace plein et pénétrant et vidé de ses traces non émotives.

Ces états de couches sensibles sont au nombre de 3+1 engendrés par des instruments de souffles, le brouillard du bruit blanc.

A l'état intérieur - l'espace mental - correspond la flûte moyenne ( flûte en do ou en sol ), à l'état de surface - les 2 faces de la peau - correspond la flûte grave (flûte basse ou contrebasse ou octobasse ), à l'état extérieur - l'air agissant - correspond la flûte aigue (piccolo en do ou en sol ) et à l'état rassemblant les états intérieur et de surface correspond la voix.

Un cinquième instrument indépendant mais influant se mêle aux quatre autres; c'est le tube brouillard dans lequel la musique est diffusée, il résonne en sympathie absente avec les sons émergent des instruments sur une fréquence très grave instable par la turbulence de l'air à l'intérieur du tube provoquée par de grands ventilateurs et souffleries silencieux. Dans ce tube la musique est diffusée à l'image des souffles qui filent dans dans la flûte ou à des paysages en équilibre instables qui fuient du champ de vision lorsqu'on se trouve dans un engin filant à grande vitesse.

OURDISSION est une sensation éphémère dans l'espace et dans le temps.

OURDISSION requiert une échelle de hauteurs particulière qui dépend de ce que chaque flûtiste peut obtenir comme ambitus avec ses flûtes. Le principe est que sur un ambitus de flûte donné, il soit fait une grille d'une échelle de 41 hauteurs par la formule suivante:  $n = \sqrt[41]{\text{ambitus de flûte}}$ .

Avant de jouer OURDISSION chaque flûtiste devra visualiser sur un fréquence-mètre les 2 hauteurs maximale grave et aigue qui sont affichées en Hz, ce rapport  $\frac{\text{fréquence la} + \text{aigue}}{\text{fréquence la} + \text{grave}}$  sera divisé (ou raciné) en 41 hauteurs équidistantes i.e.  $n = \sqrt[41]{\text{amb. de fl.}}$  cette fonction donnera un intervalle n qui sera multiplié par la fréquence la plus basse ou divisé par la plus aigue, la fréquence obtenue la remultiplier par n ou la rediviser et ainsi de suite de façon à obtenir les 41 hauteurs de l'échelle. Chaque fréquence est enregistré par un oscillateur ou par la flûte elle-même à l'aide du fréquence-mètre; il sera ainsi obtenu l'échelle intégrale de OURDISSION. Ce principe offre la possibilité d'obtenir pour chaque flûtiste son échelle propre (sa propre sonorité) la variabilité de l'ambitus affecte la construction de l'échelle. L'échelle de OURDISSION est non-cyclique i.e. qu'elle ne répète pas un ambitus (couramment l'octave), elle a de particulier que les hauteurs n'ont pas de rapport cyclique entre elles. La portée représente 41 lignes, une ligne pour chaque hauteur.

OURDISSION est écrite de façon à être vidéoisée, la partition défile sur un écran vidéo (cela évite de tourner les pages!) la vitesse du défilement est contrôlée par pédale ainsi que l'arrêt et la marche arrière de l'image. Il est possible d'accompagner la partition par les hauteurs sonores (pour faciliter le déchiffrement?) de la partition muni d'un système par exemple: hauteur fausse lumière rouge, hauteur juste lumière verte. A voir...

# CONDITION

pour 3 flûtes

Respiration circulaire →

F.O.

Eveil



instable

W.T.



Souffle



Vib. f

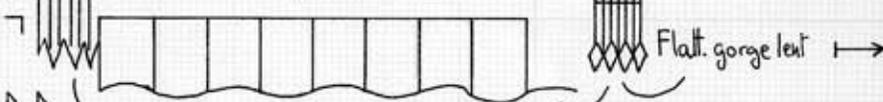
Vib. a

o/g

Vib. fra

(\*)

Flatt. gorge leit



gliss.



~10'

A la vitesse de la lumière fluide

F.C.

Flatt gorge

P.F.

Flatt langue  
+ Vibs gorge

Simulation

fp

Balayage harmonique  
avec stabilisation sur  
les 5 passages  
multiphoniques

1 2 3 4 5 7

Multiphon trop progressifs : doux  
+ battements

langue

f<sup>4p</sup>

<f<sup>2p</sup>

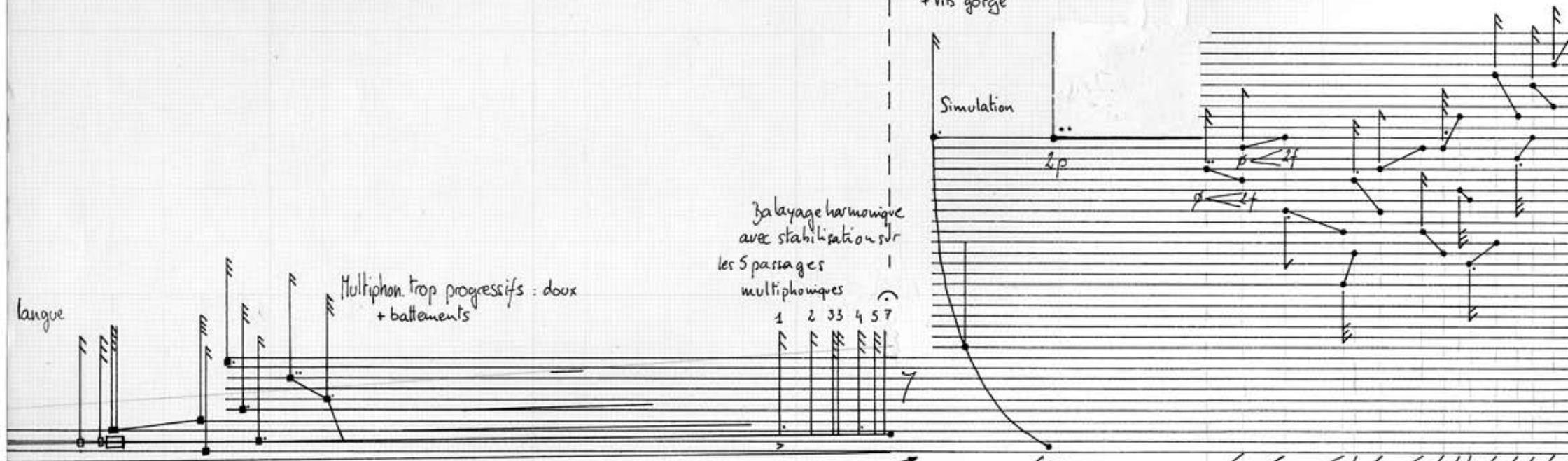
dez ok f j s h

k g t d b p k

10

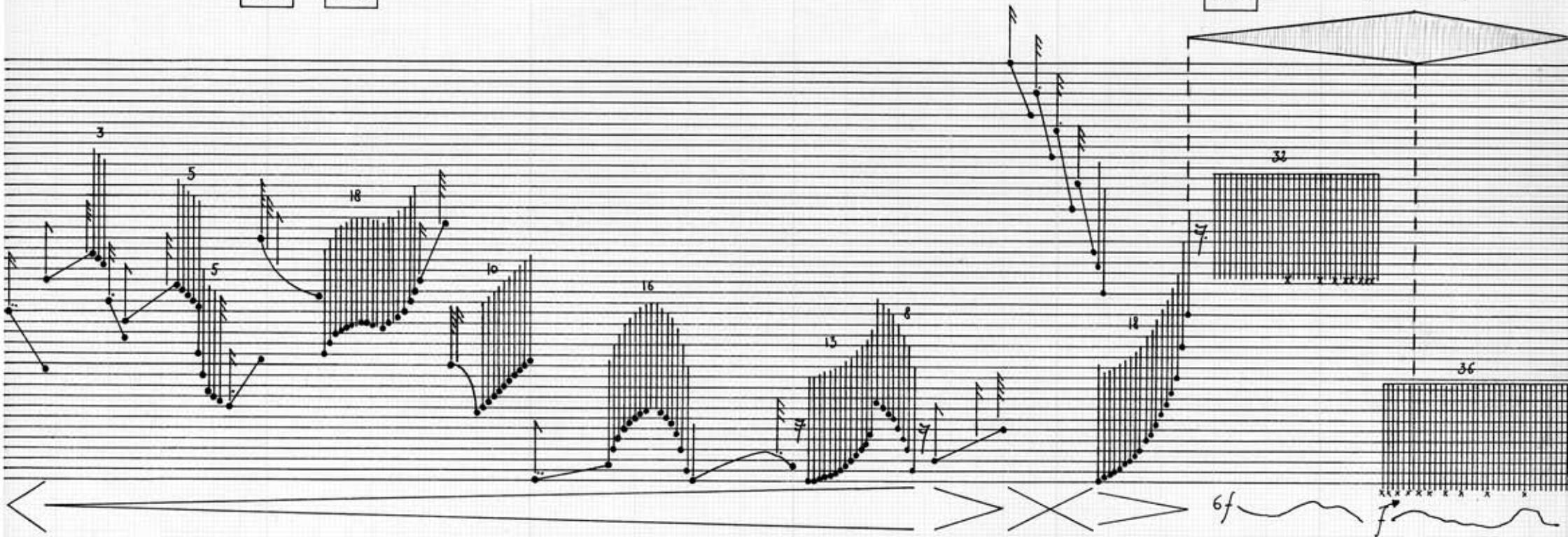
oo

|: 10 :|



P.F. → F.C.

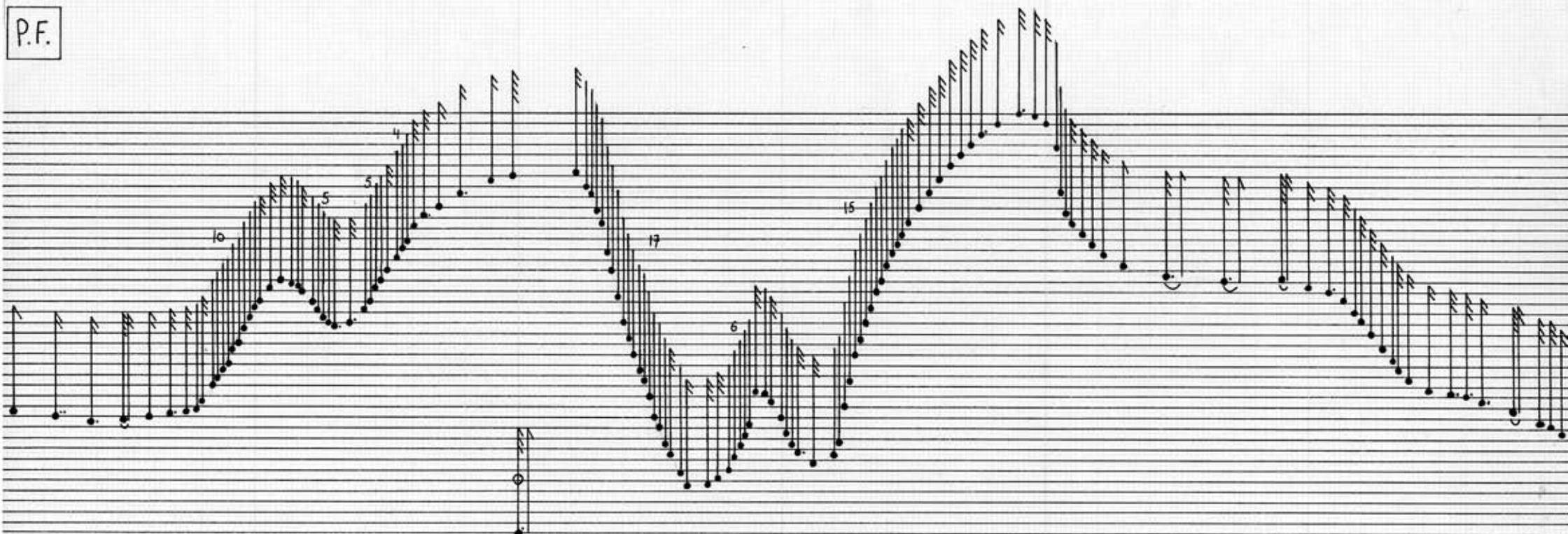
F.O. + voix très grave: [o] guttural



en fonction de la direction

o o      o o

P.F.



L'intensité suit les hauteurs

En fonction de la direction

F.O.

multiphonique sovrain

Chaque ligne requiert son intensité mobile propre

The musical score is written on a grand staff consisting of five staves. The notation is dense and includes various note heads, stems, and beams. Some notes have flags. The score is divided into sections by dynamic markings 'f' and 'mf 6f'. There are also some numbers like '5' and '15' written above certain notes.

f

mf 6f

oo oo etc...

┌

progressivement son de trompe (embouchure de flûte  
comme embouchure lipale)

P.F.

7f

2sf

7sf

4ps.

sf 2ps.

sf ps.

m

lf

f 3f

4f

↗

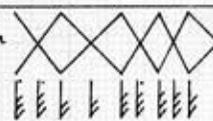
↓

vib.  
•

oo

7B

0B



F.C.

134

*f*

*mp* (*f*) *mp* melodico

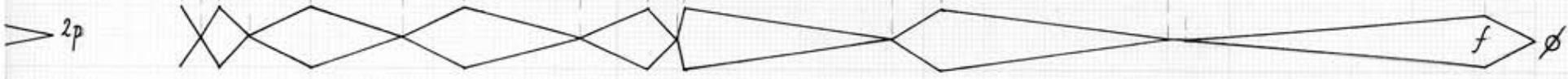
*mf* melodico

Voix: *3f*

• Suspendu.  
♯

En fonction de la direction

13



2p

f

φ

3f

prog.

F.O.

B

+ B

σσ

4f

20"

The musical score is written on a grand staff (two staves). The notation includes various rhythmic values, some with accents (>) and slurs. Below the notes, there are several circled 'o' characters. Above the staff, there are performance instructions: 'W.T.' and '+ Son de biseau' with a dashed arrow pointing right; '+ Souffle' with a dashed arrow pointing right; and a circled '20"' at the top right with a vertical dashed line extending down to a fermata symbol on the staff.

(o) Guttural - - - en s'etouffant - - - →

↙ très progressivement

Septembre 1982

ANDREW STOKES