

La Symphonie du Voisinage

Durée : 30 minutes.

Nombre d'interprètes : entre 3 et 6.

Matériel nécessaire : feuilles, stylos, dés, jeu de cartes (voir annexe n° 1), objets et appareils divers, ordinateurs ou téléphones, haut-parleurs, chronomètres.

Espace nécessaire : une pièce de 20 m² minimum et 3 pièces voisines (à droite, à gauche, au-dessus ou en-dessous)

Les auditeurs sont installés dans la pièce principale, si possible dans l'obscurité, tandis que les interprètes prennent place dans les pièces voisines, à raison d'un ou deux par pièce. *La Symphonie du Voisinage* peut être jouée dans une maison ou dans un immeuble – avec l'accord des occupants des différents appartements. L'isolation phonique doit laisser à désirer.

Déroulement :

1. En amont du concert, chaque interprète tire au hasard une carte du jeu qui figure en annexe. Il écrit sur une feuille l'élément sonore indiqué, remet la carte dans le jeu puis répète l'opération 9 fois. L'ordre du tirage est important car il détermine la trame du futur concert. Il est possible qu'une même carte soit tirée plusieurs fois.
2. À l'issue du tirage, chaque interprète dispose d'une liste de 10 éléments sonores numérotés de 1 à 10. En fonction des résultats, il se munit des objets, appareils et/ou enregistrements nécessaires.
3. Le jour du concert, les interprètes se répartissent dans les espaces qui entourent la pièce principale. Chacun est équipé, en plus des accessoires mentionnés plus haut, d'un chronomètre et de 2 dés à 6 faces.
4. Le concert débute sur un signal émis depuis la pièce principale. Les interprètes mettent alors leur chronomètre en marche. Chacun s'empare de l'accessoire correspondant à l'élément sonore n° 1 et lance les 2 dés.

Le premier dé indique la durée pendant laquelle l'élément sonore doit être joué. 1 = 1 minute, 2 = 2 minutes, 3 = 3 minutes, etc.

Le second dé indique le volume auquel l'élément sonore doit être joué :

1	Faible	4	Faible > fort (<i>crescendo</i>)
2	Moyen	5	Fort > faible (<i>decrescendo</i>)
3	Fort	6	Aléatoire

5. À la fin du temps assigné à l'élément sonore n° 1, l'interprète passe à l'élément sonore n°2, lance à nouveau les 2 dés, et ainsi de suite. Chaque interprète suit les indications de sa liste et de ses dés, sans prêter attention aux autres interprètes. Les combinaisons entre les différents éléments sonores doivent être aléatoires.
6. Le concert prend fin au bout de 30 minutes exactement. Si les 10 éléments sonores ont été joués avant la fin du concert, l'interprète revient au début de la liste. Si les 10 éléments sonores n'ont pas été joués, l'interprète s'interrompt tout de même.

ANNEXE N° 1 : LE JEU DE CARTES

Présentation :

Le jeu de 32 cartes créé pour *La Symphonie du Voisinage* se compose de 4 catégories de 8 cartes.

- Catégorie A : voix et cris.
- Catégorie B : musique.
- Catégorie C : objets acoustiques.
- Catégorie D : objets électriques.

Chaque carte correspond à un élément sonore.

Les « paroles » mentionnées dans la catégorie « musique » renvoie au texte qui figure dans l'annexe n° 2.

Remarques :

Bien que les éléments sonores évoquent, pour la plupart, des scènes de la vie quotidienne (ménage, bricolage, loisirs, etc.), ils doivent être joués avec une intention musicale, sans souci de réalisme.

Les indications de volume ont des implications différentes selon la nature de l'élément sonore.

- Lorsque la source est une voix, un instrument ou un objet acoustique, les nuances se traduisent de façon classique par l'amplitude du geste, la force du souffle, etc.
- Lorsque la source est un enregistrement, l'interprète règle l'amplification à l'aide d'un bouton ou d'un curseur.
- Lorsque la source est un objet électrique, l'interprète, selon les cas, règle la puissance du moteur ou, quand ce n'est pas possible, joue avec des sourdines naturelles ou avec la proximité du mur/du sol/du plafond.

<p>Voix et cris</p> <p>Émission de radio</p> <p>Jeu ou débat</p>	<p>Voix et cris</p> <p>Dialogues</p> <p>Film de fiction en français</p>	<p>Voix et cris</p> <p>Dialogue</p> <p>Film de fiction en V.O.</p>	<p>Voix et cris</p> <p>Paroles ou bruits</p> <p>Colère</p>
<p>Voix et cris</p> <p>Paroles ou bruits</p> <p>Joie/volupté</p>	<p>Voix et cris</p> <p>Paroles ou bruits</p> <p>Tristesse/douleur</p>	<p>Voix et cris</p> <p>Chien</p> <p>Gémissements</p> <p>Aboiements</p> <p>Hurlements</p>	<p>Voix et cris</p> <p>Chat</p> <p>Miaulements</p> <p>Feulements</p>

<p>Musique</p> <p>Enregistrement phonographique</p> <p>Orchestre symphonique</p>	<p>Musique</p> <p>Enregistrement phonographique</p> <p>Piano solo</p>	<p>Musique</p> <p>Enregistrement phonographique</p> <p>Groupe de rock</p>	<p>Musique</p> <p>Enregistrement phonographique</p> <p>Groupe de jazz</p>
<p>Musique</p> <p>Exercices ou gammes</p> <p>Chant</p>	<p>Musique</p> <p>Exercices ou gammes</p> <p>Instrument à vent</p>	<p>Musique</p> <p>Exercices ou gammes</p> <p>Instrument à cordes</p>	<p>Musique</p> <p>Exercices ou gammes</p> <p>Percussions</p>

Objets acoustiques

Rebonds
Balle de tennis

Objets acoustiques

Rebonds
Ballon de football

Objets acoustiques

Bruits de vaisselle

Objets acoustiques

Coups de marteau

Objets acoustiques

Pas
Chaussettes
ou chaussons

Objets acoustiques

Pas
Chaussures
ou bottes

Objets acoustiques

Raclements
de chaises

Objets acoustiques

Ouverture et
fermeture de
portes ou de
fenêtres

Objets électriques

Aspirateur

Objets électriques

Perceuse

Objets électriques

Rasoir

Objets électriques

Sèche-cheveux

Objets électriques

Batteur
ou couteau

Objets électriques

Bouilloire
ou cafetière

Objets électriques

Sonnerie
de téléphone

Objets électriques

Sonnerie
de réveil

ANNEXE N° 2 : LE TEXTE

Pour les éléments sonores qui font appel à la voix des interprètes, les phrases à prononcer sont les suivantes (dans la limite du temps indiqué) :

« Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed non risus. Suspendisse lectus tortor, dignissim sit amet, adipiscing nec, ultricies sed, dolor. Cras elementum ultrices diam. Maecenas ligula massa, varius a, semper congue, euismod non, mi. Proin porttitor, orci nec nonummy molestie, enim est eleifend mi, non fermentum diam nisl sit amet erat. Duis semper. Duis arcu massa, scelerisque vitae, consequat in, pretium a, enim. Pellentesque congue. Ut in risus volutpat libero pharetra tempor. Cras vestibulum bibendum augue. Praesent egetas leo in pede. Praesent blandit odio eu enim. Pellentesque sed dui ut augue blandit sodales. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Aliquam nibh. Mauris ac mauris sed pede pellentesque fermentum. Maecenas adipiscing ante non diam sodales hendrerit. »

Ce texte en faux latin, utilisé en imprimerie, garantit que les éléments sonores en question ne deviennent pas des éléments théâtraux qui « parasiteraient » le spectacle en lui imposant un sens trop univoque.

Les indications (colère, joie/volupté ou tristesse/douleur) doivent par conséquent se traduire dans le ton plutôt que dans les mots.