

ARCHE

Pour Basse électrique

*Kasper T. Toeplitz
2021*

ARCHE

- Composition pour basse électrique solo qui a également été éprévue pour être jouée par deux basses, jouant la même partition, en une sorte d'unisson de pensée, puisqu'elles ne seraient pas pour autant tenues à un strict unisson qu'il soit d'actions, de la façon de les exécuter, ou de hauteurs des notes jouées - sauf pour celles qui sont explicitement indiquées. Ce jeu en Homophonie ne vise pas un doublage exacte mais bien d'arriver au même résultat "ressenti" (avoir du dehors la conviction que c'est bien la même musique, qu'on parle de la même chose)
- De la même façon les indications temporelles ne sont pas strictes mais indiquent un "à peu près" du moment : dans tous les cas c'est le geste musical qui a priorité pour la durée d'une action, même si parfois on peut également désirer créer une résonance avec la danse
- Lors de la création les actions conjuguées de la COVID et du BREXIT ont rendu la présence du second musicien impossible, faisant de cette version d'ARCHE une pièce solo
- Les indications **sur fond rouge**, sont les choix d'actions, réglages etc décidés par l'interprète, Kasper T. Toeplitz, lors de la création. Elles sont libres pour tout autre interprète de cette partition.
- Arche est une composition commandée pour le spectacle du même nom de la compagnie LolDanse, chorégraphié par Myriam Gourfink, dont la création a eu lieu au Théâtre du Générateur le 1er février 2021, lors d'une présentation aux seuls professionnels, puisque le festival "Faits d'hiver" devant l'accueillir a dû être annulé
- La durée de la musique est de 70 minutes

0'00"

5'00"

10'00"

ARCHE

FOTAM

DIFF : captation de la matière "Fotam" dans des buffers et delays

DIFF : Donner un léger balancement, comme un gong

Donner des résonances plus aiguës avec les pitch shifters

un peu plus épais, stable

augmenter la reverbe - diffusion d'un nuage

un nuage plus texturé

entrée insensible, comme une poussière

un nuage plus texturé

ouvrir (ou dissiper) avec de la reverbe

donner à peine à entendre les attaques de mailloche

Petits impacts

naviguer dans les résonances avec les filtres (penser "Gong")

gagner un peu en grave, plus de présence

présence Grave plus affirmée

ARCO sur metal

PERC sur metal (doigts ou mailloche)

ppp sempre

mp (toujours doux et sans accidents)

KT : PITCH FORK detune, dry 50%, filtre HI-Pass ON. ARCO sur le metal

Le crescendo se fait naturellement par la seule accumulation des matières (delays, reverbes etc)

KT : PITCH FORK vers plus d'harmonisations, plus de graves avec simul d'ampli

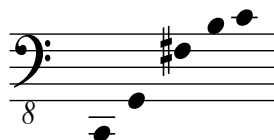
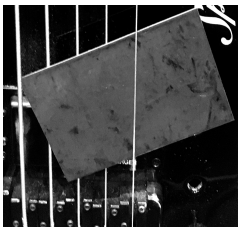
toujours un crescendo "organique" par ajout de matières et de couches

KT : variations du filtre. Ajouts de grains : Bit crusher

KT : ajouts progressif de reverbe(s) et de delay

KT : petite mailloche sur metal Hi Pass haut pour sortir les aigus

BASSES : mirlitonage par plaque métallique



scordatura de basse 1 proposée (semi-capot), pour éviter trop de résonances en quarte. NB. les 2 basses peuvent avoir des accords différents, c'est même souhaitable

BASSES : donner un effet de transparence, d'irréalité, un "shimmer" constant (reverbe)

un nuage de particules

12'00"

15'00"

20'00"

les notes graves n'entrent pas dans les buffers

densité accrue

ne pas laisser la densité se perdre

Cristallisation d'un nuage de poussière aiguë

maintenir les mouvements internes de la matière : la garder "vivante"

Filtrage de fréquences (wha-wha ?)

BASSES : par filtrage aller vers le haut médium

par le jeu aller vers plus d'aigu, plus de bruit de métal

KT : les e-bow entrés dans le "Fridge"

graves sans pitch shift

KT : Règle métal pour d'autres résonances

E-BOW

p (en dessous)

privilégier le battement

KT : le Ebow vient de très loin

KT : Delays 1 2 3 4 en HOLD (le ebow n'entre pas)

KT : donner plus de medium, plus de corps

12'00"

les deux notes ne sont pas nécessairement synchrones

14'00"

PERC sur metal (doigts ou mailloche)

KT : ebow vers 17'

Retour au son plus métallique ("Gong") avec filtrage et pitch shift

KT : vider en priorité les delays 1 et 2

ARCO avec Fuzz "graineuse"

KT : les deux notes l'une après l'autre

p

les notes graves ne sont pas stockées par la DIFF mais rentrent dans la textures des basses

KT : Delays 1 2 3 4 en HOLD (le grave n'entre pas)

ajouter un "assise incertaine" avec les notes graves - une tenue discrète

les graves ARCO sont pris dans des delays et ne "meurent" que progressivement

22'00"

25'00"

30'00"

FOTAM RESONANCE

DIFF : diffusion des buffers et ne "capture" plus les basses

KT : PITCH FORK OFF
_ DELAYS OFF -
REVERBES OFF _ HI
PASS OFF

KT : LOW PASS presque fermé

Des très longs delays permettent de stratifier la texture

BASSES : son très "sec", très distordu, pas de reverbe, pas d'ambiance

KT : lente ouverture LOW PASS jusqu'à 25'

ARCO / FUZZ

COULÉE

jouer avec la présence/absence du grave

KT : vider les delays

**Nuage de grains autour de la note

KT : toutes les "petites notes" granulaire transposée en aigu (+4) et HOLD de tous les delays

KT : toutes les "petites notes" prises dans le "FRIDGE"

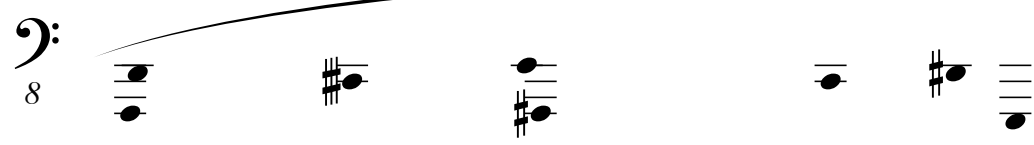
Montée très liée

ARCO / FUZZ

KT : toute cette Coulée jouée Arco

varier les couleurs de fuzz

Pauser



partir de l'infra-grave et très progressivement entrer dans le bruit

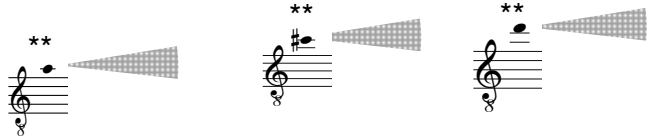
Crescendo très lent : une matière rampante, comme par en-dessous...

mp

32'00"

35'00"

40'00"

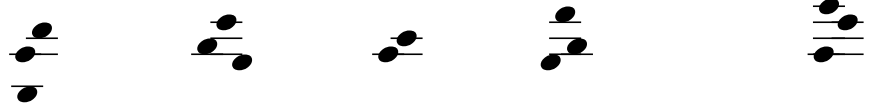


KT : Vider les delays 1 2 et 3

LIGNES
E-bow / FUZZ

les notes indiquées ne sont que le centre d'un nuage micro-tonal d'un ambitus d'env!ron une tierce mineure

créer des nouveaux plans plutôt que du contenu harmonique



Quatre banques de delays d'une durée entre 35 et 45 secondes

37'00"

**



Nuage 1

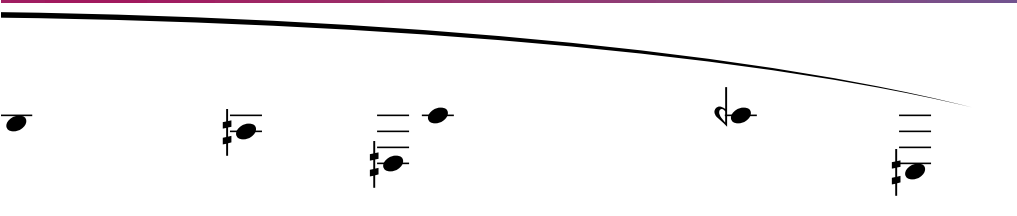
KT : DELAY 1

** les timings indiqués ne sont pas absolus mais indicatifs ; d'autre part dans la version avec danse ils sont également à adapter en fonctions avec les différentes phases de celle-ci

essayer de garder de la clarté, du tranchant : ne pas rendre trop grave

HARMONIZER : les quatre premiers nuages sont transposés 2 octaves au-dessus, et très peu de son direct

KT : PITCH FORK + 2 oct, FUZZ AVANT le Pitch



KT : le Grave s'accumule dans le Delay 4

présence Grave longue

mf

ff

42'00"

45'00"

50'00"

40'30" **

Nuage 2

KT : DELAY 2

44'00" **

Nuage 3

KT : DELAY 3

47'30" **

Nuage 4

KT : DELAY 4

Variation des timbres (et hauteurs) de chacune des notes des nuages : diverses couleurs de distortion

KT : Nuage 4 joué au bottleneck

KT : provoquer des artefacts dans le suraigu

Les quatre banques de delays prolongent évidemment leur nuage tandis que le(s) nouveau(x) nuage(s) se forme(nt). Ces quatre textures/nuages se meuvent indépendamment dans l'espace

KT : léger phasing

l'espace se densifie par accumulation

E-bow et/ou Arco

52'00"

55'00"

60'00"

51'00"

**

Nuage 1

54'00"

**

Nuage 2

57'00"

**

Nuage 3

KT : DELAY 1

KT : DELAY 2

KT : DELAY 3

HARMONIZER : les quatre nuages suivant sont transposés 3 octaves au-dessous, et le son direct est entendu à environ 50%

LIGNES 2

KT : ARCO les 3 premiers nuages graves sont joués à l'archet (corde grave)

faire arriver le grave très progressivement

KT : PITCH FORK -3 oct, FUZZ AVANT le Pitch

62'00"

65'00"

70'00"

DIFF : FOTAM devient brume, puis disparaît

61'00" ** Nuage 4



KT : DELAY 4

KT : Nuage 4 avec Ebow

aller vers une désintégration du son en petites particules/grains qui vont vers la disparition

64'00"

BASSES : mirlitonage par plaque métallique, possiblement une différente

KT : autre plaque métal jouée à la brosse très douce

KT : Bit crusher + filtre hi-pass

KT : sur la fin monter la freq du Hi-Pass -> disparition d'énergie

ARCHE
K T Toeplitz
janvier 2021