

Suspension-agrégat

pour petit ensemble et live-electronics

Kasper T. Toeplitz, 2015

Suspension-agrégat est une gageure, un pari (quasi) impossible : que chacun des musiciens en présence joue l'intégralité de la partition, sur son instrument et quelque soit celui-ci (mais avec sans doute l'apport de manipulations électroniques, faites en temps réel et par le musicien lui-même) et que la musique soit le résultat de la superposition de toutes ces versions : un agrégat monstrueux. Pour permettre de s'approcher du résultat visé, quelques précisions ou directions :

- Il n'y a pas d'indications de hauteurs précises toutefois des "zones" (aigue, grave ou médium) sont indiquées. Dans la seconde partie (à partir du repère [26]) les hauteurs présentes dans les fichiers-son sont indiquées en Hertz : il s'agit pourtant toujours d'une nébuleuse autour de cette fréquence, considérée comme une couleur, plus que de devoir jouer la note juste

- Le déroulement temporel est libre et fonction de la respiration propre à chaque musicien : si chaque page fait environ 3 minutes les événements n'ont pas de placement précis, aussi ne doivent-ils pas arriver au même moment pour chaque musicien – c'est le miroitement du même qui est recherché.

Les seules exceptions à cette règle sont les moments [7], [21] et [29]

- Bien évidemment la polyphonie demandée est inatteignable avec un jeu traditionnel : pour cela il est recommandé d'utiliser un dispositif de delay (voire de multiples delays) ou de loopers qui permettent de superposer différents modes de jeu et différentes temporalités : le chemin choisi pour réalimenter ces différentes couches ou matières doit être malléable et propre à chaque musicien : on ne doit pas sentir le côté mécanique, fixe, des couches électroniques, d'où l'importance d'en varier régulièrement le contenu, afin de les rendre plus organiques.

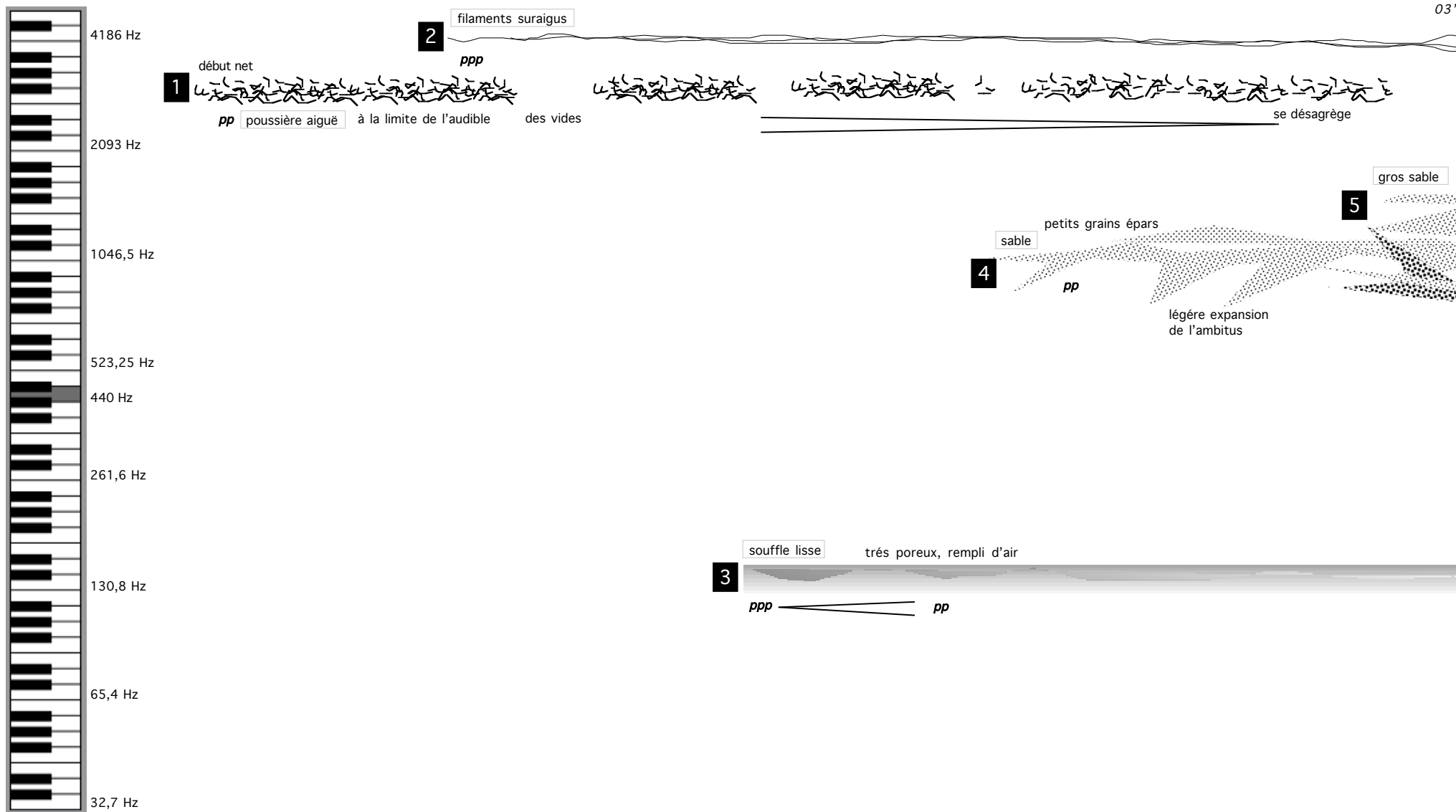
Cette polyphonie accrue peut également être gérée par un musicien supplémentaire jouant de l'électronique en "live" – ainsi un système de boucles multiples, créés dans le moment du jeu est-il possible

Suspension-agrégat a été composé à la demande de l'ensemble **ASK**, et la formation proposée est

Saxophone
Guitare
Contrebasse
Percussions

Tous les instruments sont amplifiés et "augmentés" par l'électronique. Le choix du matériel de percussion est laissé libre, même si des instruments comme un Tam, une Grosse Caisse, un Vibraphone mirlitoné ou un Tambour de bois paraissent évidents.

La durée de la pièce est de 45 minutes environ.



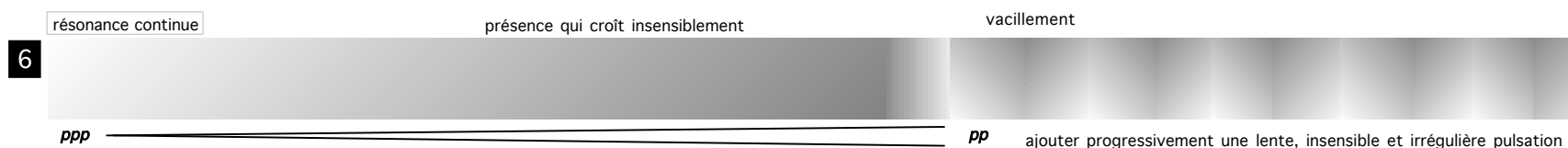
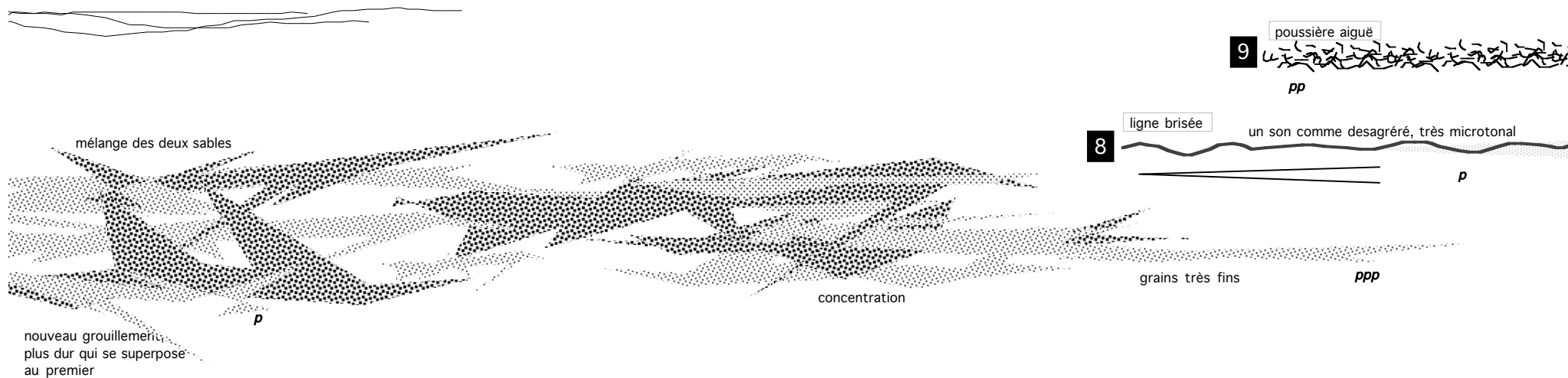
1 des souffles, des poussières, une impression de multitude vide. • Pourrait être un frottement de peau granuleuse ou de métal avec une brosse douce, un souffle humide, un archet à peine appuyé sur des cordes étouffées ou un glissement de papier épais sur des cordes. Continu mais avec des trous, des micro-silences

2 un filet de son presque continu, suraigu. • Ou un frotté de métal. Le delay permet la multiplication et l'ouverture progressive. Doit donner l'impression d'une hauteur-limite

3 un son très "boisé", comme creux. • Jouer un "son complexe" plutôt qu'une seule note, en amenant des lentes variations dans le medium-haut du spectre, soit de façon acoustique (position d'archet) soit électroniques (filtre ou distortion). Ou un son sans hauteur, frotté de main sur la caisse ou superball sur un tambour

4 picotements ou grains de sable, un petit envahissement • un appui d'archet immobile, des frottements rapides, du vrai sable qui coule sur une peu ou bol - et bien entendu l'utilisation de la synthèse granulaire, de delays et de la distortion (non linéaire, encore mieux) sont possibles

5 son similaire mais avec une granularité plus "grosse", plus lourde - des grains plus gros et plus "râpeux"



6 une présence plus lumineuse, plus métallique aussi, avec des reflets • trémolo ou tenue dans un cluster en léger mouvement, souffle continu ou roulement de Tams, le tout pouvant être soutenu par une reverbe très longue, ou des mouvements de filtres résonants.

7 une seule occurrence, jouée de façon synchrone par les musiciens • attaque-glissé de contrebasse, superball sur grosse caisse, slap continu/grognement avec Octaver et pitch instable

8 une distortion sale à très faible volume, une ligne droite instable • sax distordu, ring modulation, archet écrasé - ou scripping de métal sur métal avec une tige assez épaisse, lourde

09'

filaments suraigus

12

des vides

des vides

ppp

p

progressivement un halo de bruit vient autour de la ligne brisée

la ligne disparaît

crissement de verre fin

13

pp

vibration

11

oscillation très rapide, pratiquement continue, irrégulière

cassures soudaines

ou plutôt une oscillation irrégulière

disparition progressive

pp

souffles profonds

10

p

irréguliers

mp

pp

10 des poussées de souffles, irréguliers • frotté sur cordes étouffées, souffle de sax, frottements sur métal... reverbe ou delay

11 une vibration très rapide, comme un trémolo continu qui rompt la stabilité d'une ligne mélodique • vibration de tige de bois, baguettes sur tambour de bois, médiator dur sur cordes, vibrato électronique

13 grains et fragments cristallins • verre cassé écrasé au pied, papier alu sur cordes ou vibrant, froissé dans le pavillon, archet appuyé entre les mécaniques et le sillet



seul le bruit reste



résonance continue

pp

p



16

lissage du souffle - continuité

sub-grave

très profond, mécanique, comme un moteur, ronronnement de machine

14

(m)p

arrivée lente

14 un son très profond, plein • jouer un "son complexe" plutôt qu'une seule note, en amenant des lentes variations dans le grave, soit de façon acoustique soit électroniques (filtre ou distortion). Ou un son sans hauteur, frotté lent de main sur la caisse, superball sur un tambour voire Gong balinais

16 le souffle devient continu • archet plus "lisse", effet Freeze, reverbe, delay

17 un son creux avec une impression de vitesse • jouer un "son complexe" plutôt qu'une seule note, en amenant des lentes variations dans le spectre, soit de façon acoustique (position d'archet) soit électroniques (filtre ou distortion) - ou Tam moyen

20 *ppp* filaments suraigus

18 *mp* fils instables
assez lisse mais vivant

19 *mp* cristement de verre

22.1 *mf* sable fin
mf petits grains épars

22.2 *mf* gravier

21 *pp* poussée grave
mf > une seule poussée

18 une evanescence, des lignes aigües plus sugérées que réellement jouées, instables • frotté de bottleneck (ou tournevis) sur cordes ou cymbales, beaucoup de souffle sur le sax - les Delays permettent de créer les enchevêtrements

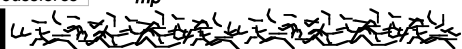
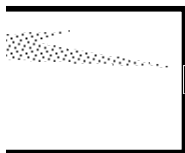
21 une seule poussée, un son complexe • superball, frotté de tige filetée, octaver. Créer un son à plusieurs (2 ou 3)

22 dans 22 le choix et l'ordre des actions proposées sont libres, il n'y a plus de "polyphonie". Les différentes actions se recouvrent, créant in fine une seule texture bruiteuse et complexe.

poussières

mp

22.3

*mf**mf*

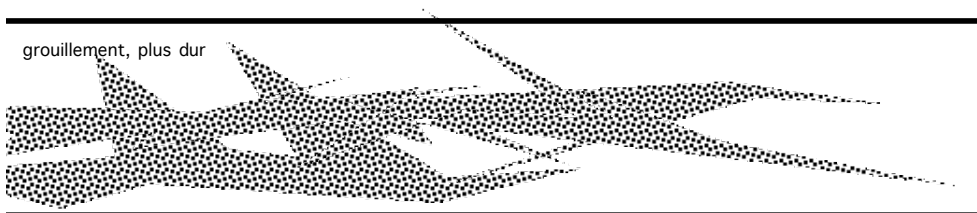
souffle lisse

très poreux, rempli d'air

24

*ppp**mp*

grouillement, plus dur

*mf*

23

mp

scansion glissée



quelques attaques très éparées - et souterraines ou saous-marines



disparition progressive

23

des attaques assez éloignées comme autant de rares explosions sous-marines • attaque et glissé de contrebasse, doublée de grosse caisse et superball, growl de saxo ou attaque-résonance de guitare, Octaver et dealy court

24

une densité poreuse, un souffle statique • frotté des cordes avec du papier épais ou avec une baguette de bois, frottement sur peau granuleuse avec de la paille de fer ou bloc de bois

25 Rendre tout l'espace medium-aigu plus clair et bruiteux, comme stagnant

26

vent électronique

277 Hz

souffles profonds

27

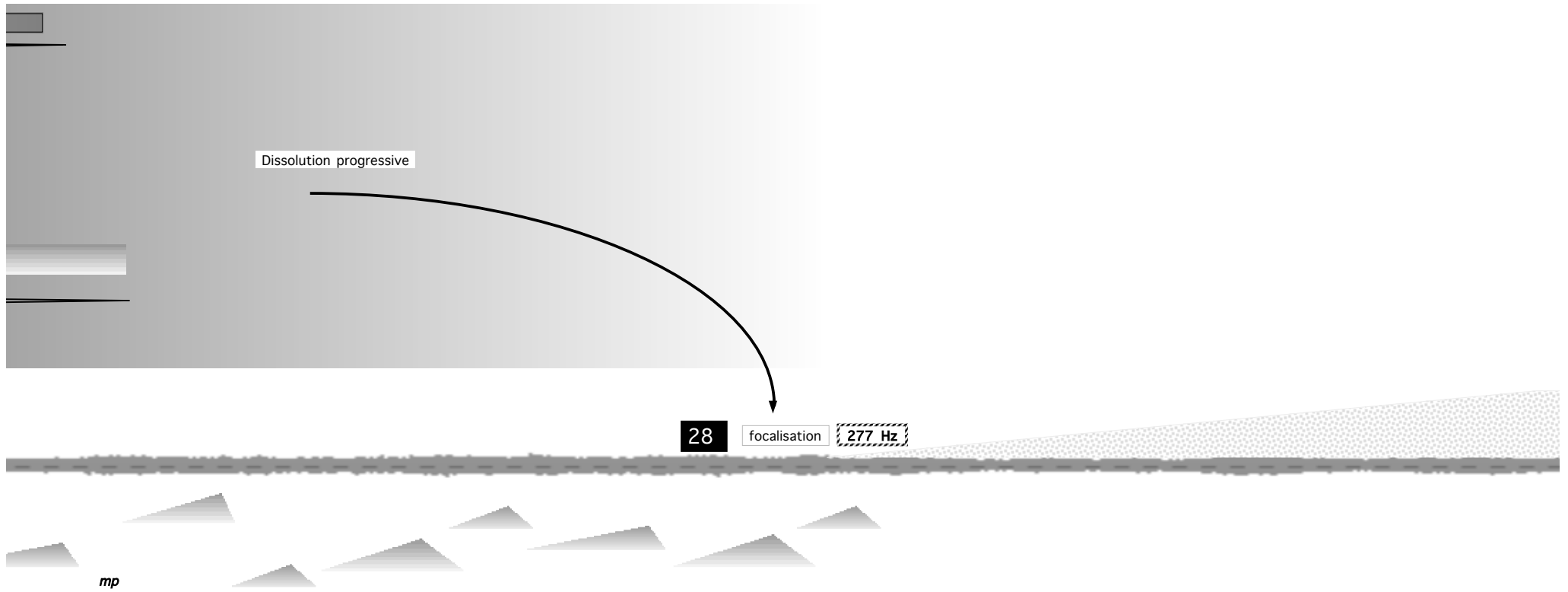
p

irréguliers

Moment de suspension

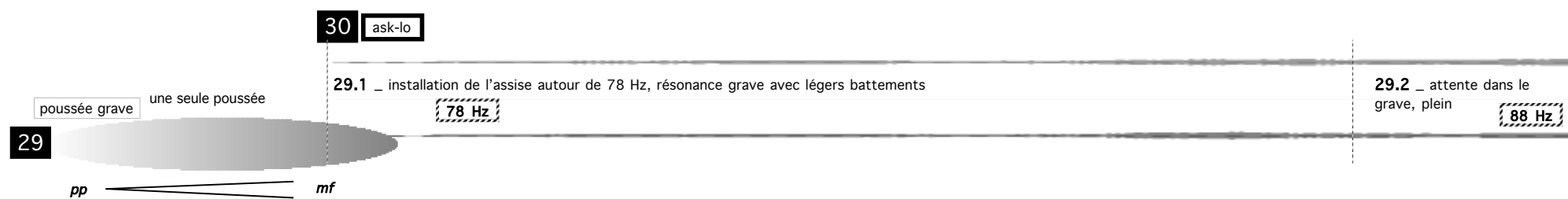
25 unifier l'espace aigu dans un bruit discret - lumière sur poussières • proposer d'autres actions allant vers un mouvement statique : souffle large, frottement continue, bruit de rotation continue...

26 arrivée d'un vent électronique - sound-file, partie fixée - centré sur environ 277 Hz. D'autres hauteurs vacillent autour



28 focalisation graduelle autour du [vent électronique], c'est à dire sur d'une nébuleuse mouvante centrée sur 277Hz, de ses octaves augmentées ou de bruits lents dans le même registre. Bien entendu cela crée un "halo" d'harmoniques dans le registre médium.
Progression statique

le halo bruiteux disparaît progressivement



30 matière électronique -
sound-file, partie fixée - centrée
dans le bas du spectre (début dans
un battement vers 78 Hz)
* graduellement sont indiqués les
ajouts d'autres fréquences-pivots
NB il ne s'agit que des poles
d'attraction des nébuleuses !

30 • progressivement les instruments se
mélangent à la matière électronique [ask-lo] :
il ne s'agit pas de jouer par-dessus, comme
un soliste, mais de se fondre en elle

31 ask-hi

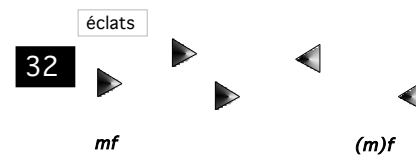
30.1 _ souffle/sifflement
très doux, vers

1050 Hz

30.2 _ l'ambitus
s'ouvre et crée des
battements

1100 Hz

933 Hz



83 Hz

29.3 _ épaississement du grave et ouverture vers la
clarté puis micro-chants à l'arrière plan

180 Hz

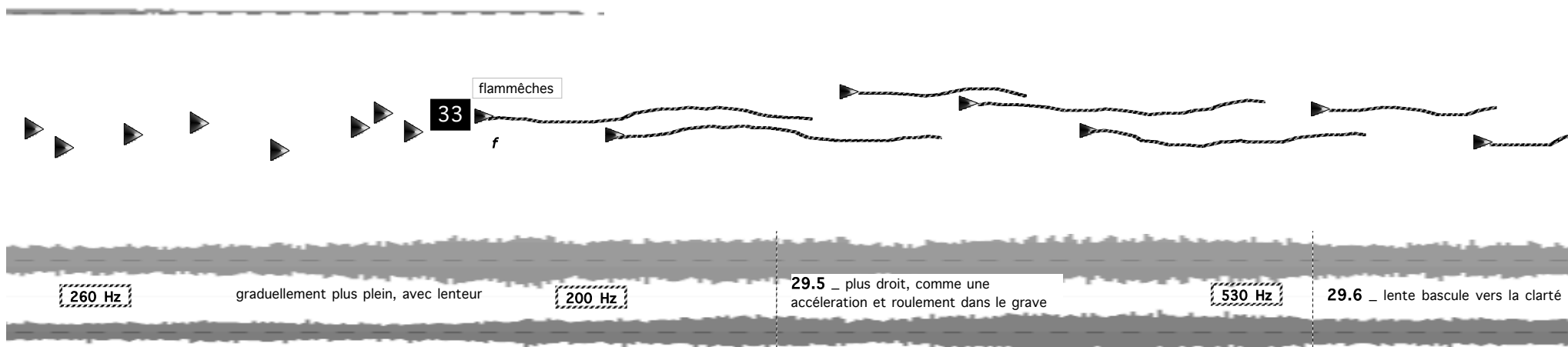
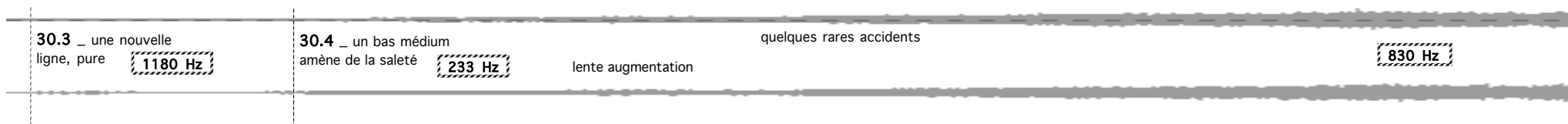
29.4 _ prise d'ampleur, découpage hachuré
dans le grave, presque staccato

accalmie courte et montée

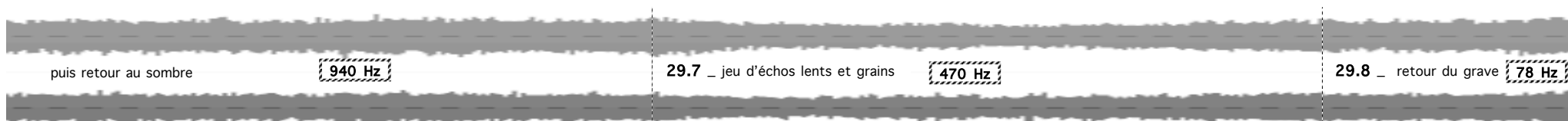
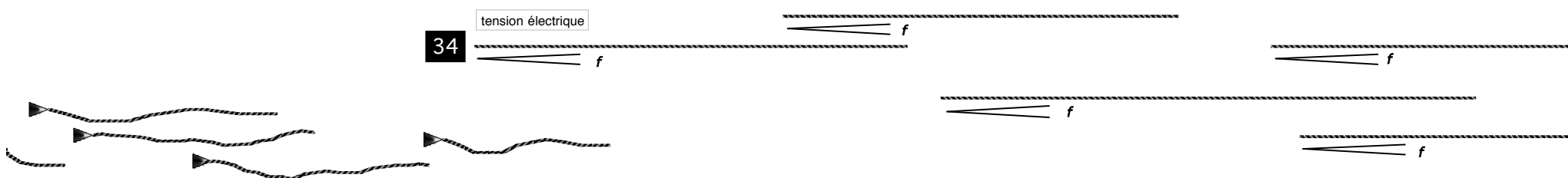
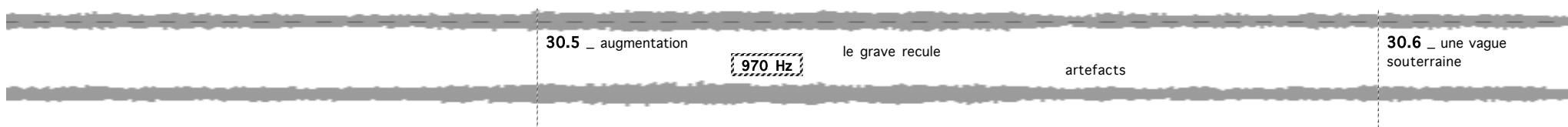
31 matière électronique -
sound-file, partie fixée - centrée
dans le haut du spectre (début dans
une ligne vers 1050 Hz
* graduellement sont indiqués les
ajouts d'autres fréquences-pivots
NB il ne s'agit que des poles
d'attraction des nébuleuses !

31 • progressivement les
instruments se mélangent à la
matière électronique [ask-hi] : il
ne s'agit pas de jouer par-dessus,
comme un soliste, mais de se
fondre en elle

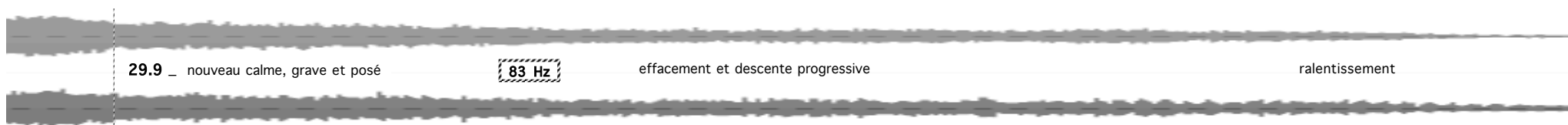
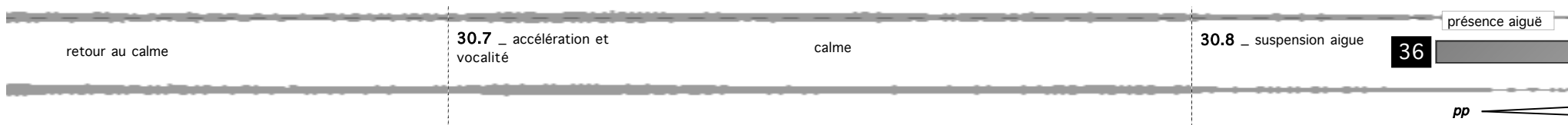
32 quelques éclats épars, comme des mini-
explosions venant de l'intérieur de la texture [ask-
lo]. Sons assez brefs, accidents • attaques
percussives avec un son très saturé, delay très
court, mirlitonage d'instruments avec du papier
alu



33 les éclats donnent naissance à des trainées, fortes, des lignes torturées qui n'évoquent pourtant jamais un phrase, une mélodie, ni une mise en avant. Des lignes d'énergie vaine



34 des lignes droites,
saturées, surgissent du rien et se
maintiennent comme immobiles
avant de se casser, net

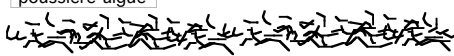


35 un nuage granuleux amène la descente de l'énergie et gomme la perception des hauteurs des tensions électriques

36 un souffle/sifflement issu de la texture [ask-hi] plus statique que celle-ci, centré un peu au dessus de 1000Hz • peut également être une "couleur" sans hauteur précise

poussière aigüe

37



p

1100 Hz

légère respiration

1050 Hz



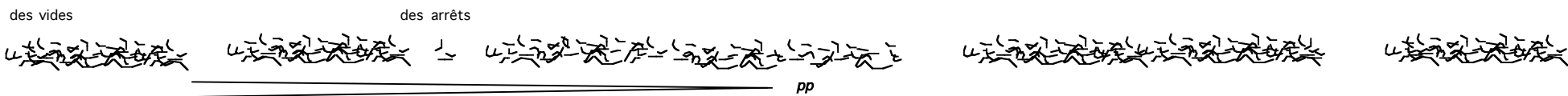
p

statisme



pp





sur un des arrêts, pas plus
marqué que les autres,
s'arrêter définitivement