

MÉLANGES

Aspect symbolique intéressant :
sortir de la coïncidence temporelle de la musique instrumentale
tout en garantissant une permanence musicale (différente avec la musique
aléatoire) malgré les libertés rythmiques individuelles (aléatoires)

exemple de fausse situation

Chronochromie, étude pour 18 violons de Olivier Messiaen
chaque partie est individuelle mais la mesure est en 4 temps
—> les musiciens, pour ne pas "louper" les moments de coïncidence,
transforment en 4 temps martelés

En Electroacoustique

1. Chaque chose est individuelle, l'autonomie est temporelle mais le
synchronisme est voulu

2. Matière <—> matière

Les poids sont réciproques

La balance est très fragile :

Les rapports peuvent être trop facilement inversés

—> équilibre difficile

—> un rien de plus fait dominer l'un sur l'autre

—> jeu du potentiomètre, dosage capital

= jeu sur le temps car en dosant plus ou moins la phrase, on
corrige sa longueur

Deux voies étant prêtes, il faut trouver un parti pris contrôlé, un phrasé
—> jeu, geste important qui recrée, donne des intentions musicales par le
phrasé

Pensée polyphonique —> deux éléments

pas de prévision possible

regarder les haut-parleurs, être plongé dans le son et non pas dans le geste

précision du geste par rapport à l'écoute

technique de mélange par rapport au son

rendre un son plus présent

but musical

TYPES D'EXERCICES

1. ASSOCIATION DE DEUX SEQUENCES

RECHERCHER DES COINCIDENCES

1. de même nature (même mode de jeu)
2. de nature différente,
les séquences gardent leur caractère propre, sourdes l'une à l'autre
mais l'écoute peut prendre une autre dimension, franchir un stade

pas de relations contrapuntiques (point à point de caractère plus instrumental)

geste sur les potentiomètres : contrôle dynamique global

relations globales

le support énergétique doit être bien distribué

exercice type :

2 objets de forme simple

résultat :

Fusion, interpénétration (mêmes formes énergétiques)

Couches fixes, d'amplitudes variées.

Ex : **B.Parmegiani**: *Violostries*, dernière partie (trames) : *Végétal*

F.Bayle: *jeïta* 3ème mvt : *murmure des abeilles de pierre*

Paul Dolden, *Below the walls of Jericho*

Superposition par complémentarité

Chaque chose garde son origine = orchestration classique. Comme dans le cadre de l'écriture polyphonique, les couches sont audibles comme telles.

Ex : **François Bayle**: *Jeïta* 1er mvt

L'expérience acoustique : *L'aventure du cri* : *match nul*

Ex : **Guy Reibel**, *Granulation-sillage* : *Balancement*

Ex : **Francis Dhomont**, *objets retrouvés*

Rejet

Effet de masque, un phénomène absorbe l'autre et l'efface, ou encore, un phénomène, en disparaissant, laisse entendre un autre, qui était sous-jacent, par une opération de démasquage. Ici intervient donc la notion de rideau propre à l'acousmatique

Ex : **Francis Dhomont**, *Chiaroscuro*, début.

Ex : **Francis Dhomont**, *Drôles d'oiseaux* (les inserts « oiseaux » masquent les changements du fond)

Ex : **Paul Dolden** *Veil*

Mode de travail

Mixage : équilibre à trouver entre plusieurs essais
parfois les 2 chaînes se fondent

ex : émergence ensemble = point fort
relations de couleurs
relations de cause à effet

peut donner à certains moments deux discours

(rapprochement de fonctionnement même si fonctions différentes)

L'utilisation d'un même matériau est plus facile, évidente que celle de matériaux différents

En analogique

Minimum 3 machines en fonctionnement (deux lecteurs, un enregistreur)

détail pratique : repères fixes, amorces ou essais en notant au crayon sur les deux voies. Les départs machines se font à partir des bords des plateaux gauches comme repères.

En numérique

Le mixage naît du geste, du corps. Ce moment, important à toutes les étapes du travail, celui de la construction des verticalités, des matières superposées, des phrasés continus, des mises en évidence, demande un rapport vécu, intense, immédiat, concentré sur l'écoute. Il ne peut être dépendant de la « vue sur écran » avec ses lignes d'amplitude et son geste lent, sommaire, minimal avec la « souris ». Les constructeurs l'ont compris qui sortent maintenant des surfaces de contrôle gestuelles, avec retour en force des potentiomètres.

Commentaires

Intérêt :

relation non déterministes sans temps commun
(parcours, trajet, mouvement différent)

—> relation non synchrone, pas forcément de recherches de coïncidences (banal)

mais —> relations d'associations

choisir des sons de relation moyenne

(trop proche —> fonction automatique)

(trop loin —> rapports peu évidents)

essayer des dizaines de sons, sans idées préconçues car les êtres sonores sont

imprévisibles

niveaux possibles :

1. mode de jeu des séquences

2. opérations E.A. : ni redondance, ni velléitaire

(action trop volontaire, excessive du potentiomètre)

(espace <—>.)

idéal : emboîtement des deux niveaux de jeu

niveau d'action = composition

= recherche de correspondance profonde donnant une

autre signification

trouver les moments intéressants entre deux chaînes de même énergie

travailler avec les coïncidences

séquences-jeux de natures semblables

exemple : son de la mer + synthé : même texture de son

choix de deux séquences de nature différente

écoute orchestrale

écoute des différences et non pas des points de rencontre

connaître de mémoire une des deux séquences pour prévoir l'énergie qui va arriver

mixage par complémentarité : effet de dialogue et non pas de fusion

TECHNIQUES D'ÉCRITURE ANNETTE VANDE GORNE

—> jouer sur les dynamiques

mise en avant ou en arrière d'un élément

rejet : jouer le rôle du chef d'orchestre (« un train peut en cacher un autre ») : le profil de masse de l'un couvrant les tessitures de l'autre

même bande de fréquence, semblable énergie, profil de masse différent

si les profils de masse sont similaires ->effet de fusion

2. FONDU ENCHAÎNÉ

Le fondu-enchaîné est un passage dynamique d'une entité à une autre, qui s'intègre dans un mouvement, un parcours temporel.

organiser le passage d'un son à un autre

installer une séquence,

trouver le moment de passage progressif à la seconde séquence, la vitesse de passage

rapport des formes entre les deux séquences :

- de même nature (même profil de masse, même type d'énergie)
- de natures différentes (passage d'un son à l'autre audible mais l'oreille globalise la forme générale résultante)

recherche du relais énergétique : l'instant plus ou moins court où les deux sons ayant le même rapport dynamique, se retrouvent dans un des trois cas de figures résultantes ci-dessus (l'effet de rejet étant plus souvent obtenu par démasquage d'un son en supprimant progressivement l'autre)

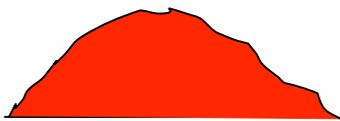
Geste sur les potentiomètres : jeu sur les vitesses de passage, le geste s'intègre donc dans le déroulement de la durée.

stéréotype de l'E.A. : "ballons" mous, sans fondements .

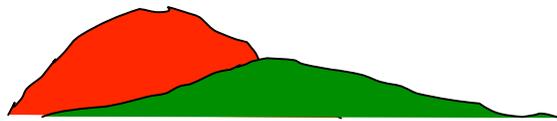
2 types de fondus enchaînés

1. sons très formés, relais d'énergie entre deux sons qui ont une enveloppe très marquée

➔ pas de fusion, on entend deux trajets d'énergie, la pensée porte sur l'enveloppe du son

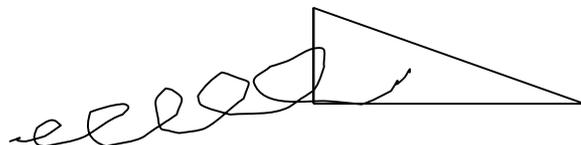
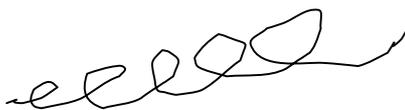


un son lance l'autre



enchaînement de deux trajets énergétiques différents

RELAIS D'ENERGIE : par la nature même des éléments



trouver le moment où un son permet à l'autre d'arriver

Ne pas entendre le moment de fusion, c'est la forme dynamique globale qui compte.

Commentaire

En transposant une des parties du fondu-enchaîné sur le même site, ou hauteur, que l'autre, on se donne plus de chances de réussite, puisque l'oreille, mieux formée par l'histoire du langage musicale et les pratiques populaires au repérage immédiat des hauteurs, l'acceptera comme évident malgré une grande disparité de matière ou de mouvement énergétique.

Ex : **Robert Normandeau**, *Jeu*, (œuvre emblématique du cinéma pour l'oreille, écoute causale) 1^{er} mouvement, (du cri au métro 2'59), et 5^{ème} mvmt (de la résonance d'un marteau piqueur à une tenue synthèse, par démasquage à 20'53)

Ex : **Annette Vande Gorne**, *Lamento ou la délivrance de cercle*, 1^{er} mouvement.

2. Métamorphose indirecte : recherche d'un point d'équilibre : entrée lente, indistincte, fondu-enchaîné au moment où deux sons ont la même amplitude, avec passage lent de l'un à l'autre.

➔ deux sons de même énergie

Ex : **Bernard Parmégiani**, *De Natura Sonorum : matières induites*. (23 points de fondu-échaîné)

Ex : **Gérard Grisey**, *Partiels* pour orchestre.

Ex : **Robert Normandeau**, *éclats de voix 5 (joie)* à partir de 12'34, F/E entre 4 chaînes différentes.

Mode de travail

En analogique

un son entre amorces sur chaque bande (sons différents)

travail en 19 pour fondus enchaînés courts avec enregistrement 38 (lu en 19), écoutes préalables et définitives en 38.

point de repère —> bord du plateau

En numérique direct to disc

Positionnement par essai et erreur d'un son par rapport à l'autre. Pour un travail fin, écoute en vitesse de lecture ralentie. (*Pro Tools* : commande + pavé numérique 1 à 4, 5 étant la vitesse nominale.) La réussite des relais d'énergie est moins tributaire des courbes d'amplitude que de la recherche d'équilibre entre les matières, masses et sites des deux sons.

3. TRAVAIL SUR UNE " VOIE IMPOSEE"

une séquence/jeu sur une voie donnée

Construction préalable d'une voie de montage, incluant des plages de silence, des événements remarquables, des déclenchements etc., dont la temporalité va ensuite servir de substrat à une séquence/jeu. Celle-ci est soit enregistrée en temps réel sur la voie imposée, soit elle est enregistrée séparément et re-synchronisée a posteriori sur la voie de montage.

Rencontre des contraires : libre/imposé, joué/monté

la séquence/jeu étant faite en fonction d'une voie construite et préalable, le jeu (variations d'un son) en devient très conscient et précis.

Recherche des rapports temporels : la voie montée comme commande des changements d'états de la séquence/jeu

Commentaire

La voie de montage (la commande temporelle) peut inclure des silences qui permettront les improvisations libres de la séquence/jeu.

Ce type d'approche convient bien à une pédagogie pour les enfants, qui improvisent collectivement par rapport à un « donné » soit écouté à travers des HP, et/ou montré par une transcription graphique.

Mode de travail

La séquence/jeu est basée sur une donnée constante. Celle-ci peut être légèrement modifiée (silence, baisse de niveau)

La séquence/jeu est plus jouée que construite.

—> dichotomie entre voie très montée (avec des sons de natures différentes) et jeu (variation d'une sonorité)

➔ le jeu doit être précis

Commentaires

INTERACTION

volonté - jeu

<->

ET NON RAPPORT UNILATERAL

Généralement, les deux sont trop visibles

il y a vraiment deux niveaux : pensée et technique

Difficultés : les techniques ont souvent un aspect trop gros, trop visible

Il convient de rechercher la fusion des deux niveaux

le montage n'apparaît pas en tant que montage : éviter le velléitaire (mosaïque) qui est la négation du musical

Les musiques E.A. ont beaucoup souffert de l'arbitraire des découpages

Le montage doit être invisible

= construction de figures de nature différente et juxtaposition :

= montage schaefferien d'objets sonores différents, reclassés

Le montage est très rarement réussi en raison du caractère fort, péremptoire du collage

➔ trouver une évidence musicale

Ex : **Karleinz Stockhausen** : *Kontakte, 1 ; partie bande seule*

2 ; +piano et percussions

interactions et synchronicité

Ex : **Zanési**, *Grand bruit*.

4. CONSTRUCTION D'UNE CHAÎNE MONTÉE SUR UNE SÉQUENCE/JEU

Sur une séquence/jeu préalable, ajout d'une voie élaborée par montage (en ce compris des moments de silence éventuels).

En finalité, la séquence montée, en réaction à la séquence/jeu, peut aussi prendre, en tout ou en partie, un rôle de soliste. Ce n'est cependant pas un mixage figure-fond. Le montage mettra en évidence le phrasé, les temps forts, la temporalité de la séquence/jeu. Le montage balise la séquence/jeu.

Mode de travail

Construction intégrale d'une chaîne montée en mélange avec une autre issue d'une séquence de jeu préalable (libre)

= construction intégrale de deux voies, écoutables indépendamment l'une de l'autre.

Deux modes de travail :

1. construction intégrale des deux voies (silences, coupures) et mixage plan (dynamique inscrite au préalable sur la voie)

Figure résultante : intervention chronométrique des événements très volontariste sur la voie de montage en opposition à l'esprit de la séquence/jeu

2. Enregistrer plusieurs essais différents et construction par montage des moments intéressants pris dans l'enregistrement des différents essais de mixage sur la séquence/jeu

Figure résultante : la chaîne montée retrouve l'approche expérimentale de la séquence/jeu par la sélection des meilleurs moments du mixage/jeu

En studio analogique

travailler en écoute directe (après vérification du niveau) des deux voies de mixage et non en retour (après bande)

En studio numérique

Le contrôle visuel et précis d'un ordinateur porte plus à travailler selon le premier mode (en ce compris les courbes d'amplitude réglées « à la souris »). Le deuxième mode est possible si on dispose d'une surface de contrôle avec potentiomètres, qui permet plusieurs essais de mélange en temps réel, enregistrés sur d'autres pistes, dont on fera ensuite un montage des meilleurs moments, par sélection des régions. Conserver l'ordre chronologique original pour garder le caractère « vécu » et ressenti de la séquence/jeu.

Ex : **G.Reibel**, *balancement*, extrait de *Granulation-sillages*

Ex : **A. Vande Gorne**, *Ce qu'a vu le vent d'Est* (d'après Debussy), sur une superposition de « dialogue du vent et de la mer » et « ce qu'a vu le vent d'Ouest » comme commande temporelle.

Ex : **L.Ferrari** Programme commun, avec impro clavecin par E. Chojnacka

5. MÉLANGE DE TROIS CHAINES OU PLUS

1. Deux figures sur fond

FIGURE (saillance)	FOND (prégnance)
Discontinu	Continu
Morphologique (forme/matière)	Harmonique (spectre)
Proche	Loin
Mobile	Immobile
Variée	Répétitif
Mince	Épais
Fort	doux, faible
Aigu	grave
Grain	Lisse
Net	Flou

Recherche :

Soit de la différenciation entre les deux figures chacune restant en rapport avec le fond

Soit de la fusion entre les deux figures

Dans les deux cas, les figures se détachent bien du fond. Leurs contours sont nets, dessinés.

Ex : **François Bayle** *Uirapuru* (L'expérience acoustique) ou *l'oiseau zen* (trois visages d'oiseau)

Ex : **Bob Vanderbob**, *l'arbre à son*

Ex : **François Bayle**, *Métaphore, lignes et points, index 28 du CD L'expérience acoustique.*

Ex : **Robert Normandeau**, *Mémoire vive*

Fonction musicale (en conduite d'écoute acousmatique) :

les figures réveillent ou maintiennent l'écoute attentive.

2. Deux fonds sur figure(s)

Même recherche, mais le fond est plus travaillé grâce au mixage en contrepoint ou en fusion. La ou les figures se trouvent plus « englobées », immergées dans la texture du fond. Leurs contours sont plus flous, tel un nageur sous l'eau aperçu à travers la surface de l'eau.

L'idée du rideau, chère à Pythagore et à François Bayle, qui masque et s'entrouvre sur des éléments/figures apparemment fugaces, en réalité importants, fait partie de cette technique d'écriture multicouches où la texture du fond prend plus de poids, tout en conservant sa fonction de fond, par l'existence même des figures.

Ex : **François Bayle**, *L'expérience acoustique, Métaphore* (dernière partie, index 25 et 29 du CD)

Ex : **François Bayle**, *L'expérience acoustique, Lignes et points (index 29-30 du CD)*

Ex : **François Bayle**, *L'expérience acoustique, La langue inconnue*

Ex : **David Fortez**, *station diaphane*

Fonction musicale (en conduite d'écoute acousmatique) :

L'ensemble crée une écoute d'ambiance (ambiophonique) plus globale.

3. Polyphonies

3.1 Le tissage, la texture

Le travail de constitution d'une toile tissée (\neq d'une trame) est une expérience originale, grâce à de multiples prémixages (en analogique) ou à un grand nombre de pistes utilisées (en numérique). C'est une sorte de « micro-mixage »

Chaque voie de mixage est faite de variations diverses d'une même matériologie, chaque prémixage travaille des rapports d'amplitude différents entre ces matériologies (ce peut être, en numérique, différentes versions de prémixages copiées en autant de nouveaux fichiers-sons), de même que chaque mixage des prémix, pour refaire une tapisserie dont le grain et les dessins, intégrés dans la polyphonie, ressortent comme mus par le mouvement du vent dans une tenture tissée. (analogie avec les peintures de Pollock)

Le temps est non linéaire, non téléologique, sans développement.

Ex : **François Bayle**, *Motion émotion*

Ex : **François Bayle**, *Grande Polyphonie 2* (index 16 du CD)

Ex : **François Bayle**, *Vibrations composées : texture* (index 4 du CD)

Ex : **Ingrid Drese**, *Papillon, Abîme, Nuit.*

Ex : **Tomas Tallis**, *Spes in Alium*

Ex : *Polyphonies Aka (pygmée)*

Ex : **Robert Normandeau**, *Hamlet-Machine with actors* (DVD Puzzle)

3.2 Le vitrail, la mosaïque.

Tout comme un vitrail est une mosaïque de couleurs contrastées et juxtaposées, la polyphonie des XIII^{ème} et XIV^{ème} siècles est basée sur un cantus firmus extrait du chant grégorien, en valeurs longues, dont chaque changement de hauteur donne la sensation d'un changement de couleur sur laquelle se tissent les mélismes des autres voix ; Ainsi, en collant, en montage catastrophe, ou par fondu-enchaîné des états variés de polyphonies tissées avec des matériologies semblables, variées par transpositions, colorations, amplitudes, disposition spatiale (si il s'agit d'une écriture multiphonique) ou profondeur de champ par exemple, ou présentant des morphologies différentes, on peut donner à entendre ces mêmes sensations de changements de couleurs (ou de température selon la terminologie de F.Bayle).

Ex : **François Bayle**, *Grande Polyphonie, début de la 5^{ème} polyphonie* (index 19 du CD)

Ex : **François Bayle**, *La fin du Bruit* (\pm au 2/3)

Ex : **Paul Dolden**, *Veil (introduction)*, par fondu-enchaîné

Ex : Manuscrit de Montpellier, (Ars Antiqua, 13^{ème} siècle), Celui sur qui (index 15 du CD)

Ex : **François Bayle**, *Toupie dans le ciel* (ex 10 du CD énergie 2)

3.3 Le dessin complexe

Multiplier et superposer des figures morphologiquement très formées (donc dans les sites aigus et médium). Dessins actifs, dynamiques,

prépondérants. Polyphonie= mélange de types de morphologies différents (percussion-résonance, grains, itérations, profils de masse etc)

Ex : **François Bayle**, *Grande Polyphonie, 2^{ème} polyphonie* (index 17 du CD)

Ex : **François Bayle**, *Vibrations composées*

EX : **David Fortez**, *station porte*

Commentaire

Le travail porte sur l'enchaînement et la superposition détaillée de chaque son. Travail de synchronisation. Il est plus précis dans le temps que le tissage/texte, qui est global.

3.4 Les lignes et nœuds (divergence et convergence)

Jeu de lignes parallèles, de masse quelconque (mince ou épaisse) en développement continu, divergentes et convergentes vers des points de rencontres (nœuds), moments de contraction opposés au caractère des lignes, telles qu'on en rencontre dans les polyphonies primitives (organum) ou populaires (chants corses, polyphonies pygmées).

Le moment « nœuds » s'entend quand il y a changement brutal et synchrone de comportement. On le perçoit d'autant mieux si il procède par contraste. Sa durée doit être équilibrée par rapport à ce qui le précède : trop court, il passe inaperçu ; trop long il devient lui même « ligne ».

Le jeu des divergeances/convergeances peut porter par exemple sur : Masse épaisse/masse mince ; Mobilité/immobilité ; Fréquences démultipliées/fréquence unique ; Sons/silence ; etc.

Ex : **François Bayle**, *Grande polyphonie aux lignes actives* (index 12 du CD)

Ex : **François Bayle**, *La main vide I : Bâton de pluie* (±11')

Ex ; **Bernard Fort** *Fractals XVII* (index 4 du CD)

Ex : **Georgy Ligeti** *Glissandi*

Ex : **Pygmées Bibayak du Gabon**, *jeu de Jodl à 6 voix*

Ex : **Guillaume de Machault**, *honte paour doubtance* (série Moyen

Age disque 5 index 15)

Commentaire

La divergeance suppose ue évolution continue des voix de mixage dans le temps.

3.5 Les rythmes et vitesses

Jeu de rythmes répétés et différenciés, dont les rencontres des différentes couches, chaque fois renouvelées, maintiennent l'écoute.

Rythme : découpage temporel en cellules plus ou moins longues (plus la cellule est longue plus on s'approche d'une structure par phrasés) ou répétées.

Vitesse : sensation du temps liée à son déroulement (lenteur, rapidité...) engendrée par la densité, la durée des événements, souvent leur site (un son aigu paraît plus rapide qu'un son grave)

Ex : **Christian Calan**, *Le petit homme dans l'oreille*, séquence 14

Ex : **Pierre Henry**, *Mouvement, rythme, étude : la valse*.

Ex : **Luc Ferrari**, *Ainsi continue la nuit dans ma tête multiple : 3^{ème} partie*

Ex : **Luc Ferrari**, *Petite symphonie de Printemps* début : boucle

Ex : **David Fortez** *Station Soupir*

Ex : **François Bayle**, *vibrations composéesII : polyrythmie*(index 8)

Toupie dans le ciel

Ex : **François Bayle**, *La main vide I, 6'05 à 7'20 (jeux de vitesse), 14' à 16'30*

Ex : **Paul Dolden**, *Dancing on the walls of Jericho*

Ex : **Paul Dolden**, *L'ivresse de la vitesse*

Ex : **Bernard Fort** *Fractals V* (index 2 du CD)

Commentaire

Il vaut mieux bien différencier les caractères matériologiques de chaque voie de mixage, afin qu'on perçoive la polyphonie rythmique

Le travail de la répétition par « boucles » répétées et superposées sur elles mêmes avec des facteurs de variations divers peut également rentrer dans ce cadre.

3.6 Les mélismes sur ostinato

Ostinato : stabilité, permanence, simplicité, répétitivité sur grande échelle temporelle (isorythmie)

Mélisme : mobilité, fantaisie, complexité ornementale, volubilité changeante.

Rencotre de deux univers opposés : celui de la fantaisie, de l'improvisation, de la liberté, de la variabilité, et celui de la prévisibilité, de la répétition, de la continuité.

Le « challenge » est dans la cohérence, le point commun à trouver.

Domaines possibles du point commun : fréquence (site), spectre (couleur), matière, plan dynamique (amplitude) déroulement temporel (vitesse), espace.

Ex : **François Bayle**, *Vibrations composée : Petite Polyphonie* (index 8 du CD)

Ex : **Michel Chion**, *La ronde : Jardin jadis* (index 11 du CD)

Ex : XV siècle, polyphonie anonyme , motet *Veni Mater Gracie* (série Moyen Age 6, index 9)

Ex : **Stephan Dunkelman**, *Hanna's Duet* (index 3 du CD)

3.7 Superposition polyphonique d'images

Constituer une icône (réaliste ou non) à partir de plusieurs i-sons. : un faux paysage

Développer dans le temps les différentes parties d'une image, leurs traces, leurs di-sons. Entendre les icônes à travers leurs caractères, leurs contours, leurs traces.

Qu'est-ce qu'une image : sujet, fond, cadre et champ.

Une image est informe, puis informée, contextuée.

Les artifices recréent l'image dans l'illusion

Ex : **François Bayle**, *Paysage, Personnage, Nuage*

Ex : **Luc Ferrari**, *Ainsi continue la nuit dans ma tête multiple : début.*

Ex : **Christian Zanési**, *La Femme poisson : 5. Marseille 1*

Ex : **Jean-Claude Risset**, *Sud* début 1^{er} mvt, puis à 5'50, di-sons de vagues

Ex : **Michel Chion**, *La ronde : l'été et jardin jadis*

Ex : **David Fortez**, *station en long et en large*

Ex : **Jean-Marc Duchenne** *Feuillets d'album*

Ex : **Francis Dhomont** *AvatArSon* à 13'30, *Paysage*

6. CONSTRUCTION D'OBJETS COMPOSÉS

Construction " d'objets composés" de 2 voies

Amalgame d'éléments d'origine diversifiée pour reformer une entité, de durée relativement courte

Figure résultante : reconstitution d'une forme, durée mémorisable (convenable dira schaeffer)

Ex : **Philippe Mion**, *Confidence*

Ex : **François Bayle** *L'expérience Acoustique : Journal*

Commentaires

chaîne composées :

éviter les relations de cause à effet : une chose en provoque une autre

(// musique aléatoire : tel phénomène provoque tel parcours)

trouver des éléments variés :

jeu présent (temps réel) à figure marquée

voir frottement.....

Jeu : irrégularité consciente, intentionnelle

qui ouvre l'écoute, qui suit micro instant après instant

porteur d'une intention

7. MIXAGE : THEME ET VARIATIONS

7.1 Trois ou quatre séquences données

Mélange au choix, construction d'une séquence par superpositions multiples et libres des voies données. La répétition et les transformations des éléments sont possibles. Comparaison des différentes versions de chaque participant.

Ex : **Guy Reibel**, *Variations en étoile*.

7.2 Variations à partir d'un réservoir.

- 1.** Constitution d'un réservoir de sons ou de séquences courtes choisis pour leurs caractères différents, remarquables mais superposables. Mélange multipiste. La polyphonie en contrepoint et/ou rejet (masquage) sera privilégiée. Les différentes entrées restent « ne variatur ».
- 2.** Variations des rapports (amplitudes) entre les différentes couches, et des densités de couches (toutes les chaînes acoustiques ne doivent pas être utilisées chaque fois). Le réservoir est répété autant de fois que nécessaire, sans modifier la chronologie, les entrées, sans montages ou transformations supplémentaires. Chaque variation est enregistrée.
- 3.** Construction d'une séquence plus longue par montage des variations les unes à la suite des autres. Trouver une logique générale : contrastes, progression (densité, amplitude), forme delta etc.. Chaque variation ne doit pas être nécessairement donnée en entier avant de passer à la suivante, elle peut être tronquée, à condition que la chronologie originelle soit respectée. Le jeu entre lesq variations complètes et incomplètes fait partie de la logique formelle. Les formes anciennes, ballade, virelai, ou rondeau du moyen âge utilisent ce principe.`

Ex : **Francis Dhomont**, *Novars*.

Ex : **Francis Dhomont**, *Forêt profonde 6 : Antichambre*