

SUPERNOME DIVA

- voyage au fond du puits -

L'homme, le temps et l'espace sont reliés par les maillons d'une chaîne aux extrémités perdues, dissimulées sous la vase et les pierres de la fosse qui nous sépare du centre de la terre.

Mais au fond du grand puits, rien n'est pareil.

L'obscurité a mélangé ce qu'on connaissait du réel avec le chaos le plus immaculé.

Le serpent-monde dérive paisiblement, il s'est libéré de l'emprise de ses propres crochets.

Et si nous parvenions jusqu'à lui, plus rien n'aurait d'importance.

Car, en bas, tout flotte.



puis (n.m.)

1. Après cela, dans le temps qui suit.
2. Plus loin, dans l'espace.

MVMT I - Friction par le 8

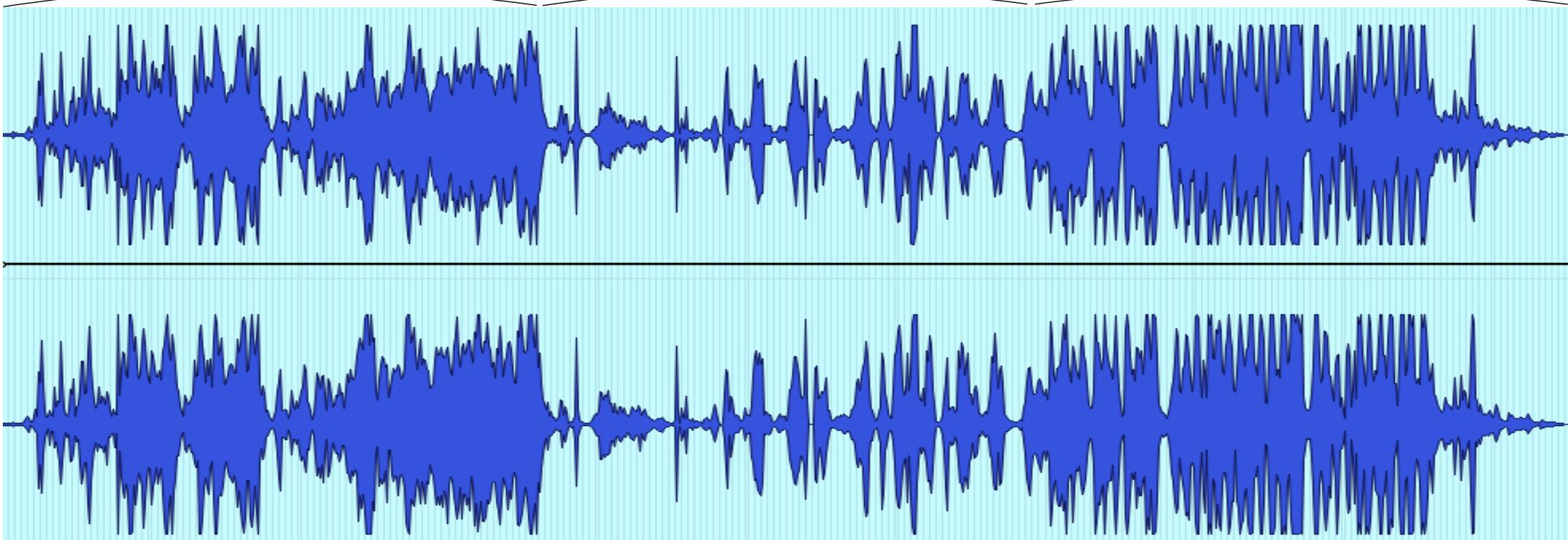
MVMT II - Entre deux plaies

MVMT III - Loin de la splendeur du monde

03:50

07:22

11:14



Trames1 T2 T3 Voix & Grand8

T5 T6 T7 T8

Pitch1 P2 P3

Téléphone Tenue Manip Orage

Balai Créature1 Créature2

Opéra Douche

Mélodie1 M2 M3 M4

Neige Cuve

Toilettes

Voix RX

Poulie T4

R1 R2 R3 R4 R5 R6

LA STRUCTURE

La timeline ci-dessus donne en visualisation l'apparition des différents samples aux cours de la pièce.
Elle peut devenir la partition de votre réinterprétation, si vous le souhaitez.

Cependant, je trouve que l'expérience n'en sera que plus réussie si vous décidez de réinterpréter la chose à votre manière. Cela implique une réflexion supplémentaire, la réflexion du « pourquoi? ».
Soyez maîtres de l'espace et du temps. Faites votre propre histoire, votre propre composition.

Ayez des idées !



LA CONNAISSANCE DES SAMPLES

Afin de vous réapproprier la pièce, vous allez devoir comprendre les sons qui la compose.

Les samples ou extraits sonores avec lesquels vous allez jouer ne sont pas des choses mortes.

Ils vivent déjà par l'extension des différentes caractéristiques sonores qui les définissent.

Avant de vous lancer dans une manipulation excessive, tentez de vous mettre en phase et d'écouter.

ÉCOUTER !? Mais quoi ?

- **La dynamique ou niveau sonore** - du silence à la saturation
- **La fréquence** - du grave au médium, du médium à l'aigu
- **L'espace** - du proche au lointain
- **La densité** - du plein concentré au diffus
- **La matière sonore** - on peut délimiter 5 matières sonores distinctes dans la pièce ;
 - les sons naturels (orage, téléphone, neige, manipulation ...)
 - les sons mélodiques
 - les masses d'air (trames, pitch ...)
 - les rythmes
 - les voix

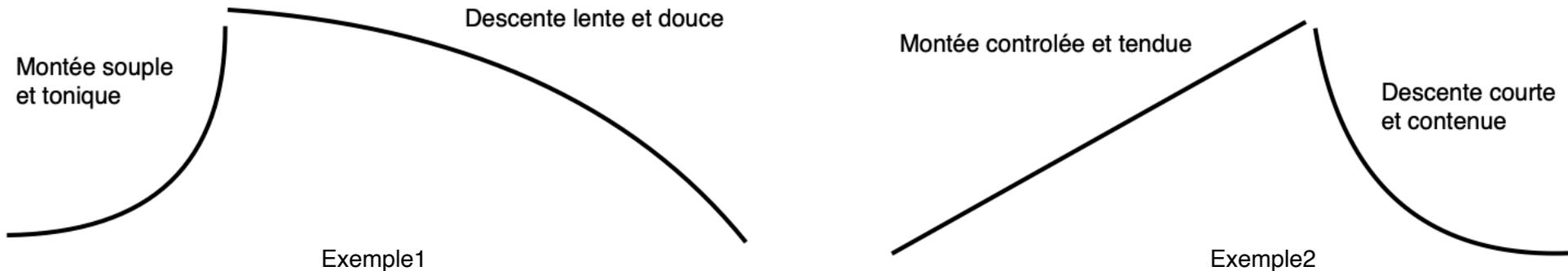
LA CONNAISSANCE DES MANETTES

Maintenant que vous savez ce qui caractérise un son, il va être important de maîtriser les outils qui vous permettront de le modifier. Votre instrument ici, c'est Meta-DJ et, par extension, votre manette de jeu.

*Rentrez dans un rapport physique avec le son !
Incarnez-le !*

Exercice de manipulation 1 (solo) - Tenter de suivre et/ou de contrer les variations du niveau sonore déjà présentes dans le sample que vous utilisez à l'aide du joystick de droite.

Exercice de manipulation 2 (solo) - Former des deltas.



Un delta implique 4 choses : un silence, une montée, une descente et un silence. Variez la forme de vos deltas et tenter de créer des mouvements de sons intéressants !

N'AYEZ PAS PEUR DU SILENCE !

Manipulation 3 (solo) - Comprendre chaque effet de la pyramide, leurs particularités et leurs limites.

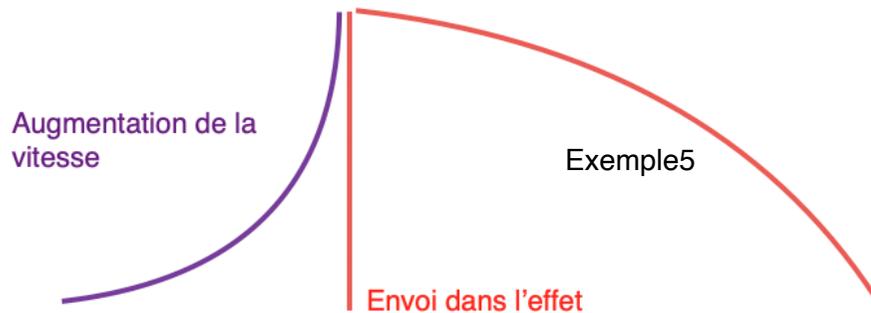
Rajouter de l'effet un court instant.

Rajouter de l'effet à fond.

Exemple3

Exemple4

Manipulation 4 (solo) - Former des deltas composés



Augmentation du niveau et envoi progressif vers l'effet

Baisse de vitesse

Exemple6

Utilisez votre maîtrise des deux joysticks pour créer des deltas de maître en combinant ; vitesse de lecture, volume et effets.

Manipulation 5 (solo) - Former des deltas de transition.



Les boutons de 1 à 8 vous permettent chacun de déclencher un nouveau sample. Utilisez ce mode de déclenchement pour passer d'un son à un autre. Cet enchainement est très pratique pour se synchroniser avec un autre joueur !

Manipulation 6 (groupe) - Synchroniser des deltas de transition. Par groupe de 2 ou 3, faire monter la sauce et déclencher en même temps la lecture d'un nouveau sample. Être précis !

Manipulation 7 (groupe) - Agir en décalage, alterner les interventions. Par groupe de 2 ou 3, tenter de prendre la parole chacun à son tour. Se concentrer pour percevoir le jeu de son/ses partenaire(s). S'amuser à faire des feintes.

Manipulation 8 (groupe) - Répéter l'exercice précédent en se concentrant sur les fréquences. Compléter les sons de son/ses partenaire(s) en investissant la partie du spectre libre. (Par exemple : mon partenaire diffuse un son plutôt situé dans les graves, je cherche un sample plus aigu ou j'augmente la vitesse de mon sample).

Quelques conseils à prendre ou à laisser :

- Toute idée créative est bonne mais essayez de justifier vos choix pour vous faire comprendre par les autres.
- L'expérimentation et le hasard vous emmèneront à des résultats inattendus, soyez attentifs.
- Il est une chose de connaître les contrôles et la partition, exercez-vous à être le plus subtil possible. La maîtrise d'un instrument, c'est l'oeuvre de toute une vie.
- Écoutez les autres, encore et toujours.
- Les émotions sont le nerf de la guerre, suivez votre intuition et n'hésitez pas à parler de vos sentiments !

FORCE ET HONNEUR