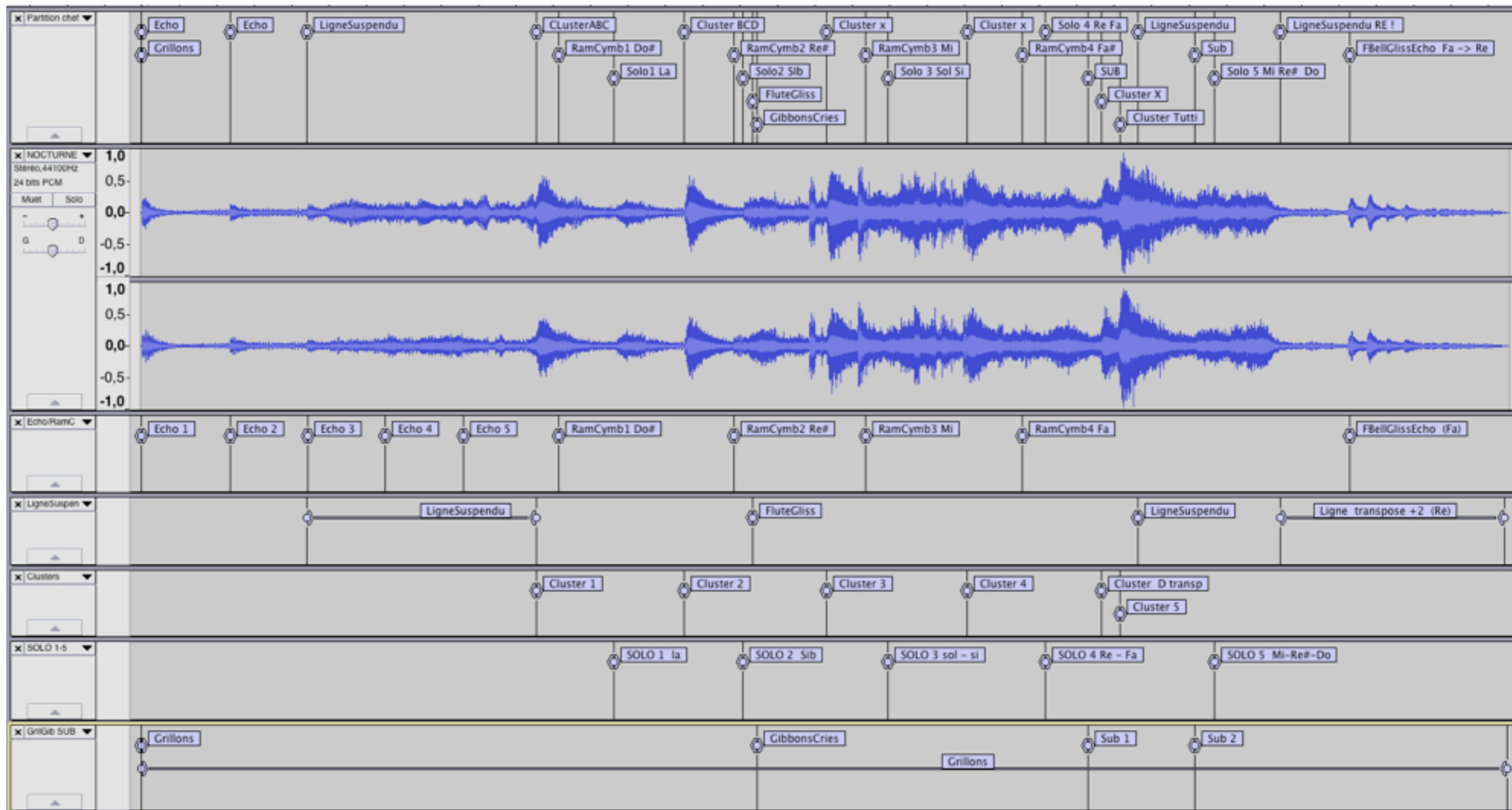


György Kurtág jr : Nocturne pour orchestre Méta-DJ



Echo / RamaCymb	5 joueurs
LigneSuspendu	4
Clusters	Tutti (10)
Solo 1-5	2 - 4
Grillons, gibbons, SUB	12

Nocturne.json

Effacer

Tout Effacer

05GibbonsCries.aiff

25Grillons25Trsp.mp3

Bonang8pp.wav

ClavBlues4-octave.wav

ClusterA.mp3

ClusterB.mp3

ClusterC.mp3

ClusterD.mp3

ClusterGammeFa#.mp3

ClusterGammeLa.mp3

ClusterGammeMi8.mp3

ClusterGammeMib.mp3

ClusterGammeRe.mp3

ClusterGammeSib.mp3

ClusterGammeSol#.mp3

Echo.mp3

FBellGlissEcho.wav

FluteGliss.wav

LigneSuspendu.wav

Nocturne_Kurtag.mp3

RamCymb1 C#.wav

Ouvrir

Nom du Projet : Kurtag-Nocturne

Nom du clavier : Nocturne.json

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

"RamCymb1"

"RamCymb2"

"RamCymb3 E.wav"

"RamCymb4"

"RamCymb5"

FBellGlissEcho.w

Bonang8pp.wav

&

é

"

'

(

-

è

_

ç

à

"Solo1 La.wav"

"Solo2 Sib.wav"

"Solo3 SolSi.wav"

"Solo4 ReFa.wa"

"Solo5 MiR#Do."

A

Z

E

R

T

Y

U

I

O

P

Echo.mp3

LigneSuspendu.wav

FluteGliss.wav

ClusterGammeFa#.

ClusterGammeSib.

ClusterGammeMi8.

ClusterA.mp3

ClusterB.mp3

ClusterC.mp3

ClusterD.mp3

Q

S

D

F

G

H

J

K

L

M

25Grillons25Trsp.mp

05GibbonsCries.aiff

Sub1Mono.mp3

Sub8.mp3

Sub5St.wav

Nocturne_Kurtag.mp

Resonances.mp3

ClavBlues4-octave.

Nocturne*

Tutti

1

Grillons

Compétences :

écouter, entendre toutes l'environnement sonore
gestion de volume
(crescendo et decrescendo progressive)

exercices:

créer une espace sonore vibrant
(mixage, gestion de volume subtile)
apparition et disparition progressive

mode de jeu

lecteur N°2

volume < >

time stretch <->

**Nocturne:*

petite musique de nuit, quand les avions lointains peuvent converser avec des insectes minuscules

compétences :
écoute = activité !!!

écouter les résonances
attendre jusqu'au bout
variations/enrichissement

exercices:

synchronisation
micro-décalage
transposition

Cluster N°1

Cluster N°2

Cluster N°3

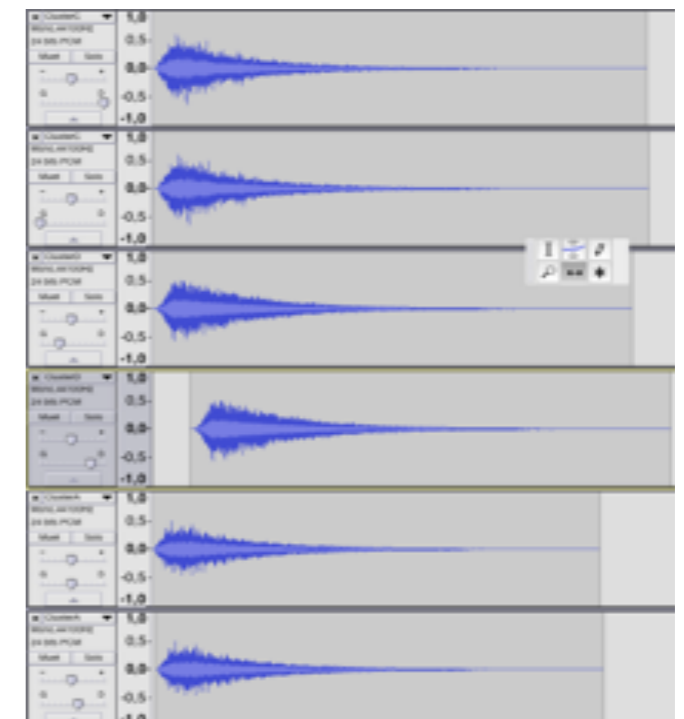
Cluster N°4

Cluster N°5

mode de jeu

spatialisation/ distribution
des samples
transposition <- / ->
micro-décalage temporelle

Spatialisation
A B C B A



Nocturne

Echo

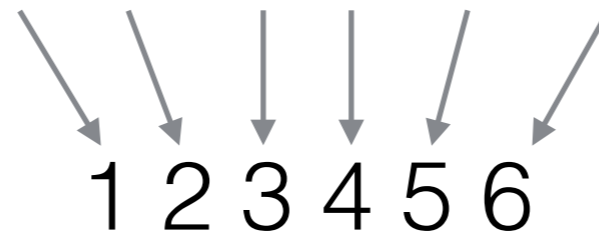
RamCymb 1 - 5

3

compétences :
compter les occurrences
remplir d'espace (RamCymb1-5)
démarrage décalée

exercices:
circulation spatiale
canon

mode de jeu



mode de jeu

Gauche **D**roite

Droite **G**auche

Gauche **C**entre **C**entre **D**roite

Centre **D**roite **C**entre

Bonang8p

Nocturne

LigneSuspendu

compétences:

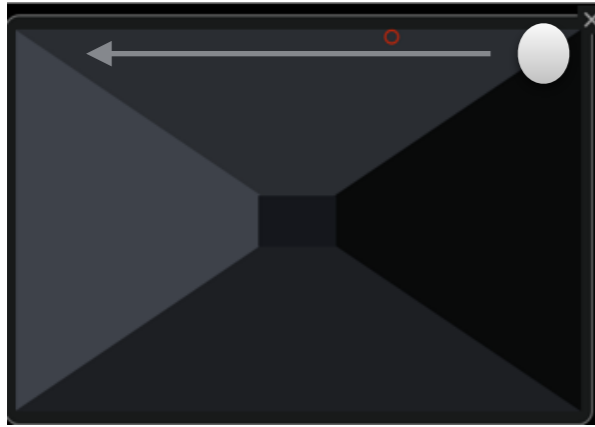
geste instrumental dirigé par l'écoute,
modification subtile des contours mélodiques

exercices:

exploration des Fx
(comprendre les paramètres)
dictée des contours mélodiques



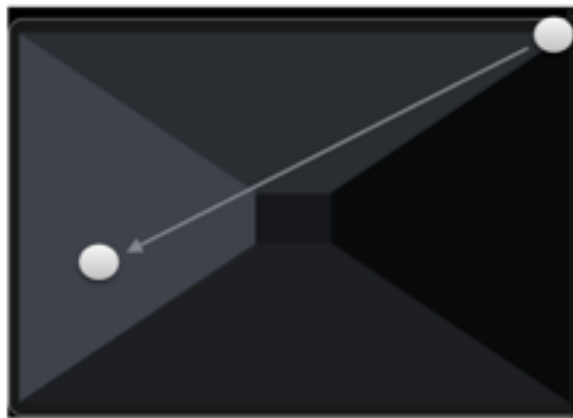
Transformation des sons :



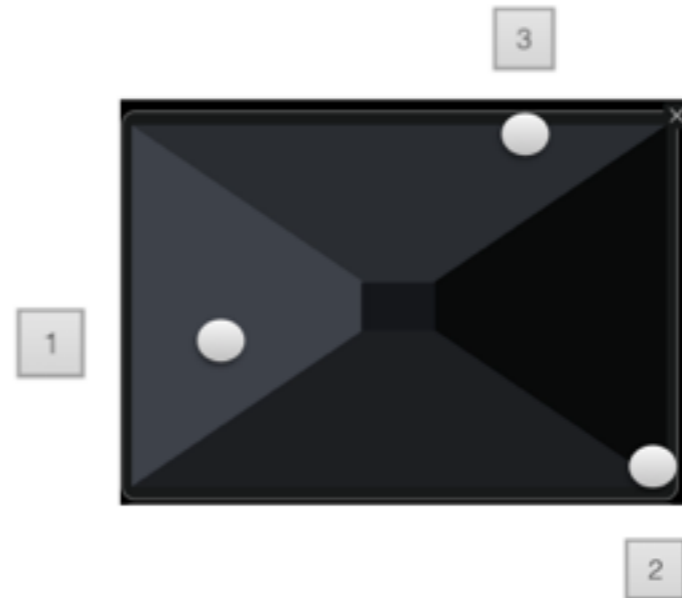
horizontale



verticale



diagonale



points

Nocturne

Solo 1 -5

5

compétences:

lecture d'une partition graphique
représentations des sons (formes d'ondes)

cadre temporel :
placement des sons entre deux clusters
reconnaître le moment « propice »

dialogue spatiale

compter (attendre son tour)

mode de jeu:

déclenchement « propre »

volume ↓

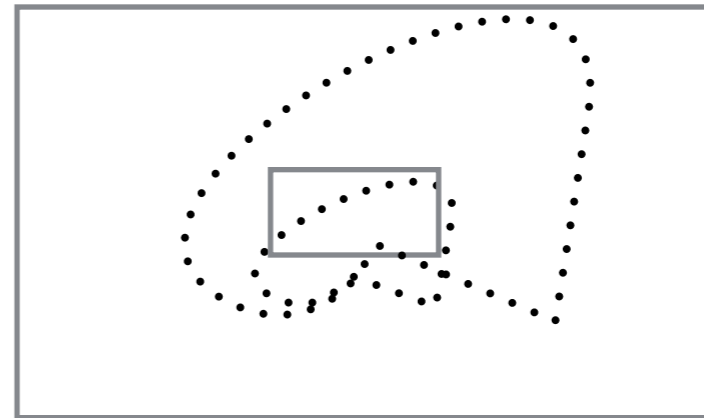


volume ↑

Nocturne

FluteGliss

Mode de jeu:
créer des parcours circulaires
ex spirale, vol de mouche etc



RamCymb1

Mode de jeu:
Scratcher doucement,
minuscule déplacement pour imiter les cries des gibbons