

# György Kurtag jr : Nocturne pour orchestre Méta-DJ

The screenshot displays a music software interface with the following components:

- Partition chef:** A piano roll showing musical events such as Echo, LigneSuspendu, ClusterABC, Cluster BCD, Cluster x, Solo 4 Re Fa, LigneSuspendu, LigneSuspendu RE!, and FBellGlissEcho Fa -> Re.
- NOCTURNE:** Two audio waveforms showing the stereo output. The top waveform is labeled 'NOCTURNE' and the bottom one is unlabeled. Both show a complex, multi-layered sound with a range from -1.0 to 1.0.
- Echo/RamC:** A piano roll showing events for Echo 1-5, RamCymb1 Do#, RamCymb2 Re#, RamCymb3 Mi, RamCymb4 Fa, and FBellGlissEcho (Fa).
- LigneSuspendu:** A piano roll showing events for LigneSuspendu, FluteGliss, LigneSuspendu, and Ligne transpose +2 (Re).
- Clusters:** A piano roll showing events for Cluster 1-5 and Cluster D transp.
- SOLO 1-5:** A piano roll showing events for SOLO 1 la, SOLO 2 Sib, SOLO 3 sol - si, SOLO 4 Re - Fa, and SOLO 5 Mi-Re#-Do.
- GrilGib SUB:** A piano roll showing events for Grillons, GibbonsCries, Grillons, Sub 1, and Sub 2.

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

Ouvrir

Nom du Projet :

Gyo-Ku ZOo

Nom du clavier :

Kurtag.json



1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
"RamCym b1	"RamCym b2	"RamCym b3 E.wav"	"RamCym b4	"RamCy mb5	"Solo1 La.wav"	"Solo2 Sib.wav"	"Solo3 SolSi.wa	"Solo4 ReFa.wav	"Solo5 MiR#Do.w
&	é	"	'	(	-	è	_	ç	à
"RamCym b1	"RamCy mb2	"RamCym b3 E.wav"	"RamCy mb4	"RamCym b5	"Solo1 La.wav"	"Solo2 Sib.wav"	"Solo3 SolSi.wav"	"Solo4 ReFa.wav	"Solo5 MiR#Do.w
A	Z	E	R	T	Y	U	I	O	P
Echo.mp3	LigneSusp endu.wav	ClusterGa mmeMib.	ClusterGa mmeFa#.	ClusterGa mmeLa.m	ClusterGa mmeMi8.	ClusterA. mp3	ClusterB. mp3	ClusterC. mp3	ClusterD. mp3
Q	S	D	F	G	H	J	K	L	M
25Grillons 25Trsp.mp	"05Gibbon Cries	GibFluteG liss.wav	FingerBell GlissEcho	FingerBell Gliss.wav	"Sub 1 Mono.mp3		KurtagZO oGrill&Gib	KurtagRes onnacesM	ClavBlues 4-octave.

Nocturne

Tutti

1

## Grillons

Compétences :

écouter, entendre tout l'environnement sonore  
gestion de volume  
( crescendo et decrescendo progressifs )

mode de jeu

lecteur N°2

volume < >

time stretch <->

exercices:

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

*Nocturne:*

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

Nocturne

Clusters A B C D x + Sub

Tutti

2

compétences :  
écoute = activité !!!

écouter les résonances  
attendre jusqu'au bout  
variations/enrichissement

exercices:

synchronisation  
micro-décalage  
transposition

mode de jeu

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

Spatialisation

A B C B A

# Nocturne

# Echo

# RamCymb 1 - 5

## compétences :

compter les occurrences  
remplir d'espace (RamCymb1-5)  
démarrage décalé

## mode de jeu ECHO

## mode de jeu

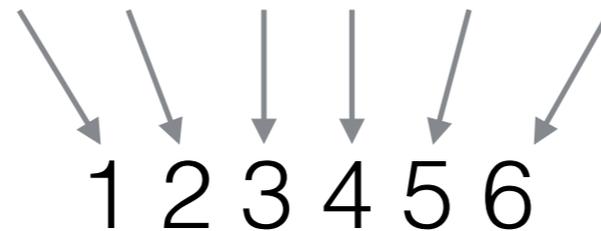
### RamCymb

« dialogue spatial »

- 1) gauche (1)                      droite (2)
- 2) gauche (2)                      droite (1)
- 3) gauche(1) centre(3)    droite (2)
- 4) gauche(4) centre(1,3) droite(2)
- 5) gauche(1) centre(2,4) droite(3)

## exercices:

circulation spatiale  
canon



# Nocturne

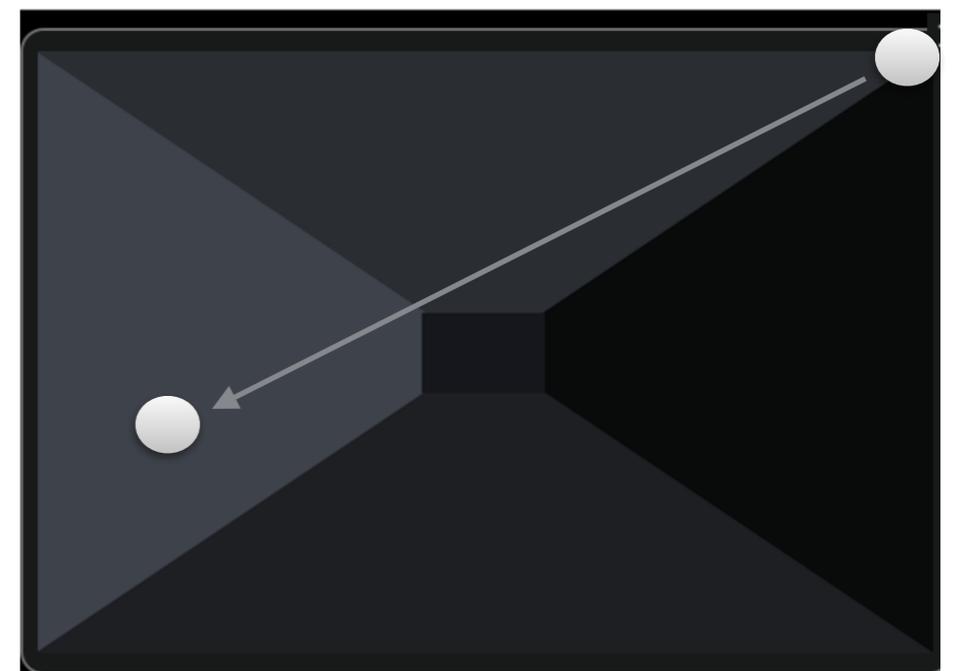
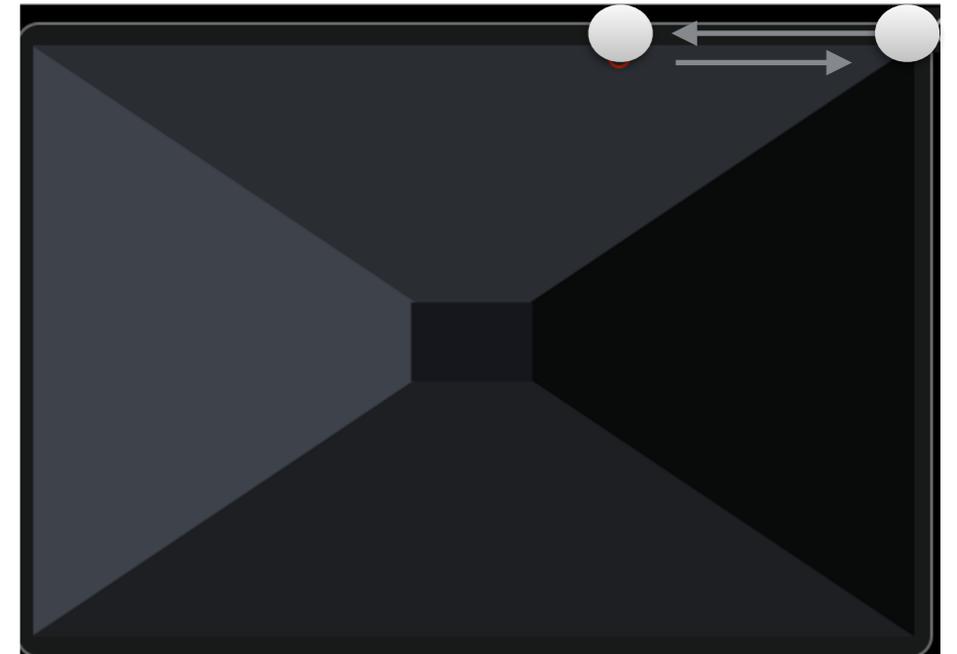
## LigneSuspendu

### compétences:

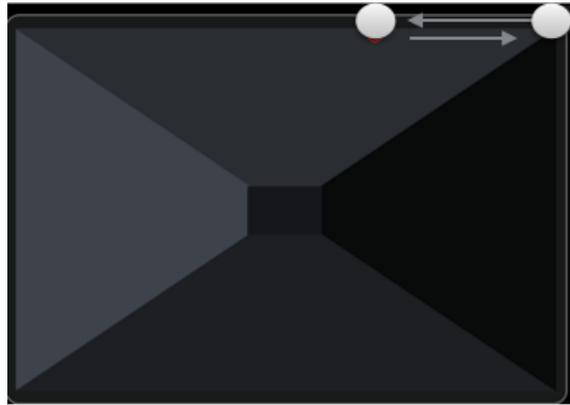
geste instrumental dirigé par l'écoute,  
modification subtile des contours mélodiques

### exercices:

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



# Transformation des sons :

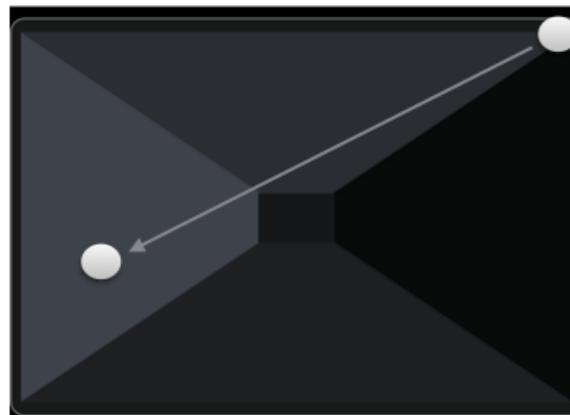
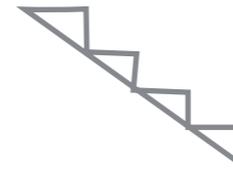


horizontale

verticale



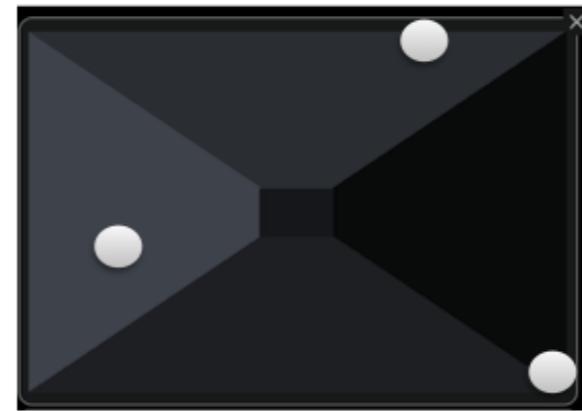
**resultat sonore**



diagonale

points

1



3

2

**resultat sonore**



# Nocturne

# Solo 1 -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 spatial  
compter ( attendre son tour )

## mode de jeu:

déclenchement « propre »

volume ↓

esc

c

volume ↑

# ClavBlues4 - octave

6

## compétences:

tempo  
compter  
synchronisation

## exercices

suivre le tempo

## mode de jeu:

M ClavBlues4

1+2  
1+2+3  
1+2+3+4  
1+2+3+4+5  
1+2+3+4+5+6