

Kasper T Toeplitz

# DUST RECONSTRUCTION

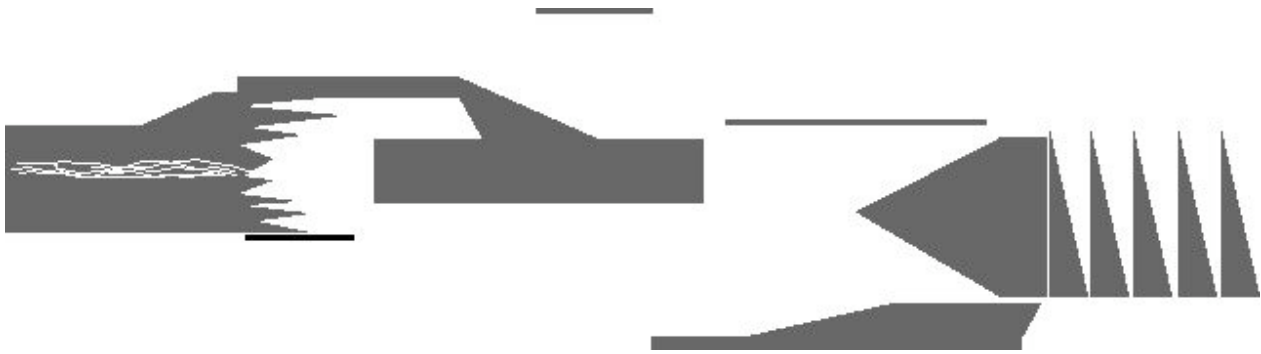
Trio électronique - KERNEL



*Entre blocs de matière sonore aux contours flous, mouvements esquissés et réduction des sons en leur particules, c'est le mot d'évanescence qui vient - poussières toujours recomposées, laissant apparaître ou deviner tel chemin possible dans la partition, ou tel micro-détail.*

*Une musique de temps arrêté, un flot immobile.*

KTToeplitz \_\_\_ 2007



\*\*\*\*\*

t= 0'00" (-> 0'30")

\_SLOW ATTACK [S1] (Attaque lente) – son très bruyant, souffleux, autour de 400Hz



Amène et ouvre le NOISE

\_ E

t= 0'10" (->4'00")

\_ELECTRONIC NOISE [S2] (bruit électronique). *mf.* Calme, bruit dans l'ambitus 300Hz – 900Hz. Son électronique, souffle très "neutre", un long, très doux, crescendo. Très calme, immobile.



\_ 3

t= 0'30" (->4'00")

\_PITCHED SOUND/NOISE [S3] (Son/Bruit Pitché). Son-souffle, bruyant. Longues vagues dans le même ambitus 300Hz – 900Hz. Les sons sont stockés dans des délais qui se recouvrent. Cela ajoute plus de mouvement, plus de "mouvance" au nuage statique. Les délais peuvent évoluer dans le temps, modifiant progressivement et lentement leur structure.



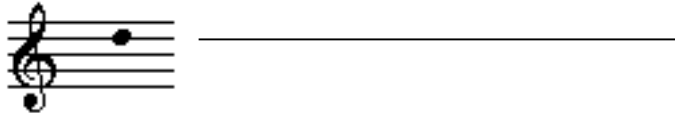
\_ 3

t= 1'00"

\_BREATH SOUND [S4] (son soufflé). Fragile. *Mp* \_ E

t= 1'10" (-> 3'50")

\_INFINITE [S5] (infini). A l'intérieur du block statique (300Hz - 900Hz) jouer une longue (infinie...) ligne droite d'un son diffus, un peu cassé, distordu, presque inaudible, *ppp*, vers 600 Hz \_ W



puis ajouter d'autres sons, également des lignes droites, *ppp*, à l'intérieur de l'ambitus 500Hz-600Hz . très microtonal. Créer une région de battements. 7 sons/notes, portés par un très long écho, disparaissant très lentement. \_ W

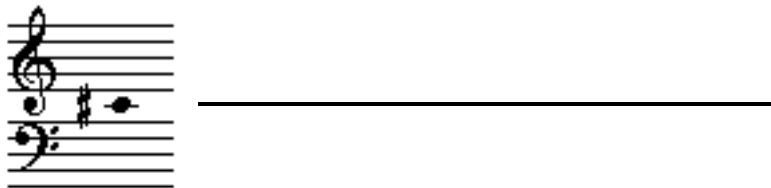


t= 4'00" (->8'00" +++)

\_ELECTRONIC NOISE [S2] se dissout en son centre. Ascension. Des sons plus "pitchés" s'affirment. Bien que présent dans l'ambitus complet de 300Hz - 900Hz, l' ELECTRONIC NOISE se concentre dans la bande haute de cet ambitus. \_ 3

t= 4'00" (-> 8'00" ++)

\_THICK LINE [S6] (ligne épaisse) vers 280Hz. Portée par un long écho. \_ K + E



t= 4'00" (-> 8'00"+)

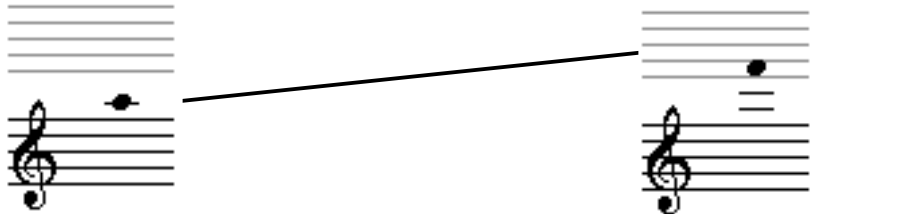
\_LOW STATIC RUMBLE [S7] (grondement statique grave) : long et grave, grondement lourd-fragile autour d'un DO grave. \_ 3



t= 4'00" (->6'00"+++)

\_NOISE CLOUD (nuage de bruit - [S2] + [S3]) agrandit son ambitus

\_PITCHED SOUND/NOISE [S3] (Son/Bruit Pitché) entame une ascension, toujours avec des sons "soufflés" (sans hauteur clairement définie), qui atteint progressivement, en 2 minutes (-> t= 6'00"), 1400 Hz.



Le bas de l'ambitus reste à 300hz, mais PITCHED SOUND/NOISE [S3] est essentiellement concentré dans la région haute, les graves s'effaçant progressivement. Cette ascension du PITCHED SOUND/NOISE[S3] est aidée par l'ouverture d'un "band pass filter", ainsi que par un "resonant filter" centré sur les fréquences aigües de plus en plus prononcé.

K decrescendo du S3K

E decrescendo du S2E

t= 6'00"

\_PITCHED SOUND/NOISE [S3] (Son/Bruit Pitché): va vers le silence. Les sons de l'ascension, restent dans les delays, avec un timbre légèrement différent, plus "diffus" et s'effacent progressivement.

\_ 3

t= 6'10" (-> 9'00")

\_HIGH LINES/LIGHT [S8] (lignes hautes/lumière), un son très clair, très pur, trace des lignes dans l'ambitus 1500Hz-1600Hz.

\_ K + W



Lignes statiques, venant et repartant au rien. Pour certaines seulement un seul, petit, mouvement est permis - léger changement de hauteur, avec un long portamento. Toutes les autres restent statiques, toujours fragiles. Les (différences de) hauteurs sont très microtonales - essayer de remplir l'ambitus intégralement. Certains extraits de certaines notes seront stockés dans des delays. Le son ainsi obtenu doit être perçu comme une arrivée de "clarté", une arrivée de "lumière". Aigu mais non agressif.

L'arrivée de cette clarté fait progressivement disparaître tous les autres sons - d'abord les médiums, puis les graves.

t= 9'00" (-> 9'30")

\_HIGH LINES/LIGHT [S8] (lignes hautes/lumière), toujours dans l'ambitus 1500Hz-1600Hz, se retrouvent seules.

\_ 3

t= 9'30" (-> 10'00")

\_HIGH LINES/LIGHT [S8] (lignes hautes/lumière), se granularisent progressivement (re-synthèse granulaire)

\_ 3

t= 10'00" (-> 14'00")

\_HIGH LINES/LIGHT [S8] (lignes hautes/lumière): accélération et durcissement du son (l'accélération est statique sans changement(s) de hauteur(s) - re-synthèse granulaire progressive )

\_ 3

t= 11'30" (-> 13'30")

\_MICRO-GRAINS [S9], petits craquements, micro-bruits, dont la densité augmente progressivement jusqu'à former un nuage.

\_ E

t= 12'00" (-> 15'30")

\_KRAKS [S10], dans la zone medium, attaques très pointillistes: petits grains de son légèrement bruité, à différentes hauteurs, accumulation progressive jusqu'à former un nuage plus compact.

\_12'00" ->13'30" - sons très pointillistes. Dans la région médium. Forment progressivement un nuage, mais de faible densité.

\_13'30" ->15'30" - le nuage augment sa densité mais en même temps devient plus calme: des grains plus gros, moins d'attaques, enveloppes plus rondes: le son devient plus doux (entre *mp* et *mf*), presque lisse.

\_ W + K

t= 13'30" (-> 15'30")

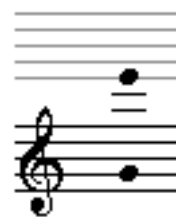
\_MICRO-GRAINS [S9], se densifie, mais également se calme. Progressivement un son plus "souple"

\_ 3

t= 14'00"

\_HIGH LINES/LIGHT [S8] (lignes hautes/lumière) décélère et amène la zone de "lumière" vers le médium

\_ 3



Le son devient plus "bruiteux", avec plus d'"air"

t= 15'30" (-> 17'30")

\_les sons HIGH LINES/LIGHT [S8] (lignes hautes/lumière) MICRO-GRAINS [S9] et KRAKS [S10] s'unifient en une seule texture , MID- STATIC [S11] . Texture très calme, animée doucement de l'intérieur. **\_ 3**

t= 15'50" (-> 19'30")

\_HIGH BOW [S12] : ligne très haute, légèrement granulée, peu stable. Registre très aigu. **\_ W+E**

t= 17'30" (-> 20'00")

\_La texture médium MID- STATIC [S11] devient très calme, statique, immobile. En attente. Période d'attente dans la zone medium. **\_ 3**

t= 20'00" (->22'30")

\_Soudain, SPLINTERS [S13] (éclats): éclats de son électronique, dans la zone médium, centrés vers 666Hz. Le son est progressivement filtré jusqu'à ce que son énergie paraisse être centrée autour de 30 Hz **\_ K (+3)**

t= 20'00" (->23'00")

\_MID- STATIC [S11] est progressivement granularisé, avec des grains de plus en plus espacés. Toute cette zone de son disparaît progressivement, se dissout.

t= 20'30" (-> 24'00")

\_Le 666Hz SPLINTERS [S13] amène, comme une résonance, \_VERY HIGH PITCHES [S14] (hauteurs très aiguës), proches de sinusoïdes, vers 1600Hz, et vide progressivement la zone médium, tandis que le grave s'épaissit. **\_ K (???)**

t= 21'00"

\_HIGH BOW [S12] re-apparaît.ppp, comme une ombre qui flotte longtemps. **\_ W+E**

t= 21'30" (->23'00")

\_HOLLOW DRONE [S15] (drone creux), son très "creux", "boisé"; drone grave vers 65Hz, dans les dernières résonances graves du 666hz [S13]. Le son oscille légèrement, évolue et change. **\_ 3 (E??)**



t= 22'30" (->28'30")

\_CHANT [S16] Ombre médium-aigue. Quasi-statique. Son distordu, irréel. Ombre. Crie dans le vide \_ K

t= 23'00" (->28'30")

\_HOLLOW DRONE [S15] (drone creux), est rejoint par le son LOW [S17] – structure grave, calme. Entre le souffle et le rien. \_ 3 (W??)

.....ATTENTE.....

t= 27'00" (-> 29'30")

\_CENTER ENERGY [S18] (énergie centrale). Dans la zone centrale arrive une large bande d'énergie \_ 3

t= 27'00" (->28'30")

\_Graves et aigus disparaissent progressivement \_ 3

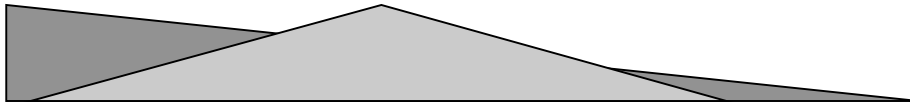
t= 29'30" (-> 30'00")

\_CENTER ENERGY [S18] (énergie centrale) devient accord: \_ K



t= 30'00" (-> 37'00")

\_Ce dernier accord est rejoué encore et encore. 7 fois .Pause, accord re-attaqué. L'attaque vient de CENTER ENERGY [S18], puis est reprise en crescendo/decrescendo par RESONANCE [S19] \_ K + W



t= 29'50" (->37'00" +++)

\_HIGH SHADOW [S20] (ombre aigue) dans la zone 950Hz - 1050Hz une ligne fragile, à chaque fois avec une résonance/harmonique aigue légèrement différente. Également 7 fois, Ombres des accords joués. La hauteur peut insensiblement changer, avec un long portamento. La dernière note est immobile. **\_ E**



.....silence



Each of the sounds might be played by different players/different generators at the same time. In such a case it is not necessary to produce the "same" sound, but two (or more) parts of a global sound, of the "same" sound.

The final chord(s) can be played by a polytimbral sound – slightly different sounds on different notes.

The names of the different parts are of course only names – a "bowed sound" is not necessary played with a bow, but it should have a "bowed quality".



The time scale is rather precise, but of course the music should be played "around" those. None of the events are strictly "in time".

KTToeplitz