

Kasper T. Toeplitz

Reflux - Reformation
pour percussion et électronique

Reflux - Reformation

pour percussion et électronique

Le choix de l'instrumentarium est plus ou moins libre même si une Grosse Caisse symphonique ainsi qu'un grand Tam sont obligatoires - mais les autres instruments sont laissés au libre choix du percussionniste : nature de la 2ème peau grave (autre Grosse Caisse, Tom basse profond ou Grosse Caisse à pédale ?), utilisation de la Caisse Claire, petit Rainstick, cailloux, sable ou autres accessoires....ainsi que mirlitonage de la peau grave - cela est laissé à l'appréciation de l'instrumentiste. De même pour la partie [G] (swan) on voudrait un "objet percussif" complexe, fait d'une grande poly-timbralité : possibilité d'utiliser d'autres fûts, des cymbales, mais également des bidons métalliques, des superpositions de métaux... et que la majeure partie des sons soient le résultat d'une frappe sur deux (ou plus) objets sonores en même temps.

A

(avant)

sections (et entre parenthèses leur nom d'usage)

1

2

Cues à passer librement (le percussionniste passe à la section suivante lorsqu'il estime avoir terminé le "geste musical" en cours)

3

Cues synchrones - événement à jouer exactement sur le "Top" d'un signal visuel

C. Claire

Indication de l'instrument à utiliser (parfois le choix peut-être libre)

Texte NOIR

Indications à usage du percussionniste

Aigus

Indication du procédé électronique à utiliser (qui peut tout autant être un traitement à appliquer qu'un fichier-son à jouer)

Texte BLEU

Indications à usage de la partie électronique

___ La durée de la pièce est légèrement supérieure à 20 minutes..

On peut également imaginer de se laisser perdre dans les matières et produire une version autrement plus longue.

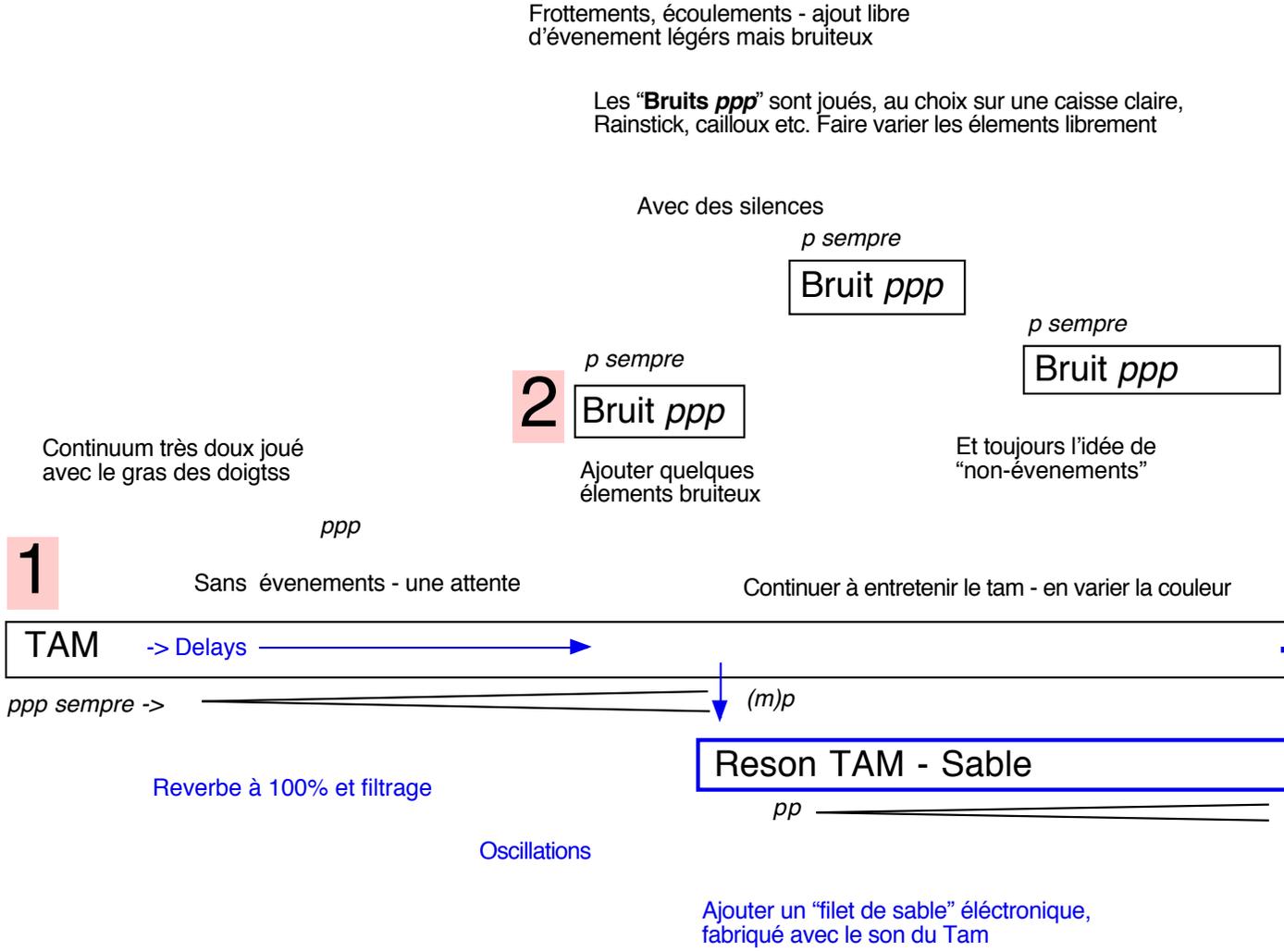
Reflux-Reformation est une Commande du Centre Henri Pousseur, Liège, 2016

La création de la pièce a lieu le 11 décembre 2016 lors du festival Images Sonores du Centre Henri Pousseur, Liège

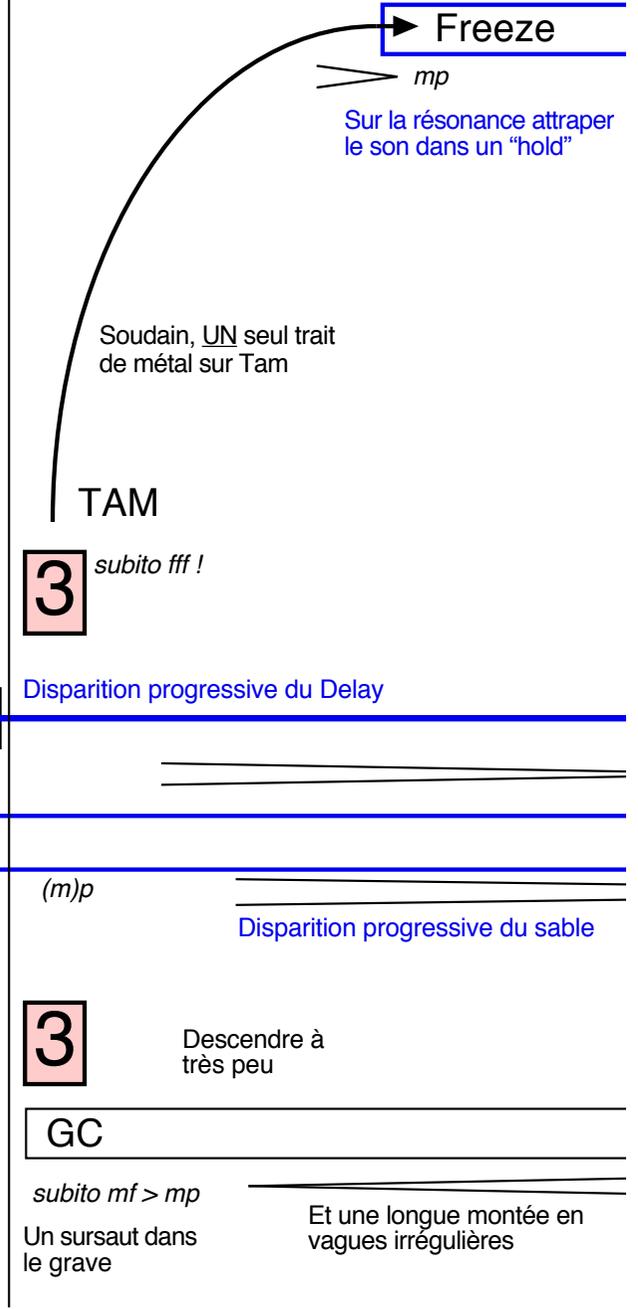
La pièce y est interprétée par Tom De Cock, percussions , Kasper T. Toeplitz, live-electronics et Patrick Delges, assistance électronique

Kasper T. Toeplitz, novembre 2016

A (avant)



B (attaque/decay) (Utiliser SuperEgo Electro-Harmonix?)



Très longue descente et dégradation / modulation progressive

Freeze

Jusqu'à n'être qu'un halo *ppp*

Aigus

mp Arrivée d'un nuage électronique de lignes aigues

High Lines

Lignes mouvantes, expressives

mp Les lignes sont toujours en dessous de la masse grave

High Lines

mp Comme noyées

High Lines

mp

5

Ajouter quelques lignes aigues : archet, scripping, tige métallique, baguette en métal

High Lines

mp

High Lines

mp

Nombre d'interventions, choix des timbres et des durées, sont libres

à rien

Entretien et varier progressivement la densité du bas

Écoulement organique

4 Lente arrivée du TAM dans la montée

(m)f Privilégier le grave du TAM

TAM

-> Delays

GC

-> Delays

f

Bruit Profond

p

C

(densité)

Lignes plus-aigues

(m)p

Plus-aigus

* La partition de "Low Impact" est générée par l'ordinateur et affichée sur écran

7

Sur une autre grosse caisse, au son très comprimé

Scansion très profonde

GC2 Low Impact*

ff sempre

Entretien et varier progressivement la densité du bas

6

Densité grave seule

D

(rupture)

Etat non-évolutif

E

(pause)

(m)p

plus-aigus

CUT NET !

Différentes textures

Aigus

CUT NET !

Poussière

p sempre

Perc

p sempre

mp

Nuages de poussières électroniques

Superpositions libres

Poussière

p sempre

TAM

p sempre

Poussière

p sempre

Variation des sources, des instruments et des techniques de jeu

TAM

p sempre

8 CUT NET !

Perc

p sempre

"Perc" : instrument ou technique librement proposé

Perc

p sempre

p sempre

Poussière

p sempre

Frottements ou petits grains

Perc

p sempre

Seules les poussières électroniques restent, en attente - pas de percussions

Stop

GC2 Low Impakt

Divers placements dans l'espace

Poussière

p sempre

9

Aller dans les poussières

GC

p sempre

Sur une autre grosse caisse, au son très comprimé

Poussière

p sempre

10

Une pulsation comme par en-dessous _Stop_

GC2 Infra Compression*

pp sempre, mais avec attaque

11

ff

TAM

Attendre la fin de la résonance

GC

ff

CUT NET !

Poussière

p sempre

Densités variables

ff

F (colère)

Poussière

p sempre 

12

En imitation de la voix : longueurs de phrases différentes

Avec des arrêts

14

Très courte suspension

Avec des silences

Poussière

p sempre 

Jeu en frotté sur le Tam : Super-Ball ou brosses métalliques

13

Montée de la colère - Angry voice

TAM Voice

(m)p

(m)f

Jeu plus animé, plus rauque

Ring-Modulation

Filtrage du Tam par une ring-Modulation multi-voice et avec hauteurs oscillantes

Poussière

Nappe très douce et statique qui monte derrière la voix du Tam

Wave

p

mf

Tous les sons sont polyphoniques, instruments librement choisis, mélange de peaux et de métaux. Choisir des textures plus ou moins bruyantes

G (swan)

fff sempre

1.035
flottant et lourd

Delay court (slap-back) et variable

15

Waveshaping variable allant progressivement vers des déchirures



“Wave” accompagne un moment cette partie puis disparaît progressivement

fff
TAM WN

Soudain !!

H (à-plats)

Accumulation de diverses couches

I (dégradation)

18 Son uniforme, comme tournant ou en spirale

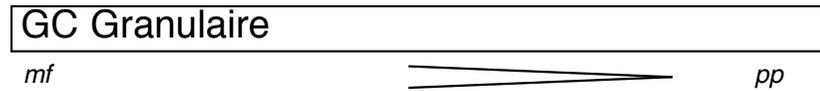


16 Un autre à-plat, une autre vitesse

Obtenir une texture uniforme



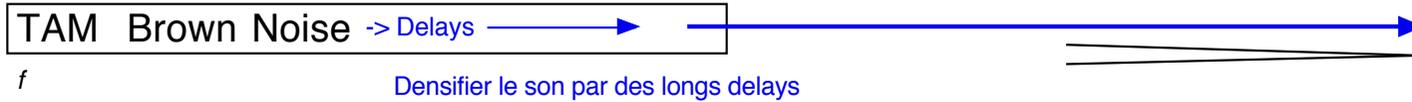
19 **20** **21**



Grosse Caisse profonde
Aller vers un son frotté De plus en plus épars



17 Frotté avec brosse en métal... ?



Un autre à-plat, plus sombre

Soudain poser un à-plat de bruit blanc métallique :
TAM frotté

