

**Catalogue
des carpettes**

&

Striped Stretch Tune

Ce catalogue rassemble un certain nombre de jeux. Ces jeux proposent des modes de tissage des sons. Il est possible de combiner différents modes de tissage, soit successivement, soit simultanément, à sa guise. La majorité de ces jeux nécessite d'être plusieurs, ce qui est aussi plus amusant. Les jeux présentés ici ont été rassemblés, collectés ou inventés, par Elodie Dusuzeau, Margot Belan, David Besson & Emile Belan ¹. Des tentatives ont été réalisées par ces mêmes personnes au sein d'*Ewemel Orbisoul*.

¹ Deux jeux proposés par Wuxiang Shu ont été ajoutés ultérieurement.

Les Hoquets

Le hoquet est un saut que le son fait d'un joueur à un autre, comme des ricochets sur la surface que sont les joueurs.

Hoquet Commencer un son après le son précédent sans nécessairement attendre la fin de celui-ci (possibilité de tuilage)
Hoquet ordonné : le jeu se fait suivant un ordre établi
Hoquet désordonné : le jeu se fait sans ordre donné
Hoquet mixte : par exemple trois ordonnés, les autres non

Hoquet cut Commencer un son à la fin du précédent (sans tuilage) selon un ordre de jeu fixé

Hoquet intégral * Inscription du jeu dans un type de rapport hoquet
(pas de hoquet formel)
ou *hoquet style hoquet*

Le *hoquet style hoquet* n'est pas à proprement parler un hoquet : les joueurs jouant, ce qui saute est une impulsion ; l'action d'un joueur (la perception de cette action) devient l'impulsion de l'action d'un autre joueur.

Hoquet série Chacun suit une série déterminée de sons pour réaliser le hoquet

Hoquet rythmique Hoquet qui se déroule sur un rythme déterminé

Hoquet pulsé Hoquet se déroulant sur une pulsation commune

Le hoquet, riche de possibles, peut certainement donner lieu à d'autres variétés.

* Les jeux *intégraux* ont généralement à voir, comme bien des formes d'intégralité, avec la mauvaise foi et souvent se mordent la queue.

Les Drones

Les drones se nomment également bourdons ; le bourdonnement du bourdon est un drone de la nature.

Drone

Son continu

Drone mouvant

Son continu flexible

Drone pulsé

Continuum sonore incluant une pulsation interne

Les Imitations

L'imitation consiste à reproduire, sur la base de perceptions, un phénomène.

Imitation intégrale * Jeu en imitation subjective/suggestive des sons perçus

Imitation partielle Jeu en imitation de certains aspects des sons entendus.
Des combinaisons sont possibles : un son résultant de
l'imitation d'aspects de différents sons

L'*imitation intégrale* opère de façon plutôt analogique tandis que l'*imitation partielle* opère de façon plus analytique.

* Les jeux *intégraux* ont généralement à voir, comme bien des formes d'intégralité, avec la mauvaise foi et souvent se mordent la queue.

Les Unissons

L'unisson est un rapport de synchronisation des phénomènes.

Unisson intégral *
ou *unisson divinatoire*

Jouer la même chose en même temps

Unisson simple

Jouer en même temps, synchronisé

* Les jeux *intégraux* ont généralement à voir, comme bien des formes d'intégralité, avec la mauvaise foi et souvent se mordent la queue.

Les Boucles

Une boucle est comme un collier (ou un bracelet, un chapelet ...) de sons qui s'égrainent dans un éternel recommencement.

Boucle disjointe	Chacun maintient une boucle autonome
Boucle évolutive	Chacun fait évoluer une boucle indépendante
Boucle aimante	Boucle autonome qui se met en rapport avec d'autres boucles
Boucle commune	Une seule boucle constituée des sons de différents joueurs
Boucle commune cumulative	Construction d'une boucle commune par ajouts des sons un à un, l'un après l'autre
Boucle monotone	Boucle commune constituée d'un seul son par musicien
Boucle monotone mouvante	Boucle monotone mais où le placement de chaque son est souple tout en conservant le même ordre d'apparition
Boucle monotone ornementée	Boucle monotone, éventuellement de type mouvante, au sein de laquelle peuvent être insérés d'autres sons sans rapport avec celle-ci

**Divers
&
variés**

Trop de pas assez Trop d'informations de pas assez de matériel

Trop de pas assez est un casse-tête-besson.

Inspiration négativiste Jouer des sons qui annulent les sons présents

L'inspiration négativiste a pour forme objective et peu inspirée le bruit blanc.

Inspiration positiviste Voir *unisson intégral*

L'inspiration positiviste est la redondance même, une chute libre, un vertige, un jeu de miroir sans fin un peu brisé.

Yayaya Choisir un texte et le jouer comme une lecture

En utilisant un instrument, un objet ou ensemble d'objets sonnants, dire un texte choisi.

Deux jeux de Wuxiang Shu

Sept erreurs

Plusieurs modules ou joueurs : tant de modules assez parfaitement identiques plus un nombre moindre de modules quasi-identiques ou sensiblement différents : *chercher l'erreur*

Double

Deux entités autonomes qui cheminant se perméabilisent par jeu

Post-scriptum

**Carpetophone
& Carpoetry**

Le Carpetophone tisse des surfaces. Le flottement des sons et de leurs résonances, courants centrifuges sur la toile du temps, engendre des espaces complexes, mouvements différentiel de vitesse, de densité, de mémoire, etc.

Le Carpetophone est un «métier à tisser» sonore.

Modes opératoires du Carpétophone :

Le tissage : un catalogue de *Points* a été élaboré, comprenant des formes de *Hoquets*, de *Drones*, d'*Imitation*, d'*Unissons*, de *Boucles*, de *Trop de pas assez*, d'*Inspirations négativistes* ou *positivistes*, de *Yayaya*, etc. La mise en oeuvre de ces *Points* génère des *Motifs*.

D'autres modes sont possibles, mettant en jeu des objets matériaux préexistants, ou improvisés dans l'instant, de façon autonome ou concertée : juxtaposition, tuilage, cut, interpolation, percolation, frottement, floutage, etc. Ces modes se rapportent plus aux tissus par patchwork et aux haillons.

La Carpoetry ne se prive de rien.
La Carpoetry joue de tout.
La Carpe chante car Poe tente.

**Trois
poèmes
de la carpe**

Déborde et
Bord dur
Panique

Matha balle à la coupe
Mare trimbale à la croupe
La Barte mâle, coup alea — h

Il fait chaud plus 4 degrés, chaud plus 3 degrés, plus 2 degrés
Il fait chaud moins 1 degrés, moins 2, 3, 4 degrés, moins 5 degrés
Il fait froid plus 8 degrés, plus 7, 6, 5 degrés, 2 degrés, zéro
froid moins 1, 2, 3, 4, 12 degrés, moins cent et mille degrés
Quelle température fait-il ?

**Striped
Stretch
Tune**

2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18,
19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30,
31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40,
41, 42, 43, 44, 45 ... *beaucoup de
conditions indépendantes appliquées à
une action* ... 46, 47, 48, 49, 50, 51,
52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60,
61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69,
70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79,
80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, *pas du tout ?*

À distance,

le rythme est une configuration changeante.

Six carpettes mobiles

1. **Carpette 1**
Solo (Margot) sur Trop de pas assez & Imitation intégrale
2. **Carpette 2**
Solo (David) sur Hoquet style hoquet
3. **Carpette 3**
Solo (Émile) sur Drone, Unisson divinatoire & Boucle aimante
4. **Carpette 4**
Solo (Élodie) sur Boucle aimante & Imitation intégrale
5. **Dong carpette ***
6. **Carpette aux Salaisons**

Les carpettes mobiles ont été enregistrés avec un petit micro mobile stéréo par Igor Galabovski, à la Guillotine à Montreuil pour les carpettes 1, 2, 3 & 4 et en concert aux Salaisons à Romainville pour les autres, en juin 2008.

Margot Belan, *danmo, appeaux & diverses percussions* ; David Besson, *percussions & diverses choses*
Élodie Dusuzeau, *cithare bidon à chevaux mobiles & voix* ; Émile Belan, *saxophone ténor*

* Sophie Lucarotti, Béranger Brosse, Margot Belan, Élodie Dusuzeau, David Besson et Émile Belan

& Ecstasy de Lou Reed

Deux joueurs jouent avec la chanson *Ecstasy* de Lou Reed, qui est simultanément diffusée dans leur casque. Ce jeu a pu faire appel à des modes de tissage tels que le *hoquet style hoquet*, les *imitations intégrale et partielle*, les *unissons simple* et *divinatoire*, *l'inspiration négativiste*, etc. Surf ayant à voir avec la foi, bonne ou mauvaise.

Ce jeu a donné lieu à plusieurs versions, enregistrées en avril 2009 à la Guillotine à Montreuil. Quatre de ces versions sont présentées ici.

7. **Ecstasy 1**
8. **Ecstasy 2**
9. **Ecstasy 3**
10. **Ecstasy 4**

Élodie Dusuzeau, *cithare bidon à chevalets mobiles*, Émile Belan, *saxophone ténor*
Ghost : Lou Reed, *Ecstasy*

Electricités	Lumineuses
Wagons	Unisexes
Ermites	Oligarques
Musiques	Sciées
Ecrins	Inaudibles
Lentement	Basculent
Où	Règnent
Robots	Ordinaires
Beats	Lobotomisés
Industrieux	Effets
Soupe	Ministone
Omettant	Evidemment
Un	Waterloo
Lyrique	Eminent.

Cependant,	En
Aparté,	Tendons
Roidement	Tordus
Pour	En
Empêcher,	Par
Tentation	Raisonnée,
Toute	Action
Emergente	Contrôlable.

(du waterloo)

Lien & contact :

plugincircus.net

emile.belan@yahoo.fr