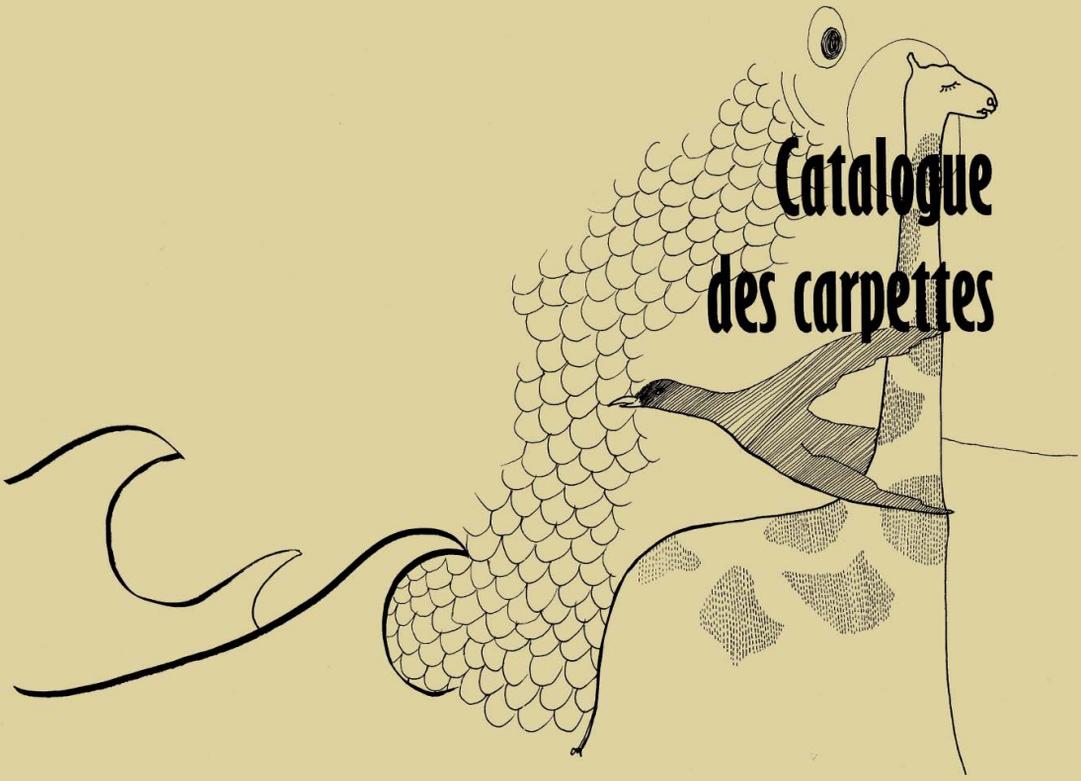


Catalogue des carpettes



Le catalogue rassemble des jeux qui proposent des modes de tirage des sons. On peut combiner différents modes de tirage, successivement, simultanément, à sa guise. La majorité de ces jeux nécessite d'être plusieurs, ce qui est avoué plus amusant. Ceux qu'on trouve ici ont été rassemblés, collectés ou inventés par Clodie Douzeau, Margot Belan, David Besson et Emile Belan*. Des tentatives en ont été réalisées au sein d'Ensemble Orbital.

* Deux jeux proposés par Wuxiang Shu ont été ajoutés ultérieurement

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

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.

Electricites	Lumineuses
Wagons	Unisexes
Ermites	Oligarques
Musiques	Series
Ecrihs	indivibles
Lentement	Basculent
Où	Règnent
Robots	Ordinaires
Beats	Lobotomisés
industriels	Effets
Soupe	Ministone
Omettant	Evidemment
Un	Waterloo
Lyrique	Eminent
Cependant	En
Apparté	Tendus
Raidement	Tendus
Par	En
Empêcher	Par
Tentation	Raisonnée
Toute	Action
Emergente	Contrôlable

(du Waterloo)

D.B.

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 *

ou *hoquet style hoquet*

Inscription du jeu dans un type de rapport hoquet (pas de hoquet formel)

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.