

À propos de « angus »



Je pense que la façon qu'a Gilles Jobin d'envisager la chorégraphie est organique et auto-modulaire, et qu'elle s'apparente à une forme de liberté encadrée par des règles simples. Dès le début, il m'est apparu que les modalités les plus efficaces de création musicale pour les pièces de Gilles Jobin se devaient de participer de la même démarche, à savoir l'application de méthodes et techniques similaires. Ainsi, la fabrication d'une machine musicale qui serait capable de générer de la musique organique et interactive, en temps réel, manipulée par les danseurs m'a semblé le plus approprié.

Cette approche a l'avantage d'éviter clairement toute relation émotionnelle ou narrative avec la chorégraphie tout en maintenant une connexion fondamentale avec le mouvement sur scène. Non seulement d'un point de vue conceptuel mais également d'un point de vue physique, de par la manipulation en temps réel. Le résultat obtenu semble dépasser la portée d'un simple morceau linéaire conçu pour une pièce de danse : la musique peut s'échapper du carcan linéaire ou temporel si besoin est ; elle peut s'approcher ou s'éloigner du mouvement, elle peut soit être contrôlée soit contrôler.

Bien sûr, il a fallu baptiser la machine musicale : Angus.

Angus V1.0 est construite dans la structure d'une radio Siemens à tube des années 1950. Ses points d'interaction physique : un ensemble de 16 commutateurs, 8 potentiomètres, 2 boutons et une platine. A partir de ces connexions, le flux de données peut transiter vers le système audio interne, système basé sur un synthétiseur modulaire virtuel. La partie matérielle (hardware) de ce synthétiseur est constituée d'un petit rack contenant des entrées et sorties audio et MIDI monté dans Angus, ainsi qu'une unité de contrôle qui convertit les mouvements physiques des potentiomètres et commutateurs en données numériques envoyées au synthétiseur. La musique elle-même est générée par de discrets arrangements de sons produits et de sons traités, par des objets virtuels de contrôle et

de logique connectés entre eux. Un tel arrangement programmé d'objets ou de modules s'appelle un patch, et ce sont les relations en temps réel entre les objets du patch qui définissent le son ainsi créé. Toute la musique de SteakHouse est synthétisée ou traitée en temps réel par des patches pré-composés. Les interactions sont possibles en utilisant n'importe quel potentiomètre ou commutateur sur le devant d'Angus. De plus, il est possible d'importer dans un patch une source audio externe via la platine.

Si vous souhaitez en savoir davantage concernant la création d'Angus ainsi que ses potentialités à venir, n'hésitez pas à visiter le site : [Angus](#)