

Dai Fujikura  
*Swarming essence*  
2007

maxmsp5-version-untested  
2010



---

The setup and the execution of the electroacoustic part  
of this work requires a Computer Music Designer (Max expert).

---

## Table of Contents

Table of Contents	2
Work related information	3
Performance details	3
Detailed staff	3
Realisation	3
Useful links on Brahms	3
Version related information	4
Documentalist	4
Realisation	4
Upgrade Motivation	4
Comment	4
Other version(s)	4
Electronic equipment list	5
Computer Music Equipment	5
Audio Equipment	5
Files	6
Instructions	7
Please refer to the Live-electronics documentation	7
Program note	8

## Work related information

---

### Performance details

- June 9, 2007, France, Paris, Radio France

Publisher : Ricordi

### Detailed staff

- 2 flutes (also 1 alto flute [ou piccolo] ), oboe, English horn [ou hautbois d'amour] , 3 clarinets (also 1 bass clarinet), 2 bassoons (also 1 contrabassoon), 4 horns, 2 trumpets, 2 trombones (also 1 bass trombone), timpani, percussionist, 6 violins, 6 second violins, 5 violas, 4 cellos, 3 double basses

### Realisation

- Manuel Poletti

### Useful links on Brahms

- [Swarming essence for orchestra and electronics \(2006\), 18mn](#)
- [Dai Fujikura](#)

## Version related information

---

Documentation date: April 27, 2010

Version state: valid, validation date : Oct. 8, 2019, update : May 6, 2021, 3:10 p.m.

### Documentalist

Manuel Poletti (Manuel.Poletti@ircam.fr)

You noticed a mistake in this documentation or you were really happy to use it? Send us feedback!

### Realisation

- David Poissonnier (Sound engineer)
- Manuel Poletti (Computer Music Designer)

Default work length: 18 mn

### Upgrade Motivation

Max 4 PPC > Max5 port

### Comment

tested under max7-32 bits

### Other version(s)

- [Dai Fujikura - Swarming essence - SwarmingEssence-2019-Max8 \(Sept. 9, 2019\)](#)
- [Dai Fujikura - Swarming essence - transfert\\_mustica\\_ftp \(April 14, 2010\)](#)

## Electronic equipment list

### Computer Music Equipment

- 1 MacBook Pro - *Apple Laptops* (Apple)
- 1 Max 5 - *Max* (Cycling74)  
tested under Max 7 (32 bits)
- 1 Sound Board - *Sound Board*  
with 8 output channels
- 1 Sound Board - *Sound Board*  
with 8 output channels

### Audio Equipment

- 8 Loudspeaker - *Loudspeakers*


**Files**

<b>File</b>	<b>Type</b>	<b>Author(s)</b>	<b>Comment</b>
<a href="#">Live-electronics documentation</a>	Performance documentation	Manuel Poletti	
<a href="#">Max5 performance patch</a>	Performance patch	Manuel Poletti	
<a href="#">Production elements</a>	Production elements	Manuel Poletti	
<a href="#">Score</a>	Score	Dai Fujikura	

# Instructions

---

Please refer to the [Live-electronics](#) documentation

© IRCAM 

This documentation is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](#).

## Program note

---

Selon Dai Fujikura, il y a dans *Swarming essence* « l'image de poissons, d'oiseaux ou d'insectes, essaimant », le curieux désir « d'être un poisson », de voir soudainement le gros poisson surgir d'une foule de petits poissons, quitter l'eau pour s'envoler : « J'imagine aussi l'eau dans laquelle ils étaient en train de nager (...), maintenant, les poissons, qui volent encore, gambadent autour de cubes de glace (...) flottant dans les airs. Là, je vois les reflets de la lumière sur les corps de poisson. » Si l'écriture musicale de Dai Fujikura repose généralement sur l'utilisation de matériaux extrêmement contrastés (lignes, textures, rythmes), *Swarming essence* tente de réunir ces éléments en leur redécouvrant, dans leur genèse, quelque chose de similaire. Dai Fujikura recourt pour cela à un logiciel (CaTaRT) développé par une équipe de travail sur les interactions musicales en temps réel à l'Ircam (IMTR, Diemo Schwarz). Un logiciel favorisant l'adaptation de fragments de sons préenregistrés, et leur exploitation selon leurs caractéristiques sonores propres. Pour l'instant, il est notamment possible de travailler sur la hauteur ou l'intensité, mais cela permet surtout d'« explorer un large corpus d'interactivités », et d'imaginer de nouvelles mélodies, de nouveaux rythmes ou des structures timbriques différentes : « dans la partie orchestrale, les textures ont été écrites à partir d'un lent contrepoint lyrique, que j'ai emprunté à des pièces plus petites. Cela reflète les granulations de l'électronique et, comme celles-ci ont été conçues pour instruments acoustiques, chaque part demeure identifiable en raison du tempo des lignes. »

Vers la fin de la pièce, le recours à un autre programme développé par Manuel Poletti permet de redistribuer des données extraites dans deux mesures présélectionnées du tutti : « dans cette partie, vous pouvez l'entendre dans la confrontation d'un ensemble de cuivres avec les cordes, tandis que l'orchestre joue des fragments du contrepoint lyrique. Ici, mon intention était de colorer l'effet habituel du tutti par le monde sonore électronique (souvent fragmenté avec des textures éparpillées), et de créer exactement l'opposé. »

Synthèse sonore par corpus mise en œuvre en collaboration avec Diemo Schwarz, équipe Interaction Musicale Temps-Réel à l'Ircam, réalisée par le système CataRT. Cette recherche est soutenue par l'Agence Nationale de la Recherche (ANR) dans le cadre du projet SampleOrchestrator.

Version documentation creation date: None, update date: May 6, 2021, 3:10 p.m.