

Bruno Mantovani
Le Grand Jeu
1999

max8
2019



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 |
| Other version(s) | 4 |
| Electronic equipment list | 5 |
| Computer Music Equipment | 5 |
| Audio Equipment | 5 |
| Files | 6 |
| Instructions | 7 |
| HP setup | 7 |
| patch presentation | 7 |
| Program note | 9 |

Work related information

Performance details

- Sept. 29, 1999, Paris, Auditorium Saint-Germain-des-Prés, concert du Coursus de composition

Publisher : Lemoine

Detailed staff

- percussionist

Realisation

- Mikhail Malt

Useful links on Brahms

- [Le Grand Jeu](#) for percussion and electronic device (1999), 17mn
- [Bruno Mantovani](#)

Version related information

Performance date: Nov. 10, 2019

Documentation date: Sept. 17, 2019

Version state: valid, validation date : Sept. 17, 2019, update : May 6, 2021, 3:09 p.m.

Documentalist

Serge Lemouton (Serge.Lemouton@ircam.fr)

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

Realisation

- Sebastien Roux (Computer Music Designer)
- Renato Messina (Computer Music Designer)

Default work length: 17 mn

Upgrade Motivation

ported to MAX version 8

Other version(s)

- [Bruno Mantovani - Le Grand Jeu - maxmsp5-version-untested \(Sept. 13, 2010\)](#)

Electronic equipment list

Computer Music Equipment

- 2 MacBook Pro - *Apple Laptops* (Apple)
one for spare
- 1 Macintosh iBook - *Apple Laptops* (Apple)
- 2 Max 8 - *Max* (Cycling74)
- 1 Sound Board - *Sound Board*
3 outputs at least
- 1 footswitch control - *MIDI Controllers* (MIDI Solution)
to convert the sustain pedal to a midi signal
- 1 Footswitch / Sustain Pedal - *Footswitch / Sustain Pedal*
used by the conductor as a trigger to start the tape
- 1 Midi interface - *MIDI Interfaces*
- 1 MIDI booster - *Booster*

Audio Equipment

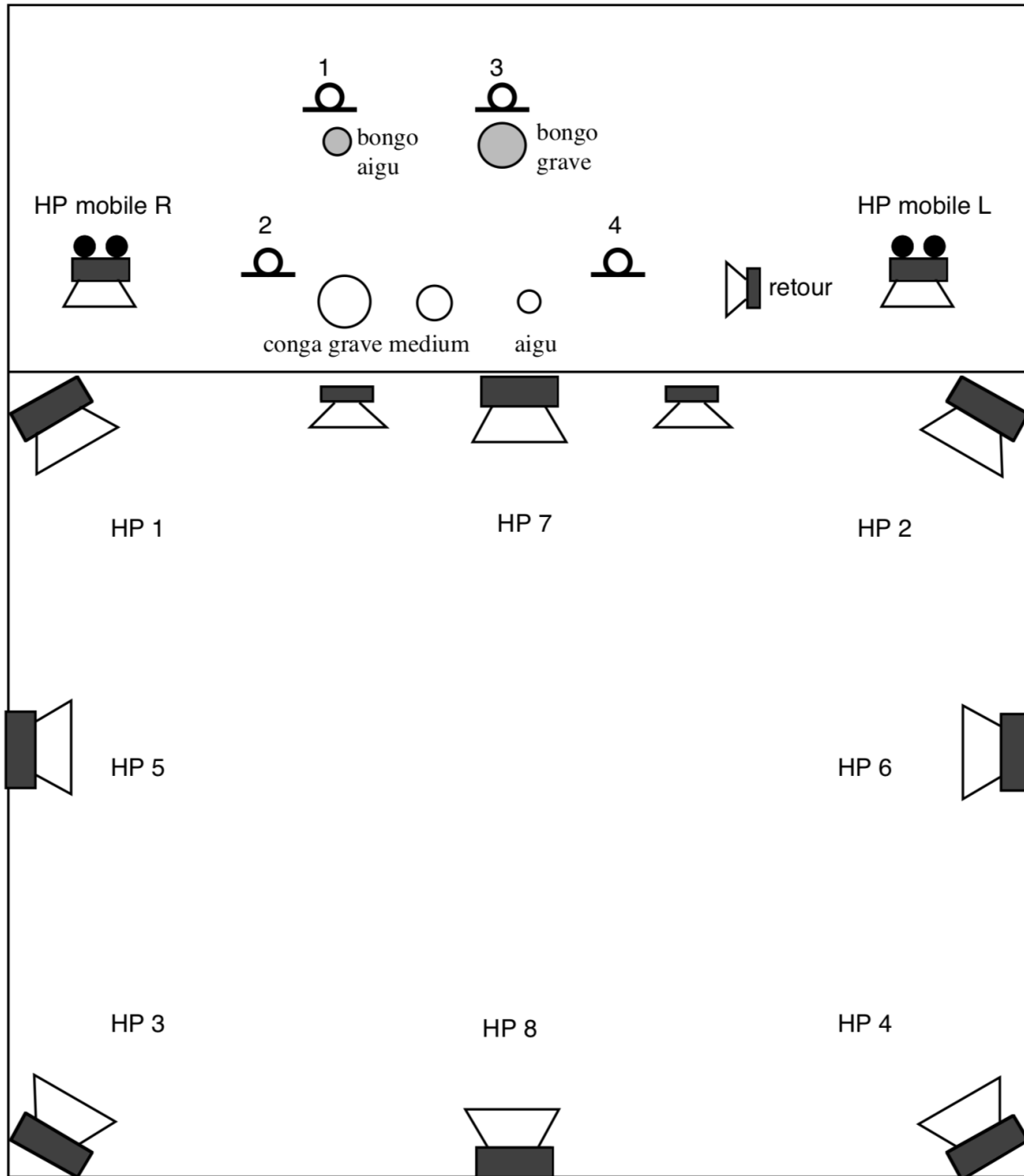
- 2 Loudspeaker - *Loudspeakers*
to amplify the ensemble
- 2 subwoofer - *Subwoofers*

Files

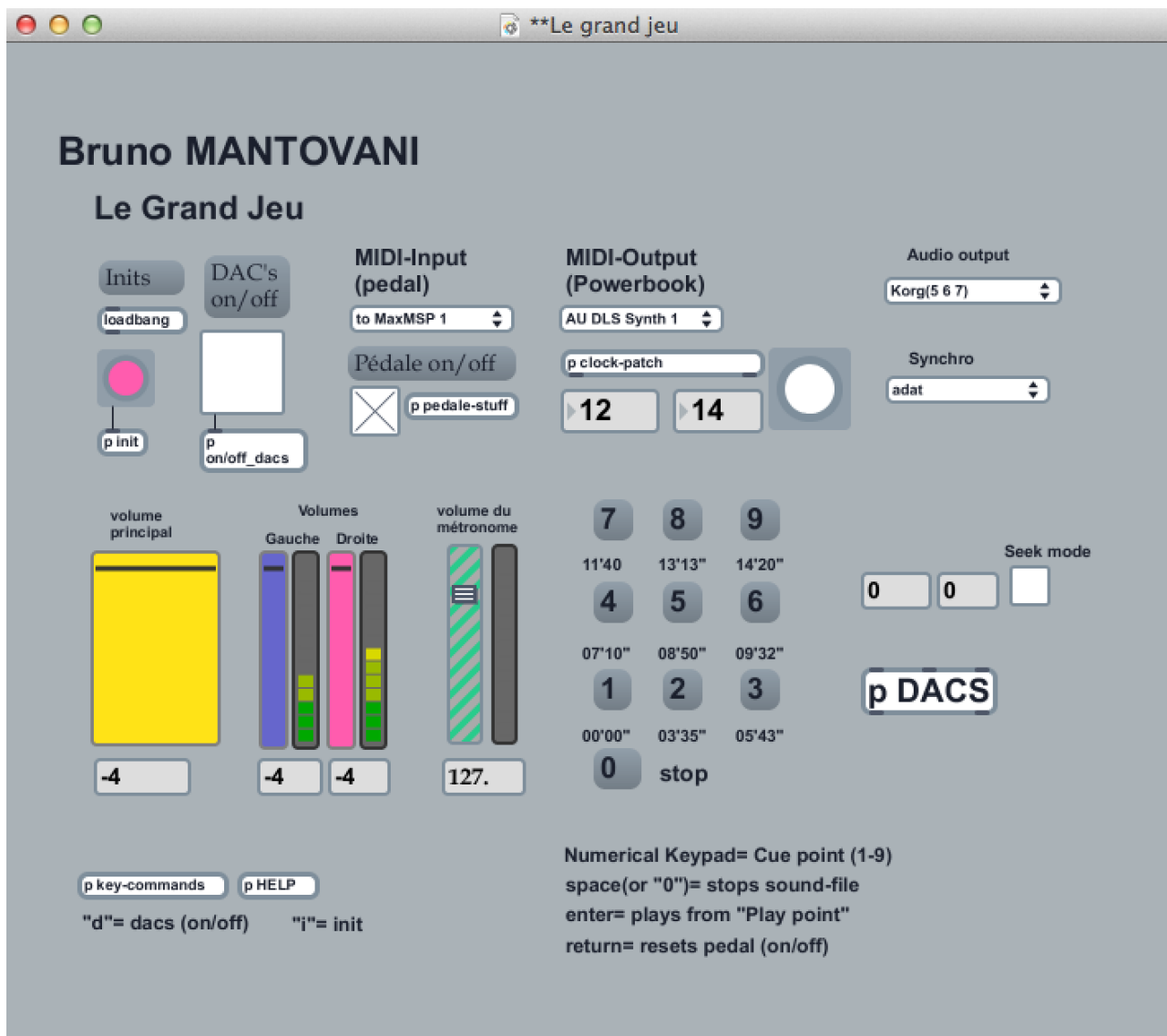
| File | Type | Author(s) | Comment |
|---------------------------------------|-----------------------|------------------|---|
| Performance-patch | Patch | Renato Messina | |
| cahier d'exploitation | Cahier d'exploitation | Marc Battier | original documentation (outdated but useful!) |

Instructions


HP setup



patch presentation



- On the FOH computer,;
 - open `LeGrandJeu.maxpat` with Max8
- on the Computer on stage :
 - open the `TimeDisplay.maxpat` patch

© IRCAM  BY-NC-ND

This documentation is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

Program note

Après *Double Jeu* pour peaux et bande (festival Aujourd'hui Musiques, 1996), après *Moi, Jeu...* pour marimba solo (Présence 1999, Radio-France), *Le Grand Jeu* est le troisième volet de la *Suite Ludique*, cycle de pièces pour percussion que j'ai entrepris il y a quatre ans à l'attention du soliste Jean Geoffroy.

L'œuvre juxtapose sept sections différentes, unifiées par certains timbres récurrents (trames dans le grave, cellules de congas transformées par divers moyens...) et par des principes d'articulations aisément identifiables (élans, projections...). Tout au long des dix-sept minutes qui composent la pièce, le discours oscille sans cesse entre une écriture inspirée par l'univers électroacoustique (dynamiques abruptes et imprévisibles, ...) et la référence à des musiques «populaires» (funk, techno...). Ces points de repères clairs pour l'écoute sont les piliers dramatiques de l'œuvre. Les moyens utilisés pour l'élaboration de la partie électronique (totalement en temps différé) sont extrêmement nombreux : du montage d'éléments pré-enregistrés à la transformation du son par les logiciels AudioSculpt et GRM Tools, de la synthèse par modulation de fréquence au mixage sur Logic Audio, j'ai tenté de diversifier au maximum la palette sonore à ma disposition par l'emploi de techniques variées. Le logiciel SuperCollider a eu une importance capitale dans mon travail, notamment pour les sections en synthèse granulaire. Dans ces parties, les roulements de percussions et les sons électroniques fonctionnent sur un principe d'analogie et de fusion, alors qu'à d'autres moments de l'œuvre, j'ai plutôt recherché à dissocier les instruments de la « bande » sur le plan des timbres (mais non pas sur celui de la verticalité). Je tiens à remercier trois personnes pour leur implication dans l'élaboration de ce projet : [Philippe Hurel](#), pour ses précieux conseils et ses encouragements, Mikhail Malt, qui m'a assisté efficacement lors de la réalisation technique de l'œuvre et Abel Billard pour son travail enthousiaste et son talent.

Bruno Mantovani, programme du concert Cursus de composition de l'Ircam, 1999.

Version documentation creation date: Sept. 18, 2019, 12:51 a.m., update date: May 6, 2021, 3:09 p.m.