

# MELODIA

de MEMORIA

LE JEU DE LA MEMOIRE DE L'OUBLI DE LA MEMOIRE DE L'OUBLI DE LA MEMOIRE DE L'OUBLI  
game music  
musique jeu

## 1re règle du jeu : **Sans répétition**

« Joue une suite de tons de sons, où chaque ton diffère de l'autre.  
Incluant : « joue une suite de durées où chaque durée diffère de l'autre. »

= « SONNE DES **IDENTIFIABLES** SANS VARIATION NI PONCTUATION  
QUE L'ESSENTIEL DE LA MÉLODIE = de la suite de tons différents »

ou

= « SONNE DES **REMARQUABLES** SANS VARIATION NI PONCTUATION  
QUE L'ESSENTIEL DE LA MÉLODIE »

## 2de règle du jeu : **Avec répétition**

« Joue entre 4 et 7 tons différents, similaires aussi  
et RÉPÈTE toute la mélodie autant de fois que tu l'entends »

## 3e règle du jeu : « LIE des tons ÉTRANGERS par une de leur SIMILITUDES à chaque fois différente entre eux dans leurs différences »

**EN + 4e règle du jeu :** « FAIS SENTIR LA PRÉSENCE À FAIRE SENTIR L'ABSENCE » :  
« FAIS SENTIR L'ABSENCE À FAIRE SENTIR LA PRÉSENCE »  
comment jouer ça ?

**EN + 5e règle du jeu :** « JOUE UNIQUEMENT CE QUE TU NE CONNAIS PAS »

ça, c'est très important ! pour ne pas gaver les autres de tes tics et tes stéréotypes.

**6e règle du jeu :** « Joue à mêler des tons d'intervalles CONJOINTS et DISJOINTS »

où « ***l'écartement des intervalles entre tons dépend de l'agitation de ses éléments*** »

DEGRÉ D'AGITATION DES ÉLÉMENTS DE LA MUSIQUE :

- . Temps CALME => intervalles petits, durées longues, les sons de tons sont serrés.
- . Temps AGITÉ => TEMPÊTE intervalles larges, durées courtes, les sons de tons sont écartelés.
- . Temps en FURIE => intervalles extrêmes trop larges et trop petits, temps soudain.

**CANTE = incite des connexions de cohérences  
en même temps avec les autres de l'orchestre.**

**7e règle du jeu :** À CHAQUE PAS DE NOTE, FAIRE UN CHOIX BINAIRE :

+ AIGU = - GRAVE	ou	- AIGU = + GRAVE
+ LARGE = - ÉTROIT	ou	- LARGE = + ÉTROIT
+ FORT = - FAIBLE	ou	- FORT = + FAIBLE
+ RICHE = - PAUVRE	ou	- RICHE = + PAUVRE
+ LONG = - COURT	ou	- LONG = + COURT
+ PERCUSSIF = - DOUX	ou	- PERCUSSIF = + DOUX
+ VITE = - LENT	ou	- VITE = + LENT

CHACUN de ces CHOIX BINAIRES  
FORMENT **1 CHEMIN dans 1 ARBRE**

QUI SE SUPERPOSE À D'AUTRES ARBRE D'AUTRES JOUEURS

« LES JOUEURS PRENNENT UN CHEMIN DANS LES ARBRES À DESTINATION INCONNUE »