

Georges DAVID

*Ce solo d'accordéon tient son nom d'une esquisse dessinée par mon grand-père paternel. Cette pièce a pour base de recherche, l'écoute d'une pulsation mouvante constituée par une matière sonore dense et vivante, la création d'une résonance factice, ainsi que la désynchronisation de l'action du soufflet et du mouvement des doigts.*

*This solo for accordion takes its name from a sketch done by my paternal grandfather. Research for this piece was based on listening to a moving pulsation made up of dense animated sound material, the creation of artificial resonance, as well as desynchronizing the bellows motion from finger movement.*

## Notice

Ces informations s'appliquent sur la globalité de la pièce

### Nuances négatives

Jouer les decrescendos de manière à faire disparaître, progressivement et de l'aigu au grave, les notes qui constituent l'accord plaqué. Tous les decrescendos de la pièce doivent mettre en valeur ces disparitions successives. La nuance négative – PPP signifie que l'accordéoniste doit nous faire entendre uniquement la note la plus grave de l'accord joué. Les crescendos doivent faire réapparaître, progressivement et du grave à l'aigu, ces hauteurs disparues.

Ex. de notation :

Musical notation example showing a decrescendo from *p* to *-ppp* across two staves. The notation uses a series of horizontal lines to represent the gradual fading of notes in an accord.

Le résultat sonore :

Sound result notation showing the effect of the decrescendo, with notes fading out progressively from the treble to the bass.

### De la note au bruit des touches

Perdre progressivement le son des notes jouées pour ne laisser entendre que le bruit des touches

Ex. de notation :

Musical notation example showing a sequence of notes with a final chord marked with a square containing an 'X' (☒) to indicate the sound of the keys. The notation includes fingerings (5) and 'x' marks above notes.

Le résultat sonore :

Sound result notation showing the effect of the touch noise, with notes fading out and the final chord marked with 'x' marks above notes.

☒ : bruit des touches

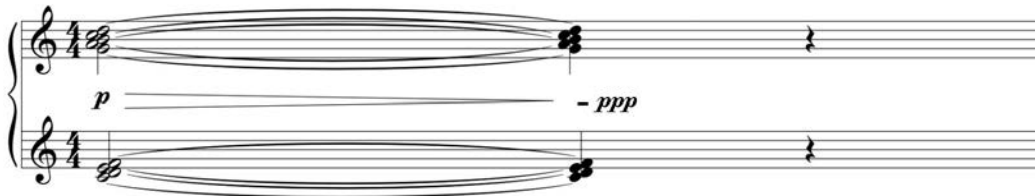
## Instructions

This information applies to the entire piece

### Negative dynamics

Play each decrescendo so that the notes of the chord disappear progressively from high to low. Every decrescendo in the piece should feature these successive disappearances. The negative dynamic – *ppp* means that the accordionist should only let the lowest note of the chord be heard. During crescendos, the missing notes reappear progressively from low to high.

Ex. of notation :



How it sounds :



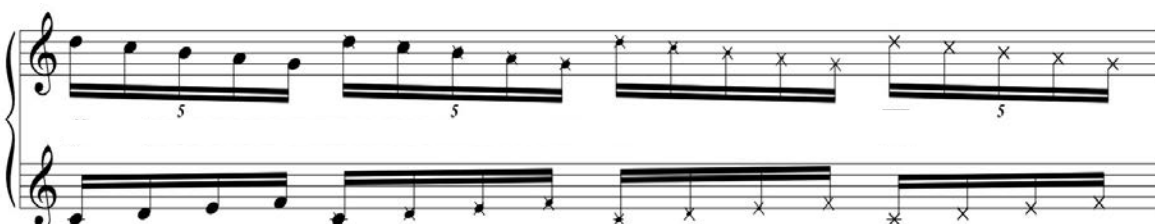
### From pitch to button noise

Progressively reduce the sound of the notes being played, leaving only button noise.

Ex. of notation :



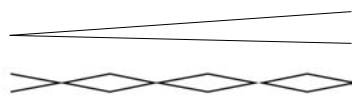
How it sounds :



☒ : button noise

## Modes de jeux

### Ligne de pulsation :



Elle indique rythmiquement les alternances de crescendo / decrescendo.

Ces jeux de soufflets sont associés à une nuance globale qui est indiquée par un un crescendo ou decrescendo au dessus de la portée de main droite

### Touches à demi-appuyées :



Cela permet de désaccorder légèrement l'instrument sur les notes actionnées.

### Vitesse / durée :



Le rythme du dessus indique la vitesse à laquelle les notes doivent être jouées.

Le rythme du dessous indique leurs durées.

### Reverse effect :



Le retrait des doigts sur les touches de l'instrument permet de couper sèchement le son en fin de crescendo.

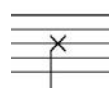
Le son doit se rapprocher de l'effet reverse utilisé en musique électronique.

### Résonance :



La durée des notes est indiquée par les liaisons. La première note indique son apparition. La seconde note indique la durée avant sa disparition.

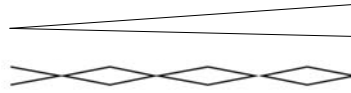
### Bruit de touches :



Faire entendre uniquement le bruit des touches

## Playing modes

### Pulsating line: :



This gives a rhythmic indication of the alternation between crescendo / decrescendo.

These bellow motions are associated with a global dynamic that is shown by a crescendo or decrescendo above the right-hand stave.

### Half pressed buttons:



This allows the instrument to be slightly detuned on the notes being played.

### Speed / length:



The upper rhythm indicates the speed that the notes should be played.

The lower rhythm indicates their duration.

### Reverse effect :



Abruptly removing the fingers from the buttons cuts the sound at the end of a crescendo.

The sound should be similar to the reverse effect used in electronic music.

### Resonance :



Note length is indicated by slurs. The first note indicates when a note appears. The second note indicates the duration before it disappears.

### Button noise:



Only button noise should be heard.

# Perspective d'un escalier

Bastien DAVID

fingerings by Vincent GAILLY

Accordéon

♩ = 50

4  
3  
2

*crescendo*

*pp* - *ppp*

*rapid vibrato*      *slow vibrato*

5  
3  
4

diamond notes: ◆  
buttons are half pressed

always return to the dynamic - *ppp*

4

Acc.

9

Acc.

10      12      14

- *ppp*      *mf*      - *ppp*      *mp*

10

Acc.

*legatissimo, quasi gliss.*  
*hold the thumb diagonally*

2      3

- *ppp*      *p*

[ 3 times ]

11

Acc.

*pp*      *crescendo through all repeats*      *f*

- *ppp*

1

12

Acc.

14      12

*ppp*      *mf*      *ppp*