

Petite biographie à la troisième personne :

João SCHNIER est un individu homo sapiens d'appartenance européen-franco-métis-ch'ti-malgache (les consonances portugaises et germaniques de ses nom et prénom sont en grande partie une fausse piste). C'est un musicien.

Outre une formation classique en conservatoire et un diplôme de professeur de musique, il est caractérisé par une clarinette quasi-constamment à proximité des ses mains, une série de blocs de papiers réglés, de crayons et de gommes généralement égarés quelque part dans son habitat naturel et une situation d'entre deux culture tout à fait évidente : il est né en Auvergne en 1988, mais à été élevé dans le Gard de 1991 à 2009.

Ajouté à cela un goût coupable pour (entre autres) l'art d'avant garde, la bande dessinée, la science fiction, les films de Michel Audiard, le golf, les jeux vidéos, l'analyse musicale et la glace à la menthe, on pourra dès lors s'étonner qu'il ait pu se former aussi bien aux Conservatoires de Nîmes (jusqu'en 2009) et Versailles (jusqu'en 211) qu'à l'ISDAT (jusqu'en 2014) . Il faut croire que la détermination sied bien à un passionné car il est désormais professeur de clarinette dans plusieurs écoles municipales autour de Toulouse.

Mais le naturel n'est jamais loin, et cet individu finit par s'enticher de composer de la musique, ce qu'il parvient à faire grâce à la patience parfois perplexe de ses professeurs. Les résultats ne manquent pas de faire référence à une large variété de styles, variété dont on donnera idée par le fait suivant : João SCHNIER apprécie aussi bien Boulez, Feldman, Zappa, Nyman, John Adams, les Beatles, Koji Kondo, ou encore la cornemuse écossaise.

Notes :

1 - Fantasy for an Imaginary Video Game, part 1 : « Title Music » (2012)

Écrit comme ouverture pour une série de pièces inspirées des canons du jeu vidéo (œuvre toujours en cours de composition à cette date), ce rondo vif et caracolant est un hommage aux musiques trépidantes et aux couleurs chatoyantes et pétaradantes des jeux Sonic et Super Mario des années 1990.

La structure en est simple : quatre accords sans cesse répétés servent de support à une série de variations circonscrite par un refrain joyeux et alerte. Le tout forme une sorte d'arche avec introduction et coda.

2 – The Tokyo's Underground Theory about Silkworms (2014)

Un petit travail de transformation d'un seul élément sonore (un enregistrement de ma voix), qui m'a évoqué ce titre un peu surréaliste. Une certaine ambiance techno-fantastique issue de Cowboy Bebop ou Evangelion m'a un peu guidé pour mettre en forme ce que je ressentais.

3 – Trailer Origins (2015) : orchestre A du CRR de Toulouse, direction : João SCHNIER, conseiller artistique : Guy-Olivier FERLA, prise de son : Pierre-Charles DARASSE , mixage : Quentin LAUVRAY

Pièce écrite pour la classe de composition, et honnêtement, reçu avec distance. Son instrumentation est certes un peu « mastoc » ! Pourtant, malgré son kitsch assumé, j'en apprécie l'ambiance de film hollywoodien un peu étrange et détourné !

4- Cors, Corps, Décors (2014) : cor de basset : João SCHNIER

C'est une œuvre faite en deux temps : d'abord, l'enregistrement de quatre improvisations similaires, mais pas identiques, au cor de basset, structurées par des grilles de durées indiquant le moment des sommets d'intensités, ou des changements harmoniques.

Ensuite la travail d'électroacoustique sur ce matériau musical pour démultiplier les jeux de motifs et de gestes dramatiques entre les voix.

L'ensemble est guidé par le désir de retranscrire une certaine sensation personnelle et subjective que j'ai essayé de traduire par le titre et ses connotations.

5 - Fantasy for an Imaginary Video Game, part 2 : « Menu Music » (2015)

Une manière de faire redescendre la tension de la première pièce de la série, sans trop s'appesantir. Petit côté musique de cocktail !

6- Fantasy for an Imaginary Video Game, part 3 : « The Forest » (2013-2015)

Inspirée des labyrinthes forestiers de la série The Legend of Zelda, cette pièce se présente comme une série de « clairières » mélodiques et contrapuntiques portées par l'ostinato de la harpe. Comme une série de raies de lumières dans les frondaisons.

7- Étude I « Diptyque au moteur avec cloches » (version révisée), (2011-2017)

Une fantaisie sur quelques sonorités bien contrastées. Tout est dans le titre !

8 - Nocturne at the Foot of the Hill. (2014) Piano : João SCHNIER

Une improvisation à partir d'une série de hauteurs plus ou moins fixes, lentement répétées, avec beaucoup de pédale pour en faire jaillir toutes les résonances. Au bout d'un moment, une sorte de chant émerge, entouré d'accords tels des cloches dans le lointain. J'essayais ici d'exprimer les impressions que l'on peut avoir au pied de la colline de Pech David à Toulouse, à la tombée de la nuit.

9- L'Inaltérable Gigue Cathartique des Frondaisons Urbaines. (version révisée)(2013-2017)

Cette pièce est avant tout un petit défi : faire sonner des sonorités de clavecin synthétique. Ce qui a mené à une musique plutôt trépidante et mécanique, ce qui m'a amené au titre par la suite.

10 - Étude II « Tinkling Waters » (2011)

Comme la première étude, c'est une fantaisie sur le timbre, mais ici plus dans la recherche

d'une ambiance que du contraste. Je me permets quelques petites piques humoristiques de ci de là, mais m'en tient principalement à un côté rêveur et lancinant.

11- Fantaisie Mécanique. (2014)

Construite sur une série de rythmiques superposées et de processus d'accumulation, cette pièce « s'effondre » sous son propre poids, ou en tout cas, ce que j'ai essayé de faire sentir !

12- Stolen Moment. (2012) piano : João SCHNIER

Un instant pris entre deux répétitions. Il est difficile de résister à un Steinway quand on en a un sous les yeux !

13 - Microlude 1 (2011)

Faire tenir une pièce entière dans le moins de temps possible m'a toujours intéressé, car il s'agit de trouver des solutions aussi efficaces que possibles, mais aussi d'essayer de tirer parti de la contrainte sur le plan expressif..

La brièveté encourage souvent un côté plus cassant et allusif, voir un brin expérimental. Mais je me permets une fin tonale presque tout à fait régulière....esprit de contradiction...

14- Étude IV « interlude I » (2011)

Les joies de la réverbération superposée à elle même !

15 – Tremor (2014-2015)

Une autre musique de jeux vidéos, pour clavecin MIDI et percussions, pensé comme une sorte de final.

Une simple forme en arche, finissant un peu abruptement.

16- Toscanese Bells. (2014)

Cette pièce a été maintes fois remaniée. Elle est construite à partir du même son de cloche, répété, déformé, superposé, jusqu'à ce qu'émerge l'énergie nécessaire pour porter la pièce à son terme.

Il y a une rythmique un peu boiteuse qui sous tend l'ensemble, sur laquelle viens se poser une mélodie un peu cahotante, et divers effets d'échos et de changements de plans.

Je n'ai jamais vu la Toscane, mais je l'ai souvent imaginé comme un lieu un peu fantastique.

17 - Fantasy for an Imaginary Video Game, part 4 « Pause Menu » (2017)

Faire une pause, se détendre, apprécier l'instant,...et faire une musique qui ne dérange pas tout cela... Alors pourquoi pas lorgner un peu du côté de la bossa nova (toutes proportions gardées) ?

18 - Daguerrville Interlude. (2017) clarinette : João SCHNIER, mixage : João SCHNIER

Daguerrville est une ville de fiction, inventée par mes soins, et qui pour faire simple serait un croisement entre l'univers de De Chirico et celui de H.P Lovecraft.

Le ciel y est toujours sombre et orageux, et les rues sont généralement vides et venteuses. Je n'ai pas encore élucidé la raison pour laquelle je ne cesse de penser à cette ville imaginaire, ni pourquoi elle est aussi sombre et apocalyptique !

19 - Daguerrville Toccata. (2017) Clarinette, clarinette basse et clavier : João SCHNIER

Centré sur un ré constamment répété, cette pièce prend essentiellement comme sujet le motorisme dynamique des toccatas de Prokofiev ou Bartok, et se construit sur une série de progressions dramatiques jusqu'au sommet final. Harmonies modales, plus ou moins chromatiques, et rythmiquement improvisée autour d'un canevas de base.

C'est un peu une sorte d'échappée vers la lumière après un long tunnel ombreux.

20- Toward the Coast (2017)

Aller à la mer est souvent vu comme une activité familiale et estivale. Y aller seul en plein automne est plus généralement vu comme introspectif et vaguement poétique. Surtout, si l'on y va en train, et en rêvassant.

Petit hommage aux minimalistes américains.

21- Fantasy for an Imaginary Video Game, last part : The Final Rush (version révisée) (2015)

Point final à la série, ce morceau est une tentative de saisir l'esprit d'une certaine mélancolie urbaine, ni plaintive, ni larmoyante, mais au contraire, en mouvement et porteuse d'espoir.