INSPIRATIONS MUSIQUES FLORENTIN

**Kayo Dot – Calonctyion Girl** <https://www.youtube.com/watch?v=lcY1P8U2GTQ> :

* Musique au caractère disturbing : les émotions qu’on nous fait ressentir sont difficiles à repérer, les harmonies sont inhabituelles (voire dissonantes ?) ce qui crée un sentiment d’étrangeté
* Progression du morceau floue, on ne voit pas à l’avance où il va (mystère, incertitude des relations)
* L’usage des instruments est aussi atypique : combinaison d’instruments inhabituels (cuivres, violons, guitares électriques, basse, batterie…).
* Les percussions utilisées sont typiques des BOs de mystère.
* Un peu trop sombre quand même

**BLAST – Super Chaton** <https://www.youtube.com/watch?v=FPetWxP1Fro&feature=youtu.be> :

* À partir de 1:19, la musique prend un tournant mystérieux et des layers s’ajoutent progressivement (que l’on peut isoler pour le rendre dynamique)
* Un peu trop sombre aussi mais la fusion entre BO de série B, jazz et électronique est originale
* Le saxophone est utilisé en solo avec des notes courtes éparses ou longues, avec du vibrato qui lui donnent un caractère presque surnaturel
* Un peu trop déchaîné parfois mais les passages les plus intenses peuvent se retrouver aux extrêmes dans notre jeu

**Kayo Dot – Spirit Photography** <https://www.youtube.com/watch?v=TSk5tdW-qgw> :

* Une atmosphère très méditative et mystérieuse à la fois
* La ligne de basse qui apparaît de temps sur quelques accoups pour suggérer quelque chose
* Les notes de synthé et de guitare qui fade pour créer de l’ambiance
* Le saxophone qui se promène comme on pourrait se promener en forêt
* Les perçus occasionnelles jsp pourquoi mais ça fait très ENIGME culturellement je pense
* Le charlet omniprésent qui rythme et maintient le morceau
* Progression longue

Conclusion : partir sur une espèce de jazz de chambre avec des layers de basse, saxophone, violons, guitare électrique clean pour créer de l’atmosphère. Créer de l’étrangeté avec des éléments éparses et imprévisibles, une progression dynamique construite sur des bases qui se répètent avec des mélodies fragmentées. Beaucoup de reverb pour créer le sentiment d’un espace aux frontières floues (comme si c’était grand) et non réaliste (pas de reverb dans une forêt normalement).