

LES HARMONIQUES

DE LA CORDE QUI VIBRE AU MIX DE DEUX TRACKS AUX PLATINES

MANUEL D'INGÉNIERIE DU SON, EXPLIQUÉ SIMPLEMENT

SÉRIE HARMONIQUE

TIMBRE

SPECTRE

SATURATION

MASQUAGE

EQ

MIX DJ

Les harmoniques sont la matière invisible du son. Elles décident pourquoi un violon ne sonne pas comme un synthé, pourquoi une basse sature avec chaleur, et – surtout pour un DJ – pourquoi deux morceaux mixés ensemble peuvent soit fusionner, soit se transformer en bouillie boueuse. Ce manuel part des bases physiques et te mène, étape par étape, jusqu'au mix techno sur les platines.

SOMA23 — SPECTRA-8

LE PARCOURS

Chaque chapitre prépare le suivant. On termine aux platines.

PARTIE 1

comprendre les harmoniques

- | | | |
|---|--|------|
| 1 | C'est quoi une harmonique ? | p.02 |
| 2 | La série harmonique : l'échelle cachée | p.03 |
| 3 | Le timbre : la signature harmonique d'un son | p.04 |
| 4 | Harmoniques paires, impaires, inharmoniques | p.05 |

PARTIE 2

les harmoniques comme outil

- | | | |
|---|--|------|
| 5 | La saturation : créer des harmoniques volontairement | p.06 |
| 6 | Le spectre : où vit chaque son dans le grave-aigu | p.07 |

PARTIE 3

le mixage

- | | | |
|---|---|------|
| 7 | Le masquage : quand deux sons se battent | p.08 |
| 8 | L'EQ : creuser pour faire de la place | p.09 |
| 9 | Kick & basse : le duel fondamental de la techno | p.10 |

PARTIE 4

aux platines

- | | | |
|----|---|------|
| 10 | Mixer deux tracks : le choc des basses | p.11 |
| 11 | Le mixage harmonique : mixer dans la bonne tonalité | p.12 |
| | Aide-mémoire de l'ingé son | p.13 |

MOT DE L'INGÉ SON

Tout ce qui suit tient en une phrase que tu comprendras vraiment à la fin : **un son n'est jamais seul, c'est une pile de fréquences**. Mixer, c'est gérer la cohabitation de ces piles. Quand tu auras intégré ça, tu n'entendras plus jamais un morceau de la même façon.

01 C'EST QUOI UNE HARMONIQUE ?

PARTIE 1 – COMPRENDRE LES HARMONIQUES

Quand tu joues une note – disons un La à 110 Hz sur une basse – tu crois entendre **une** fréquence. En réalité, tu en entends des **dizaines en même temps**. La note principale, et au-dessus, toute une série de fréquences plus aiguës et plus discrètes : les **harmoniques**.

Pourquoi ? Parce qu'un objet qui vibre ne vibre jamais d'un seul bloc. Une corde vibre sur toute sa longueur (ça donne la note de base), **mais aussi** en deux moitiés, en trois tiers, en quatre quarts... simultanément. Chaque subdivision produit une fréquence plus aiguë.

La corde vibre en entier...



...et en deux moitiés...



...et en trois tiers... (tout ça EN MÊME TEMPS)



Les points sont les "nœuds" : des endroits immobiles qui découpent la corde.

Figure 1. Une corde vibre simultanément en entier (la note, f), en moitiés ($2f$), en tiers ($3f$), etc. La somme de toutes ces vibrations, c'est le son réel que tu entends.

La fréquence la plus basse et la plus forte s'appelle la **fondamentale** : c'est elle qui définit la note que ton cerveau perçoit. Toutes les fréquences au-dessus sont les **harmoniques** (ou "partiels"). Elles sont plus faibles, mais leur présence et leur dosage font **toute la richesse** du son.

IMAGE DE L'INGÉ

Pense à la fondamentale comme au **tronc d'un arbre**, et aux harmoniques comme à ses branches. De loin, tu vois "un arbre" (la note). Mais c'est la forme et le nombre des branches qui font qu'on reconnaît un chêne d'un sapin. Les harmoniques, ce sont les branches qui rendent chaque son unique.

À RETENIR

Un son tenu = **une fondamentale + une série d'harmoniques au-dessus**. Tu n'entends pas chaque harmonique séparément ; ton cerveau les fusionne en une seule sensation : le **timbre**. C'est ce qu'on va décortiquer.

02 LA SÉRIE HARMONIQUE

L'ÉCHELLE CACHÉE DERRIÈRE CHAQUE NOTE

Les harmoniques ne tombent pas n'importe où. Elles suivent une règle mathématique d'une simplicité parfaite : ce sont les **multiples entiers** de la fondamentale.

Si ta fondamentale est à **110 Hz**, les harmoniques sont à 220, 330, 440, 550, 660 Hz... soit **2×**, **3×**, **4×**, **5×**, **6×** la fondamentale. Toujours. C'est une loi physique universelle, vraie pour une corde, un tuyau d'orgue ou une dent de scie de synthé.

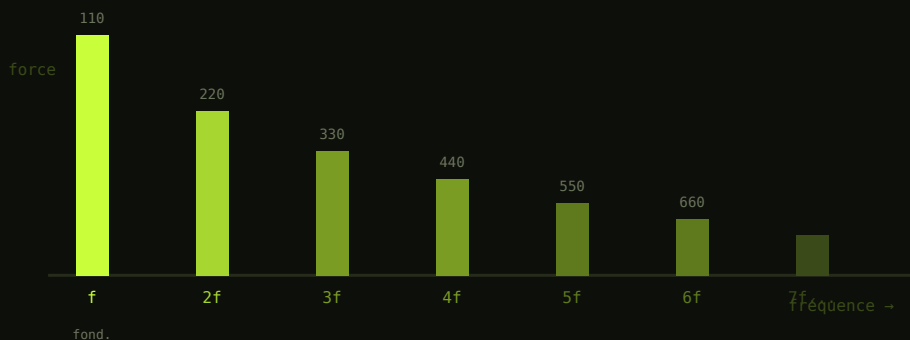


Figure 2. La série harmonique d'un La à 110 Hz. La fondamentale domine, puis chaque harmonique (à 2f, 3f, 4f...) est généralement plus faible. Ce "profil" de barres est la carte d'identité du son.

Le lien avec la musique

Détail magnifique : ces multiples correspondent à des **intervalles musicaux**. La 2^e harmonique (2f) est exactement une **octave** au-dessus. La 3^e (3f) est une octave + une **quinte**. La 4^e, deux octaves. La 5^e, une **tierce majeure**. C'est pour ça que l'harmonie occidentale "sonne juste" : elle est inscrite dans la physique même du son.

Harmonique	Fréquence	Intervalle musical
1 (fondamentale)	f	la note elle-même
2	2f	octave
3	3f	octave + quinte
4	4f	deux octaves
5	5f	deux octaves + tierce majeure

POURQUOI ÇA COMPTE EN MIX

Cette règle explique un piège majeur : deux sons dans des notes "compatibles" partagent beaucoup d'harmoniques aux mêmes fréquences. C'est une bénédiction (ils fusionnent) ou une malédiction (ils s'encombrent). Tout le mixage harmonique, qu'on verra au chapitre 11, découle de cette figure.

03 LE TIMBRE

LA SIGNATURE HARMONIQUE D'UN SON

Voici la grande révélation de ce manuel : **la différence entre deux sons, c'est le dosage de leurs harmoniques**. Un violon et une flûte jouant le même La ont la même fondamentale (110 Hz) – mais un profil d'harmoniques complètement différent. C'est ce profil qu'on appelle le **timbre**, ou la "couleur".



Même note, même hauteur de fondamentale (1ère barre) – mais le NOMBRE et la FORCE des harmoniques au-dessus changent tout ce qu'on entend.

Ce graphique en barres s'appelle le SPECTRE du son. C'est sa carte d'identité.

Figure 3. Le spectre de deux instruments sur la même note. La flûte est "pauvre" en harmoniques (son doux), la dent de scie est "riche" (son brillant et agressif).

Un ingénieur du son passe sa vie à lire et façonner ces spectres. Un **analyseur de spectre** (comme celui intégré à SPECTRA-8) affiche exactement ça en temps réel : la répartition de l'énergie, des graves aux aigus. Apprendre à "voir" le son ainsi, c'est apprendre à le maîtriser.

IMAGE DE L'INGÉ

Le spectre, c'est l'**empreinte digitale** d'un son. Deux sons peuvent avoir la même note et le même volume, mais jamais la même empreinte si leur timbre diffère. Ton travail au mixage : t'assurer que les empreintes de tes différents sons ne se superposent pas trop – sinon ils deviennent illisibles ensemble.

SUR SPECTRA-8

L' **analyseur** en haut à droite montre ce spectre en direct quand ça joue. Les zones graves (rouge), médiums (vert) et aiguës (bleu) s'allument selon ce que contient ton mix. Un grave qui sature = la zone rouge dans le tapis ; un mix qui manque d'air = la zone bleue éteinte.

04 PAIRES, IMPAIRES, INHARMONIQUES

TOUTES LES HARMONIQUES NE SE VALENT PAS

Le type d'harmoniques présentes change radicalement le caractère d'un son. Trois familles à connaître.

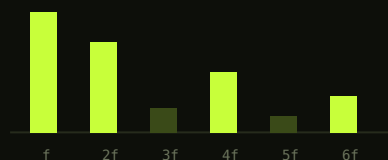
Harmoniques paires (2f, 4f, 6f...) — la chaleur

Ce sont des octaves et des intervalles consonants de la fondamentale. L'oreille les perçoit comme **fusionnées** à la note, donc agréables, rondes, "chaudes". C'est le son recherché des amplis à lampes et de la saturation analogique : on dit qu'elle ajoute des harmoniques paires.

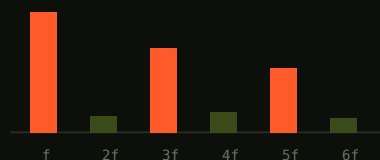
Harmoniques impaires (3f, 5f, 7f...) — le mordant

Plus dissonantes, plus "présentes". En petite quantité elles donnent du caractère et de la définition ; en grande quantité, ça devient **creux, agressif, métallique**. Une onde carrée ne contient **que** des harmoniques impaires — d'où son côté "boisé" et rétro. La distorsion numérique brutale en génère beaucoup : c'est pour ça qu'elle sonne plus dure que la saturation analogique.

PAIRES dominantes → chaud, rond



IMPAIRES dominantes → creux, mordant



L'onde carrée et le clipping numérique vivent à droite ; les lampes et la bande analogique

Figure 4. Selon que les harmoniques paires ou impaires dominent, le même son paraît chaleureux ou agressif.

Les inharmoniques — le bruit et les percussions

Certains sons n'ont **pas** de fréquences en multiples entiers : leurs partiels tombent "n'importe où". Résultat : on ne perçoit pas de note claire. C'est le cas des **cymbales, charleys, claps, et de tout ce qui est bruité**. Une cloche est entre les deux : des partiels inharmoniques mais structurés, d'où son côté "presque mélodique mais bizarre".

SUR SPECTRA-8

Le moteur **FM Bell** utilise des ratios **inharmoniques** → son de cloche. Le **Rhodes** utilise un ratio doux → harmoniques chaleureuses. Et les charleys/cymbales sont du **bruit filtré** (inharmonique pur). Tu choisis ton caractère en choisissant ta famille d'harmoniques.

05 LA SATURATION

PARTIE 2 – LES HARMONIQUES COMME OUTIL • EN CRÉER VOLONTAIREMENT

Jusqu'ici les harmoniques étaient "données". Mais on peut aussi en **fabriquer**. C'est précisément ce que fait la **saturation** (ou drive, ou distorsion). Quand tu satures un son, tu déformes sa forme d'onde – et cette déformation **génère de nouvelles harmoniques** qui n'existaient pas avant.

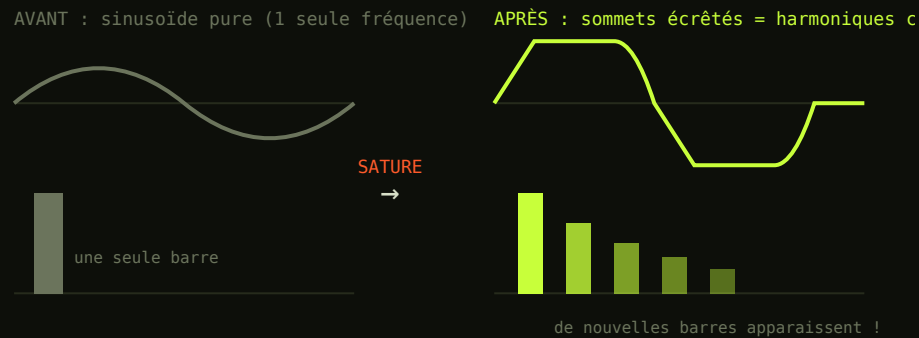


Figure 5. Saturer une sinusoïde "casse" ses sommets. Cette nouvelle forme contient des harmoniques qui n'existaient pas : c'est ainsi qu'on ajoute de la chaleur, du grain, de la présence.

C'est l'outil le plus utilisé pour donner du **caractère** en techno :

- **Réchauffer une basse** trop pure : une touche de saturation et elle "remplit" mieux le spectre, devient audible sur petites enceintes.
- **Faire ressortir un kick** : la saturation ajoute des harmoniques médiums qui le rendent perçant même quand les graves sont coupés (sur un téléphone, on entend quand même le kick).
- **Coller un groupe de sons** : une saturation légère sur l'ensemble crée des harmoniques communes qui les soudent.

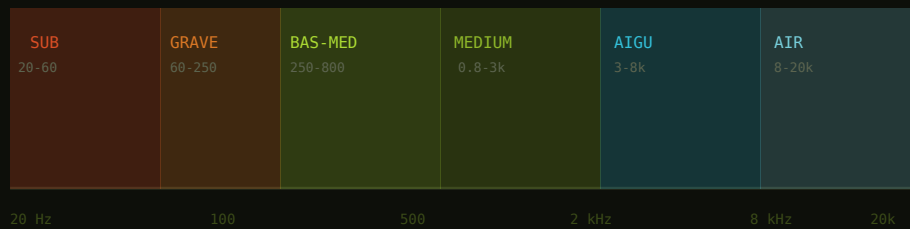
LE PIÈGE

La saturation **ajoute de l'énergie dans les médiums et aigus**. Un peu = chaleur. Trop = fatigue, dureté, et un mix qui "crie". En techno de club, la modération paie : sur SPECTRA-8, garde le **Drive** master sous 30 pour rester propre, et réserve les valeurs extrêmes aux moments où tu veux vraiment de l'agression.

06 LE SPECTRE D'UN MORCEAU

OÙ VIT CHAQUE SON DANS LE GRAVE-AIGU

Un morceau de techno, c'est une dizaine de sons qui se partagent le **spectre audible** (20 Hz à 20 000 Hz). Chacun occupe une zone. La clé d'un mix propre : que chaque son ait **sa** place, sans empiéter sur le voisin. Voici la carte du territoire.



SUB: le poids du kick, le sub-bass · GRAVE: corps du kick & de la basse · BAS-MED: chaleur, congas
MEDIUM: claps, stabs, présence des synthés · AIGU: attaque des charleys, clarté · AIR: cymbales, t
Règle d'or : le grave (sub) doit rester DÉGAGÉ. C'est la zone la plus encombrée et la plus fragile

Figure 6. Le spectre découpé en bandes. Chaque famille de sons a son "étage". Un bon mix = chaque son chez lui, peu de colocataires dans la même zone.

Pourquoi le grave est-il "fragile" ? Parce que les basses fréquences contiennent **énormément d'énergie**. Deux sons graves au même endroit ne s'additionnent pas joliment : ils s'empilent, saturent, et créent de la **boue** — ce grondement confus qui mange toute la puissance. C'est le problème n°1 du mixage, et le sujet des trois prochains chapitres.

SUR SPECTRA-8

Les réglages **Warmth** (grave-médium) et **Air** (aigu) sont une égalisation de cette carte : tu ajoutes ou retires de l'énergie dans une zone globale. Les filtres **LP/HP** de master te laissent balayer tout le spectre en live, comme un DJ sur sa table.

07 LE MASQUAGE

PARTIE 3 – LE MIXAGE • QUAND DEUX SONS SE BATTENT

Voici le phénomène central de tout le mixage. Quand deux sons occupent **la même zone de fréquences en même temps**, le plus fort **masque** le plus faible : l'oreille n'arrive plus à les distinguer. Le son masqué ne disparaît pas – il consomme de l'énergie et trouble le mix – mais on ne l'entend plus clairement. C'est du gâchis, et de la boue.

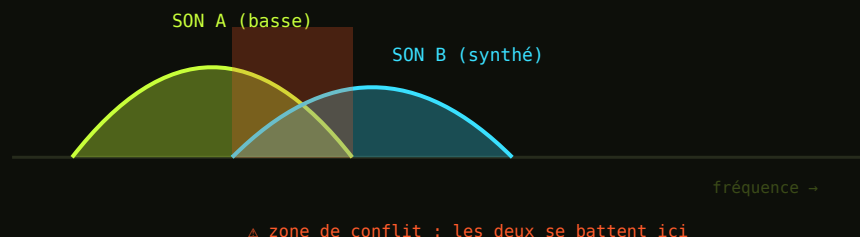


Figure 7. Deux sons dont les spectres se recouvrent. Dans la zone orange, ils luttent pour le même espace : le résultat est confus, brouillé, sans définition.

Le masquage est **pire dans les graves**. Deux éléments aigus qui se chevauchent restent souvent acceptables (l'oreille tolère). Mais deux éléments graves au même endroit, c'est la catastrophe assurée : la boue dont on parlait. C'est exactement ce qui arrive entre le kick et la basse (chapitre 9), et entre deux morceaux qu'on mixe aux platines (chapitre 10).

IMAGE DE L'INGÉ

Le masquage, c'est comme **deux personnes qui parlent en même temps, à la même hauteur de voix**. Tu ne comprends ni l'une ni l'autre. La solution n'est pas de crier plus fort (monter le volume) – ça empire tout. La solution, c'est que l'une parle plus grave et l'autre plus aigu : leur faire de la place. C'est le rôle de l'EQ.

LE RÉFLEXE À ACQUÉRIR

Quand un mix sonne "brouillon" ou "fatigant" sans qu'on sache pourquoi, le coupable est presque toujours un masquage : deux sons qui se disputent une zone. Le bon réflexe n'est pas de pousser les volumes, mais de **dégager de la place** – en EQ, en arrangement, ou en choisissant des sons aux spectres complémentaires dès le départ.

08 L'ÉGALISEUR (EQ)

CREUSER DANS LES HARMONIQUES POUR FAIRE DE LA PLACE

L'**égaliseur** est l'outil qui règle le masquage. Il permet d'**augmenter ou diminuer le volume de zones de fréquences précises**. En clair : il sculpte les harmoniques d'un son pour qu'il cesse d'empiéter sur les autres.

Contre-intuition d'ingénieur, la même qu'avec le filtre : un bon mixage se fait surtout en **enlevant** (EQ soustractif), pas en ajoutant. Si la basse et le synthé se battent vers 300 Hz, on ne booste pas – on **creuse un trou** dans l'un pour laisser passer l'autre.

LE SYNTHÉ : on creuse là où la basse a besoin de place

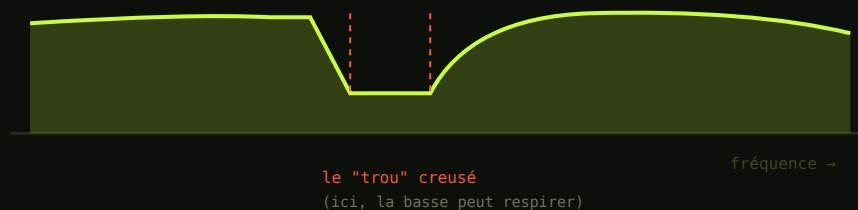


Figure 8. EQ soustractif : on creuse une vallée dans le spectre du synthé, pile là où un autre son (la basse) a besoin d'exister. Chacun retrouve sa place.

Les trois gestes d'EQ les plus utiles en techno

- **Le coupe-bas (high-pass)** sur tout ce qui n'est pas kick/basse. Charleys, claps, stabs n'ont rien à faire dans le grave : on leur coupe le bas, ce qui dégage des litres de place pour le kick. **Le geste n°1 pour un grave propre.**
- **Le creux de cohabitation** : un léger trou dans la basse à la fréquence où le kick frappe (ou inversement).
- **Le coupe-haut (low-pass)** pour assombrir un son trop brillant qui se bat avec les cymbales dans l'aigu.

SUR SPECTRA-8

Chaque piste a son **Filtre** (LP/HP/BP + Cutoff) : c'est ton EQ par piste. Mets un **HP** sur tes charleys et percs pour leur couper le grave inutile – tu entendas le kick respirer immédiatement. Les **Warmth/Air** et filtres LP/HP du master agissent, eux, sur l'ensemble.

09 KICK & BASSE

LE DUEL FONDAMENTAL DE LA TECHNO

Si tu ne retiens qu'un combat de fréquences, c'est celui-là. Le **kick** et la **basse** vivent tous les deux dans le grave (40-120 Hz). Ce sont les deux éléments les plus puissants du morceau, et ils veulent la même place. Mal gérés, ils se masquent l'un l'autre et le bas du mix devient une bouillie qui pompe sans punch.

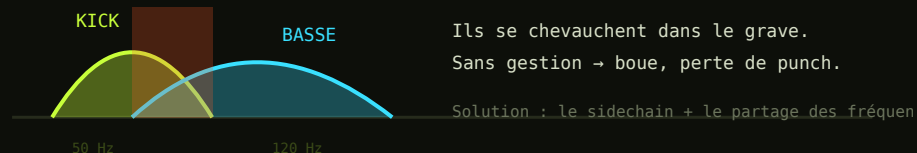


Figure 9. Kick et basse se disputent le grave. Deux techniques les réconcilient : le sidechain (partage dans le temps) et l'EQ (partage dans les fréquences).

Solution 1 — Partager dans le TEMPS (le sidechain)

L'idée géniale : ils n'ont **pas besoin de jouer fort en même temps**. À chaque coup de kick, on baisse brièvement la basse, puis on la remonte aussitôt. Le kick frappe dans un grave dégagé, la basse remplit l'espace entre les kicks. C'est l'**effet de pompe**, signature sonore de la house et de la techno – à la fois solution technique et effet rythmique.

Solution 2 — Partager dans les FRÉQUENCES (l'EQ)

On assigne des territoires : par exemple, le **kick règne sur le sub** (50-70 Hz) et la **basse sur le haut-grave** (90-150 Hz), avec un coup d'EQ qui creuse chez l'un là où l'autre domine. Chacun chez soi, plus de masquage.

SUR SPECTRA-8

Le **Sidechain** du master applique la pompe automatiquement à chaque kick. Combine-le avec le **Rumble** (le grondement sous le kick) dosé sans excès, et un **Filtre HP** léger sur la basse pour lui retirer le sub que le kick occupe déjà. Tu obtiens un grave qui frappe ET qui groove.

IMAGE DE L'INGÉ

Kick et basse, c'est un couple qui danse dans un couloir étroit. S'ils avancent en même temps, ils se cognent. La solution : **l'un recule quand l'autre avance** (sidechain), et ils ne marchent pas exactement sur la même ligne (EQ). Là, ça devient une chorégraphie.

10 MIXER DEUX TRACKS AUX PLATINES

PARTIE 4 – AUX PLATINES • LE CHOC DES BASSES

Tout ce qu'on a appris converge ici. Quand tu fais jouer **deux morceaux en même temps** pendant une transition, tu superposes deux mixes entiers. Et le problème du chapitre 9 explose à la puissance deux : tu as maintenant **deux kicks et deux basses** qui se battent dans le grave. C'est le "**bass clash**", le choc des basses – l'erreur de débutant qui transforme une belle transition en bouillie qui gronde.

POURQUOI ÇA SONNE MAL

Deux kicks rarement parfaitement synchronisés en phase → ils se renforcent par à-coups et s'annulent par moments (le grave "flotte"). Deux basses dans deux tonalités différentes → leurs harmoniques se cognent et créent des dissonances. Résultat : un bas du spectre saturé, instable, sans punch. Sur un gros système de club, c'est immédiatement audible et désagréable.

La règle d'or du DJ : on ne joue jamais deux graves à fond ensemble

La technique universelle s'appelle le **bass swap** (échange de basses), et elle utilise l'**EQ de la table de mixage** – ces trois boutons (LOW / MID / HIGH) sur chaque voie. Le principe :

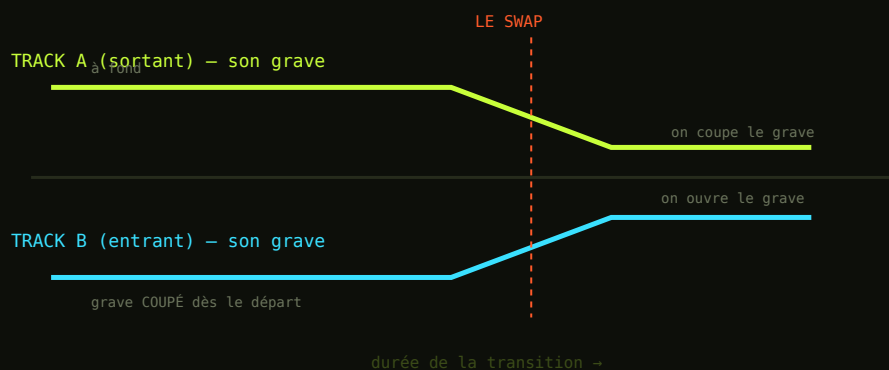


Figure 10. Le bass swap. Le morceau entrant arrive **grave coupé** (EQ LOW à zéro). Au moment clé, on baisse le grave du sortant et on monte celui de l'entrant – d'un coup. À aucun instant deux graves ne jouent ensemble.

Déroulé concret d'une transition propre :

- 1. Tu lances le track B avec son **grave (LOW) déjà coupé** sur la table. Seuls ses médiums et aigus entrent dans le mix – ils cohabitent sans problème avec le track A.
- 2. Tu laisses les deux tourner, calés en rythme. Le public entend le nouveau morceau "par-dessus" l'ancien, sans choc de basses.
- 3. Au moment de bascule, tu **coupes le grave du track A et tu ouvres celui du track B** en même temps. Le grave passe de l'un à l'autre instantanément. Le nouveau morceau prend le contrôle du bas.
- 4. Tu retires complètement le track A. Transition propre, le club n'a rien senti d'autre qu'une montée d'énergie.

CE QUE TU ENTENDS VRAIMENT

Les médiums et aigus (charleys, claps, stabs, voix) se mélangent assez bien parce que le masquage y est tolérable. C'est **uniquement le grave** qui doit être géré strictement, car c'est là que vivent le

kick et la basse, les deux monstres d'énergie. Maîtriser le LOW de ta table, c'est 80 % d'un mix propre.

11 LE MIXAGE HARMONIQUE

MIXER DANS LA BONNE TONALITÉ POUR QUE LES HARMONIQUES S'ACCORDENT

On termine par le niveau supérieur. Même avec un bass swap parfait, pendant la transition les **mélodies et basses des deux morceaux sonnent ensemble**. Si leurs tonalités sont incompatibles, leurs harmoniques se cognent : ça crée une tension désagréable, une fausse note diffuse. Si les tonalités sont compatibles, leurs harmoniques **fusionnent** et la transition devient soyeuse, presque magique.

C'est le **mixage harmonique** : choisir des morceaux dont les tonalités s'accordent. Et tout vient directement du chapitre 2 – deux notes proches dans le cercle des tonalités partagent beaucoup d'harmoniques.

La roue de Camelot

Pour ne pas avoir à connaître le solfège, les DJ utilisent la **roue de Camelot** : un cercle qui range les 24 tonalités par compatibilité. Chaque morceau reçoit un code (ex. **8A**). La règle est visuelle et simple.

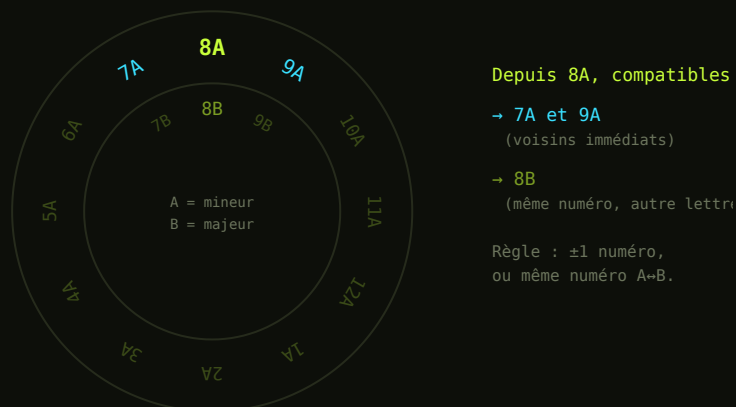


Figure 11. La roue de Camelot. Depuis un morceau en **8A**, tu mixes sans risque vers **7A**, **9A** (voisins) ou **8B** (relatif majeur). Ces tonalités partagent assez d'harmoniques pour fusionner.

La règle tient en une phrase : **reste sur le même numéro, ou bouge d'un cran, ou change de lettre sans changer de numéro**. Les logiciels d'analyse (Rekordbox, Mixed In Key...) calculent ce code automatiquement pour toute ta bibliothèque. Tu n'as plus qu'à mixer entre voisins.

EN PRATIQUE TECHNO

Beaucoup de techno est en mineur (codes "A") et assez peu mélodique, ce qui pardonne davantage qu'en house mélodique ou en trance. Mais dès qu'il y a des nappes, des stabs tonals ou des lignes de basse marquées, le mixage harmonique fait la différence entre une transition "correcte" et une transition **qui donne des frissons**. Quand le grave est swappé proprement ET les tonalités s'accordent, les deux morceaux ne font plus qu'un.

AIDE-MÉMOIRE DE L'INGÉ SON

Les harmoniques, de la théorie à la table de mixage.

Les fondamentaux

Harmonique	Une fréquence multiple de la fondamentale (2f, 3f, 4f...). Elles donnent le timbre.
Timbre	Le dosage des harmoniques = l'empreinte du son. Ce qui distingue deux sons de même note.
Spectre	La carte de l'énergie du grave à l'aigu. L'outil de lecture de l'ingé.
Paires / Impaires	Paires = chaud, rond. Impaires = mordant, creux. Inharmoniques = bruit, percussions.

Les outils

Saturation	Crée des harmoniques. Chaleur et présence à petite dose, dureté à forte dose.
EQ soustractif	Creuse une zone pour faire de la place. Le réflexe : enlever, pas ajouter.
High-pass	Coupe le grave inutile des sons non-graves. Geste n°1 pour un bas propre.
Sidechain	Partage le grave dans le temps : la basse plonge à chaque kick.

Le problème central

Masquage	Deux sons dans la même zone → le fort cache le faible, ça fait de la boue. Pire dans le grave.
Kick vs basse	Le duel du grave. Solutions : sidechain (temps) + EQ (fréquences).

Aux platines

Bass clash	Deux graves de deux morceaux qui se cognent. L'erreur à éviter absolument.
Bass swap	Le morceau entrant arrive grave coupé ; on échange le LOW d'un coup au point de bascule.
Mixage harmonique	Mixer des tonalités compatibles (roue de Camelot : ± 1 numéro, ou A↔B). Les harmoniques fusionnent.

LA PHRASE À EMPORTER

Un son n'est jamais seul : c'est une pile de fréquences. **Composer, mixer et DJ-er, c'est gérer la cohabitation de ces piles** – leur donner à chacune sa place dans le spectre et dans le temps. Les harmoniques sont à la fois ce qui rend un son beau, et ce qui le fait entrer en conflit avec les autres. Tout l'art est là.

S O M A 2 3