



LE LIVRE DES LAMPLAYERS

PROTO-HISTORIC

MUSIC

LE LIVRE DES JOUEURS DE LAMPE, présentation

Les Lamplayers, depuis 4595 ans [en 1995] génoscopent la musique ludique [la musique jeu] avec des objets ordinaires, même lumineux, en tant qu'instrument de musique. « Tout objet qui sonne l'instant une histoire est un instrument de musique. » Pendant des périodes de temps au-delà d'une vie humaine. De la musique naît du jeu. La musique protohistorique contemporaine. Une musique qui traversa durant 4607 ans, de -2600 à +2007, le temps historique de l'humanité. La musique ludique avec des objets ordinaires qui illuminent l'esprit [l'intelligence : ouvre l'esprit à comprendre ce qui est incompréhensible en état de fermeture d'esprit]. Une inter-communication entre civilisations éloignées dans les temps millénaires et l'espace planétaire, de Mohenjo-Daro à Paris, maintenant la génoscopie de la musique.

Ce livre en images (pour projection possible sur grand écran) raconte l'histoire des joueurs de lampe (lamplayers) qui depuis environ 5 millénaires transmettent la génoscopie de la musique. La génoscopie est la faculté de comprendre, les différentes conceptions du temps des différentes civilisations en même temps, rassemblées par le jeu de musique latinisé au Ier siècle de notre ère en Ludus Musicae Temporarium, pour concertation [l'entente] dans l'expression sonore ludique, ensemble joueurs et auditeurs, pour une forme particulière du concert. La musique des Lamplayers est le résultat audible de l'état d'esprit du jeu durant 5000 ans [avant-après, d'ici, on ne sait pas].

Les joueurs de lampe du XXe siècle auraient-ils pu faire renaître la génoscopie ludique de la musique datant de 5000 ans ? et la développer avec les moyens modernes (tout en étant au fait du contexte que figure le temps sur des durées aussi longues) grâce au travail des archéologues et des musicologues de la protohistoire qui tous et ensemble ont pu reconstituer le parcours [des fragments de parcours, car il n'a pas été découvert ailleurs encore d'autres développements ou variantes du disque octogonal, découvert dans la vallée de l'Indus, âgé de 5 milliers d'années). Que s'est-il passé pour que cette tradition soit rompue ? La rupture moderne avec la génoscopie ludique de la musique a commencé avec la naissance de l'opéra au XVIe siècle. Le spectaculaire de l'opéra a captivé l'attention, par sa nouveauté aussi, au détriment de la musique ludique millénaire. C'est à partir de l'effondrement de l'opéra, à partir du moment où la forme ne s'est plus renouvelée, fin des années 70 et début des années 80 du XXe siècle, que la musique jeu est réapparue. La musique jeu génoscopique, pas celle issue des théories stratégiques d'agression, mais celle qui s'entend absurde, à contre-courant de la mesure et où la surprise (provocatrice de rires) est majeure a été ramenée à la vie et développée par le lamplayer Shadow-Sky.

La musique des Lamplayers ne vient pas de « la nuit des temps » (sic), mais existe (avec son état d'esprit) depuis que l'humanité a commencé à jouer de la musique, c'est-à-dire bien avant 5000 ans : au moins 30 000 ans ou depuis que les hominidés en conscience peuplèrent la planète et la visitèrent [à pied et à la nage]. Comment savoir que nos ancêtres, il y a 2 millions d'années, ne jouaient pas de la musique pour le plaisir de vibrer ensemble jusqu'à vouloir pouvoir savoir se comprendre mutuellement (à prendre conscience de cette nécessité) par l'abstraction audible ? Personne ne sait rien. Le « Kalandar du génoscope » est la trace la plus ancienne découverte attachée à la musique des Lamplayers et surtout liée au jeu des temporalités mêlées dans le Ludus Musicae Temporarium de l'antiquité, parvenu jusqu'à nous, branche réapparue ici au XXe siècle.

THE BOOK OF LAMPLAYERS, presentation

During 4595 years [in 1995], the Lamplayers perform and transmit the genoscopic game music with bright ordinary objects as musical instrument. This, music Time beyond a human life. Music was born from game [the state of mind of playing]. Protohistoric music [before political human history]. Music that crosses huge amount of time. A music with usual objects which enlighten too [intelligence opens the mind to understand what is incomprehensible in state of closed mind]. During millennia, a continuous inter-communication between separated civilizations, by thousand tour of the planet: in time and in planetary space, through music. For us here, the Shadow-Sky branch of the Lamplayers, from Mohendjo-Daro to Paris, from approx. 2600BC to AD2007. We are only one branch of what and how game in music exists and spreads since the dawn of human kind: 2 million years ago. This book of slides-pictures tells the story of the lamplayers (joueurs de lampe) since more than 5 millennia transmit and develop the genoscopy of music. The genoscopy is the ability to understand together the different time conceptions from separated different civilizations, gathered by the game music for the concert. Music is the audible result of the game. The 20th century European Lamplayers would not have been able to revive the genoscopic music, 5000 years after, and evolve it (while being aware of the context that face time) without the archaeologists and musicologists of early history work. Who all together were able to reconstruct the course (fragments of the course, because it has not been discovered elsewhere -for now- other developments or variations of the genoscopic game music starting for us with the octagonal disk, found in the Indus Valley and aged of 5 thousand years: the Genoscopic Kalandar. What happened for this tradition, of trans-civilisational game music, to be broken? The modern break in our Western civilisation with the gamic genoscopy of music started with the birth of the opera in the 16th century. The spectacular part of the opera captured the attention of the players and the listeners, by being new too. We think also that lamplayers musicians became opera composers. The genoscopic game music reappeared when the opera form collapsed in the convention [fixing the 19th century style as the one only allowed in opera houses], starting at the end of 70s and beginning of 80s of the 20th century. It is important to insist that the millennia genoscopic game music has nothing to do with strategic assaults from “the game theory” (sic), but it is built from non-sense and surprises, essential for laugh explosions. This branch of the Lamplayers’ music was reanimated our Western civilisation by the lamplayer Shadow-Sky. The lamplayers’ music does not come from “immemorial time” (sic) since mankind began to play music to vibrate together and understand each other (or humanity became aware of this need), it means before 5 millennia, at least 30.000 years or more close to reality since the conscientious first hominines (hominids far before Sapient) started to live on the planet and visited Her on foot (and by swimming too) all around the globe. How today to know that our ancestors from 2 millions years ago, did not play music for the pleasure to vibrate together, until the power to will to know being able to understand each other by the abstraction of music? Nobody knows nothing. “The Kalandar of the Genoscop” is the oldest proof discovered attached to the Lamplayers’ music linked to the game music of mixing different lived conceptions of time in the ancient Ludus Musicae Temporarium: an ephemeral place to exchange different aspects of time understood through gaming the lamplayers’ music together, and one of its branch reached us or reappear in 20th century in Europe.

THE GENOSCOPIC KALANDAR

DOES IT NEEDS

th. THE GENOSCOPIC KAL
th. THE GENOSCOPIC KAL
THE INDUS VALLEY

Durant les fouilles de 1924 dans la vallée de l'Indus (dans l'actuel Pakistan), l'équipe d'archéologues dirigée par Sir John Marshall découvrit une tablette d'argile octogonale sur le site de Mohenjo-Daro. Jusqu'aujourd'hui aucun signe équivalent ou de la même famille ne fut découvert (à moins que nous ne soyons pas au courant). L'octogone indusien est daté du troisième millénaire avant Jésus-Christ. Il est gravé d'idéogrammes combinés qui forment une table de directives. Une étude plus poussée a permis le déchiffrement de la fonction de la tablette : les signes, composés de points et de lignes, ne décrivent que des mouvements spatio-temporels distincts de l'écriture rébusienne atemporalisée d'alors, où l'on détecte une conception spatiale de l'écriture avec un temps « qui devient », se rapprochant d'une cosmogonie indo-européenne de notre temps : une représentation euclidienne avant Euclide. La disposition des signes dans l'octogone semble calculée dans l'intention d'organiser (de marquer) le temps cyclique : un calendrier divisant une année saisonnière en 8 dodécades de longueurs inégales; un cycle de 96 jours inséré dans 3 mois lunaires. Accompagner l'évolution des saisons à travers l'année Solaire aurait été son but. Comparé à notre calendrier Grégorien actuel, celui-ci a un décalage de 19 jours par année et 31 jours de décalage avec le calendrier Chaldéen, son contemporain. Le déchiffrement reste ouvert puisque les signes de l'octogone décrivent différents mouvements (pour chaque partie des 96 périodes) qui ne correspondent à aucune organisation pratique ou description d'objets. La publication de la photographie de la tablette dans *The International Archaeology Review* (Revue Internationale d'Archéologie) en 1927 fut une aubaine. L'archéologue A. Costes trouva un numéro de la revue avec la photo de la tablette qu'il communiqua en 1979 au musicologue M. Shadow-Sky, spécialiste des musiques protohistoriques. En accord avec ses recherches, il découvrit que la tablette était effectivement utilisée comme calendrier musical à jouer. La forme en disque de la tablette avec le trou en son centre signifiait une lecture circulaire (dans un ou deux sens : qui tourne autour d'un axe, comme les planètes autour du soleil, ou le mouvement d'une roue) des 96 groupes de signes disposés en cercle (du centre à la périphérie et vice versa). Chaque groupe de signes était sonné pour signifier le moment de passage des mois lunaires en 4 cycles de 96 jours. Les sons proviennent d'un ou plusieurs instruments articulés constitués de spirales, de barres, de cordes, de lames, de bols. Cette déduction de l'instrument est basée sur les petits pictogrammes gravés en haut à gauche de chaque groupe de signes. La combinaison de formes de l'instrument rapproche irrémédiablement l'objet sonore articulé, à une fonction lumineuse.

The English translation is published since 1997 starting at:

LUMIERE HUMAINE
ANNUAL
ABSTRACT



LE KALANDAR DU GÉNOSCOPE DATANT DE 3 MILLÉNAIRES AV. J.-C. ET SA TRAN

Le choix d'une lampe comme instrument de musique d'après M. Shadow-Sky, peut être retracé selon deux critères : le premier, par la nécessité de reconnaître des sons inimitables pour l'émission sonique du calendrier; deuxièmement, la relation symbolique de la découverte de la lumière que l'être humain puisse générer. La tablette ne montre aucun symbole religieux (les symboles religieux se représentent par l'énigmatique, ce qui n'est pas le cas ici) et le sens de cette sonnerie musicale n'a pas de relation avec une cérémonie religieuse. Mais elle laisse à penser la volonté d'une organisation humaine collective comme une décision émise d'un commun accord par les cités de la vallée de l'Indus et de la Mésopotamie (la seconde tablette sera découverte en Phénicie datée XV siècles plus tard). Le rapport au jeu de cette sonnerie (de musique) ne pouvait être réglé que par décret pour instruire tous les participants. Le rapport unique à la temporalité du calendrier musical doit autoriser le déplacement de celles-ci dans un lieu unique, ludique, espace de jeu qui accueille une foule de joueurs : le décret a été conservé à la bibliothèque nationale de Delhi, Inde (communication A. Daniélou, 1959).

Le jeu était divisé en 4 groupes mélangés. 4 groupes ludiques : la compétition, le hasard, le simulacre et le vertige (confirmés par Roger Caillois, dans son ouvrage : Les Jeux et les Hommes, 1967). Les symboles annotés de la tablette Indusienne se réfèrent au choix de chaque groupe sonnante en accord avec la période jouée. Le calendrier musical dépend de 96 profils soniques qui changent constamment et ont la tendance du renouvellement permanent à chaque début de cycle. Si ce calendrier reste à une distance respectueuse du calendrier Chaldéen de la même période, c'est que chacun a une fonction bien distincte qui n'empiète pas sur l'autre. Le rôle du Kalandar du Génoscope (la tablette Indusienne nommée ainsi) est destiné à diffuser par les vibrations, la lumière des différents niveaux temporels, dans le souci d'immerger les joueurs dans « le jeu des vibrants » : une forme de jeu musical à combustion intense (production de lumière artificielle par frottements et touchés audibles) alliant les différentes civilisations de l'Indus de la Mésopotamie, aux langues différentes, réalisée par la grammaire des signes abstraits temporalisés de points et de lignes de la tablette octogonale.

La série des hostilités contemporaines perpétrées par les Occidentaux en Irak à partir du XIXe siècle détruisit l'Institut Archéologique de Bagdad dans lequel se trouvait conservée la tablette Indusienne (nous pensons au manuscrit de l'Ars Nova de 1320 détruit le 24 août 1870 dans le bombardement de Strasbourg). C'est une perte majeure qui prouvait l'intelligence millénaire de l'Homme et sa bêtise actuelle. Il ne reste que la photo du Kalandar du Génoscope suffisamment lisible pour être utilisé à la transcription, réalisée par M. Shadow-Sky en 1980.

SCRIPTION en 1980



4 980 ANNEES
D'ENTRE TEMPS

À la suite de l'initiative du musicologue de la protohistoire, les Joueurs de Lampe (Lamplayers en anglais) perpétuent les Ludus Musicae Temporum (les jeux musicaux des temps) découverts et reconstitués du Latin par l'archéologue E. Gjerstad en 1959 sur les fouilles du site de Rome. En l'absence d'un rapport de célébration de culte déïque, le Ludus Musicae Temporum semble être le seul jeu phénoménal non religieux et non saisonnier de l'Empire romain (pas de festival une fois l'an, mais 4 cycles de 96 jours). G. Säfliund découvre que le Temporum est l'édifice éphémère (composé de matériaux légers : bois, toiles) du jeu génoscopique, le temple du temps, du Ludus Musicae (jeu musical). Ce qui permettrait de penser que l'aspect signifiant de diversion du Ludus (des Lydiens corrompus par les jeux, initiés d'une stratégie ennemie de guerre d'invasion et d'occupation) était contrarié par l'expérience de la concentration intensive d'intelligences et de sensibilités dans les temps du jeu et le jeu des temps. Une célébration de la vie, par l'humanité.

RESTAURATION DE 1980

: sans temps à être et mourir, il n'y a pas de vie possible.

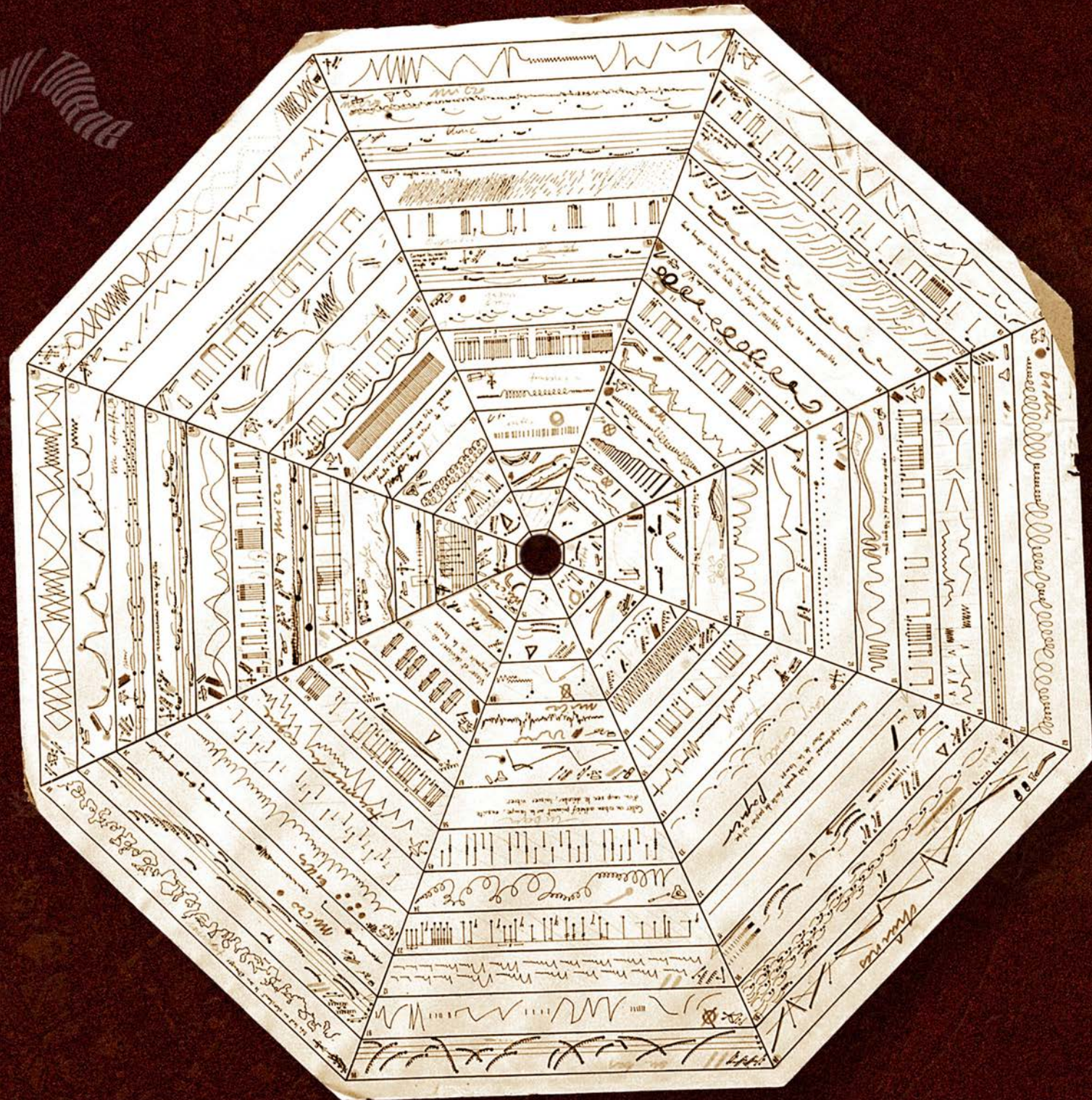
Génoscopie *n.f.* (du grec *genos* « race, genre, gène », du latin *genesis* « cosmogonie, naissance, formation », et du grec *-skopos -skopia* « observer » (avec un instrument -de musique-). Vision globale de tous les genres humains des différentes civilisations dans les jeux musicaux des temps, le Ludus Musicae Temporum. Opposé à : génocide.

Génoscope *n.m.* l'objet de la génoscopie.

Génoscopique *adj.* relatif au génoscope.

Génoscooper *v.* faire de la musique avec l'intelligence de tous les *genos* humains.

TABLE DE JEU DES LAMPLAYERS



LUDUS MUSICAE TEMPORARIUM

Règles des jeux musicaux des temps des joueurs de lampe

Rules of the lamplayers game of time

Les chiffres n'ordonnent pas en hiérarchie d'importance, ils dénombrent : pas + Historique localisation

L'origine des Jeux Musicaux des Temps correspond à la première trace de musique inscrite : celle du Kalandar du Génoscope (2600 av. J.-C. jusqu'aujourd'hui 1995, rien de plus ancien n'a été découvert). Le Kalandar du Génoscope est la table des Jeux. Elle fut découverte sur le site de Mohenjo-Daro en 1924 et est datée du IIIe millénaire av. J.-C. : c'est la partition octogonale pour les jeux musicaux, le calendrier musical des jeux d'une année solaire avec 96 thèmes à sonner dans le contexte variant du temps, de rencontres inattendues. Avec le même plateau (l'octogone indusien) il existe 4 différents jeux à combiner : hasard, simulacre, vertige et compétition. Aux règles qui se réinventent en permanence.

La fonction primordiale des jeux est de s'immerger dans les vagues des sons afin d'échanger sa propre temporalité avec celle des autres joueurs représentant différentes civilisations; c'est le déplacement de ces temporalités de la foule des joueurs dans l'état de ludicité qui génère cette euphorie sonore et sportive spécifique au

LUDUS MUSICAE TEMPORARIUM.

L'instrument de musique est commun à tous les joueurs et personnalisé par chaque. Il a la particularité de ne faire partie d'aucune culture musicale. Le choix de la lampe comme instrument de musique correspond à l'attachement symbolique à la découverte de la lumière artificielle contrôlable par l'Homme.

Le nom latin des jeux : LUDUS MUSICAE TEMPORARIUM est déchiffré par E. Gjerstad (en 1959 sur le site de Rome). D'après G. Säf Lund, Le LUDUS MUSICAE TEMPORARIUM est le seul jeu non religieux et non saisonnier qui traverse l'Empire romain où le Temporum est l'édifice même éphémère des jeux.

Les Jeux Musicaux des Temps ont 3 fondations

- 1 produire de la musique avec des objets évoluant non destinés à la musique
- 2 sur les 96 thèmes variants du calendrier à musiques : le Kalandar du Génoscope
- 3 artchéstré avec différents jeux se réinventant du Ludus Musicae Temporum

Ces différents jeux à ce moment là sont

- | | | |
|----|---------------------------------|---|
| 1 | LA CARPE ET L'AINE | jeu de réussite |
| 2 | LE CALAMAR DU GÉNOCIDÉ | jeu de compétitivité collective |
| 3 | LA MARE DES BOULES | jeu de hasard flottant |
| 4 | LE SAC à CAGE | jeu de simulacre agité de groupe |
| 5 | LA GAGNE à TÊTE | jeu de vertige tourbillonnant |
| 6 | LE COUP PIOCHE DU REGARD | jeu de compétition simulé |
| 7 | LE TROU D'HOMME | jeu de rôles dans l'ivresse |
| 8 | LA SOUS LA JETTE ET TOMBE OH Là | jeu de risques |
| 9 | LA PEINE ÊTRE DEDANS | jeu de combats |
| 10 | LES BAILLEURS VOLTÉS | jeu de stratégie sous le coup du hasard |
| 11 | LA BISQUE CARBONIQUE | jeu de flottaison |

Attitude
Les joueurs jouent s'ils veulent, les jeux qu'ils veulent, quand ils veulent et la durée qu'ils veulent. Chaque joueur joue sur sa lampe ce qui est Inscrit sur le Kalendar du Génoscope, jouer ce qui n'est pas Inscrit; c'est tricher. Mais le tricheur ne détruit pas le jeu : il le développe.

Les joueurs
portent le nom de Lamplayers (joueurs de lampe) et leur nombre est illimité et s'organise soit individuellement soit par équipe et choisissent librement les jeux qu'ils veulent jouer.

Le Temporarium
c'est l'édifice éphémère du jeu. Il s'organise en 11 aires de jeu et 1 aire pour les spectateurs. Ces aires sont liées par des ponts qu'il faut franchir pour changer de jeu.

Le Kalendar du Génoscope :
c'est la partition octogonale du jeu; elle est constituée de 96 cellules sonnantes à identité remarquable. Elles sont numérotées de 3 à 98 allant des sons soudains : les cellules du centre, aux moments sonores, les cellules périphériques. C'est la source du jeu musical sur les lampes d'architecte : dans chaque case en haut à gauche il y a :
a/ sur quelle partie de la lampe jouer,
b/ avec quel accessoire jouer,
c/ le mouvement à interpréter,
d/ et dans chaque case une notation temporalisée qui décrit la musique à jouer.

La partition octogonale a une organisation de calendrier c'est-à-dire qu'à chaque nouveau moment correspond une nouvelle musique développée à partir d'une des cases de la partition et à l'aide des 11 jeux constituant le jeu.

Règles de tous les jeux
Elles articulent; à leurs manières elles racontent une histoire avec la matière sonore du Kalendar du Génoscope. Les règles des jeux sont enchaînées sur les temps du Kalendar du Génoscope sur ses 12 aiguilles aux différentes vitesses pointées sur chacun des 12 cercles du Kalendar du Génoscope.

Règle du jeu de LA CARPE ET L'AINÉ
Enchaînez une série de cellules sonores entières et fragmentées du Kalendar du Génoscope sans pose dans tous les sens suivant une stratégie de rapports de séductions. L'adresse et l'habilité du parcours sont reconnues par l'emportement de l'assistance indépendamment de la propre intention du lamplayer. Il y a des parcours imposés et des parcours libres; mais avant de commencer le jeu, il faut jouer les cellules choisies de façon brute avec un temps de silence entre chaque pour que l'auditoire puisse suivre la réussite du lamplayer.

Règle du jeu de LE CALAMAR DU GÉNOCIDÉ
Provoquez seul ou par équipe un ou une équipe de lamplayers à la confrontation. Insultez verbalement s'il le faut. Pour chaque directive piochée, une pancarte et une voix polyglotte indiquent l'action à exécuter.

Ces défis sont

défis simples

1. jouez le son le plus beau
2. jouez le son le plus laid
3. jouez le son le plus fort
4. jouez le son le plus faible
5. jouez le plus vite possible
6. jouez le plus lentement possible
7. jouez le plus de sons possible en même temps
8. jouez le son le plus grave
9. jouez le son le plus drôle
10. jouez la plus douce berceuse
11. jouez les sons les plus violents
12. jouez les sons les plus synchrones dans une équipe

Etc. : vous devez ajouter vos propres règles et les communiquer au centre de la bombe où elles sont toutes répertoriées et disponibles pour chaque lamplayer.

défis composées

1. jouez le son le plus laid, le plus faible et le plus vite possible
2. jouez le son le plus grave et le plus fort possible
3. jouez le son le plus long le plus faiblement possible
4. jouez le son le plus beau et le plus aigu possible
5. jouez un rythme de valse le plus entraînant avec les sons les plus graves possible
6. jouez ce que vous n'êtes pas capable de jouer avec le plus beau sourire
7. jouez la plus belle chanson d'amour le plus lentement possible
8. jouez le rythme le plus entraînant avec les sons les plus violents possible
9. jouez le plus beau silence avec la position du corps la plus appréciable
10. jouez le plus mal possible le plus faiblement et le plus fort possible
11. jouez le son le plus doux le plus court possible

Etc. : vous devez ajoutez vos propres règles et les communiquer au centre de la bombe où elles sont toutes répertoriées et disponibles pour chaque lamplayer.

Chaque lamplayer ou équipe ne porte pas un maillot de couleur distinct des autres avec un numéro et le nom du lamplayer dans le jeu.

Les juges
sont le public et vote par leurs attitudes pour le ou les gagnants décryptées par 3 juges.

Les récompenses
sont décernées par un ennemi du ou des lamplayers nommés.
La récompense peut correspondre au désir inverse souhaité du ou des vainqueurs.
Pour obtenir la récompense souhaitée, il faut... :
c'est le jeu du Calamar du Génocide : les vainqueurs sont vaincus et les vaincus vaincus sont vainqueurs. Le jeu s'arrête quand tous les lamplayers sont vaincus vingt cœurs et le Calamar déboule.

Règle du jeu de LA MARE DES BOULES
Le Kalendar du Génoscope devient la grande roue tourmente plongée dans l'eau (ou autres liquides translucides au choix) avec un jeu de 3 grosses boules flottantes aux couleurs des différentes équipes qui se confrontent. Le nombre d'équipes n'est limité que par la place autour du Kalendar du Génoscope submersible. Plus est grand le Kalendar [sa reproduction] plus le nombre d'équipes est important. La bousculade fait partie du jeu. Une équipe est constituée d'un ou plusieurs joueurs autour de la grande roue du Kalendar du Génoscope qui communiquent la musique au lamplayers [nombre illimité] qui interprètent ce que les communicateurs communiquent positionnés autour du kalendar submersible. Les boules sont agitées par un procédé de turbulence lent et rapide indépendant de la volonté des équipes de lamplayers, par une équipe de manipulateurs de ventilateurs et de souffleurs d'air à travers des tuyaux qui pénètrent le bassin dans lequel le Kalendar du Génoscope géant et tournant est submergé. Le trajet des différentes boules est noté par un jury sourd [par le moyen de bouchons d'oreilles et autres surdités]. Le nombre de boules correspond au nombre des membres du jury. Chaque membre du jury possède un Kalendar du Génoscope [sa reproduction] sur lequel il inscrit le trajet de la boule choisie. Le lamplayer suit les indications de son communicateur à la vitesse des changements des stations de la boule dans les cases à sonner correspondantes du Kalendar du Génoscope. Si le lamplayer pense que son communicateur se trompe, il peut avoir recours à son jury correspondant, le lamplayer ne peut pas se tromper de membre du jury. Le lamplayer doit interpréter le trajet réel de la boule. Le lamplayer arrête de jouer quand il est submergé par la quantité et la rapidité des informations et l'équipe entière sort du jeu. Quand la musique résultante devient monodique, l'équipe du dernier lamplayer est libre de quitter le jeu de la Mare des Boules ou non. Le trajet du lamplayer peut correspondre à un trajet prédessiné et là il gagne ce que le hasard lui a réservé dans les lots numérotés et dévoilés à l'arrêt du jeu.

THE BYBLOS DISC

Pendant les fouilles de 1936 sur le site de Byblos au Liban, P. Montet découvre un second disque d'argile gravé aussi circulairement, avec un trou au centre, cette fois-ci de pictogrammes phéniciens (constitué de nombres et des lettres de son alphabet) datés du XI^e siècle av. J.-C. Le principe gouvernant l'organisation du temps est le même que pour le Kalendar du Génoscope. Le Disque de Byblos est une variation poétique du calendrier musical de Mohenjo-Daro qui pose les prémices des jeux musicaux des temps. Le disque de Byblos compose 3 périodes. Il inclut 9 cercles décrivant différentes parties de la période. Période qui a été transcrite par le mot « révolution » pour l'accomplissement du cycle orbital. Les images générées par le soleil à ses diverses positions sont décrites dans les 4 cercles dits : « Heures de Vie Utilisée » ; les images psychiques projetées de la génération solaire sont décrites par : « Horloge Réactive à Mémoire » à travers les 6^e et 7^e cercles. Le neuvième cercle indique des nombres sans doute de la durée métrique déterminée par l'utilisation de clepsydres numériques phéniciennes pour mesurer les durées de temps des périodes. Notons la couleur bleutée de l'argile du disque mnémonique de Byblos.

LA LUMIERE DU SOLEIL



XI CENTURY BC

(DATAing Back to the XIth century B.C. UNEARTHED DURING P. MONTET'S EXCAVATIONS)
A PHENICIAN MNEMONIC OF THE INDUSIAN GENOSCOPIC KALANDAR

3 "REVOLUTIONS" SOMEWHERE IN TIME called as CYCLIC TIME-ZONE

c8	Time Guard						
c9	12 46	7 14	4 5	6 13	2 38	10 10	0 0

THE MNEMONIC
XI CENTURY BC BYBLOS DISC

1964 TRANSCRIPTION

THE MNEMONIC

XI CENTURY BC BYBLOS DISC
IN XXI CENTURY

MUSIC
TIMES-ZONES IN IRREGULAR CYCLES



XXXIII SIECLES APRES, LA MUSIQUE

DU DISQUE MNEMONIQUE DE BYBLOS

in
dx

Horloge Réactive à Mémoire
Memory Reactive Clock

"3 révolution
3 "REVOLUT

1ere "révolution
First "Revoluti

1 A l'intérieur du ventre de l'Autre
Inside the Other's Womb

2 la Vaisselle
The washing up

3 l'odeur indéfinissable d'une chambre
The indefinable odour of a bedroom

4 La croissance de l'intellect (danse de l'eau)
The growth of intellect (water dance)

5 Oubliés sur Terre: la Vengeance
Forgotten on earth: Revenge

6 des vagues de pulsions intimes (danse vague)
Waves of intimate libido (wave dance)

7 un lieu d'égarement, de non-sens
A place of bewilderment; of non-sense

2eme "révolution
Second "Revoluti

8 Au delà des barrières du sommeil
Beyond the sleep fence

9 Des cortèges dans la flore intestinale
Procession in the intestinal flora

10 Les marches des machines nourricières
The steps of nourishing machines

11 Le rire dévastateur
Deathvastating laugh

3ème "révolution
Third "Revolutio

12 Sommeil pâle, une lutte pour l'éveil
White sleep, a struggle for awakening

13 la tête lourde et reflux
The fuzzy head and reflux

14 le repas de nocce
The bridal meal

15 la Balançoire
The Swing

16 le soir, les chambres oubliées
Evening, the forgotten bedrooms

17 à l'aube de la 4ème "Révolution"
At dawn on the 4th day

18 plus rien, le Temps a lâché
Nothing more, the time cast off

LES ZONES CYCLIQUES DE TEMPS DU DISQUE MNEMONIQUE

ons quelque part dans le temps
IONS" SOMEWHERE IN TIME

musique du Kalandar du Génoscope (3 millénaires av. J.-C.)
interprétée suivant le Disque de Byblos (1 millénaire av. J.-C.)

Heures de Vie Utilisée
Used Hours Life

Gardes Temps
Time Guard

n"
on"

Gardes de bouts

Attente de l'aube
Awaiting the dawn
A l'aube
At dawn
Tard dans la matinée
Late in the morning
Au crépuscule
At twilight
La nuit
Night
) Tard dans la nuit
Late at night
Plus de temps
No time

09 00
08 00
04 40
06 41
02 13
10 53
06 36

n"
ution"

L'aurore
Daybreak
Après midi
Afternoon
Nuit tombante
Night fall
Nuit obscure
Dark night

03 48
01 32
02 21
04 34

n"
on"

Sans soleil
Without Sun
Le soleil haut
The high Sun
Au zénith
At Zenith
A sa moiteur
At its moisture
Sans lune
Without moon
Re-naissant
Re-viving
Sans-temps
Without-time

12 46
07 14
04 50
06 13
02 38
10 10
00 00

MUSIQUE DU XI^e SIECLE av. J.-C.

2 LAMPLAYERS 4595 YEARS AFTER PER



THE PHOENICIAN MNEMONIC DISC FROM BYBLOS
THE ROMAN LUDUS MUSICAE TEMPORARIUM
THE GENOSCOPIC KALANDAR FROM THE INDUS VALLEY
FORM PROTOHISTORIC MUSIC



2 Lamplayers 1995 RECORDING SESSION AT THE CENTREBOMBE

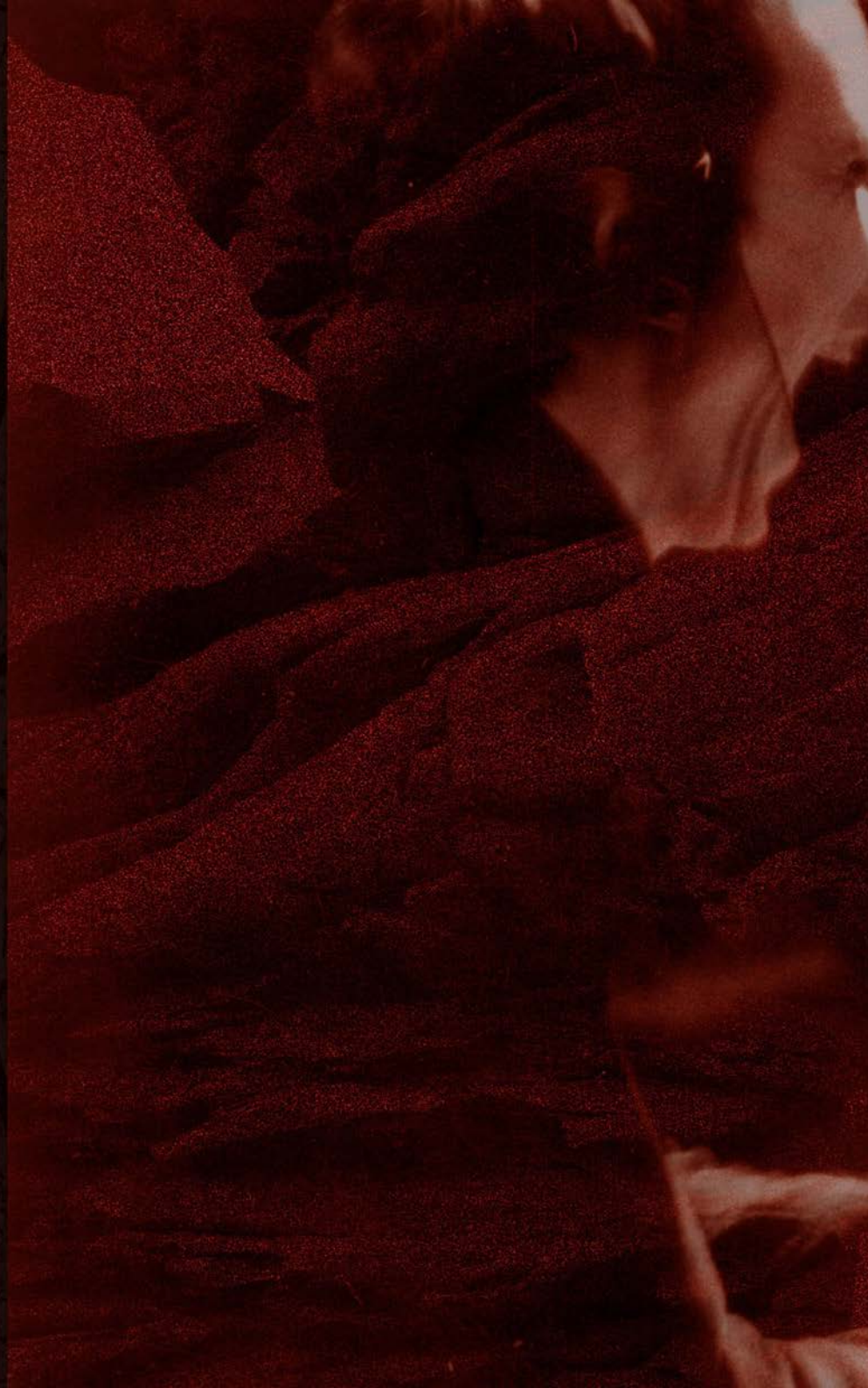
4595 YEARS AFTER





3 REVOLUTIONS SOMEWHERE IN TIME
THE MUSIC FROM THE GENOSCOPIC KALANDAR

VINCENT FAVRE
MYSTER SHADOW-SKY





JEU + OBJET MUSICALISÉ = UN AU-DELÀ POUR LA MUSIQUE ?

Pascalina Pica : *Comment vous est venue l'idée de jouer sur la lampe d'architecte ?*

Mathius Shadow-Sky : J'ai voulu concrétiser à la fois une recherche entreprise sur le Kalandar du Génoscope et réaliser l'utopie des pionniers français de la musique sur bande : que la musique concrète devienne instrumentale. La lampe d'architecte est l'objet qui se rapproche le plus de l'instrument original décrit dans le Kalandar, et détient de multiples possibilités sonores grâce à ses différents éléments : ressorts, ampoule à vis, bras articulés, coque, etc. La démarche est de montrer que n'importe quel objet quotidien peut devenir un instrument de musique.

PP : *Comment avez-vous convaincu Vincent Favre de jouer de la lampe d'architecte avec vous ?*

MS : Vincent Favre a une longue pratique de jeu instrumental sur la lampe d'architecte. Dans l'interprétation musicale, nos différentes personnalités se sont immédiatement entendues. Rencontre d'autant plus réussie que nos techniques sur la lampe d'architecte sont très contrastées.

PP : *De quelle manière s'est déroulé votre travail ?*

MS : J'ai découvert, il y a une quinzaine d'années, le Kalandar du Génoscope, une tablette octogonale de notations musicales et j'ai adapté la lampe d'architecte comme son instrument de musique. Le Kalandar utilise une base temporelle et ludique et se sert des 4 types de jeux reconnus : la compétition, le hasard, le vertige et le simulacre. Chaque catégorie de jeu possède ses propres règles avec un nombre de joueurs libres. Sur la partition reconstituée du Kalandar du Génoscope est répertoriée les différentes manières de jouer : percuter, frotter, pincer, etc. sur les différents lieux de la lampe, avec un grand nombre d'accessoires : archets, plectres, baguettes diverses, élastiques, vibromasseur, tiges filetées, boules, billes, superballes, fils de nylon, d'acier, papiers, chaînes, brosses, balais, galets, lames, etc. Cela pour obtenir une très grande diversité de sons exécutés à travers l'esprit ludique des différentes catégories de jeu à un moment donné.

PP : *Vous commencez à répondre à une question que je voulais vous poser : comment êtes-vous parvenu à obtenir ces sonorités inouïes avec un objet aussi commun ?*

MS : Ce n'est pas la forme de l'objet qu'il soit extraordinaire ou commun qui fabrique le son. C'est vrai que le contraste entre un objet quotidien et les sons inattendus émis est un peu trop spectaculaire, mais l'émission de sons à travers un objet quelconque, c'est d'abord une technique gestuelle sur l'objet pour le rendre « vivant ». La maîtrise du geste par sa position, sa vitesse, sa pression, son rythme... sur des mouvements de caresses, de chocs, de pousser-tirer-lâcher... avec une extension des outils d'excitations, ne peut que générer une grande richesse sonore. La découverte du son inouï, c'est l'adéquation temporelle de ces différentes données; c'est-à-dire, à un moment donné du mouvement, se génère un son qui n'a aucun lien causal avec l'intention gestuelle première. Voilà l'origine des sons inattendus. Ces phénomènes sont ensuite gardés dans nos mémoires plus ou moins imparfaites et c'est leur accumulation qui donne à cette musique cette sensation si particulière. Notre première rencontre autour du Kalandar du Génoscope avec Vincent Favre fut de confronter nos acquis techniques sur la lampe d'architecte afin de reconnaître nos émotions respectives. Le mariage de nos différences a tellement bien fonctionné, que la musique naissait d'elle-même, un vrai plaisir !

PP : *Dans votre musique, je ressens une très forte présence du temps, une conscience, une mémoire qui rappelle des sensations liées à l'enfance, la découverte du monde réel, l'infiniment petit et l'infiniment grand, la sensation d'un temps à l'intérieur, de temps souterrains.*

MS : Si vraiment vous ressentez ce que vous dites, nous avons atteint notre but ! La musique est du Temps-se-matérialisant, un « temps-être-vibrant », sans quoi toute vie serait impossible. De l'existence de la matière à l'organisation complexe de l'humanité. Vibrer crée la sympathie, le temps nous offre la manière : une certaine liberté de bouger, de penser, de concevoir dans notre idée du temps-espace donné. On constate d'ailleurs que chaque civilisation a une conception différente du temps à travers sa pensée et son imaginaire mythique. En schématisant; la civilisation de l'Inde a une conception cyclique du temps, une renaissance perpétuelle à travers la réincarnation. En Afrique, on ne conçoit pas de futur lointain, mais un présent constant où s'accumule aussi les ancêtres passés. La base conceptuelle du temps génère un état d'esprit particulier à l'organisation quotidienne de la vie et crée les différentes mœurs que l'on rencontre sur la planète. La civilisation occidentale, elle, a une conception historique du temps, avec une genèse et une apocalypse, un début et une fin catastrophique (depuis le XIXe siècle des machines de mort). C'est cela entre autres qui génère en nous cette sensation du drame et d'urgence provoquée par des événements qui contrarient notre vie par notre morale. Nous sommes prisonnier de ce schéma. Ce qui ne signifie pas qu'il n'y a pas d'issue d'évasion.

PROVOQUE

Conception de chaque civilisation qui échappe aux autres civilisations. Créer ces liens, cela par le jeu de la musique. Pour la musique, la musique crée des liens entre les microcosmes et les macrocosmes et relie des pratiques. La musique est un creuset affectif très puissant à la compréhension de celle des autres. Grâce à ses liens temporels, en synthétisant la temporalité « unidirectionnelle » ou monoconceptuel du monde occidental, les mondes qui chacun possède sa propre sonorité et se dégager par la matérialisation de la vie, car basée sur notre propre destruction finale. De détecter par le vibratoire les faux problèmes propres à un groupe.

PP : *À travers vos paroles, je perçois que la musique pour vous n'est pas un monde hostile ?*

MS : Je ne pense pas que le monde soit hostile, le monde est neutre. Les choses réelles qui génère des sentiments déplacés. Je pense que pour une fin en soi... pour une vacance du regret et de l'espoir ! Ce qui nous fait jouir à travers la pratique de la musique.

PP : *À quoi ressemble une représentation ou une retransmission d'une œuvre ?*

MS : Nous recréons les Jeux du Ludus Musicae Temporum. Nous créons des situations de différentes acoustiques architecturales ainsi que du mouvement. Nous créons différentes architectures. Le principe est d'envelopper et de traverser les liens qui amplifient les sensations des différentes temporalités et les sommes invisibles, anonymes des apparitions floues. Un masque ou un visage ressent cette sensation d'impalpable, d'éphémère et d'éternel moment (la musique est crue). Sachant que l'être humain lui-même est l'un de ces mouvements.

gÉNOSCOPEr SA SENSIBILITÉ

COMPRENDRE

LE DÉPLACEMENT DES TEMPORALITÉS DES AUDITEURS DANS LA MUSIQUE

ons ! La génoscopie crée le syncrétisme manquant pour
maîtrise du temps permet de voyager et de comprendre les
ues très éloignées dans le temps dont le temps est le lien.
n intuitive et à l'acceptation de notre propre existence et
es différentes conceptions du temps, on se détache de la
cidental, pour plonger dans les multitemporalités des
à, de la conception occidentale du temps fondée sur la dra-
! La sensation du temps mène loin, et donne la possibilité
pe culturel.

est pas une fin en soi, mais plutôt un moyen d'apprivoiser

tre. C'est une non-compréhension des conceptions tempo-
santé mentale, il y a principalement l'instant qui peut être
m'intéresse, c'est de comprendre le vivre et de pouvoir en

e 2 Joueurs de Lampe 5000 Ans Après ?

s prévoyons un système de diffusion basée sur la superposi-
ment de ces sons dans l'espace tridimensionnel de ces dif-
r le public dans ces espaces-temps spatiaux très particu-
provoquées par les formes musicales ludiques jouées. Nous
occupé par les jeux. Une pénombre pâle pour que le public
ouvement ludique de la matière (sans l'intention hostile
ments : un espace-temps incertain.

PAR LA VIBRATION

DE TOUTE CIVILISATION

DIFFÉRENTES CONCEPTIONS DU TEMPS

THE LAMPLAYERS 4595 YEARS AFTER play on lighting musical instruments inspired by the Genoscopic Kalandar, a clay tablet discovered in 1924 by the archaeologist J. Marshall at the Mohenjo-Daro site in the Indus Valley dated back to 3rd Millennia BC and engraved of musical ideograms: a musical calendar old of 5 millennia

I MARQUES TEMPORELLES DES JEUX MUSICAUX DES TEMPS ET DES JOUEURS DE

2600 BC in Mohenjo-Daro :
conception of the Genoscopic Kalandar.

II THE STORY OF THE LAMPLAYERS STARTED IN THE IIIIRD MILLENNIUM BC
1000 BC in Byblos:
conception of the "Mnemonic Disc"
which is a poetic variation of the Genoscopic Kalandar: the Byblos Disc.

III AT MOHENJO-DARO, IN INDUS VALLEY
30 BC in Pompeii:
bas-relief of the Lamplayers.

IV WHEN THE GENOSCOPIC KALANDAR WAS FIRST CONCEIVED.
AD 0 in Rome:
conception of the Roman's games called the LUDUS MUSICAE TEMPORARIUM
developed by using the Genoscopic Kalandar and the Mnemonic Byblos Disc.

V A CALENDAR WITH A VERY PARTICULAR FUNCTION
AD 1980 in Paris:
transcription of the Genoscopic Kalandar and the Byblos Disc as music scores.
Rediscovery and deduction of the LUDUS MUSICAE TEMPORARIUM game's rules.

VI WHICH IS TO ALLOW THE MUSICAL DISPLACEMENT OF TEMPORALITIES
AD 1988 in Nice:
Ludus Musicae Temporum performed by Les Percussions de Strasbourg at Manca.

VI LINKED TO THE AUDIENCE : PROVOKING THE GENOSCOPY OF THOUGHT
AD 1995 in Forgues:
for the first time, the music from the Genoscopic Kalandar and the Byblos Disc
performed by 2 LAMPLAYERS, and released on audio Disc at the centrebombe.

VII DUE TO THE SYNCRATIC UNDERSTANDING OF THE CONCEPTIONS OF TIME
AD 1997 Internet:
2 Lamplayers 5000 Years After: 4597 years after, the second audio Disc released of
lamplayers performances.
The lamplayers on the Internet, the electronic free world network.

VIII INSIDE DIFFERENT CIVILIZATIONS.
AD 2007 everywhere:
The Lamplayers stopped playing music, because of too many agressions from people.

Lampe

IN XXI CENTURY AD. THE LAST LAMPLAYER STOPPED PLAYING MUSIC
BECAUSE OF TOO MUCH HOSTILITIES AND AGRESSIONS FROM THE AUDIENCE



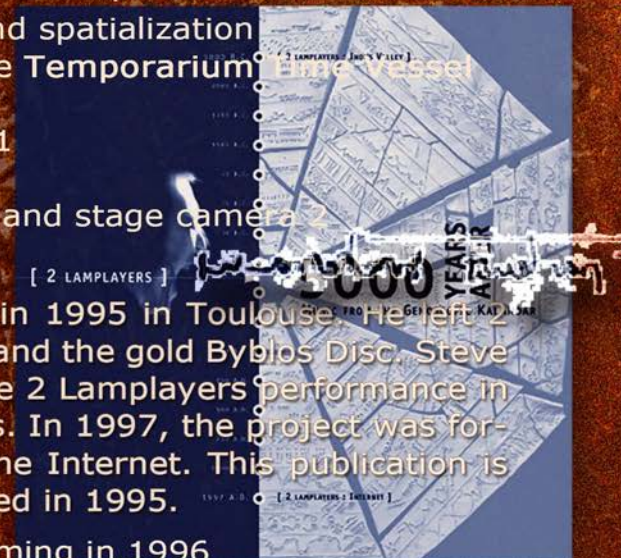
Engraved stone excavated at Pompeii, representing the LAMPLAYERS performing music in 30 BC.

The discovery of the Genoscopic Kalandar, a clay tablet dated back to 2600 BC with musical symbols generates the oldest humankind music back to 4595 years.

J. Marshall, E. Gjerstad, G. Saflund, P. Montet,
New Delhi Library, Archeological Institute of Bagdad, Damas Library.

PEOPLE

- Sir J. Marshall for the Genoscopic Kalandar communication
- Prof. P. Montet for the Byblos Disc communication
- Prof. J. L. Lafond for translating the Byblos Disc from the Phoenician
- Natty Grill for calligraphic Phoenician studies from and for the Byblos Disc
- Prof. J. Blaking for the text written about the 2 clay tablets
- Prof. A. Costes for multiple archeological researches linking the 2 clay tablets
- Prof. E. Gjerstad for discovering the Ludus Musicae Temporum in the antic Rome
- Prof. G. Sjöflund for communicating the meaning of the game and the architecture
- Sir Michael Fife for English text correction
- Manuel Sainte Beuve for French text correction
- the Dalai Lama for the Archisonic Lamp's protohistoric music poetry
- Pascalina Pica for the interview for Intervista in Milano
- Mu for requesting the story of the 2 Lamplayers through 4595 years
- Laurence Mas for the leather egg sculpture to protect the 2 Lamplayers discs
- Gar-P for mixing "At dawn on the 4th revolution" on the last disc
- Alexis Bosch for having exerted enormous pressure to release this album
- Thierry Viel for communicating the enthusiasm for protohistoric archisonic Lamp's music
- Vincent Favre - Lamplayer
- Myster Shadow-Sky - Lamplayer with voice, composition, sound engineering, direction and protohistoric music researches in the Ludus Musicae Temporum in 1997:
- Fabrice Gares - Soundplayer mixer and spiral sound spatialization
- Sami Benhaouachi - Scenographics and light of the Temporarium
- Philippe Courtois - Videosystem installation
- Philippe Donus Casadebaigt - atomscopic camera 1
- Samuel Rouanet - atomscopic camera 2
- Pascale Piques - the Lamplayers costumes, mask, and stage camera 2
- Agata Siecinska - Painted mask and costumes
- Alfonso Jose Nunez starts the booklet artwork in 1995 in Toulouse. He left 2 images of unfinished work, a lamplayer's lamp, and the gold Byblos Disc. Steve Pasteris in Miami designed the blue poster of the 2 Lamplayers performance in 1996 and started to design the booklet artworks. In 1997, the project was forgotten being published with done artwork on the Internet. This publication is redone by the lamplayer as it should be published in 1995.
- Lubomir Backchef for filming the 2 Lamplayers performing in 1996
- Sébastien Rigal for shooting photos of the 2 Lamplayers during the 1995 recording session
- Mélanie Grandau for final correction



TIME VESSEL

SKY SPHERE

BUBBLE VESSEL

3 TEMPORARILY

indian de l'année de l'été - 2000

QAL - Anishinabe

#156 -

QAL - Anishinabe
Anishinabe
Anishinabe

Anishinabe
Anishinabe

QST, P. 1000

QST, P. 1000
QST, P. 1000

QST, P. 1000
QST, P. 1000

QST, P. 1000
QST, P. 1000

QST, P. 1000
QST, P. 1000

QST, P. 1000
QST, P. 1000

QST, P. 1000
QST, P. 1000

QST, P. 1000
QST, P. 1000

QST, P. 1000
QST, P. 1000

QST, P. 1000
QST, P. 1000

QST, P. 1000
QST, P. 1000

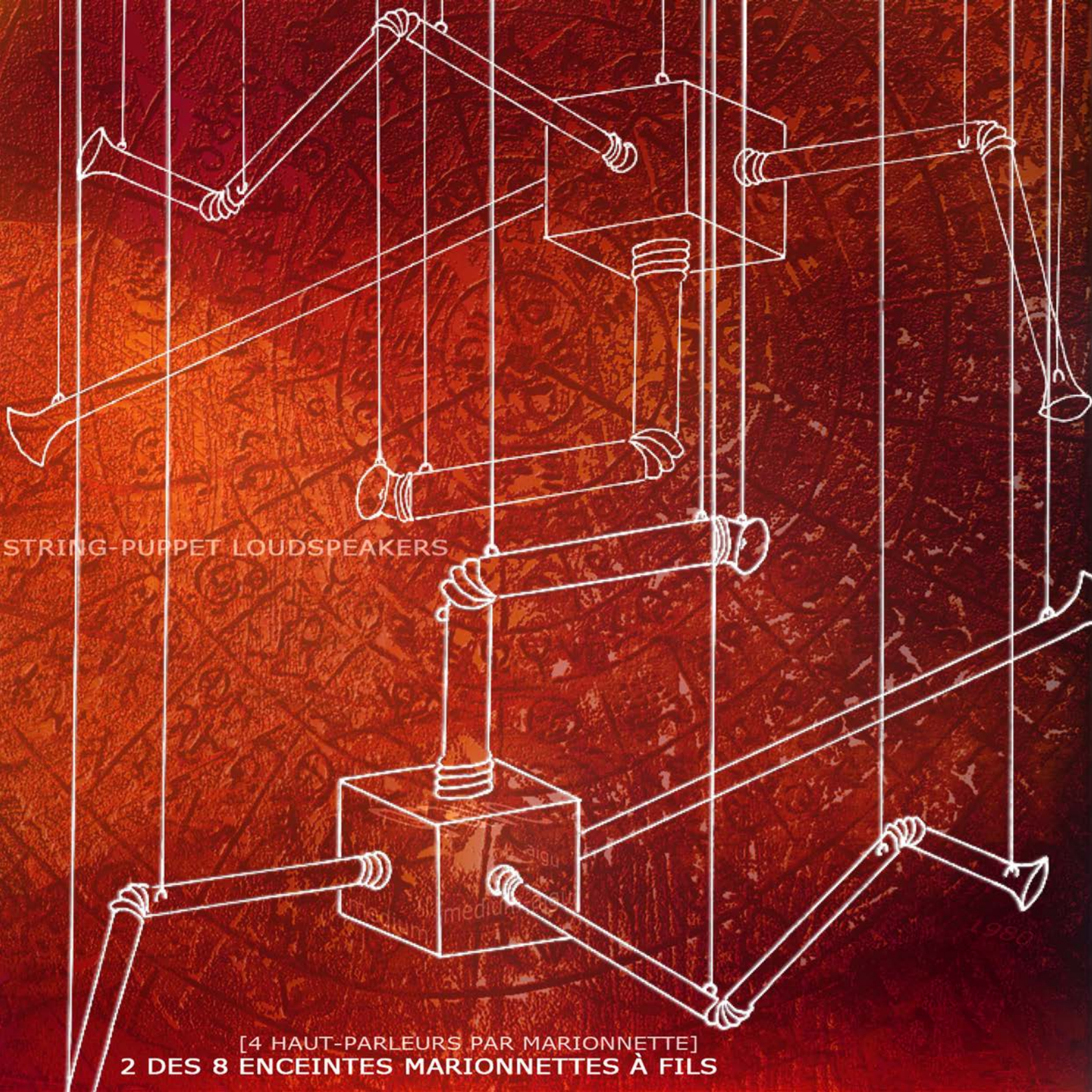
QST, P. 1000
QST, P. 1000

QST, P. 1000
QST, P. 1000

QST, P. 1000
QST, P. 1000

QST, P. 1000
QST, P. 1000

QST, P. 1000
QST, P. 1000



STRING-PUPPET LOUDSPEAKERS

[4 HAUT-PARLEURS PAR MARIONNETTE]
2 DES 8 ENCEINTES MARIONNETTES À FILS

DISPOSITIF DE SONORISATION SPATIALE 3D DU

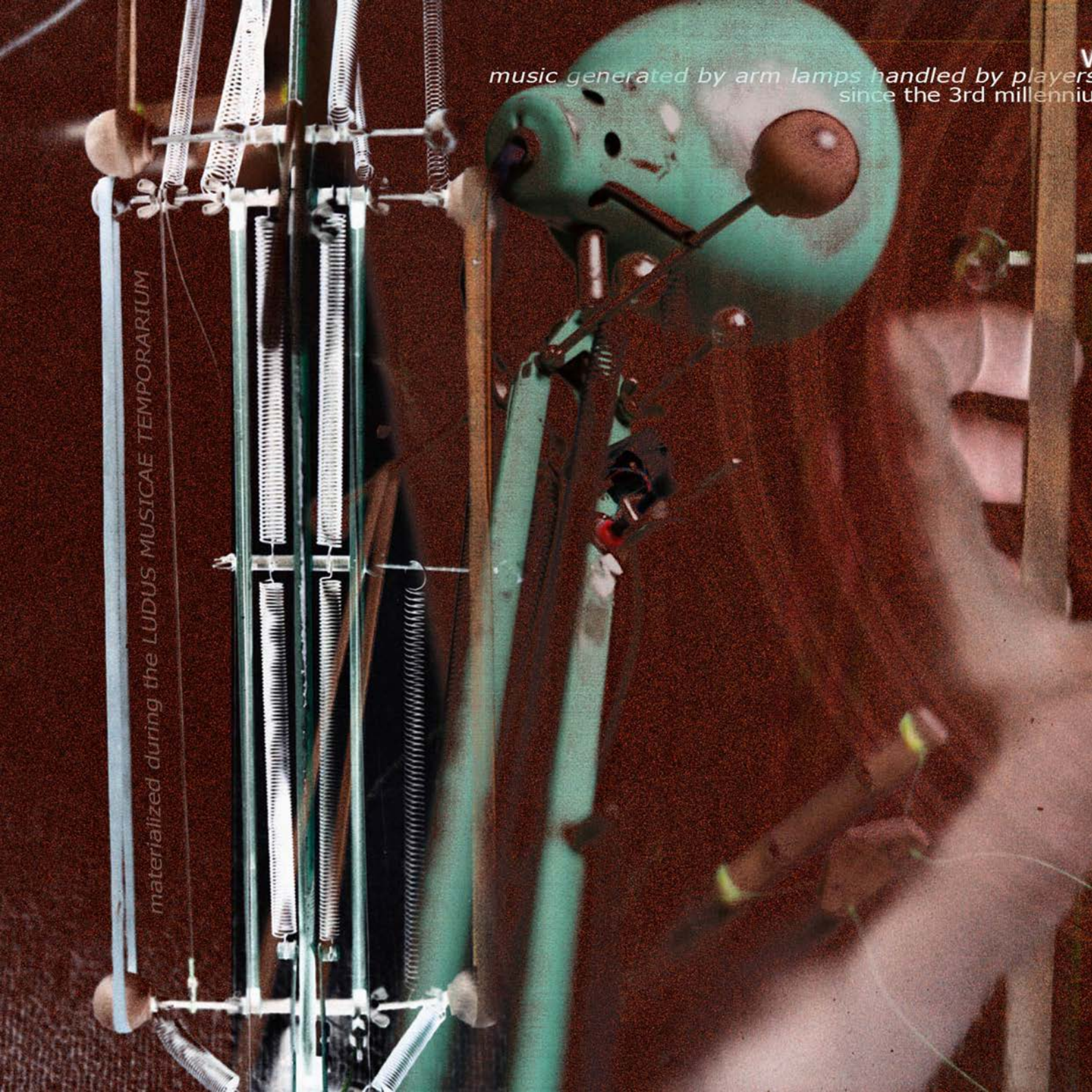
LUDUS MUSICAE TEMPORARIUM



1980

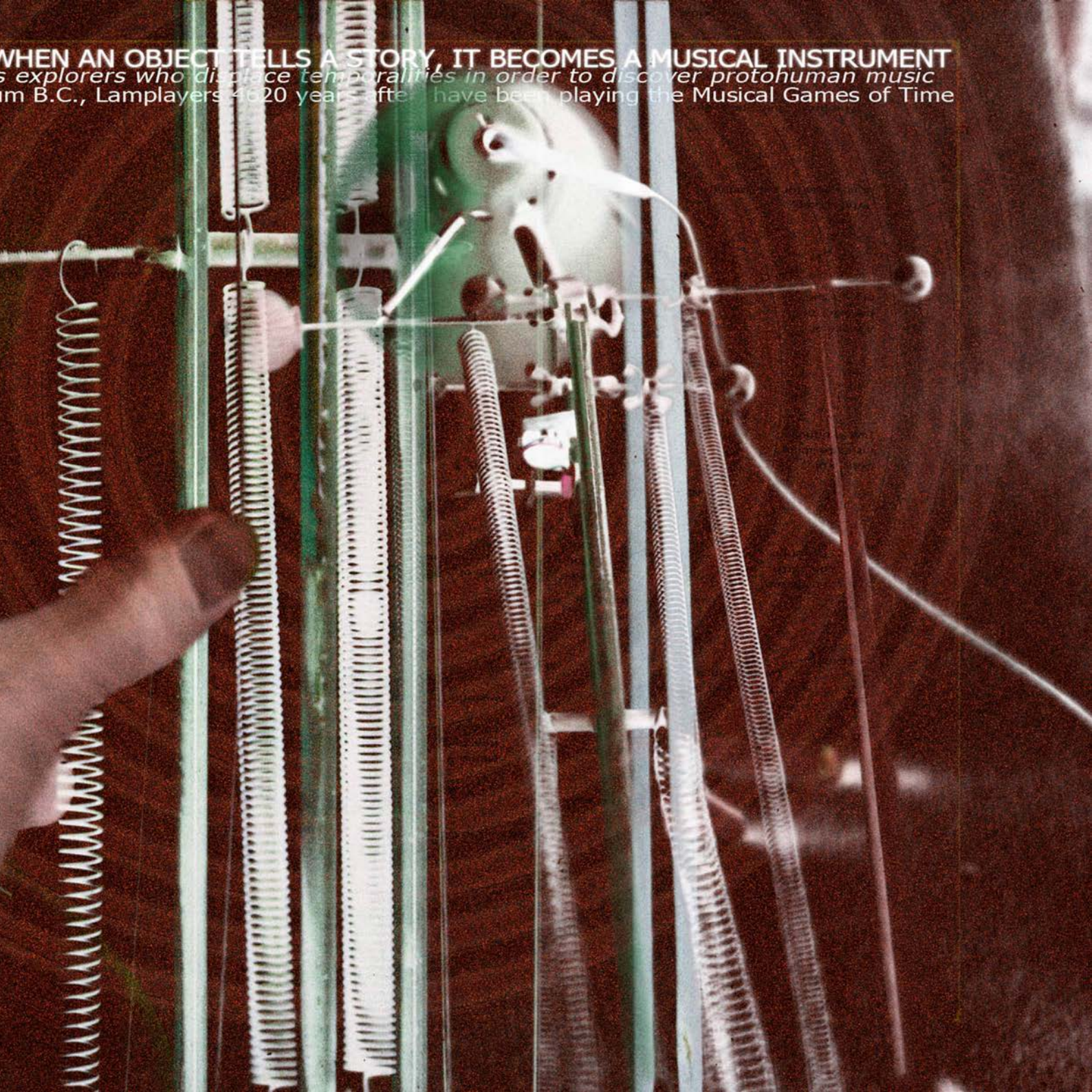
materialized during the LUDUS MUSICAE TEMPORARIUM

music generated by arm lamps handled by players
since the 3rd millennium



WHEN AN OBJECT TELLS A STORY, IT BECOMES A MUSICAL INSTRUMENT

As explorers who *displace temporalities* in order to discover protohuman music
from B.C., Lamplayers 4020 years after have been playing the Musical Games of Time



THE ARMLAMP WITH SPIRALS FULFILLS 2 FUNCTIONS

1T TO ENLIGHTEN
2D TO BE A MUSICAL INSTRUMENT
THROUGH THE MILLENNIA

A GENERATOR OF LUDIC WAVES

MANIPULATED WITH DIFFERENT EVOLVING TEMPORALITIES
VIBRATING AND TURBULENT

LAMPLAYERS ARE GUARDIANS OF TIME WHEREIN THERMAL
MOVEMENTS ARE LETTING LOOSE HUGE SUBTERRANEAN
ENERGETIC WAVES

THE LAMPLAYERS 4620 YEARS AFTER
ARE TRANSMITTING DIFFERENT LIVES FORMS
COEXISTING WITH THE MOLECULAR RESTLESSNESS
OF ENCLOSE SPACES

SAYS BY ONE OF THE LAMPLAYER
MOHENDJO-DARO 2625 BC SOUTH OF FRANCE 1995 AD



2 LAMPLAYERS



4595 YEARS AFTER