



PROTO-HISTORIC

MUSIC



THE GENOSCOPIC KALANDAR

DOES IT NEEDS CHANGE?

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.

LUMIERE HUMAINE
ANNUAIRE
2007



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.

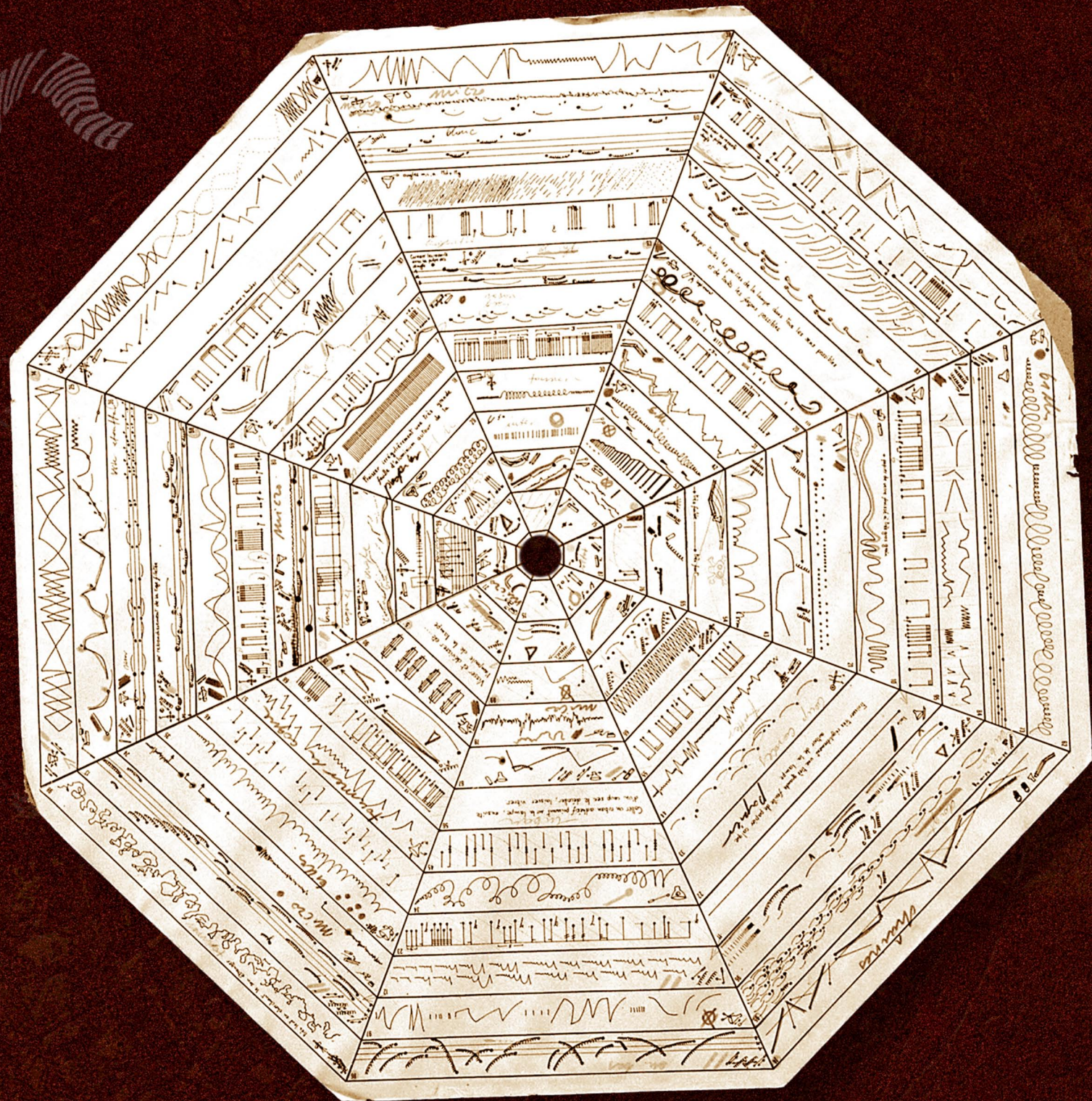
Génoscopie *n.f.* (du grec *genos* « race, genre, gène », du latin *genesis* « cosmogonie, naissance, formation », et du grec *-skopos -skopia* « observer » (avec un instrument -de musique-). Vision globale de tous les genres humains des différentes civilisations dans les jeux musicaux des temps, le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

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

Génoscopique *adj.* relatif au génoscope.

Génoscoper *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. Säflund, 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 Kalandar 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 Kalandar 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 Kalandar du Génoscope. Les règles des jeux sont enchaînées sur les temps du Kalandar du Génoscope sur ses 12 aiguilles aux différentes vitesses pointées sur chacun des 12 cercles du Kalandar du Génoscope.

Règle du jeu de LA CARPE ET L'AINÉ
Enchaînez une série de cellules sonores entières et fragmentées du Kalandar 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 nominés.
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 Kalandar 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 Kalandar du Génoscope submersible. Plus est grand le Kalandar [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 Kalandar du Génoscope qui communiquent la musique au lamplayers [nombre illimité] qui interprètent ce que les communicateurs communiquent positionnés autour du kalandar 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 Kalandar 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 Kalandar 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 Kalandar 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 XIe 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 6e et 7e cercles. Le neuvième cercle indique des nombres sans doute de la durée métrique déterminée par l'utilisation de clepsydras numériques phéniciennes pour mesurer les durées de temps des périodes. Notons la couleur bleu-tée de l'argile du disque mnémonique de Byblos.

LA LUMIERE DU SOLEIL



XI CENTURY BC

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

The Byblos Disc is composed of 9 circles, divided over 3 terrestrial revolutions; 7 parts; 4 parts and 6 parts + one empty part. The small "c" followed by a number corresponds to the nine circles counting from the centre. On the disc, the reading is from right to left.

3 "REVOLUTIONS" SOMEWHERE IN TIME

called as CYCLIC TIME-ZONE

- c1 First "Revolution"
c2 7 parts of the "revolution"
c3 Used Life Hours
c4 Awaiting the dawn
At dawn
Late in the morning
At twilight
Night
Late at night
No time
c5 Memory Reactive Clock
c6 & 7 Inside the Other's womb
The washing up
The indefinable odour of a bedroom
The growth of intellect (water dance)
Forgotten on earth : Revenge
Waves of intimate libido (wave dance)
A place of bewilderment: of non-sense

- | | | | | | | | |
|----|------------|---|-----|------|------|-------|------|
| c8 | Time Guard | | | | | | |
| c9 | 9 | 8 | 4 4 | 6 41 | 2 13 | 10 53 | 6 36 |

- c1 Second "Revolution"
- c2 4 parts of the "revolution"
- c3 Used Life Hours
- c4 Daybreak
Afternoon
Night fall
Dark night
- c5 Memory Reactive Clock
- c6 & 7 Beyond the sleep fence
Procession in the intestinal flora
The steps of nourishing machines
Deathvastating laugh

- | | | | | |
|----|------------|------|------|------|
| c8 | Time Guard | | | |
| c9 | 3 48 | 1 32 | 2 21 | 4 34 |

- c1 Third "Revolution"
c2 6 parts of the "revolution"
c3 Used Life Hours
c4 Without Sun
The high Sun
Sun at zenith
At its moisture
Without Moon
re-Viving
without-Time
c5 Memory Reactive Clock
c6 & 7 White sleep, a struggle for awakening
The fuzzy head and reflux
The bridal meal
The Swing
Evening, the forgotten bedrooms
At dawn on the 4th day
Nothing more, the time cast off

- | | | | | | | | |
|----|------------|------|-----|------|------|-------|-----|
| 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



DU DISQUE MNEMONIQUE DE BYBLOS

"3 révolutions quelque part dans le temps"
3 "REVOLUTIONS" SOMEWHERE IN TIME

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

In dx	Horloge Réactive à Mémoire Memory Reactive Clock	Heures de Vie Utilisée Used Hours Life	Gardes Temps Time Guard
	1ere "révolution" First "Revolution"		Gardes de bouts
1	A l'intérieur du ventre de l'Autre Inside the Other's Womb	Attente de l'aube Awaiting the dawn	09 00
2	la Vaisselle The washing up	A l'aube At dawn	08 00
3	l'odeur indéfinissable d'une chambre The indefinable odour of a bedroom	Tard dans la matinée Late in the morning	04 40
4	La croissance de l'intellect (danse de l'eau) The growth of intellect (water dance)	Au crépuscule At twilight	06 41
5	Oubliés Sur Terre: la Vengeance Forgotten on earth: Revenge	La nuit Night	02 13
6	des vagues de pulsions Intimes (danse vague) Waves of intimate libido (wave dance)	Tard dans la nuit Late at night	10 53
7	un lieu d'égarement, de non-sens A place of bewilderment; of non-sense	Plus de temps No time	06 36
	2eme "révolution" Second "Revolution"		
8	Au delà des barrières du sommeil Beyond the sleep fence	L'aurore Daybreak	03 48
9	Des cortèges dans la flore Intestinale Procession in the intestinal flora	Après midi Afternoon	01 32
10	Les marches des machines nourricières The steps of nourishing machines	Nuit tombante Night fall	02 21
11	Le rire dévastateur Deathvastating laugh	Nuit obscure Dark night	04 34
	3eme "révolution" Third "Revolution"		
12	Sommeil pâle, une lutte pour l'éveil White sleep, a struggle for awakening	Sans soleil Without Sun	12 46
13	la tête lourde et reflux The fuzzy head and reflux	Le soleil haut The high Sun	07 14
14	le repas de nocce The bridal meal	Au zénith At Zenith	04 50
15	la Balancoire The Swing	A sa moiteur At its moisture	06 13
16	le soir, les chambres oubliées Evening, the forgotten bedrooms	Sans lune Without moon	02 38
17	à l'aube de la 4eme "Révolution" At dawn on the 4th day	Re-naissant Re-viving	10 10
18	plus rien, le Temps a lâché Nothing more, the time cast off	Sans-temps Without-time	00 00

LES ZONES CYCLIQUES DE TEMPS DU DISQUE MNEMONIQUE

MUSIQUE DU XIe SIECLE av. J.-C.

2 LAMPLAYERS 4595 YEARS AFTER

PERFORM PROTOHISTORIC MUSIC

THE PHOENICIAN MNEMONIC DISC FROM BYBLOS
THE ROMAN LUDUS MUSICAE TEMPORARIUM
THE GENOSCOPTIC KALANDAR FROM THE INDUS VALLEY



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

LE DÉPLACEMENT DES TEMPORALITÉS DES AUDITEURS DANS LA MUSIQUE

Conception de chaque civilisation qui échappe aux autres civilisations ! La génoscopie crée le syncrétisme manquant pour créer ces liens, cela par le jeu de la musique. Pour la musique, la maîtrise du temps permet de voyager et de comprendre les liens entre les microcosmes et les macrocosmes et relie des pratiques très éloignées dans le temps dont le temps est le lien. La musique est un creuset affectif très puissant à la compréhension intuitive et à l'acceptation de notre propre existence et de celle des autres. Grâce à ses liens temporels, en synthétisant les différentes conceptions du temps, on se détache de la temporalité « unidirectionnelle » ou monoconceptuel du monde occidental, pour plonger dans les multitemporalités des mondes qui chacun possède sa propre sonorité et se dégager par là, de la conception occidentale du temps fondée sur la dramatisation de la vie, car basée sur notre propre destruction finale ! La sensation du temps mène loin, et donne la possibilité de détecter par le vibratoire les faux problèmes propres à un groupe culturel.

PP : À travers vos paroles, je perçois que la musique pour vous n'est pas une fin en soi, mais plutôt un moyen d'apprivoiser un monde hostile ?

MS : Je ne pense pas que le monde soit hostile, le monde est neutre. C'est une non-compréhension des conceptions temporelles qui génère des sentiments déplacés. Je pense que pour une santé mentale, il y a principalement l'instant qui peut être une fin en soi... pour une vacance du regret et de l'espoir ! Ce qui m'intéresse, c'est de comprendre le vivre et de pouvoir en jouir à travers la pratique de la musique.

PP : À quoi ressemble une représentation ou une retransmission de 2 Joueurs de Lampe 5000 Ans Après ?

MS : Nous recréons les Jeux du Ludus Musicae Temporum. Nous prévoyons un système de diffusion basée sur la superposition de différentes acoustiques architecturales ainsi que du mouvement de ces sons dans l'espace tridimensionnel de ces différentes architectures. Le principe est d'envelopper et de traverser le public dans ces espaces-temps spatiaux très particuliers qui amplifient les sensations des différentes temporalités et provoquées par les formes musicales ludiques jouées. Nous sommes invisibles, anonymes des apparitions floues. Un masque occupé par les jeux. Une pénombre pâle pour que le public ressente cette sensation d'impalpable, d'éphémère et d'éternel mouvement ludique de la matière (sans l'intention hostile crue). Sachant que l'être humain lui-même est l'un de ces mouvements : un espace-temps incertain.

PAR LA VIBRATION

DE TOUTE CIVILISATION

gÉNOSCOPIER SA SENSIBILITÉ

COMPRENDRE 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 Millennium 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



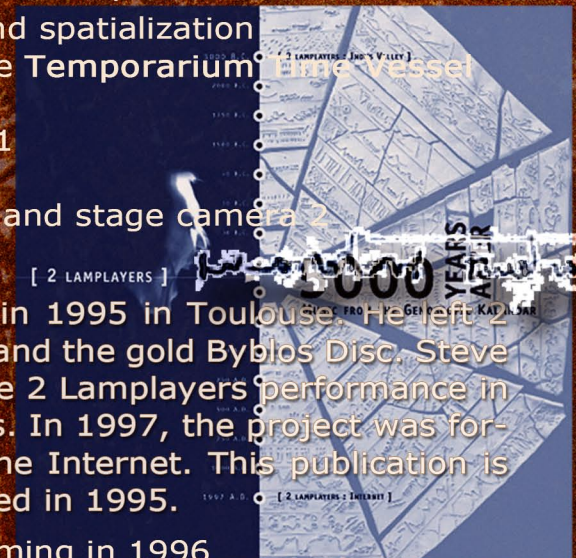
Engraved stone excavated at Pompeii, representing the LAMPLAYERS performing music in 30 BC.

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. Söflund for communicating the meaning of the game and the architecture
- Sir Michael Fibe 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

BUBBLES

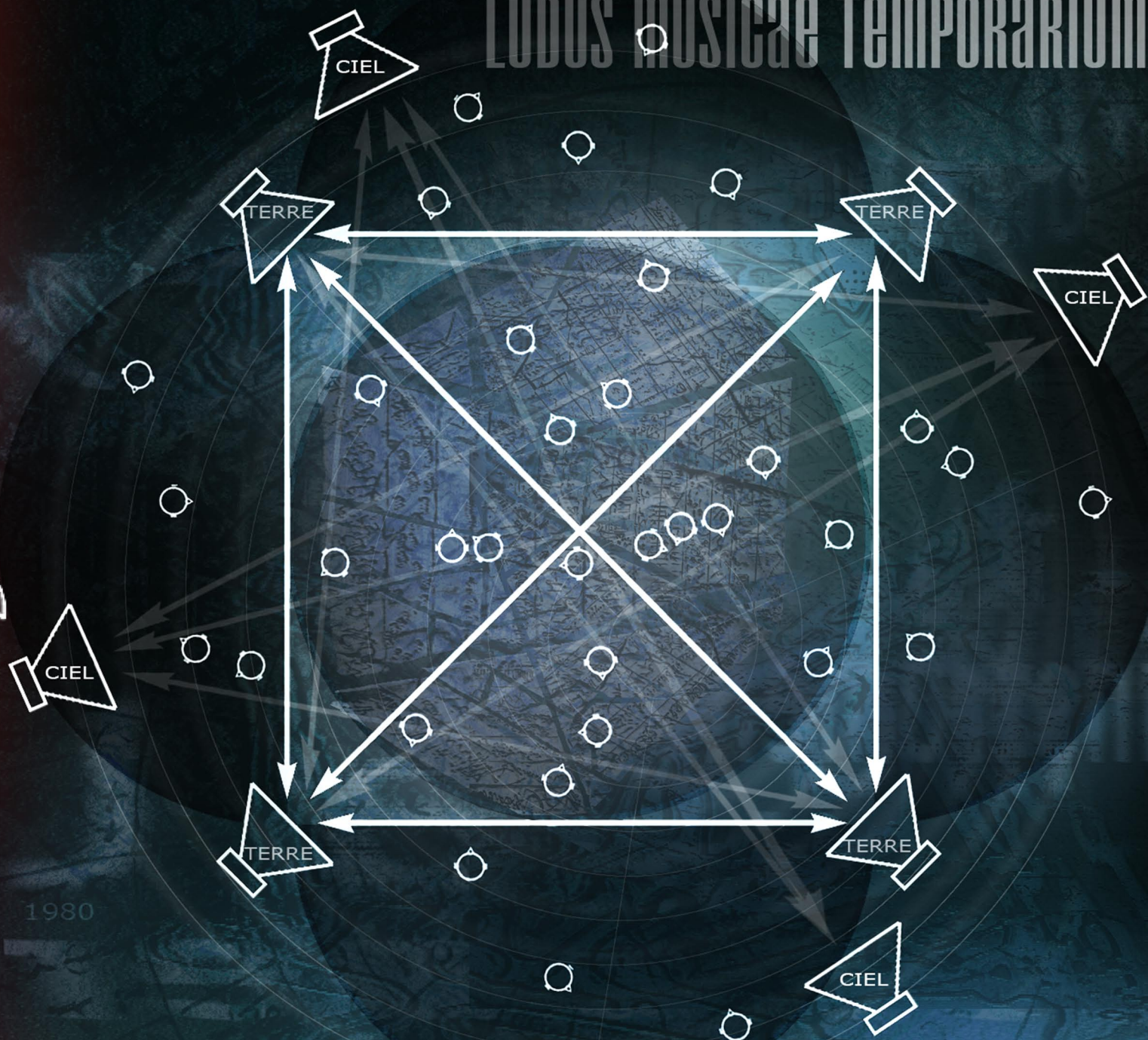
3 FOUNTAIN PENS



STRING-PUPPET LOUDSPEAKERS

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

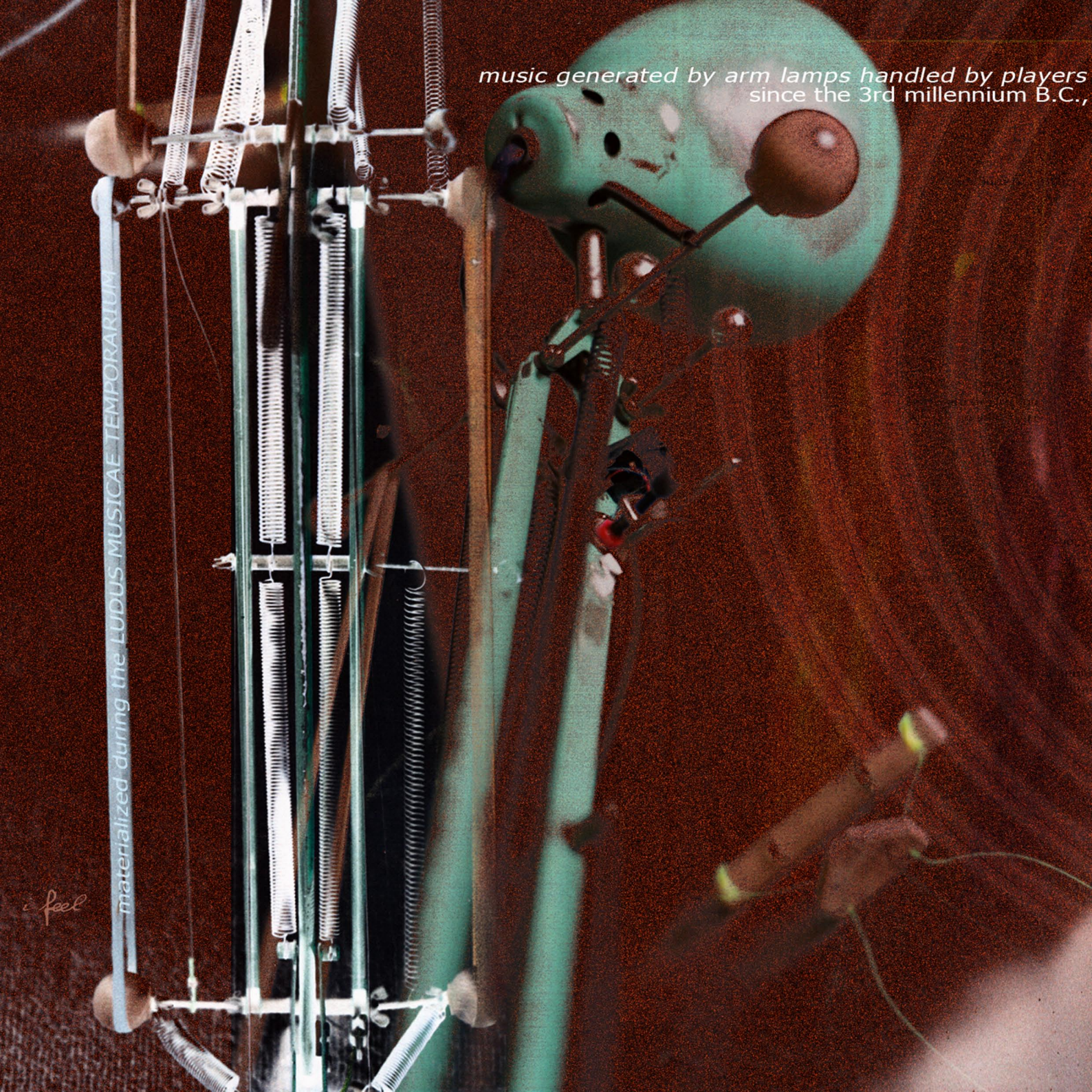
LUDUS MUSICAE TEMPORARIUM



*music generated by arm lamps handled by players
since the 3rd millennium B.C.,*

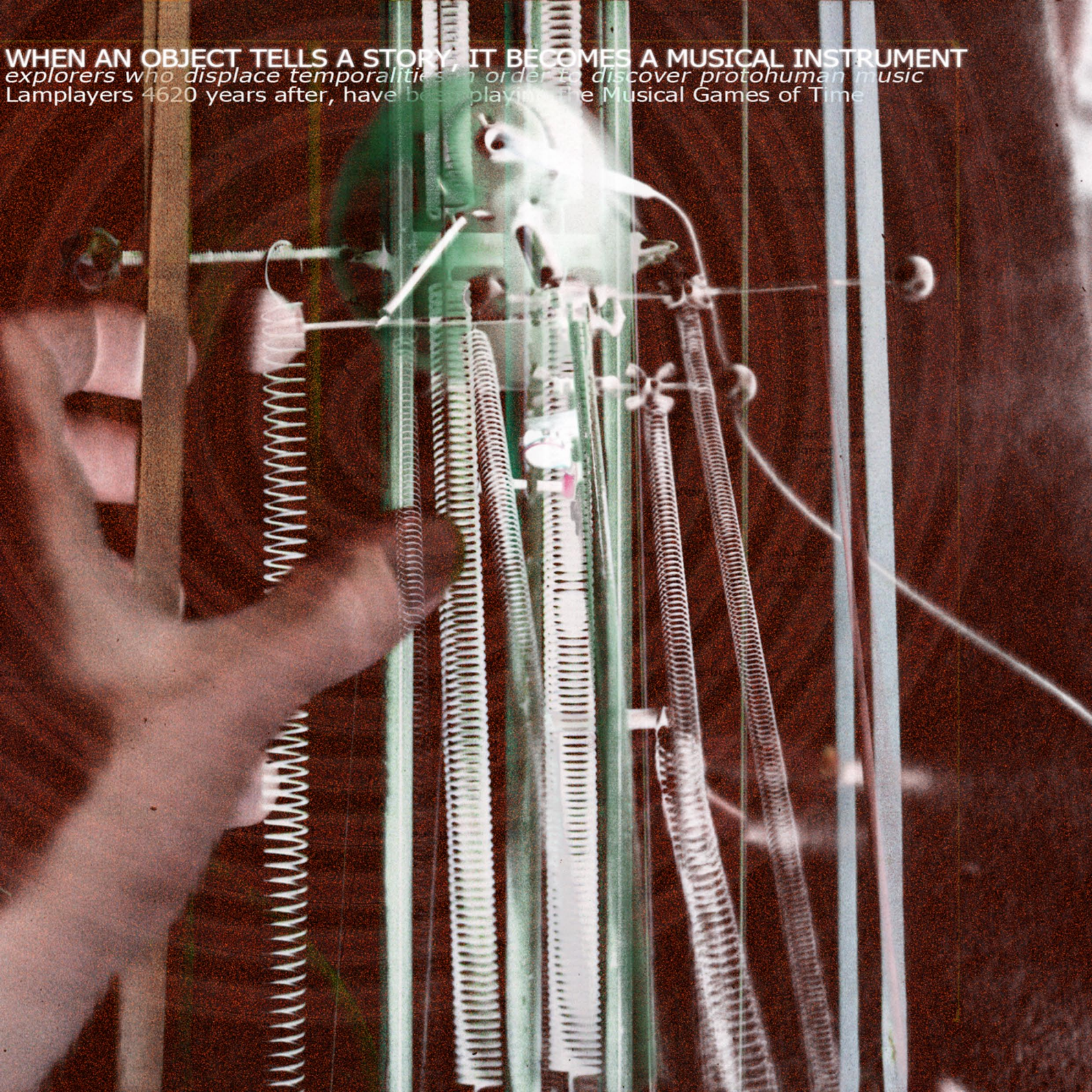
materialized during the LUDUS MUSICAE TEMPORARIUM

i feel



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

explorers who displace temporalities in order to discover protohuman music
Lamplayers 4620 years after, have been playing the Musical Games of Time



materialized during the LUDUS MUSICAE TEMPORARIUM

WHEN AN OBJECT TELLS A STORY, IT BECOMES A MUSICAL INSTRUMENT
music generated by arm lamps handled by players explorers who displace temporalities in order to discover protohuman music
since the 3rd millennium 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