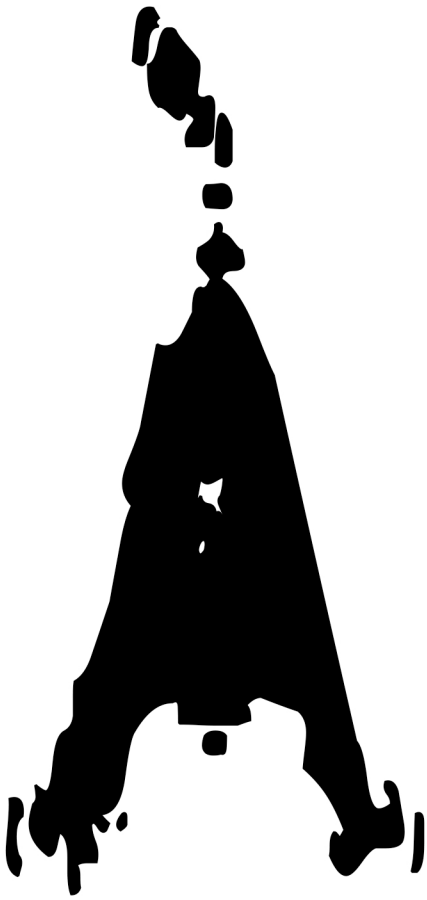





EPHEMERELL

MUSIQUE JEU POUR ORCHESTRE

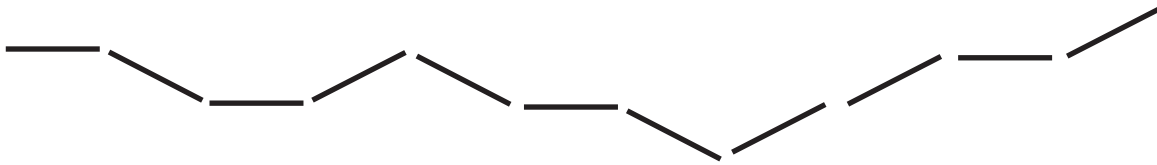


LA BASE DU JEU D'LL EST FORMÉE PAR 3 DIRECTIONS :

- . pareil  = même ton = vitesse constante
- . + aigu  = vers l'aigu = accélération
- . + grave  = vers le grave = ralentissement

remarque : les instruments qui ne peuvent pas glisser leurs tons, jouent du « portamento » pas à pas.

Seul dans L'LL, il n'y a pas de jeu, que l'expérience de l'errance mélodique


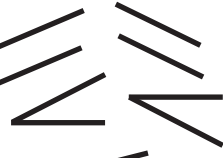







L'INTERACTION COMMENCE À 2

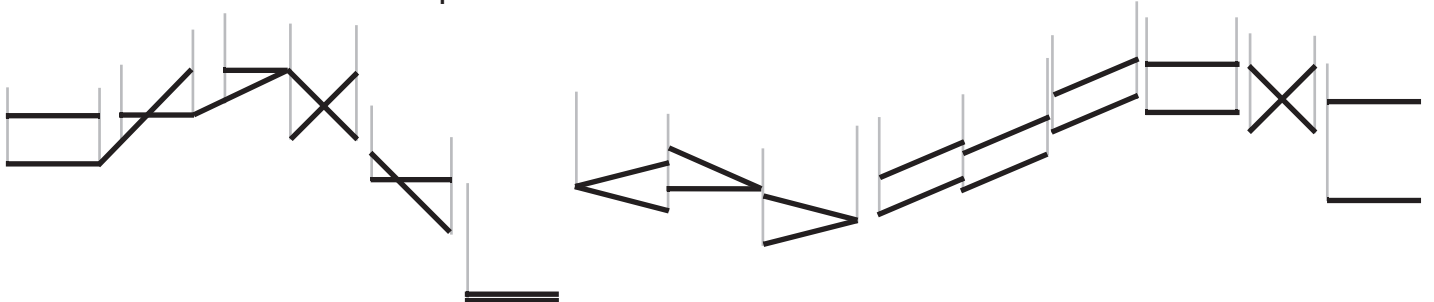
dans une *ZONE COMMUNE* de hauteurs

- sauf pour celles et ceux qui se tiennent à distance -

À jouer/chanter les tons à 2, on a **7 interactions avec 13 figures** :

- . rester à distance 
- . se séparer où l'un reste pareil 
- . se séparer d'un commun accord 
- . se croiser 
- . se réunir ou s'unir où l'un reste pareil 
- . se réunir ou s'unir d'un commun accord 
- . rester lié  à l'unisson

à 2 une telle suite de comportements donne à entendre une relation mouvementée !



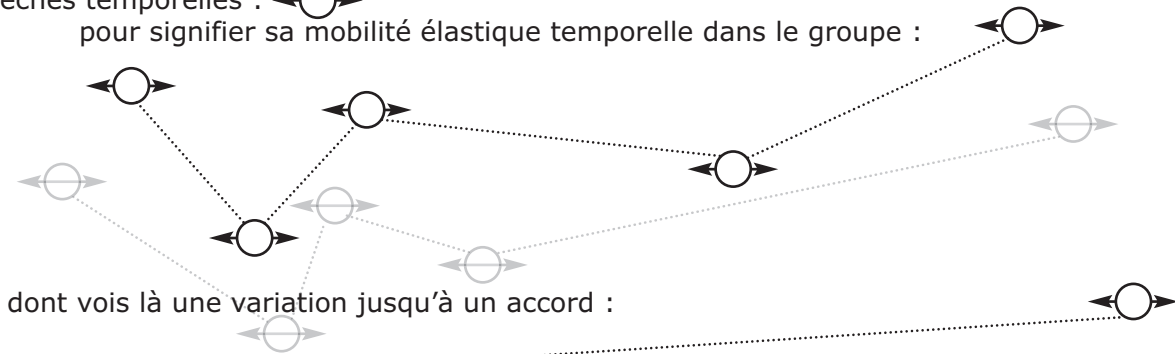
LA BASE DU JEU DES ÉPHÉMÉRÔDES CARDENT DES CHRÔNES EST FONDÉE PAR JOUER DIFFÉRENTES DURÉES POUR UN MÊME ÉVÈNEMENT

(évènement = boucle de notes de musique de 1 à 88 et +)

la musique des Éphémèrôdes est polyphonique et orchestrale (à plusieurs) où chaque registre instrumental est le cadre d'un membre de la famille. À 7 registres, on a 7 membres de la famille en interaction. À chaque registre, une boucle différente en évolution indépendante. En 1984, ce jeu a d'abord été conçu pour un orchestre de claviers (déglingués), puis s'est étendu à tous les instruments de musique.

La position des hauteurs entre elles, pour obtenir une « signature mélodique » pour identification signalétique, importe moins que leurs variations (dans un champ polyscalaire nonoctaviant) par leurs *changements de position dans leur rythme*. C'est pour cette raison qu'un jet de cailloux peut suffire à figurer une suite de tons pour commencer la musique. Les notes éphémèrôdes sont des cailloux qui roulent sur une surface agitée de vagues. Leur degré d'agitation dépend de l'intensité de l'intempérie. Le calme favorise les intervalles micro-intervalles conjoints, la tempête favorise les intervalles macro-intervalles disjoints. Un évènement éphémèrôdes peut être symboliser par un petit cercle avec ses 2 flèches temporelles :

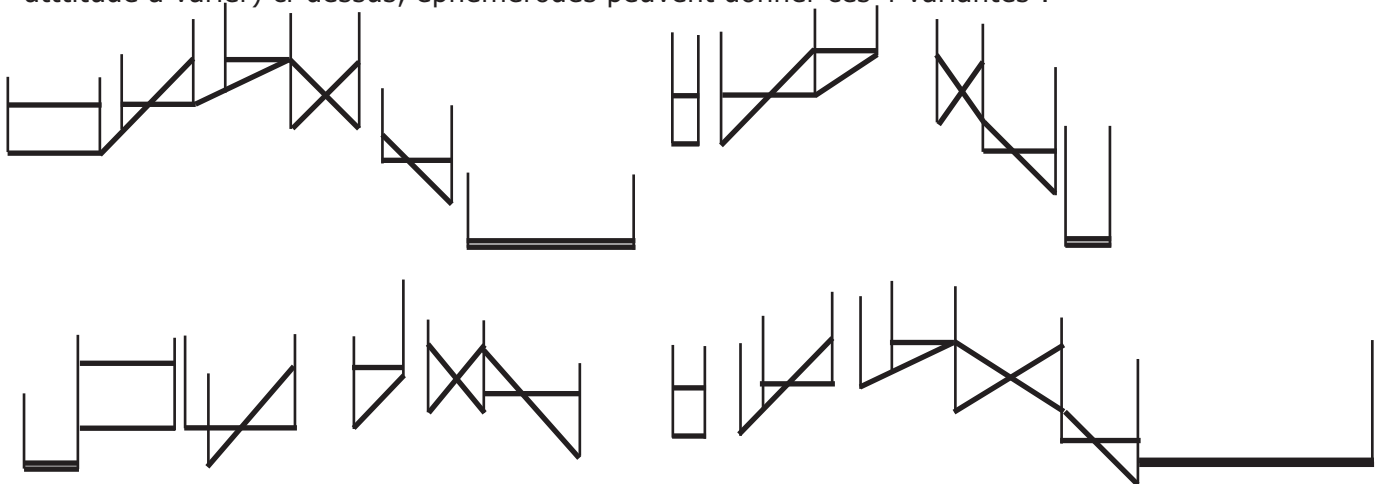
pour signifier sa mobilité élastique temporelle dans le groupe :



La limite du cadre temporel où les éléments, membres, notes, se meuvent est leur superposition en accord. L'accord annule le rythme entre ses éléments. Mais, il est possible de traverser ce miroir de ses sybchronicités. À traverser la synchronicité, le profil mélodique est modifié. Ouhiii !

ÉPHÉMÉRÔDER LLL

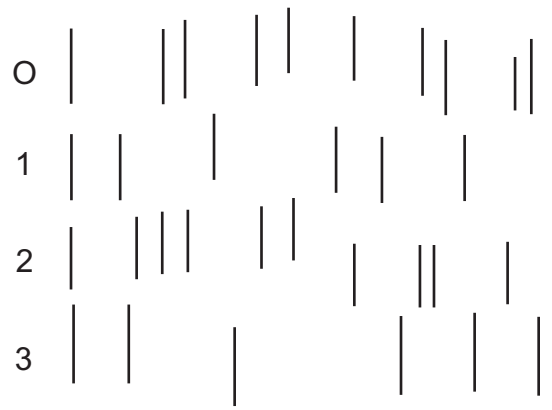
par exemple, les 6 premiers symboles de la suite d'LLL (= ensemble de 6 comportements formant une attitude à varier) ci-dessus, éphémèrôdés peuvent donner ces 4 variantes :



etc.,
où un vide désigne un silence,
avec écriture du rythme proportionnel = où la distance graphique est proportionnelle à la durée.
Ces distances peuvent être quantifiées pour se rassurer dans la détermination ou être vagues pour échapper à l'identification.

UN ENSEMBLE DE COMPORTEMENTS RÉPÉTÉS MÊME VARIÉS FORME UN ATTITUDE

La variation rythmique des 4 variantes ci-dessus donne ça :



L'INTERACTION D'LLL DEVIENT + EXCITANTE À 3

À 3 tons on a un accord, non plus un intervalle.

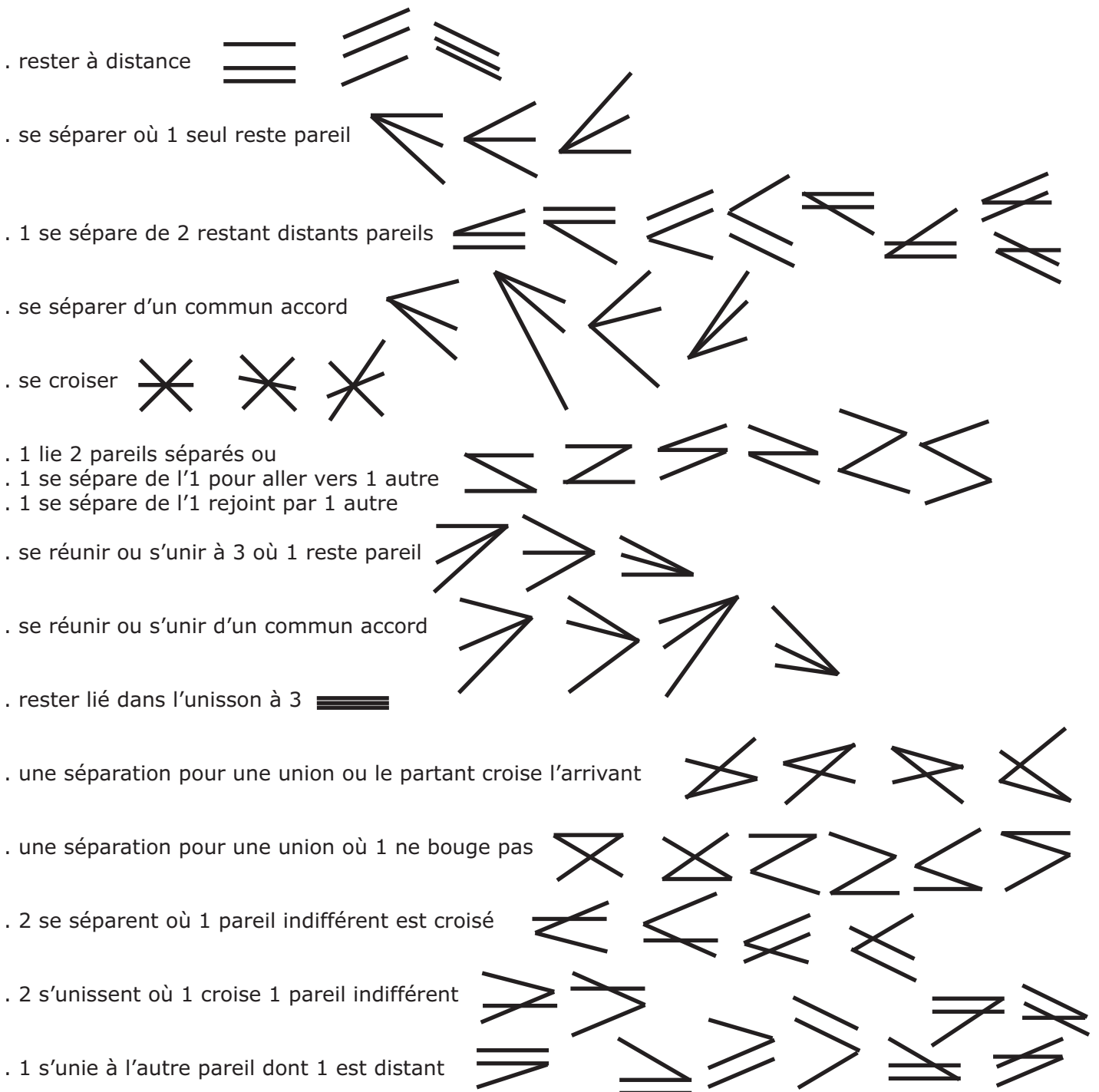
toujours dans une *ZONE COMMUNE* de hauteurs

- sauf pour celles et ceux qui se tiennent à distance -

Aux 13 figures duales de l'alphabet quand s'ajoute un 3e membre

ça donne un alphabet de 39 à 169 figures de COMPORTEMENTS.

À jouer/chanter les tons à **3**, on a ici **14 interactions avec 59 figures** :



BIEN COMPRENDRE LE JEU

LA LANGUE DES LIGNES mêlée avec LE JEU DE L'ÉPHÉMÉRÔDE

AVANT DE COMMENCER À JOUER LA MUSIQUE ENSEMBLE

LE JEU DE L'LL commence par un *alphabet de figures comportementales à jouer/chanter à plusieurs*. LLL n'est pas un jeu solitaire. On joue à LLL de 2 à 100. + ? Une figure LLL est un accord. Chaque figure a une forme unique. Chaque figure sonne 1 comportement collectif de base qui commence à 2. *Le jeu d'LLL consiste à sonner à plusieurs une suite de comportements formant une attitude à éphémérer (qui est modifiée à chaque révolution)*. La musique d'LLL révèle la complémentarité des attitudes opposées.

LE JEU DES ÉPHÉMÉRÔDES, sa règle fondatrice est : *modifier à chaque répétition le rythme de la boucle sans changer les hauteurs*. Déplacer 1, ou 2, ou 3, etc., sons du rythme de la boucle signifie que *le temps est élastique pour chaque hauteur liée et indépendante dans la boucle*. Ou : la durée/position temporelle de chaque hauteur change à chaque répétition. L'élasticité temporelle des hauteurs *modifie à chaque répétition le rythme de la boucle*. À chaque répétition, la boucle change de rythme. *Radicalement ou progressivement*. Les hauteurs jouées à la suite (= non-superposées) forment une figure (une mélodie). La limite temporelle élastique d'une mélodie est : *sa contraction dans l'accord*, et, au-delà son inversion « de l'autre côté du miroir » (de l'accord), et dans l'autre sens : l'éparpillement ou la croissance des durées ou/et des silences entre les sons.

Mélanger les figures comportementales de L'LL avec le principe fondateur de la musique-jeu des Éphémérôdes

Le jeu des Éphémérôdes joue d'abord avec le temps des répétitions différentes
Le jeu d'LLL joue d'abord avec les comportements

- . Le champ de jeu Éphémérôdes va *de la dispersion à l'agglomération rythmique dans l'accord*. Une rythmique se contracte et disparaît avec ses sons unis dans l'accord, où *il n'y a plus de rythme entre les sons*. L'accord devient alors par le répéter le seul élément à rythmer.
- . Le champ de jeu d'LLL va *de l'agglomération dans l'unisson à l'écartement distant*.

Le mariage Éphémérôde & LLL *avantage les différences comportementales dans la répétition*. Un même symbole LLL avec le principe rythmique de variation en boucle Éphémérôde *développe les variations d'une même relation* : la modifie tout en renforçant son identité. LLL seule est une suite d'accords de comportements complémentaires. Éphémérôde seul est un jeu de rôles en boucles superposées qui varient dans le temps de l'histoire émise par chaque musicien de l'orchestre. Donc : **ÉphémèreLLL boucle une suite de comportements qui varient rythmiquement**. Où chaque ligne s'harmonise de sa propre temporalité élastique.

LLL, précisons

Chaque figure tracée sonne ensemble le résultat de 5 comportements de base. Si les figures deviennent des symboles, c'est parce que chaque figure représente un comportement distinct. Les 5 comportements de base sont :

1. Attraction (se lier par aimer)
2. Répulsion (se séparer par haïr)
3. Distant (séparé distinct des autres)
4. Dedans (mêlé indistinct aux autres)
5. Se croiser (se traverser, se toucher et s'ignorer)

Ces 5 comportements de base sonnent :

1. *un attachement* qui converge vers l'unisson (un même ton pour tous),
2. *une séparation* qui diverge de l'unisson (un ton différent pour chacun),
3. *une position distante* (neutre ?)
 - a. fixe (même ton) qui est la position classique individuelle formant un accord, et
 - b. mobile (qui glisse d'un ton à l'autre) loin des unissons possibles avec les autres,
4. *une union* avec son ton à l'unisson des autres = son identité est mélangée aux autres.
5. *un croisement sans s'arrêter*, les tons se traversent sans s'arrêter dans l'unisson ou distant.

Notons qu'à chaque croisement, à traverser une ligne, *le comportement change pour son opposé* : une union devient une séparation et une séparation devient une union.

Une figure LLL n'a pas de limite quant au nombre de voix qu'elle contient : une figure comportementale commence à 2, ça va jusqu'à 100 (pour le contexte symphonique) et au-delà. Avec LLL, différents tons sonnent ensemble différentes directions dans une même figure. Chaque ligne d'une figure LLL est jouée par différents instruments en même temps. Les figures LLL sont des accords. À 2 c'est un intervalle, à 3 et 4 lignes, c'est un accord.

Les figures LLL sont des symboles, parce qu'elles identifient *un ensemble de comportements complémentaires*. Chaque symbole LLL sonne un comportement à 2, à 3, à 4, etc., à 100 à +. Chaque symbole est une identification audible d'un ensemble de comportements différents. Chaque symbole a son comportement inversé et renversé. Puis un même symbole LLL selon quel instrument quel registre et quels intervalles le joue sonne varié = différent mais reconnu.

La notation LLL est simplissime. C'est un alphabet de lignes. *La ligne musicale représente un ton tenu (si sa hauteur est fixe) et un glissando vers l'aigu (si la ligne est dirigée vers le haut) ou vers le grave (si la ligne est dirigée vers le bas)*. Rien de sorcier !

Les unissons possibles entre les instruments/voix dépendent de leurs registres-tessitures-ambitus communs. Ici, avec notre orchestre à 13, nous avons *le do3 à 261Hz commun à tous les instruments*. Les 2 instruments extrêmes : la flûte traversière et la clarinette contrebasse s'unissent au do3/ré3 261/293Hz. On les entendra *s'unissonner, s'écarter, se réattirer*. Pour tous les autres instruments, leurs ZONES COMMUNES sont + larges.

À jouer à l'LLL, chaque changement demande 3 choix à décider *dans l'instant en même temps* :

1. Son ton (sa note), sa localisation : où je suis, où je veux être
2. Avec qui interagir, sa direction (même ton, vers le grave, vers l'aigu) à quelle vitesse *
3. Sonner l'un des 5 comportements : s'unir, s'attacher, se séparer, distant, se croiser.

À jouer de l'LLL avec l'Éphémère, à chaque changement on a 2 choix à décider dans l'instant en même temps :

1. Jouer plusieurs comportements à la suite pour former une attitude à jouer en boucle
2. Qui change rythmiquement à chaque reprise

Il faut être très clair quant à l'interprétation instrumentale des figures.
*Il ne s'agit pas de sonner des glissandi entremêlés (à la mode Xenakis),
il s'agit de **révéler à entendre les comportements humains avec des tons**.*

À + de 2, le jeu relationnel devient + subtil. Je n'ai tracé *pour l'instant* ou alphabétisé que les symboles à 2, à 3 et à 4 lignes/musiciens. À 5, on superpose 2 et 3. À 6, on superpose 3 et 3 ou 4 et 2. À 7 on superpose 2 et 2 et 3, etc., jusqu'à 100 pour l'orchestre symphonique.

À + de 7 à 9 personnes en même temps, *nous humains ne savons pas gérer nos relations*. C'est pour cette raison qu'on fait appel à 1 chef. Qui ne sait pas mieux, mais à qui l'ensemble donne l'autorisation de les commander. C'est un accord de soumission, *pour s'en tenir à des relations binaires simplistes pour l'ensemble de l'humanité*. Avec LLL, on comprend l'erreur de cette démarche.

À 13, on a 8191 relations en 13 solos, 78 duos, 286 trios, 715 quatuors, 1287 quintets, 1716 sextets, 1716 septets, 1287 octets, 715 nonets, 286 decatuors, 78 hendecatuors, 13 dodécatuors et 1 tridécatur.

À + de 10 c'est un ensemble. À + de 20 c'est un orchestre. À 100, c'est symphonique. Pour favoriser les *liens d'accord entre musiciens de l'orchestre*, mieux vaut se disposer en cercle, car en cercle tout le monde perçoit tout le monde. C'est là, au moment voulu, qu'on décide de se lier avec qui pour jouer un accord symbole LLL puis le varier rythmiquement.

Le changement d'attitude LLL s'opère quand le musicien a épuisé ses variantes éphémères.

ÉPHÉMÈRELLL est un jeu d'alliances instinctives intuitives instantanées (à décisions et à compréhension immédiates) qui à 2 sonne 7 comportements relationnels complémentaires, à 3 14 comportements relationnels complémentaires, etc. À 13 on dépasse 6 milliards relations.

L'ÉTAT D'ESPRIT DU JEU FAVORISE LES SURPRISES À SE RÉJOUIR
*ET RETIRE LA DOMINATION HIÉRARCHIQUE BANALISÉE DE NOTRE MONDE OCCIDENTAL
QUI SONNE SA MUSIQUE SAVANTE DEPUIS LE VIII^e SIECLE.*

Mathius Shadow-Sky

Note

* C'est notre triade primaire POV Position-Orientat-ion-Vitesse qui décide de la forme de l'onde.