

LiveMIX CONFIguration
with live dynamic routing
28 x 39 + 4 aux

EXTRACTION DE
LA BÊTE TRIOMPHANTE
EVICION OF
pour quatuor à cordes électriques en polytrajectophonie
for strings electric quartet in polytrajectophonic

the composer? mathius shadow-sky

pour ? quatuor ? à cordes ? électriques ?
oui, ou tout instrument électrique qui se branche avec un câble
being extracted through LLL The Language of the Lines
EXTRACTION DE SA BÊTE

avec LLL, La Langue des Lignes

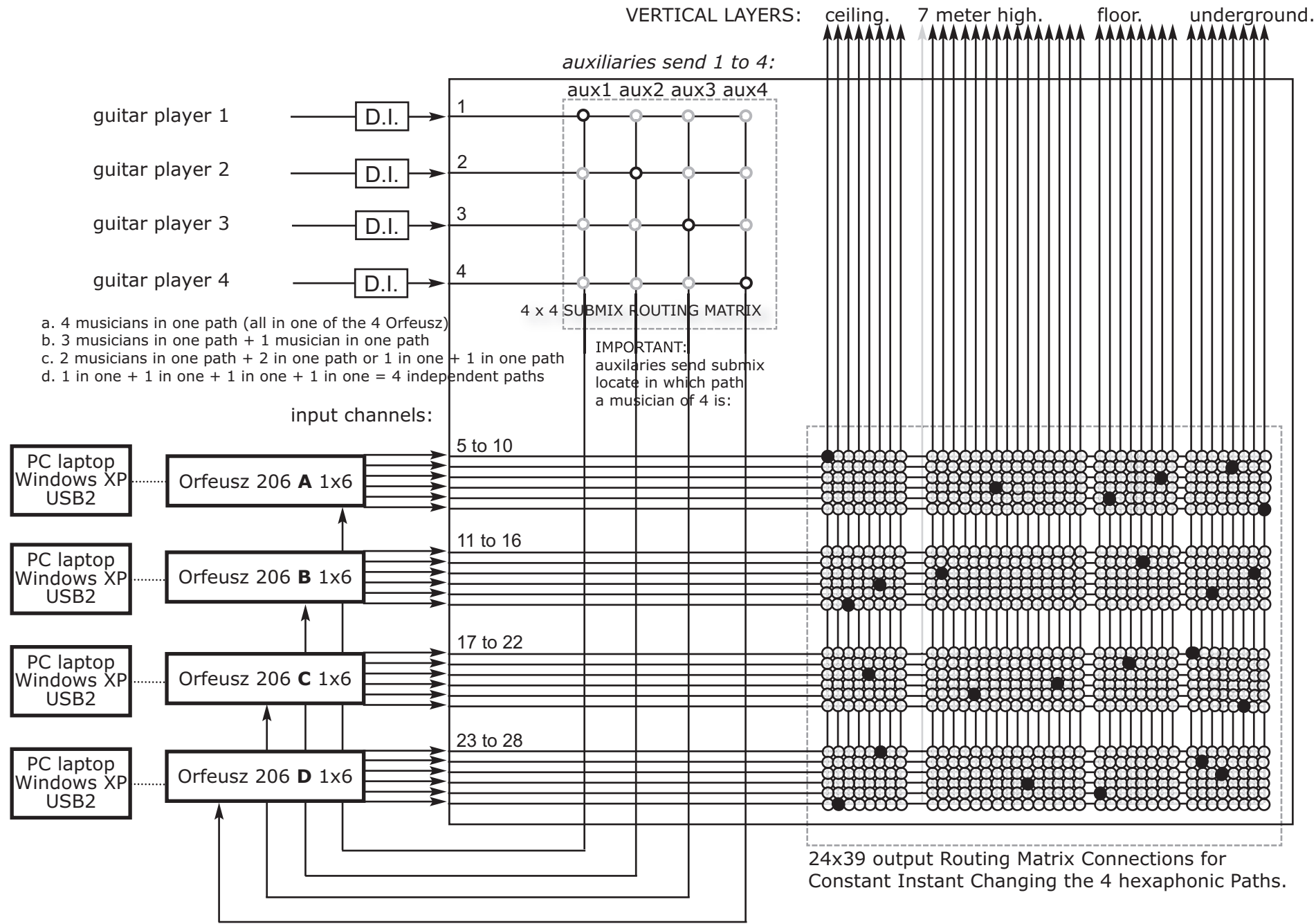
DANS L'ESPACE

LES GUITARES VOLANTES

space electric strings quartet

ADAPTED TO THE SARC DEVICE & TOPOPHONY

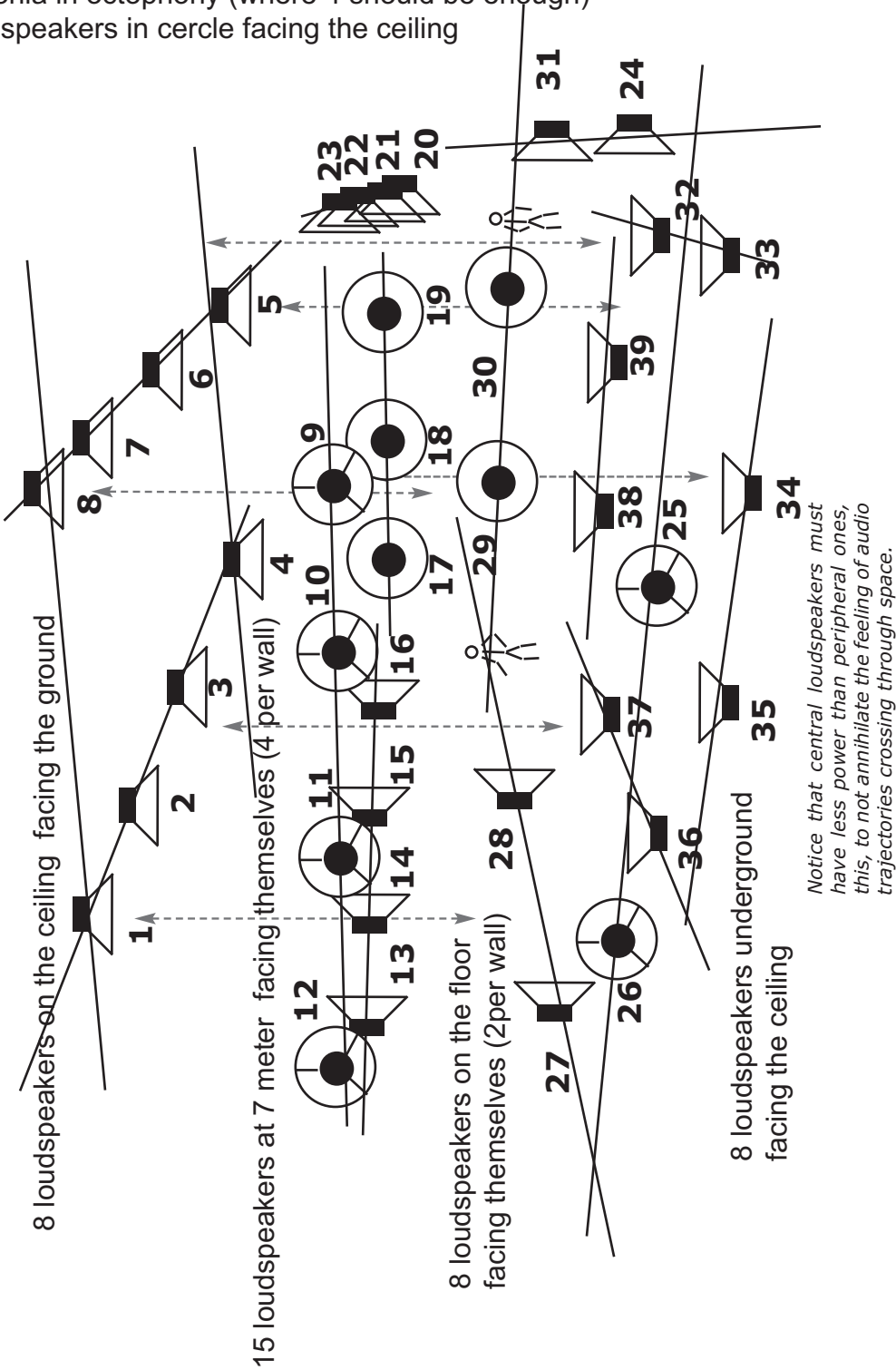
39 independent output channels from the digital mixing console:



THIS IMPOSSIBLE ARRANGEMENT OF 48 LOUDSPEAKERS IN A ROOM DOES NOT EXIST? IT DOES NOT MATTER.

This disposal (= toponophony) means we work with **4 layers of elevation**. Notice that loudspeakers from different layers are no align in their verticality. Also the electric guitar quartet avoid all subwoofer, useless for polytrajectophonic sound projection. This music is to feel 4 sound trajectories evolving in 3D space at the same time (= polytrajectophonic music).

1. On the ceiling/sky, 8 loudspeakers facing the floor in line 4 + 4
2. At 7 meter above the ground floor, 16 loudspeakers as an extended flat quadrophonia (where 4 would be enough)
3. On the floor, 8 loudspeakers as an extended flat quadrophonia in octophony (where 4 should be enough)
4. At lower ground level at 4 meter below the grid floor, 8 loudspeakers in cercle facing the ceiling
= 48



SPACE AUDIO moving process: résumé *schedule* *

Spatial music development [with LLL = the language of the lines linked with the polytrajectophonic space system]

PHASE 0	4 DEPARTS [4 STARTS] · spatial musicians trajectories figures: double circle figure OUTSIDE the FIXED listeners · spatial engineer paths control: FROM EVERYWHERE TO THE CENTER OF THE SPACE · space engineer musicians paths control: 4 independent paths to 1 path
PHASE 1	L'ALPHA BÊTE [THE ALPHA BEAST] · spatial music: series of LLL syllables, each separated with a silence / suite de syllables LLL séparées de silences · spatial musicians trajectories figures: 4 petal-shaped figures outside/inside the FIXED listeners · spatial musicians trajectories control: : fixed position to other fixed position : Da capo · spatial engineer musicians paths control: starting from the center up speakers, all musicians being in 1 path pro gres si ve ly are separated in 4 independant paths · spatial engineer paths control: 4 EAGLES GLIDE IN THE SKY in the up loudspeakers
PHASE 2	DES MOTS DE MAUX ? [WORLDS OF WORDS] · spatial musicians trajectories figures: 3 double petal-shaped figure INSIDE the SLOW MOVING listeners · spatial musicians trajectories control: : fixed position (long) slow movement (short) : Da capo · spatial engineer musicians paths control: slow interchanging paths: : 1 <-> 3, 2 <-> 4 : · spatial engineer sound paths control: IT RAINS: FALLING FROM THE SKY from the up loudspeakers to the down loudspeakers and 4 SNAKES CRAWLING ON THE GROUND
PHASE 3	DES TURBULENCES DE FLUX FLUIDES [FLUID FLUX TURBULENCES] · spatial music: chaotic turbulence of torrents · spatial musicians trajectories figures: no repetition of one trajectory shape => fast listener SPIN · spatial musicians trajectories control: fast in all directions inside the moving listeners: it flies fast (= without repetition) inside the listeners · space engineer musicians path control: 4 independent all direction trajectories inside the 4 moving walls: 1 musician path per approaching wall. · spatial engineer sound paths control: APPROACHING WALLS from the vertical screen-speakers moving slowly to the opposite side.
PHASE 4	LES POURSUITES à forcer l'uniforme [THE CHASES to force the uniform] · spatial music: catch the fugitive in unison, then, the hunter becomes the hunted: Da Capo · spatial musicians trajectories figures: several petals-shaped for musician AND listener in fast SPIN moving INSIDE · spatial musicians trajectories control: : acc-ral-stop = acceleration at starts; trajectories freeze in slow motion at capture in unison (at capture: slowing down motion and stop): Da capo · spatial engineer sound paths control: TAKEOFFS from the ground to the sky, obliquely
PHASE 5	DANSE DE FLUX TURBULENTS [TURBULENT FLUX DANCE] · spatial music: repeating bars together performs a continuous different rhythm · spatial musicians trajectories figures: 4 independant lines going and back (return): LAUNCH the REC motion · spatial musicians trajectories control: up accelerando, down ralandendo, up and back · spatial engineer sound paths control: THE SWINGS come and go in a different path for each swing · spatial engineer musicians paths control: : 2 musicians in 1 path then 4 independent paths : Da capo
PHASE 6	LES UNIFORMES UNISSENT-ILS ? [ARE UNIFORMES UNIFYING?] [perfect unisson does not exist? no, because the infinity of intervals would not exist in between] · spatial music: insistent unison to wonder what is the point? insisting to ask: this for what? · spatial musicians trajectories figures: 4 independent circles INSIDE the FIXED listener with slow speed SPIN · spatial musicians trajectories control: : slow motion progressively in fixed position progressively in slow motion : · EVERYWHERE of the space: all the 2 matrix connections are ON: they are everywhere = impossible location · space engineer sound paths control: 4 musicians INVASION EVERYWHERE: IMPOSSIBLE LOCATION
PHASE 7	LA DANSE DES FOUS [MAD PEOPLE’S DANCE] · spatial musicians trajectories figures: unexpected fast swing repeted figures · spatial musicians trajectories control: back and forth speed motion attached to the beat · space engineer sound paths control: THE 4TH INDEPENDENT TRAJECTORIES ARE CROSSING THE AUDIENCE’S BODIES
PHASE 8	LES MAUX LIBERES DE L'ALPHA BÊTE LIBEREE [THE RELEASE OF THE BEAST] · spatial music: back to ≈ PHASE 1, series of LLL syllables, each separated with a silence · spatial musicians trajectories figures: 4 independent petal-shaped figures · spatial musicians trajectories control: : fixed positions (short) and fast movement (long) : · space engineer musicians paths control: : 4 independent musicians fast in 1 fast independent : · Spacecraft: GLIDE ON THE GROUND In the floor speakers facing the sky BACK TO THE SKY [SHADOW] Take-offs and glide to disappear · spatial engineer paths control: FROM THE CENTER OF THE SPACE TO EVERYWHERE: from 1 to 4 independent paths



MODES DE JEUX avec les SYLLABES SYMBOLES de La Langue des Lignes

- 5 types de variations/modulations :
- type A.** variation des glissements avec le doigt dans le PORTAMENTO (le truc du blues)
 - type B.** variation des glissements avec les « mécaniques » (= les « clés » qui accordent les cordes entr’elles)
 - type C.** variation des glissements avec « BOTTLE NECK »
 - type D.** variation des glissements avec TIGE FILETÉE (sonorité grattante la glissante)
 - type E.** *la palette d’effets du guitariste forme l’identité de sa sonorité et de son jeu qui lui est propre* aussi le PITCH SHIFTER et le RING MODULATOR accompagnent en accord la Langue des Lignes en les multipliant

3 types d’attaques de cordes
(l’archet ne fonctionne pas bien avec les cordes acier de la guitare électrique) :

- type 1.** au plectre médiator
- type 2.** à l'ebow
- type 3.** à la tige filetée (fait les 2 : attaque + variations/modulations)

* *Emploi du temps, de son temps.*
** *du latin classique "scheda" = feuille de papyrus, et "ula" = petite : [vieux] reconnaissance d’un engagement, petit papier aide-mémoire.*

**Les Guitares Volantes
OUTDOOR TOPOPHONY
(speakers set)**

16 guitar loudspeakers
outdoor in space

**in the sky: facing the ground: 5 loudspeakers
(at least 12 meters high)**

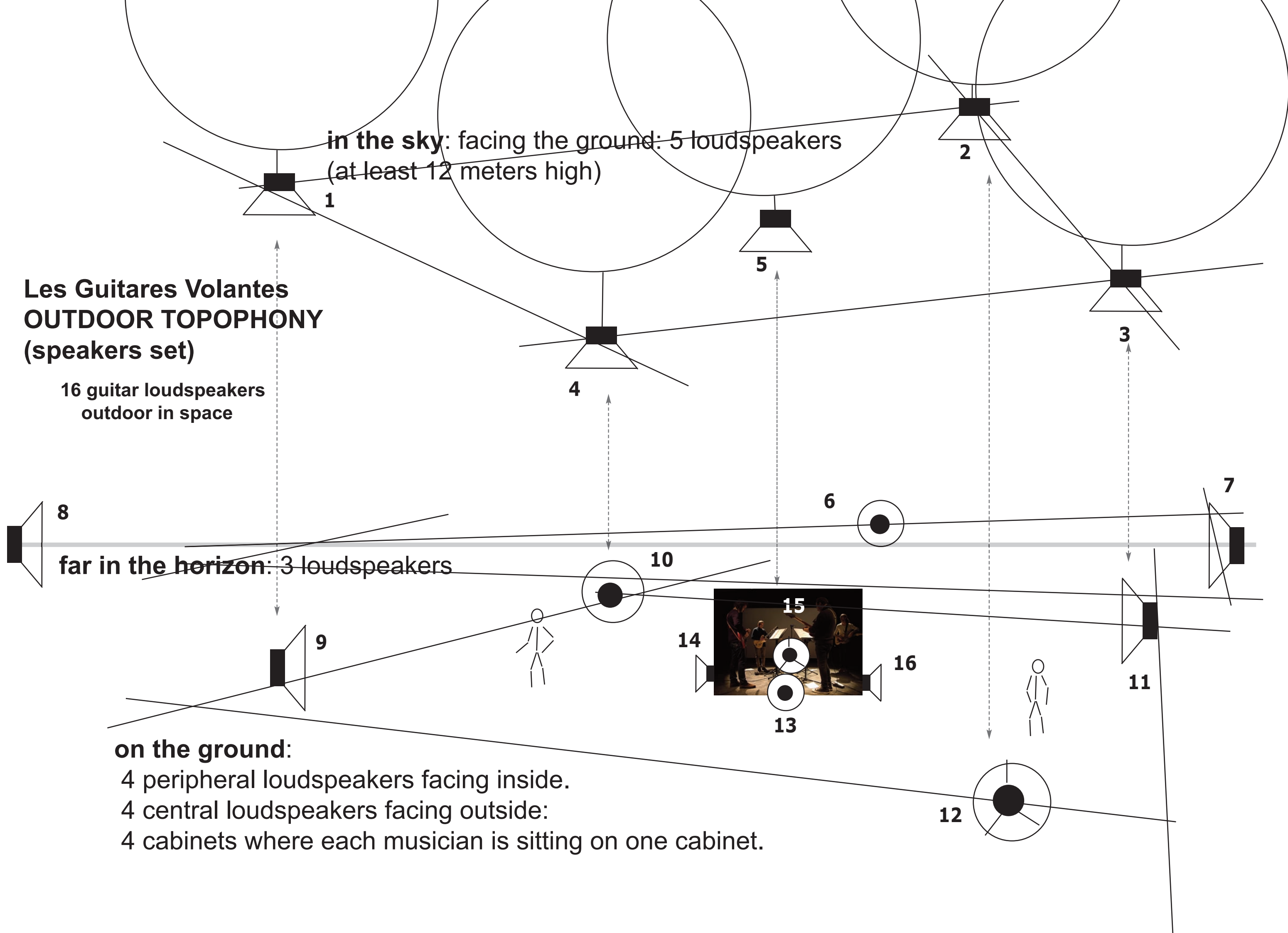
far in the horizon: 3 loudspeakers

on the ground:

4 peripheral loudspeakers facing inside.

4 central loudspeakers facing outside:

4 cabinets where each musician is sitting on one cabinet.



START [SCENE #1 & #2]

LA BÊTE TRIOMPHANTE

THE TRIUMPHANT BEAST

pour quatuor à cordes électriques en polytrajectophonie

for strings electric quartet flying in 4 spatial independent paths

and 2 SPATIAL SOUND ENGINEERS

Each musician with his pedal controls stops/moves, speed and direction of his trajectory

WHO? WHERE? with spatial mixing

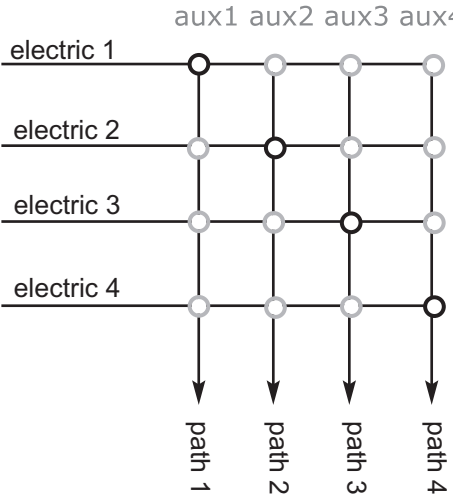
4 x 4 SUBMIX ROUTING MATRIX: who of each one, where in which spatialisator (= in which path)?

4 lines input TO output only in auxiliaries send 1 to 4:

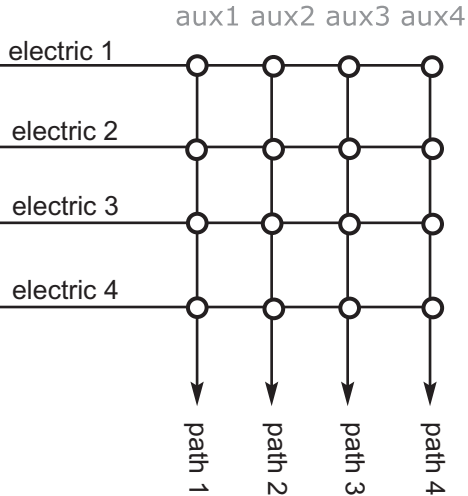
Everybody from elsewhere are progressively located together in the centre:

Fade between the 2 auxiliaries faders for a proper progressive moving from 1 path to another

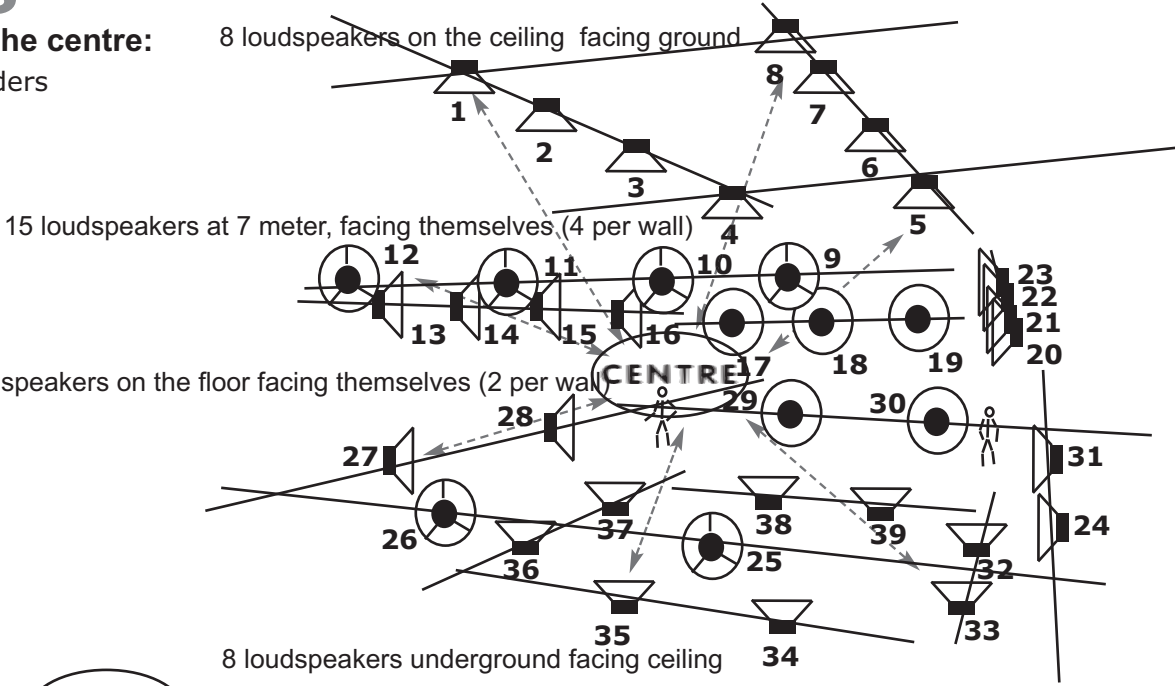
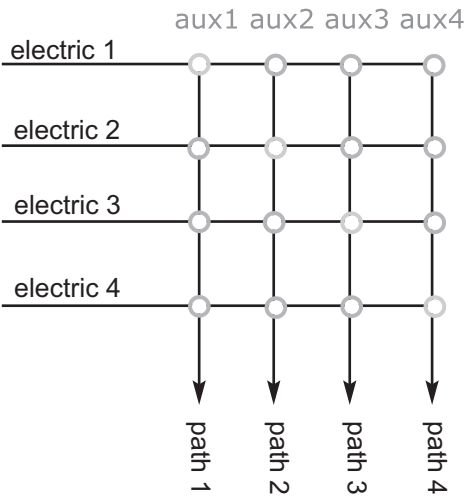
each 1, in one independent path:



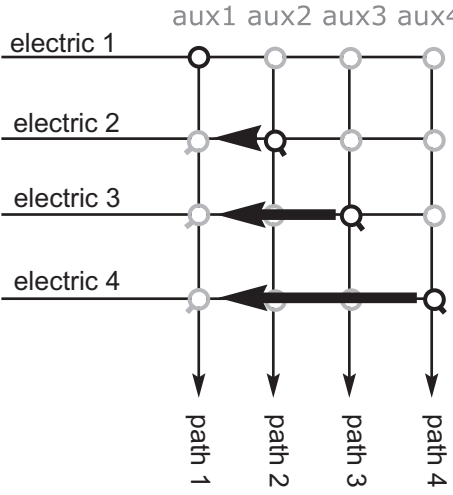
every body every where:



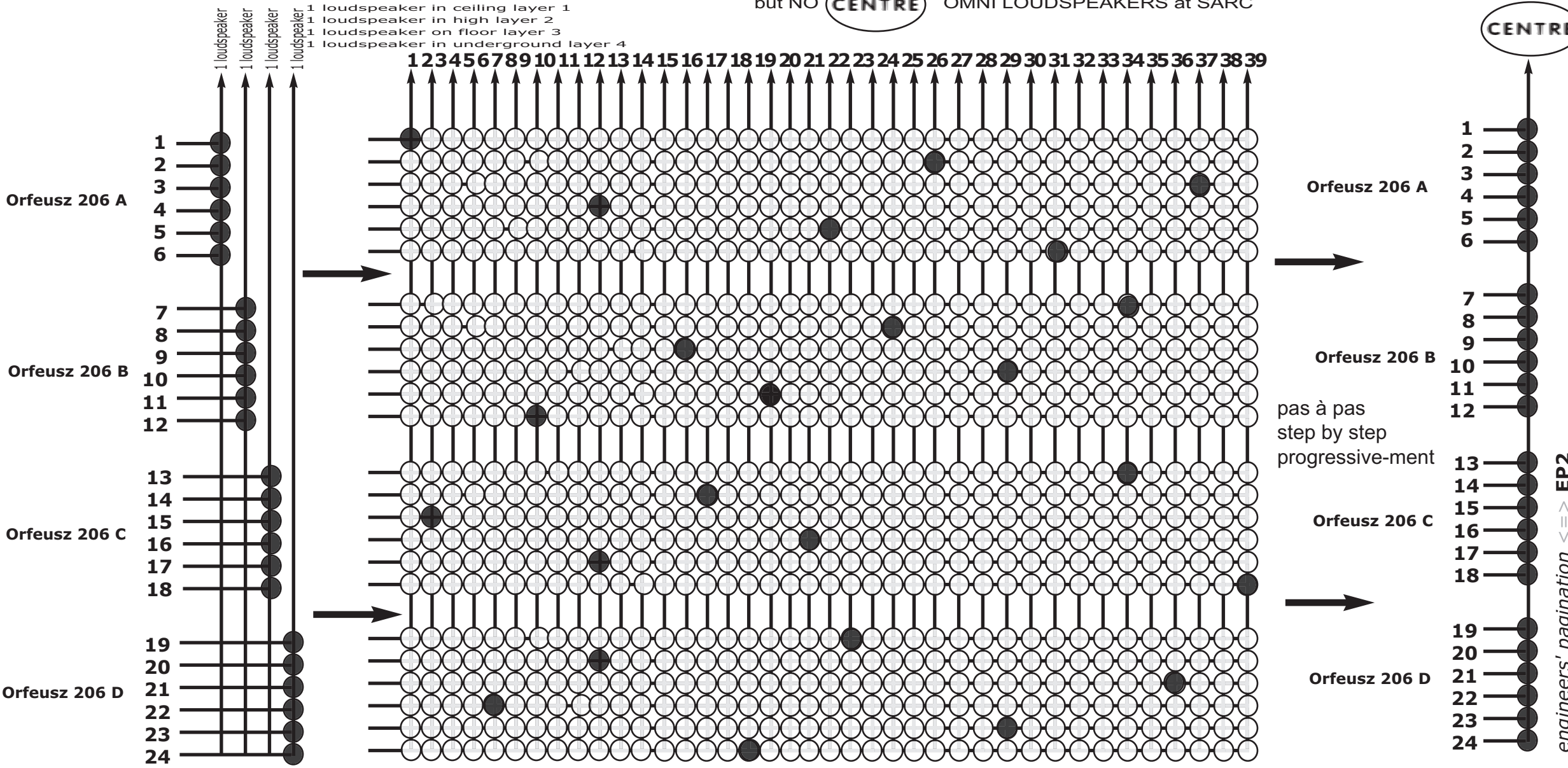
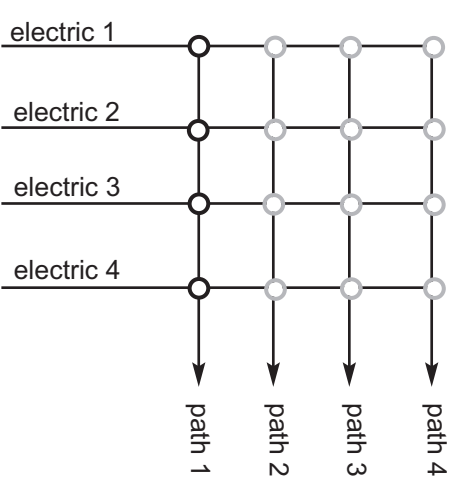
every body nowhere (no sound):



every body moving in one path:



every body in one path:



LA BÊTE TRIOMPHANTE pour quatuor à cordes électriques

ICI 3 formes de silences :
1. le silence long = **suspens**
3. le silence d'attente de synchronisation moyen = **pause**
2. le silence de reprise = inspiration : court

START 1

cordes enclenche le rythme (entendu du haut-parleur de l'ordinateur portable)
engage your laptop rhythm (on the laptop's loudspeaker)

7T |•| || |•| || • || • ||
9T || |•| || |•| || • || • ||
11T || • || • || |•| || |•| || • ||
15T |•| || • || |•| || |•| || • ||

= déphasage de mesures = rythme toujours différent

SE DISJOINDRE,
SE CONJOINDRE
SE PARALLÉLISER

entraînement de **disjonction**
(quitter l'unisson = éloignements = DÉTACHEMENT),
de **conjonction**
(joindre l'unisson = rapprochements = ATTACHEMENT)
et
de **côtoiement**
(rester côte à côte = ÊTRE À DISTANCE)
sans se toucher

stoppe le rythme de la machine

la fonction de l'ouverture
est de rassembler
progressivement au
centre 4 musiciens dont
les sons de leur guitare
sont loin là-bas éparpillés

START 3

le SILENCE est dans le rythme
3eme corde (ré qui n'est pas un ré)

pince étouffe VERS L'UNISSON + ALTERNER les coups entre les 4 qu'EXECUTER

7T |•| || |•| || • || • ||
9T || |•| || |•| || • || • ||
11T || • || • || |•| || |•| || • ||
15T |•| || • || |•| || |•| || • ||

stoppe le rythme de la machine, de l'ordinateur si ça perturbe le silence

réenclenche le rythme de la machine

accord **CONJOINT** 4 quasi-unissons synchrones
4 cordes différentes pour 4 quasi mêmes tons
COUP de plectre laisse résonner, mourir jusqu'au silence

STOP SUBITO
puis :
1. on se lève
2. on salut
3. on s'en va (mais non, c'est pas fini)

START 4

DANS L'ESPACE

4 points différents et éloignés dans l'espace

Donner la durée nécessaires aux ingénieurs de reconnecter 4 trajectoires indépendantes.

LES SONS DIVERS DES 4 MUSICIENS EN PREPARATION

= prépare toi à LLL à La Langue des Lignes

M A N I P U L A T I O N S D E L A G U I T A R E
I N V O L O N T A I R E S

ÉCLATEMENT RAPIDE :
de la fusion du centre à 4 trajectoires indépendantes

le jeu rythmique ici :
RYTHME AVEC LA PÉDALE DE VITESSES ET DE DIRECTIONS SPATIALES ta trajectoire parmi les 4 indépendantes :
lent/rapide + avant/arrière, sur le tempo allègre 140bpm des rythmes donnés à 7, 9, 11 et 15 temps.

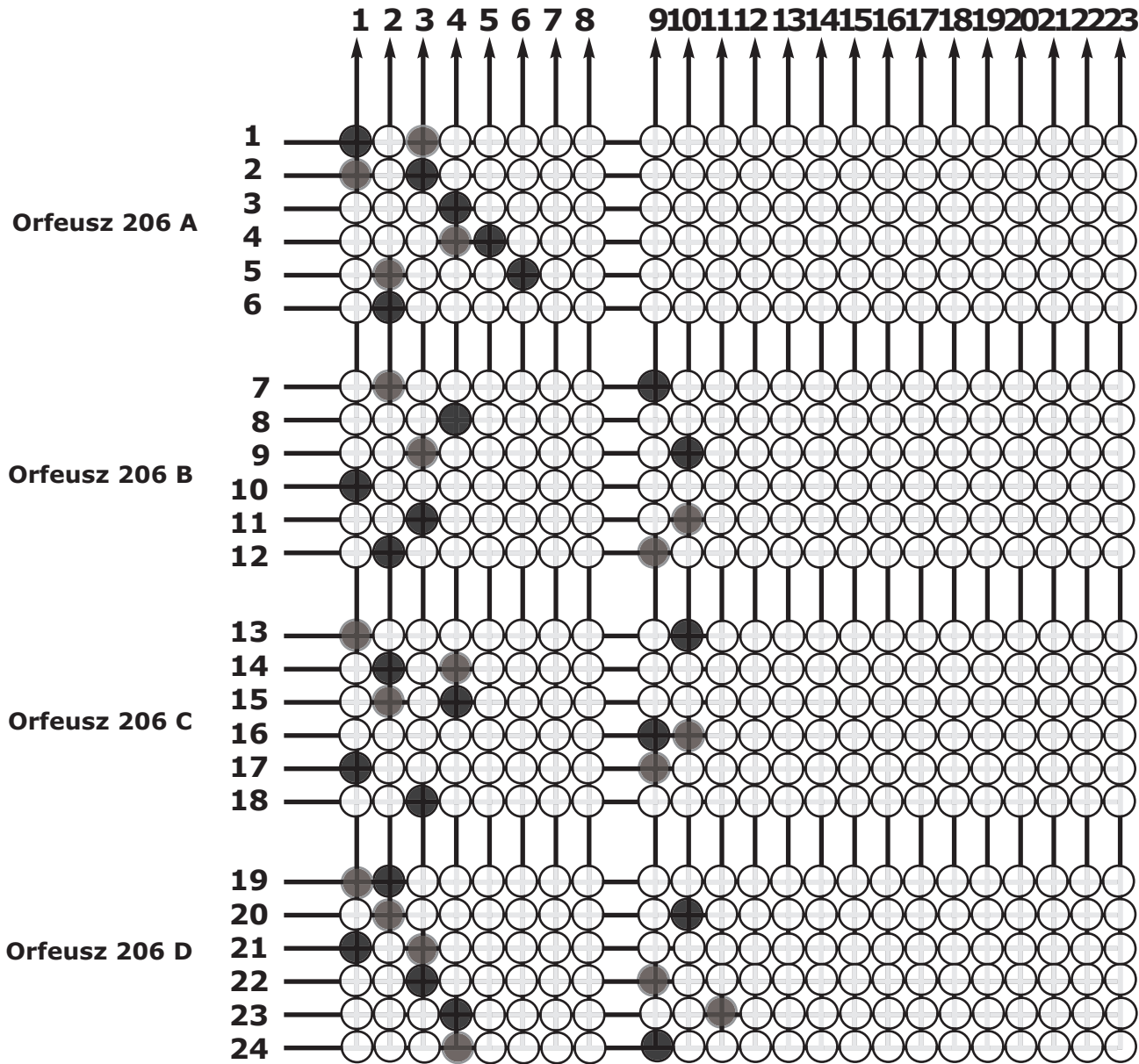
le SILENCE se cherche

PHASE 1 L'ALPHA BÊTE [SCENE #3 & #4]

PHASE ONE for sound space engineers: **GLIDE IN THE SKY**
means ONLY the 8+15 ceiling and high speakers are working: 1 to 23

IN ROUTING MATRIX:

4 different routes, one for each one:											
1 2 3 4 5 6	->	1 3 4 10 11 2	->	3 1 11 4 2 10							
7 8 9 10 11 12	->	10 4 11 1 3 2	->	2 4 3 1 11 10							
13 14 15 16 17 18	->	11 2 4 10 1 3	->	1 4 2 11 10 3							
19 20 21 22 23 24	->	2 11 1 3 4 10	->	1 2 3 10 11 4							



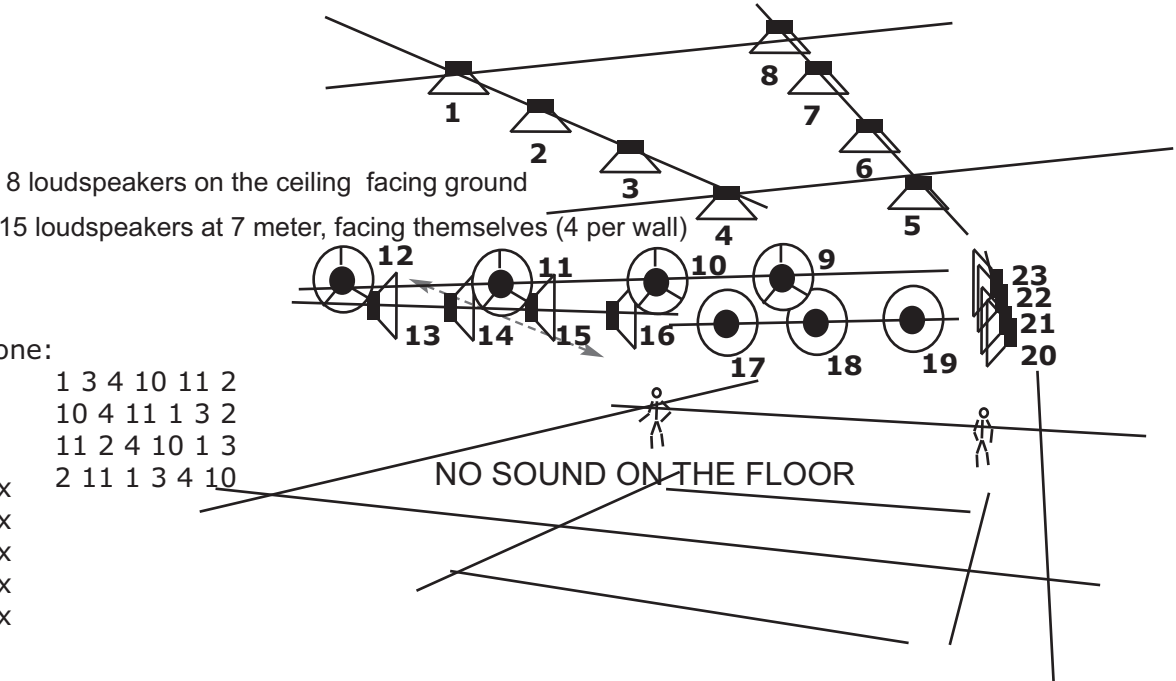
SARC's 8 + 15 = 23 loudspeakers up
where vertical trajectories are favoured: from 1 to 2d layer and 2d to 1

IN SPACE:

1

4 different paths, one for each one:

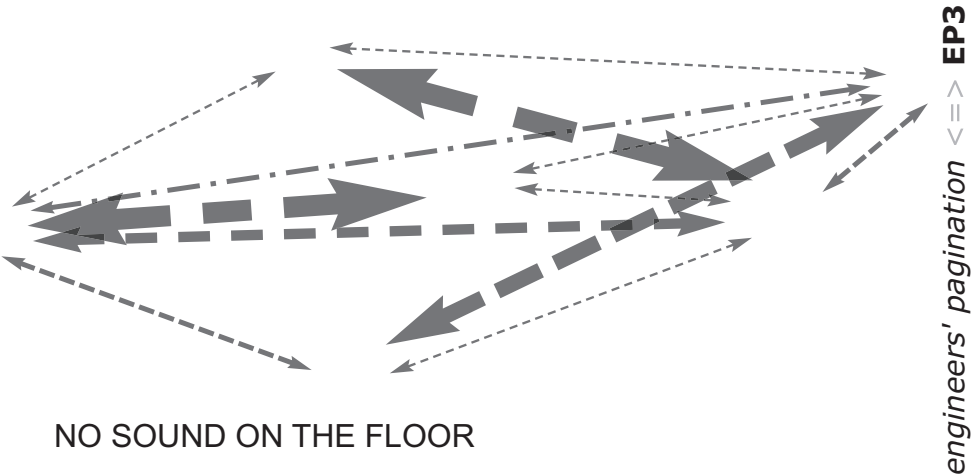
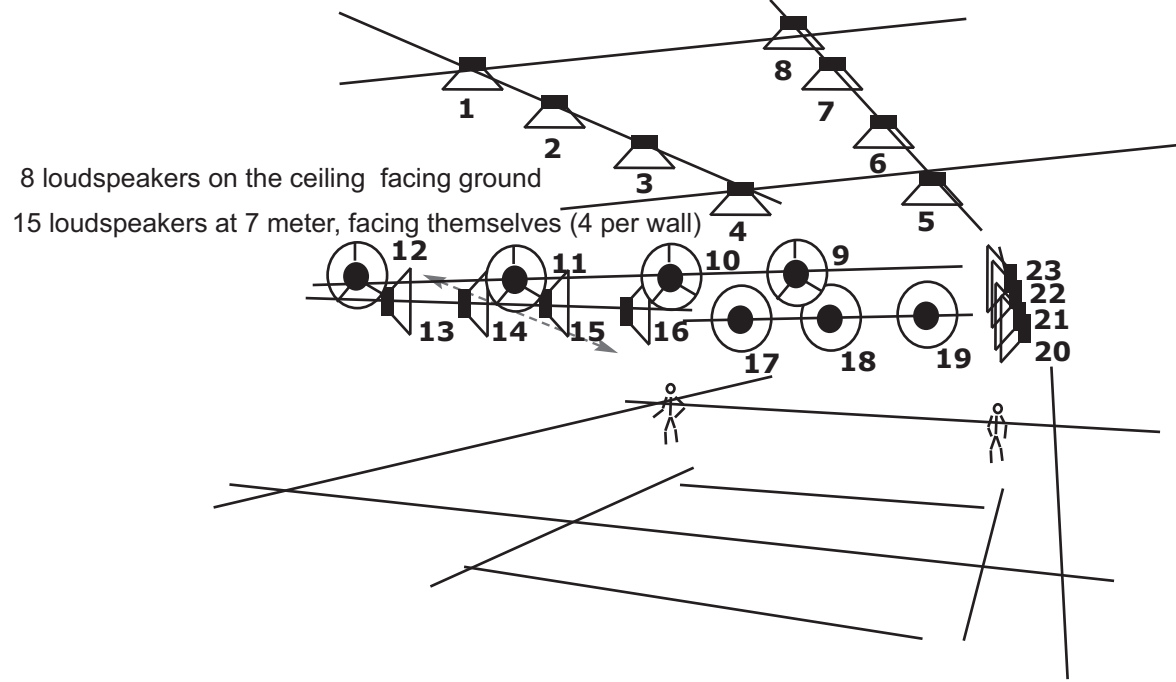
UNUSED ROUTES:			1 3 4 10 11 2
1---2			10 4 11 1 3 2
1---4			11 2 4 10 1 3
2---10			2 11 1 3 4 10
3---10			
3---11			
REPEATED ROUTES			
ROUTE 1---3		4x	
ROUTE 4---10		4x	
ROUTE 2---11		3x	
ROUTE 1---11		2x	
ROUTE 4---3		2x	



2

4 different paths, one for each one:

UNUSED ROUTES:			3 1 11 4 2 10
1---10			2 4 3 1 11 10
4---10			1 4 2 11 10 3
3---11			1 2 3 10 11 4
REPEATED ROUTES			
ROUTE 2---4		3x	
ROUTE 10---11		3x	
ROUTE 4---11		2x	
ROUTE 1---11		2x	
ROUTE 1---3		2x	
ROUTE 3---10		2x	



sens fondateur d'LLL
de **La Langue des Lignes** :

MODES DE JEU DES SYLLABES DE SIGNES d'LLL

- type A.** variation des glissements avec le doigt dans le PORTAMENTO (le truc du blues)
- type B.** variation des glissements avec les « mécaniques » (= les « clés » qui accordent les cordes entr'elles)
- type C.** variation des glissements avec « BOTTLE NECK »
- type D.** variation des glissements avec TIGE FILETÉE (sonorité grattant la glissante)
- type E.** variation des glissements avec effets : PITCH SHIFTER tel la Whami ou le RING MODULATOR tel le Frequency Analyser, etc.

1. au plectre médiateur
2. à l'ebow
3. à la tige filetée fait les 2 : attaque et variation

L'APPARITION du son
est marquée par
un coup léger de
bottle neck/tige filetée sur la corde

LA DISPARITION du son
est marquée par
l'étouffement du son
avec la paume de la main

TRACE TES TRAJETS entre les signes
ET ENTOURE TES STATIONS préférées
= LES SYLLABES-SYMBOLES QU'IL TE PLAÎT À SONNER
avec les autres

famille **AIMES**
de la famille **VIRAGES**
16 membres

famille **PLOSIVES**
membresfamille **TRAVERSES**
membres

famille **ZEDS**
de la famille **VIRAGES** et
membres

famille **TROIS CONTR'UN**
membres



 famille **Droite**

 1 membre

vieille famille autoritaire

qui a perdu sont exclusivité

famille **VIRAGES-TRAVERSES**
membresfamille **DEUX CONTRE DEUX**
membres

famille **ÀTABLES**
de la famille **TRAVERSESES**
membres

FORMES-D'ACCORDS-SYMBOLES À 4 VOIX FORMÉS DES 3 COMPORTEMENTS DE VITESSES = pour HAUTEURS de notes
DE **TONS TENUS & GLISSÉS** : — constance / accélération (vers l'aigu) \ ralentissement (vers le grave)

REGROUPEMENT FAMILIAL

MATRICE DES SYLLABES À 2 voix
de La Langue des Lignes

L'APPARITION du son est marquée par un coup léger de bottle neck/tige filetée sur la corde
LA DISPARITION du son est marquée par l'étouffement du son avec la paume de la main

LLL training page
for musicians in duet for couple stuff
as 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, etc.

ça ? pour gribouiller son voyage 2 à 2
route to play your journey

MATRIX

etc.

ex.

LLL LANGUAGE OF THE LINES BASICS: 2 MUSICIANS TO TRAIN

PHASE 1A L'ALPHA BÊTE.

À L' ÉCOLE /THE CLASSROOM = ENTREE DANS LE VORTEX

Allure de l'ensemble
TRANQUILLE ET LENTE

Prendre une ligne (des 4) et s'y tenir
scalairisation nonoctaviante libre

apparition du son
disparition du son

marquée par un coup léger de bottle neck sur la corde
marquée par l'étouffement de la corde avec la paume de la main

à commencer par des intervalles serrés qui pro gre ssi ve ment s'élargissent et + dans la salve suivante

4eme corde (ré)

glissades type C1
BOTTLE-NECK + plectre/mediator
DANS L'ESPACE

position disjointe et fixe dans l'espace

SILENCE

4 autres positions dans l'espace

SILENCE

etc.

SILENCE

SILENCE

SILENCE

SILENCE

SILENCE

SILENCE

3eme corde (sol)

le SILENCE se cherche DANS L'ESPACE

glissades type C2
BOTTLE-NECK + ebow

SILENCE

SILENCE

SILENCE

SILENCE

SILENCE

SILENCE

SILENCE

SILENCE

4eme corde (ré) + 3eme corde (sol)

glissades type C2
BOTTLE-NECK + ebow

SILENCE

SILENCE

SILENCE

Tutti, faux unisson tenu

SILENCE

SILENCE

SILENCE

3eme corde (sol)

4 mouvements lents planant indépendants (comme 4 aigles)

4 mouvements lents tels 4 AIGLES PLANANT indépendants

SILENCE doux

glissades type C1
BOTTLE-NECK + plectre/mediator
DANS L'ESPACE

(4)

(3)

(5)

(4)

(5)

(7)

(7)

(7)

plectre/mediator

SUBITO

STOP pas de résonance

ACCORD VIOLENT

PHASE 1B L'ALPHA BÊTE

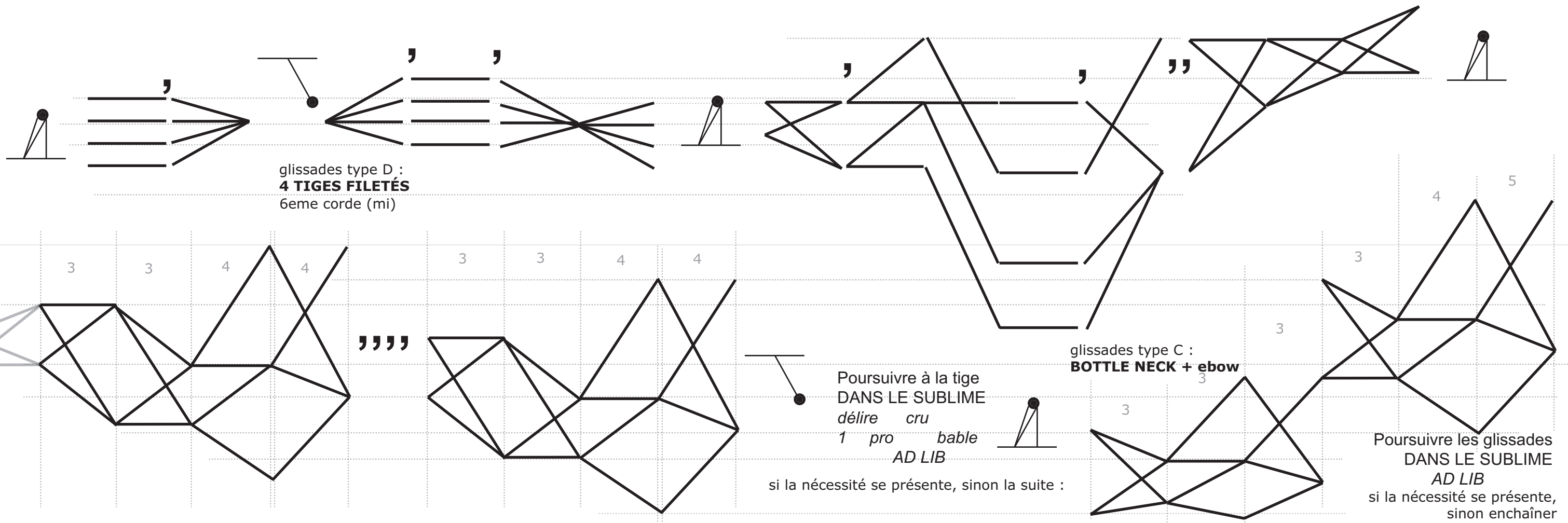
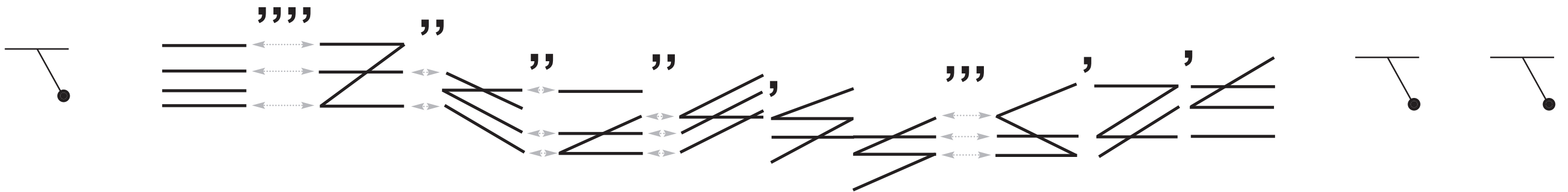
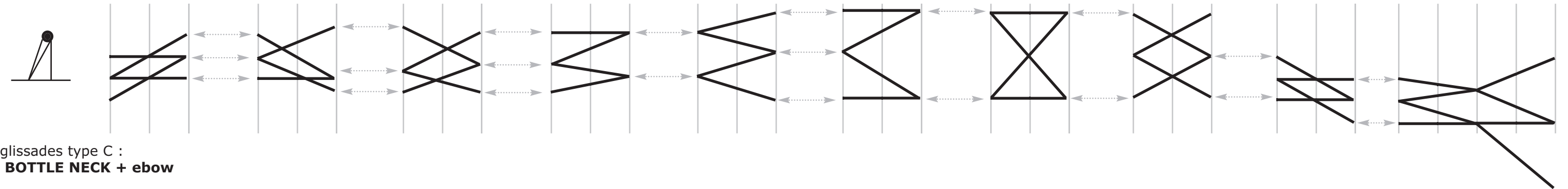
À L' ÉCOLE /THE CLASSROOM

= ENTREE DANS LE VORTEX

apparition du son
disparition du son

marquée par un coup léger de bottle neck/tige filetée sur la corde
marquée par l'étranglement de la corde avec la paume de la main

É L A R G I S S E M E N T D E S I N T E R V A L L E S



PHASE 2

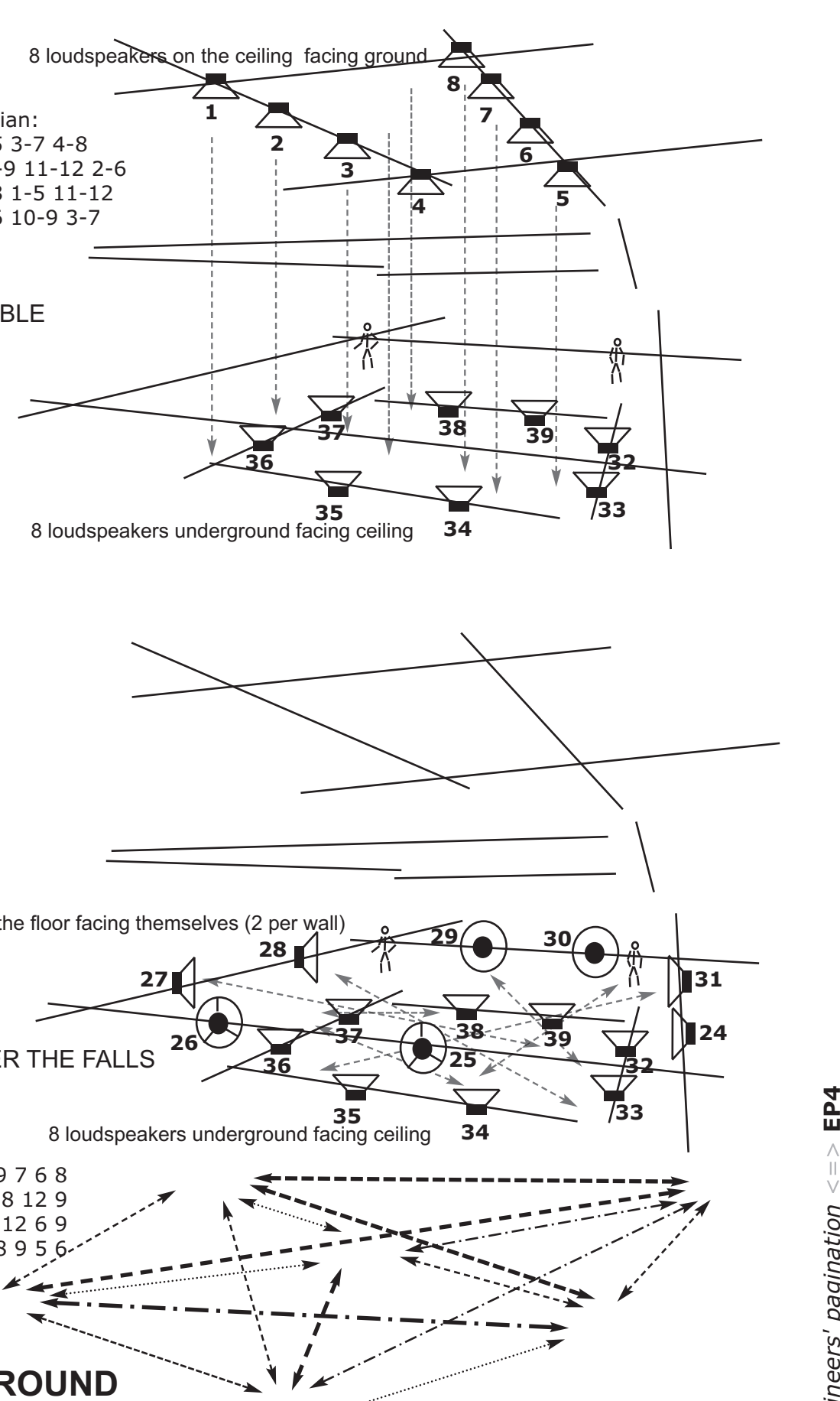
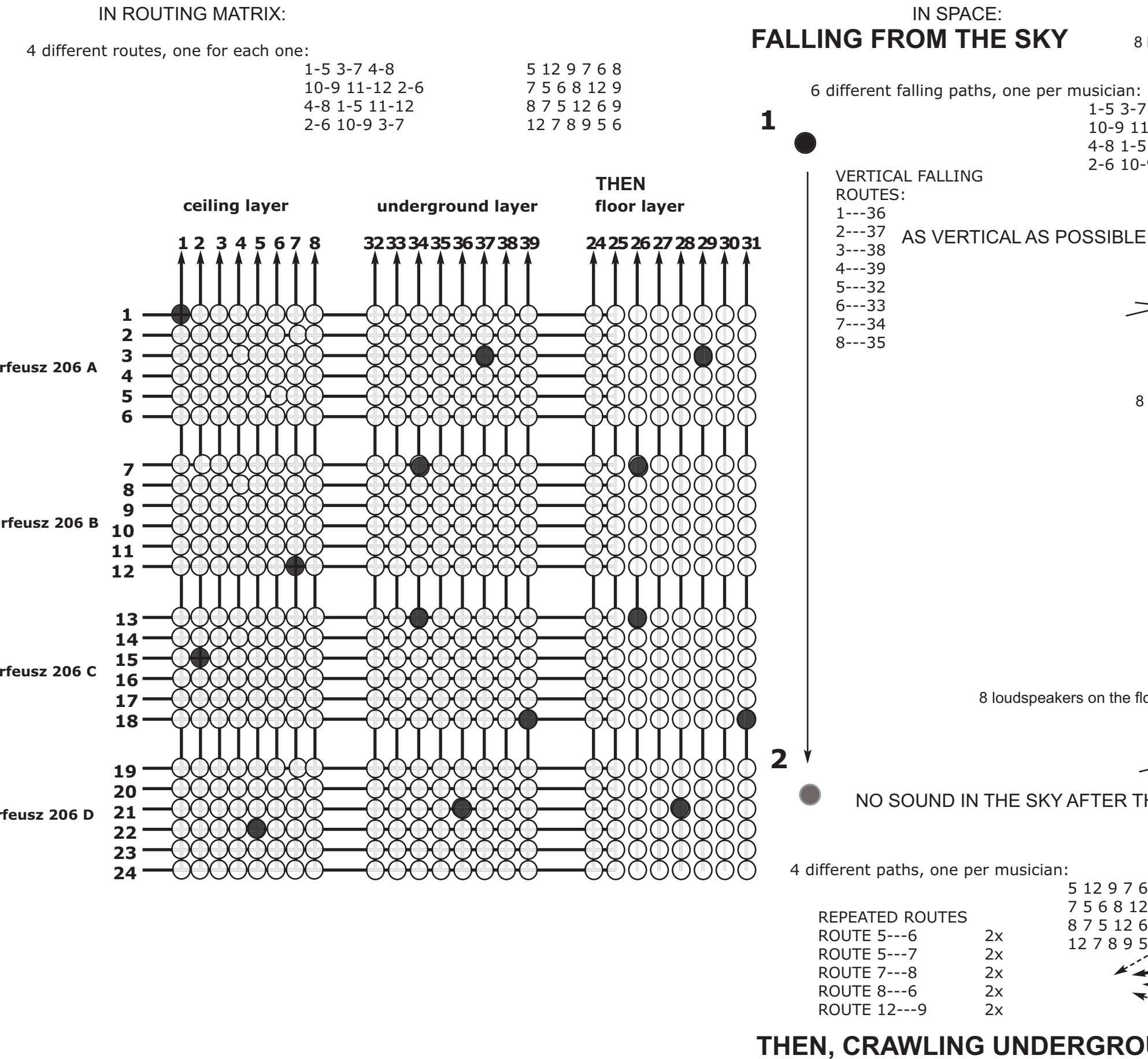
LES MAUX DES MOTS ?

[SCENE #5 & #6]

PHASE TWO for sound space engineers: **FALL FROM THE SKY**

it rains sounds **FROM** the **SKY** to the **UNDERGROUND**

From the 6 ceiling speakers: 1 2 3 4 10 11 to the 6 floor speakers: 5 6 7 8 9 12



PHASE 2A DES MOTS DE MAUX ?

petits coups d'accélération dans les trajectoires en pétales qui tombent du ciel

l'apparition du son
la disparition du son

est marquée par un coup léger de bottle neck sur la corde
est marquée par l'étouffement du son avec la paume de la main

glissades avec **BOTTLE NECK + EBOW + PITCH SHIFTER** andor RING MODULATOR

ça se retourne

court et large

long et étroit

ppp proche du silence

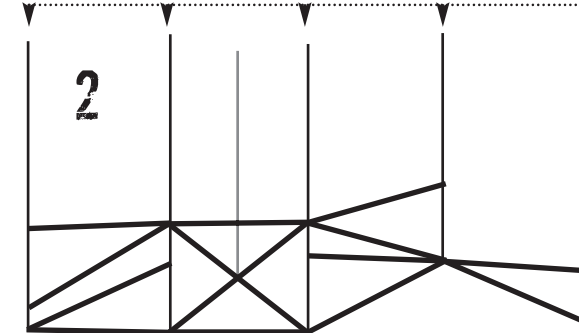
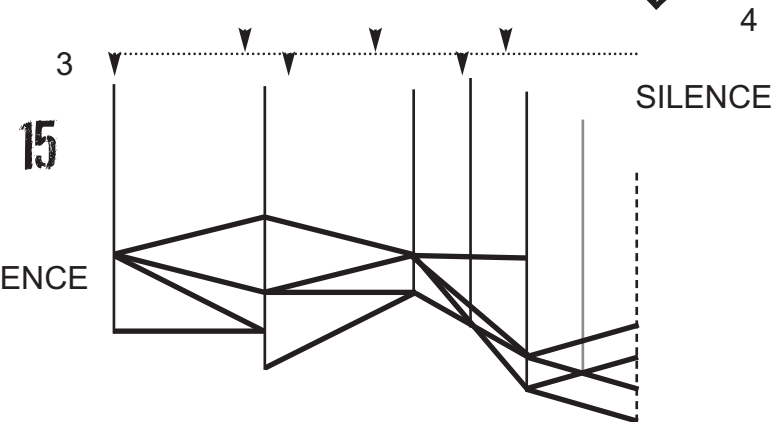
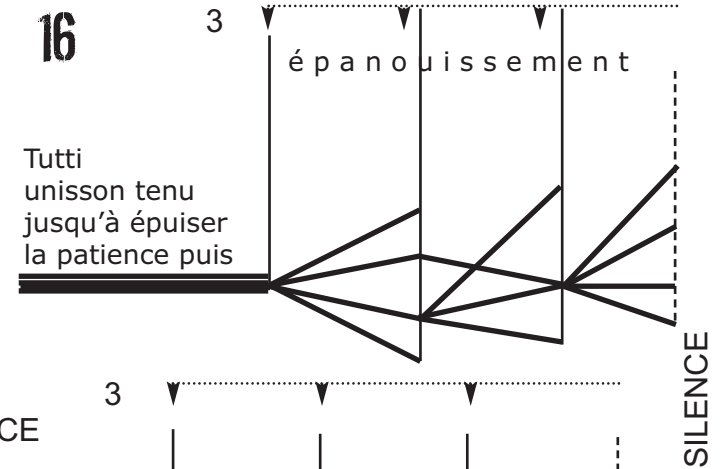
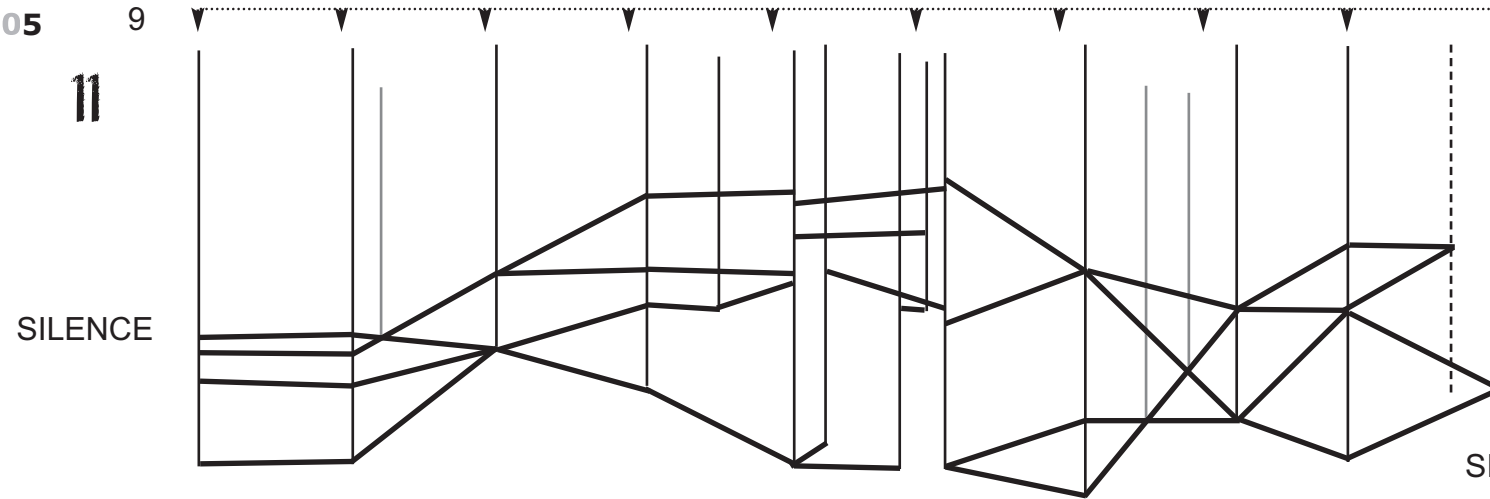
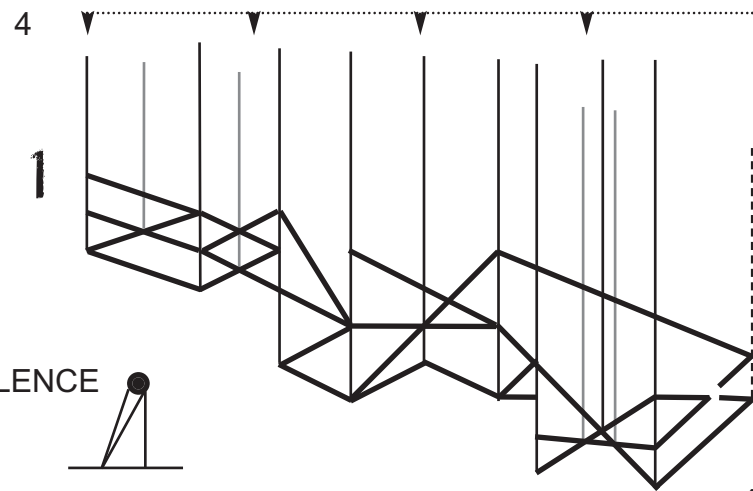
L'unisson du croisement se dissout dans l'instant

long et étroit, sans morsurement

= ENTREE DANS LE VORTEX

L'un des sens fondateur de l'existence d'LLL (les mots viennent de la colère) est l'articulation en ACCORDS des sens crus contradictoires des comportements crus antinomiques, alors qu'ils sont complémentaires.

musicians' pagination <=> **MP05**



PHASE 2B LES MAUX DES MOTS ?

scalairisation nonoctaviante libre

16 MOTS d'LLL d' La Langue des Lignes pour motsiquer

les trajectoires en pétales rampent sur le sol

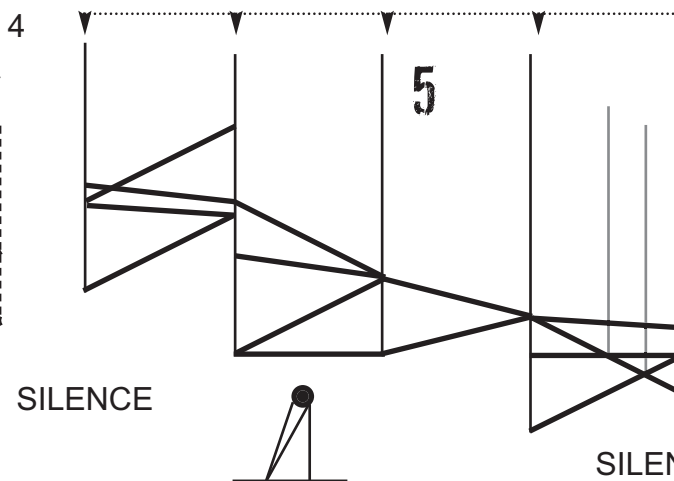
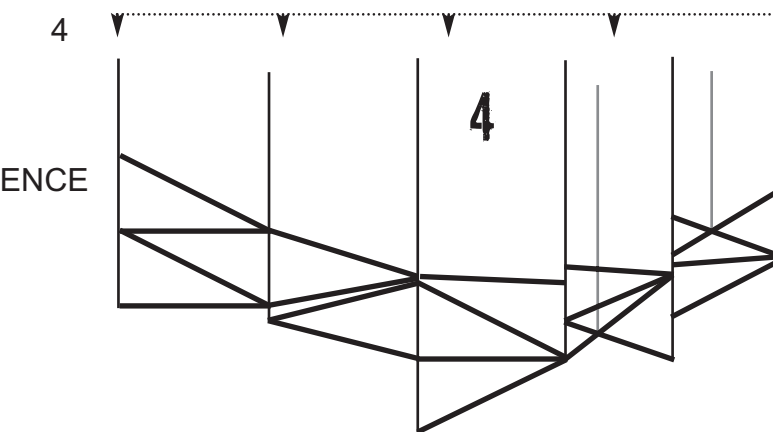
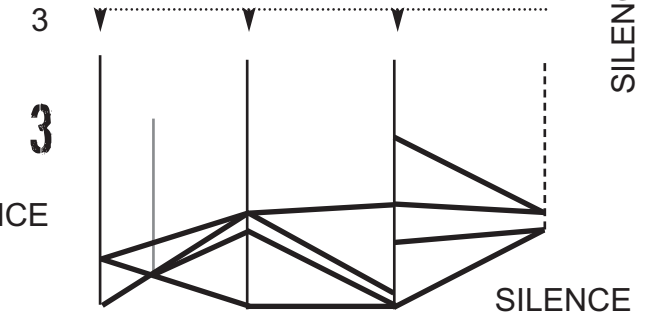
glissades type C :

BOTTLE NECK + EBOW + SATURATION poco a poco

SILENCE

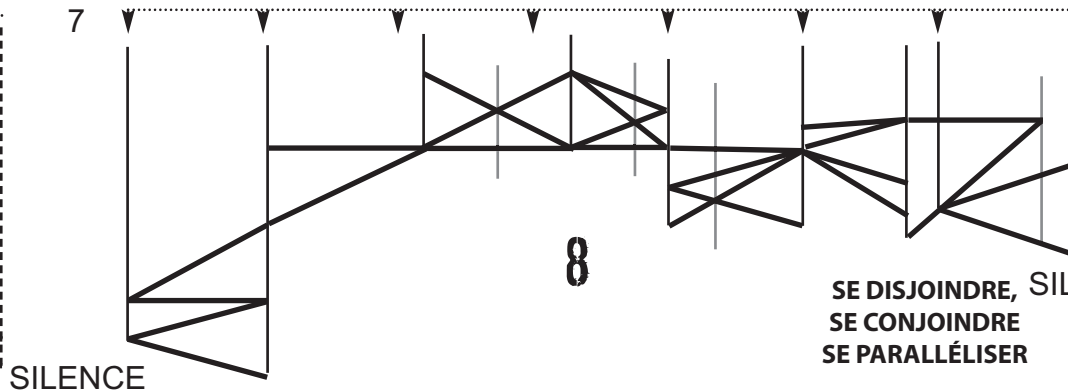
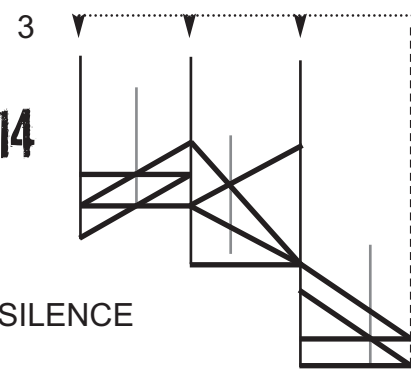
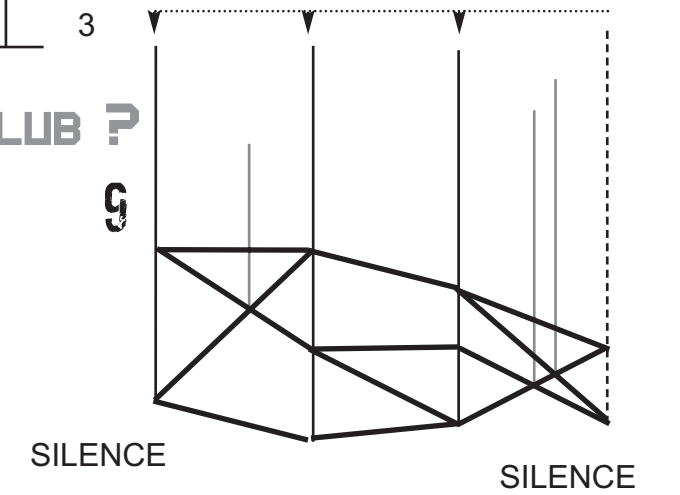
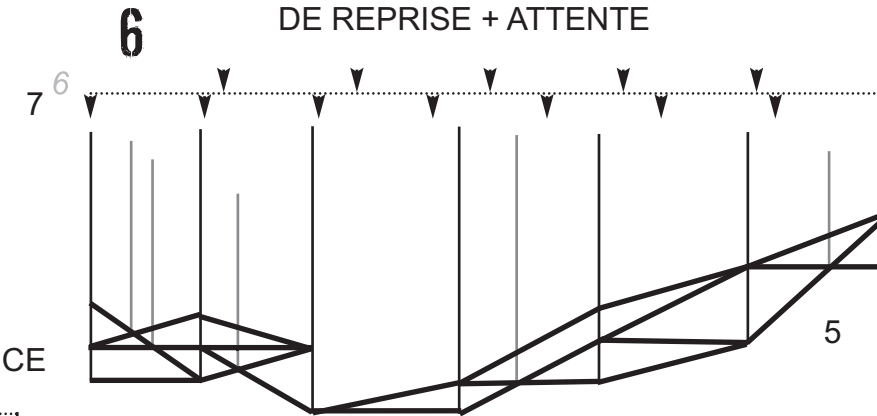


SILENCE



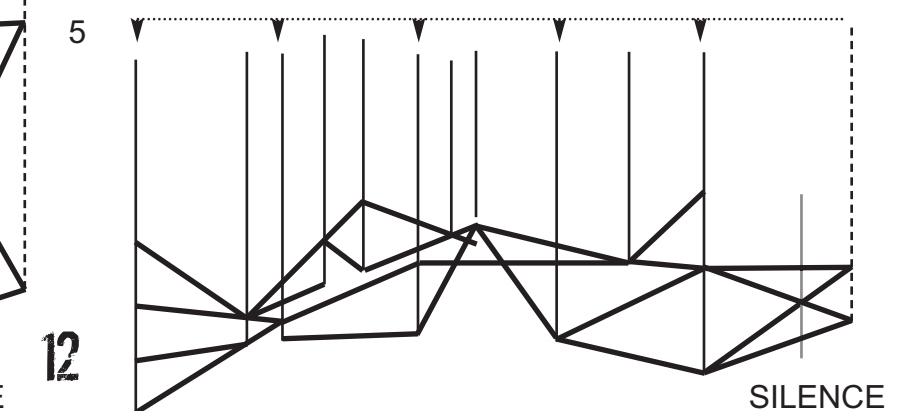
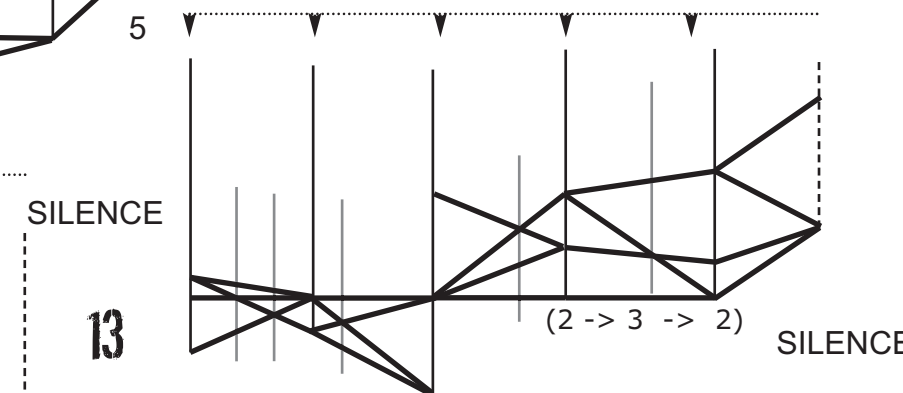
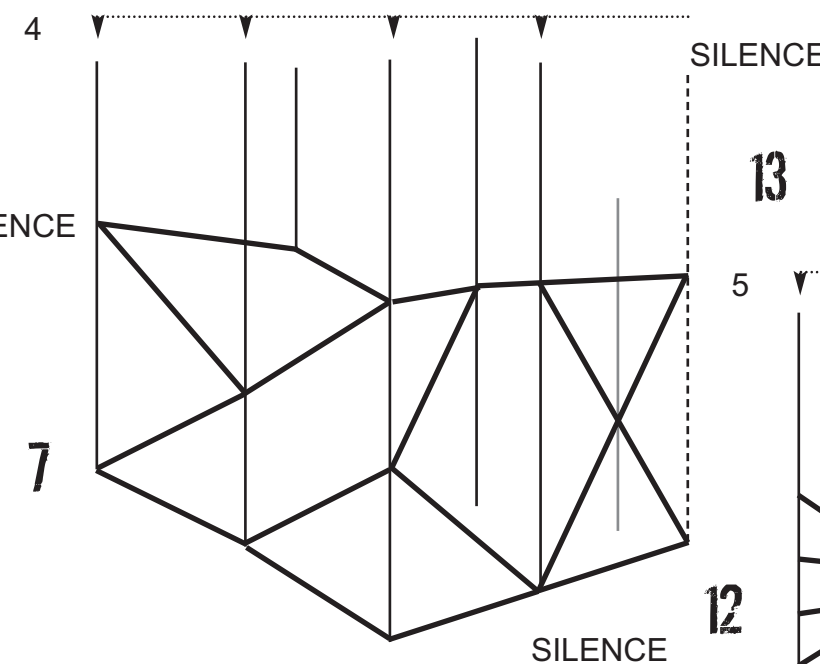
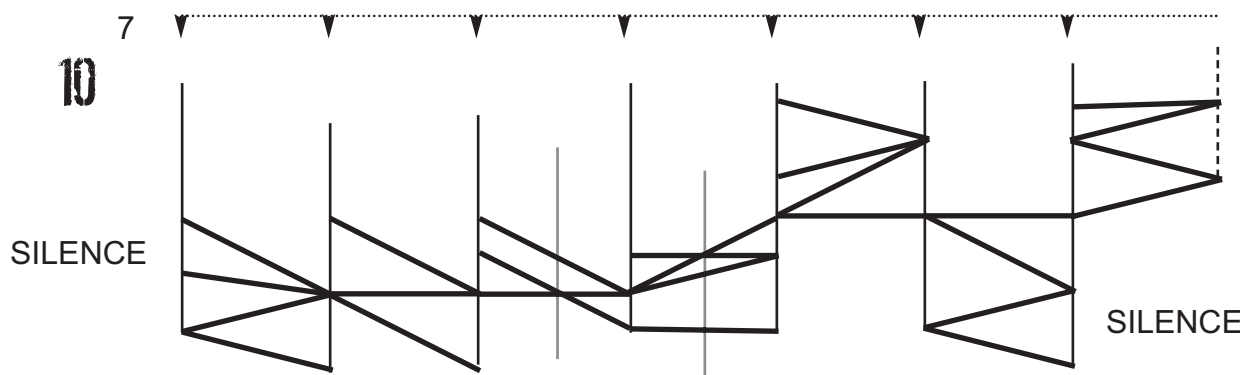
EN MONDANITÉS / IN GOSSIP SOCIAL CLUB ? MONDANITÉS / POLITE EXCHANGES

ENTRE LES MOTS SILENCES
DE REPRISE + ATTENTE



**SE DISJOINDRE,
SE CONJOINDRE
SE PARALLÉLISER**

entraînement
de **disjonction**
(quitter l'unisson
= éloignements),
de **conjonction**
(joindre l'unisson
= rapprochements)
et
de **côtoisement**
(rester côte à côte
sans se toucher)



PHASE 3 FLUX [SCENE #7 & #8]

POLYTURBULENCES OF CHAOTIC TORRENTS => écriture ondale d'ourdisson

PHASE THREE for sound space engineers: **APPROACHING WALLS** (to squeeze humans!)

From the 5 peripheral walls speakers: 4-1-5-8 1-2-6-5 2-3-7-6 3-11-12-7 11-4-8-12

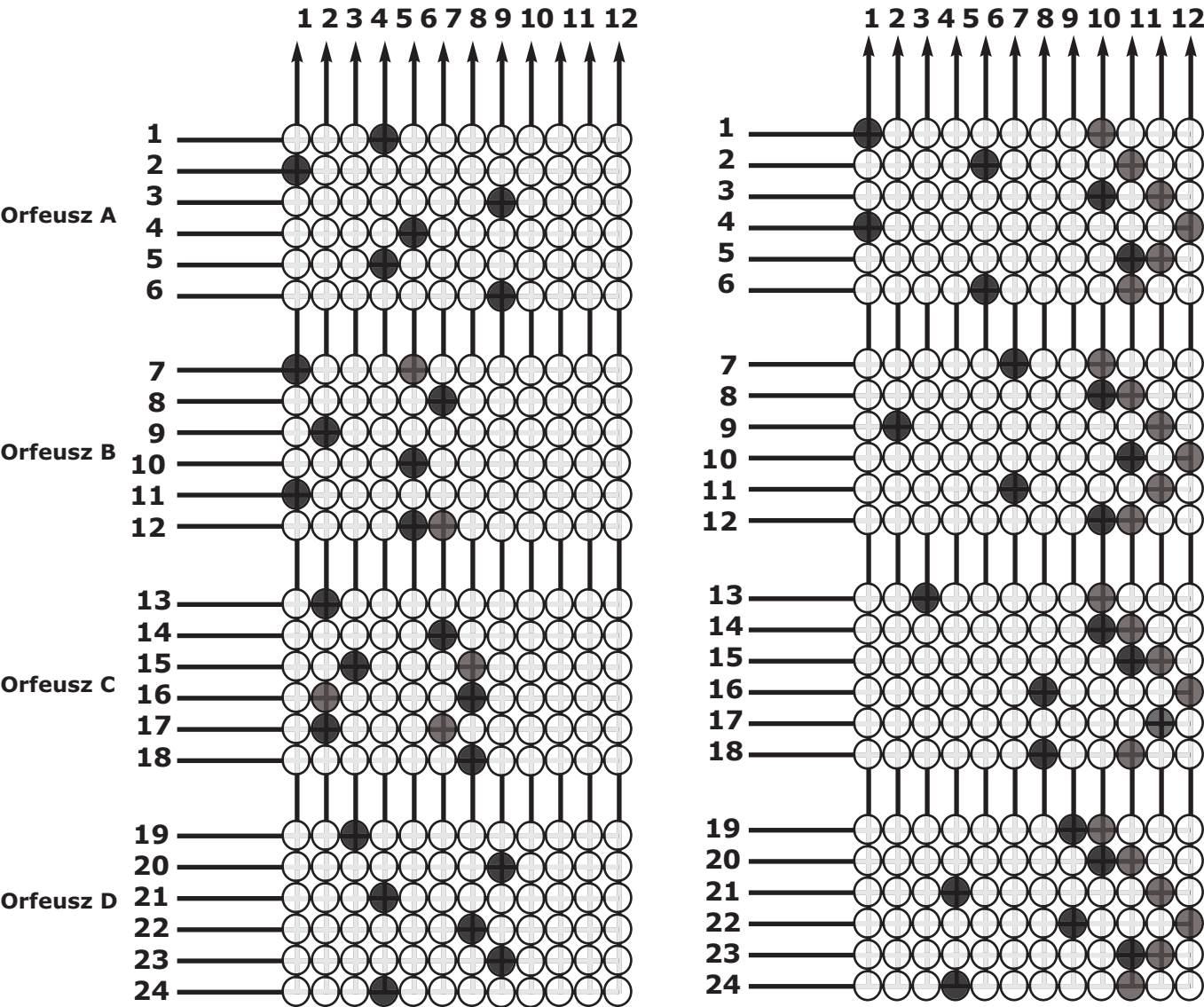
From the 5 central walls speakers: 11-10-9-12 4-10-9-8 1-10-9-5 2-10-9-6 3-10-9-7

A SONIC WALL IS A VERTICAL QUADRAPHONIC FLAT SURFACE

SONIC VERTICALITY IS DONE BY ALIGNED LOUDSPEAKERS AS:

IN ROUTING MATRIX:

4 different walls routes, one for each musician:



MOVING VERTICAL SONIC SURFACES through the audience

IN SPACE:

10 different walls paths:

4 STARTING WALLS:

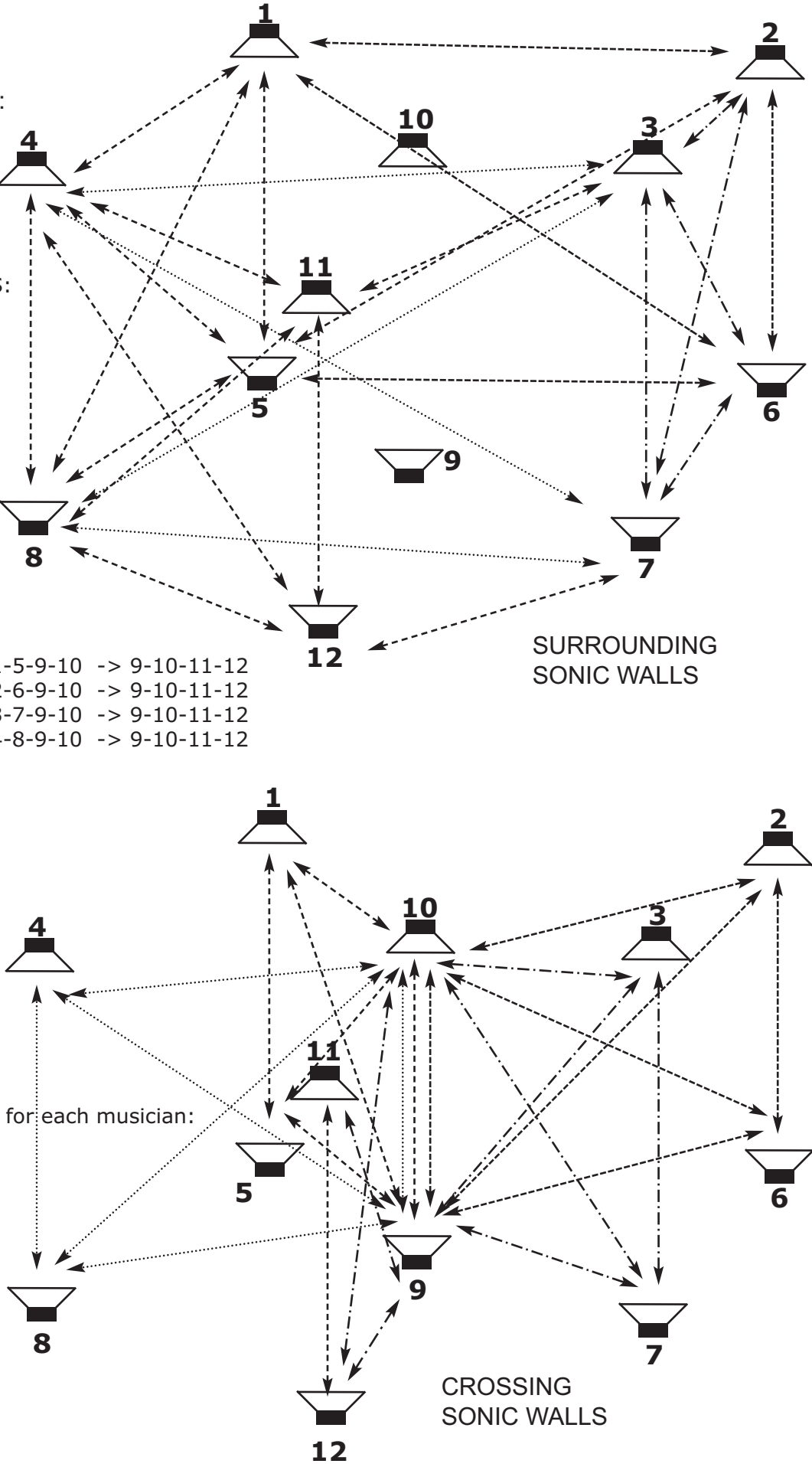
- 4-1-5-8
- 1-5-2-6
- 2-6-3-7
- 10-4-9-8

4 WALLS ROUTES:

- 4-8-1-5 -> 1-5-9-10 -> 9-10-11-12
- 1-5-2-6 -> 2-6-9-10 -> 9-10-11-12
- 2-6-3-7 -> 3-7-9-10 -> 9-10-11-12
- 3-7-4-8 -> 4-8-9-10 -> 9-10-11-12



4 different walls paths, one for each musician:



LES MURS DE LA HONTE SE RAPPROCHENT POUR ENFERMER À L'ÉTROIT ET ÉCRASER CE DONT LES AUTRES CRAignent ?

PHASE 3A TURBULENCE DE FLUX

POLYTURBULENCES OF CHAOTIC TORRENTS => écriture ondale d'ourdisson

glissades type C :

4 avec « BOTTLE NECK » + PLECTRE- MEDIATOR en rafale de 14
même sans rafale, le mouvement du « bottle-neck » est audible

SUBITO

4 COUPS 5x | : Da capo : |
3 premiers, étouffe **|||**
2 derniers, laisse résonner

5x la descente :

1 sur la 1ère corde, la + aigue

- **2** puis sur la 2ème corde, celle du si qui n'est plus un si
- **3** puis sur la 3ème corde, celle du sol qui n'est plus un sol
- 4** puis sur la 4ème corde, celle du ré qui n'est plus un ré
- 5** puis sur la 5ème corde, celle du la qui n'est plus un la

A ça dévalle*

**VITESSES RAPIDES
DES TRAJECTOIRES TURBULANTES (formes : + de 7 pétales)
ENFERMÉES DANS LES MURS**

IL S'AGIT DE : TROUVER TON AUTONOMIE DANS L'ENSEMBLE

Les plectres en RAFALES de :

1. précipitations (salves de rafales) 14 coups :
2. alternances (salves de chocs)



L'ALLURE d'une barque emmenée par le torrent
qui se cogne contre les rôchers

MIX: acc+rafale14+ral
etc.

etc. →
MIX: acc+rafale 14

etc.

4 coups alternés x7?

5 coups alternés x5?

3 coups alternés x6?

2 coups alternés x7?

1 coup alterné x6?

x6?

etc.

etc.

C = A+B

ça dévalle & ça décolle :

- 1 2 musiciens dévalent et 2 décollent
- 2 3 musiciens dévalent et 1 décolle
- 3 1 musicien dévalle et 3 décollent

DANS N'IMPORTE QUEL SENS

6 que sur la 6ème corde, la +grave (mi pas mi)

enchaînez avec :

- 2 ebows
- 2 tiges filetées

Note

* du latin classique « vallis » = vallée, avec 2 L (2 ailes ?). *LLL* a 3 ailes.

Si tout ça plaît, rejoue ce qu' il te plaît

musicians' pagination <=> **MP06**

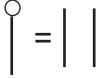
PHASE 3B FLUX

musicians' pagination <=> MP07

POLYTURBULENCES OF CHAOTIC TORRENTS IN THE RIVER => écriture ondale d'Ourdisson avec 6 figures LLL à 2 voix en 2 déferlements :



Fluide, ça coule
Allure allègre



= 69 bpm Adagio

glissades type D : 2 TIGES FILETÉS à la 6ème corde mi + glissades type C1 : 2 BOTTLE-NECK + EBOW sur la 5eme corde la

31T

2 BOTTLE-NECK + EBOW

2 TIGES FILETÉS

4 musiciens 2 cordes

SAUTEZ

31T

2 TIGES FILETÉS

2 BOTTLE-NECK + EBOW

4 musiciens 2 cordes

+ glissade type C2 :
2 BOTTLE NECK + 1 PLECTRE- MEDIATOR

1 musicien 2x3 cordes

MELANGE DES FLUX :
TRANQUILITÉ & HILARITÉ

L'AUTRE TORRENT QUI S'INSÈRE DANS LA RIVIÈRE

SAUTEZ

POUR SE MÉLANGER 2 À 2

3 musiciens 3 cordes graves : corde de mi + corde de la + corde de ré

4 EBOWS

2 musiciens 2 cordes
glissade type C2 :
2 « BOTTLE NECK » + 2 PLECTRES

4 musiciens

2 musiciens 1 corde grave de mi

1 TIGE FILETÉE

+ 1 BOTTLE NECK + EBOW

QUE LES BOTTLE-NECK GLISSANT SUR LES CORDES

2 musiciens 4 cordes

ÇA VA VENIR...

2 musiciens 1 corde

1 TIGE FILETÉE

+ 1 BOTTLE NECK + EBOW

agitato ma non troppo

4 musiciens
4 cordes

4 BOTTLE-NECK SOLO

4 musiciens

2 cordes

4 EBOWS

PHASE 4 THE CHASES [SCENE #9 & #10]

VERS LES PLATS FONDS UNI DU SON => jeu avec L'INDISTINCTION DE LA DISTINCTION et LA DISTINCTION DE L'INDISTINCTION

PHASE FIVE for sound space engineers: **TAKEOFFS** (to escape from humans)

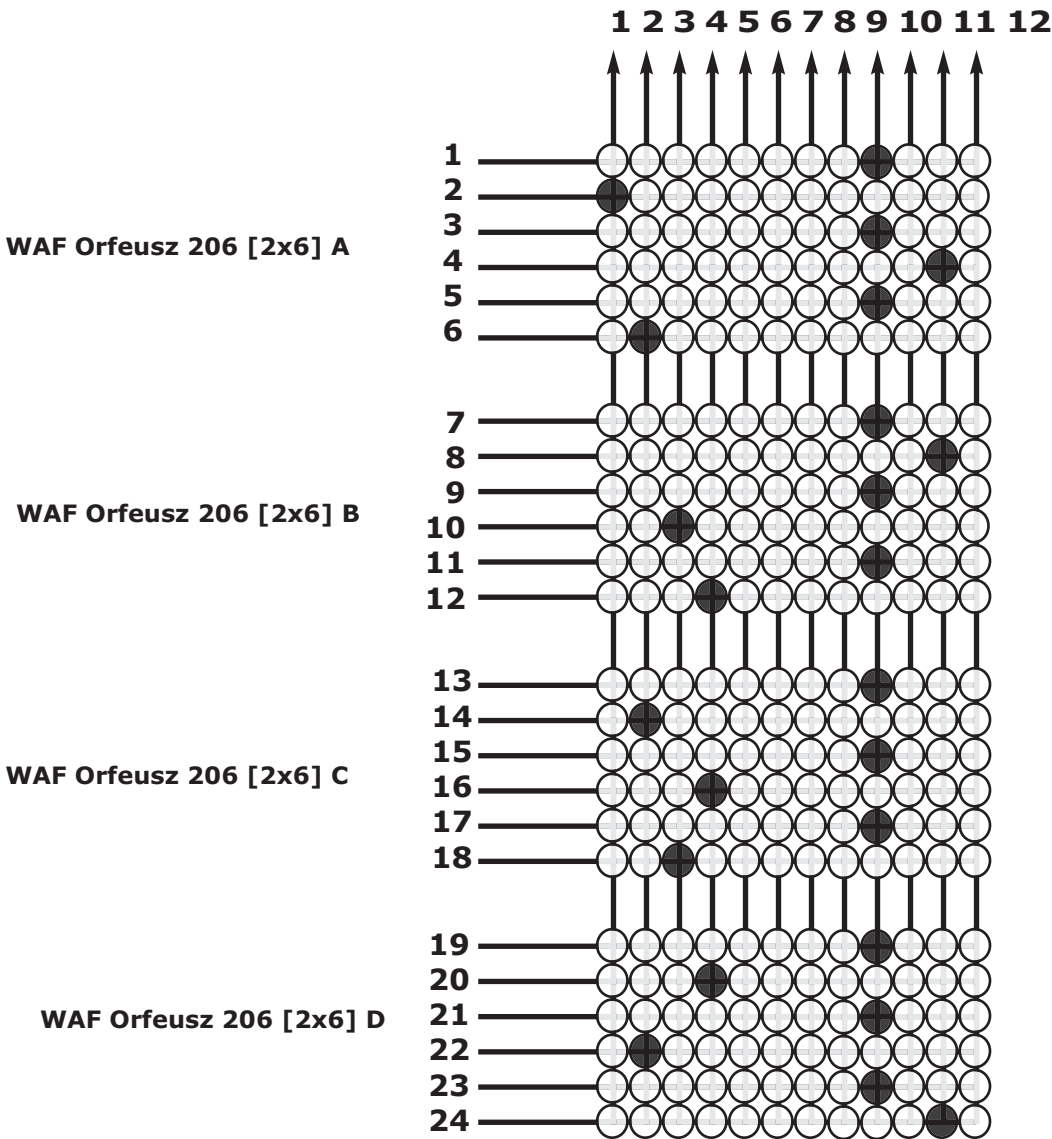
From the down central speaker 5 takeoffs: 9-1 9-2 9-3 9-11 9-4
From the 5 peripheral speakers 25 takeoffs: 12-4 12-1 12-10 12-2 12-3

8-1 8-2 8-3 8-10 8-11
5-4 5-2 5-3 5-10 5-11
6-1 6-3 6-11 6-10 6-4
7-2 7-11 7-4 7-1 7-10

IN ROUTING MATRIX:

different takeoff routes, several for each:

30 different takeoff paths:



1 ●

2 ●

different takeoff paths, several for each:

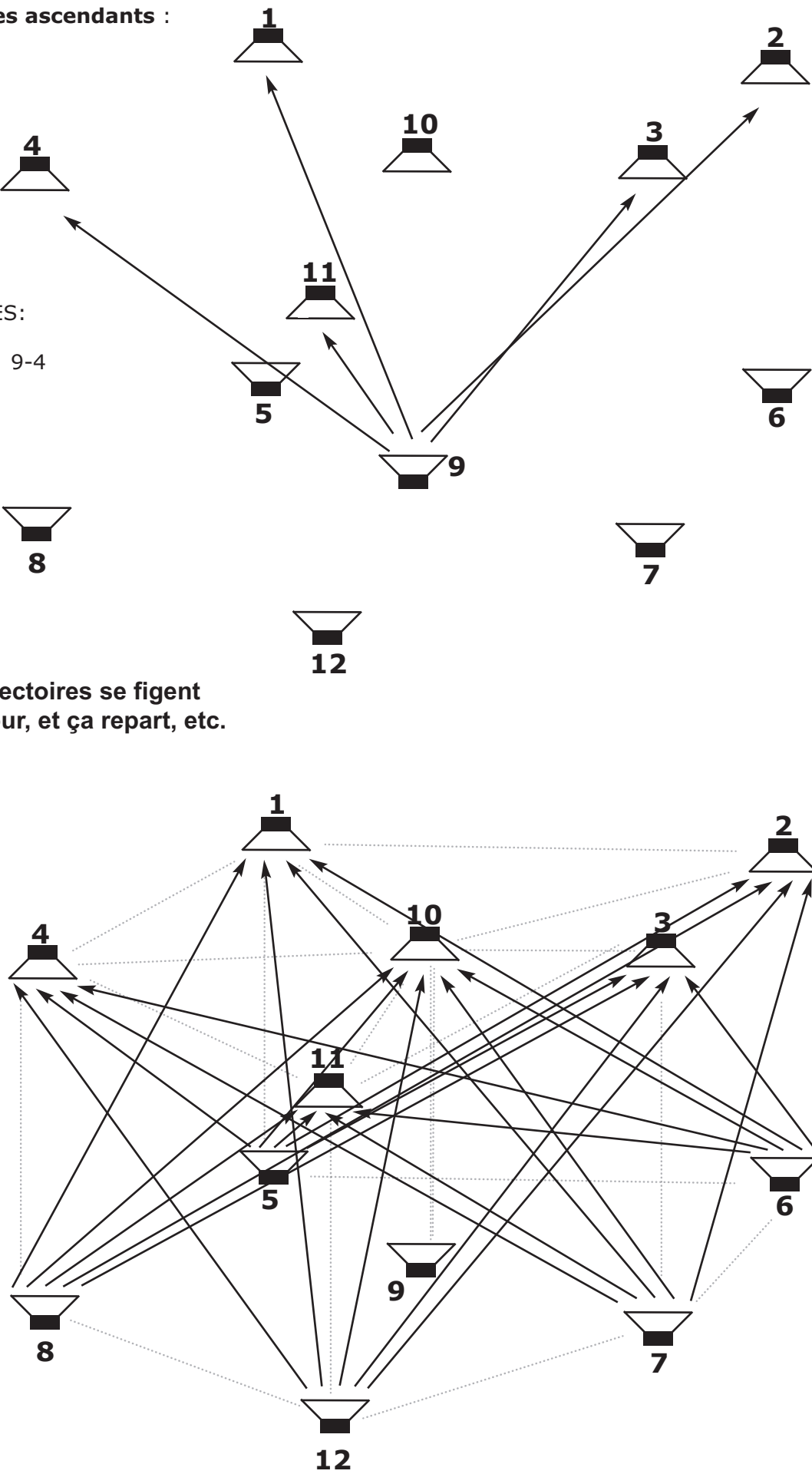
mouvements obliques ascendants :

IN SPACE:

5 TAKEOFFS ROUTES:
from the centre:
9-1 9-2 9-3 9-11 9-4

Le fuyard capturé, les trajectoires se figent
Le captureur fuit à son tour, et ça repart, etc.

25 TAKEOFFS ROUTES:
from the peripheral:
12-4 12-1 12-10 12-2 12-3
8-1 8-2 8-3 8-10 8-11
5-4 5-2 5-3 5-10 5-11
6-1 6-3 6-11 6-10 6-4
7-2 7-11 7-4 7-1 7-10



INTERMEDIO (= entre 2 moyennes)

JEU ENTRE 2 ACTES

Règle du jeu :

1 sur 4 s'enfuit avec son son, les autres cherchent à s'unifier à l'évadé. Dans le cas où son son est attrapé dans l'unisson par un autre, l'autre prend alors la fuite et les 3 autres le poursuivent pour attraper son son dans l'unisson = pour l'indistinction d'à qui est le son dans l'uni :) Pour se distinguer, il faut se séparer et ne jamais se faire attraper. Mais pour se faire aimer = s'unissonner par la sympathie mutuelle qui résonne 2x + fort, il faut s'unir pour disparaître soi.

Un unisson est toujours imparfait. Le parfait unisson réalise l'indistinction entre 2, 3 ou 4, etc., différences ; ce qui est pratiquement impossible.

Exactement comme la synchronicité : si la synchronicité parfaite existait, les instants disparaîtraient. Tant que les instants infiniment divisibles existent, la synchronicité parfaite n'existe pas. Elle reste approximative, même avec les horloges atomiques qui mesurent l'instant de vie des particules.

Pour que l'évadé soit pris, l'unisson doit durer LA DURÉE DE PRISE DE CONSCIENCE DE L'EXISTANCE de l'unisson. UN UNISSON DE CROISEMENT INTANTANÉ n'a pas la fonction de s'unifier dans la durée. Il ne fait que passer sans s'arrêter.

Rappel de l'attitude du joueur :

Jouer exprime sa liberté :

Les joueurs jouent

1. s'ils veulent,
2. le jeux qu'ils veulent,
3. quand ils veulent et
4. la durée qu'ils veulent.

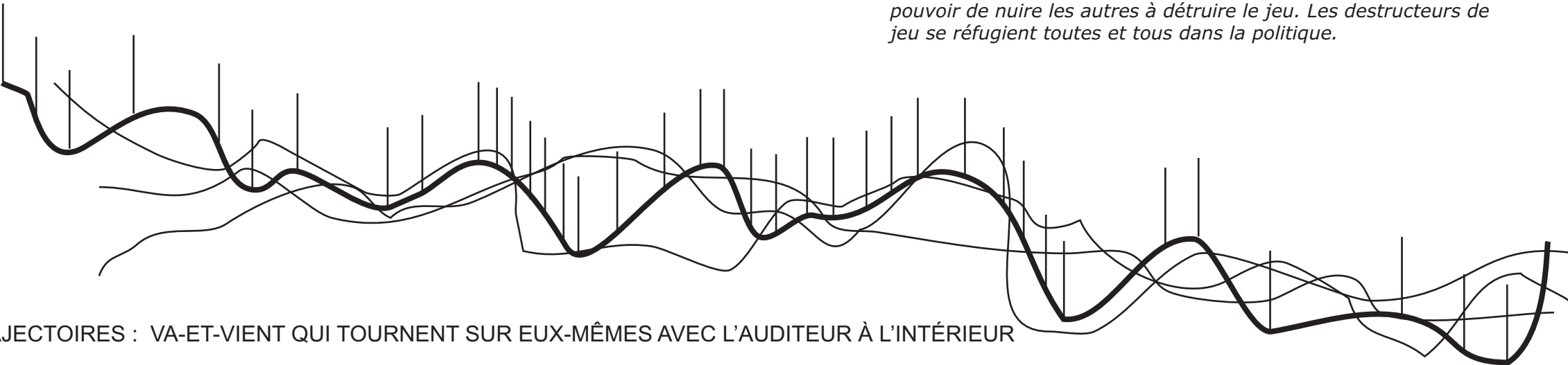
Chaque joueur joue sur son instrument et
Chaque joueur INTERPRÊTE ce qui est inscrit de l'écriture symbolique de LLL proposée QUI DONNE DES PLANS D'ÉVASIONS suivant les figures choisies dans les matrices de symboles.

Jouer ce qui n'est pas inscrit dans les matrices, c'est tricher. Mais le tricheur ne détruit pas le jeu : il le développe. En proposant d'autres manières qui évoluent les règles. Une règles n'est jamais fixe, elle change pendant le jeu.

Celui qui détruit le jeu est celui, là, qui stationne et refuse de jouer le jeu... Ce ? pour emmerder les autres. Ce sont ces emmerdeurs qui au lieu de se retirer, demeure pour s'emparer du pouvoir de nuire les autres à détruire le jeu. Les destructeurs de jeu se réfugient toutes et tous dans la politique.

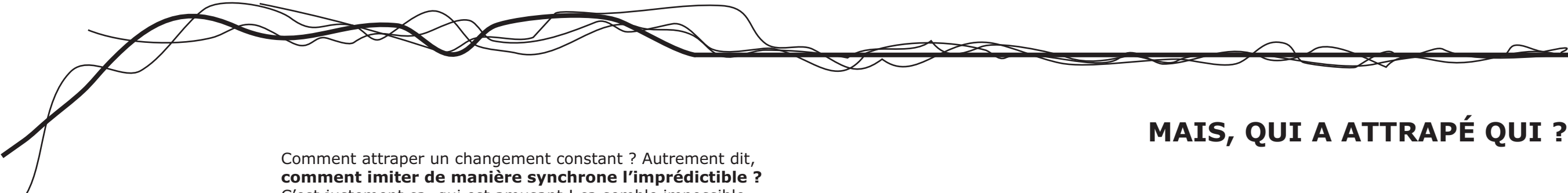
exemples graphiques

Caillou se barre, les autres le poursuivent :



FORMES DES TRAJECTOIRES : VA-ET-VIENT QUI TOURNENT SUR EUX-MÊMES AVEC L'AUDITEUR À L'INTÉRIEUR

Un autre au bout d'un certain temps se laisse attraper :



Comment attraper un changement constant ? Autrement dit,
comment imiter de manière synchrone l'imprédictible ?
C'est justement ça, qui est amusant ! ça semble impossible.

MAIS, QUI A ATTRAPÉ QUI ?

PHASE 5

DANCE OF FLUX

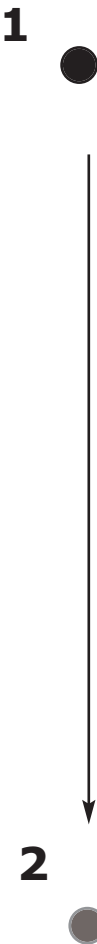
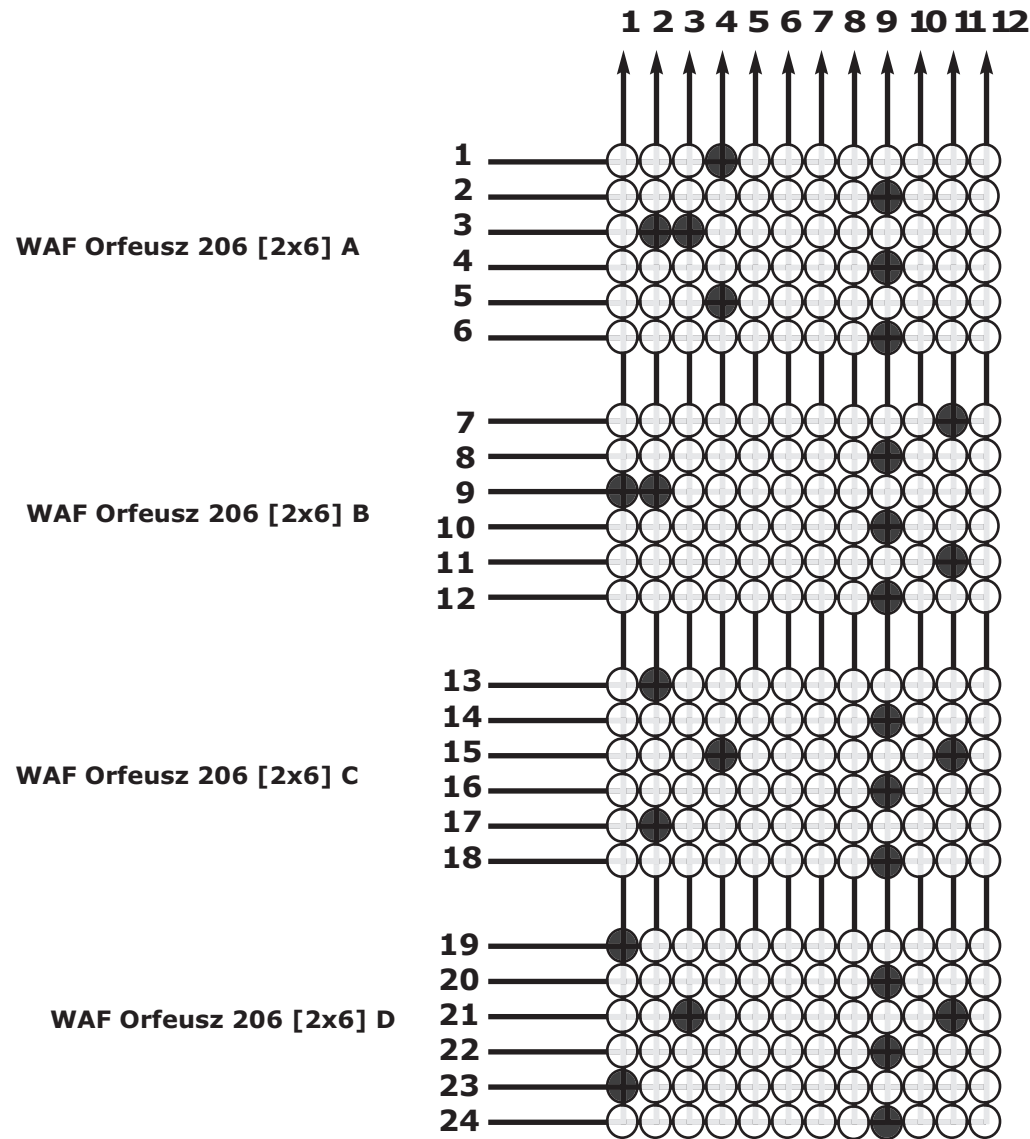
[SCENE #11 & #12]

Tourner dans la RONDE qui balance telle notre planète qui dans sa ronde tourne autour du soleil et se balance ailleurs avec la galaxie

DANSER LES SONS ELECTRIQUES PARTOUT DANS L'ESPACE

PHASE FIVE for sound space engineers: **THE SWINGS** (to swing)
From up to down to up, 3 speaker for a swing V path:

IN ROUTING MATRIX:
different swings routes, several for each:



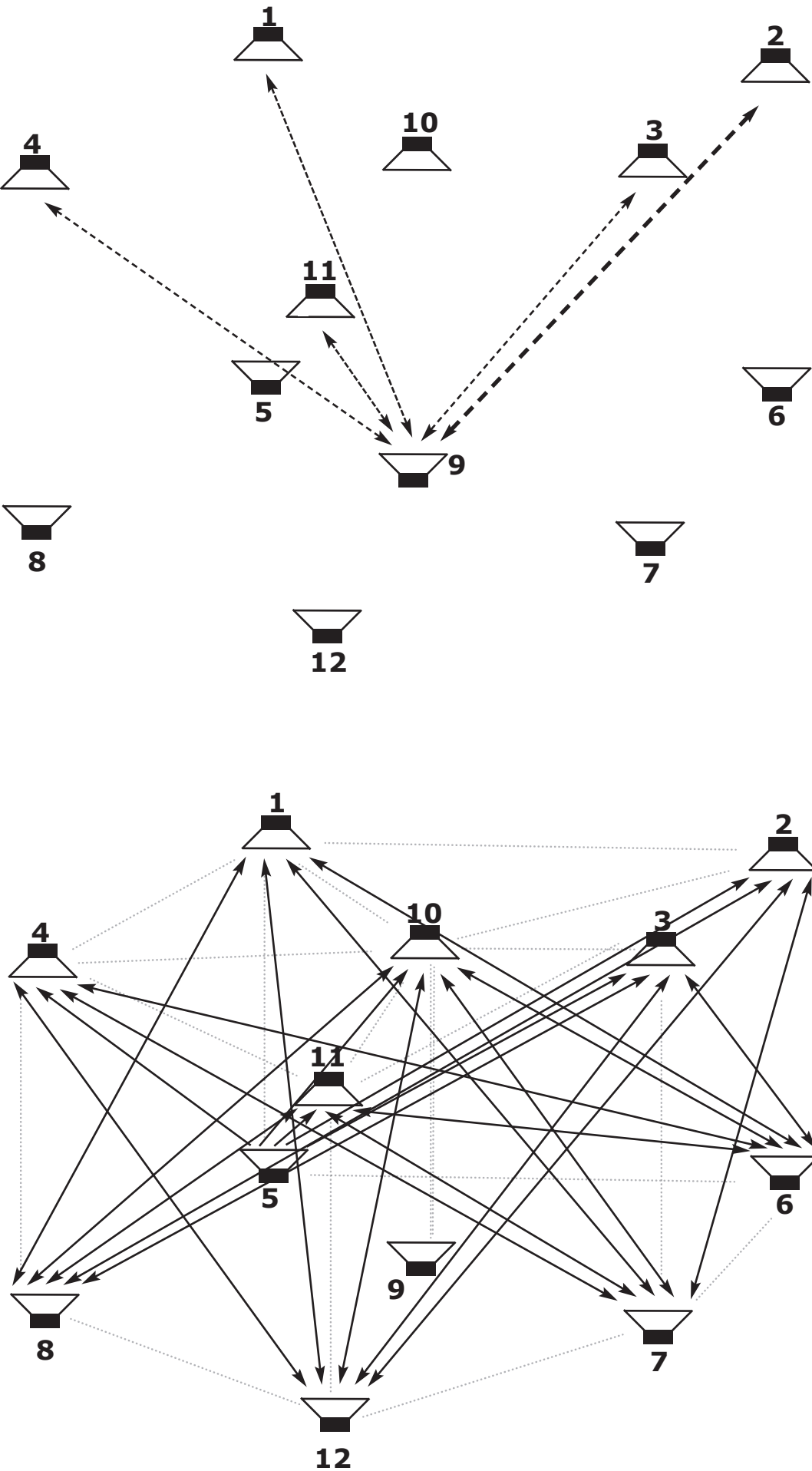
BOUNCING SWINGS ROUTES:
from the peripheral:
12-4 12-1 12-10 12-2 12-3
8-1 8-2 8-3 8-10 8-11
5-4 5-2 5-3 5-10 5-11
6-1 6-3 6-11 6-10 6-4
7-2 7-11 7-4 7-1 7-10

different swings paths, several for each:

IN SPACE:
5 different swings paths:

SWINGS ROUTES
4-9-2+3
3-9-1+4
11-9-1+2
1-9-11+3
2-9-11+4

mouvements obliques ascendants et descendants :



PHASE 5 DANSE TURBULENTE DES FLUX

DANSER LES SONS ELECTRIQUES PARTOUT DANS L'ESPACE

Tourner dans la RONDE qui balance
telle notre planète qui dans sa ronde tourne autour du soleil
et se balance ailleurs avec la galaxie

UTILISONS LES 4 TYPES de variations/modulations des glissements 1 ébranlements de cordes : plectre/médiator :

type A. avec le doigt tiré ou poussé du PORTAMENTO (le truc du blues)

type B. avec les « mécaniques » (= les « clés » qui accordent les cordes entr'elles)

type C. avec le « BOTTLE NECK »

type E. avec effets : PITCH SHIFTER et/ou RING MODULATOR, etc.

flux de 4 rythmes balance la danse qui assemblés, ça change en permanence
BALANÇOIRE À L'INTÉRIEUR DES AUDITEURS les sons se balancent DANS LES CORPS TRAVERSÉS des auditrices-teurs

START

FLUX ALLEGRE, le beat à ~140 bpm

7 sur 8 sur 9 sur 11 temps = ronde en spirale de temps OÙ LA SOMME DES 4 RYTHMES NE SE RÉPÈTE JAMAIS, mais se rencontrent 2 à 2

5e corde LA
3e corde SOL
6e corde MI

7

7 maintient le pulse du pouls allègre

3e corde SOL
6e corde MI
5e corde LA

9

6e corde MI
5e corde SOL
4e corde LA

11

4e corde RE
3e corde SOL
6e corde MI

8

START : petits sons étouffés

il faut que ça prenne dans le mouvement, que la magie opère dans la danse

LE TEMPS QU'IL FAUT => la durée de la phase 5 n'est pas proportionnelle à la quantité de signes écrits, mais au plaisir de jouer

12

une fois la danse installée : START VARIATIONS

17

19

23

8

9

12

10

15

17

19

15

FORMES DES TRAJECTOIRES : VA-ET-VIENT DROITS AVEC L'AUDITEUR À L'INTÉRIEUR : les sons se balancent DANS les auditrices traversées

25

28

33

34

18

22

23

20

25

28

29

23

solo du 11

ACCELERATION très progressive ---> ~169 bpm

37

41

33

34

45

46

29

26

34

36

37

29

30

36

LE TEMPS QU'IL FAUT

solo du 7

ACCELERONS ---- JUSQU'AU TREMOLO qui se confond avec le son continu puis le ebow prend le relai

49

41

57

34

45

43

46

LE TEMPS QU'IL FAUT

EBOW son continu de la PHASE 6

EBOW son continu de la PHASE 6

EBOW son continu de la PHASE 6

musicians' pagination <=> MP09

PHASE 5

DANSE TURBULENTE DES FLUX

il faut que ça prenne dans le mouvement, que la magie opère dans la danse

LE TEMPS QU'IL FAUT => la durée de la phase 5 n'est pas proportionnelle à la quantité de signes écrits, mais au plaisir de jouer

LES SONS ELECTRIQUES DANSENT PARTOUT DANS L'ESPACE

Tourner dans la RONDE qui balance
telle notre planète qui dans sa ronde tourne autour du soleil
et se balance ailleurs avec la galaxie

POURQUOI JE N'AI PAS ÉCRIT LE RYTHME COMME ÇA ?

flux de 4 rythmes indépendants qui balancent la danse qui ensemble changent en permanence

FLUX ALLEGRE, PULSE à ~166 bpm 7 sur 8 sur 9 sur 11 temps = ronde en spirale de temps OÙ LA SOMME DES 4 RYTHMES NE SE RÉPÈTE JAMAIS, mais se rencontrent 2 à 2

5e corde LA

3e corde SOL

6e corde MI

7

3e corde SOL

6e corde MI

5e corde LA

9

6e corde MI

3e corde SOL

5e corde LA

11

4e corde RE

3e corde SOL

6e corde MI

8

12

8

9

12

17

15

19

15

23

15

START : petits sons étouffés

pp

une fois la danse installée : START VARIATIONS

solo du 11

ACCELERATION très progressive ---> ~267 bpm

solo du 7

ACCELERONS ---- JUSQU'AU TREMOLO qui se confond avec le son continu puis le ebow prend le relais

LE TEMPS QU'IL FAUT

LE TEMPS QU'IL FAUT

EBOW son continu de la PHASE 6

EBOW son continu de la PHASE 6

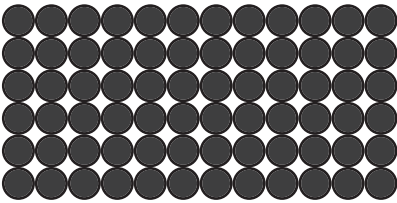
EBOW son continu de la PHASE 6

musicians' pagination <=> MP09

PHASE 6

DES UNIFORMES des UNIS
LES UNIFORMES UNISSENT-ILS ?

Progressively from every loudspeakers of the spatial P.A.:



SPACE INVASION

vers l'Unissons de sons insistants au point de se demander à quoi ça sert

SPACE: EVERY WHERE or NO WHERE or NOW HERE i.e. impossible location
play within 140bpm as subtractive synthesis in the spatial patch path

tremolo accentué à 7 temps

tremolo accentué à 9 temps

tremolo accentué à 11 temps

EBOW

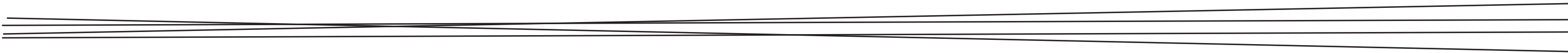
son cru continu

UNI ?

l'incertitude maîtrise nous fait hésiter

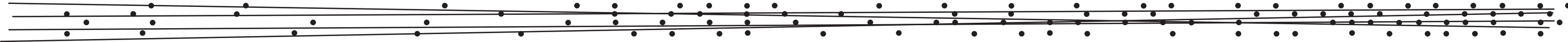
à la recherche de l'inouï hésitaire trouvé

FAUX OU IMPARFAIT = l'uniforme (tant désiré) impossible : l'exactitude fréquentielle ne coïncide jamais : dans le cas contraire, les intervalles n'existeraient pas.

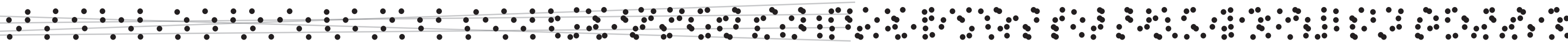


DANS LA CONTINUITÉ DU DÉSIR D'UNIFORMISATION IRRÉALISABLE,
VIENNENT S'INTRODUIRE DES PETITS COUPS ÉPARS
TELE LA PLUIE QUI COMMENCE À SE MANIFESTER
POUR PROGRESSIVEMENT SE TRANSFORMER EN TEMPÊTE

introduction progressive des coups en tapant sur les cordes avec son bottle-neck



TEMPÊTE →



from TOTAL INVADED SPACE to FALLING SOUNDS from earth to the sky

RIEN A ECRIRE DE +, C'EST TOUT ENTENDU...

De la

TEMPÊTE

→

PLUIE RÉGULIÈRE

Pluie régulière avec plectre/médiateur qui tape les cordes dans l'aigu moyen



LA DANSE DES FOUS

148 bpm PULSE

SOUS LA PLUIE

LE JEU CONSISTE à superposer des MESURES à 2 Temps où le CONTENANT EST DISSOCIÉ DU CONTENU

SPACE SWING 2 + SPACE VIBRATO
ultra fast trajectories

- soit la boucle est jouée aux doigts,

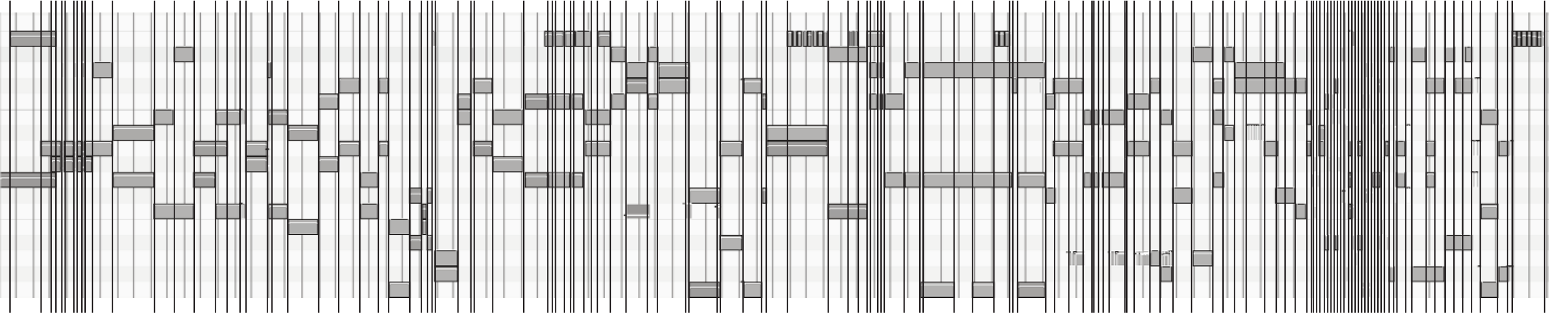
soit la boucle est enclenchée au looper

soit les 2
- soit on s'inspire des 17 boucles proposées pour la formation de la 1ère pièce d'origine (audio ci-joint)

soit on joue nos boucles à nous

Ce qui importe est la folie dansante résultante de la superposition : l'incitation à la danse des fous aux superpositions inimaginables, voire excessives

ICI 17 BOUCLES de la pièce d'origine
Cette superposition est, comme les 17 boucles, une proposition à suivre ou à s'inspirer.
Ce qui importe est le résultat globale de l'entente + que la reproduction d'un résultat passé.



à 13 secondes

IL Y A EN + L'HYMNE DU VENT
pour l'équilibre entre la folie (l'ingouvernable) et la raison (le conséquent)
L'HYMNE DU VENT qui commence après 13 secondes de la danse.

l'échelle nonoctaviante du vent est celle du 29e harmonique à 60,75 cents.

etc.

Le vent joué est le résultat d'une performance joué avec le synthétiseur Forest
fichier nommé "forest_perf 14 juillet 2019prt1fltrPH300Hz_60.75cents_pb2880cents_spacevibrato2"
enregistrement stéréo spatialisé dans 8 pistes avec des LFO superposés pilotant les coordonnées spatiales XYZ
le fichier du sampler Kontakt est nommé : "forest_perf 14 juillet 2019prt1fltrPH300Hz_60.75cents_pb2880cents_spacevibrato2.nkm"
Soit l'hymne est joué au clavier par 1 musicien, soit on passe la musique 8 pistes derrière dans le fond de la danse, soit on interprète l'hymne à la guitare électrique volante

PHASE 8

L'ALPHA BÊTE LIBÉRÉE

Les maux libérés de la bête (bêta) libérée

LES AIGLES re-PLANENT HAUT DANS LE CIEL

SPACE: similar but not the same as in PHASE 1

glissades type C1
BOTTLE-NECK +
plectre/MEDIATOR

FINALE

LIONS ces accords dans diverses scalairités nonoctaviantes au choix dans le voyage dans LLL à 4

UN RE TOUR A L'ALPHA D'LLL
ses syllabes-symboles jouées à 4,
à jouer les syllabes-symboles pas encore jouées

FIND YOUR OWN WAY TIOTGETHER, NOT, TO GET HER

famille AïMES
de la famille VIRAGES
16 membres

famille PLOSIVES
membres

famille TRAVERSES
membres

famille ZEDS
de la famille VIRAGES et
membres

famille TROIS CONTR'UN
membres

famille DEUX CONTRE DEUX
membres

famille ATABLES
de la famille TRAVERSES
membres

etc.

ex.

FORMES-D'ACCORDS-SYMBOLS À 4 VOIX FORMÉS DES 3 COMPORTEMENTS DE VITESSES = pour HAUTEURS de notes
DE TONS TENUS & GLISSÉS : - constance / accélération (vers l'aigu) | ralentissement (vers le grave)

REGROUPEMENT FAMILIAL

famille DROITE
1 membre
vieille famille autoritaire
qui a perdu son exclusivité.

famille VIRAGES-TRAVERSES
membres

LONG LONG DE CRE SCEN DO jusqu'aux VOLUMES à ZÉRO

CONTINUE À JOUER AVEC LE VOLUME À ZÉRO avec decrescendo acoustique

- proposal

Performing in a place of 4 layers of loudspeakers, a choreophony of a polytrajectophonic live electric music by the spatial strings electric guitar quartet: Les Guitares Volantes composed with musicians coming from the improvisation world of free music. Myster Shadow-Sky, Stéphane Barascud, Stéphane Marcaillou, Laurent Avizou. They will perform **an extended and adapted version to 24 loudspeakers topophony** of the 8 movements score: THE EXTRACTION OF THE TRIUMPHANT BEAST: 1. Alpha Beast, 2. World of Words, 3. Torrents Flow, 4. Chasing Game, 5. Dancing Flux, 6. Unified Uniformed, 7. La danse des Fous, 8. The Extracted Beast. In order or not. The music is written with the Language of Lines, a theory invented by the composer in 2018 and exposed at [<http://centrebombe.org/livre/17.3.html>].

- program note

Les Guitares Volantes ? an electric strings guitar quartet born in 2017, composed with Laurent Avizou, Stéphane Marcaillou, Stéphane Barascud, and Myster Shadow-Sky to perform electric choreosonic transgenre spatial music. Instrumental live polytrajectophony means that each musician is plugged into an individual spatializator (= a real time audio trajectories generator) where speed and direction are controlled through a foot pedal by each performer. It composes a unique live instrumental spatial context with 4 identities flying independently in tridimensional space. This trajectorial independency creates the polytrajectophonic music (following the idea of Ars Nova's polyphony in 14th century, but for space), which the final purpose is to create spatial choreophonies: performed sounds' ballets, outdoors at night, on long distances, in large public gardens and in wide open natural spaces of the planet. But tonight, Les Guitares Volantes will sound their choreophony here inside the SARC's Sonic Lab.

- historical context

"After Iannis Xenakis and Karlheinz Stockhausen's contributions to spatial music, they invented, through recorded music, it was for me obvious to make a further step: to play live spatial trajectories as musical instrument with a musical instrument. I discovered the instrumental polytrajectory music possibilities when digital space technology was still at its infancy with 8-bit computers driving analogue VCAs (Voltage Controlled Amplitude). Since 40 years I conceive, compose and perform instrumental spatial music with hardware spatializators, and different spatial techniques to make the music flying in space everywhere (including under the feet) in air, also in water, ground, within different acoustics, in real time. Since 1958, date of birth of spatial music, the technological evolution for music remains moribund, indeed, playing moving sound in space in real time is ignored** for 'sound effect'. Since the 90s, the audio industry is dominated by the cinema-video industry, with a peculiar ideological format, where the audience has to be surrounded! Today the video game industry drown the gamer by "immersion" in virtual reality of a headphone! These ideologies are not the purpose of spatial music, attached to what we expect: freedom, to fly and be everywhere with no simulation of 'extended' restrictions."*

Mathius Shadow-Sky

* [<http://centrebombe.org/livre/8.6.html>] 1. VCA matrix, 2. microphones, 3. Doppler, 4. cloning, 5. phase-shift, 6. reverberation, 7. rhythmical variation of reverberant spaces, 8. delays, 9. spatialization without electricity: with a complex of delocalising tubes, 10. acoustic spatialization by consort, and more.

** In 40 years I met only 3 inventors of playable spatial device by performing musicians: Lawrence Casserley, Anadi Martel, and Nicolas Holzem! With Les Guitares Volantes we perform with the last 7 Orfeusz spatializators sponsored by Nicolas who left the audio industry. My 2 SP1 (spatial sound processor) from Anadi from 80s do not work anymore. And Lawrence Casserley does not remember what he did in 1983!

- hyperlink to stereo reduction of spatial works

Les Guitares Volantes are now in the process of recording in octophonic box format for home listening: The Extraction of the Triumphant Beast. The octophonic record (in 8 box channel format) should be released this in 2020. In waiting, for now, just some stereo bootlegs of past spatial concerts done by Les Guitares Volantes:

<http://www.centrebombe.org/mp3-free.html>

And 68 stereo records of the composer for free download:
http://centrebombe.org/myster_shadow-sky_discography.html

- short bio :

Since 40 years, Mathius Shadow-Sky (born in Paris in 1961) is the initiator of the polytrajectophonic instrumental music starting in 1980 with Ludus Musicae Temporarium for articulated lamp consort and Ourdission for 3 flutes flowing in space of an inflatable clear tube building for the audience**. Following his spatial music path for years, his last creation are Les Guitares Volantes ensemble in 2017 (where 14 electric musicians can be plugged into his 7 double last spatializators Orfeusz forming a 42 channels electric chamber spatial orchestra) to perform unheard electric polytrajectophonic orchestral choreosonic music.

more at:

<http://centrebombe.org/MatSadRepairesBio.htm>

https://en.wikipedia.org/wiki/Draft:Myster_Shadow-Sky

<http://centrebombe.org/livre/guitares.volantes.html>

**
Ourdission
London 1983



- detailed technical rider

In the quartet there is an additional important person (which makes a quintet): **"le chemineur"** = the rider = the paths creator making trajectories evolving in different locations of the topophony. The paths creator performs the mixing console routing as musician who rhythmically gives to distinct, to feel different spatial locations of the 4 trajectories in the beat.

Detailed technical rider is located in the score THE EXTRACTION OF THE TRIUMPHANT BEAST:
[http://centrebombe.org/livre/Mathius.Shadow-Sky_THE.TRIUMPHANT.BEAST.electric.quartet.spatial.music-score.\(2018\).pdf](http://centrebombe.org/livre/Mathius.Shadow-Sky_THE.TRIUMPHANT.BEAST.electric.quartet.spatial.music-score.(2018).pdf)

Polytrajectophonic electric spatial Instrumental *outdoor* live music proposal with 16 loudspeakers