

EXTRACTION de LA BÊTE TRIOMPHANTE
THE TRIUMPHANT BEAST
pour quatuor à cordes électriques
for strings electric quartet

extraction
progressive
de la bêtise

VERSION COURTE DU 17 FEVRIER

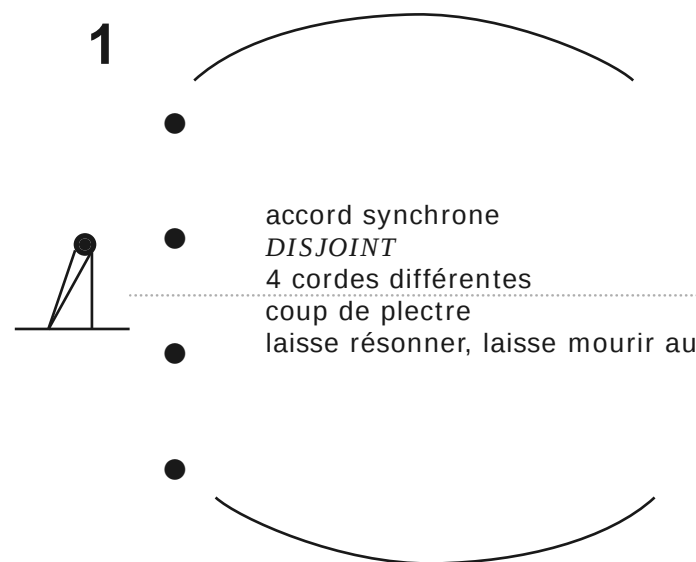
sens fondateur d'LLL
de La Langue des Lignes :

SE DISJOINDRE,
SE CONJOINDRE
SE PARALLÉLISER

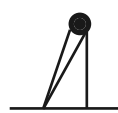
entraînement
de **disjonction**
(quitter l'unisson
= éloignements
= DÉTACHEMENT),
de **conjonction**
(joindre l'unisson
= rapprochements
= ATTACHEMENT)
et
de **côtoiement**
(rester côte à côte
= ÊTRE À DISTANCE)
sans se toucher

S T A R T

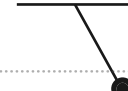
1



accord synchrone
DISJOINT
4 cordes différentes
coup de plectre
laisse résonner, laisse mourir au

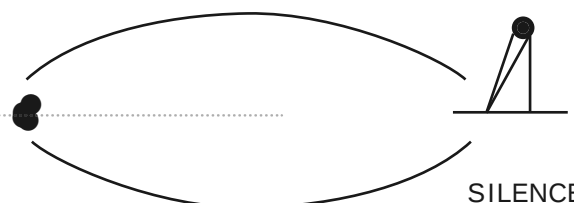


SILENCE
longue respiration et...



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

2

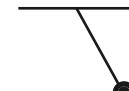


SILENCE
longue respiration et...

le SILENCE
se cherche

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



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)

le SILENCE
se cherche

PHASE 1A L'ALPHA BÊTE.

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

Allure de l'ensemble
TRANQUILLE ET LENTE

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

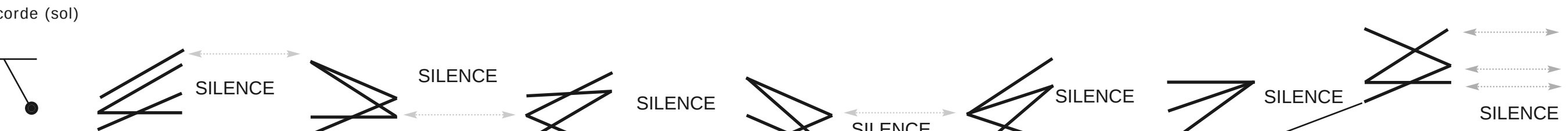
4eme corde (ré)

glissades type C1
BOTTLE-NECK +
plectre / MEDIATOR



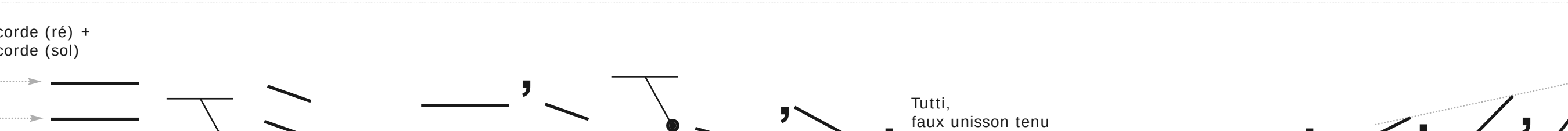
3eme corde (sol)

glissades type C2
BOTTLE-NECK + EBOW



4eme corde (ré) +
3eme corde (sol)

glissades type C2
BOTTLE-NECK + EBOW

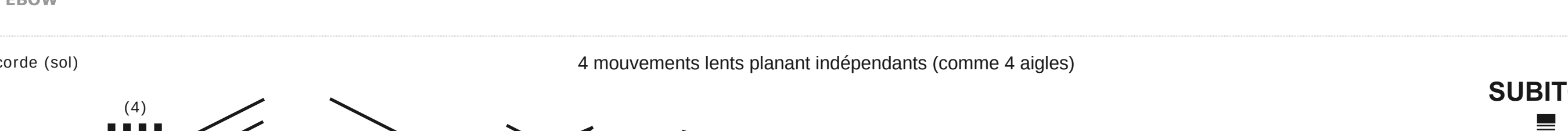


3eme corde (sol)

4 mouvements lents planant indépendants (comme 4 aigles)

SUBITO
STOP
pas de résonance
ACCORD
VIOLANT

glissades type C1
BOTTLE-NECK +
plectre / MEDIATOR

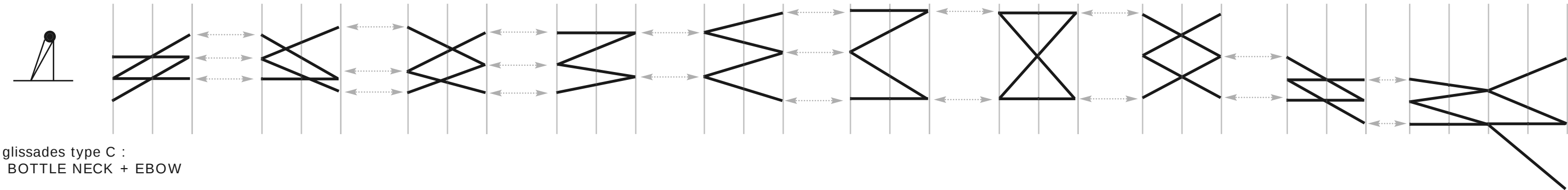


PHASE 1B L'ALPHA BÊTE

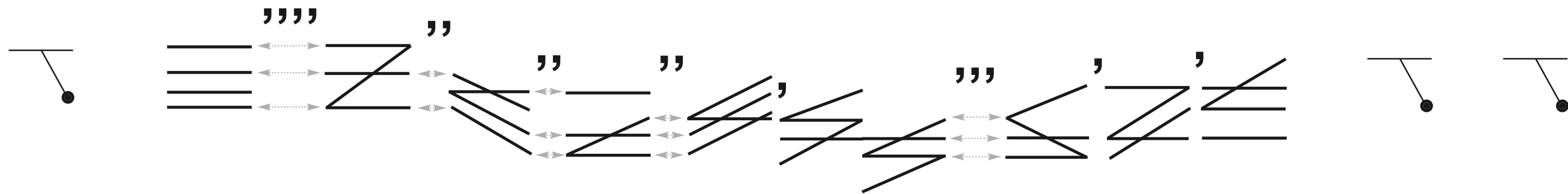
apparition du son
disparition du son

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

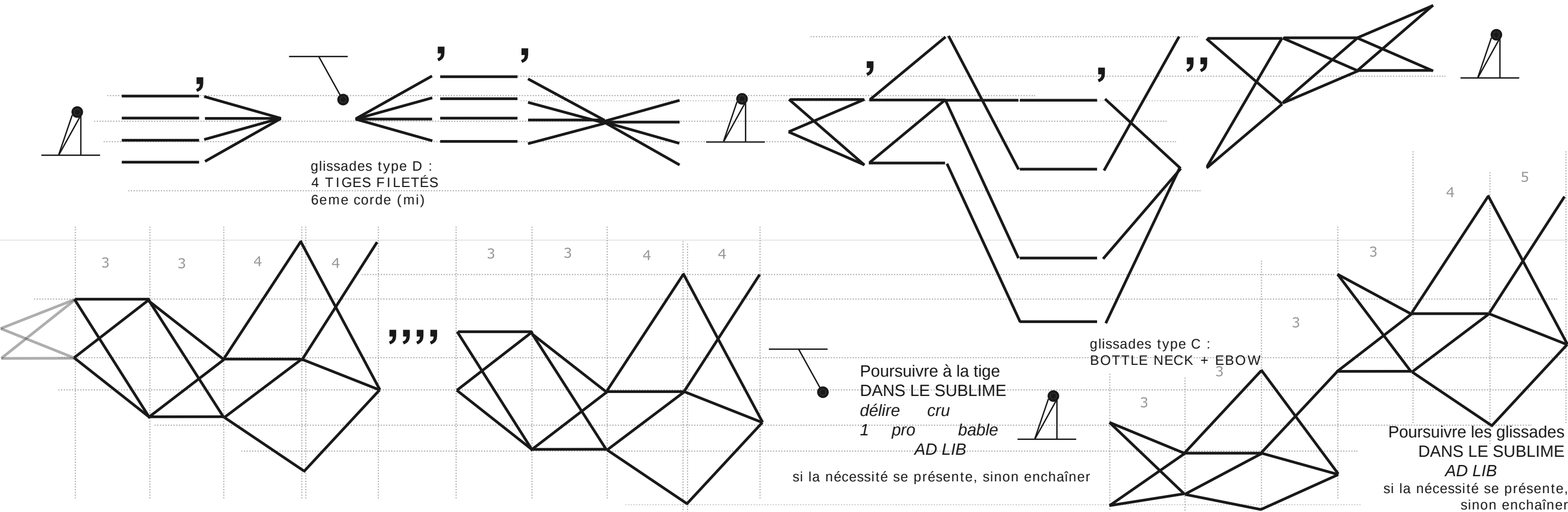
É L A R G I S S E M E N T D E S I N T E R V A L L E S ----->



glissades type C :
BOTTLE NECK + EBOW



glissades type D :
4 TIGES FILETÉS
6eme corde (mi)



Poursuivre à la tige
DANS LE SUBLIME
délire cru
1 pro bable
AD LIB

si la nécessité se présente, sinon enchaîner

glissades type C :
BOTTLE NECK + EBOW

Poursuivre les glissades
DANS LE SUBLIME
AD LIB
si la nécessité se présente,
sinon enchaîner

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

L'unisson du croisement se dissout dans l'instant

long et étroit, sans morsurement

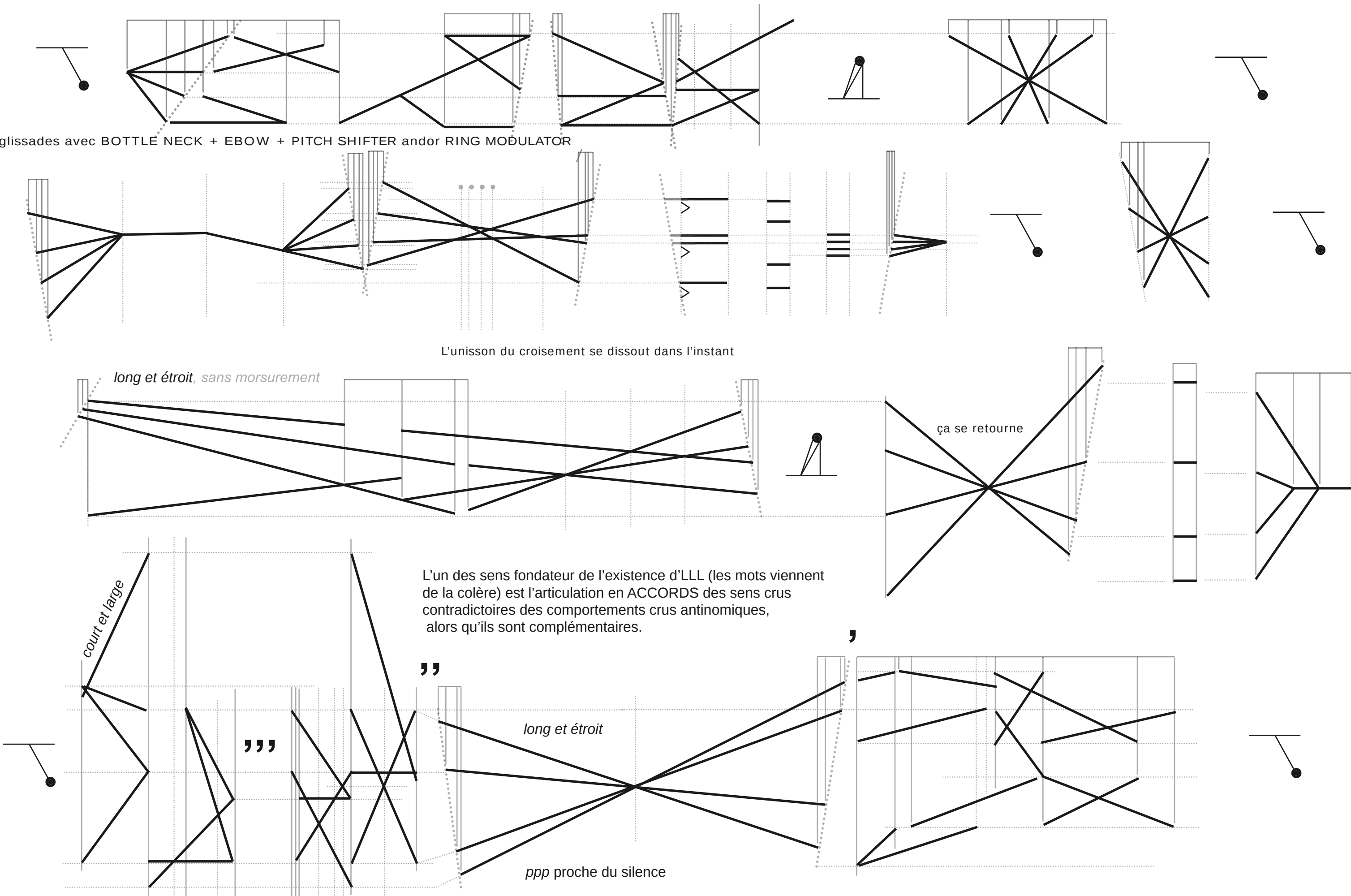
ça se retourne

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.

court et large

long et étroit

ppp proche du silence



PHASE 3A FLUX

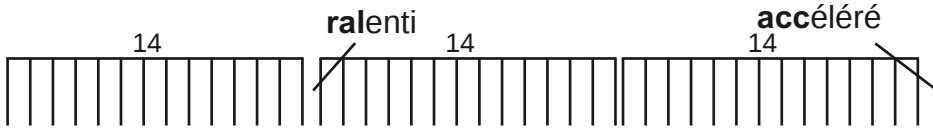
POLYTURBULENCES OF CHAOTIC TORRENTS => écriture ondale d'ourdisson

glissades type C :
BOTTLE NECK + PLECTRE-MEDIATOR en rafale de 14

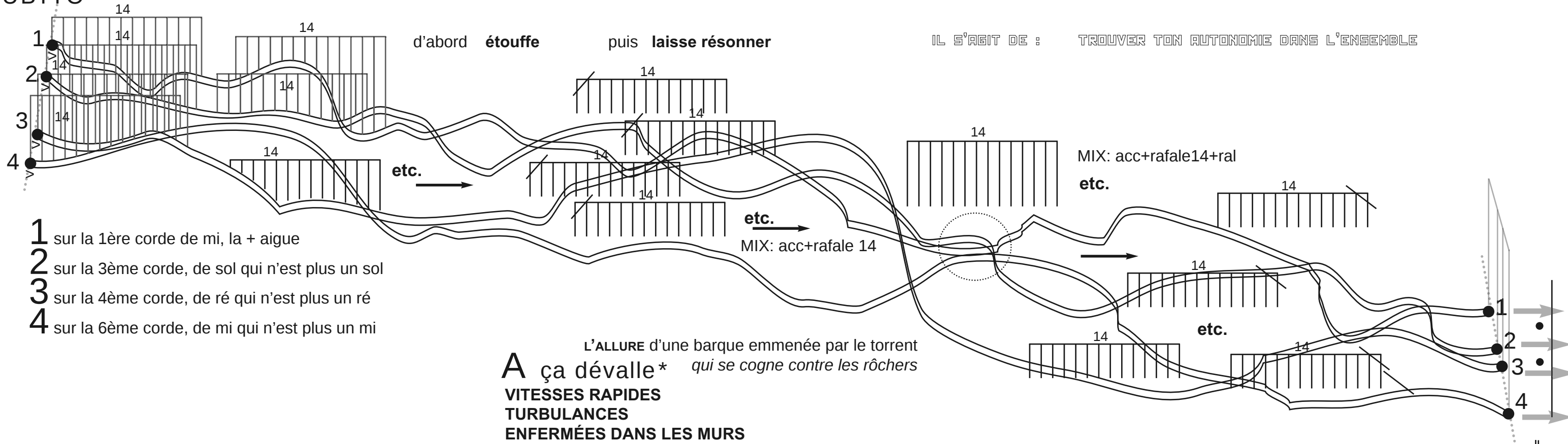
même sans rafale, le mouvement du « bottle-neck » est audible

Les plectres en RAFALES de :

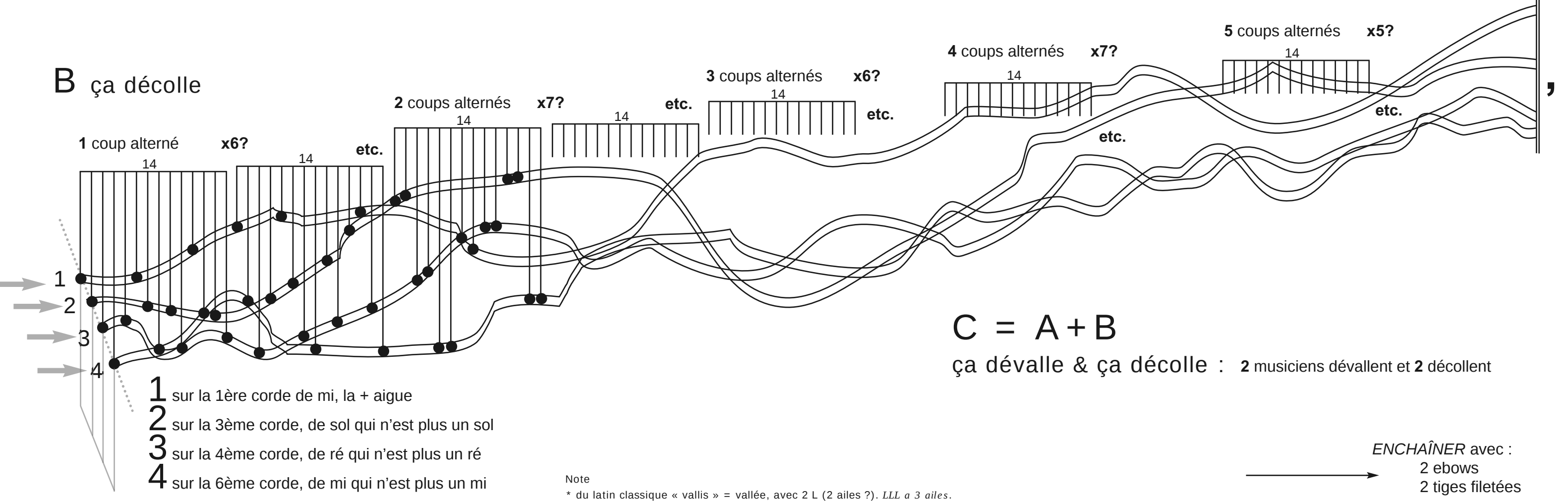
- 1. précipitations (salves de rafales) 14 coups :
- 2. alternances (salves de chocs)



SUBITO



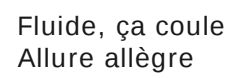
B ça décolle



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

ENCHAÎNER avec :
2 ebows
2 tiges filetées

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



= 69 bpm Adagio

4 BOTTLE-NECK SOLO

4 musiciens

4 cordes

etc.

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.

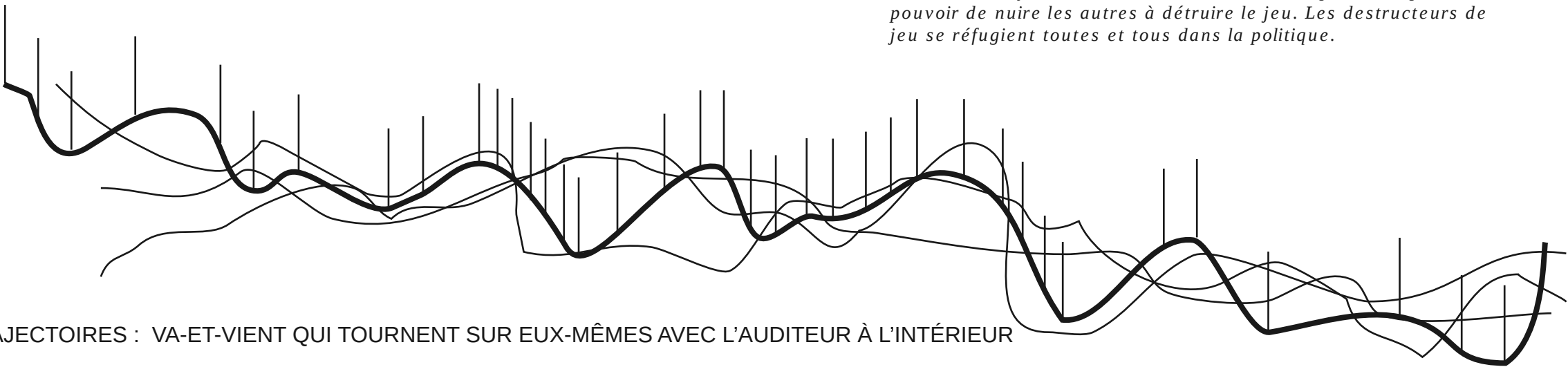
Chaque joueur joue sur son instrument et
Chaque joueur INTERPRÊTE ce qui est inscrit de l'écriture symbolique de LLL proposée QUI DONNE DES PLANS D'EVASIONS suivant les figures choisies dans les matrices de symboles.

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.

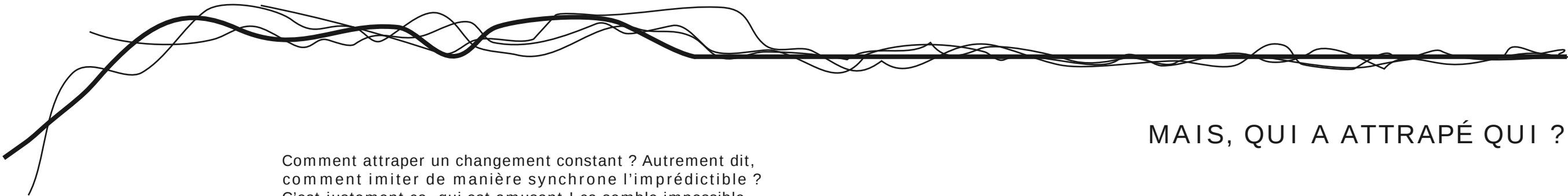
exemples graphiques

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

FLUX DE DANSES

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

DANSE LES SONS ELECTRIQUES PARTOUT DANS L'ESPACE

FLUX ALLEGRE, le beat à ~140 bpm

flux du rythme groove qui ensemble change en permanence
BALANÇOIRE AVEC AUDITEUR À L'INTÉRIEUR (les sons se balancent DANS les audi-trices et -teurs traversés)

7

9

11

8

7 main tient le pulse du pouls allègre

il faut que ça prenne, que la magie opère

ou

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

solo du 11

ACCELERATION très progressive ---- ~169 bpm

LE TEMPS QU'IL FAUT

ACCELERONS ---- JUSQU'AU TREMOLO QUI SE CONFOND AVEC LE SON CONTINU puis le EBOW PREND LE RELAI

solo du 7

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

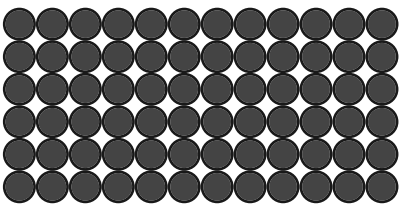
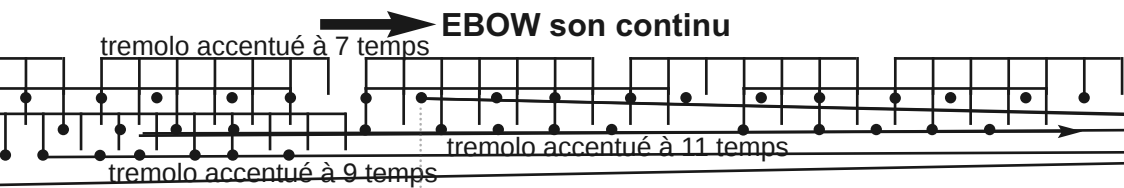
PHASE 6

DES UNIFORMES Y SONT UNIS

MUSIQUE FACILE

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

RIEN À ECRIRE, C'EST TOUT ENTENDU... MASSIF BIEN SÛR



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

UNI ?

l'incertitude maîtrise nous fait hésiter

à la recherche de l'inouï hésitoire trouvé

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

PHASE 7 / 1C

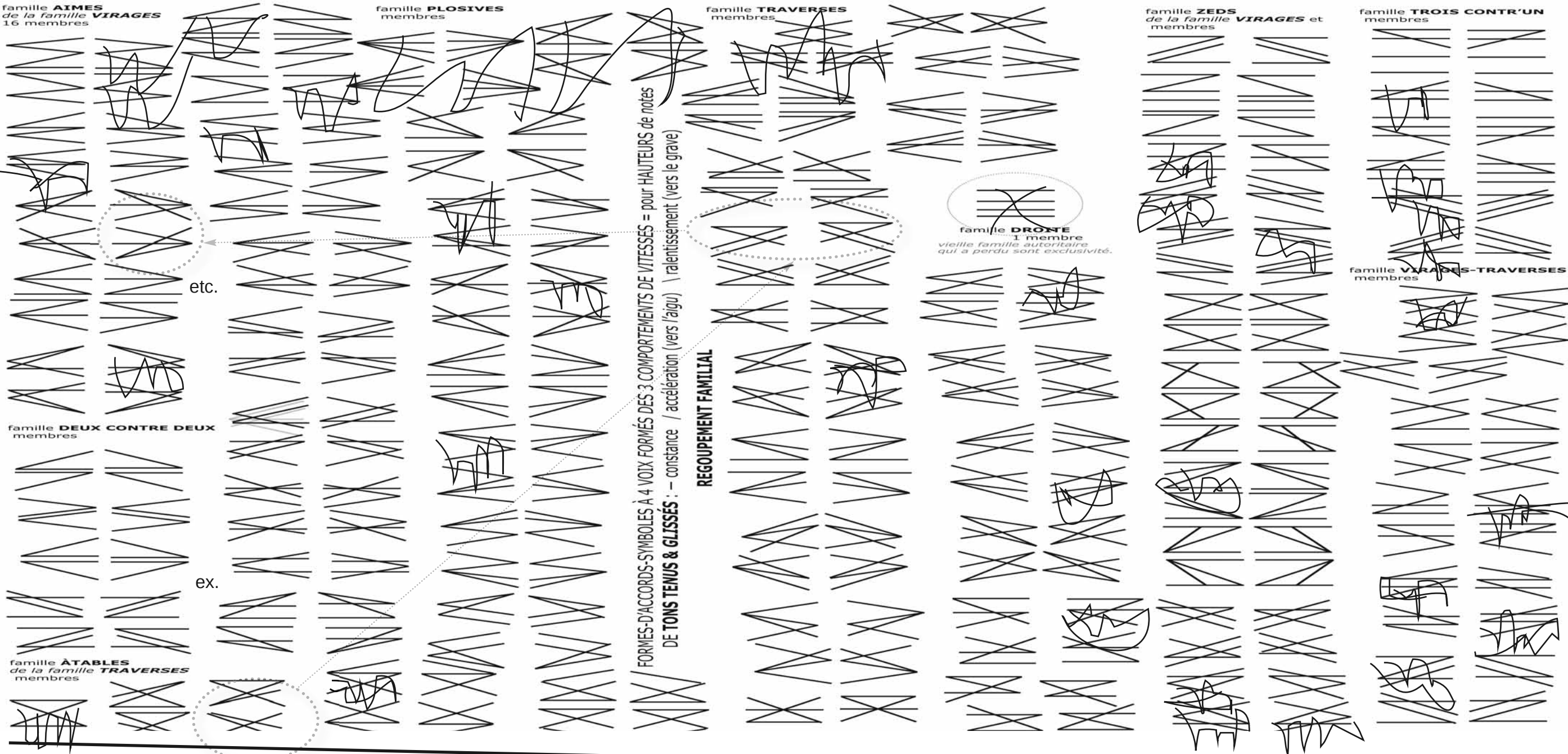
glissades type C1
BOTTLE-NECK +
plectre / MEDIATOR

L'ALPHA BÊTE en fin EXPULSÉE

RETOUR A L'ALPHABET D'LLL à 4, à jouer ses syllabes-symboles injouées
le voyage dans LLL à 4 LIONS ces accords dans diverses scalarités nonoctaviantes (certainement inouïes)

LES AIGLES re-PLANENT HAUT DANS LE CIEL

FIND YOUR OWN WAY TOGETHER, NOT, TO GET HER



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

CONTINUE À JOUER AVEC LE VOLUME À ZÉRO avec decrescendo acoustique