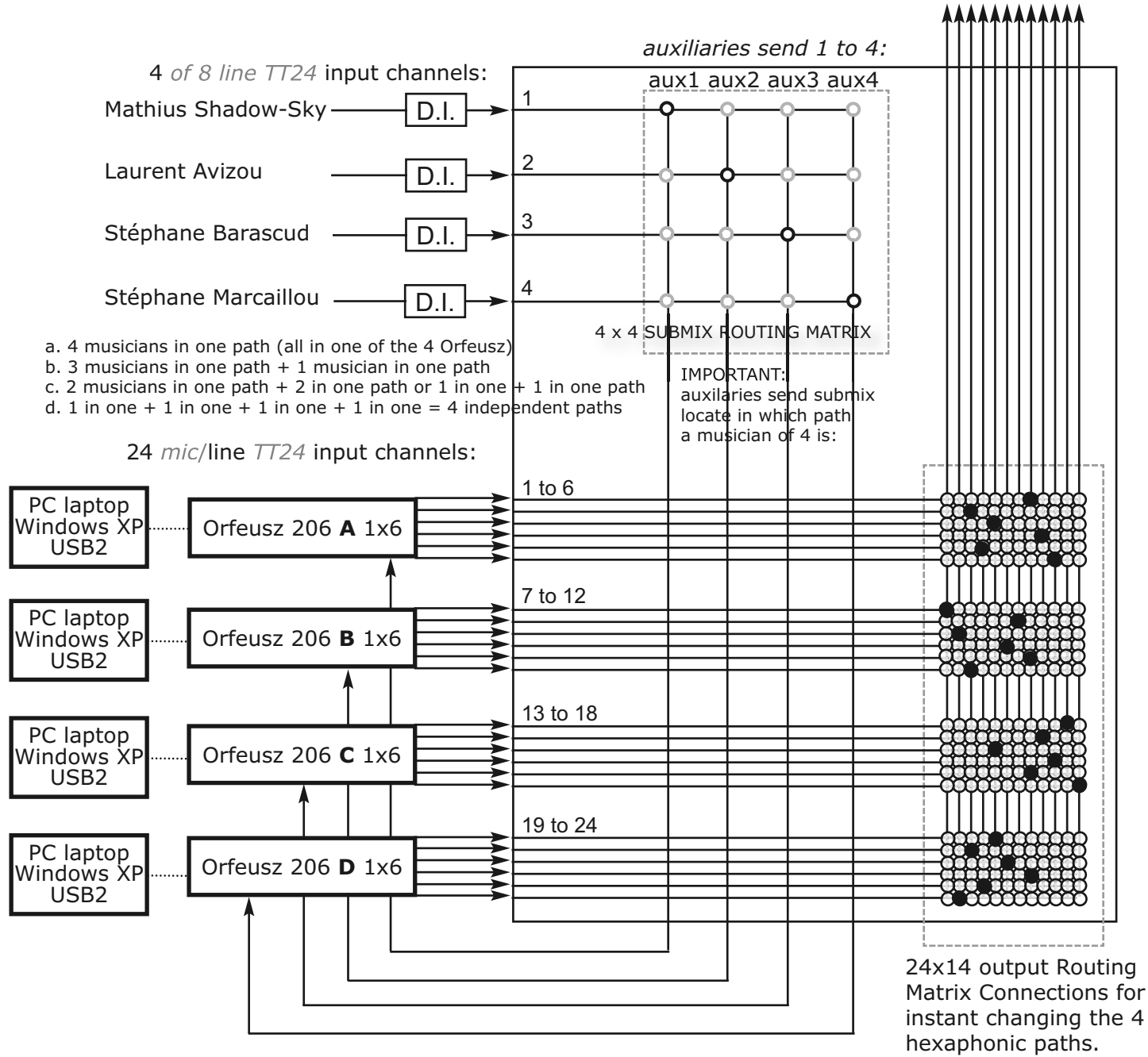


LES GUITARES VOLANTES
quatuor à cordes électriques

Krakov MIX CONFiguration
with live dynamic routing
28 x 12 (8 + 4) + 4 aux

12 independent output channels: 8 bus + 4 aux
of the TT24 digital mixing console:

01	bus 1	XLR
02	bus 2	XLR
03	bus 3	XLR
04	bus 4	XLR
05	bus 5	XLR
06	bus 6	XLR
07	bus 7	XLR
08	bus 8	XLR
09	auxiliary 8	jack 6.35
10	auxiliary 9	jack 6.35
11	auxiliary 10	jack 6.35
12	auxiliary 12	jack 6.35



LA BÊTE TRIOMPHANTE
THE TRIUMPHANT BEAST
pour quatuor à cordes électriques en polytrajectophonie
for strings electric quartet in polytrajectophonic

LA BÊTE TRIOMPHANTE
THE TRIUMPHANT BEAST

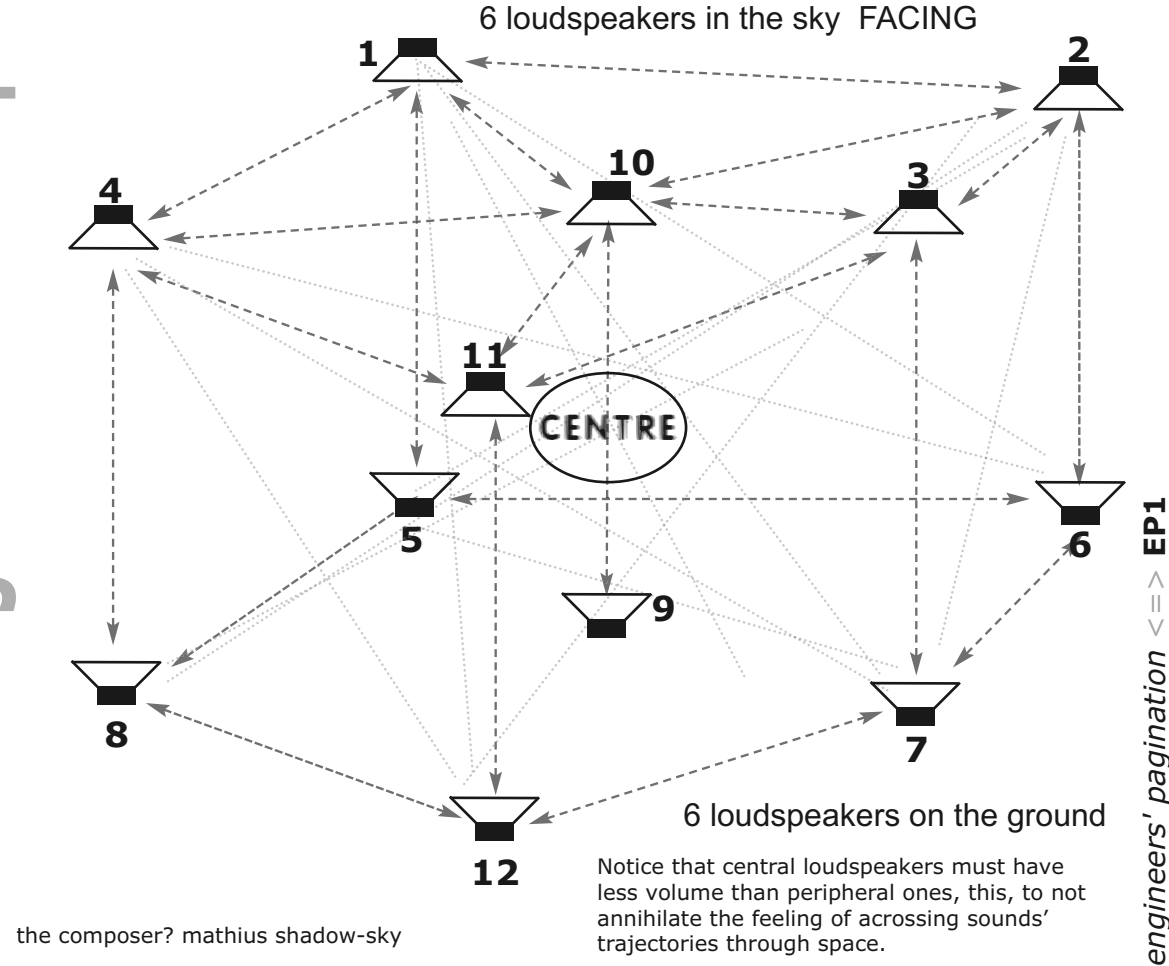
pour ? quatuor ? à cordes ? électriques ?
oui, tout instrument sonore qui se branche avec un câble :)

being extracted through LLL The Language of the Lines

EXTRACTION DE SA BÊTE

à travers LLL, La Langue des Lignes

DANS L'ESPACE



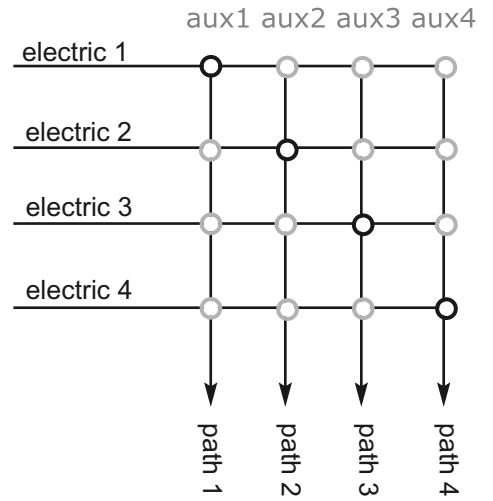
the composer? mathius shadow-sky

START [SCENE #1 & #2]

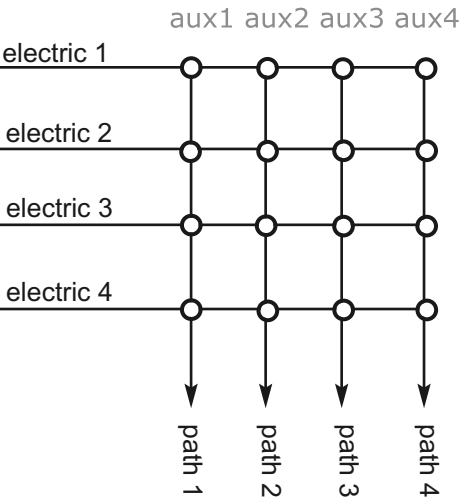
LA BÊTE TRIOMPHANTE
THE TRIUMPHANT BEAST
pour quatuor à cordes électriques en polytrajectophonie
for strings electric quartet flying in 4 spatial independent paths
and 2 SPATIAL SOUND ENGINEERS

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:

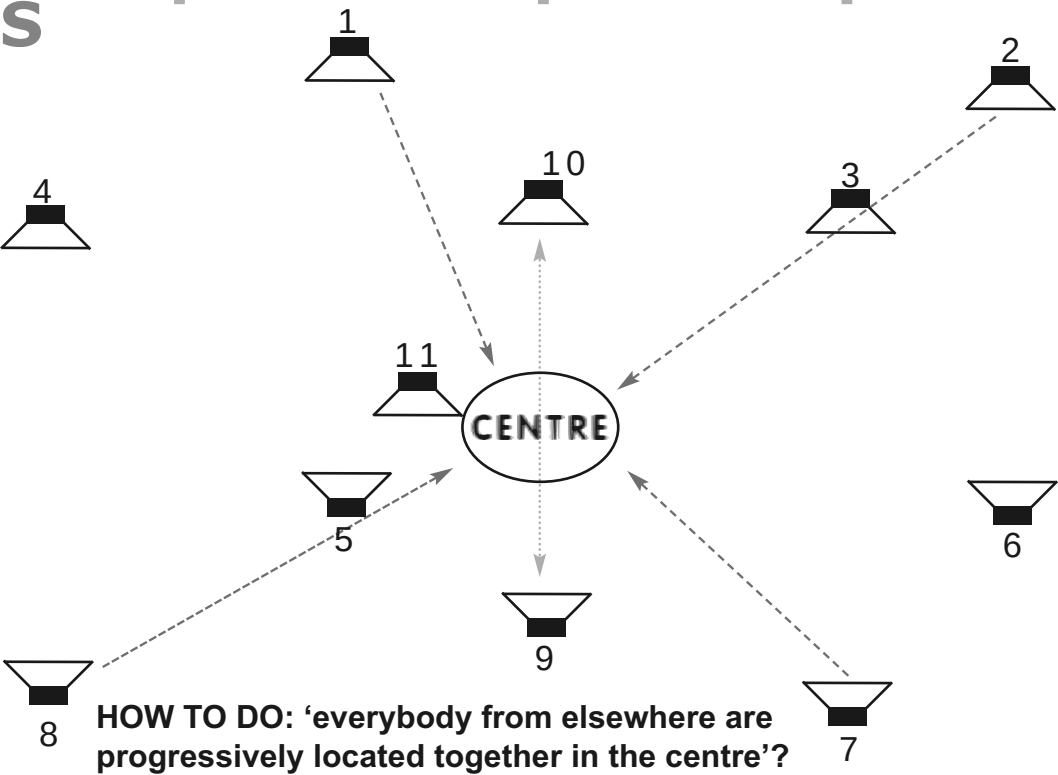
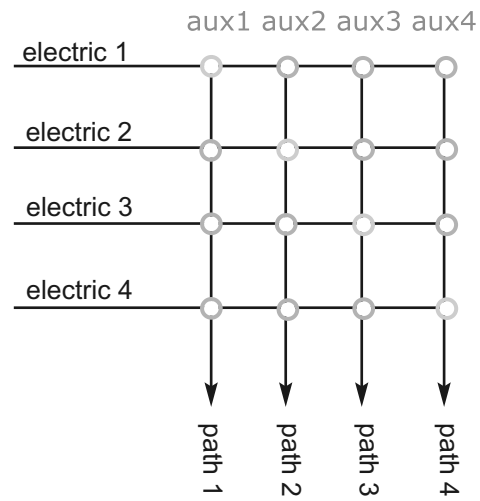
each 1, in one independent path:



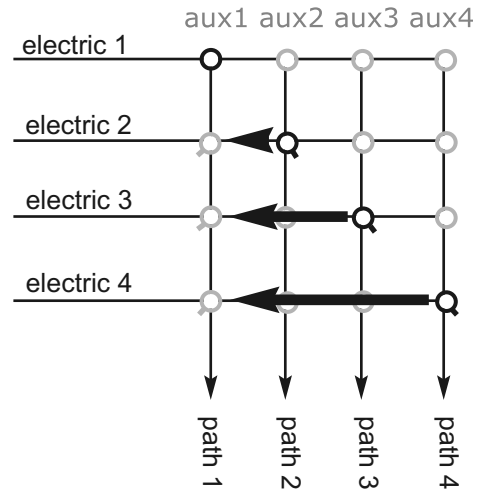
every body every where:



every body nowhere (no sound):



every body moving in one path:



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

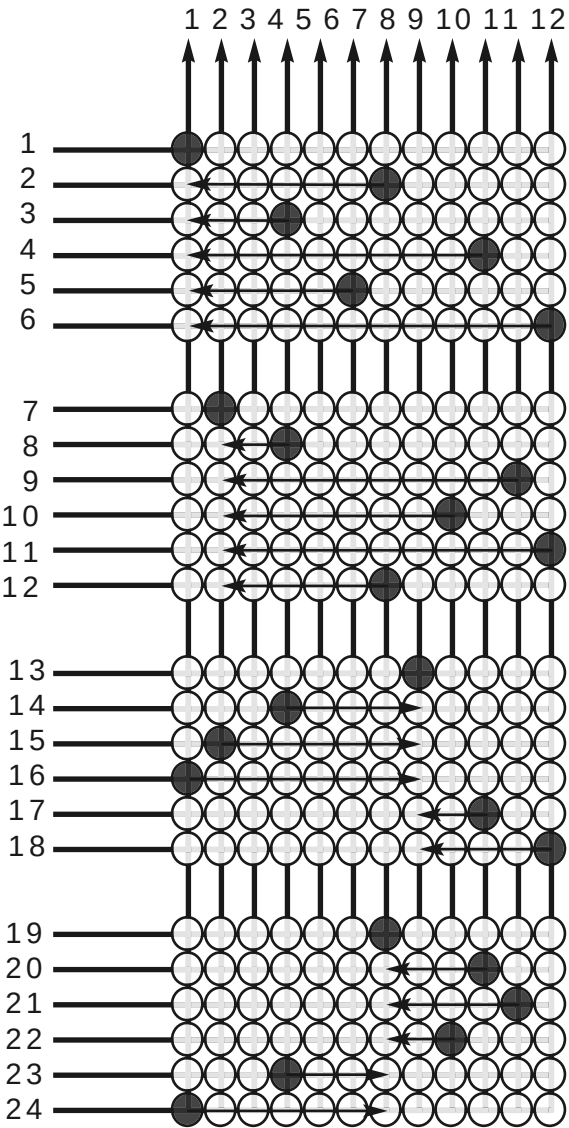
Each musician with his pedal controls: stops/moves, speed and direction of his trajectory
=> NO NEED TO PERSECUTE MUSICIANS TO STAY IN ONE PLACE.

WAF Orfeusz 206 [2x6] A

WAF Orfeusz 206 [2x6] B

WAF Orfeusz 206 [2x6] C

WAF Orfeusz 206 [2x6] D

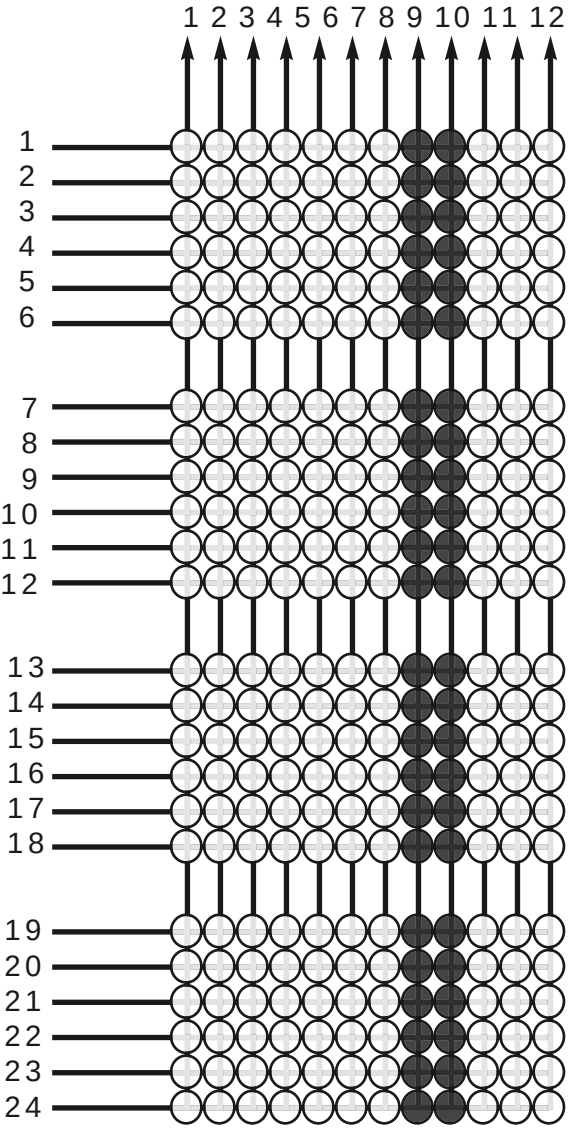


WAF Orfeusz 206 [2x6] A

WAF Orfeusz 206 [2x6] B

WAF Orfeusz 206 [2x6] C

WAF Orfeusz 206 [2x6] D



SPACE EXTRACTION moving proces s résumé *schedule* *

The Krakow premiere spatial music development [LLL linked in polyspace 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 . spatial engineer paths control: FROM THE CENTER OF THE SPACE TO EVERYWHERE . space engineer musicians paths control: 4 independent paths to 1 and back: 1 to 4
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: GLIDE IN THE SKY in the 6 up speakers
PHASE 2	DES MAUX DES MOTS [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: FALLS FROM THE SKY from the 6 up speakers to the 6 down speakers and CRAWLING ON THE GROUND
PHASE 3	DES FLUX DE FLUIDES [FLUID FLUXES] . 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 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 DES FLUX [DANCE OF FLUX] . 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 engineers 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	DES UNI FORMES Y SON UNI ? [UNIFORM SOUNDS?] [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 EVERYWHERE IMPOSSIBLE LOCATION
PHASE 1->7	LES MAUX DE L'ALPHA BÊTE [THE PAIN OF THE ALPHA 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 6 floor speakers facing the sky BACK TO THE SKY [SHADOW] Take-offs and glide to disappear

** Emploi du temps, de son temps. "In the 16th c., both in Fr. and Eng., the spellings cédula** and schedule, imitating the contemporary forms of the Latin word, were used by a few writers. In Fr. this fashion was transient, but in Eng. schedule has been the regular spelling from the middle of the 17th c. The original pronunciation (s dju l) continued in use long after the change in spelling; it is given in 1791 by Walker without alternative; in his second ed. (1797) he says that it is ‘too firmly fixed by custom to be altered’, though on theoretical grounds he would prefer either (sk dju l), favoured by Kenrick, Perry, and Buchanan, or—if we follow the French’—(dju l). The latter he does not seem to have known either in actual use or as recommended by any orthoepist. Smart, however, in 1836 gives (dju l) in the body of his Dictionary without alternative, although in his introduction he says that as the word is of Gr. origin the normal pronunciation would be with (sk). Several later Dicts. recognize (s dju l) as permissible, but it is doubtful whether this was really justified by usage. In England the universal pronunciation at present seems to be with (); in the U.S., the authority of Webster has secured general currency for (sk).]" Oxford English dictionary*

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

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

1 TROP in/dé-duction
STARTS

extraction
progressive
de la bêtise

1

cordesenclenche 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)

PAUSE
SILENCE



stoppe le rythme de la machine

2

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

SILENCE
longue respiration et...

3

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 |•| || • || |•| || |•| || • || |•| || |•| ||

réenclenche le rythme de la machine

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

STOP SUBITO

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

DANS L'ESPACE

4 points différents et éloignés dans l'espace -----> ça se rapproche AU CENTRE

4 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.

DANS
L'ESPACE

MATRICE DES SYLLABES À 4

de La Langue des Lignes

Matrice des symboles-syllabes à 4 voix de LLL La Langue des Lignes. Une matrice est fonctionnée comme une carte (map pour se mapper), on voyage d'un symbole à un autre sur une surface de signes ; soit en vol direct, soit avec des escales où ces escales ont un lien, une correspondance de sens avec la destination envisagée. L'intérêt de se promener, est de ne pas savoir où on va, pour ne pas retrouver les mêmes pas, mais pour être agréablement surpris.e de rencontrer ce (ux ou celles) qu'on ne connaît pas.

MODES DE JEU
DES SYLLABES DE SIGNES d'LLL

5 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 grattant la glissante)

type E. variation des glissements avec effets : PITCH SHIFTER
tel la Whami ou le RING MODULATOR tel le Frequency Analyser,
etc.

3 attaques de cordes

(l'archet ne fonctionne pas bien avec les cordes acier de la guitare électrique) :

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

**LLL training page
for musicians in quartet
as 4, 8, 12, 16, 20, etc.**

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**
membres

famille **TRAVERSES**
membres

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

famille **TROIS CONTR'UN**
membresfamille **DEUX CONTRE DEUX**
membres

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

MES-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

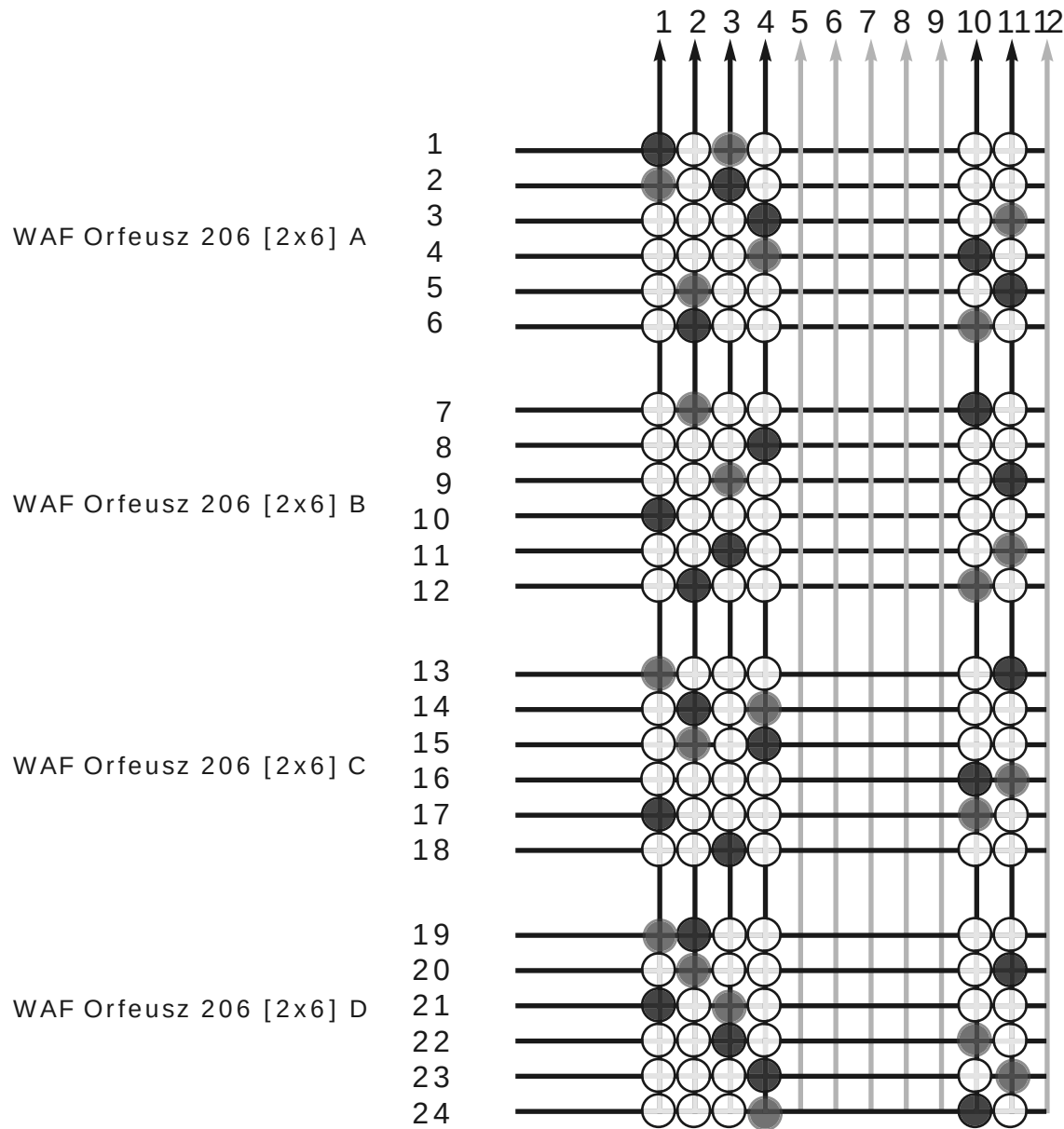
PHASE 1 L'ALPHA BÊTE [SCENE #3 & #4]

PHASE ONE for sound space engineers: GLIDE IN THE SKY
means ONLY the 6 ceiling speakers are working: 1 2 3 4 10 11

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



IN SPACE:

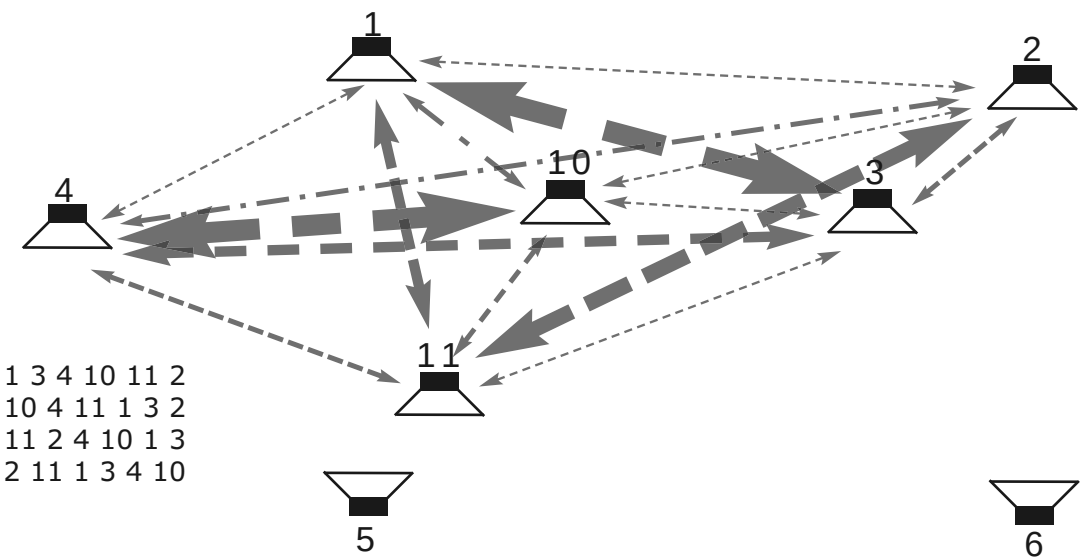
1

4 different paths, one for each one:

UNUSED ROUTES:	
1---2	
1---4	
2---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



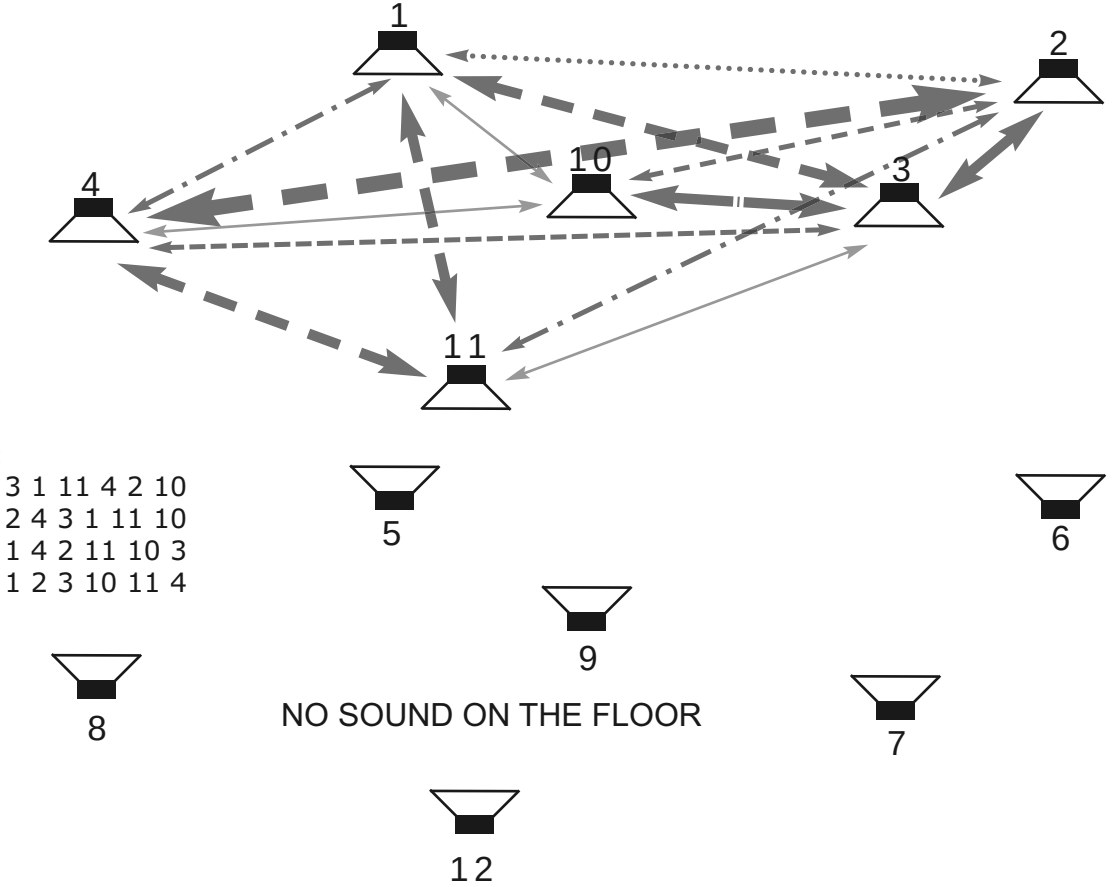
2

4 different paths, one for each one:

UNUSED ROUTES:	
1---10	
4---10	
3---11	

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



combien de syllabes en 1 quart d'heure ? 211

A diagram showing a ball on a stand. The stand consists of a vertical support and a diagonal brace. The ball is positioned at the top of the vertical support.

4 autres positions dans l'espace

4 autres positions dans l'espace

4 trajectoires >>>>>>>>>>>>>>>>>> tous dans 1 trajectoire 1 trajectoire commune >>> 4 trajectoires

ALLEZ RETOUR

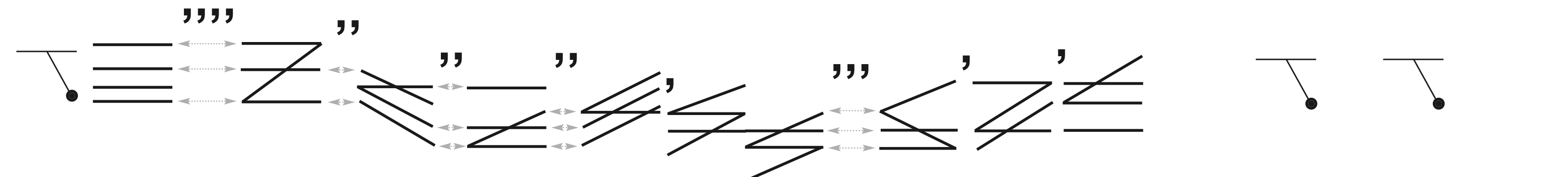
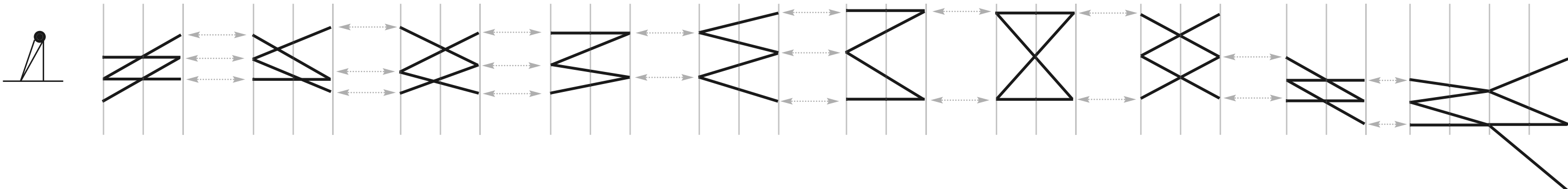
VIOLANT

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

glissades type C : avec « BOTTLE NECK » + EBOW

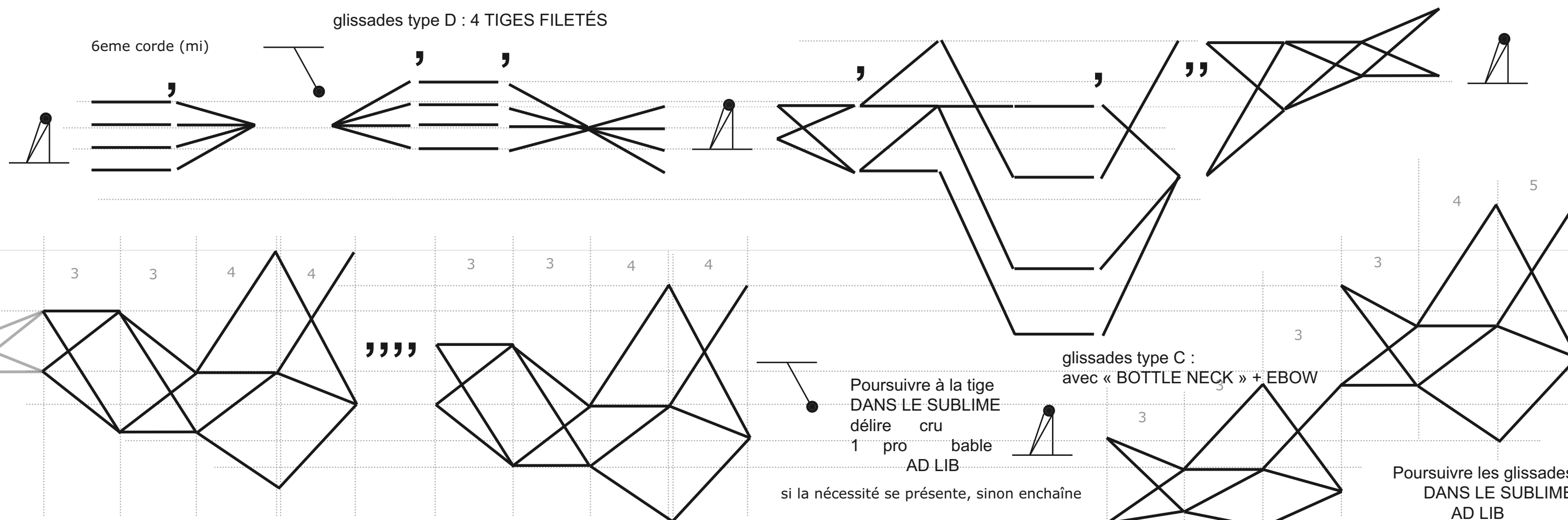
des correspondances de formes

élargissement des intervalles



glissades type D : 4 TIGES FILETÉS

6eme corde (mi)



Poursuivre à la tige
DANS LE SUBLIME
dél

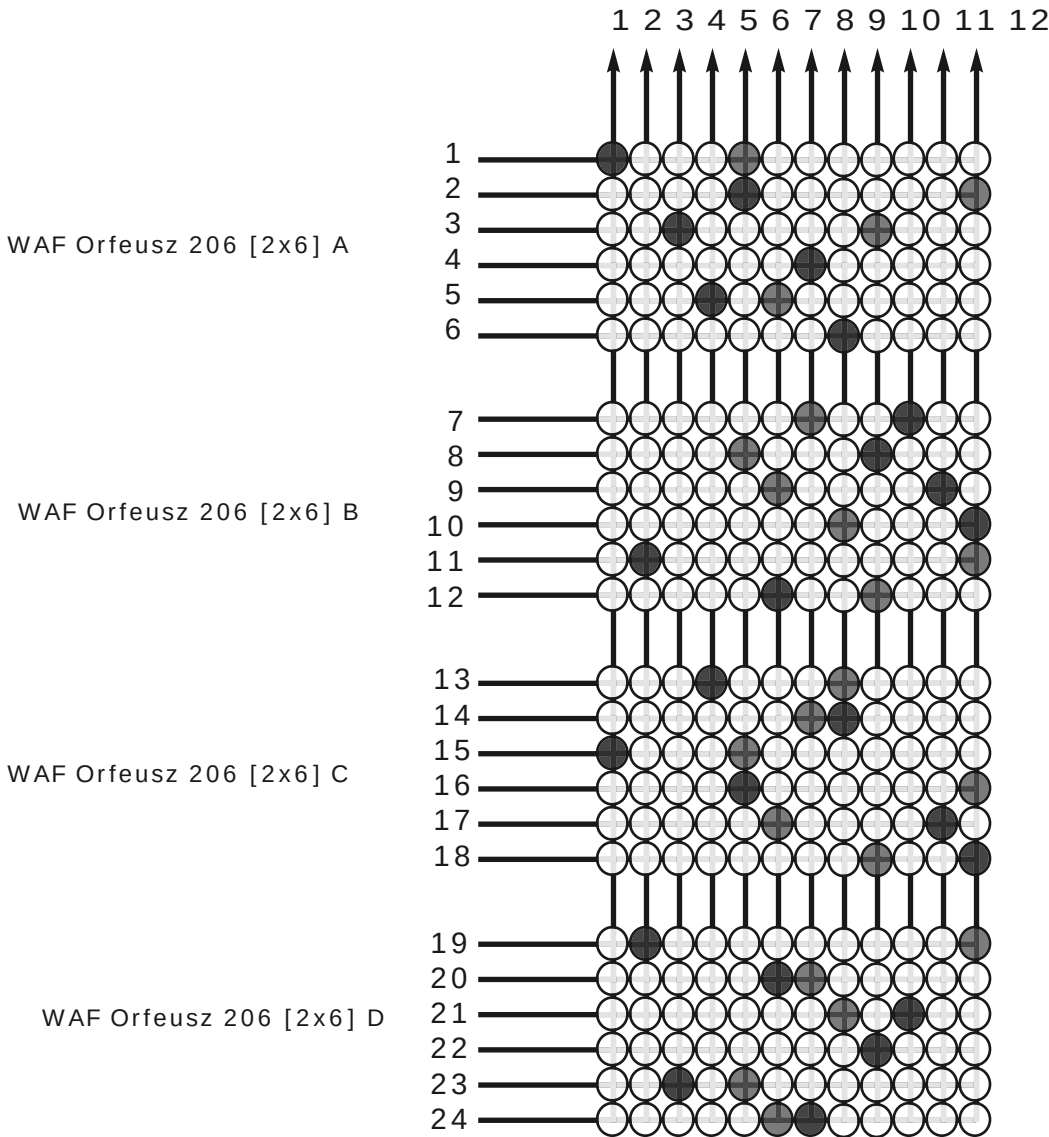
PHASE 2 DES MAUX DES MOTS ? [SCENE #5 & #6]

PHASE TWO for sound space engineers: FALL FROM THE SKY
From the 6 ceiling speakers: 1 2 3 4 10 11 to the 6 floor speakers: 5 6 7 8 9 12

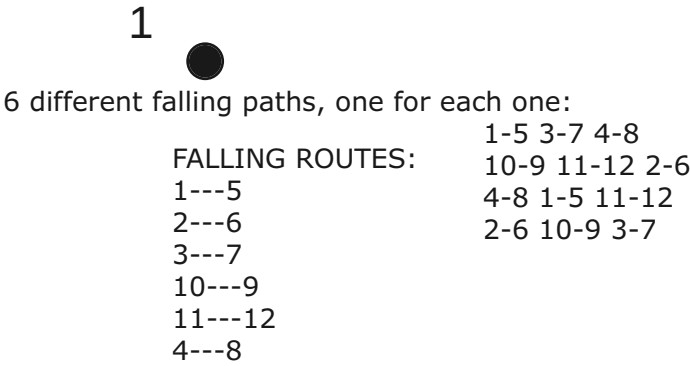
IN ROUTING MATRIX:

4 different routes, one for each one:

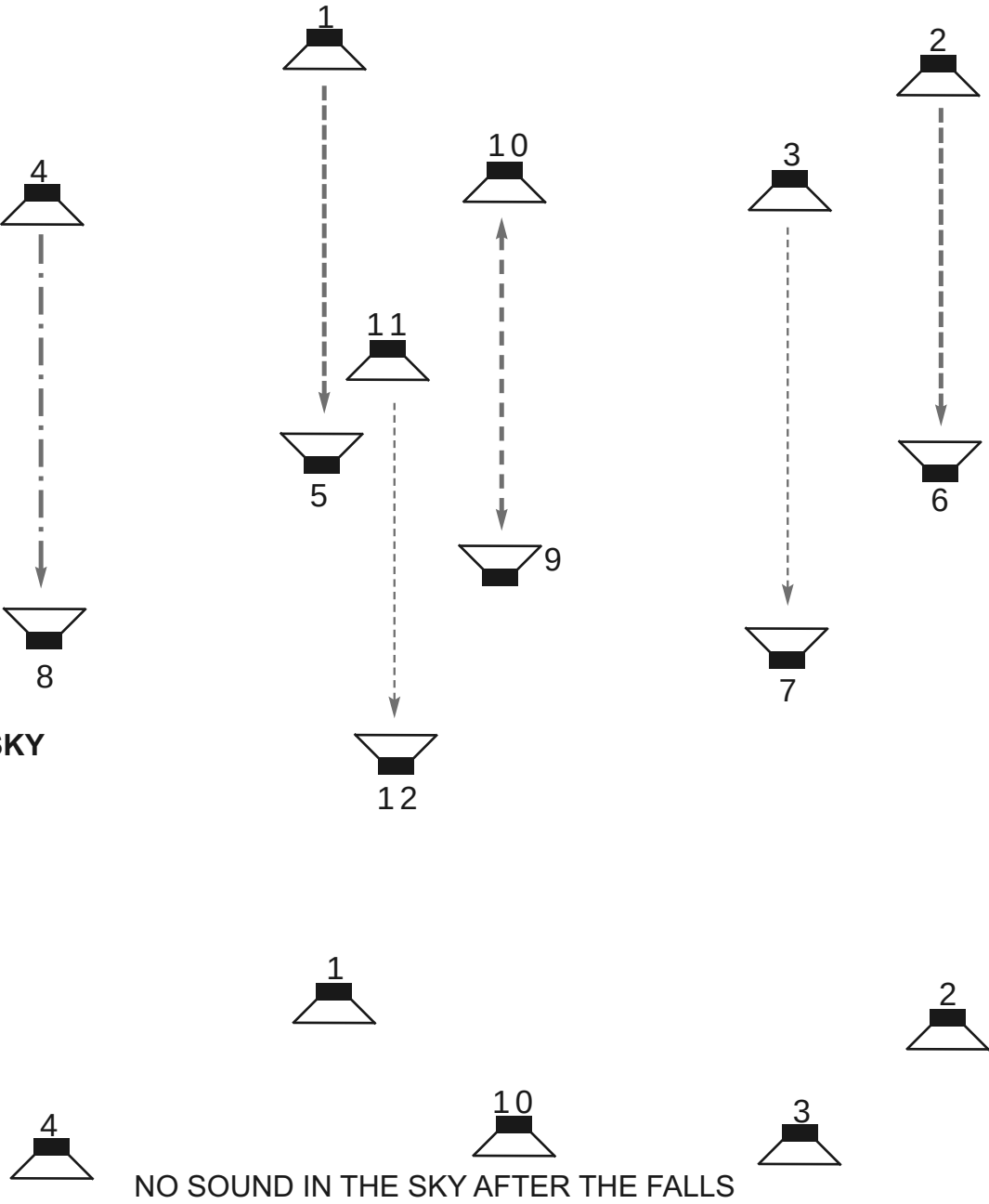
1-5 3-7 4-8	5 12 9 7 6 8
10-9 11-12 2-6	7 5 6 8 12 9
4-8 1-5 11-12	8 7 5 12 6 9
2-6 10-9 3-7	12 7 8 9 5 6



IN SPACE:

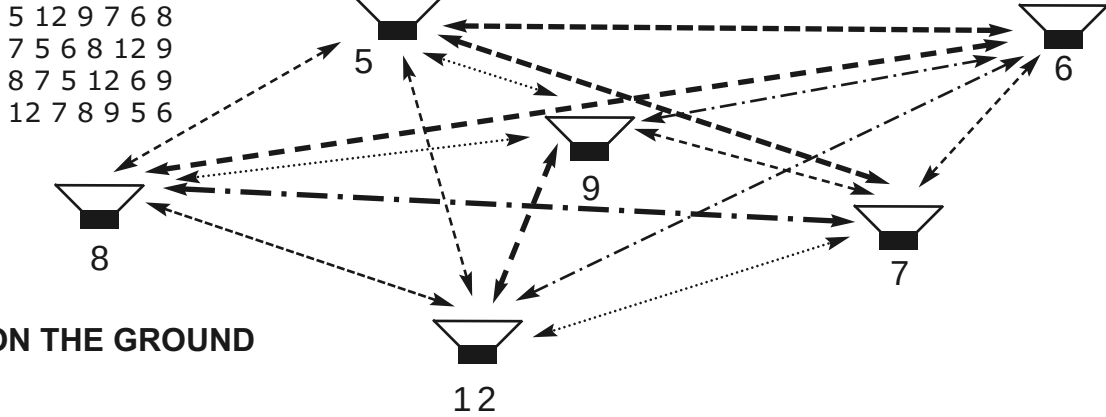


FALLING FROM THE SKY



4 different paths, one for each one:

REPEATED ROUTES	
ROUTE 5---6	2x
ROUTE 5---7	2x
ROUTE 7---8	2x
ROUTE 8---6	2x
ROUTE 12---9	2x



CRAWLING ON THE GROUND

glissades type C :
2 avec « BOTTLE NECK » + EBOW

+

glissades type E :
2 avec PITCH SHIFTER (Whami) & RING MODULATOR (EH Frequency Analyser) + EBOW

petits coups d'accélération dans les trajectoires en formes de pétales qui tombent

L'unisson du croisement se dissout dans l'instant

long et étroit, sans morsurement

ça se retourne

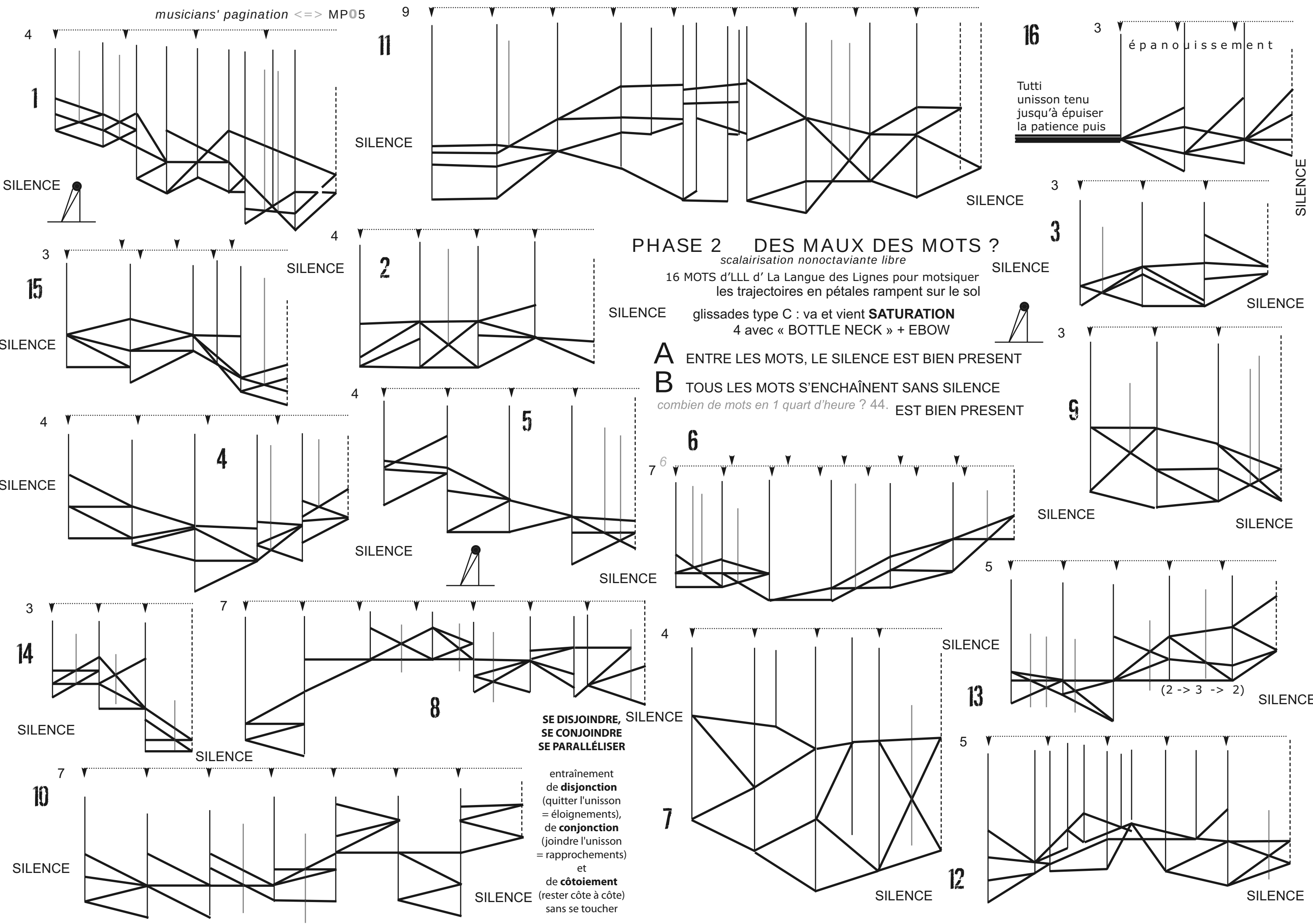
court et large

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

l'apparition du son
la disparition du son

ppp proche du silence

musicians' pagination <=> MP05



PHASE 2 DES MAUX DES MOTS ?

scailirisation nonoctaviante libre

16 MOTS d'LLL d' La Langue des Lignes pour motsiquer les trajectoires en pétalos rampent sur le sol

glissades type C : va et vient **SATURATION**
4 avec « BOTTLE NECK » + EBOW

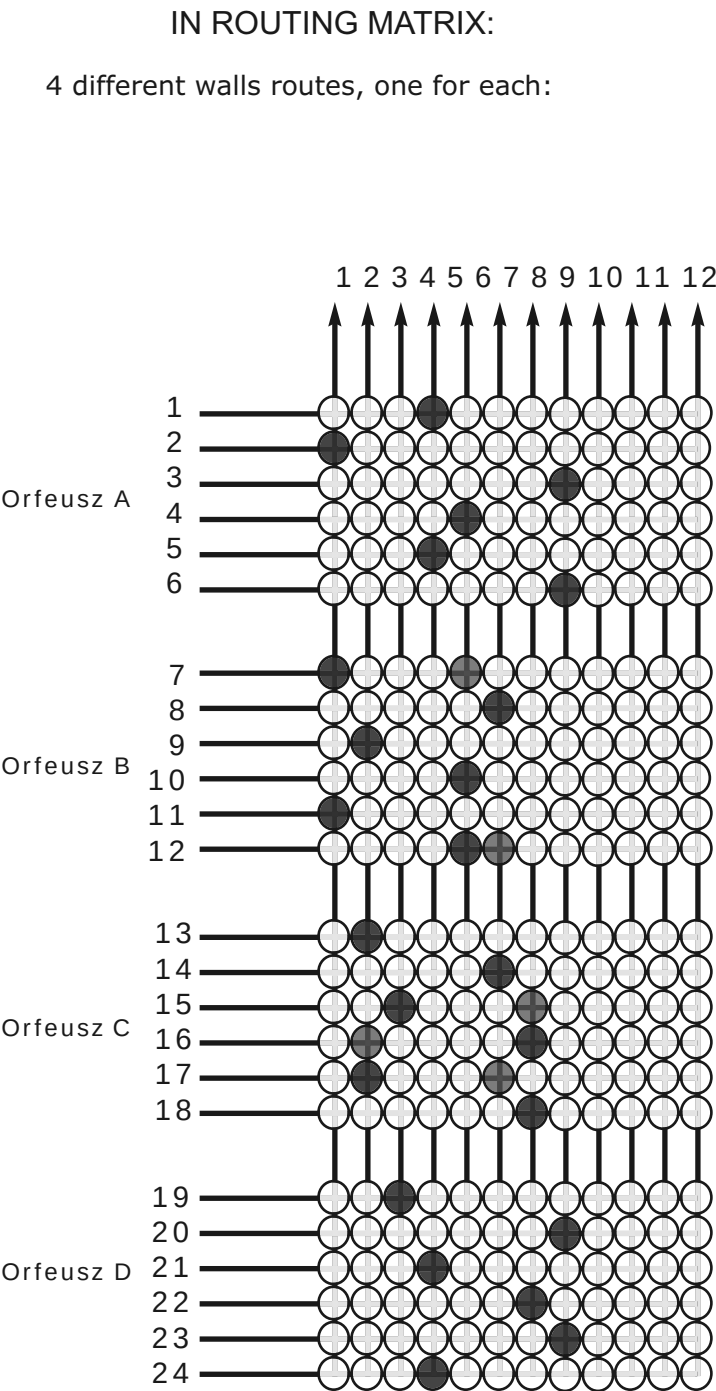
- A ENTRE LES MOTS, LE SILENCE EST BIEN PRESENT
- B TOUS LES MOTS S'ENCHAÎNENT SANS SILENCE
combien de mots en 1 quart d'heure ? 44. EST BIEN PRESENT

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

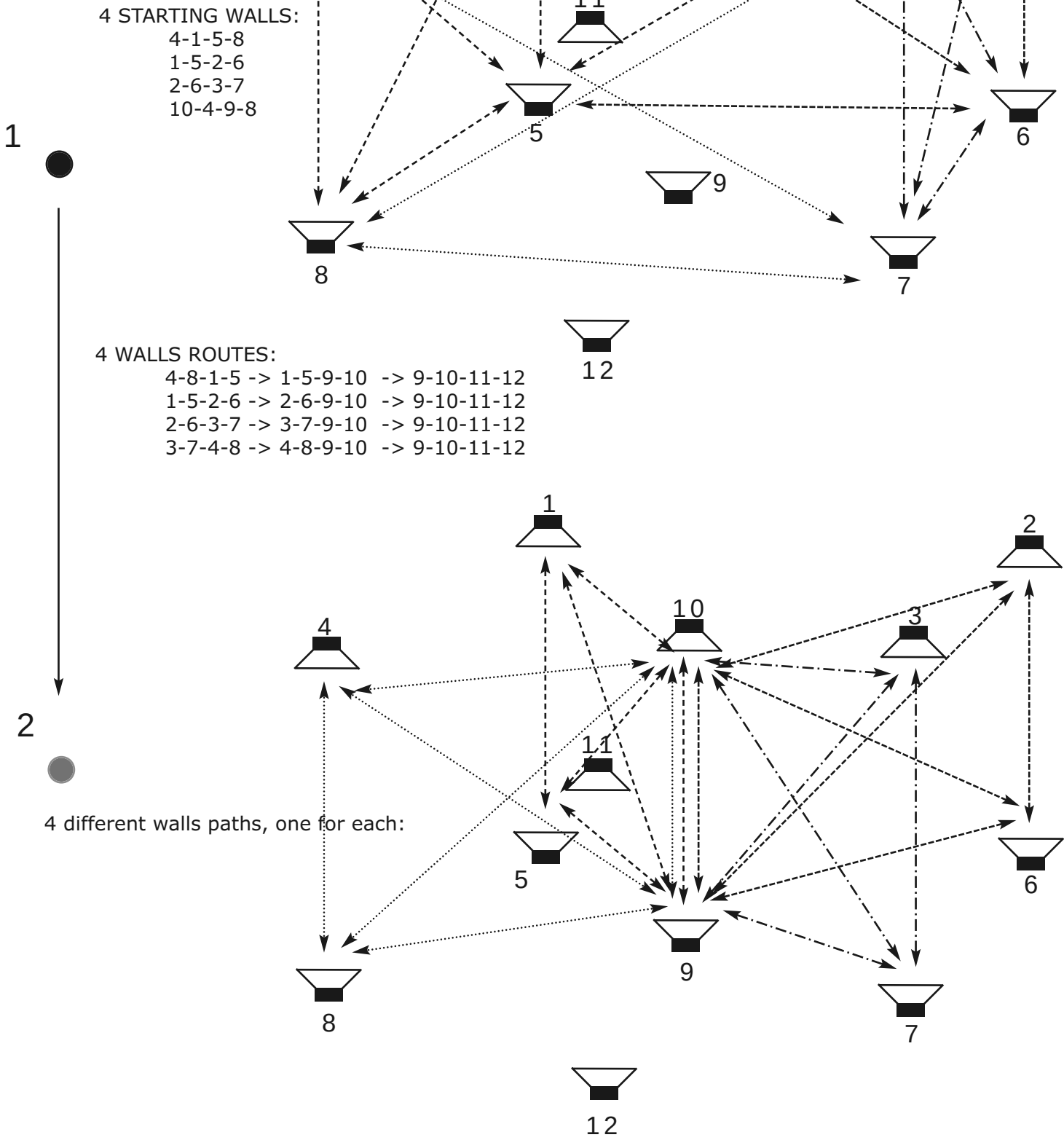
PHASE 3 LES FLUX [SCENE #7 & #8]
POLYTURBULENCES OF CHAOTIC TORRENTS => écriture ondale d'ourdisson

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



IN SPACE:

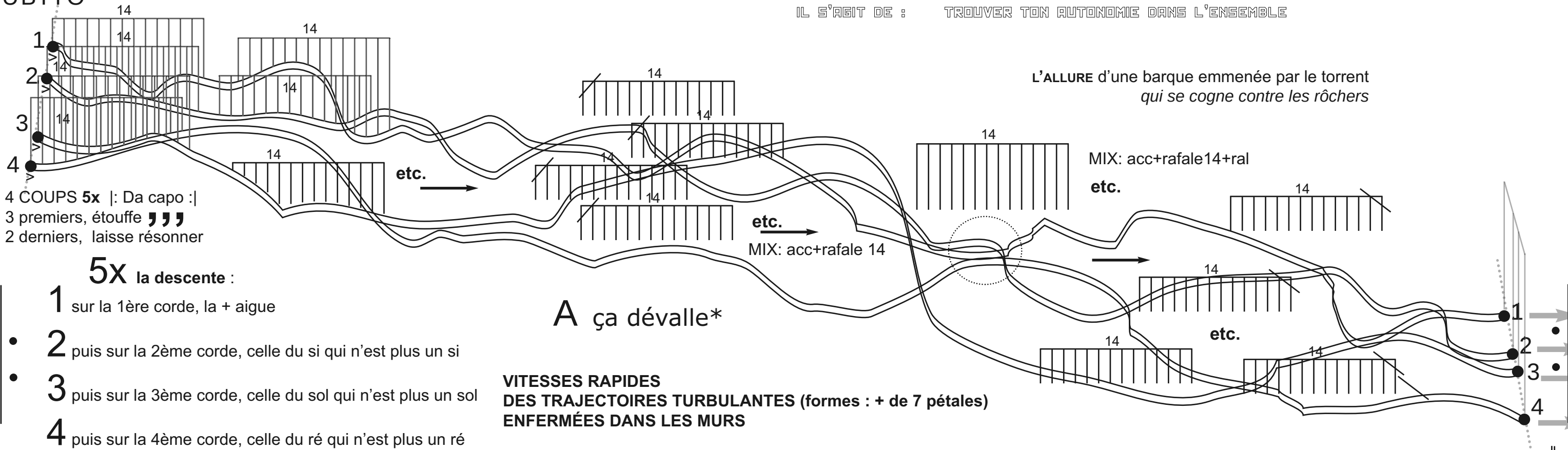
10 different walls paths:



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

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

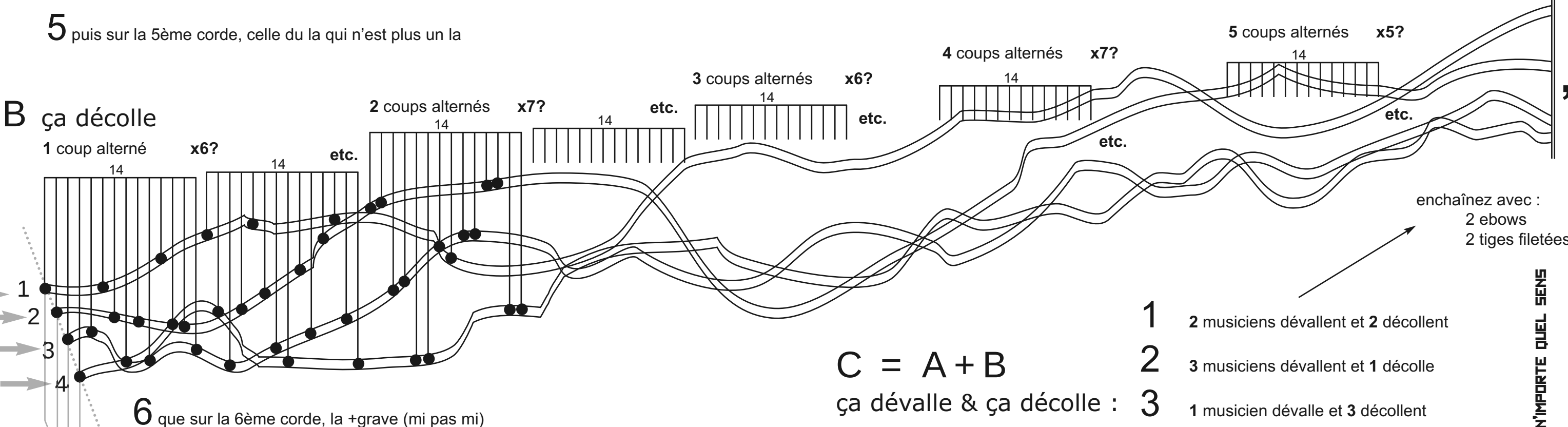
SUBITO



- 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

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

B ça décolle



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

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

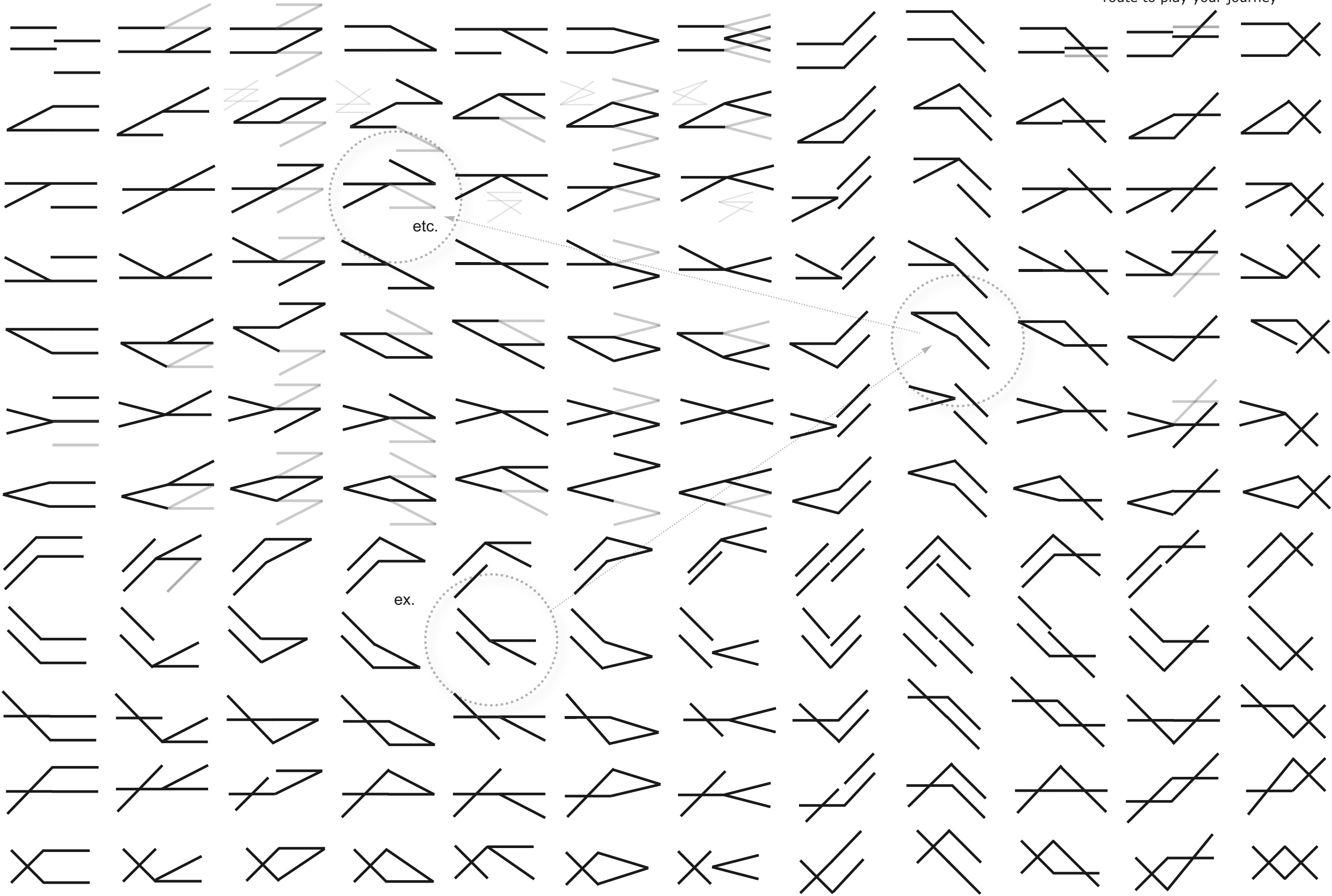
Note
* du latin classique « vallis » = vallée, avec 2 L (2 ailes ?). LLL a 3 ailes.

MATRICE DES FLUX À 2

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

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

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



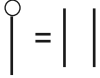
PHASE 3 LES FLUX

musicians' pagination <=> MP07

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

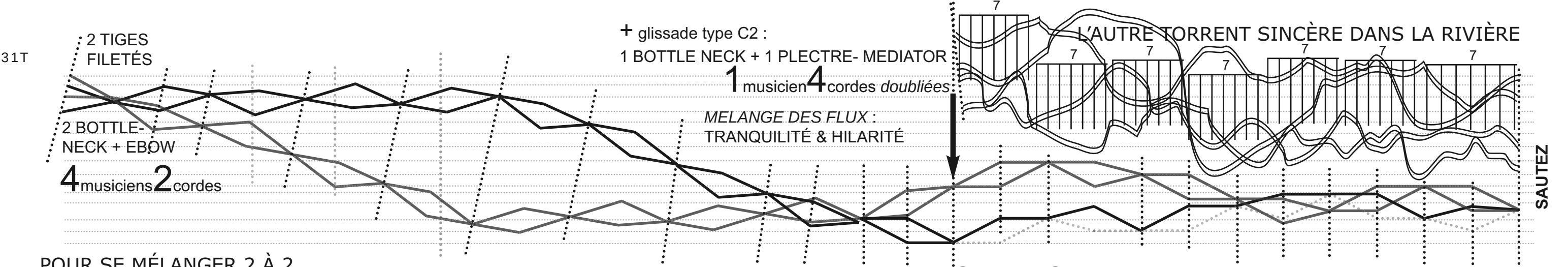
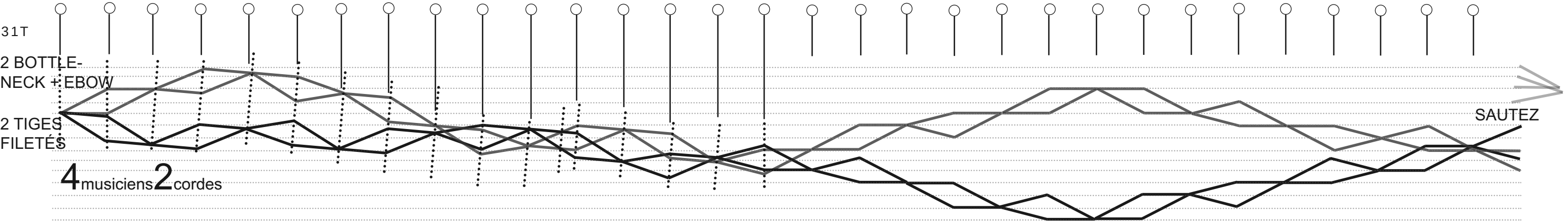


Fluide, ça coule
Allure allègre

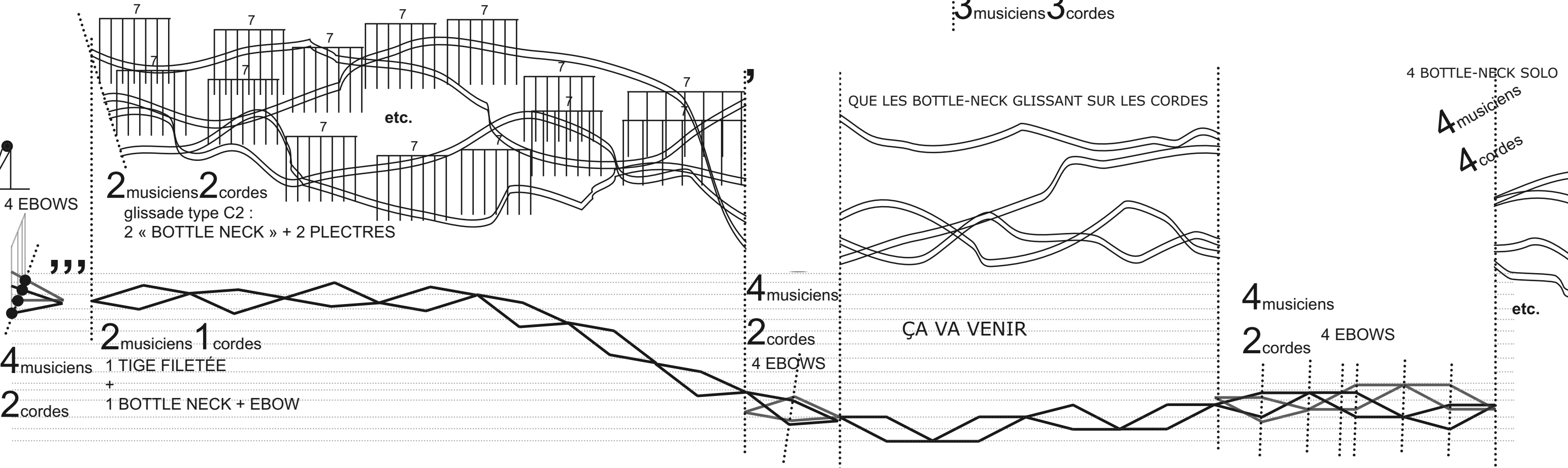


= 69 bpm Adagio

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



POUR SE MÉLANGER 2 À 2



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)

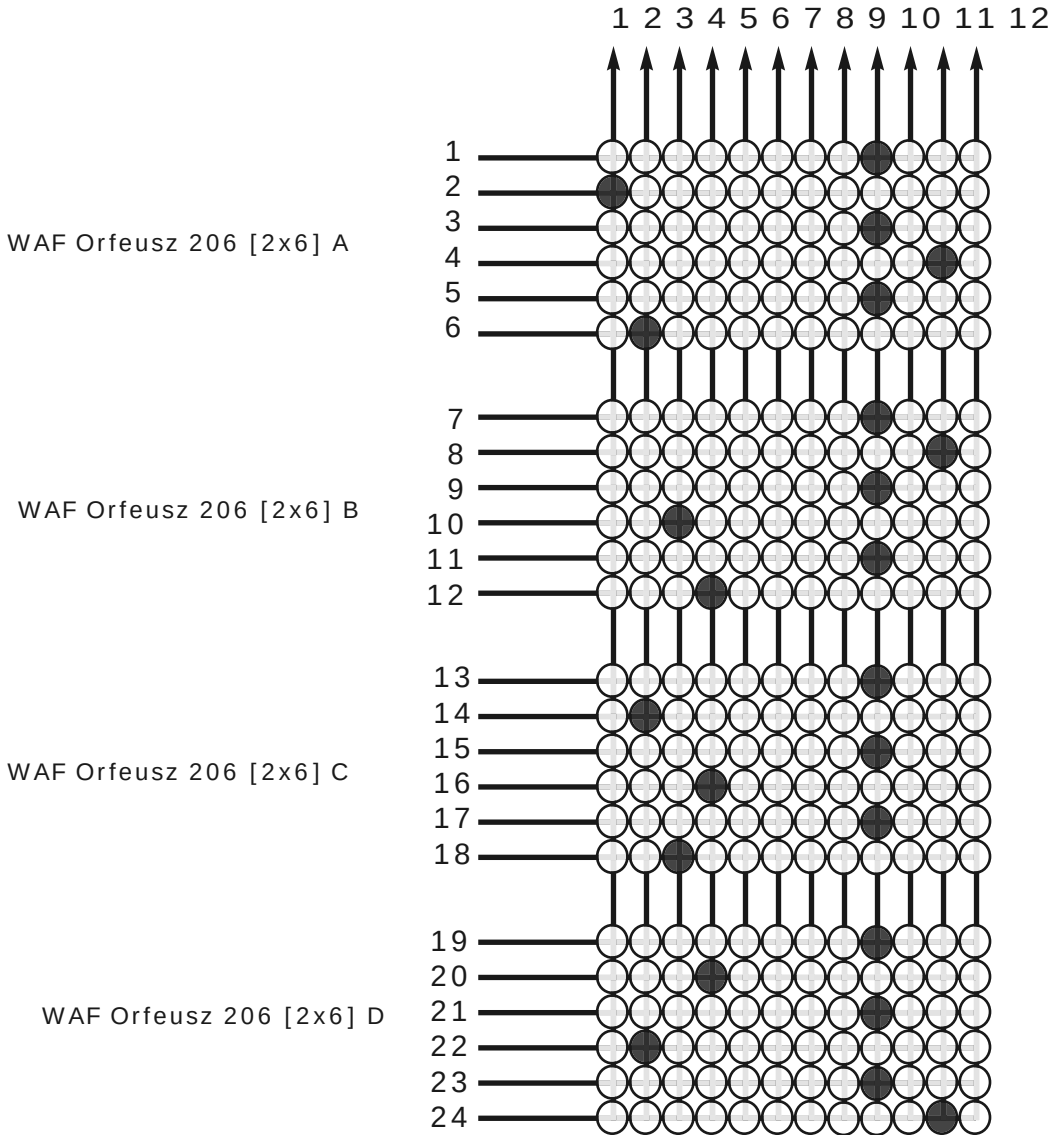
From the down central speaker 5 takeoffs: 9-1 9-2 9-3 9-11 9-4
From the 5 peripheral speakers 25 takeoffs: 12-4 12-1 12-10 12-2 12-3

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:



mouvements obliques ascendants :

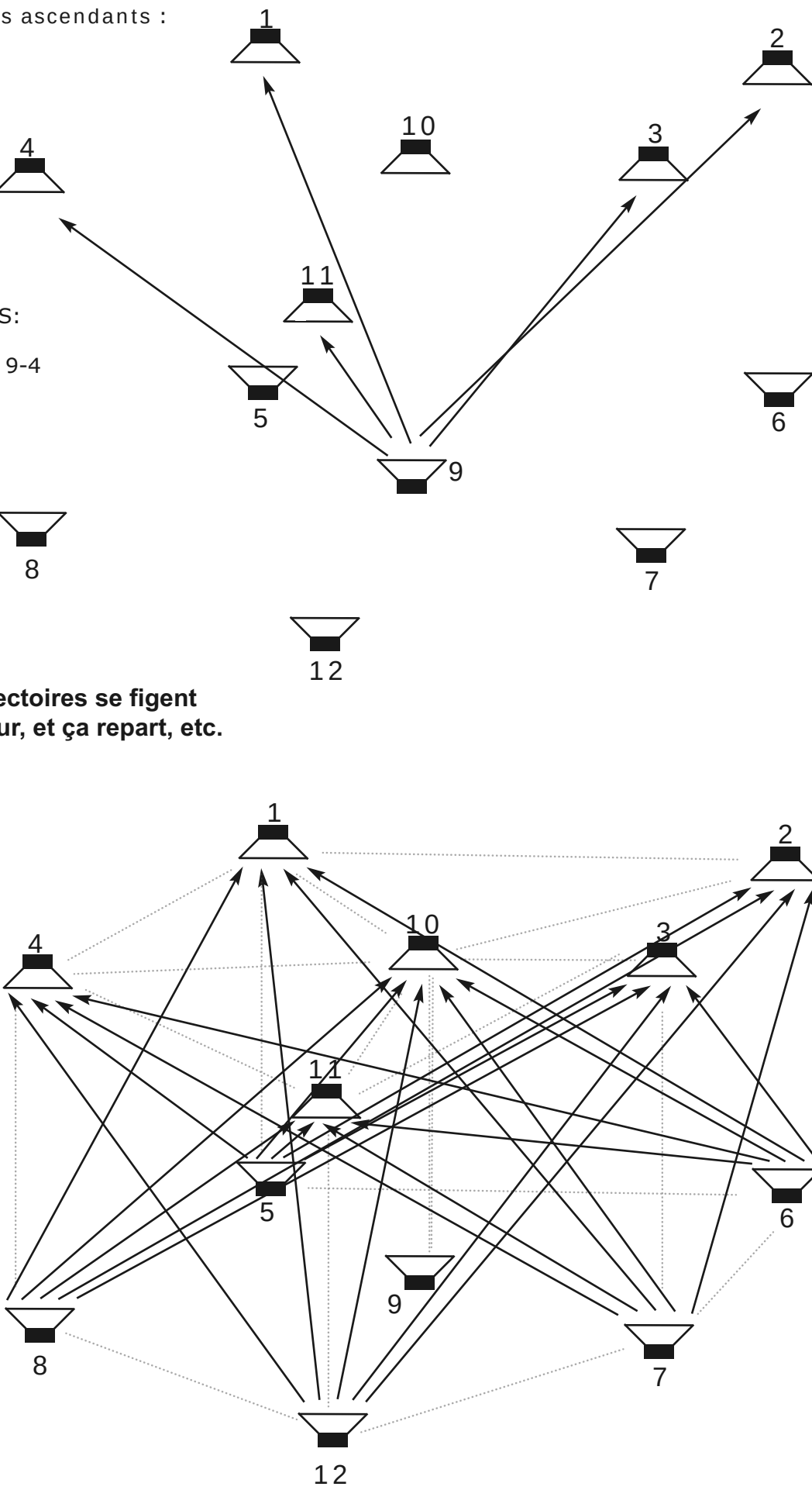
IN SPACE:

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

different takeoff paths, several for each:



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.

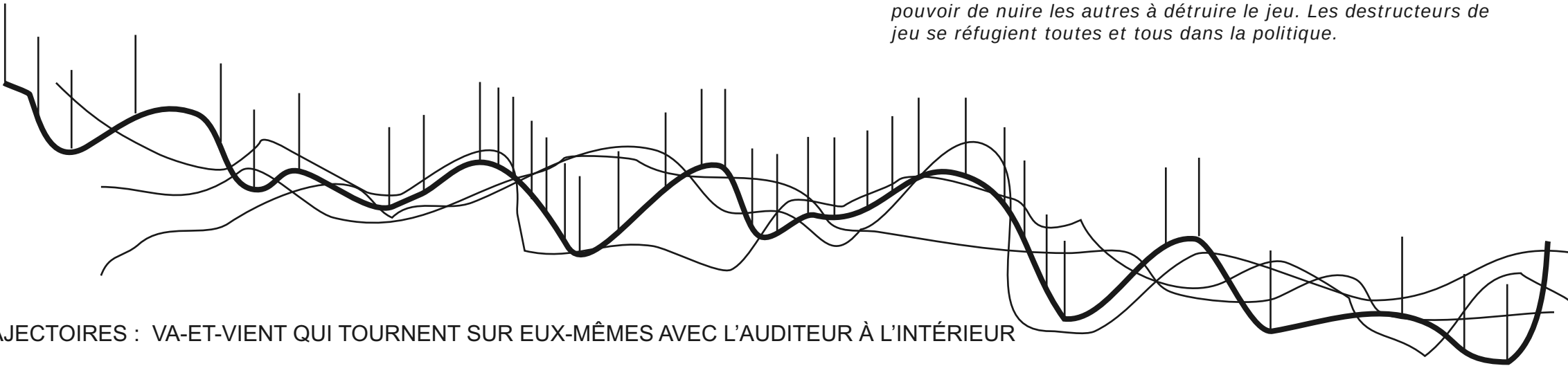
Chaque joueur joue sur son instrument et
Chaque joueur INTERPRÊTE ce qui est inscrit de l'écriture symbolique de LLL proposée QUI DONNE DES PLANS D'ÉVASIONS suivant les figures choisies dans les matrices de symboles.

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.

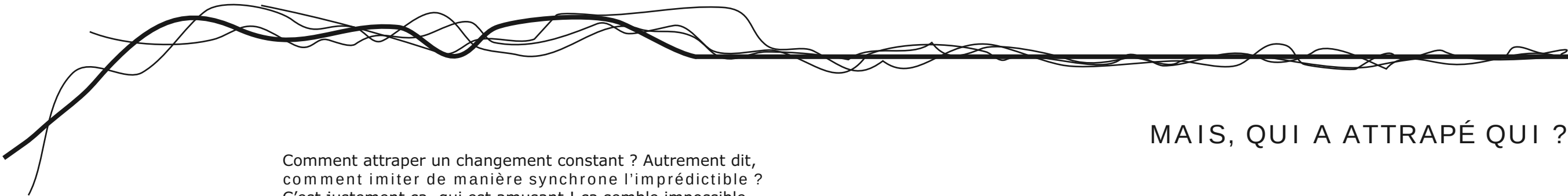
exemples graphiques

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 5THE FLUX OF DANCES [SCENE #11 & #12]

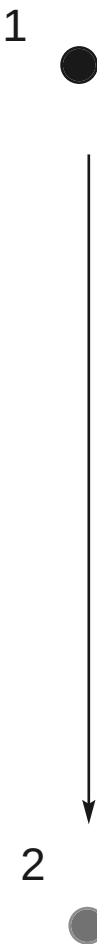
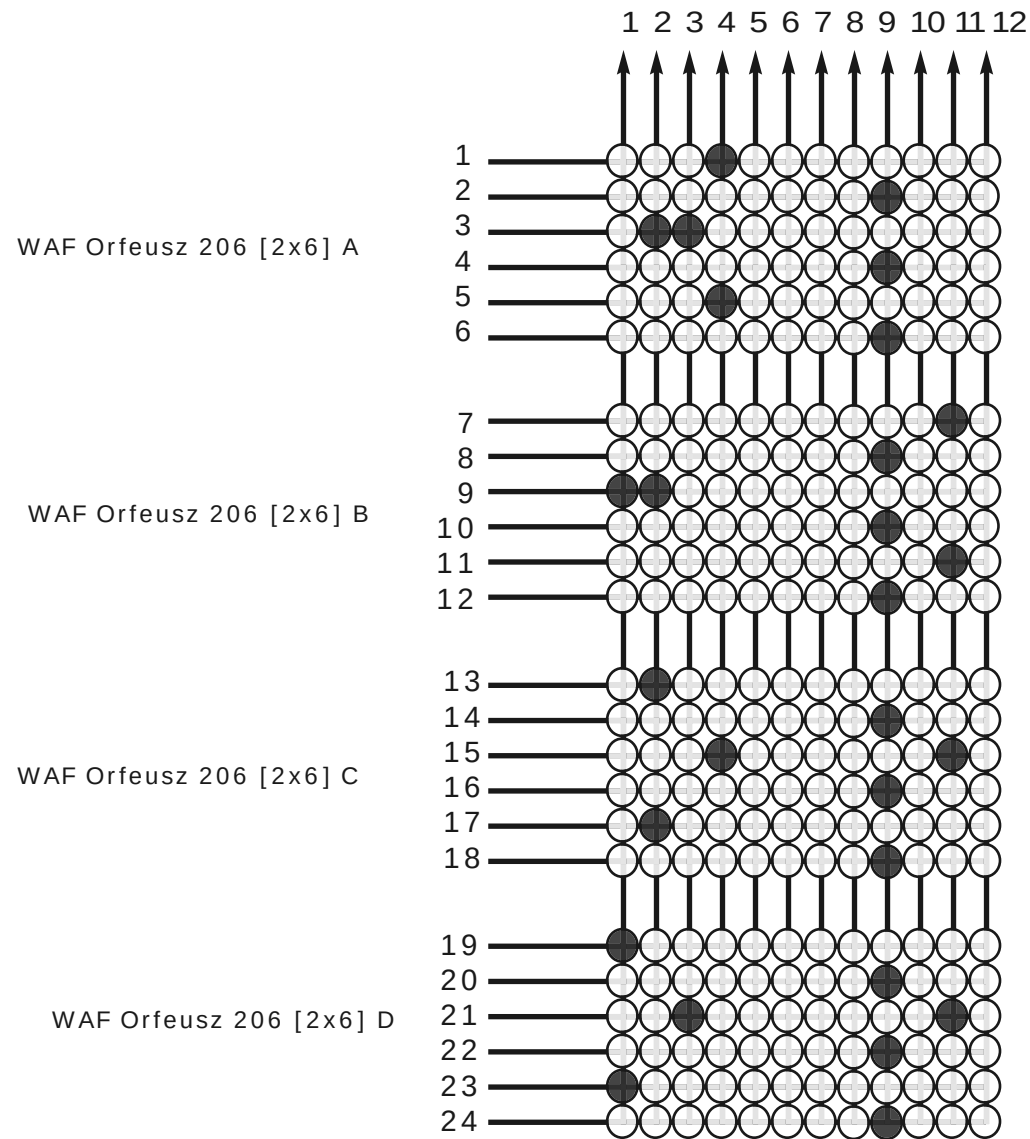
Tourner dans la RONDE qui balance telle notre planète qui dans sa ronde tourne autour du soleil et se balance ailleurs avec la galaxie

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:

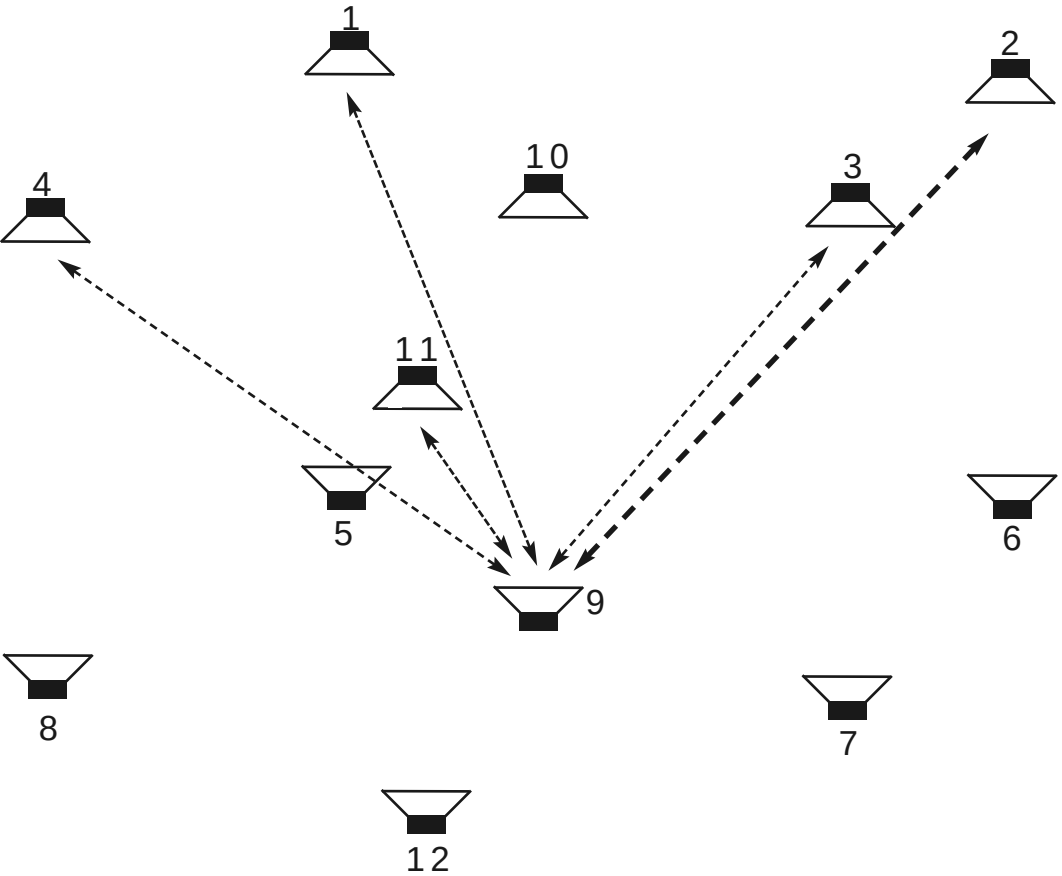
mouvements obliques ascendants et descendants :

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

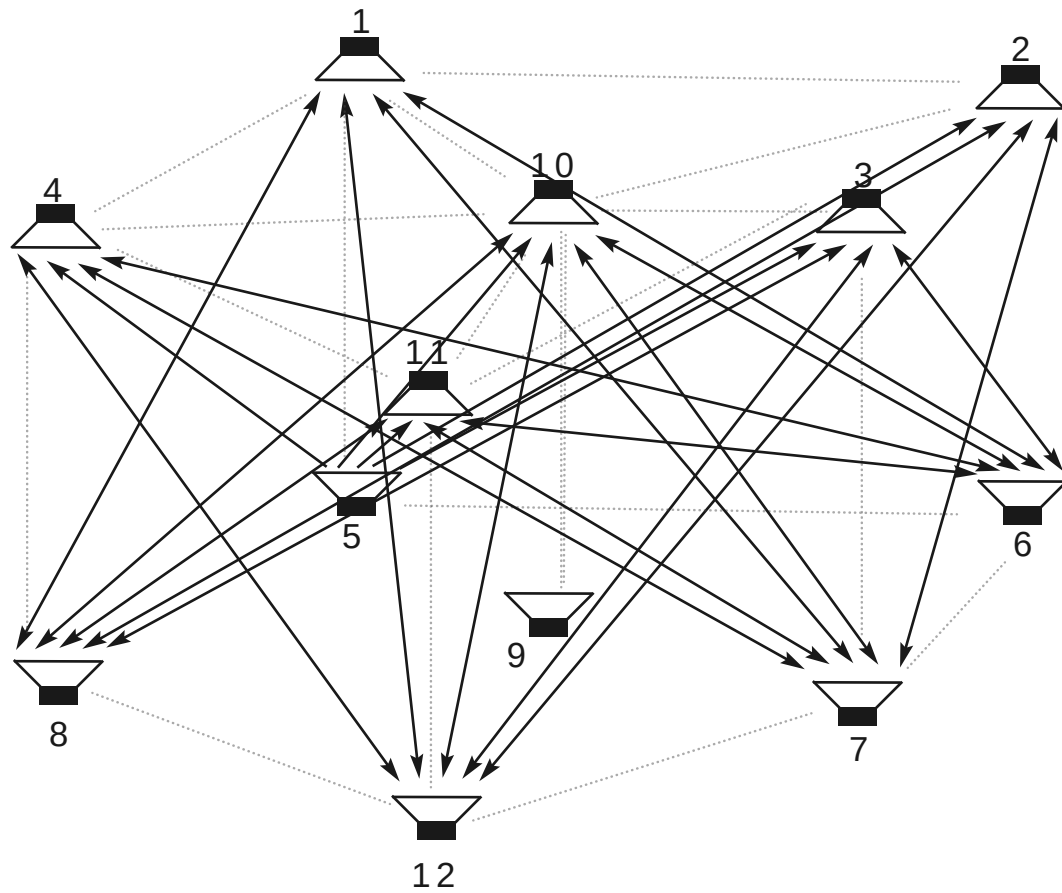


IN SPACE:
5 different swings paths:

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



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:

PHASE 5

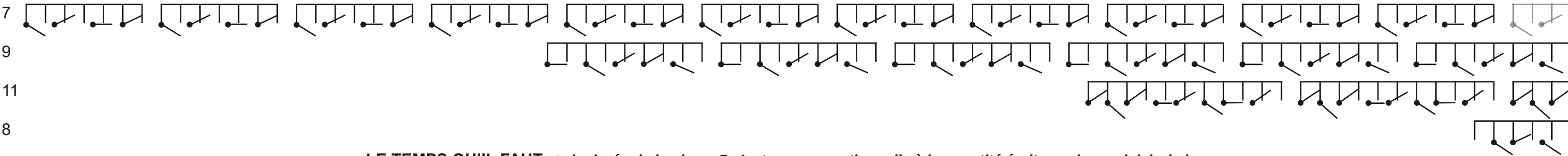
LES FLUX DE DANSES

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

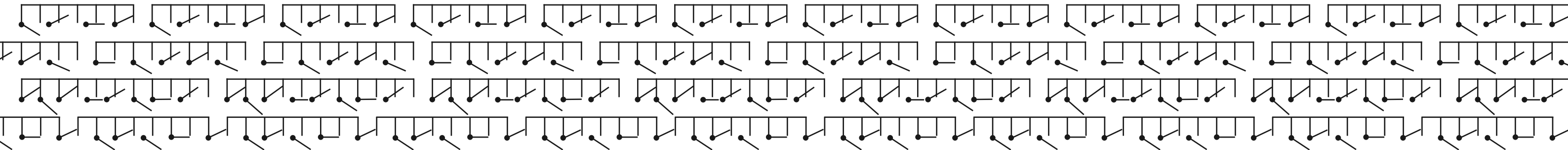
DANSER LES SONS ELECTRIQUES PARTOUT DANS L'ESPACE

musicians' pagination <=> MP09

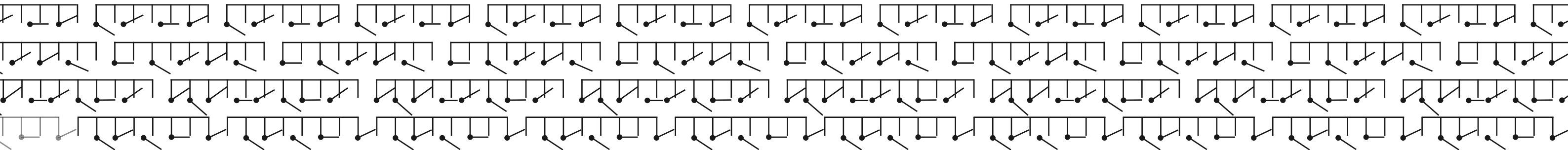
7 main tient le pulse du pouls allègre
FLUX ALLEGRE, le beat à ~140 bpm



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

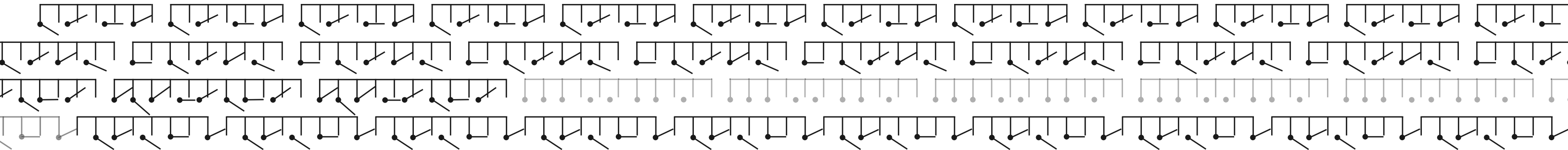


FORMES DES TRAJECTOIRES : VA-ET-VIENT DROITS AVEC L'AUDITEUR À L'INTÉRIEUR (les sons se balancent DANS l'auditeur traversé)



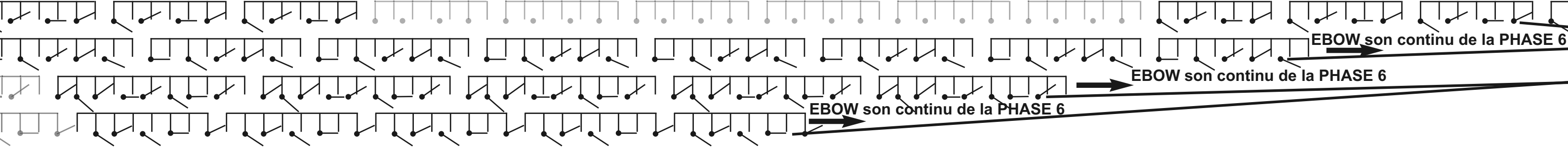
solo du 11

ACCELERATION très progressive ---- ~169 bpm



solo du 7

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



EBOW son continu de la PHASE 6

EBOW son continu de la PHASE 6

EBOW son continu de la PHASE 6

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

tremolo accentué à 7 temps

tremolo accentué à 9 temps

tremolo accentué à 11 temps

EBOW son continu ?

5x5 grid of dots

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 / 1

L'ALPHA BÊTE

RETOUR A L'ALPHABET D'LLL

ses syllabes-symboles injouées

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

SPACE: similar but not same as in PHASE 1

FIND YOUR OWN WAY TOGETHER NOT: TO GET HER

famille AIMES 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 VIRAGES-TRAVERSES membres

famille ÂTABLES 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.