EPHEMERELLL

MUSIQUE JEU POUR ORCHESTRE

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

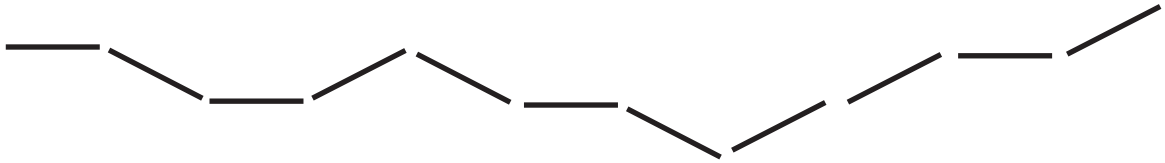
. pareil = même ton = vitesse constante

. + aigu = vers l'aigu = accélération

. + grave = vers le grave = ralentissement

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

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



L'INTERACTION COMMENCE À 2

dans une *ZONE COMMUNE* de hauteurs

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

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

. rester à distance

. se séparer où l'un reste pareil

. se séparer d'un commun accord

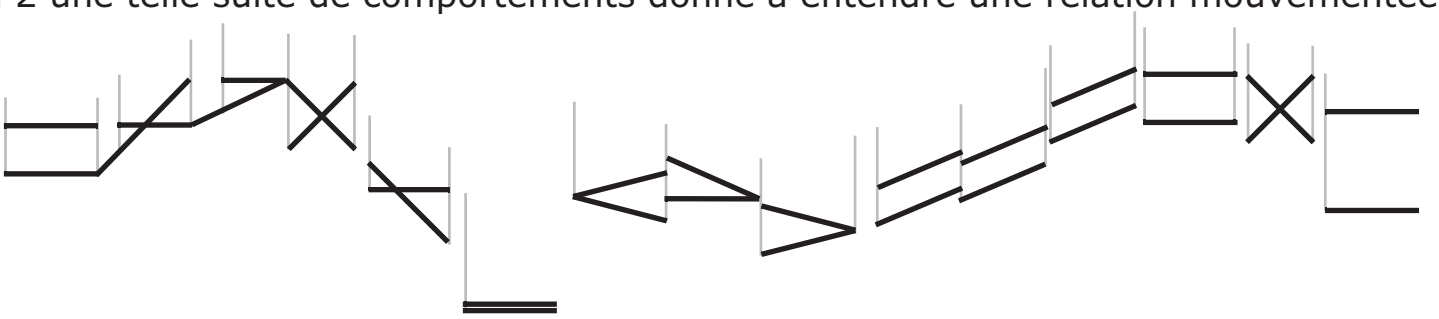
. se croiser

. se réunir ou s'unir où l'un reste pareil

. se réunir ou s'unir d'un commun accord

. rester lié à l'unisson

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



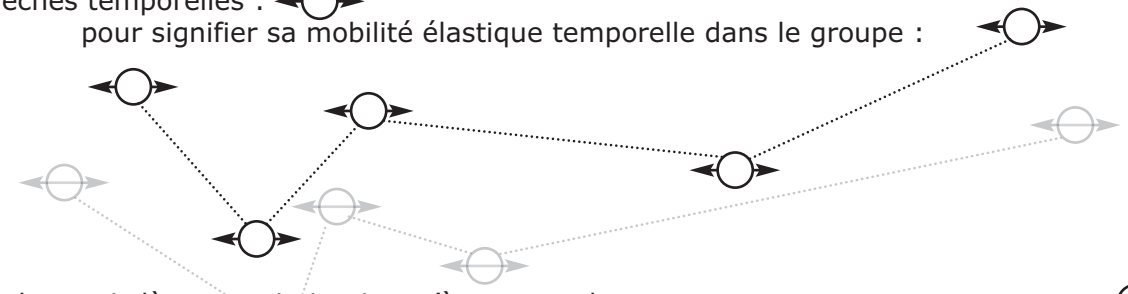
LA BASE DU JEU DES ÉPHÉMÈRÔDES CARDENT DES CHRÔNES
EST FONDÉE PAR JOUER *DIFFÉRENTES DURÉES*
POUR UN MÊME ÉVÈNEMENT

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

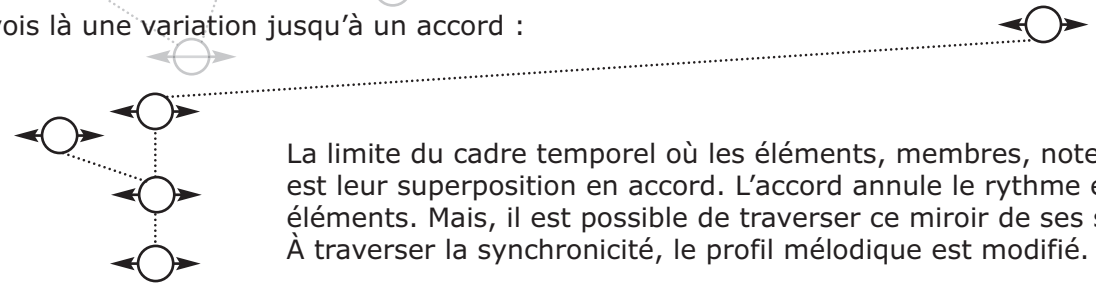
la musique des Éphémèrôdes est polyphonique et orchestrale (à plusieurs) où chaque registre instrumental est le cadre d'un membre de la famille. À 7 registres, on a 7 membres de la famille en interaction. À chaque registre, une boucle différente en évolution indépendante. En 1984, ce jeu a d'abord été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

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

pour signifier sa mobilité élastique temporelle dans le groupe :



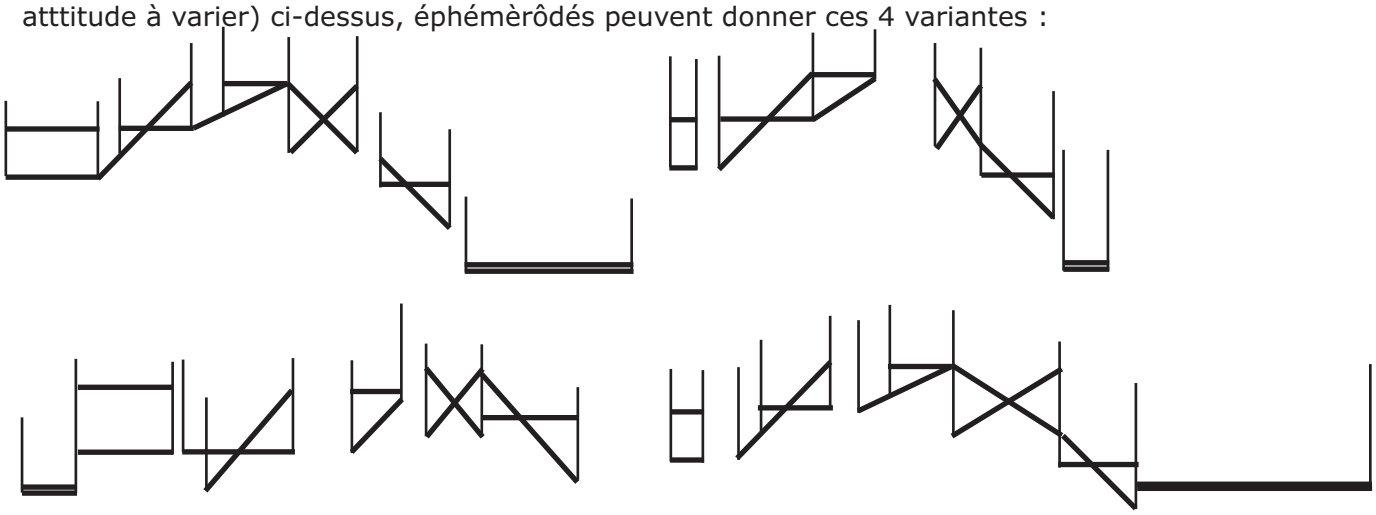
dont vois là une variation jusqu'à un accord :



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

ÉPHÉMÈRÔDER LLL

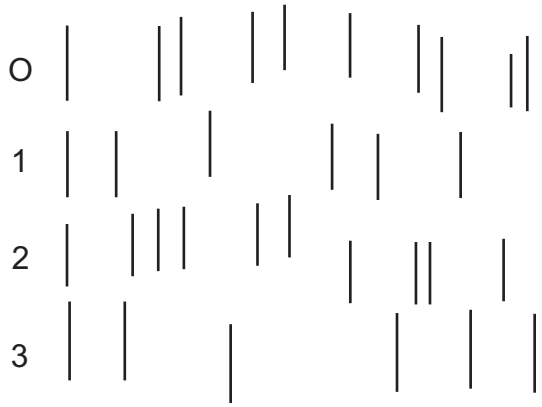
par exemple, les 6 premiers symboles de la suite d'LLL (= ensemble de 6 comportements formant une atttitude à varier) ci-dessus, éphémèrôdés peuvent donner ces 4 variantes :



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

UN ENSEMBLE DE COMPORTEMENTS RÉPÉTÉS MÊME VARIÉS FORME UN ATTITUDE

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



L'INTERACTION D'LLL DEVIENT + EXCITANTE À 3

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

toujours dans une *ZONE COMMUNE* de hauteurs

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

Aux 13 figures duales de l'alphabet quand s'ajoute un 3e membre
ça donne un alphabet de 39 à 169 figures de COMPORTEMENTS.
À jouer/chanter les tons **à 3**, on a ici **14 interactions avec 59 figures** :

. rester à distance

. se séparer où 1 seul reste pareil

. 1 se sépare de 2 restant distants pareils

. se séparer d'un commun accord

. se croiser

. 1 lie 2 pareils séparés ou
. 1 se sépare de l'1 pour aller vers 1 autre
. 1 se sépare de l'1 rejoint par 1 autre

. se réunir ou s'unir à 3 où 1 reste pareil

. se réunir ou s'unir d'un commun accord

. rester lié dans l'unisson à 3

. une séparation pour une union ou le partant croise l'arrivant

. une séparation pour une union où 1 ne bouge pas

. 2 se séparent où 1 pareil indifférent est croisé

. 2 s'unissent où 1 croise 1 pareil indifférent

. 1 s'unie à l'autre pareil dont 1 est distant

BIEN COMPRENDRE LE JEU
LA LANGUE DES LIGNES mêlée avec LE JEU DE L'ÉPHÉMERÔDE
AVANT DE COMMENCER À JOUER LA MUSIQUE ENSEMBLE

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

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

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

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

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

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

LLL, précisons

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Mathius Shadow-Sky

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

Préparation à la mode de la manière de jouer son instrument dans la musique jeu de l'ÉphémrèreLLL dans l'OLÉ

. Clarinette contrebasse

1. favoriser les ***tons growlés*** (ton + râle de gorge rugissant) par vibration gutturale
2. favoriser le ***flatterzunge*** par vibration du bout de la langue
3. jouer avec la voix pour obtenir des ***battements*** avec des octaves faussées
4. L'accord de la longueur du tube de l'instrument est inchangé reste à fa0 43Hz (note réelle)

ZONES D'UNISSONS = Lieu Commun ou Plage Commune avec les autres :

CLAR CB & GB :	fa0 - do1 (dans 6teM)
CLAR CB & GB & ORG & VCL :	do1 - mi1 (dans 3ceM)
CLAR CB & GB & ORG & VCL & GTR & TRB & VB :	mi1 - ré2 (dans 7em)
CLAR CB & GB & ORG & VCL & GTR & TRB & VB & CLAR :	ré2 – fa2 (dans 3ce)
CLAR CB & GB & ORG & VCL & GTR & TRB & VB & CLAR & VA :	fa2 – sol2 (dans 2de)
CLAR CB & GB & ORG & VCL & GTR & TRB & VB & CLAR & VA & VL :	sol2 - do3 (dans 4te)
CLAR CB & GB & ORG & VCL & GTR & TRB & VB & CLAR & VA & VL & FL :	do3 – ré3 (dans 2deM)

. Guitare basse électrique

1. jeu avec *pédale de volume* : en mouvance rythmique permanente.
   La pédale de volume sert : A. à sonner/silencer (sans jeu, elle silence les buzz électriques)
   B. d'enveloppe : de sons percutés à lissés = attaques dure/douce
   C. au jeu des intensités : du pianissimo au fortissimo
   D. à jouer des trémolos à différentes vitesses, surtout irréguliers
2. jeu avec ***bottle-neck + archet*** pour glisser les tons d'une localité (= note) à une autre
   Le bottle-neck sert aussi de *batte pour les percussions violentes.*
   Pour une basse fretless, pas besoin de bottle-neck
3. le niveau fortissimo devrait être au même niveau que le fortissimo du trombone.
4. jeu avec plectre (médiator) dur pour les *attaques percussives*.
5. jeu avec une ***tige filetée*** perpendiculairement aux cordes pour sonner des tons grattés
6. l'accord de la corde La est à 57Hz pour être à l'unisson avec la clarinette contrebasse
   la corde mi est à 41,2Hz mi0

ZONES D'UNISSONS = Lieu Commun ou Plage Commune avec les autres :

CLAR CB & ***GB*** :	mi0 - do1 (dans 6teM)
CLAR CB & ***GB*** & ORG & VCL :	do1 - mi1 (dans 3ceM)
CLAR CB & ***GB*** & ORG & VCL & GTR & TRB & VB :	mi1 - ré2 (dans 7em)
CLAR CB & ***GB*** & ORG & VCL & GTR & TRB & VB & CLAR :	ré2 – fa2 (dans 3ce)
CLAR CB & ***GB*** & ORG & VCL & GTR & TRB & VB & CLAR & VA :	fa2 – sol2 (dans 2de)
CLAR CB & ***GB*** & ORG & VCL & GTR & TRB & VB & CLAR & VA & VL :	sol2 - do3 (dans 4te)
GB & ORG & VCL & GTR & TRB & CLAR & VA & VL & FL :	do3 - do4 (dans 8ve)

. Orgue DX27

(synthèse par modulation de fréquence) accord à 8 tons (max) :

1. jeu avec *pédale de volume* : en mouvance rythmique permanente.
   La pédale de volume sert : A. à sonner/silencer (sans jeu, elle silence les buzz électriques)
   B. d'enveloppe : de sons percutés à lissés = attaques dure/douce
   C. au jeu des intensités : du pianissimo au fortissimo
   D. à jouer des trémolos à différentes vitesses, surtout irréguliers
2. le niveau fortissimo devrait être au même niveau que le fortissimo du trombone.
3. le *pitch-bend*, réglé à son maximum +&- que 1 8ve ?
   est joué *avec une pédale* MIDI de Control Change
4. le synthétiseur reçoit par *MIDI dump* les échelles nonoctaviantes harmoniques
   au format Scala avec lesquelles joue/s'amuse l'organiste.
5. Tous les changements de timbre devraient toujours *paraître être une modulation*
   = un *passage toujours progressif entre les 2 timbres*.

ZONES D'UNISSONS = Lieu Commun ou Plage Commune avec les autres :

CLAR CB & GB & ***ORG*** :	do1 - mi1
CLAR CB & GB & ***ORG*** & VCL & GTR & TRB & VB :	mi1 - do2
CLAR CB & GB & ***ORG*** & VCL & GTR & TRB & VB :	do2 - ré 2
CLAR CB & GB & ***ORG*** & VCL & GTR & TRB & VB & CLAR :	ré 2 – fa2
CLAR CB & GB & ***ORG*** & VCL & GTR & TRB & VB & CLAR & VA :	fa2 - sol2
CLAR CB & GB & ***ORG*** & VCL & GTR & TRB & VB & CLAR & VA & VL :	sol2 - do3
GB & ***ORG*** & VCL & GTR & TRB & CLAR & VA & VL & FL :	do3 - do4
ORG & VCL & GTR & CLAR & VL & FL :	do4 - mi4
ORG & GTR & CLAR & VL & FL :	mi4 - do#5
ORG & CLAR & VL & FL :	do#5 - sol5
ORG & VL & FL :	sol5 - do6

. Violoncelle

1. Technique de ***pression/vitesse de l'archet*** [se référer à la page dédiée]
   A. Pression : de *l'écrasement* : entendant de courts coups distincts crin, cra, cra, *rythmés*
   à *l'archet volage* : entendant des tons soufflés d'harmoniques flûtés
   B. Vitesse : de *presqu'arrêtée* entendant sa série d'impacts ou craquements distincts
   à *grande vitesse* favorisant les *tons flûtés* d'harmoniques en arpèges

   Les variations de pressions/vitesses d'archet *sont continues* notées avec
   . un triangle flèche pour la vitesse et
   . un carré noir pour la pression. [consultable la partition d'EnVouTant d'Amour]

L'intérêt de cette technique est de passer : *du bruit sans ton* aux *tons flûtés harmoniqués* et vice versa.

2. L'accord scordatura de l'instrument dépend du 1er ton du 1er accord à sonner :
   ici : **387Hz** située entre fa#3 et sol3 : ***387Hz remplace donc le diapason à 440Hz***.

Donc :
2 SCORDATURA possibles :
Cordes : do à 57,3Hz (sous sib0), sol à 86Hz (sous fa1), ré à 129Hz (sous do2), la 193,5Hz (sous sol2)
Cordes : do à 68Hz (sur do0), sol à 102Hz (sur sol1), ré à 153Hz (sur ré2), la à 230Hz (sur la2).
[=> Pas d'accord au diapason 440Hz : 65,4Hz, 98Hz, 147Hz, 220Hz]

ZONES D'UNISSONS = Lieu Commun ou Plage Commune avec les autres :

CLAR CB & GB & ORG & ***VCL*** :	do1 - mi1 (dans 3ceM)
CLAR CB & GB & ORG & ***VCL*** & GRT & TRB & VB :	mi1 - do2 (dans 6te)
CLAR CB & GB & ORG & ***VCL*** & GRT & TRB & VB :	do2 - ré2 (dans 2deM)
CLAR CB & GB & ORG & ***VCL*** & GRT & TRB & VB & CLAR :	ré2 - fa2 (dans 4te)
CLAR CB & GB & ORG & ***VCL*** & GRT & TRB & VB & CLAR & VA :	fa2 – sol2 (dans 2de)
CLAR CB & GB & ORG & ***VCL*** & GRT & TRB & VB & CLAR & VA & VL :	sol2 - do3 (dans 4te)
GB & ORG & ***VCL*** & GRT & TRB & CLAR & VL & FL & VA :	do3 - la3 (dans 6teM)
GB & ORG & ***VCL*** & GRT & TRB & CLAR & VL & FL & VA :	la3 - do4 (dans 3cem)
ORG & ***VCL*** & GRT & CLAR & VL & FL :	do4 - mi4 (dans 3ceM)

. Guitare électrique

1. jeu avec *pédale de volume* : en mouvance rythmique permanente.
   La pédale de volume sert :
   A. à sonner/silencer (sans jeu, elle silence les buzz électriques)
   B. d'enveloppe : de sons percutés à lissés = attaques dure/douce
   C. au jeu des intensités : du pianissimo au fortissimo
   D. à jouer des trémolos à différentes vitesses, surtout irréguliers
2. jeu avec ***bottle-neck + ebow*** pour glisser les tons d'une localité (= note) à une autre
   Le bottle-neck sert aussi de *batte pour les percussions violentes*
3. le niveau fortissimo devrait être au même niveau que le fortissimo du trombone.
4. jeu avec plectre (médiator) dur pour obtenir des *attaques percussives*.
5. jeu avec une ***tige filetée*** perpendiculairement aux cordes pour sonner des tons grattés
6. des pédales d'effets supplémentaires ? Optionnel : repose sur le choix du musicien.

La guitare électrique 1 est accordée à la corde la à 126Hz (sous do2)

La guitare électrique 2 est accordée à la corde si à 270Hz (au dessus de do3) :
Entre elles : une 8ve + grande de 18Hz => qui s'accorde donc à *18 battements par seconde*.
La vitesse du battement entre les 2 guitares est toujours à varier (pas avariée).

SCORDATURA :

corde Mi1	à 82,4Hz,
corde La	à 126Hz,
corde Ré	at lib,
corde Sol	at lib,
corde Si	à 270Hz,
corde Mi	at lib.

Les tons des 3 autres cordes sont variés avec le jeu des mécaniques. *En accordage perpétuel*.

ZONES D'UNISSONS = Lieu Commun ou Plage Commune avec les autres :

CLAR CB & GB & ORG & VCL & ***GRT*** & TRB :	mi1 - do2 (dans 6tem)
CLAR CB & GB & ORG & VCL & ***GRT*** & TRB & VB :	do2 – ré2
CLAR CB & GB & ORG & VCL & ***GRT*** & TRB & VB & CLAR :	ré2 – fa2
CLAR CB & GB & ORG & VCL & ***GRT*** & TRB & VB & CLAR & VA :	fa2 – sol2
CLAR CB & GB & ORG & VCL & ***GRT*** & TRB & & VB CLAR & VA & VL :	sol2 – do3
GB & ORG & VCL & ***GRT*** & TRB & CLAR & VL & FL & VA :	do3 – la3
GB & ORG & VCL & ***GRT*** & TRB & CLAR & VL & FL & VA :	la3 – do4
ORG & VCL & ***GRT*** & CLAR & VL & FL :	do4 – mi4
ORG & ***GRT*** & CLAR & VL & FL :	mi4 – do5

. Trombone

1. Instrument soufflant qui favorise :
   . les tons-pédale fondamentaux (au 1er rang) ***bien timbrés*** : sol0 à sib, espace de 3rceM
   . les *tons growlés* (râle de gorge rugissant) *par vibration gutturale* (de la gorge)
   . le *flatterzunge* par vibration du bout de la langue
   . le jeu avec la voix buccale : pas nasale ni gutturale
   pour obtenir des *battements* en chantant aux octaves faussées
   . les sforzandi bien timbrés
   . les tons doux détimbrés *en jeu d'échanges rythmiques* alternés avec les tons timbrés

2. l'accord du trombone doit pouvoir émettre un ton à 167,5Hz (entre mi2 et fa2 au rang 4)

3. l'intérêt du trombone est sa coulisse glissant la distance d'une 4te+ sur 10 rangs harmoniques

rang 1 (fond)	sol0 – sib0	: 3cem (de mi0 à fa#0) difficile à obtenir au ténor
rang 2 (8ve)	mi1 - sib1	: 4te+
rang 3 (+5te)	si1 - fa2	: 4te+
rang 4 (+4te)	mi2 - sib2	: 4te+
rang 5 (+3ceM)	lab2 - ré3	: 4te+
rang 6 (+3cem)	si2 - fa3	: 4te+
rang 7 (+3cespet)	ré3 - lab3	: 4te+
7e rang favorisé car incompatible avec l'échelle égalisée à 12 ½ tons :)		
rang 8 (+2deM)	mi3 - sib3	: 4te+

4. Le trombone donne le niveau fortissimo sur lequel s'ajustent les autres instruments de l'orchestre.

5. L'intérêt de la coulisse est de diviser sa longueur glissante (4te+) à partir de la 5te :
pour obtenir des échelle nonoctaviantes, parce qu'avec la 4te+ on a que des divisions octaviantes
Voici les 7 échelles à *des positions qui sonnent autre choses* : j'y tiens !

. 3 intervalles à ***4*** *positions* => une gamme nonoctaviante pentatonique à 234 cents, 7/6e de ton
. 4 intervalles à ***5*** *positions* => une gamme nonoctaviante heptatonique à 175 cents, 7/8e de ton
. 5 intervalles à ***6*** *positions* => une gamme nonoctaviante octotonique à 140 cents, 7/10e de ton
. 8 intervalles à ***9*** *positions* => une gamme nonoctaviante tridecatonique à 88 cents, 7/16e de ton
. 9 intervalles à ***10*** *positions* => une gamme nonoctaviante pentadecatonique à 78 cents, l'α de Carlos
. 10 intervalles à ***11*** *positions* => une gamme nonoctaviante heptadecatonique à 70 cents ~17 tons/8ve
. 11 intervalles à ***12*** *positions* => une gamme nonoctaviante nonadecaphonique à 64 cents, la β Carlos

6. Une palette de sourdines est conseillée et est tributaire de l'interprétation : ad lib.

ZONES D'UNISSONS = Lieu Commun ou Plage Commune avec les autres :

CLAR CB & GB & ORG & VCL & GTR & ***TRB*** & VB :	mi1 - do2 (6tem)
CLAR CB & GB & ORG & VCL & GTR & ***TRB*** & VB :	do2 - ré 2 (2deM)
CLAR CB & GB & ORG & VCL & GTR & ***TRB*** & VB & CLAR :	ré 2 – fa2 (3ce)
CLAR CB & GB & ORG & VCL & GTR & ***TRB*** & VB & CLAR & VA :	fa2 - sol 2 (2de)
CLAR CB & GB & ORG & VCL & GTR & ***TRB*** & VB & CLAR & VA & VL :	sol 2 - do3 (4te)
GB & ORG & VCL & GTR & ***TRB*** & CLAR & VL & FL & VA :	do3 - do4 (8ve)

. **Voix masculine basse** (mi1 - ré3)

1. 3 voix dans une :
    a. voix de tête et/ou nasale
    b. voix buccale (l'ordinaire)
    c. voix gutturale (des gorges profondes) aspirée ou expirée
2. sa note de départ dans l'accord à 102Hz est sous le sol#1
3. s'attacher une échelle nonoctaviante, au choix parmi les centaines d'échelles.
4. Belle opportunité pour *Duo Voix Alto* + *Voix Basse* à zone commune fa2 - ré3

ZONES D'UNISSONS = Lieu Commun ou Plage Commune avec les autres :

CLAR CB & GB & ORG & VCL & GTR & TRB & ***VB*** :	mi1 - ré2
CLAR CB & GB & ORG & VCL & GTR & TRB & ***VB*** & CLAR :	ré2 – fa2
CLAR CB & GB & ORG & VCL & GTR & TRB & ***VB*** & CLAR & VA :	fa2 - sol2
CLAR CB & GB & ORG & VCL & GTR & TRB & ***VB*** & CLAR & VA & VL :	sol2 - do3
GB & ORG & VCL & GTR & TRB & ***VB*** & CLAR & VL & FL & VA :	do3 - ré3

. **Clarinette sib**

1. Instrument soufflant qui favorise :
    . les ***tons growlés*** (râle rugissant de gorge profonde) par vibration gutturale
    . le ***flatterzunge*** par vibration du bout de la langue
    . le jeu avec la voix buccale, pas nasale ni gutturale
    pour obtenir des ***battements*** chantés aux octaves faussées
    . les ***portamentos*** sont essentiels pour jouer LLL attraction/répulsion de/à l'unisson
2. l'accord de l'instrument dépend du ton de départ :
    462Hz (entre la3 et sib3) : ***462Hz remplace le diapason à 440Hz***.

ZONES D'UNISSONS = Lieu Commun ou Plage Commune avec les autres :

CB CLAR & GB & ORG & VCL & GTR & TRB & VB & ***CLAR*** :	ré2 – fa2 (3ce)
CB CLAR & GB & ORG & VCL & GTR & TRB & VB & ***CLAR*** & VA :	fa2 - sol2 (4te)
CB CLAR & GB & ORG & VCL & GTR & TRB & VB & ***CLAR*** & VA & VL :	sol2 - do3 (4te)
GB & ORG & VCL & GTR & TRB & ***CLAR*** & VL & FL & VA :	do3 - do4 (8ve)
ORG & VCL & GTR & ***CLAR*** & VL & FL :	do4 - mi4 (3ceM)
ORG & GTR & ***CLAR*** & VL & FL :	mi4 - do5 (6te)
ORG & ***CLAR*** & VL & FL :	do5 - sol5 (5te)

. **Violon** (sol2 - do6) [do7 ? Possible ? do6 - do7 : plage où les 3 violons sont seuls]

1. technique de pression/vitesse à l'archet [se référer à la page dédiée]
    A. Pression : de *l'écrasement* : entendant de courts impacts distincts : cra – cra – crin *rythmés*
    à *l'archet volage* : entendant des tons soufflés d'harmoniques flûtés
    B. Vitesse : de *presqu'arrêtée* : entendant sa série de craquements distincts toujours rythmés
    à *grande vitesse* favorisant les tons flûtés harmoniques

    Les variations de pressions/vitesses d'archet sont *continues* notées avec
    . un triangle flèche pour la vitesse et
    . un carré noir pour la pression. [consultable, la partition EnVouTant d'Amour]

L'intérêt de cette technique est de passer : du *bruit sans ton* aux *tons flûtés harmoniqués* et vice versa.

2. Pas d'accord spécifique de l'instrument (cordes sol2 196Hz ré3 294Hz la3 440Hz mi4 659Hz)
    les 3 1ers tons dans le 1er accord de départ se jouent à la corde mi la + aigüe :

. violon 1 : 902Hz (entre la4 et sib4)
. violon 2 : 1194Hz (entre ré5 et mib5)
. violon 3 : 2093Hz (do6)

ZONES D'UNISSONS = Lieu Commun ou Plage Commune avec les autres :

CB CLAR & GB & ORG & VCL & GTR & TRB & VB & CLAR & VA & ***VL*** :	sol2 - do3
GB & ORG & VCL & GTR & TRB & CLAR & VA & ***VL*** & FL :	do3 - la3
GB & ORG & VCL & GE & TRB & CLAR & VA & ***VL*** & VL & FL :	la3 - do4
ORG & VCL & GTR & CLAR & ***VL*** & FL :	do4 - mi4
ORG & GTR & CLAR & ***VL*** & FL :	mi4 - do5
ORG & CLAR & ***VL*** & FL :	do5 - sol5
ORG & ***VL*** & FL :	sol5 - do6

. **Flûte traversière** une flûte traversière à coulisse existe : la Scoatariu du sib2 au mi7

1. Instrument soufflant qui favorise :
   . les *tons growlés* (râle rugissant de gorge) par vibration gutturale
   . le *flatterzunge* par vibration du bout de la langue
   . le jeu avec la voix buccale, ni nasale ni gutturale
   pour obtenir des *battements* par chanter àl'unisson faussé
   . les souffles flûtés et tonés et « wistle tones »
   . la dextérité [consultable, la partition d'Ourdission] pour enchaîner les vagues
2. Dans l'accord de départ, la flûte commence avec un ton à 1611Hz au-dessus du sol5

ZONES D'UNISSONS = Lieu Commun ou Plage Commune avec les autres :

GB & ORG & VCL & GTR & TRB & VB & CLAR & VA & VL & ***FL*** :	do3 - ré3
GB & ORG & VCL & GTR & TRB & CLAR & VA & VL & ***FL*** :	ré3 - la3
ORG & VCL & GTR & TRB & CLAR & VA & VL & ***FL*** :	la3 - do4
ORG & VCL & GTR & CLAR & VL & ***FL*** :	do4 - mi4
ORG & GTR & CLAR & VL & ***FL*** :	mi4 - do5
ORG & CLAR & VL & ***FL*** :	do5 - sol5
ORG & VL & ***FL*** :	sol5 - do6

. **Voix féminine alto**

1. 3 voix dans une :
   a. voix de tête (l'ordinaire) + nasale
   b. voix buccale
   c. voix gutturale (des gorges profondes) aspirée ou expirée
2. sa note de départ dans l'accord est à 167,5Hz située entre mi2 et fa2
3. s'attacher une échelle nonoctaviante, au choix parmi les centaines d'échelles.
4. Belle opportunité pour *Duo Voix Alto* + *Voix Basse* à zone commune fa2 - ré3

ZONES D'UNISSONS = Lieu Commun ou Plage Commune avec les autres :

CB CLAR & GB & ORG & VCL & GTR & TRB & VB & CLAR & ***VA*** :	fa2 – sol2
CB CLAR & GB & ORG & VCL & GTR & TRB & VB & CLAR & ***VA*** & VL :	sol2 - do3
GB & ORG & VCL & GTR & TRB & VB & CLAR & ***VA*** VL & FL :	do3 - ré3
GB & ORG & VCL & GTR & TRB & CLAR & ***VA*** & VL & FL :	ré3 - do4
ORG & VCL & GTR & TRB & CLAR & ***VA*** & VL & FL :	do4 - ré4

–

Les ZONES D'UNISSONS avec les autres musiciens de l'orchestre
sont nécessaires à savoir pour s'entendre
à jouer la musique jeu LLL : attraction/répulsion des unissons communs.

- J'ai décomposé (en 1984) l'intensité du jeu d'archet en PV : pression et vitesse.
- L'intérêt ?
- Jouer avec des variantes de timbres les intensités à l'archet EN RYTHME.
- 9 états suffisent, car entre eux, c'est le domaine de l'interprétation.
- Ce qui importe, est de jouer pour entendre les progressions entre ces 9 états :

le carré symbolise la pression de l'archet sur les cordes, de haut en bas :

légère : □

moyenne : □

forte : □

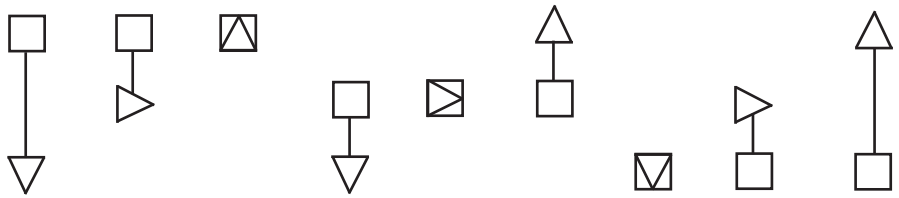
Le triangle-flèche symbolise la vitesse de l'archet sur les cordes :

rapide : △

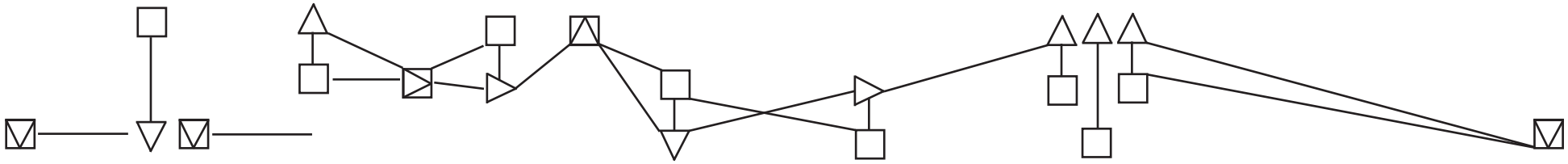
moyenne : ▷

lente : ▽

9 états de la pression/vitesse de l'archet :

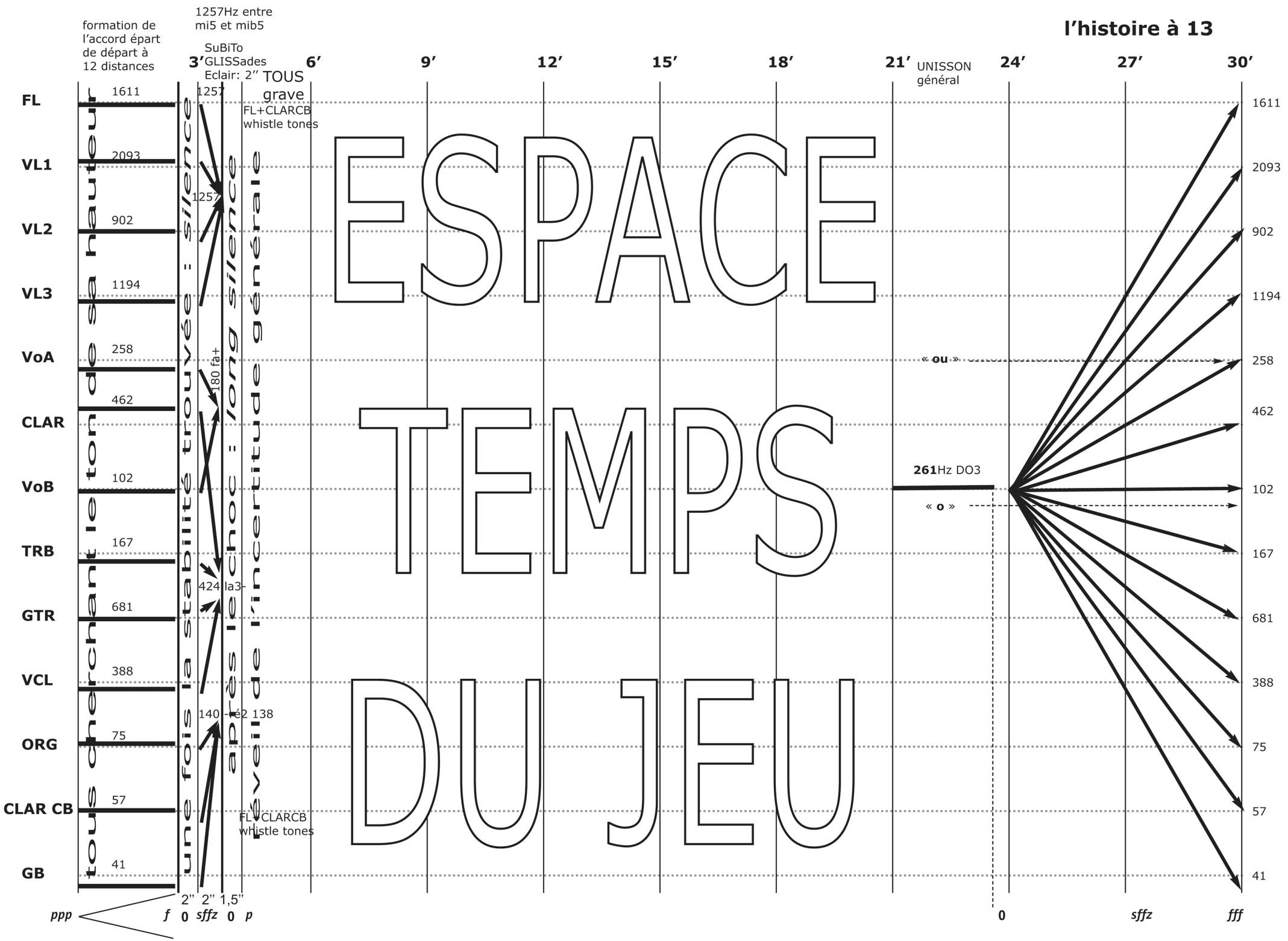


exemple de progression (le rythme est en notation proportionnel) :



Mathius Shadow-Sky

La musique de la partiton **Envoutant d'Amour** pour trio à cordes V, VCL, CB joue des PV :
http://centrebombe.org/livre/Envoutant.d.Amour_trio.a.cordes_de.mathius.shadow-sky.pdf


l'histoire à 13
formation de l'accord épart de départ à 12 distances
1257Hz entre mi5 et mib5
SuBiTo GLISSades Eclair: 2'' TOUS grave
3' 6' 9' 12' 15' 18' 21' 24' 27' 30'
UNISSON général
FL
VL1
VL2
VL3
VoA
CLAR
VoB
TRB
GTR
VCL
ORG
CLAR CB
GB
1611
2093
902
1194
258
462
102
167
681
388
75
57
41
1257
FL+CLARCB whistle tones
1257
180 fa+
424 la3-
140 -ré2 138
FL+CLARCB whistle tones
tous cherchant le ton de sa hauteur
une fois la stabilité trouvée : silence
après le choc : long silence
éveil de l'incertitude générale
ESPACE
TEMPS
DU JEU
« ou »
261Hz DO3
« o »
2'' 2'' 1,5''
ppp f 0 sffz 0 p
0 sffz fff

= groupe A
= groupe appogiature
= groupe B

23 relations (sur 7814 relations possibles à 13) qui sont des guides-amorces pour 30 minutes à 1 heure de musique jeu

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
Voix alto	X	X	O	X		X		X		X		X		X	X	X				X	X	X	X
Voix basse	X	X	O	X		O	X	X		X	X			O	X	X				X	X	X	X
Flûte traversière	X	O	X	O	X	X		X	X			X	X		X	X		X				X	
Violon 1	O	X	O	X	X	X	O	X	O			X		X					X	X		X	
Violon 2	O	O	O	X	X	X	O	X	O			X		X		X			X	X		X	
Violon 3	O	O	O	X	X	X	O	X	O		X		X	X		X			X	X		X	
Violoncelle	X	O	X	X	O	X	X	O	O	X			X	O		X			X	X		X	
Clarinette	O	O	O	X	O		X	X	X	X		X		X		X				X		X	
Clarinette contrebasse	X	O	X	X	O		X	O	X		X			O		X			X	X		X	
Trombone	O	O	O	X	X	X	X	O	X	X			X	O		X			X		X	X	
Guitare électrique	X	O	O	O	X	O		O	X	O	X	X	X	O	X	X			X	X		X	
Guitare basse électrique	O	X	X	O	X	O		O	X	O	X	X		O		X			X	X		X	X
Orgue DX27	X	O	X	O	X	O		O	X	X	X		X	O		X			X	X		X	

SLAP / CLAQUE

SOUFFLE + FLATTERTZUNG
SONS ÉTRANGERS AU JEU

INSISTANTS

TREMOLI !

plectre dur

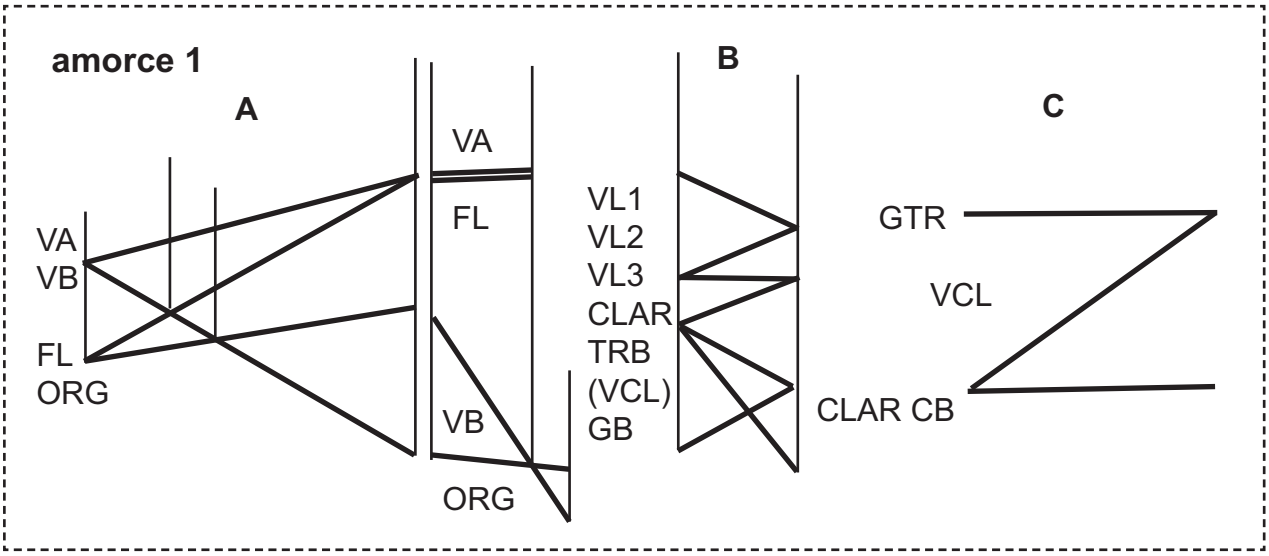
fff

PUIS TUTTI À L'UNISSON DO3

23 amorces n'est-ce pas un peu trop ? Pour une première ? Trop de feuilles de papier ? 10 à 3 minutes chaque devrait suffire.

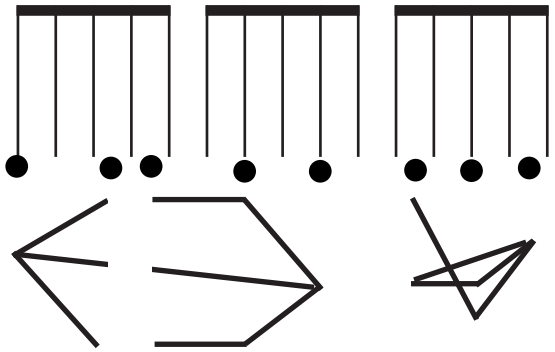
ppp

23 amorces verses + ren-verses + in-verses



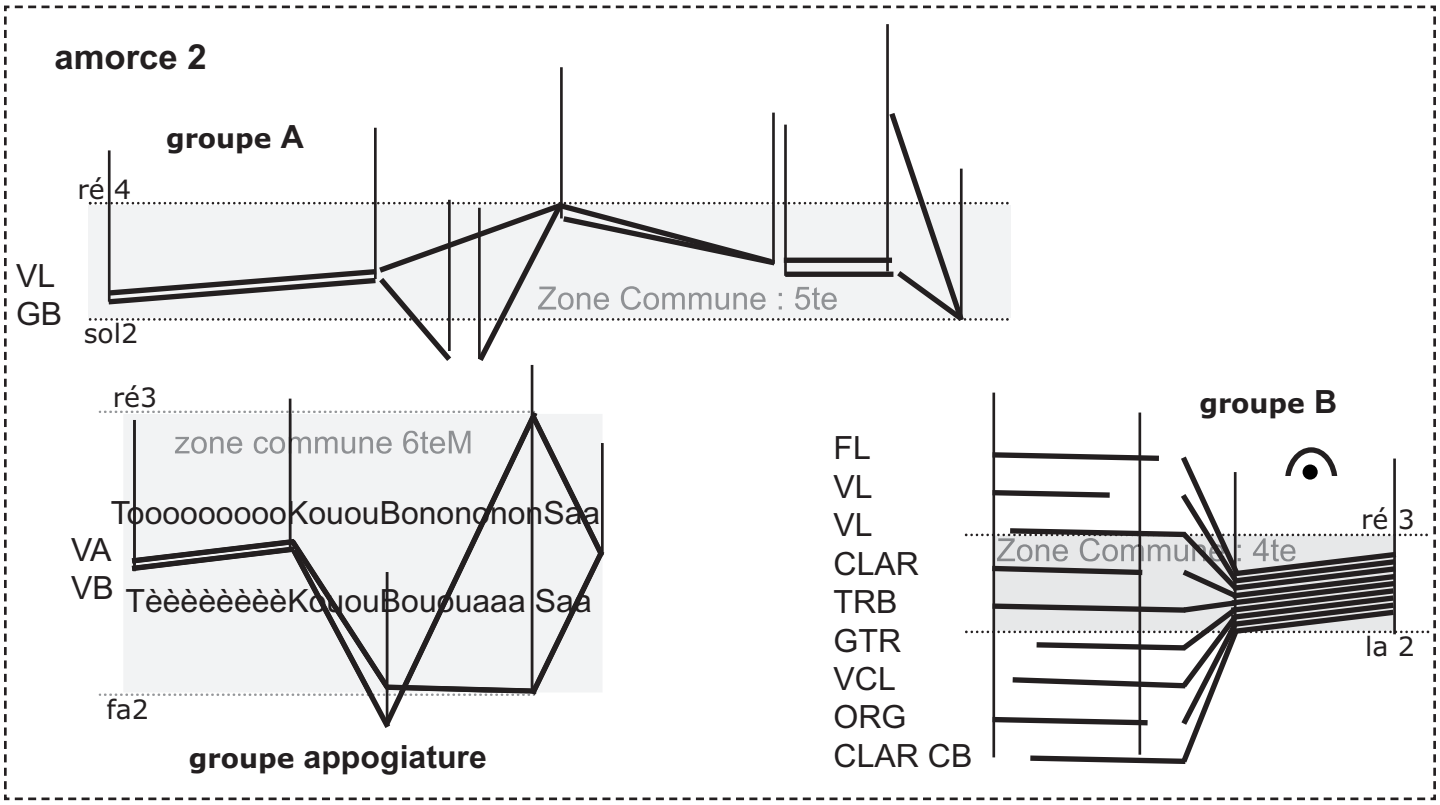
Verse, re-verse, in-verse ?
Quand les musicienes se choisissent pour interagir les comportements, ça, forme un groupe où reste les autres. Ces autres forment le reflet ou le renversement du 1er groupe A. Membres du groupe B choisis par non-choix. Le 1er groupe A qui est ici : voix alto + voix basse + flûte + orgue. Le groupe complémentaire B est groupé par la première alliance qui fait des autres restants, la 2de alliance. Ici : violon 1, 2 et 3, clarinette, trombone, guitare basse, *le violoncelle est ici versatile*. Puisque dans cette 1ère amorce, il fait d'abord partie du groupe C de 3 membres qui appuie le 1er groupe A comme appogiature. Les groupes A « verse » et B « renverse » jouent par alternance, le groupe C joue par « ornementation » sur les 2 autres.

LLL rythmiquement se suffit de « la rythmique du chant », celle qui additionne à la suite des durées sans conteneur, contrairement à « la rythmique de la danse » qui dans un conteneur bouclé opère ses divisions en nombre de pulsations. 3 pour valser, 4 pour piétiner, 5 pour se lâcher à 6 et 7 pour commencer à danser, etc. Voici ci-dessous la manière la + simple d'écrire pour déchiffrer un rythme à danser. 3 figures de 5 où les coups sont 1. sur ou 2. entre la pulsation. Ce qui suffit pour former sa présence + ou - forte.



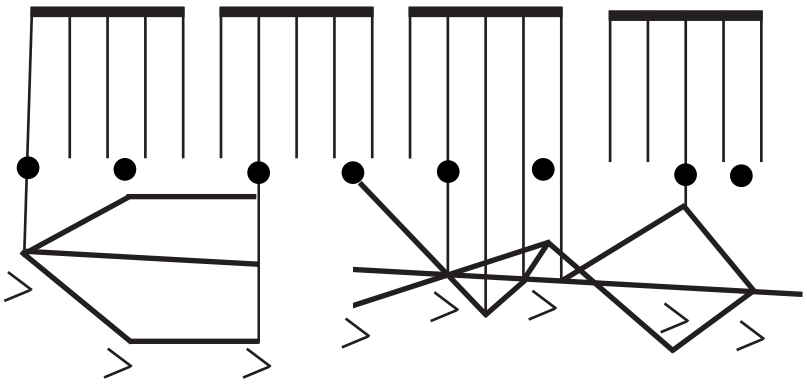
Rythmisation (pour passer du rythme chant au rythme de la danse) **d'une attitude LLL pour l'éphémèrôder**, c'est-à-dire changer le rythme de la boucle à chaque répétition de la boucle par changer de place 1 seul élément à la fois (pour commencer).

23? amorces verses + ren-verses + in-verses



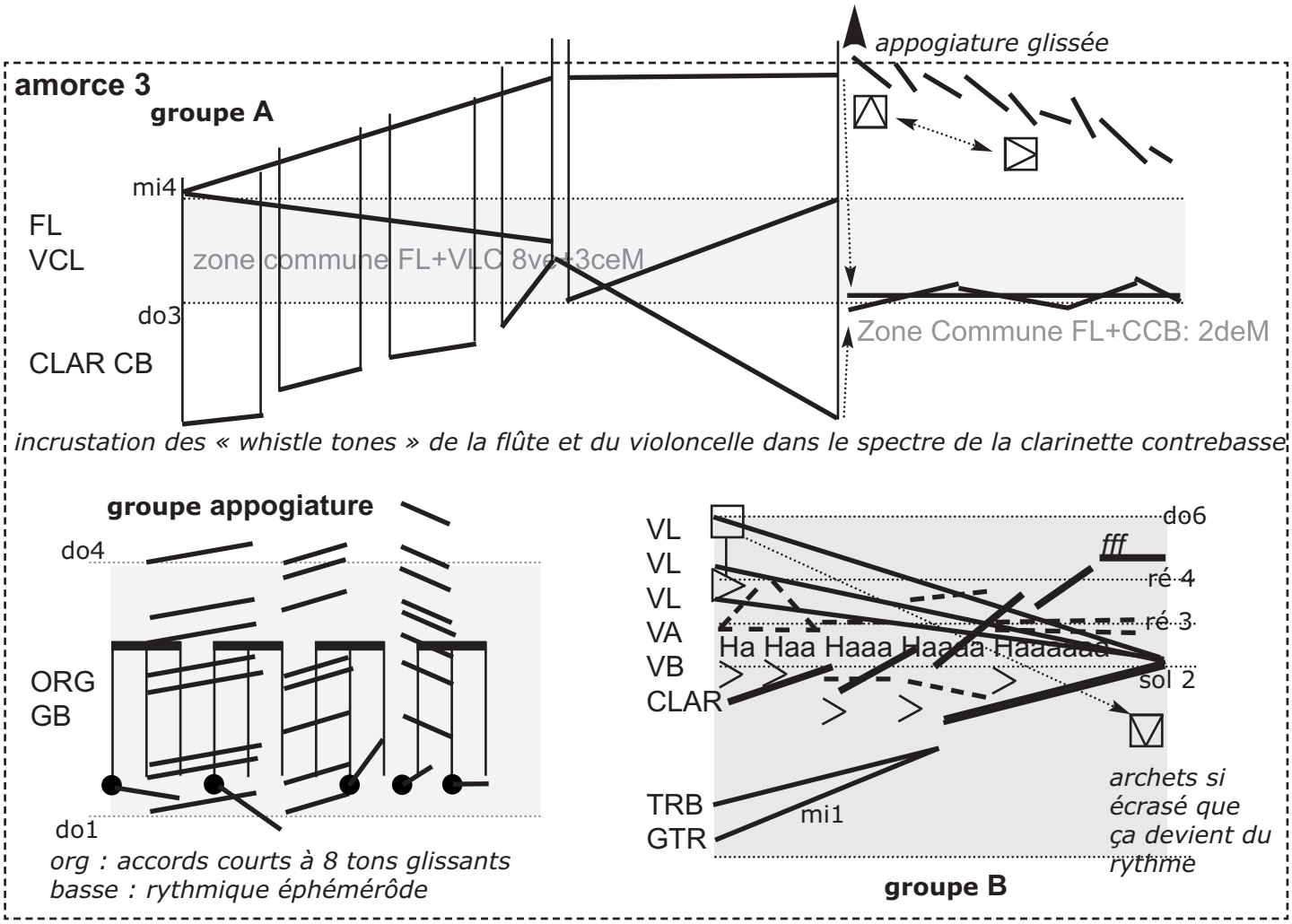
Verse, re-verse, in-verse ?
Quand les 1ers musicienes se choisissent pour interagir les comportements, ça, forme un groupe et où il reste les autres (moins rapides ?. Ces autres forment le reflet ou le renversement du groupe A. Membres du groupe B choisis par non-choix. Le 1er groupe A qui est ici : violon 1 + guitare basse. Le groupe complémentaire B est ici : flûte + violon 2 et 3 + clarinette + clarinette contrebasse + trombone + guitare électrique + orgue + violoncelle. Le groupe appogiature sont voix alto + voix basse. Les groupes A « verse » et B « renverse » jouent par alternances.

LLL rythmiquement se suffit de « la rythmique du chant », celle qui additionne à la suite des durées sans conteneur, contrairement à « la rythmique de la danse » qui dans un conteneur bouclé opère ses divisions en nombre de pulsations. 3 pour valser, 4 pour piétiner, 5 pour se lâcher à 6 et 7 pour commencer à danser, etc. Voici ci-dessous la manière la + simple d'écrire pour déchiffrer un rythme à danser. 4 figures de 5 à 3 où les coups sont 1. sur ou 2. entre la pulsation. Ce qui suffit pour former la présence de la pulsation + ou - forte.



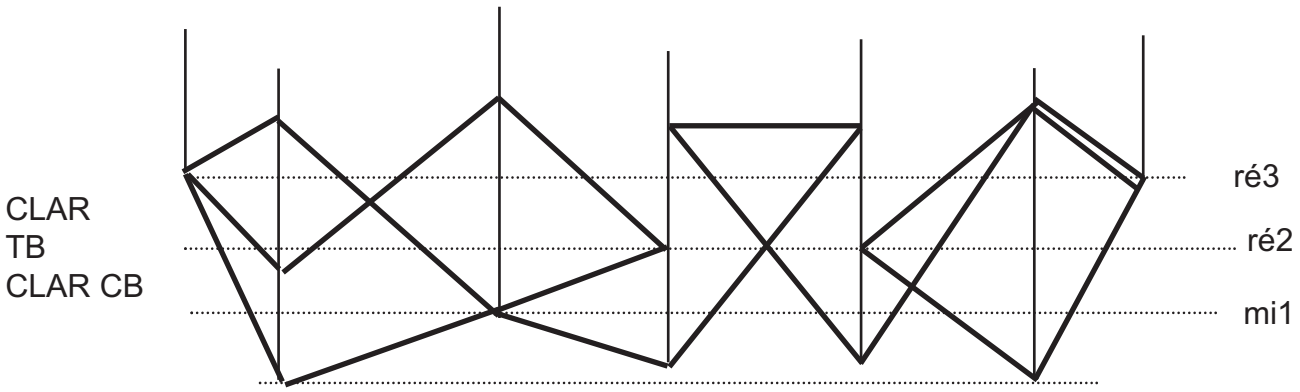
Rythmisation (pour passer du rythme chant au rythme de la danse) **d'une attitude LLL pour l'éphémèrôder**, c'est-à-dire changer le rythme de la boucle à chaque répétition de la boucle par changer de place 1 seul élément à la fois (pour commencer).

23? amorces verses + ren-verses + in-verses

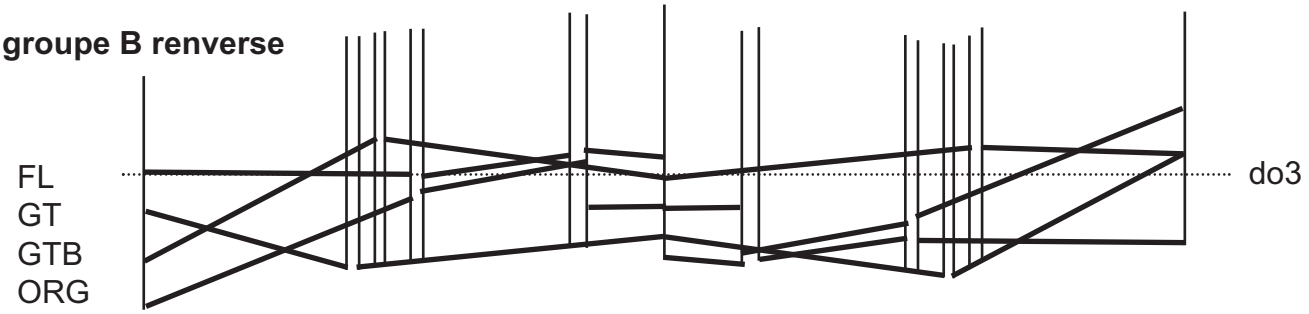


amorce 4

groupe A verse

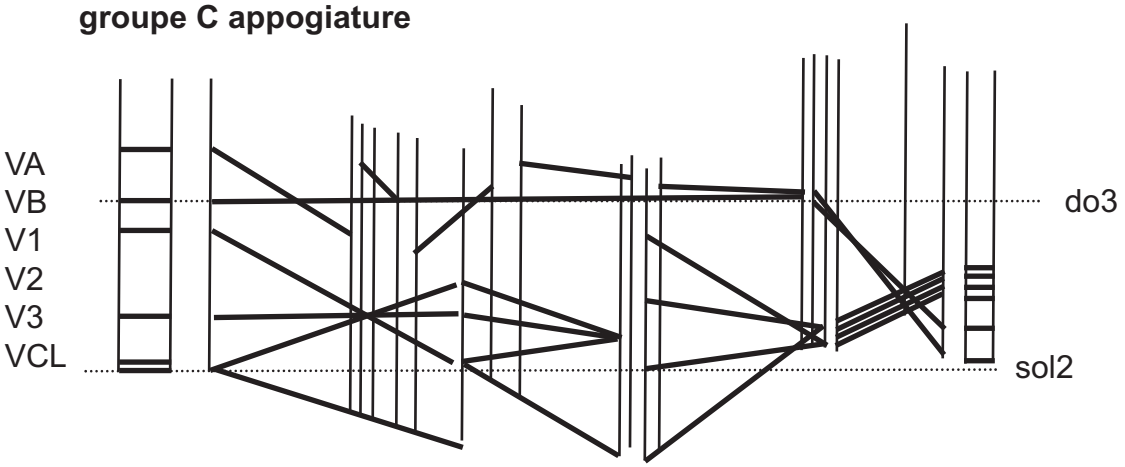


groupe B renverse



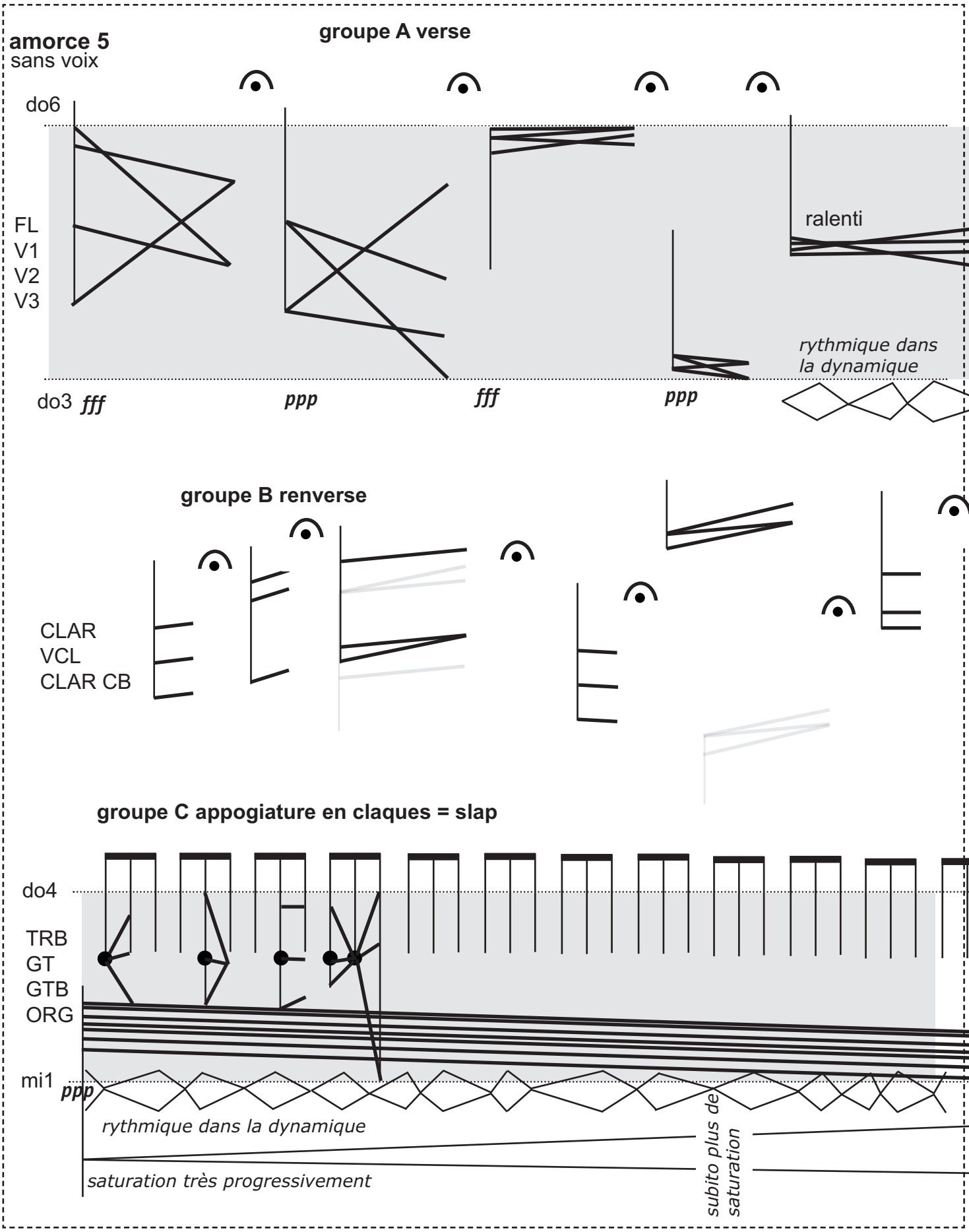
Une ligne pour l'orgue représente un accord de 3 à 8 tons.
À chaque ligne différente, l'accord est différent.
Le changement d'échelle nonoctaviante s'opère entre les amorces.

groupe C appogiature



23 amorces verses + ren-verses + in-verses

Verse, re-verse, in-verse ?
Quand les musicienes se choisissent pour interagir les comportements, ça, forme un groupe où reste les autres. Ces autres forment le reflet ou le renversement du 1er groupe A. Membres du groupe B choisis par complémentarité. Le 1er groupe A qui est ici : un trio. Le groupe complémentaire B est un quatuor. Le goupe C appogiature est un sextuor. Les groupes A « verse » et B « renverse » jouent par alternance, le groupe C joue par « ornementation » en appogiature sur les 2 autres.



23 amorces verses + ren-verses + in-verses

Verse, re-verse, in-verse ?

Quand les musicienes se choisissent à interagir les comportements d'LLL, ça, forme un groupe où reste les autres. Ces autres forment le reflet ou le renversement du 1er groupe A. Membres du groupe B choisis par complémentarité. Le 1er groupe A qui est ici : un quatuor. Le groupe complémentaire B est un trio. Le goupe C appogiature est un quatuor. Les groupes A « verse » et B « renverse » jouent par alternance, le groupe C joue par « ornementation » en appogiature sur les 2 autres.

amorce 6 *Les 2 clarinettes ne jouent pas :(*

groupe A verse

VIVACE

do4

FL
VA
TRB

fff

do3

eh! toi! là! va! viens! viens! viens! là! bas! Quoi!

siiiii baaaaaaaaas

groupe B rend verse

PESANT

moa? va pa la

VB
GT
GTB
ORG

niiiii iiiiiiiiouou

là
fff
(parlé)

(sans voix : aphone ?)

V *(écho)*

groupe C appogiature

do6

V1
V2
V3
VCL

sol2

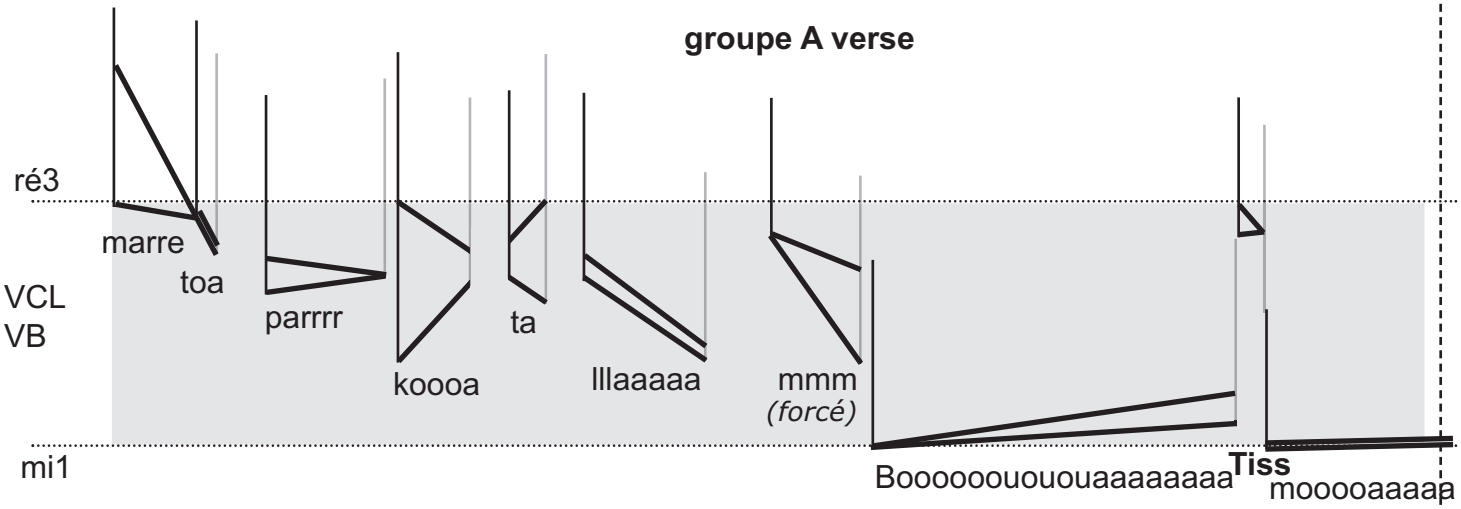
23 amorces verses + ren-verses + in-verses

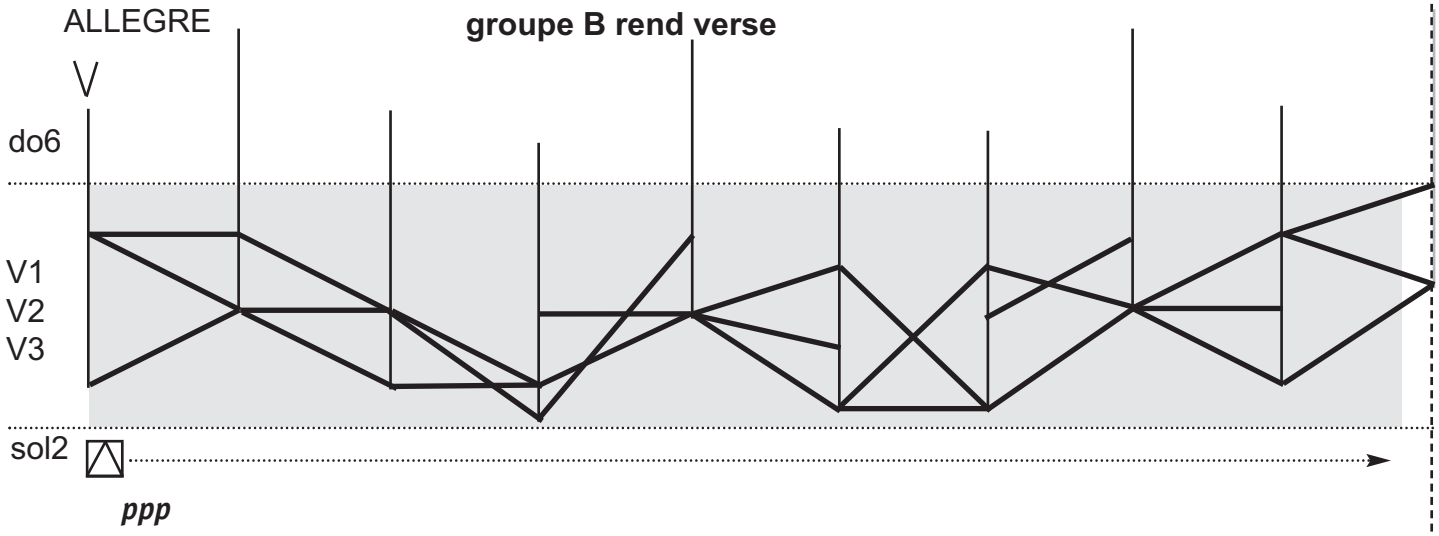
l'à Verse, rend verse l'in-verse ?

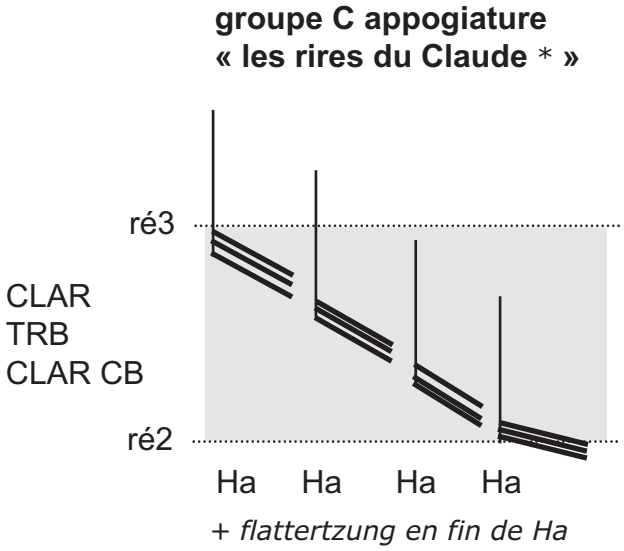
Quand les musiciens se choisissent à interagir les comportements d'LLL, ça, forme un groupe où reste les autres. Ces autres forment le reflet ou le renversement du 1er groupe A. Membres du groupe B choisis par complémentarité. Le 1er groupe A qui est ici : un trio avec la voix alto. Le groupe complémentaire B est un quatuor avec la voix basse. Le goupe C appogiature est *le quatuor à cordes de l'orchestre*. Les groupes A « à verse » et B « rend verse » jouent par alternance, le groupe C joue par « ornementation » en appogiature sur les 2 autres.

amorce 7

La voix alto ne chante pas, la flûte traversière, la guitare et basse électriques et l'orgue ne jouent pas :(







Rappel des abréviations :
VA = voix alto
VB = voix basse
FL = flûte traversière
V ou VL = violon
VCL = violoncelle
CLAR = clarinette
CLAR CB = clarinette contrebasse
TRB = trombone
GTR = guitare
ORG = orgue DX7
GB = guitare basse

** particulier au Vivier*

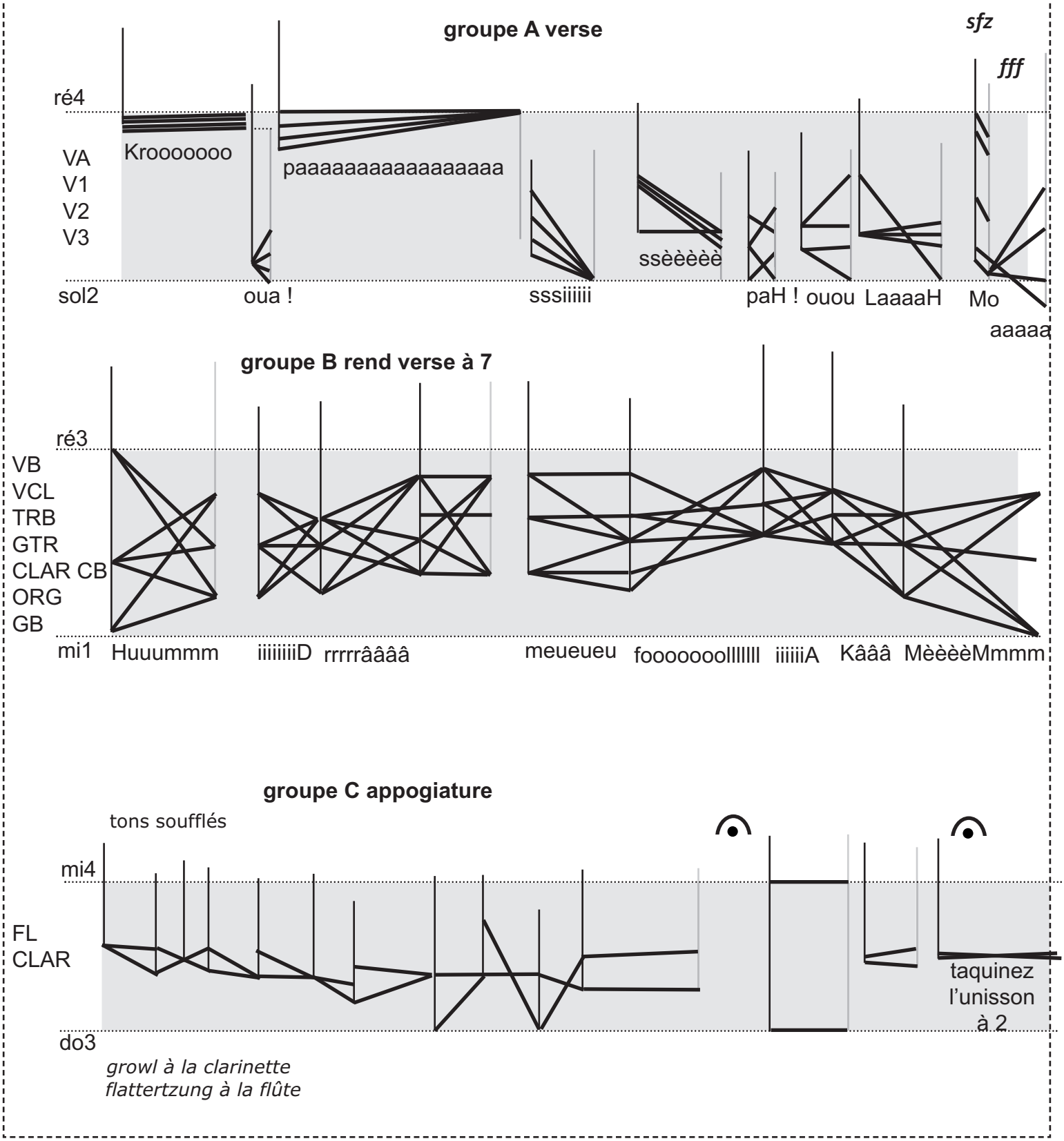
23 amorces verses + ren-verses + in-verses

l'à Verse, rend verse l'in-verse ?

Quand les musiciens se choisissent à interagir les comportements d'LLL, ça, forme un groupe où reste les autres. Ces autres forment le reflet ou le renversement du 1er groupe A. Membres du groupe B choisis par complémentarité. Le 1er groupe A qui est ici : un duo avec la voix basse + violoncelle. Le groupe complémentaire B est un trio avec les 3 violons. Le goupe C appogiature est un trio soufflant (sans la flûte ?). Les groupes A « à verse » et B « rend verse » jouent par alternance, le groupe C joue par « ornementation » en appogiature sur les 2 autres.

amorce 8

- Tout le monde joue ? - Tout le monde joue.

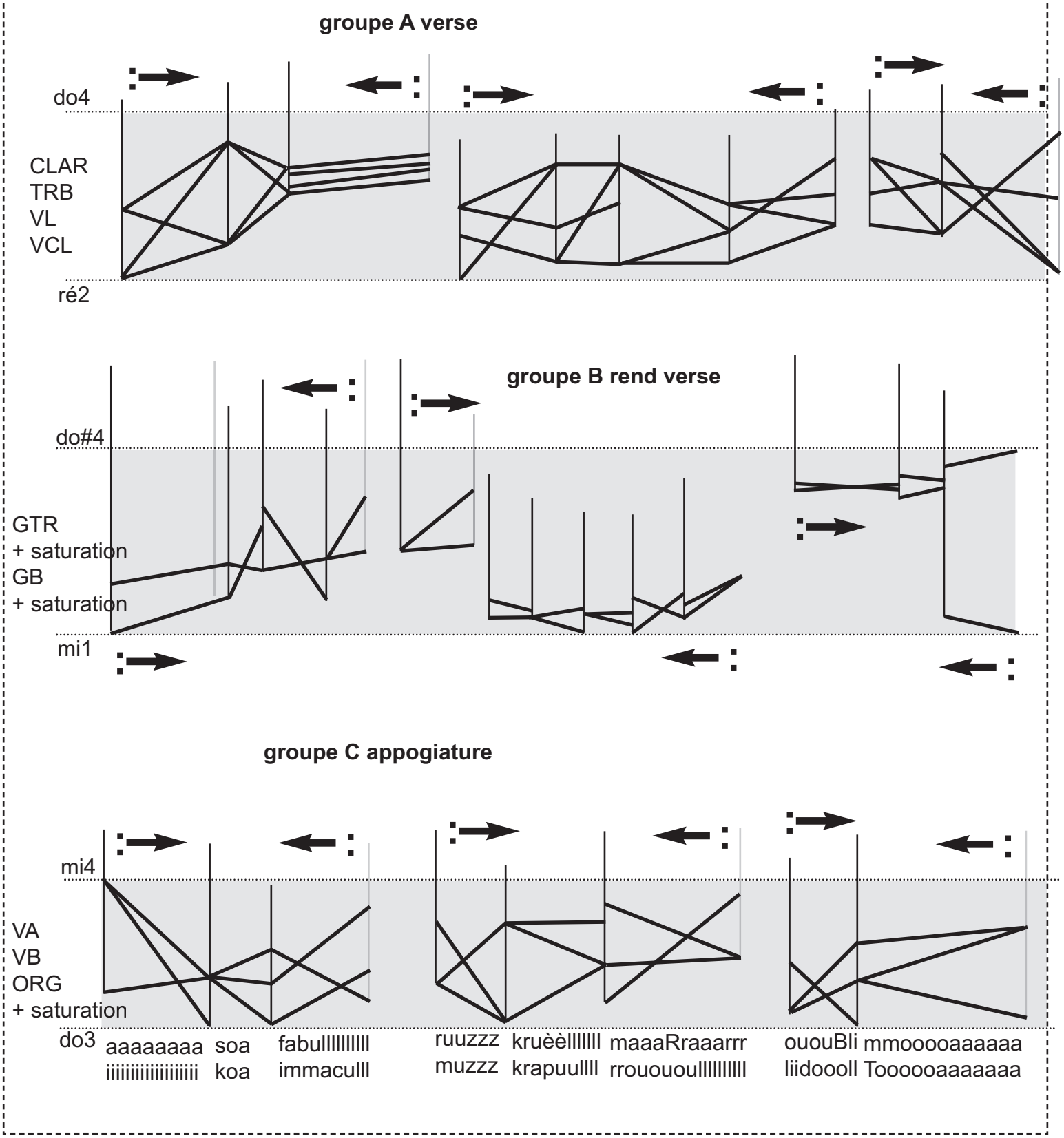


23 amorces verses + ren-verses + in-verses

l'à Verse, rend verse l'in-verse ?

Quand les musiciens se choisissent à interagir les comportements d'LLL, ça, forme un groupe où reste les autres. Ces autres forment le reflet ou le renversement du 1er groupe A. Membres du groupe B choisis par complémentarité. Le 1er groupe A qui est ici : un quatuor avec la voix alto. Le groupe complémentaire B est un septet. Le goupe C appogiature est un duo flûte et clarinette. Les groupes A « à verse » et B « rend verse » jouent par alternance, le groupe C joue par « ornementation » en appogiature sur les 2 autres.

amorce 9 *ici pause pour la clarinette contrebasse, la flûte traversière et les 2 violons. Ou pianissimo là-bas très loin derrière imperceptible est-ce possible ? De jouer à colorer le silence ?*



23 amorces verses + ren-verses + in-verses

l'à Verse, rend verse l'in-verse ?

Quand les musicienes se choisissent à interagir les comportements d'LLL, ça, forme un groupe où reste les autres. Ces autres forment le reflet ou le renversement du 1er groupe A. Membres du groupe B choisis par complémentarité. Le 1er groupe A qui est ici : un quatuor avec clarinette, trombone, violon et violoncelle. Le groupe complémentaire B est un duo avec guitare et basse électrique. Le goupe C appogiature est un trio avec l'orgue et les 2 voix alto et basse. Les groupes A « à verse » et B « rend verse » jouent par alternance, le groupe C joue par « ornementation » en appogiature sur les 2 autres.

amorce 10

groupe A verse

lent pesant et grave

ré3

VB
ORG
CLAR CB
GB

mi1

do1

CLAR CB
GTB

fa0

jjjjjjjjèèèèèèèèèèèèèè

VB
ORG

rrreeesssuuu

Taaaaa

Pèèèènnnn

chchaaaaGriiinnnn

DaaammououR

groupe B rend verse

do6
V1

V2
mi4

V3

sol2

VCL
GTR

mi1

groupe C appogiature

free vole du prime sautier

4 3 4 3

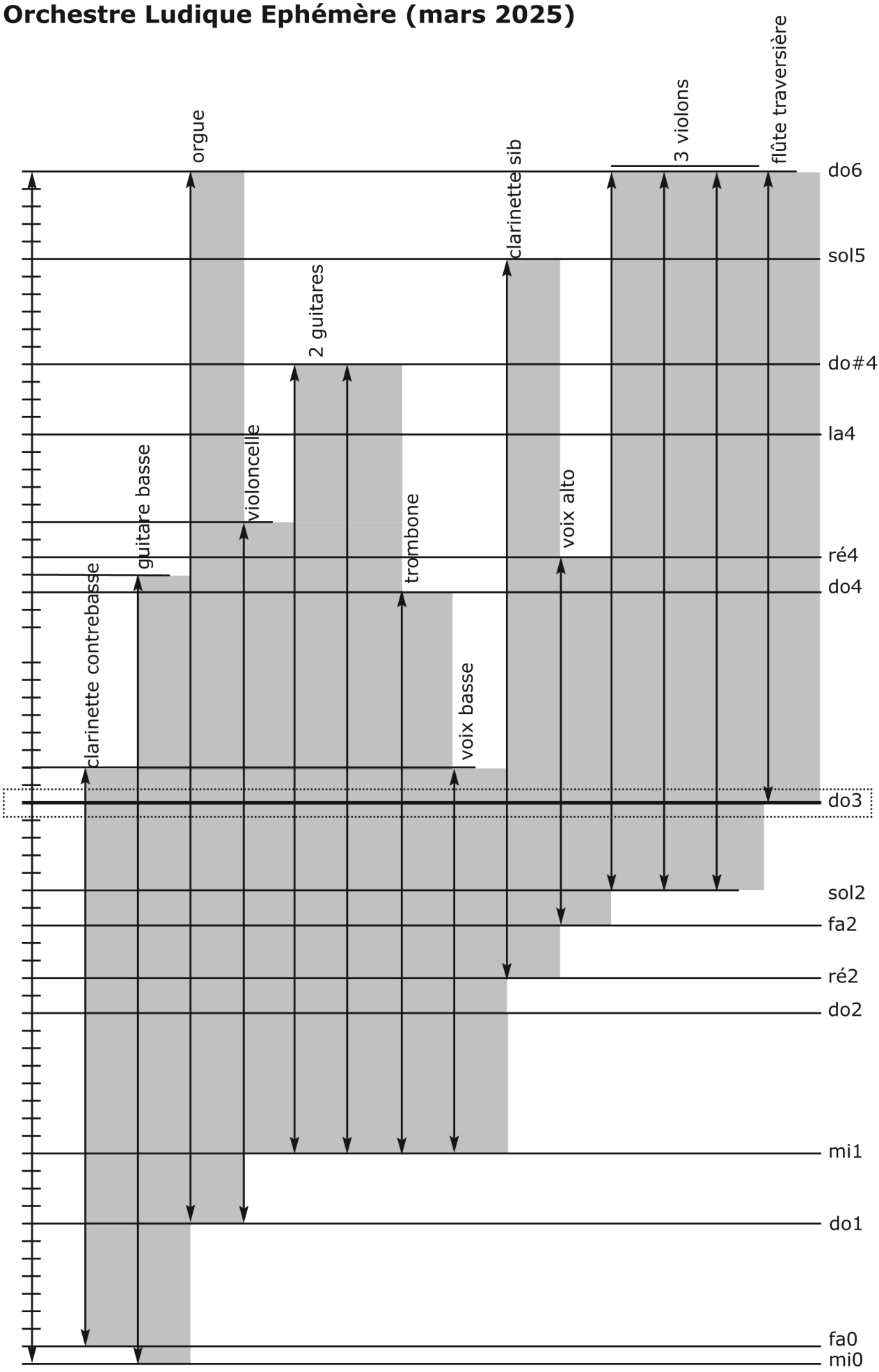
FL
CLAR
VA
TRB

sol5
do3
fa2

pour koa tu ma tué ?

23 amorces verses + ren-verses + in-verses ?
Avec10, ça suffit pour commencer la musique jeu de l'EphémèreLLL

Correspondances des tessitures et registres entre les 14 1ers instruments du 1er Orchestre Ludique Ephémère (mars 2025)



Tous les musiciens de l'orchestre peuvent sonner l'unisson à do3 261Hz :)

Voire s'ajuster dans l'intervalle d'1 ton si la flûte s'accorde en si2

EPHEMERELLE

MUSIQUE JEU POUR ORCHESTRE