

De Mathius Shadow-Sky compositeur
à tous les musiciens du London Sinfonietta

Toulouse, le 21 septembre 2025.

Bonjour Michael Cox, Bonjour Gareth Hulse, Bonjour Jonathan Morton, Bonjour Tim Gill, Bonjour John Constable, Bonjour Mark Van de Wiel, Bonjour Simon Haram, Bonjour Byron Fulcher, Bonjour Joan Atherton, Bonjour Enno Senft, Bonjour Helen Tunstall, Bonjour John Orford, Bonjour David Hockings, Bonjour Paul Silverthorne, Bonjour Michael Thompson,

Je suis Mathius Shadow-Sky, compositeur, 64 ans, né à Paris avec 46 ans de carrière de création musicale. Je cherche des musiciens talentueux assemblés en orchestre, des musiciens qui souhaitent explorer expérimenter et concerter des musiques inouïes aux accès inconnus, avec sympathie, détermination et ouverture d'esprit. Avec ces premiers 2 accès :

1. La musique ludique carrollienne ou shadow-skiennne. Ou les 1ers jeux musicaux non-stratégiques où par exemple les règles changent pendant le jeu, ou/et trouver la règle pendant le jeu ou/et générant plusieurs jeux à partir d'un seul, etc. La logique de Lewis Carroll me guide pour générer la plupart de mes musiques jeux ou ludiques. Depuis 1980.

2. La musique polymorphique instrumentale [1] principalement polyscalaire avec des échelles nonoctaviantes et polytrajectophonique (= en polyphonie de trajectoires audibles) générées par les instruments de musique de l'orchestre dans tout l'espace.

Je voue ma carrière à inventer des musiques différentes,
au-delà ou après « la musique contemporaine »,
jusqu'à remettre en question la raison essentielle de l'existence de la musique
pour sonner les différences infinies de la musique.

1. À propos de la musique ludique carrollienne ou shadow-skiennne
(ou la musique au-delà du temps occidentalisé)

1980 est la date de naissance de la musique ludique non-stratégique. En effet, j'ai commencé à concevoir des jeux musicaux non-stratégiques il y a 45 ans pour être une solution ou une évolution à « la musique ouverte » ou à « l'oeuvre ouverte » *pour renforcer le sens et la raison de la musique qui est jouée*. Qu'est-ce que ça veut dire « renforcer le sens de la musique » ? (C'est une longue histoire qui commence avec la volonté de destruction politique de la création musicale originale que je n'aborderais pas ici. J'ai écrit beaucoup de textes sur la raison du sens de la musique publiés dans mon site web : <http://centrebombe.org>.)

Ma première musique jeu non-stratégique a été écrite en 1980 pour un consort d'objets usuels musicalisés [2] (incluant la spatialisation instrumentale polytrajectophonique) qui porte le nom de Ludus Musicae Temporarium. L'un des objectifs de cette musique est aussi de sonner : « comment la musique avant-garde peut sonner protohistorique ». En d'autres termes, entendre ce qu'on considère comme nouveau a, en réalité, déjà existé. Une brèche pour repenser comment le temps (culturel) agit la musique.

Je me suis attaché à une démarche différente (des autres compositeurs) pour pouvoir concevoir, jouer et concerter la musique, par repenser sa raison même d'exister (à travers mes créations musicales). Développant ce que John Cage et les autres ont commencé, par sonner le temps dans la musique au-delà de la ligne temporelle en abscisse (de la partition). Ou la remise en question du temps occidental. Le temps écrit mesuré n'est pas le temps joué. Ces remises en question fondamentales donnent à explorer au-delà de la raison du sens des pratiques usuelles de la musique. Un des accès est de jouer la musique à travers « la démarche matricielle ». L'approche matricielle aide à jouer la musique au-delà de la quantification et par une approche de synthèse, de pouvoir sonner la symbolisation de la musique écrite. La musique ludique non-stratégique est une solution matricielle pour évoluer la

manière dont les musiciens jouent la musique écrite.

Dans les années 80, j'ai été témoin du conflit entre les compositeurs « déterministes » et les compositeurs « indéterministes » (sic). Pour résoudre ce conflit inutile, j'ai proposé une autre approche de la musique : celle matricielle dans l'état d'esprit du jeu. Avec l'approche matricielle, il est important de ne pas séparer l'exécution de l'interprétation, l'improvisation de l'interprétation et l'improvisation de l'exécution. L'exécution donne à comprendre (la démarche du compositeur), l'interprétation donne à varier (la musique écrite du compositeur), l'improvisation donne à développer (l'audition de la musique du compositeur). C'est pour ça que j'ai créé la musique jeu non-stratégique.

Plusieurs ensembles ont tenté de jouer mes musiques jeux, mais sans en vouloir (pouvoir ?) comprendre l'état d'esprit. Est-ce parce que l'usage de la partition classique quantifiant est si profondément généralisé dans l'usage ? Qui sait ? Avec toutes mes musiques ludiques créées depuis Ludus Musicae Temporarium en 1980, jusqu'à l'EphemereLLL en 2025, il n'y a jamais eu la possibilité d'organiser un atelier de perfectionnement pour comprendre l'état d'esprit de la musique jeu (non-stratégique). Trop souvent apparaît l'urgence de concerter la musique au détriment de la perfectionner, il en résulte des incompréhensions qui font « jouer qu'importe quoi improvisant » (sic) au lieu de jouer l'état d'esprit de la musique jeu [3].

2. Les Éphémèrôdes Cardent des Chrônes, une importante musique jeu ritualisée à jouer

Un ami compositeur et improvisateur, François Rossé, me dit un jour que : « Tu crées des musiques pour des musiciens qui n'existent pas encore » ! [Sa remarque est développée dans Le Livre des Éphémèrôdes, publié par Frédéric Acquaviva en 2018 [5]]. Comment initier et développer cette autre manière de jouer la musique si personne ne s'y intéresse durant mon vivant ? 45 ans à attendre que les volontés éclosent... A-t-on besoin de séries d'ateliers pour se familiariser avec l'état d'esprit et la manière de jouer le jeu de la musique jeu ? Savoir jouer avec l'état d'esprit matriciel ? Savoir jouer la musique avec plusieurs lignes de temps à causes et effets multiples ? Savoir jouer la musique avec différentes entrées et sorties en même temps ? La pensée matricielle n'est pas la pensée linéaire sur laquelle repose l'écriture classique de la musique.

L'évolution de l'écriture musicale renaît par reconsidérer l'idéologie du temps linéaire. Cette évolution de l'écriture musicale, en dehors du temps linéaire, résonne comme une révolution face de la tradition occidentale linéaire (unidirectionnelle) depuis le VIII^e siècle. Mais la perception multidimensionnelle est une réalité qui a été révélée par les sciences au début du XX^e siècle avec la relativité générale et la mal nommée mécanique quantique (qui n'est ni mécanique ni quantifiable). Ce qui signifie que l'écriture musicale retarde d'1 siècle par rapport au savoir général.

La musique jeu que je désire entendre avant ma mort est : Les Éphémèrôdes Cardent des Chrônes [6] (= les démêleurs de temps, les errants rôdeurs éphémères démêlant les confusions perçues du temps). Cette musique jeu est une cérémonie ou un rituel solennel (pour le respect de ce qui s'y passe) avec une gestuelle adaptée, où le contexte: bâtiment, mise en espace, acoustique architecturale, lumière, atmosphère et la gestuelle des musiciens et musiciennes (quand par exemple une par une un par un quitte ou se dirige vers le podium de son instrument. Toutes ces musiques sans son (celle de l'organisation sociale) sont aussi importantes que la musique sonore elle-même.

Conçu en 1984, Les Éphémèrôdes Cardent des Chrônes est un rituel de musique infinie. Infinie, parce que la forme de cette musique jeu est en relai : les musiciens passent en relai. La première version des Éphémèrôdes Cardent des Chrônes disposait 7 musiciens maximum (jouant chacun sur 1 piano en très mauvais état et personnalisé pour être distingué). Signifie qu'à l'origine, Les Éphémèrôdes Cardent des Chrônes était une musique à 7 voix de polyphonie avec 7 registres par instrument donnant 49 voix distinguées par le jeu de membres de familles.

Les Éphémèrôdes Cardent des Chrônes est aussi une musique infinie en profondeur. Cette

musique peut être très simple (à jouer) et peut se complexifier jusqu'à l'exploration des profondeurs inconnues jouant des temporalités multiples. Telle la manipulation temporelle de ce qui est joué dans l'instant superposée avec la mémoire (le regret du passé) et/ou jouer plusieurs présents et/ou jouer l'expectative (l'espoir d'un futur meilleur qui désigne le présent être une souffrance) superposée au reste. Cette manière de jouer la temporalité exige une maîtrise qui n'a jamais été encore entendue.

La musique des Éphémèrôdes Cardent des Chrônes commence avec une règle très simple : « Bouclez un groupe de tons qui rythmiquement change à chaque répétition ». D'un groupe de 1 à 88 ou 127 tons jusqu'à 3254 tons ? Avec l'harmonie des champs polyscalaires, le nombre de tons dépasse le million. La perception de quelque chose qui se répète est perdue après combien de tons différents ? La boucle change à chaque répétition donnant un rythme différent, en déplaçant un ton à la fois ou plusieurs en même temps, etc. Cette musique jeu peut évoluer de plus en plus complexe infiniment dépendant du musicien-joueur, comme nous l'avons lu supra, jouer de différentes temporalités sur les différentes voix de sa polyphonie. Cette musique jeu doit-elle commencer le + simplement possible ? C'est vrai qu'elle pose la longue évolution de sa procédure.

De 7, les Ephémèrôdes sont passés à 100 ! Mon rêve est d'entendre Les Éphémèrôdes Cardent des Chrônes joué par un orchestre symphonique : pas classique mais éclectique : transclasse, transculturel composé de 100 musiciens, de partout de tout genre de tout pays de toute culture, rassemblés dans un orchestre au même endroit et dispersés dans l'espace. Les Éphémèrôdes Cardent des Chrônes est une musique qui s'adapte à tout instrument joué et à tous les contextes.

Je ne pouvais pas laisser les Ephémèrôdes seuls ! Les fils des Chrones rythmisent le temps. Il fallait les filles d'Aïon qui perdurent le temps, le temps continu des harmonies vocales en réponse aux complexités rythmiques éphémèrôdiennes. Les Atirnonnes Erreures des Temps [8]. Les Atirnonnes forment différents chœurs en périphérie encerclant les Ephémèrôdes autour du centre. À l'opposé des Ephémèrôdes, les Atirnonnes chantent à « différencier les hauteurs sur un même rythme » = les Atirnonnes chantent un même rythme qui après chaque répétition (de la boucle) remplace ou additionne un ton différent et/ou en soustrait un par un ou plusieurs en même temps. Chaque Atirnonne puise ses tons dans ceux sonnés par les Ephémèrôdes.

Au centre du cercle des Ephémèrôdes, il y a une voix chantant solo en dansant autour d'un arbre composé de 14 micros; où chaque microphone est connecté à un haut-parleur. La danse de la diva autour de la sphère de 14 micros génère les trajectoires de sa vocalisation dans l'espace. Cette chanteuse au centre doit avoir le fort caractère d'une diva. En 1986, on a planifié avec Michel Redolfi pour le festival Manca d'inviter Diamanda Gallas pour jouer la Pythie avec la musique des Ephémèrôdes et des Atirnonnes.

Remarquons la flexibilité de la musique Ephémèrôde. De 3 à 100 musiciens qui se répondent en 3 groupes : les Ephémèrôdes, les Atirnonnes et la Pythie. Dont ses membres s'interchangent en relai pour donner l'infini à la musique.

3. Les instruments de musique polymorphiques

A. De l'instrument monomorphe à l'instrument polymorphe.

La polymorphie apparaît d'abord avec la polyscalarité. C'est-à-dire pouvoir jouer sur le même instrument différentes échelles (essentiellement nonoctaviantes) en même temps. La particularité éphémèrôdienne des instruments de musique est qu'ils changent en constance leur accord = par être accordés pendant la musique. La 1ère version à 7 pianos en mauvais état considérait la présence d'un accordeur par piano qui accordait constamment l'instrument de manière à passer d'une échelle nonoctaviante à une autre. Entendre la nouvelle harmonie polyscalaire nonoctaviante dans ses accords et ses métamorphoses.

B. La polymorphie instrumentale s'étend avec l'espace quand chaque instrument de musique est connecté à un générateur de trajectoires (matériel). Mes 6 générateurs de trajectoires hexaphoniques, nommés Orpheusz 206, sont pilotés par un programme

informatique et une pédale d'accélération/ralentissement et de changement de direction avant/arrière. Le musicien contrôle lui-même ses voltiges soniques dans l'espace, bien qu'une autre personne puisse se charger exclusivement du pilotage de ses voltiges soniques.

C. L'une des capacités les + spectaculaires des instruments polymorphiques est de *pouvoir changer leur identité*. Le timbre identifie l'instrument. Le « morphing » en musique se réalise avec le mixage (le morphing spectral, en 35 années de programmation numérique, ne fonctionne toujours pas !) où l'un par fading laisse la place à un autre. Avec un seul instrument, le pouvoir de transformer son identité se réalise avec « une batterie d'effets spéciaux » dont les guitaristes électriques et les joueurs de synthétiseurs sont familiers. La disposition matricielle des effets de transformations augmente le nombre d'identités possibles.

4. Nonoctaviant ?

J'ai commencé à développer l'harmonie et la théorie musicale par nécessité avec la découverte des échelles acycliques en 1980. Développer ce qu'avait commencé Iannis Xenakis et Karlheinz Stockhausen au XXe siècle. C'est de tradition occidentale : évoluer les formes musicales, évoluer les instruments de musique, évoluer la théorie musicale.

Une échelle, même après les expériences de mutations de timbres, applique toujours une identité à la musique. Il apparut alors essentiel d'entendre différentes identités scalaires. Je ne pouvais pas ne pas évoluer la théorie musicale occidentale. Je ne pouvais plus me contenter de la monoscalarité octaviante exclusivement divisée en 12 degrés. Ni même au-delà et en deçà : le nombre d'échelles octaviantes égales audibles est limité. Pas les échelles nonoctaviantes.

Je suis rentré dans la nonoctavation à vouloir entendre des échelles acycliques. Telle, la première audible qui fut « Ourdission 41 » en 1982 [11]. Et + : les échelles acycliques attachées à une division par les indivisibles nombres premiers. C'est après que j'ai connu les travaux d'Ivan Wyschnegradsky, avec ses 5 premières échelles nonoctaviantes, à partir de l'échelle octaviante d'1/12e de ton. Depuis j'en ai détecté un nombre qui dépasse l'entendement pour leur organisation compositionnelle, ou, elles ne se comptent plus et on ne les stocke plus, mais on les construit suivant les nécessités de la musique à créer.

N'est-ce pas étrange que durant toutes ces années, je n'ai jamais rencontré aucun compositeur avec qui échanger et développer ce savoir théorique. Ou : je n'ai rencontré aucun compositeur de ma génération qui se soucie de développer la théorie musicale occidentale. Oui, je souhaite générer une vague d'attentions pour la théorie de l'harmonie des champs polyscalaires.

5. À propos des instruments de l'orchestre voltigeant dans l'espace en temps réel :

La musique instrumentale en trajectoire a autant d'importance que mes musiques jeux, où l'une réforme de l'intérieur la raison du jeu instrumental et l'autre donne à l'extérieur l'accès spatial pour percevoir et comprendre ce qui fixe demeure incompréhensible. Cette mixture enchante à savoir comment entendre la musique instrumentale non fixe dans l'espace, avec de multiples trajectoires sonores en même temps. J'ai donné un nom à ces polyphonies spatiales : la polytrajectophonie ou la choréosonie où l'une fait référence aux trajectoires et l'autre à la danse (des sons dans l'espace). Tout l'espace implique aussi des trajectoires sonores en-dessous, sous les pieds. Je ne sais pas d'où je tiens cette passion pour la musique instrumentale spatiale depuis 1979 ? En 1958, je ne pouvais pas être témoin des concerts spatiaux de Xenakis et Stockhausen puisque je n'étais pas encore né !

Il est clair que faire valdinguer les sons des instruments dans l'espace s'attache inévitablement à l'électricité avec les machines électroniques composées de VCAs (amplificateurs pilotés par voltage), aujourd'hui avec des DCA (amplificateurs pilotés numériquement) en + des phases et des polarités incluant les variations de l'acoustique architecturale dépendant de la position du son volant dans son espace (particularité unique de de mixage spatiale de la réverbération dans l'Orfeusz 206).

Je travaille essentiellement avec des machines qui ne dépendent pas d'un système

d'exploitation informatique : + stable qu'un programme soumis à un système d'exploitation, sachant que les programmes informatiques de spatialisation ne sont pas conçus pour un jeu instrumental et orchestral en temps réel.

À partir du protocole MIDI dans les années 80, il est devenu facile de piloter un banc de VCAs. C'est comme ça que fut réalisée la spatialisation en temps réel pour la première mondiale de Ourdisson à Londres en 1983.

Plus tard j'ai rencontré au Canada le Spatial Processor 1 et 100 [SP1] fabriqué par Anadi Martel : un générateur de trajectoire quadriphonique/octophonique (avec l'algorithme de Gerzon renforçant la localisation du son voltigeant dans l'espace) jouable en temps réel comme un instrument de musique ! Mais avec l'usage, mes 2 machines ont rendu l'âme en 2017.

Aujourd'hui, en 2025, depuis 2010, je travaille la musique spatiale instrumentale avec 6 générateurs de trajectoire fabriqués par Nicolas Holzem qu'il a nommé : Orfeusz 206 [9]. Chaque machine dispose de 2 entrées audio, ça signifie que 2 trajectoires indépendantes sont gérées par machine, ce qui signifie qu'avec 6 machines 12 musiciens peuvent se connecter pour entendre leurs sons voltiger indépendamment dans l'espace. 12 trajectoires dans 6 chemins spatiaux différents et distribués dans un espace topophonique à 12/16 sommets-haut-parleurs.

La forme volumique de l'espace (où valdinguent les sons des instruments joués en temps réel) dépend de la topophonie [10] = la forme de l'espace. Puis, sachant qu'un chemin spatial hexaphonique me paraît simplifié pour une trajectorisation subtil, j'utilise une console de mixage numérique pour étendre les chemins dans l'espace 12 ou 16 par multiplexage :

1. en haut *dans le ciel*,
 2. en bas *sous-terre* sous les pieds,
 3. loin, très loin *dans l'horizon*
- (avec des distances supérieures à 100 mètres).

Pendant la musique, *l'ingénieur du son, qui devient musicien*, déplace en rythme (par connexions matricielles dans une matrice 36x16) les 6 chemins dans l'espace. En +, avec un sous-mixage par les auxiliaires de la console, tout musicien peut passer d'un chemin à l'autre.

Pour vivre cette musique sur ses longues distances, cette musique ne peut qu'être jouée dehors en plein air. Principalement dans des parcs paisibles, principalement la nuit quand l'agitation des villes s'assoupit. Des concerts discrets (sans « light show » (sic) tapageur ni publicitaire piétineur), voire la musique polytrajectorielle dans la pénombre.

Ma première archisonique fut le building en forme de flûte géante pour Ourdisson. Une spatialisation matériellement confinée mais qui fut perçue comme vaste parce que les limites des parois transparentes gonflées disparurent avec la musique. Les mélomanes pour entendre la vitesse du son de la musique Ourdisson devaient rentrer à l'intérieur du tube [11]...

Je rassemble dans mon site web (âgé de 28 ans) toutes mes œuvres publiables : disques, partitions, explications, livres, etc. Ce à accès gratuit nécessaire pour être entendues : <http://centrebombe.org> . Mon livre pour comment créer de la musique originale au XXIe siècle et au-delà : <http://centrebombe.org/dansleciel,lebruitdel'ombre.html> . Mes disques sont localisés ici : http://centrebombe.org/myster_shadow-sky_discography.html

Des questions ?
N'hésitez pas !
Dans l'attente,
Mathius Shadow-Sky

Notes

[1] La définition la + simple d'un instrument de musique polymorphique est : plusieurs

instruments en un seul. Où 3 aspects distinguables s'interagissent : 1. La capacité de se modifier, jusqu'à changer d'identité pendant la musique (l'identité instrumentale est détenue par le timbre). 2. La capacité de sonner l'harmonie polyscaire et essentiellement avec les échelles nonoctaviantes cycliques et acycliques, exponentielles et logarithmiques, régulières et irrégulières en constante métamorphose avec toute la panoplie des échelles ignorée par la monotonie monogammie millénaire. Ces 2 capacités instrumentales s'opèrent de mutation/s soudaine/s et/ou progressive/s, une à une, ou, plusieurs en même temps. Et 3. Qui peut voltiger dans l'espace. Ces 3 aptitudes instrumentales, et +, ouvrent à la musique un immense champ de possible à sonner les différences <http://centrebombe.org/livre/9.3.1.html>

Au XX^e siècle, il s'en déduit une question qui peut fâcher : *Comment au XX^e siècle un compositeur peut-il composer une musique originale et inouïe avec des instruments de musique du XIX^e siècle ?* Est-ce pour cette raison que très peu de musiciens jouent ma musique ? Par être formés au conservatoire avec des instruments qui n'évolue pas depuis 3 siècles ? Est-ce pour cette raison que je dois moi-même jouer les instruments de musique polymorphes que j'assemble et invente ? En transformant leur identité en une autre. Alors que je ne suis pas virtuose, par manque de désir de paraître ou d'entraînement ou je suis + compositeur que musicien.

Le premier instrument dont j'ai modifié l'identité est la guitare classique, le modèle du XIX^e siècle perpétué au XX^e siècle, pour en faire un instrument « spectral » à cordes frottées par des bâtons. Mes études en physique acoustique avec Émile Leipp m'ont aidé à créer une palette de modes de jeux modifiant le comportement des cordes (tel pouvoir sonner des sons très graves avec des cordes aigües, etc.). J'ai réalisé cet instrument à l'identité modifiée en 1983 et j'ai joué cette musique pour la 1^{ère} fois à l'IRCAM en 1984, parce qu'aucun guitariste ne voulait jouer cette musique prétendant que « frotter leur instrument avec des bâtons allait détruire leur instrument » (sic). Cette musique a provoqué un scandale parisien, où les gens dans le public hurlaient et les autres demandaient le silence pour finalement se battre en eux. Il y a quelque chose dans cette musique qui bouleverse les êtres humains. À cette époque l'IRCAM ne pouvait pas fournir le système de spatialisation de cette musique. *

Avant cette première mutation d'identité instrumentale, je voulais sonner l'étrange ou des identités inconnues. Pour ça, j'ai joué des objets ordinaires pour en faire des instruments de musique aux identités inconnues = aux sonorités inouïes. L'objet majeur qui m'a occupé pendant longtemps en tant que musicien-explorateur est : la lampe d'architecte devenue la lampe archisonique. Sa polymorphie résidait dans ses matériaux dans les formes de ces différents matériaux rassemblées dans le même objet et dans les multiples techniques de mise en jeu de l'instrument. En + de sa connexion possible à un banc de pédales, que je n'utilisais pas entendue la richesse suffisante de l'instrument, mais surtout les voltiges de ses sons dans l'espace jouées en temps réel avec le Spatial Processor d'Anadi Martel. **

Aujourd'hui, pour jouer les mutations d'identités, j'ai créé un instrument polymorphique à partir de la guitare électrique. Mes guitares volantes polyscaires mutantes ! (pas dans l'apparence mais dans l'entente). Où en + des 3 techniques de jeu : arco, pizzicato, et percussion, sur 6 échelles nonoctaviantes, une différente par corde, on joue 1. ses voltiges spatiales en temps réel (pilotant la vitesse et la direction de sa trajectoire avec une pédale) et 2. ses métamorphoses avec un ensemble de pédales d'effet (bien connu des guitaristes électriques). Tout ça, on l'expérimente avec l'ensemble Les Guitares Volantes ***.

« Le pianomorphe » ou la polymorphie de l'instrument à clavier est apparue nécessaire avec la forme concertante du récital que je voulais entendre à partir du jeu des Ephémèrôdes. En 2013, j'ai constitué une polymorphie à 7 puis 33 niveaux par mixage continu de 33 claviers aux sons connus et inouïs, mélangeant la synthèse par modélisation (avec l'aide de Philippe Guillaume de Pianoteq) avec des claviers aux sampling improbables, pour modifier en permanence très progressivement l'identité instrumentale jouée. Chaque clavier a sa propre échelle nonoctaviante (qui peut muter), le mélange polyscaire donna la 1^{ère} harmonie polyscaire nonoctaviante jamais entendue. ****

* La musique de la guitare couchée est titrée : « Il m'est impossible de donner un titre

à ce phénomène car l'indicible au-delà des bords extrêmes de l'espace et du temps ne porte pas de nom » <http://centrebombe.org/livre/1983b.html>

Pour l'anecdote, aucun guitariste classique ne voulait jouer cette musique pour sa création mondiale à l'IRCAM en 1984. Pour quelle raison ? Les musiciens avaient peur de « salir » leur instrument ! Mais la technique de l'archet-bâton de bois demandait aussi un entraînement qu'aucun guitariste classique ne maîtrise. Donc Tod Machover qui organisait le concert me dit qu'il n'y a que moi qui pouvais jouer cette musique, je l'ai exploré et je l'ai entraîné. Cet « évènement » fut le départ de ma carrière parallèle de musicien avec celle de compositeur.

** Les Chercheurs de Sons de Gérard Nicollet et Vincent Bruno,
éditions Alternatives 2004, pages 130-133.

** De la lampe d'architecte à la lampe archisonique :
<http://centrebombe.org/livre/9.2.2.html>

*** l'ensemble Les Guitares Volantes, l'histoire :
<http://centrebombe.org/livre/guitares.volantes.html>

**** L'aventure du récital de l'Ephémèrôde en 2013/2014 :
<http://centrebombe.org/livre/2013a.html>

L'album studio du récital de l'Ephémèrôde en 2014 :

<http://centrebombe.org/albums/2014.myster.shadow--sky-.the.Album.of.the.Ephemerode.zip>

L'album live du récital de l'Ephémèrôde à Cracovie en 2014 :

<http://centrebombe.org/albums/2014.myster.shadow--sky-.the.Ephemerode.live.in.Krakow.zip>

[2] J'ai créé à partir de la lampe archisonique, instrument constitué de différentes pratiques d'objets et de techniques musicales, une histoire archéologique avec les Joueurs de Lampe ou les Lamplayers (nom millénaire des joueurs de lampe) depuis 3000 ans avant notre ère. J'ai joué moi-même en tant que Lamplayer de 1980 à 2007. J'ai dû interrompre mes concerts publics, comme joueur de lampe, en 2007, principalement à cause d'agressions physiques d'individus terrorisés du public après le concert du Lamplayer & Les Machines. Ludus Musicae Temporarium (en latin) est le nom et le titre antique de cette musique jeu protohistorique.

<http://centrebombe.org/dansleciel,lebruitdel'ombre.html#musiques>

<http://centrebombe.org/livre/1980.b.html>

explications et partitions

<http://centrebombe.org/livre/1980.html>

sources protohistoriques

<http://centrebombe.org/livre/9.2.2.html>

l'objet instrument de musique

<http://centrebombe.org/lamps.html>

l'histoire des Lamplayers

<http://centrebombe.org/lamplayers.html>

l'histoire protohistorique des Lamplayers

[3] Quelle est la différence entre l'improvisation musicale & jouer la musique jeu ? :
<http://centrebombe.org/livre/12.8.html>

[4] 2025, la musique jeu de l'EphémèreLLL:
<http://centrebombe.org/livre/Orchestre.Ludique.Ephemere.html#EphemereLLL>

[5] Le livre de la musique jeu cérémonielle Les Ephémèrôdes Cardent des Chrônes composée en 1984 édité en 2018 par le micro-éditeur compositeur Frédéric Acquaviva :
<http://centrebombe.org/biblio.html#EPHEMERODES>

[6] La musique jeu rituelle des Ephémèrôdes Cardent des Chrônes expliquée :
<http://centrebombe.org/livre/1984a.html>

[7] Tout instrument de musique se décompose avec la triade : excitateur – modulateur –

amplificateur : <http://centrebombe.org/livre/9.1.html>

Cette décomposition triadique donne à comprendre comment changer l'identité sonore d'un instrument de musique. Comme je le pratique avec la plupart des instruments de musique que je joue. En commençant par appliquer une technique de jeu différente, ce qui change l'excitateur, ce qui suffit à modifier l'identité instrumentale. Sonner 2 identités distinctes ou + dans un même instrument : la connue et ses inconnues remet en question la certitude qui s'installe à l'aide de la croyance dans les états d'esprit possédés.

[8] Erreur est très proche de Errer. Les Atirnonnes sont des entités qui sont nées du temps infiniment continu : Aïon (des Grecs de l'Antiquité) [le temps durant] en opposition complémentaire au Chronos séparant le temps en dates [le temps rythmant]. Si les Ephémèrôdes qui sont des entités rôdant éphémères, les Atirnonnes sont des entités éternelles errantes dans les temps infinis (plusieurs temps pour ne pas se bousculer).

<http://centrebombe.org/livre/1984c.html>

[9] Le manuel du générateur de trajectoires Orfeusz 206 :

http://centrebombe.org/Orfeusz.206_manual_fr_v1.2.pdf

Le programme de pilotage des trajectoires et du reste dans l'Orfeusz 206 :

<http://centrebombe.org/Orfeusz206.zip>

ne fonctionne que sous Windows XP ou Windows 7 32 bit.

[10] Pour la musique spatiale terrestre, la topophonie est essentielle pour former l'archisonique ou le « building sonore » qui héberge la musique valdinguante : le lieu de l'espace formé de ses sommets audio, contexte acoustique où les sons des instruments voltigent : <http://centrebombe.org/livre/8.7.html>

[11] Ourdission est la première musique de l'histoire qui trajectorisa en temps réel un instrument acoustique dans l'espace topophonique d'une acoustique architecturale dédiée. Créée en 1982 et jouée en 1983 à Londres. C'est aussi la première musique qui fit entendre la première échelle acyclique nonoctaviante, Ourdission 41 :

<http://centrebombe.org/livre/1982a.html>

AUTRE MUSIQUE

Dois-je notifier

Qu'à partir de juillet, j'ai commencé à composer une musique qui met en scène des triplets composés d'une voix chantante, d'une voix parlante et d'un cascadeur en parfaite synchronicité rythmique pour obtenir une autre émission d'inouïe ! La musique est composée pour ne pas être jouée en France, « mon pays de naissance contre lequel je suis fâché ». D'où le titre dans une autre langue : « Nice People, or how air vibrates ». « Nice People » est la continuation de la musique écrite en 1982 titrée : Tension, musique générée par des contractions musculaires qui dégénère dans l'absurdité de sa contradiction. On retrouve les cascadeurs dans les 2 musiques. Tension avec Nice People devient son ouverture.

[Pour l'anecdote : en 2019 Les Percussions de Strasbourg désiraient jouer Tension (31 ans après avoir joué Ludus Musicum Delirium en 1988), mais il est apparu que Les Percussions de Strasbourg n'avaient pas le budget pour réaliser Tension.]