

music for electric strings quartet in polytrajectophony

NI BETES
NI DIEU
NI MONSTRES
QUE
DES FIGURATIONS DU PIRE
QUI NE NOUS CONCERNE PAS

neither Beast
neither God
neither monsters
Only figures of the worst
that does not concern us

musique pour quatuor à cordes
électriques en polytrajectophonie

ni Bêtes ni Dieu ni Monstres Que des configurations du pire Triomphant neither Beast neither God neither Monsters Only figures of the worst pour quatuor à cordes électriques en polytrajectophonie for electric strings quartet in polytrajectophony

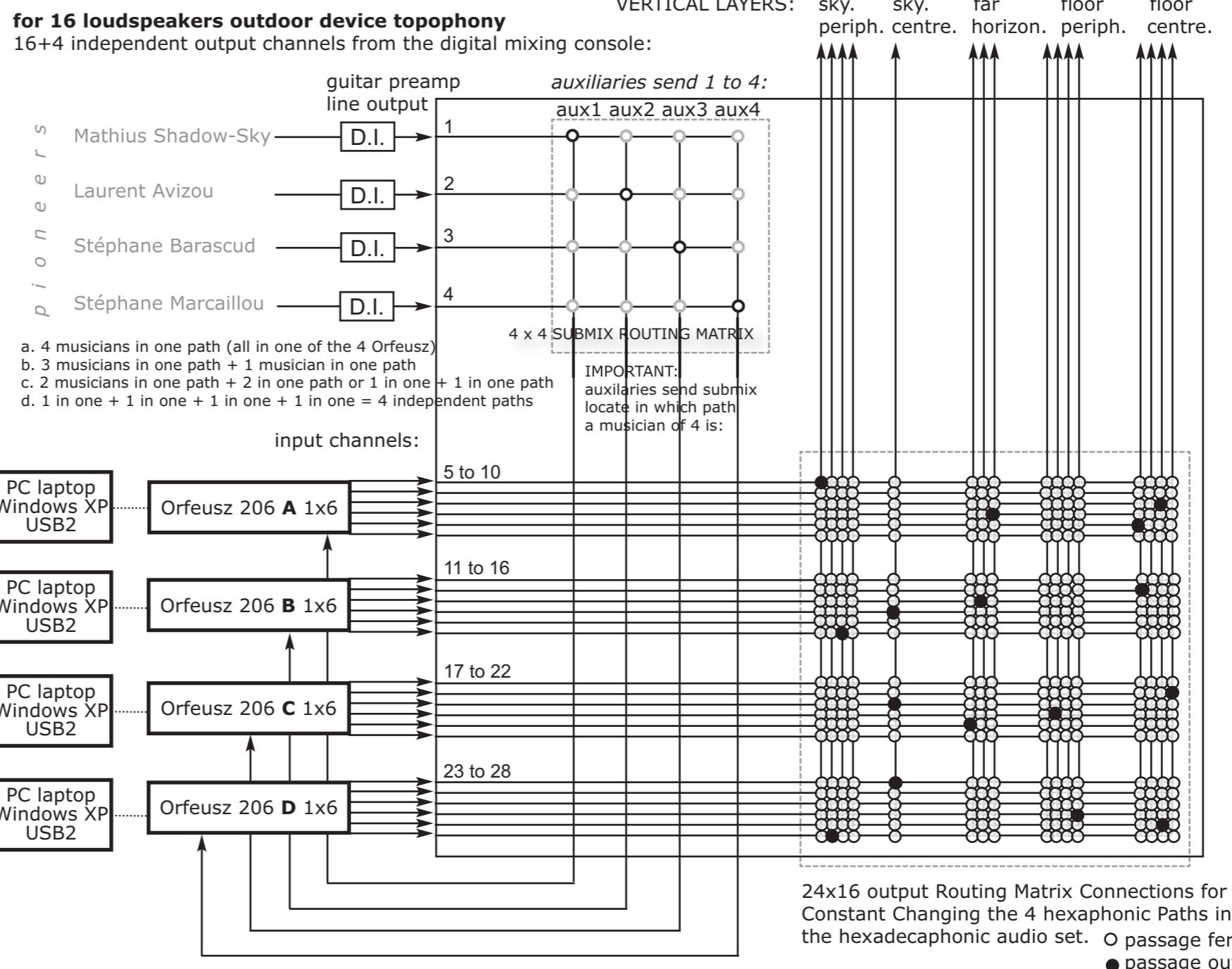
the composer? mathius shadow-sky

LES GUITARES VOLANTES

space electric strings quartet
 4 guitares électriques câblées avec dispositif de trajectorisation audio

LiveMIX CONFIGuration with live dynamic routing 28 x 16 + 4 aux

Notice that central loudspeakers must have less power than peripheral ones, this, to not annihilate the feeling of audio trajectories crossing through space.



This to feel 4 independent sound trajectories evolving in 3D space at the same time = polytrajectophonic choreosonic music.

Les Guitares Volantes OUTDOOR TOPOPHONY (speakers set)

16 guitar loudspeakers
outdoor in space

in the sky: facing the ground: 5 loudspeakers
(at least 12 meters high with 5 helium balloons)

1

5

2

4

3

This outdoor speakers set disposition (= topophony) gives **3 layers of elevation**.
Loudspeakers from different layers are **aligned in their verticality**.

1. In the sky at 12 meter, 5 loudspeakers facing the floor (including 1 in centre)
2. In the far horizon (minimum 100 meters), 3 loudspeakers as a flat triphonia
3. On the floor, 2 flat quadrophonia : peripheral and centre
4. nothing underground in this outdoor installation
= 16

6

7

8

far in the horizon: 3 loudspeakers

9

10

14



13

15

16

11

on the ground

4 peripheral loudspeakers facing inside.
4 central loudspeakers facing outside:

4 cabinets where each musician is sitting on one cabinet.

We avoid all subwoofer, useless for polytrajectophonic sound projection.

AUDIO SPACE moving process: resumé schedule*

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

PHASE 0

4 DEPARTS [4 STARTS]

- . spatial musicians trajectories figures: double circle figure OUTSIDE the FIXED listeners
- . spatial engineer paths control: **FROM EVERYWHERE TO THE CENTER OF THE SPACE**
- . space engineer musicians paths control: 4 independent paths to 1 path

PHASE 1

L'ALPHA BÊTE

[THE ALPHA BEAST]

- . spatial music: series of LLL syllables, each separated with a silence / suite de syllables LLL séparées de silences
- . spatial musicians trajectories figures: 4 petal-shaped figures outside/inside the FIXED listeners
- . spatial musicians trajectories control: |: fixed position to other fixed position :| Da capo
- . spatial engineer musicians paths control: starting from the center up speakers, all musicians being in 1 path progres si ve ly are separated in 4 independant paths
- . spatial engineer paths control: **4 EAGLES GLIDE IN THE SKY** in the up loudspeakers

PHASE 2

DES MOTS DE MAUX ?

[WORLDS OF WORDS]

- . spatial musicians trajectories figures: 3 double petal-shaped figure INSIDE the SLOW MOVING listeners
- . spatial musicians trajectories control: |: fixed position (long) slow movement (short) :| Da capo
- . spatial engineer musicians paths control: slow interchanging paths: |: 1 <-> 3, 2 <-> 4 :|
- . spatial engineer sound paths control: **IT RAINS: FALLING FROM THE SKY** from the up loudspeakers to the down loudspeakers and **4 SNAKES CRAWLING ON THE GROUND**

PHASE 3

DES FLUX FLUIDES DE TURBULENCES

[FLUID FLUX TURBULENCES]

- . spatial music: chaotic turbulence of torrents
- . spatial musicians trajectories figures: no repetition of one trajectory shape => fast listener SPIN
- . spatial musicians trajectories control: fast in all directions inside the moving listeners: it flies fast (= without repetition) inside the listeners
- . space engineer musicians path control: 4 independent all direction trajectories inside the 4 moving walls: 1 musician path per approaching wall.
- . spatial engineer sound paths control: **APPROACHING WALLS** from the vertical screen-speakers moving slowly to the opposite side.

PHASE 4

LES POURSUITES à forcer l'uniforme

[THE CHASES to force the uniform]

- . spatial music: catch the fugitive in unison, then, the hunter becomes the hunted: Da Capo
- . spatial musicians trajectories figures: several petals-shaped for musician AND listener in fast SPIN moving INSIDE
- . spatial musicians trajectories control: |: acc-ral-stop = acceleration at starts; trajectories freeze in slow motion at capture in unison (at capture: slowing down motion and stop): | Da capo
- . spatial engineer sound paths control: **TAKEOFFS** from the ground to the sky, obliquely

PHASE 5

DANSE DES FLUX

[FLUX DANCE]

- . spatial music: repeating bars together performs a continuous different rhythm
- . spatial musicians trajectories figures: 4 independant lines going and back (return): LAUNCH the REC motion
- . spatial musicians trajectories control: up accelerando, down ralantendo, up and back
- . spatial engineer sound paths control: **THE SWINGS** come and go in a different path for each swing
- . spatial engineer musicians paths control: |: 2 musicians in 1 path then 4 independent paths :| Da capo

PHASE 6

LES UNIFORMES UNISSENT-ILS ?

[ARE UNIFORMES UNIFYING?]

- [perfect unison does not exist? no, because the infinity of intervals would not exist in between]
- . spatial music: insistent unison to wonder what is the point? insisting to ask: this for what?
 - . spatial musicians trajectories figures: 4 independent circles INSIDE the FIXED listener with slow speed SPIN
 - . spatial musicians trajectories control: |: slow motion progressively in fixed position progressively in slow motion :|
 - . EVERYWHERE of the space: all the 2 matrix connections are ON: they are everywhere = impossible location
 - . space engineer sound paths control: 4 musicians **INVASION EVERYWHERE: IMPOSSIBLE LOCATION**

PHASE 7

LA DANSE DES FOUS

[MAD PEOPLE'S DANCE]

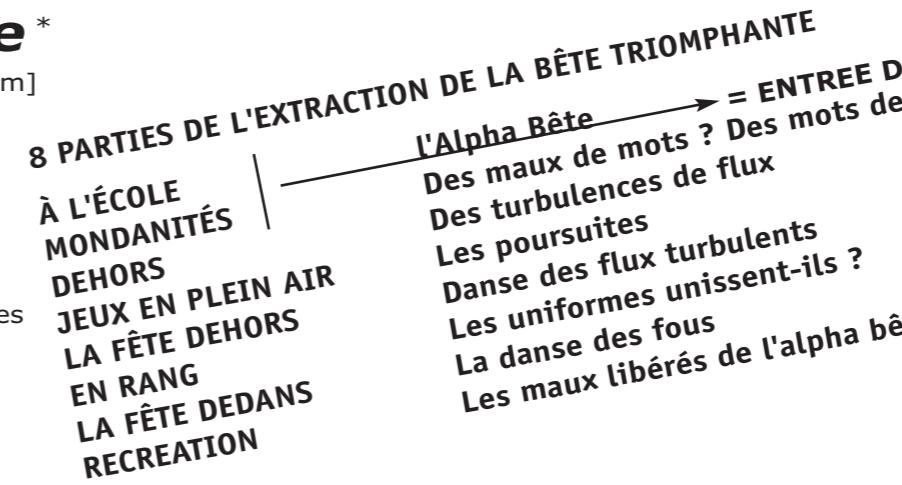
- . spatial musicians trajectories figures: unexpected fast swing repeated figures
- . spatial musicians trajectories control: back and forth speed motion attached to the beat
- . space engineer sound paths control: **THE 4TH INDEPENDENT TRAJECTORIES ARE CROSSING THE AUDIENCE'S BODIES**

PHASE 8

L'APAISEMENT

[THE RELIEF]

- . spatial music: back to ≈ PHASE 1, series of LLL syllables, each separated with a silence
- . spatial musicians trajectories figures: 4 independent petal-shaped figures
- . spatial musicians trajectories control: |: fixed positions (short) and fast movement (long) :|
- . space engineer musicians paths control: |: 4 independent musicians fast in 1 fast independent :|
- . Spacecraft: GLIDE ON THE GROUND In the floor speakers facing the sky BACK TO THE SKY [SHADOW] Take-offs and glide to disappear
- . spatial engineer paths control: **FROM THE CENTER OF THE SPACE TO FAR EVERYWHERE:** from 1 to 4 independent paths



L'Alpha Bête → = ENTREE DANS LE VORTEX
Des maux de mots ? Des mots de maux ? ***
Des turbulences de flux
Les poursuites
Danse des flux turbulents
Les uniformes unissent-ils ?
La danse des fous
Les maux libérés de l'alpha bête libérée

* Emploi du temps, de son temps.

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

*** titre valable dans les 2 sens qui (p)ose la même double question :

1. soit les maux de l'existence en espèce humaine sont la conséquence de la formation/formulation des idées,
2. soit la formulation des idées est la conséquence d'une souffrance nécessaire pour percevoir ce qui sans souffrance ne se percevrait pas.

Dans les 2 cas, la pensée se donne une raison, une conséquence qui pense « cause à effet », un évènement pour être lié à autre chose (apparenté) ne peut pas être le résultat d'une coïncidence. Pourtant. Les liens coïncidents ne devraient pas être négligés et au-delà pour tenter de comprendre l'existant = le fait d'exister vivre l'espèce humaine.

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

5 types de variations/modulations :

type A. variation des glissements avec le doigt dans le PORTAMENTO (le truc du blues)

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

type C. variation des glissements avec « BOTTLE NECK »

type D. variation des glissements avec TIGE FILETÉE (sonorité grattante la filetée)

type E. La palette d'effets du guitariste forme l'identité de sa sonorité et de son jeu qui lui est propre
aussi le PITCH SHIFTER et le RING MODULATOR accompagnent en accord la Langue des Lignes en les multipliant

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

type 1. au plectre mèdiator

type 2. à l'ebow

type 3. à la tige filetée

START [SCENE #1 & #2]

Le quatuor à cordes électriques en polytrajectophonie The electric strings quartet flying its sounds in 4 spatial independent paths pathing and mixing for 1 or 2 SPATIAL SOUND ENGINEERS

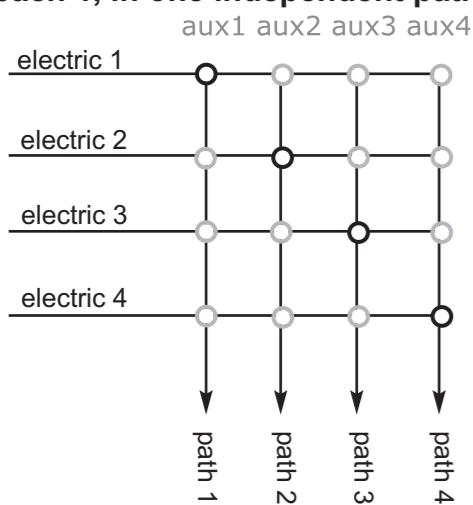
Each musician with his pedal controls stops/moves speed and direction of his trajectory

WHO? WHERE? with spatial mixing

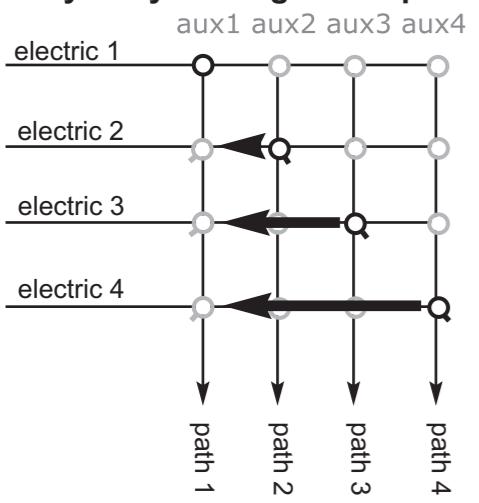
4 x 4 SUBMIX ROUTING MATRIX:

who of each one: where in which spatialisator (= in which path)?
4 lines input TO output only in auxiliaries send 1 to 4:

each 1, in one independent path:



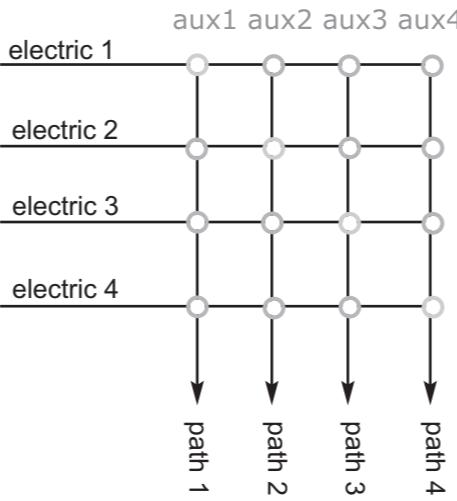
every body moving in one path:



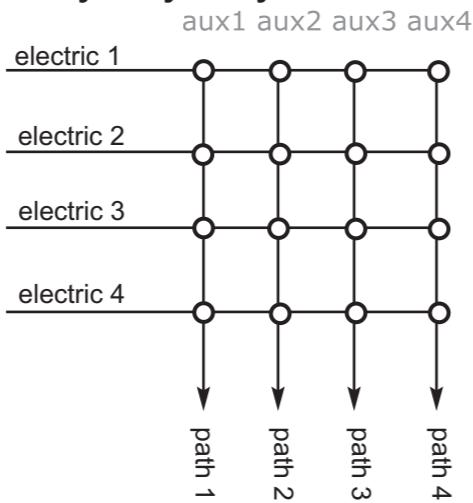
EXPERIMENTE POUR OBTENIR LE MEILLEUR RESULTAT

At our studio for domestic spatial music, we have a 300 watts central cabinet with 6 loudspeakers in 6 directions (up, down, left, right, front, rear) for hexaphonic trajectories in the middle of the room.

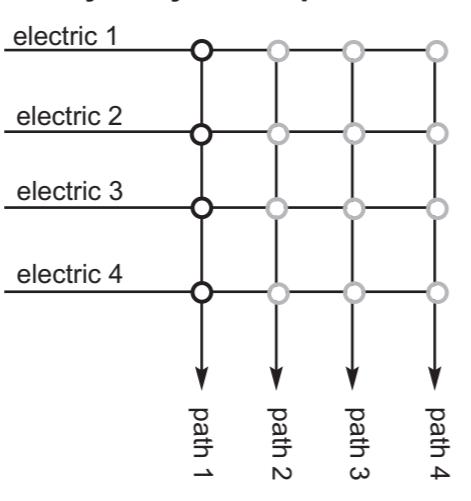
every body nowhere (no sound):



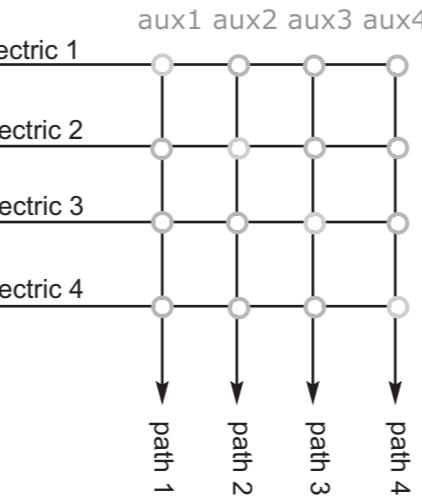
every body every where:



every body in one path:



every body nowhere (no sound):



○ passage fermé
● passage ouvert

hexaphonic audio trajectory generator A
Orfeusz 206 A

hexaphonic audio trajectory generator B
Orfeusz 206 B

hexaphonic audio trajectory generator C
Orfeusz 206 C

hexaphonic audio trajectory generator D
Orfeusz 206 D

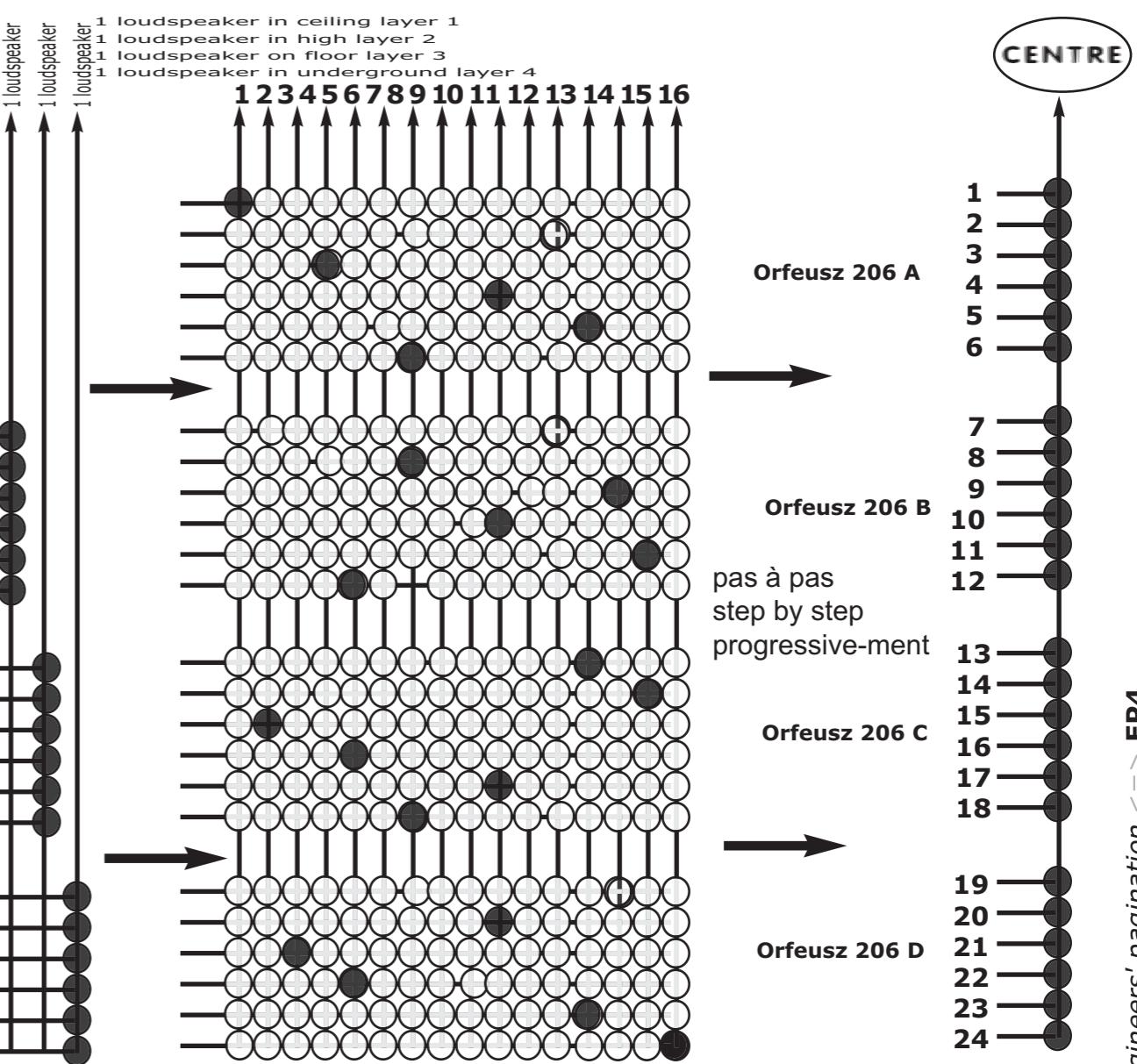
○ passage fermé
● passage ouvert

What is the CENTRE in our 16 loudspeakers set?

The CEBTRE is between the centre speaker sky and the 4 centre speakers on the ground. Considering as a stereo, the middle is above our heads. Notice that the idea of centre is relative, it has to be adjusted in the topographical context.
Or: use a 17th loudspeaker where you figure being the centre.

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

Everybody from elsewhere are progressively located together in the centre:

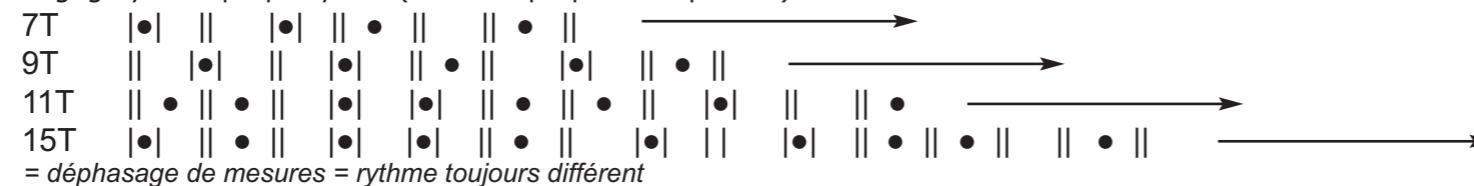


ni Bêtes ni Dieu ni monstres neither Beasts or God or monsters Que des figurations du pire for electric strings quartet pour quatuor à cordes électriques

START

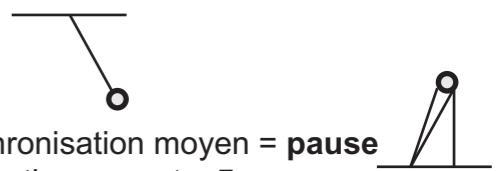
1

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



ICI 3 formes de silences :

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



SE DISJOINDRE,
SE CONJOINDRE
SE PARALLÉLISER

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

START

2

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

START

le SILENCE
est dans le rythme

3

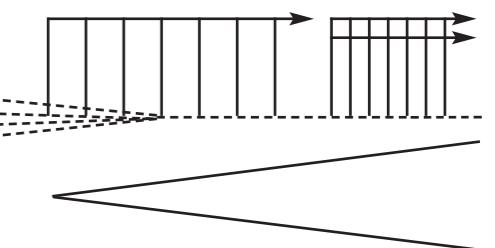
4eme corde (ré qui n'est pas un ré)

pince étouffe VERS l'UNISSON + ALTERNER les coups entre les 4 qui EXECUTER



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

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



STOP SUBITO

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

START

DANS L'ESPACE
4 points différents et éloignés dans l'espace

2

réenclenche le rythme de la machine

SILENCE
longue respiration et...
ça se rapproche AU CENTRE

le SILENCE
se cherche

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

LES SONS DIVERS DES 4 MUSICIENS EN PRÉPARATION

= prépare toi à LLL à La Langue des Lignes

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

DANS
L'ESPACE
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.

PHASE 1 L'ALPHA BÊTE

[SCENE #3 & #4]

PHASE ONE for sound space engineers: **GLIDE IN THE SKY**

means ONLY 6 high speakers in the sky are working: 1 to 6

=> the far horizon loudspeakers are moving in the sky and vice versa

outdoor: 5 loudspeakers in the sky where 1 more can be added

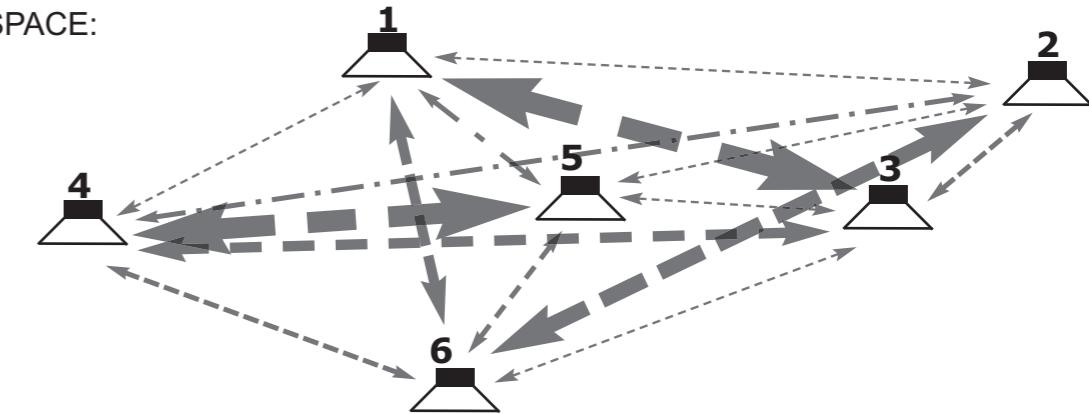
the loudspeakers are where eagles fly

IN ROUTING MATRIX:

4 different routes, one for each one:

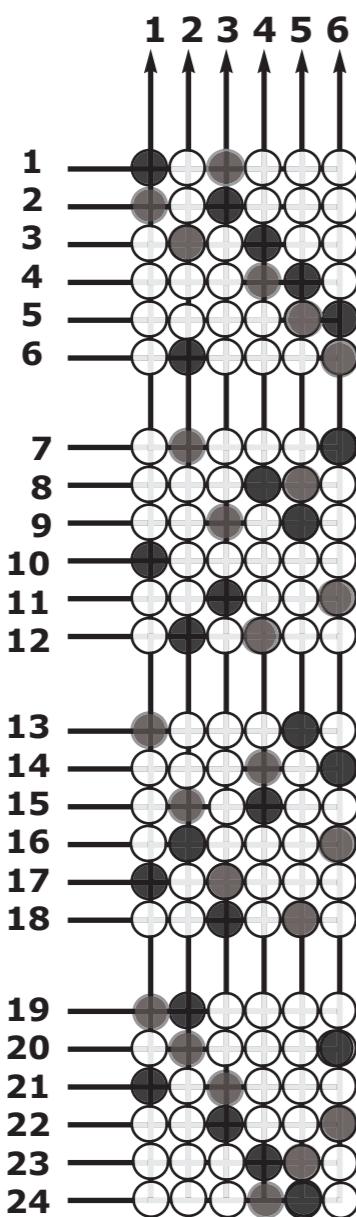
1 2 3 4 5 6	->	1 3 4 5 6 2	->	3 1 2 4 5 6
7 8 9 10 11 12	->	6 4 5 1 3 2	->	2 5 3 1 6 4
13 14 15 16 17 18	->	5 6 4 2 1 3	->	1 4 2 6 3 5
19 20 21 22 23 24	->	2 6 1 3 4 5	->	1 2 3 6 5 4

IN SPACE:



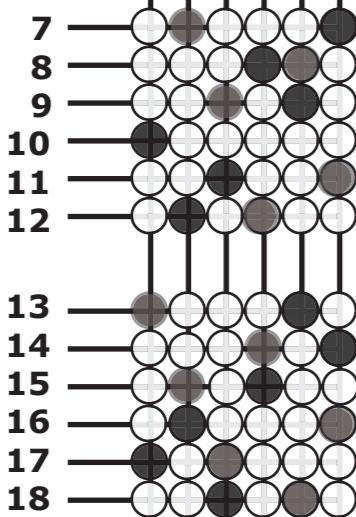
Orfeusz 206 A

hexaphonic
audio trajectory
generator A



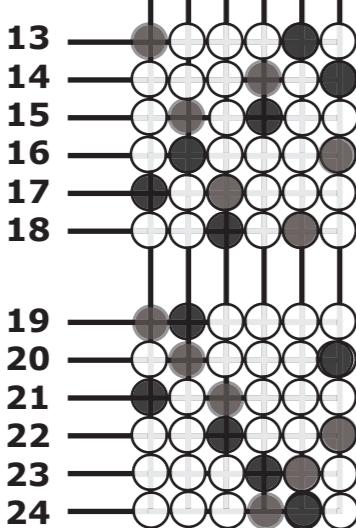
Orfeusz 206 B

hexaphonic
audio trajectory
generator B



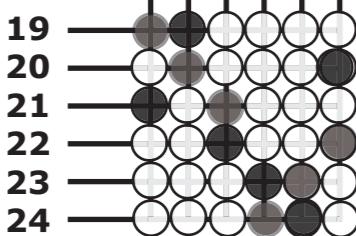
Orfeusz 206 C

hexaphonic
audio trajectory
generator C



Orfeusz 206 D

hexaphonic
audio trajectory
generator D



1

2

4 different paths, one for each one:

UNUSED ROUTES:	1 3 4 5 6 2
1---2	6 4 5 1 3 2
1---4	5 6 4 2 1 3
1---5	ROUTE 1---3 3x
...	ROUTE 4---5 3x
	ROUTE 5---6 2x
	...

1

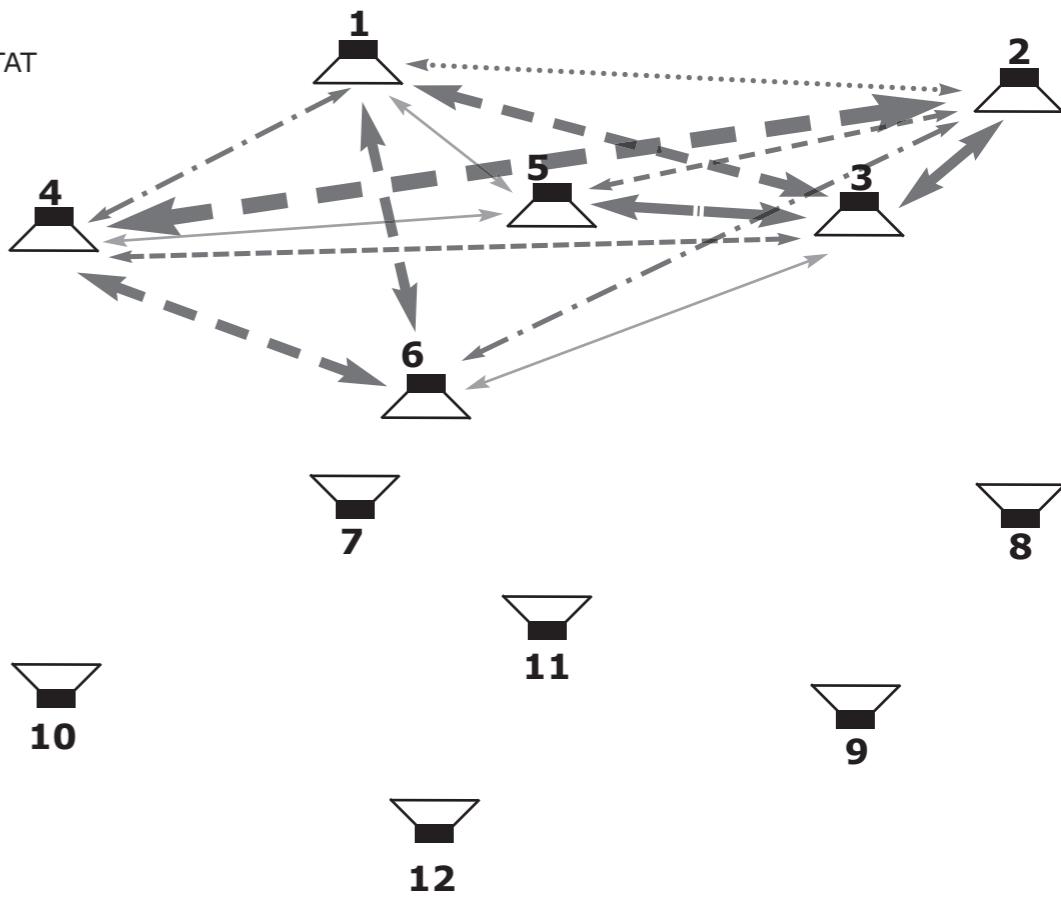
2

2

4 different paths, one for each one:

UNUSED ROUTES:	3 1 2 4 5 6
1---3	2 5 3 1 6 4
4---5	1 4 2 6 3 5
2---1	ROUTE 3---1 2x
3---2	ROUTE 1---2 2x
3---4	ROUTE 6---3 2x
	...

NO SOUND ON THE FLOOR



MATRICE DES SYLLABES À 4 voix de La Langue des Lignes

sens fondateur d'LLL
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 entre 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

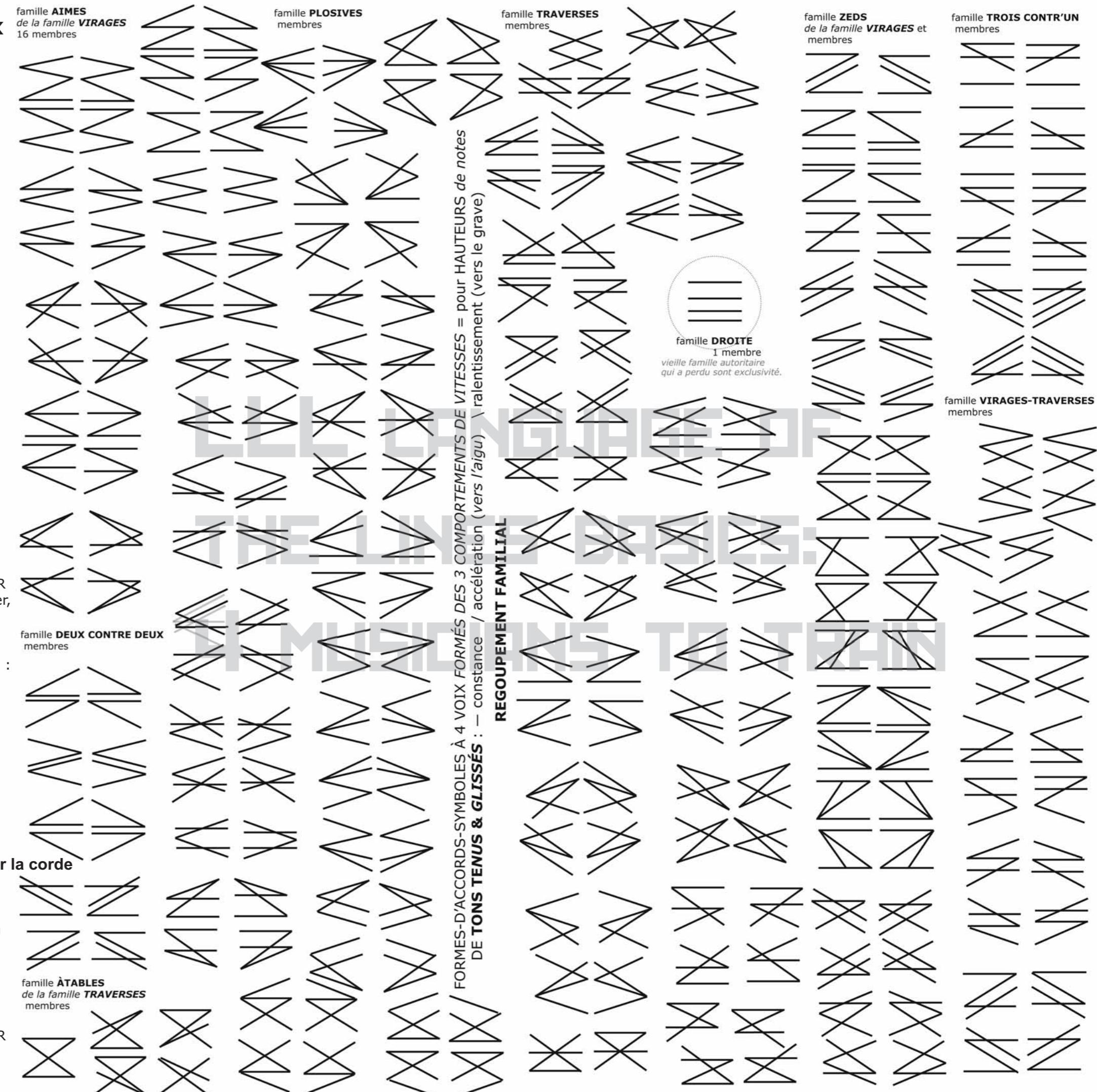
(l'archet ne fonctionne pas bien avec les cordes acier de la guitare électrique) :

1. au plectre médiator
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.



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



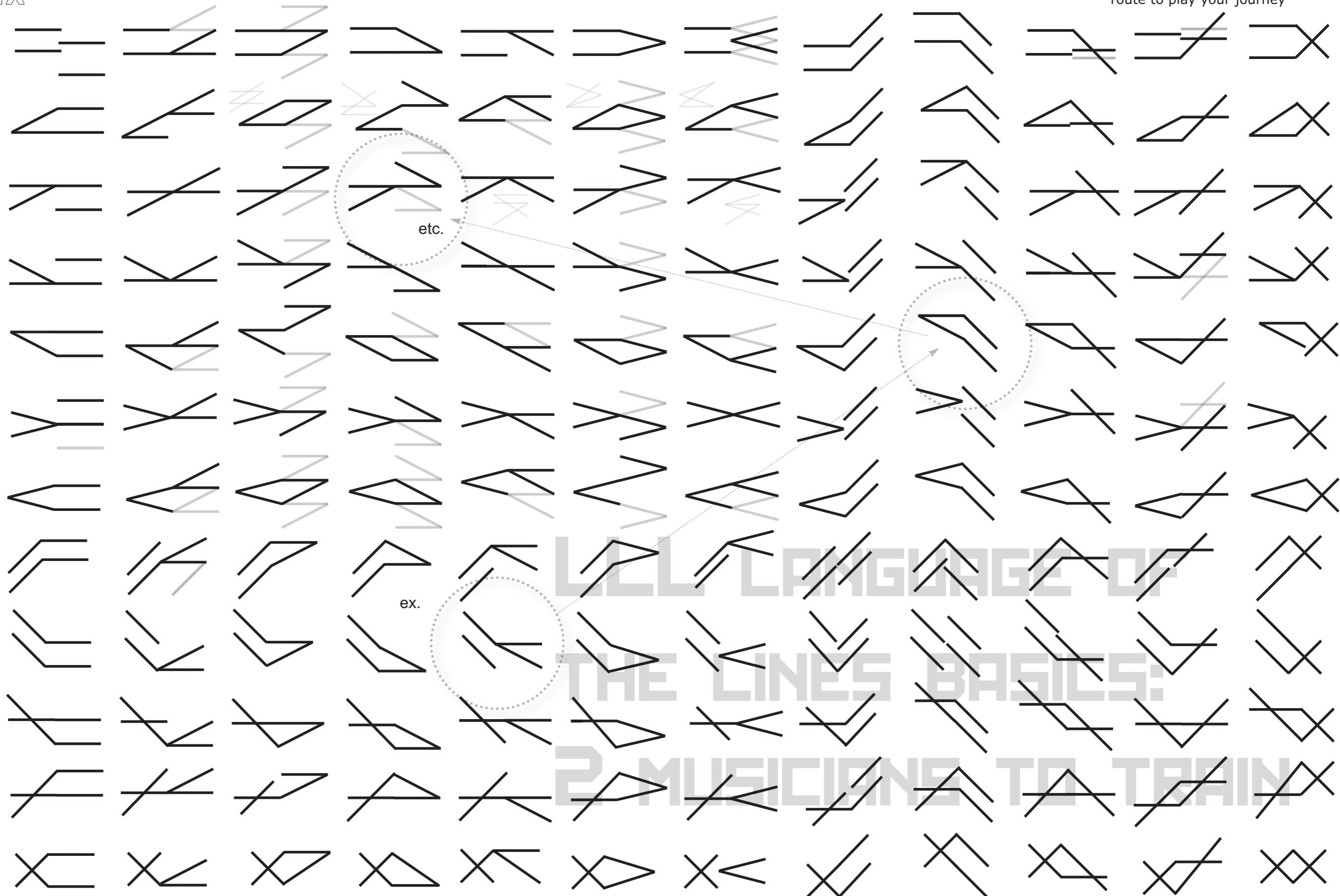
MATRICE DES SYLLABES À 2 voix

de La Langue des Lignes

MAP
MATRIX

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



PHASE 1A L'ALPHABÊTE.

« Entrée dans le Vortex des enfants modèles par l'alphabet de la langue des lignes »

Allure de l'ensemble
TRANQUILLE ET LENTE

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

4eme corde (ré)

à commencer par des intervalles serrés

apparition du son
disparition du son

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

glissades type B1
MECANIQUES + plectre/mediator

DANS L'ESPACE

position disjointe
et fixe dans l'espace

4 autres
positions
dans l'espace

etc.

qui pro gressivement s'élargissent

et + dans la salve suivante

3eme corde (sol)

le SILENCE
se cherche
DANS
L'ESPACE

glissades type C2
BOTTLE-NECK + ebow

SILENCE

SILENCE

SILENCE

SILENCE

SILENCE

SILENCE

SILENCE

4eme corde (ré) +
3eme corde (sol)

glissades type C2
BOTTLE-NECK + ebow

SILENCE

SILENCE

, , ,

Tutti,
faux unisson tenu

3eme corde (sol)

SILENCE
doux

glissades type C1
**BOTTLE-NECK +
plectr/mediator**

DANS L'ESPACE

4 mouvements lents tels **4 AIGLES PLANANT** indépendants

4 mouvements lents planant indépendants (comme 4 aigles)

(4)
,, ,
(3)
,, ,
(5)
,, ,

(4)
,, ,
(5)
,, ,

(5)
,, ,
(7)
,, ,

(7)
,, ,
(7)
,, ,

, , , ,

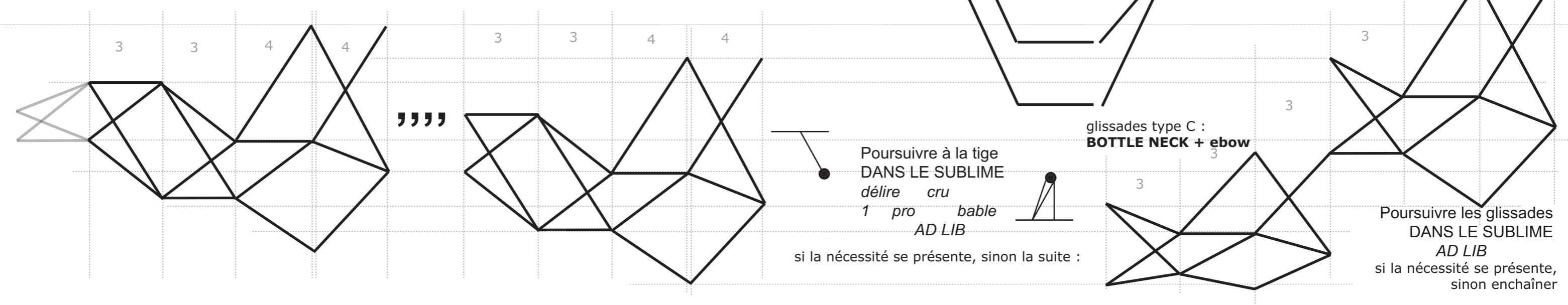
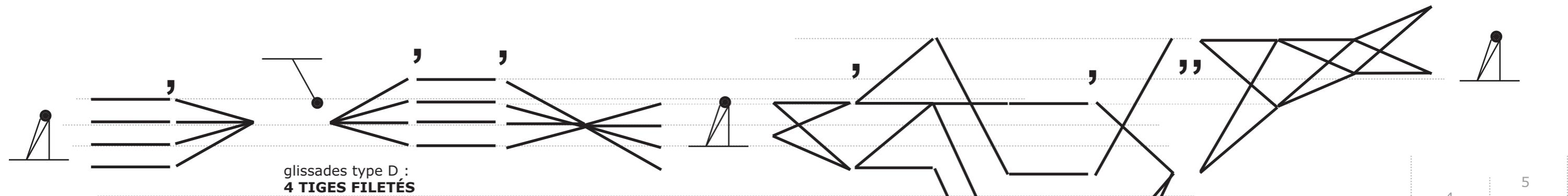
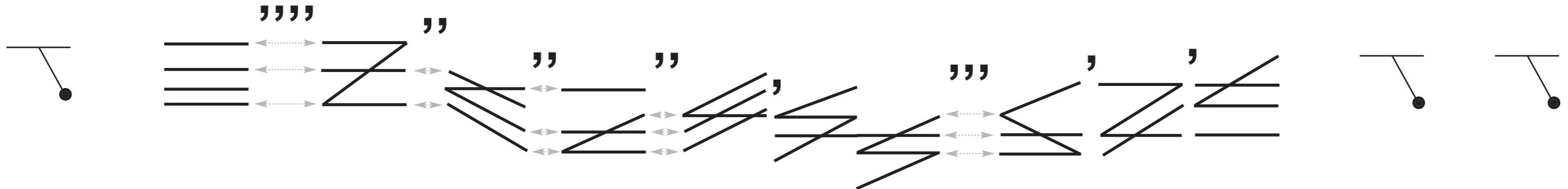
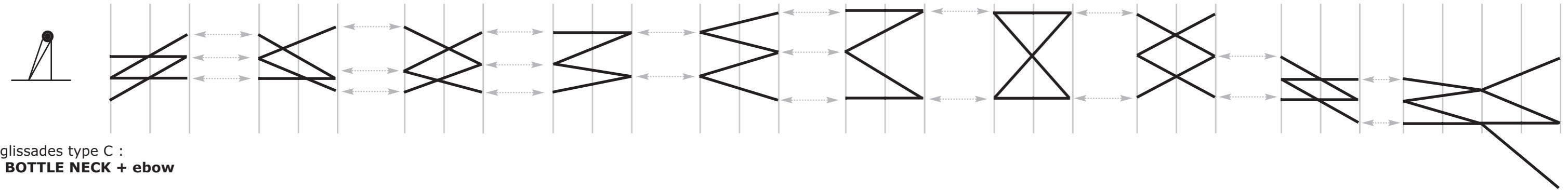
SUBITO
plectr/mediator
STOP
pas de résonnace
ACCORD VIOLANT

PHASE 1B L'ALPHABÊTE

apparition du son
disparition du son

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

É LAR GIS SE MENT DES INTERVALLES



PHASE 2 LES MAUX DES MOTS ?

[SCENE #5 & #6]

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

From the 6 sky speakers: 1 2 3 4 5 6 to the 6 floor speakers: 4 peripheral + in the centre 7 8 9 10 11 12

IT RAINS SOUNDS from the SKY to the UNDER GROUND

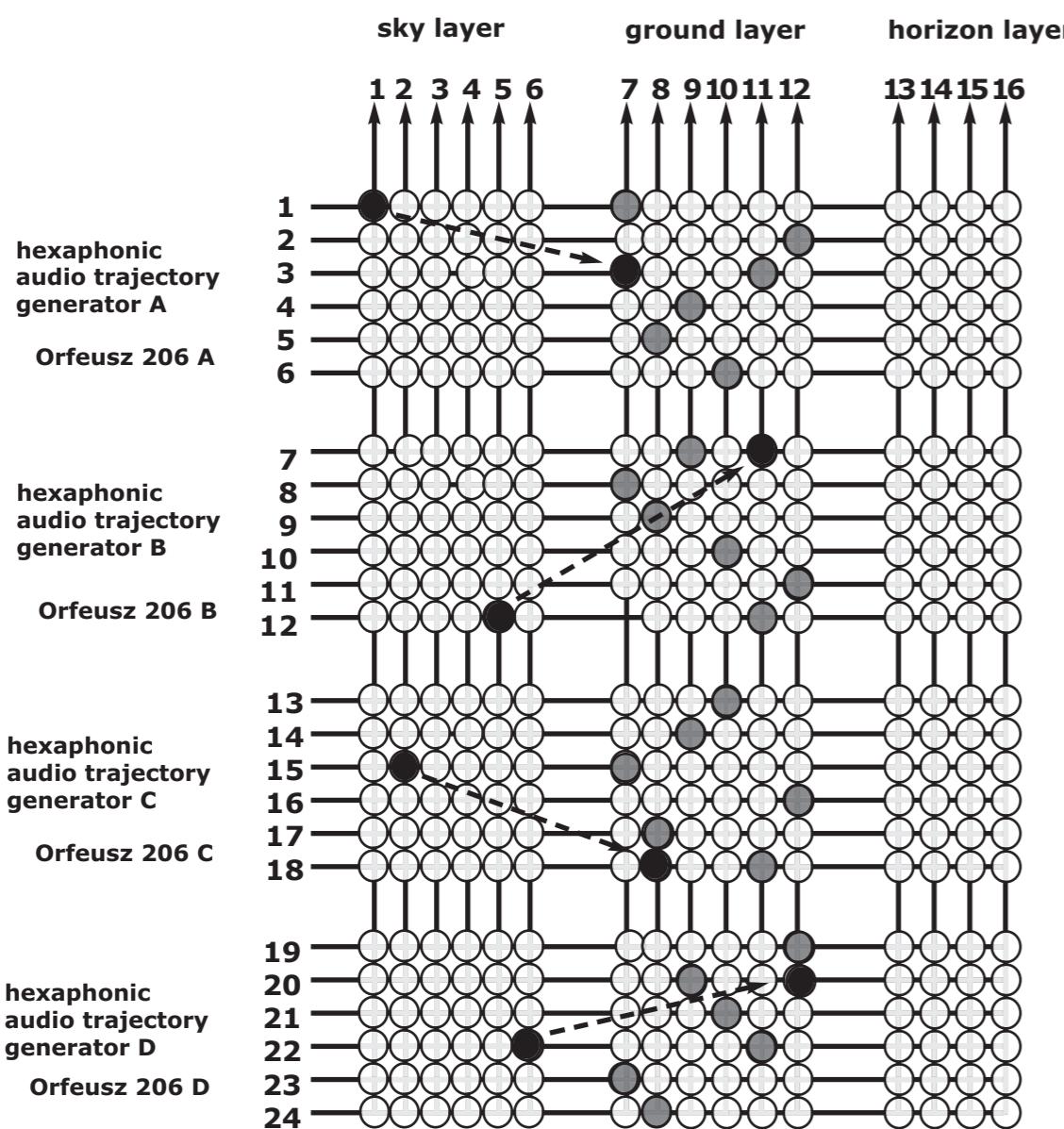
Comment faire vraiment pleuvoir des sons dans l'espace ?

IN ROUTING MATRIX:

4 different routes, one for each musician:

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

7 12 11 9 8 10
9 7 8 10 12 11
10 9 7 12 8 11
12 9 10 11 7 8



EXPERIMENTE POUR OBTENIR LE MEILLEUR RESULTAT

IN SPACE:

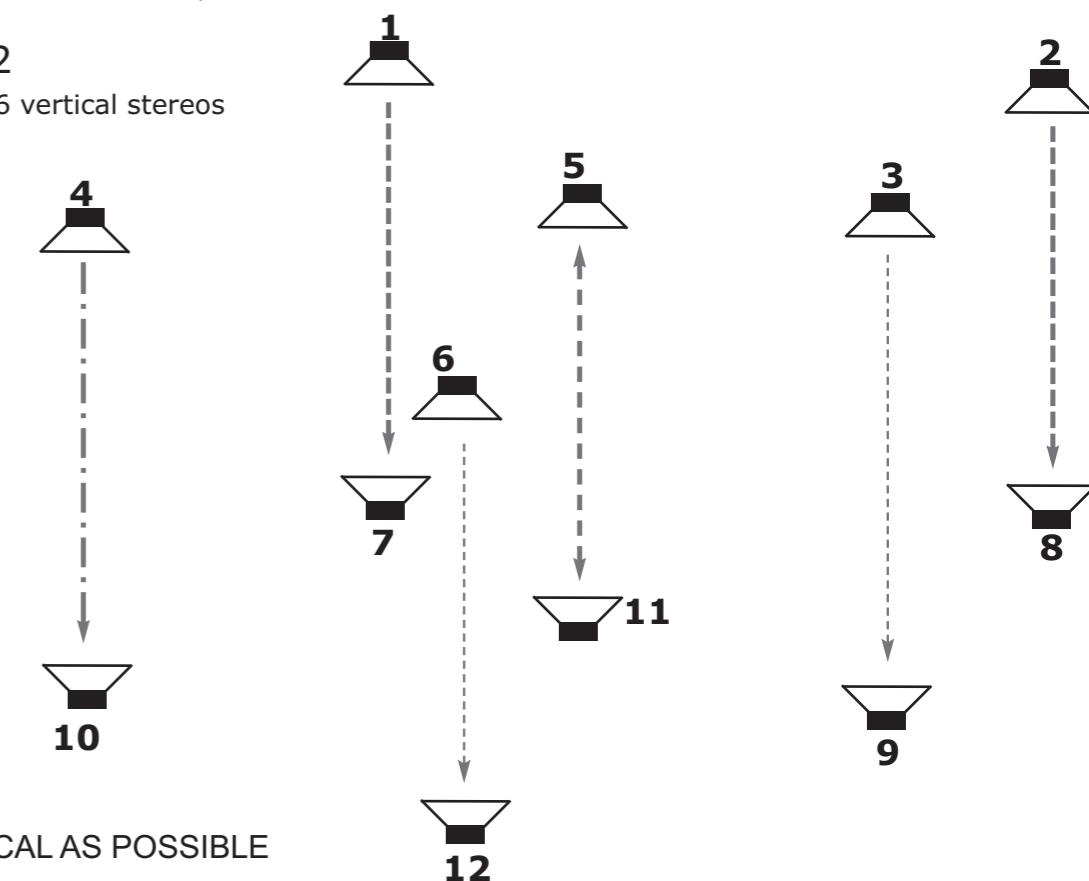
FALLING FROM THE SKY

6 different falling paths, one per musician:

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

1

AS VERTICAL AS POSSIBLE



THEN, CRAWLING UNDER GROUND

2

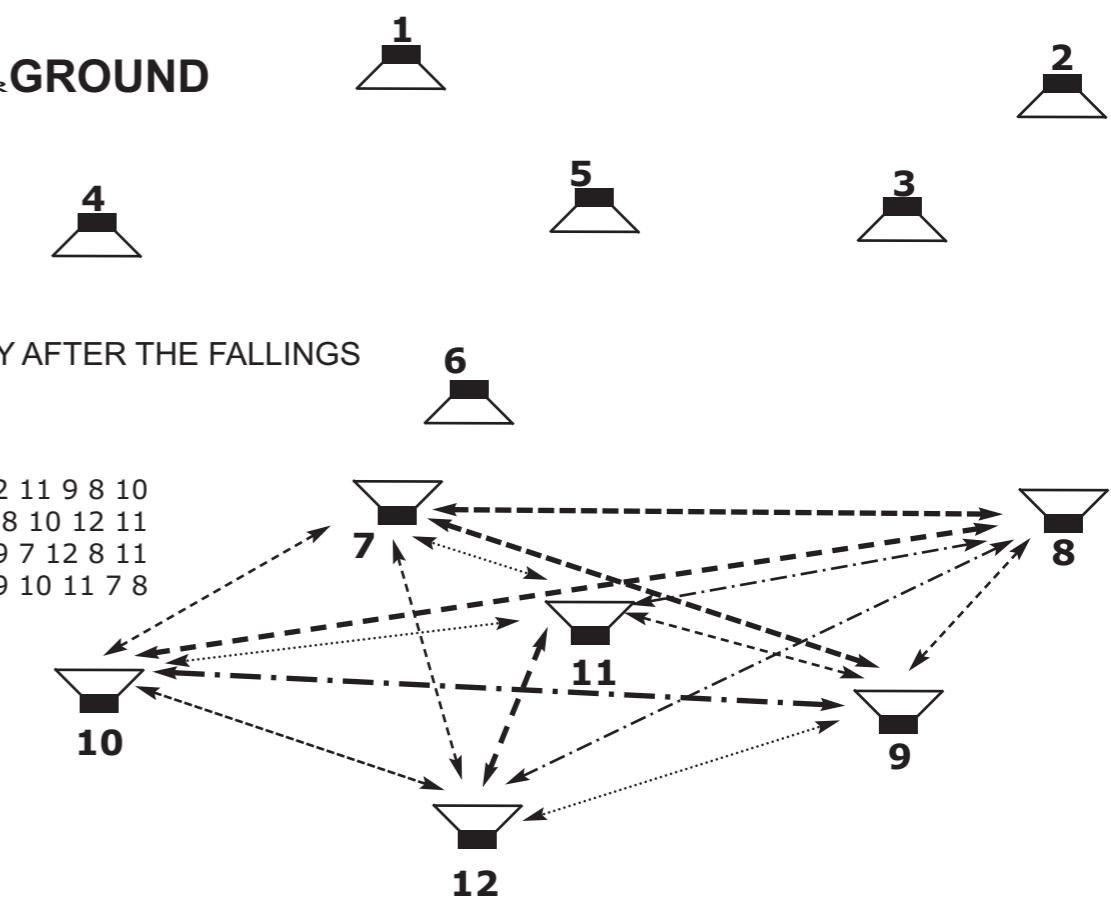
NO SOUND IN THE SKY AFTER THE FALLINGS

4 different paths, one per musician:

7 12 11 9 8 10
9 7 8 10 12 11
10 9 7 12 8 11
12 9 10 11 7 8

REPEATED ROUTES

ROUTE 7---8 2x
ROUTE 7---9 2x
ROUTE 9---10 2x
ROUTE 10---8 2x
ROUTE 12---11 2x

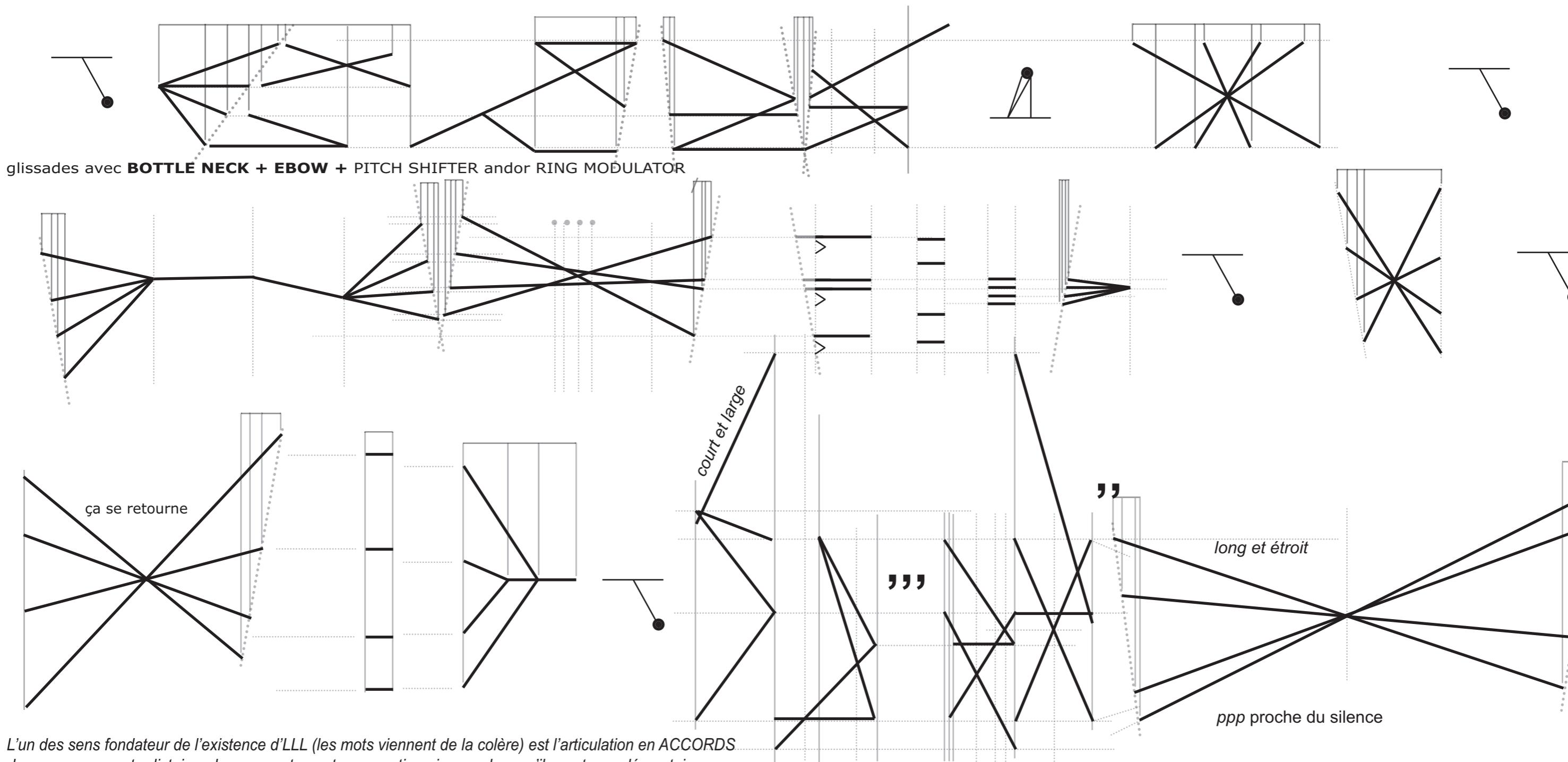


PHASE 2A DES MOTS DE MAUX ?

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

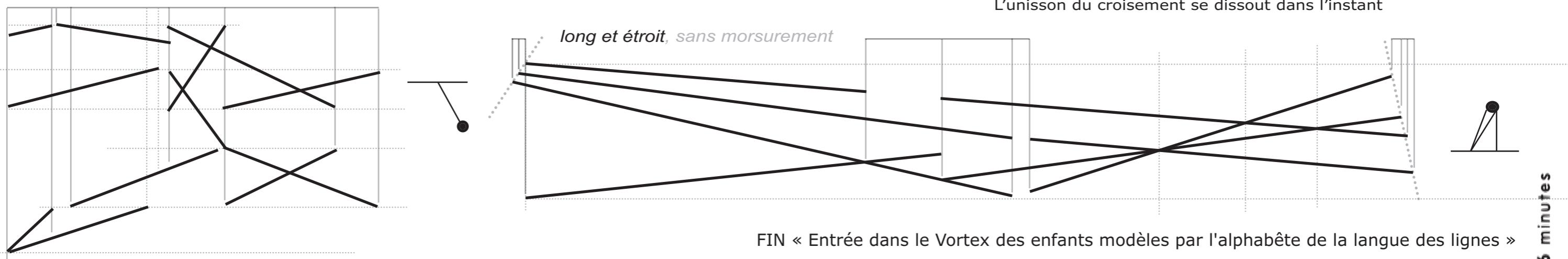
l'apparition du son la disparition du so

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

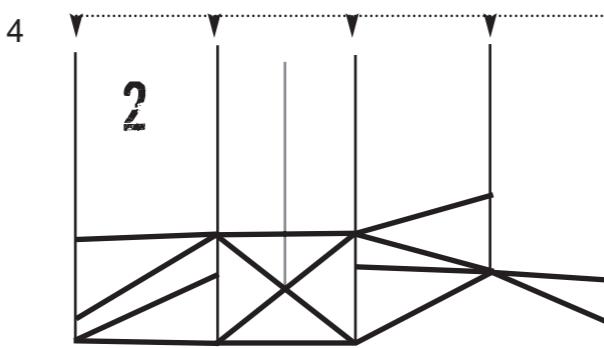
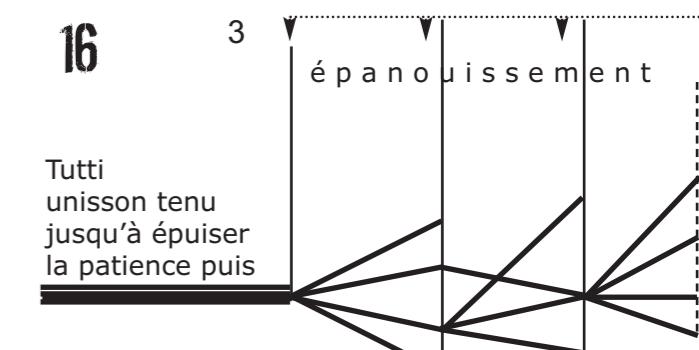
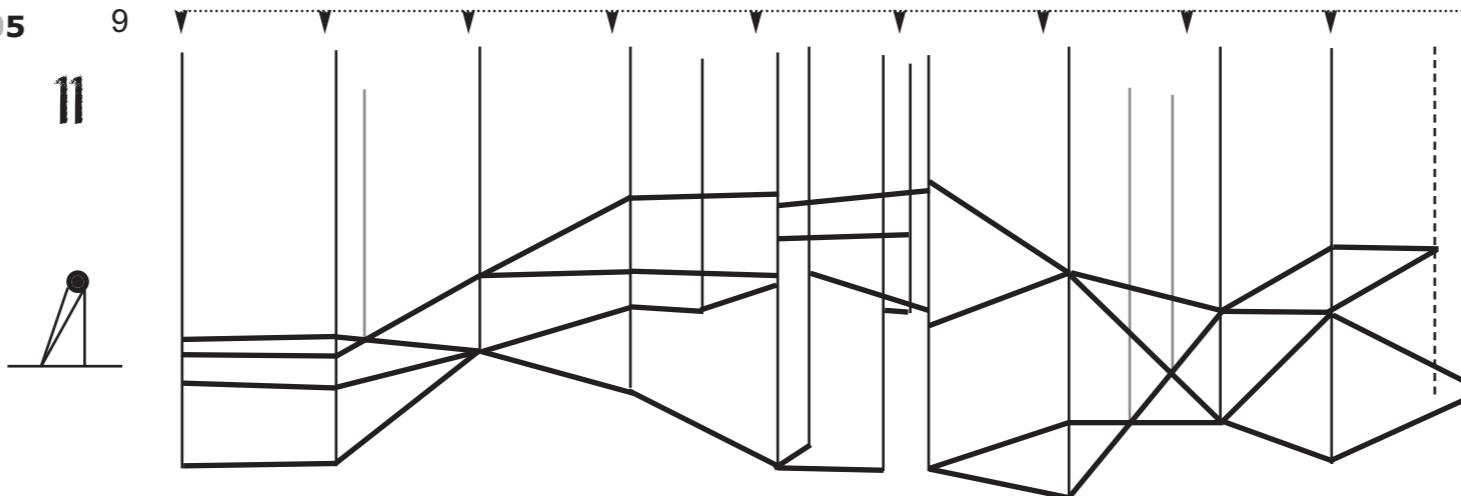
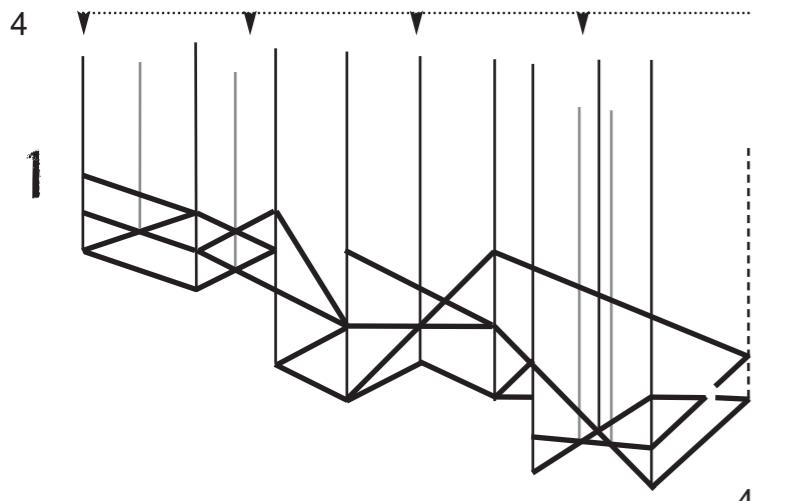


L'un des sens fondateur de l'existence d'LLL (les mots viennent de la colère) est l'articulation en ACCORDS des sens crus contradictoires des comportements crus antinomiques, alors qu'ils sont complémentaires.

L'unisson du croisement se dissout dans l'instant



musicians' pagination <=> **MP05**

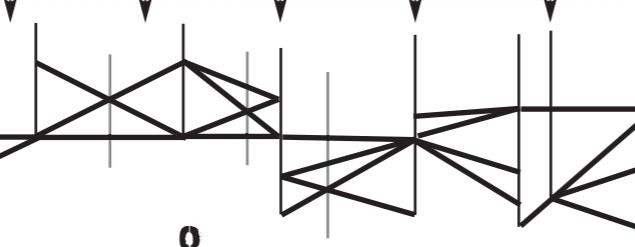
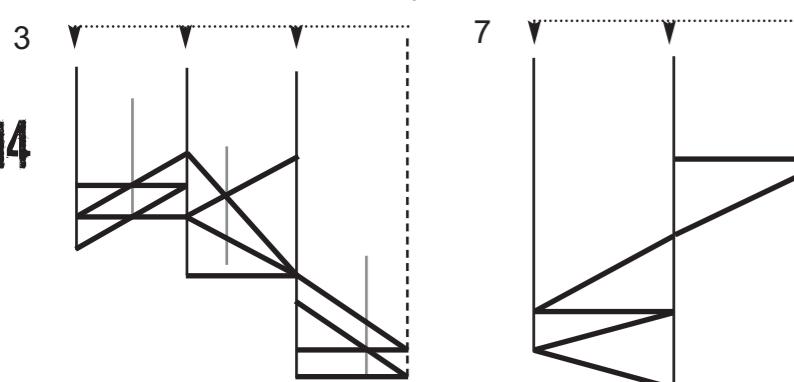
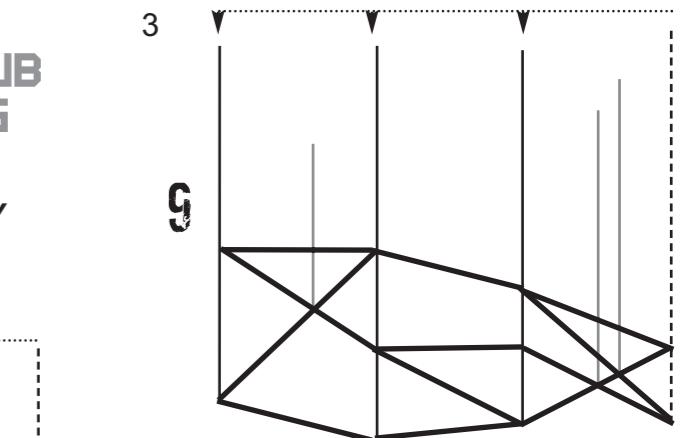
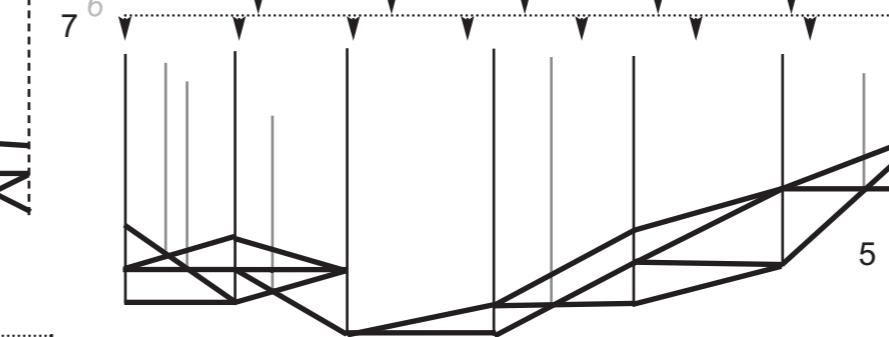
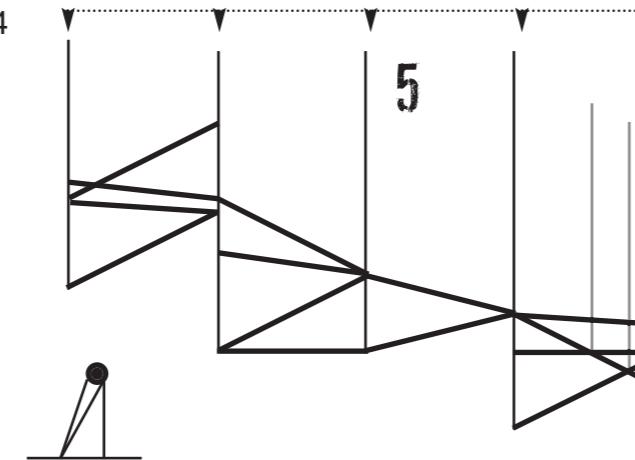
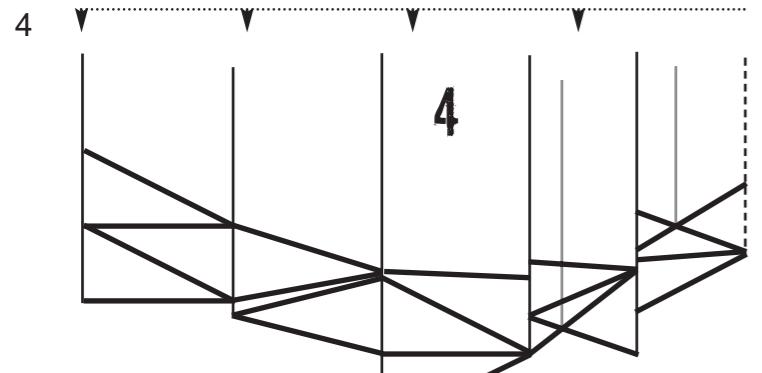


PHASE 2B LES MAUX DES MOTS ?

4 trajectoires en forme de pétales rampant sur le sol

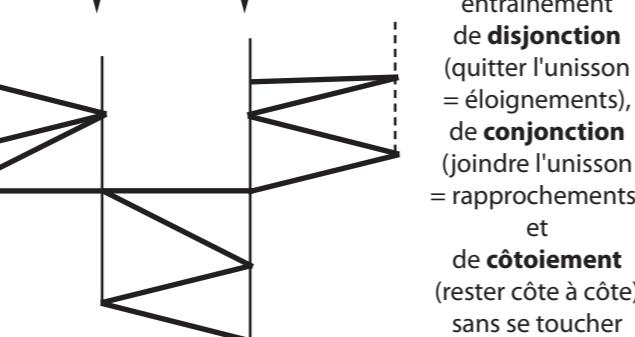
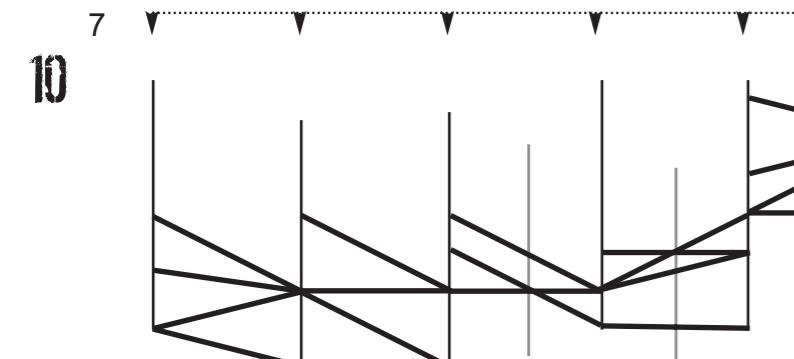
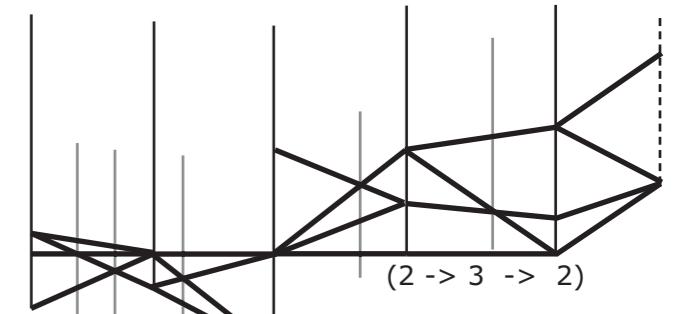
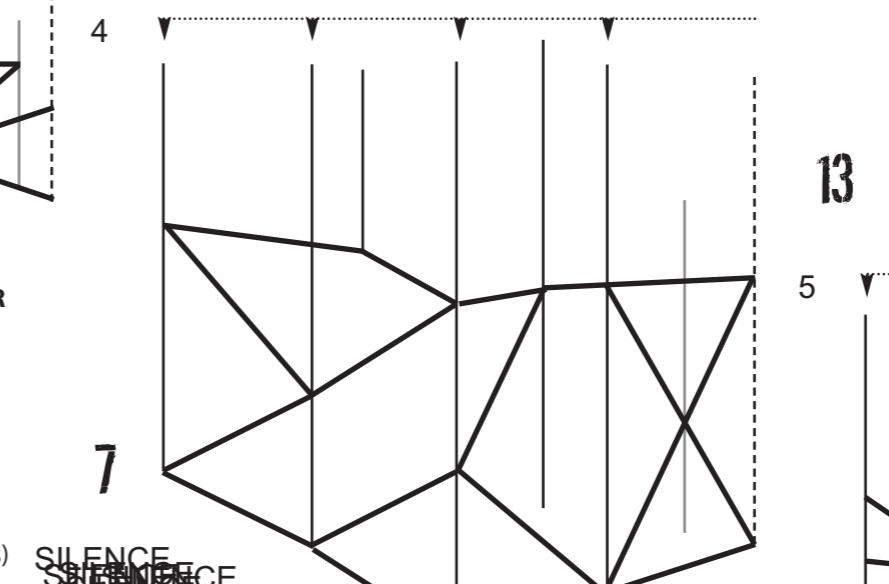
**MONDANITÉS = GOSSIP SOCIAL CLUB
MONDANITÉS = POLITE EXCHANGES**

OPTIONAL
or pick up what you wish to play-say



**SE DISJOINDRE
SE CONJOINDRE
SE PARALLÉLISE**

entraînement
de **disjonction**
(quitter l'unisson)
= éloignements
de **conjonction**
(joindre l'unisson)
= rapprochement
et
de **côtoiemment**
(rester côté à côté
sans se toucher)



PHASE 3 FLUX [SCENE #7 & #8]

POLYTURBULENCES OF CHAOTIC TORRENTS => écriture ondiale d'ourdission

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

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

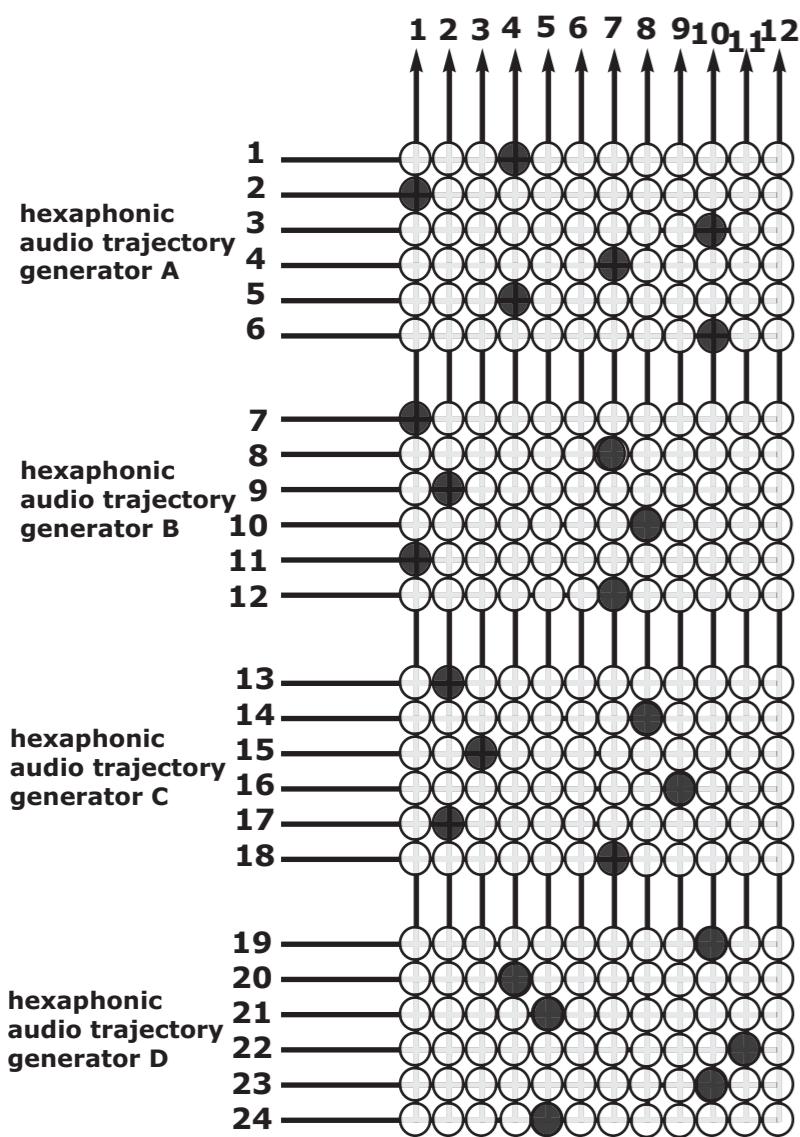
From the 5 central walls speakers: 6-5-11-12 4-5-11-10 1-5-11-7 2-5-11-8 3-5-11-9

A SONIC WALL IS A VERTICAL QUADRAPHONIC FLAT SURFACE

SONIC VERTICALITY IS DONE BY ALIGNED LOUDSPEAKERS AS:

IN ROUTING MATRIX:

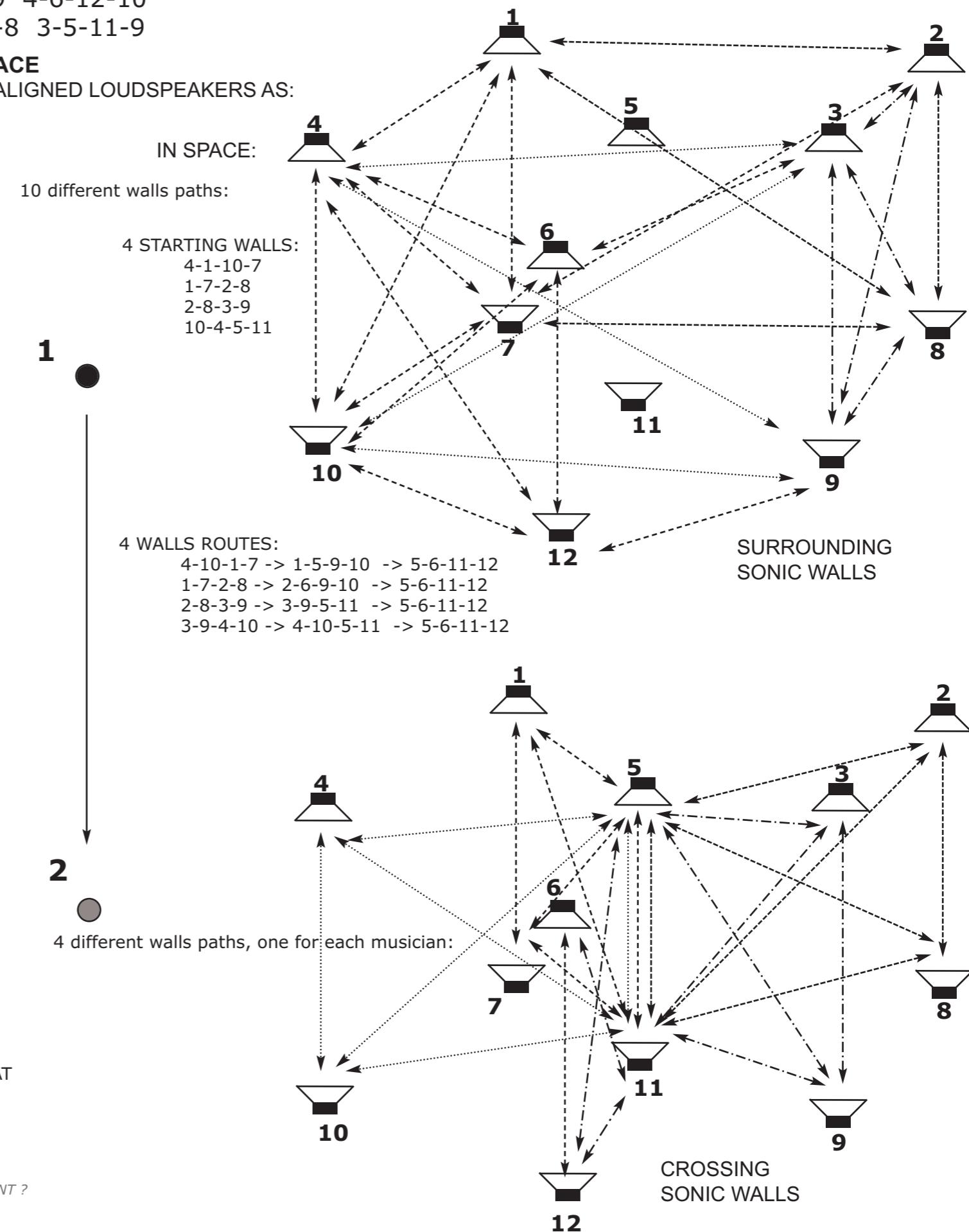
4 different walls routes, one for each musician:



EXPERIMENTE POUR OBTENIR LE MEILLEUR RESULTAT

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

MOVING VERTICAL SONIC SURFACES through the audience



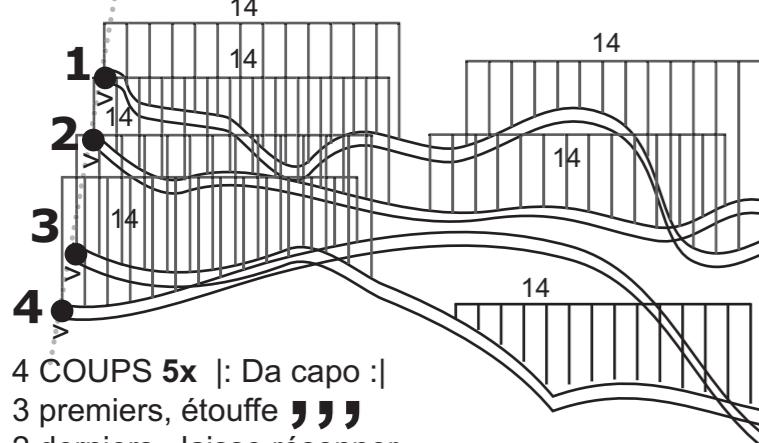
PHASE 3A TURBULENCE DES FLUX

POLYTURBULENCES OF CHAOTIC TORRENTS => écriture ondale d'ourdission

glissades type C :

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

SUBITO

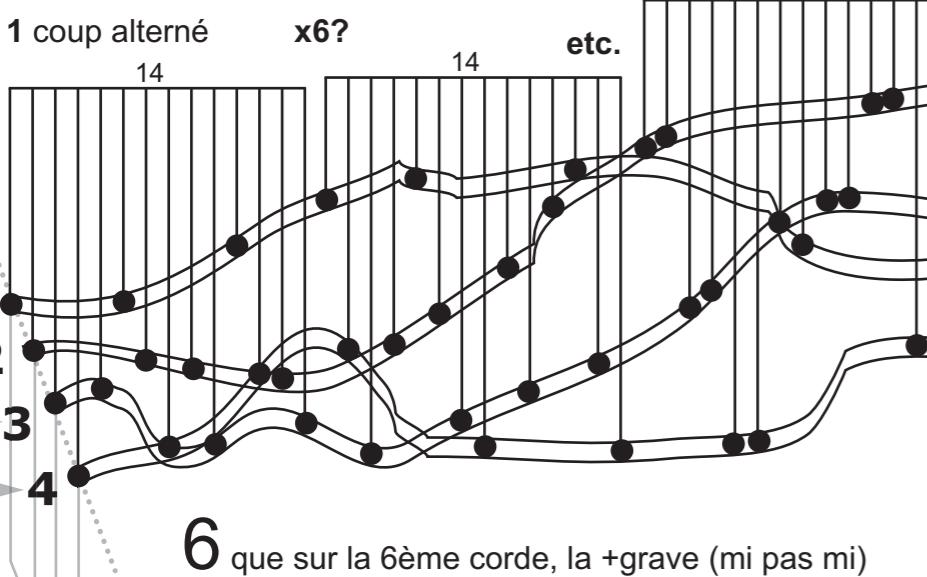


4 COUPS 5x |: Da capo :
3 premiers, étouffe „ „ „
2 derniers, laisse résonner

5X la descente :

- 1 sur la 1ère corde, la + aigue
- 2 puis sur la 2ème corde, celle du si qui n'est plus un si
- 3 puis sur la 3ème corde, celle du sol qui n'est plus un sol
- 4 puis sur la 4ème corde, celle du ré qui n'est plus un ré
- 5 puis sur la 5ème corde, celle du la qui n'est plus un la

B ça décolle



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

« Dans le Ventre du torrent de ma Bête »

Les plectres en RAFALES de :

1. précipitations (salves de rafales) 14 coups :



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

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

MIX: acc+rafale14+ral

etc.

A ça dévalle*

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

4 coups alternés x7?

3 coups alternés 14 x6?

etc.

5 coups alternés x5?

14

etc.

enchaînez avec :
2 ebows
2 tiges filetées

C = A+B

ça dévalle & ça décolle : 3

- 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

Note

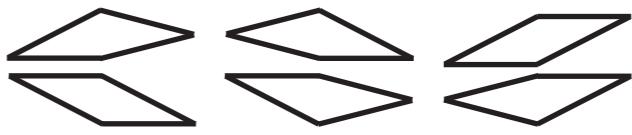
* du latin classique « vallis » = vallée, avec 2 L (2 ailes ?). LLL a 3 ailes.

Si tout ça plait, rejoue ce qu'il te plaît
musicians' pagination <=> MP06

PHASE 3B FLUX

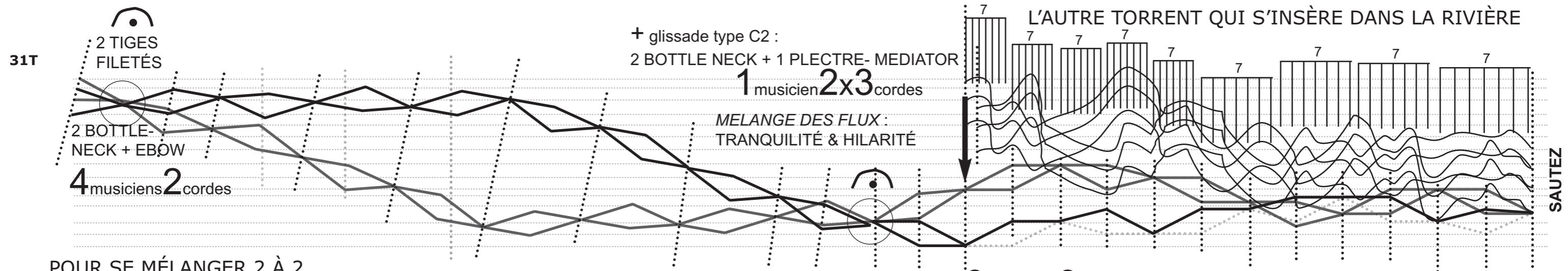
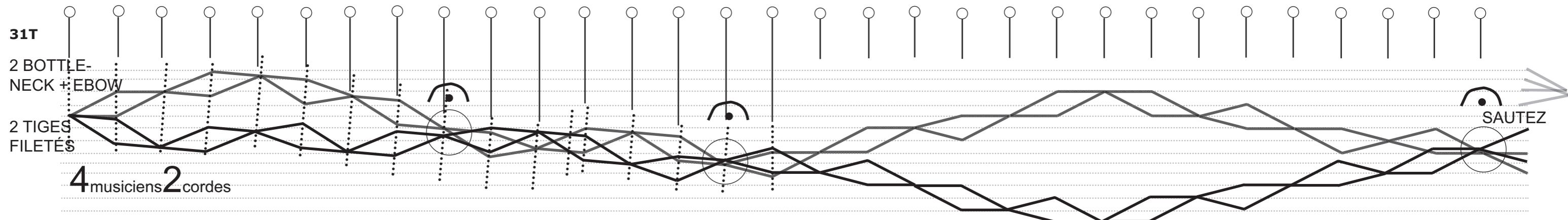
musicians' pagination <=> **MP07**

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



Fluide, ça coule = || | = 69 bpm Adagio
Allure allègre

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

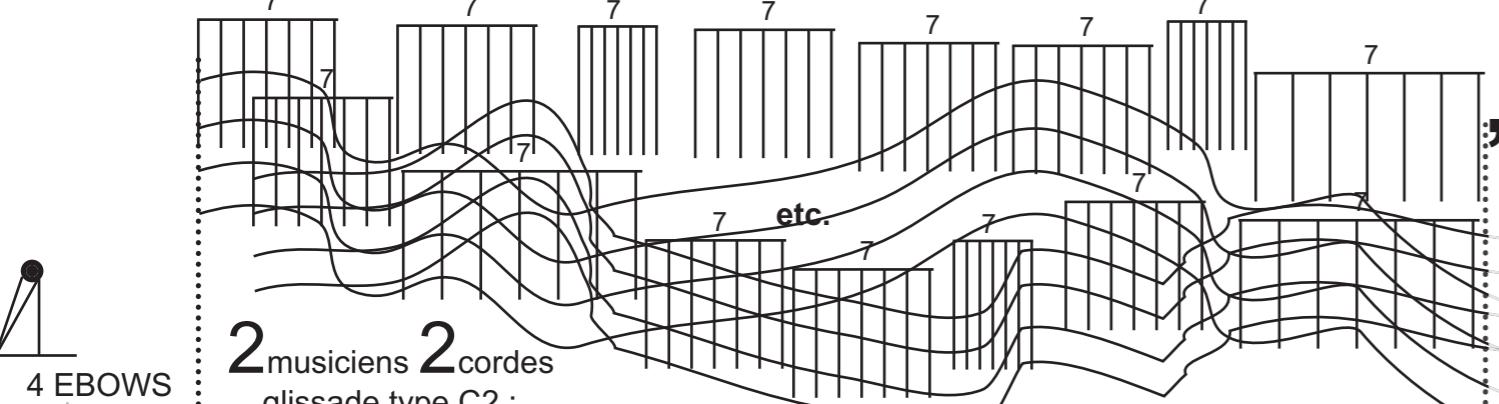


+ glissade type C2 :
2 BOTTLE NECK + 1 PLECTRE- MEDIATOR

MELANGE DES FLUX: TRANQUILITÉ & HILARITÉ

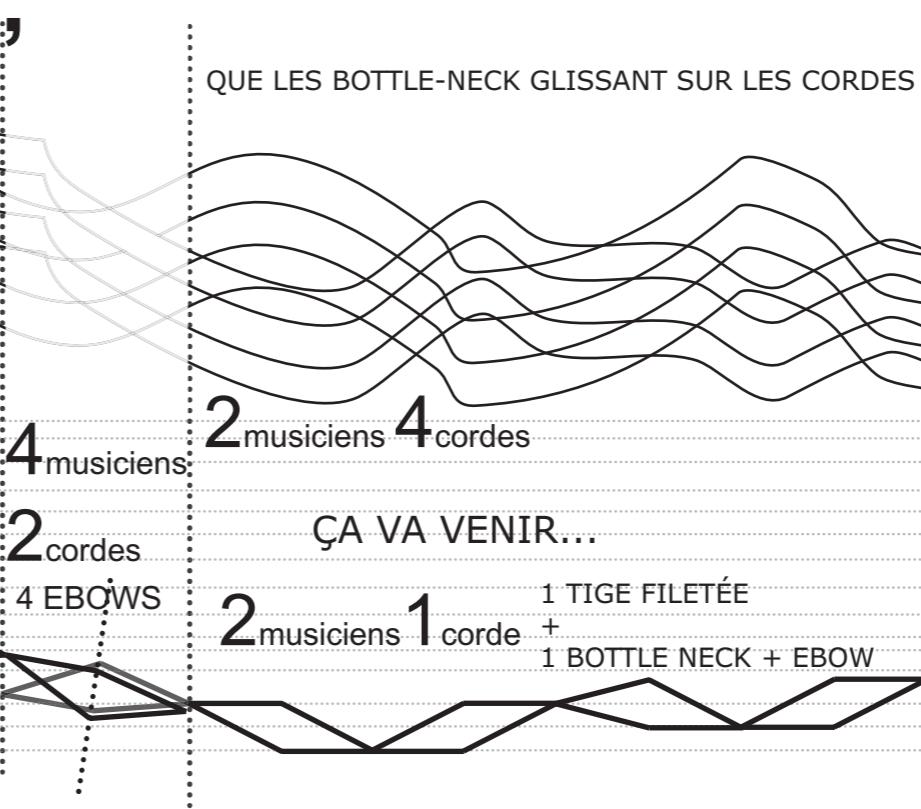
L'AUTRE TORRENT QUI S'INSÈRE DANS LA RIVIÈRE

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



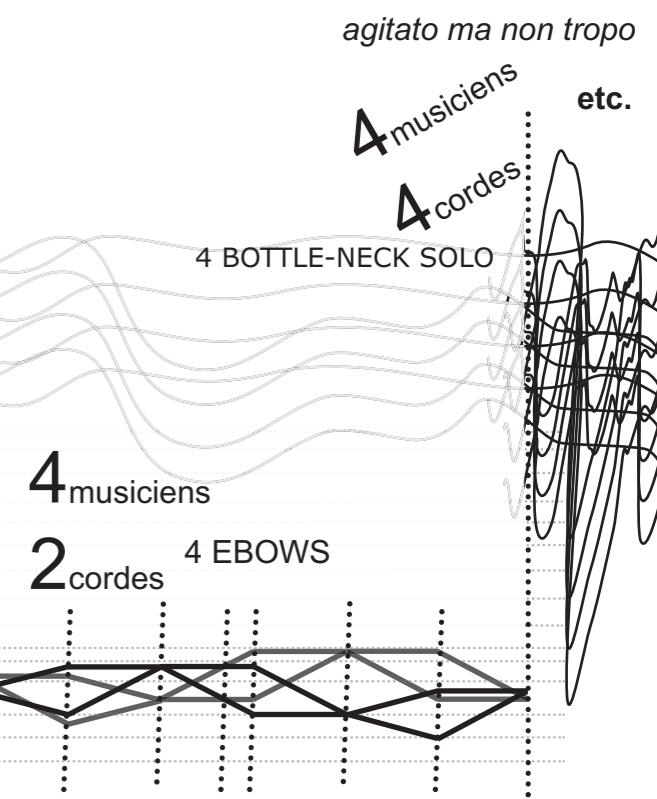
4 EBOWS
2 musiciens 2 cordes
glissade type C2 :
2 « BOTTLE NECK » + 2 PLECTRES

2 musiciens 1 corde grave de mi
4 musiciens 1 TIGE FILETÉE
+
2 cordes 1 BOTTLE NECK + EBOW



ÇA VA VENIR...

2 musiciens 1 corde + 1 TIGE FILETÉE
1 BOTTLE NECK + EBOV



PHASE 4 THE CHASES GAME [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: 11-1 11-2 11-3 11-4 11-6

From the 5 peripheral speakers 25 takeoffs: 12-1 12-2 12-3 12-4 12-10

10-1 10-2 10-3 10-5 10-6

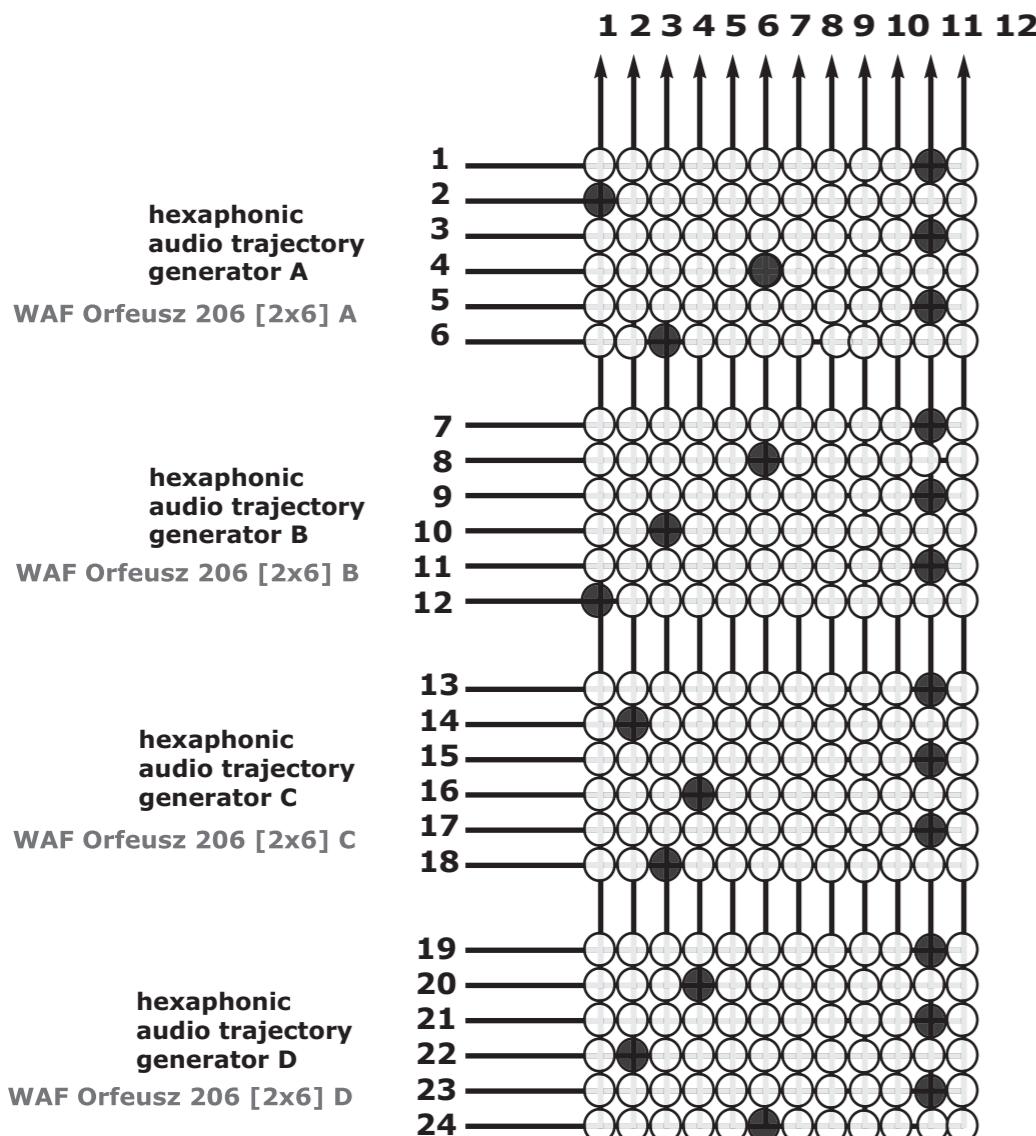
7-2 7-3 7-4 7-5 5-6

8-1 8-3 8-4 8-5 8-6

9-1 9-2 9-4 9-5 9-6

IN ROUTING MATRIX:

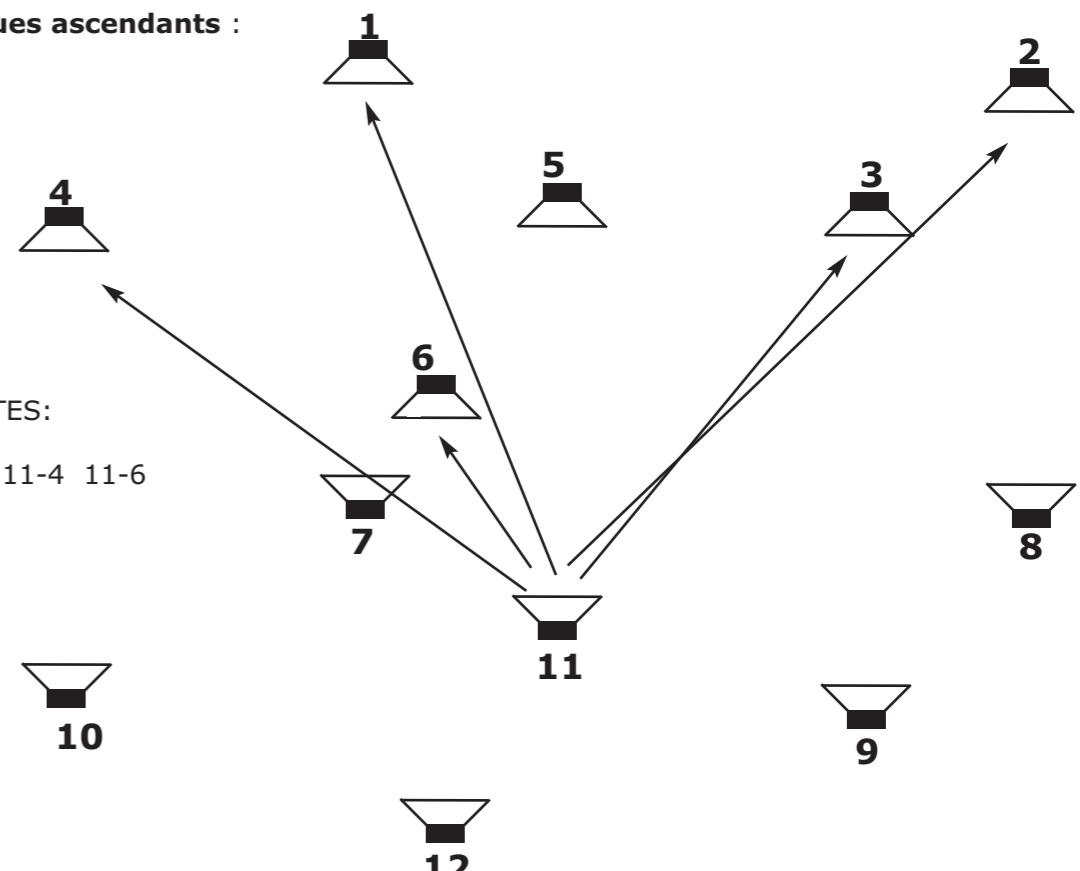
different takeoff routes, several for each:



EXPERIMENTE POUR OBTENIR LE MEILLEUR RESULTAT

mouvements obliques ascendants :

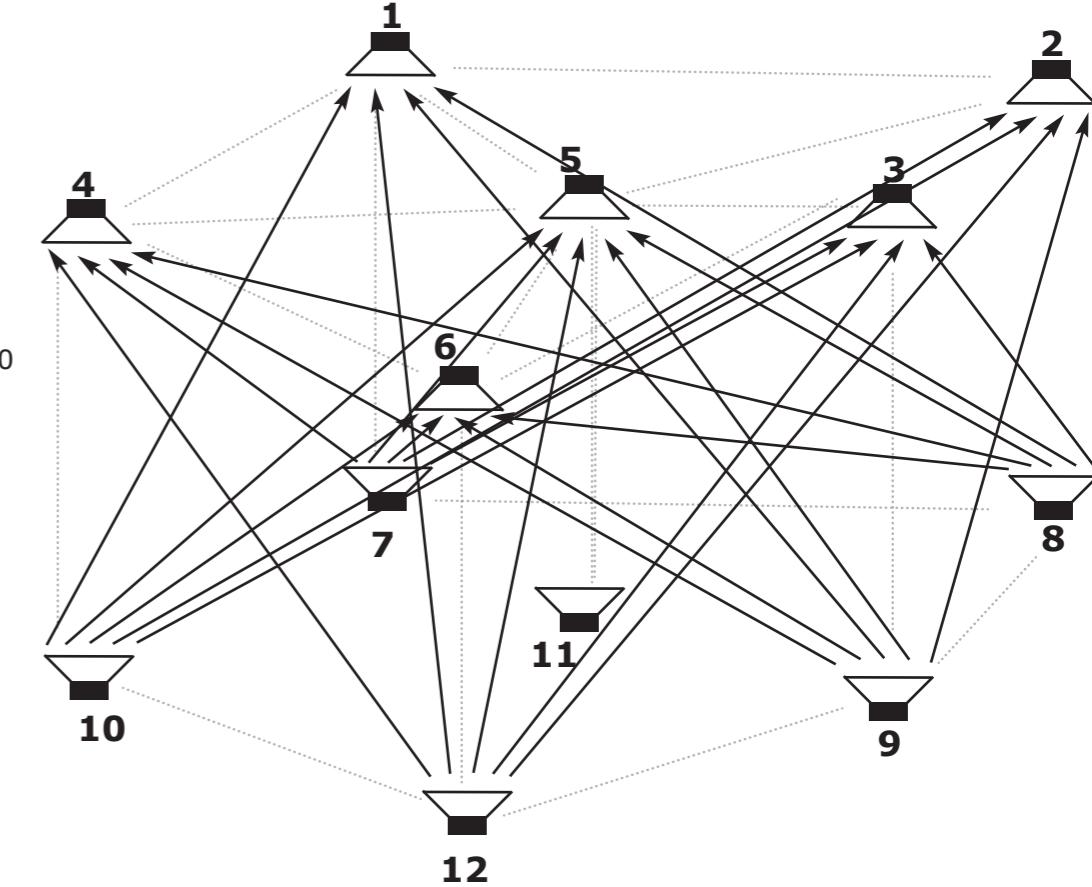
IN SPACE:



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

2

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'unisonner par la sympathie mutuelle qui résonne 2x + fort, il faut s'unir pour disparaître soi.

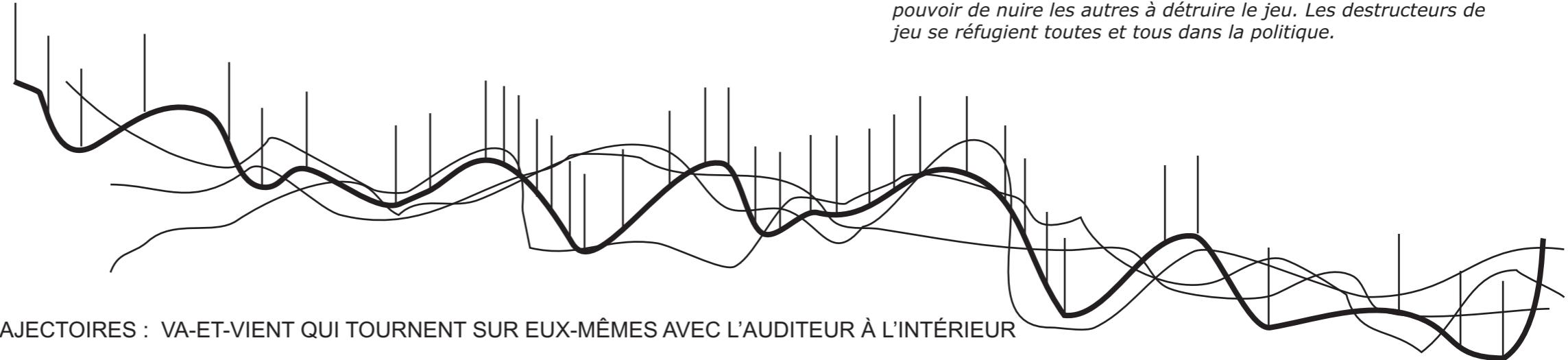
Un unisson est toujours imparfait. Le parfait unisson réalise l'indistinction entre 2, 3 ou 4, etc., différences ; ce qui est pratiquement impossible.

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.

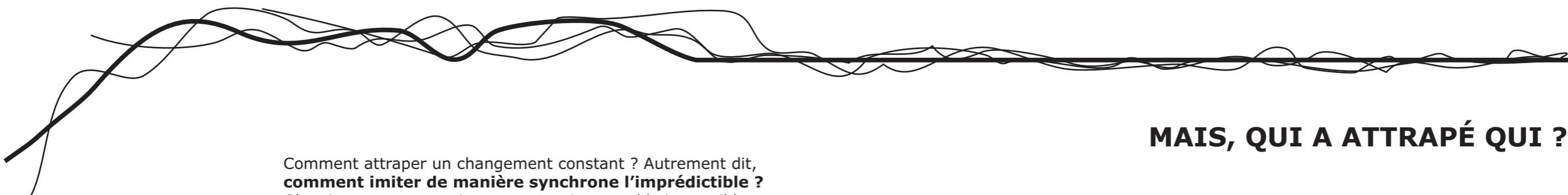
Pour que l'évadé soit pris, l'unisson doit durer LA DURÉE DE PRISE DE CONSCIENCE DE L'EXISTANCE de l'unisson. UN UNISSON DE CROISEMENT INTANTANÉ n'a pas la fonction de s'unifier dans la durée. Il ne fait que passer sans s'arrêtrer.

exemples graphiques

Caillou se barre, les autres le poursuivent :



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



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 INTERPRÈTE ce qui est inscrit de l'écriture symbolique de LLL proposée QUI DONNE DES PLANS D'EVASIONS suivant les figures choisies dans les matrices de symboles.

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

PHASE 5 DANCE OF FLUX [SCENE #11 & #12]

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

DANSER LES SONS ELECTRIQUES PARTOUT DANS L'ESPACE

PHASE FIVE for sound space engineers: THE SWINGS (to swing)

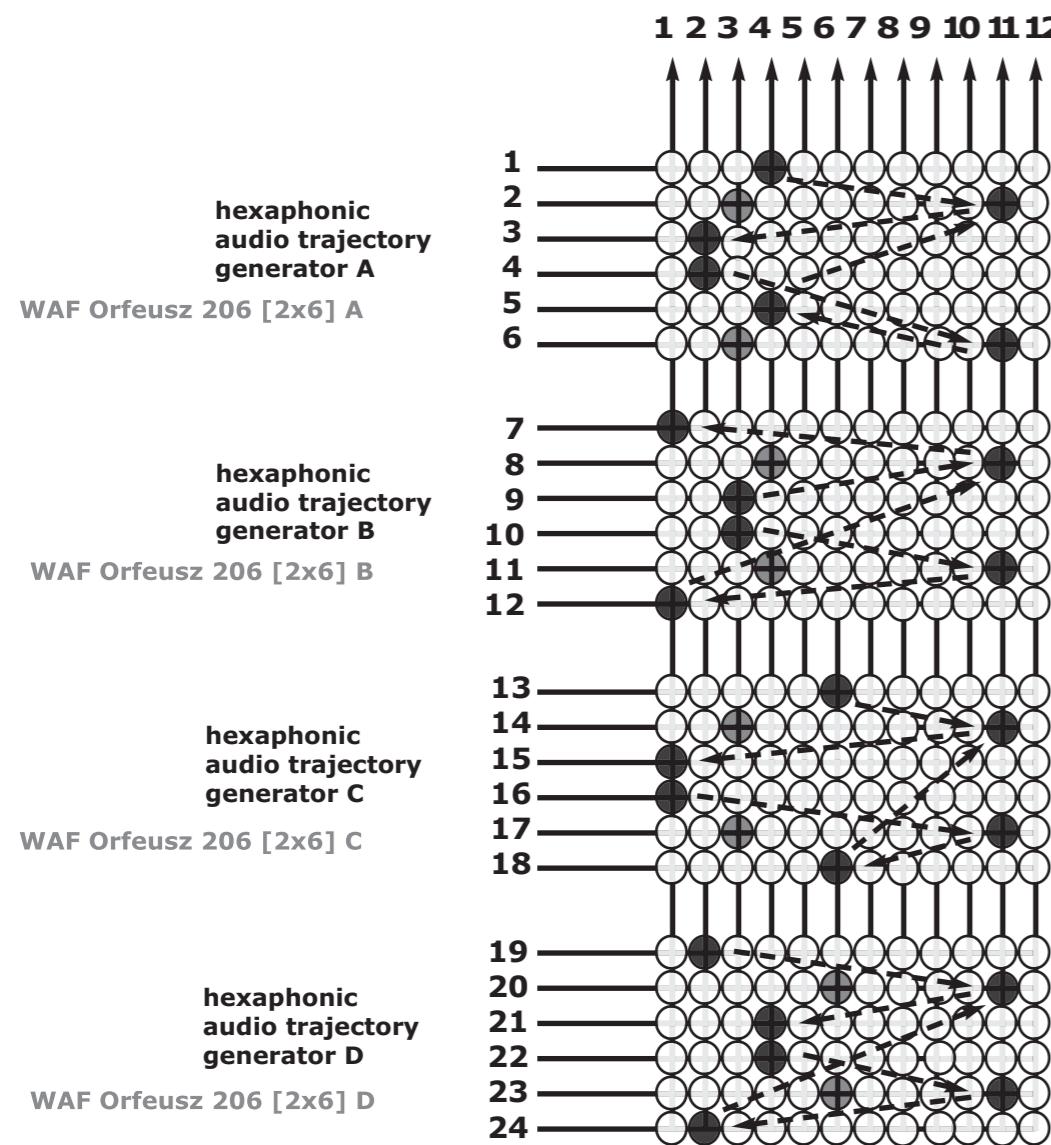
From up to down to up, 3 speaker for a swing V path:

SWINGS ROUTES

GO	BACK	GO	BACK
droite/straight 4 11 2	2 11 4, de travers	4 11 3	3 11 4
droite/straight 3 11 1	1 11 3, de travers	3 11 4	4 11 3
droite/straight 6 11 1	1 11 6, de travers	3 11 6	6 11 3
droite/straight 2 11 4	4 11 2, de travers	2 11 6	6 11 2

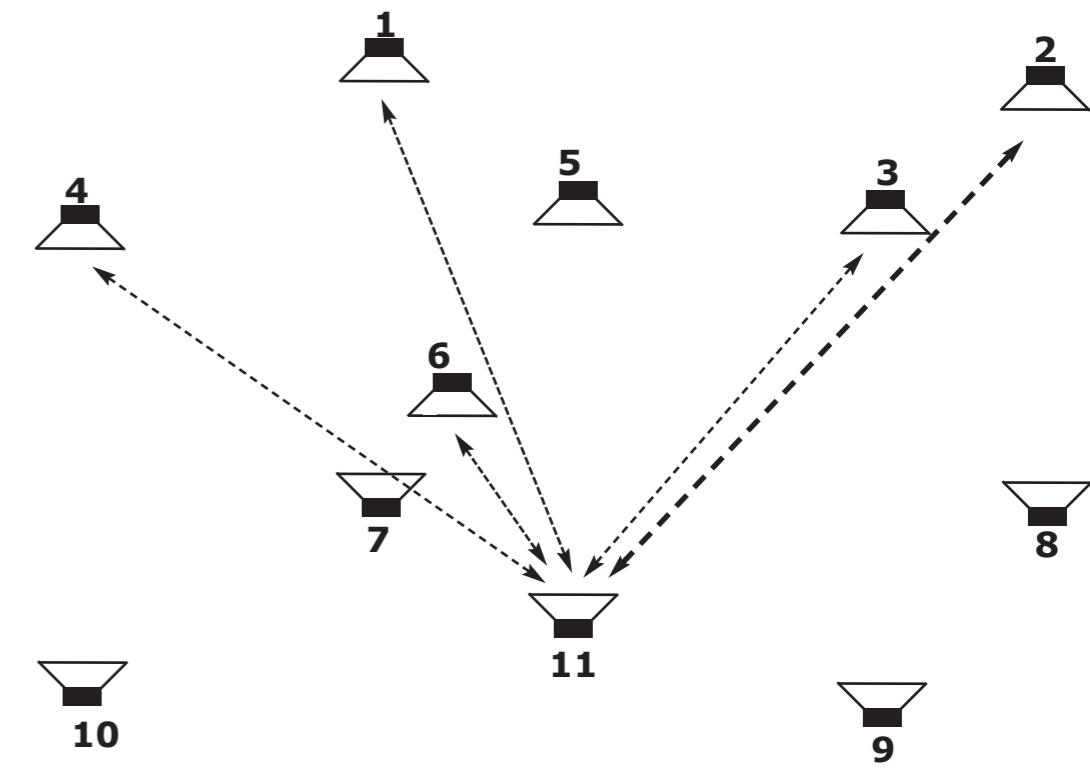
IN ROUTING MATRIX:

different swings routes, several for each musicians:



EXPERIMENTE POUR OBTENIR LE MEILLEUR RESULTAT

mouvements obliques ascendants et descendants :



BALANÇOIRES & REBONDS

1

2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2

PHASE 5 DANSE DES FLUX

DANSER LES SONS ELECTRIQUES EN TOURBILLON DANS L'ESPACE DU CORPS

« Extraction de ma Terreur du Vertige centripète »

FORMES DES TRAJECTOIRES : VA-ET-VIENT À L'INTÉRIEUR DES AUDITEURS :
les sons se balancent DANS LES CORPS TRAVERSÉS de tourbillons

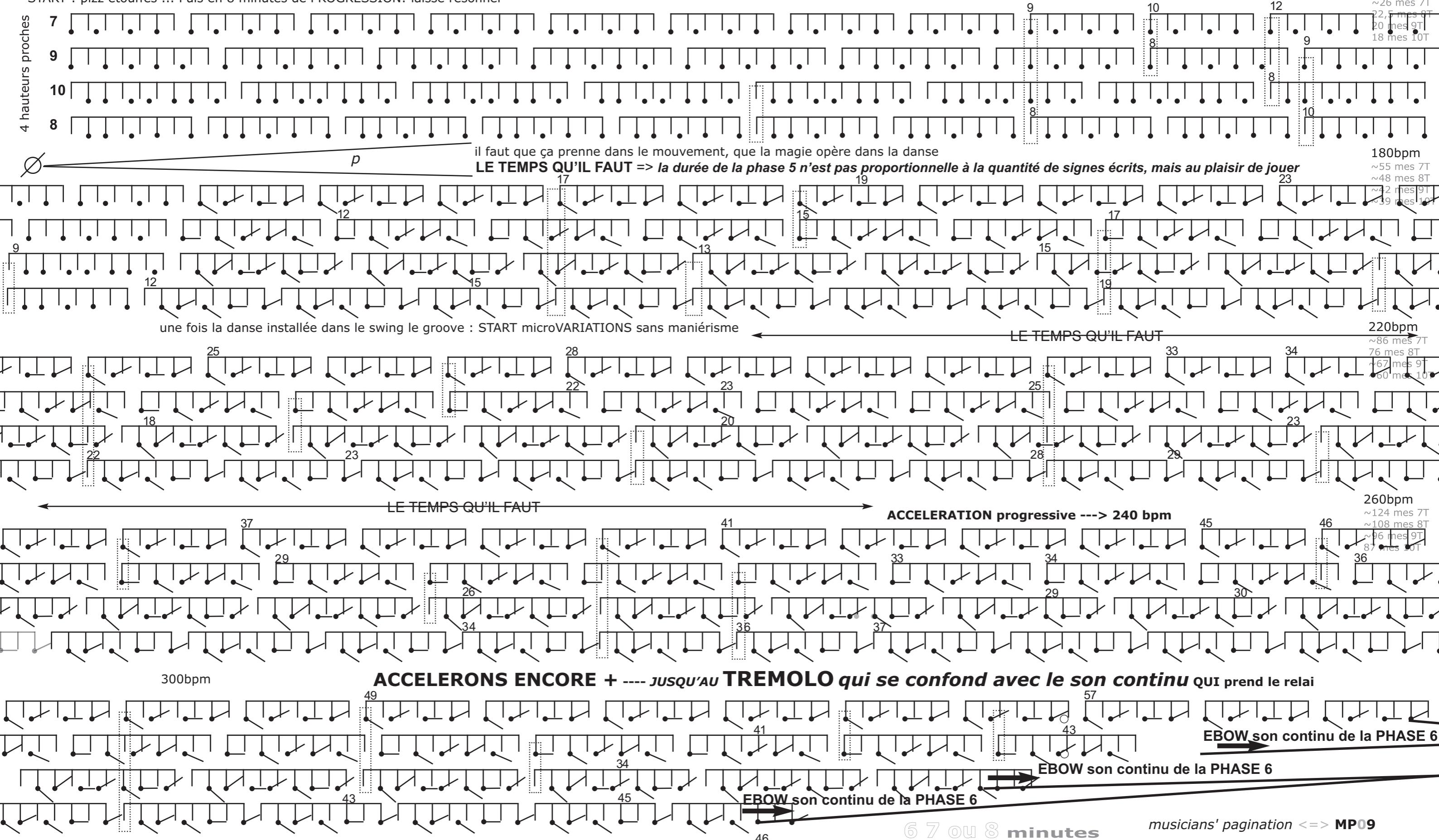
flux de 4 rythmes qui ensembles change en permanence balance la danse

7 sur 8 sur 9 sur 10 temps = ronde en spirale de temps OÙ LA SOMME DES 4 RYTHMES NE RÉPÈTE PAS UN RYTHME

FLUX ALLEGRE pulse à **100 bpm** ACCELERATION PROGRESSIVE CONSTANTE jusqu'à **240bpm pendant 8 minutes environ**

Incite à danser dans la RONDE TOURBILLONNANTE qui balance

START : pizz étouffés ... Puis en 8 minutes de PROGRESSION: laisse résonner



PHASE 5 DANSE TURBULENTE DES FLUX

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

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

LES SONS ELECTRIQUES DANS ENT TOURBILLONNANT DANS L'ESPACE

È qui balance

dans sa ronde tourne autour du soleil

avec la galaxie

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

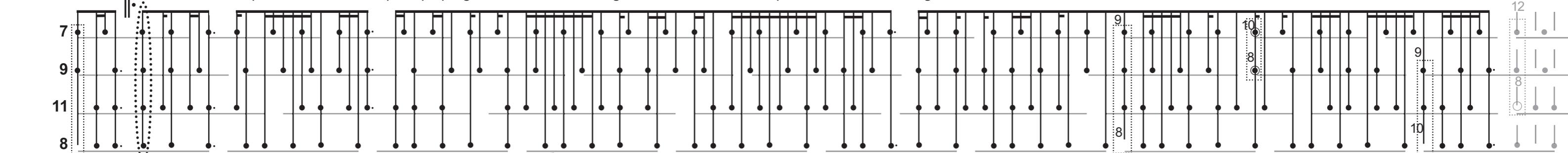
flux de 4 rythmes indépendants qui balancent la danse qui ensemble changent en permanence

FLUX ALLEGRE, PULSE de 111 à 225 bpm ACCELERE CONSTANT 7 sur 8 sur 9 sur 11 temps = ronde en spirale de temps OU

- START : petits sons étouffés pizz qui progressivement se rallongent dans la résonance qui à 7 minutes sont legato

Figure 10. The effect of the number of hidden neurons on the performance of the proposed model.

START : petits sons étouffés pizz qui progressivement se rallongent dans la résonance qui à 7 minutes sont legato



La marge d'erreur est essentielle à la musique pour que le rythme puisse balancer.

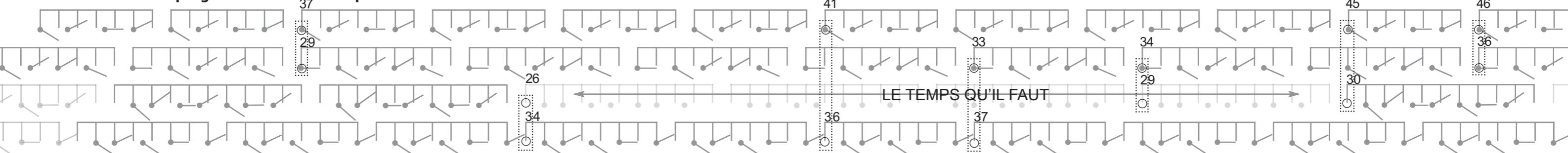
Avec une exécution mécanique et strictement synchrone des mesures déphasées, il n'y a que l'ennui qui pointe.

une fois la danse installée : START VARIATIONS

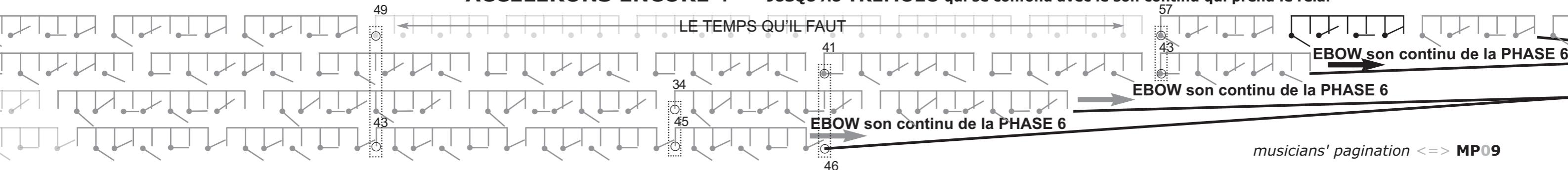
L'indépendance des 4 mesures de rythmes favorise des glissements temporels que la synchronicité absolue interdit.

Considérons 10% d'erreur par glissement pour que la musique incite à la danse.

ACCELERATION progressive ---> ~267 bpm



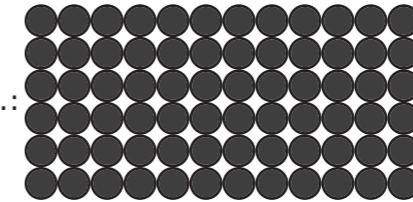
ACCELERONS ENCORE + ---- JUSQU'AU TREMOLO qui se confond avec le son continu qui prend le relai



PHASE 6

DES UNIFORMES des UNIS LES UNIFORMES UNISSENT-ILS ?

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



SPACE INVASION

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

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

décélération progressive de la vitesse de la trajectoire pour se figer dedans (pas dehors)

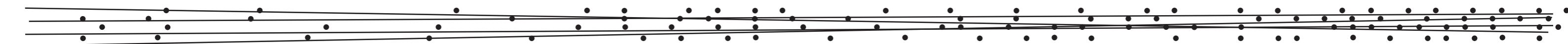
UNI ?

l'incertitude maîtresse nous fait hésiter
à la recherche de l'inouï hésitatoire trouvé

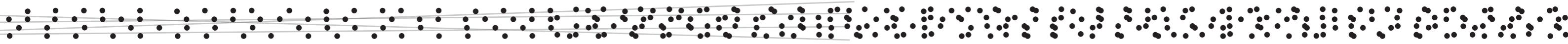
FAUX OU IMPARFAIT = l'uniforme (tant désiré) impossible : l'exactitude fréquentielle ne coïncide jamais : dans le cas contraire, les intervalles n'existeraient pas.

DANS LA CONTINUITÉ DU DÉSIR D'UNIFORMISATION IRRÉALISABLE,
VIENNENT S'INTRODUIRE DES PETITS COUPS ÉPARS DANS LES TROUS
TELLE LA PLUIE QUI COMMENCE À SE MANIFESTER

introduction progressive des plik plok en tapant sur les cordes avec
son bottle-neck ou autre : plik plok plak plok pluk boing plik ...



**DES TROUS DANS LE CONTINUUM CRÉENT
SA TRANSFORMATION EN PLUIE APAISANTE**



COURTE TEMPÊTE →
celle qui mouille « jusqu'à l'os » sans assourdir

from TOTAL INVADED SPACE to FALLING SOUNDS from EARTH to the SKY

PHASE 7

LA DANSE DES FOUS

FALLING SOUNDS from earth to the sky

TEMPÈTE

→ PLUIE RÉGULIÈRE

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

en 4 tempi différents surperposés qui glissent pour se fondre progressivement dans la même pulsation à 148 bpm :

apparition progressive de la PULSATION à 143 bpm



SOUS LA PLUIE

LA DANSE DES FOUS

143-148 bpm PULSE allure pressée tendue

LE JEU CONSISTE à

superposer des MESURES à 2 Temps où le CONTENANT EST DISSOCIÉ DU CONTENU contenant au moins 3 évènements

soit la boucle est jouée aux doigts,
soit la boucle est enclenchée au looper
soit les 2

soit on s'inspire des 17 boucles proposées pour la formation de la pièce d'origine (audio ci-joint), soit on joue « nos boucles à nous ». Ce qui importe est la folie dansante résultante de la superposition : l'incitation à la danse des fous aux superpositions inimaginables, voire excessives.

ICI 17 BOUCLES de la pièce d'origine : à 4, 4 boucles chacun suffisent

Cette superposition est, comme les 17 boucles, une proposition à suivre ou à s'inspirer.

Ce qui importe est le résultat globale de l'entente + que la reproduction d'un résultat passé.

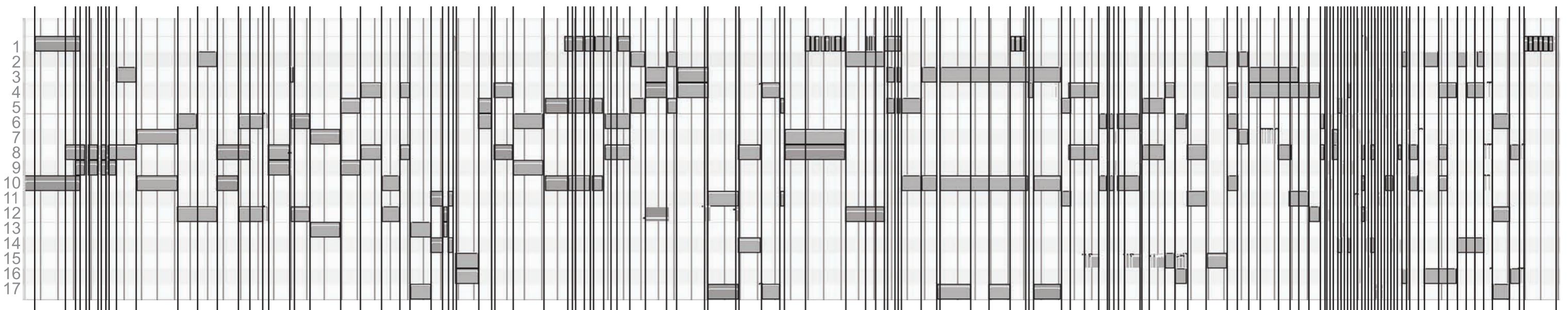
SPACE SWING + SPACE VIBRATO

ultra fast trajectories

pour obtenir le mal de l'air de la danse transe ?

REGLE DU JEU

1. L'ajustement par l'AJOUT rythmique d'une réponse à 1 ou 2 coups à une boucle jouée par un autre n'est pas dans la règle du jeu.
2. La règle du jeu est de jouer un ensemble de 5 boucles chacun, qui déjà seules elles-mêmes groove/swing = incite à bouger à danser : La danse des Fous est bien une danse pour faire danser.
3. Puis de les superposer pour obtenir d'autres rythmes, que ceux des rythmes individuels.



à 13 secondes

IL Y A EN + L'HYMNE DU VENT

pour l'équilibre entre la folie (l'ingouvernable) et la raison (le conséquent)

L'HYMNE DU VENT qui commence après 13 secondes de la danse.

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

Le vent joué est le résultat d'une performance joué avec le synthétiseur Forest fichier nommé "forest_perf 14 juillet 2019_prt1_filtrPH300Hz_60.75cents_pb2880cents_spacevibrato2" enregistrement stéréo spatialisé dans 8 pistes avec des LFO superposés pilotant les coordonnées spatiales XYZ le fichier du sampler Kontakt est nommé : "forest_perf 14 juillet 2019_prt1_filtrPH300Hz_60.75cents_pb2880cents_spacevibrato2.nkm" Soit l'hymne est joué au clavier par 1 musicien, soit on passe la musique 8 pistes derrière dans le fond de la danse, soit on interprète l'hymne à la guitare électrique volante

Rythmes des 15 boucles :

où 1 = triple-croche, 2 = double-croche, 3 = double-croche pointée, 4 = croche, 5 = croche + triple, 6 = croche pointée, 7 = croche doublement pointée, 8 = noire s = silence, e = événement

1. |: 3s 4e 1+1e 3e 2e 2e :|
2. |: 8e 8/3eee (triplet) :|
3. |: 4e 4e 2s 6e :|
4. |: 5e 3+1e 5s 2e :|
5. |: 3e 2e 3e 1s 1e 2e 4e :|
6. |: 3e 5e 1s 4/3eee 3e :|
7. |: 5e 3e 1s 4e 3e :|
9. |: 7e 1+5e 3e :|
12. |: 2s 6+1e 5e 2e :|
13. |: 7e 1+5e 3e :|
16. |: 6e 2+4e 4e :|
17. |: 5e 3+1e 3e 4e :|
19. |: 6e 2+3e 5e :|
24. |: 1s 5e 2+4e 4e :|

PHASE 8

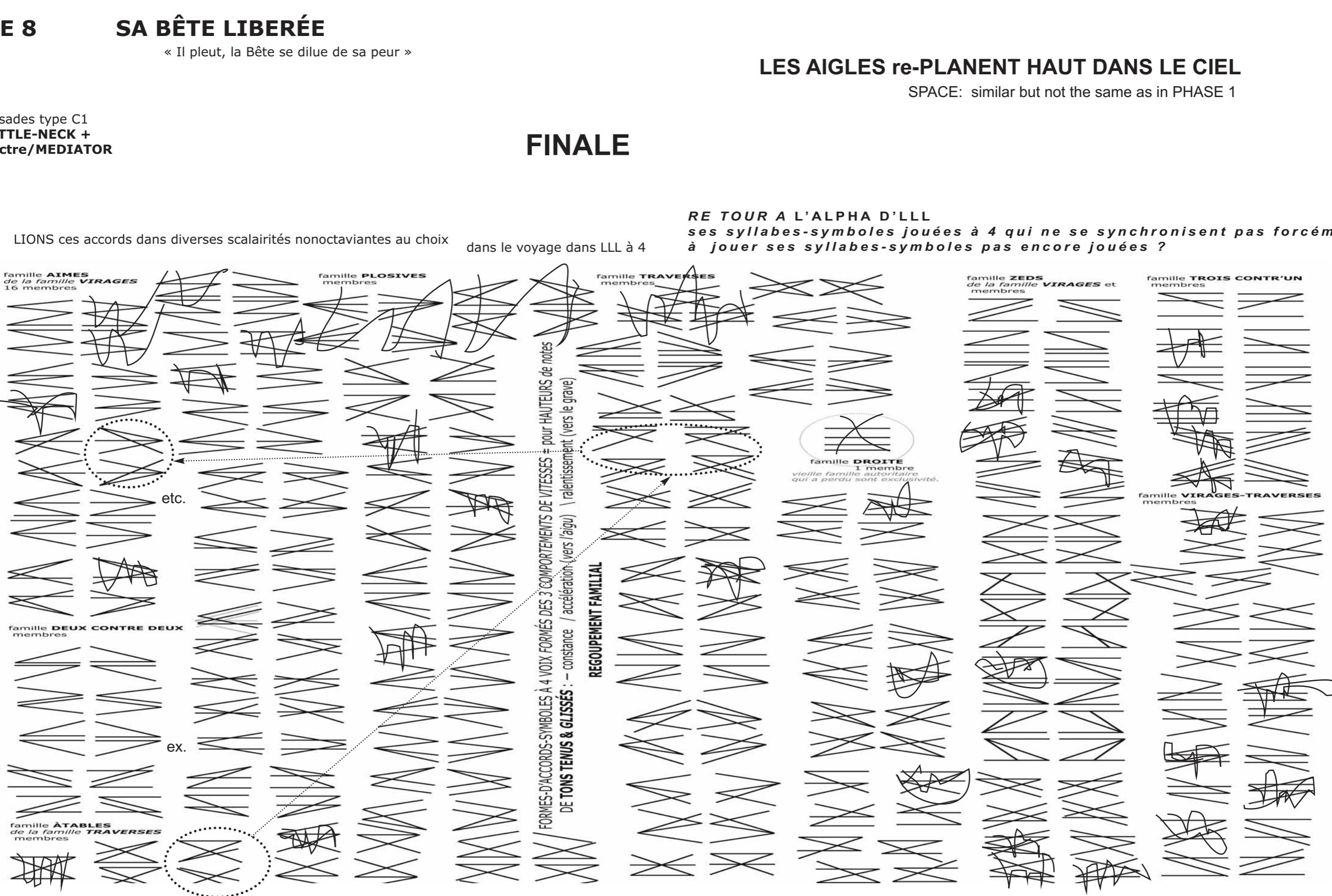
SA BÊTE LIBERÉE

« Il pleut, la Bête se dilue de sa peur »

glissades type C1
BOTTLE-NECK +
plectrum/MEDIATOR

FINALE

FIND YOUR OWN WAY TOGETHER, NOT, TO GET HER



- proposal

Performing in a place with 4 vertical layers of loudspeakers, a choreophony of a polytrajectophonic live electric music by the spatial electric strings guitar quartet: Les Guitares Volantes with musicians from the world of free music. Myster Shadow-Sky, Stéphane Barascud, Stéphane Marcaillou, Laurent Avizou. They will perform **an extended andor adapted version** with a topophony of 16 spaced loudspeakers of the 8 movements score: THE EXTRACTION OF THE TRIUMPHANT BEAST: 1. Alpha Beast, 2. World of Words, 3. Torrents Flow, 4. Chasing Game, 5. Dancing Flux, 6. Unified Uniformed, 7. La danse des Fous, 8. The Extracted Beast. In order or not. The music is written with the Language of Lines, a theory invented by the composer in 2018 and exposed at [<http://centrebombe.org/livre/17.3.html>].

- program note

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

- historical context

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

Mathius Shadow-Sky

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

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

- hyperlink to stereo reduction of spatial works

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

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

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

- short bio :

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

more at:

<http://centrebombe.org/MatSadRepairesBio.htm>
https://en.wikipedia.org/wiki/Draft:Myster_Shadow-Sky
<http://centrebombe.org/livre/guitares.volantes.html>

**
Ourdission
London 1983



- detailed technical rider

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

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

Live proposal outdoor concert of
polytrajectophonic spatial electric instrumental music

Name of the strings quartet: LES GUITARES VOLANTES

Date of birth of the strings quartet: January 29, 2017

Date of the public premiere: July 13, 2017

Musicians: Myster Shadow-Sky, Stephane Barascud, Stephane Marcaillou, Laurent Avizou.

Device: 4 Orfeusz spatializers controlled by 4 laptop computers with 4 foot pedals controlling trajectory speed and direction. 24 cables from spatializers to the mixing console.

Sound system: at least 12 loudspeakers in 4 layers: 4 on the ground, 3 on far horizon ears level, 1 in centre, 4 in the sky, with 32x16 digital mixing console with full automatable routing.



Les musiciens qui composent Les Guitares Volantes sont des interprètes et non des exécutants. La différence est majeure : l'interprète favorise la musique à partir des propositions du compositeur, l'exécutant obéit à l'exactitude de l'écrit du compositeur.

Les Guitares Volantes



durant le pas-sage sage de l'Alpha Bête