KINGONG - Le temps se joue

SYLLYS · Guide de l’instrument microtonal · Édition française · instruments multiples et orgue · Extension 0.51.7 · KINGONG 2.16 · 26 octobre 2026

Deux anneaux, 20 glyphes et 13 tonalités. KINGONG est un instrument électronique et un laboratoire pour de futurs contrôleurs MIDI et instruments à plaques métalliques. Le nom réunit Kin, gong et le jeu de King Kong ; le gorille bleu de la proposition C occupe le centre et commande l’activation du son.

Commencer : jouer directement un glyphe ou une tonalité. Les singes sont activés par défaut. Cliquer le centre coupe seulement ce KINGONG. Les autres instruments actifs continuent. Lorsque tous sont désactivés, les lecteurs s’arrêtent. Un casque ou les enceintes de l’ordinateur suffisent pour commencer.

1. Une octave, deux divisions

Convention musicale

Les glyphes divisent une octave en 20 pas égaux ; les tonalités la divisent en 13 pas égaux. La fréquence du degré i (numéroté à partir de zéro) est : f = base × 2^(i/N + octave), avec N = 20 ou 13. Le premier degré de chaque anneau est donc la fréquence de base, et le premier degré de l’octave suivante vaut le double.

Le dialogue 20 - 13 = 7

Les sept notes distinctes d’une gamme diatonique servent ici de rapprochement symbolique. Les divisions égales en 13 et 20 pas ne reconstituent pas une gamme diatonique. KINGONG est une création contemporaine inspirée du module 20 × 13 ; son accordage ne prétend pas restituer une musique maya ancienne.

Base et registre

Le premier KINGONG démarre à 261 Hz. Les présélections 261, 432 et 444 fixent sa base commune ; +1 et -1 la modifient d’un hertz. Dans Pipes et couches, chaque KINGONG possède aussi une base indépendante pour les glyphes et les tonalités. Les boutons Octave changent le registre par facteurs de deux. Chaque base se règle de 16 à 4 000 Hz.

Un kin fait entendre deux notes

Les kins 1 à 260 combinent un glyphe et une tonalité. Dans les cycles poétiques, ces deux degrés sont joués simultanément : glyphe = (kin - 1) modulo 20 ; tonalité = (kin - 1) modulo 13. Le kin 111 associe le onzième glyphe, Singe, à la septième tonalité, résonnante.

Navigation par onglets

Les onglets placés juste au-dessus du KINGONG gardent l’instrument visible. Instrument revient au jeu ; les autres onglets ouvrent un seul panneau pleine largeur sous le disque. Sur téléphone, fais défiler la rangée horizontalement. Les flèches gauche/droite et Origine/Fin permettent aussi de parcourir les onglets au clavier.

Les quatre niveaux

Rouge : instrument, base, durées et bourdon. Blanc : ondes, enveloppe, clavier et MIDI. Bleu : pipes, KINGONG superposés, cycles poétiques et enregistrement direct. Jaune : accords, pads, méta-séquenceur et sauvegarde sur le profil. Masquer un niveau ne supprime aucune donnée.

2. Jouer et sculpter le son

Mode instrument et boîte à musique

Dans l’onglet Instrument, les anneaux restent à leur position neutre ; un clic sur une plaque joue sa note. Les commandes de rotation et leurs repères restent propres à l’onglet Boîte à musique. Dans ce mode, un clic sur une plaque ajoute ou retire directement son ergot. Une fine couronne et quatre petits carrés rendent l’état visible : les deux carrés pleins verts signalent un ergot actif, les carrés vides distinguent les positions ouvertes. Les commandes vitesse/sens sont regroupées à gauche ; Lecture/Arrêt se trouve à droite. La main choisit le geste libre, l’engrenage enclenche le mode motorisé. À chaque note déclenchée sous l’azimut, le singe central passe brièvement au vert.

Commandes rotatives, Leslie et Vox Humana

Les molettes des réglages partagent une définition et une taille communes. Dans Effets audio, Rotary Leslie associe une rotation stéréo lente à une modulation rapide du niveau ; Ping-pong stéréo renvoie les échos alternativement à gauche et à droite. Le spectre audio est visible derrière la courbe de l’EQ et du cutoff. Vox Humana propose deux banques de formants, homme et femme. Le bruit rose forme un fond audible ; chaque note creuse une encoche à sa fréquence pendant son sustain.

Souris et écran tactile

Un clic fait sonner la durée réglée, séparément pour glyphes et tonalités. Plusieurs clics peuvent se recouvrir pendant leur maintien ou leur release. Un écran tactile permet plusieurs doigts. La souris conserve un seul point de contact à un instant donné.

Bourdon

Avec Bourdon activé, une note reste tenue jusqu’à une nouvelle pression sur le même degré. Le maximum règle une fin automatique ; zéro signifie infini. le logo central reste disponible. Changer le mode Bourdon coupe les anciennes voix afin de repartir sans note bloquée.

Les quatre lignes d’ondes

Le tableau affiche les glyphes, leurs affectations de signaux, les tonalités puis leurs affectations. Sinus est le signal pur par défaut. Triangle, carré et dent de scie ajoutent des composantes harmoniques. Le choix propre à un événement de matrice peut remplacer cette affectation.

ADSR

Attack : montée vers le niveau maximal. Decay : descente vers le maintien. Sustain : niveau maintenu, de 0 à 1 ; ce réglage n’est pas une durée. Release : extinction après la fin de la note. La durée avant release vient du clic, du bourdon, de la touche tenue ou du nombre de colonnes de matrice.

Clavier polyphonique

Les codes physiques proposés couvrent 33 touches. Les lignes QWERTY servent de repère de position ; sur un clavier AZERTY, le caractère imprimé peut différer. Capturer apprend une touche par son code physique. Les doublons sont refusés. Plusieurs touches peuvent sonner ensemble. La remontée de touche relâche la voix, sauf en mode bourdon. Les champs de saisie gardent leur

usage normal.

MIDI

Cliquer Connecter le MIDI puis choisir une entrée. Les 33 notes MIDI, initialement 48 à 80, sont personnalisables sans doublon. Note On utilise la vélocité ; Note Off et Note On de vélocité zéro relâchent le son. La compatibilité dépend du navigateur et d’HTTPS. Le MIDI est lu ; aucun message n’est envoyé au matériel. Les essais automatisés utilisent une entrée simulée, pas un pad physique.

Tissage polygonal

Tracer une forme sur le KINGONG

Ouvre l’onglet Tissage polygonal, choisis glyphes, tonalités ou combiné, puis clique Tracer sur le KINGONG. Clique les plaques dans l’ordre où tu veux relier les sommets. Enregistre ensuite le polygone sous un nom. Un sommet joue une note répétée ; deux sommets alternent ; les motifs plus longs suivent leurs arêtes. Jusqu’à 33 sommets et 13 polygones peuvent être conservés.

Combiner et faire tourner les parcours

Les traits se dessinent directement sur les deux anneaux et suivent leur rotation de boîte à musique. Chaque polygone a son sens horaire ou antihoraire et peut être activé séparément. Plusieurs polygones se jouent en même temps ; les polygones courts bouclent pendant la lecture du plus long. La durée du pas et le tempo général fixent la pulsation. Le bouton Démo crée un quadrilatère de glyphes et un triangle de tonalités.

Lire et enregistrer

Lire à l’envers retourne l’ordre des sommets. Boucle répète le motif complet. Utilise Enregistrer le jeu en direct pour capturer le tissage avec les effets du KINGONG, puis télécharge le mix WAV.

3. Pipes et KINGONG superposés

Des rangs dans chaque division

Les pipes proposés vont de 2 à 20, puis 21 · octave. Le rang 1 n’est pas proposé : il doublerait inutilement la note jouée. Les rangs 2 à 20 ajoutent un degré dans l’anneau choisi ; le pipe 21 ajoute exactement une octave, deux fois la base. Quand un pipe sonne, une pastille verte sous l’instrument affiche sa fréquence et le Kin associé à la note de l’autre anneau sur la date sélectionnée.

Chorus et rapports harmoniques

Jusqu’à quatre KINGONG se superposent. Chaque couche possède une base indépendante, un registre relatif, un niveau et un désaccordage en cents. Par exemple, une base à 864 Hz au-dessus de 432 Hz ajoute un rapport de fréquence 2:1. Quelques cents de décalage produisent des battements et un effet de chorus, sans effet de réverbération ajouté.

Volume et polyphonie

Un gain commun et un compresseur contrôlent le mix. Le niveau de chaque voix diminue quand les pipes et les couches se multiplient. Le moteur réserve un budget de voix ; dans un jeu extrêmement dense, les voix les plus anciennes peuvent être relâchées pour accueillir les suivantes. Les notes trop aiguës ou trop graves sont omises.

Le laboratoire physique

Les réglages numériques permettent de comparer des répartitions de hauteurs avant de fabriquer un instrument. Le fichier de projet exporté comporte aussi les 33 fréquences de la base et du registre courants. Le contrôleur MIDI sur mesure et les plaques acoustiques ne font pas partie de cette livraison logicielle. Une plaque métallique possède plusieurs modes propres : son accordage physique demandera une étude dédiée.

4. Accords, pads et durée

Créer un accord

Dans Accords à portée de main, cliquer + Créer et saisir un nom. La saisie est active sur l’instrument : cliquer une plaque l’ajoute, la recliquer la retire. Le bouton Modifier l’accord, près du sélecteur, devient Terminer la saisie sans déplacer la page. Jouer déclenche les touches ensemble. Le bouton Ajouter les 5 glyphes rouges prépare les glyphes 1, 5, 9, 13 et 17. Enregistrer sur mon profil conserve la combinaison. Les matrices nommées peuvent aussi être utilisées dans le séquenceur.

Saisir une paire de Kin depuis le KINGONG

Dans une séquence, active Saisie depuis le KINGONG, puis glisse sur une case (ou plusieurs cases pour fixer sa durée). Clique un glyphe puis une tonalité sur les plaques : la case affiche le Kin et les deux degrés, et la paire sonne ensemble. Pour modifier une seule composante, reclique la case et choisis une autre plaque ; Effacer la case retire l’événement. Désactive la saisie pour retrouver le dessin manuel des notes, accords, sous-séquences et silences. L’onde choisie pour la capture s’applique aux deux composantes.

Silences et enveloppe

Coquille / silence place une durée sans attaque sonore sur la ligne. Les autres lignes restent libres de sonner. La release prolonge éventuellement le son au-delà de la longueur du bloc : réduire Release pour obtenir des silences plus secs.

Les pads de l’instrument

La matrice de pads se règle de 1 × 1 à 20 lignes × 13 colonnes. Activer Mode affectation, choisir un accord et cliquer les pads à charger. Désactiver ce mode pour jouer. Les accords déclenchés peuvent accompagner le jeu manuel et une séquence en cours.

Dimensions des matrices

Accords et séquences utilisent une grille rectangulaire. Choisissez ses lignes et colonnes, ou un gabarit de dimensions. Un accord peut contenir jusqu’à 13 lignes ; une séquence jusqu’à 20 lignes. Les notes sont toujours choisies explicitement.

5. Le méta-séquenceur

Effets du jeu

Dans Effets audio, active le bruit rose : il forme un fond continu et les plaques jouées creusent une encoche à leur fréquence pendant leur sustain. Rotary fait tourner le champ stéréo. Binaural joue deux fréquences proches, une par oreille ; règle leur écart. Le délai ajoute des répétitions avec temps et retour réglables ; la réverbération ajoute une queue d’espace. Plusieurs effets peuvent agir ensemble. L’enregistrement direct capture le mix ; le WAV de séquence doit être exporté sans le mode bruit rose.

Notes, accords et sous-séquences

Une séquence dispose de 1 à 20 lignes et de 1 à 13 colonnes. Ses événements peuvent être une note, un accord de bibliothèque, une autre séquence ou un silence. Le même geste de glisser règle leur durée. Pour organiser davantage de temps, imbriquer plusieurs matrices.

Une durée parent enveloppe une durée enfant

Une matrice appelée dans un bloc est étirée ou comprimée pour remplir ce bloc. Exemple : un accord de quatre colonnes placé sur deux colonnes du parent joue à demi-échelle temporelle. Les proportions internes sont conservées. Plusieurs blocs sur des lignes différentes se superposent.

Lecture, inversion et pause

Lire lance la matrice sélectionnée. Inverser retourne le temps de tous les événements dépliés, y compris les sous-matrices. Pause relâche les voix et conserve la position ; une seconde pression reprend. Arrêter réinitialise le transport. Le jeu manuel reste disponible pendant la lecture. Un changement de BPM ou d’unité arrête le transport pour préparer la nouvelle temporalité.

Bornes de composition

La bibliothèque conserve au plus 64 accords et 32 séquences. Une matrice contient au plus 260 événements. L’imbrication est limitée à six niveaux et les références circulaires sont refusées. Une lecture dure au plus dix minutes. Le rendu WAV refuse aussi les partitions excessivement denses pour ne pas saturer le navigateur. Supprimer une matrice utilisée ailleurs laisse une référence à remplacer explicitement.

6. Jouer les cycles poétiques

Ligne 1 : les poèmes de la date

Choisir une guématrie LOG, une date puis le poème du kin, de l'harmonique ou de la saison. Les trois combinaisons par paires et la combinaison complète sont disponibles. Les textes sont ceux des références actives Maya ; les harmoniques suivent le Livre des Kins déjà intégré. Les textes de cette première version sont en français.

Ligne 2 : les prières

La prière aux sept directions est fournie. Un fichier texte personnel, jusqu'à 20 000 caractères, peut la remplacer pour cette ligne. La prière personnelle est conservée dans le projet de l'utilisateur ; elle n'est pas publiée. Enregistrer sur le profil est nécessaire pour la retrouver sur un autre appareil.

Ligne 3 : un texte libre

Saisir un texte et choisir une guématrie. Chaque mot est calculé par le moteur LOG existant ; le total strictement positif devient un kin de 1 à 260. Un mot sans valeur devient un silence, sans assimiler zéro au kin 260. L'aperçu donne le mot, le total et le kin. La lecture est limitée à 2 048 pas. Les méthodes multiplicative et symétrie utilisent le coefficient par défaut 9.

Ligne 4 : les cycles

Harmonique (4 kins), onde (13), lune (28), château (52), saison (65), année (365 kins, dont le Jour Hors du Temps). Les cycles se lisent depuis leur début chronologique, en référence à la date choisie. Le 29 février n'avance pas le compte Dreamspell. Le navigateur couvre 1900 à 2100. Le bouton alpha reprend la naissance du profil connecté, si elle est renseignée dans Maya ou LOG ; Maya possède également ce raccourci.

Combiner les lignes

Cocher les lignes voulues, puis Décoder / préparer pour inspecter les résultats. Les lignes cochées se suivent de haut en bas. Lire et Inverser utilisent le tempo commun ; Pause et Arrêter commandent le transport. Chaque kin fait sonner ensemble son glyphe et sa tonalité.

7. Conserver, exporter et installer

Enregistrer sur le profil

KINGONG utilise le même compte WordPress que Maya, LOG et GEM sur ce domaine. Les accords, séquences, tissages, pads, affectations, ondes, enveloppe et prière sont enregistrés ensemble, au clic explicite sur Enregistrer. Le projet est privé. Une révision empêche une fenêtre ancienne d’écraser une sauvegarde plus récente. Hors connexion, un brouillon reste sur cet appareil.

Projet JSON

Télécharger le projet permet de le rouvrir dans KINGONG et de changer d’appareil. Importer remplace le projet courant après confirmation si nécessaire. Limite : 1 Mo par projet. Les notes et structures sont enregistrées, pas les prises audio. Le tableau des 33 fréquences du jeu principal accompagne l’export.

WAV direct et WAV de séquence

Le direct enregistre le mix joué dans le navigateur, jusqu’à trois minutes. Terminer télécharge un WAV stéréo PCM 16 bits. Le WAV de séquence est rendu hors ligne à 44,1 kHz, avec la fin de release. Les fichiers audio restent sur l’appareil : ils ne sont pas envoyés au serveur. Les tissages polygonaux et leurs réglages sont inclus dans le projet JSON.

Installation WordPress

Installer le ZIP 0.51.7 sur WPTiger en choisissant le remplacement de l’extension existante dans le dossier historique son-mystique. Le nom et la version affichés restent SYLLYS ; le chemin interne est conservé pour que WordPress mette à jour la même extension au lieu de charger les fonctions une seconde fois. Purger les caches. Sur un site SYLLYS activé, ouvrir l’administration après la mise à jour crée automatiquement la page KINGONG et son lien dans le menu géré par SYLLYS. Une page existante différente est conservée et signalée. Sur une nouvelle installation, utiliser Site SYLLYS / Installer les pages. Un menu Divi personnalisé peut nécessiter l’ajout du lien. Le chemin proposé est /kingong/. Aucun site n’est déployé par la génération du ZIP.

Recette sur ton matériel

Vérifier le son, deux notes au clavier, le bourdon, le pad MIDI, une sauvegarde suivie d’un rechargement et un export WAV. L’audio a été mesuré automatiquement dans Chromium, le MIDI a été simulé et les API WordPress ont été testées en PHP avec des comptes isolés. Le matériel MIDI réel, Firefox/Safari et l’hébergement Divi restent à essayer.

Création et intention : Olivier Lebrun · SYLLYS. Références et conventions : modules LOG et Maya de l’extension ; Dreamspell contemporain et Foundation for the Law of Time. Aucun service d’IA n’est requis pour jouer cet instrument.

8. Accords - sélectionner, jouer et enregistrer

Accords chromatiques

Quatre propositions sont prêtes au premier démarrage : rouge, blanc, bleu et jaune. Chacune déclenche les cinq glyphes de sa famille de couleur. Sélectionner un accord dans la colonne Jouer affiche ses plaques en doré ; Jouer déclenche la combinaison.

Composer et enregistrer

Ouvrir le menu Accords, puis cliquer les plaques à ajouter ou retirer. La colonne Créer indique le nombre de touches sélectionnées. Le bouton rond rouge ouvre la fenêtre de nommage ; OK enregistre, Annuler ferme sans créer. Pour modifier un accord, le recharger dans Jouer, ajuster les plaques, puis enregistrer sous son nom.

Accords harmoniques

Les cinq pulsars harmoniques sont proposés au sélecteur : Magnétique (tonalités 1, 6, 11), Lunaire (2, 7, 12), Électrique (3, 8, 13), Mental (4, 9) et Temps (5, 10). Ces groupes sont ceux affichés dans Maya v21. Jouer permet de les entendre ; Charger pour créer place leurs tonalités dans la sélection, que tu peux ensuite ajuster et enregistrer.

9. Boîte à musique - jouer le geste

La piste extérieure porte les 20 glyphes ; la piste intérieure les 13 tonalités. Le cran doré, en haut, est le lecteur fixe. Un ergot actif joue sa note lorsqu'il passe sous ce cran, dans les deux sens. Deux passages simultanés font entendre une paire glyphe-tonalité.

Geste libre

Glisser une piste pour la faire tourner. Au relâchement, la vitesse diminue progressivement jusqu'à l'arrêt, pendant la durée d'amortissement choisie (0 à 30 secondes). Une valeur nulle arrête immédiatement l'inertie. Le geste manuel suit la souris ; la vitesse de lancement par inertie est plafonnée à 120 tours/min.

Enclenchement motorisé

Choisir Entraînement motorisé, régler les vitesses puis Enclencher. Chaque moteur va de -30 à +30 tours/min ; zéro immobilise un anneau, une valeur négative inverse le sens. Lier les anneaux impose à tous deux la vitesse Glyphes. En mode libre, Enclencher donne une impulsion à la vitesse choisie, puis laisse l'inertie ralentir.

10. Boîte à musique - composer et conserver

Placer les ergots

Dans l’onglet Boîte à musique, cliquer une plaque du KINGONG ajoute ou retire directement son ergot ; le fond doré indique la sélection et les quatre repères de couronne visualisent le motif. Un clic simple ne lance pas la rotation. Glisser un anneau le met en mouvement. Les deux zones restent synchronisées avec la représentation de détail.

Filtrer sans déformer

Dans Filtres de notes et motifs, Tout, Aucun et Inverser règlent les notes autorisées pour chaque anneau. Une note exclue devient un silence à sa place. Les boutons Tous les ergots et Effacer les ergots modifient le motif actif. Motif de démonstration rétablit des attaques espacées sur les deux anneaux.

Vitesse et intensité

La vitesse de rotation détermine les espacements temporels. L’option Vitesse vers intensité module aussi la force des attaques, avec une sensibilité réglable et un plafond. La hauteur reste celle du glyphe ou de la tonalité. Les ondes, ADSR, pipes, couches et sustains s’appliquent ; le bourdon ne s’applique pas aux ergots.

Arrêter et reprendre

Les boutons de la boîte commandent ses anneaux ; chaque logo central coupe uniquement son propre KINGONG. Une pause conserve les phases et la vitesse pour reprendre. Le passage à un onglet masqué arrête la boîte ; une interruption prolongée du navigateur la met en pause pour éviter une rafale de notes à son retour.

Enregistrer le motif et le son

Mémoriser les positions de départ conserve l’orientation courante ; Revenir aux positions de départ la restitue. Enregistrer sur mon profil ou télécharger le projet conserve les ergots, positions de départ, filtres, sens, vitesses, inertie et sensibilité. Un projet rechargé reste à l’arrêt. Les anciens projets reçoivent un motif par défaut. Le WAV direct enregistre la boîte avec les autres instruments ; le WAV hors ligne reste réservé au séquenceur.

Horloges et rouages

Les horloges 13/20 peuvent maintenant entraîner ce motif. Leurs commandes se trouvent dans le pavé Horloges et rouages.

11. Papier perforé - lire et composer

Choisir Papier perforé ou Anneaux et papier dans la boîte à musique. Les deux bandes déroulent un tour, avec une piste par note et un trou possible sur chaque piste. Leurs têtes de lecture suivent les anneaux, dans les deux sens. Un trou déplacé modifie directement l’ergot correspondant.

Éditer seul ou en groupe

Cliquer une piste place le trou ; cliquer son trou l’efface ; glisser le déplace. L’aimantation est libre ou réglée sur 13, 20, 26, 40 ou 260 divisions. Cocher plusieurs lignes permet de les décaler, activer ou effacer ensemble. Les flèches du clavier déplacent un trou focalisé ; Entrée/Espace l’active, Supprimer l’efface. Un curseur sous chaque bande permet le défilement horizontal sur petit écran.

Imprimer et transférer

SVG imprimable exporte une partition visuelle. Le transfert vers le séquenceur crée un tour sur 13 colonnes, avec une note d’une colonne par trou autorisé. Les positions sont arrondies au pas le plus proche ; le sens moteur et le départ mémorisé sont pris en compte. Les deux bandes deviennent deux séquences réunies dans Ensemble. Le tempo du séquenceur remplace les vitesses indépendantes et l’inertie. Le motif exact reste dans la boîte ; le WAV direct permet d’enregistrer le geste réel.

12. Console, profil et commandes vivantes

Tout est vibration

Le pavé à côté de l’instrument ouvre les réglages dans une console latérale : boîte, horloges, timbres, clavier, pipes, accords, séquenceur, poésie et laboratoire. Sur petit écran, la console passe sous l’instrument. Choisir une fonction avancée ouvre aussi son niveau. Le globe ouvre les sept langues des commandes principales ; le profil reprend les codes communs de SYLLYS. Les explications détaillées, les poèmes et ce PDF restent en français.

Molettes ADSR

Glisser verticalement sur une molette, ou utiliser les flèches après lui avoir donné le focus. Maj affine le geste. Début et Fin vont aux bornes. Les champs numériques permettent une saisie exacte. Le niveau de sustain, le timbre, la fréquence et le volume modifient les voix en cours ; Attack et Decay recalculent les phases restantes des voix maintenues ; les nouvelles notes utilisent toute l’enveloppe. Release règle la fin des voix encore maintenues.

Deux sens de sustain

Sustain glyphe et Sustain tonalité désignent les durées de maintien en secondes après un clic ou un ergot. Dans ADSR, Sustain est le niveau sonore de maintien, entre 0 et 1. Le sustain maximal du bourdon vaut zéro pour un maintien sans limite jusqu’au prochain déclenchement.

Conserver les réglages

Les projets incluent les horloges et les rouages. Un ancien projet reçoit leurs valeurs par défaut. Les molettes retrouvent leurs positions au chargement. Le projet se sauvegarde dans Mon laboratoire ; le menu profil conserve les préférences communes. Aucun transport ne démarre automatiquement après rechargement.

13. Horloges 13/20 et engrenages

Deux rapports au temps

Même durée de pas : un tour des glyphes dure 20 temps et un tour des tonalités 13 temps. Leurs départs se retrouvent après 260 temps pour la roue maîtresse. Même durée de tour : les deux anneaux partagent la durée réglée en temps par tour. Les attaques suivent les positions des ergots actifs et leurs filtres ; les accents, de zéro à un, règlent chaque note. Zéro rend cette note silencieuse.

Activateur

Le tempo va de 15 à 300 BPM. Lire enclenche, Inverser retourne le sens, Pause conserve la position et Arrêter revient au départ. La durée maximale va de zéro à 600 secondes ; zéro signifie libre. Le tempo est propre aux horloges. Le moteur gestuel et les horloges se relaient, tandis que le séquenceur peut jouer en parallèle. Un onglet masqué arrête les horloges.

Jusqu’à quatre KINGONG

Ajouter les couches dans Pipes et couches, puis ouvrir Horloges et rouages. Les cartes se répartissent selon la largeur disponible. Chaque KINGONG a sa base et sa note de test. Les timbres, enveloppes et motifs sont partagés entre les couches ; les quatre consoles se jouent séparément à la souris mais partagent ces réglages.

Relier les roues

Une roue peut suivre l’activateur ou une roue précédente. De 8 à 80 dents : le rapport vaut moins les dents du parent divisées par celles de la roue. Par exemple 20 dents entraînant 40 dents donnent une demi-vitesse en sens inverse. Les rapports cumulés sont bornés entre 1/20 et 4 en valeur absolue. Le rapport change le rythme, pas la fréquence. Désactiver une roue coupe ses déclenchements ; la liaison mécanique reste définie.

Périmètre de ce lot

Les rouages jouent les notes des ergots. Le déclenchement d’accords ou de séquences par chaque cran, les enveloppes et timbres indépendants par console, les kins complets couplés et le WAV hors ligne des rouages restent à développer. La prise WAV directe capture leur jeu actuel avec le reste de l’instrument.

14. Affichage et orgue de quatre KINGONG

Le pavé de fonctions

Accordage contient la base en hertz, les presets, les déplacements de 1 Hz, les octaves, le volume, le bourdon et les sustains. Affichage choisit les numéros des notes et des kins, les graphies Dreamspell, traditionnelles ou archétypales, les pipes et les KINGONG visibles. Les numéros sont masqués par défaut. Les glyphes en secteurs sont des dessins vectoriels sans cadre ; ils sont orientés vers le centre et contenus dans leur plaque.

Disposition et jeu

Deux KINGONG occupent deux colonnes ; trois se disposent en triangle, quatre en deux rangées de deux. Sur téléphone ils s’empilent. Un clic sur une note joue uniquement la console correspondante. Clavier, MIDI et lecteurs jouent les couches activées. Masquer une console est un choix visuel ; son niveau dans Pipes et couches règle sa contribution sonore.

Grand-Orgue et Positif

Les pipes extérieures des glyphes forment le Grand-Orgue ; les pipes intérieures des tonalités forment le Positif. Choisir les rangs 2 à 20 ou le pipe 21 · octave. Le rang 1 est omis, car il doublerait la note. Une pipe verte signale une voix active, jusqu’à la fin de sa release.

Enveloppe corrigée

Une attaque longue n’est plus comprimée pour tenir dans une note courte. Si le maintien se termine avant le sommet de l’attaque, la release part du niveau réellement atteint. La courbe ADSR montre les réglages. Écouter l’enveloppe joue une note assez longue pour entendre Attack, Decay, une seconde au niveau Sustain puis Release. Sur un clic très court, un grand réglage Attack peut donc produire un son faible : c’est le comportement attendu.

15. Boucles, cycles et propositions GEM

Lecteurs en boucle

Cocher Boucle pour répéter accords, séquences ou cycles poétiques. Pause conserve le point de reprise ; Arrêter remet au départ. Désactiver la boucle termine le passage engagé. Une seule lecture de matrice ou poésie est active à la fois. Les exports WAV de séquence rendent un passage ; l'enregistrement direct capture le jeu réel, boucles comprises.

Boucle du moteur et des horloges

Le moteur de la boîte répète les tours par défaut. Sans boucle, chacun de ses anneaux motorisés parcourt un tour puis s'arrête ; le geste libre conserve son amortissement. Les horloges sans boucle s'arrêtent après 260 temps en mode pas égaux, ou après la durée de tour commune. La durée maximale de l'activateur peut arrêter plus tôt.

Cycle chronologique redéfini

Le mode direct joue, dans l'ordre, le glyphe et la tonalité de chaque kin composant le cycle. Le mode Poèmes des kins décode successivement le poème propre à chaque kin avec la guématrie choisie : chaque mot produit un kin musical. L'année comprend 365 kins, dont le Jour Hors du Temps. Le 29 février reste hors compte selon la convention du moteur Maya. La limite est de 32 768 mots ou pas, avec programmation audio progressive.

Trois dessins GEM

Le dossier docs/kingong-gem contient trois gorilles bleus en pixel art, avec maillets : A, double maillet ; B, gardien du gong ; C, geste arcade. Importer chaque fichier .gem.json dans GEM pour modifier ses 48 × 48 cellules. Les SVG permettent une utilisation graphique. Ces esquisses GEM restent disponibles. La nouvelle proposition C approuvée, fusion du gorille bleu et du sceau Singe bleu, devient le centre et l'icône de KINGONG.

Nouveautés de la version 0.51.7

Le transport de la boîte à musique démarre et arrête les anneaux depuis le disque ou le panneau de réglages ; les deux boutons restent synchronisés. Un ergot actif déclenche une note lorsqu'il franchit le cran. Si aucun kin n'est sélectionné, le statut l'indique et les anneaux tournent en silence. Les corrections de sélection par images, motif Oracle, accords pulsars, accordage, bourdon et volume de la version 0.51.6 sont conservées.

Compatibilité

Cette extension 0.51.7 conserve les améliorations SYLLYS, GEM, Maya et KINGONG des paquets précédents. Les anciens projets KINGONG reçoivent les options d'affichage et de boucles par défaut. Les instruments sont prêts à jouer au chargement. Les commandes principales sont traduites ; cette aide détaillée reste française.

16. Démo et FAQ

Découverte animée

Le bouton Démo accompagne les zones Nouveau de KINGONG, GEM, Maya et LOG. Les étapes montrent un aperçu des commandes avec une animation de repérage et une explication courte. Précédent, Suivant, Pause et Fermer permettent de suivre à son rythme. Échap ferme le parcours. Aucun réglage ni son n’est déclenché par la démonstration.

Une entrée par fonctionnalité

FAQ, près du compte et des langues, propose une recherche et un guide animé par fonctionnalité. KINGONG possède quinze parcours : instrument, boîte à musique, horloges, ADSR, clavier/MIDI, pipes, accords, séquenceur, cycles poétiques, tempo/enregistrement, laboratoire, accordage, affichage, effets audio et tissage polygonal.

Gestion du compte

Quatre parcours expliquent connexion et inscription, personnalisation, date de naissance, profil et déconnexion. Ils décrivent les commandes sans effectuer de connexion, de sauvegarde ou de déconnexion. Les inscriptions dépendent de la configuration WordPress ; elles ne sont pas disponibles dans l’aperçu autonome.

Accessibilité et langue

Le parcours démarre en pause si le système demande de réduire les animations. Il se met aussi en pause quand l’onglet est masqué. Les explications détaillées de cette version sont en français.

Grand-Orgue et Positif

Le Grand-Orgue désigne les pipes des 20 glyphes, sur l’anneau extérieur. Le Positif désigne celles des 13 tonalités, sur l’anneau intérieur. Les rangs vont de 2 à 20 ; le 21 est l’octave exacte. Les secteurs verts et l’indicateur de fréquence/Kin montrent les pipes qui résonnent.

17. Nouveautés de la v32

Un en-tête commun

Le logo KINGONG accompagne le titre. Tout est nouveau, Démo, information et téléchargement du guide PDF sont regroupés dans l’en-tête, comme sur les autres outils.

Chaque instrument possède son interrupteur

Chaque centre permet de couper ou réactiver son propre KINGONG, y compris les voix déjà programmées. Les autres instruments restent actifs. Le clavier, les accords, les cycles et la boîte à musique jouent uniquement sur les couches activées. Les instruments sont activés par défaut, y compris les nouveaux. Le moteur audio attend le premier geste musical ; aucun son ne joue seul au chargement. Couper le dernier instrument actif arrête les lecteurs communs. L’export WAV hors ligne conserve les couches du projet.

Pipes circulaires et dents

Les bouches circulaires portent leur rang en numérotation maya. Les pipes vont de 2 à 20, avec 21 pour l’octave exacte ; le rang 1 est omis. La lumière verte indique le son actif. Grand-Orgue se place au pourtour extérieur, Positif à l’intérieur des tonalités. Les pipes restent des réglages communs aux couches. Dans Affichage, activez les dents : leur couronne dentée reprend le nombre de dents réglé pour l’instrument dans Horloges et rouages. La vue met les roues en contact selon leurs parents, avec des diamètres proportionnels aux nombres de dents. Les couronnes tournent avec le lecteur des horloges, en respectant les rapports et les sens inverses. Pause fige la position. Les commandes musicales restent fixes pour faciliter le jeu. Les interrupteurs sonores restent indépendants de cette liaison visuelle.

18. Votre compte SYLLYS

Je découvre SYLLYS

Depuis Compte, choisissez Je découvre SYLLYS. Renseignez votre prénom ou nom d’affichage et votre adresse e-mail. Recevoir mon lien de création envoie un message : ouvrez son lien, choisissez un mot de passe sur la page sécurisée, puis revenez dans J’ai déjà un compte. Le compte est commun à LOG, Maya, GEM et KINGONG. Il reste géré par WordPress, sans second compte à créer.

J’ai déjà un compte

Connectez-vous avec votre adresse e-mail et votre mot de passe. Afficher le mot de passe permet de vérifier la saisie. Le choix Rester connecté concerne l’appareil utilisé. La connexion recharge l’outil pour ouvrir le bon profil. Une connexion WordPress alternative reste proposée pour les comptes protégés par un module supplémentaire.

Je ne reçois pas le lien

Vérifiez l’adresse saisie et les courriers indésirables. Utilisez Mot de passe oublié si le compte existe déjà. Si l’envoi échoue, contactez SYLLYS plutôt que de multiplier les inscriptions. La démonstration et l’aperçu autonome ne créent pas de compte.

Pour l’administrateur

Les inscriptions ne sont jamais ouvertes automatiquement. Dans WordPress, Réglages puis Général, activez Tout le monde peut s’enregistrer pour accueillir des visiteurs. Une notice le rappelle lorsque les inscriptions sont fermées. Les comptes créés par ce parcours ont le rôle Abonné. Validez sur la préproduction la réception du message, le lien de définition du mot de passe, puis la première connexion. Le formulaire et ses explications sont en français dans cette version.

19. SYLLYS : identité et lisibilité

Le nom de la plateforme

Les paquets portent désormais le nom syllys-extension. WordPress et les réglages affichent SYLLYS. Le dossier technique et les shortcodes historiques sont conservés afin de remplacer l’extension existante et de préserver les comptes, projets et pages.

Des familles de couleurs

Le vert relie les glyphes aux pipes extérieures ; le prune relie les tonalités aux pipes intérieures. Les disques sélectionnés sont remplis. Les disques non sélectionnés restent clairs. Un halo doré indique une pipe qui sonne.

Lire les rangs mayas

Un point vaut un, une barre vaut cinq. De 1 à 19, leurs combinaisons donnent le rang. Le rang 20 comporte un point au-dessus du zéro coquille : une vingtaine et zéro unité. Les infobulles et les noms accessibles indiquent aussi le rang en texte.

Jouer immédiatement

Le singe est activé par défaut. Le premier clic sur une note ou la première touche musicale démarre le moteur audio. Aucun lecteur ne se lance automatiquement. Le centre reste l’interrupteur indépendant de chaque instrument.

La zone Nouveau

Le texte blanc repose sur un fond vert foncé explicite. Les boutons information, Démo et téléchargement restent regroupés dans cette zone de l’en-tête.