Martian Melodies

Cosmowav(e) Music Disk
par Resistance & Orion

« Mon boulot ? Capter les émissions.
Les signaux venus de l'espace. »

RajioBoy^Orion, circa 2000.



Capter les signaux.

Cosmowave, 20 tracks, des histoires de la démoscène.

N°	Morceau	Crédit dans la playlist	Année	Durée	Page
01	Part 1: Halcyon Drift	theBBO / WillBe	2026	04:37	3
02	Part 2: Inverse Square	theBBO / WillBe	2026	03:12	3
03	Part 3: Signal from the Noise	Elsie / theBBO / WillBe	2026	03:39	4
04	Feeding on lunar's light	Skyrunner	2026	04:34	5
05	Partir	med	2015	02:48	6
06	The Race	GliGli	2025	03:17	7
07	Ethereal	SoDa7	2026	03:26	—
08	Brown Baby	med featuring Nina Simone	2026	04:03	8
09	Spacy Loopy Amby	Okio	2026	03:41	9
10	Synaptics	Doctor Gekil	2019	03:16	12
11	Solar Flare	Lluvia	2021	06:34	10
12	Stairway to the Void	Riddlemak	2026	02:47	11
13	Aeroplane	WillBe	2000	04:31	3
14	Waves to the Stars	Doctor Gekil	2025	04:24	12
15	Takeoff	WillBe	2000	04:20	3
16	Lost Cargo	Xtrium	2026	04:52	13
17	Anemoia	theBBO	2026	01:53	—
18	Qasar M8	Michael Carlos	1978	06:27	14–15
19	Eta Carina	Erk	2014	05:52	16
20	Midnight	Angaros	2026	03:08	17

Line-up

Angaros, Doctor Gekil, Elsie, Erk, GliGli, Lluvia, med, Michael Carlos, Nina Simone, Okio, Riddlemak, Skyrunner, SoDa7, theBBO, WillBe, Xtrium.

Avant-propos

J'ai commencé à fréquenter la démoscène en 1998, après avoir découvert le site Orange Juice qui listait les démoparties à venir. C'était le début de la généralisation d'internet, et ma vision de la démoscène s'était singulièrement étendue, à l'aide d'Ojuice mais aussi d'IRC. En 2000, participant à la Very Important Party dans les environs de Lyon, j'ai eu la possibilité de contribuer à une production Orion : un trailer annonçant l'arrivée prochaine de leur music disk nommé "Cosmowave" (la fiche Pouet, clé primaire 27, l'orthographie sans e). Exploitant les quelques dizaines d'heures qui nous séparaient de la deadline, nous avons cravaché pour sortir des scènes 3D qui s'alignent sur les illustrations de Splif, tout en mettant en valeur le moteur 3D de Jaylee et Niakool. Je suis globalement satisfait du résultat, même si la dernière scène, censée être une horloge alien, ne ressemble pas à grand-chose. La prod a été favorablement accueillie, et j'ai continué ma vie de scener freelance, après Mandarine, Mutant Inc, et avant Couloir 14. Du côté d'Orion, le projet Cosmowave a été repoussé, jusqu'à ne jamais voir le jour... le genre de trucs qui arrivent.

En 2022, recyclant une scène 3D conçue initialement pour un jeu Wii qui jamais ne fut, j'ai tiré parti du renderer *AAA* de Harfang 3D pour réaliser Marine Melodies, tableau aquatique contemplatif constitué de 9 tracks électros. Bien que reçu avec un enthousiasme discret, les retours que j'en ai eus m'ont donné envie de préparer la suite, qui devait prendre l'espace comme toile de fond. L'espace... Cosmowave... la boucle était bouclée. J'ai contacté WillBe pour avoir son autorisation de réutiliser la track du trailer en intro de ce nouveau music disk... il a accepté, mais il a fait mieux que ça, en embarquant son vieux camarade theBBO, pour nous livrer trois tracks Cosmowave. S'y ajoutent quatorze autres artistes. Place aux émissions venues du cosmos !

La première version de notre music disk PC, Marine Melodies, présentait un récit du projet et des musiques sous la forme d'un scrolltext. Au-delà du fait que le scrolltext s'intégrait mal au visuel, sa lecture n'était pas des plus aisées. Pour Cosmowave - Martian Melodies nous avons souhaité accompagner l'écoute d'un plaisir de lecture, autour de nos récits et rencontres.

Fra^Resistance, 2026.

Vingt-cinq ans de projets partagés

Cosmowave Parts 1-2

WillBe & theBBO, 2026 (Durée 07:49)

Il y aurait beaucoup à dire sur ma rencontre avec WillBe, qui se présente plutôt sous la forme d'une série de pages disjointes comme celles que nous écrivons dans la démoscène, faites de discussions IRC, de virées au fast-food du coin le deuxième jour de la party ou d'émotions partagées pendant les compétitions.

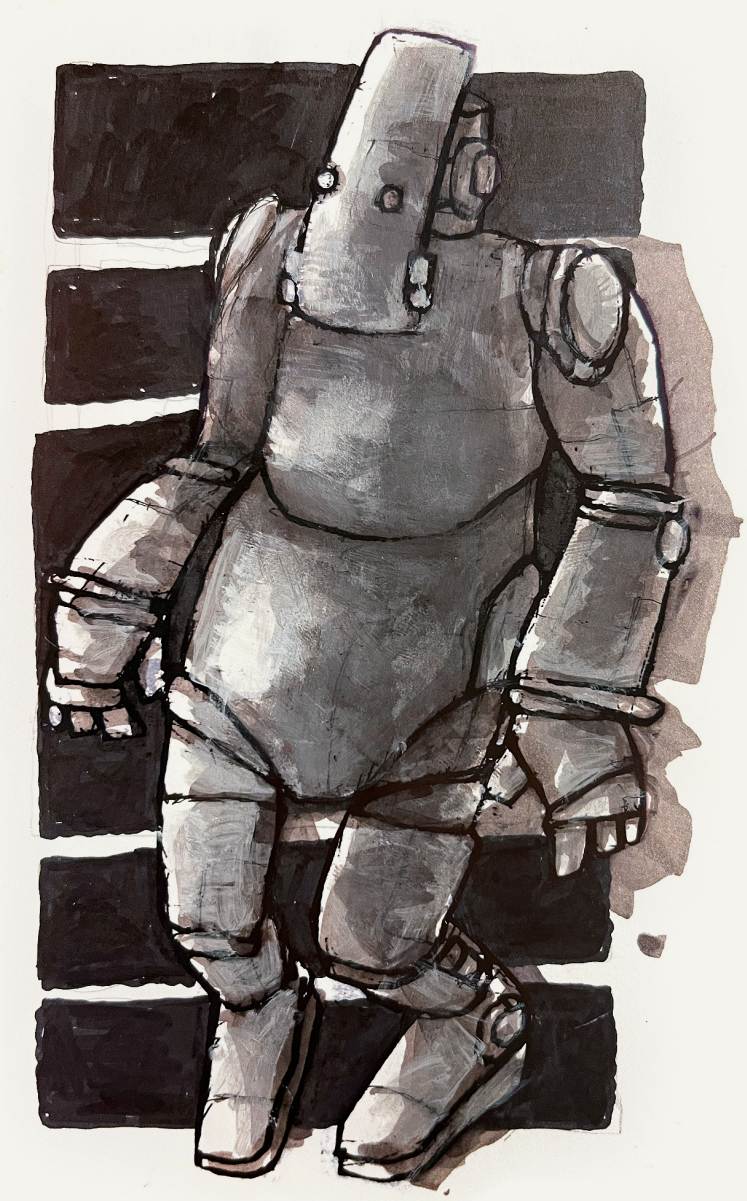
J'ai croisé WillBe à la Wired98, en Belgique, mais sans le connaître vraiment, et c'est au retour de la party que je suis tombé sur ses podcasts (en réalité du field recording de quelques minutes tout au plus) où il faisait parler des gamers (une espèce qui coexiste avec la démoscène, dans un étrange mélange de mépris et d'attirance).

Ma première collaboration sur une démo avec WillBe s'est faite un peu au pied levé, lorsque j'ai proposé mon aide sur les modèles 3D du trailer de Cosmowav(e), lors d'une de ces réalisations "at the party place" typiques de notre communauté. Il me semble ainsi, que la concrétisation de cette collaboration se produit 25 ans plus tard, et qu'entre les deux nous avons continué d'échanger, à la faveur d'une sensibilité voisine et d'intérêt pour nos travaux mutuels.

Si j'ai décidé d'inclure certaines tracks plus anciennes et déjà connues de WillBe dans ce music disk, c'est parce qu'elles m'accompagnent depuis plusieurs décennies. Quand j'ai travaillé sur cette petite démo technique avec le moteur d'XBarr, c'est la track "TakeOff" qui m'a inspiré. Impossible aussi de ne pas mentionner ses DemoVibes. C'est d'ailleurs dans cet esprit que nous avons décidé de mixer des compositions inédites avec certaines déjà connues de la démoscène (ou d'autres communautés).

J'ai bien évidemment compté parmi les admirateurs des productions d'Orion, depuis la "This Is" que j'ai découverte à la TakeOver d'Eindhoven, incroyable party organisée sur le campus universitaire, jusqu'à la Purple (que je m'étais promis de rebooter, la confidence est posée) ou bien évidemment la "Amour", monument surréaliste de la scène française. Je mentionnerai aussi la collaboration de WillBe avec le groupe Cocoon, qui leur a permis une (courte) incursion en dehors des chemins tortueux du royaume de la douleur infinie, avec une prod rythmée par sa musique et marquée de son talent pour le motion-design (son deuxième métier ?).

Merci WillBe et theBBO de m'avoir offert la possibilité de finaliser cet incroyable projet, démarré sur un bon vieux PC sous Windows 2000 (those were the days...).



Robot (feutres, acrylique et Posca)

La voix derrière le signal

Cosmowave Part 3

Elsie, theBBO & WillBe, 2026 (Durée 03:39)

Si Elsie est arrivée dans le projet dans la dernière ligne droite, sa contribution dynamite complètement l'univers sonore des trois premiers morceaux. Voici ce que theBBO m'en a raconté :

> J'ai rencontré Elsie par l'intermédiaire d'une amie musicienne qui savait que j'avais une affection pour ce style de voix et ça n'a pas loupé ! C'est sa première participation à un EP et c'est notre première collaboration finalisée. Les paroles sont d'elle et elles viennent conclure notre triptyque en nous mettant à la place de celui qui capte les signaux. Ceux de notre propre planète qui se révolte pour pouvoir rêver ! (Au départ) je lui ai exposé le concept qui traverse nos 3 morceaux. Comme j'ai la rage avec tout ce qui se passe en ce moment et qu'elle est au cœur de la contestation, on a trouvé que l'idée d'être soi-même l'émetteur du message que l'on capte exprimait bien notre ressenti.

L'enregistrement de la voix d'Elsie s'est fait dans des conditions relativement artisanales, sur son propre smartphone, d'après theBBO :

> Elle habite loin de chez moi et elle n'a pas d'autres moyens d'enregistrement. Mais ça correspondait à l'esthétique qu'on voulait obtenir sur ce morceau et finalement les microphones de téléphone ne sont pas si mauvais de nos jours, c'est assez fou ! On fait dans l'économie de moyens et avec des humains ! Merci à toi, Fra, d'avoir créé cette émulation autour de ce projet !

Signal from the Noise

Some wear black, some wear flags, some wear mask.
Everybody here for the same long march
too young to fight, they say
but the future is ours anyway

they don't listen, they don't care,
the high and mighty stand and stare

they don't listen, they don't listen,
they don't listen

the headlines burn across the night,
another city lost from sight
children hiding, sirens cry,
the truth is drowning in the noise
of children crying and bombs exploding

they don't listen, they don't care,
the high and mighty stand and stare

another attack
another kid scared for their life
they spread hate
and blame someone else
for the murder they helped create

they don't listen, they don't care,
the high and mighty stand and stare

Paroles et chant : Elsie



Drone de métal (Lightwave 3D, stylo, Photoshop)

Le compositeur raconte

Feeding on lunar's light

Skyrunner, 2026 (Durée 04:34)

Je n'ai jamais rencontré Skyrunner et nous ne nous connaissions pas avant de démarrer le projet Martian Melodies. Il est venu vers moi en suivant la longue chaîne des relations de la démoscène. Le mieux que je puisse faire est sans doute de faire place à son propre récit de cette collaboration :

> Okeanos m'a demandé si je voulais participer au projet. Je t'ai donc contacté parce que j'avais envie d'y contribuer. J'aime les music disks, et j'avais aimé le précédent (Marine Melodies), avec ses animations. J'ai passé un bon moment à contempler les captures d'écran que tu m'avais envoyées. Il y avait quelques indications sur le style souhaité pour le projet. Alors, après les avoir suffisamment regardées, je me suis lancé. Elles m'avaient donné de l'inspiration. J'ai pris quelques notes et je suis simplement parti de ce que ces images me faisaient ressentir. Je voulais composer un morceau qui corresponde à l'ambiance créée par l'interface.
>
> J'ai travaillé sur le morceau pendant environ un mois et demi, en plusieurs sessions. J'ai utilisé RENOISE, des samples gratuits et des plugins VST gratuits. Rien de sophistiqué. Au fil du temps, j'ai pris d'autres notes et ajouté de nouvelles parties et des détails au morceau. Pour finir, j'ai fait le mixage et le mastering à ma manière, et tu es maintenant en train d'écouter le résultat =D
>
> Trouver un titre a été assez difficile. Je voulais y faire figurer le mot « moon », ou quelque chose en rapport avec la Lune, mais beaucoup de titres autour de ce thème étaient déjà pris. L'idée de quelque chose qui se nourrit de lumière lunaire n'est pas nouvelle. Mais le titre que j'ai choisi n'avait pas encore été utilisé. Alors je l'ai adopté. ^^
>
> Je voudrais saluer quelques personnes : Brain Control, Vantage, Retroguru, MEGA, The Solaris Agency, One, K2, Fulcrum, Encore, Xayax, TRSI et bien sûr Resistance.



Créature lunaire (crayon, stylo, encre de Chine)

Un voyage sonore

Partir

med, 2015 (Durée 02:48)

J'ai rencontré med pour la première fois sur le parking de l'ArfParty 1999, chacun tentait comme il pouvait de dormir dans sa voiture. Je ne sais plus trop comment j'étais arrivé jusque-là, sans doute dans une voiture de location, ou avec d'autres sceners.

De l'ArfParty je conserve quelques souvenirs, parmi lesquels la diffusion de la Shad2, dont la puissance écrasante avait malmené le PC de projection. Je me souviens aussi de WillBe, jouant de la *air guitar* (ou de la *air basse*, ou de la *air batterie*) pendant la diffusion des tracks musicales. Cette party était aussi une LAN party au sens littéral, toutes les machines étant reliées au même réseau local via le partage de Windows Workgroup, à une époque où les virus allaient frémissant d'un PC à l'autre.

D'après le result.txt, med y avait releasé deux morceaux, dans deux catégories, qui avaient terminé avec un classement honorable. med, je crois, a toujours vécu dans un environnement familial porté par la musique, et cette passion ne l'a pas lâché. Il appartient aussi à cette catégorie de musiciens-codeurs (ou codeurs-musiciens) et il faut lui reconnaître une volonté farouche de composer des grooves qui vont sans doute puiser autant dans son histoire personnelle que dans ses propres goûts musicaux.

J'ai eu l'occasion de travailler avec lui sur une prod Amiga (la démo d'invitation à la Deadline 2015 de Berlin), et il s'était plié en quatre pour que sa composition s'adapte aux contraintes de mon code C bien bien pourri... :)

Nous avions à cette même époque prévu de réaliser ensemble une grosse démo 3D, le scénario est toujours dans ma tête et sa track existe, mais entre-temps il a préféré reprendre une autre de ses compositions inachevées qu'il livre ici. Le thème est totalement en accord avec l'esprit du music disk, et les sonorités qu'il convoque nous entraînent plus loin que ce à quoi j'aurais pensé de prime abord. Je vous invite donc à *partir* avec med, pour ce voyage sonore.

Les *greetings* de med : bomb, alkama, logon, kaneel, ps enough, stil, lordk, jylam



OVNI (crayon, acrylique)

Des démos aux instruments

The Race

GliGli, 2025 (Durée 03:17)

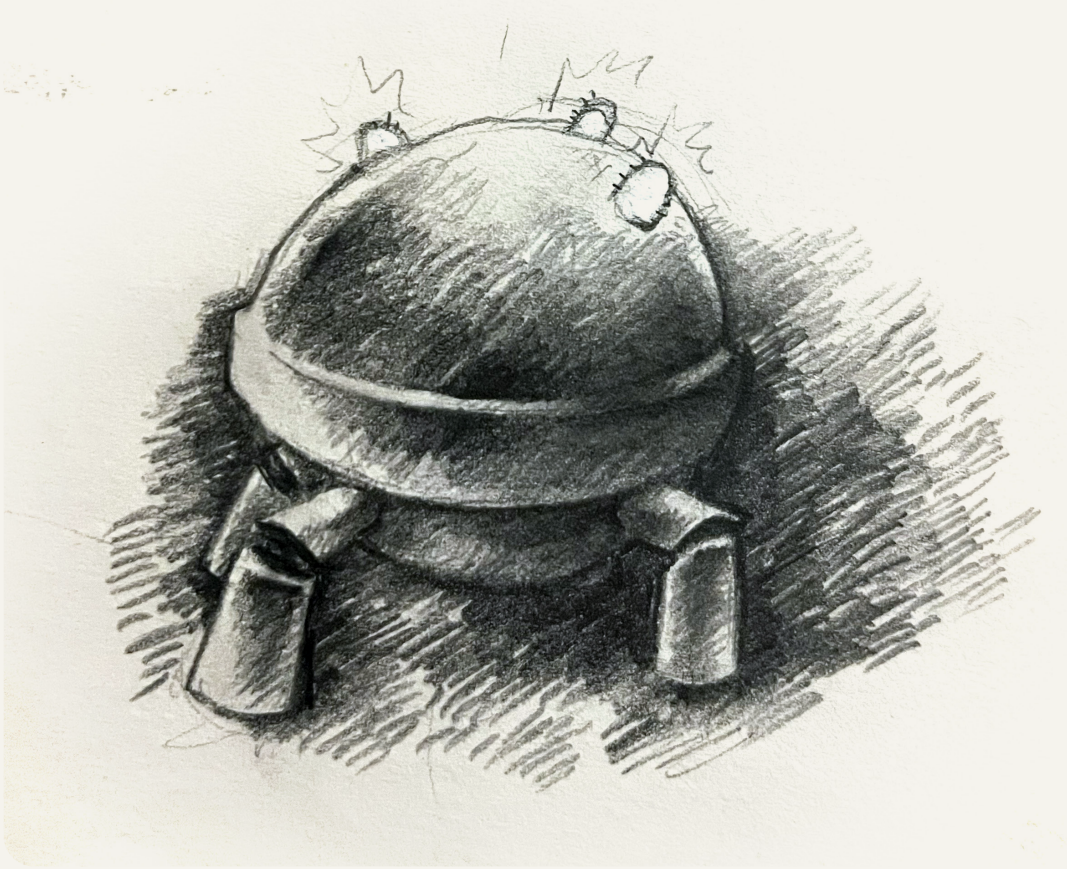
Bizarrement, je ne saurais pas dire quand et comment ma rencontre avec GliGli a eu lieu. Il est possible que la réponse se trouve dans mon historique Discord, ou perdue à jamais dans les *logs* éphémères de mon client IRC.

Nous avons réalisé plusieurs démos avec GliGli, principalement sur la Mega Drive que j'avais déjà commencé à explorer en solo. J'en garde un très bon souvenir, fait d'une dynamique de binôme très fluide et très agréable, GliGli étant quelqu'un de simple, à l'écoute, très clair dans sa communication et d'une grande culture technique et musicale.

Le paroxysme de notre collaboration a été la Masiaka, pour Mega Drive, qui a fait une honorable deuxième place à l'Evoke 2017. Ensuite, j'ai été entraîné dans le projet Athanor 2 sur Amiga et GliGli s'est concentré sur ses projets de R&D.

La contribution de GliGli à la démoscène porte, en plus de sa connaissance de la Mega Drive, sur le développement d'un algorithme de compression multimodal, pensé à la fois pour l'image et le son. Nous l'avons utilisé une première fois sur l'adaptation d'un fan film de Mad Max: Fury Road, trouvé sur YouTube, dont l'aspect graphique semblait taillé pour les specs de la console de SEGA. Son algorithme procède par réduction de clusters, et fonctionne merveilleusement bien, tant sur des chunks audio que sur les tuiles qui composent l'image de toute cette génération de machines japonaises. Bref...

GliGli est aussi connu pour avoir imaginé et conçu un circuit en forme de hack (ou un hack en forme de circuit) qui transforme les capacités du synthétiseur Prophet. Il a par ailleurs continué cette exploration du territoire sonore avec une groovebox dédiée qui s'appuie sur l'architecture audio de la Mega Drive. Cette incursion dans le domaine de la musique n'est évidemment pas sa dernière, et sa track "The Race" m'a tout de suite séduit par son rythme dynamique.



Robot blindé (crayon)

Pour nos enfants

Brown Baby

med, 2026 (Durée 04:03)

On n'a pas tous les jours l'occasion de rencontrer une astronaute. En 2003, lors de la Fête de l'internet, s'est tenue l'Equinoxe, une démopartie organisée par le groupe Mankind à la Cité des Sciences et de l'Industrie sous le patronage de Mme Claudie Haigneré, ministre déléguée à la recherche et aux nouvelles technologies et première Française à voler à bord de l'ISS.

J'ai travaillé avec med sur une prod que nous avons releasée à l'Equinoxe. C'était un ensemble de scènes 3D que j'avais réalisées sous Lightwave (et un peu sous Maya que j'apprenais à l'époque), avec pas mal de baking et des animations simples. Comme à mon habitude, j'avais recyclé des scènes d'anciens projets n'ayant jamais abouti.

Nous sommes donc arrivés à l'Equinoxe avec une dizaine de scènes, le moteur 3D de NoRecess sur lequel travaillait aussi Jylam, et une musique de deux minutes composée par RR et med. Je n'avais pas assez de matière pour tenir cette durée, alors med a retroussé ses manches et a pondu des dizaines de plans cut sous Lightwave, courageusement synchronisés à l'aide de Notepad.exe.

Dans le rush le plus absolu, nous avons ainsi bouclé cette prod, ayant à peine le temps de saluer dignement Claudie Haigneré, venue voir à quoi ressemblaient 300 personnes rassemblées pour coder, dans un improbable mélange de hardware, de créativité et de malbouffe achetée au kebab du coin.

La camaraderie de la démoscène se nourrit sans doute de ces moments. Vingt-trois ans après cette prod, en pleine manif' contre l'extrême droite, je vois un gars fendre la foule vers moi et venir me saluer : c'était Jylam...

Pour revenir à *Brown Baby*, voici ce que med souhaite partager à propos de ce deuxième morceau qui emprunte la voix de la merveilleuse Nina Simone :

> J'ai fait ce morceau sur Renoise à partir de l'a cappella de Brown Baby, écrit par Oscar Brown Jr. et enregistré par Nina Simone en 1961.
>
> J'adore Nina Simone. Sa voix, et la vie qu'elle a menée, me touchent à chaque fois. Dans cette chanson, elle chante pour un enfant noir : elle veut qu'il grandisse fier, qu'il ose parler, qu'il ait ce qu'elle n'a jamais eu, et qu'il vive dans un monde meilleur que le sien.
>
> C'était en 1961. Aujourd'hui en France, avec l'extrême droite qui gagne du terrain et un racisme qui s'affiche ouvertement, ces mots sont toujours aussi nécessaires. Celui-là, c'est pour nos enfants.



Combinaison de l'officier W. Mandella, inspirée du roman *La Guerre éternelle*, de Joe Haldeman.

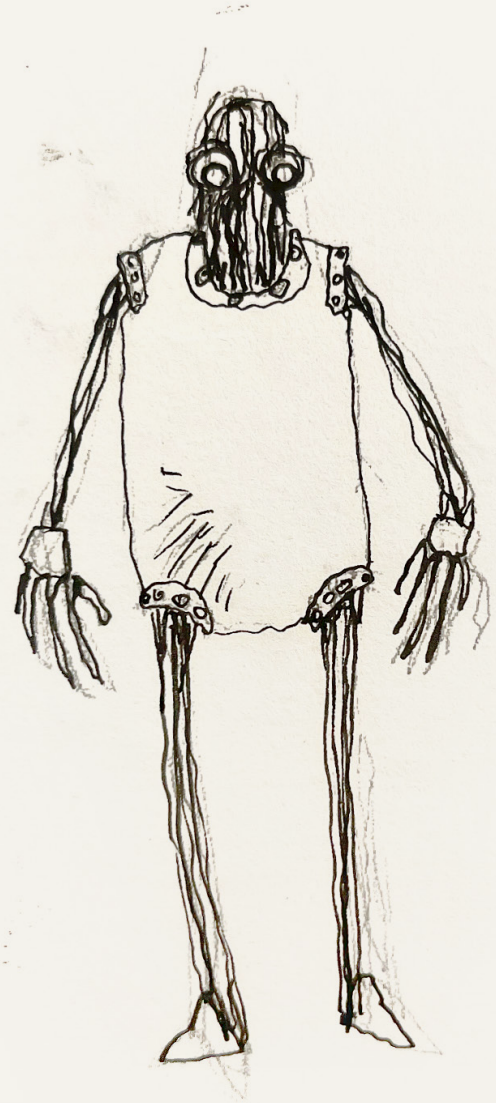
Une conversation avec Mankind

Spacy Loopy Amby

Okio, 2026 (Durée 03:41)

Mes échanges épistolaires avec le groupe Mankind ont suivi la migration de leur mailing list vers un groupe Discord. À l'occasion d'une des discussions nocturnes que nous avons régulièrement, Okio avait partagé la maquette de ce morceau, qui m'a tout de suite séduit. À ma demande, il a bien généreusement accepté d'en décrire son cheminement créatif :

> Au départ, je voulais simplement créer une musique d'ambiance pour accompagner une de mes demoreels. Mais en construisant le morceau, je me suis laissé entraîner dans une direction que je n'avais pas forcément prévue. Les premières idées sont venues très spontanément, sans rechercher la prouesse technique. Je me suis laissé porter par un sentiment presque enfantin : le plaisir d'essayer, de suivre une intuition. Au final, le morceau a tellement évolué qu'il n'a plus grand-chose à voir avec ce que j'imaginais au début.
>
> Ensuite, j'ai commencé à organiser cette matière brute, pour lui donner une structure et de la profondeur, avec un travail sur le *sound design*. J'ai repris et ajusté ou accordé chaque sample et instrument, les uns avec les autres, à l'oreille, à la recherche d'une cohésion, d'une couleur commune. La structure harmonique est restée simple : l'originalité, si elle est là, vient surtout de ce travail sur la matière sonore.
>
> Au mixage, j'ai installé un contraste entre la douceur du morceau et la batterie très dynamique, qui fait coexister calme et énergie.
>
> Vers les trois quarts du morceau, une dissonance vient cependant troubler cet équilibre. C'est un truc qui a surgi tardivement : introduire une rupture, comme une évocation du chaos, juste après quoi le morceau retrouve son équilibre, tout en conservant des traces de cet accident sonore.
>
> Cette rupture a une portée symbolique, pour moi : nos vies sont faites d'épreuves qui nous font sortir de notre confort. Sur le moment, c'est évidemment désagréable, mais avec du recul, il reste quelque chose qui nous fait avancer. J'en propose une traduction musicale : traverser une zone de turbulences et en sortir transformé, comme en ayant appris à s'accommoder d'une forme d'inconfort.
>
> C'est un point de vue personnel, bien sûr, et j'espère que chacun entendra le morceau à sa manière.
>
> Techniquement, j'ai principalement utilisé un logiciel européen fonctionnant sous Linux, ce qui est important pour moi, même si ça m'impose quelques sacrifices sur les outils à ma disposition. *Less is more.*
>
> Si j'ai consacré ces dernières années à la musique acoustique, ce morceau m'a permis de renouer avec la composition en studio. J'y ai pris beaucoup de plaisir et j'espère que ceux qui l'écouteront en éprouveront aussi.



Robot monté sur câbles (crayon, stylo)

D'une party à une éruption solaire

Solar Flare

Lluvia, 2021 (Durée 06:34)

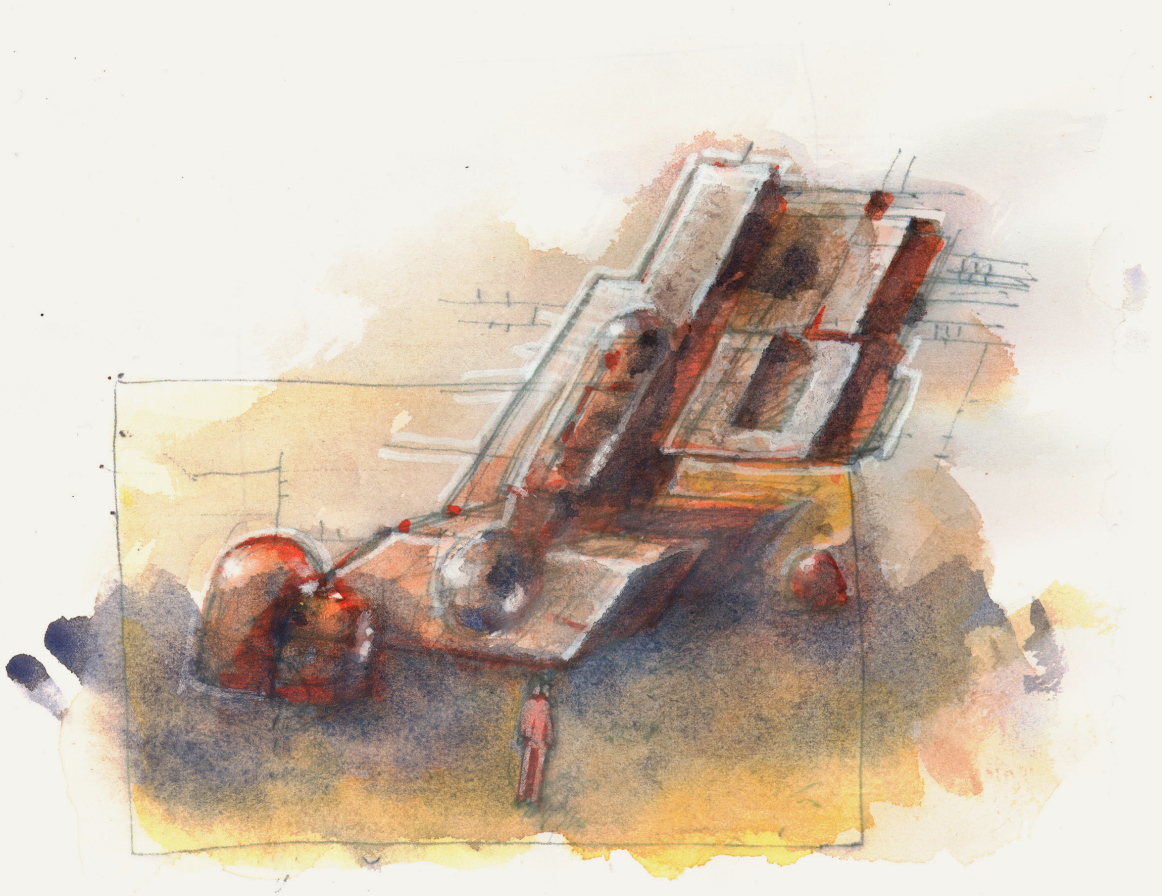
Lluvia faisait partie des organisateurices d'une LTP demoparty à laquelle j'ai assisté en découvrant la démoscène (que je connaissais de loin pour avoir vu passer, comme tant d'autres, les prods Atari ST et Amiga sur disquettes).

Je ne saurais me rappeler comment nous nous sommes retrouvés à travailler sur une même prod, lors de la RTS 1998. Cette prod, "Bonjour Madame", n'étant pas particulièrement mémorable par son inspiration dont on peut dire, avec le recul, qu'elle frôlait un sexisme relatif et assez caractéristique de la démoscène à la fin des années 90.

Ainsi, parti en train pour une obscure démoparty à l'autre bout de la France, je suis revenu chez moi avec une première démo sur mon CV et une collaboration avec une extraordinaire musicienne, ce qui était tout à fait inattendu. À cette époque, les laptops étaient par ailleurs inaccessibles et c'est sur mon PC au format tour que Lluvia avait composé le thème de cette démo. Il est possible qu'elle se soit infligé l'utilisation d'un écran 14 pouces noir et blanc de caisse enregistreuse, seul tube cathodique que j'avais été en mesure de transporter en train en plus de ma tour.

L'œuvre de Lluvia dans la sphère de la démoscène décrit un continuum très riche, fait de chiptunes, de sons soundtracker multipistes, et de morceaux "studio" mixant chants et arrangements électro. J'ai continué à suivre le travail de Lluvia, échangeant occasionnellement sur IRC, puis en écoutant son SoundCloud quelques décennies plus tard.

Ce music disk était presque bouclé, quand le destin m'a poussé à aller réécouter ses dernières musiques. J'adore "And now, dive", mais "Solar Flare", par sa thématique et ses sonorités, correspondait totalement au projet. Merci Lluvia d'avoir accepté de rejoindre cet incroyable line-up, et de donner une épaisseur supplémentaire à cette réunion d'ancien·nes de la démoscène.



Centrale électrique (crayon et aquarelle)

Correspondances familiales

Stairway to the Void

Riddlemak, 2026 (Durée 02:47)

Il y a des familles où l'on compte pas mal d'artistes. Une de mes tantes est réalisatrice de films, mon oncle était peintre, sa fille est musicienne. Mon autre cousine est photographe. Un cousin est dessinateur de BD, et son frère compose des backing tracks pour des groupes de rap et de hip-hop.

Je savais que Riddlemak composait, mais il a fallu une dizaine d'années pour que je pense à le contacter autour d'un projet de démo, le music disk "Marine Melodies". J'avais adoré sa composition, et quand j'ai commencé à chercher un morceau pour structurer ma démo suivante et remplacer une track commerciale de C418 (hey Daniel !), Riddlemak est encore une fois venu compléter notre collaboration avec une justesse absolue.

La façon dont l'informatique domestique est entrée dans les foyers entre 1980 et la fin des années 1990 n'est pas étrangère à la propagation de la démoscène. J'ai ainsi pas mal de souvenirs en commun avec les cousins, attachés à ces générations successives de machines, de l'Amstrad à l'Amiga en passant par l'Atari ST, que ça soit du *Manoir de Mortevielle* sur le ST monochrome d'un adulte ingénieur du son, squatté une semaine durant, ou des jeux plus colorés comme *Beyond the Ice Palace*, dont le frère de Riddlemak a tiré l'étonnante bande dessinée *Le Palais de Glace* (Aseyn, 2012, éditions l'Employé du moi). Inutile de préciser qu'un certain nombre de nos jeux sur disquettes débutaient par une intro avec force scrolling, chiptune et rasters :)

Tout ça pour dire qu'il ne pouvait pas y avoir de suite à Marine Melodies sans une troisième track signée Riddlemak. Merci à toi, cousin, d'avoir trouvé du temps pour composer ce morceau !



Architecture d'inspiration berlinoise (acrylique)

Ondes radio & réseaux intérieurs

Waves to the Stars

Doctor Gekil, 2025 (Durée 04:24)

J'ai rencontré Doctor Gekil lors d'une conférence que je donnais dans sa ville et il m'a fait l'honneur de passer me voir. J'avais déjà identifié son talent de musicien, et sa collaboration avec Cedric sur l'intro 64K "Equiratis Rodentus" a confirmé sa place parmi les musiciens majeurs de la démoscène (sans limiter son territoire musical à cela).

Je lui ai demandé de décrire ses compositions pour Cosmowave, dans un texte que je livre ici tel quel.

> Le concept qui soutient "Waves to the stars" (composé en septembre 2025), c'est la volonté de créer une ambiance cosmique qui soit en prise avec la technologie, mêlant Ambient et Electro, avec quelques sons rappelant les ondes audio qui se propagent dans l'espace (transmissions radios, signaux divers, communications aliens) d'où la présence de sons un peu étranges qui ponctuent le morceau. Le titre du morceau se veut comme un message à destination des étoiles, pour qui voudra l'entendre.
>
> Pour "Synaptics" (composé en décembre 2019), j'ai eu envie de faire un morceau assez apaisant (et également pour moi lors de sa réalisation), en forme d'introspection pour l'esprit, qui laisse place à différentes émotions et à l'expression de schémas mentaux comme la réflexion, le souvenir, les doutes, la nostalgie, puis l'énergie retrouvée pour aller de l'avant. La conclusion du morceau conjugue apaisement et dynamique positive, l'esprit étant prêt à œuvrer à nouveau après tout ce cheminement de pensée. Le titre du morceau est un clin d'œil au réseau synaptique qui constitue notre cortex, le centre de nos réflexions.



Robot en lévitation (stylo et acrylique sur papier rouge)

Un souvenir cinématographique

Lost Cargo

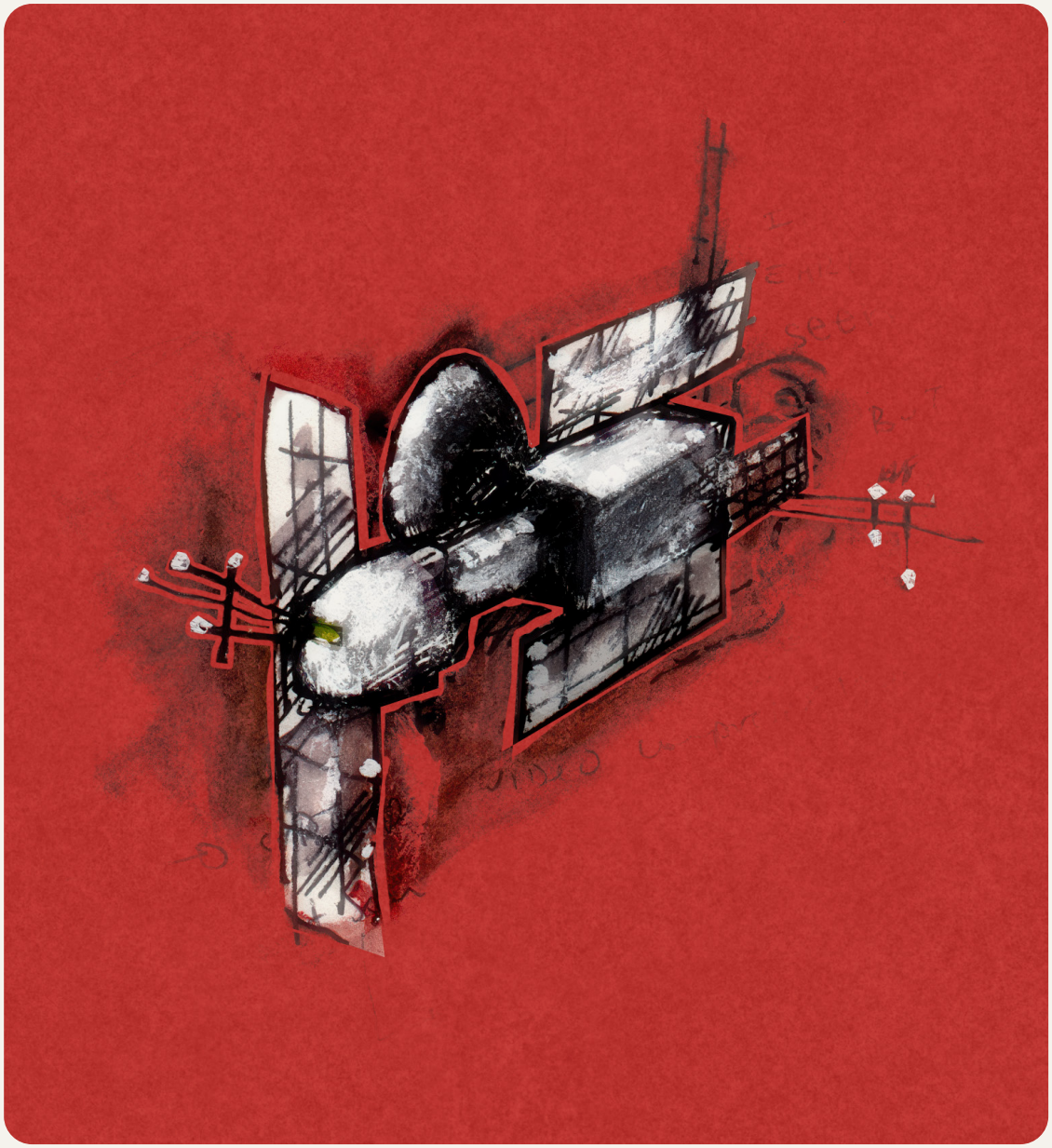
Xtrium, 2026 (Durée 04:52)

En 2010, j'ai pu assister au Festival international du film fantastique de Gérardmer, dans les montagnes enneigées des Vosges. C'était un moment particulier, suspendu, une semaine passée avec d'autres passionné·es de films fantastiques, à discuter cinéma, avant, pendant et après chaque séance. Hors compétition, un long métrage de science-fiction était projeté, racontant l'histoire de l'humanité embarquée dans un ultime voyage vers une hypothétique "planète B", à bord d'un cargo qui donne son titre au film.

Quand Xtrium m'a envoyé sa composition pour notre music disk, j'ai tout de suite visualisé la masse écrasante du cargo, dans sa fuite éperdue vers un ailleurs à même de nous accueillir. La façon dont le morceau s'installe dans une forme de mélancolie, pour ensuite s'imposer dans un rythme de machinerie interstellaire, m'a tout de suite transporté.

Xtrium, en plus d'être un grand musicien, est un codeur reconnu dans la démoscène. Membre du trio LNX (Lycan, Nnorm, Xtrium), il est l'architecte de chaque moteur 2D ou 3D qui fait tourner chacune de leurs démos. Il enseigne également l'informatique, avec la volonté de transmettre autant de son savoir que de sa passion pour la démoscène. J'ai longtemps pensé que ce profil de musicien-programmeur était plus courant dans la démoscène que les graphistes-programmeurs, la rigueur musicale imposant une forme de logique proche de celle du code. Mais à l'heure où j'écris ces lignes, je ne suis plus très sûr de cette intuition. Mon projet de thèse m'ayant mené à faire du *datamining* sur les données de Pouet semble indiquer le contraire... les chiffres sont têtus. Dans tous les cas, pour la postérité, j'insiste sur le fait que c'est l'artiste qui s'exprime ici, et non l'aspirant-chercheur :)

Xtrium, merci encore pour ta contribution que j'ai écoutée en boucle pendant la réalisation de ce music disk... elle m'a beaucoup inspiré et motivé.



Station spatiale (stylo, aquarelle, acrylique)

Une mémoire électronique / 1 / 2

Qasar M8

Michael Carlos, 1978 (Durée 06:27)

L'histoire des instruments Fairlight est au croisement de tellement d'artefacts culturels et musicaux dans ma structuration d'artiste-programmeur que je ne sais pas par où commencer. Né dans les années 1970, j'ai grandi en écoutant, sans le savoir, des musiques composées sur Fairlight CMI. Commercialisé en 1979, cet instrument a contribué à populariser l'usage du sampling audio, notamment dans la musique pop[1]. Sa façon de rejouer des sons échantillonnés à différentes hauteurs m'évoque le fonctionnement des soundtrackers, ces logiciels de composition apparus sur Amiga. Si l'*Ultimate Soundtracker*, créé par Karsten Obarski en 1987, est à l'origine de cette lignée[2], je n'ai trouvé aucune source établissant une influence directe du Fairlight. Obarski mentionne simplement avoir utilisé auparavant le Soundmonitor de Chris Hülsbeck sur Commodore 64[3].

Si l'histoire du Fairlight CMI demeure fascinante, celle du Qasar M8 l'est encore plus à mes yeux. Conçu par Tony Furse dans les années 1970, le Qasar M8 précède le CMI, avec pour ambition de proposer un instrument numérique permettant de créer des timbres et de programmer des séquences musicales[4]. La stabilité des sons produits numériquement est d'ailleurs l'un des atouts que souligne Peter Vogel dans ses archives[5]. En m'y promenant, j'étais tombé sur la page rétrospective des premiers morceaux créés sur les CMI et leur précurseur. Si ces pionniers ont évidemment fait preuve d'avant-gardisme dans l'exploration des sonorités samplées, les quelques exemples du Qasar M8 avec sa synthèse additive sont stupéfiants. Le morceau que j'ai choisi d'intégrer à Martian Melodies sous le titre Qasar M8 figure dans cette archive sous l'intitulé « QASAR 2 ». Peter Vogel l'attribue à Michael Carlos et le date d'août 1978[5]. Ce son, par ses sonorités nostalgiques, empreintes d'un grain hybride entre classique et électronique, m'a tout de suite frappé. J'y ai vu une traduction de l'univers de science-fiction des années 1970, tel que celui du premier film Alien, de Silent Running ou encore de Dark Star. Sans doute, l'écho subtil que l'on entend tout au long du morceau, les accords profonds et la texture d'orgue participent à cette impression.

Le plus étonnant, au regard du reste des morceaux du music disk, est que la notice de Peter Vogel décrit cette pièce comme un enregistrement multipiste[5], impliquant un process analogique fait d'une succession de prises live, posées les unes sur les autres à même la bande magnétique.

Pour autant, les caractéristiques du Qasar annonçaient déjà certains traits des futures DAW : double Motorola 6800 (l'ancêtre 8 bits du 68000), un écran graphique, un stylo optique et un système de programmation de séquences[4, 6]. Vogel souligne aussi le travail de Bruce Williams sur les premiers logiciels de synthèse à base de FFT[6]. Ce mix de synthèse, d'édition graphique et de séquenceur me paraît particulièrement visionnaire.

C'était donc un vieux rêve d'intégrer ce morceau dans mon univers de science-fiction et Martian Melodies s'est révélée l'occasion idéale. Grâce à Peter Vogel, j'ai finalement pu échanger avec Michael Carlos, qui reconnaît dans cet enregistrement une improvisation réalisée sur huit pistes pour démontrer les possibilités du Qasar M8. Il a autorisé son utilisation dans Martian Melodies pour un usage strictement non commercial. Je suis heureux de pouvoir partager ce morceau avec son accord.

© 1978 Michael Carlos, compositeur et interprète. Utilisation autorisée dans le cadre strictement non commercial de Martian Melodies.



Structure post-industrielle (crayon, Posca)

Une mémoire électronique / 2 / 2

Sources & notes

Michael Carlos, 1978 (Durée 06:27)

1. Powerhouse Museum, Jill Chapman, *Tony Furse Archive Collection,* notice biographique, p. 3–4 du PDF : commercialisation du Fairlight en 1979. Voir aussi la notice de la NFSA, *Fairlight CMI by Peter Vogel and Kim Ryrie*, sur sa diffusion dans la musique populaire.

2. Markku Reunanen, *Trackers: The Rise, Bloom and Later Developments of a Paradigm*, 2024, p. 7–10 : modules, fonctionnement des trackers et Ultimate Soundtracker (1987).

3. Entretien avec Karsten Obarski, *Amiga Music Preservation*, réponses 4 et 5 : logiciels employés sur C64 et genèse de Soundtracker. Cet entretien ne mentionne pas le Fairlight comme source d'inspiration.

4. Powerhouse Museum, *Tony Furse Archive Collection*, notice biographique et description des documents 96/382/2-5/12 et 96/382/2-5/14 : conception du M8, affichage graphique, stylo optique, deux Motorola 6800 et MUSEQ 8. Le catalogue documente aussi l'utilisation d'un système de développement Motorola pour créer MUSEQ 8.

5. Peter Vogel, *Fairlight Audio Archives*, introduction et notices « QASAR 1 » et « QASAR 2 ». Ce dernier renvoie à fa053.mp3, décrit comme « multitracked », sans titre de composition. La comparaison du signal du fichier audio du projet avec les archives « QASAR 2 » et « QASAR 3 » confirme sa correspondance avec « QASAR 2 ».

6. Peter Vogel, *Fairlight picture gallery*, légendes des photographies de Tony Furse et de Bruce Williams : deux processeurs 6800, fréquence de 1 MHz et logiciels de synthèse par FFT.



Structure post-aquatique (crayon, Posca)

Les années Mankind

Eta Carina

Erk, 2014 (Durée 05:52)

À l'invitation d'Okio, qui était tombé sur mes expérimentations visuelles steampunk avec GameStart, j'avais rejoint la mailing list du groupe de démo Mankind. Ce furent plusieurs années d'échanges épistolaires avec une petite équipe dispersée entre le Périgord, le Gers, la Bretagne, la région parisienne et le Japon. Il en est finalement ressorti une démo réalisée par Erk et Okio, Interstase, classée 6e à la demopartie Revision ("should have ranked higher"). Nous nous étions d'ailleurs cotisés pour le voyage d'Erk à Sarrebrück (République fédérale d'Allemagne). Ces multiples échanges écrits étaient accompagnés d'un troc de fichiers multimédia, entre code source, scènes 3D et morceaux de musique. Via un cloud partagé, nous avions mis à disposition des autres nos fichiers, essentiellement tirés de projets en cours ou jamais terminés. C'est ainsi que je pus mettre la main sur un immense répertoire de morceaux composés par Erk, dans différents formats, des classiques ProTracker jusqu'à l'OGG. Parmi ceux-là, de nombreux morceaux ont retenu mon attention, au point d'en tirer une première démo Amiga (l'Unusual Suspect, avec le non moins génialissime Ptoing). En démarrant ce music disk, que vous êtes probablement en train d'écouter, je suis naturellement reparti ouvrir ce coffre à trésors, et j'y ai relevé deux compositions. "Avoid Oblivion" m'avait d'abord attiré par son absence de percussion. Erk en avait gardé le souvenir suivant :

> (...) j'avais profité d'un rhume, qui me permettait momentanément de faire un peu de voix polyharmonique, comme les Tibétains.

Mais c'est finalement "Eta Carina" que j'ai retenu pour la playlist et qui a été le point de départ de ce projet :

> Eta Carina c'était mes essais avec un vieux synthé (et MadTracker). Les vagues d'accords à la fin c'était un vrai exercice de composition d'accords à 5 notes, et un petit jeu autour de ça. La plus bizarre composition que j'ai faite avec ce synthé c'est celle-là : https://soundcloud.com/erk_centaury/eagle-nebula Y'avait un léger bruit blanc avec les sons, sans doute dû aux circuits. En les superposant avec MadTracker parfois ça souffle pas mal...

Ce "vieux synthé" fait sans doute écho, dans sa texture, au récit que porte la composition de Michael Carlos, ce music disk étant l'occasion de réunir ces morceaux plus ou moins méconnus.



Scaphandre spatial (stylo, crayon)

Une passion à nouveau partagée

Midnight

Angaros, 2026 (Durée 03:08)

J'ai fait la connaissance d'Angaros par l'intermédiaire d'Xtrium qui me l'avait recommandé. Angaros appartient à cette jeune génération qui a eu connaissance de la démoscène grâce à un ainé, ici Xtrium.

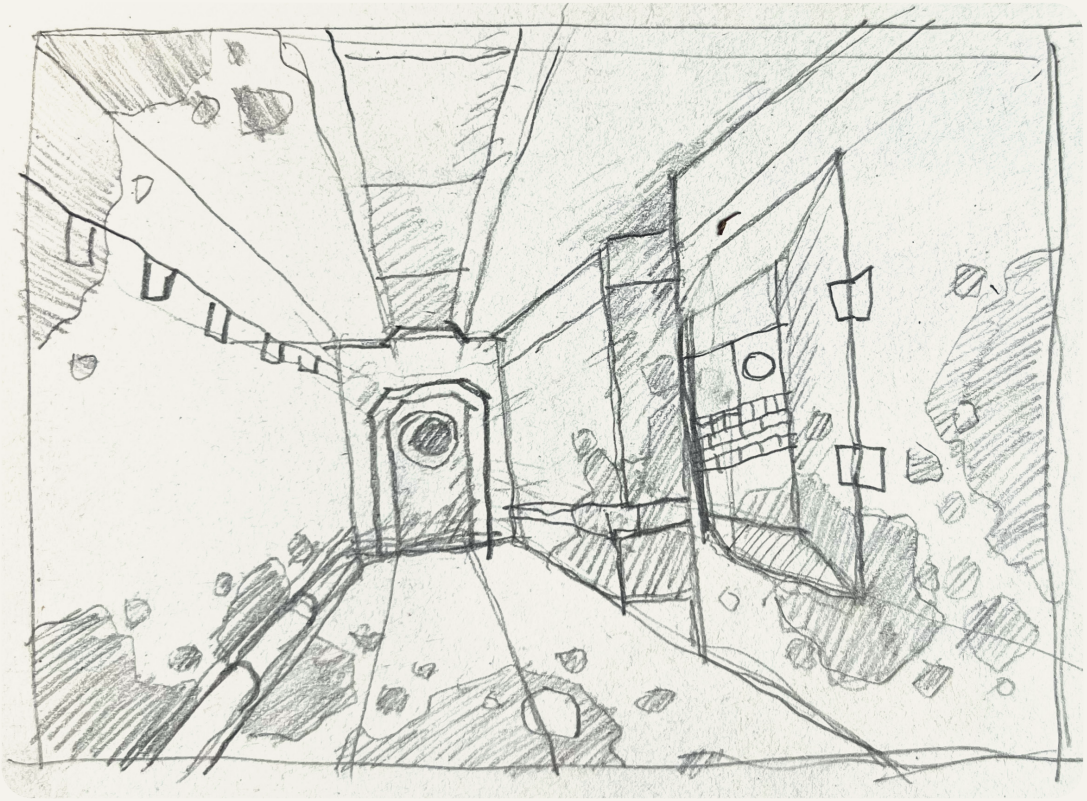
J'ai travaillé avec Angaros plus d'une année, puisqu'il a intégré l'équipe d'Harfang tout en menant de front ses études d'ingénierie logicielle appliquée aux pipelines 3D. Mais Angaros est aussi musicien, et j'avais prévu de lui proposer de collaborer à un prochain music disk.

Et puis les choses se sont emballées pour Harfang, dans le mauvais sens, et la société a été fermée.

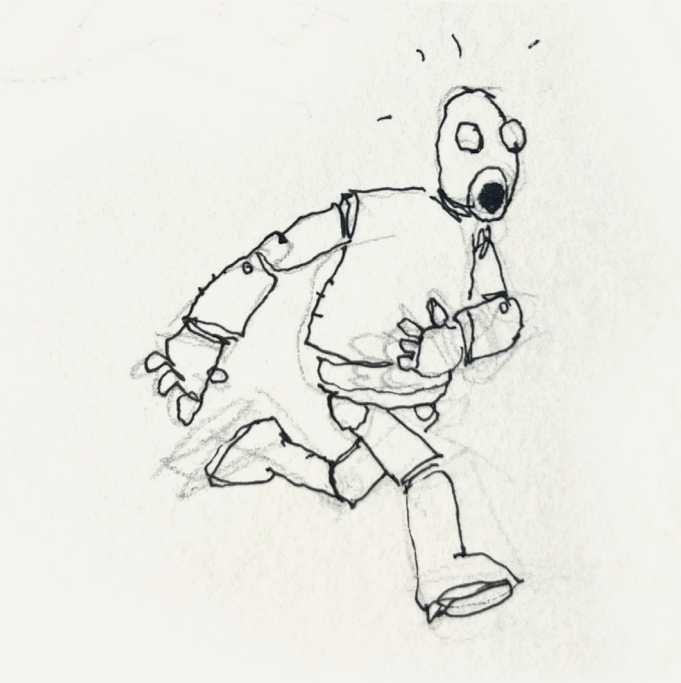
Travailler avec Angaros sur ce projet de music disk était donc pour nous l'occasion d'échanger à nouveau autour d'une passion commune. J'avais envisagé de lui fournir un brief sommaire, le récit de mon projet de reboot de Cosmowave, ainsi qu'un vague moodboard... Mais, le temps que je m'y mette, le music disk était déjà très avancé, avec un tiers du line-up et des musiques déjà établis. Quand j'ai envoyé tout ça à Angaros, il a été très futé et a lancé le prototype en coupant le son, pour ne s'inspirer que du visuel sans être influencé par les compositions déjà présentes.

Le résultat est assez unique si on considère l'ensemble du music disk, car il a trouvé à la fois un rythme très doux, qui s'adapte parfaitement à la marche de RajioBoy dans la scène 3D, accompagné d'une texture sonore très subtile qui se démarque par la quasi-absence de percussion (si on exclut le piano). Cette originalité par rapport aux autres musiques se retrouve dans les choix de l'algorithme de calcul de la playlist, qui place systématiquement ce morceau à la toute fin, et offre une belle conclusion à l'ensemble des 20 tracks.

De façon assez subtile, je ressens également une parenté possible entre ce morceau et celui d'Xtrium. Je sais que ces deux musiciens travaillent ensemble... on y entendrait peut-être la trace tangible de ce lien.



Station spatiale, couloir (crayon)



Crédits

Textes et illustrations (crayon, aquarelle, acrylique, Posca et Photoshop) : fra^resistance.

Avec les témoignages et contributions de Doctor Gekil, Elsie, Erk, med, Okio, Skyrunner, theBBO.

Qasar M8 : © 1978 Michael Carlos, compositeur et interprète. Utilisation strictement non commerciale autorisée par l'auteur.

Fra voudrait remercier Kaneel pour les longues discussions. Resistance envoie ses salutations à : Amigals, Byterapers, Calisto, Desire, Mandarine, Mankind, Moods Plateau, NGC, Oxygene, pacif!c, Photon, Scoopex, sigflup, Titan, Uprough.