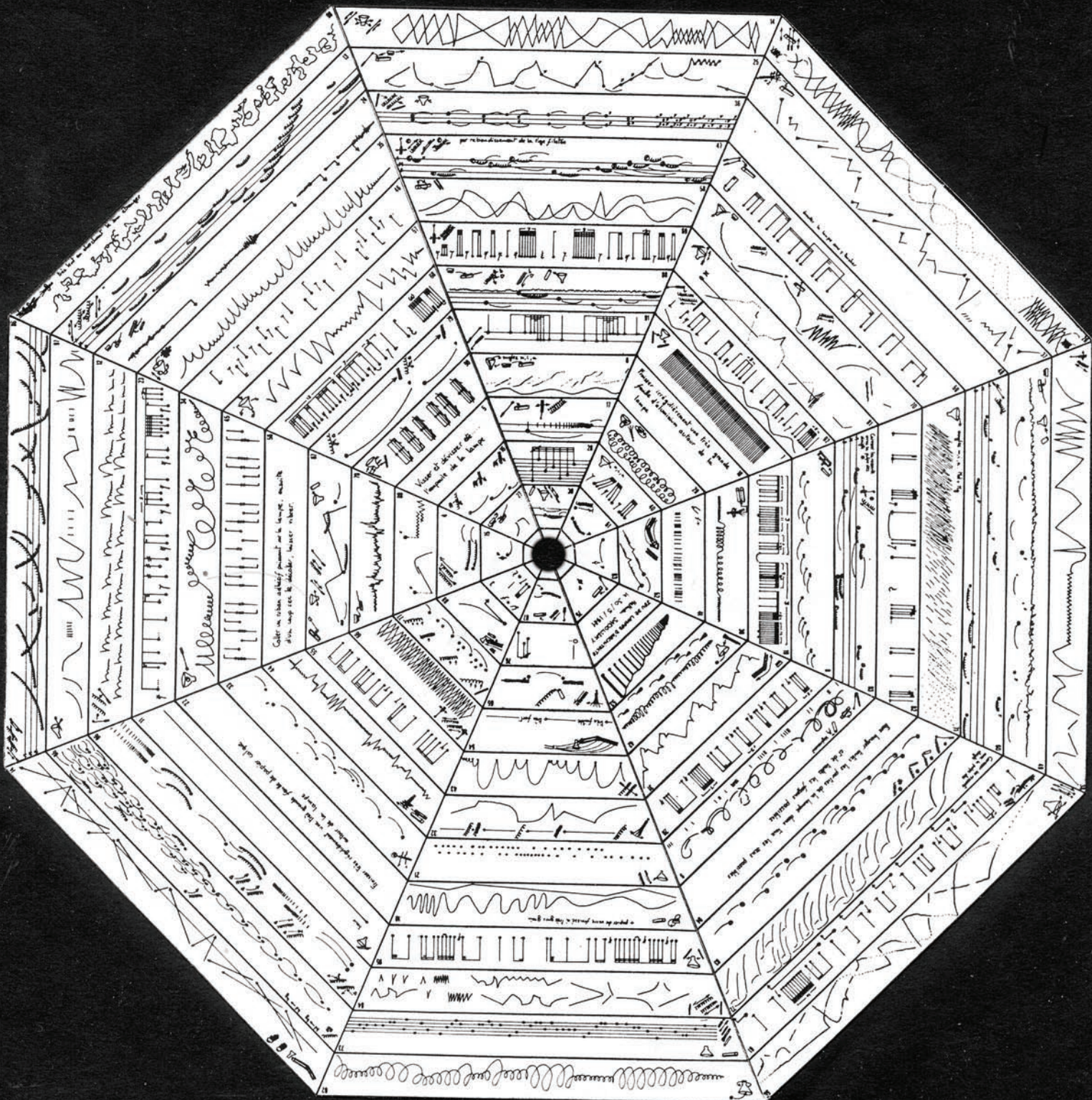


MATHIUS SHADOW-SKY

LUDUS MUSICAE DELIRIUM

Jeu de lampes d'architecte



Dispositif et mise en scène du
Ludus Musicae Temporarium
pour le musée d'art moderne de Paris
ARC 1981-1983

(annulation définitive par son maire)

mise en scène
Geneviève Bérain

La salle fait problème : lieu vaste, elle demande à être utilisée dans son ensemble, lieu compartimenté
il est impossible d'assurer du plus grand nombre de points une visibilité correcte vers un ou des points privilégiés :
impossible donc d'installer le public en un point précis, de l'y laisser, et de se déployer autour de lui

Il reste à dissimuler l'action un peu partout et à y mêler étroitement le public, en mettant à sa disposition des groupes réduits de sièges ^{à couettes} et en lui donnant la possibilité de se déplacer à volonté

un jeu à la manière d'un jardin d'attractions où les gens choisiraient de rester à distance ou de s'approcher, de faire cercle, de s'asseoir, de rester debout non à un signal donné (force que l'opéra commence) mais à leur moment propre, au rythme de leur intérêt.

(Il peut arriver alors que le public se trouve placé au milieu des actions d'une manière qui pourrait renforcer leur impact :

au moment du vertige, les gens se trouveront "pris" ds le déplacement, obligés de s'écarter, de "se sauver"

→ impression de violence accrue, qui accuse le caractère "dangereux" du vertige

Types d'espaces, Types de déplacements

- I Compétition - espace clos, donné
fixation
- II Simulacre - rapprochement / éloignement
- III Rectife - espace privilégié - regroupement
- IV Hasard - éclatement

Types de communications

Compétition - organisée

Simulacre - distance,
approche à distance
facilité par la distance

Rectife - communion (psychose de masse)

Hasard - liberté (qui ne communique, ni se communique)

Simulation et restige (7 personnes x 2 : "doubles")
+ 1 faux Alexis (double de hockey)

↓
Masque ou maquillage à la ressemblance du vrai Alexis-Hockey

base { collants body noirs
} chaussons cythruife noirs

selon les besoins ultérieurs, prévoir

en 10m tissu pour personne
masques, soit latex, soit papier maché

2 x 8 plaques de flexiglas numérotées de 1 à 8 de manière
à faire les pots comme les hommes, sans arête

dimensions: 8 plaques de 0,80 x 1,50 m
8 — de 1,00 x 1,50 m

Passage final - (15 personnes)
+ les musiciens
+ les doubles

collants body blancs ou salopettes bouffantes blanches
(selon morphologie)

mitaines et dentelles (chaque costume ceplote d'un autre avec
une ligne ravante)

Costumes

petites filles (deux) - Sabotettes bouffantes blanches

mitaines en coton blanc

manchettes en dentelle blanches

quelques mètres de guirlande lumineuse (pour arbre de Noël)
fil électrique blanc et ampoules neutres + qqs mètres sup. de fil
elec. blanc et piles

(pieds nus)

Méditant - maillot de lutteur et collant ss pieds noir

(pieds nus)

les "musiciens" (deux)

(compétition)

- Smoking noir à revers de satin

(pantalon large pour les retirer ss entraver les chaussures)

chemises blanches à col cassé

nœuds papillon noir

chaussures de sport noires

serrettes éponge

un shot noir et un shot rouge

↓

Nicky - bretelle, rouges

- gants de coton blanc

- masque en latex fin à face réaliste

- chaussonnes, comme à bec courbe et flacid à
cavalcade

bordes d'étoffe de laine (long. environ 2,62 m)

†
e plaque isolante pour l'y brûler
(car. 1x2 m)

~~objets~~ objets pour la fin : cadeaux

objets en papier de sou filé
fleurs en papier
faucilles

objets quotidiens / récupération
et vieux objets

carton dur, peinture noire, ficelle et anneaux métalliques
pour construire les petits coffrages et des pontifs destinés à la faire
apparaître

pour la fin. habillage des plaque

plaques de miroir de 0,48 m x 2,50 m
x 4 faces x 5 poteaux ; soit 21,50 m²

surfonage en tissu noir

en 2,50 m de large : 20 m

+ 15 m de relevé, boutons et cordelette

Éléments de décor et accessoires divers

- une estrade de 3×4 m en deux parties, montée sur couleures
 - 4 poteaux en métal noir sur socle-disque (stabilité)
hauteur 1,20 m
 - 1 bureau genre table à tréteaux inclinée blanche
hauteur 0,90 m
 - 1 tabouret à vis en bois blanc
 - 1 sellette en bois blanc hauteur 1,30 m
 - 1 Tablette $1,20 \text{ m} \times 0,20 \times \text{h} 0,80$
pour installer le clavier de lampes (blanches)
 - 8 tabourets ronds à couleures, pieds chromés et siège skaï, ^{noir}
très stables (style tabouret de dentiste)
-
- un bel ours en peluche brun de taille moyenne (Anima)
 - 2 étuis à instruments congos pour les lampes en skaï noir
 - 1 fauteuil coulant
 - 1 monocycle

multiplié par le nombre
de représentations

4 petits rouleaux de ficelle d'emballage
1 bougie haute et fine (env. 1 m - vergée d'essai)
allumettes-torches ou petite torche

- du le modèle du cuirrotant "dragonchinois"
serpent fait de cercles de papier huilé

ACTIONS

Approche / découverte de la
lampe

Scène quotidienne avec petites
filles: une fait ses devoirs,
l'autre la tapine, fait des
accrobaties

découverte par hasard
les sonorités de la lampe

un homme habillé en noir ←
entre sans attirer l'attention
et va de maître en posture
de méditation

les petites filles allument
une longue bougie qu'elles
lui apportent et posent devant
lui

elles s'éloignent (sortent)

il va rester ainsi jusqu'à
son tour de jouer en médi-
tation devant la bougie qui
brûle une peu à peu

MUSIQUE

improvisation
libre

LUMIERE

Après le début du concert
la salle est éclairée par
les lampes destinées au
public

Noir

Lampe de bureau
semblant être le seul
éclairage

la lampe du bureau s'
éteint progressivement
déplacement avec la seule
bougie

un projecteur de scène s'
allume progressivement derrière
l'homme

II
deux messieurs très chics
entrent portant leurs partitions
sous le bras et leurs ins-
truments (lambes) dans des
étuis

ils vont se placer pour jouer
sur une estrade. Aux quatre
coins, des poteaux métalliques

ils saluent
situation de concert de musique
classique

visuellement, ils vont se trouver
en face de la compétition
sans savoir comment, malgré ça

au fur et à mesure que la
tension monte, ils enlèvent
leur pantalon, se trouvent
en short et baskets ts avec
reste de smoking et ceinture
à la fille

ils ont des bruiettes
éponge de leurs étuis et se
les mettent autour du cou
les enfants tournent autour
des poteaux en découpant
une pelote de ficelle, enfon-
çant peu à peu les combattants
dans un "cino" décisive de
vulgaire ficelle

SITUATION

personne n'arrive à perdre ou à gagner
personne n'arrive à perdre ou à gagner
personne n'arrive à perdre ou à gagner
personne n'arrive à perdre ou à gagner

bonne lumière "de concert"
ambosée

commencent
à jouer en
tentant de res-
pecter la règle

de plus en plus

FROIDE

INTENSE

DURE

blanc. bleu

vers bleu. violet

à

rouge froid

sonnerie de
Round.

l'un des musiciens, pour
gagner à $1/2$ prix, ou pour
tentative de débloquer la
situation

de retourner et met un masque
de Mickey

SILENCE

l'autre disparaît en tombant
à la renverse

l'estrade s'ouvre
en deux

d'autres arrivent. Ils poussent
les tabourets roulants sur
lesquels sont murés les autres

ça s'assombrit

ils jouent chacun devant
un grand miroir sans tain

(double rangée de plaques
de Plexiglas munies de sauges
de manière à faire les photos sur
le dos ou sur le ventre)

éclairées de
haut donne l'illusion d'un
miroir

possédés par leur personali-
té d'emprunt, les musiciens
sont emportés par le vertige

ils rentrent ds les miroirs
(font les sauges de face)

ils sont repoussés par les
miroirs (reculent)

la lumière les repousse

Leurs doubles sortent des
nuroirs (se décollent de
la deuxième couche de
plaques - ils possèdent les
langues de bois)

les joueurs
abandonnent
leurs instru-
ments aux
doubles

ils suivent le mouvement
mont que les premiers mais
en avançant

ils forment une double
muraille de verre ds la
quelle ils sont enfermés

les instruments
sont enfermés
paroxysme

Stroboscope
donne l'impression
de tourner à une
vitesse folle

ils s'effondrent sur
eux-mêmes

meurt ds
la confusion

assombrissement

Whiskey riciki et vide est
emporté ds un feuillet
coulant

en les emmène en les tirant
par les pieds, ils rampent
par terre

reus

reus

|| impression de
dilatation

Silence

Noir TOTAL

il ne reste visible que
l'homme en
méditation

VIDE

V
les petites filles apportent
un 'grand' serpent en papier
et le déposent près de l'homme
en sa ~~méditation~~

il se lève, ramasse le
serpent et traverse la
salle avec lui

il y met le feu

danse

Jeune une fois
que issue de
la méditation
(clavier de pupes)

ampoules électriques
miniatures sur le costume

d'abord le feu seul
progressivement remplacé
par contre jour

blanc coloré
(laine de rose)

les autres joueurs retiennent
un à un et frappent les lumières:
jeu du hasard

de disséminent parmi les
spectateurs

ils reçoivent parfois rien,
parfois des objets quotidiens
parfois des objets très précieux
parfois des "trésors"
qui semblent venir de nulle
part

(dispositifs illusionnisme)

ils ont l'air émerveillés
quoiqu'ils reçoivent

Ilickey rien retient
reçoit un monocycle, se lève
d'un bond, arrache son masque
et fait le tour de la salle
en monocycle

le public joue
et reçoit aussi des objets
qu'on peut enlever avec soi si on le désire

jouement en

TOUT LE MONDE JOUE

des lumières

isolées

S'allument très très
progressivement,

distribuées très très
régulièrement

au sol

blanc coloré
(lavande, rose)

frappent aussi
les lumières des
spectateurs
pour les inciter
à jouer

amarition
des "objets" ^{caudaux}
déclenchée par
la percussion

→ sur bureau à roulettes

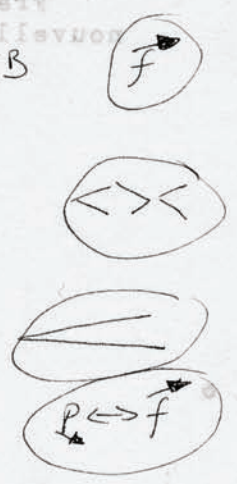
x

Pardis 1 lampes petites filles blanche micro contact HP I (P)

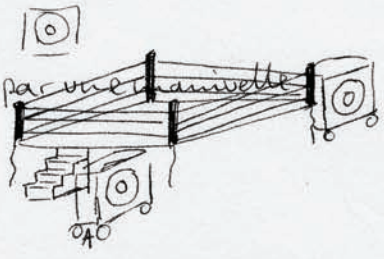
Compétition : 2 lampes fixes 2 micros contact HP 4 et B (F)
↓
Sombre

Simulacre : minimum 8
8 lampes
HP I II III IV

Vertige : 8
Hasard : 8 + 2 pf + yogi



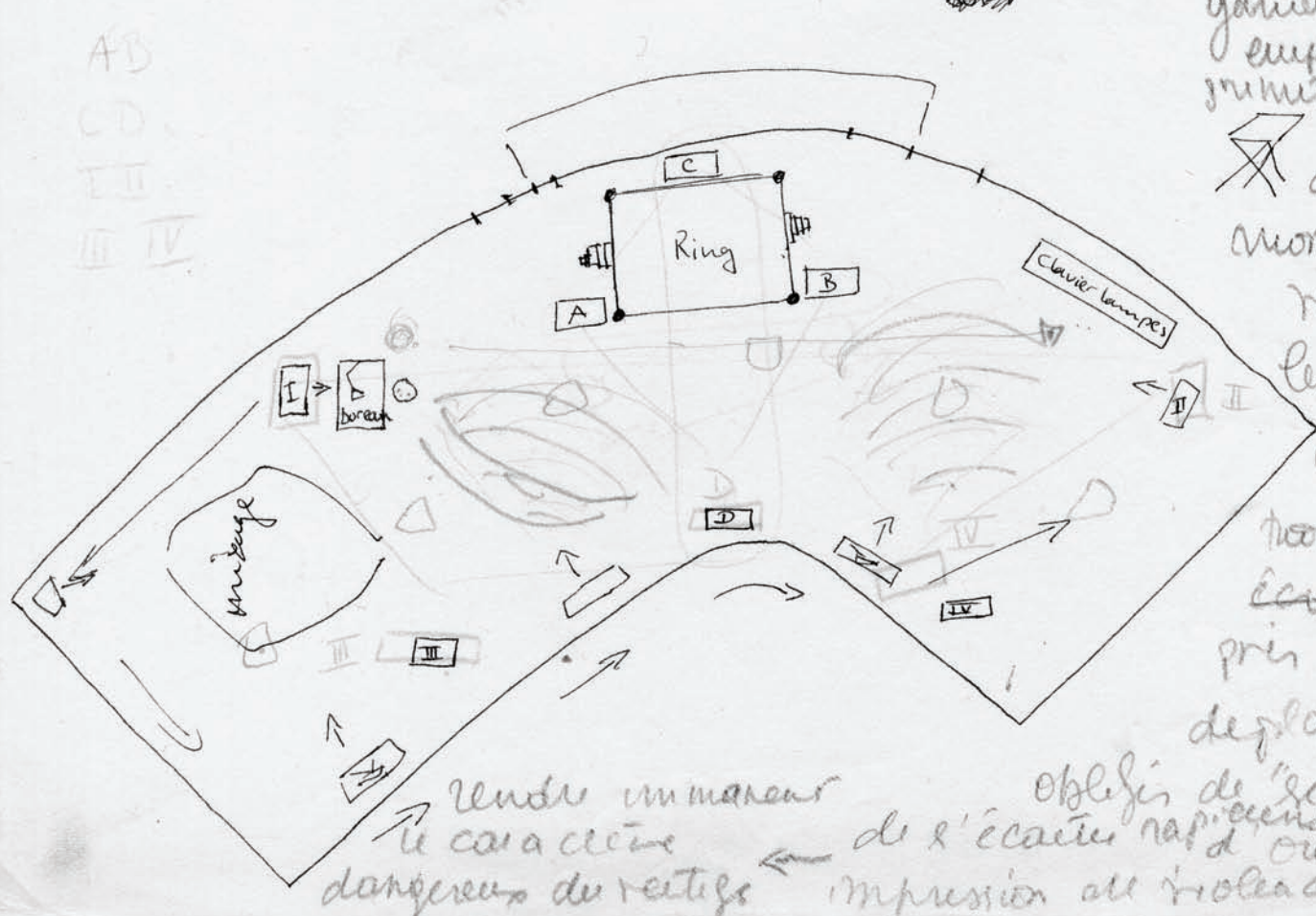
8 Enceintes de mini 300 w sur socle et roulettes
socle hauteur > 80 cm
hauteur réglable par une manivelle



Ring sur roulettes
Bureau à roulettes
tabouret à roulettes
Clavier de lampes sur roulettes minimum 7 lampes toutes diff



garantir les
emplacements
primaires
au
moment de
revenir,
les jeux
se
trouvent
écasés
pris de la
déplacement
obligés de "se sauver"
de s'écarter rapidement
impression de violace accue



rendre immuable
le caractère
dangereux du vertige

obligés de "se sauver"
de s'écarter rapidement
impression de violace accue

1) Le public doit être libre.

100 personnes
8 par tables

1) Abolition de la scène : Plus de séparation regardant/regardé

25 tables

le public est mélangé au musiciens/acteurs et au décor
(la séparation sera d'autant plus ressentie)

moments blancs

Sièges = coussins (&c) autour des tables basses + coussin en dehors.

Il faut qu'il soit possible de circuler largement entre les tables

Partage équilibré du temps pour les spectateurs et les musiciens/acteurs.

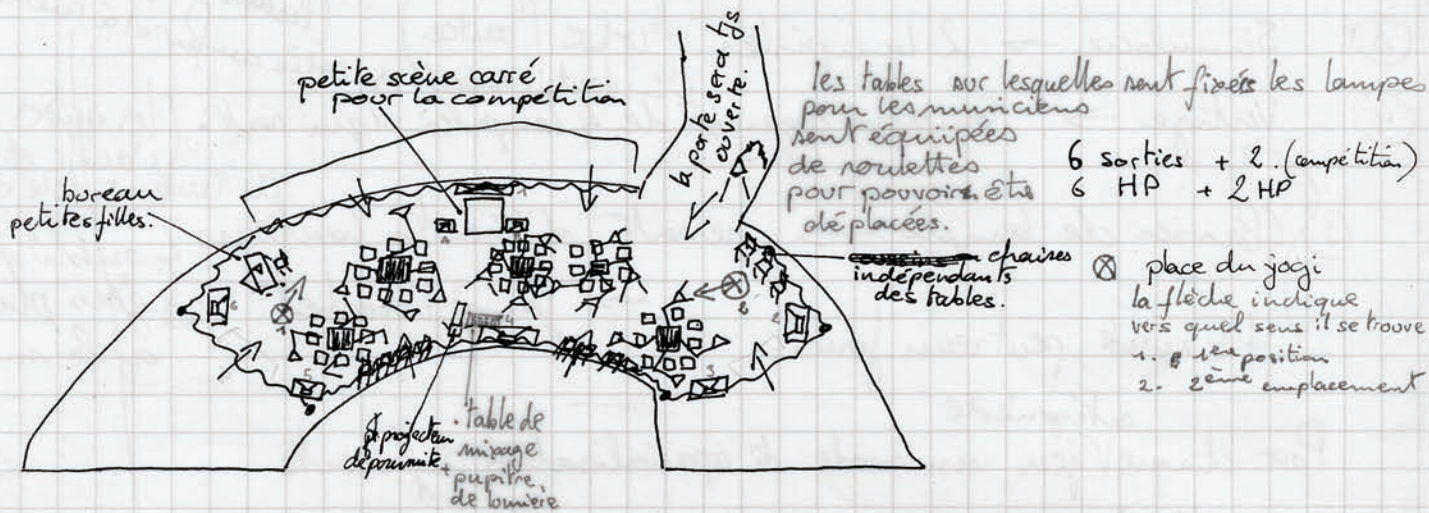
Stimulation du public par les acteurs

Plusieurs lampes sont fixés à des tables basses sur les

lesquelles les accessoires nécessaires sont posés dessus. autour se trouve des coussins. les tables devront être suffisamment espacées.

Il n'est pas question d'imiter les exécutants.

les gens vont inventer eux-mêmes en réagissant à la situation



Les flèches indique la possibilité de lieu d'entrée des acteurs/musiciens

Tous les sons des lampes etc sont diffusé sur les 6 HP
Sauf pour la compétition où 2 HP lui sont réservés.

l'espace jeu est délimité par un rideau noir

Le VERTIGE possède un espace privilégié

rapprochement/éloignement

éclatement

Simulacre et Hasard : espace parmi le public. global

fixation ← Compétition : espace clos. donné

Vertige : espace privilégié. choisi ⇒ regroupement

le nombre du public n'est pas limité, il suffit que l'on puisse bouger

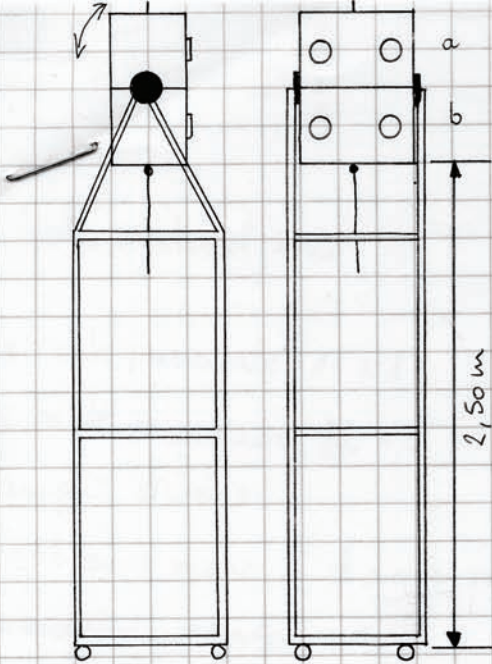
Dans l'espace choisi pour le "vertige"

les cordons penderont pour brancher le micro des lampes.
les micros aériens penderont

Liste matériel sono

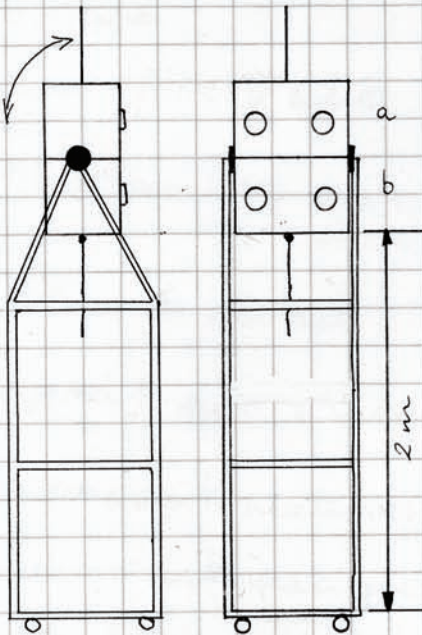
- Une table principale 18 x 8
- Une table secondaire 12 x 2
- 8 amplis stéréos
- 8 égaliseurs mono à chaque sortie
- ~~8 sauts de câble~~
- 1 reverb - echo
- 16 Egaliseur / filtre d'entrée
- les 16 HP disponibles montés 2 à 2 sur structure tubulaire noire à roulettes + pivotage horizontal.
- 30 / ~~40~~ micros de contact
- En esperant qu'il n'y aura pas de bruit de fond, souffle, parasites etc.
- 8 enrouleurs automatiques pour micro de contact
- 8 enrouleurs automatiques pour HP
- Câble spécial (plus solide) pour micro de contact
- Multipaire
- Ordinateur + Dac entrée / sortie
- 30 lampes d'architecture toutes différentes

les cables sont accrochés au plafond à des enrouleurs automatiques



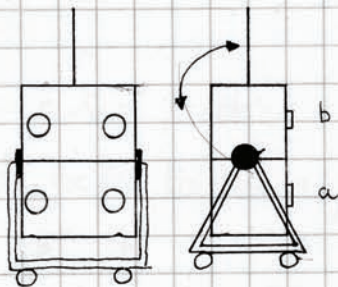
III et IV

Grande course



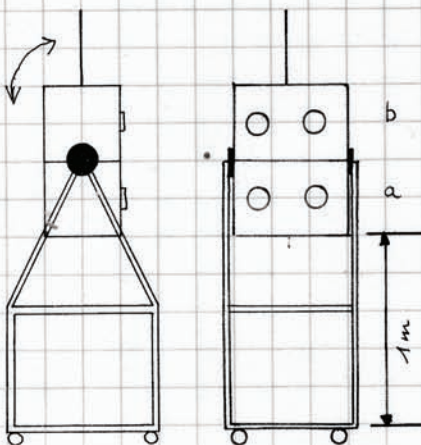
c et D

Course moyenne



I et II
ras du sol

Grande course

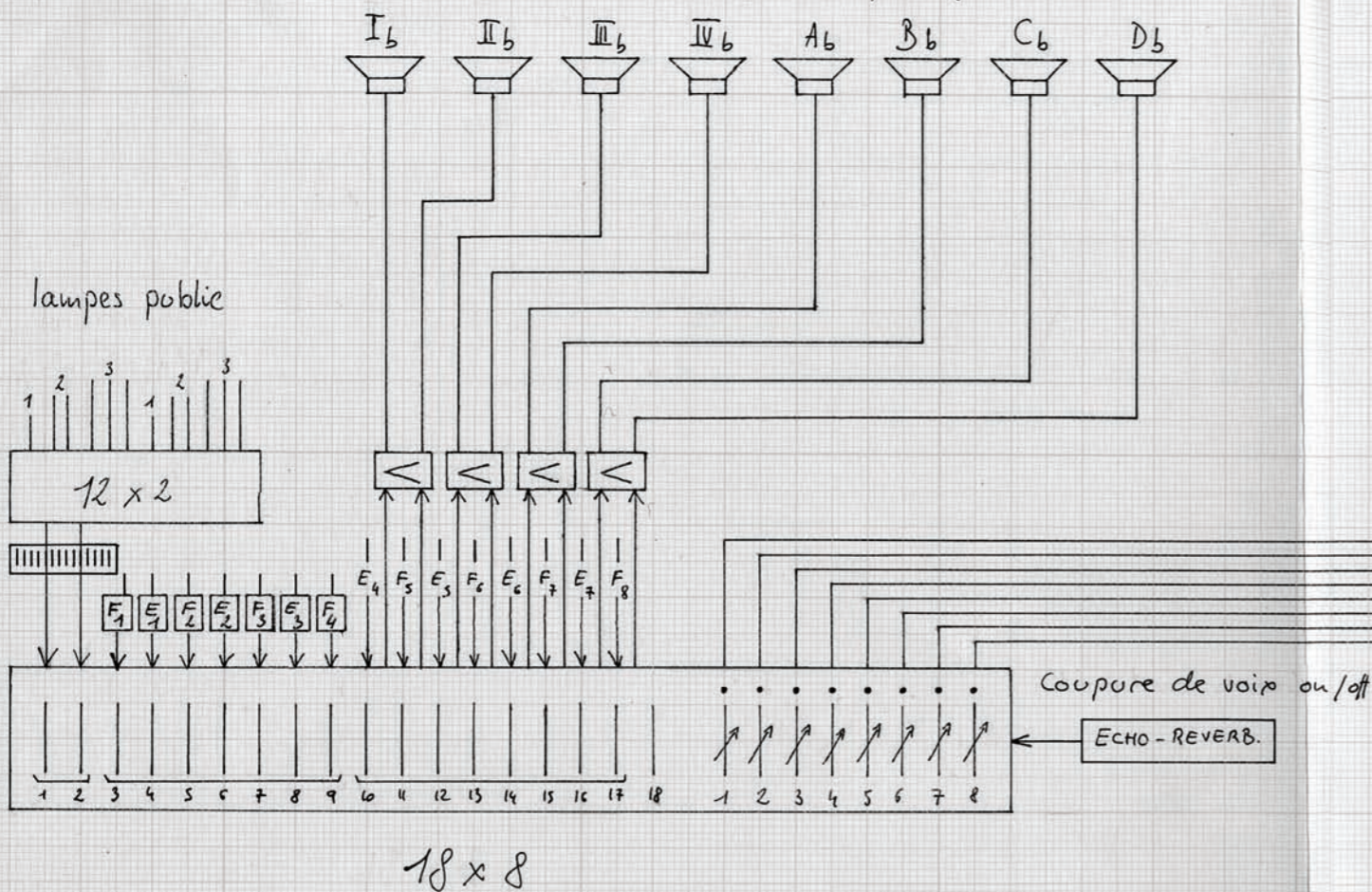


A et B

Course moyenne

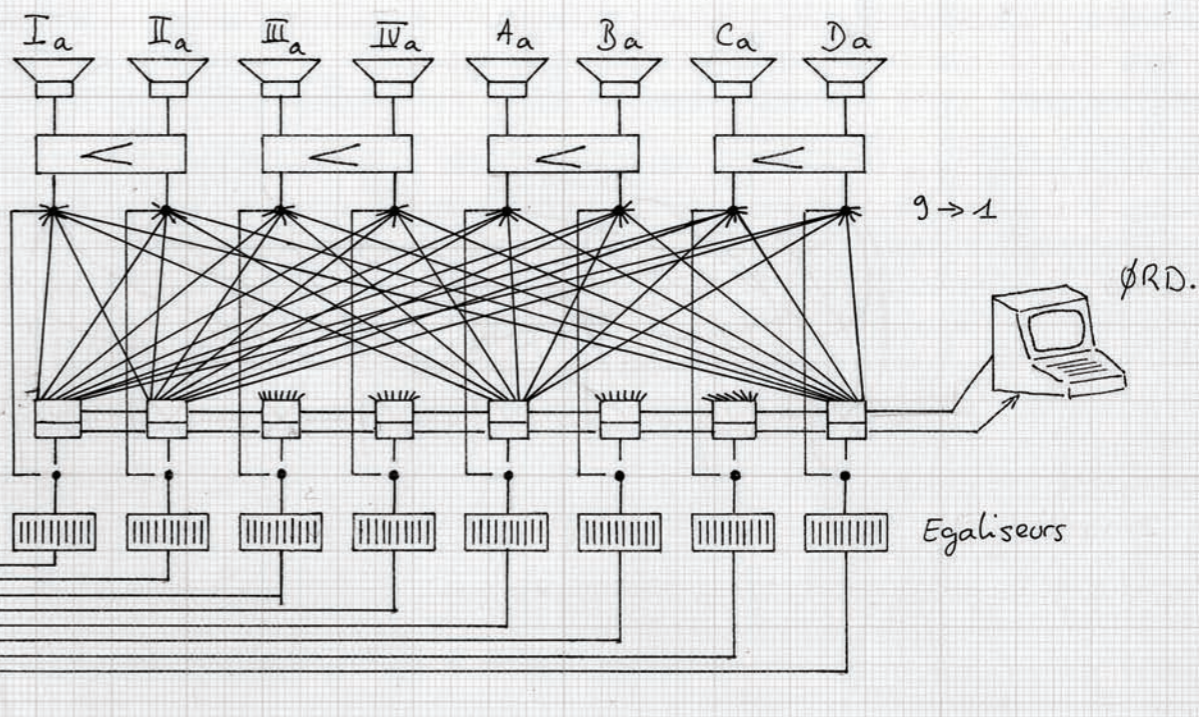
SONORISATION de JEU DE LAMPES D'ARCHITECTE VERSION octobre 1983

8 sorties directs après fader

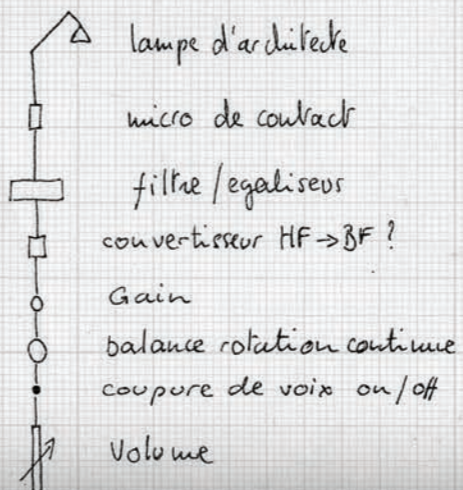


F = filtre
E = Egaliseur

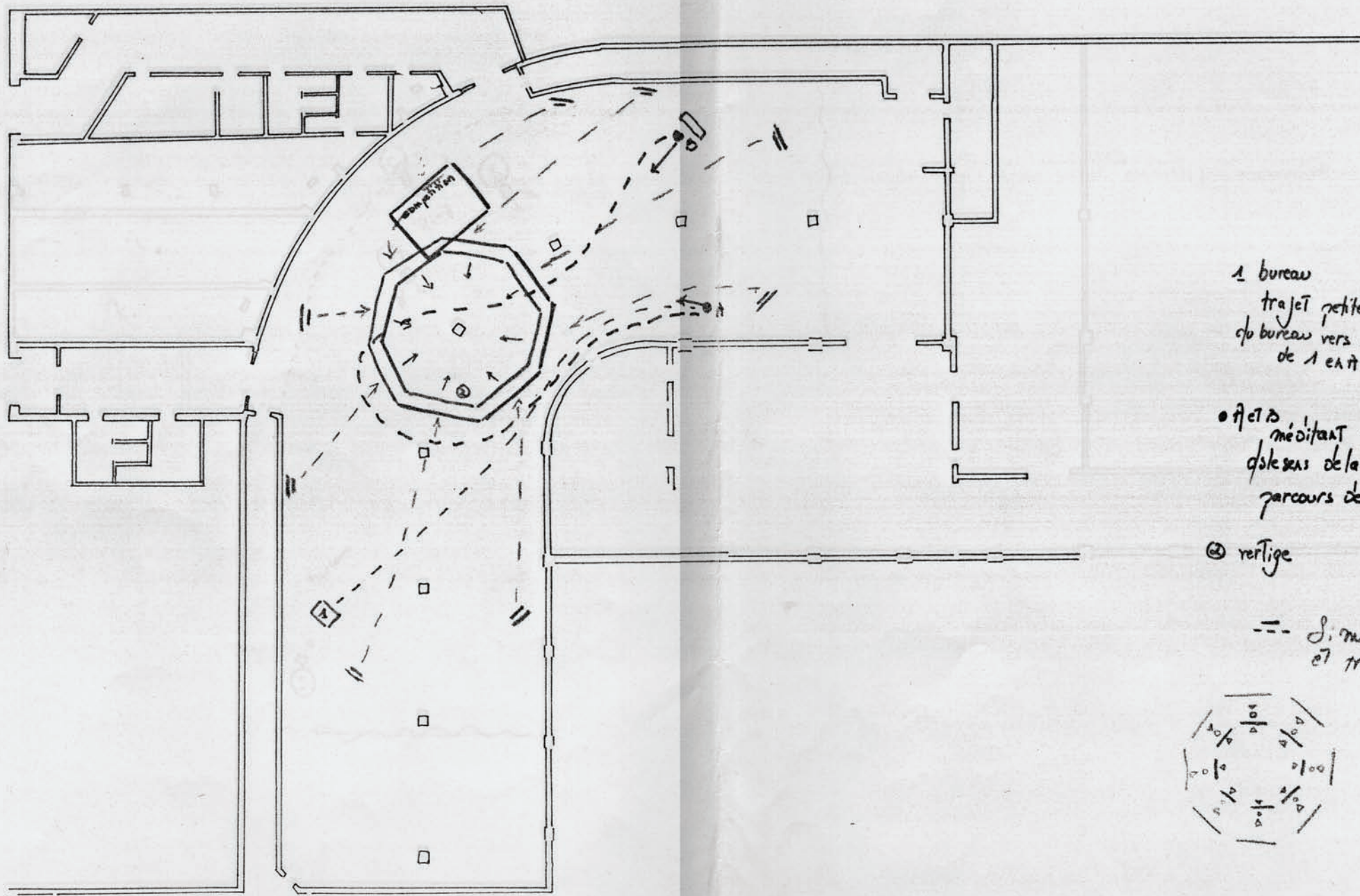
Voix 1-2 : lampes public
voix 3-9 : clavier de lampes
voix 10-17 : lampistes
voix 18 : voie de secours



Voix d'entrée



Ordinateur de spatialisation, chaque voix se baladant sur les 8 H.P.

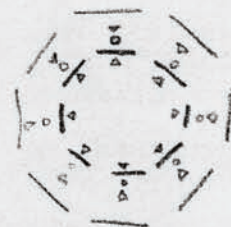


1 bureau
trajet petites filles
du bureau vers méditant
de A en B

• A et B
méditant tourné
dos à la flèche
parcours de A en B

⊙ vertige

--- Simulane
et trajet avec
les miroirs

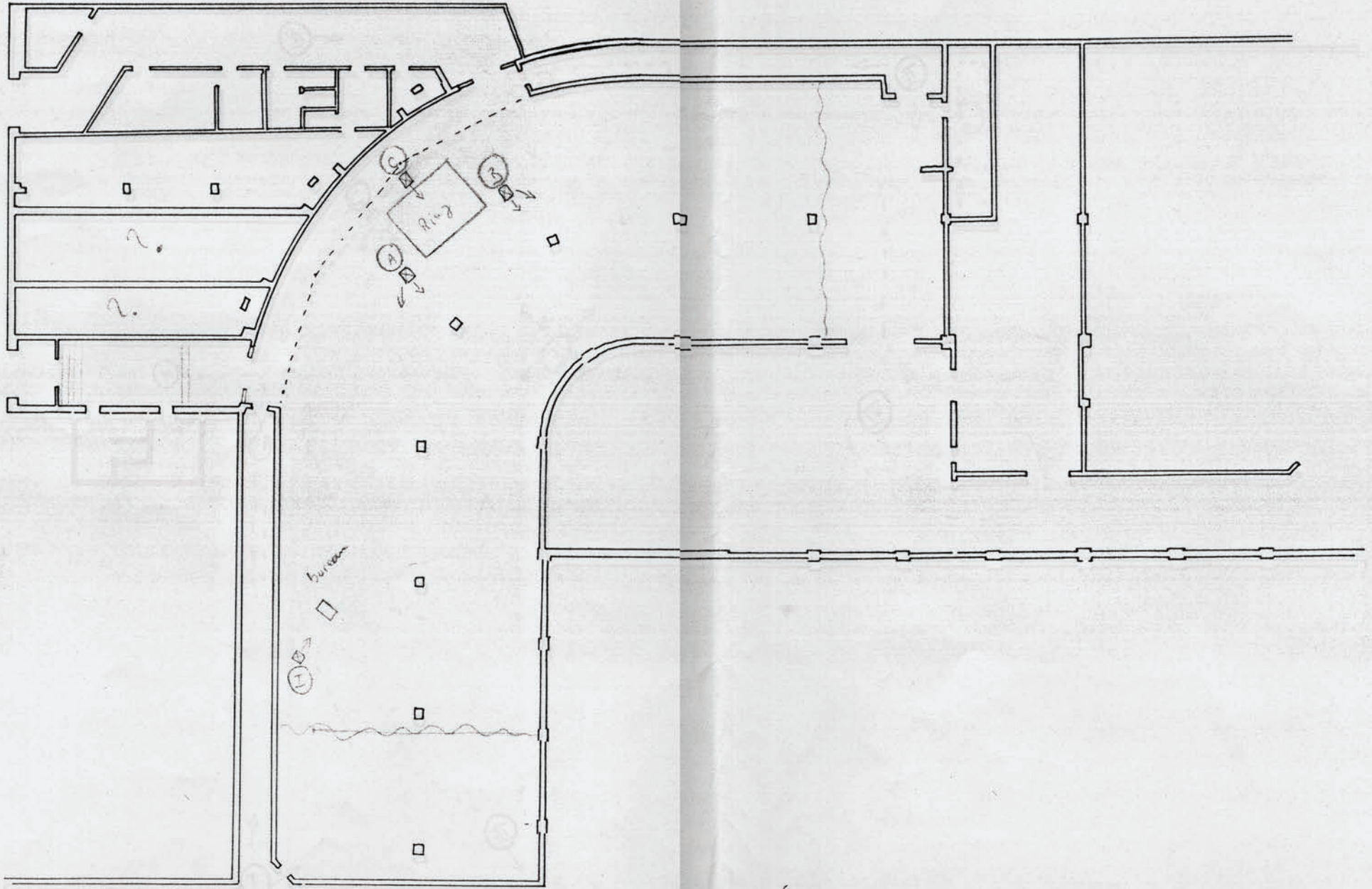


2x 8 miroirs
à roulettes

Prologue / Competition

Diffusion Statique

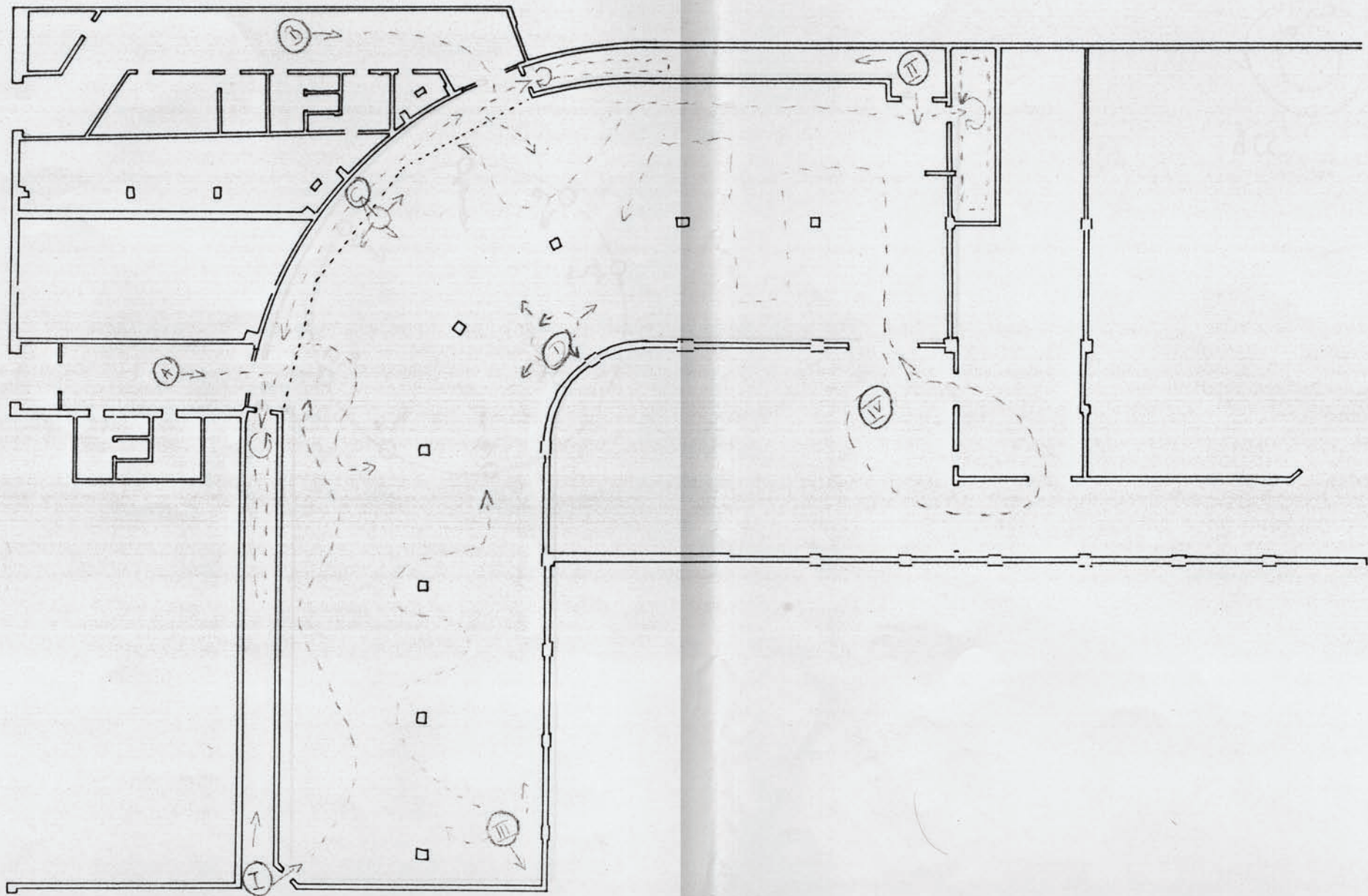
I



Simulacre.

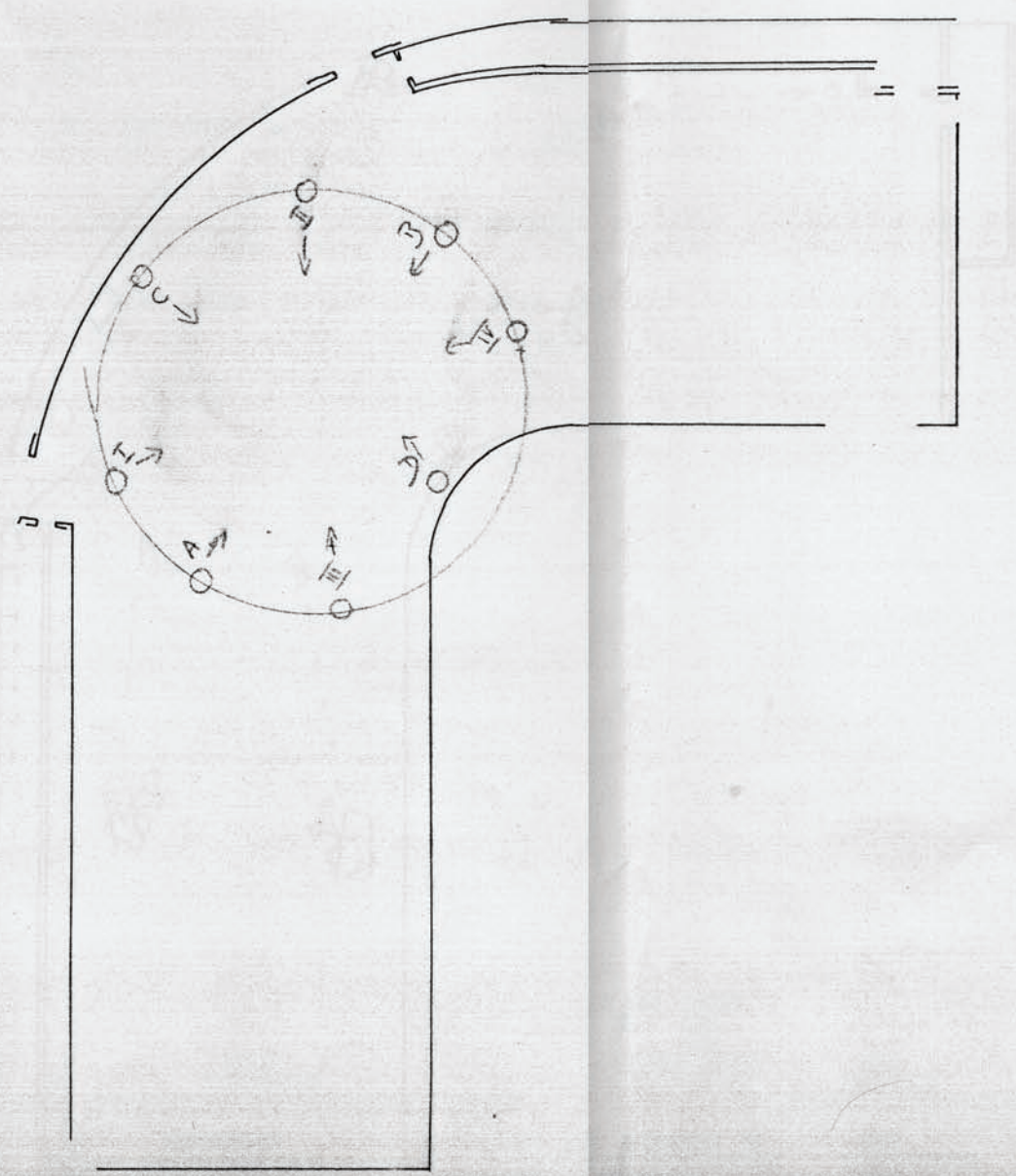
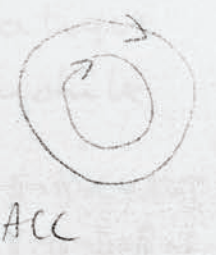
II

Diffusion mobile → statique



Verhige III

Diffusion mobile



Diffusion

↳ Statique
↳ mobile

I → B → C → A → I
II → IV → D → III → I

