



LE LABYRINTHE DU TEMPS

Règles d'invention et d'interprétation
Partitions corporelle (danse), textuelle
(théâtre), musicale...

Sommaire

Règles introductives au Labyrinthe (RIL) Définition du cadre général

RIL 1

Enjeux esthétiques et stylistiques du *Labyrinthe*

RIL 2

Conception d'un *Labyrinthe*, satellites et grands cycles

RIL 3

Définitions, partitions corporelles et textuelles du *Labyrinthe*

RIL 4

Les partitions, cadre général

Règles du Labyrinthe (RL)

RL 1 (musique, théâtre, danse)

Partition corporelle – cartographie de l'espace (modèle 3D)

RL 2 (musique, théâtre, danse)

Partition corporelle - processus d'invention et /ou de réalisation

RL 3 (musique, théâtre, danse)

Partition corporelle, postures, variations et processus dynamiques

RL 4 (musique, théâtre, danse)

Images des postures et variations

RL 5

Théâtre, partition textuelle

RL 6

Théâtre - partitions textuelles et corporelles, 7 « personnages » possibles

Les annexes

Règles introductives au *Labyrinthe* (RIL)

Définition du cadre général

RIL 1

Enjeux esthétiques

Le *Labyrinthe du temps* n'est pas une œuvre définie ou « définitivement fixé » comme une partition, une sculpture, une peinture...

Le *Labyrinthe du temps* est un concept projeté dans un espace diachronique et historique, un processus dynamique d'invention artistique qui, de manière réursive et critique, interroge les notions d'œuvres d'art, de cohérence, d'organisation, d'apprentissage, de compréhension, d'émotion...

En développement permanent depuis des années, chaque création du *Labyrinthe* s'ouvre sur une possibilité qu'il aurait d'exister.

Un enjeu esthétique

Imprévisibilité, absence de direction - ni début ni fin – toujours différent, absence de nécessité, multiplicité et polymorphisme, dimensions infinies cachées et enchevêtrées [...], les trajectoires du *Labyrinthe* sont multiples, imprévisibles voire chaotiques : la relation (non nécessaire) est toute aussi importante que la non-relation, présence - absence.

Si différentes pratiques artistiques sont réunies, ce n'est pas dans ce *Labyrinthe* pour les asservir les unes aux autres, ni même créer des rôles de solistes et d'accompagnants (la musique accompagne la danse ou inversement etc...). La réunion des pratiques artistiques associée aux technologies élargit fondamentalement les conditions d'imagination et de réalisation jusqu'à favoriser la notion de complétion avec une même « logique » d'organisation (son qui s'enchaîne à une lumière, un mouvement etc...).

Un lieu de mémoire et d'oubli

Le *Labyrinthe du temps* fait référence à un espace-temps mémoriel, mémoires conscientes et inconscientes qui prolifèrent dans les multiples dimensions du temps, objet de constructions et de déconstructions ou découvertes antécognitives, jusqu'à l'oubli.

RIL 2

Conception d'un *Labyrinthe*, satellites et grands cycles

Work in progress, le *Labyrinthe du temps* est une œuvre modulaire poly-artistiques et technologique.

Chaque création d'un *Labyrinthe* est unique et se conçoit selon un évènement particulier, un lieu architectural, des moyens.

Pour faire apparaître efficacement les spécificités labyrinthiques et chaotiques associées au jeu de déconstruction de la mémoire, il est important de favoriser :

- les changements d'échelle ou de dimensions de réalisation de l'œuvre, par exemple
 - changer les échelles de temps, associer une installation sur un temps long et à des performances ponctuelles,
 - varier la taille des supports de réalisation de l'œuvre, du monumental au réseau individuel,
 - etc..

- multiplier les réalisations protéiformes ou multi-supports de l'œuvre (aspects polysensoriels),
 - Tableaux virtuels et images fixes,
 - Vidéoprojection avec son spatialisé,
 - Sculptures numériques et holographiques,
 - Installations interactives temps réel,
 - Mapping monumental,
 - Performances théâtre, danse, musique, technologie
 - Concerts,
 - Livre du Labyrinthe,
 - Textes du Labyrinthe,
 - Conférences artistiques, scientifiques, pédagogique,
 - Recherche.

- Associer dans un même évènement la création de satellites et d'un ou plusieurs grands cycles.

Satellites et grands cycles

1. Les satellites (type installation muséale sur plusieurs semaines ou mois)

Œuvres technologiques autonomes (ou mixtes avec des interprètes ponctuels théâtre, danse, musique), processus de mémorisation et d'« imprégnation lente », généralement sous forme d'installations muséales contrôlées par ordinateur,

2. Les grands cycles, manifestations spectaculaires ponctuelles (soirées 20h-24h etc...)

Performances spectaculaires technologiques avec la possibilité d'interprètes, grands cycles reprenant les satellites pour les déconstruire, les combiner, les fragmenter, très grandes vitesses de contrôle algorithmique du temps et de l'espace etc...

RIL 3

Partitions corporelles et textuelles du *Labyrinthe*

Par analogie à une partition musicale classique, les partitions corporelles ou textuelles sont des sortes de *storyboard* réglant pour chaque musicien, danseur ou comédien l'interprétation corporelle ou textuelle d'un *Labyrinthe*.

Partitions corporelles ou comment se déplacer dans l'espace à la fois imaginaire et physique du *Labyrinthe*

- On ne peut se déplacer n'importe comment dans le *Labyrinthe*, sous peine d'en sortir sans y entrer !...
Les « partitions corporelles » règlent une scénographie, déplacements des corps et des gestes des interprètes dans l'espace, espace lui-même façonné par des objets et des figures géométriques imaginaires ou narratives inspirés d'une analyse prototypique des images du *Labyrinthe du temps* (vidéos et images fixes).

Partitions textuelles ou le théâtre du *Labyrinthe*

- Les partitions textuelles définissent pour le ou les comédiens à la fois le texte du *Labyrinthe* tiré de *Typocrite du signe* (recueil de textes du *Labyrinthe*) et le cadre d'interprétation de ces textes.

Création des partitions : improviser, écrire, utiliser, commander des partitions...

Selon les règles précisément décrites dans ce document, l'interprète a le choix :

1. d'improviser (selon ces règles d'écriture) ses propres « partitions textuelles et corporelles,
2. d'écrire ses partitions (*storyboard*),
3. d'utiliser des partitions existantes (algorithmiques ou *storyboard*),
4. ou de commander au compositeur des partitions.

RIL 4 (musique, théâtre, danse) Les partitions, cadre général

L'interprète - comédien, danseur, musicien - cherche impérativement :

1. à ne **pas reproduire deux fois les mêmes actions, pas de répétition** ou le moins possible, trajectoire, durées... pour favoriser une notion d'**imprévisibilité**,
2. à favoriser de manière indépendante des **polymorphies** - différentes formes - **et poly-temporalités** - différents temps, exprimées soit séquentiellement (l'un après l'autre) ou simultanément (en même temps),

Les tableaux de proportions des satellites du Labyrinthe (cf. en annexe, tableau de proportion du Labyrinthe) aident à concevoir l'écriture personnalisée de partitions corporelles et textuelles comme par exemple l'écriture des partitions de durées appliquées à chaque contrôle des paramètres d'interprétation.

Dans le cadre du théâtre par exemple (cf. pages suivantes), ces proportions servent l'écriture des partitions textuelles et corporelles du comédien, pour son interprétation des déplacements dans l'espace, le contrôle de l'agogique lié à l'interprétation du texte (nombre de mot dans une unité de temps) etc... Les valeurs de chaque tableau peuvent être lues en mouvement droit puis rétrograde, permutées etc...

3. à favoriser **par contraste** (discontinuité) des notions de **contraction - dilatation de l'espace-temps** (mouvement, durée...),
4. à traduire précisément, les **dimensions cachées et enchevêtrées** du *Labyrinthe* selon le respect des partitions corporelles, textuelles et musicales.

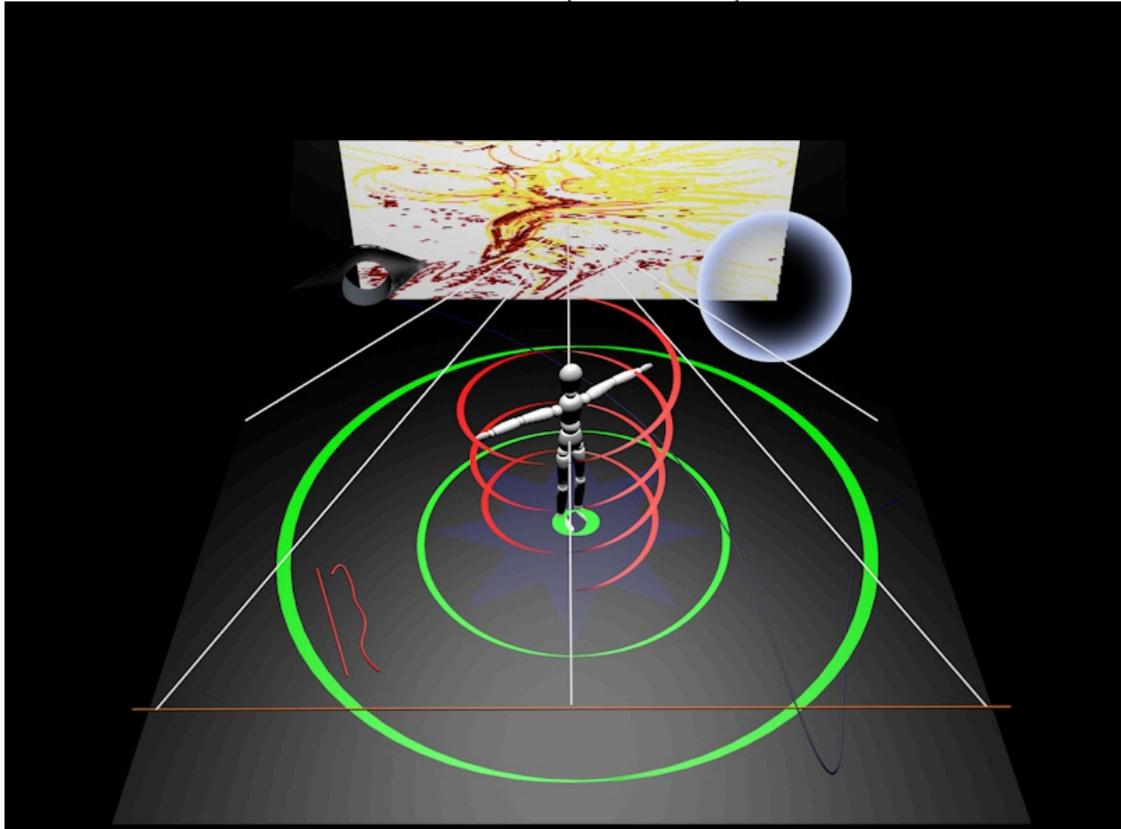
Règles du *Labyrinthe* (RL)

RL 1 (musique, théâtre, danse) Partition corporelle – cartographie de l'espace

Cartographie de l'espace scénique (modèle 3D interactif sur internet)

Des formes géométriques et objets imaginaires définissent les parcours et jeux possibles sur scène des interprètes (comédiens, danseurs, musiciens). Ces formes sont tirées d'une analyse des vidéos du *Labyrinthe* et de ses satellites : spirale, sphère, perspective, lombric, œil, oiseau, étoile.

Arrière de la scène (ici avec une vidéo)



(public)

- La spirale (rouge, au centre)
- L'Œil (noir, au fond à gauche, forme troué au centre que l'on peut franchir)
- Les cercles (vert, du centre vers les extrêmes)
- L'étoile (en bleu, au centre)
- L'oiseau (en bleu foncé, on ne le voit pas bien, traverse la scène en diagonal avec une sorte de tête à l'extrémité côté droit)
- La sphère (violette, au fond à droite)
- Perspectives (gris, différentes lignes qui se rejoignent au fond au centre)
- Le lombric (orangé, forme étrange composé de deux segments, côté gauche devant)

**Via internet, visualisation des trajectoires imaginaires
Modèle 3D interactif**

<http://degerando.blogspot.fr/2013/08/le-labyrinthe-du-temps-gerando-suite.html>

RL 2 (musique, théâtre, danse)

Partition corporelle - processus d'invention et /ou de réalisation

Postures fondamentales et variations, processus dynamiques, trajectoires spatiales et objets, personnages, autant de procédés d'écriture et d'interprétation qui définissent au final la trajectoire des corps (interprètes) dans le *Labyrinthe*.

1^{er} procédé : 7 postures fondamentales (5^{ème} personnage théâtrale)

7 postures (« images fixes » tirées des vidéos) associées à 7 idées narratives (jeu théâtral) mimées ou donnant lieu à de simples analogies géométriques organisent la scénographie du danseur et du comédien.

Ces postures sont la sphère, l'oiseau, la perspective, le kaléidoscope, l'œil, le lombric, le rideau (cf. photos).

Au choix des interprètes, ces postures peuvent donner lieu à des variations, « images fixes déformées » avec comme exemple (cf. photos) cinq déformations d'une image fixe comme la sphère : le cercle, l'étoile, la spirale, la double hélice, rayons d'un disque, sphère cachée.

2^{ème} procédé : processus dynamiques (6^{ème} personnage théâtrale)

Ces processus dynamiques offrent la possibilité de passer d'une posture à une autre (invention du mouvement). Ils sont classés en deux catégories :

1. l'une discontinue (par contraste, flash - passage sans transition perceptible entre deux postures),
2. l'autre continue (progressive).

Ils interviennent sous forme de polymorphies désynchronisées (expression autonome de plusieurs temps en même temps, un bras décrit une figure dynamique dans un temps donné, une autre partie du corps dans un autre temps...), sous forme de contraction /dilatation, prolifération /raréfaction, combinaison de mouvements (par addition, soustraction, hybridation, combinaisons géométriques tirées des figures fixes du *Labyrinthe* comme des rotations, lignes droites /lignes courbes, symétries /dissymétries...).

3^{ème} procédé : trajectoires spatiales et objets (7^{ème} personnage théâtrale)

Un catalogue de trajectoires et d'objets imaginaires sur scène définissant des parcours et jeux possibles autour de formes imaginaires (tirées des images fixes initiales, spirale, sphère, perspective, lombric, œil, oiseau, étoile).

RL 3 (musique, théâtre, danse)

Partition corporelle – descriptions des postures, variations et processus dynamiques

Description des postures fondamentales, variations et processus dynamiques

1/ Sept postures fondamentales (images fixes) tirées des vidéos du *Labyrinthe* (satellites)

<i>Image fixe thématique tirée de la vidéo</i>	<i>Description générale</i>	<i>Analogie danse</i>	<i>Analogie comédien (mimer de manière immobile une action narrative)</i>
La sphère	notion courbe et centre (danse)	Double courbure du corps	Tenter de s'échapper de la sphère.
L'oiseau	tête et corps stylisé de l'oiseau	Elévation, travail au sol	Regard vers le ciel.
Perspectives	point de fuite et impression de relief	Ligne qui tend vers un point au lointain	Haranguer la foule
Kaléidoscope	dislocation ou fragmentation	Dislocation du corps lignées brisées.	Automutilation du visage.
L'œil	la forme de l'œil	Repliement vers soi, travail au sol	Le bâillement.
Le lombric	double figure géométrique	Verticalité stabilité	Tu t'accroches à l'autre.
Rideau	droite parallèle		Regarder avec indiscretion.

2/ Principe de variation des postures fondamentales (ou images fixes)

Pour illustrer le principe de variation, exemples de cinq de variations d'une image fixe comme la sphère : le cercle, l'étoile, la spirale, la double hélice, rayons d'un disque, sphère cachée.

La sphère	courbe plane fermée constituée des points situés à égale distance d'un point nommé centre.	Double courbure du corps	Tenter de s'échapper de la sphère.
-----------	--	--------------------------	------------------------------------

Exemples de variations sur l'image de la sphère

<i>Image fixe thématique tirée de la vidéo</i>	<i>Description générale</i>	<i>Analogie danse</i>	<i>Analogie comédien (mimer une action narrative immobile)</i>
L'étoile	forme géométrique approximativement sphérique et composée de branche	Etirement symétrique des membres	Tente de délier les poignets.
La spirale	courbe plane qui commence en un point central puis s'en éloigne de plus en plus, en même temps qu'elle tourne autour.	Spirale	Arrangeur la foule

La double hélice	Lorsqu'une spirale se développe en trois dimensions, on parlera d'hélice (courbe plane qui commence en un point central puis s'en éloigne de plus en plus, en même temps qu'elle tourne autour).	Croisement des membres dans une demie sphère	Automutilation du visage.
Rayon d'un disque	Membres comme des rayons		
Sphère cachée	Sphère vue de dessus		Cacher une sphère.

3/ Six processus dynamiques (thématiques)

1. Transitions (déformation, interpolation), deux types :
 - discontinue (par contraste, flash) : passage sans transition perceptible de deux états distincts (sans transition perceptible)
 - continue (progressive)
2. Contraction – dilatation
3. Combinaison dynamique de plusieurs formes (objets, mots...)
 - Par addition (superposition)
 - Par Soustraction
 - Par Hybridation
 - Polymorphies – poly-temporalité
4. Processus géométriques
 - Rotation
 - Ligne droite /ligne courbe
 - Les sept formes géométriques tirées des figures fixes du labyrinthe et variations
 - Les dimensions de l'espace (1D 2D 3D 4D)
 - Symétrie /dissymétrie
 - Proportionnalité
5. Prolifération /raréfaction
6. Hasard et déterminisme

4/ Combinaison des processus dynamiques

Chaque processus peut être combiné, à l'exemple d'un déplacement sur scène en forme d'hélice qui serait perturbé par un mouvement aléatoire.

RL 4 (musique, théâtre, danse) Images des postures et variations

Postures fondamentales et principe de variations

1/ 7 postures fondamentales (ou images fixes thématiques tirées des vidéos du Labyrinthe)

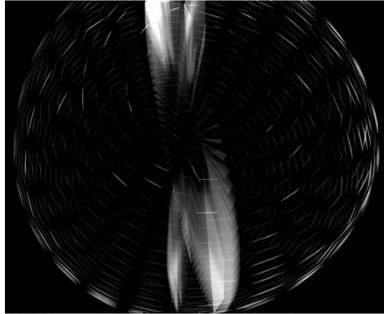
Description

Vidéo

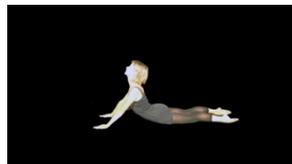
Danseuse

Comédien

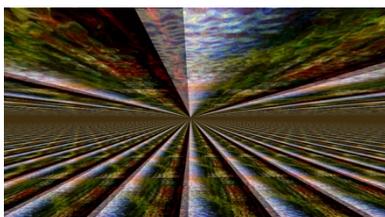
1 Le cercle - sphère
(1'21)
(Timu - Binaurale)
Danse :
Double courbure du corps
Théâtre :
Tenter de s'échapper de la sphère.



2 L'oiseau
(12'52)
(Timu - Blue bird)
Danse :
Élévation, travail au sol
Théâtre :
Regard vers le ciel.

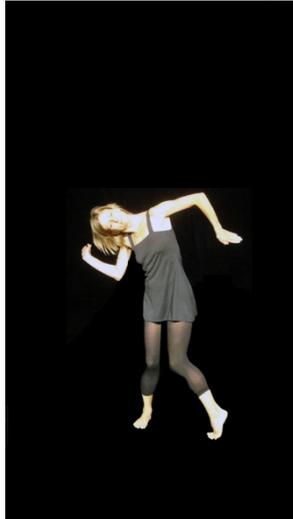


3 Perspectives
(3'12) (Timu - Blue bird)
Danse :
Ligne qui tend vers un point au lointain
Théâtre :
haranguer la foule.



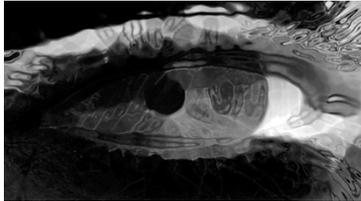
4

Kaléidoscope
(6'48)
(Timu -Blue
bird)
Danse :
Dislocation
du corps
lignées
brisées.
Théâtre :
Automutilati
on du visage.



5 **L'œil**

(0'15)
(Intumescen
ce)
Danse :
Repliement
vers soi,
travail au sol
Théâtre :
Le
bâillement.

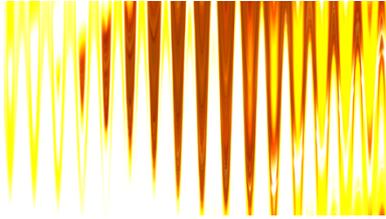


6 **Le lombric**
(0'23)

(L'opéra de
glace)
Danse :
Verticalité
stabilité
Théâtre :
Tu
t'accroches à
l'autre.



7 Rideau
(8'48)
(L'opéra de
glace)
Danse :
droite
parallèle
Théâtre :
Regarder
avec
indiscrétion.

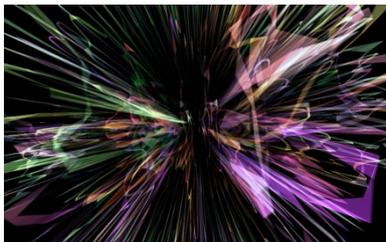


2/ Principe de variation des postures fondamentales (ou images fixes)

Exemples d'invention de cinq variations du **cercle- sphère** : l'étoile (1), la spirale (2), la double hélice (3), rayons d'un disque (4), sphère cachée (5).

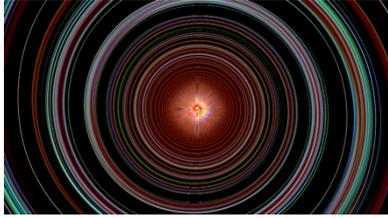
1 Etoile
(0'28)
(Timu -
Binaurale)

Théâtre :
Tente de
déliier les
poignets.



2 Spirale
(Intumescence)

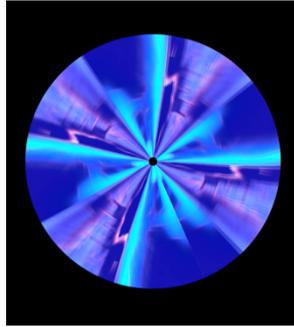
Théâtre :
Haranguer
la foule



**3 Double
hélice**
(0'47)
(Timu -
Binaurale)

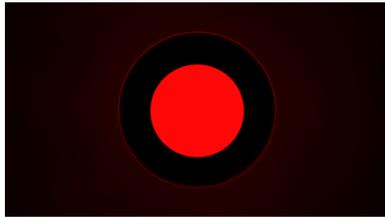


4 Rayon d'un disque (5'08)
(L'opéra de glace)



5 Sphère vue de dessus

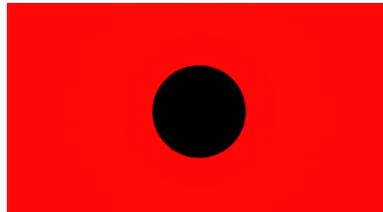
Théâtre :
Cacher une sphère.



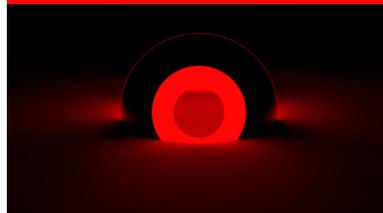
Autres exemples de variations d'une image fixe, la sphère, tirée de la vidéo du *Cercle de la sphère*

Sphère
1 aplatie
(0'00)

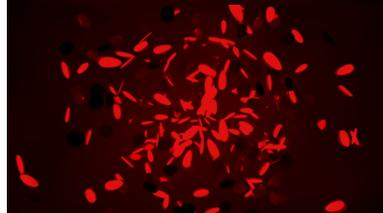
Vidéo



2 trouée
(1'05)



3 explosée
(1'30)



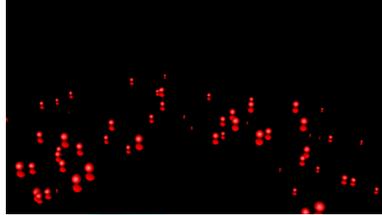
4 déformée légèrement
(1'48)



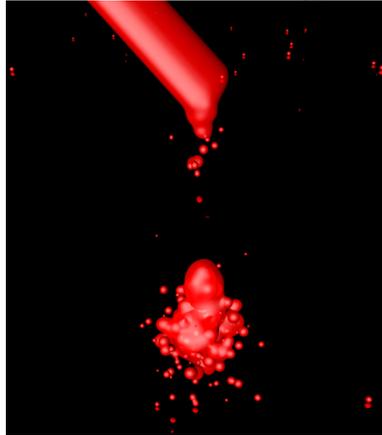
5 coagulée
(2'22)



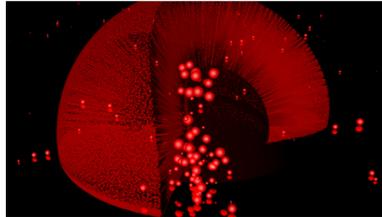
6 multipliée
(3'52)



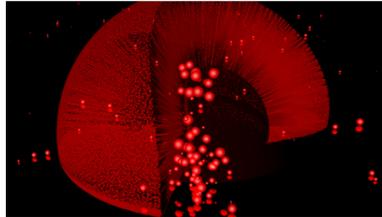
7 allongée
(3'56)



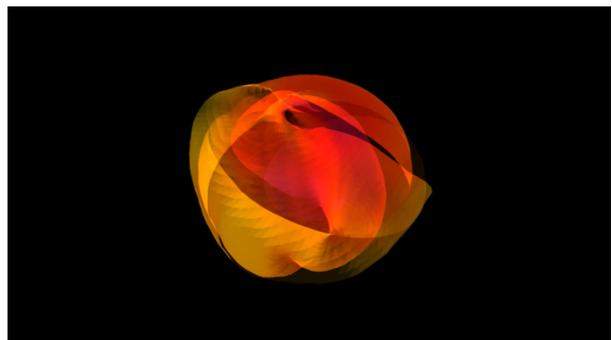
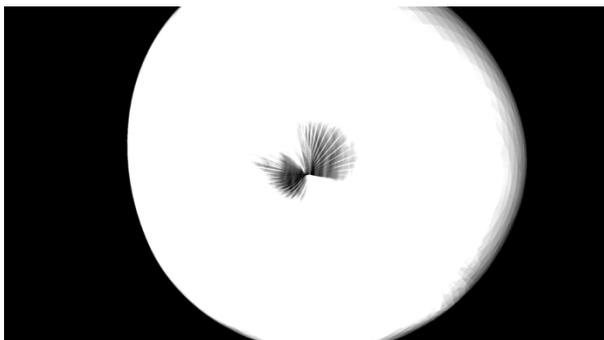
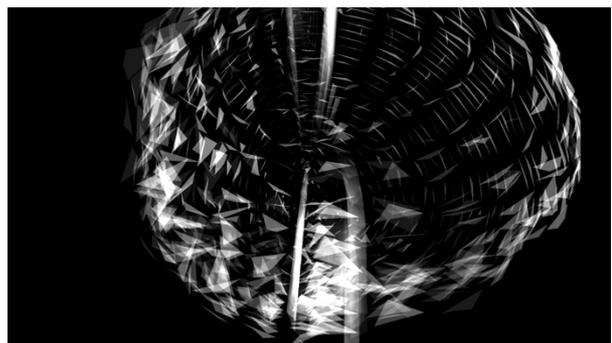
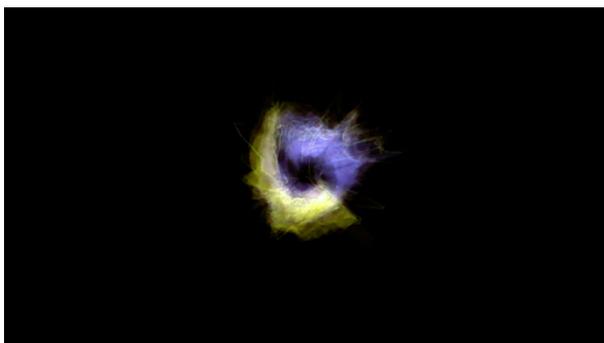
8 granulée
(4'41)

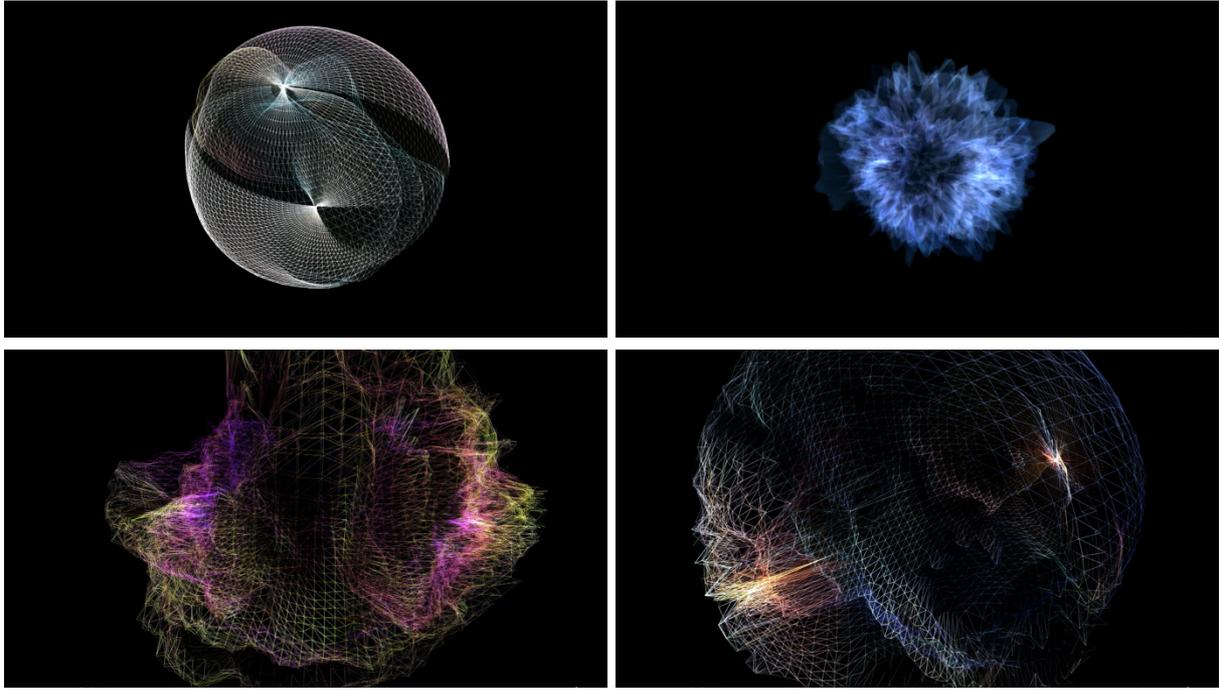


9 hérissée
(5'51)

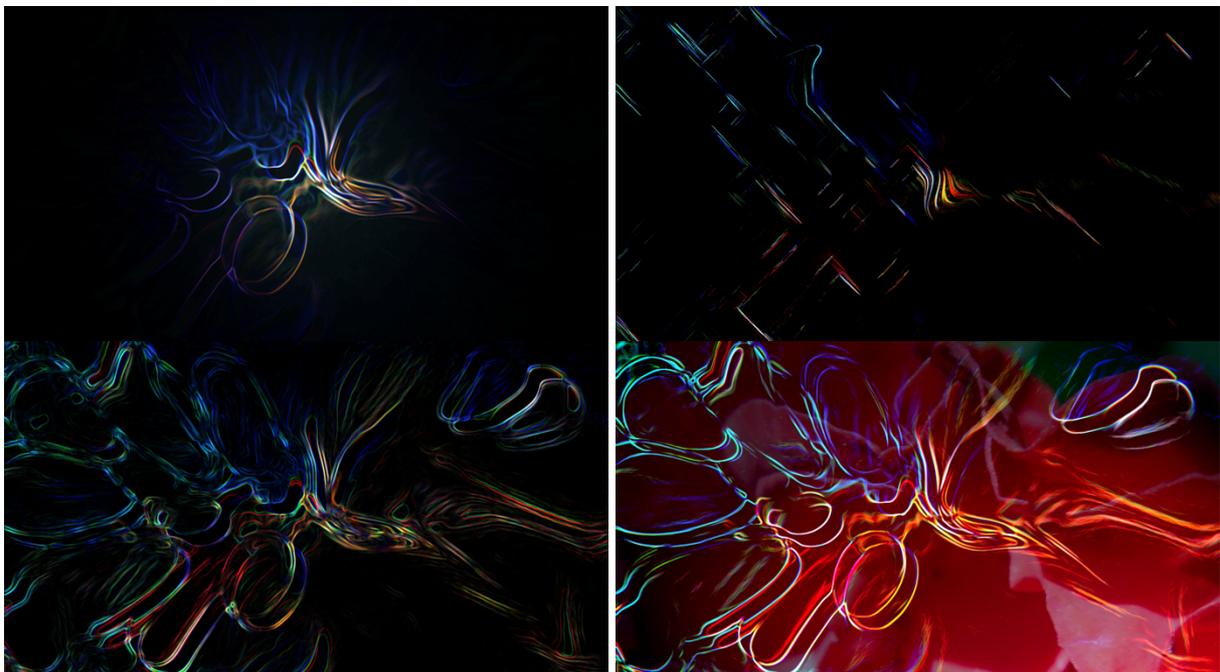


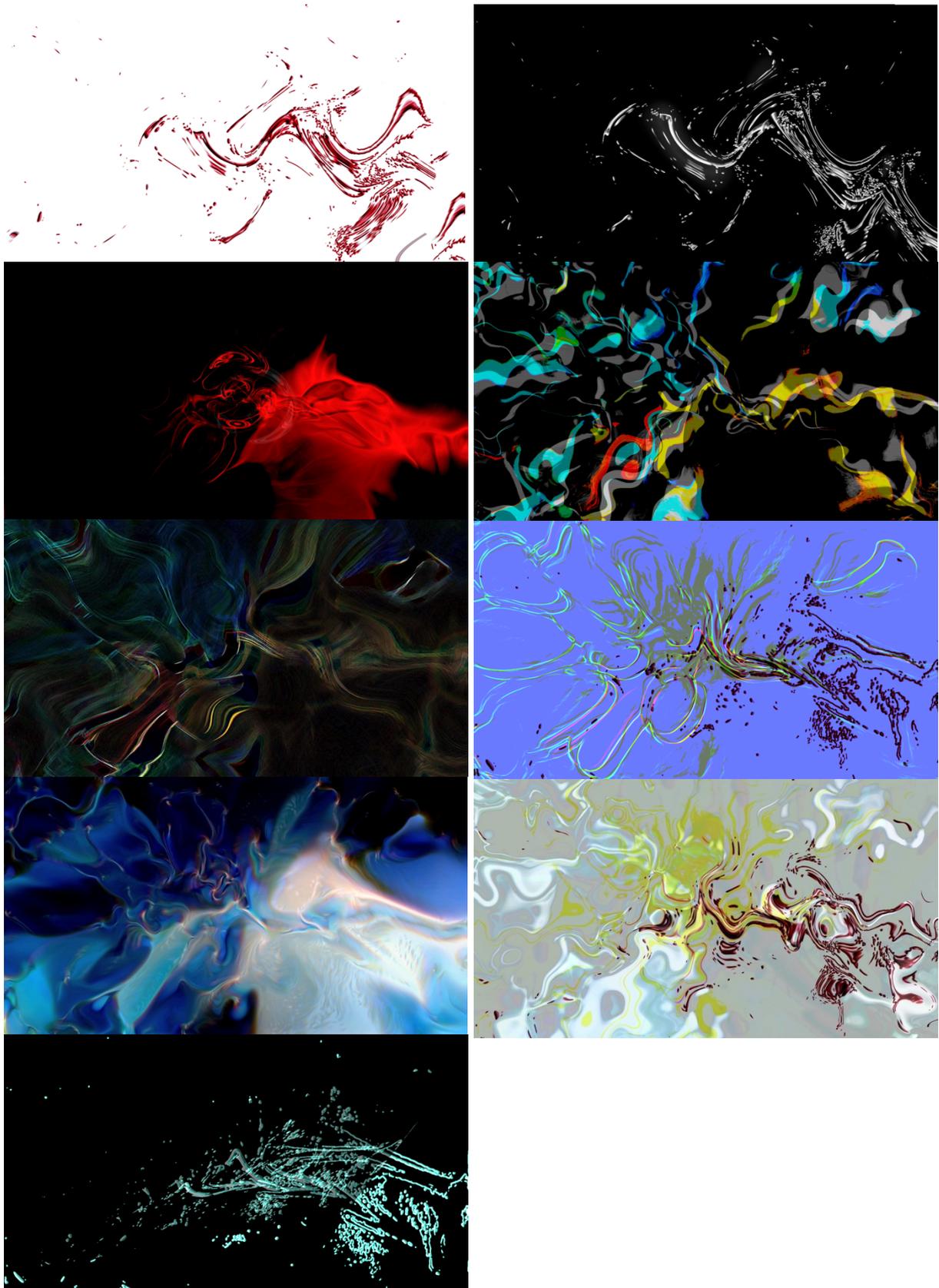
Autres exemples de variations d'une image fixe, la sphère, tirée de la vidéo de *Binaurale*



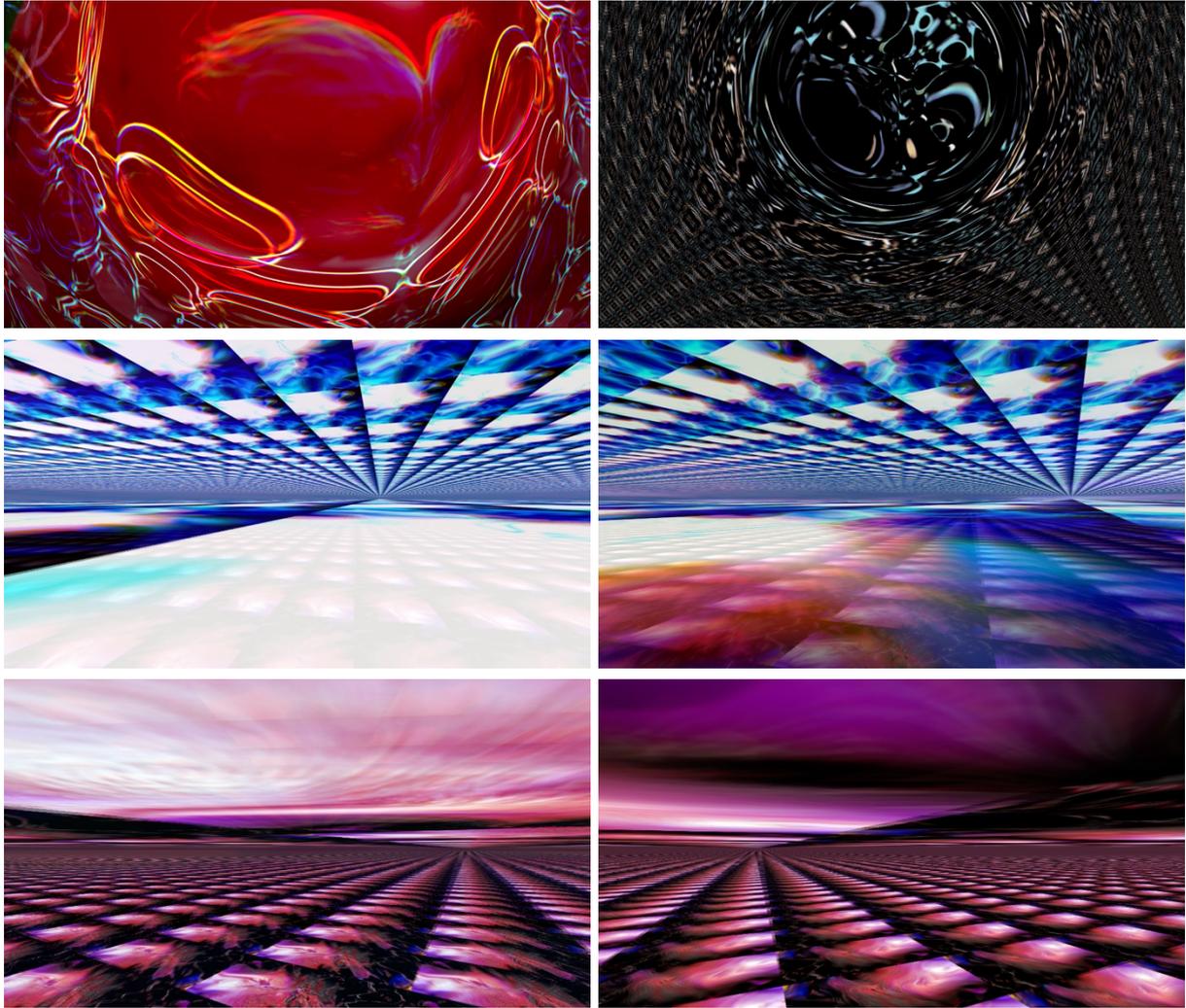


Autres exemples de variations d'une image fixe, l'oiseau, tirée de la vidéo de *Blue bird*

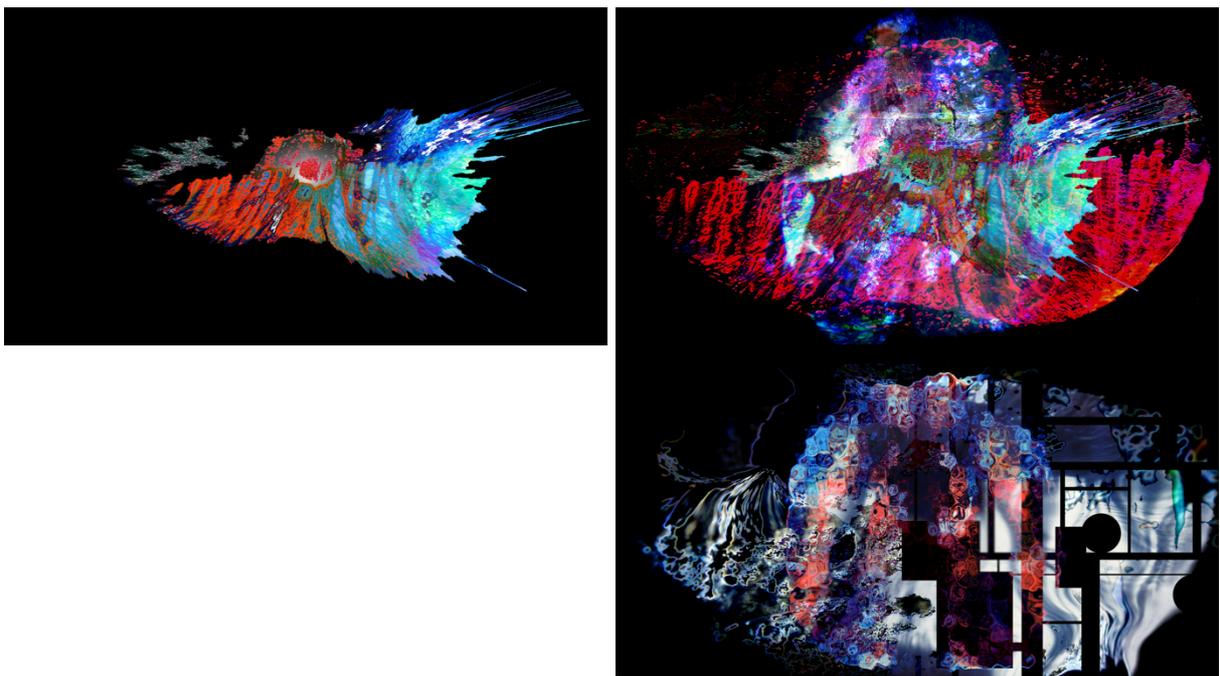


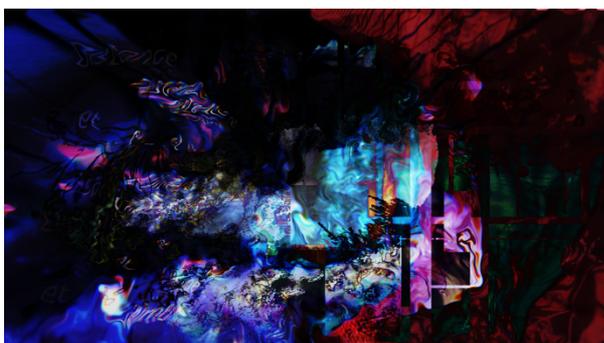
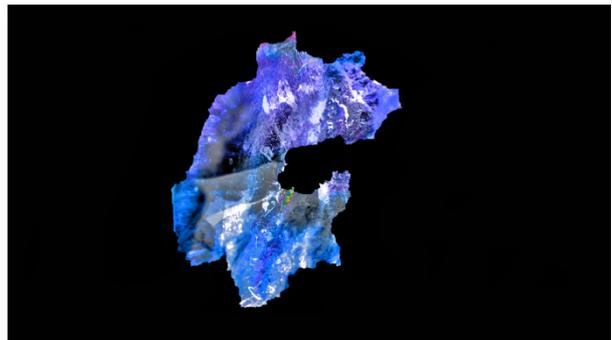
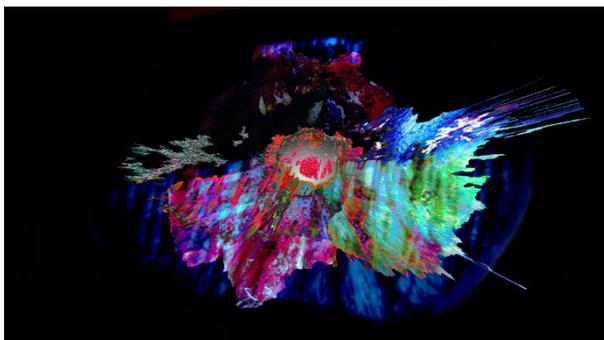
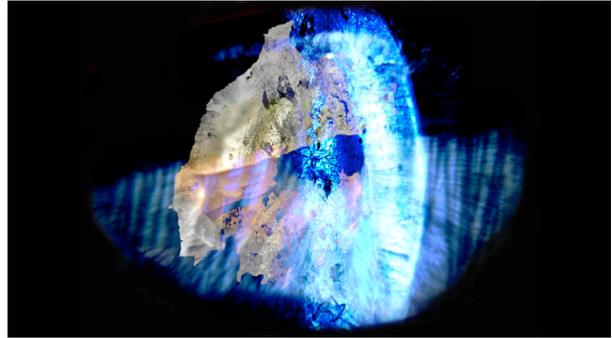
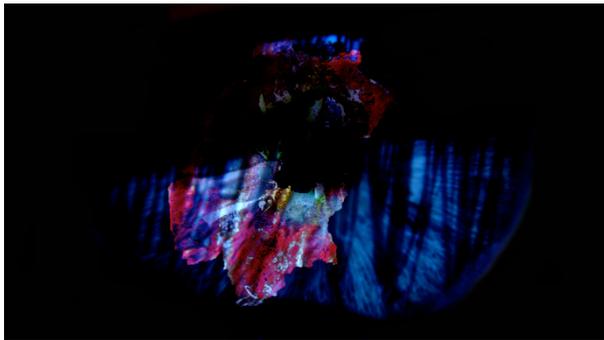
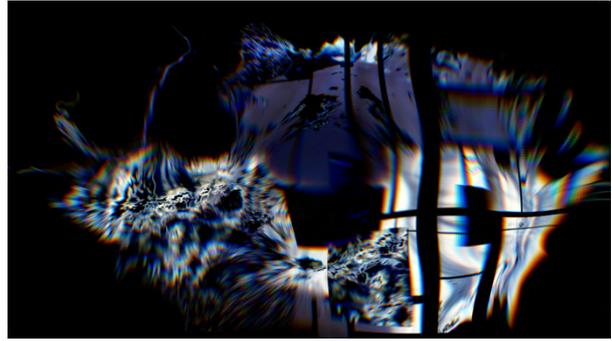
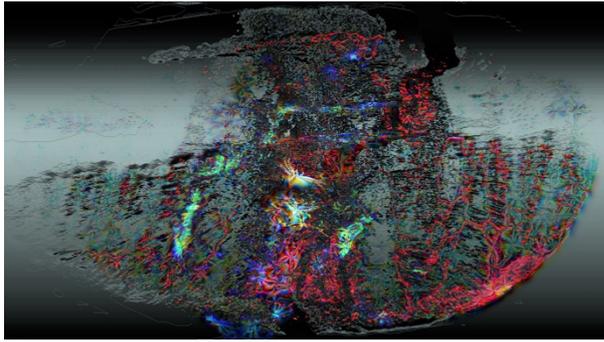


Autres exemples de variations d'une image fixe, Perspectives, tirée de la vidéo de *Blue bird*

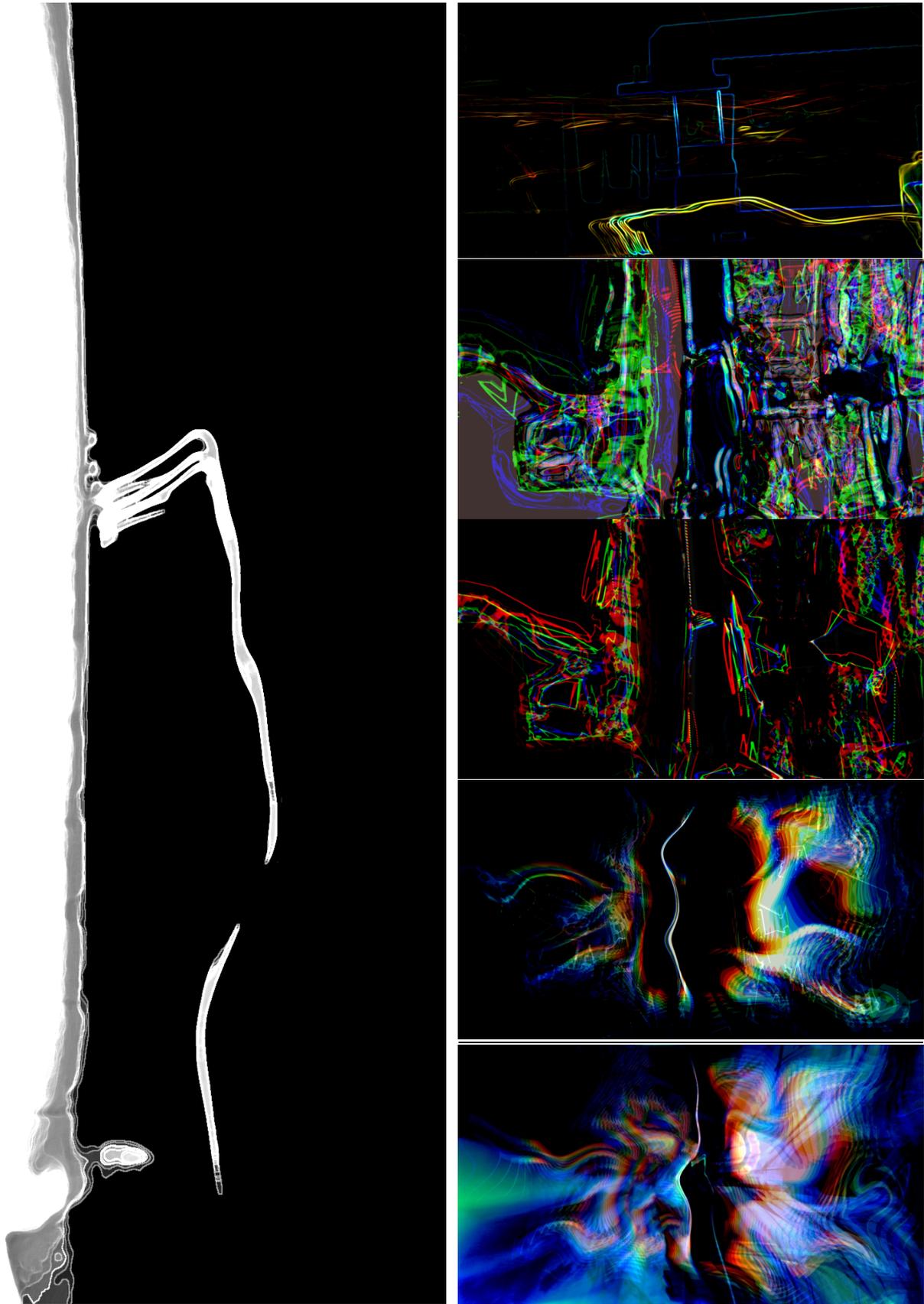


Autres exemples de variations d'une image fixe, L'œil, tirée de la vidéo d'Intumescence





Autres exemples de variations d'une image fixe, *Le lombric*, tirée de *L'opéra de glace*



RL 5 Théâtre, partition textuelle

4 règles d'interprétation ou « personnages »

1^{ère} règle : les nuances – en rapport avec des couleurs dans le texte

Les nuances sont à elles-seules l'expression d'un personnage ou théâtre indépendant. En application des tableaux de proportions du Labyrinthe par exemple, elles interviennent en couleur dans les textes du théâtre, en formant leurs propres rythmes.

1. La ppp, *pianississimo* (8) : très faible, presque murmurée
2. La, p, *piano* (10) : Faible, mais distincte
3. LA, mp, *mezzo piano* (12) : proche d'une voix parlée
4. LA, mf, *mezzo forte* (16) : moyennement fort, proche d'une voix déclamée
5. LA, f, *forte* (20) : Fort
6. LA, ff (28) : Très fort
7. La, fff : Très très fort

2^{ème} règle : l'agogique (nombre de mots dans une unité de temps)

L'agogique du texte (composition des vitesses d'élocution) forme en soi un personnage, toujours imprévisible (moins possible de répétition), agissant par contrastes et sans rapport avec les autres personnages. Cette agogique peut être calculée précisément par l'interprète ou travailler de manière plus intuitive selon le respect des règles.

Niveau avancé, exemple de calcul d'agogique selon les proportions du labyrinthe :

Exemple, début du cycle 5 :

Théâtre 1 (comporte 62 mots) :

Postulat de départ (choix de l'interprète, décisions initiales)

durée globale de la séquence 39 secondes, vitesse proche d'une élocution normale, 3 proportions empruntées au labyrinthe : 21, 6, et 14

1. Si les durées des séquences sont égales, j'applique les proportions du Labyrinthe aux nombres de mots (41 mots) puis j'ajoute 21 mots (7 par séquences) pour arriver à 62 mots

13 secondes : 21 mots (+7 pour arriver à 63 mots) = 28 mots

13 secondes : 6 mots (+7 pour arriver à 63 mots) = 13 mots

13 secondes : 14 mots (+7 pour arriver à 63 mots) = 21 mots

2. Si les durées des séquences sont empruntées aussi aux proportions du labyrinthe, j'effectue une mise à l'échelle des paramètres en gardant les 3 vitesses différentes (28, 13, 21 mots pour une même durée) (cf. calcul de proportion)

14 secondes : 27 (30 mots (au lieu de 28 en 13 secondes) et correction)

6 secondes : 4 (6 mots (au lieu de 13 dans 13 secondes) et correction)

21 secondes : 31 (33 mots (au lieu de 21 mots dans 13 secondes) et correction)

Calcul de proportion :

Si pour 13 secondes j'ai 21 mots à dire, pour 14 secondes j'ai combien de mots à dire ?

En 13 s → 28 mots

En 14 s → combien de mots (X) ?

X : 28 = 14/13

X = (14 : 13) * 28

X = (nombres de mots : vitesse de référence) * nouvelle vitesse

3^{ème} règle : le timbre (signifiant – image acoustique du texte)

Le labyrinthe s'incarne dans des jeux multiples d'écriture ; d'une expression de phonèmes archétypaux à des jeux de dislocation et déconstruction, écriture du temps, de l'espace, du rythme, du timbre, de la nuance, travail du souffle, articulations gutturale (fond de la gorge), labiale (lèvres), linguale (langue), onomagramme (absorption sémantique de l'énergie), entrelacs phonétiques, permutations, mots valises (fusion d'au moins deux mots), palindromes (lecture d'un mot dans les deux sens)... Il s'agit d'un théâtre du signifiant (image acoustique, contrôle du timbre), le matériau sonore étant l'essence d'une expression, narration qui nous renvoie au signifié, comme une expérience possible : présence et absence simultanées.

4^{ème} règle : le sens (signifié)

Le texte raconte sa propre histoire.

RL 6

Théâtre - partitions textuelles et corporelles, 7 « personnages » possibles

Selon son niveau d'interprétation, le comédien peut interpréter jusqu'à **7 « personnages » au même moment, personnages :**

Partition textuelle

- 1. de nuance,**
- 2. d'agogique (nombre d'événements dans une unité de temps),**
- 3. de timbre (signifiant, aspect matériel du signe),**
- 4. de sens (signifié-concept, représentation mentale d'une chose)**

Partition corporelle

- 5. de posture,**
- 6. de processus,**
- 7. de trajectoire**

Ces 7 personnages sont associés à **7 partitions de durées indépendantes écrites ou improvisées (poly-temporalité).**

Chaque personnage correspond l'invention d'une partition de durées toujours différente, polyrythmie à 7 voix indépendantes (horizontalement et verticalement). En d'autres termes, aucune action n'est synchronisée (nuance, agogique, déplacement...), chaque « personnage » ayant sa propre existence (identité perceptive singulière), toujours imprévisible et diversifiée, « jamais répétitive ».

ANNEXE 1

Exemples de tableaux de proportion du *Labyrinthe*

Cycle du labyrinthe		
Satellites	Durée en seconde	Proportions (approximation, en seconde par exemple)
Texte	2,06	3
Binaurale	1,48	1
Timu	10	10
Texte	0,4	1
Le cercle	3,46	4
Texte	2,2	2
Pulse	1,4	1
Space points	5,4	6
Introït	6,2	7

Cycle du labyrinthe (2013)		
Satellites	Durée en seconde	Proportions (approximation, en seconde par exemple)
Texte	2,06	3
Binaurale	1,48	1
Timu	10	10
Texte	0,4	1
Le cercle	3,46	4
Texte	2,2	2
Pulse	1,4	1
Space points	5,4	6
Introït	6,2	7

Le cercle de la sphère (Satellite)		
dates en min.	dates en s.	Proportions en s.
00:00:00		14
00:00:15	15	6
00:00:42	42	21
00:00:51	51	15
00:01:09	69	6
00:01:28	88	11
00:01:39	99	7
00:01:46	106	14
00:02:00	120	7
00:02:07	127	8
00:02:15	135	

Intumescence (Satellite)		
Dates en minute	Dates en seconde	Proportions (en s. par exemple)
0'21	21	21
1'08	68	47
1'24	84	16
1'35	95	11
1'57	117	22
2'55	177	60
3'59	239	62
4'25	265	26
5'46	346	81
6'55	415	69
7'11	431	16
7'37	457	26
8'45	525	68
9'38	578	53

ANNEXE 2

Exemple d'enchaînement d'un grand cycle (7)

1. THEÂTRE SEUL (4 mots, environ 45 secondes)

Eclairage : début dans le noir, monter progressivement l'éclairage diffus et faible

« Fulgurance, temps, exquis, scie »

Plateau déjà en place avec percu.

A la fin, éclairage : baisser progressivement suivant le départ de la comédienne

2. PERCUSSIONS (enchaînement sur « scie », dernier mot)

Dans le noir

Durée globale différente de la première section (théâtre 1)

Improvisation percussions graves :

- entre 7 à 13 chocs entre pppp et p
- sans aucune répétition de durées, de timbres, de nuances
- possibilité d'utiliser le trémolo... (cf. la fin de ce document)

3. BANDE SON ET THEÂTRE

Eclairage : soutenu

Bande son (nuance piano) : VoxNabuli, durée max. 2min57

Théâtre : Rien de vrai ni rien à dire, durée env. 41 secondes, attendre posément l'entrée de la bande son pour débiter le texte, éclairer progressivement après l'entrée de l'artiste

—> TUILAGE - A la fin de la partie théâtrale, lancer la pièce 4 (mixage VoxNabuli et Plisse)

4. BANDE SON, DANSE, PERCUSSIONS, VIDEO

Eclairage : baisser progressivement

Fragment Labyrinthique durée 3min15

Improvisation percussions graves :

- suite chocs entre pppp et p :
- sans aucune répétition de durées, de timbres, de nuances
- possibilité d'utiliser le trémolo

Fin, éclairage : éteindre progressivement avec la fin de la pièce (=fin du son)

Attention : enchaînement rapide avec pièce suivante

5. COR ET ELECTRONIQUE TEMPS REEL

Eclairage : tableau 3.2 (lumière pupitre)

Electrocors (durée : 1min07)

A la fin de la pièce pour cor, baisser (-> noir)

6. BANDE SON SEUL – META-ORGUE

(Eclairage : noir)

Cathédrale du temps (1min49)

Pendant la pièce pour orgue, départ corniste

Rentrée comédienne avec pas bruyants (après les guirlandes de cor)

7. THEÂTRE

Monter éclairage soutenu

Marque de nos mains (41 secondes)

Enchaînement rapide avec la vidéo suivante : fin du texte : « ... Éclaire !..... j'articule pour dire »

Eclairage : coupure nette

8. VIDEO ET DANSE SOLO

(Eclairage : salle noir)

Glaçopé, durée 27 secondes

Danse solo (1) : Entrée - chrono à 12' : De l'étoile à la double hélice

9. DANSE SOLO SUITE

Eclairage : monter l'éclairage diffus
De l'étoile à la double hélice (3 secondes)
Danse solo (1 suite) posture statique sur la double hélice
Eclairage : coupure nette à la fin des 3 secondes

10. VIDEO (THÉÂTRE)

Théâtre du labyrinthe (3min12)
Départ danse solo

11. VIDEO (SANS SON - TABLEAU VIRTUEL)

(Eclairage : salle noir)
Blue Flash (7 secondes)
Images seules

12. BANDE SON (GRAVE) ET THÉÂTRE

Eclairage : ouvrir progressivement avec l'entrée de la comédienne, au centre, tableau 1 plein feu)
La Mique (le plus rapide possible, env. 1') et son grave 5.1
Attendre posément le son grave pour rentrer sur scène.

Attention enchaînement rapide avec la vidéo suivante : fin du texte : « se plie courbe dans l'échange proscrit amour vidance »
--

Eclairage : coupure nette

13. VIDEO

Eclairage : salle noir
Memory entropic thresold enchaîné à *Un jour viendra* (5min44s)

ANNEXE 3

Exemple – esquisse d’une partition textuelle à partir du texte du Labyrinthe du temps, Typocrite du signe (extrait du cycle 6)

Théâtre : esquisse de la partition textuelle et corporelle pour le cycle 6 du Labyrinthe du temps, à compléter par l’interprète

En gris, partitions textuelle et corporelle à préciser

(1) « Fulgurance, exquises, temps, scie » (env. 15 secondes)

Théâtre seul 1

(entrée sur scène ? posture corporelle ? processus, trajectoires ?)

*fu(silence).....lguran..... ce,
rapide très rapide lent*

-> silence 4 secondes

temps,

→ silence 0,5 seconde

*exquises,
lent*

-> silence 7 secondes

scie.

(4) « Marque de nos mains » (41 secondes)

Théâtre seul 2

*Marque de nos
(rapide)*

-> silence 2 secondes

mains,

-> court silence

*épistyle, recomposé,
(lent) (un peu plus rapide)
sen.....teur en nos...,
(plus lent)*

notre.....

(mouvement de sphère vers la gauche très lent).

nom, son

par-delà le signe cognant

-> silence

*respire
(lent) -> rapide silence*

fonte

*-> silence
pose tard
(vitesse mi lente)
dit oui oubli effa....cé présent du livre œil amour
dans l'amère vertu condamnée
(En inspirant +lent)
sur l'oubli des vertiges de l'âme, crucifiées, néant retrouvé de l'accord*

(en expirant + rapide)
douce sangle des plaisirs si vraie....
(en inspirant+lent)
lucide !.....
(en expirant + rapide)

Éclaire !..... j'articule pour dire :

(6) Rien de vrai ni rien à dire

Théâtre seul 3

(Revenir par le fond de la scène)

« rien de vrai ni rien à dire, pour que les m.....(2)
(vitesse normale)
é moires disposent vif ombres des lumières éteintes,
(un peu plus rapide)

(14 secondes : demi-cercle tenant une sphère dans le dos
Après DES 6 secondes bâillement vers l'œil sur la sphère).

opulence des flux,
(un peu plus lent)

pâle,
(silence un peu plus long)

tel

expire peu de tout,
Image fixe kaleidoscope 21 secondes
~~68 secondes (trop peu [...] dire)~~

trop peu de mère sifflant cœur vibrante des courbes droites imaginées surprise par sa ligne en(1s)

un point disloqué (6 secondes)

éparse du nord la poussière durci impitoyable four... mi(1s) bâtisseur à l'image paraître,

Heures égales,

cathédrale

dalle

Sale

son

ne

(15 secondes déplacement sur l'étoile 2 pas avant + mouvement du rideau/ 2 pas arrières)

la

en

sol

des

ré pour que naquit l'aire du **je**,

moi qui suis,

intact décapité par surprise en pensée

cieux humus terre

(Déplacement vers la sortie. En bas à gauche (porte) sur la perspective (deux pas rapides, un pas lent))

Sur ta peau conduite pour dire : »

(7) La Mique - le plus rapide possible, env. 1'

Théâtre (4) et musique (« Grave »)

Préviens-moi, état d'insolence dans lequel tu es,
AB
Fixe en toi parure de l'être que j'ai,
Entend ces lignes...,
Transpose et passe comme si l'Ocre lule sang si,

Le noir me pèle
Droite lent louré sillons **AR** tournoi,
Lumière répond dans l'entretisse verticale, réticule sévère versés et bloqué,
Fuite du point, **AV**
Point de suite dans le plan s'étire,
Mesquine ; sous le flou de ma tête, blafarde, blême lisser transparente comme bleu qui rapproche, s'approche, se proche **AN** me noie,
reproche, s'éblou face noyer fond pour cale quisse,
Dès vert, latude l'aile des tissons turer dans un la,
Je lone qui t'appelle,
Ri d'eau d'or désordre,
Pientro s'en fit, **AM** s'en fuit, sans typocryte du signe qui pile traver en face et masque le pi rale qui verge sans fond ni drie,
Alors bête en tête qui taite,
Non sorti,
La mique s'entend sans faire un bruit, **AD**,
Lancinante,
Toujours battante,
Rabâchant le tique,
Migre s'effaçant rideau tord,
Si parfois,
Démen-cache tâche mâche lâche chalateemps des discordes en un nom long traitre tire vague du centre blanc puisse,
Puisse, **AG**,
Hisse la croix s'enlise,
Le lyse festin infesté **AL** du destin, deux en un pour tous en corps à tort en droit chavire, vire ton rire, reste faucards suce poussière,
Flasque pitoche,
S'effrite,
Mire en miette,
Raidie sur ta tombe pire delà sol me ponge
Flaquante tombante du berceau vacille et quitte cette lettre, cette terre que j'ai tant ma libre si meurt, heure en ton grave grappe qui
s'éteint chauffe l'os qui perle, rutil, utile jusqu'à ma suite, sans descendance ni souche peindre matin dans la main nain qui tend sans
jamais l'attendre, l'atteindre, la teinte face s'efface passe ulit disciple se plie courbe dans l'échange proscrit amour vidance

(13) Deux interventions dans Plisse (bande son)

Chrono 2'16: Mité ain formalan

[Théâtre \(5\) et musique](#)

(Partition corporelle : arrivée de la porte principale, mouvement arrière perspective jusqu'à la sphère)

mité ain formalan, (2 secondes)

tance et ca - (5 secondes)

fi. (3 secondes)

Chrono 9'43: Outenta sisus

[Théâtre \(6\) et musique](#)

(Partition corporelle : cercle emprisonner dans la sphère.)

Outenta s(1s) isu, (4 secondes) // (pause, avant passage musical plus fort)

Brabres (3 secondes)

iondes par(3s)ois sonolent a reuse(1s) ui durâsourre Ci(1s)se - (6 secondes)

oche - Le (1.5 secondes)

Ja bi(5s)ncur eav(1s) rupeu (2s) (4 secondes)

(Poussé vers le cercle en sens inverse montre, tenter de défaire les liens).

tère es ? (3.5 secondes)

Adance eux dusage ingé (1.5 secondes)

Inquimajà (1 seconde)

(3 secondes image fixe liens).

fimède choplaies pousefon (3.5 secondes)

(Après fimède cho /// 7 secondes vers l'oiseau bas départ scène)

ge. (2.5 secondes)

Cel la fi (2.5 seconde)