

**NOUVELLES PRATIQUES POLY-ARTISTIQUES ET TECHNOLOGIQUES.
INTRODUCTION AUX RÈGLES D'INTERPRÉTATION DU THÉÂTRE ET DE
LA DANSE DU *LABYRINTHE DU TEMPS*, ÉTAT DE 2012 - 2014
3ICAR /ICAREDITIONS - INTERNATIONAL INSTITUTE FOR INNOVATION,
ARTISTIC CREATION AND RESEARCH**

STÉPHANE DE GÉRANDO

RÉSUMÉ. Bilan d'une première étape couvrant principalement une période de 2012 à 2014, nous présentons sous forme de synthèse les règles d'interprétation théâtrale et de la danse - partitions corporelles et textuelles - du *Labyrinthe du temps*, œuvre en développement permanent à la fois poly-artistique (vidéo, image fixe, musique, danse, théâtre) et technologique, une tentative d'unification du "tout artistique" associant création, pédagogie, expérimentation, recherche. Les photos de l'annexe B représentent le catalogue des postures statiques. La réunion des arts et l'utilisation des technologies ne se fait pas par simple superposition, accompagnement ou juxtaposition : poly-art et technologie provoquent de nouveaux imaginaires et types de pratiques, recherche d'un métalangage unificateur à la fois polymorphe et poly-sensoriel, redéfinition de la notion de cohérence et de modèle pédagogique, lieu de toutes les interrogations intergénérationnelles. D'une autre manière, cette œuvre relève d'une "esthétique quantique" et de son principe d'intrication ; faire surgir une sentiment simultané de présence et d'absence.

MOTS CLÉS. Partitions corporelles et textuelles, théâtre contemporain, danse contemporaine, interprétation, écriture, improvisation, création poly-artistique et technologique, métalangage poly-sensoriel, esthétique maximaliste, seuil entropique de la mémoire, esthétique quantique ou principe d'intrication.

TABLE DES MATIÈRES

1. L'interprétation du <i>Labyrinthe</i>	2
2. Deux règles générales d'interprétation écrite ou improvisée	2
3. Partition corporelle - théâtre et danse : postures, processus et trajectoires	3
4. Partition corporelle (danse et théâtre) et polymorphisme	5
5. Partition textuelle (théâtre) et règle polymorphique	5
6. Le texte du théâtre du labyrinthe	5
7. Exemple de réalisation : le cycle 5 du <i>Labyrinthe du temps</i>	6
Annexe A. Rappel au sujet du <i>Labyrinthe du temps</i>	7
A.1. Présentation générale	7
A.2. Le matériau actuellement à disposition pour produire le <i>Labyrinthe</i>	7
A.3. Exemple d'une réalisation du <i>Labyrinthe</i>	8
Annexe B. Partition corporelle, photos des 7 postures statiques et texte du labyrinthe cycle 5	8

Stéphane de Gérando est compositeur, professeur de composition et nouvelles technologies, Docteur Habilité à Diriger les Recherches, ancien directeur de département universitaire et directeur pédagogique de centre de formation supérieure des enseignants. Pour citer cet article : de Gérando Stéphane, *Nouvelles pratiques poly-artistique et technologiques. Règles d'interprétation du théâtre et de la danse du Labyrinthe du temps*, 3icar /icarEditions, 2015. Distribution électronique © 3icar /icarEditions (3icar.com). Tous droits réservés pour tous pays.

1. L'INTERPRÉTATION DU *Labyrinthe*

Dans l'annexe A en fin d'article, nous rappelons brièvement les caractéristiques principales de l'œuvre du *Labyrinthe du temps* (pour une description plus détaillée de l'œuvre, se référer à l'article *Introduction au Labyrinthe du temps ou la recherche d'une unification poly-artistique et technologique*, 3icar fcarEditions 2014).

Selon le contexte de chaque nouvelle création du *Labyrinthe*, une fois l'œuvre redéfinie par le compositeur, l'interprète écrit ou improvise son interprétation en fonction des règles présentées ci-dessous.

L'identité ou l'esthétique du *Labyrinthe* imaginée par le compositeur existe grâce aux respects des règles d'interprétation qui fixent un cadre général et particulier permettant aux danseurs et aux comédiens de créer leurs propres parcours ; leurs propres interprétations dans le labyrinthe des interprétations possibles du *Labyrinthe*.

Il est en conséquence nécessaire de respecter précisément ce "mode d'emploi" qui aide à traduire les caractéristiques générales de l'œuvre dans son ensemble, c'est bien cette histoire qui est au centre de l'interprétation du *Labyrinthe*.

Plus précisément,

- (1) la partition corporelle imaginée par les interprètes selon ce document règle la chorégraphie de l'acteur et du danseur,
- (2) la partition textuelle règle l'interprétation du texte du comédien.

2. DEUX RÈGLES GÉNÉRALES D'INTERPRÉTATION ÉCRITE OU IMPROVISÉE

Citons deux règles générales d'interprétation communes à la danse et au théâtre, règles qui soulignent l'"esthétique quantique" du *Labyrinthe* et son principe d'intrication, faire surgir un sentiment simultané de présence et d'absence :

- (1) réaliser des actions les plus différentes possibles - éviter toute répétition consciemment perceptible... - pour favoriser une notion constante d'imprévisibilité, de diversité, de non intentionnalité,
- (2) recréer de manière discrète des mémoires cachées et enchevêtrées porteuses d'unité en valorisant les processus d'écriture : liens narratifs ou géométriques entre tableaux virtuels, vidéos, postures corporelles, formes et trajectoires, liens entre vitesses extrêmes exprimées par contraste et la perception de nouveaux matériaux sensoriels et émotionnels, la relation du multiple à l'unique comme le passage du complexe au simple, liens entre polymorphies, superpositions de durées différentes et indépendantes associées à tous types d'action, la mise en abîme de proportions structurelles etc...

Outre l'architecture générale du *Labyrinthe* faisant écho à ces règles, elles ne font que traduire les caractéristiques d'écriture en jeu dans les musiques et vidéos déjà existantes. Il est en conséquence vivement conseillé à l'interprète de voir des vidéos de satellites comme *Memory entropic thresold* ou *Le théâtre du labyrinthe* du cycle 5 par exemple. Il n'est pas question d'envisager une simple imitation bien au contraire, la non relation étant tout aussi importante que la notion de relation dans l'interprétation du *Labyrinthe*.

Mais d'une autre manière dans le cadre de cette esthétique maximaliste, expression d'un matériau chauffé à blanc surgissant souvent de manière hétérogène en première lecture, l'interprète a un rôle central pour recréer des mémoires discrètes, multiples et éphémères, proche d'un labyrinthe de l'inconscient.

Plus encore, l'interprète traduit à sa manière un seuil entropique de la mémoire, sorte de désordre mémoriel presque total. En ce sens, le *Labyrinthe* pourrait être qualifiée d'œuvre frontière entre mémoire et absence de mémoire.

3. PARTITION CORPORELLE - THÉÂTRE ET DANSE : POSTURES, PROCESSUS ET TRAJECTOIRES

Pour rédiger ou improviser sa propre partition corporelle, danseurs et comédiens choisissent de superposer indépendamment une succession de postures statiques (1), de processus dynamiques (2) et le choix de trajectoires sur scène (3), véritable partition rythmique à plusieurs voix que les interprètes écrivent ou pratiquent directement à leur manière. Un programme informatique développé dans MAX-MSP-JITTER peut aider l'interprète à prévoir et visualiser le contrôle dissocié des paramètres de l'interprétation. Chaque action se fait dans son propre temps, un temps autonome et chaque fois diversifié, aussi bien horizontalement (séquentiellement) que verticalement (superposition). Par exemple, le rythme lent d'un déplacement sur scène pourra être superposé de manière totalement indépendante à des changements rapides de postures, eux-mêmes superposés à des modèles de transitions dynamiques asynchrones. La difficulté est de traduire ces polymorphismes, comme si toute action prenait nécessairement vie à partir d'une superposition ou imbrication d'espace-temps différents.

Résumons globalement la conception d'une interprétation. Dans le cadre d'une création du *Labyrinthe*, le compositeur communique dans un premier temps aux interprètes une nouvelle version de l'œuvre, avec les parties danse et théâtre qui sont prévues (moments des interventions et texte pour l'acteur).

Puis comme évoqué pour écrire ou improviser sa partition corporelle, l'acteur et le danseur choisissent de sélectionner des postures, processus et trajectoires parmi les possibilités analysées et classées de la manière suivante :

- (1) un catalogue de 7 postures statiques (immobiles), « images fixes » tirées des vidéos qui apparaissent comme des flashes arrêtés dans le temps, postures associées à 7 idées narratives (jeu théâtral) mimées ou donnant lieu à de simples analogies géométriques.

Ces postures sont la sphère, l'oiseau, la perspective, le kaléidoscope, l'œil, le lombric, le rideau (photos Annexe B en fin de document). Au choix des interprètes, ces postures peuvent donner lieu à des variations, « images fixes déformées » avec comme exemple en annexe cinq déformations d'une image fixe comme la sphère : le cercle, l'étoile, la spirale, la double hélice, rayons d'un disque, sphère cachée.

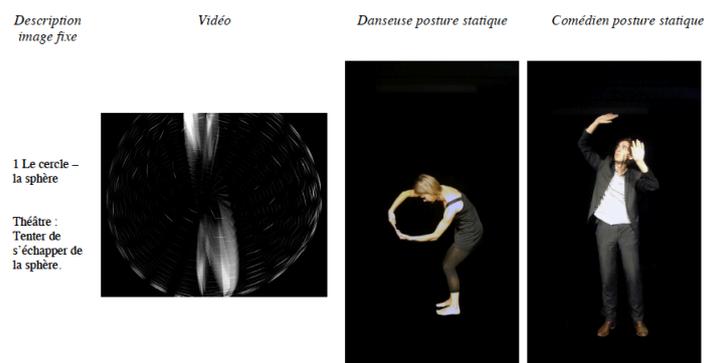


FIGURE 1. Exemple d'une posture extraite du catalogue des 7 postures statiques en annexe, Corinne Hurtu, danse contemporaine, Emmanuel Meyer, acteur.

- (2) des processus dynamiques, modèles de transition offrant la possibilité de passer d'une posture statique à une autre.

Ces processus dynamiques sont classés en deux catégories : l'une discontinue (par contraste, flash - passage sans transition perceptible entre deux postures), l'autre continue (progressive). Ils interviennent le plus souvent 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) 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).

La figure 2 montre une image de la scène représentant ces trajectoires et objets à partir desquels l'interprète imagine sa partition corporelle.

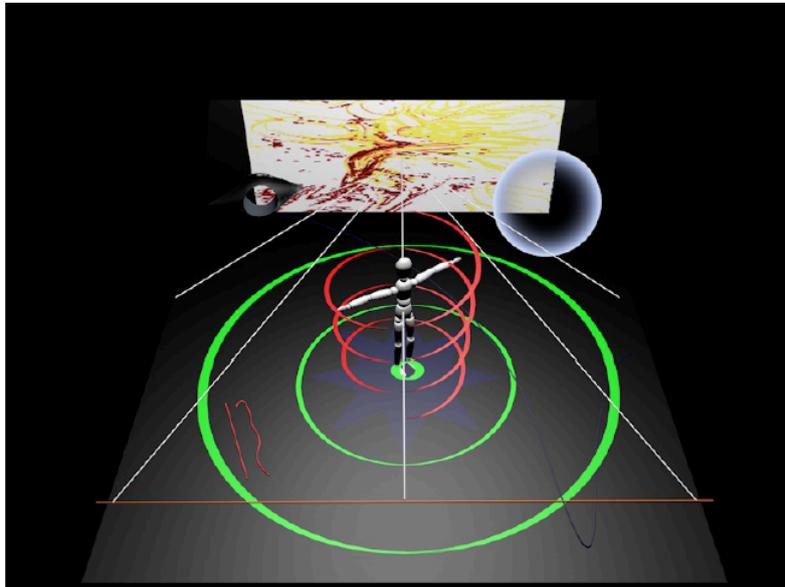


FIGURE 2. Cartographie des objets et trajectoires imaginaires : la spirale (rouge, au centre) l'œil (noir, au fond à gauche, forme trouée au centre que l'on peut franchir), les cercles (vert, du centre vers les extrêmes), l'étoile (en bleu, au centre), l'oiseau (en bleu foncé, pas très visible, traverse la scène en diagonale avec une sorte de tête à l'extrémité côté droit), la sphère (violette, au fond à droite), des perspectives (gris, différentes lignes qui se rejoignent au fond au centre), le lombric (orangé, forme composée de deux segments, côté gauche devant). L'original réalisé en 3D est « manipulable » sur internet à l'adresse suivante : <http://sketchfab.com/show/edf49f199c474a15a8002259f836c668>.

Comme évoqué, chaque action choisie parmi ces trois catégories est désynchronisée et s'inscrit dans son propre temps. Il est nécessaire soit d'intégrer "intuitivement" cette contrainte, soit d'écrire à sa manière des polyrythmies associées aux durées de chaque posture, chaque transition, chaque trajectoire (le programme MAX peut aider à travailler ces questions).

Par ailleurs, ces analyse et classification doivent permettre à l'interprète d'éviter le plus possible les répétitions ou redondances trop consciemment perceptibles.

4. PARTITION CORPORELLE (DANSE ET THÉÂTRE) ET POLYMORPHISME

Pour résumé cette partition corporelle et la question polymorphique, l'interprète réalise trois "personnages" indépendants et superposés :

- (1) il trace sur scène une succession de trajectoires selon des formes imaginaires préétablies (tirées des images ou postures statiques) et selon des durées toujours différentes (variations des vitesses de déplacement),
- (2) au même moment de manière asynchrone, il enchaîne une succession de postures statiques selon des durées toujours différentes,
- (3) au même moment de manière asynchrone, il enchaîne une succession de processus dynamiques entre formes préétablies selon des durées toujours différentes.

Si ce contrôle semble déjà particulièrement virtuose pour un professionnel, il peut être abordé de manière ludique et progressive avec des surprises inattendues par des enfants !... Les liens ou absence de liens entre processus d'écriture, univers imaginaires, images, vidéos, musiques forment une dramaturgie de l'espace-temps-corps qui sort des schémas didactiques habituels.

5. PARTITION TEXTUELLE (THÉÂTRE) ET RÈGLE POLYMORPHIQUE

La partition textuelle détermine les caractéristiques d'interprétation du texte du *Labyrinthe*, trois nouveaux personnages indépendants venant compléter cette polyryhmie corporelle à trois voix.

- (1) Premier personnage, les nuances

Les nuances sont à elles-seules l'expression d'un personnage ou théâtre indépendant. En application des tableaux de proportions du *Labyrinthe* par exemple (analyse de la forme des cycles), elles sont représentées par des tailles et couleurs différentes dans les textes du théâtre, en formant leurs propres rythmes (cf. figure 1, extrait d'un texte). Ces nuances sont la plupart du temps prévues par le compositeur.

- (2) Second personnage, les agogiques

Les variations d'agogiques (vitesses d'élocution de l'acteur, nombre de mots dans un temps donné) dépendent d'un choix de durées indépendantes des personnages 1 et 3. Ces vitesses sont le plus souvent clairement différenciées, certaines peuvent être précisées dans le texte du *Labyrinthe* par le compositeur, d'autres sont nécessairement à déterminer par l'interprète. La perception du temps et de ses vitesses représente bien un nouveau personnage. Le texte ne pourrait en aucune manière être énoncé de manière "classique".

- (3) Troisième personnage, les timbres et les fréquences

Le contrôle du timbre et de la fréquence de la voix de l'acteur dépend d'un choix de durées indépendantes des personnages 1 et 2. Ce contrôle participe à l'intonation liée au texte à interpréter.

6. LE TEXTE DU THÉÂTRE DU LABYRINTHE

Le Théâtre du Labyrinthe constitue un recueil de textes lui aussi en développement permanent et qui sert de réservoir à la constitution des différentes versions possibles du *Labyrinthe*.

La notion labyrinthique est toujours polymorphique et s'incarne dans des jeux multiples d'écriture ; d'une expression de phonèmes archétypaux tirée de recherches de Marcel Locquin, 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)...

Théâtre du signifié, le matériau sonore est très souvent l'essence d'une expression, narration qui nous renvoie au signifiant, comme une expérience possible : présence et absence simultanées.

Ce théâtre se prête tout aussi bien à des interprétations d'une très grande complexité et virtuosité (diversité de "personnages" à jouer en même temps) à des jeux ludiques d'interprétation de sonorité (appréhension de la notion de timbre) possibles avec de jeunes enfants (phonèmes archétypaux, jeux phonétiques et autres...).

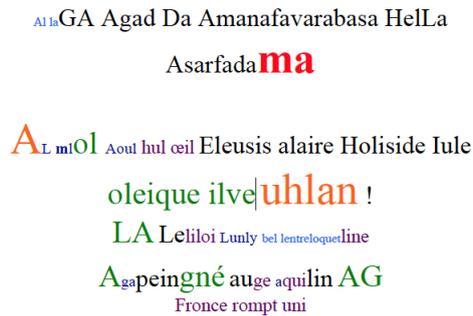


FIGURE 3. Extrait du théâtre du Labyrinthe

7. EXEMPLE DE RÉALISATION : LE CYCLE 5 DU *Labyrinthe du temps*

- (1) « Fulgurance, exquis, temps, scie » (7 secondes)
Théâtre seul 1
- (2) Electrocors (3min)
Pour deux cors et électronique temps réel, professeur et élève de premier cycle, avec la collaboration de l'IRCAM
- (3) « Marque de nos mains » (41 secondes)
Théâtre seul 2
- (4) Glaçopé (4min49, en trois parties)
Musique-1 et théâtre 3-4 (deux interventions)
Refen, musique-2 seul (extrait des Portes de l'enfer) (2min10s)
Constriction II /musique-2 (suite) avec théâtre-2 (2min23)
Glaçopé /théâtre-3 seul (extrait de L'Opéra de glace - suite) (1m)
- (5) Théâtre du labyrinthe (3min12)
Vidéo-1 (texte seul)
- (6) Blue Flash (56s)
Vidéo-2 (images seules /tableau virtuel)
- (7) La Mique (le plus rapide possible, env. 1')
Théâtre et musique (« Grave »)
- (8) Memory entropic thresold (5min44s)
Vidéo-3 (vidéo avec musique)
- (9) Plisse (12min15)
Musique-2, danse contemporaine et percussions

(10) Voix seule et électronique (4')

Voix et électronique temps réel, avec la collaboration de l'IRCAM

L'architecture de ce cycle montre à elle seule la volonté de varier constamment le matériau et les situations, aussi bien à travers la nomenclature des différentes pièces, leurs durées, leurs agogiques, le type de support de l'œuvre avec l'image, le son enregistré, des performances temps réel... Mais d'une autre manière cette fragmentation permanente engendre une forme de continuité elle-même réinjectée discrètement dans quelques rappels tout au long du cycle (images, mouvements, procédés d'interprétation ou de composition, focalisation sur certaines fréquences...), formes mémorielles immédiatement contrariées par les extrêmes changements de densité et de temporalité de certains passages. Plus que jamais de ce fait, la notion Labyrinthique naît sur l'instant d'un temps présent qui surgit sans nécessité ni directionnalité d'un temps passé et futur.

De la petite enfance à l'âge adulte, ce *Labyrinthe* permet d'entreprendre à sa mesure étape par étape un parcours initiatique individuel et collectif, à travers l'écoute et l'interprétation moteur d'une création : toute forme de complexité redevient simple, comme une capacité à redécouvrir ce que nous sommes, dans la multiplicité d'une unité et inversement, avec le plaisir de toujours plus s'interroger. Dans ce *Labyrinthe*, on ne présage pas du résultat sensible de l'œuvre avant de l'avoir imaginé, tout en tentant d'imaginer ce qui serait aujourd'hui impossible à entendre et à voir.

ANNEXE A. RAPPEL AU SUJET DU *Labyrinthe du temps*

A.1. Présentation générale. Work in continuous progress, de conception modulaire et rhizomatique, Le *Labyrinthe du temps* est une œuvre à la fois poly-artistique et technologique.

L'univers créé est polysensoriel (image, son...), protéiforme (tableaux, performances, musiques...) et multi-support (œuvres numériques, acoustiques, théâtre, danse, sculptures, par réseau...), nous projetant dans des multiples dimensions de l'espace /temps et de la mémoire, interrogeant les notions de cohérence, de signification ou d'émotion.

Diversité des lieux de réalisation, immersion dans des forêts d'images statiques ou dynamiques, de sons, de mouvements, de mots et de formes, Le *Labyrinthe du temps* s'adapte à tous types de contexte, d'événement, de la plus petite forme (projection vidéo HD 5.1) à des installations muséales (arts numériques) associées à des performances (théâtre, danse, « concerts »), projections monumentales sonore et visuelle..., le tout faisant partie d'une seule et même œuvre.

La conception même du *Labyrinthe* permet d'imaginer des phases d'expérimentation, de développer des pratiques intergénérationnelles - de la petite enfance à des hauts niveaux de spécialisation professionnelle - le plaisir de l'invention et de la découverte étant par ailleurs associée à des collaborations scientifiques ou artistiques (CNRS, CEA, universités, grandes écoles, conservatoires, écoles d'art...).

Sous l'impulsion et le soutien de M. Larbi, actuel Directeur du conservatoire du 5ème arrondissement et l'aide de la ville de Paris, cette première phase de réflexion, de création et d'applications pédagogiques a été rendue possible grâce à l'implication de Madame Corinne Hurtu et ses élèves, professeur de danse contemporaine au CM19 et M. Emmanuel Meyer, ancien étudiant en art dramatique au CM19.

A.2. Le matériau actuellement à disposition pour produire le *Labyrinthe*. De forme ouverte et modulaire, le *Labyrinthe* se structure et se réalise chaque fois différemment selon la particularité d'un événement. Outre les commandes spécifiques qui offrent de nouvelles possibilités de création et de structuration globale (forme) du *Labyrinthe*, l'œuvre puise actuellement son matériau parmi 5 cycles (œuvres composées de satellites modifiés), 10 satellites (œuvre à la fois indépendante et faisant partie du *Labyrinthe*), des tableaux virtuels (vidéos lentes sans sons, visualisation sur écrans HD, TV...), des images fixes tirées des

vidéos (satellites) (tableaux en images de synthèse imprimés ou visualisation sur écrans HD), des sculptures numériques tirées de la création 3D des images de synthèse, du livre du *Labyrinthe* (livre édité ou version diaporama à visualiser sur écran HD) et du Le théâtre du labyrinthe.

Si le compositeur a jusqu' alors prévu pour chacune des créations du *Labyrinthe* sa forme précise, on peut aujourd'hui imaginer que l'interprète soit à même de composer son propre labyrinthe, outre la question qui nous préoccupe ici de l'interprétation.

A.3. Exemple d'une réalisation du *Labyrinthe*. Pour mieux comprendre le dispositif général, prenons l'exemple d'une création du *Labyrinthe* sur une durée de trois semaines :

- (1) Installation permanente durant trois semaines (musées, monuments historiques...) : tableaux virtuels (50 écrans HD et 2 grandes projections par exemple), sculptures numériques, Livre du Labyrinthe à disposition, DVD, CD, durant la semaine
- (2) Performances, chaque jour, à 12h et à 17h : créations et interprétation de satellites à heures fixes chaque jour de la semaine,
- (3) Les cycles » : création des grands Cycles du Labyrinthe, les samedis, 20h30

Il est toujours possible de réaliser qu'un extrait du *Labyrinthe* ou un satellite, même si dans ce cas la réalité de l'œuvre n'est pas véritablement apparente et signifiante (il peut être important d'avertir le public ou de proposer une série de réalisations labyrinthiques planifiées sur une longue période).

ANNEXE B. PARTITION CORPORELLE, PHOTOS DES 7 POSTURES STATIQUES ET TEXTE DU LABYRINTHE CYCLE 5

Partition corporelle : description des postures statiques (images fixes) et principes de variations

Sept postures statiques ou 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.

Le principe de variation des postures statiques 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.

Partition corporelle : 7 postures statiques en photo, relations vidéo, danse, théâtre

1. Sept postures statiques ou images fixes tirées de la vidéo du labyrinthe

Description

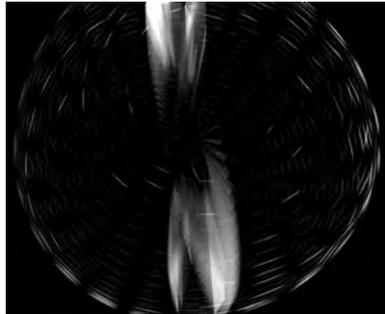
Vidéo

Danseuse

Comédien

1 Le cercle –
la sphère
(1'21)
(Timu –
Binaurale)

Théâtre :
Tenter de
s'échapper de
la sphère.



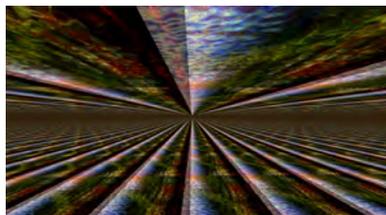
2 L'oiseau
(12'52)
(Timu –Blue
bird)

Théâtre :
Regard vers
le ciel.



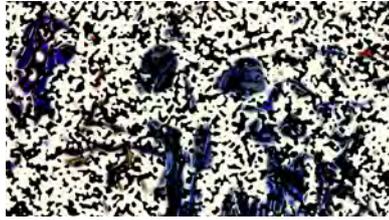
3
Perspectives
(3'12) (Timu
–Blue bird)

Théâtre :
haranguer la
foule.



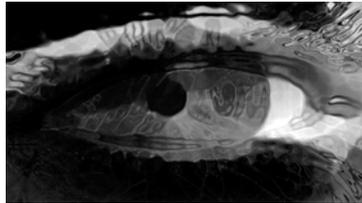
4
Kaléidoscope
(6'48) (Timu
-Blue bird)

Théâtre :
Automutilati
on du visage.



5 L'œil
(0'15)
(Intumescence)

Théâtre :
Le
bâillement.



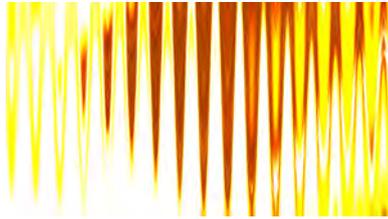
6 Le lombric
(0'23)
(L'opéra de
glace)

Théâtre :
Tu
t'accroches à
l'autre.



7 Rideau
(8'48)
(L'opéra de
glace)

Théâtre :
Regarder
avec
indiscrétion.

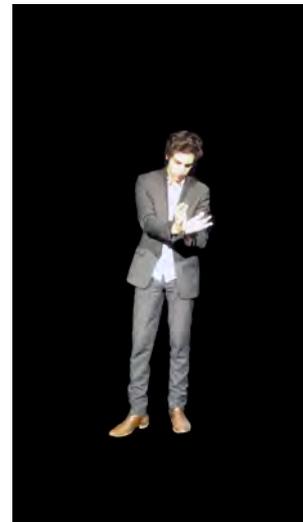
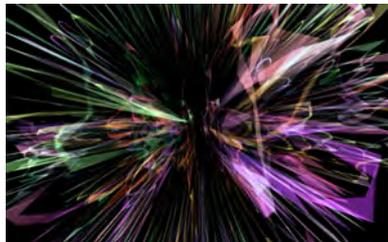


2. Le principe de variation des postures statiques ou images fixes

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.

L'étoile
(0'28)
(Timu –
Binaurale)

Théâtre :
Tente de
déliier les
poignets.



Spirale
(Intumescence)

Théâtre :
Haranguer la
foule



La double
hélice
(0'47)
(Timu –
Binaurale)

Théâtre :



Sphère vue
de dessus

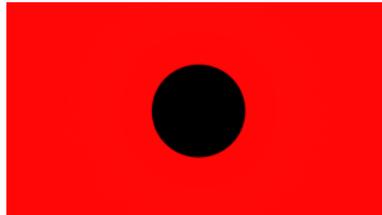
Théâtre :
Cacher une
sphère.



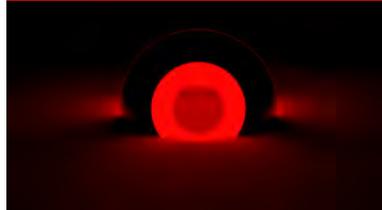
Autres exemples de variations d'une image fixe, la sphère, tirée de la vidéo du Cercle de la sphère

Sphère
1 aplatie
(0'00)

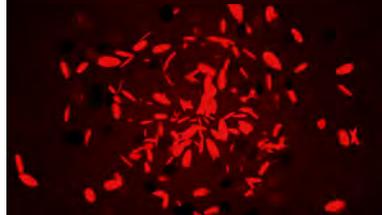
Vidéo



2 trouée
(1'05)



3 explosée
(1'30)



4 déformée
légèrement
(1'48)



5 coagulée
(2'22)



6 multipliée
(3'52)



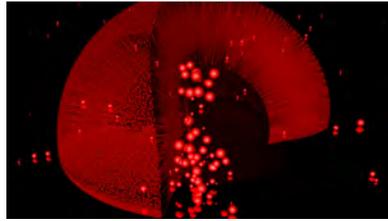
7 allongée
(3'56)



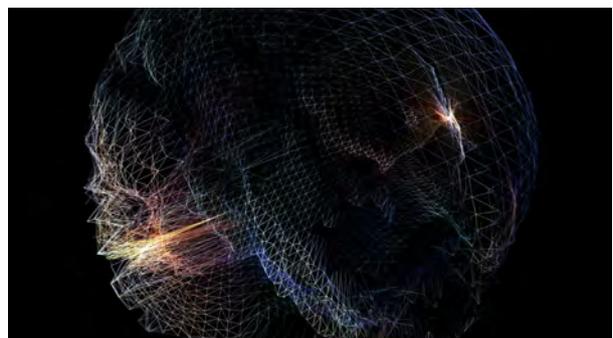
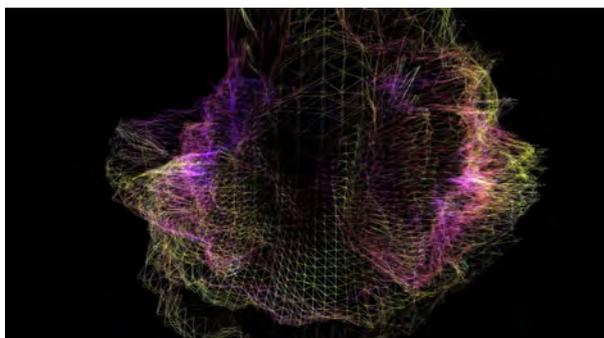
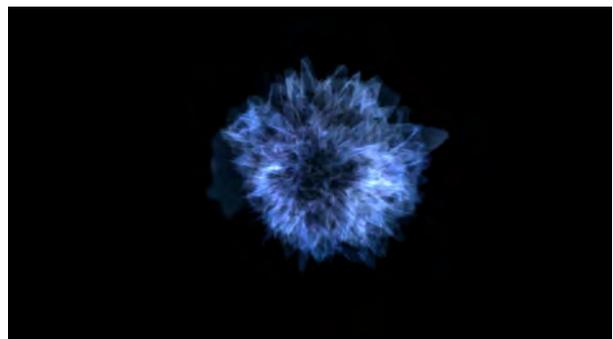
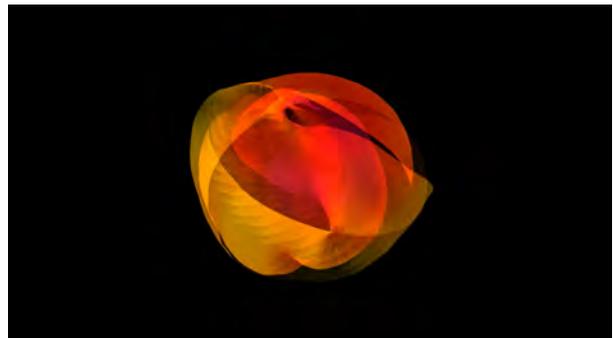
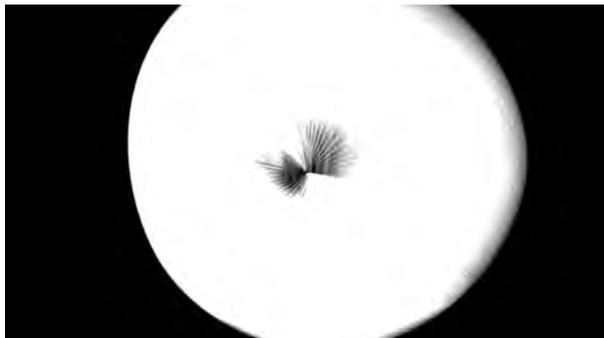
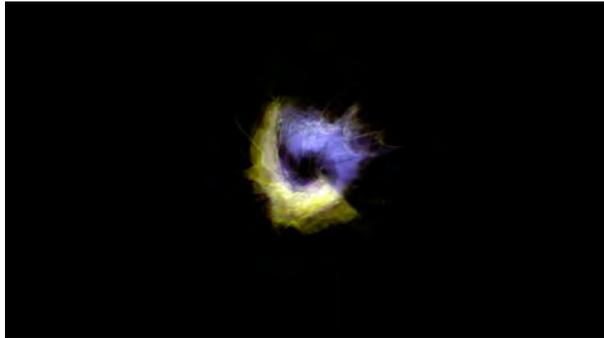
8 granulée
(4'41)



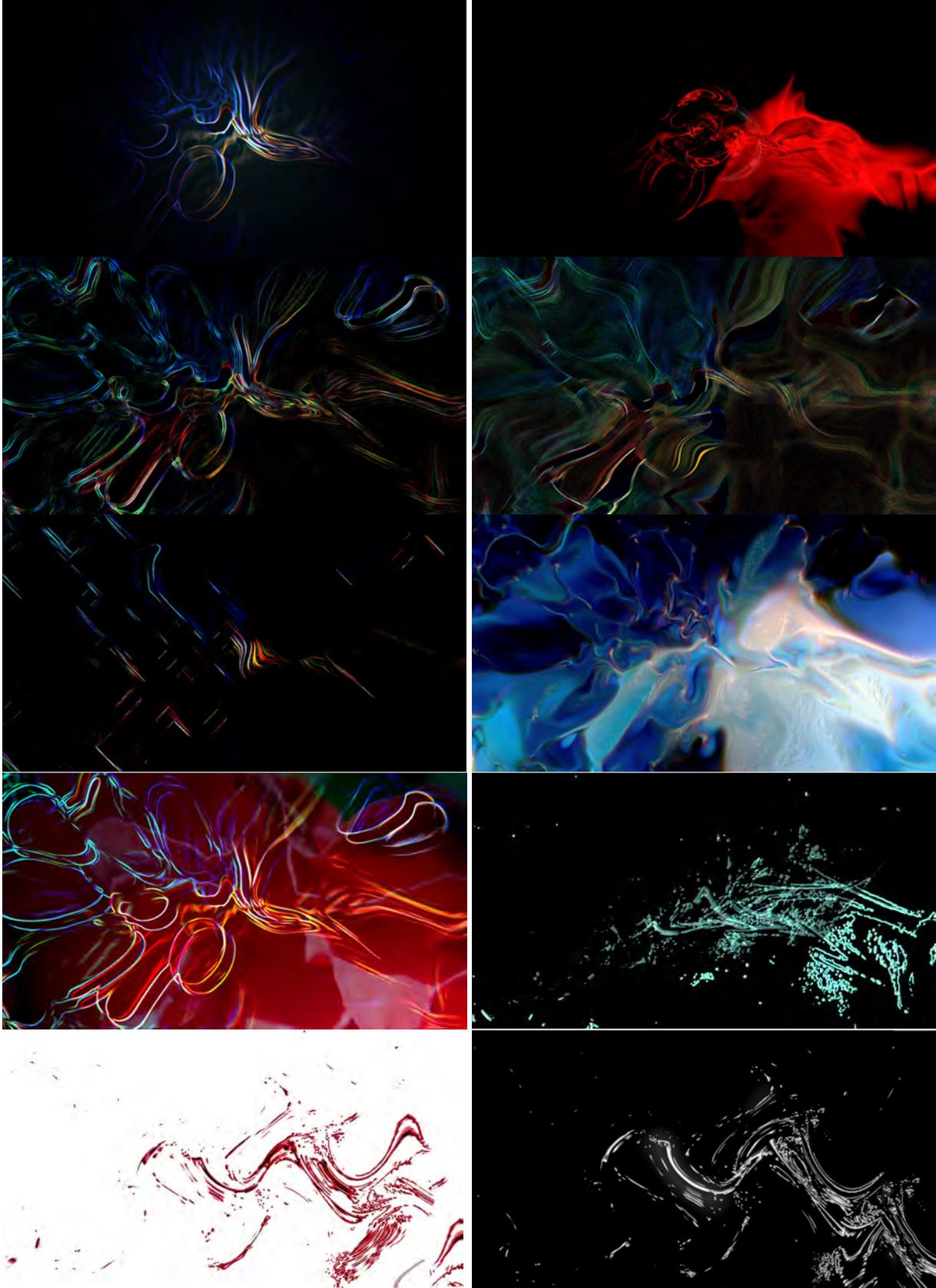
9 hérissée
(5'51)

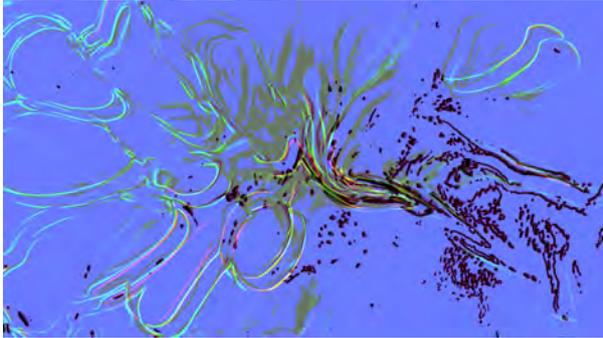
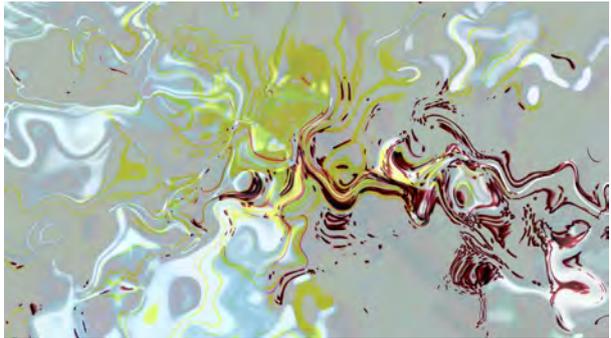
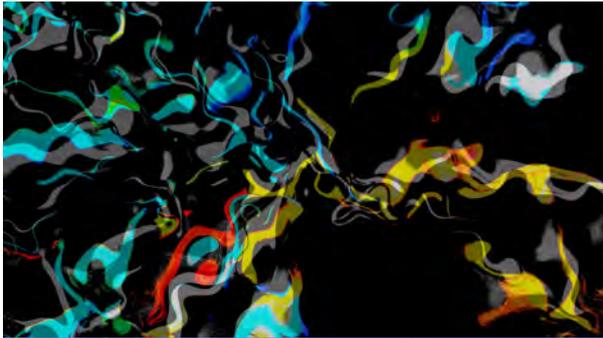


Autres exemples de variations d'une image fixe, la sphère, tirée de la vidéo de *Binaurale*

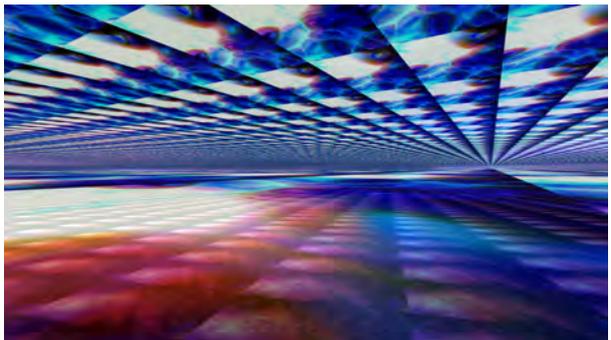
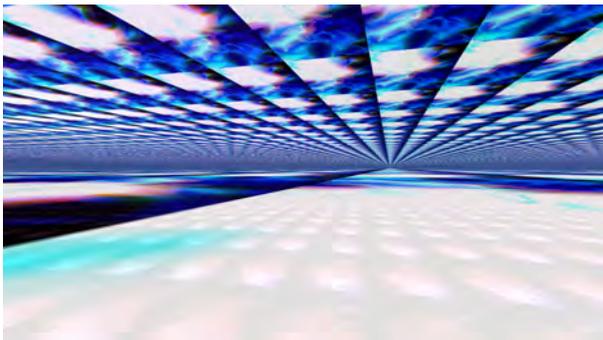
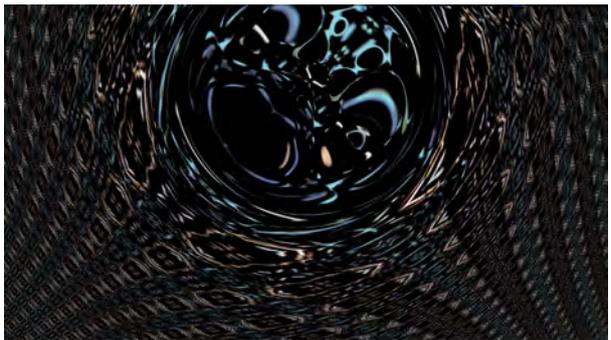


Autres exemples de variations d'une image fixe, l'oiseau, tirée de la vidéo de *Blue bird*

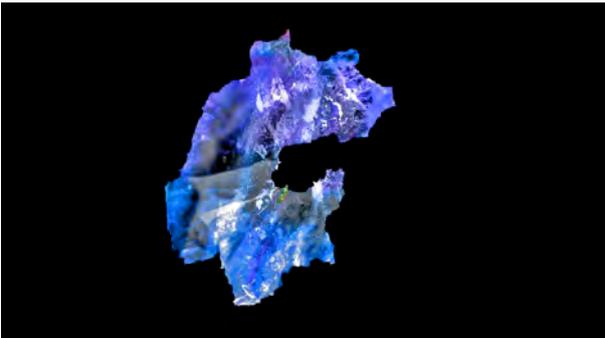
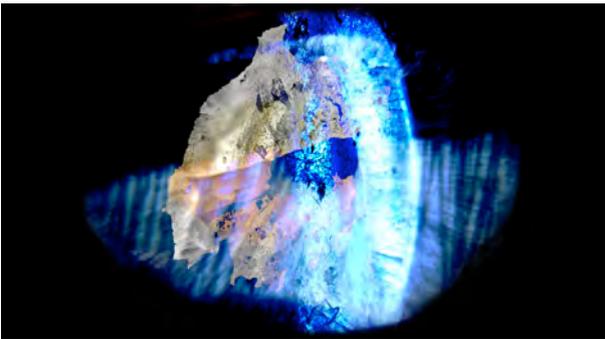
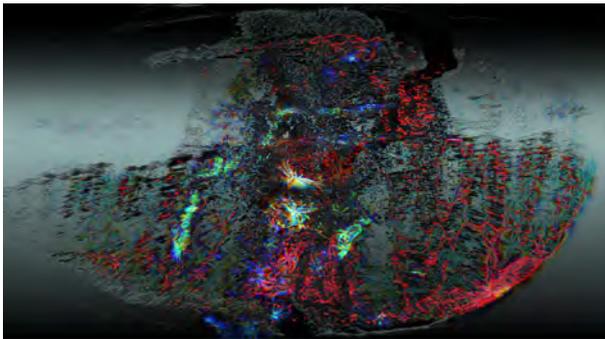
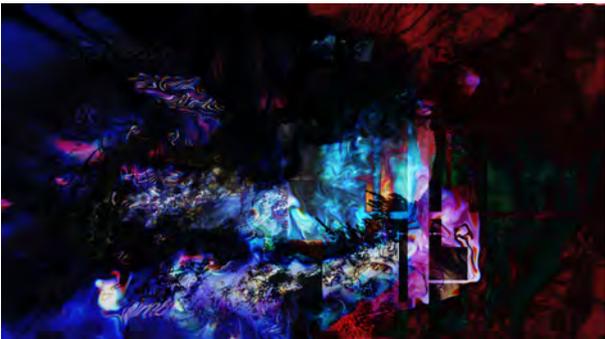
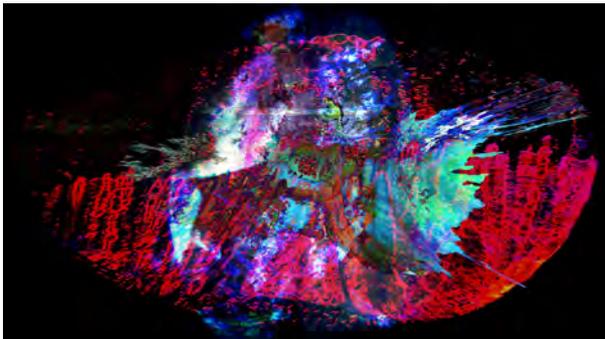
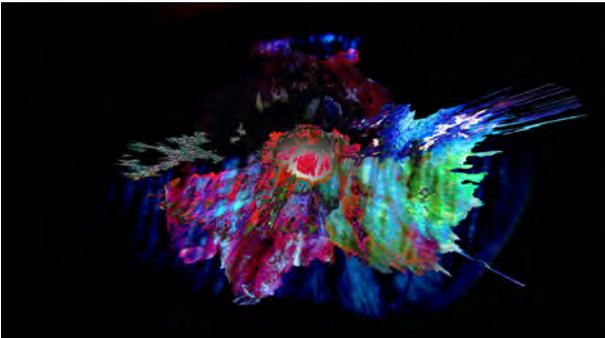
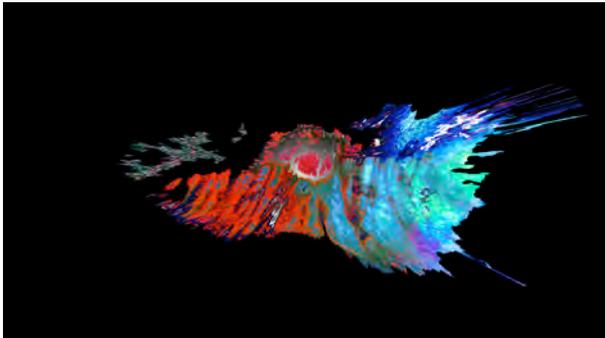




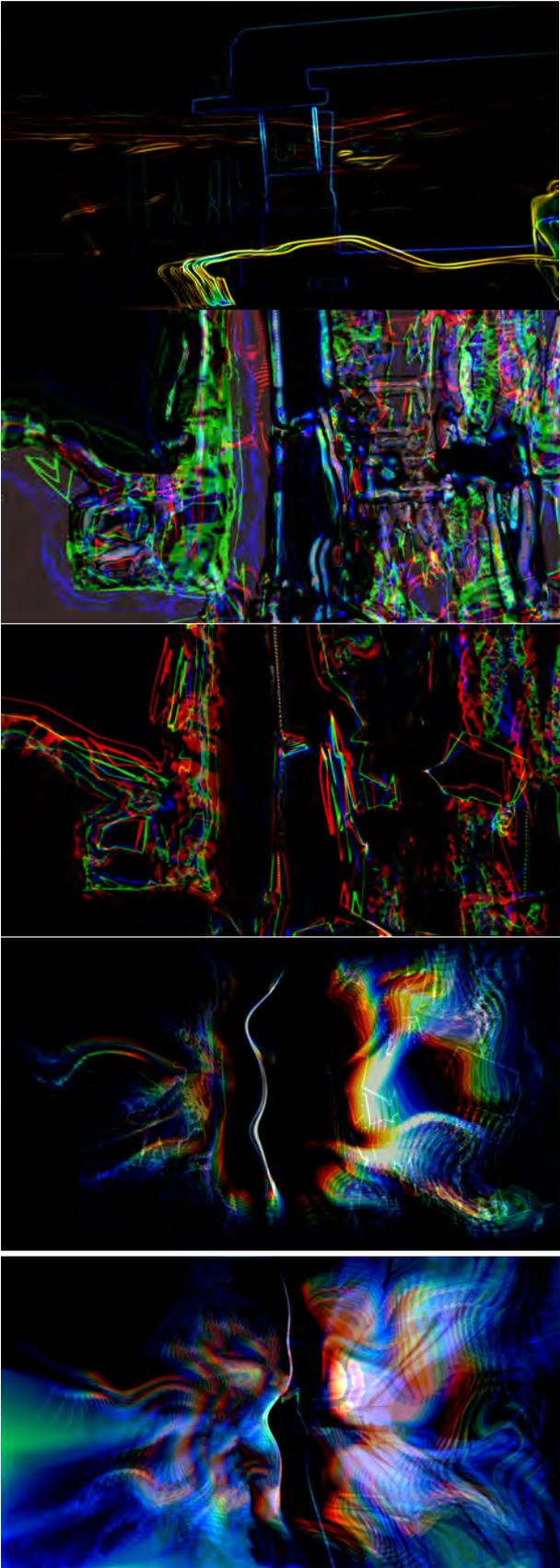
Autres exemples de variations d'une image fixe, Perspectives, tirée de la vidéo de *Blue bird*



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*



Théâtre : texte du cycle 5 du *Labyrinthe*

(1) « *Fulgurance, exquises, temps, scie* » (7secondes)

Théâtre seul 1

*fulgurance,
exquises,
temps,
scie.*

(3) « *Marque de nos mains* » (41 secondes)

Théâtre seul 2

Marque de nos mains épistyle, recomposé, sen(1s) teur en nos, notre nom,
son

respire

par-delà le signe cognant

fonte

*pose tard
dit oui oubli effa... cé présent du livre œil amour
dans l'amère vertu condamnée (en inspirant)
sur l'oubli des vertiges de l'âme, crucifiées, néant retrouvé de l'accord (en expirant)
douce sangle des plaisirs si vraie (en inspirant)*

lucide

Éclaire, j'articule pour dire :

(4) *Glaçopé* (4min49, en trois parties)

Musique-1 et théâtre 3-4 (deux interventions)

- *Refen*, musique-2 seul (extrait des *Portes de l'enfer*) (2min10s)
- *Constriction II* /musique-2 (suite) avec théâtre-2 (2min23)
- *Glaçopé* /théâtre-3 seul (extrait de *L'Opéra de glace* - suite) (1m)

//*Constriction II* (chrono à 2min10s, juste après bruit de tonnerre)

mité ain formalan,

tance et ca –

fi.

Outenta s(1s) isu, // (pause, avant passage musical plus fort) *Après outen 14 secondes*

Brabres

iondes par(3s)ois sonolent a reuse(1s) ui durâsourre ci(1s)se

oche – Le (

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

tère es ?

Adance eux dusage ingé

Inquimajà

fimède choplaies pousefon

ge.

Cel la fi

Glaçopé /théâtre-3 seul (extrait de *L'Opéra de glace* - suite) (1m)

« rien de vrai ni rien à dire, pour que les m(2)émoires disposent vif ombres des lumières éteintes,

opulence des flux,

pâle,

tel

expire peu de tout,

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 fourmi(1s) bâtisseur à l'image paraître,

Heures égales,

cathédrale

dalle

Sale

son

ne

la

en

sol

des

ré pour que naquit l'aire du je,

moi qui suis,

intact décapité par surprise en pensée

cieux humus terre

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

[Théâtre et musique](#) (« Grave »)

Prévien-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, latitude 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 parfaits,

Démencache tâche mâche lâche chalatemps des discordes en un nom long traître 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