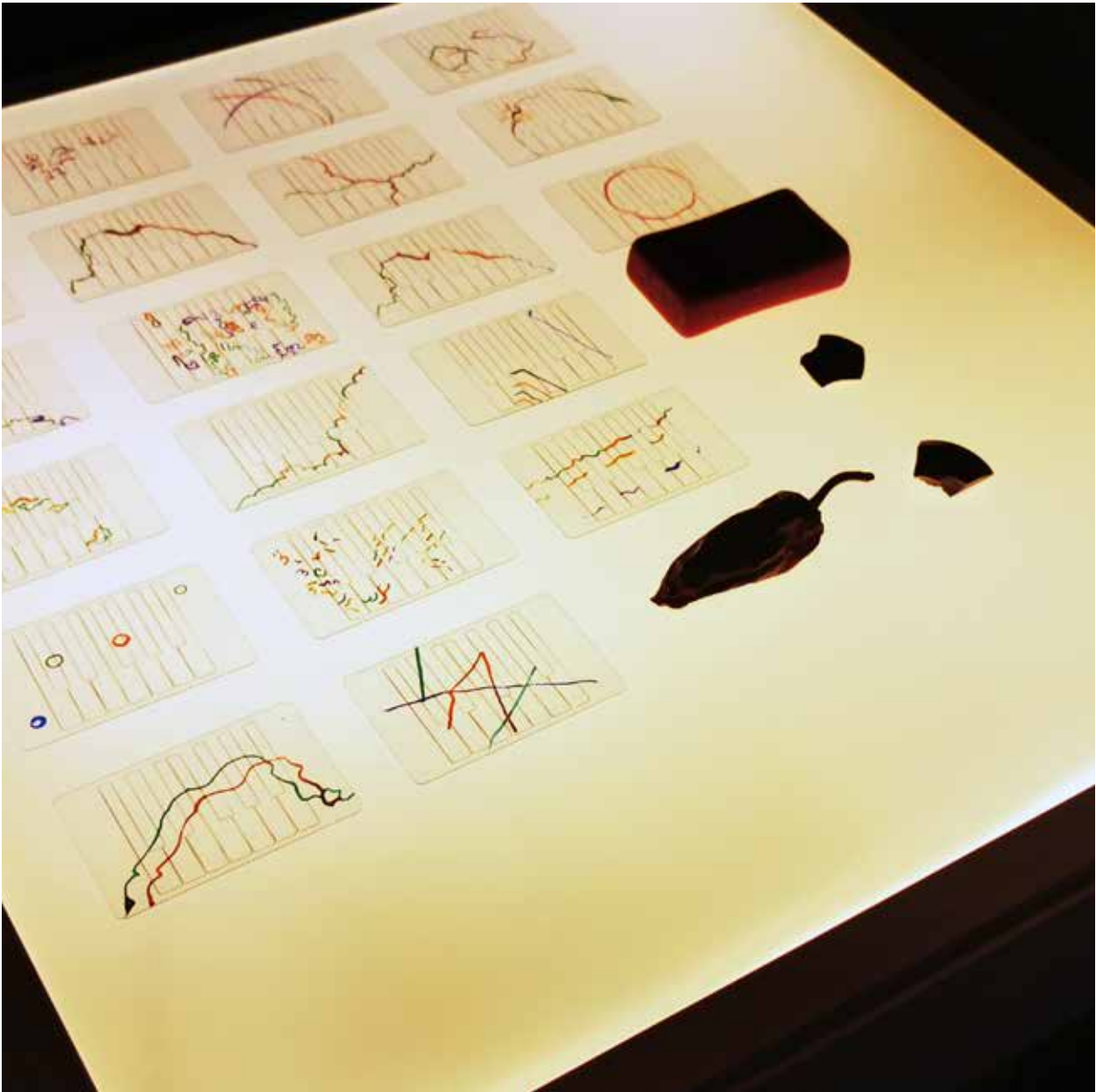


Frédéric Mathevet



Lukasa II (Oblivion)



Frédéric Mathevet

Lukasa II (Oblivion)

pour Clavier MPE et
électroacoustique.

Duration ~1 heure



48° 52' 32" S, 123° 23' 33" O

*« Partout où il y a des “pensées vivantes”, il y a aussi un “soi” »
Edouardo Kohn, Comment pensent les forêts.*

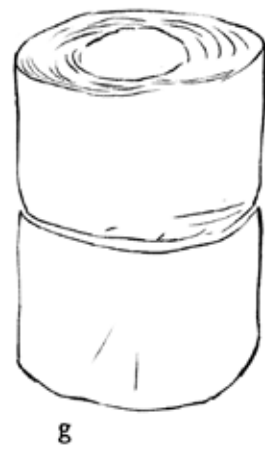
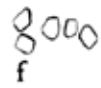
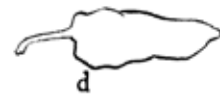
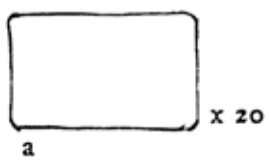
Les partitions spécifiques « LUKASA » sont des partitions dites « suspendues ». Elles sont en suspens, en attente d'une dynamique vivante des signes qui va configurer, temporairement, sans une certaine fragilité, des signes à propos et dans nos mondes.

L'interprète et les spectateurs/auditeurs (parce que ces partitions ne sont ni d'un champ, que l'on pourrait qualifier de sonore et/ou de musical, ni d'un autre qui s'apparenterait aux arts dits visuels, même si nous avons tous un jour pourtant juré allégeance aux arts « pas seulement rétinien ») seront les relais de cette sémiose vivante. Avec cette petite cosmogonie portable, ils construiront un autre monde sensible (parmi tellement de possibles).

Toutes les traces, les empreintes et les ruines (y compris pour les oreilles) qui constituent les planches de mémoire de la série de partitions « Lukasa » sont le résultat d'une récolte de moments sensibles qui débordent. Leurs activations sont des tentatives de remise en circulation des mémoires individuelles et collectives, des efforts pour repenser nos âtres et nos aises (j'ai utilisé, parfois, le mot écopraxie pour décrire cette plasticité en acte).

C'est un moment crucial lorsqu'on s'apprête à dévoyer à des boîtes noires (IA) les points de couture qui font les pensées vivantes.

Les partitions suspendues proposent des rhapsodies où chaque corrélation entre ces éléments hétérogènes sera comme un récit fugace et fragile et le laboratoire temporaire d'une sémiose vivante sans substrat hors sol.



composants

artefacts

- une table lumineuse de 60X60X95cm ;
- 20 cartes rehaussées d'encre de couleur (a) ;
- un cadre rouge de format A5 contenant une liste (b) ;
- un savon rouge (c) ;
- un piment (d) ;
- deux tessons de céramique rouge oxyde (e) ;
- 5 morceaux de verre bleu d'eau clair (f) ;
- une sculpture intitulée « la dernière bande », deux bandes adhésives prédécoupées, papier de soie noir, élastique, 82 linceuls, ciment et feuille d'or, 10X14cm (g).

Instrumentation :

- un clavier MPE.
- un enregistrement électroacoustique fournie .wav, 48000 kHz, stéréo

Activation ou interprétation de la pièce

Tous les éléments sont disposés sur la table lumineuse. Le cadre contenant la liste est accroché au mur le plus proche. L'installation peut être exposée sans envisager d'activation ou d'interprétation, ni la diffusion de la partie électroacoustique. Pour chaque interprétation ou activation, il faudra permettre au public d'accéder à l'installation avant et/ou après l'activation.

Les sons de l'instrument virtuel et du support électroacoustique sont projetés avec des enceintes auto-amplifiées (30 w min) dans l'espace de jeu. On veillera à l'équilibre des sources.

Une interprétation de la pièce nécessite des déplacements et des manipulations. Ceux-ci font partie intégrante de la pièce et de sa dimension sonore. Ils ne doivent ni être surjoués ni précipités. D'une manière générale, lorsque l'interprète pense qu'il est temps de jouer ou de passer à une autre partie, qu'il retienne son geste et attende encore un peu. Les hésitations font partie de la pièce.

La pièce commence par la mise en route de la pièce électroacoustique. L'interprétation se fait en même temps que la diffusion en essayant de rester dans les tempos perçus à l'écoute de la bande. La pièce est terminée lorsque toutes les cartes ont été jouées.

Notation

Les 20 cartes de la table lumineuse constituent les partitions à interpréter (ill. 1). Ces cartes représentent un fragment de clavier rehaussé de formes dessinées à l'encre colorée.

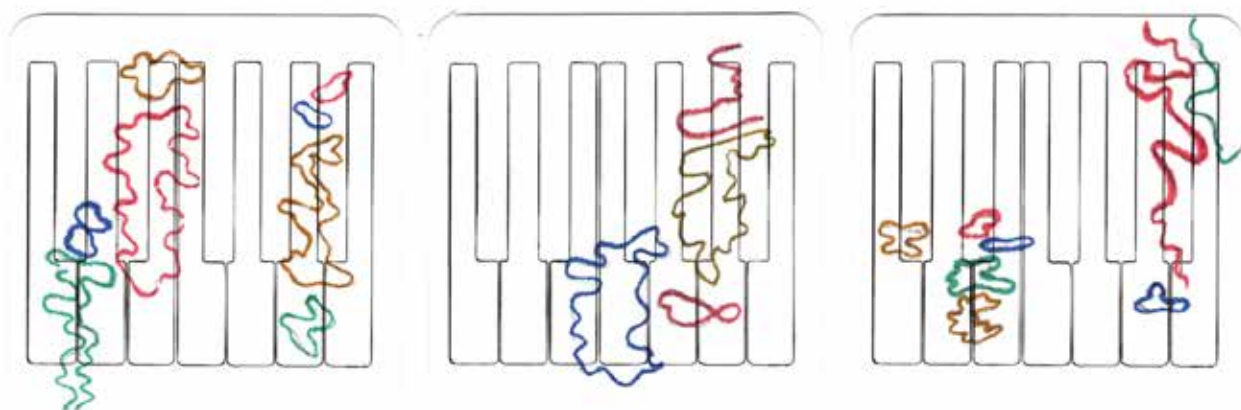


Illustration 1

L'interprète prend une carte qu'il prend le temps de regarder avec soin.

Les formes sont des indications de gestes à produire sur le clavier pour produire un son et l'entretenir. Une carte se lit dans n'importe quel sens et donc dans n'importe quel ordre. La lecture d'une carte est exhaustive : on veillera à réaliser toutes les formes d'une carte sans en répéter une. Deux formes peuvent être interprétées simultanément ou dans un même moment (attaques non simultanées). L'interprète décide du point d'entrée de la forme et de la direction de l'entretien (ill. 2).

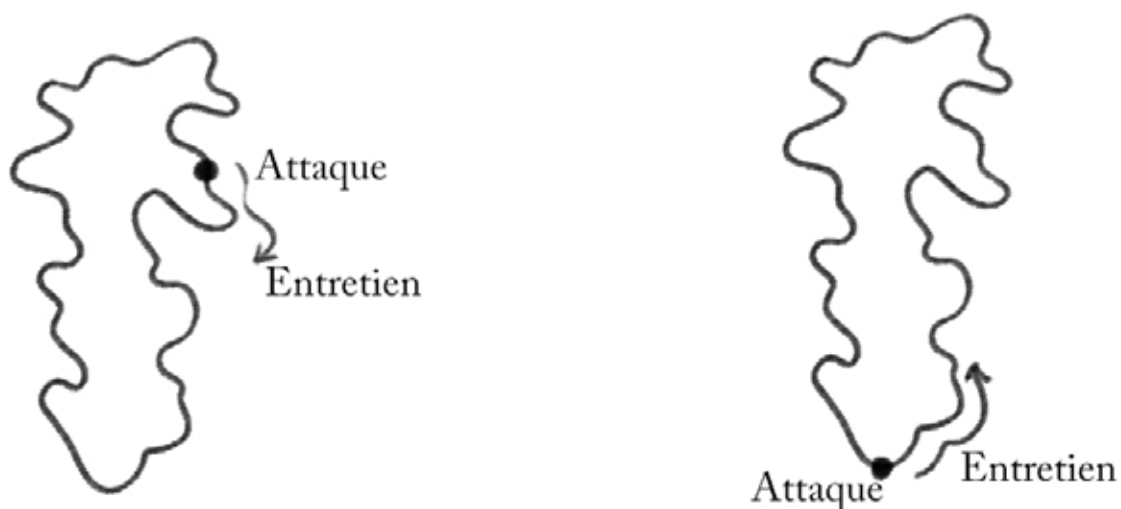


Illustration 2

Il existe cependant deux manières d'interpréter ces formes.

Largo

L'interprète décide que les couleurs correspondent à une échelle de nuance (ill. 3). La pression et la vitesse seront alors déterminées par cette règle. Les mouvements des doigts pour l'entretien n'interviendront que sur glide (variation du son par glissement, généralement le pitch) et le slide (variation du son dans la profondeur de la touche).

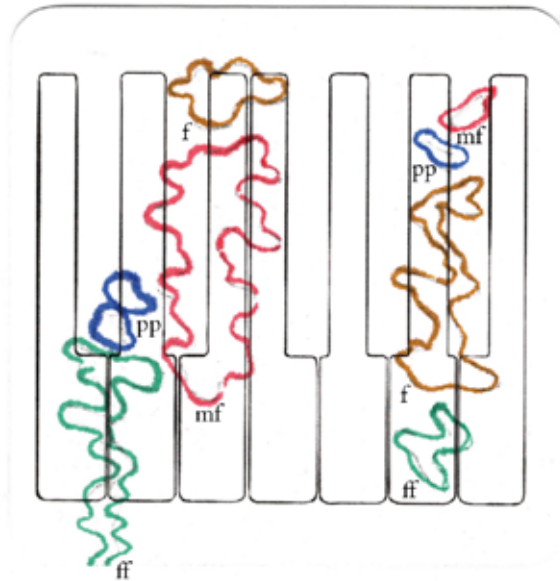


Illustration 3

Vivace

L'interprète décide que les couleurs correspondent à des modes de jeux possibles sur le clavier MPE, il utilise les mêmes modes de jeux pour chaque couleur (certains modes de jeux sont plus en adéquation avec les types de dessin présents sur les cartes):

- *Strike* ou frappe : attaque rapide avec différentes vitesses
- *Press* ou pression: variation du son dans la profondeur du clavier (vitesse continue)
- *Glide* ou glisser : variation du son par glissement horizontal sur toute la surface du clavier (généralement le pitch)
 - *Slide* : variation du son dans la profondeur de la touche, glissement vertical ;
 - *lift* : pression courte, mais très appuyée avec ponctuation sonore au relâchement (pour certains sons)
 - *vibrato* : pression mouvante sur le clavier

L'interprète projette mentalement les mouvements induits par la forme sur un repère orthonormé ou l'ordonné déterminera le temps et l'abscisse l'intensité du mode de jeu correspondant à la couleur (ill.4).

Attention, on ne multipliera pas les modes de lecture. L'interprète se tiendra rigoureusement aux choix qu'il aura préalablement faits.

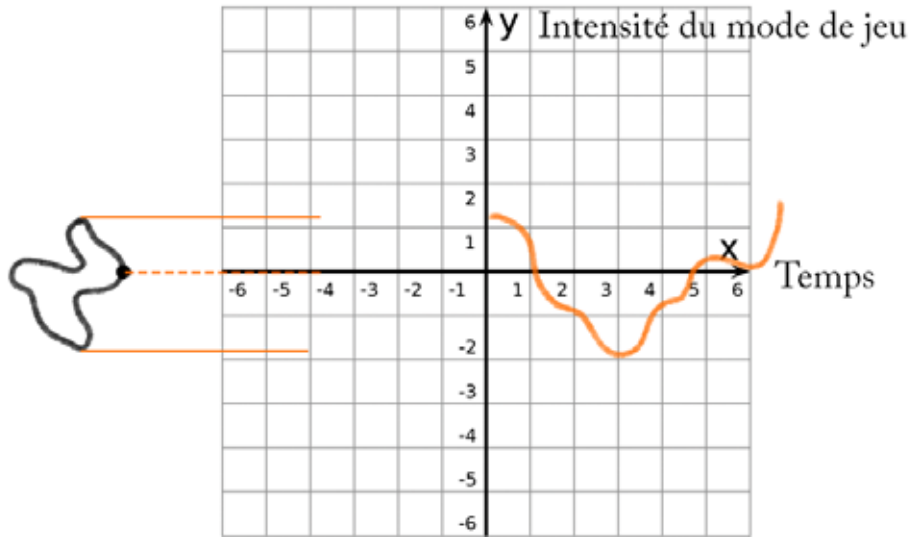


Illustration 4