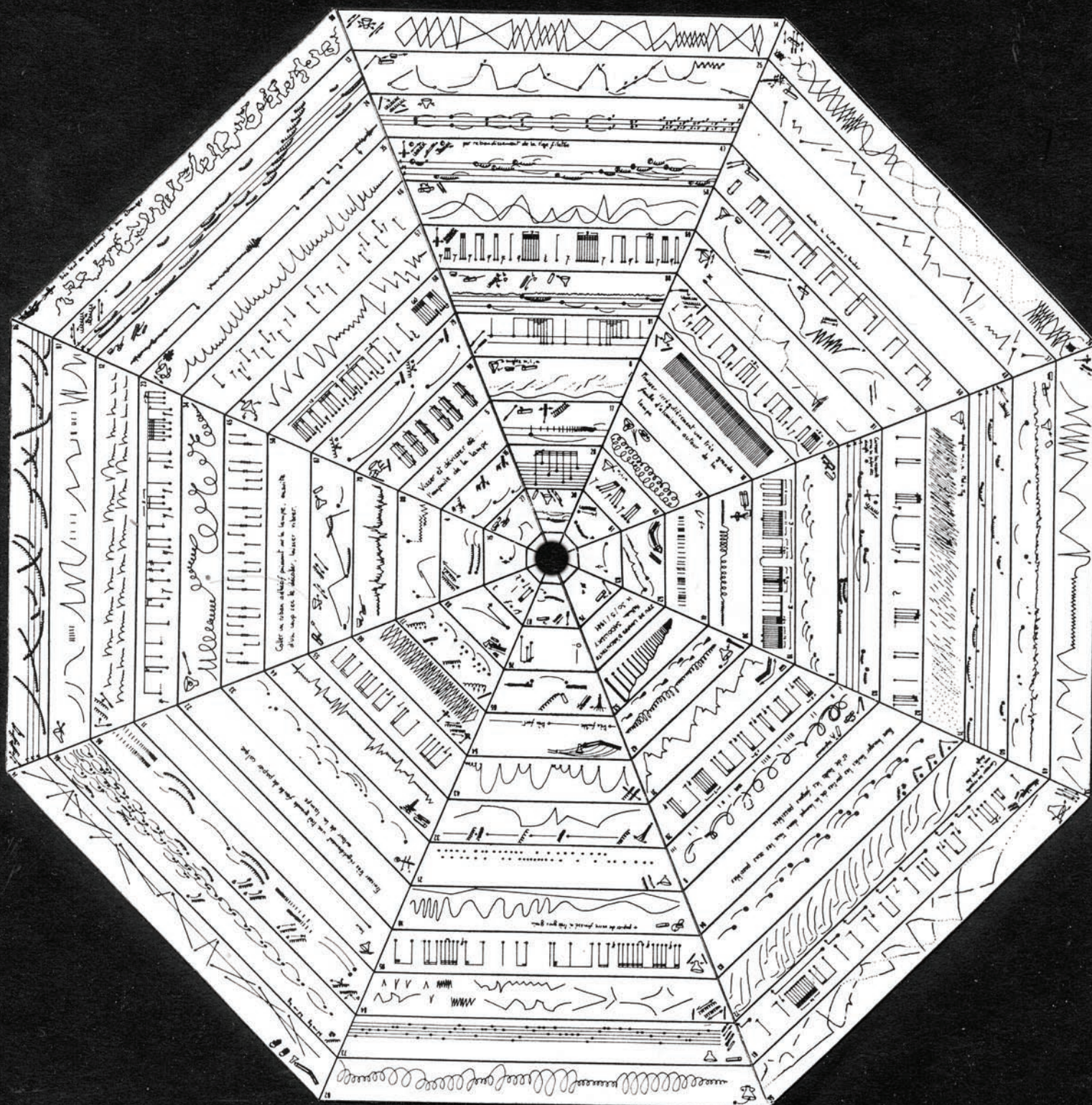


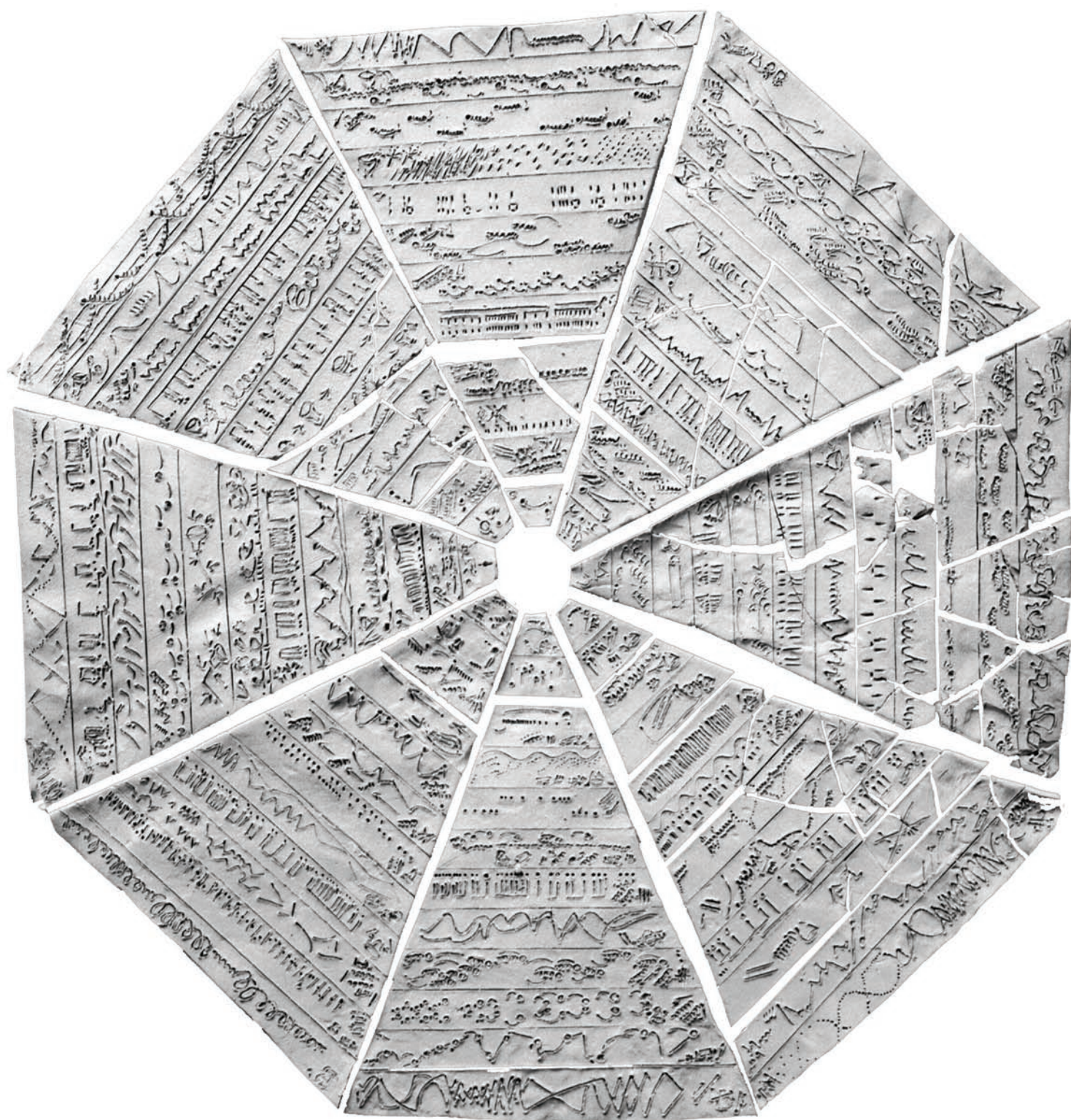
MATHIUS SHADOW-SKY

LUDUS MUSICAE DELIRIUM

Jeu de lampes d'architecte



Transcription du Kalandar du Genoscope en 8 triangles formant un octogone



1

Handwritten musical score on a triangular grid, featuring various musical notations and diagrams. The score is divided into sections, each labeled with a number in the right margin:

- 14
- 25
- 36
- 41
- 58
- 69
- 80
- 91
- 6
- 17
- 28
- 39

The notation includes:

- Waveforms and oscillating lines.
- Staves with notes, rests, and dynamic markings.
- Diagrams of musical instruments, including a stringed instrument (possibly a harp or lyre) and a wind instrument (possibly a flute or reed instrument).
- Text annotations: "par rebondissement de la ligne filée" (near staff 41), "angles m.i.a" (near staff 17), and "Sons différents" (near staff 28).

Hand-drawn musical score on a triangular grid, featuring various musical notations and sound wave diagrams. The score is organized into horizontal bands, each containing a different type of musical notation or sound wave. The bands are numbered on the right side of the triangle.

The bands and their contents are as follows:

- Band 26:** A dense, jagged sound wave.
- Band 37:** A dotted, wavy line.
- Band 48:** A series of sharp, upward-pointing arrows.
- Band 59:** A series of sharp, upward-pointing arrows.
- Band 70:** A series of sharp, upward-pointing arrows.
- Band 81:** A series of sharp, upward-pointing arrows.
- Band 92:** A series of sharp, upward-pointing arrows.
- Band 1:** A series of sharp, upward-pointing arrows.
- Band 18:** A series of sharp, upward-pointing arrows.
- Band 29:** A series of sharp, upward-pointing arrows.
- Band 40:** A series of sharp, upward-pointing arrows.
- Band 51:** A series of sharp, upward-pointing arrows.

Text annotations within the score include:

- écouter la lampe sans y toucher* (listen to the lamp without touching it)
- Froisser irrégulièrement une très grande feuille d'aluminium autour de la lampe* (irregularly crumple a very large sheet of aluminum around the lamp)

The score is written in a hand-drawn style, with various musical notations and sound wave diagrams. The bands are numbered on the right side of the triangle.

Handwritten musical score on a triangular staff, numbered 38 to 63. The score includes various musical notations, including notes, rests, and dynamic markings, along with descriptive text in French.

38

49

60

71

82

93

8

19

30

41

52

63

brosse bousée sur le miroir de contact

Jeu avec pédale whawla

ongles m.i.a. Md + Mg

un son doux

Carresser les ressorts avec la pulpe des doigts

Attaque

Médium

Seuillage

son qui crépite

f.

Hand-drawn musical score on a triangular grid, featuring various musical notations, sound waveforms, and descriptive text in French.

Section 1 (Top):

- 50: *Jeu près du manche = son grave, jeu loin du manche = son aigu*
- 61: *Caresser les ressorts avec la pulpe des doigts = glissandi*
- 72: *Faire bouger toutes les parties de la lampe dans tous les sens possibles et de toutes les façons possibles sur un tempo donné*

Section 2 (Middle):

- 83: *légèrement*
- 94: *irrégulier*
- 9: *petite balle de caoutchouc*
- 20: *un son qui arrive de loin*
- 31: *Superballe + contour lentement*

Section 3 (Bottom):

- 42: *Superballe + contour lentement*
- 53: *Superballe + contour lentement*
- 75: *Superballe + contour lentement*

The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings, as well as sound waveforms and diagrams illustrating the physical actions described in the text.

Handwritten musical score on a triangular staff, numbered 62 to 87. The score includes various musical notations, waveforms, and diagrams illustrating sound production techniques.

62

73

84

95

10

21

32

43

54

65

76

87

Without raising the mallets: without resonances

+ crumpled glass paper with very coarse grain

near the handle = low bass, far from the handle = without bass

from the tip of the brush

rebounds

brush the brush

very weak

very strong

① chaîne fine
② Grosse chaîne

Lampe

bd → bg hd → hg

ressort bas droit → bas gauche
ressort haut droit → haut gauche

plectre violent

11 22 33 44 55 66 77 88 96 74 85

Froisser très régulièrement une très grande feuille de papier calque
autour de la lampe sur un tempo pris

fil acier ou nylon attaché à 2 batons

résonance de la lampe

Superballe sur lampe

9f

ouvert fermé

7

86

glissandi avec tiges filées

87

Superballe ②

Ciseaux ②

12

rebonds

23

2 élastiques tendus pincés (pizz)

34

cordes - élastiques - ressorts : 4 sons différents

45

56

Coller un ruban adhésif poissant sur la lampe, ensuite lentement et d'un coup sec le décoller, laisser vibrer.

67

78

nerveux

89

baguette acier et archet

4

15

baguette bois et épave

très lent en cherchant le son étranger

mouvement rapide = son aigu, mouvement lent = son grave

- brosse posée sur le micro de contact
- coup très près du micro

Aigu
Medium
Basse

2 sous de corde pincée

ressortez le ressort

acc.

Visser et dévisser etc...
l'ampoule de la lampe
en cherchant la mélodie

13

24

35

46

57

68

79

90

5

16

27

lère interprétation des règle du jeu
du Ludus Musicae Temporarium
1980

JEU DE LAMPES D'ARCHITECTE

pour deux lampistes ou plus.

Explications.

La conception de la pièce est basée sur le jeu - défini¹ comme suit par Roger Caillois (Les jeux et les hommes)

" Dépense pure de temps, d'énergie, d'ingéniosité et d'adresse. "

" Activité libre et volontaire : on joue si l'on veut, quand on veut, le temps qu'on veut. "

" Le jeu n'a pas d'autre sens que lui-même. "

La partition est constituée de 96 cellules sonores toutes distinctes les unes des autres - numérotées de 3 à 98 (en bleu sur la partition) - allant du soudain (cellules centrales) au moment sonore (cellules périphériques).

Toutes les cellules sonores peuvent être juxtaposées, combinées et superposées entre elles, de toutes les façons possibles. Elles peuvent être jouées dans les deux sens : de gauche à droite ou de droite à gauche. Elles peuvent être coupées à n'importe quel endroit et s'enchaîner à une suivante en marquant un silence ou non.

La structuration aléatoire de cet ensemble de cellules sonores va s'opérer par le choix des catégories de jeu (toujours d'après Caillois) qui sont principalement 4, mais dont certaines peuvent se combiner entre elles :

- | | |
|----------------|----------------------------|
| 1. Compétition | 5. Compétition / Simulacre |
| 2. Hasard | 6. Simulacre / Vertige |
| 3. Simulacre | 7. Vertige / Hasard |
| 4. Vertige. | |

Règles générales valables pour toutes les catégories.

" En aucun cas l'on doit se forcer à jouer. " Les joueurs peuvent s'en aller quand il leur plaît, en disant : « je ne joue plus ». " Il faut un renouvellement constant et imprévisible de la situation, mais il peut y avoir stagnation.

Chaque joueur doit jouer ce qui est écrit sur la partition, sortir de ces limites c'est à dire jouer ce qui n'est pas écrit serait tricher, mais " la malhonnêteté du tricheur ne détruit pas le jeu " " celui qui le ruine est le négateur qui dénonce l'absurdité des règles, leur nature et qui refuse de jouer parce que le jeu n'a aucun sens. "

Le silence ne doit pas être négligé, il peut être très court aussi bien que très long.

Règles pour le jeu de compétition

1. Le tempo doit être très rapide ou très lent, les intermédiaires sont interdits.
2. Les nuances doivent être de pppp à p et de f à ffff, les mp et mf sont interdits.
3. Faire le moins de sons possible
4. Faire le plus de sons possible
5. Faire le plus beau son
6. Faire le son le plus laid

Toutes ces règles peuvent se combiner et s'alterner.

Règle pour le jeu de hasard

Choisir des cellules au hasard et les jouer sans chercher une direction et une interprétation définies.

Règle pour le jeu de simulacre

S'identifier à une autre personnalité, et opérer des choix ^{et des dialogues} en fonction de cette identification.

Règle pour le jeu de vertige

Produire un "tourbillon" sonore en accélérant de plus en plus, en jouant de plus en plus fort et de plus en plus dense; et s'y laisser emporter.

L'articulation de la structure sera fournie par la façon de jouer choisie:

1. Soit de façon turbulente et désordonnée
2. Soit de façon sérieuse et contrôlée
3. Soit de façon calme, patiente, qui tend vers la contemplation paresseuse.

Les gestes découlent du choix de l'une de ces attitudes.

Ces attitudes peuvent s'alterner.

- La musique peut être continue ou discontinue ou les deux à la fois.
- Les lampistes peuvent soit jouer décalés dans le temps soit en même temps; soit la même chose soit deux choses différentes, soit que l'un joue sans l'autre.
- Plusieurs lampistes peuvent se relayer pour jouer.
- ~~Pendant le concert les accessoires doivent être cachés des yeux du public~~
- Comme dans tous les jeux pour jouer il est préférable de connaître les règles et les matériaux du jeu par cœur
- Les lampistes peuvent passer d'une catégorie ou manière de jouer à une autre, qu'elle qu'elle soit au cours du jeu.
- Il est préférable d'utiliser des modèles de lampe différents pour chaque lampiste
- ~~Il est conseillé. Un lampiste peut jouer sur plusieurs lampes de modèles différents à la fois.~~
- ~~Les lampistes sont libres de faire tout ce qu'ils veulent avant de commencer à jouer, mais ils doivent laisser un long silence avant de produire un son.~~

Matériel nécessaire à l'exécution (par exécutant)

- . Lampe(s) d'architecte type à ressort et en métal
- . Une table en bois pour fixer la lampe(s)
- (Une autre fixation peut être envisagée, directement sur soi à l'aide d'une ceinture :



- . Un pied de cymbale pour fixer la partition par son centre
- . Une paire de claves
- . Une paire de balais avec manche en caoutchouc dentelé
- . Une paire de baguette en bois
- . Une poignée de billes
- . Une paire de médiateurs : assez large, medium
- . Une petite brosse
- . Une grosse chaîne plus une fine
- . Un archet de contrebasse
- . Une paire de tiges filetées sur lesquelles sont vissées une bille en métal et un manche en bois
- . Avoir des ongles aux index, majeur et annulaire des deux mains
- . Une paire de grand ciseaux
- . Cordes de guitare
- . Rouleau de papier aluminium
- . Très grande feuille de papier
- . Ruban adhésif puissant

Le son des lampes est recueilli par micro de contact et micro(s) aérien(s)

Le micro de contact doit être placé de façon à ne pas gêner le jeu du lampiste.

Symbolisation.

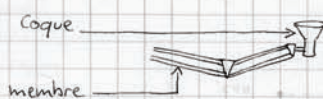
1. Les accessoires

Clave :  , baguette en bois :  , médiateur :  , bille :  , petite brosse :  , balai (2 positions) : 1.  2. 

Grosse chaîne :  , Chaîne fine :  , Archet :  , Tige filetée + bille métal + manche bois :  , Ciseaux : 

Corde de guitare : 

2. Les parties de la lampe



 : membre de la lampe

 : ressort

 : écarté

 : moyennement écarté

 : serre

3. Notation

Les flèches indiquent où précisément jouer et comment.

Les modes de jeu sont encadrés en vert sur la partition.

Les points représentent les sons percutés

Les traits représentent les sons frottés : plus le trait est vertical, plus le frotage est rapide et inversement.

▷ étouffer

∪ laisser ~~par~~ résonner

 son à hauteur déterminée mais variable : plus le signe est haut, plus le son doit être aigu et inversement.

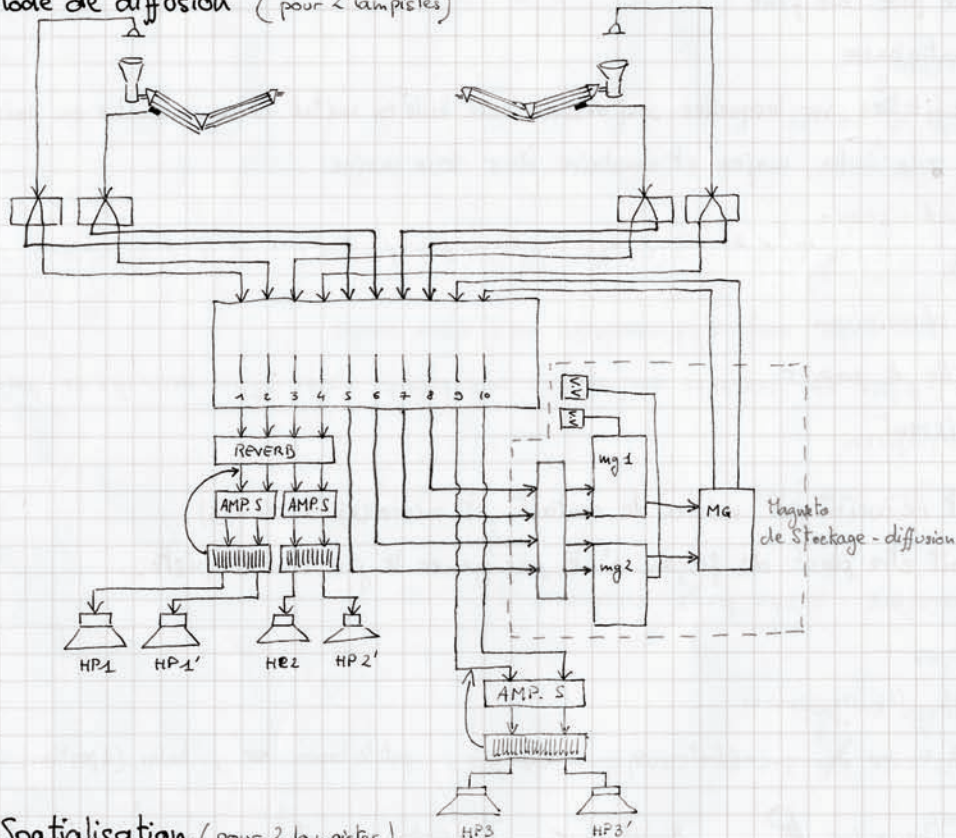
 : glissando son frotté ,  rebondissements

♦ : Son percuté le plus court possible , z : tremolo le plus rapide possible

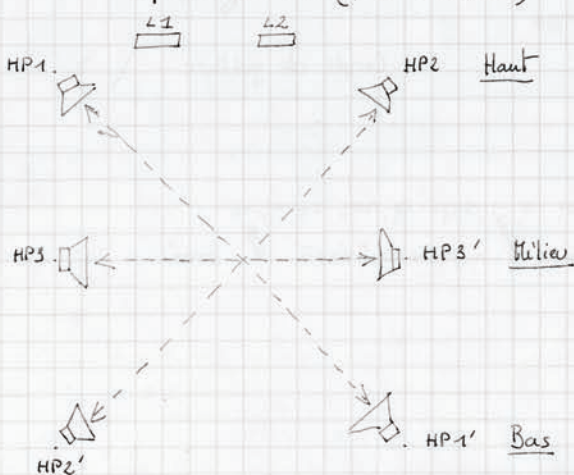
Les rythmes qui n'ont pas d'indication de mode de jeu sont au libre choix de l'interprète-lampiste.

 : accelerando irrégulier ou est implique l'intensité et le timbre

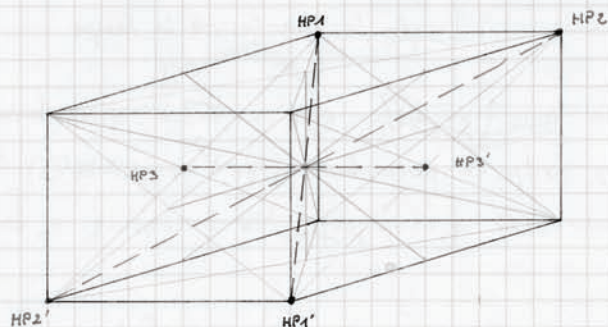
Mode de diffusion (pour 2 lampistes)



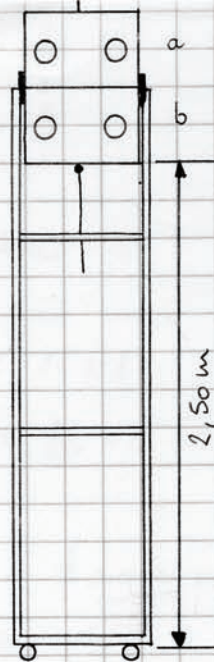
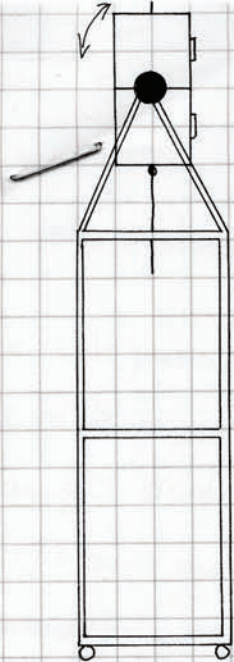
Spatialisation. (pour 2 lampistes)



Les sons transformés seront diffusés sur les droites parallèles passant par le milieu. Les sons des lampes sur les droites diagonales. Chaque lampe possède sa propre stéréo.

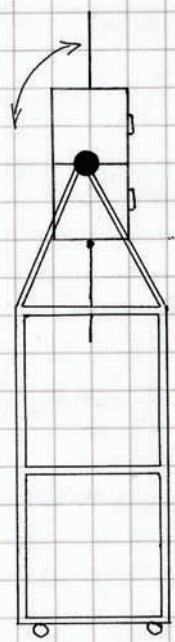


les cables sont accrochés au plafond à des enrouleurs automatiques



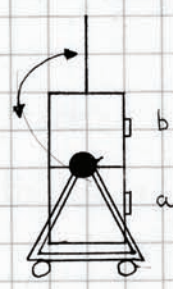
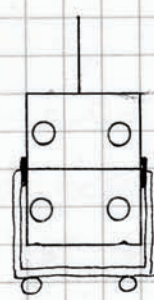
III et IV

Grande course



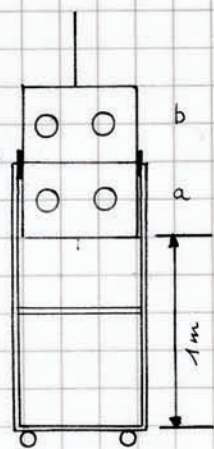
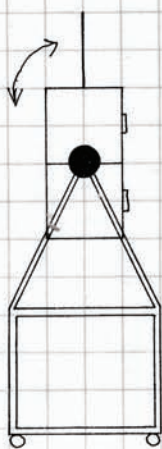
c et d

Course moyenne



I et II
ras du sol

Grande course

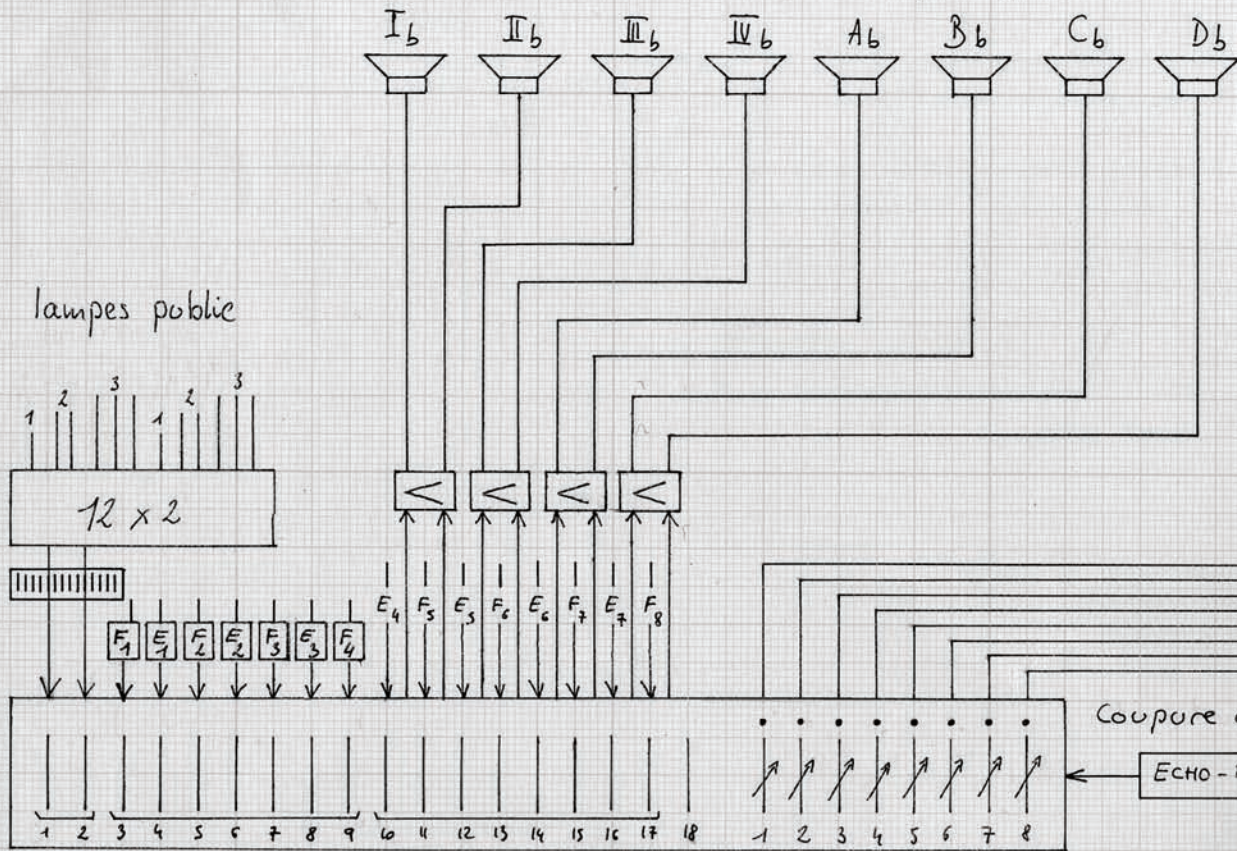


A et B

Course moyenne

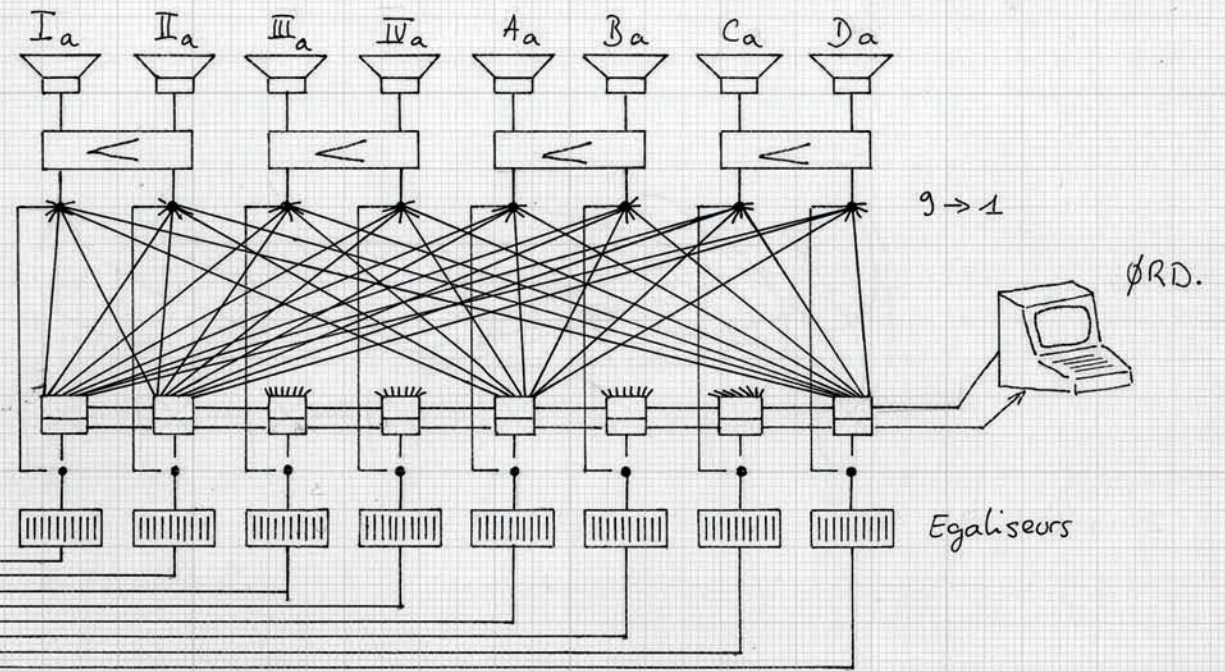
SONORISATION de JEU DE LAMPES D'ARCHITECTE VERSION octobre 1983

8 sorties directs après fader

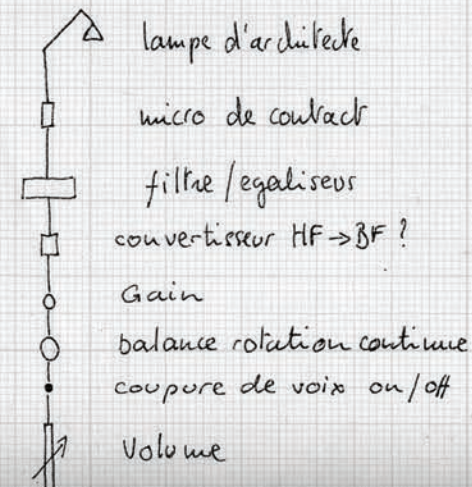


F = filtre
E = Egaliseur

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



Voix d'entrée



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