

# Spectacles

Le jeu des 16 cartes

Jean Derome

1982

1	2	3	4
continu	interrompu	continu	interrompu
grand	petit	petit	grand
lent	rapide	lent	lent
fort	fort	faible	fort
5	6	7	8
continu	interrompu	interrompu	continu
grand	petit	petit	petit
lent	lent	rapide	lent
faible	fort	faible	fort
9	10	11	12
interrompu	continu	interrompu	continu
grand	petit	grand	grand
rapide	rapide	rapide	rapide
fort	faible	faible	fort
13	14	15	16
interrompu	continu	interrompu	continu
grand	grand	petit	petit
lent	rapide	lent	rapide
faible	faible	faible	fort

## **Spectacles Instructions**

Spectacles peut se jouer de plusieurs manières différentes. On peut utiliser 1 ou plusieurs jeux de 16 cartes, utiliser le tableau des 16 consignes, diriger la pièce avec un chef ou utiliser différents accessoires.

### **Jeux avec les cartes**

On distribue un nombre de cartes à chaque improvisateur immédiatement avant l'improvisation. Dans le cas où il y a de nombreux participants on peut utiliser plusieurs jeux de 16 cartes. Chaque carte décrit un solo à exécuter pour un temps maximum fixé à l'avance. Chaque solo est parallèle aux solos des autres musiciens. Le joueur peut décider dans quel ordre et à quel moment il va jouer ses cartes. Le temps complet de la pièce est fixé à l'avance.

Ajuster la densité générale en distribuant un nombre de cartes par joueur relatif au nombre de personnes qui vont jouer.

Exemple type : durée totale de 12 minutes. Chaque joueur a 4 cartes à jouer quand il veut, durée maximum de 1'30 pour chaque intervention.

### **Jeux avec le tableau complet**

#### **Jeu dirigés par un chef désigné**

Le chef et les joueurs ont devant eux le tableau des 16 consignes.

Le chef façonne la pièce en désignant un joueur (ou un groupe de joueurs) et lui assignant une consigne. Il choisit les points de sortie et d'entrée et superpose à son gré les différentes consignes.

Chaque consigne a son numéro. Les numéros sont désignés par la main.

Un poing fermé =10, deux poings fermés représente 16.

#### **Autres jeux avec le tableau complet mais sans utiliser les signes de la main**

On peut jouer successivement les 16 consignes dans l'ordre proposé.

On peut avoir deux (ou même plusieurs) groupes qui jouent dans l'ordre proposé mais avec des points de départ différents.

On peut créer des canons, des formes rétrogrades etc.

On peut avoir un groupe qui joue dans l'ordre proposé et un (ou plusieurs) soliste(s) qui choisit l'ordre de ses consignes librement.

## **Variantes**

Les variantes suivantes sont utiles, entre autres, dans le cas de versions avec des danseurs parce que la manipulation de cartes leur sera difficile ou les déplacements dans l'espace les empêcheront de suivre les signaux d'un chef ou de se référer au tableau.

### **Jeu dirigé par des signaux lumineux**

4 projecteurs sont visibles des participants.

Un bleu, un jaune, un vert, un rouge. Ces projecteurs peuvent être soit allumés soit éteints.

Chacune des quatre consignes est représentée par sa couleur.

Bleu=le Flot. Si le projecteur bleu est allumé =continu ; s'il est éteint=interrompu.

Jaune=l'Étendue. Si le projecteur jaune est allumé =grand ; s'il est éteint=petit.

Vert=la Vitesse. Si le projecteur vert est allumé =rapide ; s'il est éteint=lent.

Rouge=l'Intensité. Si le projecteur rouge est allumé =fort ; s'il est éteint=faible.

Par exemple :

Si le projecteur vert et rouge sont allumés, la consigne sera : interrompu-petit-rapide-fort.

### **Jeu dirigé au moyen de balles de couleur**

Variante « économique » de la version avec projecteurs. Mêmes couleurs que dans le jeu précédent (bleu, jaune vert, rouge). Les balles sont manipulées par un des participants.

La présence ou l'absence d'une certaine couleur détermine la consigne.

On peut diviser le groupe en deux et utiliser 2 jeux de balles avec un chef désigné par groupe.

### **Jeu dirigé par 4 personnes assises sur des chaises**

La première personne contrôlera le Flot en se levant (continu) ou en s'assoiant (interrompu).

De même, la seconde contrôlera l'étendue (grand-petit),

la troisième, la vitesse (rapide-lent),

la quatrième, l'intensité (fort-faible).

### **Autres variantes avec accessoires**

Une autre version a déjà été présentée avec 2 musiciens et 2 danseurs, chacun contrôlant un des paramètres en mettant ou en enlevant une paire de lunettes fumées.

Dans une version pour 2 musiciens chaque joueur utilisait une chaise (assis/debout) et une lampe sur pied (allumée/éteinte) afin de contrôler chacun 2 des paramètres.

### **Le Médium**

Généralement les consignes de Spectacles doivent être jouées de manière presque exagérée, le plus continu, interrompu, grand, petit, rapide, lent, fort ou faible possible compte tenu de la difficulté inhérente à certaines des combinaisons.

Le Médium présente tout à fait le contraire, jouer tout « moyen » pendant une durée déterminée à l'avance.

Flot : normal, Ambitus : moyen, Vitesse : moyenne, Intensité moyenne.