Ludion Notes, documents & rhizomes

Aurélien Dumont

A.– *ANTIQ. ROMAINE.* Danseur, bateleur venu d'Étrurie à Rome. *Les ludions, venus à Rome en l'an 389, figuraient dans les jeux du cirque, y dansaient et exécutaient des improvisations faites de mouvements auxquels ils ne mêlaient ni chants ni paroles* (Baril1964).

B.– Appareil (utilisé en physique pour mettre en évidence les poussées qui s'exercent sur un corps plongé dans un liquide) formé d'une sphère creuse contenant de l'air et percée d'un trou à sa partie inférieure, souvent lestée d'une figurine, qui monte ou descend dans un récipient de verre presque totalement rempli d'eau quand on y modifie la pression en pressant ou en relâchant la membrane élastique qui le ferme. *Ludions qui montent ou descendent dans le bocal selon les coups de pouce imprimés par le caprice du physicien sur la membrane supérieure* (Maurras, *Kiel et Tanger,*1914, p. xlii):

... le montreur de **ludions,** pareil à un roi mage, coiffé d'un diadème de clinquant, sa barbe blanche largement étalée sur une simarre rouge constellée d'étoiles, le vieux leur montrait d'un doigt fatidique les diables de verre bleu qui, montant du fond du bocal, venaient tracer sur une lettre mystérieuse le secret de leur avenir. Moselly, *Terres lorr.,*1907, p. 94.

– *P. métaph.* (ou *p. compar.*). *Bergotte (...) disait de Cottard que c'était un ludion qui cherchait son équilibre* (Proust, *J. filles en fleurs,*1918, p. 552). [*Laforgue*] *craint de flotter un peu au hasard, de faire, comme il le dit, le ludion* (Nizan, *Conspir.,*1938, p. 245).

Prononc. et Orth. : [lydjɔ̃]. Att. ds *Ac.* 1935. **Étymol. et Hist. 1.** 1787 phys. (Sigaud de La Fond, *Élémens de physique*, II, 231 ds *DG*); **2.** 1913 p. métaph. (Péguy, *Argent,* p. 173 : comme un **ludion**); 1918 (Proust, *loc. cit.*). Empr. au lat. *ludio, -onis* « histrion, pantomime, danseur ». **Fréq. abs. littér. :** 13.

CNRTL

A

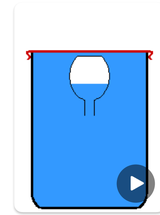
Tombe des jongleurs
Nécropole de Monterozzi

Tombe des lionnes
Tarquinia

B

Ludion
Également appelé diablotin ou diable de Descartes

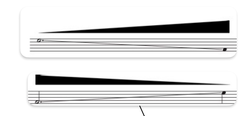
Duende pour Garcia-Lorca « Le *duende* dont je parle, sombre et frémissant, est le descendant du très joyeux démon de Socrate, tout de marbre et de sel, qui, indigné, le griffa le jour où il prit la cigüe et de cet autre diablotin mélancolique de Descartes, petit comme une amande verte, qui, las de tant de cercles et de lignes, sortait par les canaux pour entendre chanter les grands marins brumeux. »



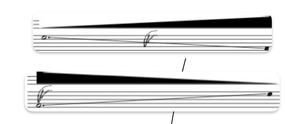
Principe du ludion métaphorisé au dispositif musical :

Pression de la membrane // pression de l'archet
Si la pression de l'archet augmente -> hauteurs descendantes
Si la pression de l'archet diminue -> hauteurs ascendantes

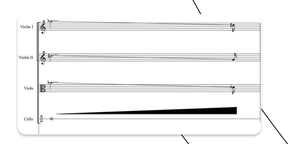
Appliqué à un seul instrument du quatuor :



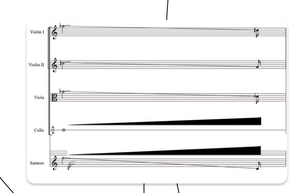
Appliqué au Santûr :



Variations orchestrées - quatuor :



Variations orchestrées - quatuor + santûr : :



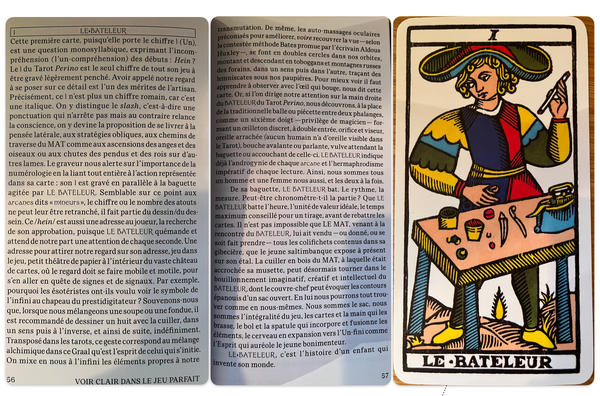
Points de rencontre entre A et B :
- jeu
- figurine
- mouvement (danse?)

Écart entre A et B

TAROT

Combinatoires

Bateleur dans le tarot Périno :



I LE·BATELEUR

Cette première carte, puisqu'elle porte le chiffre I (Un), est une question monosyllabique, exprimant l'incompréhension (l'un-compréhension) des débuts : *Hein ?* Le I du Tarot *Perino* est le seul chiffre de tout son jeu à être gravé légèrement penché. Avoir appelé notre regard à se poser sur ce détail est l'un des mérites de l'artisan. Précisément, ce I n'est plus un chiffre romain, car c'est une italique. On y distingue le *slash*, c'est-à-dire une ponctuation qui n'arrête pas mais au contraire relance la conscience, on y devine la proposition de se livrer à la pensée latérale, aux stratégies obliques, aux chemins de traverse du MAT comme aux ascensions des anges et des oiseaux ou aux chutes des pendus et des rois sur d'autres lames. Le graveur nous alerte sur l'importance de la numérologie en la liant tout entière à l'action représentée dans sa carte : son I est gravé en parallèle à la baguette agitée par LE BATELEUR. Semblable sur ce point aux arcanes dits « mineurs », le chiffre ou le nombre des atouts ne peut leur être retranché, il fait partie du dessin/du dessein. Ce /*hein*/ est aussi une adresse au joueur, la recherche de son approbation, puisque LE BATELEUR quémande et attend de notre part une attention de chaque seconde. Une adresse pour attirer notre regard sur son adresse, jeu dans le jeu, petit théâtre de papier à l'intérieur du vaste château de cartes, où le regard doit se faire mobile et motile, pour s'en aller en quête de signes et de signaux. Par exemple, pourquoi les ésotéristes ont-ils voulu voir le symbole de l'infini au chapeau du prestidigitateur ? Souvenons-nous que, lorsque nous mélangeons une soupe ou une fondue, il est recommandé de dessiner un huit avec la cuiller, dans un sens puis à l'inverse, et ainsi de suite, indéfiniment. Transposé dans les tarots, ce geste correspond au mélange alchimique dans ce Graal qu'est l'esprit de celui qui s'initie. On mixe en nous à l'infini les éléments propres à notre

56 VOIR CLAIR DANS LE JEU PARFAIT

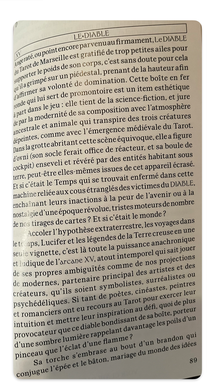
transmutation. De même, les auto-massages oculaires préconisés pour améliorer, notre recouvrer la vue — selon la contestée méthode Bates promue par l'écrivain Aldous Huxley — se font en doubles cercles dans nos orbites, montant et descendant en tobogganes et montagnes russes nos forains, dans un sens puis dans l'autre, traçant des lemniscates sous nos paupières. Pour mieux voir il faut apprendre à observer avec l'œil qui bouge, nous dit cette carte. Or, si l'on dirige notre attention sur la main droite du BATELEUR du Tarot *Perino*, nous découvrons, à la place de la traditionnelle balle ou pâtisserie entre deux phalanges, comme un sixième doigt — privilège de magicien — formant un œillleton discret, à double entrée, orifice et vieux œuille arrachée (aucun humain n'a d'œuille visible dans le Tarot), bouche avalante ou parlante, vulve attendant la baguette ou accouchant de celle-ci. LE BATELEUR indique déjà l'androgynie de chaque arcane et l'hermaphrodisme inspiratif de chaque lecture. Ainsi, nous sommes tous un homme et une femme nous aussi, et les deux à la fois.

De sa baguette, LE BATELEUR bat. Le rythme, la mesure. Peut-être chronomètre-t-il la partie ? Que LE BATELEUR batte l'heure, l'unité de valeur idéale, le temps maximum conseillé pour un tirage, avant de rebattre les cartes. Il n'est pas impossible que LE MAT, venant à la rencontre du BATELEUR, lui ait vendu — ou donné, ou se soit fait prendre — tous les colifichets contenus dans sa gibecière, que le jeune saltimbanque expose à présent sur son étal. La cuiller en bois du MAT, à laquelle était accrochée sa musette, peut désormais tourner dans le bouillonnement imaginatif, créatif et intellectuel du BATELEUR, dont le couvre-chef peut évoquer les contours féminins d'un sac ouvert. En lui nous pourrons tout trouver comme en nous-mêmes. Nous sommes le sac, nous sommes l'intégralité du jeu, les cartes et la main qui les brasse, le bol et la spatule qui incorpore et fusionne les éléments, le cerveau en expansion vers l'Un-fini comme l'Esprit qui auréole le jeune bonimenteur.

LE BATELEUR, c'est l'histoire d'un enfant qui invente son monde.

57

Diable dans le tarot Périno :



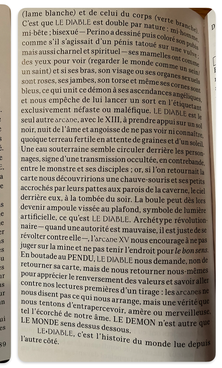
XV LE·DIABLE

Arrivé ou point concave qu'il avait vu mais affirmant, LE DIABLE du Tarot de Marseille est gratifié de trop petites ailes pour supporter le poids de son corps, c'est sans doute pour cela que la grimpe sur un piédestal, prenant de la hauteur afin d'affirmer sa volonté de domination. Cette boîte en fer blanc qui lui sert de promontoire est un item esthétique qui part dans le jeu ; elle tient de la science-fiction, et jure avec la modernité de sa composition avec l'atmosphère générale et animale qui transpire des trois créatures dépeintes, comme avec l'émergence médiévale du Tarot. Dans la grotte abritant cette scène équivoque, elle a figuré d'orni (non socle ferait office de réacteur, et sa boule de cockpit) enseveli et révélé par des entités habitant sous terre, peut être elles-mêmes issues de cet appareil écrasé. Et si c'était le Temps qui se trouvait enfermé dans cette machine reliée aux cous étrangles des victimes du DIABLE, machinant leurs inactions à la peur de l'avenir ou à la nostalgie d'une époque révolue, tristes moteurs de nombre de nos tirages de cartes ? Et si c'était le monde ?

Accoler l'hypothèse extraterrestre, les voyages dans le temps, Lucifer et les légendes de la Terre creuse en une seule vignette, c'est là toute la puissance anachronique et ludique de l'arcane XV, atout intemporé qui sait jouer de ses propres ambiguïtés comme de nos projections de modernes, partenaire principal des artistes et des créateurs, qu'ils soient symbolistes, surréalistes ou psychédéliques. Si tant de poètes, cinéastes, peintres et romanciers ont eu recours au Tarot pour exercer leur intuition et mettre leur inspiration au défi, quoi de plus provocateur que ce diable bondissant de sa boîte, porteur d'une sombre lumière rappelant davantage les poils d'un pinceau que l'éclat d'une flamme ?

Sa torche s'embrase au bout d'un brandon qui conjugue l'épée et le bâton, mariage du monde des idées

89



(lame blanche) et de celui du corps (verte bravache, mi-bête ; bisexuel — Perino a dessiné puis coloré son pal, comme s'il s'agissait d'un pénis taïoui sur une vulve, mais aussi charnel et spirituel) — ses mamelles ont comme des yeux pour voir (regarder le monde comme un sein, un saint) et si ses bras, son visage ou ses organes sexuels sont roses, ses jambes, son torse et même ses cornes sont bleus, ce qui unit ce démon à ses ascendances angéliques et nous empêche de lui lancer un sort en l'étiquetant exclusivement néfaste ou maléfique. LE DIABLE est le seul autre arcane, avec le XIII, à prendre appui sur un sol noir, nuit de l'âme et angoisse de ne pas voir ni connaître, quoique terreau fertile en attente de graines et d'un soleil. Une eau souterraine semble circuler derrière les personnages, signe d'une transmission occultée, en contrebande, entre le monstre et ses disciples ; or, si l'on retournait la carte nous découvririons une chauve-souris et ses petits accrochés par leurs pattes aux parois de la caverne, le ciel derrière eux, à la tombée du soir. La boule peut dès lors devenir ampoule vissée au plafond, symbole de lumière artificielle, ce qu'est LE DIABLE. Archétype révolutionnaire — quand une autorité est mauvaise, il est juste de se révolter contre elle — , l'arcane XV nous encourage à ne pas juger sur la mine et ne pas tenir l'endroit pour *le bon sens*. En boutade au PENDU, LE DIABLE nous demande, non de retourner sa carte, mais de nous retourner nous-mêmes pour apprécier le renversement des valeurs et savoir aller contre nos lectures premières d'un trage : les arcanes ne nous disent pas ce qui nous arrange, mais une vérité que tel l'écorché de notre âme. LE DEMON n'est autre que LE MONDE sens dessus dessous.

LE·DIABLE, c'est l'histoire du monde lue depuis l'autre côté.

DISPOSITIF

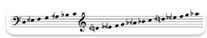
VIOLON 2 ALTO
SANTÛR = table du bateleur ?
VIOLON 1 CELLO

VIOLON 2 ALTO
= Cockpit d'un ovni
SANTÛR
Fil de nylon = cordes des diablotins ?
VIOLON 1 CELLO

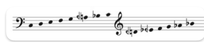
VIOLON 2 ALTO
Santûr 9 Santûr 12
VIOLON 1 CELLO

2 Santûrs :

- Santûr du bateleur, de « l'enfant qui découvre le monde » :
Santûr à 9 chevalets, mode de Shûr :



- Santûr du diable, de « l'histoire du monde lue de l'autre côté »
Santûr à 12 chevalets, mode de Rasta-panjgâh :



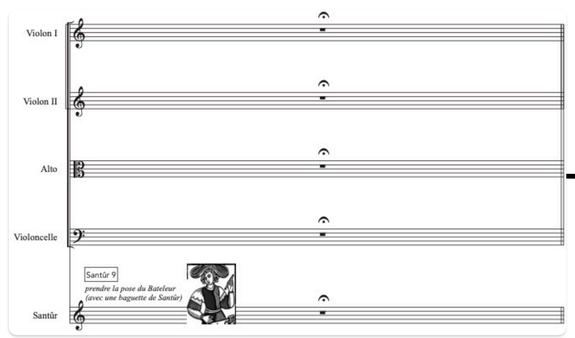
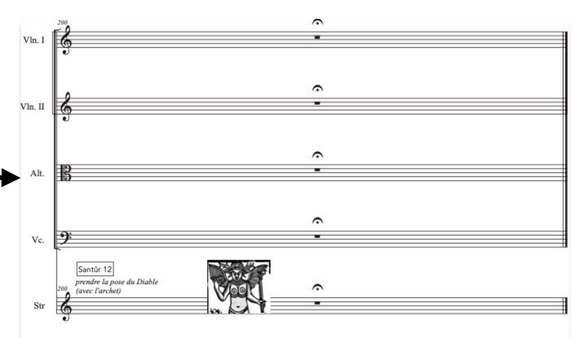
« *Shûr*, c'est le début de la nuit et ses *Âvâz*, sont la suite de ce chemin. C'est le début de la création, l'effort, la recherche et l'envie. » Kiani Majid

« *Râst-panjgâh*, c'est la fin de la journée, le coucher de soleil, le désarroi et l'égarement. » Kiani Majid

Objets du bateleur / Santûr :
- plume
- superball
- dès
- préparation

FORME PREVISIONELLE :

Début



Fin