

MACHINES A RIEN

Paysages sonores
à la mémoire
des machines obsolètes du futur

Musique et dispositifs: Valentin Durif - Scénographie et lumière: Sébastien Béraud

Presentation



Machines à Rien est une installation sonore et visuelle immersive.

Le projet est le fruit d'un intérêt pour la relation entre les phénomènes physiques et acoustiques, la perception des sons dans l'espace, et d'une démarche poursuivie depuis plusieurs années de détournement d'objets de l'environnement quotidien, et de construction d'univers sonores complexes.

Partant de la récupération, du détournement et du recyclage d'ustensiles souvent usagés, de mobilier ordinaire et de petits objets du quotidien, *Machines à Rien* propose un enchevêtrement de micro-univers mécaniques sonores et visuels constitués d'objets abandonnés, souvent rouillés, qui mêlent des percussions directes sur l'objet, s'organisant dans un ensemble musical très discipliné, rythmique et mélodique, à des machines plus capricieuses qui frottent, grattent, secouent et altèrent la matière.

Au delà de cette partition, Valentin Durif, accompagné par Sébastien Béraud à la scénographie et à la lumière, proposent un cortège d'automates burlesques et excentriques.

Description

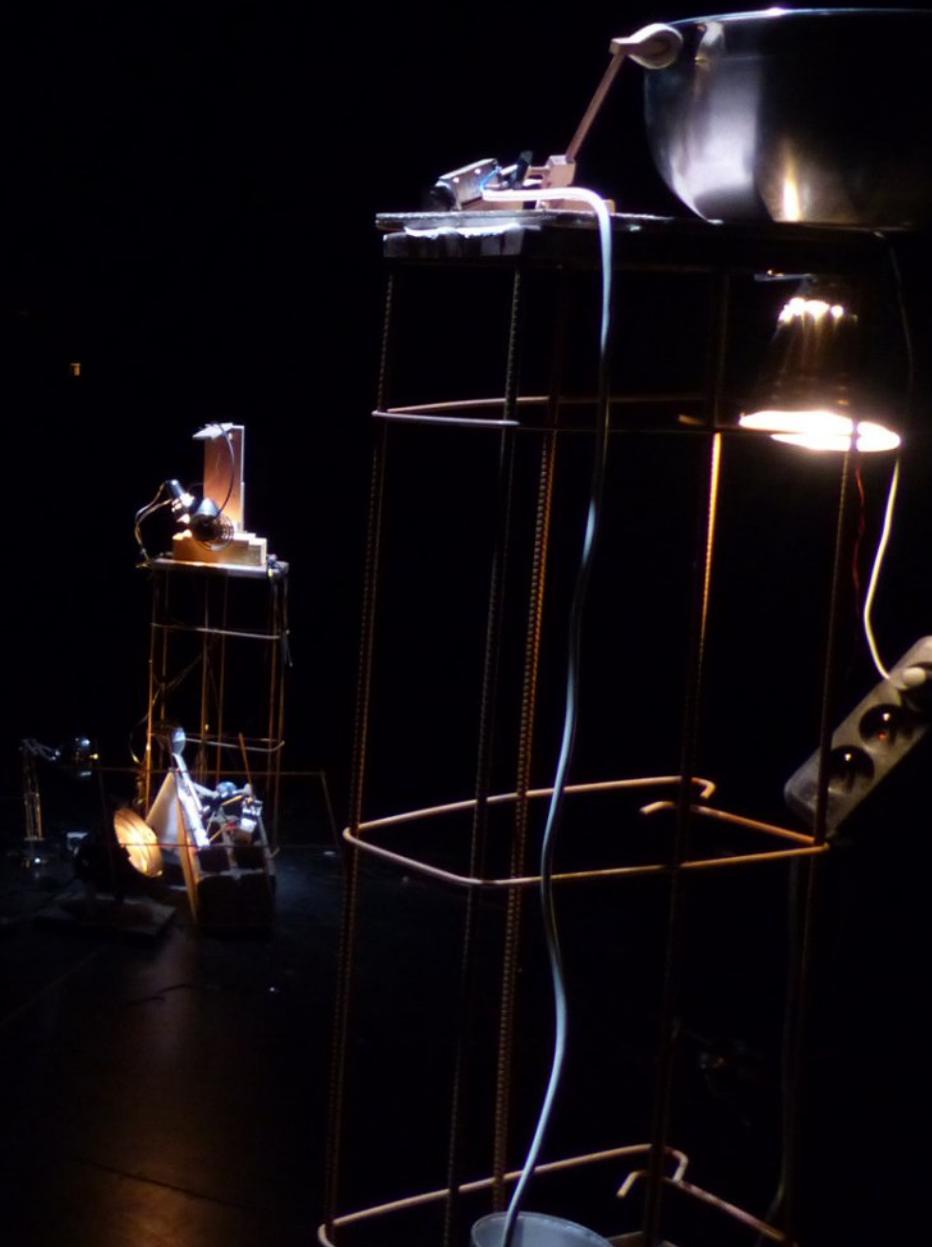
La pièce se joue par déclenchement du spectateur, elle s'articule autour d'un discours musical, et de tableaux sonores et visuels.

Dans cet univers de rouille et de montagnes de boulons, il ne reste que les machines dysfonctionnelles, émouvantes, paradoxales et poétiques, à l'image de l'humain qui s'est retiré pour laisser place à ce carrousel farfelu, orchestre de mécaniques sonores.

Le dispositif, présenté sous forme d'installation, convoque plusieurs mobiles suspendus, accrochés au mur, posés au sol. Englobant le spectateur, il invite à l'observation des mécanismes des machines et à la contemplation des sons environnants. Ce parcours induit le public à circuler, s'approcher, choisir son point de vue ou d'écoute. La proximité avec le dispositif permet d'entendre le détail des sons les plus subtils : percussions, respirations mécaniques, murmures électroniques, mais donne aussi à voir un théâtre d'objets qui prend vie sous les yeux du spectateur.

Esquissé par une petite fenêtre ouverte sur un paysage miniature (un tableau, littéralement, avec un petit théâtre à l'intérieur), qui attire d'abord le spectateur, la scène s'échappe alors du tableau pour l'envelopper; les différents mobiles se mettent en mouvement autour du spectateur qui les découvre peu à peu, avec un jeu de lumières et d'apparitions. Le dispositif semble envahir l'espace et s'ouvre vers un univers plus inquiétant, plus imprévisible, dans lequel se déploient les machines sonores.

Passant de petites machines minimalistes et sages à percussion, qui découpent l'espace-temps de manière régulière; à des machines plus capricieuses qui embrassent les micro-variations de la matière, l'ensemble joue sur des contrastes, des transitions, des accélérations, des arrêts brutaux, procédant du discours musical autant que de la contemplation hypnotique de l'objet en mouvement.



Machines à Rien est à la fois:

Un travail de composition musicale, avec des influences du côté de l'électronica, de l'ambient, de la musique électroacoustique, du cinéma, et des musiques bruitistes, improvisées ou expérimentales, avec les outils de composition et de création et certains codes de la musique électronique.

Un travail de recherche et d'expérimentation sonore, sur l'acoustique et la résonance des matériaux, sur la répétition du mouvement mécanique et comment il peut engendrer des sonorités organiques ou aléatoires, à l'intérieur d'une trajectoire ou d'une écriture fixée.

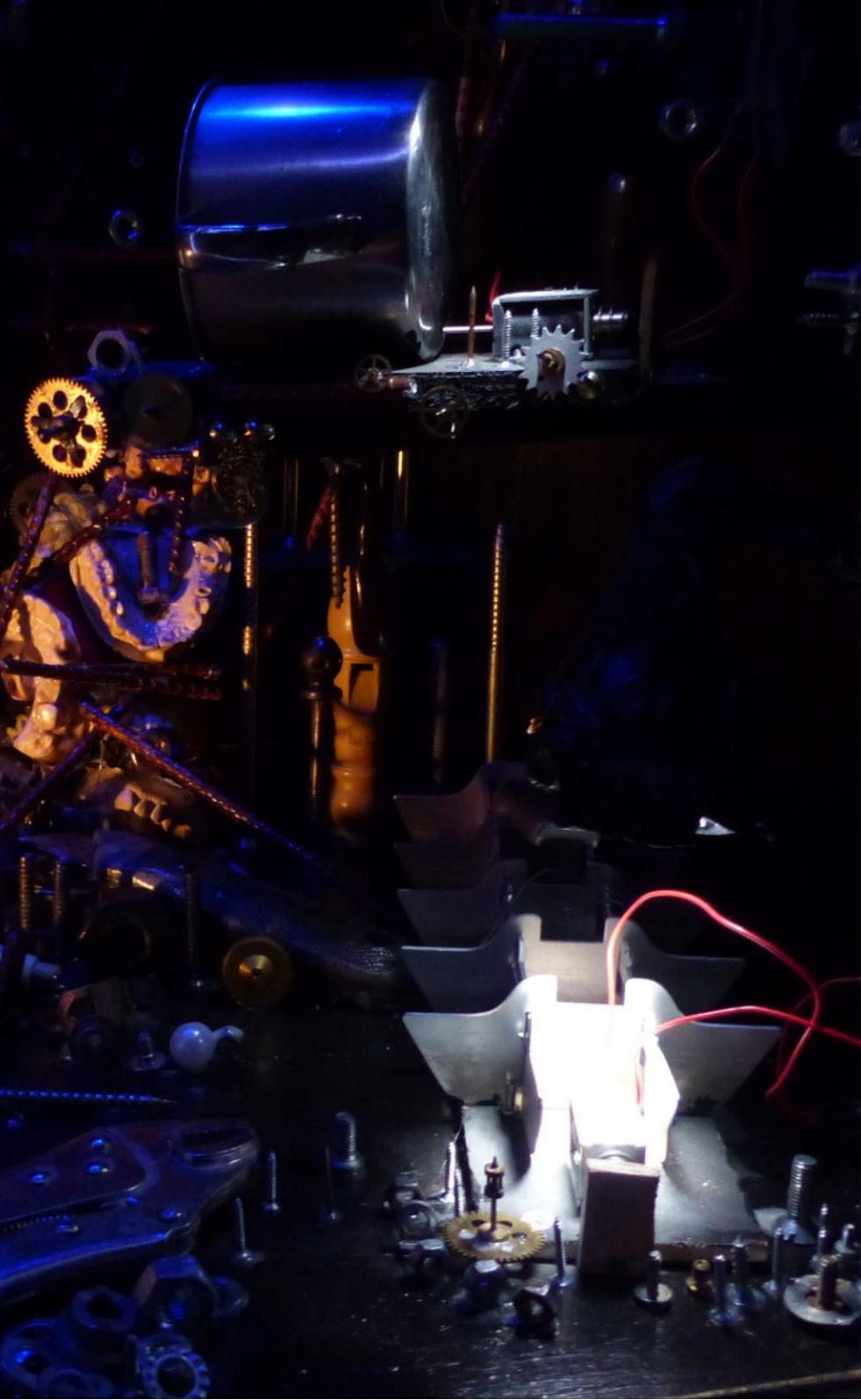
Un travail sur l'espace sonore, les différentes sources sonores étant disposés pour entourer le spectateur, et l'amener aussi à expérimenter différents points de vue sonores en se déplaçant.

Un travail dans la tradition de "l'art cinétique", les objets sont choisis d'abord, pour leurs sonorités et leurs relations acoustiques, puis pour leur aspect et leur pouvoir d'évocation (objet hors d'usage, rouillé, petits ustensiles, avec une prédominance pour le métal), et assemblés pour former à leur tour des entités propres avec leurs modes de jeu et d'existence, leur mouvement particulier qui accorde le visuel et l'image, leur poésie propre. Le travail d'éclairage contribue également à créer ce mouvement.

Un travail plastique et scénographique, les éléments sonores étant assemblés dans un ensemble cohérent, un univers théâtralisé fait de structures en fer à béton qui sortent de nulle part, et éclairé pour révéler ou cacher certains éléments, pour former un ensemble immersif, foutraque et apocalyptique. L'élément central, un tableau travaillé et composé comme un petit théâtre, tient lieu d'accroche, il représente une version miniature de l'espace tout entier dans lequel le spectateur est plongé, une mise en abyme.

La pièce dure environ une douzaine de minutes, avec une écriture musicale autant que théâtrale. Le spectateur déclenche l'installation par une tirette placée sur le côté du tableau. Le tableau joue d'abord une petite pièce sage faite de petites percussions, comme une boîte à musique, puis petit à petit les autres éléments, plus massifs, plus inquiétants, s'activent et sont mis en valeurs, avec des discours rythmiques, mélodiques, puis des textures et des évolutions plus bruitistes. Le public est invité à se déplacer dans cet espace réduit, pour créer ses propres points de vue sonores et visuels. (l'installation accueille à priori un groupe d'une petite dizaine de personnes, elle est présentée dans un contexte d'exposition dans une pièce séparée, et peut jouer autant de fois que possible).





Distribution

Musique et dispositifs: Valentin Durif
Scénographie et lumière: Sébastien Béraud

Création - Janvier 2016 - Avril 2017

Durée - 12 minutes (en boucle déclenchée par le spectateur)

Public - Tout public

Diffusion - en intérieur

Partenaires

AADN
Shadok
Ososphère
Fond [SCAN] Rhône-Alpes Auvergne

Supports vidéo et photos

Vidéo disponible en ligne en suivant ce lien :
machine.valentindurif.net/

étapes de création principales

AADN - Videophonic (Novembre 2015; CCO JP Lachaize; Lyon)
Le Shadok (Janvier 2016; Strasbourg);
Théâtre Nouvelle Génération (avril 2017); festival Ososphère (Mai 2017)

diffusion - val.cliquetis@gmail.com - 06 84 62 32 77

Dispositif technique

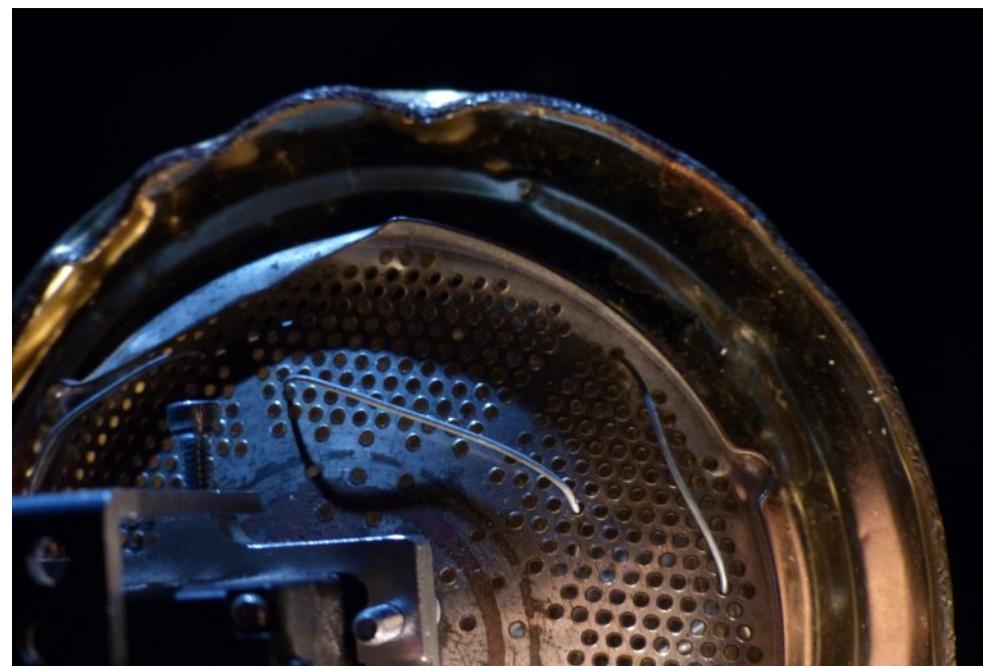
L'installation peut être adaptée à des espaces très variés en intérieur, et nécessite au minimum une pièce d'environ 4x4m (avec 1,8m de plafond). Elle peut aussi s'étendre sur des espaces beaucoup plus grand (et n'en occuper une partie si nécessaire).

L'espace doit pouvoir être entièrement obscurci, sans pollution sonore de l'extérieur (un "sas "d'entrée peut être aménagé à l'entrée pour éviter une entrée sonore et en lumière).

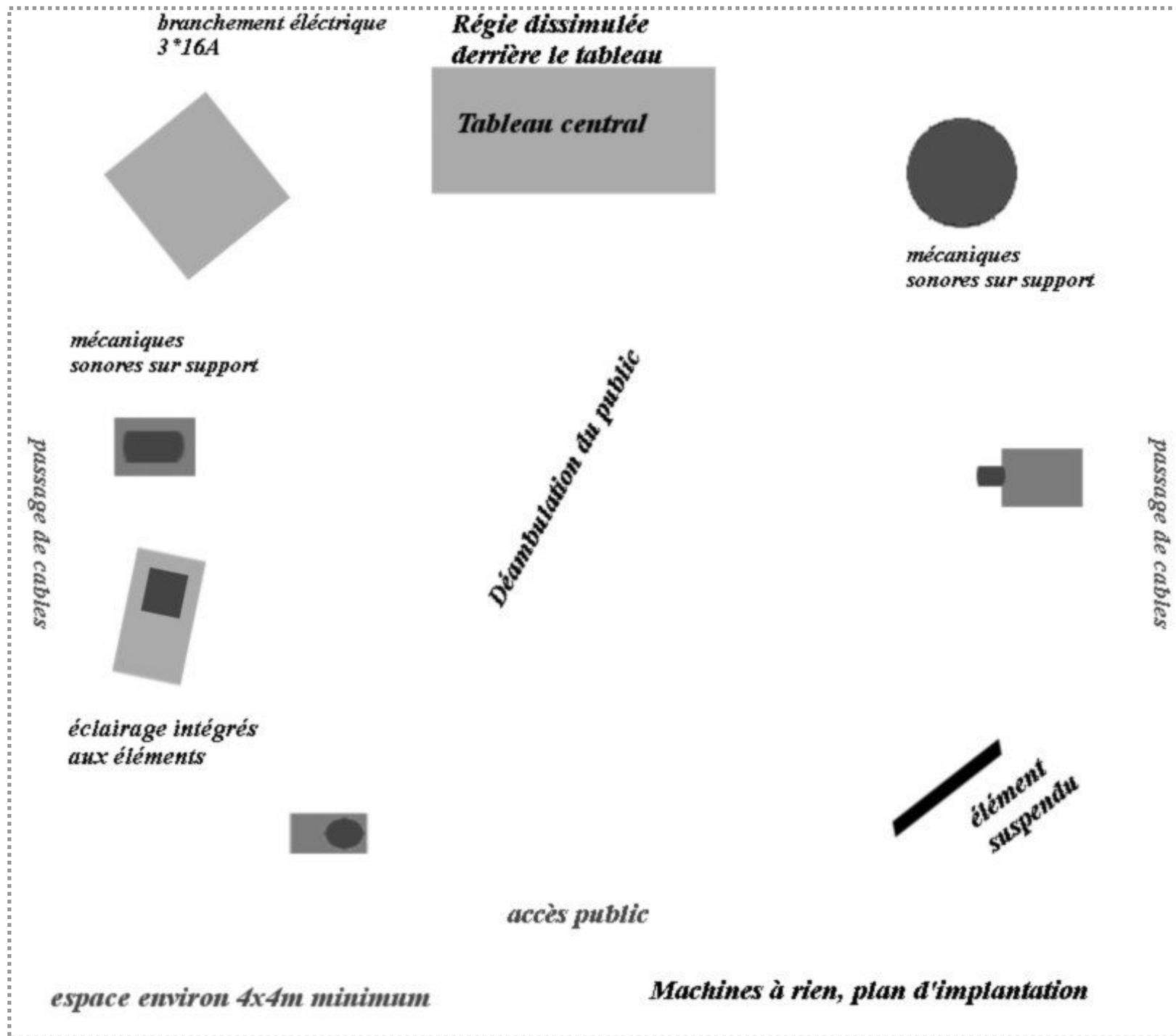
L'installation est déclenchée par un mécanisme actionné par le spectateur, et propose une pièce d'environ 12 minutes, qui peut être relancée indéfiniment. Elle ne nécessite pas de médiation particulière, un signal lumineux à l'extérieur indique aux spectateurs qui arrivent d'attendre la fin de la boucle. Les spectateurs sont guidés à l'intérieur par la présence de lumière.

Matériel à la charge de l'accueil:

- un caisson de basse compact si possible (petite puissance suffisante)
- une quinzaine de rallonges /prolongateurs 10/15m environ + biplettes/triplettes
- trois éclairages complémentaires (2 quartz ou PAR; 1 PAR ou mini-découpe, 500W max de chaque)



Implantation





Valentin Durif

musicien, artiste et programmeur, issu des musiques électroniques et électroacoustiques, Valentin Durif vit et travaille à Lyon.

ses projets proposent d'associer des univers physiques et concrets à ceux plus abstraits issus du monde électronique et informatique, en créant autant une immersion totale pour le spectateur, qu'une gestuelle musicale à la fois visuelle et cohérente, avec quelques clins d'oeils au cinéma et la littérature. il conçoit, fabrique et pratique ses propres instruments ou développe des dispositifs mécaniques et informatiques capables de jouer ses compositions. ses créations sont présentées sous la forme de concerts performances (Émincé d'oreilles) ou d'installations (Cliquetis). sa musique mélange l'électronica, le noise rock ou l'indus et une veine plus expérimentale de la création sonore.

quelques liens :

Les projets de Valentin Durif :

valentindurif.net

Space Junk, performance sonore spécialisée pour objets en suspension :

<https://vimeo.com/124402415>

<http://www.sporobole.org/residence-artistes/valentin-durif/>

Emincé d'oreilles, performance sonore pour batterie de cuisine :

<https://vimeo.com/43664668>

Cliquetis, installation pour batterie de cuisine :

<https://vimeo.com/23403922>

Cabines, compagnie Kat'shaça :

<http://www.katchaca.fr/nouveau-projet-cabines>

contact: val.cliquetis@gmail.com - 06 84 62 32 77



Sébastien Béraud

sculpteur d'ombres depuis de nombreuses années sébastien Béraud a choisi son camp, la lumière. il collabore régulièrement avec l'espace des arts, scène nationale de chalon sur saône, et avec plusieurs metteurs en scène et artistes (cie premier acte, Le cirque des mirages avec Vagabonds des mers, Valentin Durif...). il signera la lumière de la prochaine création d'Alexis Moati (cie Vol plané) au théâtre de la criée, scène nationale de marseille, en février 2016. Parallèlement, sébastien Béraud crée la compagnie Bancal pour laquelle il imagine la scénographie de différents projets (Bletro, Fait d'hiver...). il porte actuellement une affection toute particulière à la rouille et autres objets délaissés.

quelques liens :

Fait d'hiver, compagnie Bancal : <https://vimeo.com/116959304>

Le Misanthrope ou l'atreabilaire amoureux, compagnie Vol Plané :

<http://www.vol-plane.com>

Vagabonds des mars, cirque des mirages:

<http://kourandart.com/2013/03/28/vagabonds-des-mers-un-conte-du-cirque-des-mirages-par-benoit-fortrye-et-angelique-lagarde/>

Extrait d'ETC MEDIA N°105 (Revue Montréalaise d'Art Actuel), par Sophie Drouin, à propos de Space Junk:

Tributaire d'une certaine forme d'« art pauvre », l'usage d'objets banals permet non seulement de développer des sonorités inattendues, voire inusitées, mais aussi de gommer, dans la pratique musicale, la « distinction de nature moralisatrice entre sons purs et sons bruiteux qu'entretenait la musique depuis plusieurs siècles [...]1 ». Ainsi, les artistes musiciens ont développé des stratégies et des pratiques pour mettre en valeur ces sources sonores triviales de manière à la fois visuelle et sonore. Sans former un courant esthétique unifié, le travail produit dans cette optique révèle des prises de position variées, ludiques ou critiques, parfois subversives, qui traduisent à leur manière « les questions relatives au statut et à la fonction de l'objet dans notre société de consommation2. » Une de ces pratiques consiste à réaliser ce que nous appellerons ici des « théâtres d'objets », dont l'installation Space Junk du Lyonnais Valentin Durif3 est un exemple éclairant.

[...]

Certes, si son travail se situe au carrefour du champ des musiques électroniques et électroacoustiques, et de celui de la nouvelle lutherie, il n'en demeure pas moins aussi l'exploration d'une théâtralité des objets dans le contexte de l'installation.

[...]

Durif ne manipule pas directement, ou si peu, ses nouveaux objets instruments; il exploite plutôt leur matérialité et leur forme distinctives pour y introduire les sonorités diffusées. Le matériau même des objets (bois, métal, plastique) couplé à l'ajout de petites pièces, des billes, par exemple, accentue structurellement les effets de transformation du son. Les objets colorent de leurs caractéristiques physiques la musique et les bruits qui en sortent. Durif met moins de l'avant les sons des objets quotidiens présentés que leur potentiel de transformation des sons qui les traversent. En cela, il n'est pas anodin que l'artiste ait choisi d'accrocher ses objets; c'est pour mieux leur permettre de vibrer. La mise en scène permet ici « d'engager la musique électroacoustique dans le monde matériel, unissant le faire, le voir et l'entendre6. » Avant même leur manipulation, les objets racontent déjà une histoire, réelle ou fictive, tout en demeurant ce qu'ils sont, en gardant, pour ainsi dire, leur part de réel.

[...]

« les objets magnifient [...] l'important fait matériel au sein des compositions et forment un liant entre le corps du musicien, les idées qui habitent l'œuvre et le monde matériel7. » Le musicien, tout comme le comédien du théâtre d'objets, est ici un élément central qui affirme fortement sa présence; c'est lui qui active ses objets, détournés pour l'occasion en instruments, c'est lui qui les « charge ». Ainsi Durif envoie til les sons, parfois improvisés en direct, parfois déjà enregistrés, dans ses hautparleurs bricolés à travers un dispositif multicanal. En tant que protagoniste au sein d'un orchestre, chaque objet joue son rôle au gré des manipulations du chef. Leur disposition, savamment étudiée, crée un dynamisme amplifié par l'alternance entre moments improvisés et moments « composés », entre bruitisme et musicalité.

[...]

En mettant en scène le quotidien, le banal, dans une installation sonore complexe, Valentin Durif réussit le pari de réunir le développement d'une virtuosité associée à sa nouvelle lutherie8 avec le plaisir ludique que suscite le spectacle de la transformation d'objets communs en instruments de musique.