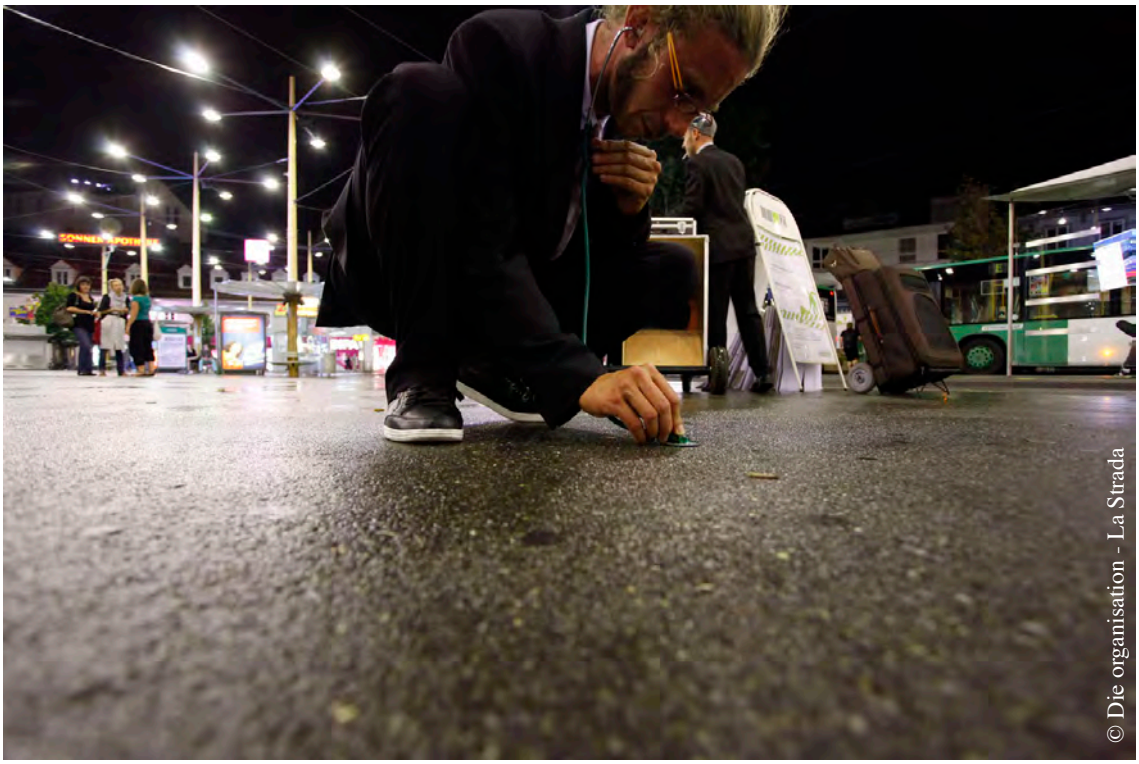
Décor Sonore

urbanix

Sortons vite, car je ne puis guère réprimer trop longtemps mon désir fou de créer enfin une véritable réalité musicale en distribuant à droite et à gauche de belles gifles sonores, enjambant et culbutant violons et pianos, contrebasses et orgues gémissantes ! Sortons ! (…)

Traversons ensemble une grande capitale moderne, les oreilles plus attentives que les yeux, et nous varierons les plaisirs de notre sensibilité en distinguant les glouglous d'eau, d'air et de gaz dans les tuyaux métalliques, les borborygmes et les râles des moteurs qui respirent avec une animalité indiscutable, la palpitation des soupapes, le va-et-vient des pistons, les cris stridents des scies mécaniques, les bonds sonores des tramways sur les rails, le claquement des fouets, le clapotement des drapeaux. Nous nous amuserons à orchestrer idéalement les portes à coulisses des magasins, le brouhaha des foules, les tintamarres différents des gares, des forges, des filatures, des imprimeries, des usines électriques et des chemins de fer souterrains.

Luigi Russolo, L'art des bruits (1913)



[Le propos fondateur : accorder la ville]

« Que celui qui aime les exposés systématiques, les professions de foi de l'intempérance dogmatique, s'arrête ici ; il serait déçu. Mais que celui qui cherche le témoignage d'une recherche, l'étonnement d'une curiosité, l'inquiétude d'un résultat, veuille bien poursuivre.»

Pierre Schaeffer

Arts de la rue, art contextuel, site specific art, landscape art, land act, sont des notions devenues récurrentes, sinon familières, parmi les formes modernes d'art en espace public. Evénements, performances, pièces de théâtre, danse ou prouesse physique, installations plastiques y engagent de plus en plus de jeux passionnants avec le contexte, qu'il soit architectural, social, économique ou politique.

La musique est probablement l'une des formes les plus réticentes à jouer ce jeu. Les compositeurs sont généralement, dans une posture encore très romantique, essentiellement préoccupés de constructions abstraites, qu'ils souhaitent voir se matérialiser devant des auditoires silencieux, dans l'environnement neutre (?) d'une salle de concert ou d'un studio d'enregistrement. Les signes extérieurs à l'œuvre sont considérés comme parasites (des bruits, opposés au signal), et trop peu de pièces musicales sont écrites pour l'espace de représentation.

Probablement dans l'idée qu'une œuvre musicale est une construction intellectuelle abstraite et définitive, destinée à être représentée ou reproduite (par des musiciens ou une chaîne hi-fi) – voire un objet culturel s'adressant à des consommateurs – les projets musicaux « sérieux » détestent être dérangés par l'environnement et, plus que tout, par le public. En conséquence, le public lui-même semble de moins en moins concerné par de tels projets.

Composer pour l'espace public, c'est ainsi admettre que notre environnement sonore n'est pas qu'un inévitable et fatal chaos ; c'est entrevoir que les signes qui s'en dégagent sont porteurs de sens ; c'est peut-être même envisager que les sons ne sont pas une simple conséquence des choses, mais qu'ils auraient eux-mêmes le pouvoir de transformer, voire d' « informer » le monde. C'est, plus simplement, apprendre à déchiffrer cet environnement invisible comme une vaste parabole de notre univers ; rien d'ésotérique, rien de sibyllin là-dedans : tout est là, à peine codé, qui nous dit mieux qu'une partition ce qui se joue dans le monde.

En espace libre, le silence vous rappelle sans cesse qu'il n'existe pas. Pour le musicien, deux attitudes possibles : occuper l'espace sonore pour masquer tout bruit indésirable ; ou bien laisser des chances d'apparaître au signal inopiné, l'inviter même à contribuer à l'événement. Les artistes de rue appellent souvent ça un « cadeau » : une sorte de créativité de l'environnement ou du public, offerte à l'artiste qui sait l'accepter. Tout ce qui survient n'est pas toujours un « cadeau ». Mais il y a une attitude, une mise en jeu qui permet de les accueillir, ou de les susciter, ou encore de métamorphoser les parasites en cadeaux. Les attitudes créatives, qu'elles soient artistiques ou scientifiques, semblent toujours procéder ainsi : elles cessent de considérer les erreurs, les accidents, les anormalités comme indésirables, et les accueillent comme des providences.

Urbaphonix, dans son essence, s'inspire du contexte lui-même. Ce qui implique une forme d'art fondamentalement vivante, une expérience perpétuellement renouvelée – et, résolument, non une marchandise reproductible. Aucune exécution n'est identique à une autre ; mieux, chaque performance n'a de sens et n'est possible que là où elle se donne. L'une de ses règles essentielles est de n'utiliser que les sonorités présentes sur le site, aucun « instrument de musique » extérieur ni programme sonore préenregistré. Les objets de la ville, considérés comme des instruments, sont amplifiés pour les donner à entendre, non pour les transformer. Le site est l'instrumentarium, la scénographie et la partition au sein duquel les personnages surgissent. Ce sont les sonorités qu'ils trouvent qui vont les faire exister.

[Intervenir dans l'espace urbain]

« Toute utopie esthétique revêt aujourd'hui cette forme : faire des choses dont nous ne savons pas ce qu'elles sont. »
Th. W. Adorno

Toutes les rumeurs urbaines semblent d'un gris identique, un paysage « low-fi » comme le nomme R. M. Schafer. Pourtant, il suffit de faire une écoute comparative de plusieurs villes pour en apprécier instantanément des différences de « couleur », de densité. Dans un même quartier, ce paysage évolue selon les heures, les saisons, les années. Toute cette activité humaine est bruissante, elle accompagne la vie, elle est la vie, et agit sur la vie.

Ce que nous montrent les *performers* d'Urbaphonix, ce n'est pas un objet esthétique fini et prêt à consommer, c'est une poésie en train de naître, un temps musical en construction, la fabrication d'un moment absolument non reproductible, une émergence, le partage d'une écoute attentive et sensible, dans laquelle le spectateur découvre qu'il peut être aussi auteur et acteur de son propre environnement.

Sans un mot, inopinément, une équipe mobile de quatre personnages s'introduit dans le paysage sonore. Mi-techniciens, mi-musiciens, ces explorateurs jouent en direct et in situ avec la technologie, les sons et les personnes qu'ils rencontrent. Enfants spirituels de Luigi Russolo, Pierre Schaeffer et John Cage, ils appliquent à la lettre le précepte de ce dernier : « Si un son vous dérange, écoutez-le ».

Sortes de « Street-Jockeys » sans platines ni synthétiseurs, ils auscultent l'environnement sonore et ne composent qu'à partir de ce qui est déjà omniprésent et que personne n'écoute : les bruits mécaniques de circulation, de ventilation, de climatisation, les corps, les conversations, et surtout le mobilier urbain, à la fois scène et instrumentarium illimité de ce théâtre instantané. Pour produire de l'inouï, de l'imprévisible, du merveilleux, leur virtuosité est de nous faire entendre ce qui est déjà là.

Symboliquement, ce que le projet révèle à travers une mise en scène sonore de ces objets quotidiens, c'est l'écoute de notre environnement, un environnement dont nous sommes tous témoins, acteurs et auteurs.

[La rencontre avec le public]

La mobilité est essentielle, c'est un voyage, une visite, un concert-promenade. L'écoute est tout autre lorsque le corps est debout plutôt qu'assis, lorsqu'il est en mouvement plutôt que stationnaire.

Une fanfare ou un orgue de barbarie est une intrusion de musiques, surimposé dans un espace de bruit. Urbaphonix part de ce bruit pour en dégager une poésie instantanée et fugitive.

Urbaphonix ne fait que passer, ne s'installe jamais. C'est une apparition et une disparition. Une matérialisation du mystère du son et de la musique : il n'y a pas de son immobile, il n'y a pas de musique arrêtée. Les sons sont immanents, la partition aussi.

La stratégie de rencontre avec le public doit éviter toute convocation, annonce de lieu et même d'horaire. Pour les cas où le spectacle figure dans un programme, on prendra soin de recréer la surprise en attirant le public par le son en un lieu différent du rendez-vous.

Les espaces du parcours sont choisis pour favoriser une proximité naturelle et un bon rapport son direct/réfléchi (localisation/ambiance) : petites places, rues et réseau de ruelles de largeurs modérées, halls et quais de gare, cours d'immeubles…

En construction et découverte perpétuelles, Urbaphonix glisse sans cesse, sans s'attarder, apparaît là où on ne l'attend pas, s'évanouit pour nous attirer vers d'autres espaces, laissant les passants libres de le suivre, pour vérifier s'ils n'ont pas rêvé...

© Die organisation - La Strada

[Le dispositif]

Le dispositif d'Urbaphonix consiste notamment à concevoir et construire un système d'amplification mobile avec de très hautes exigences de qualités acoustiques.

Cet équipement n'existant pas dans le commerce, c'est une recherche technologique ambitieuse qui est menée avec l'aide de laboratoires et d'experts en acoustique, en reprenant de fond en comble les procédés électroacoustiques existants. Il s'agit d'obtenir une diffusion très large bande à 360°, autonome et multiphonique (4 sources), aussi légère et mobile que possible, capable de restituer des messages sonores extrêmement complexes avec une qualité « audiophile », tout cela dans les conditions très sévères d'une utilisation en spectacle et en plein air.

Les personnages captent les sons par divers transducteurs (capteurs piezo-électriques ou magnétiques, laryngophone, parabole, hydrophone…) et les transmettent par liaison sans fil à une unité de traitement et de mélange, qui répartit (également sans fil) ces signaux vers les différents amplificateurs et diffuseurs.

[**Instrumentarium urbain**]

Sans chercher à épuiser ici toutes les situations qui peuvent se présenter, on peut noter quelques principales grandes « familles » constitutives des objets urbains :

Surfaces verticales :

- Fenêtres, portes
- Balcons, balustrades
- Gouttières, descentes
- Volets, stores
- Grilles, aérations
- Cheminées
- Toits, ardoises, tuiles
- Colonnes, piliers
- Dalles…

Surfaces horizontales :

- Sols
- Passerelles, ponts
- Terrasses, toits
- Murets, parapets, bordures
- Bancs, tables
- Dalles et plaques *(égout, électricité…)*

Formes et objets :

- Barres pleines, tiges *(rectilignes, coudées, fermées…)*
- Tubes creux *(id.)*
- Lames
- Dalles, diaphragmes, membranes
- Cubes, cylindres pleins

Textures et reliefs :

- Lisse
- Granuleux *(fin, gros)*
- Gaufré, rainuré
- Irrégulier, aléatoire
- Joints ou fentes à intervalles réguliers
- Motifs répétitifs
- Grilles, grillages, filets, volets

Tout ceci en des matières aux propriétés sonores caractéristiques :

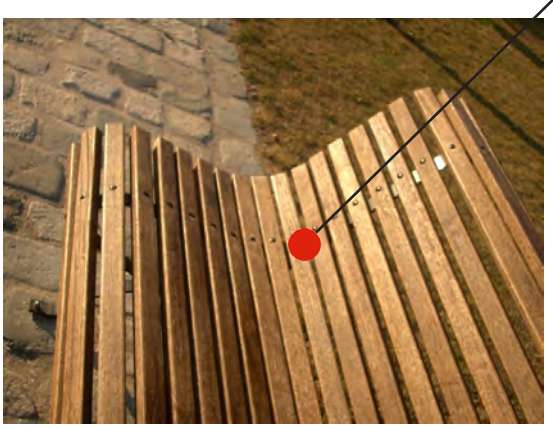
- Bois
- Matières plastiques
- Métaux
- Verre
- Pierre, marbre, etc…
- Terre, terre battue, gravier, cailloux
- Ciment, béton
- Eau *(bassin, fontaine, rigole…)*

Les sonorités obtenues dans ce contexte sont alors déterminée par :

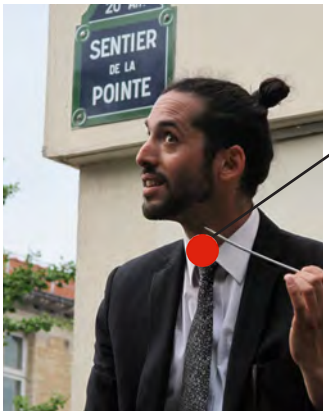
- Le geste
- L'outil *(main, pied, différents types de mailloches et baguettes, archet, chaussures, brosses, objets roulants, frottants ou glissants…)*
- Les techniques de prise de son, de traitement et d'amplification

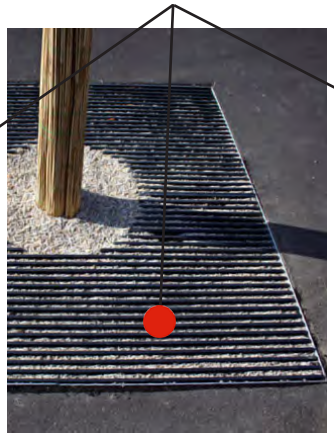
[Matières]

lames de bois (banc publics, escaliers...)
=
balafon



lames de métal (grilles d'arbre, garde-corps en acier forgé...)
=
clavier de métallophone, harpe métallique...

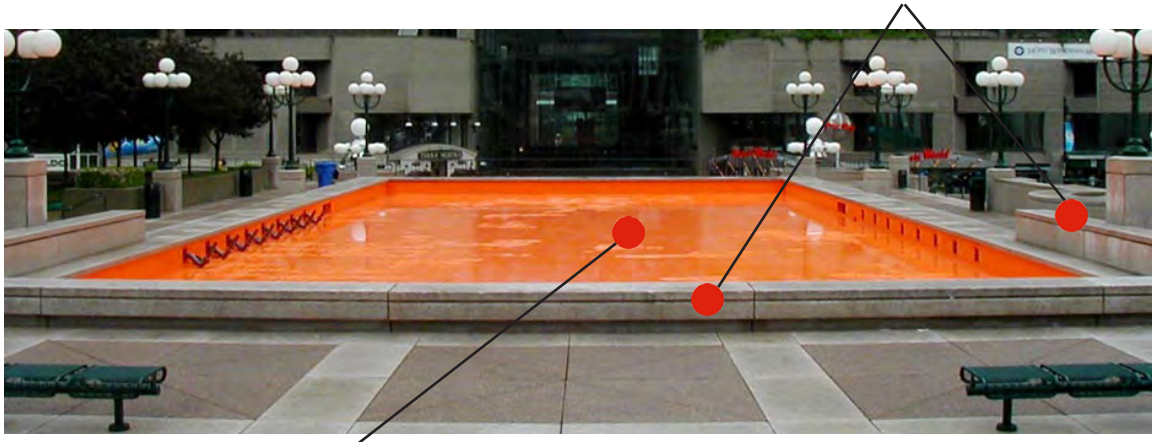




container en plastique
=
grosse caisse

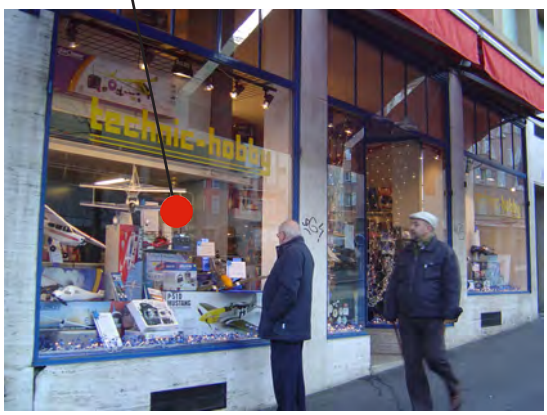
[Surfaces]

dalles minérales
=
lithophones



bassin
=
sonorités de l'eau, mélodies de gouttes

surfaces vitrées (abri-bus, vitrines...)
=
orgue de verre, diaphrames à frapper, surface à frotter



[INSCRIPTION DANS LE PARCOURS DE LA COMPAGNIE]

[Parcours]

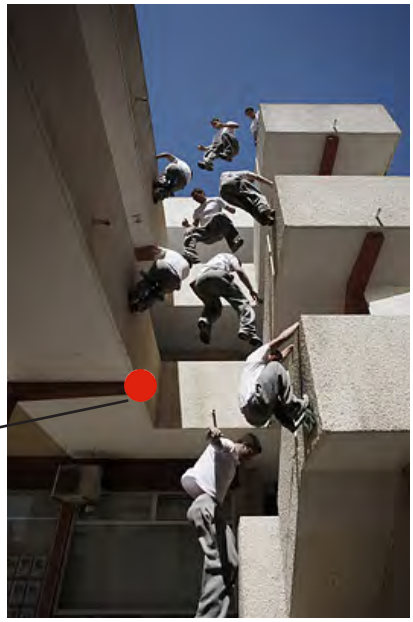
« Ever tried ? Ever failed ?
Try again. Fail again. Fail better »
Samuel Beckett

Plus qu'une nouvelle production, Urbaphonix est résolument tourné contre la reproduction : c'est un nouveau laboratoire, un dispositif de créations contextuelles, destiné à favoriser les émergences, les expériences, l'inattendu.

Alors que *Les Monstrations Inouïes !* explorent le geste musical électronique et son histoire, que le *Don du Son* implique le spectateur dans sa mémoire et son rapport aux objets domestiques, que les *Chantiers de l'O.R.E.I.* mettent en scène l'écoute elle-même et qu'*Instrument | Monument* est une mise en ondes spectaculaire de l'architecture, *Urbaphonix* part à la rencontre du public en remettant en question la notion même de consommation de spectacle, fût-il de rue. Très mobile et agile, il est conçu pour parcourir, explorer, questionner, et révéler l'environnement l'urbain.

[Inspirations, outils, concepts]

Urbaphonix poursuit l'exploration des outils et concepts développés au cours des créations et collaborations précédentes de la compagnie, ainsi que d'autres interventions artistiques dans l'espace. urbain.



Architecture
Espace
Mouvement
[la pratique du *parkour* ou *art du déplacement*]

Créer dans l'espace physique un espace sonore instantané.
Amplifier et sublimer des objets sonore urbains.

[création *Instrument* | *Monument*]

Un laboratoire mobile et autoporté.
Un dispositif technique autonome.

[Les personnages du *Cinématophone* (Cie Oposito & Décor Sonore)]
[Les habits sonores de Benoit Maubrey]

[Equipe]

Direction artistique : Michel Risse
Artistes : Damien Boutonnet, Jérôme Bossard, Gonzalo Campo,
Benoît Meurant, Maximilien Neujahr, Gaëlle Salomon
Régisseur technique : Benoît Meurant
Direction technique : Renaud Biri
Collaboration à la mise en scène : Martine Rateau
Costumes : Fabienne Desfleches

[Michel Risse]

Michel Risse, multi-instrumentiste, électroacousticien, compositeur et directeur artistique de Décor Sonore, envisage la ville comme un espace d'invention pour ces compositions sonores. Il se nourrit des sonorités, des résonances, des harmonies des éléments naturels ou industriels composant notre quotidien urbain pour nous proposer une écoute du monde inédite. Ces réalisations singulières offrent une nouvelle perception de notre environnement sonore et réinventent notre rapport à la musique.

Michel RIsse a étudié la musique et les percussions au CNSM de Strasbourg avec Jean Batigne, mais aussi avec les Gnaouas et Ahuaches d'Afrique du Nord et au sein de divers groupes rock, jazz et autres " orchestres attractifs français " ainsi qu'en compagnie d'artistes les plus divers, de Moondog à Vince Taylor en passant par Angel Parra, Nicolas Frize, Herbe Rouge ou le Grand Orchestre Bekummernis, tout en poursuivant ses études de musicologie à l'université de Paris 8. Cette expérience de percussionniste, poly-instrumentiste et improvisateur l'a rapidement mené dans de nombreux studios pour l'enregistrement de musiques de films et de scène, et surtout sur la scène des théâtres (TNS, Th. de Bourgogne…).

L'invention du premier spatialisateur octophonique du monde en 1984 pour le projet " Faux Vent " de Pierre Sauvageot marque leur collaboration et la fondation de Décor Sonore, unité de création et de recherche dont il est le directeur artistique. Cette compagnie offre au public depuis 1985 des spectacles singuliers où se mêlent théâtre, pyrotechnie, poésie, humour, technologie, et bien sûr création musicale.

Sous son impulsion, Décor Sonore se développe en « lieu de fabrique » consacré aux créations des arts de la rue, de la piste et des nouvelles scènes : centre de réflexion sur les rapports entre le drame et le sonore, de fabrication où s'inventent et se construisent sons, musiques, espaces et systèmes de diffusion inédits, et centre de transmission et de sensibilisation à notre environnement sonore.

Parmi ses dernières créations, on peut citer : Les Monstrations Inouïes ! (2001), Play Time ! (2002), Instrument | Monument (2004), Le Don du Son (2006), Les Chantiers de l'O.R.E.I. (2009).

Urbaphonix est un spectacle autonome techniquement.

Prévoir un local fermé, en rez-de-chaussée, de 20m^2 et à proximité du départ de la déambulation, avec une arrivée électrique afin de recharger les batteries des systèmes sonores.

Un repérage de la déambulation de trois heures, en présence de toute l'équipe artistique, est nécessaire juste avant le spectacle (jour J ou J - 1 selon heure de jeu). Il doit se dérouler dans les conditions du spectacle (pas d'autres événements en cours, pas de nuisances sonores).

[Aides à la création]

Ministère de la culture et de la communication - DGCA

SPEDIDAM

ADAMI

Le Moulin Fondu - Centre National des Arts de la Rue à Noisy-Le-Sec.

L'Abattoir - Centre National des Arts de la Rue à Chalon-sur-Saône.

La Caisse centrale d'activités sociales du personnel des industries électrique et gazière (CCAS).

La Paperie - Centre National des Arts de la Rue à Saint-Barthélemy d'Anjou.

La Coopérative de rue et de cirque à Paris.

Le Parapluie - Centre National des Arts de la Rue à Aurillac.

Le Printemps des Rues - Festival des arts de la rue

SPEDIDAM
les droits des artistes-interprètes

la culture avec la copie privée

adami

La SPEDIDAM est une société de perception et de distribution qui gère les droits des artistes-interprètes en matière d'enregistrement, de diffusion et de réutilisation des prestations enregsitrées.

[Décor Sonore est une compagnie aidée par le Ministère de la Culture et de la Communication / DRAC d'Ile-de-France, la Ville de Paris, la Région Ile-de-France et la SACEM.]

[Numéro de licence : 753142 - 6ème catégorie]

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
PRÉFET DE LA RÉGION D'ILE-DE-FRANCE

îledeFrance

MAIRIE DE PARIS

sacem
Société des Auteurs,

[Illustration - Couverture]

Michel Lagarde

[CONTACTS]

Décor Sonore
Villa Mais d'Ici - 77 rue des Cités
93 300 Aubervilliers - France
Tél. : +33 (0)1 41 61 99 95

info@decorsonore.org
www.decorsonore.org

Direction artistique
Michel Risse
+33 (0)6 14 32 91 18
michel.risse@decorsonore.org

Direction technique
Renaud Biri
+33 (0)6 85 83 06 62
technique@decorsonore.org

Administration & Production
Kristele Ajavon
+33 (0)1 41 61 99 95
administration@decorsonore.org

Communication & Diffusion
Camille Cheminet
+33 (0)1 41 61 99 95
communication@decorsonore.org

Toutes nos vidéos de spectacle sur :
youtube.com/channel/UCTB6lj84lnzO6xF_WjGS55Q