

DOSSIER DE PRÉSENTATION 2015-2016

JEUDI 21 JANVIER 2016

20H30 / DUREE INDIQUEE ULTERIEUREMENT
LA COLONIE BAKAKAI / THEATRE, MUSIQUE, VIDEO
CREATION

LE SENTIMENT D'UNE MONTAGNE



LE
DOME
THÉÂTRE

Place de l'Europe / 73200 Albertville / Billetterie 04 79 10 44 80
Administration 04 79 10 44 88 / www.dometheatre.com

La Colonie Bakakaï présente



LE
SENTIMENT
D'UNE
MONTAGNE

À partir des textes
"Caisses" et "Le signe ="
de Christophe Tarkos

Création collaborative
dirigée par Chloé Bégou

*avec Antoine Arnera, Guillaume Bertrand,
Amaryllis Billet, Léonore Grollemund,
Quentin Lugnier, Emmanuel Soccodato et
Frédéric Auzias*

Saison 2015/2016

NATURE DU PROJET

Tarkos mastique les mots et les mots deviennent matière.

La Colonie Bakakaï cherche à ce que le texte devienne musique, la musique scénographie et le décor sensation, de passer de l'infiniment grand à l'infiniment petit par un joyeux grand écart collectif.

L'écriture de Tarkos nous invite à entrer dans un univers sensitif fort par des descriptions très concrètes. Dans *Le Sentiment d'une Montagne*, il s'agit d'élargir le champ du sensible déployé par Christophe Tarkos dans son écriture poétique, en passant par le rapport entre l'humain (musiciens, comédienne, plasticiens, ...) et les outils numériques. Ces derniers permettent d'entrer dans une forme de stylisation, de poésie du réel.

Il nous semblait en effet plus intéressant de laisser le concret aux paroles (dites par la comédienne) et de nous emparer, entre autre, du sensitif. Que l'installation scénographique, tour à tour montagne, méduse, nuage... puisse entrer en vibration, grandir, se mouvoir, provoquer le vertige...

Pour cela, tous les artistes engagés créent, dans leur domaine, les outils nécessaires à la bonne réalisation de l'idée artistique commune.

- La comédienne travaille sur les mouvements du texte et les différents champs lexicaux dans les poèmes de Tarkos, les mots qui reviennent et qui peuvent servir de point de reminiscence de la musique, les verbes d'action, les termes sensitif, les lieux, les couleurs...

- L'utilisation importante du dessin procédural propose une dimension plus vaste et laisse plus de place à l'imaginaire du spectateur. La répétition de motifs et les accidents viennent s'y glisser, comme dans la langue de Tarkos.

- Les musiciens pensent la spatialisation sonore dès le début de la création : eux aussi créent des espaces, de la distance ou au contraire une grande proximité. Les cordes deviennent électriques, vibrent avec la lumière, se meuvent avec la scénographie. Mais surtout, les mouvements visuels sont en réaction directe à la musique (le mapping peut prendre en compte les signaux électroniques des musiciens et des voix). Ainsi, l'univers proposé a une vie intrinsèque et autonome et le son peut subtilement se répercuter sur la rétine.

- La scénographie existe en elle-même et en même temps devient une surface de projection pour le mapping. C'est également une scénographie mouvante, manipulée en direct, dont les formes se tordent pour créer des espaces modulables. Le mapping doit savoir s'adapter.

Le logiciel dédié à cette scénographie particulière permet de proposer un instrument global de jeux.

Différentes matières seront ainsi testées :

La Matière mot : macher / proférer / souffler

La Matière sonore : mélodique / atmosphérique / granuleuse

La Matière visuelle : lumineuse / mathématique / vibrante

La Matière Scénographique : suspendue / mouvante / origamique

Nous souhaitons mettre en espace une langue en mouvement. Nous cherchons à créer des allers-retours, des changements d'échelles à l'intérieur de la pâte sonore, de la matière des mots.

ECRITURE MUSICALE NUMÉRIQUE

La spatialisation et la sonorisation de la voix et des instruments nous servent à plonger le spectateur au coeur du son et faire sens avec ce qui est fondamental dans l'oeuvre de Tarkos. Il parle de pâte-mot, de gémissements, et ses textes passent du «coeur de sa chatte» à «la distance du ciel». La spatialisation nous permet de créer l'illusion de ces différents espaces. Grâce à une multidiffusion en 8 sources sonores, nous pourrions créer différents plans et mouvements du son (par exemple un son très fort et vivace mais très lointain, ou un son très petit mais très proche...). La voix pourra être totalement intégrée au discours musical et être au coeur de la pâte sonore ou se désolidariser en une solitude face à l'immensité.

Instruments acoustiques

La partie charnelle des corps sonores sera constituée d'instruments acoustiques et vocaux. Ils fourniront la matière première de l'environnement musical, en sollicitant différents types de qualités sonores, allant de la musique contemporaine, improvisée et performative à la musique traditionnelle.

Instruments virtuels

A l'aide d'environnements logiciels comme Reaper, Ableton Live et Max/MSP, puis de machines dédiées, la partie immatérielle des objets sonores sera produite par des instruments génératifs, de type séquenceurs et synthèses, joués en direct.

La spatialisation et le traitement du son

2 axes de travail sont explorés :

- Automatisation du dispositif afin de créer des mouvements précis, des trajectoires (son qui tourne, rapprochement/éloignement, etc...).
- Création d'une interface permettant à un musicien de gérer les mouvements en direct depuis la régie située en salle.

Ces 2 axes combinés permettront une grande souplesse du dispositif tout en créant une partition précise de l'espace sonore du spectacle.

La spatialisation sonore ne peut être satisfaisante en elle-même si elle n'est pas accompagnée d'un travail de traitement du son en direct (gestion abstraite de l'espace acoustique).

Le traitement permet de colorer et de mettre en relief les différents mouvements en leur donnant un contexte, un corps, une présence caractéristique. Un son se déplaçant lentement dans un espace ample n'aura pas le même traitement s'il se déplace très rapidement dans un espace clos.

Tout le travail de spatialisation et de traitement consiste donc à créer des espaces ayant une consistance palpable aux oreilles du public. On peut donner l'illusion qu'un pizzicato de violon se déplace à 200 km/h autour du public dans un cirque de 200 hectares ou que la voix de Chloé Bégu se retrouve enfermée au fond d'une grotte pour chuchoter dans l'intimité.

En bref : les outils numériques utilisés

- Logiciels Ableton Live, Max/MSP, Usine, Logic Pro X
- Machines Moog, RD700, AKAI MPK 61
- Outils traditionnels de l'électroacoustique : filtrage, réinjection, modulation en anneau...
- Multidiffusion quadriphonique

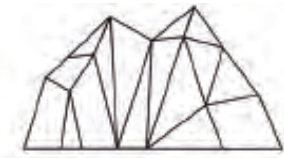
ECRITURE PLASTIQUE ET SCÉNOGRAPHIQUE

Installation plastique - infiniment grand / Infiniment petit

L'espace scénique est organisé par plusieurs éléments modulables : des surfaces composées d'une multitude de triangles blancs créant un relief, un paysage. Manipulés sur scène par des fils telle une marionnette géante, ces paysages se mettent en mouvement.

La vidéo épouse les formes et contours de ces éléments grâce à la technique du vidéo-mapping à l'aide d'un logiciel créé spécialement pour le spectacle.

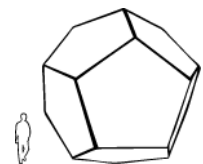
Aux mouvement physiques du décor vient se superposer le mouvement de la vidéo, créant le vertige.



Echelle



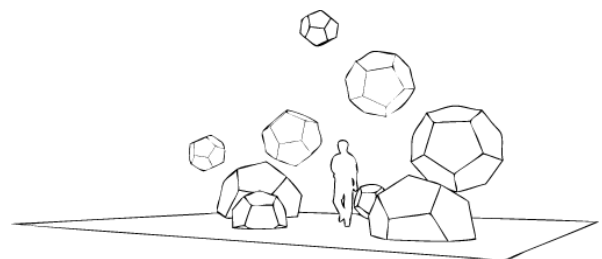
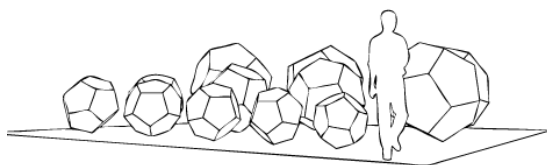
Chercher à provoquer le vertige que procure les passages de l'infiniment petit à l'infiniment grand. Le sentiment d'une montagne, si loin et en même temps si proche.



Paysage

Les variations du décor et de la vidéo plongent le spectateur dans une sensation proche de la rêverie, comme le déroulement du paysage par la fenêtre d'un train.

Verticalité



Espace modulaire

Comme chez M.C. Escher, l'espace scénique est composé d'éléments répétés à la fois semblables et différents, opérant une lente mutation dans l'espace et le temps.



M.C. Escher – Metamorphosis III Exerpt 7

ECRITURE AUDIOVISUELLE ET NUMÉRIQUE

La vidéo

Comme dans l'écriture de Tarkos, comme chez M.C. Escher, l'espace scénique est composé des mêmes éléments plastiques répétés, à la fois semblables et différents. Ils opèrent une lente mutation dans l'espace et le temps. Pour les environnements traversés, plutôt que de déclencher des séquences vidéo prédéfinies et pré-calculées, le choix se porte sur la création d'algorithmes vivants et imprévisibles, donc de véritables instruments graphiques qui sont joués en direct. Ces instruments visuels prennent également en compte les sons et les gestes des musiciens. La musique est, plus que jamais, ancrée dans la scénographie. L'écoute est augmentée et tout est mis en oeuvre dans un souci de subtilité et de vertige.

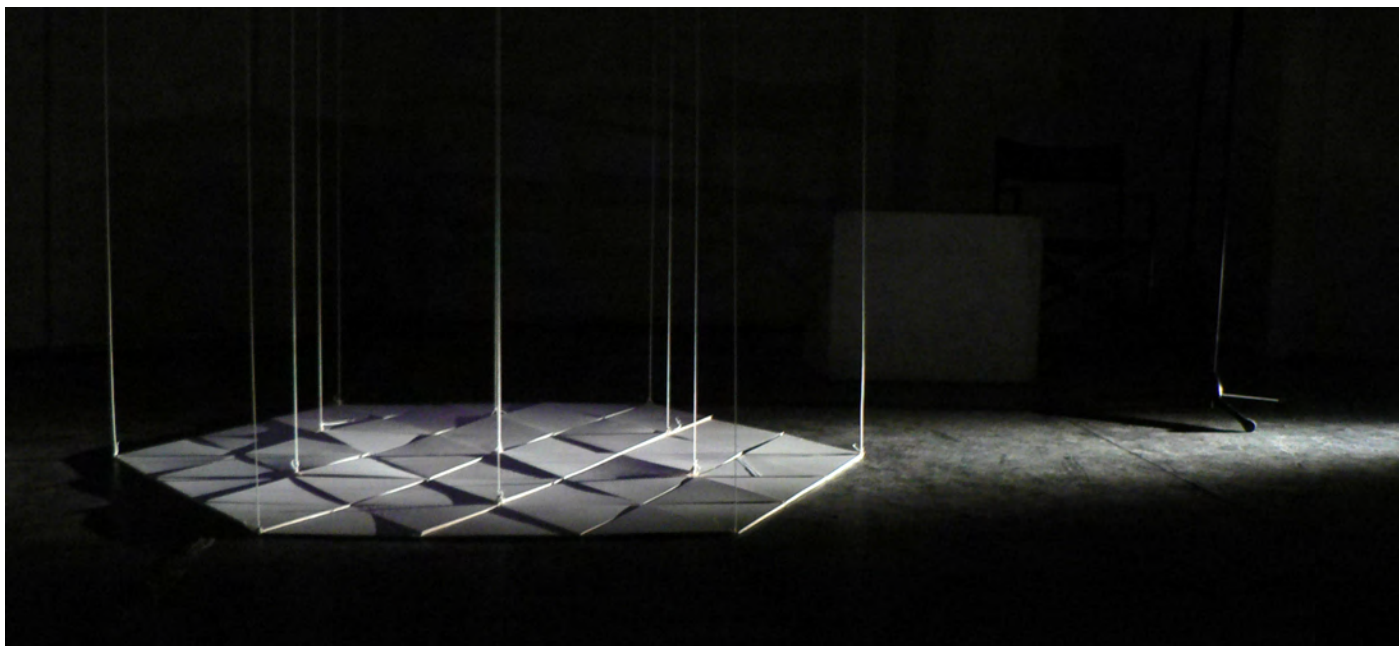
Nous jouons donc avec les matières visuelles en laissant une part d'imprévisible, d'instantané. Nous cherchons à créer cette sensation perpétuelle que l'environnement est vivant.

Nous interagissons avec les éléments visuels et sonores manipulés sur scène pour générer du mouvement à l'intérieur du mouvement, toujours dans un esprit lié à l'oeuvre de Tarkos.

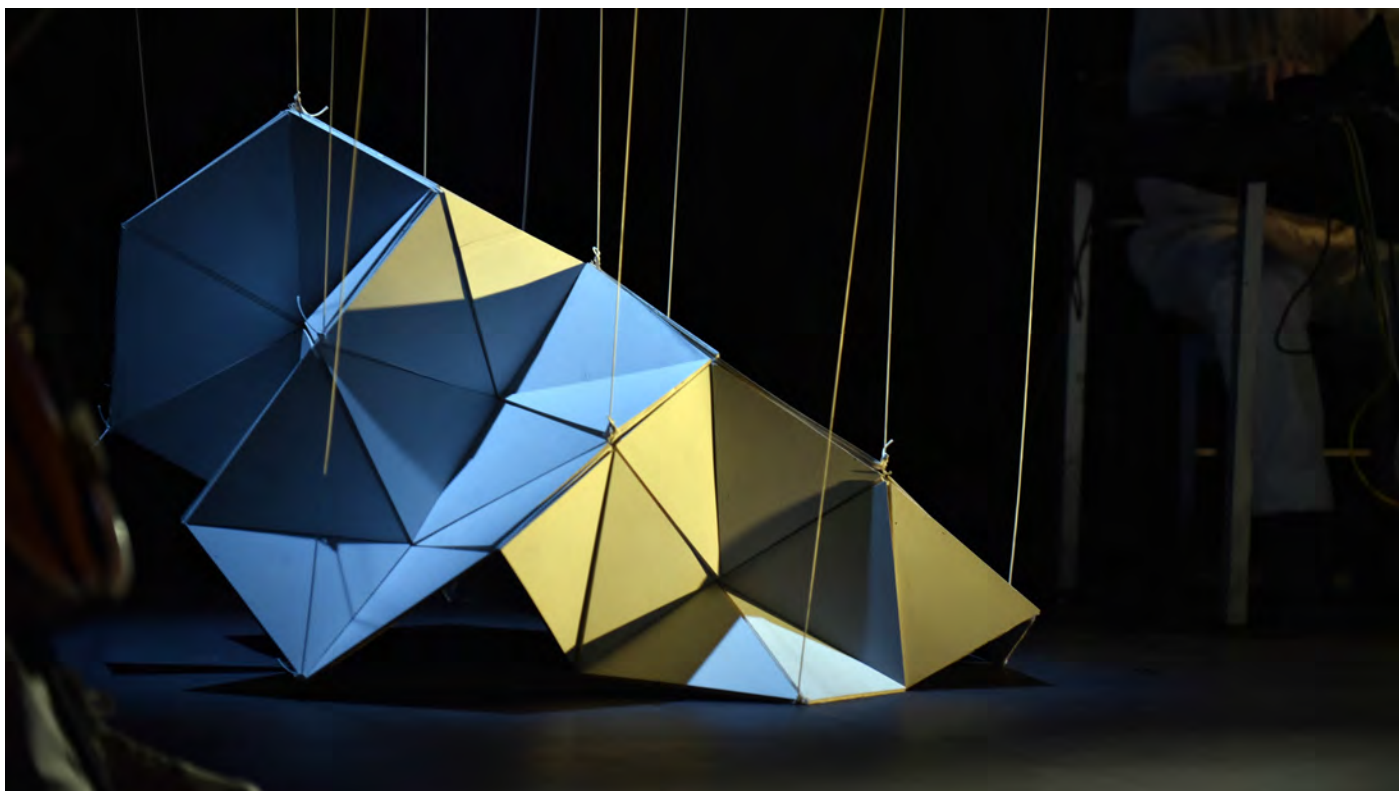
En bref : les outils numériques utilisés

- Un logiciel dédié au spectacle créé spécialement pour le mapping
- Tablette graphique Wacom, BCM 2000
- Un protocole d'échange de données avec les musiciens au plateau en wifi
- > Tout ceci sera sous l'environnement MAX / MSP Jitter

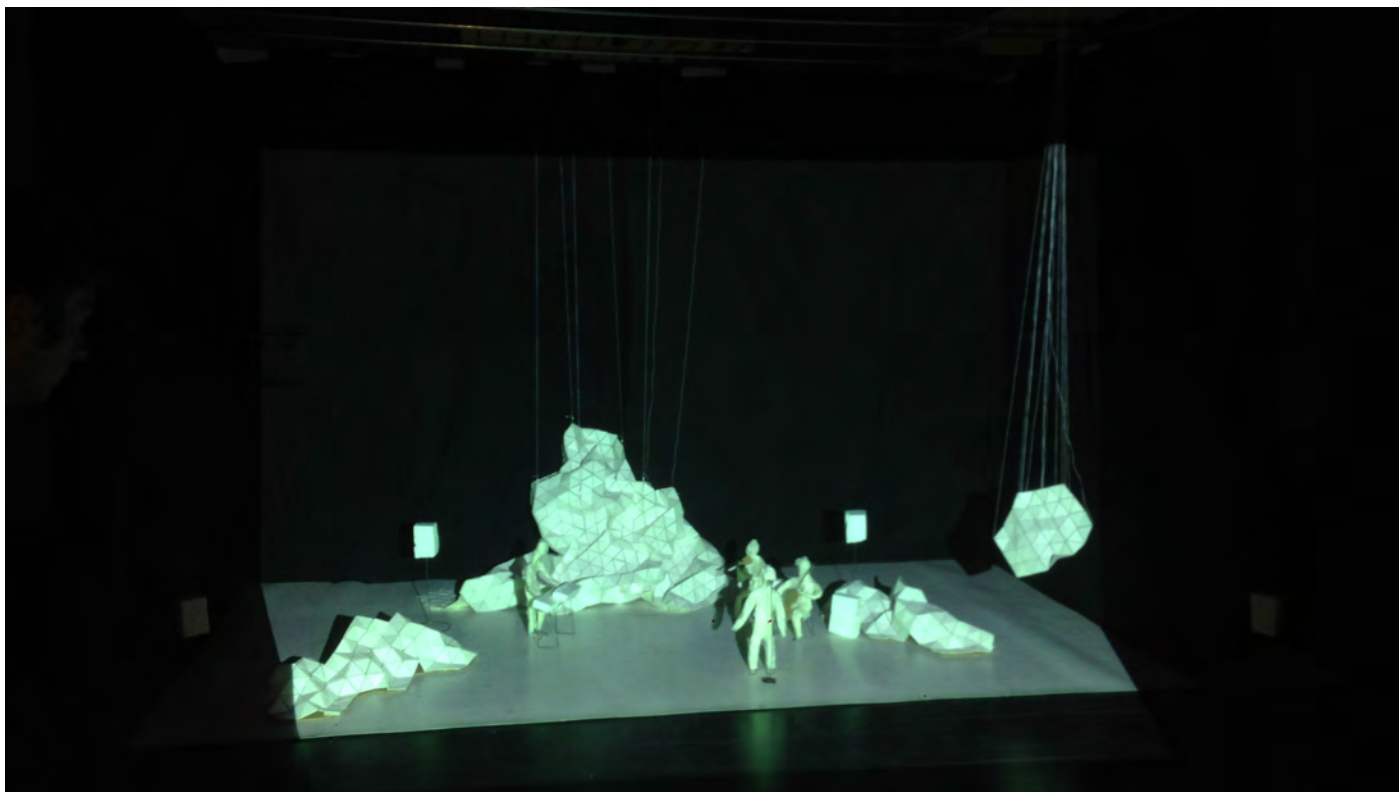
IMAGES DU PROJET



1ÈRE RÉSIDENCE - JANVIER 2015
essais de la scénographie



1ÈRE MAQUETTE - ROUTE DES 20 RHÔNE-ALPES - JANVIER 2015



MAQUETTE DE LA SCÈNE - RÉSIDENCE, MAI 2015
1/10 de la scène du Dôme Théâtre (L : 18m - P : 10m) / Dimensions couverture centrale : 10m / 7m.



MAQUETTE DE LA SCÈNE - RÉSIDENCE, MAI 2015
Travail sur le logiciel dédié au spectacle / Mapping vidéo



1ÈRE MAQUETTE - ROUTE DES 20 RHÔNE-ALPES - JANVIER 2015



1ÈRE MAQUETTE - ROUTE DES 20 RHÔNE-ALPES - JANVIER 2015

APPORT DU DICRÉAM

La Colonie Bakakaï est une jeune compagnie qui travaille depuis sa première création sur le rapport entre le spectacle vivant et le numérique, à travers l'utilisation d'outils à la fois musicaux et scénographiques qui font appel aux médias numériques.

L'aide du DICRÉAM serait donc l'occasion pour les artistes de concrétiser de nombreuses envies en terme de fonctionnalités et d'outils d'ingénierie : la réalisation dans de bonnes conditions d'un logiciel dédié au spectacle, la création d'outils numériques adaptés pour la spatialisation musicale et l'ouverture à des professionnels de manière très concrète pour le développement technique de la création.

Par ailleurs, la compagnie cherche constamment à innover, à trouver de nouvelles formes de jeux en se confrontant aux contraintes techniques et scénographiques du numérique, en essayant de les détourner pour en faire des atouts, en utilisant le maximum de fonctionnalités pour répondre à ses besoins. Il semble donc cohérent que le DICRÉAM puisse soutenir ces évolutions sensibles du milieu du spectacle vivant (re)lié au numérique.

*Le sens n'est pas donné avant toutes les paroles dites
On ne va pas loin, on peut pas aller loin, on a ce qu'on a dans la bouche
Tu ne vas pas mettre ta parole dans la bouche de qui ne te regarde pas
Tu ne vas pas mettre ta langue dans toutes les bouches qui ne te regardent pas
Les bouches ont leurs propre profération, leur propre parole, leur propre vomi, langue, leurs
propre lèvres, leur propre moustache,
Tu ne peux pas mettre ta langue dans la bouche de toutes les moustaches*

Extraits - Christophe Tarkos