

# Présentation des œuvres multicanal pour Longueur d'Ondes 2011

## Bergame Périaux, Hervé Déjardin

### DOCUMENTAIRES

#### Collin-Maillard Sonore

Sur France Culture les Passagers de la Nuit ont diffusé un « Colin-maillard sonore » en 4 parties (11, 13, 20 et 21 juillet 2011). C'est un jeu sonore où l'auditeur accompagne la personne qui a les yeux bandés et qui doit attraper et reconnaître les autres participants au jeu. Durée : 3 à 5 min par élément. Autour de ce personnage principal, il y a des murmures, des cris, des gens qui courent, une personne qui chuchote en décrivant la scène...

#### Le joueur à l'écoute de Laure Bollinger, Jack Souvant et Véronique Lamendour (2011)

"Par là! ...Par là! ...Ici!!! " Tout autour des voix chuchotées nous guident ou nous trompent.

Le joueur à l'écoute est une série d'expériences sonores enregistrées en multicanal à partir du jeu de Colin-Maillard. Une couronne de petits micros a été placée sur la tête du participant aux yeux bandés, situant ainsi l'auditeur au coeur du jeu. L'écoute de cette création se révèle optimale sous casque ! Les participants sont : Danielle Bellini, Isabelle Hazaël, Gabriella Cserhati, Gilles Guelblum, Johannes Oliver Hamm, Jack Souvant

#### Les mains qui tremblent le souffle court 3'22

#### Trois heures moins le quart 4'23

#### Les grands bras 5'19

#### Microsillon de Laure Bollinger, Jack Souvant et Véronik Lamendour

"Ca tourne, ça tourne, ça tourne...", Microsillon est une création réalisée à partir d'enregistrements en multicanal d'un jeu de Colin-Maillard. L'écoute de cette création se révèle optimale sous casque ! Les participants sont : Danielle Bellini, Isabelle Hazaël, Gabriella Cserhati, Gilles Guelblum, Danielle, Johannes Oliver Hamm, Jack Souvant.

#### Microsillon 3'01(Diffusion sur France Culture le 20/07/2011)

*Pour cette production, l'enregistrement s'est fait en multicanal, technique permettant un ressenti incomparable des effets de mouvements, de proximité, d'éloignement, d'espace. La diffusion se fait en binaural, technique permettant une « traduction » du multicanal avec seulement 2 écouteurs (qui était valable pour l'écoute hertzienne comme pour l'écoute podcast).*



### **Documentaire Interception France Inter, extraits**

#### **Au cœur d'Angkor : l'incroyable résurrection d'un temple (2011)**

Le temple est situé au sein-même de la cité impériale d'Angkor. Le Baphuon a été construit au XIe siècle, avant d'être remanié 500 ans plus tard. C'est l'une des merveilles de ce site, classé au patrimoine mondial de l'UNESCO. Mais au début du 20e siècle, rongé par le temps et la végétation, l'imposant monument de trois étages sommeille dans la jungle cambodgienne, promis à une disparition lente mais inexorable. Dans les années 60, les archéologues français entreprennent sa résurrection. Pour libérer l'édifice de sa gangue végétale, ils entreprennent de le démonter, pierre par pierre. Reportage d'**Isabelle Pasquier** et **Nicolas Mathias**.



#### **Les Maîtres chanteurs d'Astaffort (2011)**

Astaffort, une localité de 2000 habitants, aux confins du Lot-et-Garonne et du Gers. Un petit village tranquille, dont personne ne parlerait s'il n'y avait l'enfant du pays... Francis Cabrel y est né, il y a un peu plus d'un demi-siècle. L'auteur de « Je l'aime à mourir » ou « Petite Marie » continue d'y vivre une bonne partie de l'année. Et surtout, il a décidé de faire du cadre de son enfance un lieu de rencontre autour de la chanson. Reportage de Pascal Dervieux. Prise de son en format 5.1 : Hervé Dejardin.



## MUSIQUE ACOUSMATIQUE

**Grooves (2011), Ake Parmerud 10 min**

Quand mon ami allemand Kai Hanekken m'a proposé d'écrire une oeuvre en utilisant des sons de vinyles, je fus d'abord sceptique. Usé et abusé dans la musique électronique des années 80 et au-delà, le son du vinyle est maintenant un cliché par excellence et je pensais que c'était une démarche plutôt inutile. Cependant, deux choses m'ont frappé. D'abord, j'ai réalisé qu'il n'y avait pas d'oeuvre à ma connaissance qui explore en profondeur les bruits du vinyle, cela représentait donc un chant d'exploration nouveau. Deuxièmement, il était peut-être intéressant de voir si je pouvais en quelque sorte tordre le son du vinyle d'une façon nouvelle et originale.

Lorsque Kai m'a alors proposé de numériser tous les bruits de vinyle diverses provenant de sa grande collection de vinyles, je n'ai pas pu résister. J'allais avoir accès à un matériel très important que je ne serais pas capable d'extraire moi-même et quand j'ai finalement eu la chance de le faire chez 43 Klangdome ZKM, l'aventure avait démarré.

Cette oeuvre est sortie comme étant le morceau le plus hardcore que j'ai jamais fait à cette date. Le morceau est rugueux, agressif, sombre et généralement désagréable, mais d'une manière assez musicale.

Je voulais que la pièce arrive progressivement au point de « crépitement ultime », répandant le bruit du vinyle dans tout le spectre et dans tout le volume de l'espace. Cela pouvait bien sûr être réalisé dans un environnement sonore multicanal.

### Biographie

Ake Parmerud travaille pour la musique et l'art à travers le multimédia depuis la fin des années 1970. Après un parcours photographique, il étudie la musique à l'Université et au Conservatoire de Musique, à Göteborg, en Suède. Ses pièces incluent des compositions instrumentales musicales ainsi que des oeuvres électroacoustiques pour le multimédia et l'art interactif pour le théâtre, la danse et le film. Il reçoit le premier prix dans le cadre du festival international de musique de Bourges pour sa pièce « Proximities ». Il reçoit un « grammy award » à deux occasions pour le meilleur album classique de l'année et en 1997 sa pièce « Grains of Voices » est jouée à New York pour la journée anniversaire des Nations Unies. Il est sollicité plusieurs fois par la Radio Suédoise pour le prix Italia et écrit de nombreuses pièces commandées par de nombreuses institutions au Canada, aux Pays Bas, en France, en Allemagne, en Norvège et au Danemark. De 1999 à 2006, il travaille avec l'équipe artistique danoise Boxiganga, et entre 2000 et 2002, avec le chorégraphe canadien Pierre-Paul Savoi en tant que compositeur, designer sonore.

[www.parmrud.com](http://www.parmrud.com)

## « Rêverie Vénitienne aux sons enfouis » (2004), Hervé Birolini, 15'11''

Cette pièce tente de plonger l'auditeur dans un rêve sonore de Venise où le réel est presque toujours teinté, troublé de transformation acoustique. C'est une tentative de peinture sonore en relief où la matière, la musicalité, est puisée directement au cœur du quotidien. Une façon de tremper son pinceau à sons dans les hauts lieux de cette ville à la fois superbe et troublante. Mélanger les couleurs sonores, malaxer les matières, prendre plaisir à recomposer les espaces, pour faire se révéler une autre Venise. Troubler le réel pour provoquer l'imaginaire qui deviendra peut-être à son tour plus réel encore, voilà l'enjeu. Un rêve que l'on traverse comme Venise, en cheminant, accompagné de la musique des lieux ..., tel une pensée.

Cette pièce a reçu le premier prix d'art sonore à la biennale internationale de radio de Mexico en 2004

### Biographie

Hervé Birolini étudie à Metz au Centre Européen de Recherche Musicale (CERM) en classe d'électroacoustique de 1990 à 1993. Après un DESS en audiovisuel et 10 ans, au GRM (Groupe de Recherches Musicales de l'Institut National de l'Audiovisuel) dans l'équipe « concert » de François Donato, période pendant laquelle il mène en parallèle ses propres recherches, il devient compositeur indépendant. Ses compositions touchent à tous les domaines sonores, de la musique électroacoustique à l'art radiophonique en passant par la musique mixte, les installations ou les performances électroacoustiques. Il compose aussi des musiques originales pour la télévision et le cinéma, la danse et le théâtre. Sa musique empreinte aux courants musicaux tels que la musique électronique, la musique électroacoustique, le rock, ou encore la musique improvisée.

<http://www.hervebirolini.com>

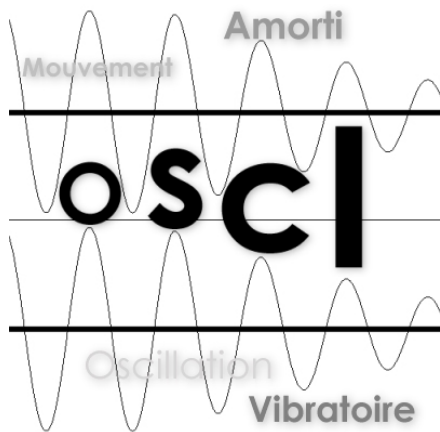
## **Osci (2011) pièce électroacoustique, Hervé Déjardin 7'10**

*Cette pièce a pour thème l'oscillation, elle se décompose en trois parties*

La première partie travaille l'entretien de l'oscillation de pièces de monnaie sur différents matériaux.

La deuxième partie est la création d'un univers aquatique dans lequel des animaux imaginaires créés avec des matériaux en oscillation évoluent dans un décor constitué lui aussi de matériaux en oscillation.

La troisième partie est réalisée avec des balles et des billes tombants et excitants un matériau résonnant. L'espace 5.1 est utilisé pour mettre l'auditeur au centre d'une machine musicale imaginaire.



### **Biographie**

Opérateur du son depuis 2000 à Radio France, Hervé Déjardin travaille au Département Production et Reportage et depuis sa création l'an dernier, il participe au groupe de travail sur le multicanal. Par ailleurs, Hervé Déjardin est également compositeur de musique électro-accoustique et ses créations depuis 5 ans sont écrites en multicanal.

<http://herve.dejardin.free.fr>

### **Opéra-Son - Arte dei rumori (travail en cours), Jean-guy Coulange 8 min**

La matière est le Mot-son. Le mot est décomposé, recomposé, passé par toute sorte de traitement. Changement de son, changements de sens. L'Opéra-son est une séquence de six Mots-son, dialogues, chœurs, solos, plaintes, disputes, jeux. L'Arte dei rumori est une sorte de triple Opéra-son à partir des mots du manifeste futuriste de Luigi Russolo (1916) : murmures, hurlements, grommèlements, sanglots... La quadriphonie met en valeur les effets de mouvements et d'espaces. La voix est sonore avant d'être musicale. Elle est corps avant d'être instrument.

Jean-Guy Coulange est compositeur sonore et producteur radiophonique (France Culture, RTBF...).



## **PAYSAGES SONORES, DESIGN SONORE**

### **Un voyage en Inde (2011), Bernard Lagnel, Jean-Pierre Pellegeay 12 min**

#### Technique d'enregistrement : Plug&Rec 5.1

Ces prises de son ont été enregistrées en multicanal à partir d'un Zoom H4n sur quatre canaux : XY du Zoom à 120° pour L-R et 2 DPA 4060 placés dans le creux des oreilles pour Ls et Rs (les 4060 alimentant le Sub).

La création de la voix centrale a été effectuée par sommation de la voix gauche et de la voix droite (-6 dB) produisant ainsi une convergence centrale.

Les choix de discrétion et de légèreté se sont imposés : tenue à la main du Zoom (suspension + poignée) et faux écouteurs, pour une mise en route immédiate !

#### Biographies :

- ENREGISTREMENT en Inde lors d'un voyage touristique en 2010 :

Jean-Pierre PELLEGEAY - Opérateur son à Radio France.

- MONTAGE : Bernard LAGNEL - Entré en 1983 à Radio France comme opérateur du son.

Nommé en 1996 ingénieur du son au CTP (Centre Technique de Production). Premières expériences d'enregistrement en multicanal en 2002 à l'occasion du 5<sup>ème</sup> Forum International du son multicanal à Radio France.

[http://www.duanrevig.com/excel\\_bl.html](http://www.duanrevig.com/excel_bl.html)

### **Paysages sonores (2011), Bergame Périaux 7 min**

Un parcours fait de différents paysages sonores enveloppants, atypiques de Bretagne, entre le réel et le virtuel.

#### Biographie :

Bergame Périaux est ingénieur du son, diplômé du CNSMDP Métiers du Son, compositeur, responsable de la filière de formation son multicanal à l'INA.

<http://www.lesonmulticanal.com>

### **"Canopée" - création sonore générative (2011), Thierry Dilger 7 min**

A partir d'une expédition scientifique en Amazonie, Dominique Gayman (artiste plasticienne) a rapporté d'étranges sonorités du cœur de la jungle. C'est le point de départ d'un nouveau voyage qui est proposé par "G.A.S.P.Art", un logiciel autonome en création sonore multicanal.

Le projet "Canopée" a été initialisé pour une installation multimédia in situ par "Shadow\_Collectif", dont la partie sonore est ici représentée.

#### Biographie

Thierry Dilger - designer sonore ([www.sonabilis.com](http://www.sonabilis.com))

Thierry Dilger a travaillé dans des domaines très différents tels que le jeu vidéo, le documentaire, la radio, la télévision, le spectacle vivant, le film expérimental et l'installation sonore. Ses créations sont un mélange de sons "bio", c'est à dire sans aucun effet et de son traités. Il est le créateur du logiciel "G.A.S.P.Art" qui signifie "Generic Audio Spatialization Program for Art".