



SILIKNOST III



performance / 2012

Siliknost III est une performance dans laquelle les deux artistes, œuvrant dans un chantier fictif aux allures clandestines, se livrent à une guerre de territoire contre des chiens fantomatiques venant les attaquer de tous les côtés.

Dans ce décor simple, les gestes des performeurs animent un complexe univers sonore fictionnel. La forte suggestivité de la scène résulte de l'interaction entre son et mouvement.

description

Cod.Act travaille à la réalisation de dispositifs cinétiques et sonores. Sous forme de machines mécaniques ou de performances humaines, ces dispositifs matérialisent différentes déclinaisons possibles de l'interaction entre son et mouvement.

Siliknost III est une nouvelle expérimentation qui consiste à dissocier le son et le dispositif cinétique en deux entités distinctes et de les mettre en confrontation. En effet, contrairement aux travaux précédents où le dispositif cinétique déterminait lui-même l'émission sonore, dans Siliknost III le mouvement modifie un environnement sonore préexistant, diffusé par des sources disposées dans l'espace.

Dans Siliknost III, le son n'est pas perçu comme résultant du phénomène cinétique rayonnant mais comme une matière perturbée par l'action du dispositif. Cette matière serait comme sculptée ou remuée de l'intérieur.

Pour que l'expérimentation aboutisse et que l'interaction soit nouvelle et avant tout perceptible, il est nécessaire que tant l'action que la matière sonore soient concrètes et identifiables. C'est le choix naturaliste du son et du dispositif, qui rend saisissable la relation de cause à effet entre l'action et le son. L'expérience devient ainsi à la fois sémantique, visuelle et auditive. Elle est totalement narrative. Par contre, si son et action étaient abstraits comme dans les réalisations précédentes, les degrés et variations d'interaction passeraient inaperçus, et ceci d'autant plus avec un son spatialisé.

La performance

L'intérêt de Siliknost III est de concrétiser ce concept par un dispositif simple et efficace: deux ouvriers accomplissant un travail ordinaire, un environnement sonore constitué d'aboiements de chiens en mouvement et des variations sonores générées par les coups de pelles des ouvriers et certains événements du chantier (basculement des bennes, jets de gravats...).

La spatialisation du son, ainsi que l'animation mécanique de certains éléments du chantier - tels les cônes de signalisation ou les tas de ferraille, suggèrent le déplacement et l'excitation des chiens autour du chantier. Cette construction dramaturgique est simple et extrêmement puissante: elle permet à une histoire étrange et inquiétante de se dégager de gestes primaires et de sons bruts.

L'environnement sonore

A partir d'enregistrements de chiens réalisés dans des chenils, plusieurs séquences sonores ont été créées par montage, mixage et traitement informatique. Il s'agit du son des griffes sur le sol lorsque les chiens se déplacent, d'aboiements lorsqu'ils sont en colère, de grognements lorsqu'ils sont prêts à attaquer, ou encore de plaintes lorsqu'ils sont blessés. Ces différentes séquences ont été mémorisées dans un ordinateur et assignées à un spatialisateur. 14 haut-parleurs indépendants sont répartis sur le sol.

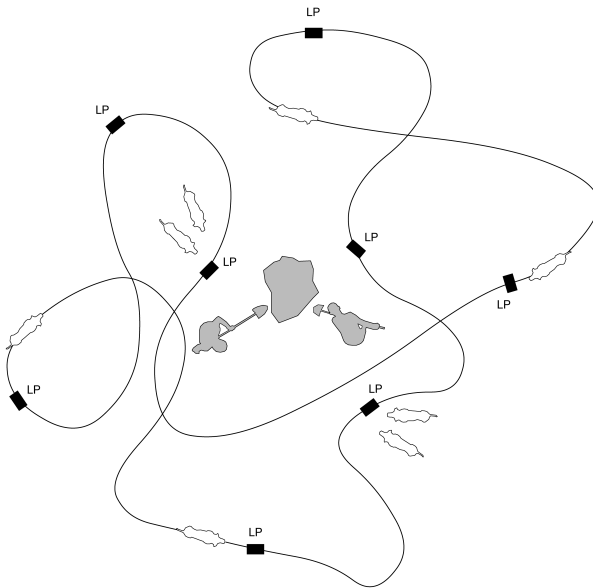
Pendant la performance, un technicien suit le déroulement de l'action des deux ouvriers par retour vidéo. A l'aide de l'ordinateur et du spatialisateur, il commande le mouvement des chiens dans l'espace. Il contrôle leurs comportements et leurs réactions aux diverses situations de la performance en enclenchant successivement les séquences préenregistrées les plus adéquates.

En calculant en temps réel la proportion de son que chaque haut-parleur doit diffuser, ainsi qu'en modifiant artificiellement la résonance du lieu, le spatialisateur simule avec fidélité et précision les déplacements des chiens virtuels dans l'espace. Augmentés de leur expression « vocale », ces derniers génèrent un environnement sonore nerveux, réactif et agressif à l'encontre des deux ouvriers. Il en résulte une performance fortement dramatique, grâce à l'exploitation maximale du potentiel évocateur et suggestif du son.

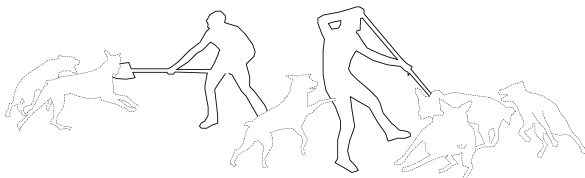
Interaction sound-space-mouvement



Movements of the virtual wild dogs



Fight against the virtual wild dogs



lieux d'exposition
2012

Musée des Beaux Arts, Le Locle (CH)

soutien

Ville de la Chaux-de-Fonds

Etat de Neuchâtel

Loterie Romande