



Dreamachines^{~LUX}

Commissariat : Jos AUZENDE, dans le cadre de Cura mis en œuvre avec le CNAP, la DGCA et l'ASN

« Depuis 14 ans, porté par l'allégorie du signal électrique qui connecte, éclaire et amplifie, le collectif_sin[~] opte pour la coopération collective, la fête qui rassemble et le désir d'utopies. Avec l'installation in situ **Dreamachines^{~LUX}**, composée de cinq modules qui transforment le son en lumière ou en images, le collectif_sin[~] transforme le pouvoir de notre humanité éphémère et régénère ce qui (nous) relie : entrer en résonance avec la rivière, faire équipe avec les pierres, écouter le vent et les autres... » — Jos Auzende (extrait de la présentation)

collectif_sin[~]

« N'est-ce pas une onde ? »

Le collectif sin[~] se forme à Paris en 2010 et compte actuellement onze membres autour de la personnalité de Flavien Berger, formé au design sonore à l'École Nationale Supérieure de création Industrielle de Paris. Il développe ses premières expérimentations avec d'autres étudiants en art qui formeront par la suite le collectif Sin. Ensemble, ils produisent des installations, des projets vidéo dont **Flavien Berger** compose les bandes originales. Essayant d'être à l'affût des connivences interdisciplinaires, le collectif sin[~] existe d'abord au travers de concerts de musique électronique expérimentale et d'installations. Les performances sonores du collectif sont associées à leur pendant visuel. Les dreamachines[~] opèrent comme traductrices de signal.

« Sin, c'est un collectif à géométrie variable en fonction des projets. Il est né en 2010, autour de quatre étudiants en écoles d'arts. C'est d'abord un travail de traduction de signal, entre musique et images, toujours un peu dans l'électronique et l'expérimentation », résume le trentenaire, rencontré en marge d'une séance de travail avec la musicienne Louise Boghossian, alias SPMDJ, elle aussi membre de Sin.

Pour le projet **Dreamachines^{~LUX}**, le collectif (musiciens, plasticiens, graphistes ...) propose pour la première fois une installation visuelle et sonore, intégrée aux espaces d'exposition de LUX ; une nouvelle machine à rêves, une expérience alchimique qui transforme la lumière et le son, à vivre avec le corps tout entier.

Son, lumière, espace et spectateur

« C'est d'abord un travail de traduction de signal, entre musique et images, toujours un peu dans l'électronique et l'expérimentation ». Habillages sonores pour des publicités, concerts à la Philharmonie de Paris ou prestations en **free party*** : le collectif est tout-terrain. Outre les performances visuelles et sonores, cette quête expérimentale s'ancre dans le développement de dispositifs analogiques sur écran TV, des ateliers de **circuit-bending***, des diffusions de **field recording*** ainsi qu'une réflexion autour du **sound system***, suivant une éthique pédagogique de partage de savoir et d'expérience. Fidèle à son emblème, un fragment d'**onde sinusoïdale***, le collectif_sin[~] agit par vagues afin d'immerger le spectateur dans la conscience étendue d'un langage sans mot. L'ensemble de l'installation se compose de 13 espaces, ou environnements ; le son numérique de la création sonore est diffusé à partir de la Chambre, que chacun peut visualiser sur les écrans et dont le signal électrique va nourrir différents points de l'installation dont les six *Dreamachines* (comme la Dm 002 composé de 11 postes cathodiques, juste en face de la chambre). L'installation est complétée par d'autres dispositifs sonores ou visuels ou associant les deux : diffusion de K7, de vinyles, présence d'un jeu vidéo interactif, exposition d'archives du collectif à l'étage supérieur, de films...

Installation in situ

Un affichage (format affiche sur fond jaune) rend lisible les procédures techniques qui permettent la transformation du signal électrique.

Variations sonores et lumineuses

À l'heure d'une virtualité propice à la création, le collectif *sin* va à contre-courant, en décortiquant des appareils électroniques pour produire de surprenantes variations sonores et lumineuses. Inspiré de la *Dreamachine* inventée par l'artiste américain Brion Gysin au début des années 1960, le concept du même nom est décliné sous plusieurs formes dans des performances sur mesure conçues par les douze plasticiens et musiciens qui composent ce collectif.



Brion Gysin : Dream Machine, artiste britanno-canadien (1916, Taplow, UK – 1986, Paris)
Rétrospective IAC Villeurbanne, 2010

Peintre, poète et écrivain, Brion Gysin est connu pour avoir mis au point la technique du *cut-up* dès 1959, ainsi que les « poèmes permutés » – procédés qu'il a développés avec William Burroughs. Pionnier de la poésie sonore, Brion Gysin écrit également en 1961 le poème *I Am That I Am*. Brion Gysin invente, en collaboration avec l'étudiant mathématicien Ian Sommerville, la *Dreamachine*, entrée dans l'histoire des expérimentations psychédéliques. Pièce centrale de l'exposition, la *Dreamachine* (1961) est une œuvre lumineuse qui, selon le procédé du **flicker***

produit un phénomène visuel et perceptuel. Ainsi, lors de sa rotation à une certaine fréquence, elle procure à l'utilisateur, qui l'expérimente les yeux fermés, des images colorées et des sensations optiques particulières. À une époque où seuls les scientifiques se penchent sur de nouveaux outils, Brion Gysin expérimente la technologie informatique naissante et la bande magnétique pour approfondir la voie ouverte par ses Permutations. Cet artiste inclassable prône une interdisciplinarité radicale et a été très tôt un praticien de la performance multimédia.

À l'origine, le son électronique, la musique électroacoustique...

L'expression musique électro-acoustique est née dans les années 50. Elle désigne une musique composée à l'aide de sons enregistrés ou réalisés par synthèse. Le terme trouve son origine dans la technologie utilisée et non dans la manière de la mettre en œuvre, mais ce mot est source de confusions. D'autres formes musicales, nombreuses, utilisent les mêmes dispositifs. De nombreux compositeurs parlent de musique concrète, musique acousmatique, musique mixte, live electronics, tape music... qui correspondent à des époques, des écoles ou des lignées, et des lieux différents. Comment travaille le compositeur ? Son matériau initial est le son au sens large. Il travaille à partir de prises de sons (toutes sortes de sons joués sur des instruments ou des « corps sonores », sons de la nature) et de sons de synthèse (générés grâce à des synthétiseurs ou des logiciels informatiques, joués sur des instruments électroniques...). Il utilise des appareils pour enregistrer, reproduire, analyser ou transformer ces prises de son ou ces sons de synthèse. Il classe, choisit, coupe et transforme ces sons en studio à l'aide d'opérations comme le montage, les mises en boucle, les lectures à l'envers mais aussi grâce à des transpositions, du mixage... Il utilise également des traitements particuliers du son (réverbération, écho, filtrage...). Pour que ces sons deviennent musique, il faut que le créateur ait un projet de composition et qu'il organise le sonore.

REZ-DE-CHAUSSÉE

chambre

Installation in situ créée pour l'exposition **Dreamachines**^{LUX} à partir d'un assemblage de tissus de récupération. Inspiré par plusieurs espaces de vie et de travail du collectif, cette installation légère permet de définir un espace plus immersif au sein du LUX, une sorte de chambre. En son sein, les visiteurs/visiteuses peuvent :

— écouter

— les K7 des 5 épisodes de l'émission *Le Lac des sin*, émission du collectif sur Lyl Radio : deux heures de chroniques liquides, incandescentes, venteuses, lumineuses ou éthérées ponctuées d'interviews, d'histoires de **sound system***, de journal de fermentation, de **protéodie*** et d'expérimentations, de démos et d'exclus musicales *sin*.

— les vinyles de **field recording*** du collectif édité chez Pan European recording : Tour de transmission (2016), captation de la musique céleste créée la Tramontane s'engouffrant dans les tubes d'une tour-relais de transmission météorologique pyrénéenne et Haut-la-vache (2024) captation des harmoniques composées par des centaines de cloches de vaches sur les hauteurs des alpes suisses.

— jouer au jeu vidéo *Virtual*~simulator, créé pour l'occasion, qui nous permet d'entendre la musique des choses — ce jusqu'à une fontaine ressemblant beaucoup à celle, monumentale, qui trône devant LUX.

— regarder les 6 signaux sonores qui évoluent dans l'écran de la **Dreamachines**^{LUX}, machine qui irriguent les différentes *dreamachines*~ d'archives sonores du collectif et permet la création de cette partition en volume qu'est **Dreamachines**^{LUX}.

dreamachine~002_TV-cathodique

La *dreamachine*~002 est composée d'un nombre variable de téléviseurs cathodiques dans lesquels est injecté un signal sonore par détournement de son entrée vidéo. Les téléviseurs s'activent alors non pas par un signal vidéo mais par un signal sonore. Le son devient image. Pour cette installation, le son stéréophonique est réparti dans la pyramide de téléviseurs, à gauche le canal gauche, à droite le canal droit. Le téléviseur du haut combine les deux (en vert le gauche et en bleu le droit).

dreamachine~005_tube-fluorescent

La **dreamachine~005** est composée d'un nombre variable de tubes fluorescents dans lesquels est injecté un signal sonore grâce à un boîtier (TRIAC~) fabriqué par Erwan~ à base de composants électroniques appelés « transformateurs basse fréquences » et « triode pour courant alternatif / TRIAC ». Ce dernier permet de moduler un courant 220V avec un signal sonore. Les tubes réagissent alors à ce signal, s'allument et s'éteignent en fonction des fréquences et des rythmes. Le son devient lumière. Pour cette installation, sur le "soleil" sortant du TRIAC~, les basses de la composition sonore font réagir sur les fluos les plus bas, les médiums ceux du milieu, les aigus ceux du haut. Ils sont aussi répartis dans les espaces du LUX (basses + médiums au RDC et aigus au R+1). Comme sur la **dreamachine~002_TV-cathodique**, le signal stéréophonique est réparti à gauche et à droite du « soleil » et des espaces.

1^{ER} ÉTAGE

dreamachine~012_drapeaux

La **dreamachine~012** consiste en une série de drapeaux teints et peints à la main. Les couleurs et dessins sont pensés pour réagir à des jeux de lumière, parfois même sous forme d'animations simples.

Éclairage rouge : le dessin rouge « disparaît », le vert est visible. Éclairage vert : le dessin vert « disparaît », le rouge est visible. La lumière anime les objets.

archive~

Présentation d'une sélection d'archives du collectif_sin~ mêlant des flyers et affiches d'évènements passés, des partitions sonores dessinées, un autoportrait à l'aquarelle~, un collage photographique d'un voyage dans la Vallée de Sion en Suisse, une lettre d'amour d'une voisine et des schémas de recherches pour les *dreamachines*~.

dreamachine~007_aquacymatique

La **dreamachine~007** est un dispositif de captation/projection d'un phénomène cinématique : la visualisation des vibrations acoustiques. De l'eau est déposée sur une membrane plaquée à la surface d'un haut parleur. Ce dernier vibre en fonction du signal sonore qu'il reçoit. Des reliefs en mouvement se créent à la surface de l'eau et sont rendus visibles par un jeu de reflet (permis par l'ampoule placée en lumière zénithale). La caméra, connectée directement au vidéo projecteur, permet de projeter hors échelle et en direct les mouvements obtenus dans le bassin. Le son devient image.

dreamachine~009_OSC-cracked-tube

La **dreamachine~009** est composée d'un nombre variable de téléviseurs cathodiques ayant reçu une intervention de pontage électronique permettant le contrôle de leur bobine de déviation et de balayage du faisceau d'électrons. Le téléviseur alors détourné en oscilloscope — instrument permettant de la visualisation d'une forme d'onde — s'active selon le signal sonore. Le son devient image.

Tarp~

Espace de visionnage inspiré de la technique éponyme permettant de créer simplement et à moindre coût un abri à partir d'un tissu et de ficelles.

L'autre sens

Montage vidéo mêlant des archives du collectif.

Dans le sillage de l'artiste Nam June Paik, **dreamachine002~tv-cathodique** explore les répercussions visuelles des fréquences sonores sur deux écrans télé à tube cathodique. La **dreamachine007~aquacymatique** dévoile les motifs hypnotiques créés par les pulsations sonores diffusées sous une surface d'eau éclairée de différentes couleurs, conférant à l'installation un climat mystique proche de celui du réalisateur Andreï Tarkovski dont s'inspire le collectif. Ces installations, qui fonctionnent simultanément, n'ont pas de vocation illustrative mais interagissent avec les musiciens, invitant le public à déambuler dans un étrange espace de dialogue où les fréquences sonores prennent forme : « *La machine influence le musicien qui adapte son jeu en live pour, à son tour, influencer sur le rendu visuel* », explique Maya de Mondragon, diplômée de l'École des beaux-arts de Paris. Ces machines à rêves, semblables aux « solutions imaginaires » de la pataphysique, composent des partitions sensorielles dans un prolongement assumé de l'installation mythique *Dream House* (1969) du compositeur La Monte Young et de sa femme plasticienne Marian Zazeela.

Partitions sensorielles et mémoire d'expériences

Si la musique est un art sonore, certains compositeurs choisissent pourtant de s'exprimer à travers un langage visuel afin d'élargir les possibilités de la composition musicale. Contrairement à la portée musicale traditionnelle à cinq lignes, structure rigide où chaque ligne et chaque espace représentent un élément sonore fixe et précis, la partition graphique donne plus de liberté pour composer et interpréter une œuvre musicale. Elle peut s'exprimer à travers des formes, des couleurs, des mots et même dans certains cas, des textures. En brouillant les frontières entre les langages visuel, écrit et musical, les partitions graphiques annoncent ainsi l'arrivée d'une collaboration fructueuse entre compositeurs et plasticiens. Flavien Berger découvre la composition musicale sur sa PlayStation 21 avec le jeu Music 2000. Le collectif produit tout au long de son parcours des graphes, des données designées qui permettent d'échanger entre différents langages, entre différentes disciplines. Cette démarche produit des

objets concrets (ci-dessous maquette de pochette de *Haut_la_Vache !*), des affiches-blasons, des flyer, un mobilier (chaises longues avec des toiles réalisées avec la **technique Shibori***).



Maquette de pochette de vinyle
« Haut_La_Vache »

GLOSSAIRE

* **Free party** : une *free party* (plus communément nommée *free*, *teuf*, ou *tawa* selon les régions et générations), est une réunion musicale festive. Au-delà de la composante musicale qui est essentielle et tout à fait caractéristique, ces fêtes promeuvent une idéologie et des valeurs de liberté, de partage et d'autogestion.

* **Circuit-bending** : le *circuit bending* désigne l'activité qui consiste à court-circuiter de façon volontaire des instruments de musique électronique de faible tension électrique, fonctionnant sur piles (jouets pour enfants munis de haut-parleur, effets pour guitare, petits synthétiseurs) de façon à créer de nouveaux générateurs de sons. Mettant en avant la spontanéité et le côté aléatoire des modifications, le *circuit bending* est communément associé aux expérimentations de musique bruitiste.

* **Field recording** : l'enregistrement sur le terrain consiste à capturer l'audio en dehors du studio, directement à partir de la source. Cette prise de son se réalise sans ingénieurs du son, sans séquences soigneusement sélectionnées, sans cabines insonorisées.

* **Sound system** : le *sound system* (système de sonorisation -transportable-, aussi parfois appelé *discomobile* selon le contexte), est, au sens strict, un terme désignant le matériel de sonorisation utilisé lors d'une fête ou d'un concert. Par extension, il désigne également le groupe d'organisateur de soirées mettant ce matériel à disposition, et la culture y étant associée.

* **Signal sinusoïdal** : un signal sinusoïdal est un signal continu (une onde) dont l'amplitude, observée à un endroit précis, est une fonction sinusoïdale du temps, définie à partir de la fonction sinus. La courbe associée s'appelle une sinusoïde.

* **Procédé du flicker** : le papillotement ou scintillement (*flicker* en anglais) est une fluctuation de tension électrique causée par des perturbations électromagnétiques ou par des variations de puissance sur le réseau porteur de cette tension. Le papillotement est une impression d'instabilité de la luminosité ou de la couleur, due à une variation rapide du stimuli lumineux, en-dessous d'une fréquence critique qui varie principalement selon la luminosité.

* **Protéodie** : la protéodie est une déclinaison des mots «protéine» et «mélodie». C'est une théorie qui postule qu'à chaque protéine, à chaque groupe d'acides aminés sont associées certaines ondes dont les fréquences peuvent être transcrites en note de musique.

* **Technique Shibori** : la technique Shibori, originaire du Japon, est une technique spéciale de batik parmi les techniques de teinture. Elle consiste à teindre des décorations fines et bien définies. Les tissus sont d'abord pliés en accordéon. De plus, le tissu plié peut être enroulé.

BIBLIOGRAPHIE

— **Techno, anatomie des cultures électroniques**
Hors-série Art press, no 19, septembre 1998.

— **David Blot et Mathias Cousin, Le Chant de la Machine**
2 vol., Paris, Éditions Allia 2000-2002, réédité en 2016, préface Daft Punk.

— **Laurent Garnier, David Brun-Lambert, Electrochoc, Paris**, Flammarion, coll. Documents, 2003.

— **Ouvrage Collectif, Modulations**, traduit de l'anglais par Pauline Bruchet et Benjamin Fau, Paris, Éditions Allia, 2021.

— Catherine Szanto et Ann Bergsjö, « **Représenter l'expérience spatiale. Description et analyse d'une expérimentation graphique** », *Projets de paysage* [En ligne], 18 | 2018, mis en ligne le 10 juillet 2018.

collectif_sin~

Douze plasticiens et musiciens composent ce collectif : Flavien Berger, Louise Boghossian, Quentin Caille, Gaspar Claus, Maya de Mondragon, Erwan Evin, Juliette Gelli, Guillaume Lantonnet, Robin Lachenal, Cécile Lechevallier, Lis Thibault et Tristan Vallet.

cabaret~

VEN 29.11 // DÈS 17H

Concert exceptionnel de Flavien Berger et du collectif_sin~ (20h), avec en ouverture, une visite guidée de l'exposition **Dreamachines~lux** par le collectif (17h, en entrée libre), suivie d'une projection de films et performances du collectif_sin~ (18h).

+ d'infos sur lux-valence.com

Dossier rédigé par Rolland Pelletier, enseignant arts plastiques et membre du CA à LUX Scène nationale