

Effet lisière

Installation visuelle et musicale
Jean-Luc Hervé Natacha Nisic

Lisière

En biologie, on parle d'*effet lisière* pour les biotopes situés entre deux milieux différents qui présentent de par cette *situation* une plus grande richesse en faune et en flore. La lisière étant le lieu d'échanges biologiques intense entre les espèces forestières et les espèces de plaine.

En art, et en musique en particulier, les œuvres qui explorent les *lisières perceptives* (par exemple les zones de transition sonore entre bruit et son, harmonie et timbre ou rythme et arythmie) possèdent une plus grande richesse de sens car elles sont le lieu de recouvrement de plusieurs perceptions opposées.

Dans la culture japonaise, la lisière a une grande importance, aussi bien dans la conception de l'habitat avec l'importance du *seuil* entre l'intérieur et l'extérieur, que dans l'art des jardins avec l'idée de *transition* vers la nature ou l'emplacement des temples et des sanctuaires. Beaucoup de temples bouddhistes et de sanctuaires shintos sont édifiés à la périphérie de la ville, à la lisière de la forêt. Ces lieux de *contact* avec le divin, du fait de cette situation particulière, sont propices à la méditation, et l'esprit devient, sur ces seuils entre deux mondes, plus réceptif qu'ailleurs.

Ce projet est fondé sur cette idée de la lisière.

Itinéraire

Dans le travail de Jean-Luc Hervé, la notion de trajectoire temporelle — où si l'on veut d'*itinéraire* dans le temps — a toujours été importante.

Il s'agit dans ce projet d'associer un itinéraire composé dans le temps, spécifiquement musical, à un itinéraire composé dans l'espace, et d'établir un système de relations entre ces deux itinéraires. La découverte à Kyoto des jardins de promenade a été une révélation : la manière dont sont conçus ces jardins a de grandes similitudes avec l'organisation de la trajectoire temporelle en musique.

Laisser flâner le promeneur sans le laisser aller à vau-l'eau, le laisser découvrir tout en avançant dans un sens bien précis, jouer sur le rythme et la vitesse de son pas par la composition du pavage des allées : tout ceci pourrait se transposer sur l'organisation du temps en musique.

L'installation musicale

La composition sonore et visuelle s'articule autour de l'idée de transition avec l'environnement dans lequel sera représentée l'œuvre :

La partition sera écrite pour deux violons et propose un parcours entre un geste musical évoquant des chants d'oiseaux et un geste musical typique de l'écriture pour violon.

La partie électroacoustique sera un travail sur la transition entre chants d'oiseaux enregistrés dans l'environnement du lieu de représentation de la pièce et matériaux sonores issus de la partition pour deux violons.

Le lieu de l'installation devra être une lisière entre nature et zone d'habitation dans lequel il sera possible de composer un itinéraire dans l'espace.

L'œuvre sera donnée à la tombée du jour (la lisière entre le jour et la nuit) de manière à commencer l'itinéraire de jour et le terminer avec l'arrivée de la nuit.

L'installation sonore s'articulera tout au long du parcours autour d'un itinéraire plastique réalisé par Natacha Nisic.

Itinéraire visuel

Faire basculer les perspectives

Le jardin japonais crée des espaces dont les proportions sont liées au regard. Un espace clos et souvent très petit apparaît au spectateur, situé un endroit précis, comme s'ouvrant sur une immensité. La façon d'englober le paysage détermine les rapports d'échelle.

La première sorte d'intervention visuelle sur le paysage du jardin sera de modifier de manière temporelle les perspectives de l'espace. La construction perspective établit des hauteurs et profondeurs qui, à travers le spectre de l'œil, s'annulent ou s'ajoutent, créant des plans, du premier au dernier, des lignes de fuite et des diagonales. Il s'agit de faire basculer ces perceptions en mettant en avant certains feuillages, arbustes aux formes souvent très découpées, ou pierres, au détriment d'autres. Les jeux d'ombres et de lumières, inversés, font surgir certaines formes du fond vers l'avant et inversement. Ce jeu de lumière sera adapté à la progression musicale : il pourra s'agir d'un simple éclairage, d'une projection de diapositive et parfois d'une projection d'une image vidéo. Il n'y a pas d'écran, les éléments du jardin seront les supports.

L'eau

Dans le jardin japonais, l'eau se trouve sous des formes diverses, parfois simplement symbolisée, comme la mer de sable des jardins secs, parfois vive, ruisseaux, cascade. Le pendant à cette eau vive est la mare, surface d'eau immobile dans laquelle le paysage ou l'architecture se reflète. Dans notre jardin, deux maisons de thé se font face à face, surplombant la mare. Le spectateur peut méditer sur un jeu de double qui n'en est pas un.

Une projection sera réalisée à la surface de l'eau. Nénuphars, algues et particules seront les supports de la lumière. La projection sera plus ou moins visible suivant la transparence de l'eau. Lisière du visible, lisière de la matière.

Le travail sur la lumière et le mouvement se fera dans la continuité du travail musical. L'image ou la source lumineuse vient se superposer à des éléments réels. Les éléments naturels ainsi artificiellement sélectionnés et valorisés sont à l'image du jardin japonais, jouant de l'ambiguïté du naturel et de l'artificiel

Installation sonore et visuelle

L'œuvre est en deux parties :

Un itinéraire tracé dans le jardin sur lequel sera installé un dispositif électroacoustique et audiovisuel et un lieu au point d'arrivée de l'itinéraire où sera donnée l'œuvre musicale électronique pour deux violons et le dispositif audiovisuel.

Les spectateurs suivront par petits groupes l'itinéraire tracé dans le jardin puis viendront s'asseoir dans le lieu pour écouter l'œuvre.

Les séquences électroacoustiques et audiovisuelles disposées le long de l'itinéraire réaliseront une transition entre l'environnement visuel et sonore du lieu et celui de l'œuvre musicale pour deux violons et dispositif.

Description de l'itinéraire

Première phase : un parcours dans le jardin suivi par les spectateurs en petits groupes (4 groupes de 10 personnes maximum) comportant quatre stations. A chaque station est enclenchée une séquence musicale enregistrée et une intervention plastique (lumières ou vidéo). Lorsque le premier groupe arrive à la deuxième station, le premier groupe se dirige vers la première ; lorsque le premier groupe arrive à la troisième station, le deuxième arrive à la seconde et le troisième à la première... et ainsi de suite.

Deuxième phase : le parcours se termine dans le pavillon du peintre (la cinquième station), où les spectateurs se réunissent, s'assoient. Dans le temps de l'attente de tous les spectateurs on entend une partition électroacoustique et une installation vidéo sera visible. Lorsque le groupe entier est pressent, une pièce pour deux violons et électronique est interprétée dans la parfaite continuité des séquences musicales du parcours.

Pour les 4 premières stations, le dispositif musical est identique : 1 lecteur de CD et dispositif de diffusion stéréophonique le dispositif visuel varie à chaque station.

1ère station : portail (Naka kuguri)

- Les haut-parleurs sont placés sous le toit de paille ce qui produit une acoustique très particulière et le toit joue également le rôle d'écran par rapport aux sons environnants. La séquence musicale est construite uniquement à partir des sons de l'environnement, non transformés : chants d'oiseaux, écoulement d'eau de l'étang.

- Le portail Naka kuguri est une porte placée au milieu du chemin, c'est un passage mais aussi un encadrement du paysage à venir. Les spectateurs sont donc incités à regarder à travers et à l'intérieur d'un pourtour déterminé. C'est à l'intérieur de ce cadre (mais dans la profondeur de la perspective) que se déroule la première séquence visuelle : un jeu de lumières surgit et disparaît afin de mettre en valeur de façon sporadique certains éléments du paysage (arbuste, pierre...) afin de modifier la perception de l'espace. A la tombée de la nuit, entre chien et loup, l'espace se transforme, rétrécit ou s'agrandit.

Durée de la séquence sonore : 3'

Durée de la séquence visuelle : 2'30''

La séquence visuelle ne débute ni ne se termine en même temps que la séquence sonore afin de permettre aux sons de jouer avec l'espace ambiant.

2ème station: pont

- Deux hauts parleurs sont placés dans les arbres de part et d'autre du pont de façon à créer des effets de stéréophonie très accentués : la séquence musicale utilise essentiellement des sons naturels avec une prééminence de deux chants d'oiseaux (rossignol et coucou japonais) qui deviendront dans les séquences suivantes les éléments sonores principaux, soit utilisés tel quel, transformés, ou servant de modèle à l'écriture instrumentale. Les sons non transformés ont néanmoins des mouvements très rapides et très marqués dans l'espace stéréophonique, ce qui leur confère un aspect artificiel.
- Le pont de pierre sépare une mare en deux. C'est une position de surplomb pour les spectateurs. La partie visuelle joue avec la séquence musicale puisqu'elle appuie l'idée de dualité, d'écho entre les hauts parleur. De chaque côté du pont, il sera posé des " écrans " naturels de feuilles et de bois flottant sur chacune des deux mares. Ces surfaces inégales sont des supports à deux projections vidéo. Chacune des projections représente un très long basculement du paysage (basculement de la caméra), ces deux projections simultanées et de rythme différent provoquent une sensation de vertige.

3ème station : le pavillon de thé Isui-tei

Contrastant avec la station précédente, l'espace sonore est cette fois-ci très restreint. Les hauts parleurs placés à l'intérieur du pavillon de thé, permettent aux sons d'être beaucoup plus précis. Les chants d'oiseaux, dialoguent avec des sons de violon transformés dont les gestes imitent les morphologies des chants d'oiseaux.

La séquence visuelle se trouve entre les deux séquences sonores : au centre de la mare sera bâtie une structure flottante formant deux écrans posés l'un contre l'autre. Ces surfaces semi-opaques permettent un faible effet de surimpression.

Les deux images apparaissent en rythmes décalés, parfois ensemble, parfois l'une après l'autre.

Les premières présences du corps seront visibles sur ces écrans. Silhouettes et gestes à peine sensibles basculeront comme les perspectives ont basculé auparavant avec les paysages. Les corps plongent lentement, disparaissent ou réapparaissent. Ces images seront monochromes de façon à être le moins anecdotique possible et préserver la neutralité de la silhouette.

Durée de la séquence sonore : 4 minutes

4ème station : le pavillon de thé Mongyo-tei

Le rapport entre chants d'oiseaux et sons de violons est maintenant inversé : ce sont les chants d'oiseaux transformés qui se rapprochent maintenant des gestes sonores instrumentaux ;

Durée de la séquence : 4'30

Durée de la séquence visuelle : 8'30'' minutes

Durée totale du parcours : 18 minutes

5ème station: pavillon du peintre Hakusasonso

Première partie : attente de l'arrivée de tous les groupes de spectateurs.

Séquence instrumentale et acousmatique construite de la façon suivante : un événement court, dynamique, avec une morphologie très prégnante, joué aux violons, ayant rôle de signal ; suivi par une séquence acousmatique travaillé surtout dans sa matière.

Ce schéma est repris en boucles plusieurs fois en développant à chaque reprise les deux éléments : la morphologie du geste joué aux violons est à chaque fois de plus en plus dessinée, la séquence acousmatique de plus en plus longue, dont la matière est de plus en plus épaisse et ouvragée.

La pièce est dans une pénombre et les premières sources de lumières apparaissent sur les fenêtres traditionnelles japonaises, Fushimi, véritables écrans de papier.

Ces écrans liés à l'architecture de la pièce se trouvent tout autour des spectateurs. Quatre projections, derrière, devant et sur les côtés vont apparaître très lentement au cours des cinq premières minutes. Il y a aura ensuite un jeu de symétrie entre l'avant et l'arrière, et les deux côtés de la pièce. Lorsque tous les spectateurs sont installés, l'espace est de nouveau dans la pénombre.

Ces quatre projections permettent de visualiser et de mettre en scène une architecture éclatée. Comme si les pans de la maison s'affaissaient, comme si cette fragile construction de bois s'ouvrait, laissant apparaître des fragments de nature.

(Dispositif musical: ordinateur Macintosh (I-Book) ; diffusion quadriphonique, les hauts parleurs situés aux 4 coins de la pièce ; système de déclenchement Midi via un patch MaxMsp.

Dispositif visuel : quatre vidéo-projecteurs et lecteurs VHS.)

Durée : 14 minutes

Deuxième partie : concert

1 violoniste visible, l'autre caché

L'écriture musicale sera fondée sur l'idée du passage du son naturel vers le son instrumental. Le champ harmonique ira des composantes d'un spectre de sol (modèle naturel) vers un total ultra chromatique. Les gestes fondés sur les chants d'oiseaux au début seront purement instrumentaux à la fin.

La partie électronique très présente au début sera quasiment absente à la fin de l'œuvre. Elle permettra, notamment au début, d'accentuer le sentiment d'ambiguïté entre oiseaux et violons.

Cette partie du concert commence dans la pénombre. Un écran de papier traverse la pièce et dissimule un des violonistes. Cet écran va servir de support à une image vidéo, mais aussi à un jeu d'ombre (comme des ombres chinoises) de l'instrumentaliste caché.

Cette présence de gestes, en ombre, sera repris par la projection vidéo : projection de micros gestes des musiciens en train de jouer.

Une large part sera faite à la musique et les apparitions d'images seront très fragmentaires, liées à des moments musicaux particuliers.

Durée : 25 minutes