

Feedback et Présence

Thierry Fournier
Artiste

Résumé

La notion de feedback est - par définition - centrale dans les créations interactives. La présentation sera consacrée à des installations et performances, toutes fondées sur des principes de rétroaction entre composition, dispositif et actions du spectateur / interprète. On évoquera en particulier le feedback comme un phénomène ouvrant sur la notion de *présence*.

1 Introduction

On décrira brièvement les propositions et dispositifs de trois œuvres existantes, en l'occurrence deux installations sonores et une création scénique (*Electric Bodyland*, *La Machine à Histoires*, *Réanimation*), en situant la relation qu'elles entretiennent dans leur écriture avec la notion de feedback.

Seront exposés ensuite les principes d'un projet en cours de création, *Feedbackroom*, qui se fonde plus radicalement sur le phénomène du larsen lui-même, archétype primaire du feedback, pour créer une relation singulière entre un espace, un interprète et un dispositif sonore.

2 Œuvres présentées

2.1 Réanimation

Sur une scène partagée, les spectateurs font face à une danseuse : seule contre tous, tout contre. Telle un terrain de jeu, la scène est divisée par un grand écran semi-transparent sur lequel est projetée une image de brouillard. Suivant les déplacements des spectateurs et de la danseuse, se créent à la fois les conditions d'une visibilité réciproque,



FIG. 1 – Réanimation, Création interactive pour danseuse et spectateurs, Samuel Bianchini et Thierry Fournier. Création en avant-première au Ballet de Nancy – juillet 2005

en même temps que la partition musicale. Le spectacle vivant opère ici sur une image de l'inanimé. Il appelle un passage à l'action, une réanimation de part et d'autre de la scène et de l'écran - une confrontation active dans laquelle la performance est aussi bien le fait de la danseuse que de celui des spectateurs.

2.2 La Machine à Histoires

L'installation interactive *La Machine à Histoires* réalise à la fois un paysage et une mémoire collective, constitués par la collecte et la mise en espace d'histoires déposées par les visiteurs dans un jardin. L'espace se construit et s'accumule au fil du temps, nourri, parcouru et interrogé par les visiteurs eux-mêmes.



FIG. 2 – La Machine à Histoires : installation sonore interactive, Thierry Fournier. Collection permanente du Jardin du Nombriil du Monde, Pougne Hérisson (Deux-Sèvres), 2004

2.3 Electric Bodyland



FIG. 3 – Electric Bodyland : Installation sonore interactive, Thierry Fournier, 2003. Commande de l'Institut International de Musique Electroacoustique de Bourges / Festival Synthèse

Electric Bodyland est un espace sensible : une architecture sonore, où le spectateur est l'interprète d'une pièce musicale, par ses gestes et ses déplacements. Immérgé dans un espace musical palpable, le corps traverse une expérience physique et sonore qui le renvoie à la potentialité de la danse.

2.4 Feedbackroom

Création pour danseuse et dispositif sonore interactif (projet en cours).

La musique existe via l'espace, domaine invisible tendu entre les phénomènes sonores et l'écoute. *Feedbackroom* propose de matérialiser ce champ de forces à travers le corps et le jeu d'une interprète, et d'interroger la relation de causalité entre espace sonore, émetteur et récepteur. Equipée de deux micros sans fil sur les mains, entourée de hauts-parleurs, une danseuse crée et contrôle très précisément des larsens, dont elle joue avec sa position et ses gestes dans l'espace. La boucle sonore qui en résulte est modulée par une application temps réel qui amplifie et accentue les inflexions et les émergences sonores que la danseuse perçoit, juggle ou fait émerger dans l'espace.

Le geste est physique et musical : l'instrument est l'espace. Le corps est le médiateur d'un phénomène qui le traverse, comme une décharge électrique. Il s'agit d'un jeu, d'une confrontation et parfois d'une lutte, entre une force visible – l'interprète – et une force audible – le son.

3 L'auteur

Thierry Fournier est artiste, compositeur et metteur en scène. Il vit et travaille à Paris. Ses oeuvres, créations musicales et installations sont régulièrement exposées et ont fait l'objet de commandes en France et à l'étranger : Ballet de Nancy, Pavillon français de l'exposition universelle 2005 à Aichi (Japon), Museum d'Histoire naturelle de Lyon, Jardin du Nombriil du Monde à Pougne, TMW Museum à Vienne (Autriche), Nibelungen Museum à Worms (Allemagne), Musée d'art contemporain de Montréal, SAT et FCMM, Festivals ISEA et Rendez-vous Electroniques à Paris, Cyberarts Festival à Boston, Festival Novelum à Toulouse, IMEB et Festival Synthèse à Bourges.

Interrogeant les relations entre corps, espace et représentation, et les interactions collectives, ses travaux impliquent régulièrement les médias interactifs.

Né à Lyon, il étudie la musique (guitare, contrebasse et chant) et l'architecture (diplômé de l'Ecole

d'Architecture de Lyon). Après un moment de pratique parallèle de la composition musicale et de l'architecture, il s'intéresse plus particulièrement aux relations entre espace et interactivité, réalise deux premières installations en 1990-91, et aborde l'écriture spécifique au temps réel avec les ateliers de l'IRCAM à partir de 1994.

Entre 1996 et 2005, il crée : *Le Trésor des Nibelungen* (oratorio-installation, avec Olivier Auber et Emmanuel Mâa Berriet), *L'Ombre d'un doute* (installation vidéo interactive), *La Machine à Histoires* (installation sonore interactive), *Jamais Tranquille* (installation sonore et lumineuse interactive), *Ce qui nous regarde* (installation vidéo, pavillon français de l'Exposition universelle 2005 à Aïchi, Japon), en 2005 également l'installation vidéo *La vie des choses*. Durant la même période, son écriture musicale s'oriente régulièrement vers la voix : *Sweetest Love*, *L'architecture du Paradis* (avec Marie Sester) pour solistes vocaux et électronique temps réel : *Core*, *Ping-Pong* (avec Juliette Fontaine), *Vers Agrip-pine* (commande musicale du Studio-Théâtre de Vitry) pour voix et électronique live. Ces pièces font l'objet d'installations (*Le Trésor des Nibelungen*), de créations scéniques et de concerts.

Dans le domaine du spectacle vivant, il crée l'installation *Electric Bodyland* en 2003 (commande de l'IMEB, Festival Synthèse), la performance *La Mue de l'Ange* en 2001 avec la chorégraphe Isabelle Choinière, et collabore avec le metteur en scène Frédéric Fisbach (*Les Paravents*, *Animal*).

Poursuivant cette démarche, il aborde la mise en scène à partir de 2004 : *REANIMATION*, création avec Samuel Bianchini pour danseuse et spectateurs, créé au Ballet de Nancy en juillet 2005, et *Seul Richard* pour cinq interprètes et dispositif dont la création est prévue en 2007.

Il prépare actuellement *Feedbackroom*, création pour danseuse solo et dispositif sonore, et une série de trois installations : *FLOAT*, *LEFT* et *LOST*.

Sur le web : www.thierryfournier.net

