

QUATUOR DIOTIMA



JESPER NORDIN

CYRIL TESTE

RAMY FISCHLER

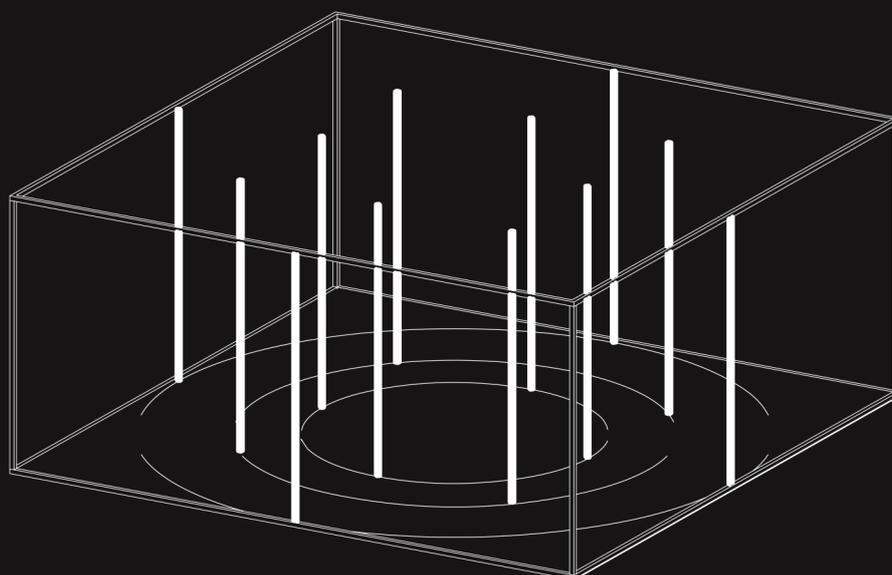
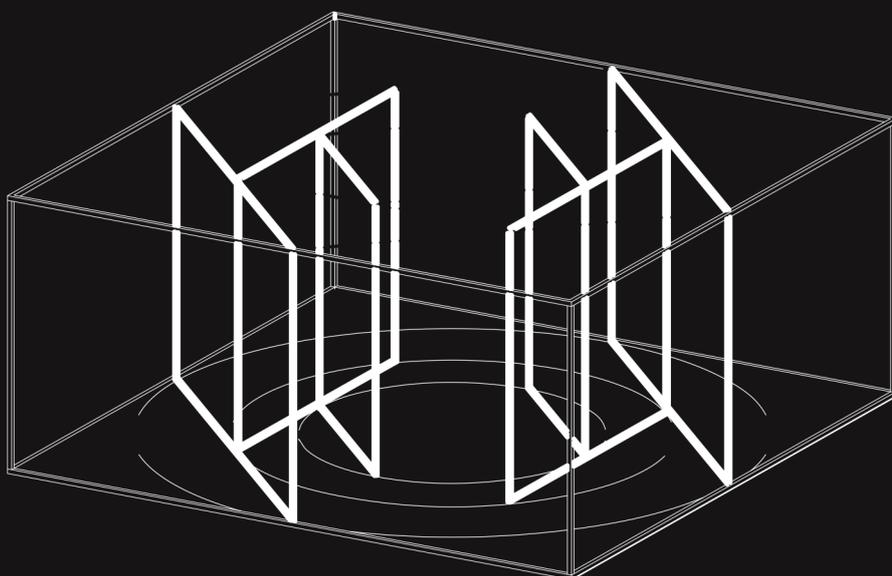
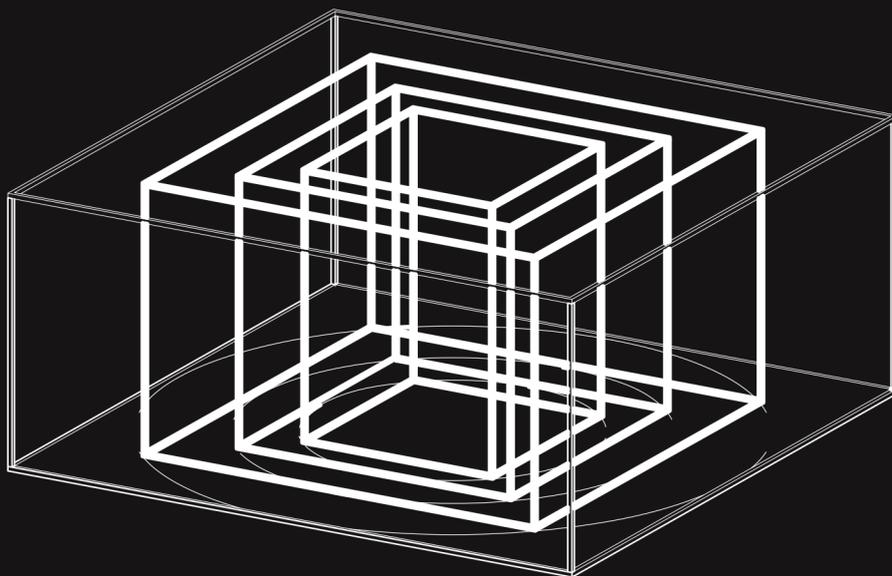
VISUAL EXFORMATION



Création musicale et lumineuse
pour quatuor à cordes
et dispositif interactif

Performance

Installation visuelle et sonore interactive



LE CONCEPT

VISUAL EXFORMATION

INSTALLATION PERFORMATIVE
ET ŒUVRE DE CONCERT

Une œuvre pluridisciplinaire

Pour l'élaboration de cette œuvre, le compositeur Jesper Nordin s'associe à Cyril Teste (metteur en scène), Ramy Fischler (designer) et Tor Nørretranders (auteur scientifique). Cette équipe pluridisciplinaire se propose d'explorer les champs d'interaction entre musique et arts visuels, une forme d'Etude sur musique et perception visuelle. La structure imaginée par Cyril Teste et Ramy Fischler questionne la notion d'interactivité musique-mouvement-lumière comme élément de scénographie et s'inspire des théories scientifiques développées par Tor Nørretranders sur les modes de perception du réel et la façon dont le langage de l'œil se transmet au langage de l'inconscient.

En effet, Tor Nørretranders stipule dans *The user illusion* (1986) le fait que nos organes sensoriels enregistrent onze millions de renseignements par seconde, dont notre esprit ne sélectionne que quarante.

Afin de pouvoir observer cette réalité foisonnante et débordante, nous l'organisons, sans avoir totalement conscience de ce processus. Nous regardons peut-être la réalité, mais notre esprit la travaille, la recrée, et ce que nous voyons est le produit de ce travail de l'esprit. Si bien que ce que nous appelons la perception est à la fois une construction et une hypothèse. Et si vous combinez ce langage de l'œil avec le langage de l'esprit, qui est fait de mots, de chiffres et de concepts, vous commencez à parler deux langues en même temps, qui s'améliorent l'une l'autre. C'est le but recherché par l'équipe artistique : que l'architecture lumineuse et musique entrent en correspondance et apportent une vision et une compréhension nouvelle de ces différents rapports entre musique, art visuel et inconscient. Ce projet lié à la question de l'espace et de l'image, donne aux artistes la possibilité de réfléchir à l'objet dans sa dimension poétique et numérique.

L'équipe

Jesper Nordin, compositeur

Cyril Teste, metteur en scène

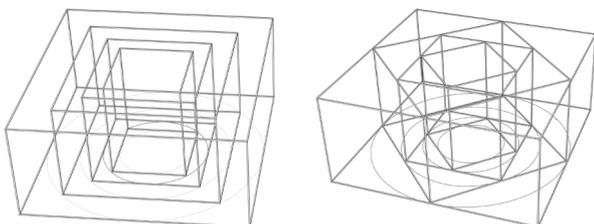
Ramy Fischler, designer

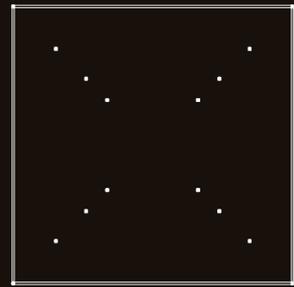
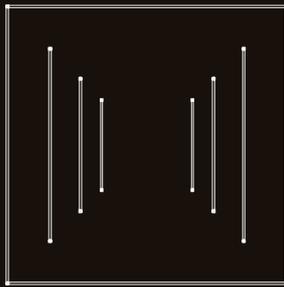
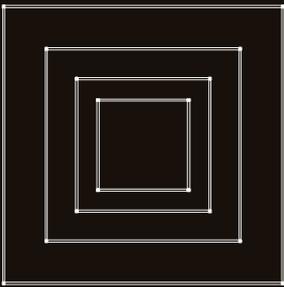
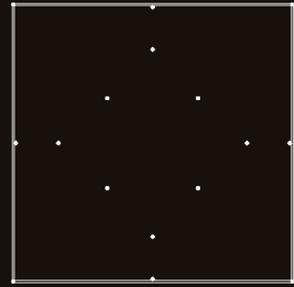
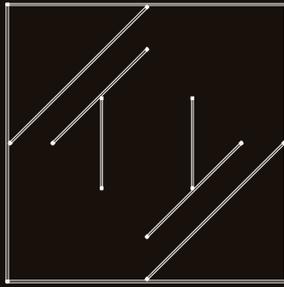
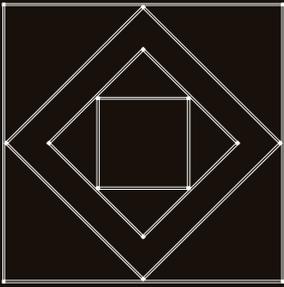
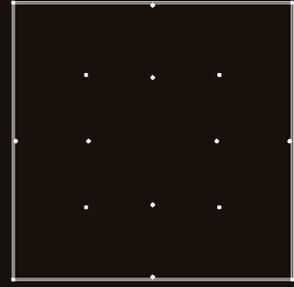
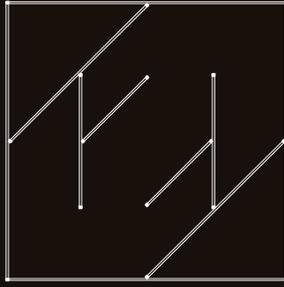
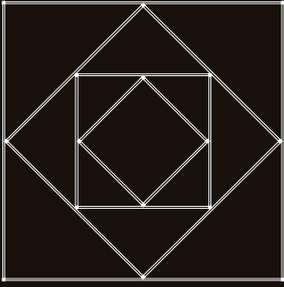
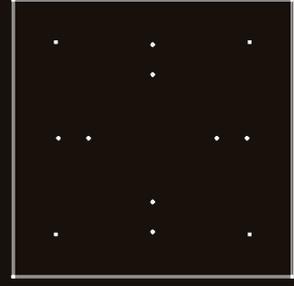
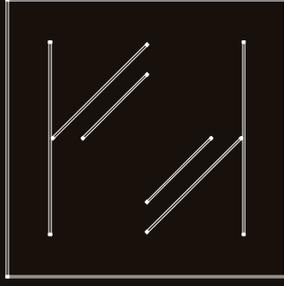
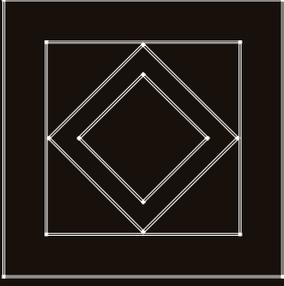
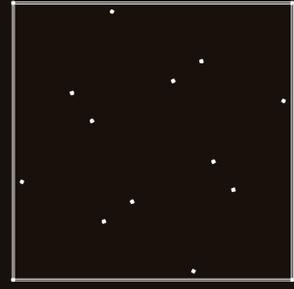
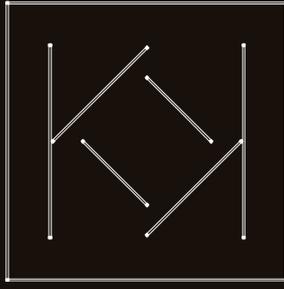
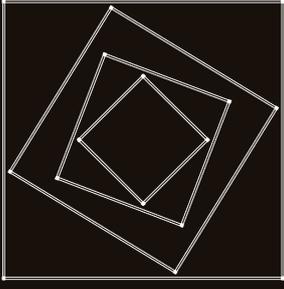
Quatuor Diotima, quatuor à cordes

Tor Nørretranders, auteur scientifique

Manuel Poletti, réalisateur en informatique musicale

Thomas Goepfer, programmeur lumière





Motion

1

2

3

L'ŒUVRE

L'ŒIL ÉCOUTE

La quadrature du cercle

La structure encadrant le quatuor à cordes interagit lumineusement avec la partition selon des règles préétablies calculées et restituées en temps-réel (« exformations » algorithmiques). Une sémantique musicale particulière sera d'ailleurs élaborée afin d'atteindre un maximum de cohérence entre la partition musicale et la partition colorimétrique et lumineuse. Les codages reposeront sur l'analyse de différents paramètres musicaux : hauteurs, dynamiques, rythmes, modes de jeux... Le travail de programmation et de composition se fera donc concomitamment.

L'architecture proprement dite se présentera comme un véritable écrin de lumière autour du quatuor à cordes : trois volumes cubiques emboîtés et amovibles sur des rails circulaires, objet de design lumineux en aluminium serti de LED de très haute qualité. Le carré est l'une des figures géométriques les plus fréquemment et universellement employées dans le langage des symboles. Dans les rapports du cercle et du carré, il existe une distinction et une conciliation.

Ainsi le cercle et le carré s'unissent fréquemment pour former un complexe indestructible hors duquel ils perdent leur sens. A eux deux, ils symbolisent le cosmos, c'est-à-dire le ciel et la terre. Le carré est une figure emblématique, ancrée sur quatre côtés. Il symbolise l'arrêt, ou l'instant prélevé. Le carré implique une idée de stagnation, de solidification ; voire de stabilisation dans la perfection. Tandis que le mouvement aisé est circulaire, arrondi. Le cycle quaternaire donne ainsi à notre monde terrestre son rythme vital le plus fondamental.

A ce titre, nous développons également des moyens pour que les musiciens puissent contrôler « intuitivement » les effets de couleur comme ils maîtrisent les modes de jeu sur leur instrument, en utilisant

par exemple comme point de départ un lien structurel entre les données de la formation instrumentale (quatre instruments jouant sur quatre cordes) et celles de la quadrichromie (cyan, magenta, jaune, noir), quatre espaces visuels (un par mouvement). Cela permet de fructueuses combinaisons compositionnelles. La scène sera construite de telle sorte à ce qu'elle puisse être également jouée comme un instrument.

Le tout sera interprété lumineusement par les musiciens (modes de jeu, captation de gestes, etc.), comme une immense et complexe partition de lumière. La couleur et la lumière sont mesurables de par leurs composantes physiques mais elles sont également signifiantes et chargées de connotations qui vont au-delà de la physique.

Avant tout, il s'agit bien d'une invitation faite aux spectateurs à entrer dans un monde fascinant, un tissu de sons et d'images, une invitation à voir et à entendre. Au cœur du dispositif, l'installation performative qui peut être montrée dans un musée ou un espace public, et qui prend toute sa mesure lorsqu'elle est interprétée par le quatuor à cordes qui lui donne tout son sens. A l'issue du spectacle, les spectateurs sont invités à venir « rejouer » l'œuvre du concert dont l'architecture porte la trace sonore et musicale, en faisant tourner les structures sur leur rail. Une autre manière de combiner le langage de l'œil avec celui de l'oreille.

L'équipe interdisciplinaire



SCÉNOGRAPHIE

*« Ce qui unit et sépare à la fois le fond de la forme,
c'est le contour comme limite commune »*

Michel Leiris

De la scénographie à l'objet

La question que la scénographie doit poser dans ce projet, est avant tout celle du temps. Comment la scénographie peut interagir en temps-réel avec la musique, plus encore avec les interprètes. Quel est son battement de cœur? Nous nous sommes très vite tournés vers la question de la lumière plus que de la vidéo. Vers la notion d'installation lumière plus exactement. La vidéo nous semble, dans ce projet trop chargée de sens d'une part, mais peut être trop directionnelle physiquement par rapport à la composition musicale de Jesper Nordin. Il s'agit pour nous de créer une installation avec de la lumière LED, en creux, incomplète, qui puisse par son mouvement répondre aux pulsations et aux différents mouvements de la musique et de ses interprètes. Sans directions de lumière particulières, une architecture lumineuse tout simplement, qui soit en capacité de changer d'intensités, de couleurs, de géométries et par là de tracer des espaces variés, spasmodiques ou immobiles. Nous avons le désir par là de créer une entité autonome qui relèverait plus de l'objet que de la scénographie. Un objet génératif qui soit en capacité d'évoluer en permanence mais aussi d'être régit par une temporalité indéfinie. Un objet sensible qui peut tout simplement réagir à la vibration humaine et par là musicale, et de pouvoir dans cet enjeu rendre sa technologie la plus organique possible.

De l'espace au contour

~~C'est peut être cela que nous désirons explorer sur ce projet, la notion de contour qui se trouve entre la musique et l'espace. Ce trait infime, cette frontière à peine visible qui relie l'œil de l'oreille.~~

~~Les interprètes se retrouveront à l'intérieur, immergés dans cette architecture de lumière. Ils pourront également interagir physiquement avec elle en déplaçant les structures sur leurs axes respectifs, permettant de dessiner des figures différentes à chaque tableau de la composition. Une tentative poétique d'inscrire à chaque mouvement, des contours infinis qui effacent et révèlent un peu plus dans le temps la présence immatérielle de la musique.~~

-

~~Nous travaillerons en collaboration avec KKDC en ce qui concerne les lumière LED, ainsi qu'avec un programmeur lumière pour réaliser toute l'ingénierie et le développement du système interactif en lien avec le son.~~

L'équipe interdisciplinaire



PERFORMANCE & INSTALLATION

1- la performance

D'un point de vue audio, la performance exploite un système de diffusion sonore monté en parallèle à celui de l'installation. L'un et l'autre cohabitent de sorte que l'on peut « performer » à l'intérieur même de l'installation.

Ici, le quatuor est sur scène, sonorisé par des microphones sans-fils et jouent la partition de Jesper Nordin. Le matériau sonore sera capté et modifié par un patch Ableton/Max4Live. Puis nous placerons des smartphones ou des tablettes à côté des musiciens. Ici, leur usage est double puisque ces appareils serviront tant pour la restitution sonore des sons transformés par le programme Max4Live, que comme interfaces de contrôles pour les musiciens. Ceux-ci agiront directement sur le programme de transformation de sorte que l'objet smartphone devient une source sonore et « actionneur » en même temps. Cette partie demande un développement spécifique qui s'appuie sur la connaissance que Jesper Nordin a des programmes pour smartphones à la suite de la publication de son logiciel pour Ipad Gestrument, ainsi que sur les programmes Smartfaust développés par Grame.

Le traitement du signal se fonde essentiellement sur des principes de « suivi accumulatifs ». Il s'agit d'analyser le matériau audio pour en tirer les principes fondamentaux comme le spectre (timbre), les hauteurs (notes), les intensités (nuances), etc. Par comparaison, croisements, nous en tirerons un certain nombre de transformations audio qui vont s'empiler, se combiner, s'effeuiller, se sédimenter.

En parallèle, un ordinateur sera dédié uniquement à la transformation de la lumière à l'intérieur de la structure. Il partagera un ensemble de commandes spécifiques avec la machine dédiée à l'audio. Et en même temps, réagira aux processus audio que nous avons évoqué plus haut. Nous utiliserons

le protocole OSC afin de mettre les machines en réseau. De cette manière, chacune d'elles obéit à des règles précises écrites selon une partition, et en même les partage avec l'autre.

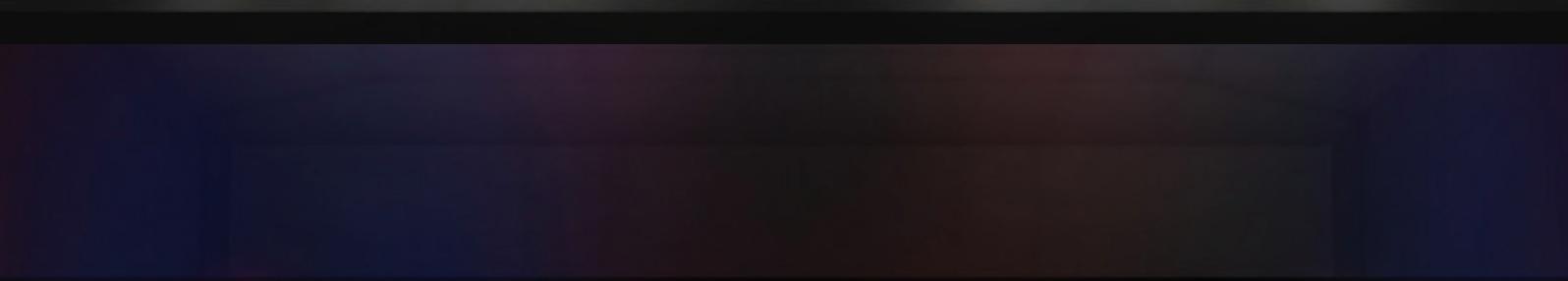
Ainsi, les relations entre les gestes du musicien avec son instrument, ou bien l'interface de contrôle que sont les smartphones, sont directement corrélés avec les processus audio et lumière. Les relations deviennent donc dynamiques et évolutives.

2- l'installation

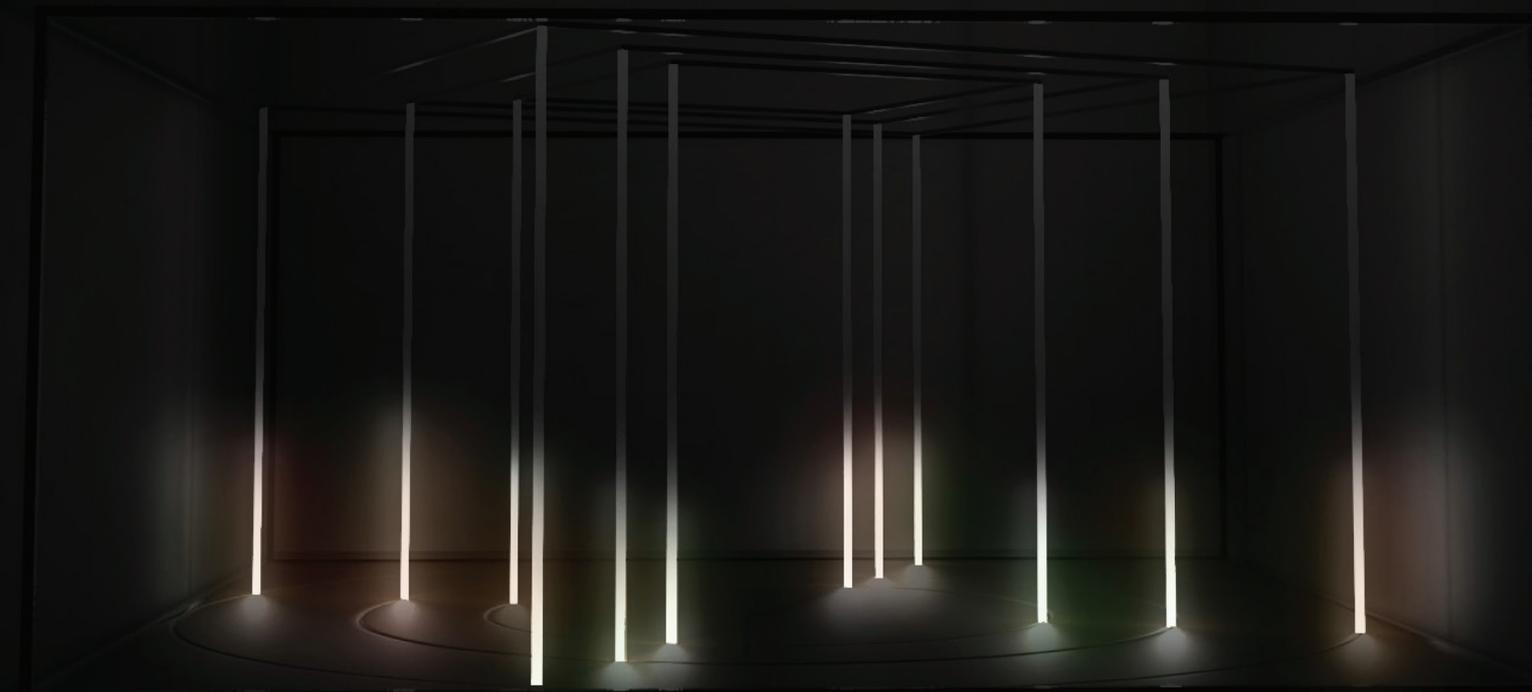
Celle-ci procède de l'installation plastique pure. Elle est autonome, tant sur le plan lumière qu'audio. Le cœur de l'installation reste un patch Max4Live qui communique, là encore en OSC, avec la machine dédiée à la lumière.

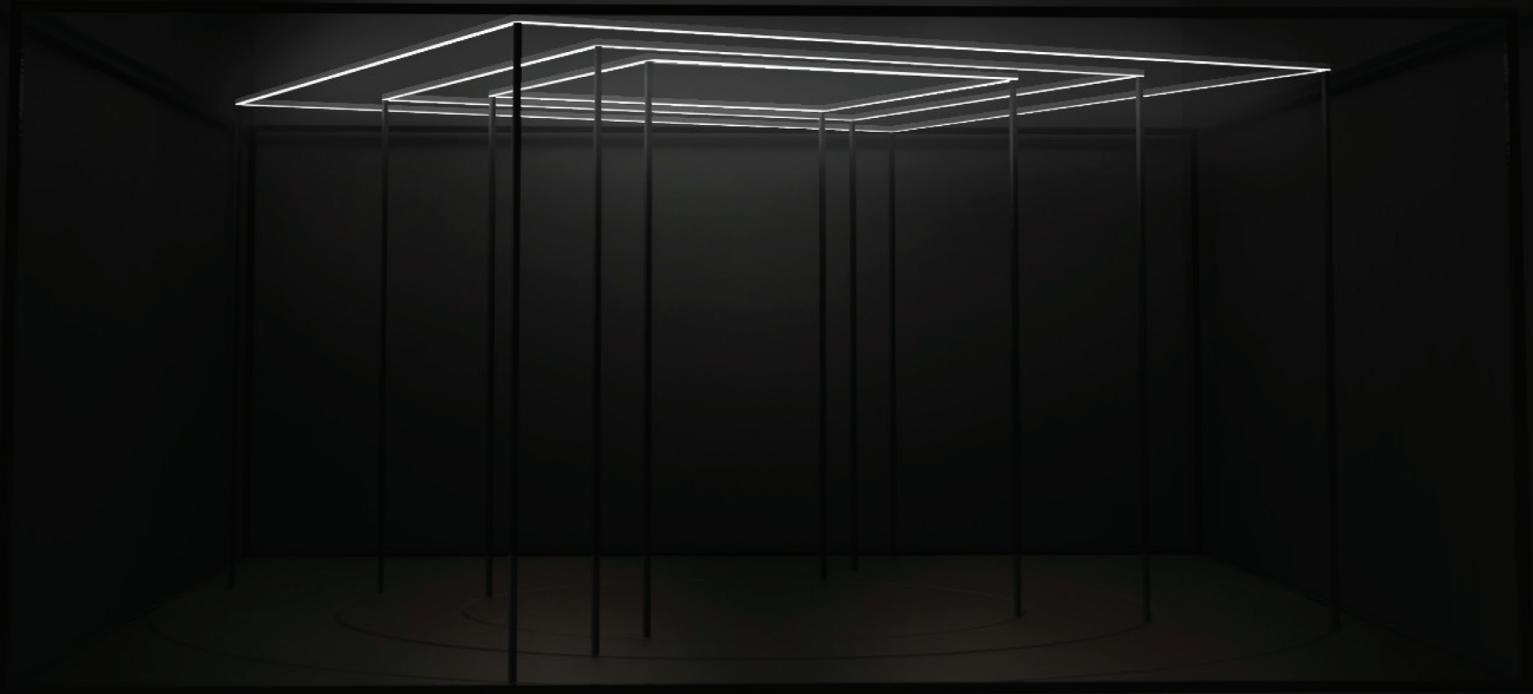
La base sonore de l'installation est des enregistrements, faits au-préalable avec le quatuor et transformés, ou donnés tels-quels. S'il y a, dans cette partie, peu de « temps-réel audio » à proprement parlé (de toute évidence puisque le quatuor n'est pas sur scène à ce moment-là), l'organisation des échantillons, les modèles de lumière dans la structure, suivent des règles semi-combinatoires très précis. Un peu à la manière de probabilités contraintes, on peut d'une certaine manière parler d'un « temps-réel appliqué à de l'échantillon ».

Le système de diffusion sonore sera intégré à la structure architecturale de sorte qu'elle soit quasi invisible. Nous cherchons à créer, de la sorte, un objet autonome, presque-lisse, où la technique se fait oublier au maximum pour échapper, tant que faire se peut, à la distanciation.



Expérience de la lumière
Light experience





THE USER ILLUSION

EXTRAITS

The View from within

« Ce que l'œil de la grenouille dit à son cerveau » est le titre d'un remarquable article scientifique publié dans les Proceedings of the Institute of Radio Engineers. L'article parle tout simplement de la manière dont les grenouilles voient le monde et rien de plus, malgré le financement du projet par l'armée américaine, l'armée de l'air américaine et la marine américaine (et aussi par Bell Telephone Labs, Inc.)

L'œil de la grenouille dit à son cerveau seulement quatre choses par rapport au monde – notamment où, dans son champ de vision, se trouvent : (1) des lignes claires de contraste (lui permettant de localiser l'horizon, par exemple) ; (2) les variations soudaines de lumière (la prévenant de l'arrivée d'une cigogne par exemple) ; les contours en mouvement (exposant les mouvements de la cigogne, par exemple) ; et le plus important, (4) les contours des petits objets sombres. Les auteurs indiquent qu'ils sont tentés de considérer cette dernière aptitude comme un « détecteur d'insectes ».

C'est en fait très simple

Le fait est que chaque seconde des millions de morceaux d'information inondent nos sens. Pourtant notre conscience traite seulement une quarantaine de bribes d'information par seconde – au maximum. Des millions et millions de morceaux sont condensés pour engendrer une expérience consciente contenant pratiquement aucune information. Chaque seconde chacun d'entre nous ignore des millions de morceaux d'information pour arriver à cet état qu'on appelle la conscience. En soi la conscience a peu à voir avec l'information. La conscience se base sur des informations manquantes ; des informations perdues en cours de route...

Le train d'impulsions

La stimulation électrique a permis à Benjamin Libet de stimuler le cerveau de l'extérieur, tout en posant des questions à ses patients à crâne ouvert et parfaitement conscients concernant leurs sensations au moment de différentes actions. Les patients étaient soumis à des courtes impulsions électriques, ou des chocs, appliqués sur la partie du cortex contrôlant le sens du toucher de la peau. Chaque impulsion était très courte, moins d'un millième de seconde, mais les patients recevaient des « trains » - i.e., une série d'impulsions d'une durée jusqu'à quelques secondes.

« Je voulais simplement savoir ce qui est arrivé. Je ne cherchais rien en particulier », a expliqué Libet. Mais il fut très surpris. Si le cortex était stimulé moins d'une demi-seconde, le patient ne ressentait rien. « Ils ont expliqué qu'ils ne se sentaient rien du tout », a déclaré Libet, « même lorsque la force des impulsions était assez grande pour leur faire sentir quelque chose si le train durait plus d'une demi-seconde. Je compris immédiatement que j'étais sur quelque chose important. »

Parce que bien sûr il nous faut moins d'une demi-seconde pour sentir un picotement sur la peau. Une stimulation des sens se fait sentir même si elle est très brève. Alors pourquoi le cortex sensoriel a besoin d'autant de temps avant que nous éprouvions quelque chose ?

*Du rock à la musique contemporaine,
un compositeur hors-norme.*

Jesper Nordin

LA MUSIQUE

JESPER NORDIN

COMPOSITEUR

UNE CRÉATION POUR QUATUOR À CORDES
ET DISPOSITIF MULTIMÉDIA INTERACTIF

Jesper Nordin a créé *Visual Exformation* dans le cadre d'un cycle d'œuvres intitulé *The Exformation trilogy*, comprenant des œuvres pour TM+, le Quatuor Diotima et l'Ensemble Recherche, développées à partir de nouveaux logiciels interactifs qui associent interface intuitive et contrôle théorique approfondi – notamment les applications iOS *Gestrument* et *ScaleGen*.

Dans cette trilogie Nordin utilise *Gestrument*, une technologie créée par lui-même qui incarne le concept d'« exformation ». Dans *Gestrument* un ensemble d'instruments peuvent être contrôlés par des gestes simples, de la même manière qu'un chef d'orchestre. Néanmoins, au-delà de l'interface intuitive un contrôle important est exercé sur les paramètres globaux tels que les rythmes, l'intensité et les instruments, ce qui fait de *Gestrument* une étude dans la maîtrise de l'« exformation » avant de pouvoir exécuter la musique souhaitée.

Le monde sonore particulier et émotionnellement puissant de Jesper Nordin a contribué à sa reconnaissance sur la scène musicale internationale. Quand il reçoit le prix suédois Christ Johnson en 2010, la Royal Swedish Academy of Music salue ce « magicien du son, qui explore et développe l'espace acoustique avec une originalité et une curiosité sans failles ».

Son style inclut des références à la musique suédoise traditionnelle, au rock et à la musique improvisée. Son travail dans des centres musicaux tels que l'Ircam, le Grame et le Center for Computer Research in Music and Acoustics - Université de Stanford (CCRMA) a apporté une large part de musique électronique dans son langage,

aussi bien en tant qu'interprète que compositeur. Jesper Nordin a développé une application iOS « Gestrument », basée sur sa technique de composition.

Son catalogue déploie un large spectre allant de la musique électronique improvisée à des œuvres écrites pour orchestre (*Ärr*, 2014), ensemble (*Circe*, 2012) ou pour chœur (*Invisible Mantra*, 2005).

Ses œuvres sont interprétées dans le monde entier par des orchestres tels que le BBC Scottish Symphony Orchestra, le Sinfonieorchester Basel, les orchestres des radios suédoise et finlandaise et des ensembles de premier plan comme l'Ensemble Orchestral Contemporain, Asko|Schönberg ou le San Francisco Contemporary Music Players. Après des études au Royal College of Music de Stockholm avec Pär Lindgren et Bent Sørensen ainsi qu'à l'Ircam à Paris avec Philippe Leroux, il poursuit sa formation avec Brian Ferneyhough à l'Université de Stanford et au studio CCRMA en 2004. De 2004 à 2006, il est en résidence auprès de la chaîne musicale de radio suédoise, qui publie l'album monographique *Residues*.

Ses projets pour 2016/17 incluent la création mondiale de sa trilogie orchestrale *Röster* (avec les trois pièces *Åkallan*, *Ärr* et *Öde*) de Daniel Harding et L'Orchestre symphonique de la radio suédoise, une œuvre pour le Brandenburg Symfoniker ainsi que *Interactive Exformation* pour l'Ensemble Recherche.

*L'art de Cyril Teste, toujours accompli,
entremêle avec fluidité le son
et la lumière pour démultiplier les émotions.*

Cyril Teste

L'ESPACE

CYRIL TESTE

METTEUR EN SCÈNE

UN ESPACE INTERACTIF
GARDIEN DES TRACES DU CONCERT

Cyril Teste s'intéresse aux arts plastiques avant de se consacrer au théâtre à l'École Régionale d'Acteurs de Cannes puis au Conservatoire National Supérieur d'Art Dramatique de Paris. Porté par le désir de mettre en scène, il impulse en 2000 avec Julien Boizard, créateur lumière et Nihil Bordures, compositeur, le Collectif MxM, noyau créatif modulable d'artistes et techniciens dont il devient directeur artistique.

Avec la peinture et le théâtre pour compagnons, Cyril Teste pose sur la scène un regard d'auteur, de plasticien et de vidéaste. Les univers de Bill Viola, Bruce Naumann, Robert Wilson ou Romeo Castellucci, le cinéma de Thomas Vintenberg ou d'Andreï Tarkovski ont forgé son écriture qui, autour du texte contemporain et de l'acteur, interroge la grammaire théâtrale en y injectant l'image et les nouvelles technologies. Fasciné par le Japon, des mangas aux haïkus, de Kawase à Miyazaki, il puise dans la culture nipponne la poésie contemplative, l'entrelacement du réel et du fantastique et les phénomènes d'une société à la fois archaïque et électronique. Depuis 2011, Cyril Teste et le Collectif MxM travaillent sur le concept de performance filmique : tournage, montage, étalonnage et mixage en temps réel sous le regard du public.

Ils en ont réalisé trois : *Patio* (2011), *Park* (2012) et *Nobody* (2013).

Mises en scène

- 1999 : *Hamlet Machine*, de Heiner Müller, Paris.
- 2000 : *Alice underground* d'après Lewis Carroll, Paris.
- 2002 : *Anatomie Ajax* d'après Sophocle, Meknès-Fès, Maroc.
- 2004 : *Shot / Direct* de Patrick Bouvet, Festival d'Avignon.
- 2004 : *Paradiscount* de Patrick Bouvet, La Ferme du Buisson.
- 2005 : *(F)lux* de Patrick Bouvet, La Ferme du Buisson.
- 2006 : *Peace* de Falk Richter, Montpellier.
- 2007 : *Electronic City* de Falk Richter, La Ferme du Buisson.
- 2008 : *Romances* de Cyril Teste, Montpellier.
- 2008 : *Nothing Hurts* de Falk Richter, Nantes.
- 2009 : *Point 0* du Collectif MxM, Lieu Unique, Nantes.
- 2010 : *Reset* de Cyril Teste, Théâtre Gérard-Philipe, Saint-Denis.
- 2010 : *Pour rire pour passer le temps* de Sylvain Levey, Marseille.
- 2011 : *Patio*, d'après Olivia Rosenthal, Montpellier.
- 2011 : *SUN* de Cyril Teste, Festival d'Avignon.
- 2012 : *PARK*, performance filmique, ENSAD Montpellier.
- 2012 : *Bedroom Eyes* de Frédéric Vossier, Le Centquatre-Paris.
- 2012 : *Diario Utopicó* (fabuler, dit-il), La Gaîté Lyrique, Paris.
- 2013 : *Nobody* d'après l'œuvre de Falk Richter, Montpellier.
- 2013 : *Tête Haute* de Joël Jouanneau, Théâtre Gérard-Philipe.

Un goût pour les démarches profondes



Ramy Fischler

LE DESIGN

RAMY FISCHLER

DESIGNER

UNE ARCHITECTURE LUMINEUSE
À L'ÉCOUTE DE LA MUSIQUE

Ramy Fischler est un designer belge basé à Paris qui pratique la création de manière éclectique, alternant ou associant les projets de design industriel, artisanal, prospectif et d'architecture d'intérieur. Diplômé de l'Ecole Nationale Supérieure de Création Industrielle ENSCI-Les Ateliers, il collabore avec Patrick Jouin près de dix années avant de devenir Lauréat en 2010 de l'Académie de France à Rome, la Villa Médicis. En lieu et place de cette institution, il initie une réflexion de fond sur la formalisation du discours d'accueil au sein du lieu mythique, et porte un regard sur l'histoire des mobiliers du pouvoir. Il crée RF STUDIO en 2010 et réalise notamment des scénographies d'exposition et des installations éphémères dans des contextes pluridisciplinaires. Ramy Fischler développe, au sein de son studio et de manière personnelle, une démarche artistique qui fait écho aux problématiques abordées dans ses différents projets. De ce processus expérimental, sont notamment nées l'installation Heterotopia en 2011 et L'image éclaire en 2015. Il est par ailleurs artiste professeur invité au Fresnoy, studio national des arts contemporains à Tourcoing, avec Cyril Teste.



LE TEXTE

TOR NØRRETRANDERS

AUTEUR SCIENTIFIQUE

UN PENSÉE QUI PERMET DE MIEUX COMPRENDRE
L'INTERACTION DES ÉLÉMENTS EN PRÉSENCE

Dans son livre *The User Illusion : Cutting consciousness Down to Size* (1991), l'auteur scientifique danois Tor Nørretranders explique la relation qu'il y a entre le conscient et le subconscient. Notre inconscient est un million de fois plus rapides dans ses réactions que notre conscient. Il est en effet responsable de notre sécurité. Non seulement le conscient est beaucoup plus lent, il a également une capacité de traitement d'information un million de fois inférieure. La fonction du conscient est de fixer des objectifs et de fixer l'attention dessus. Il sélectionne et est conscient du temps.

La capacité du cerveau humain à capter des images concrètes est ainsi bien supérieure à sa capacité à capter des idées abstraites. Tor Nørretranders met en évidence dans son livre *The user illusion : Cutting consciousness Down to Size*, que le cerveau analyse consciemment les images 30% plus rapidement que les sons, et surtout que l'inconscient traite l'image 100 fois plus vite que la voix qu'il entend. Un vaste domaine à explorer dans le cadre de cette œuvre qui vise à associer la lumière et le son.

«L'exformation» est un terme utilisé pour la première fois par l'auteur scientifique danois Tor Nørretranders dans son livre *The User Illusion* publié en anglais en 1998. Selon lui, une communication efficace repose sur un corpus de connaissances partagées par les personnes dans un échange. En utilisant des mots, des sons et des gestes, celui qui prend la parole partage délibérément un « contexte » de manière implicite. Ce contexte partagé est appelé par les anglophones *exformation*.

«L'exformation» est tout ce que nous ne disons pas mais que nous avons en tête avant ou pendant que nous communiquons, tandis que l'information, pour sa part, est l'expression mesurable et tangible de notre discours. Cette théorie se montrera fertile dans *Visual Exformation* car elle contient en soi l'idée d'une hétéronomie possible d'éléments a priori distincts, tels le son ou la lumière, faisant montre de comportements communs implicites et assimilés — une audition-vision —, dont les codes seront définis en concertation avec les autres artistes associés au projet.



© Jérémie Mazeng

LE QUATUOR

QUATUOR DIOTIMA

INTERPRÈTES

AU CŒUR DE LA CRÉATION MUSICALE



Créé en 1996, le Quatuor Diotima emprunte son nom à l'œuvre de Luigi Nono *Fragments-Still*, an *Diotima*, affirmant ainsi son engagement en faveur de la musique de notre temps. Le quatuor est le partenaire privilégié de compositeurs comme Helmut Lachenmann, Brian Ferneyhough ou Toshio Hosokawa, et il effectue régulièrement des commandes de nouvelles œuvres (Gérard Pesson, Emmanuel Nunes, James Dillon, Alberto Posadas...)

Le large répertoire du quatuor parcourt toutefois des esthétiques aussi variées que Schubert et les derniers quatuors de Beethoven, la musique française et la seconde école de Vienne – esthétiques qu'il aime mettre en regard d'œuvres contemporaines. Une lecture engagée des partitions, un bel équilibre interne, une maîtrise des modes de jeux les plus inhabituels sont autant d'atouts qui font du Quatuor Diotima une formation reconnue pour la qualité de ses interprétations.

Deux événements discographiques viennent marquer les vingt ans du quatuor en 2016 : la parution d'un coffret dédié à l'École de Vienne et le lancement d'une nouvelle collection de monographies de compositeurs, dont le premier opus est consacré à Miroslav Srnka et le suivant à Gérard Pesson.

Les années à venir seront riches en concerts pour Diotima, avec notamment le cycle Boulez-Schoenberg-Beethoven au festival Wien Modern, la création d'un nouveau quatuor d'Enno Poppe (présenté à Witten, Huddersfield, Festival d'Automne...) et quatre tournées internationales en Amérique du Sud, au Japon, aux États-Unis et en Russie.

Yun-Peng Zhao, violon

Constance Ronzatti, violon

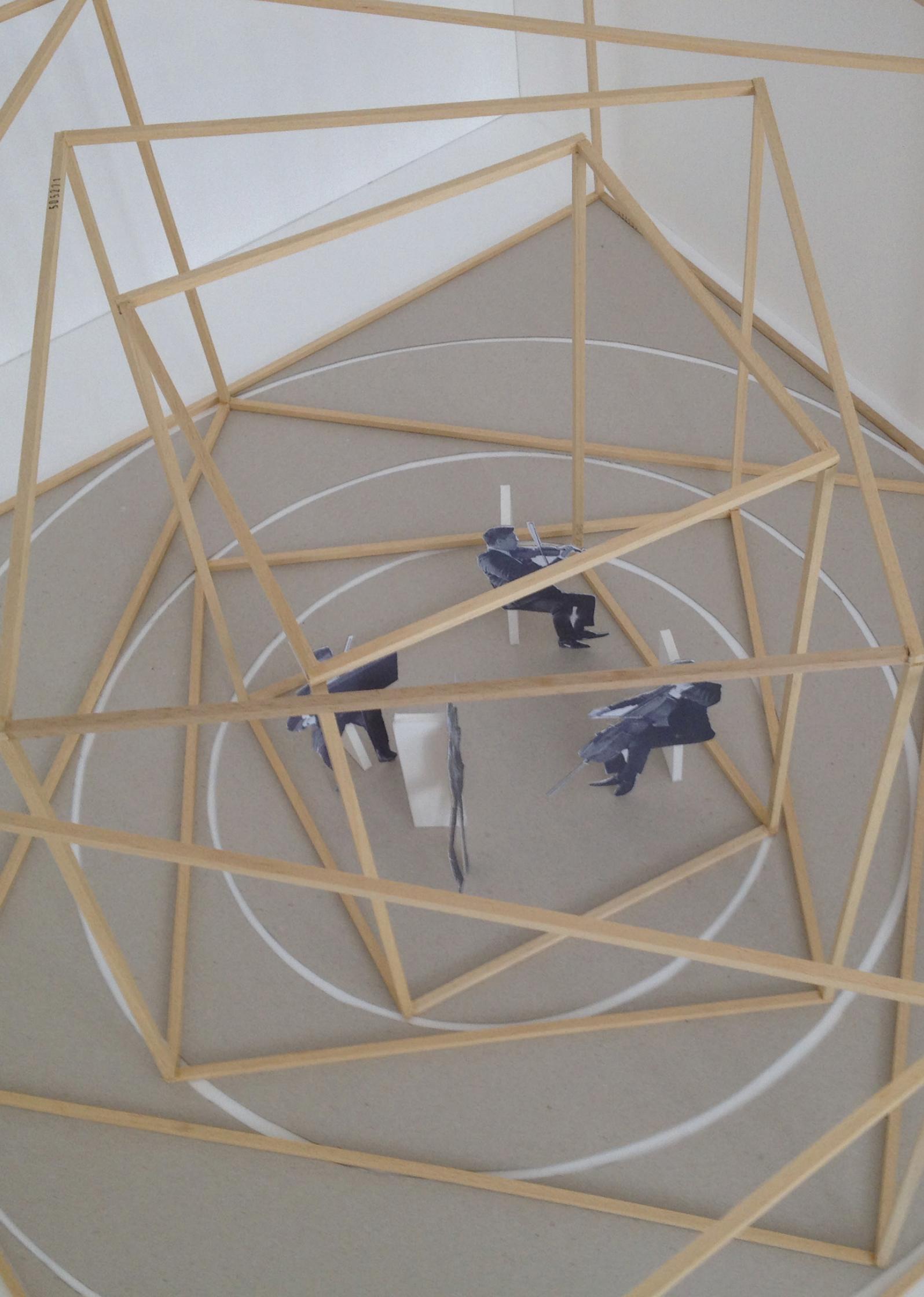
Franck Chevalier, alto

Pierre Morlet, violoncelle

Le Quatuor Diotima est soutenu par la DRAC et la Région Centre-Val de Loire au titre des ensembles conventionnés, et reçoit régulièrement le soutien de l'Institut Français, de la Spedidam, de Musique Nouvelle en Liberté, du Fonds pour la Création musicale, de l'Adami ainsi que de mécènes privés.

Le Quatuor Diotima est membre de Profedim.

www.quatuordiotima.fr



117585

PRODUCTION

CALENDRIER DE CRÉATION

2016

Janvier

Finalisation design de la structure

Février

Lancement de la fabrication de la structure

Mars

30 mars : enregistrement du Quatuor Diotima avec J. Nordin, studio IRCAM

Avril

22-24 avril : présentation du 1^e mouvement musical au festival Tage für Neue Kammermusik, Witten (Allemagne) avec J. Nordin, Quatuor Diotima

Mai

programmation son/lumière

Juin

13-17 juin : résidence, essais techniques dans la structure et programmation son/lumière, Etréchy (91)

Juillet, Août

Finalisation de la composition

Finalisation de la programmation son/lumière

Septembre

12-25 septembre : résidence, répétitions dans la structure, au 104 (Paris)

Octobre

4 octobre : création mondiale de la performance, Festival Musica, Strasbourg

7 octobre : création de l'installation,

Festival Panorama, Le Fresnoy, Tourcoing

TOURNÉE

CALENDRIER DE DIFFUSION

PRÉVISIONNEL

2016

4 octobre

Création mondiale
Théâtre de Hautepierre
Festival Musica, Strasbourg

du 7 octobre au 6 novembre

Installation «Exformation»
Panorama, Le Fresnoy - Studio national
des arts contemporains, Tourcoing

2017

11 février

version concert
Scènes d'Europe
Scène nationale Le Manège, Reims

4 avril

version concert
Scène nationale d'Orléans

5 avril

version installation
Scène nationale d'Orléans

2017/2018

en cours

version concert
Lux Scène nationale, Valence

En cours

Ircam, Paris
Printemps des Arts, Monaco
Mapping festival, Genève
Arsenal, Metz
Théâtre de Vienne

Klang Festival Copenhague, Danemark
Sounds Stockholm, Suède
Festival de Vittasaari, Finlande
Ultima, Oslo, Norvège
Gulbenkian, Lisbonne, Portugal

TOURNÉE

ELEMENTS DE FICHE TECHNIQUE

PRÉVISIONNEL

A / Personnel production

4 Quatuor Diotima
1 compositeur
1 directeur artistique, designer
1 scénographe
1 Régisseur général / plateau
1 Régisseur son / RIM
1 Régisseur lumière (sous réserve)
1 Programmateur informatique

B / Plateau

Ouverture maximum 10m (hors dégagement)
Profondeur maximum 10m
Hauteur maximum 6m sous grill
Pendrellons à l'italienne (nombre de plans à déterminer)
Sol noir

C / Description scénique / décor

Structures autoportées (fournis par la production)
Un système d'éclairage par Led intégré aux structures (fournis par la production)
Plan en cours de réalisation

D / Matériel son

Fournis par la production :

macbook pro retina
carte audio fireface400
midibox + pédale midi

A fournir par le lieu :

2 systèmes de sonorisation stéréo type C.Heil MTD112 ou DnB T10 ou E12 avec leurs amplificateurs. Les enceintes seront disposées sur pieds sur 2 plans : 1 plan

de façade + 1 plan lointain-public

4 pieds d'enceintes à crémaillère type K&M (hauteur base d'enceinte 2,5m)

2 subwoofers + leur amplificateur en façade, linkés à la stéréo de façade

1 console digitale avec entrée-sortie Adat ou Dante type yamaha 01V96, LS9-16 + MY8AT, QL01, avec eq+delay sur chaque entrée. Avec au moins 4 ins (micros) + 8 outs (diffusion).

le câblage audio module + hp en fonction des distances.

1 multipaire reliant le plateau et la régie

le câblage électrique PC16 sur une ligne dédié pour le son + quelques barquettes PC16 pour la régie et le plateau.

4 microphones DPA 4061 + suspensions cordes (3 violon/alto + 1 cello)

4 systèmes HFs (pocket+récepteur) avec adaptateurs DPA compatible

E / Matériel lumière

Fournis par la production :

La lumière est intégrée dans le dispositif scénique

A fournir par le lieu :

Un complément de matériel (standard) pourra être demandé pour les saluts et les services plus éclairage public.

Prévoir de récupérer le DMX de la salle.

Coproduction Grame, cncm, Festival Musica Strasbourg, Lux
Scène nationale de Valence, Quatuor Diotima, Le Fresnoy - Studio
national des arts contemporains.

Avec le soutien du Centquatre-Paris.

En partenariat avec KKDC lumineaires.

Commande musicale avec l'aide à l'écriture d'oeuvres musicales
originales (Ministère de la Culture) et Wittener Tage für neue Kam-
mermusik.

Contact

Aline Valdenaire
Production et diffusion

Grame, centre national de création musicale, Lyon

valdenaire@grame.fr
+33 (0)4 72 07 37 00

www.grame.fr

