



LES  
PRODUCTIONS  
DU GMEM

Marseille

T.O.C  
LUCIEN GAUDION



## DÉMARCHE

### T.O.C

Création in situ présentée sous forme de performance et/ou d'installation.

Dispositif d'activation acoustique d'une architecture. Chaque espace dans lequel il est installé rentre en dialogue avec son potentiel sonore et devient un gigantesque instrument de percussion résonnant à l'échelle d'un bâtiment.

Il se présente sous la forme d'un réseau de hauts-parleurs basse fréquences, percuteurs stéréolithographiés, amplis, ordinateur, spatialisation audio.

### DÉMARCHE

T.O.C est une installation qui interroge les techniques de production sonore actuelles en tentant de contourner leurs modalités usuelles. En 1876, lorsque Alexander Graham Bell annonce la possibilité de reproduire le son par les ondes électriques, ce rapport énigmatique qui réside entre le son et la matière se trouve à un tournant décisif qui marque le passage vers la modernité. Que reste-t-il à explorer après cette grande révolution musicale du XX<sup>e</sup> siècle ?

Une proposition pourrait être celle du piano préparé : faire de même avec des hauts parleurs. Ici, la préparation se fait non plus pour enrichir le timbre mais plutôt pour l'appauvrir.

Ainsi les haut-parleurs sont éventrés pour ne plus restituer l'intégralité du spectre audio, un percuteur (impression 3D) est ajouté de telle sorte que les mouvements permettant habituellement de générer des basses fréquences vont cogner les matériaux et ainsi les transformer en percussion. C'est le retour à un archaïsme Low Tech dans sa conception et presque ancestral dans ce que l'on peut entendre, entre paléo-techno et musique électroacoustique d'avant garde.





## DÉVELOPPEMENT

### LE BUT DE CETTE INSTALLATION/PERFORMANCE...

Le but de cette installation/performance est de sonder l'espace et de rendre active une architecture en révélant ses caractéristiques acoustiques. Pour ce faire, les membranes d'origine des hauts parleurs sont remplacées par des percuteurs construits sur mesure à l'aide d'une imprimante 3D. C'est un détournement élaboré en atelier qui transforme un haut-parleur en vibreur/percuteur permettant d'atteindre de très grandes vitesses de frappe avec une puissance inégalée par leurs homologues robot (buttkickers, exciteurs, solenoïde). On peut ainsi envisager une écriture musicale.

De plus, en évitant les hauts parleurs de leur membrane ils perdent une partie de leur capacité à restituer l'intégralité du spectre audio il s'agit donc de requestionner la pratique du son «classique» sur haut parleur.

Bois, métal, béton, mortier, plaques de plâtre,... les éléments construisant une architecture ont leur propre timbre, chaque espace possède ses propriétés acoustiques et possède un potentiel de résonance. Grâce aux développements en cours fait avec Charles Bascou, assistant musical du gmem-CNCM-marseille, nous élaborons une véritable «acupuncture» audio du bâtiment. Ce sont des pistes de recherches tant sur les matériaux et leur potentiel vibratoire que sur les phénomènes acoustiques remarquables dans un espace. De plus, les travaux antérieurs de Charles Bascou sur la spatialisation audio (Holoedit, GMU) nous sont d'un grand secours et permettent de nous réapproprier les techniques de mise en espace du son en l'adaptant à ce projet.

Fort de cette expertise nous élaborons les outils nécessaire à la création d'une musique contextuelle à son environnement acoustique.





# BIOGRAPHIE

## LUCIEN GAUDION

Artiste sonore, Lucien Gaudion est né en 1981. Il vit et travaille à Marseille depuis 2010.

Il est titulaire du Diplôme d'Études Musicales du Conservatoire National à Rayonnement Régional de Marseille de la classe de composition électroacoustique sous la direction de Pascal Gobin et obtient l'année suivante le Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence.

Ses premières recherches s'intéressent à ce que le son véhicule comme informations ainsi qu'à leur capacité à générer des espaces multiples et simultanés. Puis viendra une réflexion sur les moyens actuels de concevoir et recevoir les sons et la musique via des dispositifs ou des installations.

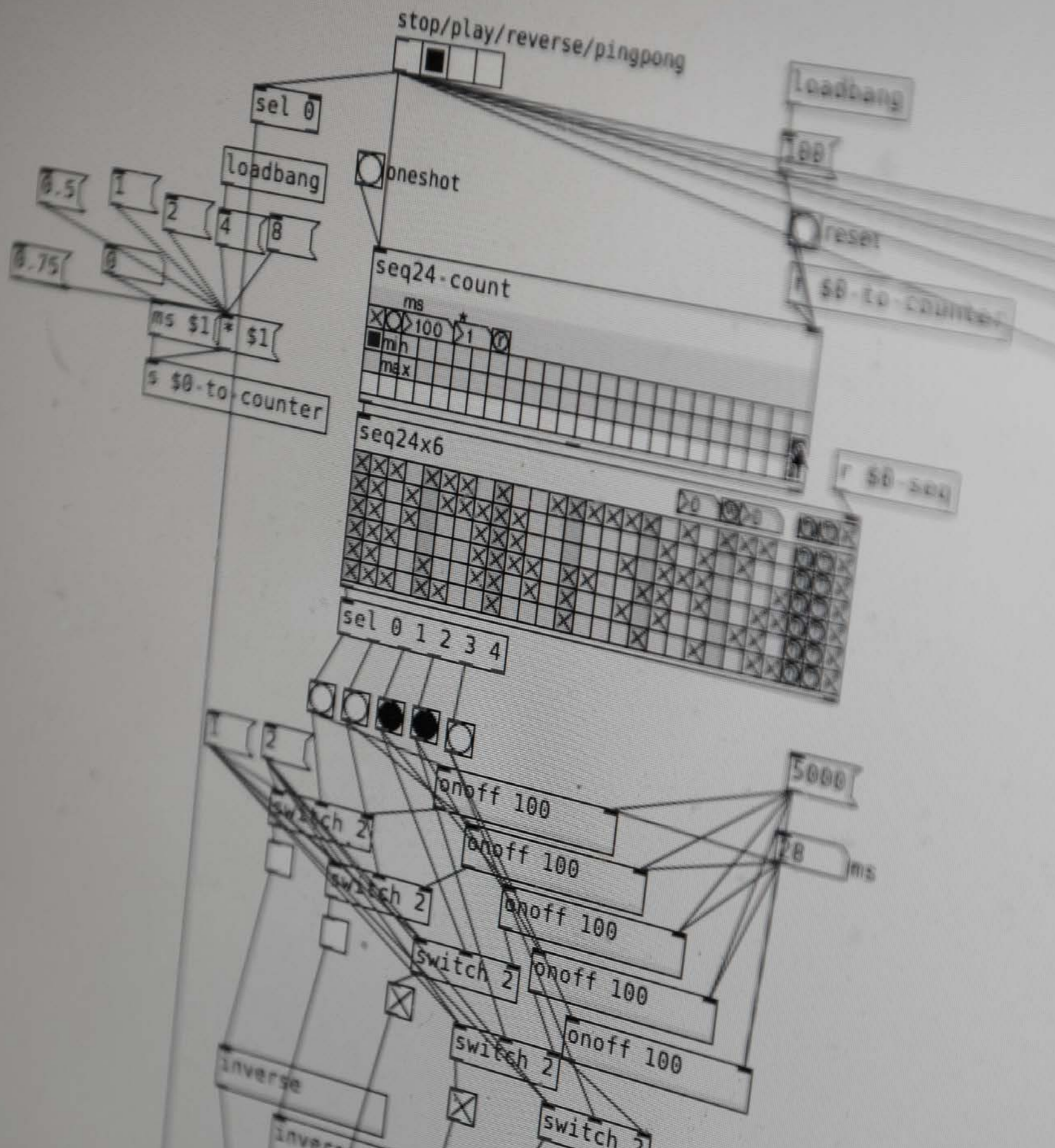
Il est l'auteur d'une série de performances telles que *Hoaxophonie*, *Ballast*, *Samâ*, *T.O.C* et d'installations telles que *HyperSwitch*, *Rotor*, *.O*, *Hemicycle*, il produit également un travail électroacoustique diffusé dans des festivals ou des radios (radio papasse, suden radio,  $\pi$ -node, france musique)

Lucien Gaudion a présenté son travail en France et à l'étranger à la Galerie HO, à la Galerie des Grands Bains Douches de Marseille, au FRAC Paca, dans le cadre du Festival Gamerz, Festival RIAM, Festival REEVOX et Nuit d'Hiver, Actoral, à Maribor en Slovénie dans le cadre de l'exposition Good luck, archeologists ! par OTTO-Prod, etc.

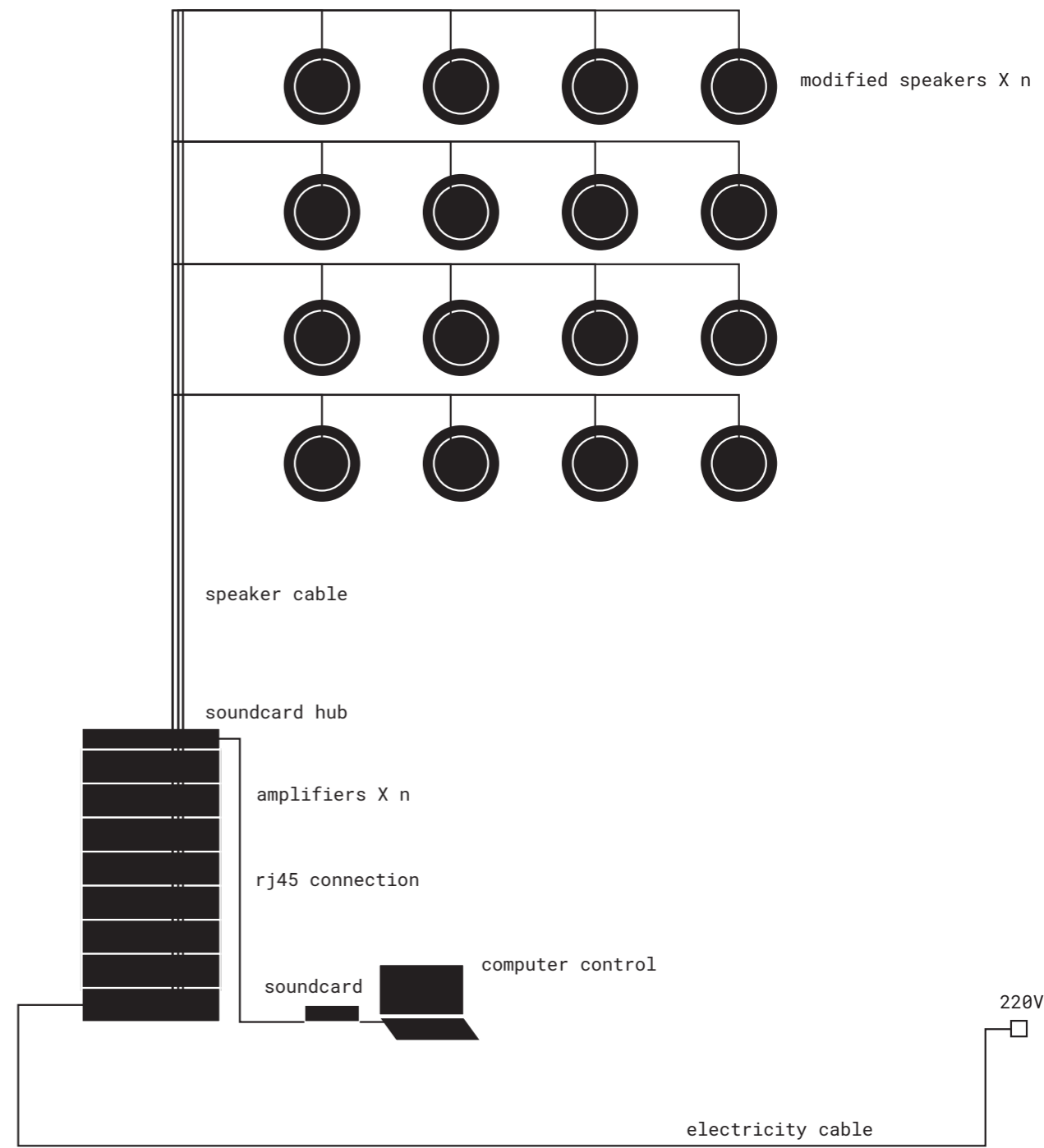
En collaboration avec Gurshad Shaheman il réalise la création sonore de *Il pourra toujours dire que c'était pour l'amour du prophète*, *Pourama pourama* et *Taste me / Touch me / Trade me*, spectacles présentés au Festival d'Avignon IN 2018, au FTA à Montréal, à Nantes, Bordeaux, Nancy, Paris etc.

Lucien Gaudion est Membre du Collectif Deletere (art), du collectif SOMA (relation audio/tactile) fondateur et organisateur des soirées Membrane et cofondateur de Daath Records, label de musiques de recherche.

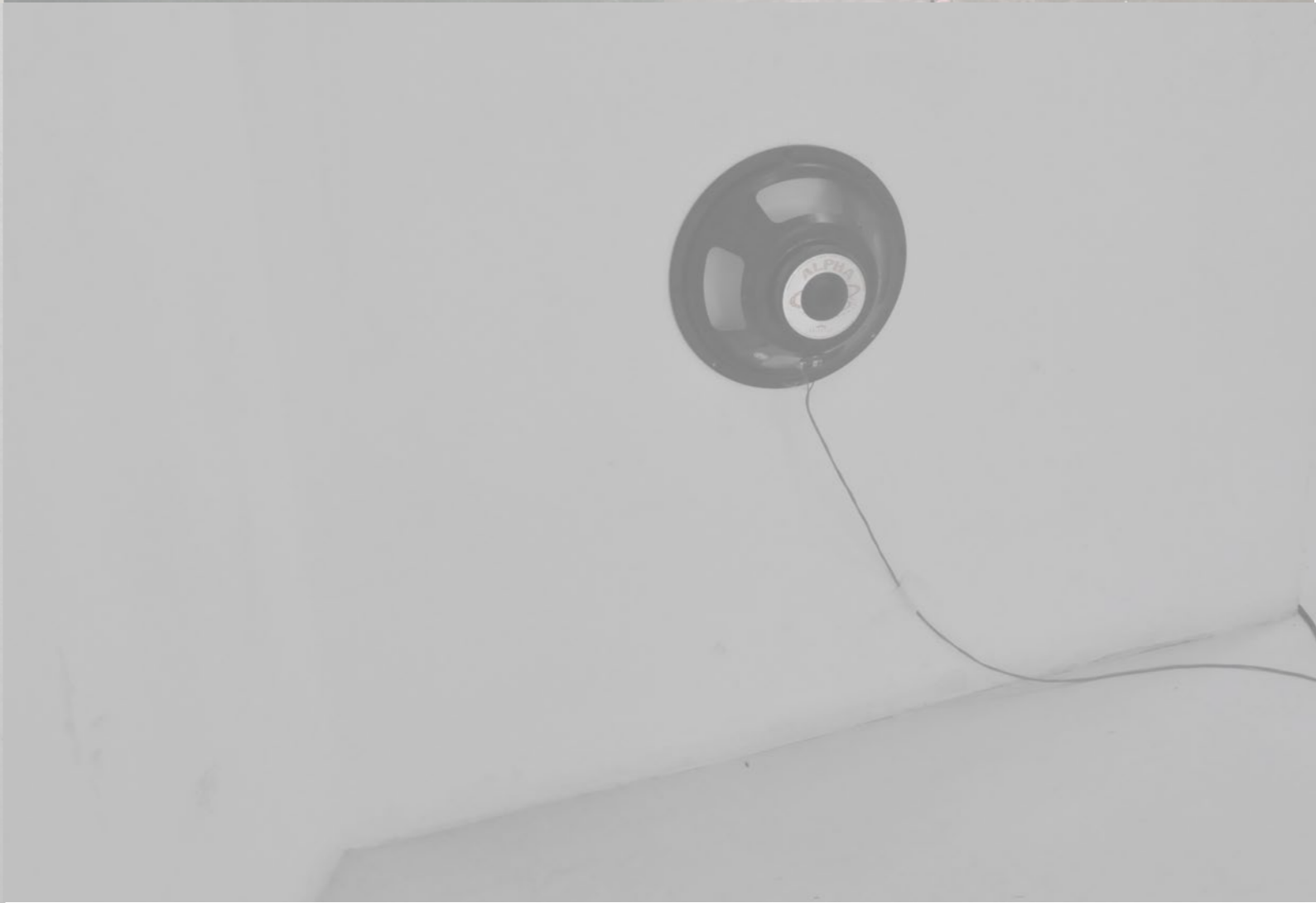
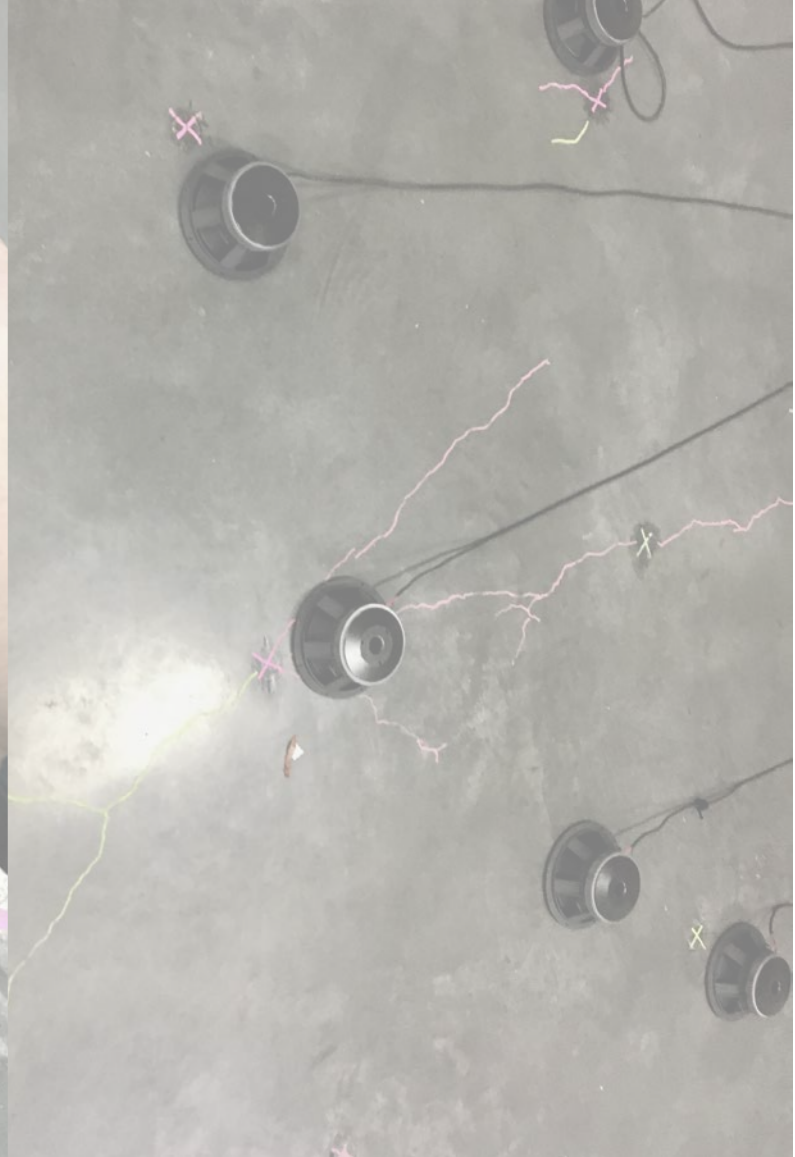


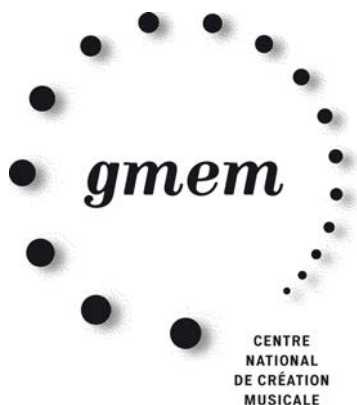


# FICHE TECHNIQUE









gmem-CNCM-marseille  
CENTRE NATIONAL DE CRÉATION MUSICALE

FRICHE LA BELLE DE MAI  
41, RUE JOBIN  
13003 MARSEILLE  
04 96 20 60 10  
GMEM.ORG

PRODUCTION : SARAH OLAYA  
sarah.olaya@gmem.org

DIFFUSION : CONSTANCE MEFFRE  
constance.meffre@gmem.org

PHOTOS : PIERRE GONDARD