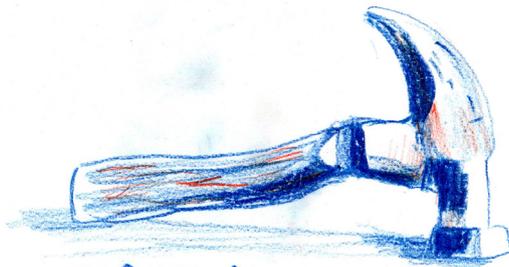


CHANTIER



un projet qui TAPE



Boîte à clous

DEPUIS 1998.

Sommaire

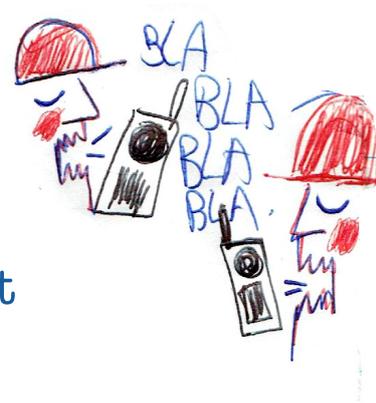
3 note d'intention

4-12 description du projet

13-16 équipes du chantier

17 budgets prévisionnels et calendriers

18 Liens et contact



Note d'intention



Depuis quelques années, notre entreprise de bricolages poétiques et absurdes en tous genres, la Boîte à Clous, observe avec circonspection le déroulement des multiples œuvres de chantier qu'elle croise au gré de ses représentations à Bruxelles et ailleurs. Après diverses recherches et analyses méthodologiques et logistiques, il nous est apparu que l'offre présente sur le marché de travail de gros-oeuvres, et plus spécifiquement du bâtiment, de la voirie et de la démolition, n'était pas assez diversifiée et présentait une quantité notable de lacunes. D'abord en ce qui concerne les volumes sonores engendrés, qui nous semblent trop peu élevés. Puis la qualité musicale des nuisances sonores infligées au voisinage, qui de toute évidence est médiocre. Et le manque d'attrait visuel que ce même voisinage pouvait espérer en contrepartie de tous les autres inconvénients qu'il subissait.

Après de mûres réflexions et quelques débats houleux, un groupe de travail composé de clouteux et d'experts indépendants s'est décidé à prendre le problème à bras le corps et à élargir l'offre en mettant sur pied une équipe d'ouvriers qualifiés équipés d'outils innovants et disruptifs. Les principales missions de cette escouade seront : de mettre en œuvre des chantiers, si possible sans autorisation, dans tous les lieux qui lui sembleront opportuns, et dont les seules finalités seront la non-construction, le désordre et la production d'impacts psychologiques ; de sensibiliser le public au bienfait d'un fonds sonore tonitruant et intrusif ; de promouvoir, l'improductivité de façon assez générale, dans le travail et dans la vie.

Afin de mener à bien ces missions, nous avons élaboré des équipements mêlant technologie de pointe et dispositifs obsolètes en re-configurant de façon adéquate des morceaux d'outils, des bidules électroniques et des chutes de métal pour créer un engin et des outils qui, manoeuvrés habilement, ne seront pas seulement dangereux parce qu'ils pourraient vous causer de sérieuses pertes d'audition, vous écraser ou vous provoquer une cataracte, mais parce qu'ils pourraient provoquer en vous une envie irrésistible de danser, voire pire : vous faire vraiment aimer le chantier.

Description

A- roulée genèse !

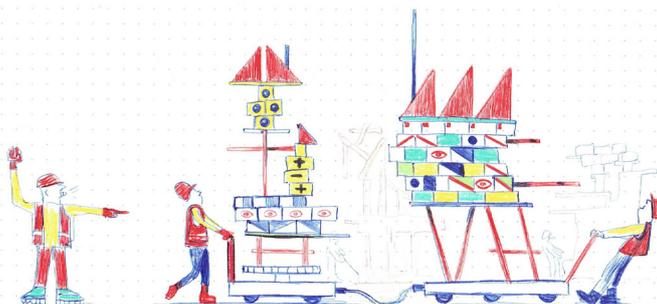
L'intention de base était de formuler une proposition en partant d'un char-machine qui a originellement été réalisé pour la Zinneke parade. L'engin devait faire partie de la zinnode de Boîte à Clous (Broc à Brac) qui mettait en scène une groupe d'ouvriers déjantés qui parcouraient la ville en mettant en place des chantier absurdes et grotesques dans un univers bariolé fait de brolles et de carton. George Le Gonidec (alors coordinateur de la zinnode) avait proposé d'incorporer à la parade un dispositif sonore mobile s'apparentant à un groupe de musique. Est vite apparue la nécessité de créer un char sur lequel des ouvriers s'agitèrent autour d'un dispositif analogue à une boîte à musique reprenant des objets et des sons liés aux bricolages et à la construction, d'y incorporer des éléments mécaniques motorisés et/ou actionnés manuellement et des interfaces reprenant l'esthétique de celle des engins de chantier, le tout en gardant à l'esprit que chaque partie constitutive du dispositif final devait être fonctionnelle et non-figurée.



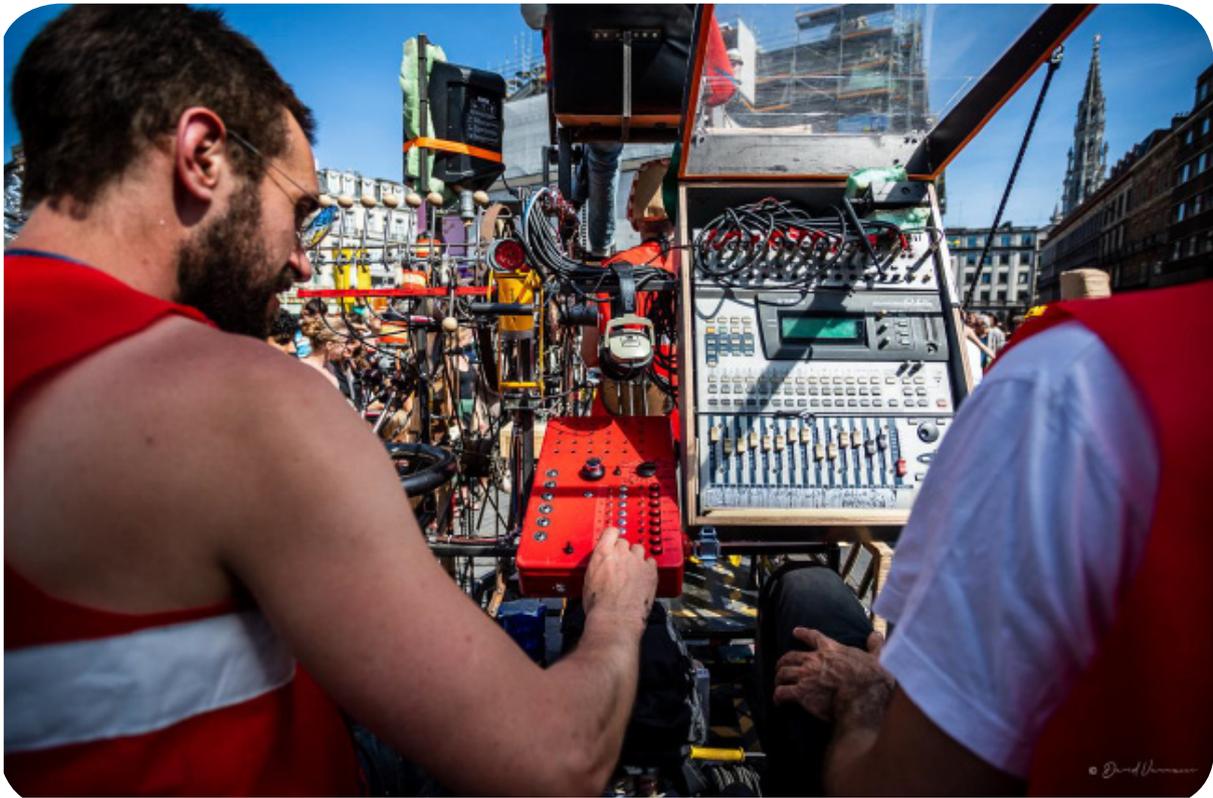
B- le Char à bruits

La construction de la Boite à Rythme a ensuite débuté, en partant sur un principe proche des boîtes à musique à cylindres. trois roues métalliques, couplées à l'aide de chaîne de vélos, dont les rapports de vitesse sont doublés d'une roue sur l'autre (la première roue fait une révolution lorsque la dernière en fait quatre), assurant la possibilité de créer des boucles synchronisées de différentes durées.

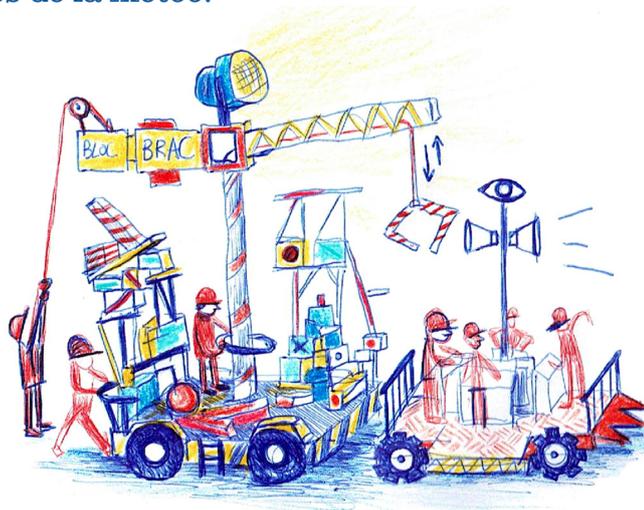
Chaque roues est équipée d'une série de boulons amovibles qui viennent actionner des marteaux ou des percuteurs lorsqu'ils rencontrent des taquets. Ces boulons font office de partitions. Les roues sont actionnées par des moteurs qui se relaient pour éviter qu'il ne surchauffent. Une poignée permettant de faire tourner les roues manuellement a aussi été prévue en back up ou pour pouvoir obtenir une métronomie plus organique.



Ensuite, une boîte à rythme électronique basée sur arduino actionnant des moteurs et des solénoïdes (des pistons électriques tels qu'on en trouve dans certaines sonnettes ou dans les flippers). L'idée de départ était qu'elle actionne des objets dédiés, mais pour des raisons de temps, il a été décidé de lui faire actionner des éléments déjà présents et sonorisés de la partie musique mécanique et du poste percussionniste.



Tous ces objets nécessitant d'être amplifiés, on a ajouté à cela une table de mixage relativement massive pour que chaque micro puisse être repris séparément. Il fallait aussi avoir la possibilité de produire des effets en live et donc un appareil susceptible d'être manipulé comme un instrument de musique au même titre que le reste du dispositif. Le choix s'est, en conséquence, orienté vers une yamaha O1 v qui a été installée dans un caisson à couvercle amovible pour parer aux caprices de la météo.



C - 1^{ère} Monstration

Zinneke a été un beau moment, que ce soit pour l'équipe Boîte à Clous comme pour les participant.e.s impliqué.e.s dans ce projet de parade, et il nous a semblé que le résultat final portait un intérêt par sa spontanéité et la richesse des interactions qui y était mit en oeuvre.

Mais recentrons-nous sur ce qui est l'objet de cette présentation.

Il y a eu 4 moments distincts lors duquel le public a pu voir l'objet et son équipe en action. Lors de ces 4 temps, différentes personnes ont eu la possibilité d'éprouver les quatre postes nécessaires au fonctionnement complet de cette ébauche de spectacle, notamment en ce qui concerne le poste du percussionniste et celui du harangueur haut perché. Il en a résulté que les sensibilités de chacun.e apportaient de nouvelles approches de l'utilisation de l'objet, tant sur le plan musical que dans l'attitude qui pouvait être adoptée en temps que performeur.euse sur et autour de cette machine.

Lors de la joyeuse entrée, Clément Thiry au poste de harangueur, muni d'un clavier et de jouets électroniques pour enfants en bas âge, accompagné par Georges à la percussion ont su créer un univers festif et à la fois étrange, voir quasi lovecraftien par moments. Avec Jean Luc Millot et Yann Renaud, la musique se faisait plus prosaïque et les vociférations plus militantes et reprises par le public.

Cela tend à suggérer les potentialités de l'objet : les différentes teintes que peuvent adopter cette expérience visuelle et musicale laissent entrevoir de nouvelles portes, notamment la possibilité d'ajouter à ce qui existe déjà des propositions un peu plus scéniques.

Par ailleurs, lors de ces sorties, qui cumulées doivent représenter un peu plus de 6h de performance, aucune défaillance majeure des machines n'ont été observées et peu d'entretien a été nécessaire entre chaque sortie. Ce qui, au regard d'un habitué des spectacles comportant des dispositifs électroniques et mécaniques peu communs (pour ne pas dire bidouillés), que ce soit en salle ou en rue, représente un atout conséquent.





D - Les envies et améliorations à apporter

Suite à ces premières représentations, cet assemblage technique et humain a reçu des critiques très positives et l'envie de poursuivre et de pérenniser le projet s'est vite fait ressentir.

Même si cette ambition reste vive, il est important de garder à l'esprit que passer devant des foules de badauds qui ne vous gardent en visu qu'environ cinq minutes, noyé dans un univers d'autres représentations, est une chose. Mais pouvoir garder un public captif vingt minutes, quarante minutes voire beaucoup plus longtemps devant une performance qui s'étoffe et se réinvente à chaque expérience musicale et scénique relève d'un autre effort. Par ailleurs, le processus de création déjà écoulé s'est fait dans des conditions bien particulières, dans la hâte et avec un budget très concis. En prenant donc des raccourcis, en sautant des étapes, en faisant des prêts de matériels et en utilisant les matériaux à portée de main pour avoir la garantie d'être prêt le moment venu. Cela fait qu'il reste quelques lacunes matérielles à palier et tout un champ de possibilités à explorer. Mais avant de les aborder dans le détail, commençons par établir un cadre. Ou, quand, comment et pour qui et par qui.



Notre envie est de créer un spectacle principalement musical arborant un aspect visuel important grâce à la présence des machines et de jeux de lumière qui y seront intégrés, et ponctué d'espaces scéniques dans lesquels les musiciens pourront proposer de courtes performances s'alliant à la proposition musicale initiale, en y ajoutant un aspect tantôt burlesque, tantôt spectaculaire ou tantôt virtuose. Le tout imprégné de l'imagerie originale du projet : Le Chantier. Mais reformulé dans une esthétique plus réaliste, moins figuré.

C'est un spectacle autonome qui pourra être produit en intérieur comme en extérieur et qui, même si il est mobile et à la possibilité de déambuler à la façon d'une fanfare, sera assez consistant pour être joué en salle et créer une expérience immersive.

Ce sera un spectacle qui a la possibilité de se renouveler en proposant de nouvelles capsules performatives à la façon d'un cabaret et aussi en proposant à des invité.e.s musicien.ne.s ou performeur.euse.s de s'y intégrer pour une représentation ou un moment partagé.

Pour finir, ce projet se veut produire une expérience accessible à tout.e spectateur.ice potentiel.le, gratifiant aussi bien des publics de niche que les non-avertis, les jeunes que les moins jeunes, les amoureux.ses de la musique que les gens en quête d'une expérience visuelle ou pseudo-narrative. En conséquence, les événements visés sont autant des festivals et événements journaliers en plein air que des concerts en salles.



Pour en arriver là, ce qu'il reste faire...

Peaufiner la mécanique et mettre en valeur ce qui existe déjà.

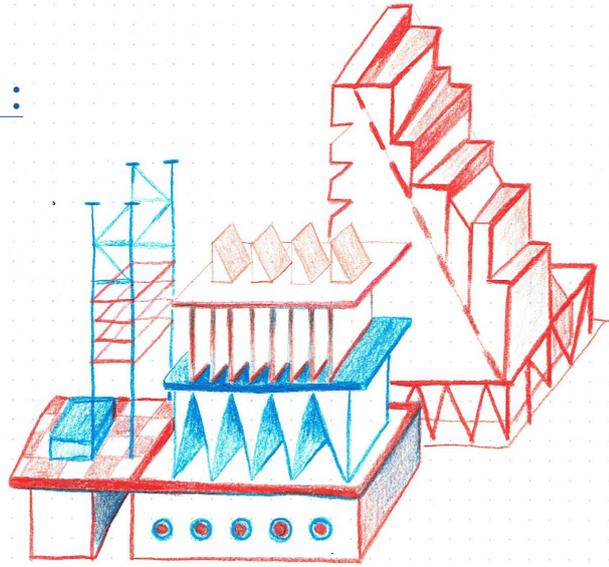
C'est déjà un gros morceau. Les recherches déjà menées inscrivent irrémédiablement ce projet dans le champ de la musique mécanique. Une discipline qui nécessite une certaine exigence. Chaque élément doit être facilement remplaçable ou réparable. Chaque système mécanique doit être résistant à l'usure et pouvoir fonctionner plusieurs heures d'affilée sans risque d'avarie. Toutes les pièces métalliques doivent être traitées pour ralentir la corrosion et parer au intempéries.

Tout doit être mis en valeur, des touches couleur permettent de mieux appréhender les parties mobiles de l'objet et une impression globale plus saisissante comme celle éprouvée face aux travaux d'Arthur Ganson et Theo Jansen. Cette sensation de quelque chose de grouillant et confiné dans un espace réduit. Une somme de petites parties simples et élémentaires formant une masse vivante.

L'ajout de lumière est aussi une part non négligeable du travail qui reste à fournir. Des gyrophares, des liseuses pour les postes de commandes et percussions, et quelques lumières aveuglantes analogues à des halogènes pourront souligner l'univers du chantier et mettre en valeur certaines emphases musicales ou scéniques. En plus de cela, des lumières ponctuelles dédiées à chaque instrument percuté ou déclenché automatiquement permettront d'indiquer visuellement la provenance de chaque son. Ces lumières pourront être les voyants directement intégrés à l'objet, comme ça pourrait être le cas pour une perceuse, ou une ampoule installée au bon endroit qui permettra dans les même temps de projeter l'objet actionné et son mécanisme dans l'environnement. Ce que l'on retrouve souvent dans les travaux de Pierre Bastien, Pierre Gordeeff et tant d'autres et produit un effet d'englobement de l'espace.

Ils nous restent à construire :

Une partie de ces modifications faites, il faudra engager un peu de temps dans un travail de répétitions et de composition, L'identité musicale de ce projet est à construire. Comme évoqué précédemment, les possibilités sont encore très ouvertes à ce stade mais on peut noter que les quatre personnes formant le noyau de ce projet possèdent une expérience de la scène plus ou moins étoffée. Il est donc probable que le résultat final soit influencé par ces antécédents.



On peut formuler une esquisse de cette musique. Elle aura sûrement quelque chose de post-industrielle, de bruitiste, d'un peu punk mais surtout conviviale avec une propension à faire des concerts un espace de jeux. Un jeu auquel les spectateur.ice.s pourront prendre part. Mais aussi un jeu comme celui que l'on concède à deux pièces d'une mécanique bien huilée pour favoriser le mouvement et la spontanéité : un espace d'improvisation.

Il y a aussi une volonté d'ancrer cette expérience dans un univers ouvrier. La création des textes/paroles sera une occasion de créer un lien plus étroit avec ce milieu et peut-être d'en porter certains témoignages et revendications. L'utilisation du mégaphone était originellement un outil qui nous avait permis de placer la personne au sommet du char dans le rôle du donneur d'ordres. Cet objet pourra aussi porter une signification plus militante dans la suite du projet. Recueillir la parole des travailleur.euse.s des chaussées, des terrassier.e.s, des maçon.ne.s etc. permettra d'obtenir un résultat plus attaché au réel et d'éviter l'écueil du mono-délire ou d'une pseudo réappropriation culturelle prolétarienne. Transposer le chantier vers l'espace ludique, vers une des significations qu'on lui donne au quotidien : un joyeux bordel, devra passer par une étape de détournement rhétorique, à l'image même dont le mot chantier est utilisé comme l'intitulé du spectacle.

Nous avons une volonté d'exploiter la performance pour attacher plus encore ce spectacle à des gestes tangibles, pour apporter à ce spectacle une part de surprise, que tout ne soit pas donné à voir au premier moment, pour favoriser une circulation autour du char, ne pas y rester confiné et pour élargir le champ des potentielles évolutions du spectacle. Ces moments pourraient être des occasions de créer des instants de communion plus intenses avec le public. Envoyons quelques idées en l'air à titre d'exemples: un solo de pèles accordées, de scie égoïne et d'archet, de marteau ou de visseuse lors desquels l'un des ouvriers détruirait une planche qui le supporte, modifierait la structure même du char ou s'attaquerait à son environnement. Une démonstration de cassage de briques façon karaté avec une masse? Et une course de scie sauteuse? Des combats de ponceuses d'angle comme des combats de scarabées Japonais? Ou encore des compétitions de tirs à la ponceuse à bande?

Pour finir, il y a une volonté avec ce projet de créer un dispositif de représentations étendu dans lequel se mêlent musique, art numérique, théâtre de rue et d'objets, textes, jeux de lumière, expérience performative et sculpturale. Un spectacle qui pourrait aussi facilement évoluer au fil des représentations en proposant de nouvelles formes et en accueillant des invité.e.s qui pourront y ajouter un peu de leur sensibilités propres.

L'équipe de Chantier



Val Macé (machiniste)

Val Macé est un artiste né en 1986 à Caen dont le travail côtoie des techniques et des médiums variés tel que la sculpture, l'électronique, la programmation, les bricolages en tous genres, la couture, le dessin ou encore la musique mécanique, qu'il met en oeuvre la plupart du temps pour créer des moments, des objets ou des espaces destinés au spectacle vivant. Ce qu'il produit n'est que très rarement statique. Il y a souvent un je-ne-sais-quoi qui se joue entre la vocation absurde de ses productions et la complexité technique qu'elles mettent en oeuvre.

Diplômé de l'École supérieure des Beaux-arts de Nantes Métropole avec les félicitations du jury, et passé par l'École des Beaux-arts de Caen, l'École supérieure d'art de Brest, ainsi que l'École de Recherche Graphique à Bruxelles.

En 2012 il commence à développer une panoplie d'instruments inventés avec lesquels il se produit régulièrement, d'abord dans des appartements ("Microconcert") où il utilise les électroménagers et éclairages présents sur place pour produire des performances insolites et fantomatiques. Puis se tourne progressivement vers la scène.

En 2013, il monte le groupe de musique improvisée PLOYBOY avec David Chazam. Puis en 2015, collabore de nouveau avec lui et la comédienne Morgane Choupay, pour une pièce au Théâtre National de la Fédération Wallonie Bruxelles, "Housewife", à la mise en scène, à la scénographie et en tant que musicien. A la suite de ce projet, il travaillera en temps que scénographe sur plusieurs spectacles dont Axe (compagnie Gare Centrale, en 2016), Quo Vadis (compagnie Gare Centrale, en 2017), ATLAS (de Marie-Gislaine Losseau et Yann Deval, en 2020), Diffraction de l'oubli (de Ségolène Neyroud, en 2020), TAMANEKI (de Ikue Nakagawa en 2021), Portrait sans Paysage (Nimis groupe en 2022)...

Entre-temps, il monte deux autres groupes: One Bite Direction en 2016, avec Nicolas Grolleau puis, plus tard, Laurent Toulouse et Fatal Coincoin en 2018 avec Yann Renand. Parallèlement, il commence à travailler en 2016 avec le collectif Boîte à Clous pour de multiples ateliers et spectacles, il en coordonnera aussi la Zinnode en 2018. Parmi ceux-là il s'est particulièrement investi dans la création et la réalisation de "Dragobus" en 2018, "Carrousel Shuriken" 2018, et de "Robert la Licorne" en 2019 et "Alarm" en 2020.



Georges Le Gonidec (crieur d'ordre)

Il a étudié le dessin d'exécution en communication graphique de 2000 à 2004. Formation destinant à mettre en page des catalogues ou encore des plaquettes vantant les mérites d'un parc d'attraction régional.

Finalement il s'est plutôt concentré à essayer toutes choses: de l'illustration à la vidéo, en passant par l'animation 2D, le chant ainsi que la composition musicale et les performances live. Il est attiré par une poésie absurde accompagnée d'un certain cynisme souriant, vivifiant dans la forme et plutôt entêté dans le fond.

Avec deux collaboratrices, il crée le collectif B.A.N.G qui s'engage dans un Contrat Local d'Éducation Artistique (CLEA) à Tourcoing, au cours duquel ils développent une myriade de projets pédagogiques explorant le thème "Mutation des espaces urbains et transformations des villes". De retour à Bruxelles, le collectif écrit, met en scène et interprète quatre spectacles d'objets questionnant l'utopie par le prisme de l'absurde : Utopinambours.

En parallèle, il lance le Label Grand écart Records avec un ami. promouvant des artistes ayant un certain regard sur une époque déjantée. Le label expérimente depuis 3 ans des tournées Randonnées sur des périodes de 15 jours. L'équipe, marche, campe, se produit en concert, avec un dispositif autonome.

Il rejoint en 2022 le collectif Boîte à clous en acceptant la Coordination artistique de La Zinnode "Bloc à Brac", pour la Zinneke PARADE 2022 : L'histoire d'une bande d'ouvriers qui traverse la ville. Ils œuvrent au bien commun à travers des M.D.N.I "missions douteuses non identifiables".



Damien Magnette (percuteur)

Damien est un artiste sonore et un batteur autodidacte né en 1982 à Namur, vivant et travaillant actuellement à Louvain la neuve. Après des études à l'ERG en sculpture et vidéo, Damien se spécialise dans tout ce qui touche au son. Il pratique la lutherie sauvage amplifiée, donne différents stage sur ce sujet. Il apprend la composition électro acoustique à l'académie de Soignies. Il fait ses débuts en radio en réalisant différentes pièces pour Arteradio, silence radio...

Son documentaire « je suis Frédéric », portrait d'un artiste porteur de handicap mental, reçoit différents prix et est largement diffusé. Il collaborera aussi avec la performeuse Françoise Berlinger pour la pièce Klangkling.

En parallèle à ses activités sonores, Damien monte en 2006 le groupe Zoft (duo de math rock expérimental) et en 2007 le wild classical music ensemble (groupe de free punk rock avec des musiciens porteur de handicap mental), dont il est le leader artistique. Le WCME a joué dans différents pays d'Europe : France, Allemagne, Espagne, Suisse et partagera la scène avec de nombreux musiciens dont il ressort différentes collaborations : Frustration, Sages comme des sauvages, Snapped Ankles, Lee renaldo..

En 2015, avec son comparse Nicolas Gitto de Zoft, ils créeront Facteur Cheval, avec Carl Roosens (Carl et les hommes boîtes, péritelte,...) à la voix. En 2017, toujours avec Nicolas gitto, ils fonderont Why the eye ?, groupe créé exclusivement autour des instruments DIY inventé par Djp. Damien participe activement comme créateur sonore au projet Murmuziek, projet de création musicale en milieu carcéral lancé par le CCJF et le SLAJ en 2019.

Récemment, Damien fait de la productions musicale pour différents artistes qu'il accompagne dans leur processus d'enregistrement. (Témé tan, Camille Pier) Depuis toutes ces années, Damien a enregistré, produit et co-mixé 7 albums, dont plusieurs ont déjà bénéficié du soutien de la fédération wallonie Bruxelles.



Léo Campbell (contrôleur de niveau sonore)

Producteur, compositeur et multi-instrumentiste de la scène alternative française et belge. Plusieurs groupes à son actif (Techno Thriller, Ended, Yersinia Pestis...).

Depuis 2013, il réalise près d'une dizaine d'albums à travers ses différents groupes. Au printemps 2020, il produit également la musique du court-métrage d'animation *Human Walkers in Motion*, réalisé par Anton Henne, produit par le studio Play on Pause.

Depuis 2018 Léo participe à l'élaboration avec Brune Campos de Marrakech, projet radiophonique qui existe également sous la forme de prestations scéniques performatives et musicales.

Léo participe également au projet *Murmuziek* depuis 2018, comme intervenant et co-producteur pour des ateliers musicaux en milieu carcéral à la prison de Forest.

Calendrier de Réalisation:

Janvier à Décembre 2023:

Construction, adaptation, amélioration du char et recherches préliminaires.
Possibilités de premières sorties tests.

Première:

Le 2 mars à Charleroi pour le carnaval.

Entre Janvier 2024 et Juin 2024 de façon disparate:

Recherches acoustiques, captation et élaboration de la technique sonore

En juin 2024 (3 jours):

Résidence de création musicale et répétitions.

Entre Janvier 2024 et mars 2025 de façon disparate:

Recherches et préparations pour les capsules performatives.

Novembre 2024 (5 jours):

Résidence de création musicale et répétitions.

A partir de mars 2025:

Conception, réalisation d'accessoires et mise en chantier des capsules performatives (5 jours)

Besoins techniques:

Pour les recherches et répétitions:

Une prise secteur 220V, 16A

Un espace abrité où il est possible de faire du bruit.

Pour les représentations:

Un espace intérieur ou extérieur avec minimum 4,5 mètres de hauteur de plafond.

Lumineux ou obscur.

Si intérieur, un accès d'au moins 2,10 mètres de hauteur.

liens:

Vidéo de la joyeuse entrée:

<https://peertube.stream/w/eQWQorEnwlfSLbeSULFh5G>

Captation étape de travail résidence au Jardin de l'imprimerie juin 2024

<https://youtu.be/oNttPvRkPlg>

<https://soundcloud.com/poyboys/sets/chantier-etape-1>

Boite à Clous:

<https://boiteaclous.be/>

Val Macé:

<http://www.valmace.com/>

Damien Magnette:

<https://www.radiola.be/artistes/damien-magnette/>

Georges Le Godinec:

<https://georgeslegonidec.wordpress.com/>

Léo Campbell:

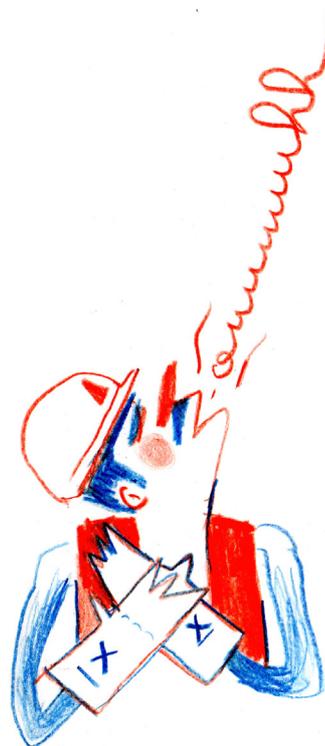
<https://soundcloud.com/leo-campbell-algar>

Contact:

Val Macé

mail: valmacework@gmail.com

tel: 0032 488 21 50 30



MERCI!

