

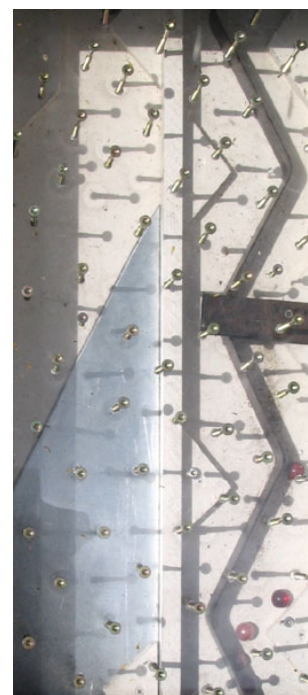
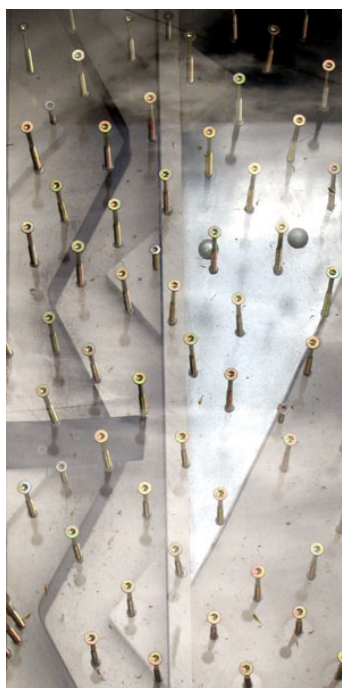
Balaplay & Cyclophone « vélo d'appart... »

‘Vélo d'appart...’ et Balaplay sont toutes deux des installations mécaniques, acoustiques et participatives,... Très différentes et l’une et l’autre autonome, elles deviennent complémentaires et se marient pour former ‘Playtime’.



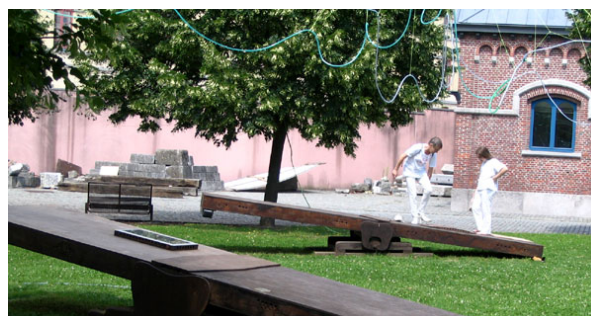
En 2007, pour la création de Playtime, les trois balassons de Balaplay ont été restaurés et améliorés. Le balassons ‘Eau’ et le balassons ‘Terre’ ont maintenant des canaux avec une transparence sur deux niveaux, et chacun une nouvelle grande fenêtre

Les fenêtres laissent entrevoir une partie des acteurs du balassons, ces compositions ont pour rôle de stimuler l’imaginaire des participants par rapport à ce qui se passe à l’intérieur. Plutôt que de révéler, c’est fenêtres sont plutôt une invitation supplémentaire à la constitution d’une image personnelle de la géographie intérieure des balassons par rapport à ce que l’on déclenche, entend, par rapport aux parcours que l’on fait dans l’espace.





Les billes en passant, dynamisent et colorent les compositions figées des fenêtres, les promeneurs s'y reflètent, mais aussi le ciel, suivant lui les mouvements du balassons.



Le balassons feu est lui équipé d'un soufflet, adoucissant l'expérience de ce balassons plus haut et plus sonore. Deux soufflets plus petits et facilement amovibles sont en construction pour les deux autres balassons.



L'air produit par le soufflet actionne dans ce cas ci des flûtes basses situées sous le balassons ; à l'intérieur, un système de vases communiquant produit de l'air déclenchant de petites flûtes pendant plus de deux minutes.



Le poids du soufflet ramène le coté droit vers le sol, c'est donc généralement par la que l'on monte, quand le poids des participants est assez loin sur le bras de levier, la balance est déséquilibrée, le soufflet commence à se remplir, puis les billes se mettent en mouvement à l'intérieur, Si l'on reste un peu dans cette position, le réservoir intérieur de droite se vidant doucement vers celui de gauche, quand les autres sons se calment, le son d'une des deux petites flûtes apparaît...

L'on peu alors soit faire marche arrière et jouer avec les flûtes du soufflet, auxquelles se joignent les sons intérieurs peu après l'horizontale, soit l'on quitte le balassons par la gauche et le soufflet se vide, produisant seul une longue respiration des flûtes à laquelle vient un moment se joindre le tumulte intérieur...

Plus on à maintenu le balassons au sol sur la gauche, et plus le réservoir de gauche est rempli, le dernier son qui reste après que l'on ait quitté le balassons est alors l'autre petite flûte.



Les qualités d'appropriation, de parcours, d'exploration, de jeux, sont profondément dépendantes des individus, mais aussi de la situation sociale du moment, elles peuvent rester très simples, c'est souvent le cas lorsqu'il y a beaucoup de participants; ou devenir de plus en plus complexes. La curiosité éveillée, il n'est pas rare que l'on revienne, ou attende un moment plus calme pour une exploration plus approfondie.

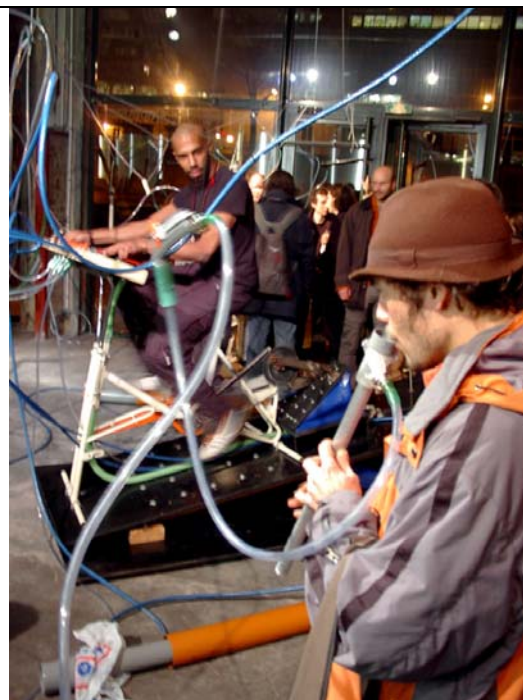


Dans Balaplay, chaque balassons est un centre, les sons sont produits sous celui qui l'actionne, chaque balassons est autonome et l'on peut être nombreux à les déclencher. Il y a appel à des jeux de complémentarité entre participants, sur chaque balassons, mais aussi par rapport à l'ensemble. Il n'y a pas de point de départ ou d'arrivée prédéfini, l'on y est invité à un déplacement libre dans l'espace.



Féron arts 2004

Dans « Vélo d'appart... » Le vélo est le centre de production, il ne se passe rien sans un cycliste, par contre l'on peut être nombreux à interagir avec l'ensemble de l'installation. Les sons sont produits autour du vélo, parfois assez loin de celui-ci, et il n'est pas nécessairement au centre du paysage sonore créé, pour générer de nouvelles dynamiques par exemple.



- « vélo d'appart... » au Point FMR ; festival Octopus - janvier 2007 Paris -

Balaplay est composé des balassons eau, terre et feu, ses milliers d'éléments sonores sont principalement percussifs
'Vélo d'appart...' produit de l'air et ses éléments sonores sont principalement des instruments à vent.

Selon le cadre d'exposition, des mutations de Playtime peuvent être scénarisées dans le temps et l'espace.



Balaplay et « vélo d'appart... » peuvent être découverts seul jusqu'à un certain point. Mais il y a de nombreux appels à complémentarité, à collaborations entre joueurs



Balaplay est composé de 3 volumes simples, chaque balassons est compact. Les mécanismes, les canaux sonores sont présents et visibles à l'ouïe, mais la plus grande partie est cachée à la vue.

« Vélo d'appart... » est tentaculaire, c'est un autre type de jeu de piste, il y a un temps de découverte de la manipulation et du clavier, parfois il faut suivre un tuyau pour découvrir que quelque chose se passe au bout de celui-ci.

Balaplay est un instrument que l'on joue avec le corps entier et bien souvent à plusieurs, les mains sont peu sollicitées.

Chaque nouvelle installation de « Vélo d'appart... » Est une création dans l'espace ; ses instruments ont déjà habité des jardins, mais aussi des réseaux de caves, des toits et l'Escaut,...



- Balaplay eau et feu (détails) Féron arts 2004 -



Les utilisations de l'air produit par « Vélo d'appart... » continuent à se développer, plusieurs systèmes de percussions sont apparus, ainsi que les premiers mouvements d'automates,... François travaille aussi sur l'utilisation de mitigeurs ; d'habitude nous les utilisons pour choisir un équilibre entre eau chaude et froide, ici inversés, ils permettent de jouer avec l'équilibre entre deux actions sonores et/ou visuelles.



Chercher après Jacques Tati dans Playtime peut être une des manières de rendre le lien visible pour les autres :-)

Playtime : City Sonics 2007