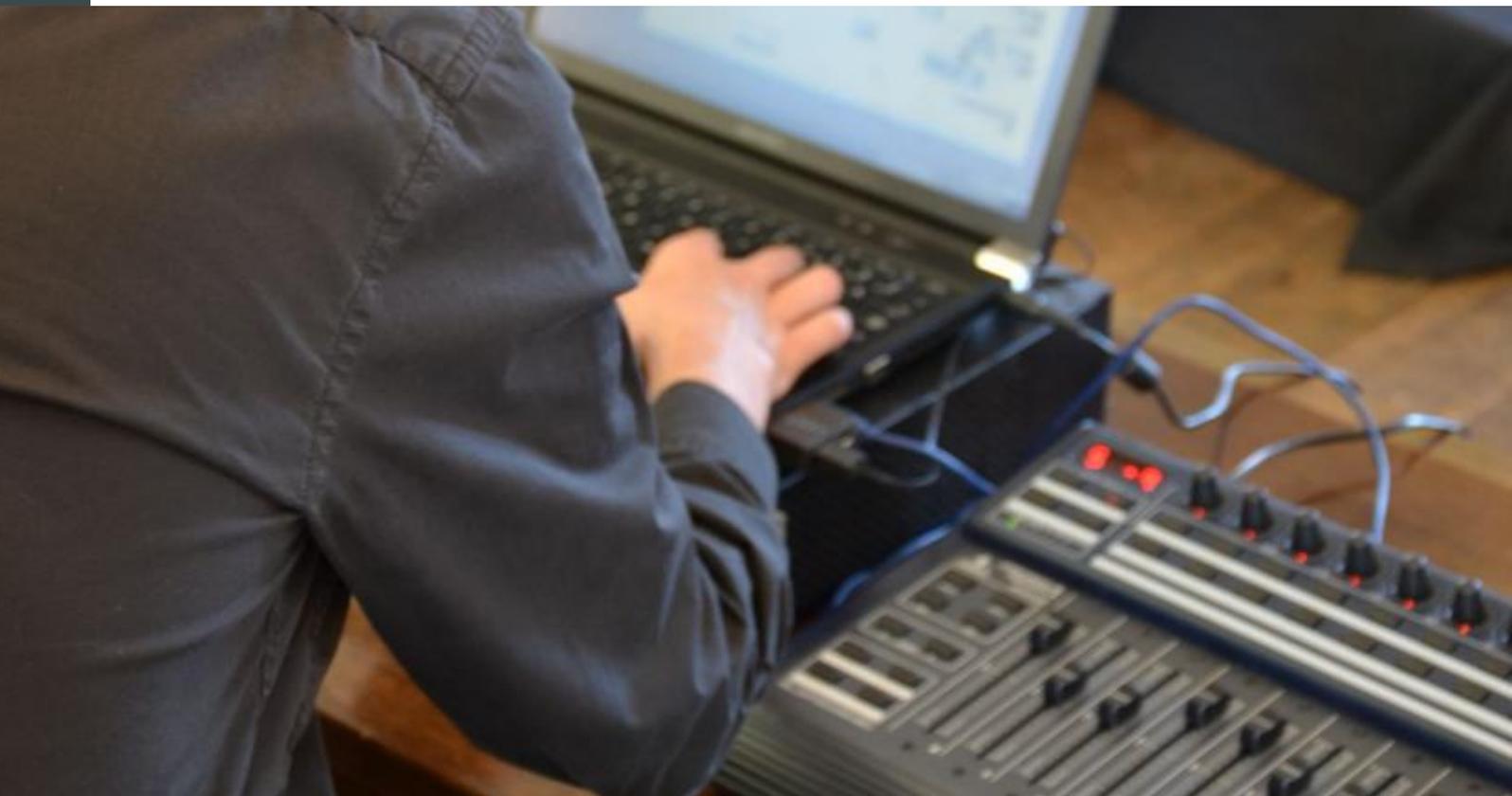


// Gaël Tissot

Dossier artistique

www.gael-tissot.com



// Sommaire

Démarche artistique	3
Zoom sur une œuvre : <i>Nexploria</i>	4
Zoom sur une œuvre : <i>Toposonic</i>	6
Zoom sur une œuvre : <i>Uncanny Possibilities</i>	7
Zoom sur une œuvre : <i>Les deux versants</i>	8
Catalogue des œuvres	9

// Démarche artistique

Mon travail musical s'inscrit au cœur d'un monde d'expérimentation numérique, autour de l'idée de détournement poétique.

Détournement de sons afin de leur donner, dans le sillon de la musique électroacoustique ou du sound-design, un sens musical et une dynamique temporelle travaillée. Détournement également de technologies et d'outils informatiques, qui font de chaque projet une œuvre se situant dans le champ des arts numériques (localisation GPS dans *Toposonic*, bases de données dans *Nexploria*, etc).

Cette idée de détournement est fondamentale, car elle permet de ré-enchanter le monde, de donner un nouvel éclairage étonnant, parfois presque magique, à une réalité connue. De cette pratique naît alors une conception ludique, au sens le plus noble du terme, de l'œuvre d'art : jouer avec les attentes/surprises de l'auditeur, jouer d'un instrument, se jouer des conventions... Ainsi sont pensés ses recueils de courtes pièces pour piano (*Cahier d'explorations*, *Carnet de rêves*), ou le travail autour du jeu vidéo d'art (*Orpheus*, *Two Faces*).

Aussi bien dans le spectacle vivant que dans les installations sonores, mes œuvres ont souvent recours au texte, dont je peux être l'auteur, ou qui peut naître d'une collaboration, notamment avec les poètes Claude Barrère ou Élodie Loustau. La complicité entre dramaturgie textuelle et musique permet alors de donner vie à des forces organisées : phénomènes de tension progressive, de mémoire, d'anamorphoses...

Jeu et sérieux, légèreté et gravité : autant d'antinomies qui invitent chacun à se découvrir sous un autre angle, à explorer en soi des zones jusqu'alors inconnues.



// Zoom sur une œuvre : *Nexploria*

2018, œuvre poétique et musicale collaborative en ligne.

Conception du projet, composition musicale et développement informatique

<https://www.gael-tissot.com/nexploria/>

Lieux de diffusion :

Médiathèque José Cabanis de Toulouse, Nantes Digital Week 2019, festival Traverse Vidéo 2020.

Nexploria est une expérience artistique, ludique et sociale librement accessible sur une borne interactive. Muni d'un casque, l'utilisateur / explorateur navigue sur l'interface tactile, sélectionne des fragments musicaux, des textes et des fonds sonores, les assemble et partage sa réalisation sur la plate-forme.

Une œuvre hybride : poésie, son, musique... et jeu vidéo

À l'instar des jeux vidéos, l'interface graphique de *Nexploria* est une carte, sur laquelle l'utilisateur est invité à choisir un point. Il accède alors à une étape de création, où il assemble sons et textes pour constituer ce qui deviendra son fragment. En sauvegardant sa réalisation, le fragment est alors ajouté à la carte et devient accessible en ligne à qui veut l'écouter.

Détourner les technologies du net pour recréer du sens

À travers la thématique du désert, les textes et la musique évoquent la solitude dans un monde hyperconnecté, la désintégration progressive des rapports humains dont le net se fait l'écho. *Nexploria* propose au contraire de détourner les technologies du web pour en faire un espace d'expérimentation et de collaboration, débarrassé de toute visée marchande. L'ensemble des individus, rassemblés au sein d'une même plate-forme numérique, s'unissent en conservant leurs singularités pour investir, explorer et cultiver l'étendue de *Nexploria*.





// Zoom sur une œuvre : *Toposonic*

Œuvre sonore géolocalisée

Conception du projet, composition musicale et développement informatique

<https://www.gael-tissot.com/toposonic/>

Toposonic est un projet innovant qui se propose de faire l'expérience d'une réalité sonore augmentée avec une application mobile et un casque ou des écouteurs. En se déplaçant dans l'espace public, l'auditeur / promeneur influence sur la musique et le texte qu'il écoute. Ainsi, des personnages sonores virtuels apparaissent et disparaissent au cours de la promenade, des sons et des musiques écrites sur mesure prennent vie, une deuxième réalité se découvre pour le promeneur écoutant.

Toposonic vise donc à transformer des lieux publics extérieurs (parcs, places, etc.) en leur donnant une nouvelle dimension sonore et artistique. La topologie du site est fondamentale dans l'écriture de cette expérience, car elle sert de décors actif. C'est par exemple en se rapprochant d'un point d'eau que la musique entendue évoquera l'élément liquide, ou bien en se rapprochant d'un bâtiment en particulier que le texte sera en lien avec son histoire.

L'objectif de *Toposonic* est multiple :

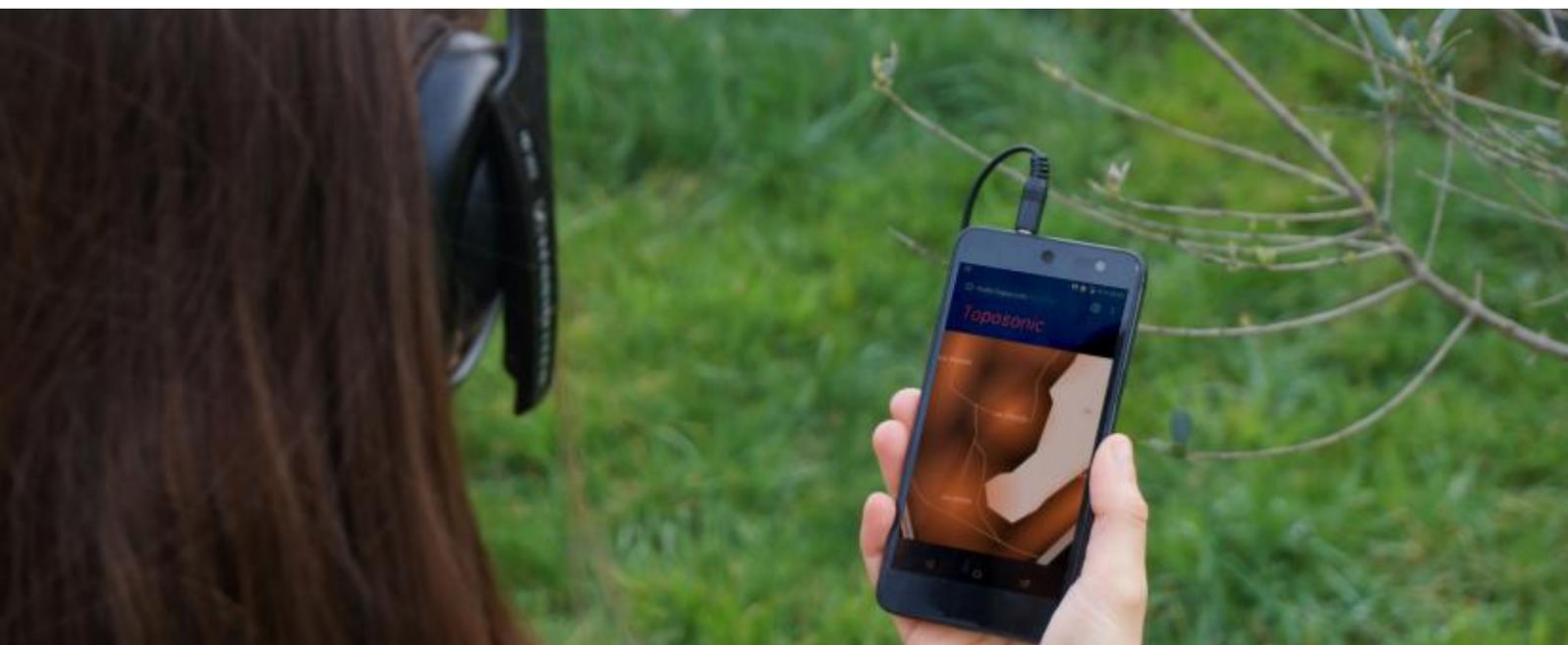
Lieux de diffusion :

Biennale appel d'Air (avril 2020), Château éphémère (avril 2020), campus de l'université de Grenoble (mai 2020)

- amener un public large à vivre une expérience artistique, en-dehors des circuits conventionnels (salle de théâtre / de concert, musée, etc.).

- sensibiliser le public à différentes thématiques : environnement sonore, héritage culturel, histoire d'un lieu, etc.

- donner une identité sonore à un lieu, dans l'optique de le valoriser.





// *Uncanny possibilities*

Performance vidéo, poésie et musique

Composition
musicale et
interprétation. Vidéo
et textes par
Sandrine Deumier.

<https://www.gael-tissot.com/uncanny-possibilities/>

Diffusion :

festival Traverse
vidéo (Toulouse -
FR), Expoésie
(Périgueux - FR),
La fabrique
(Toulouse - FR)

Composé d'espaces immatériels nimbés d'un brouillard constant, le monde virtuel d'*Uncanny Possibilities* est un lieu inhabitable, un non-lieu. Dans cet environnement instable en état de semi-effacement, des automates humanoïdes effectuent des actions répétitives sans réelles conséquences et déplacent les repères entre l'animé et l'inanimé, l'humain et l'an-humain, le tangible et l'immatériel.

Le projet musical d'*Uncanny Possibilities* repose sur une musique électroacoustique improvisée / restituée en direct sur des haut-parleurs durant la performance.

Entouré de ses différents instruments électroniques, Gaël Tissot explore un monde musical qui trouve son équilibre entre vidéo et texte : d'un côté la lenteur et l'immatérialité du personnage de la vidéo, de l'autre le dynamisme et la réflexion apportés par le texte.

La musique d'*Uncanny Possibilities* s'inspire, en les détournant, des interactions image/musique que l'on trouve habituellement dans les jeux vidéos. Les textures sonores suivent les mouvements du personnage, des paysages musicaux l'entourent, un dialogue entre musique et voix s'installe.





// Zoom sur une œuvre : *Orpheus, Two Faces*

« *Jeux vidéo : l'art du XXIème siècle* » (Nick Kelman)

Jeu vidéo d'art / réalité virtuelle

Conception du projet,
composition musicale
et développement in-
formatique

En cours de création

Orpheus, Two Faces est un *art game* (jeu vidéo d'art)/ expérience numérique qui prend pour point de départ le mythe d'Orphée. Ayant déjà parcouru les enfers et retrouvé Eurydice, Orphée erre maintenant depuis des années en quête du chemin qui le guidera à la lumière : il doit pour cela se fier uniquement à son oreille.

C'est en effet la musique et la voix qui permettent à l'expérimentateur de se déplacer, en suivant un « fil sonore » qui guide Orphée à travers un univers où les repères visuels sont perdus... En renversants les codes habituels du jeu vidéo (le versant visuel pour les déplacements, le versant sonore pour l'immersion), *Orpheus, Two Faces* propose une expérience artistique dans laquelle l'attention au son, et sur ce qu'il nous apprend du monde, se trouve renouvelée.



// Catalogue des œuvres (extrait)

Projets pluridisciplinaires

Exil, 2019, spectacle tout public danse et musique.

Uncanny possibilities, 2019, performance poésie/musique/vidéo.

Nexploria, 2018, œuvre poétique et musicale collaborative en ligne.

Les deux versants (en cours de création), jeu vidéo d'art (conception du projet et composition musicale).

Sous mes pieds, la lumière..., 2017, spectacle jeune public musique/danse/poésie (conception du projet et composition musicale).

Carnet de rêves, 2016, 12 courtes pièces pour piano avec des dessins de Philippe Lamy

Musique instrumentale

L'arpentage des brumes, 2016, pour piano.

Ombres froissées, 2016, pour violoncelle et clarinette basse.

Lueurs grises, 2015, pour violon, violoncelle, flûte, clarinette et récitant optionnel.

Sillages de l'irréel, 2014, pour flûte, clarinette, violon, violoncelle et piano. Mention honorable au concours international Alvarez Chamber Orchestra 2014.

Cahier d'explorations, 2012, pour piano, 2nd prix du concours international de composition Mauricio Kagel (Vienne, Autriche).

Musique électroacoustique

Trois ombres, 2011, pour sons fixés.

Le temps d'un rivage, 2008, sons fixés, mention spéciale au concours *Métamorphoses 2010*.

Musique mixte

Signes vifs, 2014, pour soprano et sons fixés.

Étendues libres, 2013, pour flûte, saxophone et sons fixés. Commande du festival *Novelum*.

Un souffle immobile, 2011, pour flûte et sons fixés.

Et tout retourne au silence : visions de la croisade albigeoise, 2010, pour clarinette, violoncelle, percussions, deux chanteurs et sons fixés. Commande du festival *Occitània*.

Affleure, 2008, pour piano et sons fixés, prix résidence 2008 du concours international de musique et d'art sonore électro-acoustiques de Bourges.

