

Ipsa Lotto

Œuvre électroacoustique 6 canaux

Clara Maïda

(8'05)

MUSICA NOVA 2017 - Finaliste (Prague, CZ)

Bourse de Composition du BERLIN SENAT 2015 (DE)

Création mondiale le 3 février 2017. Festival ECLAT (Stuttgart, DE)

Commande du festival ECLAT

Résidence au STUDIO ÉLECTRONIQUE de la TECHNISCHE UNIVERSITÄT (Berlin, DE)

Technique : Festival ECLAT

Ipsa Lotto est au carrefour de deux cycles de pièces électroacoustiques, *Lostery* et *in ipso tempore*.

Si la pièce est jouée dans le cadre du cycle *Lostery*, elle peut être présentée de trois façons différentes : soit jouée séparément pendant un concert ; soit considérée comme la partie sonore d'une installation visuelle et jouée en boucle dans le lieu où l'installation est présentée ; soit encore associée à la pièce *Later gambler* pour clarinette contrebasse et dispositif électroacoustique 6 canaux. Si la pièce est jouée dans le cadre du cycle *in ipso tempore*, elle est jouée en concert et peut suivre l'œuvre électroacoustique 7 canaux *Ipsa facto*.

Lostery 2 a été créée dans sa double forme : une installation sonore et visuelle, et un concert. Les œuvres *Ipsa Lotto* et *Later gambler* ont été jouées successivement dans le lieu où l'installation visuelle était exposée.

Le titre *Lostery* condense les mots anglais « lost » (« perdu ») et « Lottery » (« loterie »), exprimant ainsi un état d'esprit pessimiste selon lequel ce qui a été mis en jeu débouche le plus souvent sur un résultat perdant. Il rend compte de la crise économique et sociale que nous traversons depuis déjà plusieurs années et de l'inégalité croissante entre les individus.

Lostery interroge deux paramètres structurels qui ont une influence significative sur nos vies - d'une part, les rouages de la machine sociétale dans laquelle nous sommes immergés et qui conditionne nos destinées pour une bonne part, et d'autre part, la notion de hasard. Celui-ci distribue les individus du côté des plus ou moins chanceux ou malchanceux selon le système socio-politique et économique du pays dans lequel ils sont nés (plus ou moins favorisé et égalitaire), leur vie dans un pays en paix ou en guerre, le niveau socio-culturel de la famille dans laquelle ils sont élevés, la possibilité d'étudier ou pas, la plus ou moins grande liberté de choix qui leur est accordée, etc.

À partir de l'expression latine « ipso facto », qui signifie « par le fait même », « par voie de conséquence, automatiquement », j'ai imaginé le terme *Ipsa Lotto*, qui pourrait signifier « par le lot même », par ce que l'on peut obtenir (ou pas).

La pièce utilise l'enregistrement sonore des machines présentes dans les salles de jeux ou les casinos (machines à sous, boules rebondissant sur une roulette, compteuse de billets, jetons secoués dans un gobelet, bruit du jackpot, etc.), *Ipsa Lotto* tente de simuler l'atmosphère de ces lieux dans lesquels gagner de l'argent est le seul fait important, souvent même obsessionnel. Les différentes morphologies sonores évoquent la dimension mécanique des machines ainsi que celle des joueurs qui ne cessent de répéter les mêmes gestes. Les éclats, les secousses, les rebonds ou les ricochets, les mouvements de chute, font retour dans un espace circulaire qui rappelle la structure de la roulette dans un casino. Une dimension plus abstraite et structurale évoque la multiplicité potentielle et sans cesse recomposée des combinaisons du hasard. Des objets sonores kaléidoscopiques matérialisent cette redistribution des chances chaque fois que les dés sont jetés sur une table ou que les jetons sont placés sur une roulette, par exemple.

L'œuvre musicale est jouée dans un espace qui comporte des éléments visuels et des objets se référant aux jeux de hasard. Une immense machinerie abstraite projetée sur un écran offre un contrepoint visuel à la mécanique sonore de la pièce. Ses motifs graphiques emboîtés les uns dans les autres évoquent les rouages complexes d'un monde dont le contrôle nous échappe et donnent la sensation que les individus sont capturés dans un mécanisme obscur qui distribue les dés de façon totalement aléatoire. Son graphisme noir et blanc nous rappelle que le jeu est de nature binaire. On gagne (« jackpot ») ou on perd (« jack shit », que dalle, en argot anglais). C'est quitte ou double, tout ou rien. Cinq mini-sphères de loto sont disposées devant un support noir sur lequel des objets fabriqués (sphères de tailles diverses, petits cubes) comportent le même type de graphisme abstrait noir et blanc que celui de la machinerie, créant ainsi une connexion entre les objets se référant au jeu (boules de loto, dés à jouer) et l'image projetée. Ils semblent être les débris rejetés par un système à la mécanique inflexible.

Qu'est-ce que la chance ? Naît-on du bon ou du mauvais côté ? Dans quelle mesure peut-on véritablement décider de sa vie ? L'accumulation des connexions sonores et visuelles de *Lostery* induit la perception d'un tout cinétique, bruitiste, et machinique. Quelle place est-il possible de trouver dans un tel système ou au contraire, comment est-il possible de faire un pas de côté et de s'en extirper ?

Clara Maïda, décembre 2016