

Later gambler

pour clarinette contrebasse solo et dispositif électroacoustique 6 canaux

Clara Maïda

(13'43)

Bourse de Composition du BERLIN SENAT 2015 (DE)

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

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

Theo NABICHT

Technique : Festival *ECLAT*

Later gambler est le deuxième volet de *Lostery 2* qui fait partie de *Lostery*, triptyque d'installations sonores et visuelles et d'œuvres pour clarinette contrebasse solo et électronique.

Le titre du cycle 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 sociale et économique 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 guerre ou en paix, 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.

Chaque volet du cycle se réfère à un jeu, soit de stratégie et de tactique, soit de hasard et d'argent.

Lostery 1 fait allusion au jeu d'échecs et évoque la crise politique qui sévit dans le monde entier et l'inaptitude des stratégies politiques mises en œuvre. Le jeu d'échecs devient donc un jeu de l'échec.

Lostery 2, dont *Later gambler* est la deuxième partie, insiste plutôt sur l'impact du hasard sur nos destinées et développe un environnement sonore qui restitue l'atmosphère des casinos et des lieux destinés aux jeux de hasard et d'argent.

Lostery 3 se réfère à un autre jeu d'argent, le poker.

La partie électroacoustique de *Later gambler* reprend des éléments d'*Ipsa Lotto*, œuvre électroacoustique 6 canaux et première partie du volet. Les gestes musicaux miment les morphologies des enregistrements de sons de machines présentes dans les salles de jeux ou les casinos (chutes de dés ou de boules, secousses, roulements) et reprennent les mêmes fréquences de hauteurs. Les modes de jeu variés de la clarinette contrebasse fournissent une palette de timbres variés qui fusionnent avec les sons électroniques.

Dans cette deuxième œuvre du volet, la séquence d'objets sonores kaléidoscopiques d'*Ipsa Lotto* s'articule cette fois-ci avec des objets instrumentaux en miroir, et forme une nouvelle succession de redistributions des chances. Ces combinaisons variées à chaque énonciation, comme recomposées à chaque « lancer de dés », impliquent cette fois-ci une présence humaine dans la salle de jeux virtuelle et poétisée, celle de l'instrumentiste qui semble avoir perdu tout contrôle et s'être laissé entraîner dans ce pari fou qui consiste à croire que les dés jetés sur une table ou les jetons placés sur une roulette, par exemple, vont mener au succès.

L'installation visuelle placée derrière l'instrumentiste comporte divers éléments visuels et objets en rapport avec les jeux de hasard. Une immense machinerie abstraite est projetée sur un écran et sur la chemise blanche de l'interprète qui semble morcelé et capturé par un mécanisme obscur qui distribue les dés de façon totalement aléatoire. Les motifs graphiques emboîtés les uns dans les autres évoquent les rouages complexes d'un monde dont le contrôle nous échappe. Leur dualité noir/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 sur 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.

Clara Maïda, décembre 2016