



DOSSIER ARTISTIQUE

né le 17/01/1993

vit et travaille au Mans

(+33) 6 76 33 52 46
ledreff.antoine@gmail.com
<https://aledreff.github.io/>

FORMATION

- 2021-2023 **DNSEP Design mention Sonore, “félicitations”, Ecole Supérieure d’Art et de Design TALM - Le Mans**
Projet de diplôme “la roue tournée”, sculpture-instrument pour performances electro-acoustiques.
Mémoire “Musique traditionnelle et performance électronique”, questionnant ma pratique musicale par l’entretien avec plusieurs artistes et philosophes.
- 2017-2018 **Habilitation à l’exercice de la maîtrise d’oeuvre en son nom propre (HMONP)**
Mémoire “Construire pour habiter”, s’intéressant aux méthodes de production de logements en France.
- 2010-2016 **DEA Architecte, “mention bien”, Ecole Nationale Supérieure d’Architecture de Paris Malaquais (ENSAPM)**
Projet de Fin d’Etudes : “Habiter Ouessant, construire sur une île”, questionnement sur les nouvelles manières d’habiter et de construire sur les petites îles, à partir de l’analyse des bouleversements démographiques de l’île d’Ouessant au large de la Bretagne.
- 2010 **Baccalauréat Economique et Social, “mention bien”**

ACTIVITÉS

- depuis 2021 **Ondorphine**
Collectif d’hacktivistes radiophoniques, utilisant la bande FM comme canal éphémère de convivialité, savoir et expérimentation.
- depuis 2020 **Editentités**
Micro-label explorant les sonorités du passé et du futur.
- depuis 2016 **René Danger**
Auteur - compositeur - interprète.
- 2022 **Assistant d’artiste : Nadine Schütz**
Conception et développement technique de projets d’installations sonores dans l’espace public.
- 2016 - 2021 **Chargé d’affaires : nunc architectes**
Conception et suivi de chantier de bâtiments en structure bois (principalement : maison de santé La Martinière - Saclay, 17 logements en structure bois et crèche 99 berceaux - Paris 15e).

EXPOSITIONS

- mai 2022 **Lost & Found Artefacts of a Summer**
Exposition collective à La Baie Vitrée, Pantin.
Curation de l’exposition et présentation de deux installations sonores : “Atome Reboot” et “Emulsions”.

PRIX

- février 2023 **Sélectionné pour le “Prix de la création documentaire - petites ondes”, festival Longueur d’Ondes, Brest**
Avec la pièce sonore “On a besoin de danser”, sur les discriminations en milieu festif.
- janvier 2022 **Premier prix du concours “Place au Son”, UNESCO**
Projet “Strate 0”, en collaboration avec Elsa Lebrun, Charly Dufour, Taha Bouizargan et Adrien Degioianni.

RÉSIDENCES

- juillet 2023 **Maison Artagon**
Résidence de recherche et création avec le collectif d’hacktivistes radiophoniques Ondorphine.
- janvier 2022 **Biennale Le Mans Sonore**
Deux semaines de résidence avec la radio étudiante Radio-On, accompagnée par le collectif Π-node. Création d’une émission journalière.

WORKSHOPS /
ENSEIGNEMENT

- mars 2023 **fabrication d’émetteurs radio FM**
Le Quartier, Tours.
- juillet 2022 **fabrication d’émetteurs et de récepteurs radio FM**
festival Gofildren, Périgord, avec Alix Turcq.

DISCOGRAPHIE
SÉLECTIVE

- 2023 **Gwerz Boy [Editentités]**
- 2023 **Manif Hits [Dôme Astropolis]**
- 2022 **Randonerd EP [Editentités]**
- 2022 **Live à Ondorphine [Editentités]**
- 2021 **Biniou Edits vol. 1 [Editentités]**
- 2020 **Pacifique Atlantique Remixes [Supergenius Records]**
- 2020 **Breizh Power vol. 3 [Krakzh]**
- 2019 **Pacifique Atlantique [Supergenius Records]**

La roue tourne est à la fois une installation, une lutherie expérimentale et un outil performatif.

Inspiré de la vielle à roue, instrument médiéval constitué d'une roue en bois qui frotte des cordes afin de produire un son continu, cet instrument a été entièrement fabriqué en acier et en chêne. Il emprunte au monde du vélo non seulement l'idée de la roue, mais également plusieurs éléments emblématiques (le cadre, le pédalier).

La roue tourne est construite à l'échelle de mon corps et est pensée pour être activée dans des performances électro-acoustiques spatialisées, où le mouvement circulaire et continu de la roue est retranscrit par le mouvement du son dans l'espace où il est projeté.

Un contrôleur-manette détourne des joysticks de playstation pour déplacer le son et augmenter le registre de jeu de l'instrument qu'il accompagne.

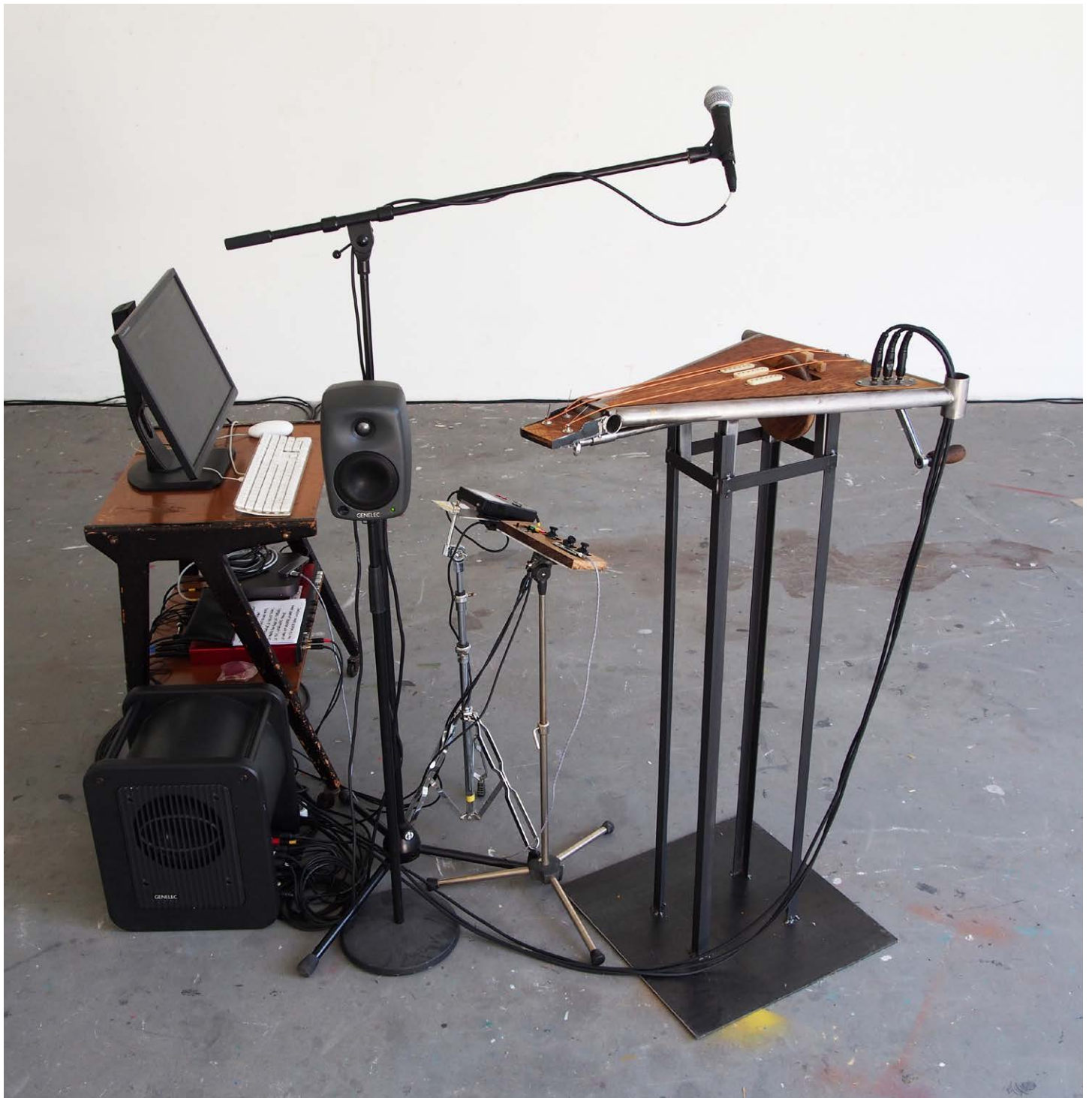
2023

[Lien vidéo](#)



LA ROUE
TOURNE





BOMB-HARD

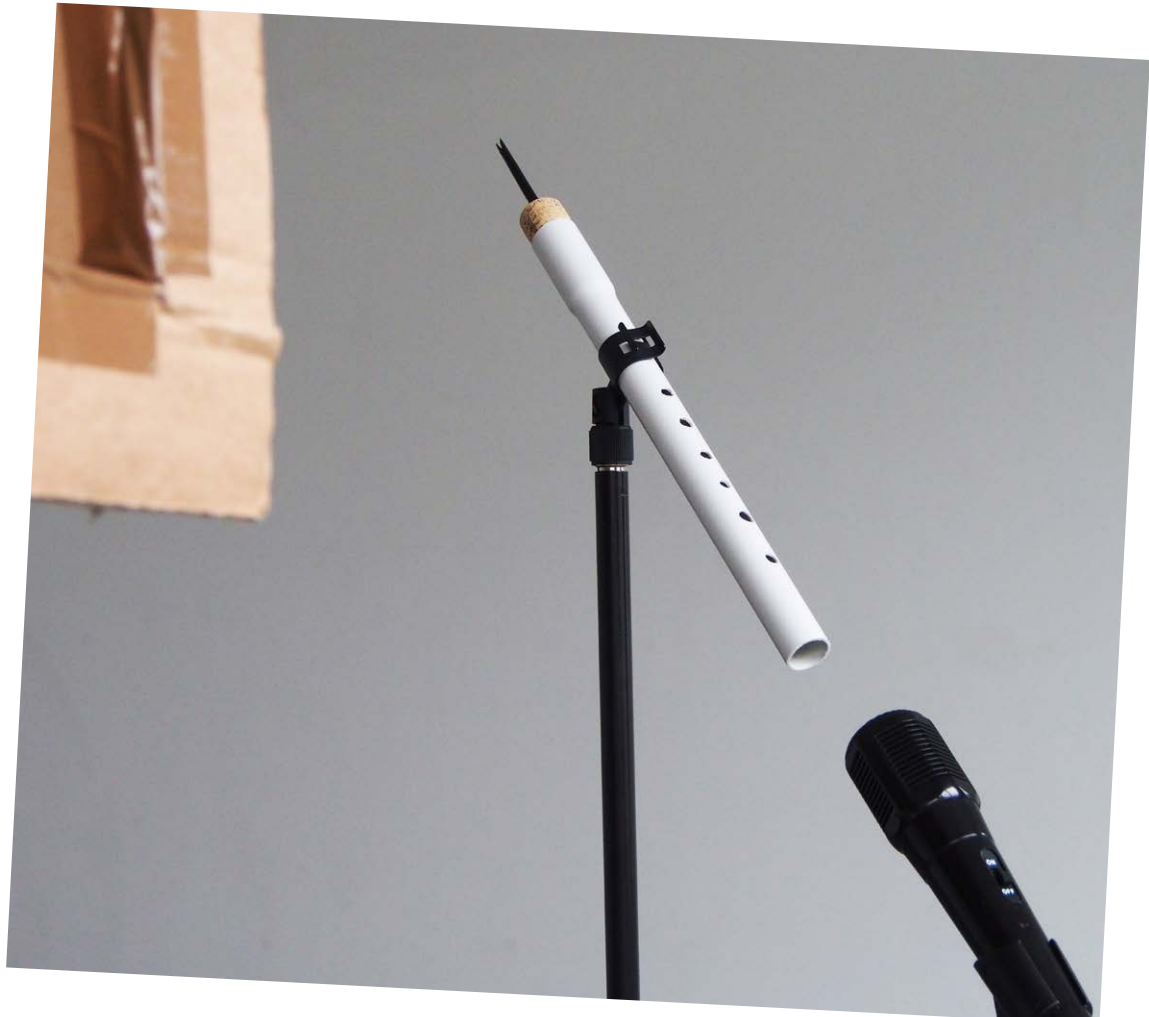
Bomb-Hard est le nom d'une installation composée d'un sound-system en carton, d'un instrument, et d'une composition pour bombarde, bombarde sauvage et modèle physique de bombarde géante.

Le pavillon d'1m20 de long fait référence à la forme en cloche de la bombarde, et a été construit pour amplifier une version DIY "sauvage" de cet instrument en tube PVC. L'instrument breton a un son très puissant, et la forme du système-son a été calculée avec un simple objectif en tête : le rendre le plus fort possible.

Sous sa forme d'installation, une composition d'une minute est jouée par le système-son à intervalles irréguliers. Dans cette pièce, trois instruments et trois musiciens se répondent : mon père sonnant sa bombarde traditionnelle, moi sonnant l'instrument sauvage, et l'ordinateur jouant une bombarde de 15m de long modélisée avec Modalys - Max/MSP.

2022

[Lien vidéo](#)





LOST & FOUND ART ARTEFACTS OF A SUMMER



Lost & Found Artefacts of a Summer est une exposition audio-visuelle réunissant une dizaine d'artistes, présentée en mai 2022 à La Baie Vitree à Pantin. Les différentes pièces exposées fantasment un été passé ou à venir, entre free-parties et randonnées.

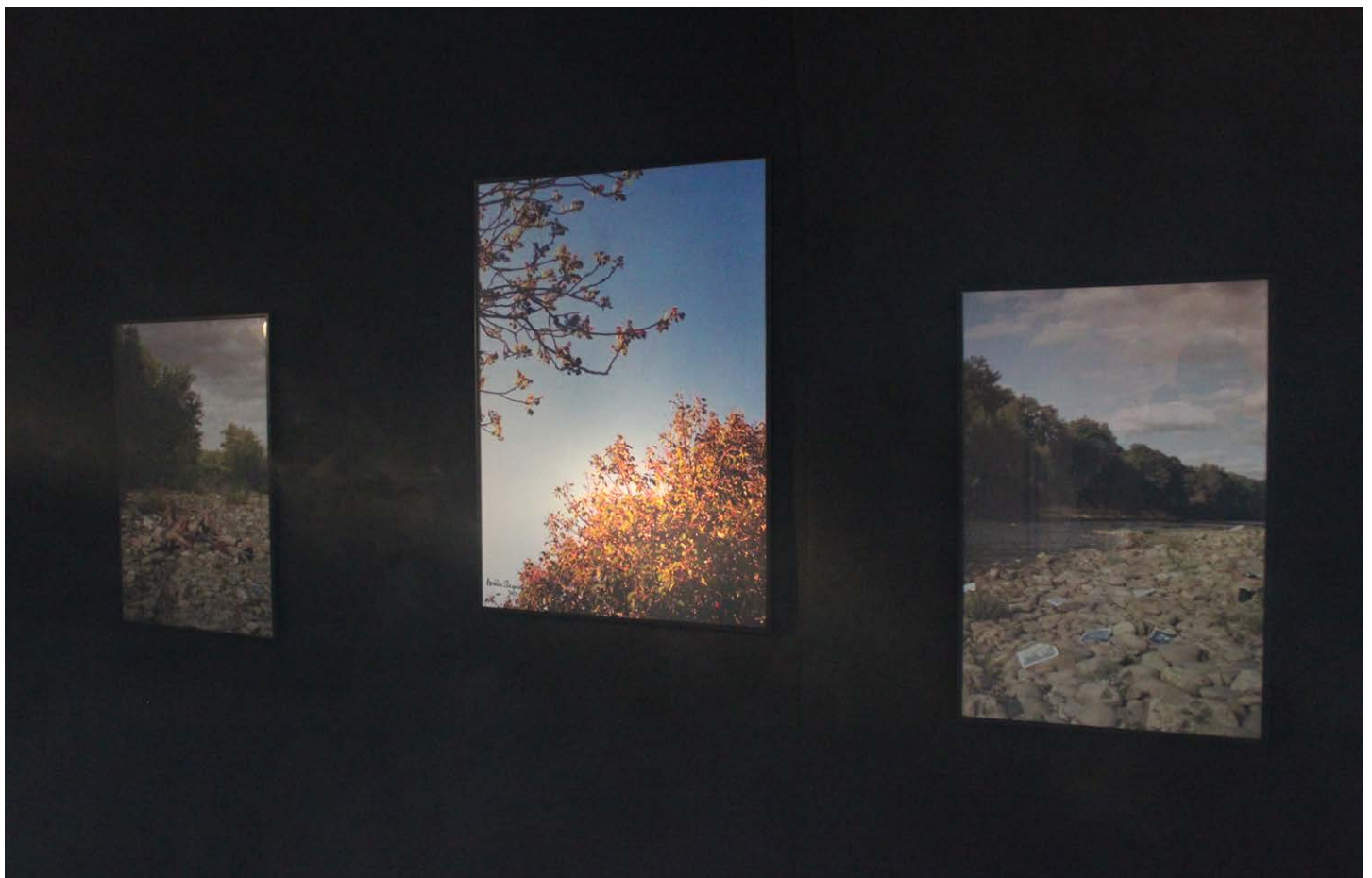
J'ai réalisé la curation en binôme avec Amélie Clicquot, avec qui j'ai également présenté une pièce audio-visuelle intitulée *Emulsions*. Trois photographies grand format rappellent ces instants paisibles et mélancoliques entre deux fêtes d'été. J'ai créé une composition multipiste émergeant des photographies elle-mêmes, utilisées comme résonateurs. Des voix, des sons environnementaux et de lents arpèges illustrent le sentiment de béatitude d'un bain en rivière avec des ami·es. Une version long format de cette pièce sonore, intitulée *Echoes of a Summer*, a été publiée par le collectif toulousain Aira.

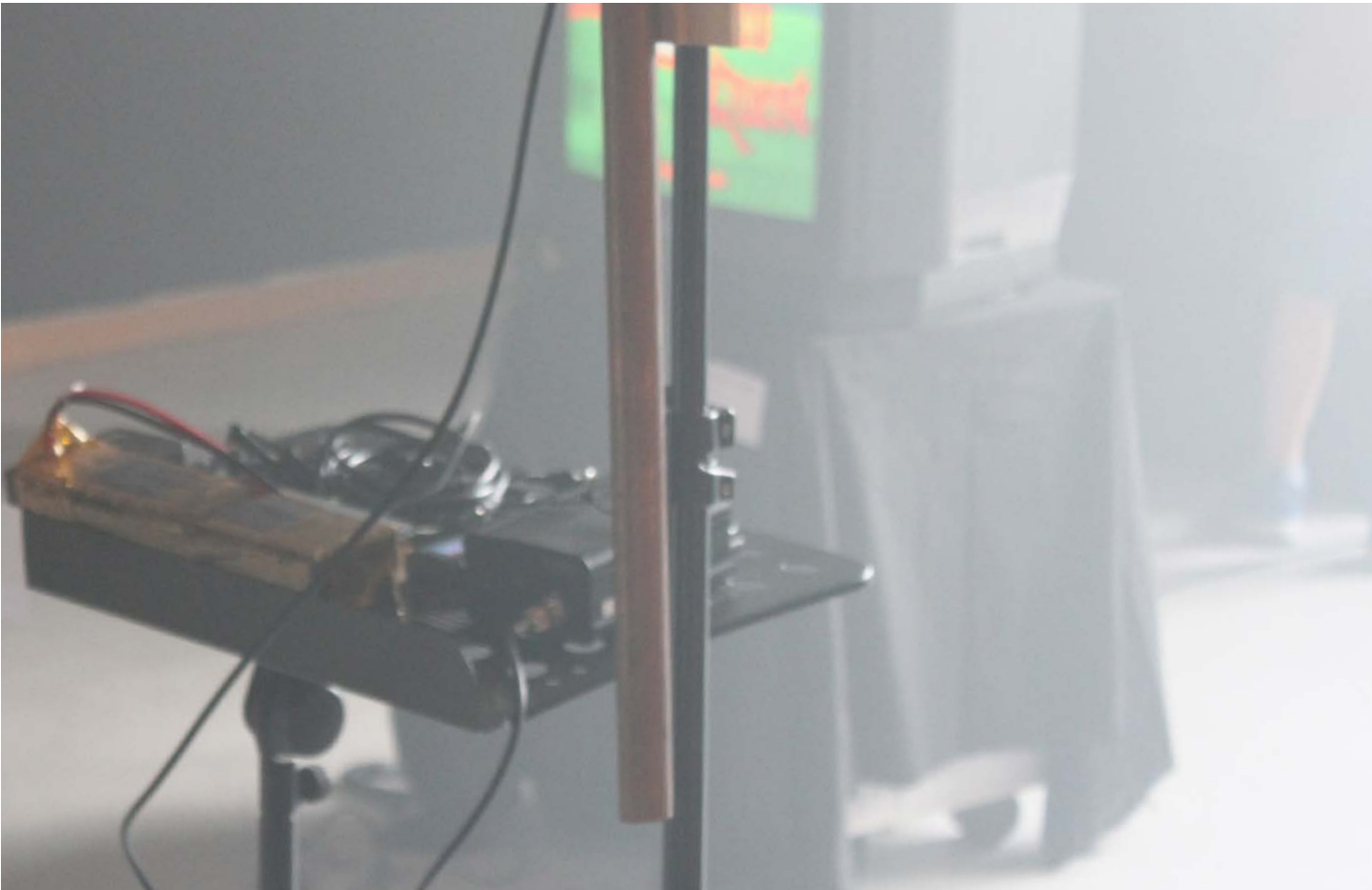
La deuxième installation que j'ai présenté, *Atom Reboot*, est un émetteur radio FM autonome alimenté sur batterie, qui émet pendant toute la durée de l'évènement les émissions créées par mon collectif Ondorphine pendant le festival Atom 2021. Ce totem radio est composé d'éléments industriels (Raspberry pi, wattmètre, émetteur) et DIY (antenne en tube de cuivre, batterie lithium recyclée).

2022

Photos : Juan Pringault

[Lien d'écoute \(Echoes of a Summer\)](#)





VÉLO SPATIAL



La pandémie de Covid-19 et l'arrêt brutal du monde du spectacle m'ont obligé à réfléchir à de nouveaux modes de représentation et de performance.

Le *Vélo spatial* est une plate-forme d'expression permettant de réaliser des concerts mobiles et furtifs : un micro, une gameboy équipée du séquenceur LSDJ et une radio permettant de créer des boucles de feedback sont connectés à un émetteur FM placé sur le porte-bagage d'un petit vélo pliant.

Le public est invité à se munir d'une bicyclette et d'une radio pour profiter de la performance, les spectateurs devenant ainsi acteurs du multi-son en mouvement.

2021

Photos : Raphaël Massart



STRATE @

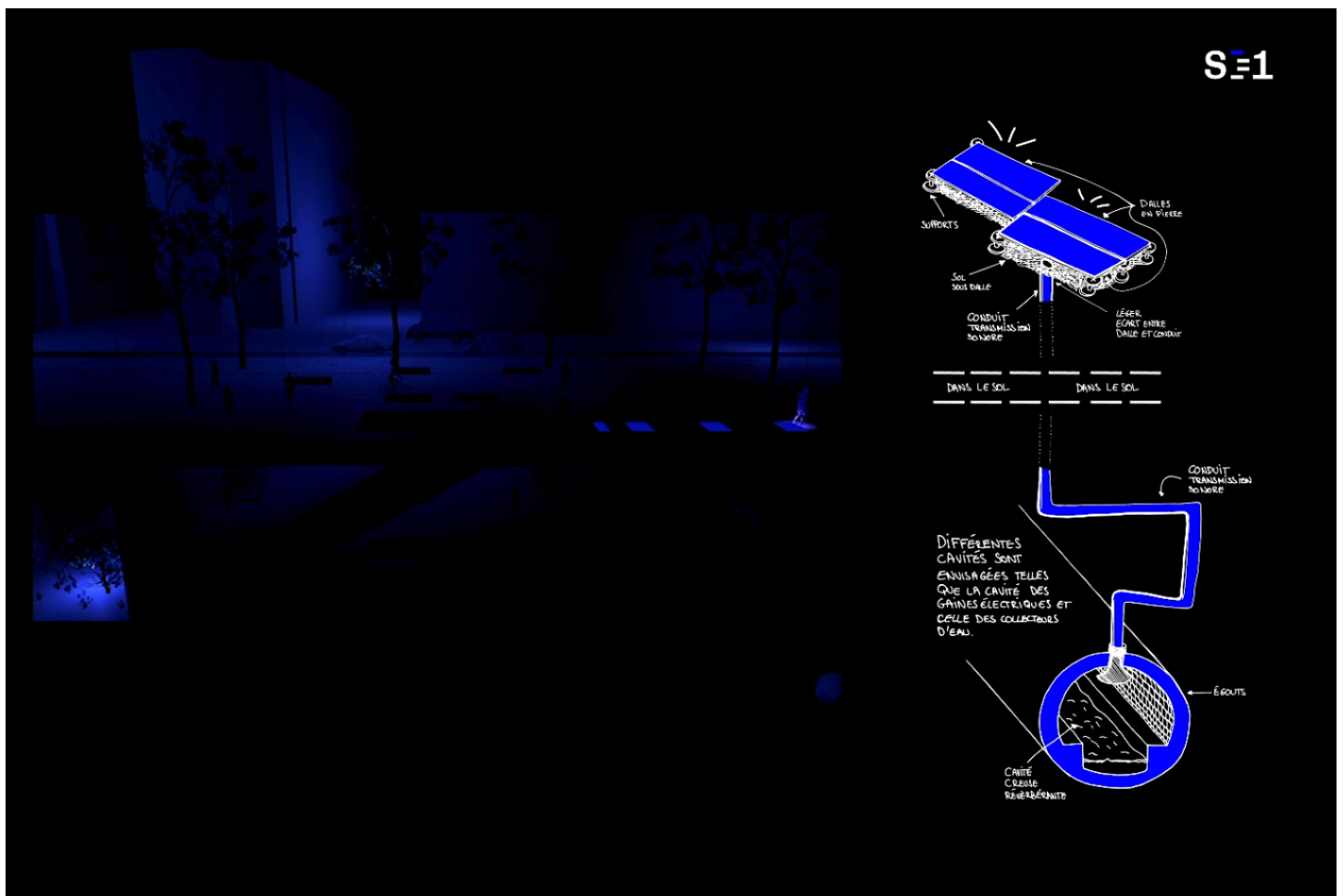
gare place archétype grand
Paris express horizon
multiples strates matières
audibles mécaniques
enterrées biophonies
topophonies empreinte
sonore
L'écoute - faire place
La place - faire écouter

Le concours "Place au Son" organisé par l'UNESCO propose de réfléchir à l'ambiance sonore des places publiques de demain. Le projet *Strate 0*, réalisé avec Elsa Lebrun, Charly Dufour, Taha Bouizargan et Adrien Degioanni, a remporté le premier prix.

Notre projet s'implante sur la place de la gare Maison Blanche à Paris, future gare du Grand Paris Express. Celle-ci semble plane, mais une place ne se résume pas à un simple horizon, elle est constituée de multiples strates et profondeurs composées de différentes matières audibles : mécaniques enterrées, biophonies cachées ou topophonies oubliées.

A travers trois dispositifs de captation et de diffusion sonore basés sur l'élément architectural le plus simple - la dalle, notre projet crée des ponctuations sonores, urbaines et souterraines qui relient la place du dessus au monde sonore du dessous.

2022

[Lien vidéo](#)

GWERZ BOY

Pour accompagner la sortie de mon album *Gwerz Boy*, composé sur une gameboy en s'inspirant de mélodies traditionnelles, j'ai entièrement développé un jeu pour gameboy.

On y retrouve les six morceaux de l'album réarrangées en version 8-bit et illustrée par Maître Selecto en 160x144px, ainsi qu'un mini-jeu qui nous emmène dans les rues de Brest pour y aider Georges, harcelé par la maréchaussée.



2023

[Lien du jeu-vidéo en ligne](#) (mdp : macrondémission)





RENÉ DANGER



Sous le pseudonyme de René Danger, je superpose ma voix aux synthétiseurs modulaires et à ma gameboy, pour un mélange entre gwerzoù (complaintes) bretonnes et breakbeat, mélodies traditionnelles et sonorités dub ou electro. Un style que l'on pourrait qualifier de chip-trad ou gwerz-dub.

Ce projet est centré sur la performance live, et je joue régulièrement en Bretagne et partout en France.

Photos : Rodolphe Alexis, Theo Sanmarti
Lien d'écoute



ONDORPHINE

Ondorphine est un collectif d'hacktivistes radiophoniques constitué d'artistes sonores et visuel•les, de philosophes, sociologues et ingénieur•euses, de DJs, musicien•nes et fêtard•es accompli•es.

Ondorphine s'amuse à utiliser la radio FM comme canal éphémère de convivialité, savoir et expérimentation. Invité lors de festivals, d'événements festifs ou culturels, le collectif conçoit des moments uniques pour intriguer, partager ou se détendre, en utilisant le son comme medium : storytelling participatif, ateliers, mix commentés, créations sonores, jam sessions... C'est un théâtre radiophonique, performatif et interactif qui se met en place avec la complicité du public.

Photos : Mona Hackel

[Lien page instagram](#)

