



DOSSIER ARTISTIQUE

né en 1993

Antoine Le Dreff est un musicien et artiste sonore formé en design sonore (TALM Le Mans / IRCAM) et en architecture (ENSA Paris-Malaquais). En tant que producteur et musicien, il est principalement actif sous les noms de René Danger et de Tonyu.

vit et travaille à Rennes,
artiste résident à Terrains
Vagues

Son travail artistique mélange lutherie expérimentale, son dans l'espace, réflexions sur les technologies obsolètes et l'écologie sonore. Il construit des instruments électro-acoustiques qui prennent vie dans des installations fixes ou lors de performances, comme un prolongement sculptural de ses compositions.

permis B véhiculé,
cycliste engagé

Il a créé des pièces sonores pour plusieurs radios indépendantes et il a co-fondé le collectif radiophonique **Ondorphine**, utilisant la bande FM comme canal éphémère de convivialité, savoir et expérimentation. Il anime également des ateliers pédagogiques, sur les thèmes de l'écologie sonore, des ondes radio, de la composition chiptune ou de la lutherie sauvage.

ledreff.antoine@gmail.com
<https://aledreff.github.io/>

FORMATION

- | | |
|-----------|---|
| oct. 2023 | Formation aux ateliers pédagogiques <i>The Whisperers</i>
Dispensée par l'artiste Tarek Atoui selon les méthodes qu'il a développé. Ateliers à destination de jeunes publics sur les notions de vibration dans l'air et à travers différents matériaux. |
| 2021-2023 | DNSEP Design mention Sonore, "félicitations", Ecole Supérieure d'Art et de Design TALM - Le Mans
Projet de diplôme "la roue tourne", 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
Membre fondateur du collectif d'hacktivistes radiophoniques, utilisant la bande FM comme canal éphémère de convivialité, savoir et expérimentation. |
| depuis 2020 | Editentités
Co-créateur du 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

- juin 2024 **Mais on ne sait jamais**
Exposition collective pour les portes ouvertes de B612, Rennes.
- mai 2022 **Lost & Found Artefacts of a Summer**
Exposition collective à La Baie Vitree, Pantin. Curation de l'exposition et présentation de deux pièces.

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

RÉSIDENCES

- avril 2024 **La Méandre**
Résidence de création + performance de sortie de résidence, avec le collectif Ondorphine.
- juillet 2023 **Maison Artagon**
Résidence de recherche et création avec le collectif d'artistes sonores 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

- Fev-juin 2025 **Ardoises Sonores**
Création d'une pièce sonore à partir d'instruments en ardoises avec la classe de CM2 de l'école de Rou-Marson (Maine-et-Loire). Résidence « Création en cours » soutenue par les Ateliers Médicis.
- avril 2024 **Radio Against The Clock**
Workshop de création radiophonique contre la montre, La Méandre, Chalon-sur-Saône.
- mars 2024 **Fabrication de bigophones en papier**
workshop 1h à entrée libre, B612, Rennes.
- mars 2024 **Paysage sonore (arpentage d'écoute et cartographie sonore d'un lieu)**
workshop d'une semaine, Ecole Nationale Supérieure d'Architecture Paris-Malaquais.
- mars 2023 **fabrication d'émetteurs radio FM**
workshop 1/2 journée, Le Quartier, Tours.
- juillet 2022 **fabrication d'émetteurs et de récepteurs radio FM**
workshop 1/2 journée, festival Gofildren, Périgord, avec Alix Turcq.

DISCOGRAPHIE
SÉLECTIVE

- 2024 **Toniyu Power Nap [Deuxième Gauche]**
- 2023 **Gwerz Boy [Editentités]**
- 2023 **Manif Hits [Dôme Astropolis]**
- 2022 **Randonerd EP [Editentités]**
- 2019 **Pacifique Atlantique [Supergenius Records]**

BRANCHES ET SÉDIMENTS

Née de la rencontre avec lae plasticien-ne et scénographe Nathan Lepage, *Branches et Sédiments* est une installation interactive immersive présentée pour la première fois lors de l'inauguration des ateliers du collectif d'artistes rennais « Terrains Vagues ». Elle est constituée d'une structure végétale abritant plusieurs dispositifs sonores, instruments minéraux amplifiés.

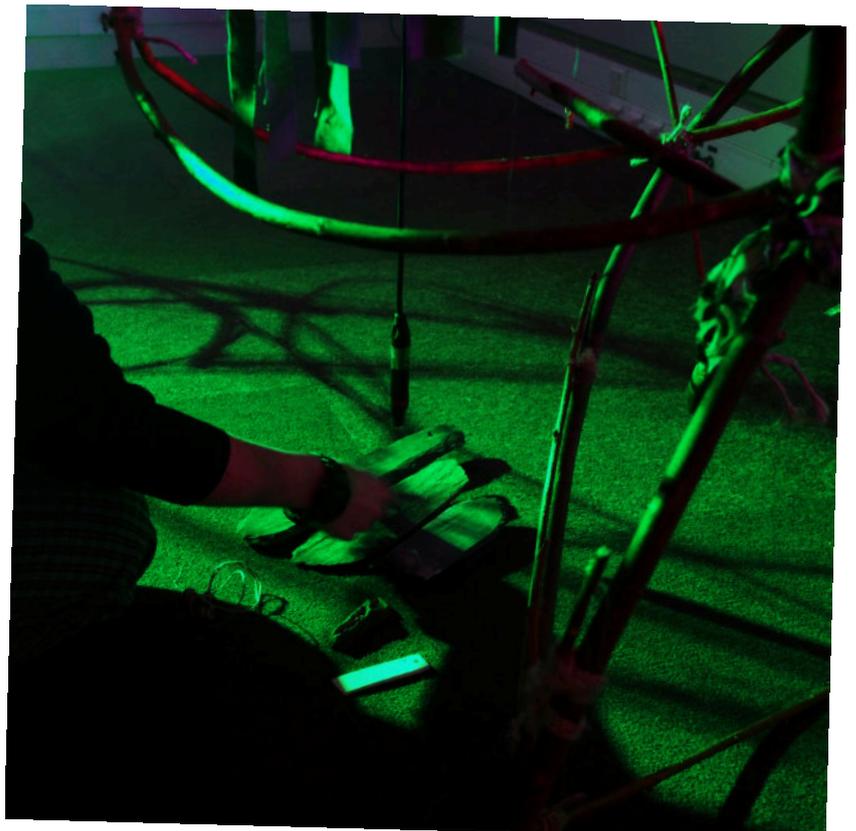
À la manière des cabanes où, enfants, nous passions de longs moments à écouter le bruissement du feuillage dans le vent, nous avons voulu fabriquer un espace où le son résonne et s'accumule en longues strates successives, recréant une expérience hors du temps.

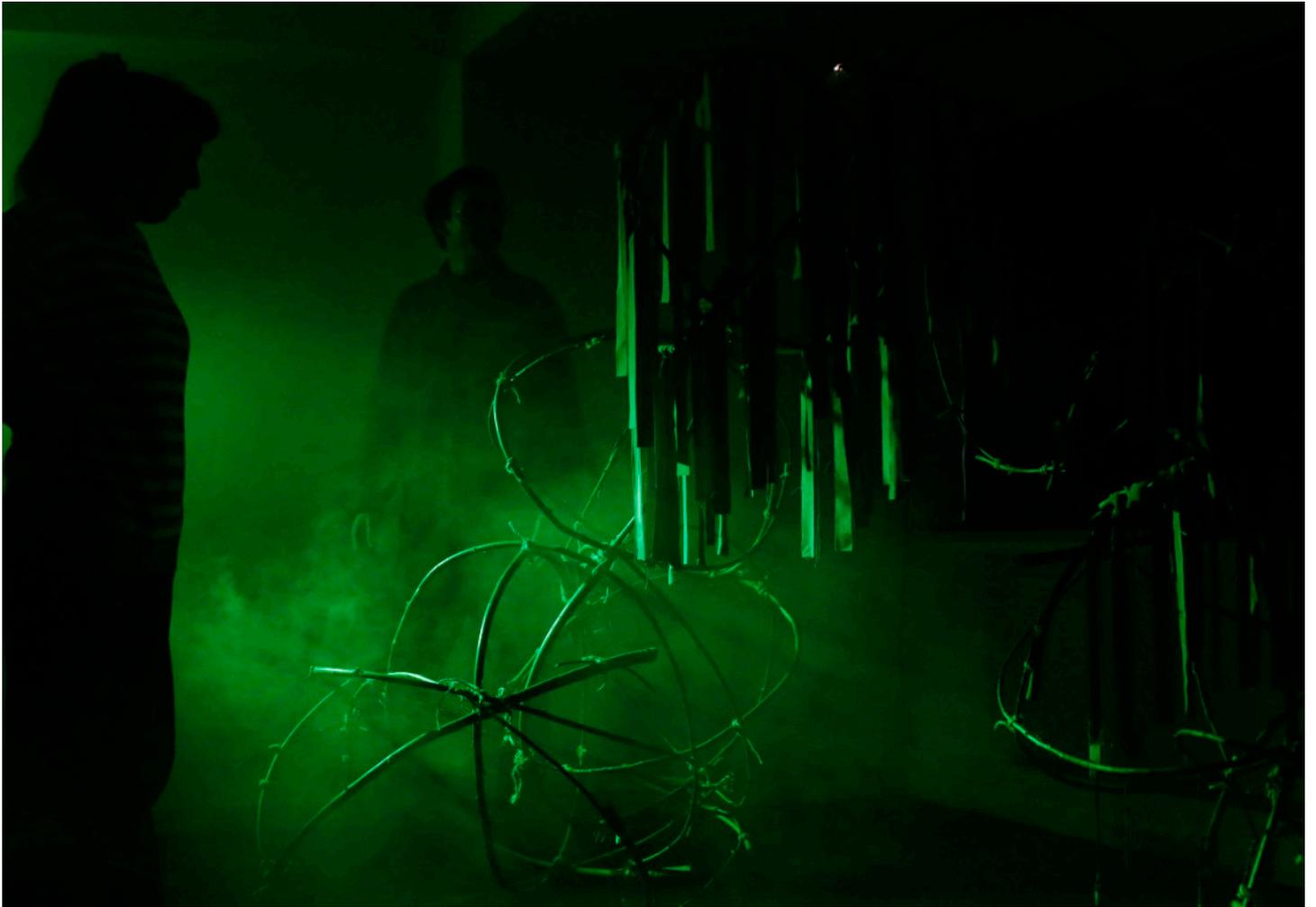
À l'intérieur de la structure végétale, le public est invité à jouer et expérimenter collectivement avec différents instruments minéraux. Le son produit par ces idiophones est capté par plusieurs micros intégrés dans la structure, et traité en temps réel par un script sur-mesure qui crée de longues strates de grains sonores. Cette matière est spatialisée via un réseau de petits haut-parleurs dissimulés dans la cabane, créant une sensation d'espace plus large que nature.

2024-2025

Photos page suivante : Killian Hercouët

[Lien vidéo](#)





BRUIT CAILLOU BÂTON

Bruit Caillou Bâton est une performance présentée pour la première fois le 7 juin 2024 à B612 à Rennes pour l'exposition collective "Mais on ne sait jamais".

Sur un tapis en laine tissé par Emmanuel Soopaya, deux ardoises totems sont grattées, frottées ou percutées par de petites pierres activées par des moteurs de récupération. Le dispositif est contrôlé et augmenté depuis un synthétiseur modulaire.

Une version portable de cette performance a été présentée en festivals pendant la saison d'été 2024, et elle continue de tourner tout en étant en constante évolution.

2024

[Lien vidéo](#)





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.

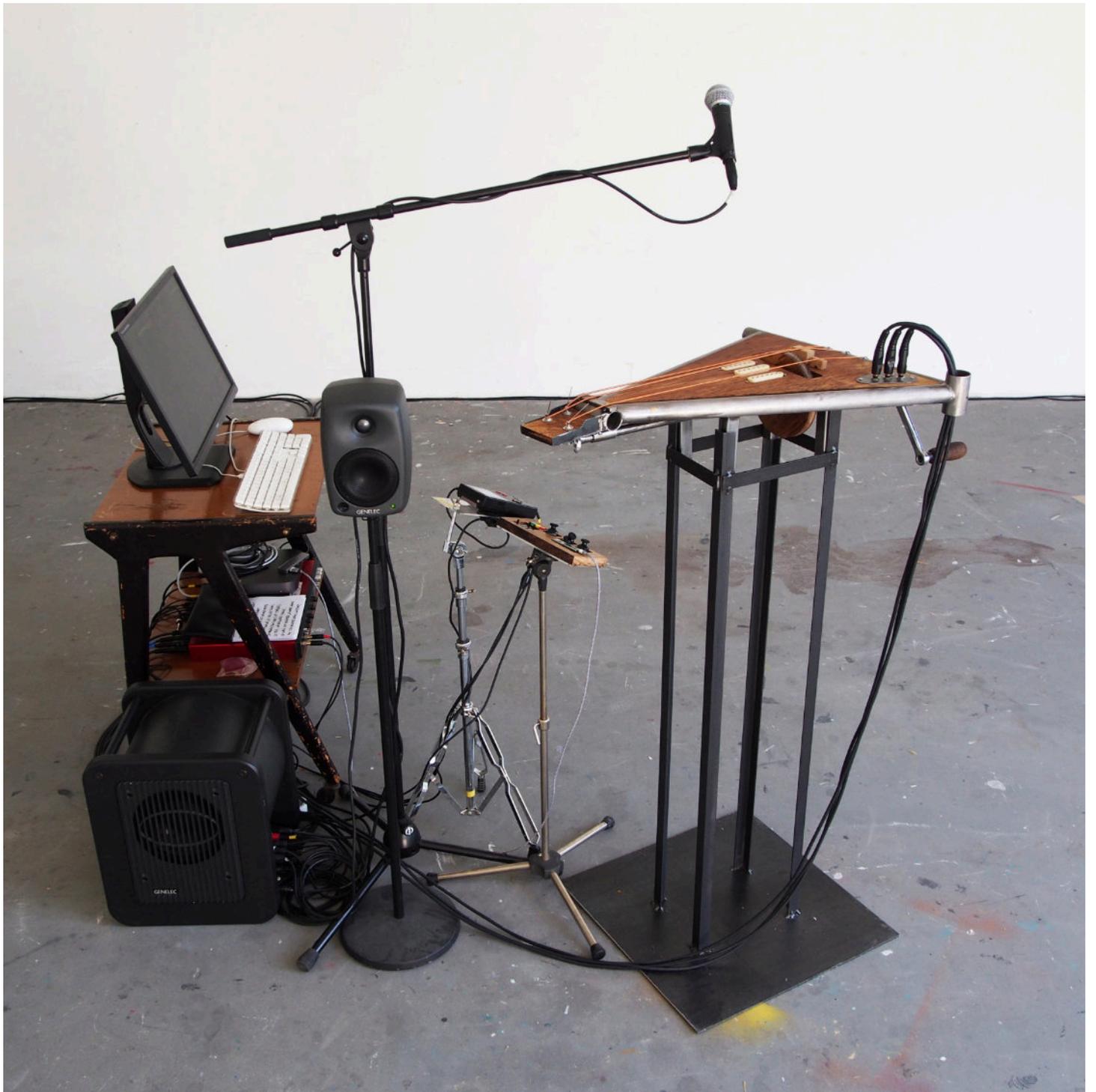
2023

[Lien vidéo](#)



LA ROUE
TOURNE





BOMB-HARD

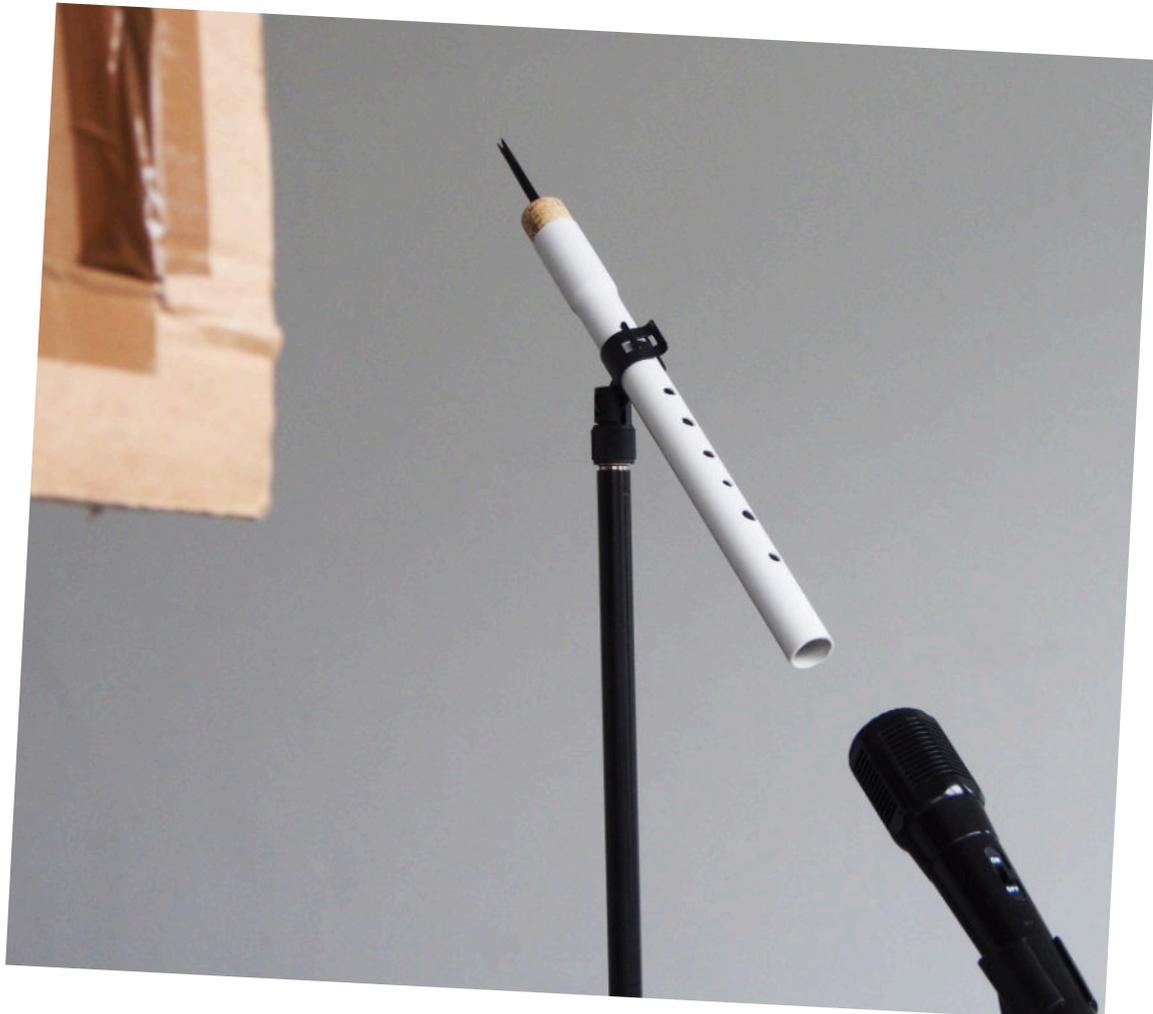
Bomb-Hard est le nom d'une installation composée d'un sound-system en carton, d'un instrument, et d'une composition pour bombarde, bombarde sauvage et modèle physique de bombarde géante.

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 sonnait sa bombarde traditionnelle, moi sonnait l'instrument sauvage, et l'ordinateur jouant une bombarde de 15m de long modélisée avec Modalys - Max/MSP.

2022

[Lien vidéo](#)





LOST & FOUND ART ARTIFACTS 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.

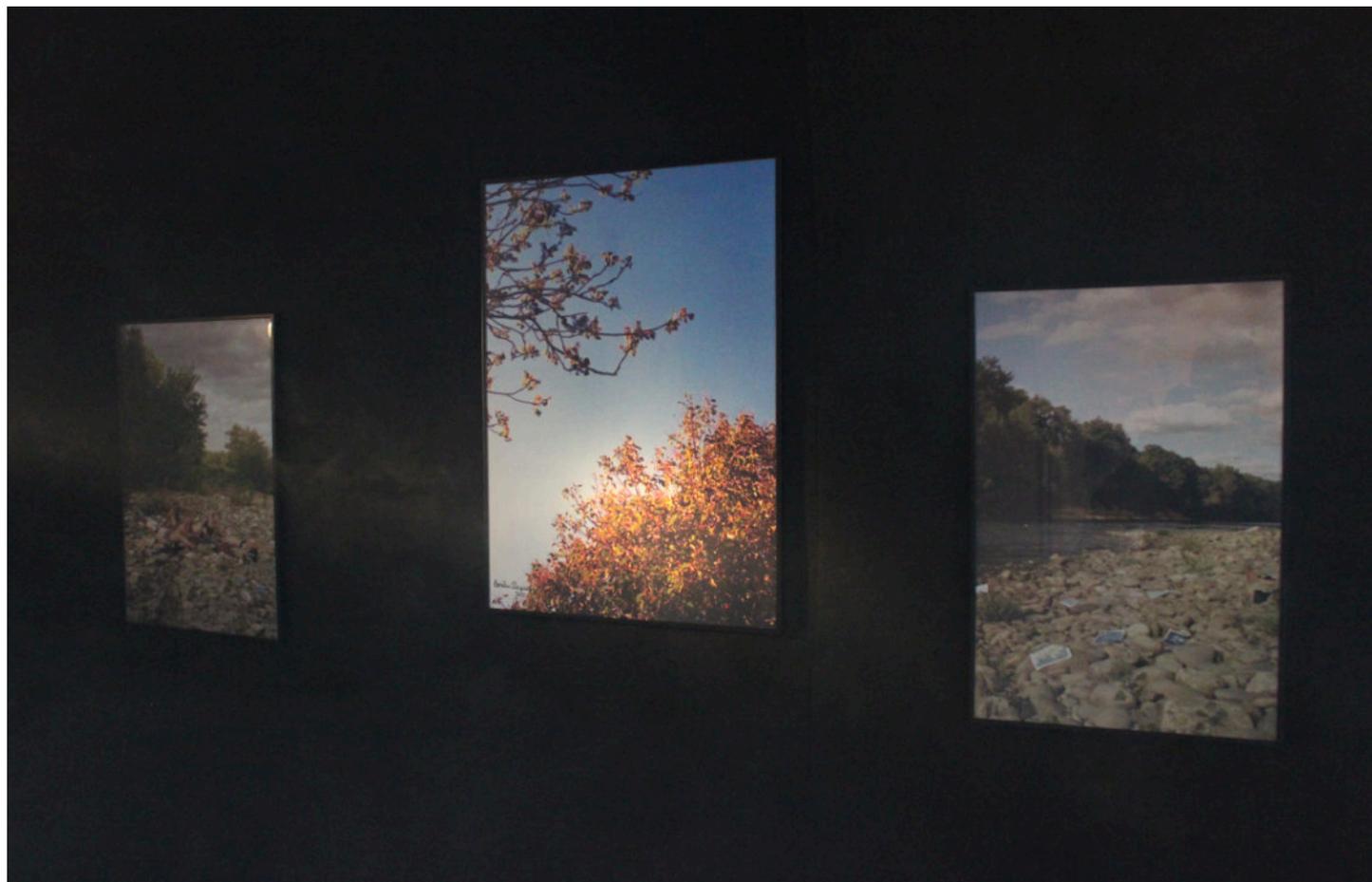
J'ai réalisé la curation en binôme avec Amélie Clicquot, avec qui j'ai également présenté une pièce audio-visuelle intitulée *Emulsions*. Trois photographies grand format rappellent ces instants paisibles et mélancoliques entre deux fêtes d'été. J'ai créé une composition multipiste émergeant des photographies 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.

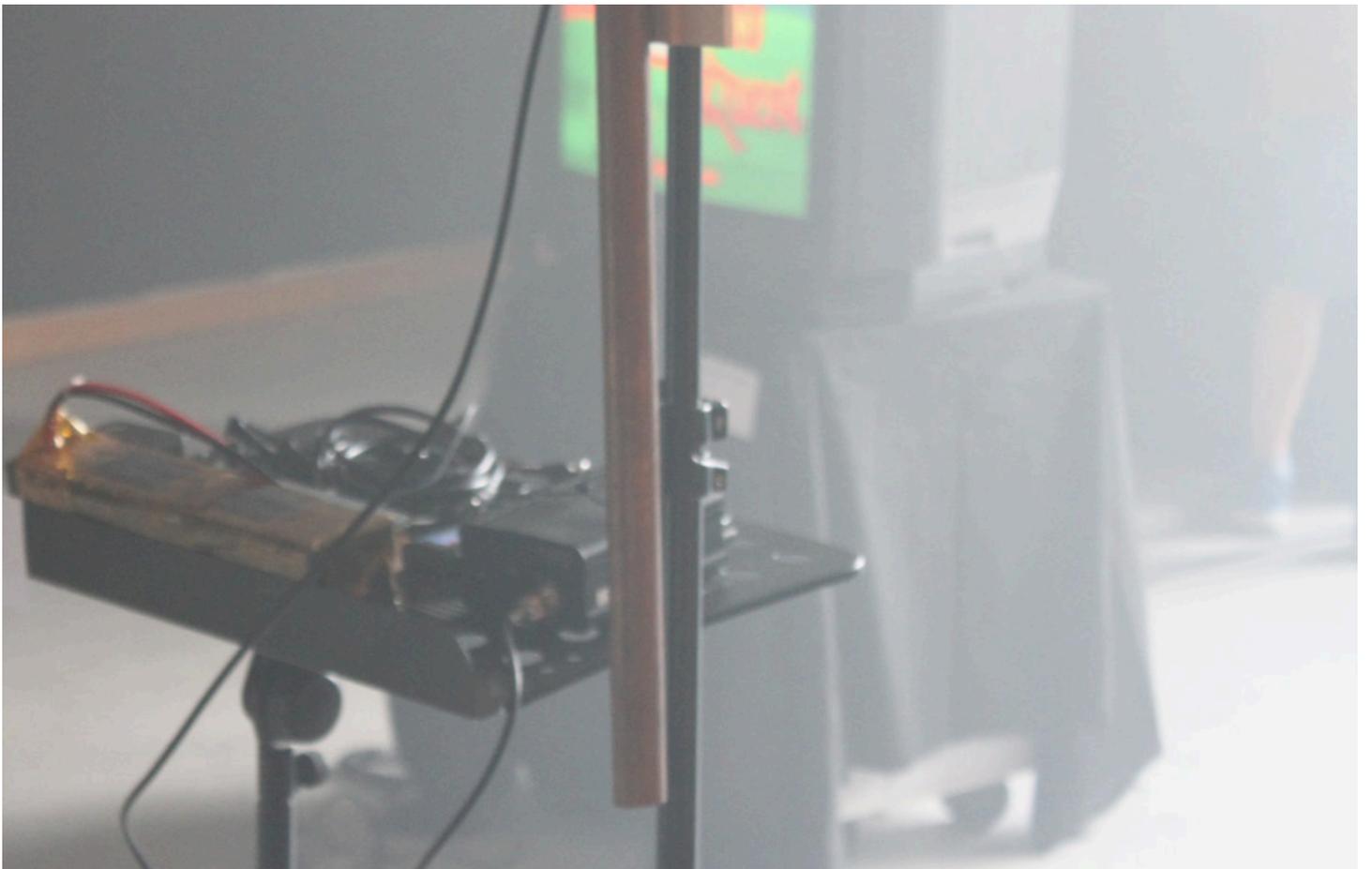
La deuxième installation que j'ai présenté, *Atom Reboot*, est un émetteur radio FM autonome alimenté sur batterie, qui émet pendant toute la durée de l'évènement les émissions créées par mon collectif Ondorphine pendant le festival Atom 2021. Ce totem radio est composé d'éléments industriels (Raspberry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

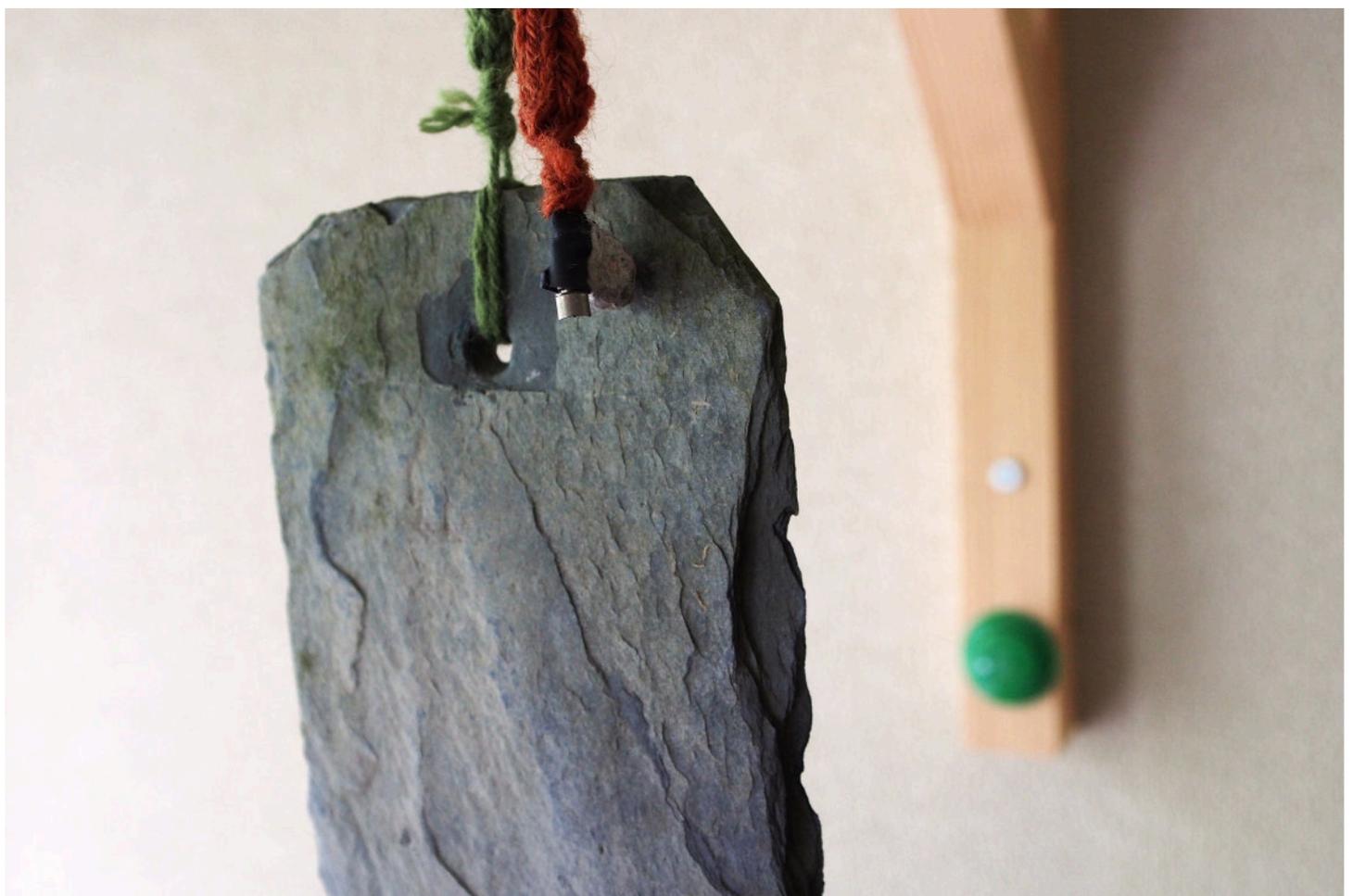
Photos : Raphaël Massart



SONNETTE (MAQUETTE)

Sculpture interactive réalisée pour l'exposition "*Mais on ne sait jamais*" à B612 (Rennes), basée sur le même dispositif que l'installation Bruit Caillou Bâton : ardoise suspendue, tasseaux, laine, vibreur de téléphone, caillou, interrupteur.

2024



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](#)





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 : Agathe Coubard

[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 médium : 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, Yasmine Mekni

[Lien site web](#)

