

LA REMISE EN CAUSE DE LA LEGITIMITE DE L'ŒUVRE-ÉVÈNEMENT PAR LES NOUVELLES TECHNOLOGIES

Anthony Papavassiliou

Étudiant en Maîtrise en musicologie à l'Université de Montréal

anthony.papavassiliou@gmail.com

RÉSUMÉ

Les musiques électroniques et électroacoustiques, dont la naissance remonte à un peu plus de cinquante années, ont introduit un concept jusqu'alors inconnu dans l'histoire de la musique : celui de la production musicale décorrélée de la performance. Ce phénomène peut être principalement expliqué par deux facteurs majeurs qui sont **la possibilité d'enregistrer** une partie ou la totalité de l'œuvre, remettant ainsi en question les formes de l'interprétation ainsi que le principe de l'« événement » créé par la représentation, et **l'infinie possibilité de manipulation** sonore offerte par les nouvelles technologies qui permettent de dépasser les limites autrefois imposées par l'interprétation.

Le but de cet exposé sera de dresser un constat de la situation actuelle, de s'interroger sur les conséquences de l'utilisation des nouvelles technologies dans la création, la diffusion et la représentation de la musique et d'illustrer par des exemples précis les premières manifestations concrètes de la remise en question suscitée par cette évolution récente.

Nous essayerons également d'établir des pistes, laissant la voix à diverses méthodes de réconciliation entre la technologie, l'artiste et son public.

1. INTRODUCTION

Il y a quelques jours s'est tenue à l'Université de Montréal une conférence sur le geste, un thème très en vogue ces derniers temps, par un étudiant qui tentait de mettre au point une interface de contrôle du son qui permette à la fois de produire des sons riches et complexes par une manipulation intuitive, mais également d'établir un lien avec le public par le jeu instrumental.

Ce qui était intéressant, ce n'était pas tant que la facture de cet objet comprenait une dimension qui n'était pas du tout du ressort de la musique, mais que, contrairement à ce que pourrait être la couleur, la forme ou tout ajout décoratif, que cette dimension était primordiale ; lors de la présentation des différentes interfaces déjà connues et utilisées par les musiciens du monde entier, certaines avaient été écartées par l'artiste lors de l'élaboration de son prototype d'interface pour le simple fait de leur très pauvre communicabilité gestuelle.

L'étudiant, Martin Marier, n'était pas le premier à se préoccuper des fonctions du geste de l'interprète dans cette crise de la représentation que la musique est en train de vivre actuellement. Cette préoccupation est en réalité en chacun de nous depuis toujours et il convient d'aborder notre sujet en explorant les motivations qui nous poussent à vouloir ressentir un certain degré d'humanité dans l'élaboration d'une œuvre musicale.

2. PSYCHOLOGIE DE L'ÉVÈNEMENT

Qui irait voir un concert donné par des enceintes diffusant les œuvres d'un quatuor enregistré en *live* 3h auparavant ? Probablement personne. Pourtant il s'agirait d'une réelle diffusion du quatuor dont l'œuvre aurait réellement été jouée en *live*. Il y a donc lieu de se demander les raisons qui nous auraient poussés à faire un tel choix, si on prenait soin d'écartier l'influence que la qualité sonore d'une telle diffusion peut avoir sur notre décision.

L'intérêt du *live* ne réside pas moins dans l'unicité de l'évènement que dans l'interprétation qu'il peut nous offrir et c'est en assistant à la représentation que nous pouvons témoigner ou non de sa légitimité ; une représentation est une œuvre à part entière, qu'elle diffère ou non de l'œuvre originale, son caractère fugace lui confère toute sa valeur et c'est probablement la raison pour laquelle nous ressentons le besoin primordial de **voir** les auteurs, autrement dit les interprètes, nous apporter **la preuve** que cette œuvre, telle que nous la concevons lorsque nous faisons la démarche de venir l'apprécier, existe bel et bien.

C'est cette conception « évènementielle » de l'interprétation qui serait anéantie si nous ne pouvions pas constater son évidence, comme ce serait le cas par exemple avec une représentation où les interprètes seraient absents ou cachés.

Que se passerait-il alors, si les interprètes étaient bien présents et visibles, mais qu'ils donneraient l'impression de ne pas jouer la musique que nous serions en train d'entendre, de n'avoir aucune maîtrise sur elle ?

C'est précisément le problème soulevé dans la conception d'une interface musicale par Martin Marier et un problème qui touche particulièrement tous les amateurs de musiques créées à partir des nouvelles

technologies¹ : si nous venons à douter de la légitimité de la présence de l'interprète, nous remettons alors en cause la légitimité de l'œuvre-événement.

3. REPRÉSENTATION ET MUSIQUES ÉLECTRONIQUES

3.1. Introduction

Dans le monde des musiques électroniques, le problème de l'interprétation ne s'est pas posé avant l'avènement très récent des *laptops*² et des platines numériques. Jusqu'alors, les DJ enchaînaient les morceaux de musique gravés sur des disques vinyles ou bien triturait les sons, préparés à l'avance, sur des appareils munis d'une multitude de boutons et potentiomètres qu'il fallait ajuster en permanence. Ces techniques de production sonore dédiées aux événements *live* avaient comme avantage de mettre l'interprète en action quasi-permanente, le geste physique accompagnait les modifications sonores et garantissaient la légitimité de l'œuvre produite en temps réel.

Depuis peu, les platines numériques ont envahi le marché pour remplacer les platines vinyles et les *laptops* remplacent les séquenceurs et sampleurs par leurs homologues virtuels. Dans le cas des platines, le support, le disque, qui constituait à lui seul la raison d'être de l'instrument a littéralement disparu, tandis que ce qui demandait autrefois une certaine expression et précision du geste, dans le cas des appareils matériels de séquençage, s'est réduit aux simples clics d'une souris.

Bien sûr, les DJ continuent à utiliser des appareils qu'ils relient à leur *laptop* et continuent à effectuer quasiment les mêmes gestes sur leurs nouvelles platines, mais les liens forts qui unissaient le son au geste s'en sont trouvés très grandement affectés : **la vue** ne suffit plus car l'instrument s'est dématérialisé et est devenu virtuel. **La preuve** a laissé place à la confiance et à la réputation.

Malgré la confiance et la réputation, le doute peut subsister et mettre en branle un certain nombre d'interrogations : dans la mesure où le DJ ou l'interprète crée l'œuvre-événement en accordant volontairement une part plus ou moins grande à la manipulation du son lors de la représentation, où se situe la limite de la légitimité de l'œuvre ? De ce fait, puisque nous perdons peu à peu notre capacité de juger par nous-même cette légitimité, comment savoir si cette limite a été franchie ou pas ? Et aussi, bien que nous savons pertinemment qu'un DJ ou interprète gagne son statut par la qualité de son travail mais qu'il peut malgré tout nous tromper, chose qui était impossible avant, pourquoi ne le ferait-il pas ? Cela a-t-il une importance si nous conservons l'illusion que l'œuvre est légitime ?

¹ Plutôt qu'avec des instruments classiques qui demandent une participation active et continue de l'interprète sans quoi l'instrument n'émet tout simplement plus de son !

² Ordinateurs portables.

3.2. Le « mystère » Daft Punk

Un exemple assez concret de confrontation avec la légitimité du *live* est celui des représentations données par le groupe de *house music* Daft Punk, composé de Thomas Bangalter et Guy-Manuel de Homem-Christo. Ces artistes originaires de Versailles ont pris, avec le temps et le succès, l'habitude d'apparaître masqués non seulement à chacune de leurs représentations mais également sur chacune des photos officielles que l'on peut trouver, que ce soit dans la presse ou bien dans leurs albums. Lors de leur tournée mondiale de 2006 (9 dates au total dans cinq pays différents), les Daft Punk mettaient en scène leur représentation d'une manière à la fois remarquable et troublante : nichés en haut d'une pyramide, ils œuvraient déguisés pendant toute la durée du concert. Cette tournée amena plusieurs constatations et interrogations :

- Déguisés, personne ne peut attester qu'il s'agit bien d'eux, en conséquence, seule la virtuosité de certains gestes (aussi bien musicaux que corporels) de l'exécution pourrait éventuellement attester de la légitimité de l'œuvre à laquelle on s'attend.

- Le *set*, incroyablement millimétré, ne connaît aucune imperfection. Puisqu'on ne voit pas les artistes, ce show aurait-il pu être enregistré et présenté par n'importe qui ?

- Le jeu de lumières scéniques, à la fois complexe et varié, concorde parfaitement avec les inflexions de la musique. Dépassant l'algorithme traditionnel de réponse de la lumière aux variations du son, le jeu de lumières est ici clairement programmé pour être en phase avec la musique, ce qui renforce l'idée d'une possible rediffusion d'une œuvre enregistrée déjà envisagée par l'aspect sonore de la représentation.



Figure 1. Les Daft Punk mixant au centre de leur pyramide.

La question ici n'est évidemment pas de mettre en doute la qualité de l'événement produit, qui était à chaque représentation d'un haut niveau selon les participants, mais de se poser la question de son intérêt à partir du moment même où il est possible pour les participants de douter de la légitimité de l'événement qu'ils sont en train de vivre. Notamment pour ceux qui s'attendraient à une œuvre-événement : comment pourraient-ils être certains que l'événement auquel ils

assistent n'est pas simplement une version « en plein air » d'un produit qu'on sera susceptible de leur proposer un peu plus tard dans le commerce. Une version sans performance, sans imprévu, sans aucune réelle interaction interprète/public. Il serait d'ailleurs intéressant d'enquêter pour savoir si la version du spectacle offert a pu différer d'une scène à l'autre.

3.3. L'œuvre figée

Bien sûr, nous pourrions parler du cinéma puisque la version d'une œuvre offerte dans les salles est supposée être identique à celle proposée un temps plus ou moins variable après dans le commerce.

Comme pour le concert de Daft Punk supposé enregistré, nous pouvons aller au cinéma pour, non pas avoir l'exclusivité au sens de l'unicité de l'œuvre, mais pour découvrir l'œuvre au plus proche de sa création. Dans ce cas, il est évident que le fait qu'il n'y ait pas de performance ou d'interaction n'a aucune importance. Nous allons également au cinéma pour l'immersion, pour avoir la sensation d'être « plongés » au cœur du récit ou de l'action, ce qui correspond plutôt assez bien à l'idée que l'on se fait du concert musical. Nous allons également au cinéma pour profiter d'une qualité et d'un confort de son et d'image inaccessibles chez soi, ce qui peut être plus discutable dans le cas d'un concert.

Pour résumer, si nos attentes concernent moins la totale unicité de l'œuvre dans l'interprétation que les qualités de sa reproduction, l'œuvre musicale, qu'elle soit enregistrée ou performée, conserve sa légitimité. Tant que nous dissociions les paramètres de représentation de l'œuvre de l'œuvre elle-même, nous n'assistons pas à l'œuvre-événement, éphémère et unique, mais à une œuvre figée, reproductible, dans un contexte plus ou moins favorable à sa diffusion. En d'autres termes, dans l'œuvre-événement, l'unicité de l'évènement, qui est objective, confère à l'œuvre son identité (et donc son unicité), tandis que dans l'œuvre figée, l'unicité de l'évènement, subjective, n'agit pas sur l'identité de l'œuvre.

C'est là tout l'enjeu de l'interprétation et du doute semé par son absence : suis-je en train d'assister à une œuvre figée ou une œuvre-événement³ ?

3.4. L'exemple du « scandale Justice »

Un autre cas de dissonance amené par le *live* est la fameuse photo de Gaspard Augé, membre du groupe Justice, en train de manipuler un contrôleur midi qui n'est manifestement pas branché.

Cette fois-ci il n'est plus question de la présence ou non des artistes ou des interprètes, qui semblent bien engagés dans l'élaboration d'une représentation *live*,

³ Notons que la réponse à une telle question n'a probablement de l'importance que si nous avons envisagé une œuvre-événement.

mais de la duperie qui peut exister dans la relation établie entre le geste physique et la musique ; encore une fois, certes, on peut très bien imaginer que si les artistes feignent l'action il s'agit d'une œuvre préenregistrée sur laquelle il n'effectuent que peu ou pas de changement, mais surtout, il s'agit dans ce cas d'une volonté manifeste de simuler la réalisation d'une œuvre-événement alors qu'il pourrait tout à fait s'agir d'une œuvre figée (en tout cas, plus « figée » qu'on pourrait le penser).

Ce n'était pas vraiment le cas quand nous avons abordé les représentations de Daft Punk qui, volontairement, s'efforcent d'effacer la présence de l'interprète pour privilégier le show. Ce n'est d'ailleurs peut-être pas pour rien si leurs déguisements sont ceux de robots, représentant sans aucun doute le reniement du caractère humain et sensible de l'œuvre, mettant ainsi l'emphase sur son caractère mécanique, mais aussi et surtout, déterminé et autonome.



Figure 2. La photographie qui a fait scandale.

Un tel scandale prouve que la présence de l'artiste ainsi que le geste ne constituent pas en totalité l'interprétation : le rôle de la technologie n'est plus simplement de faciliter la tâche de l'artiste dans sa quête de production sonore, que les fins visées soient la richesse, la simplicité, l'expérimentation ou l'efficacité, mais également d'assurer son intégrité et celle de l'artiste vis-à-vis de l'œuvre.

4. LES SOLUTIONS POSSIBLES

4.1. Introduction

Si la conception de l'œuvre-événement est mise à l'épreuve par les artistes travaillant les musiques électroniques c'est parce que les nouvelles technologies ont ouvert la voie à de nouvelles façons d'envisager l'œuvre, tant au niveau de la composition, de la diffusion que de l'écoute.

Il est clair, à la lumière de ces faits, qu'il nous faut reconsidérer notre approche de l'œuvre musicale comme

les mutations du support audio nous l'ont déjà suggéré ces quelques dernières années : l'œuvre, en tant qu'évènement, n'est qu'une autre de nos conceptions ébranlées par l'utilisation des nouvelles technologies dans la musique. Nous pouvons citer le home studio et la capacité pour chacun de produire de la musique sans maîtriser d'instrument sous sa forme classique, évacuant ainsi les préoccupations liées à la performance et la technicité humaine. Citons également la musique numérique, entraînant le piratage et le problème de la rémunération des artistes.

Les mutations technologiques de la musique ne sont pourtant pas obligatoirement bénéfiques pour l'artiste et néfastes pour le public ou inversement. L'enregistrement est une des premières révolutions qui a permis non seulement aux artistes d'être mieux diffusés, mais également au public de pouvoir écouter de la musique de manière totalement illimitée. Nous pouvons donc envisager un destin pour l'œuvre-évènement plus glorieux que celui qui semble se dessiner, de la même façon qu'il suffirait de penser un système adéquat pour que les nouvelles technologies soient à la fois bénéfiques aux artistes et au public dans le domaine de la diffusion de la musique.

4.2. Renforcer l'évènement

L'idée est ici de concevoir l'œuvre-évènement de manière explicite, d'envisager l'utilisation des nouvelles technologies comme des outils servant cet objectif et non comme simples manières de produire du son, à la manière des concerts traditionnels mettant en jeu des instruments qui, sans l'action de l'homme, n'émettent aucun son. Cela ne veut pas forcément dire qu'il faut créer une réplique électronique d'un instrument classique pour rendre honneur à l'interprétation, mais qu'il faudrait à la fois envisager une technologie impliquant la participation de l'artiste par le geste, permettant au public de faire le lien entre le geste corporel et le geste musical, et également persuader à raison le public de l'action déterminante de l'artiste sur son instrument, quelle que soit sa forme.

Bien que l'interaction geste/instrument soit primordiale dans la représentation interprétée, il ne faut pas négliger le fait qu'ils servent la relation artiste/public si particulière à l'œuvre-évènement, puisqu'il ne s'agit pas seulement d'apprécier l'œuvre mais de la voir se créer devant nos yeux.

L'œuvre n'a pas nécessairement besoin d'être improvisée pour être « évènement », mais il paraît clair que ce qui nous amène à considérer qu'elle puisse revêtir un caractère unique et fugace est la participation primordiale de la dimension humaine, conférant à l'œuvre à la fois sa part d'inexactitude (ou d'erreur) non reproductible ainsi que sa capacité de réaction et d'adaptation au public. Pour nous apporter la preuve de la réelle participation humaine, nous devons avoir recours à une technologie sans laquelle l'œuvre ne pourrait pas fonctionner et qui ne fonctionnerait pas non

plus sans la manipulation de l'homme. En effet, une technologie qui n'a pas nécessairement besoin d'être manipulée par l'homme n'a pas d'utilité dans la mesure où l'œuvre pourrait alors très bien se dérouler sans l'artiste, une telle technologie n'apporterait ni la preuve, ni le degré d'humanité nécessaire à la naissance de l'évènement tel que nous le concevons.

La technologie qui nous intéresse ne doit pas non plus permettre des manipulations qui n'ont pas de signification musicale, ce qui tombe sous le sens, mais doit également amener un geste dont la signification s'accorde au maximum avec l'effet désiré : le public doit pouvoir comprendre le sens de l'interaction entre l'artiste et la technologie, entre ses gestes et le rendu sonore, de sorte à ce qu'il puisse apprécier la qualité de maîtrise de l'artiste sur son œuvre.

De telles exigences nous permettent d'établir trois conditions auxquelles la technologie utilisée pour l'œuvre-évènement devrait satisfaire. Les détails de ces conditions seront discutés dans le chapitre suivant. Il nous faudrait donc une technologie :

- Capable de produire une gamme de sons et samples la plus étendue possible ;
- Dépendante à chaque instant de l'action de l'artiste sur elle ;
- Dont la modification des paramètres nécessitent une implication gestuelle explicite et efficace;

La supposition qu'il puisse exister une technologie dédiée à l'œuvre-évènement regroupant ces trois conditions et qui puisse susciter une approche des musiques électroniques propice à la mise en œuvre d'une représentation à la fois technique et vivante nous amène à nous demander si l'idéal que nous souhaiterions atteindre ne serait donc pas la création d'un instrument dit « total », un outil qui permette un contrôle absolu sur la musique et demandant une grande agilité pour être maîtrisé, ou encore, un instrument dont un panel de paramètres seraient influencés par certaines manifestations du public.

Dans ce dernier chapitre nous allons développer notre propos en explorant les différentes pistes qui s'offrent à nous.

Bien sûr l'idée ici n'est pas d'imaginer imposer un instrument ou type d'instrument pour l'ensemble des pratiques artistiques impliquant de la musique électronique. Il s'agit plutôt de faire le constat de ce qui manque aux technologies utilisées actuellement et, par la même occasion, de proposer des pistes d'élaboration basées sur la prise en compte de considérations jugées nécessaires pour le maintien et le développement de l'œuvre-évènement au sein des arts impliquant des musiques électroniques.

4.3. L'importance du geste dans l'œuvre-événement : quels types de gestes ?

Selon Leticia Cuen⁴, « la matière expressive de la musique est gestuelle », la musique « nous renvoie toujours à la reconnaissance et/ou au souvenir des états moteurs, cinétiques, physiologiques qui sont à l'origine des sensations et des émotions humaines ». Comme nous l'avons vu, lors d'une représentation musicale, le public voit en la présence d'un jeu scénique de l'artiste une preuve de la légitimité de l'œuvre en tant qu'évènement : celui-ci se meut pour insuffler à l'œuvre son caractère unique.

Cette action déterminante sur l'œuvre doit être favorisée par l'instrument dont la facture doit être réalisée dans ce sens tout en respectant la cohérence du geste.

En effet, le public ne doit pas avoir l'impression que le musicien surjoue son œuvre en y ajoutant une composante gestuelle inutile : pourquoi courir le long de la scène pour augmenter le volume alors qu'il suffirait à un artiste muni d'une console des plus simples de tourner un potentiomètre pour obtenir le même rendu ? Cependant, comme le souligne Martin Marier⁵, il faut tenir compte de l'effet des *ancillary gestures* (Cadoz, 1988; Cadoz et Wanderley, 2000), ou gestes auxiliaires, en expliquant qu'il « s'agit des gestes qui ne servent pas directement à la production du son, mais qui font tout de même partie de la prestation. Dans le cadre d'une étude sur les mouvements des clarinettes, Wanderley et al. (2005) concluent que les mouvements de l'interprète contribuent à mieux communiquer les intentions musicales au public. »

La manipulation de l'instrument doit donc être à la fois élémentaire et expressive : elle doit rendre compte des processus cognitifs et émotionnels mis en avant par Letitia Cuen inspirés par les travaux d'Imberty et Cuen tout en évitant l'exagération.

Martin Marier, en concevant son éponge, poursuivait un objectif similaire : il voulait produire du son mais également que la manipulation sur son instrument rende compte de manière visuelle le geste musical induit. Ainsi, secouer l'éponge engendrait un vibrato, lui faire effectuer des rotations faisait varier le pitch. Bien sûr il s'agissait là d'une technologie assez rudimentaire, mais le concept avait le mérite de viser juste en donnant au geste une importance capitale; un type de communication élémentaire entre l'artiste et son public résumable en un mot : l'**interaction**.

4.4. Rétablir la confiance : l'action déterminante de l'artiste sur l'instrument

Il n'est pas aisé d'imaginer une technologie à la fois avancée, efficace, pratique, simple et démocratique qui nous permette de concevoir en live la musique que l'on

veut tout en conservant la présence indispensable de l'artiste, en pratique mais aussi aux yeux du public. Nous savons que le choix vers du matériel toujours plus réduit par les DJ et autres artistes de live se fait pour nombre de raisons avantageuses et il paraît que pour rétablir certains des aspects essentiels à l'œuvre-événement il faudrait planifier l'amointrissement voire la mise à l'écart de certains de ces avantages.

Comment bénéficier alors des avantages procurés par l'informatique dans le domaine de la production sonore tout en garantissant l'intégrité du live ?

Des appareils ont déjà été créés dans l'optique de réaliser un « instrument total ». C'est le cas du Méta-Instrument développé par Puce Muse. Le Méta-Instrument est décrit par ses concepteurs comme suit : « Le MI3⁶ s'apparente à un double Joystick portable qui peut manipuler, simultanément et indépendamment les unes des autres, 54 variables continues. La position des avant-bras se contrôle sans les mains, l'orientation de la poignée se contrôle par la paume, et chaque doigt comporte cinq capteurs indépendants. La mesure des rotations est au 1/20 de degré et la pression au 1/10 de gramme. »

C'est donc un instrument complexe, permettant de contrôler un nombre très important de paramètres musicaux et d'agir sur eux par le geste. Cependant le Meta-Instrument n'est pas parfait : c'est un objet très onéreux, encombrant, lourd, qu'il faut porter sur soi. De plus, il est conçu comme une amélioration ou une extension du corps humain et non comme un outil générateur de son.

Quand, chez les Daft Punk, l'identité de l'artiste disparaît au profit de l'instrument et, d'une manière plus prononcée, de l'œuvre, ici l'instrument s'efface et laisse place à un « homme-musique ».

Il est important de différencier ce qui pourrait faire la différence entre l'homme-orchestre, dont parle Puce Muse au sujet des musiciens utilisant le Méta-Instrument, et l'homme-musique : dans le cas du Méta-Instrument, la frontière entre l'homme et l'instrument disparaît, or, sur quelle base pouvons-nous qualifier la maîtrise de l'artiste sur son instrument et donc sur la musique si nous n'avons pas d'élément objectif et concret nous permettant de nous en rendre compte ?

Le Méta-Instrument est un formidable outil d'expérimentation et de création musicale, cependant il ne permet pas de communiquer convenablement avec le public dans le contexte d'une œuvre-événement : ce dernier doit pouvoir apprécier ce que l'artiste insuffle à l'œuvre dans le moment par la transcendance des contraintes inhérentes à la production musicale et l'interprétation, effacer les contraintes d'interprétation défie en quelque sorte l'artiste, annihilant la part d'humanité nécessaire à l'œuvre-événement.

⁴ *Temps, geste et musicalité*, 2007, p. 151.

⁵ *Le rapport geste-son en musique électroacoustique*, 2010, p. 9.

⁶ Acronyme pour désigner la troisième génération de Méta-Instruments.

4.5. Le contrôle des paramètres

Des expériences ont montré que la qualité de l'intégrité de la manipulation sonore par un interprète était fortement influencée par notre longue tradition de manipulation d'instruments classiques. Certaines des observations faites vont dans le sens d'une relation geste/son capitale dans l'interprétation. Ainsi, on sait qu'il existe un lien fort entre effort et expressivité (Ryan, 1991). Marier décrit cette relation ainsi : « L'effort physique est essentiel pour jouer d'un instrument acoustique. Pour jouer plus fort, on doit fournir plus d'énergie ; c'est en quelque sorte un combat. Il s'agit là, en soi, d'une image qui reflète la condition humaine et qui peut ouvrir la route vers l'expression de sentiments forts. ».

Les expériences de Hunt et Kirk (2000) montrent par exemple que la manipulation du volume doit être sujette à un effort fourni pour donner sa pleine expressivité, malheureusement, le volume est beaucoup moins un paramètre dynamique dans les musiques électroniques que dans les musiques instrumentales puisque la production sonore est davantage axée sur la composition du spectre dans l'espace et le temps que sur les variations d'intensité.

Une méthode pourrait être d'envisager des moyens inhabituels ou inédits d'agir sur la production sonore tout en conservant un certain degré d'expressivité et d'interaction avec le public. Le cas de Tim Exile⁷ est très intéressant à ce sujet.

Tim Exile est un producteur et interprète de musiques électroniques doté d'une solide formation au violon et titulaire d'une maîtrise en composition électroacoustique. Cet artiste est connu mondialement pour ses *live* particulièrement inventifs; en effet, muni d'un *setup*⁸ quasiment toujours identique, il enregistre sa voix ou encore les bruits de la scène ou du public pour l'intégrer en direct à ses compositions. La part d'interaction est donc importante, l'intégrité également puisqu'il n'y a rien de plus « concret » en musique que l'utilisation de la voix humaine. Concernant le geste, son expressivité est garantie par le *setup* composé d'un clavier midi, de pads et de divers potentiomètres. Quand Tim Exile est équipé d'un *laptop*, ce n'est pas pour garder les yeux rivés dessus et y effectuer des manipulations mais simplement d'un moyen rapide de visualiser certains paramètres de sa configuration.

4.6. Conclusion

Il est certain que l'avènement de l'électronique et de l'informatique amène avec son lot infini de nouvelles possibilités une reconsidération de notre manière de penser l'art musical. Les nouvelles technologies ont bouleversé nos conceptions et remis en question notre approche du monde esthétique. En abolissant les

limites qui autrefois garantissaient l'authentique unicité de l'évènement musical, elles ont semé le doute parmi les attentes de l'auditeur. Pourtant celui-ci n'a pas changé ; en quête de cette relation privilégiée accordée par l'œuvre-évènement entre lui, l'interprète et la musique, il aime se reconnaître dans une temporalité synonyme de vie et avoir la sensation d'être un acteur, sinon un témoin, de cette forme d'art.

Que faut-il alors ? Un instrument total ? Une interface contrôlant un maximum de paramètres ou plusieurs interfaces manipulées par plusieurs personnes ? Faut-il un orchestre ? Peut-on encore envisager la création musicale et l'interprétation par l'instrumentation, comme nous le faisons depuis des siècles ? Il est sûr cependant que notre perception musicale restera encore longtemps liée à un certain nombre de paramètres intemporels que la technologie non seulement, n'abolira pas, mais qu'elle devra plutôt satisfaire pour entretenir les meilleures relations possibles entre l'homme et l'œuvre-évènement.

L'exploration de ces paramètres tout au long de cet exposé a permis de comprendre qu'il existe des issues et que le domaine est fertile à de nombreuses innovations. Peut être que le *setup* de Tim Exile est une bonne voie d'exploration ou que le Méta-Instrument entraînera des améliorations qui octroieront à ce type de technologie une place de choix dans le cœur du public.

De nombreux efforts restent à fournir dans ce domaine, ce n'est pas moins une quête de l'instrument parfait que de l'intégrité parfaite, une préoccupation presque aussi cruciale que de vouloir comprendre ce qu'est l'art et l'esthétique : vouloir faire perdurer l'œuvre-évènement en la développant, c'est continuer à considérer plus que tout que la musique n'est pas un art figé mais un art du mouvement, un art du temps que l'homme crée à sa mesure en lui insufflant ses caractéristiques de momentanéité.

5. RÉFÉRENCES

- [1] Arfib, D., Couturier, J. M., Kessous, L., Verfaillie, V., « Strategies of mapping between gesture control parameters and synthesis models parameters using perceptual spaces », *Organised Sound*, vol. 7, N°2, 2002, pp. 127-144.
- [2] Battier, M. « L'approche gestuelle dans l'histoire de la lutherie électronique. Étude de cas: le theremin », *Les nouveaux gestes de la musique*, H. Genevois et R. de Vivo (eds). Marseille: Éditions Parenthèses, 1999, pp. 139-156.
- [3] Beaudouin-Lafon, M. « Moins d'interface pour plus d'interaction », *Interfaces Homme-Machine et Création Musicale*, H. Vinet et F. Delalande (eds). Hermès, 1999, pp. 123-141.
- [4] Cadoz, C. et Wanderley, M. « Gesture and Music », *Trends in Gestural Control of Music*, M. Wanderley & M. Battier (eds). Paris: IRCAM, 2000.

⁷ Tim Shaw de son vrai nom.

⁸ Mot couramment utilisé pour désigner une configuration quelconque permettant d'exécuter la représentation prévue.

- [5] Cadoz, C. « Musique, geste, technologie », Les nouveaux gestes de la musique, H. Genevois et R. de Vivo (eds). Marseille: Editions Parenthèses, 1999, pp. 47-92.
- [6] Choi, I. « Gestural Primitives and the context for computational processing in an interactive performance system », CD-room Trends in Gestural Control of Music, Wanderley M. et Battier B. (eds), publication Ircam, 2000.
- [7] Couturier, J. M. « Espaces Interactifs Visuels Pour le Contrôle des Sons Musicaux », Journées d'études Espaces Sonores 2002, Marseille : 2002.
- [8] Cuen, L., « Le geste sonore et le geste cinétique : Une évocation des sensations et des émotions humaines », Temps, geste et musicalité, Imbert, M. et Gratier, M. (eds), Paris: L'Harmattan, 2007.
- [9] de Laubier, S. et Goudard, V. « Meta-Instrument 3: a look over 17 years of practice », Proceedings of International Conference on New Interfaces for Musical Expression (NIME'06), Paris: 2006.
- [10] Gritten, A. et King, E. « Music and gesture », Gritten, A. et King, E (eds). Aldershot ; Burlington: Ashgate, 2006.
- [11] Hunt, A., Wanderley, M., Kirk, R., « Towards a Model for Instrumental Mapping in Expert Musical Interaction », Actes de la International Computer Music Conference ICMC'2000, Berlin, Allemagne, ICMA, pp. 209-212.
- [12] Hunt, A. et Kirk, R., « Mapping strategies for musical performance », Trends in Gestural Control of Music, 2000, pp. 231-258.
- [13] Marier, M., « Le rapport geste-son en musique électroacoustique », Mémoire de Maîtrise, Montréal : 2010.
- [14] Ryan, J., « Some remarks on musical instruments design at STEIM », Contemporary music review, 6(1) :3-17, 1991.
- [15] Stowell, D., Plumbley, M.D. et Bryan-Kinns, N. « Discourse analysis evaluation method for expressive musical interfaces », Proceedings of New Interfaces for Musical Expression (NIME'08), Genova: 2008.
- [16] Trueman, D. « Why a laptop orchestra ? », Organised Sound, vol. 12, n°2, 2007, pp. 171–179.
- [17] Wanderley, M. et Depalle, P. « Contrôle Gestuel de la Synthèse Sonore », Interfaces homme-machine et création musicale, Vinet H. et Delalande F. (eds), pp. 145-163. Hermès, 1999.