

# Quand je danse, je danse...

« Quand je danse, je danse ; quand je dors, je dors » écrivait Montaigne dans ses Essais.

*Le temps de la réaction instantanée, de la surprise exploitée, de l'erreur incorrigible et de l'écoute excitée par le risque ; et le temps de la réflexion, de la comparaison, de la correction patiente et de l'écoute affinée par la répétition.*

*La place et la finalité de chacun est différente, presque opposée, dans le cas de la réalisation d'un objet et du jeu devant un public.*

*Ce qui est important, c'est de s'autoriser d'aller aussi loin que possible dans ce que chacun d'eux apporte d'irréductible et d'irremplaçable : quand je joue, je joue ; quand je fixe, je fixe...*

Temps réel, temps différé... des termes techniques, issus du traitement informatique.

Mais que peuvent-ils représenter ici ? Une action et son effet ? Une décision et la perception de son résultat ?

Retrouve-t'on, formulée sous une apparence plus moderne, l'opposition entre une musique *abstraite* où le temps de la composition est très "différé" et celui de l'exécution très "réel", et une *concrète* où le geste compositionnel se traduit instantanément en un résultat sonore mais où l'écoute finale peut se faire sans aucune intervention ?

Que ce soit dans la solitude du studio-atelier ou au milieu (en face) d'un auditoire, la place relative de ces deux composantes peut effectivement être extrêmement variable, elles peuvent se conjuguer d'une infinité de manières... ou être présentes quasiment à l'état pur.

Je me suis amusé à tenter une sorte de mise en ordre de ces rapports dans une perspective de création sonore, à la fois en amont et en aval de l'objet de fixation / transmission, pour l'artiste sonore et pour l'auditeur.

C'est évidemment assez approximatif, certainement incomplet, souvent discutable, mais peut-être instructif...

## EN AMONT

*(l'artiste sonore dans son atelier ou le compositeur à son bureau ;  
du côté du compositeur : ce qui est pensé / ce qui est réalisé)*

### Temps décalé



1. **schéma d'intention, description, partition** : aucun son n'est produit, il reste à fabriquer / programmer / jouer / faire jouer les instruments / les machines / les programmes...
2. **programmation informatique** : un processus est d'abord formalisé, puis ensuite exécuté afin de générer / traiter des sons (ou des partitions)
3. **programmation graphique modulaire, réglages de paramètres d'instruments et de traitements** : réalisation d'outils de traitement / synthèse, en interaction avec l'audition de leur effet
4. **opérations de "montage", automatisations et séquences MIDI en pas à pas** : modification d'éléments sonores déjà fixés, génération d'information de contrôle dont l'effet est immédiatement audible
5. **tournage sonore selon des intentions préalables en vue d'obtenir un résultat précis** : préparation technique des microphones / corps et situations sonores / dispositifs électroniques, entraînement des gestes, puis enregistrement des sons ou des gestes
6. **dispositif à surprises** : génération / traitement faisant interagir de manière complexe geste et processus, dispositifs microphoniques complexes
7. **dispositif aléatoire** : génération / traitement stochastique non contrôlé directement
8. **imprévu capturé** : accident, improvisation totale, "trouaille"



### Temps instantané

*Note : dans ce travail "en amont", toutes les situations décrites sont bien-sûr chaînables et cumulables, dans n'importe quel ordre et de multiples fois, puisqu'il se situe par définition dans un temps global décalé.*

## EN AVAL

*(le musicien devant son public ou le projectionniste derrière sa machine ;  
du côté du public : ce qui est composé / ce qui est entendu)*

### Temps décalé



1. **œuvre sonore fixée incluant les conditions de sa perception** (installation pérenne, dispositif de projection autonome, casque sur borne...) : ce qui est donné à entendre ne varie jamais
2. **œuvre / objet fini pouvant être placé dans un lieu variable** (projection acousmatique directe, installation sonore fixée, cinéma, objet haut-parlant, musique mécanique...) : la réalisation est entièrement fixée, mais les conditions précises de sa perception varient à l'intérieur d'une marge définie, qui est sensée conserver l'intégralité de ce qui a été composé
3. **dispositif individuel ou public interactif** (CD-Rom, site Web, jeu vidéo, installation interactive...) : l'œuvre comporte des éléments qui peuvent varier, mais les conditions de cette variabilité sont intégrées dans la composition
4. **support / transmission domestique** (disque, DVD, radio...) : l'œuvre est fixée, mais le dispositif et les conditions d'écoute disposent d'un degré de variation indéterminé
5. **adaptations d'un support en projection publique** (volume global, ajustements de résolution spatiale, adaptation à l'acoustique et aux dimensions...) : ce qui est donné à entendre peut être légèrement différent d'une fois à l'autre, sans que le sens de ce qui a été réalisé ne soit modifié
6. **"spatialisation acousmatique"** (stéréo domestique > acousmonium...) : l'espace de l'œuvre est adapté dynamiquement par un tiers à des conditions différentes de celles qui ont été définies par la fixation, ce qui est entendu est forcément différent de ce qui a été fixé
7. **"interprétation acousmatique"** : une partie du sens de l'œuvre est modifiée dynamiquement par ajout / transformation d'espace, amplification ou détournement des critères fixés, ceci sous la responsabilité de l'interprète
8. **"musique mixte"** : juxtaposition d'éléments temporellement fixés et de jeu direct
9. **"live electronics"** : déclenchement / modification / agencement d'éléments prédéfinis, jeu avec des dispositifs interactifs pré-programmés
10. **partition / tablature plus ou moins détaillée, précise et contraignante** : le son de l'œuvre (acoustique ou électronique) est intégralement créé lors de la présentation publique, son déroulement varie selon les limites imposées par la transmission et les choix / possibilités des musiciens, chaque exécution est différente
11. **partitions "ouvertes"** : certains aspects temporels et / ou sonores varient dans une plage plus ou moins importante
12. **règles de jeu, grilles d'improvisation** : il existe un dénominateur commun à chaque exécution, mais il est plus ou moins perceptible
13. **improvisation "totale", ou s'en approchant** : chaque exécution est, dans la globalité comme dans le détail, (presque) totalement différente



### Temps instantané

*Notes :*

*La proportion de temps instantané et de temps décalé est bien-sûr partiellement déterminée par le "temps de vie sonore" de l'œuvre (je ne parle pas de la durée de son exploitation !). Limité et unique dans le cas du concert (5 à 13), limité mais multiple dans celui des séances (1, 2 et 5), il peut être infini dans certaines installations ou objets-haut-parlants (1 à 3), et indéterminé pour les supports domestiques (3 et 4).*

*Les n°5, 6 et 7 peuvent sembler assez proches, mais ils représentent néanmoins des choix de répartition amont/aval bien différents et déterminants à la fois pour la composition et pour le mode de présentation adapté.*

Je laisse à chacun le loisir de réfléchir où se situent ses préférences et pourquoi...

Quant à moi, quitte à paraître un tantinet manichéen, et alors que je suis d'un naturel tout ce qu'il y a de plus doux et tranquille, les extrêmes me plaisent ici beaucoup (justement ?), notamment les trois derniers points en amont, et les trois premiers en aval (avec une tendre pensée pour le n°13), sachant que l'essentiel de mon temps de travail (en amont) se situe tout de même dans l'entre-deux du n°4.

Parmi toutes ces situations, il y en a donc deux sur lesquelles je peux m'arrêter, car elles m'apparaissent comme significatives de la manière dont j'aborde la création sonore haut-parlante.

En tant qu'ex-instrumentiste et ex-compositeur-sur-papier (il y a très longtemps !), j'y trouve amplifiés : le plaisir de jouer, de confronter mon corps à la production des sons, et l'ineffable satisfaction de produire un objet qui, avec toutes ses limites et ses faiblesses possibles, représente quelque-chose dont je suis entièrement responsable lorsqu'il est présenté à un auditeur. En cela, selon les critères habituels, je me sens beaucoup plus cinéaste (indépendant bien-sûr) ou plasticien que compositeur...

C'est que la réalisation d'une œuvre sonore en amont de sa diffusion au public bénéficie à la fois des possibilités offertes par l'improvisation la plus sauvage, où l'on peut se permettre de faire littéralement *n'importe quoi*, et, par la capture et la fixation, où l'on a l'assurance qu'il sera toujours possible de n'en conserver que *le meilleur*. Le risque du *temps instantané* peut être total parce que ce que je vais montrer sera très *décalé*.

Le jeu d'abord, lors des séquences de tournage microphonique et des séquences d'improvisation avec les outils logiciels (échantillonnage, synthèse, traitements...).

Cette étape est presque toujours temporellement dissociées de celle de l'assemblage (le n°4 cité plus haut), et n'est pas forcément réalisée en fonction d'un projet particulier. D'ailleurs, lorsque c'est le cas, la majorité de ce que j'obtiens se retrouve généralement inappropriée pour ce projet...

C'est qu'il s'agit pour moi lors de ces séances d'utiliser une énergie totalement différente de celle qui est nécessaire lors de la composition (n°4), d'un investissement corporel et d'une attention d'écoute presque diamétralement opposés.

J'y favorise les situations "à risque", je ne répète pas, je préfère sélectionner un son source sans le pré-auditionner, ne pas voir sa représentation graphique, ne pas bien connaître l'affectation de certains contrôleurs etc.

Le plus souvent, cette situation de découverte et de surprise favorise la réaction, amène mon écoute et mon geste à donner naissance à des *particularités* sonores que je ne pourrais certainement jamais refaire, et, surtout, auxquelles je n'aurais jamais *pensé*.

Et si le résultat n'offre pas d'intérêt, je peux éventuellement retenter le coup, mais surtout je jette, ou, plus intéressant, j'essaie de tirer parti des "erreurs" commises.

Je passe ainsi beaucoup de temps, plus tard, à "rattraper" des trucs mal fichus, mais bon : "quand je joue, je joue !"

A l'opposé, lorsque la réalisation a atteint le point où il n'est plus possible de l'améliorer, lorsque l'œuvre est donc *finie*, je la laisse reposer jusqu'au moment où elle sera entendue, selon l'ensemble des éléments qui ont été fixés.

Pour obtenir ce *temps décalé*, pour réunir les conditions pour que la non-intervention finale soit efficace, il a fallu au préalable transférer des aspects qui sont souvent dévolus au *temps instantané* de la diffusion (n°6 et 7 en aval notamment) vers le *temps décalé* de la composition.

Mais c'est pour moi assumer pleinement ce rêve de l'objet-composé, aller, autant que possible, jusqu'au bout de ce que propose et permet la création sonore pour des haut-parleurs : "quand je fixe, je fixe...", là.

Jean-Marc Duchenne, novembre 2013