



P<sup>R</sup> 10/20

liées à l'azimut et à l'élévation d'une source sonore entendue à l'état naturel. Le traitement binaural vise à diffuser le son comme si l'auditeur l'entendait dans une sphère équipée de plusieurs centaines de haut-parleurs.

4 - Head Related Transfer Functions : modélisations mathématiques pour l'application de filtres complexes sur les sources sonores, avant émission, visant à adapter le timbre et la localisation des sons au morphotype des buste et visage de chaque auditeur (toujours dans le cadre d'une écoute au casque). Ces technologies, aujourd'hui très gourmandes en ressources processeur devraient se répandre rapidement dans les années à venir au vu de la croissance rapide de la puissance des appareils numériques.

5- Voir le site http://nouvoson.radiofrance.fr/ et système ad hoc développé récemment par Radio France.

Pour autant, une onde sonore reste une onde sonore et la musique, pour l'essentiel, du vent !

***Anoph Speia*** et ***Spin*** abordent ces questions de manière renversée : ***Anoph Speia*** immobilise et contraint l'auditeur sous un casque, idéalement, dans le confort d'une chaise transat . Il est alors amené à focaliser son attention sur la localisation spatiale de sons qui n'existent pourtant, à proprement parler, nulle part. L'accumulation des couches ou calques sonores en mouvement permanent semble, par endroits, être émise depuis l'intérieur même de son corps auquel, pourtant, la pression acoustique, elle, bien réelle, rappelle sans cesse le monde extérieur, celui du son comme phénomène physique, parfois signe de danger. L'auditeur est ainsi presque totalement privé de sa liberté, de se mouvoir, de danser, de maugréer même puisque son voisin ne l'entendra pas ! Il donne les pleins pouvoirs au compositeur, son individualisation devient une douce aliénation.

***Spin***, à l'inverse, laisse à l'auditeur une liberté pleine, au risque de l'insatisfaction. La paire d'enceintes rotatives qui constituent le dispositif original modèlent l'espace acoustique du lieu d'exécution en projetant les ondes sonores vers l'avant avant qu'elles soient réfléchies ou absorbées par les cloisons, puis se dispersent dans l'étendue. Ainsi, chaque corps entendant, totalement libre de ses mouvements, perçoit, par sa propre localisation, une version comme individualisée de chaque exécution. Ce faisant, il perturbe, corrompt ce que l'autre perçoit puisque chaque corps absorbant devient une infime partie du système acoustique global, corps-avatar de cet encombrant voisin de la salle de concert dont c'est ici le corps même qui altère chaque perception.

L'auditeur se trouve alors confronté à la difficile question de l'exercice de sa liberté, celle des choix, qu'entendrai-je si je me déplace, que perdrai-je si je reste ? Il a ici acquis les pleins pouvoirs, qu'en fera-t-il ?

## Notes sur Spin#01<sup>6</sup>

6 - Le vocable « Spin » est utilisé de manière générique pour une série de créations sonores ayant toutes à voir avec l'idée de rotation, par analogie avec son acception en physique au tout début du 20e siècle.

7 - Cf, par exemple http://trapeze-revue.net/sipp.php?article41 et https://soundcloud.com/nakatano/heterotopia-in-situ

8 - En une sorte de mise en abîme sonore ?

9 - Passage de trains à grande vitesse immédiatement suivis de longues périodes de silence dans le cas de la gare TGV, chants religieux et manifestations sonores des visiteurs/touristes dans le cas de la cathédrale, sons spécifiques d'un chantier augmentés de l'immense réverbération de l'arc dans celui du marché du Boulingrin.

10 - Pour une vision exhaustive des phénomènes et méthodes de granulation sonore, cf Curtis Roads, Microsound, MIT Press, 2002.

11 - En technique de mixage audio, la notion de panning (ou panoramique) fait référence à un ensemble de techniques liées à la spatialisation sonore. Il

»s'agit de restituer, lors d'une écoute, la sensation d'espace, c'est-à-dire des variations d'intensité et de contenu sonore selon les directions (source Wikipedia).

12 - On pense ici au célèbre destin du pont de Tacoma (État de Washington, USA) qui, amplifiant de manière exponentielle sa propre

fréquence de résonance, finit par s'effondrer sous l'objectif des caméras le 7 novembre 1940. Il semble d'ailleurs n'exister aucune archive proprement sonore de cet évènement acoustique pourtant exceptionnel !

13 - Lire à ce sujet : Pascal Quignard, *La Haine de la musique*, Paris, Gallimard, 1996.

14 - Pour une analyse exhaustive de l'acte "social" d'écoute au quotidien, cf Brandon Labelle, *Acoustic Territories, Sound culture and everyday life*, Continuum, New York - London, 2010.

15 - Cf texte précédent : Décorporéfiés.

architecturale pour l'époque !) demande la mise en oeuvre d'un volume sonore important afin de solliciter son énergie acoustique propre et libérer son caractère sonore intrinsèque.

Le paradoxe est alors que le volume nécessaire pour faire entendre ce caractère architectural et sonore sera converti par le bâtiment en réverbération, laquelle nuira à la précision de la perception de la localisation des sources; le bâtiment devenu instrument sonore paradoxal, amplificateur ou chambre de réverbération, jouant contre lui même<sup>12</sup>.

La halle, dans sa totalité, se muait alors en un immense vaisseau sonore auquel la réverbération ajoutait encore une dimension spirituelle ou chamanique propre aux cathédrales ou aux cavernes, un temple à écho pour paraphraser Pascal Quignard<sup>13</sup>.

Les Halles du Boulingrin étant un espace semi-ouvert, l'autonomie de chaque auditeur, quant à ses modalités d'écoute et d'interaction avec le son<sup>14</sup>, se trouvait encore accrue par le simple choix d'entrer ou non dans ce bâtiment plongé dans une relative obscurité. Entendue de l'extérieur, cette improvisation pouvait s'apparenter par moments à un long grondement sourd haché de signaux stridents, de hurlements analogiques saturés puis, à l'intérieur, à une fine pluie automnale de corpuscules numériques presque inaudibles de l'extérieur. Mais, bien entendu, ce qui était perçu de l'extérieur pouvait s'avérer très différent de ce qui l'était à l'intérieur et vice versa, laissant, là encore, l'auditeur libre de sa propre implication, au risque de sa frustration<sup>15</sup>.

**Nicolas Canot**  
**mai/novembre 2014**

**P**<sup>R</sup><sub>10/20</sub>

**PRODUCTION 23 .03**

**DIRECTION DE LA PUBLICATION** / Nicolas Canot

**DIRECTION VISUELLE** / Ivan Polliart

**RÉDACTION** / Nicolas Canot, José Alberto Gomes, Felipe Lopes, João Menezes, Jorge Prendas, Hervé Thibon

**TRADUCTION** / Nicolas Canot (En>Fr), Camille Molotchkine (Fr>En)

**SON** / Nicolas Canot, Digitopia Collective

**IMAGES** / Pei-Lin Cheng, Digitopia Collective, Ivan Polliart, Nicolas Poix

**CONCEPTION GRAPHIQUE** / GMTW

**MASTERISATION** / Benoit Fromentin, Studio du Chalet - Reims

**POUR LEUR SOUTIEN MORAL ET FINANCIER** / Césaré Cncm, Le Conseil Régional de Champagne-Ardenne, La Ville de Reims, L'Université de Reims Champagne-Ardenne, La Casa Musica.

**REMERCIEMENTS** / Elsa Bezaury, Sean Carroll (Code Control. Leicester-GB), Nicolas Poix, Guillaume Petit, Christian Ménard, Laure Thierion, Dominique Baldi, Valentin Couineau, Jean Baptiste Berger, Arsis Fabrica, Michel Germain.

**23.03** **23.03** / 12 rue de Marzilly, 51100 Reims (Fr)  
contact@2303.fr / www.2303.fr



## « La perpétuation du temps sous le présent »

**Préface** Lorsqu'au début du 20<sup>e</sup> siècle, le son, à l'état naturel ou modifié, a fait son entrée dans l'univers musical, une nouvelle ère de l'histoire de la musique s'est ouverte. Ce qui fut créé alors n'était pas un nouveau style ou un nouveau genre musical mais bien un monde d'expériences sonores en soi. Depuis les manifestes futuristes de Russolo jusqu'aux plus récents instruments virtuels, un long chemin a été parcouru : chemin d'approbation, chemin de développements technologiques, chemin de défis pour les compositeurs, les musiciens et le public.

Dans cette optique, l'éducation porte une grande responsabilité, celle de fournir au public les outils permettant de comprendre cette nouvelle musique, ces nouveaux instruments et ces nouvelles approches. Digitopia porte notamment cette responsabilité au sein du département éducation de la Casa da Musica.

Depuis son ouverture en 2005, la musique contemporaine occupe une place particulière dans la programmation de la Casa da Musica et avoir un orchestre résident comme Remix ne fait que renforcer cette idée. Digitopia fut ainsi créée et pensée comme un outil visant à donner à tous les publics, des enfants aux seniors, l'opportunité d'expérimenter et créer de la musique électronique dans le but de familiariser le public aux nouvelles musiques.

Mais chemin faisant, Digitopia est devenu bien plus que cela : non seulement un espace d'accueil hébergé dans le foyer de la Casa da Musica mais au delà, un ensemble d'enseignants et de musiciens qui ont fondé le collectif Digitopia (ensemble scénique), une équipe à même de développer ses propres logiciels éducatifs ou applications pour smartphones et tablettes; des experts en composition et musique électronique travaillant avec les orchestres résidents de la Casa da Musica (choeur, orchestre symphonique et ensemble Remix), des consultants pour les projets incluant des parties électroniques ou des traitements électroacoustiques.

Si le 20<sup>e</sup> siècle a donné au son de nouvelles modalités d'écoute, le 21<sup>e</sup> apportera probablement de nouvelles manières d'écrire, créer et interpréter la musique. Les outils numériques, les instruments virtuels, les logiciels et applications donneront aux compositeurs et interprètes de nouvelles opportunités là où les techniques classiques seront supplantées par le monde digital. Nous souhaitons donc que Digitopia joue un rôle important dans ce développement, assumant la tâche d'apporter à chacun l'expérience musicale dans le champ numérique.

Jorge Prendas  
Responsable du département éducation à la Casa da Música

**Note** *A perpetuação do tempo sob o presente* (la perpétuation du temps sous le présent) est une installation sonore créée spécifiquement pour les Halles du Boulingrin.

Deux idées majeures ont guidé la création de cette installation : le rôle historique et social du Boulingrin et sa conception architecturale, y compris, acoustique. Sur le plan social, les marchés ont toujours été des centres importants pour le commerce et pour l'implication des habitants entre la vie de quartier et celle des régions. L'étymologie du mot latin commercium (échange) implique la rencontre entre les personnes plutôt que la simple définition de l'échange marchand, de biens ou de services. Sur le plan architectural, le Boulingrin présente une forme particulière et révolutionnaire en arc qui, depuis son origine et jusqu'à ce jour, marque de son empreinte le paysage urbain de la ville de Reims. Cette conception, un espace ouvert et réverbérant de 100 mètres sur 50, accentue la relation existant entre deux phénomènes sonores que sont l'écho et l'amplitude.

Ainsi, c'est le Boulingrin qui défini le contenu de cette installation sonore car ce bâtiment n'est pas simplement un marché mais un lieu qui représente Reims et son paysage urbain, un acteur de la vie récente de la cité. Partant, notre objectif a été de créer une interprétation de Reims comme lieu social, géographique et historique. Non pas une reconstitution historique mais plutôt une vision artistique de ce qui nous est apparu de Reims en un temps très court, de ce que ses habitants ont souhaité nous transmettre (ou non) de leur ville.

Le résultat est une création sonore pour 8 enceintes, 8 microphones et 8 ampoules lumineuses distribués de manière égale dans l'espace. L'installation s'appuie sur un réseau sonore récursif qui met à l'épreuve la perception sonore et spatiale de l'auditeur et où le traitement du son, comme matière, révèle l'architecture et les propriétés acoustiques du lieu.

À cette fin, chaque enceinte est alignée verticalement avec un microphone. De cette manière chacun de ces microphones est directement alimenté par le son provenant de l'enceinte lui faisant face ainsi que par la réponse acoustique du Boulingrin. À mesure que la pièce sonore se déroule, la réponse acoustique de la halle est enregistrée et réinjectée dans le système pour aboutir, par récursivité, à l'extinction de la pièce musicale initiale tout en révélant la sonorité naturelle du Boulingrin. Dans le même temps, les sons émis par les auditeurs eux mêmes lors de leurs déplacements ainsi que leur position modifie en temps réel l'acoustique du lieu faisant de chacun d'entre eux l'acteur d'un écosystème sonore plus vaste.

Enfin, 8 ampoules lumineuses sont placées dans le prolongement de chaque microphone. La luminosité de ces ampoules étant relative à l'amplitude du son, elles fonctionnent en une symbiose sonore et visuelle où le déroulement des événements lumineux est lié aux phénomènes sonores. Avec le temps, la pièce sonore originale finit par être totalement absorbée par la sonorité naturelle du Boulingrin, les auditeurs plongés dans le noir alors que, sous le présent, se perpétue le temps.

### Digitópia

Née en 2011, Digitópia est une plateforme musicale numérique installée au sein de la Casa da Música à Porto qui tend à développer l'écoute, la performance et la création musicale. Par l'utilisation, encore que non exclusive, d'outils numériques, Digitópia met en avant la création musicale collaborative, la conception de logiciels, l'éducation musicale, le travail sur le lien social en tentant de faire émerger des communautés multiculturelles d'interprètes, de compositeurs, de curieux et d'amateurs de musique.

**Pour ce projet Digitópia Collective est représentée João Menezes et José Alberto Gomes.**

**Filipe Lopes** est né en 1981 à Porto. Il est compositeur, spécialement orienté vers la musique électronique et les nouveaux média. Il collabore régulièrement à des projets au théâtre, au cinéma ou à des installations vidéo. Il a reçu en 2013 le Prix européen ECPNM pour la Musique Électronique Live en utilisant “*Do Desenho e do Som*”, un logiciel conçu et développé par lui. Il poursuit actuellement son doctorat sur les medias numériques à l'Université de Porto et à l'Université du Texas à Austin grâce à une bourse de la Fundação da Ciência e Tecnologia (FCT).

**João Menezes** (Digitopia Collective) est artiste sonore et multimedia travaillant à l'intersection du son, de l'image et de leurs interactions. Plaçant les ressources numériques au coeur de sa pratique, il travaille pour la scène, le théâtre ou la danse. Il est également développeur de logiciels et d'outils interactifs. Il anime régulièrement des masterclass et donne des conférences notamment au Code Control Festival, Get Set Art Festival, Semibreve Festival, London College of Communication - University of the Arts London, Faculty of Engineering, Leicester College, Artech - International Conference on Digital Arts etc.

**José Alberto** Gomes est né à Porto en 1983. Après avoir étudié le piano au Conservatoire de Porto, il a obtenu un diplôme de composition à la School of Music and Performing Arts. Son travail est aujourd'hui fortement lié aux possibilités des

nouvelles technologies et à la musique pour le théâtre, le cinéma, les installation ou l'improvisation électronique. Il termine actuellement son doctorat en musique électronique ) l'Université Catholique de Porto grâce à une bourse de la Fundação da Ciência e Tecnologia (FCT). Il est également chargé des projets éducatifs au sein du collectif Digitopia - Casa da Musica, Porto.

### Entretien avec Filipe Lopes

(Filipe Lopes) Quel est le propos et comment est née cette installation ? Pour quels raisons aura t'elle lieu dans le marché du Boulingrin ?

*(Digitópia) Il s'agit, au départ, d'une invitation de 23.03, une association pour la promotion et la diffusion de l'art contemporain. Le marché était une proposition de l'association et nous avons été ravis que cette proposition nous soit faite.*

L'idée que la ville puisse être quelque chose que les personnes ont envie de transmettre (ou pas) est intéressante. Comment l'appréhendez vous sur un plan sonore ? Comment avez vous découvert les caractéristiques que les gens rencontrés ne souhaitez pas vous transmettre ?

*Cet élément sera abordé dans le contenu musical de l'installation. Durant la résidence, nous étions à Reims en tant qu'invités et, dans des interactions très naturelles, les personnes nous ont transmis l'idée qu'ils se faisaient de leur ville, leur propre interprétation qui n'est pas nécessairement une dissimulation ou une exagération de ses qualités. Par exemple, on nous a régulièrement présentés les habitants de Reims comme des gens froids, peu accueillants, chose que nous n'avons absolument pas ressenti durant notre séjour. Bien souvent, les sons que nous pensions être représentatifs de Reims n'étaient même pas évoqués par les autochtones. Ainsi, notre réinterprétation artistique de l'identité de la ville ne sera pas une analyse historique et sociale mais plutôt une réinterprétation de ce que les gens ont bien voulu nous transmettre, ce qui peut s'avérer très différent de nos propres observations.*

Comme R. Murray Schaffer l'a montré, lorsque nous avons à a faire à des lieux qui nous sont inconnus, nous entendons naturellement les sons d'une manière différente et donc, nous sommes susceptibles de percevoir l'environnement sonore différemment de ceux qui vivent dans ce lieu ou entendent cet environnement de façon quotidienne. Avez vous eu l'occasion de comparer vos impressions à celles des habitants ?

*Comme tu l'as fait remarquer, en tant qu'étrangers, il est sans doute plus aisé d'identifier le profil sonore d'une ville. Parmi les sons qui nous ont immédiatement frappés, il y avait celui du klaxon du tramway qui était différent de tous ceux que nous avions pu entendre auparavant. Il y a eu également la réverbération massive de la nef de la cathédrale . Ce sont ces types de sonorités qui se détachent dans le paysage sonore même s'ils semblent totalement normaux aux habitants de Reims. Ce fut une partie importante de notre recherche puisque nous devons rassembler autant d'informations que possible et la seule façon de le faire était d'écouter soigneusement.*

Considérant l'espace et le son et puisque nous avons déjà beaucoup parlé de la ville alors que nous parlions de ce marché, y a t'il une relation entre les deux dans la pièce ? Appréhendez vous la ville et le marché comme des lieux différents ?

*Ce marché a été “abandonné”, au point de devenir presque une ruine. Ceci a un point tellement avancé que sa démolition a été envisagée par les autorités. Face a cette éventualité et après un débat public, l'idée de sa reconstruction l'a finalement emporté, ce qui a mené à sa rénovation.*

*Nous parlons ici d'un bâtiment qui a acquis, ou si l'on veut, re-acquis son caractère spécifique. Depuis sa construction, l'identité de cette halle était liée à son originalité architecturale qui a retenu l'attention de l'ensemble des architectes. C'est la première relation qui a unit ce bâtiment à la ville, une icône architecturale passant du statut de singularité à celui de ruine. Ensuite, les relations secondaires du marché en tant qu'espace de convergence de la ville et de son voisinage.*

*À partir de là, nous allons “utiliser” le marché en tant que symbole historique avec les éléments sonores que nous aurons jugé les plus représentatifs. De plus, nous utiliserons son espace et ses propriétés acoustiques dans un système récursif (ndt : feedback network) vu comme une métaphore de ce lieu de commerce, ce qui implique échanges et contacts permanents tout comme sont constants les échanges d'énergie dissipée et d'énergie réintroduite dans le système.*

Si je comprends bien, les sons qui seront diffusés par les enceintes seront conçus a posteriori. Quel est le caractère de la pièce et comment est-elle liée à l'espace ?

*C'est juste, une partie importante de l'installation est une composition sur 8 canaux qui sera reproduite par le système. Son caractère provient principalement des héritages historique et culturel de la ville. Cela ne signifie pas nécessairement que nous utiliserons des sons concrets qui seraient probablement la façon la plus littérale de communiquer nos idées. Nous avons préféré faire des mesures acoustiques qui nous ont permis d'avoir d'avoir une idée précise du comportement acoustique du bâtiment. Ceci nous a amené à utiliser différentes stratégies, plutôt qu'utiliser des éléments concrets ou des manipulations d'échantillons audio. Qui plus est, puisque la pièce est basée sur un système de rétroaction audio, ça n'a pas de sens de le dissocier de l'espace.*

Je suis curieux à l'idée de l'auditeur comme élément actif de la composition. Il est évident que le public aura un impact sur la réponse acoustique de la halle pour autant, cela fait-il de l'auditeur un élément actif ou bien le mot “actif” fait-il référence à l'activité d'audition de cet auditoire ?

*Les microphones sont disposés au dessus de chaque enceinte. Le but est que le public se déplace librement dans l'espace et partant, émette différents sons qui deviendront des éléments de la pièce durant la phase de lecture de la composition par le système de diffusion. Ceci mènera donc à l'ajout de contenu nouveau à l'intérieur même de la pièce. Ainsi, et bien que ça ne soit pas le propos à l'origine, nous intégrerons ce processus ouvert.*

*Ce genre de composition évoque certaines oeuvres comme “I'm sitting in a room” d'Alvin Lucier, “Four Rooms” de Jacob Kirkegaard ou encore “Partial Space” dePedro Rebelo. Quelle serait la singularité de votre propre pièce comparée à celles-ci ?*

*Notre but n'est pas de recréer ce type d'oeuvre et nous sommes bien conscients que cette méthodologie n'a rien de singulier. Cependant, notre façon de concevoir le système ainsi que son contenu le sont. La technique du feedback (ndt : système récursif) est envisagée ici comme un outil nous permettant d'explorer les espaces sonores de manière singulière. Toutefois l'ensemble du récit et son expérience est liée au contenu et à l'articulation des mouvements sonores. De cette manière, cette pièce prend tout son sens dans sa temporalité et son (celui du Boulingrin) espace.*

*Par exemple, la question de l'unité entre la lumière et le son est un concept maintes fois posé depuis une décennie. Toutefois, comme cela se produit pour le matériau sonore, l'articulation des mouvements de la lumières et des ombres dans l'espace serait quelque chose d'unique, qui se comporterait de manière différente dans un lieu différent. Ainsi, nous utilisons des méthodes utilisées dans différentes oeuvres et situations et les appliquons à la singularité qui nous concerne, celle de ce marché.*

Dans leur livre « *Sonic Experience: a guide to everyday sounds* »<sup>1</sup>, Augoyard et Torque évoquent de nombreux phénomènes acoustiques connus dans le champ musical lorsqu'il s'agit de perception auditive tels que la réverbération ou l'écho, entre autres. Ce marché semblant immense et extrêmement réverbérant (comme vous l'expliquez dans la note), pensez vous que la variété des phénomènes acoustiques qui s'y produisent est comme sous-utilisée ?

*Le lieux est véritablement immense. Nous avons testé différents systèmes afin de disposer ou suspendre à la mezzanine les enceintes avant de décider de retenir la solution de 8 colonnes reparties dans l'espace central de 400m² afin d'explorer l'espace autant que faire se peut et d'augmenter l'expérience acoustique. Mais cette halle est avant tout un marché en activité dans lequel nous ne pouvions envisager d'installer le système et y travailler durant une semaine. Cette contrainte nous a forcé à nous concentrer sur une méthodologie qui nous permette d'atteindre notre objectif dans le temps alloué*

*De cette manière, l'utilisation de l'espace, donnée essentielle de la stratégie compositionnelle, reste l'élément le plus important, au regard des mesures acoustiques préalablement réalisées et afin de profiter des fréquences augmentées ou annulées par le bâtiment. Enfin, la disposition des huit enceintes joue un rôle déterminant dans l'exploration spatiale de l'espace sonore.*

*Dans le livre “Spaces Speak, Are You Listening?”<sup>2</sup> de Blesser and Salter, le son est souvent décrit comme un “illuminateur d'espace”. Rasmussen remarque également que l'on ne peut entendre l'architecture puisque celle-ci n'émet aucun son alors qu'on peut la voir cependant qu'elle n'émet pas de lumière. Ces deux analogies sont intéressantes. Alors que dans leur exemple, le terme “illumination” est utilisé de façon métaphorique, dasn votre cas, il devient littéral. On pourrait même dire qu'alors que les fréquence de résonance sont révélées par le procédé de récursion, l'espace visuel prend un chemin opposé.*

Pourquoi ressentez vous le besoin d'utiliser la lumière dans une oeuvre qui est avant tout sonore et partant, dans quelle mesure pensez vous que la lumière puisse améliorer l'expérience sonore ?

*D'une part, il est important pour nous de garder le contrôle sur la lumière afin d'améliorer l'expérience acousmatique. D'autre part, les relations entre les gestes sonore et visuels, leurs comportements dans un tel lieu nous intéressent. Mais avant tout, il est essentiellement question de renforcer la perception sensorielle du public.*

Durant la monstration, le lieu gardera t'il sa fonction de marché ou sera t'il fermé ?

*Pendant la présentation, le marché sera fermé mais restera ouvert au public. C'est pour cette raison que l'auditoire joue un rôle si important dans cette oeuvre, en modifiant le système récursif, puisque leur présence altère la réponse acoustique du lieu. Si le public décide d'émettre des sons plus puissants, ceux-ci seront automatiquement intégrés à la pièce, comme nous l'avons dit précédemment.*

Dans la note, vous parlez d'une oeuvre “site spécifique” (ndt : *in situ*). Il est évident que vous utilisez les éléments idiosyncratiques de ce lieu et j'imagine que c'est la raison pour laquelle vous la définissez ainsi. Qu'est-ce qui fait qu'une oeuvre peut être qualifiée de “site specific” ? Est-ce avant tout les éléments qui la composent, l'usage fait des ces éléments ? Peut-être les deux ?

*D'une certaine manière, cela est lié aux éléments que nous mettons en jeu. C'est aussi lié à l'espace requis pour ce type d'approche. Nous sommes toujours conditionnés par le lieu dans lequel nous intervenons et par les références esthétiques qui sont les nôtres. Par conséquent, je (José Alberto Gomes) peux dire que mon parcours esthétique me porte à utiliser des éléments similaires dans des lieux similaires cependant, le matériau sonore, lui, est singulier car c'est un élément unique du lieu et du temps. Dans ce cas, c'est le centenaire de la Première Guerre Mondiale, période au cours de laquelle Reims fut presque entièrement détruite, de même que nos expériences durant la première phase de cette résidence.*

# Décorporéifiés

Bien que radicalement différentes dans leurs approches formelles et développements technologiques, **Anoph Speia** et **Spin**, créations sonores présentées dans le cadre de la résidence **P10/20#00** ont en commun de s'attacher à la même réflexion : celle des questions de l'individualisation de l'écoute et de la position (spatiale et sociale) de l'auditeur au concert.

Avec l'essor de la salle de concert moderne au 19e siècle, l'auditeur s'est vu de plus en plus contraint de faire abstraction de son corps dansant (ou, à tout le moins, mouvant) face à une écriture et une interprétation musicales toujours plus savantes. Un pur esprit entendant ; « assied toi, tais toi et écoute » semble lui dire l'auditorium.

Si les musiques populaires, le rock ou le jazz<sup>1</sup> semblent, sinon indemnes, en tous cas moins touchées par ce phénomène, c'est peut-être simplement parce qu'elles ont préservé plus ou moins intacte leur relation à la pulsation, à la danse et partant, au corps. Voici donc aujourd'hui les compositeurs et interprètes de musiques savantes face à des auditeurs comme décorporéifiés (des corps-peaux réifiés ?).

Les auditeurs, quant à eux, ont parfaitement su s'adapter à cet état de fait et il n'est qu'à entendre le vrombissement des quintes de toux et raclements de gorges entre les mouvements d'un concerto, le long moment de solitude du spectateur trop enthousiaste qui n'avait pas pris la peine de suivre le programme (sic) et n'attendait pas la Gigue à la suite de la Sarabande. Le compagnon mélomane devenant voisin encombrant au concert...

Dans le même temps, la technologie a accompagné ce mouvement d'individualisation de l'écoute par la domestification de la musique enregistrée (ou radio-diffusée) au début du 20e siècle puis par sa *nomadisation/monadisation*<sup>2</sup> avec l'invention et le développement spectaculaire de l'écoute au casque stéréophonique, du Walkman à cassettes de la firme japonaise Sony au début des années 1980 aux formats d'encodage numériques compressés (mp3, pour ne citer que le plus connu) permettant de transporter avec soi d'immenses bibliothèques musicales ou sonores dans quelques grammes de métaux rares.

Nous sommes aujourd'hui à la veille d'un nouveau cap dans les techniques d'écoute individualisée (sous casque) grâce à la technologie d'encodage en *binaural*<sup>3</sup> qui, si elle fonctionne d'ores et déjà de façon stupéfiante, se verra encore renforcée par l'ajout aux lecteurs portables de fichiers audio (ou smartphones) de filres HRTF<sup>4</sup> personnalisés<sup>5</sup>.

<sup>[1]</sup> - « Sonic Experience: A Guide To Everyday Sounds » de Jean-François Augoyard, Henri Torque. (McGill-Queen's Press - MQUP, Apr. 5, 2006)

<sup>[1]</sup> - Cette remarque est d'ailleurs de moins en moins juste concernant le jazz où, de plus en plus fréquemment, les auditeurs se trouvent dans la même position assise et fixe qu'au concert de musique savante. Ceci est peut-être dû à la complexification croissante de cette forme d'écriture particulière et à l'abstraction harmonique de plus en plus prononcée des chœurs ou des développements métriques et rythmiques.

<sup>[2]</sup> - Néologisme contextuel fondé sur la théorie des monades de Giordanno Bruno ou de Edmund Husserl.

<sup>[3]</sup> - Modélisation physique du signal audio visant à reproduire, lors d'une écoute sous casque, les caractéristiques spectrales

<sup>[2]</sup> - « Spaces speak, Are you Listening? : Experiencing Aural Architecture » de Barry Blesser, Linda-Ruth Salter. (MIT Press, 2007)

**A DIGITÓPIA COLLECTIVE**  
*A Perpetuação do tempo sob o presente*  
(dry version - 10'14")  
(processed version - 10'14")

**B Nicolas CANOT**  
*Anoph Spela (24'12")*