



HAL
open science

(Re)Présenter la musique électroacoustique

Pierre Couprie

► **To cite this version:**

| Pierre Couprie. (Re)Présenter la musique électroacoustique. 2005. hal-00807075

HAL Id: hal-00807075

<https://hal.science/hal-00807075>

Preprint submitted on 2 Apr 2013

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

(RE)PRÉSENTER LA MUSIQUE ÉLECTROACOUSTIQUE

Pierre Couprie
OMF-MINT
5, rue Crespin du Gast, 75011 Paris, France
couprie.pierre@free.fr

“L’art a toujours fait plus que se nourrir du progrès technique : il se confond pratiquement avec lui pendant de longs siècles, et l’on doit toujours se souvenir que le premier sens du mot art, c’est *technê*. Cependant, jamais comme aujourd’hui les relations de l’art et de la technique n’auront posé autant de questions et provoqué autant de malentendus. En effet, en même temps que les frontières de la technique ne cessent de reculer, les frontières de l’art, elles aussi, semblent de plus en plus difficiles à saisir.” (Couchot and Hillaire 2003: 15)

1. PRÉAMBULE

Depuis 1997, mes recherches sur l’analyse et la représentation de la musique électroacoustique m’ont amené à publier diverses analyses et donner une place de plus en plus grande au graphisme comme médium idéal de publication. Dans cet article, je vais ouvrir mon analyse à la publication elle-même. Même si on peut faire remonter les premières réalisations multimédias aux *Electronic Abstractions* de Ben Lapovsky en 1952, le multimédia ne s’est imposé dans la recherche musicale que très récemment. Prenons simplement deux exemples afin de comprendre les enjeux musicologiques et artistiques : en 1995 et 1998 sont réalisés respectivement *Les Musicographies* (Besson 1995) et *Promenades en Musique* (Aubert 1998). Chacun des deux propose une approche graphique de l’analyse musicale : des animations permettent de mieux comprendre les notions musicales révélées par l’analyse. Même si le CD-ROM de Anne Aubert propose des analyses musicologiques plus poussées, ces deux réalisations combinent une incontestable valeur musicologique à une très grande lisibilité faisant d’eux des documents accessibles aussi bien au spécialiste qu’au néophyte. C’est sur cette combinaison que vont jouer la plupart des CD-ROM, DVD-ROM et sites internet musicaux.

2. QUELQUES REMARQUES GÉNÉRALES

En 2002, Jacques Perriault, chercheur en sciences de l’information et de la communication décrit dans son ouvrage *L’accès au savoir en ligne* les contraintes et les implications d’une publication numérique (Perriault 2002). En quelques lignes, il nous amène à réfléchir sur le changement profond qu’à apporter le support numérique. La lecture d’un article dans une revue papier et sur un site internet ne se fait pas de la même manière. De plus, les supports numériques proposent de nouvelles formes de publication incompatibles avec le support papier. Parmi l’ensemble des idées qu’il avance, j’en retiendrai une dizaine divisées en deux catégories : les idées générales et les contraintes.

La naissance de la publication numérique s’est faite autour de trois moteurs : l’utopie, la norme et la pensée conquérante. Premièrement, l’internet et tout ce qu’il a généré à un fort pouvoir utopique : l’ensemble des maux de la planète seront guéris ! C’est un discours malheureusement encore trop courant. deuxièmement, le nouveau support numérique nécessite l’établissement de nouvelles normes (de présentation, de classement, de construction, etc.). Il est essentiel que le musicologue connaisse ces normes afin de pouvoir en jouer et ne pas produire un document inadapté au support. Ces nouvelles normes génèrent non seulement de nouveaux objets mais elles font aussi apparaître une coupure entre l’objet ainsi diffusé et celui qui le reçoit : les simulacres de Pierre Schaeffer (Schaeffer 1970). Le troisième point, en liaison avec le premier, permet d’expliquer un discours technocentrique très courant et reléguant systématiquement tout ce qui n’est pas à pointe de la technologie

aux oubliettes. Ce discours révèle une incapacité à porter un regard critique sur son propre travail. Enfin, à côté de ces trois moteurs, apparaît un frein : l'effet diligence. Ce terme prend sa source dans le fait que les premiers wagon de chemin de fer avaient la forme, peu adaptée, d'une diligence. En d'autres termes, on cherche toujours à reproduire les anciens modèles avec les nouvelles technologies. Hors, ces modèles ne sont plus adaptés et s'opposent à de nouvelles formes artistiques et scientifiques. Il me semble essentiel d'être conscient de ces quatre aspects de la publication numérique pour en maîtriser la production.

Dans la pensée de Jacques Perriault, ces quatre idées sont accompagnées d'un ensemble de constantes techniques. De cet ensemble, en voici quelques unes essentielles pour la publication musicologique. En premier lieu l'état du document numérique est fondamentalement différent d'un document papier, ce qui engendre un certain nombre de remarques : l'ensemble des savoirs ne peut être numérisé (c'est la raison pour laquelle un enseignement en ligne ne remplacera jamais l'échange maître/élève), l'écran apparaît comme une coupure sémiotique qui accroît la distance entre l'auteur et le lecteur et le document peut être dupliqué à l'infini (l'auteur ne s'en défait jamais vraiment, le lecteur peut le faire partager facilement) (Benjamin 1935). En second lieu, le document acquiert de nouvelles fonctions : il génère chez l'utilisateur une nouvelle dimension symbolique (le document numérique semble plus important que les autres types de documents), sa réalisation nécessite de nouvelles compétences d'autant plus difficiles à acquérir qu'elles ne sont que rarement enseignées et le numérique occasionne un brassage de l'information (brassage verticale : inclusion dans le cas de juxtaposition d'éléments très diversifiés, brassage horizontale dans le cas des forum dans lesquels chacun contribue à l'établissement du savoir). Enfin, et les quelques lignes qui précèdent le sous-entendent : le document numérique implique une notion de merveilleux technologique qui apparaît réellement comme une nouvelle religion dont l'objectif serait de relier mais aussi de conquérir l'ensemble des savoirs du monde.

Ces quelques lignes peuvent paraître hors sujet mais elles me semblent essentielles. En effet, ce discours n'est jamais pris en compte dans la musicologie. Pourtant, dès lors qu'il y a une manipulation de document numérique, il devrait être aussi courant que s'interroger sur le statut ou la fonction de telle esquisse ou partition.

3. SIX MODALITÉS POUR ANALYSER LES (RE)PRÉSENTATION DE LA MUSIQUE ÉLECTROACOUSTIQUE

Fort de ces quelques réflexions théoriques, il convient maintenant de réfléchir sur une classification des (re)présentations de la musique électroacoustique. Elle n'est pas simple pour plusieurs raisons. Tout d'abord, les exemples ne sont pas si nombreux et chacun d'eux apparaît assez rapidement comme une exception, une catégorie à part entière. De plus, l'évolution technologique extrêmement rapide de ces dix dernières années implique une catégorisation historique très forte, hors, il me semble important de ne pas tomber dans ce travers. Et enfin, découlant du point précédent, il devient de plus en plus difficile de se procurer des publications multimédias considérées comme anciennes (de plus de cinq ans !) et de les faire fonctionner sur nos ordinateurs actuels. Le support numérique est probablement le plus éphémère qui n'ait jamais été inventé. Une solution est venue de l'observation de divers exemples afin d'en extraire des constantes ou des oppositions. La figure 1 présente ces constantes et oppositions à travers six modalités. Loin d'être exhaustives, elles révèlent, au contraire, une vision profondément subjective. Cette subjectivité étant essentielle car impossible à gommer en face d'un objet multimédia qui réclame, d'une part bien souvent une participation du récepteur, et d'autre part modifie de part sa transmission même le regard de celui qui le consulte.

3.1 Contexte/contenu

La première relation qui vient à l'esprit est probablement celle du contexte au contenu. Une des

constantes des publications multimédias se situe dans l'importance donnée au contexte. Celui-ci n'est plus seulement une manière de présenter plus ou moins rationnellement un contenu mais contient lui-même de l'information. Ainsi, la manière dont l'auteur va orienter l'utilisateur dans sa découverte du document multimédia à travers l'interface révèle ou non sa maîtrise de l'outil multimédia.

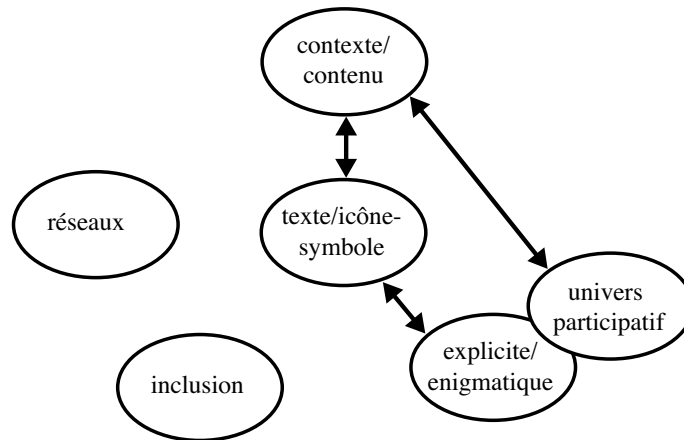


Figure 1 : les six modalités d'analyse et leurs liaisons importantes.

La figure 2 est un bon exemple de ce que, à mon avis, il ne convient pas de faire. Dans ce DVD-ROM (Aperghis and Szendy 2005), l'utilisateur se retrouve en face d'une multitude de sources sur une œuvre de Georges Aperghis, sources qu'il peut écouter, voir, lire, mais, après une bonne heure de ballade, il n'a aucune idée de ce qu'est l'œuvre du compositeur. C'est probablement une performance technique mais l'interface ne convient absolument à une meilleure connaissance de l'œuvre sauf si l'objectif était de décourager l'utilisateur !

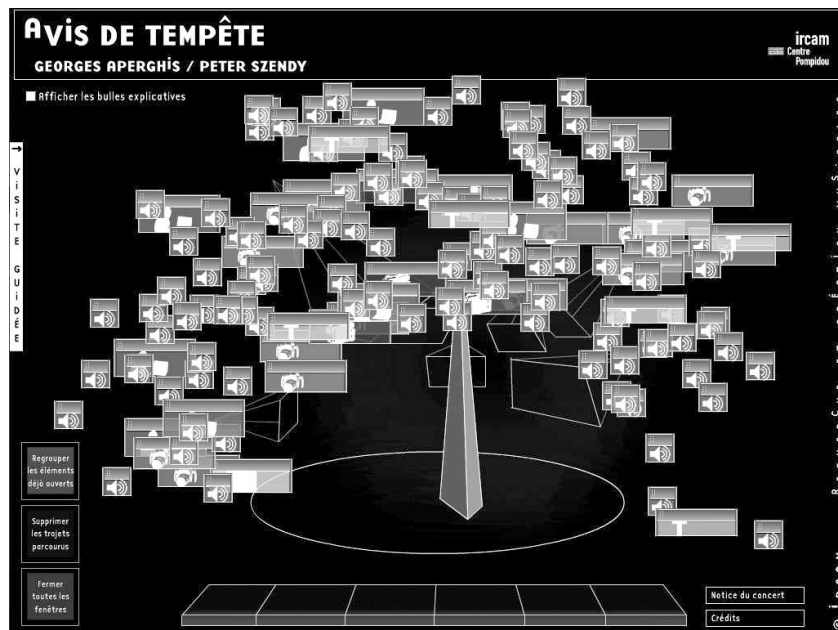


Figure 2 : extrait du DVD-ROM *Avis de tempête* (IRCAM/Léo Scheer).

3.2 Réseaux

La deuxième modalité importante est celle liée à l'utilisation du réseau internet. Depuis une dizaine d'années, les sites listant des ressources (Couprie 2004) ou les forums de discussion (comme celui de la CEC) se sont multipliés. Ces sites et forums se servent du réseau lui-même comme outil de

stockage. L'utilisateur accède et contribue à des données situées dans des endroits géographiques différents et à des moments différents : notion qui a été théorisée à travers la noosphère (Teilhard de Chardin 1959) ou le cyberspace (Ascott 1990). C'est probablement la meilleure réponse donnée à l'évanescence des données résidant sur internet.

3.3 Inclusion

La théorie de l'inclusion, formulée par John Cage, s'est rapidement développée dès l'ouverture d'internet au grand public : elle consiste en la juxtaposition d'éléments hétéroclites formant des collages insolites. Les auteurs du CD-ROM *La musique électroacoustique* ont joué avec cette idée pour proposer des analyses, souvent graphiques, d'auteurs différents sur les mêmes œuvres. Loin d'être identiques ou contradictoires, ces analyses s'éclairent entre-elles, les unes révélant dans les autres des pistes de recherches non imaginées par les auteurs (Figure 3).

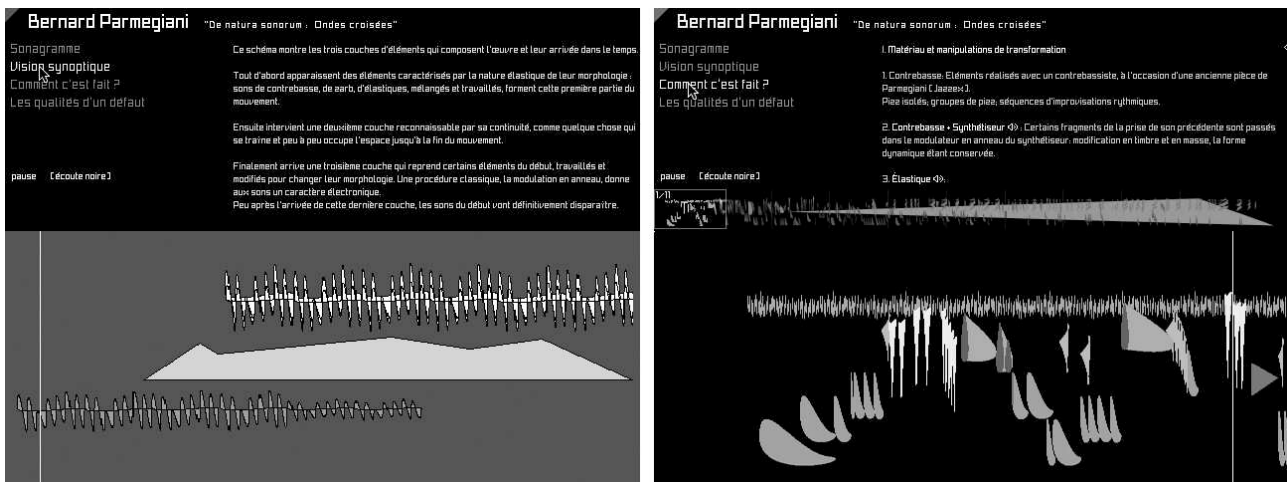


Figure 3 : deux représentations graphiques de la même musique (D. Teruggi et P. Couprie) dans le CD-ROM *La musique électroacoustique* (INA-GRM/Hyptique)

3.4 Explicite/énigmatique - univers participatif

J'ai décidé de réunir ces deux modalités elles semblent ne jamais s'exclure. L'univers du jeu n'est que très peu représenté dans les publications musicologiques multimédia. C'est pourtant une question souvent posée : le meilleur moyen de faire comprendre une œuvre au public ne serait-il pas de lui faire re-crée cette œuvre ? Le Faire si cher à Pierre Schaeffer (Schaeffer 1966) reviendrait-il à la mode ? Il est possible que ce ne soit qu'une mode mais il est surtout probable que le multimédia autorise désormais des techniques empruntées au jeu pour les transposer dans une volonté didactique souvent très efficace (Figure 4). L'utilisateur doit chercher (énigmatique) en se repérant sur des éléments déjà connus (explicite) pour retrouver, par la manipulation, les sons ou les structures utilisés par le compositeur. Dans cette perspective, il semble évident que l'interface prend une part prédominante, d'où la liaison dans la figure 1 entre cette modalité et la première.

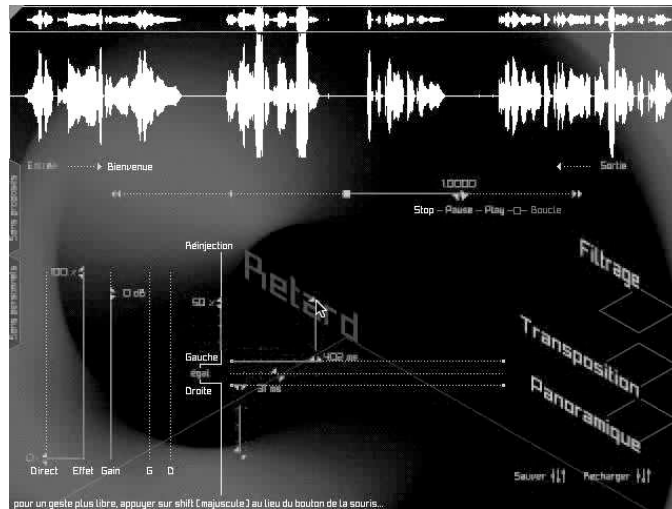


Figure 4 : l'interface de jeu du studio électroacoustique dans le CD-ROM *La musique électroacoustique* (INA-GRM/Hyptique)

3.5 Texte/icône, symbole

Le dernier élément est probablement le plus simple à théoriser. En effet, les publications multimédias permettent de créer une continuité d'exemples de l'objet texte (Thomas 2001) à l'objet graphique (Couprie 2005), de l'explication textuelle à la représentation. La représentation graphique analytique de la musique électroacoustique prend avec le multimédia toute sa valeur : l'image dialogue directement avec le son, sans le support du texte. Une nouvelle écriture serait-elle en train d'apparaître ? La figure 5 représente une animation permettant de suivre le travail du compositeur sur un espace multi-pistes de 8 haut-parleurs. L'ensemble du discours analytique passe ici par le graphique.

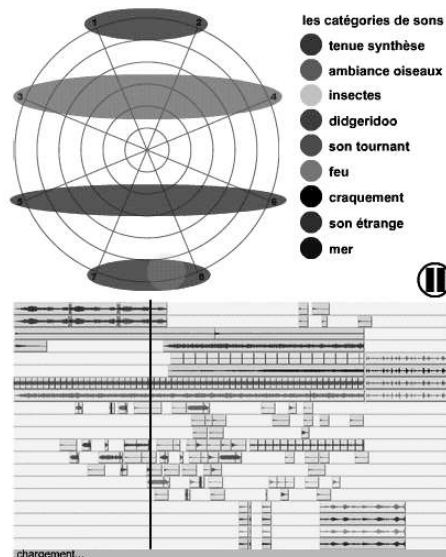


Figure 5 : analyse graphique de l'espace dans *Jukurra* de Pierre Couprie par le compositeur (Couprie 2005)

Dans la figure 1, cette modalité est liée à la première et à la précédente. En réalité ces liaisons apparaissent progressivement au fur et à mesure que l'on s'éloigne du texte pour aller vers l'image.

4. CONCLUSION

Ces quelques idées permettrons, je l'espère, aux futurs auteurs de publication numérique d'y voir un peu plus clair dans ce dédale que semble devenir le multimédia. En effet, la variété des démarches et l'évolution très rapide des technologies font qu'il est souvent difficile de trouver des modèles transposables et de maîtriser l'ensemble des techniques qui seraient nécessaires pour concevoir une publication multimédia. Ce qui me semble de plus en plus évident est que, comme le remarque Couchot et Hillaire (Couchot and Hillaire 2003) au début de l'article à propos de la relation entre l'art et la technique, dans le cadre de la publication multimédia sur la musique électroacoustique, l'art n'a jamais été aussi proche de la recherche scientifique. Dans bien des cas, — il suffit de voir ceux réalisés par l'auteur (Couprie and Teruggi 2001) ou par le graphiste Samuel Rousselier (Rousselier 2002) — pour l'interface et la représentation graphique sont à la fois des œuvres d'art et des parcours de recherche.

5. REFERENCES

- Aperghis, G., Szendy, P. 2005. *Avis de tempête*. DVD-ROM. Paris: IRCAM/Léo Scheer.
- Ascott, R. 1990. *Is There Love in the Telematic Embrace?* Art Journal 49(3): 241-247.
- Aubert, A. 1998. *Promenades en musique*. CD-ROM. Paris: Syrnix.
- Benjamin, W. 1935. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée*. In Benjamin, W. *Écrits français*. Paris: Gallimard, 1991.
- Besson, D. 1995. *Les Musicographies*. CD-ROM. Paris: INA-GRM/38e Rugissants.
- Canadian Electroacoustic Community. 2005. <http://cec.concordia.ca/>.
- Couchot, E. 1986. *Médias et immédias*. In Bureau, A., Magnan N. *Art réseaux media*. Paris: École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 2002.
- Couchot, E., Hillaire, N. 2003. *L'art numérique*. Paris: Flammarion.
- Couprie, P., Teruggi, D. 2001. *Hétérozygote et les Presques rien*. In Luc Ferrari, *Portraits Polychromes*. Paris: INA-GRM, 2001, <http://www.ina.fr/grm/acousmaline/polychromes/>.
- Couprie, P. 2004. *Ressources.electro*. <http://ressources.electro.free.fr/>.
- Couprie, P. 2005. *Analyse de Jukurrpa - Quatre rêves*. Musimédiane 1: <http://www.musimediane.com/>.
- La musique électroacoustique*. 2000. CD-ROM. Paris: INA-GRM/Hyptique.
- Perriault, J. 2002. *L'accès au savoir en ligne*. Paris: Odile Jacob.
- Rousselier, S. 2002. *Sonorités élastiques*. In Bernard Parmegiani, *Portraits Polychromes*. Paris: INA-GRM, 2002, <http://www.ina.fr/grm/acousmaline/polychromes/>.
- Schaeffer, P. 1966. *Traité des objets musicaux*. Paris: Le Seuil.
- Schaeffer, P. 1970. *Machines à communiquer, tome 1, Genèse des simulacres*. Paris: Le Seuil.
- Teilhard de Chardin, P. 1959. *L'avenir de l'homme*. Paris: Le Seuil.
- Thomas, J.C. 2001. *Sur l'expression de la nature*. In Jean-Claude Risset, *Portraits Polychromes*. Paris: INA-GRM, 2001, <http://www.ina.fr/grm/acousmaline/polychromes/>.