

présente

ESQUISSES

par

Musique
Images animées
Modèles informatiques

Claude CADOZ
Annie LUCIANI
Jean-Loup FLORENS

et l'équipe de l'ACROE

Œuvre musicale et visuelle entièrement réalisée par ordinateur avec le système informatique CORDIS-ANIMA développé par l'ACROE. Ce système a la particularité de permettre la synthèse d'objets aussi bien visuels que sonores et par conséquent à la fois visuels et sonores.

*Trois tableaux : "des forces naturelles vers le geste humain et la métrique". On distingue tout d'abord les **objets physiques** des forces qui viennent y inscrire un mouvement, engendrer des dynamiques... Les objets sont au début très peu structurés : sables, amas de particules d'où émergent des formes à partir de la multitude inorganisée ; les forces sont **naturelles ou humaines** : la pesanteur, le vent ou le geste humain. On distingue ensuite les objets physiques naturels, irréguliers par essence, et le processus de la pensée, représenté par le nombre, traduit dans les différentes métriques que l'homme invente à l'aide des outils qu'il fabrique, métriques du temps ou de l'espace.*

Tableau I - Des forces naturelles

Scène 1 : Dunes
(Image seule - Silence)

Du sable dans un sablier, des dunes dans le désert. Le phénomène de la transition entre un vent chaotique de particules vers une forme trompeusement solide, est probablement un des plus beaux et des plus inquiétants qui soient, avec ses lentes évolutions, son statisme, sa fluidité, avec de plus la rudesse des grains de silice et la douceur des dunes qu'ils génèrent.

Scène 2 : Vents
(Image et son)

Depuis un univers beau, hostile, sec et granulaire, le vent conduit vers la continuité dans tous ses états : Bourrasques, calmes, soulèvements, arrêt. Les modulations d'une harpe éolienne, le sifflement d'une tuile aux loups indiquent un avant et un après temporel, indique que quelque arrive, qu'une transition se noue.

Scène 3 : Pluies
(Image et son)

Les pluies chantent. Les pluies parlent.

*La pioggia,
sulle soglie del bosco,
non odo parole che dice humane
ma odo parole piu nuove
che parlano gocciolate et foglie lontane.*

.... *Come inumerivile dita* (Gabrielle d'Annunzio)
Percussions sonores diffusantes par l'image. Espace large, non hostile, prêt à être habité.

Tableau II - Horloge**(Image et son)**

Le temps n'est saisi par l'homme que par les machines que désespérément il fabrique, pour l'arrêter ou le compter. Comme pour Robinson, la vie maîtrisée commence par le marquage du temps. C'est le début de l'utilisation des forces naturelles (ici la pesanteur) pour rythmer l'espace et le temps. Une horloge réelle, physique, se situe à la fois dans la recherche la plus poussée de la régularité, mais à l'inverse d'un nombre, nécessairement elle fluctue, démarre, s'arrête. Elle produit des sons chauds ou secs, jamais totalement les mêmes puisque jamais aucune percussion réelle n'est totalement identique. De même que l'eau ne repasse jamais deux fois sur le même caillou, de même, un balancier ne reprend jamais exactement le même va et vient.

Tableau III - Hyper-métrique**(Scène musicale - Noir)**

Une plaque que l'on percute, une pâte qui se déforme, produisent des sons et des images sont d'emblée chargés d'une grande richesse interne. Mais même contrôlés corporellement par l'homme, ils sont par principe non métrés, non mesurés. C'est pour cela que la mesure, au sens musical du terme, ou la métrique, relève d'une autre intention que l'intention analogique d'expression.

Elle relève d'une intention structurante. Elle en est sans doute le premier pas. Qu'il s'agisse de de la métrique d'une échelle musicale, ou de la métronomie d'un temps, cette intention, sous entend le calcul. L'ordinateur peut produire des sons et des images à allures naturelles. Il n'en reste pas moins le maître dans l'art du calcul.

(annie luciani)

Production ACROE - Août 1993

ACROE**Informatique et Création Artistique****MUSIQUE - IMAGE ANIMÉE**

(MINISTÈRE DE LA CULTURE)

et IMAG

(Institut d'Informatique et de Mathématiques Appliquées de Grenoble)

46 av. Félix Viallet

38000 GRENOBLE