

# INSTANTS ÉTIRÉS. A PROPOS DE RUMEURS #03

Jérôme Bodon-Clair

Université Jean Monnet  
CIEREC, EA 3068  
F-42023, Saint-Etienne, France  
jeromebodonclair@gmail.com

## RÉSUMÉ

Initié avec la pièce instrumentale *Rumeurs #01*, la série des *Rumeurs* connaît depuis 2008 plusieurs évolutions. Ainsi *Rumeurs #02* proposait en 2009 d'utiliser les sons ambiants générés par un lieu et ses habitants/visiteurs pour unique matériau. Recueillis par des microphones, traités, modifiés par des effets, puis restitués lors de performances live, les sons s'étirent et se mêlent, s'usant dans de fines et progressives transformations pour devenir drones en suspension.

Dernière évolution de la série, *Rumeurs #03* veut penser la seconde version en totale indépendance de tout interprète. D'une performance on passe donc à une installation et l'espace est investi par tout un lot de microphones. Ces derniers captent les bruits générés par les visiteurs et le lieu lui-même et le son recueilli est traité en direct par des effets numériques et analogiques. L'installation est indépendante et tant la récolte, le traitement et la restitution du son traité se font sans l'intervention de l'homme. Les sons très concrets générés par les visiteurs muent en nappes sonores abstraites et métaphoriquement on passe d'un temps présent identifiable à des couches de temps agglomérées, dilatées, hors-du-temps.

**MOTS-CLEFS** : Rumeurs, temps, matériau sonore, microphone, effets numériques et analogiques.

## ABSTRACT

Born with the instrumental piece *Rumeurs #01*, the *Rumeurs (Murmurs)* serie has known many evolutions since 2008. In 2009, *Rumeurs #02* proposed to use ambient sounds generated by a place and its visitors as an unique material. Collected by microphones, treated, modified by effects, then restored during live performances, sounds are stretching and mixing all together in very subtles and progressives transformations to become drones in suspension.

Last born, *Rumeurs #03* wants to think the second version in an independent way, without the presence of a performer. Performance becomes installation and the space is invested by microphones. These ones capture noises made by visitors and the space itself and the sounds are treated live by numerical and analogical

effects. The installation is independent, no man intervention needed. Concrete sounds are transforming in abstract layers and metaphorically are moving from a present time to mixed lays of expanded times ... out-of-time !

**KEYWORDS** : Murmurs, time, sound material, microphone, numerical and analogical effects.

## 1. NAISSANCE DES RUMEURS

= Tu dois vivre dans le présent, te lancer au-devant de chaque vague, trouver ton éternité dans chaque instant >( Au-delà de la simple perspective horacienne du *carpe diem* et ses différents échos dans les philosophies successives (de la pleine conscience bouddhiste au flow de Mihaly Csikszentmihalyi en passant par la Gestalt-Thérapie), les mots de Henry David Thoreau me renvoient à une réflexion immuable : le fantasme d'un étirement temporel, le déploiement de l'instant en un long fil, une éternité pour chaque instant. Peut-on, au delà de la métaphore, s'emparer physiquement de morceaux de temps, d'instant, pour les étirer à volonté et faire naître de cette dilatation, une poésie du flottement ? En ligne de mire donc une réflexion sur le temps musical mais aussi un travail primordial sur le matériau sonore.

La série des *Rumeurs* est née en 2008 et s'est rapidement imposée comme une succession d'œuvres en évolution constante, comme autant d'éclairages sur un travail du temps et du matériau. *Rumeurs #01*, écrit en 2008 est une pièce pour effectif instrumental<sup>1</sup> qui s'attache à redéfinir l'appréhension de la partition par l'instrumentiste. En effet, si la notation de la musique est classique dans la pièce, j'ai ajouté un système de flèches, traits pointillés et quelques symboles afin d'ouvrir les perspectives temporelles de l'œuvre. Ainsi à de nombreux points dans la partition, l'interprète est invité à se connecter précisément aux résonances de l'instrument d'un autre exécutant, typiquement d'attendre la fin de cette résonance pour stopper l'émission de son propre son. L'écoulement du temps en est donc profondément

<sup>1</sup>*Rumeurs #01* présente cet effectif : flute, clarinette en sib, clarinette en la, cors, trompette en sib, cymbale ride, claves, piano, quintet à cordes.

modifié et l'écriture même renvoie à une dilatation du flux inexorable.



Ex. 1. Notation temporelle dans *Rumeurs #01*

Cette première version de *Rumeurs* ouvre donc sur un temps flottant car plus intuitif, certains symboles proches du point d'orgue permettant à l'instrumentiste d'interpréter ses tenues et conséquemment d'apporter une relativité connexe à sa sensibilité propre et à son appréhension des phénomènes acoustico-temporels, aux confins de l'écrit et de l'improvisé. Proposer de nouvelles options d'écriture fait par ailleurs partie des possibles que j'exploite régulièrement dans mes compositions<sup>2</sup>, que ce soit dans des partitions totalement graphiques comme dans *Ronds d'eau*<sup>3</sup> (2010) ou dans les travaux de groupe sur l'E.P *A Berliner E.P*<sup>4</sup> (2009) de mon projet Godot.

Invité par le festival d'arts contemporains Concept App'art en 2009<sup>5</sup> j'avais trouvé intéressant de confronter mes idées sur le temps musical et sur le matériau à un cahier des charges sous-entendu par les organisateurs.

<sup>2</sup>Non sans, il faut bien l'avouer, l'influence plus ou moins consciente des travaux d'un Morton Feldman ou d'un Earle Brown.

<sup>3</sup>Commande d'une classe option musique dans un lycée, *Ronds d'eau* (2010) pour petit effectif instrumental et chœur mixte utilise les ressorts de la partition graphique et propose à l'interprète d'assumer des choix démocratiques, autocratiques ou anarchiques, tout en ouvrant les durées à une relativité.

<sup>4</sup>Plusieurs morceaux du disque utilisent des partitions graphiques, notamment *A Berliner overture* et *Lost Innocence/Wool/Underground*.

<sup>5</sup>Le festival Concept App'art à l'initiative du Collectif Sans Titre propose chaque année sur une semaine de nombreuses expositions et performances d'artistes contemporains. Résolument international, l'événement se déroule dans des appartements des villes de Lyon, Grenoble, et Mulhouse en France, ainsi qu'à Tokyo au Japon et tous les lieux sont reliés entre eux par une diffusion internet permanente.

En effet, comme son nom l'indique, le festival se développe dans un réseau de villes et les œuvres sont montrées dans des appartements réhabilités pour l'occasion. L'habitation qui mute en lieu d'exposition et il n'en fallait guère plus pour re-convoquer les *Rumeurs*, cette fois-ci dans une acceptation plus « technologique ». Si le premier volet de la série avait été satisfaisant dans son appréhension du flux temporel en en proposant une approche par l'écriture musicale même, elle restait limitée du point de vue du matériau car bornée aux seules notes. Comprendre, choisir, appréhender le matériau dans toute sa complexité a toujours été pour moi une donnée fondamentale dans l'acte créatif et j'avais dès 2006 engagé un patient travail entre recherches conceptuelles et études pragmatiques. Aussi, étaient nées de ces investigations des pièces comme les *5 Études silencieuses*<sup>6</sup>, *IV* (version 1 et 2) pour petit ensemble ou *I* pour piano solo (et à certains égards les pièces pour l'exposition *Multiples/Villefaches* de Pauline Laperrière<sup>7</sup>).

*Rumeurs #02*<sup>8</sup> prend pour matériau exclusif les sons générés par le lieu et par ses habitants, en l'occurrence lors du festival Concept App'art, les visiteurs. Des microphones sont dissimulés dans l'appartement et l'interprète traite en direct ce signal, lui ajoute des effets numériques et analogiques pour une restitution instantanée de ces instants récoltés et filtrés. Dès lors, comme le dit Philippe Guidat de l'œuvre de John Cage dans son article sur le processus comme substitut de la forme :

« Le compositeur ne connaît pas à l'avance ce qu'il compose. [...] L'œuvre n'obéit plus aux règles de construction et aux rapports d'homogénéité. Rien n'est pensé par avance et donc l'œuvre n'est qu'un devenir ; le principe de création est inversé, l'acteur ne connaissant pas à l'avance ce qui va arriver. [...] La création est donc un acte de l'instant dont l'issue est inconnue ; l'œuvre n'existe que dans l'instant de sa création et ne laisse aucune trace lisible (au contraire d'une partition). »<sup>9</sup>

L'œuvre n'est qu'un devenir et le résultat sonore est sans cesse remis en question, tributaire d'un matériau

<sup>6</sup>*5 Études silencieuses* (2006), œuvre de musique concrète, propose d'enregistrer différents silences (dans une petite pièce, dans un placard, dans une boîte à chaussures ...) puis de passer les sons recueillis dans des filtres numériques. Les impuretés de ces silences (cf. Les travaux de John Cage à ce sujet), va permettre la mise en résonance de ces filtres.

<sup>7</sup>Toutes écrites et créées en 2006, *IV* (version 1 et 2), *I* et les quatre pièces pour l'exposition *Multiples/Villefaches* de Pauline Laperrière s'appliquent à l'utilisation d'un matériau de base très réduit (une ou quatre notes, un son pré-enregistré).

<sup>8</sup>*Rumeurs #02* a été créée à Lyon lors de l'édition 2009 de Concept App'art puis redonnée par deux fois à Grenoble lors dans le cadre du même festival, ainsi qu'à l'Espace Vallès (Centre d'Arts Contemporains) de Grenoble quelques mois plus tard.

<sup>9</sup>Guidat, P. « Le processus comme substitut de la forme : la répétition chez Philip Glass », *Musique et schème entre percept et concept*, Publications de l'Université de Saint Etienne, Saint Etienne, 2007, p. 108-109 [1].

instable car imprévisible. Si les éléments de traitements sont connus, ainsi que les possibilités qu'ils offrent, ils doivent s'appliquer à une source organique, un signal en constante mutation. Il faut donc se laisser surprendre et accepter de ne pas sélectionner, de ne pas choisir ce qui entre en résonance avec les filtres déployés. En ce sens, l'anecdote de la création de *Rumeurs #02* à Lyon est particulièrement révélatrice des difficultés que peut engendrer cette ouverture du matériau. En effet, les organisateurs ayant annoncé ma performance dans quelques minutes, les visiteurs s'étaient machinalement regroupés et assis en face du stand sur lequel j'avais disposé mes effets et à partir duquel j'allais manipuler les sons ambiants. Un grand silence planait dans l'espace d'exposition et chacun attendait désormais que j'opère ne mesurant certainement pas quelles complications leur attention mutique posait pour moi, interprète sans matériau ou presque. Bien sûr, j'avais orienté certains microphones sur des éléments de l'appartement potentiellement générateurs de sons (parquet à l'étage, toilettes, lampe ...) et ce furent ce jour-là les seules sources sur lesquelles je pus réellement m'appuyer, les signaux « humains », organiques étant réduits, portions congrues, à de discrètes respirations. Par la suite, lors des deux autres représentations de la pièce (à Grenoble), le « concert » commença sans annonce et le public fut plus « naturel » et bruyant, m'offrant un matériau plus conséquent et donc exploitable<sup>10</sup>.

## 2.RUMEURS #03

Dernière évolution de la série, *Rumeurs #03* veut penser la seconde version en totale indépendance de tout interprète. D'une performance on passe donc à une installation et l'espace est investi par tout un lot de microphones. Ces derniers captent les bruits générés par les visiteurs et le lieu lui-même et le son recueilli est traité en direct par des effets numériques et analogiques. L'installation est indépendante, vit par elle-même et tant la récolte, le traitement et la restitution du son traité se font sans l'intervention de l'homme. Les sons très concrets générés par les visiteurs muent en nappes sonores abstraites et métaphoriquement on passe d'un temps présent identifiable, d'instant, à des couches de temps agglomérées, dilatées, hors-du-temps. *Rumeurs #03* entretient un art de la surprise en ce qu'il emmagasine discrètement les bruits de passage, de respiration, de pas, les sifflements ou les discussions afin de les révéler un peu plus loin avec un nouvel éclairage. L'œuvre s'adapte à l'espace et gagne en pertinence dès lors qu'elle est associée à un lieu inhabituel de

<sup>10</sup>La série des *Rumeurs* sous-tend naturellement la question de la place du spectateur, l'idée d'une certaine interactivité parfois à son insu. Toutes ces réflexions, préoccupations clairement avérées dans mes travaux les plus récents (je pense à la pièce pluridisciplinaire *Golden Triangle* qui sera prochainement créée et qui mélange musique, danse et arts plastiques) pourraient faire l'objet d'un long traitement dans une présentation plus globale leur étant consacrée. La présente communication s'attache quant à elle à introduire *Rumeurs #03* principalement autour des notions de matériau et d'étirement temporel.

monstration. Aussi, comme l'appartement avait été une ressource pour *Rumeurs #02*, la troisième évolution privilégiera des espaces de passage plus larges comme des halls, des couloirs, voire des extérieurs. Afin d'éviter tout parasitage et dans l'idée d'une certaine « pureté » du son, collecte et diffusion du signal traité sont séparés, en tous les cas dans des espaces différents.

Cette indépendance de l'installation implique un retrait total de l'interprète (hormis le temps de mise-en-place) et conséquemment la conception d'un réseau de filtres adaptés à une large palette de situations de mise en résonance (que le lieu connaisse une forte affluence ou soit déserté certaines heures change radicalement la nature du signal). Un dispositif est préparé en amont avec pour unique guide une certaine idée du matériau potentiel, une intuition tout au plus (une définition plus précise est impossible comme on l'a vu), puis l'installation s'émancipe, non sans laisser penser au premier minimalisme, plus celui des arts plastiques que le musical. En effet, si l'on est loin des processus graduels<sup>11</sup> des premiers Steve Reich (*It's gonna rain* (1965), *Piano Phase* (1967), *Pendulum music* (1968) ...), de l'additive music chère à Philip Glass (*I+I* (1967), *Two pages* (1968) ...), l'œuvre se rapproche intellectuellement des idées énoncées par Sol Lewitt dans son « Paragraphs on conceptual art » de 1967 :

« Dans l'art conceptuel l'idée ou le concept est l'aspect le plus important du travail. Quand un artiste s'inscrit dans une forme artistique conceptuelle, cela signifie que tous les plans et décisions sont pris en amont et que l'interprétation est une affaire superficielle. L'idée devient une machine qui fait l'art. »<sup>12</sup>

L'installation s'ancre donc dans une dépersonnalisation de l'acte créatif, s'affirmant plus comme une conceptualisation qu'une composition. L'autorité du compositeur est diluée non pas, comme c'est le cas chez Reich ou Glass, dans un processus, mais dans la palette de filtres préparés en amont. Minimaliste dans la réduction du matériau, cagien dans sa volonté d'ouverture et d'acceptation de tous les possibles, *Rumeurs #03* pourrait par ailleurs rappeler (certes de manière plus lointaine) les *Game pieces* à scénarii de John Zorn, contraignantes mais ouvertes (par exemple *Lacrosse* (1976) ou *Archery* (1979)).

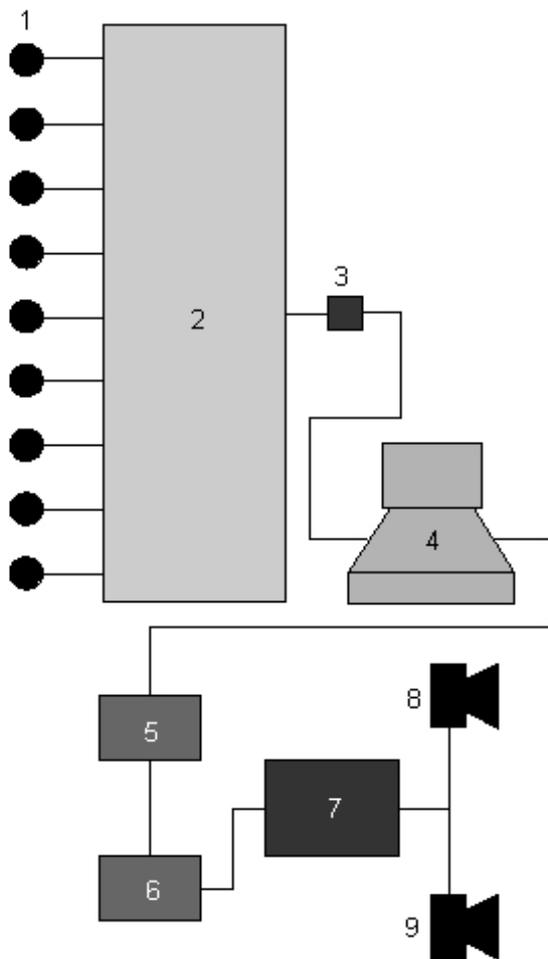
Les microphones sont reliés à la table de mixage en pistes indépendantes et les voix passent dans un ordinateur où elles sont traitées par un patch développés sur le logiciel Ableton Live 8. Ce patch est constitué d'effets mis en chaîne et s'attache lui aussi à révéler les préoccupations esthétiques de son concepteur : souci du matériau et étirement temporel.

<sup>11</sup>Reich, S., «La musique comme processus graduel (1968)», *Écrits et entretiens sur la musique*, trad. de l'américain par Bérénice Reynaud, Christian Bourgois, Paris, 1981 [2].

<sup>12</sup>Lewitt, S., «Paragraphs on conceptual art», première publication dans *Artforum* (juin 1967), consultable en ligne sur : [http://www.ddooss.org/articulos/idiomas/Sol\\_Lewitt.htm](http://www.ddooss.org/articulos/idiomas/Sol_Lewitt.htm). [3]

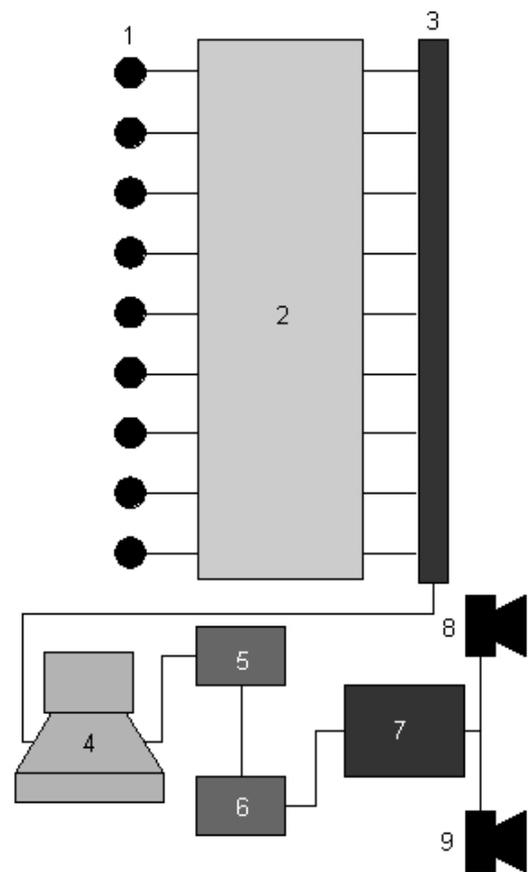
## 2.1. Révélation du matériau

La réflexion sur le matériau engendre des choix de chaînage, des options à prendre quant aux différents branchements des éléments constituant l'installation. Aussi, typiquement le projet offre la possibilité de deux grandes alternatives : considérer le matériau « humain » comme unique, ce qui implique un mixage des sons recueillis par les neuf microphones en amont, à la table de mixage (OPTION 1), ou bien penser les sources comme multiples et différencier les neuf signaux, les traiter indépendamment par des patches et filtres séparés (OPTION 2). Pour la création, j'ai choisi une option hybride, à savoir le regroupement des sources par trois. Les sons recueillis par les microphones débouchent sur la table de mixage et ressortent après un premier mixage, dans trois entrées distinctes sur la carte son. Chacun de ces sous-groupes est traité par un patch différent sous Live.

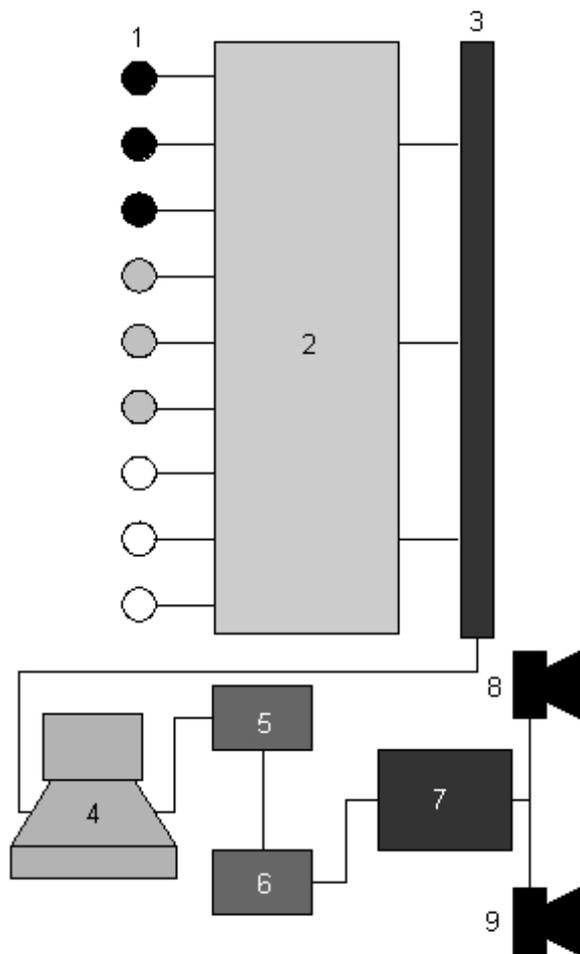


**Ex. 2.** « OPTION 1 » pour le chaînage des éléments de l'installation. **Légende :** 1. Microphones, 2. Table de mixage, 3. Carte son, 4. Ordinateur équipé de Ableton Live 8, 5. DL4 Delay Modeler, 6. Deluxe Memory Man, 7. Amplificateur, 8. Haut-parleur gauche, 9. Haut-parleur droit.

Si pour l'option 2 (séparation complète des signaux) un mixage à la table est moins primordial, pour l'option 1 et son hybridation, c'est une étape importante. Le travail sur l'agencement des sources, dans leur spatialisation (notamment les notions connexes de profondeur et de présence obtenues par un réglage du volume des différentes sources, d'égalisation ...), la disposition par plan (le son de tel source plus ou moins éloigné du récepteur), ou dans la stéréo revêtent une dimension essentielle pour le rendu final (malgré les étapes suivantes de traitement). Aussi, comme le montre les exemples 2 et 3, on constate peu de différence dans les chaînages selon les options, et c'est bien le câblage entre table de mixage et carte son (et plus loin réception dans Live) qui opère le changement, les deux acceptations du traitement et de la perception du matériau.



**Ex. 3.** « OPTION 2 » pour le chaînage des éléments de l'installation. **Légende :** 1. Microphones, 2. Table de mixage, 3. Carte son, 4. Ordinateur équipé de Ableton Live 8, 5. DL4 Delay Modeler, 6. Deluxe Memory Man, 7. Amplificateur, 8. Haut-parleur gauche, 9. Haut-parleur droit.



**Ex. 4.** « OPTION HYBRIDE » choisie pour la création de l'installation pour le chaînage de ses éléments. **Légende :** 1. Microphones (en 3 groupes), 2. Table de mixage, 3. Carte son, 4. Ordinateur équipé de Ableton Live 8, 5. DL4 Delay Modeler, 6. Deluxe Memory Man, 7. Amplificateur, 8. Haut-parleur gauche, 9. Haut-parleur droit.

Un matériau riche dans sa réduction, comme on l'a vu précédemment, les sons générés par l'humain sont filtrés par différents effets tendant à révéler une richesse de texture avec une mise-en-avant certaine du grain sonore, comme un photographe nostalgique peut s'attacher à montrer, voire simuler, le grain d'argent d'une pellicule sur un cliché. Le grain, le bruit, relève de l'impure, et le traitement offre aux futures distensions une matière ample et épaisse. Ces aspérités sont mises en exergue grâce à la présence d'effets de saturation, de distorsion, mêlés à une simulation d'amplificateur à lampe, un travail sur l'égalisation globale<sup>13</sup>. Aussi, liste non

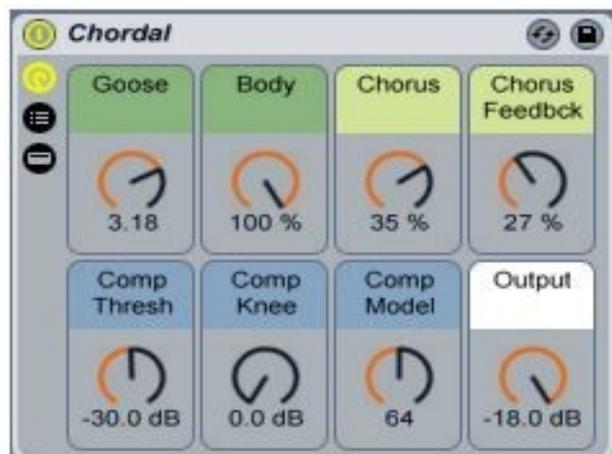
<sup>13</sup>Même si l'on peut dresser ici une liste indicative des effets utilisés dans l'installation, il serait vain d'en affiner la description en proposant des réglages précis de ces derniers. En effet, l'œuvre s'adapte au lieu qui lui est alloué et cela influe énormément sur les réglages (qualité du matériau, espace de diffusion, possibilité de placement des

microphones ...).

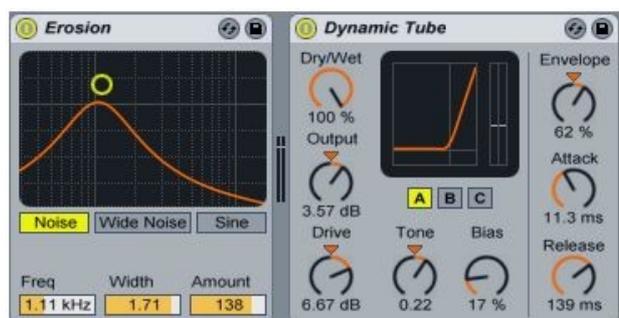
exhaustive, des effets comme « Detonator », « Chordal », « Erosion », « Dynamic Tube » ou « Multiband Dynamics » sont utilisés dans le chaînage sous Live :



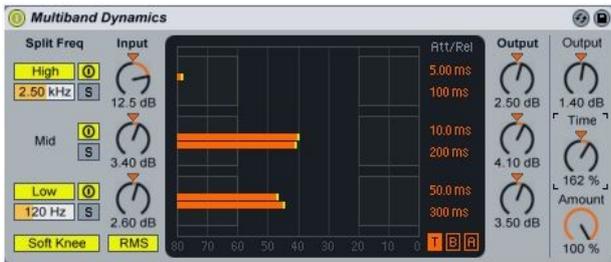
**Ex. 5.** Effet « Detonator » utilisé dans les patches de Ableton Live 8 dans *Rumeurs #03*



**Ex. 6.** Effet « Chordal » utilisé dans les patches de Ableton Live 8 dans *Rumeurs #03*



**Ex. 7.** Effets « Erosion » et « Dynamic Tube » utilisés dans les patches de Ableton Live 8 dans *Rumeurs #03*



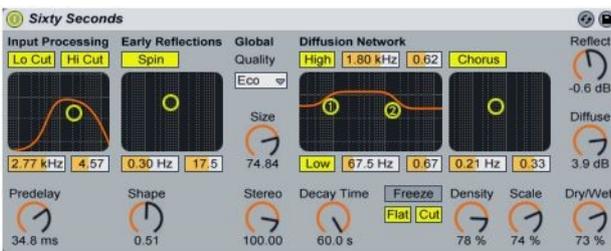
Ex. 8. Effet « Multiband Dynamics » utilisé dans les patches de Ableton Live 8 dans *Rumeurs #03*

## 2.2.Étirement temporel

Après ce travail sur la plasticité du matériau, le signal passe dans des effets visant à l'étirer, conformément aux objectifs de la pièce, à distendre les instants capturés. Aussi, ce sont principalement des effets de delay ou de réverbération qui sont utilisés. Il serait vain et peu pertinent de dresser l'inventaire des différents effets employés dans cette quête de la distension, mais on peut citer « Filter Delay » et « Sixty Seconds » qui sont fréquemment utilisés :



Ex. 9. Effet « Filter Delay » utilisé dans les patches de Ableton Live 8 dans *Rumeurs #03*



Ex. 10. Effet « Sixty Seconds » utilisé dans les patches de Ableton Live 8 dans *Rumeurs #03*

Option 1, 2 ou hybride dans l'agencement, les signaux sont traités dans Live et là encore, les ressources du logiciel et de ses patches permette de jouer sur la profondeur des sources, le contraste d'une voix de proximité avec une autre très réverbérée, les fréquences et calages aux tempi très variants des delays. Toutes les pistes sont cumulées dans une unique sortie stéréo qui s'achemine alors vers un effet externe, cette fois-ci analogique. *Rumeurs #02* en tant que performance live utilisait les ressources d'un Kaos Pad 2 de la marque Korg, effet pertinent dans une utilisation en directe mais

qui perd de son utilité dans une acceptation installation de *Rumeurs*. Aussi, le DL4 Delay Modeler de la marque Line 6 ainsi que le Deluxe Memory Man de Electro Harmonix sont employés dans *Rumeurs #03* afin d'homogénéiser le son global avant sa diffusion dans l'espace. Le choix de ces effets de delay s'ancre fort logiquement dans le désir d'étirement du signal mais aussi dans une volonté de contrebalancer le traitement numérique précédent (l'utilisation du logiciel Ableton Live 8 donc) par la chaleur et la dimension fluante de l'analogique. Si le DL4 travaille à une distension supplémentaire du signal, le Memory Man ajoute assurément une couleur analogique prononcée avant la diffusion du son.



Ex. 11. Utilisation du DL4 Delay Modeler de Line 6 dans *Rumeurs #03*



Ex. 12. Utilisation du Deluxe Memory Man de Electro-Harmonix dans *Rumeurs #03*

Dans la lignée de ses prédécesseurs (particulièrement la deuxième mouture), *Rumeurs #03* se veut le révélateur d'un matériau sonore dense ainsi que son dilatateur. Trouver dans la captation, le filtrage et la restitution d'un signal complexe, la matière à alimenter la métaphore d'un temps étiré. L'utilisation de

l'informatique et d'effets analogiques permet à ces instants capturés de se distendre et de muter en amples nappes sonores, autant de drones agglomérés en flottement.

## 1. RÉFÉRENCES

[1]

Guidat, P. « Le processus comme substitut de la forme : la répétition chez Philip Glass », *Musique et schème entre percept et concept*, Publications de l'Université de Saint Etienne, Saint Etienne, 2007.

[2]

Lewitt, S., « Paragraphs on conceptual art », première publication dans *Artforum* (juin 1967), consultable en ligne sur : [http://www.ddooss.org/articulos/idiomas/Sol\\_Lewitt.htm](http://www.ddooss.org/articulos/idiomas/Sol_Lewitt.htm)

[3]

Reich, S., « La musique comme processus graduel (1968) », *Écrits et entretiens sur la musique*, trad. de l'américain par Bérénice Reynaud, Christian Bourgois, Paris, 1981.