

Noir Miroir

Ambiguïtés topographiques, sociales et interactives de la musique

Black Mirror

Topographical, social and interactive ambiguities of music

Andrea Cera

Volume 17, numéro 3, 2007

Musique *in situ*

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/017587ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/017587ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Résumé de l'article

Les pièces d'Andrea Cera sont toujours générées par un processus d'interaction avec le contexte dans lequel elles sont présentées. Cette interaction, toutefois, n'est pas toujours lisible au premier regard. Souvent ses travaux cachent leur vrai rapport avec le lieu, et le déclarent de façon chiffrée, ou à travers l'ironie, ou l'énigme. Ce jeu invisible, fait de stratifications et déguisements sera l'objet de son intervention, articulée autour de quatre projets élaborés entre 2004 et 2005.

Éditeur(s)

Les Presses de l'Université de Montréal

ISSN

1183-1693 (imprimé)

1488-9692 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Cera, A. (2007). Noir Miroir : ambiguïtés topographiques, sociales et interactives de la musique. *Circuit*, 17(3), 29–38.
<https://doi.org/10.7202/017587ar>

Noir Miroir

*Ambiguïtés topographiques, sociales
et interactives de la musique*

Andrea Cera

Une sensibilité exagérée au contexte, une tendance malsaine au déguisement, à la trahison, à l'hybridation avec l'environnement, à l'empoisonnement : voilà ce que découvre celui qui explore la face cachée de la plus grande partie de mon travail. L'hybride, le monstre, le zombie, le double sont à la fois l'objet de mes pièces et le modèle de leur stratégie sociale.

Par « contexte » je ne désigne pas seulement la structure architecturale et acoustique d'un lieu, mais aussi et surtout la typologie de public qui se trouve dans ce lieu, l'expérience artistique que ce public est prêt à accepter, et que les organisateurs (directeurs des institutions, bailleurs de fonds, bureaux de marketing...) veulent lui offrir.

Souvent, les attentes du « contexte » se cachent derrière des stratégies de marketing ou des tensions idéologiques ; et presque toujours, mes travaux cachent leur vrai rapport avec le contexte : ils le déclarent de façon chiffrée, énigmatique, ou par le biais de l'ironie.

Ce jeu invisible, ces stratifications, ces dissimulations feront l'objet de mon intervention.

Guerre froide à quatre

- J'ai l'impression que le contexte me choisit chaque fois sur la base d'un principe de distinction et de confiance. Le contexte me recherche car je suis sérieux, professionnel, bien élevé, disponible.
- En même temps, il me semble que le contexte s'attend à que mon comportement soit, au moins partiellement, en contradiction (excentrique, solitaire, engagé, imprévisible, fou...) avec quelque norme de comportement.

- Auto-transcendance horizontale : je fais tout pour satisfaire le contexte. J'obéis aux codes sociaux qui règlent le jeu, même jusqu'à déséquilibrer certains aspects de la production artistique (par exemple arrondir des thématiques potentiellement scandaleuses, ou au contraire les accentuer pour chercher une visibilité forcée).
- Auto-transcendance verticale : à la base de tout ça, je poursuis une obsession personnelle, la vision de ce que pour moi serait l'expérience artistique idéale, et que chaque fois je dois comparer avec les attentes contextuelles et ma tendance à les satisfaire. Chaque fois, les règles du contexte étant faites pour être transgressées, une part au moins de ma vision est remplie.

Nouages

Ce territoire conflictuel à quatre pôles a toujours été heureusement générateur de créativité problématique, d'une sorte de nébulosité : les codes qui séparent les différentes typologies de consommation artistique sont constamment mis à l'épreuve dans les travaux ainsi réalisés. Ma position est un hybride improbable fait d'obédience extérieure et révolte cachée, de bonne éducation et d'antipathie adolescente. Je n'ai jamais cherché à résoudre cet aspect contradictoire, au risque de laisser un sentiment d'incohérence, ou d'inauthenticité. Il m'a toujours semblé que cette contradiction était la condition sans laquelle je n'aurais rien à dire.

Parfois par nécessité, parfois par pure curiosité, sans doute à cause du lieu dans lequel j'ai grandi (Vicenza, le riche et controversé nord-est de l'Italie, avec sa base AFI¹ et la *country music* jouée dans les campagnes, la rareté des événements concernant la musique et l'art contemporains) : ma position dérive du fait d'avoir goûté à plusieurs typologies de production et consommation artistique. J'ai créé de la musique dans un but commercial, mais j'ai aussi fait des concerts, conférences et projets à l'IRCAM. J'ai joué avec des bands de blues et jazz, j'ai mis le nez dans le monde du *sound art*, j'ai travaillé à des projets très institutionnels, mais aussi à des projets *low budget*.

Ce non-choix d'un environnement spécifique a fini par me sensibiliser aux différentes exigences esthétiques et sociales inévitablement présentes dans n'importe quel contexte musical, et surtout à leurs différences. S'il y a de la « musique *in situ* » dans mon travail, c'est au sens où la « situation » n'est pas seulement topographique mais sociale et interactive. La « situation » est finalement déterminée par mon choix de conscientiser ces paramètres dans le processus de création.

Pour donner des exemples de la façon dont tous ces éléments concourent ensemble dans mon travail, je vais me référer à des projets réalisés en 2004 et 2005.

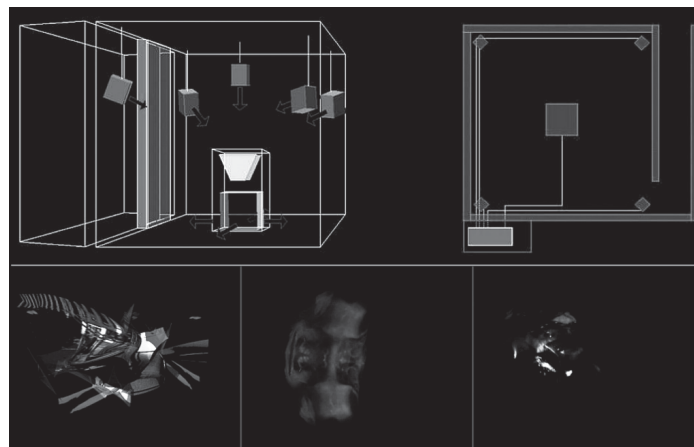
1. Allied Forces Italy.

1. NightRun

NightRun est une installation interactive produite dans le cadre d'une résidence en tant qu'artiste professeur au Fresnoy², studio national des arts contemporains, Tourcoing, en 2004/2005.

2. <www.le-fresnoy.tm.fr>

FIGURE 1. En haut, l'intérieur du box de *NightRun* ; en bas, quelques extraits d'après les images diffusées par l'écran au centre de l'installation



Le programme d'artiste professeur comprend une série de rencontres et collaborations avec les étudiants qui fréquentent ce centre, mais aussi la production d'un travail à insérer dans le cadre d'une exposition. Dans cette exposition, trente à quarante installations multimédias coexistent dans un très grand espace, chacune avec son propre son indépendant, chacune avec la nécessité de se faire écouter. Cette cohabitation obligée, qui constitue à la fois la force et la faiblesse de cet événement, m'avait sauté aux yeux comme une des idées centrales autour desquelles travailler. Un autre point problématique de ce contexte est son très fort sentiment d'appartenir à une culture européenne, savante, et la nécessité de se séparer des zones commerciales dans la cartographie de la culture contemporaine.

À partir de ce point, je commençai à fixer les lignes de base de mon travail : célébrer ironiquement l'imaginaire hollywoodien, en particulier celui du cinéma fantastique et d'horreur des années 1980 (souvent détesté, considéré *autre* et refoulé par l'élite) et renfermer cette célébration dans un box séparé de l'extérieur, une sorte d'hétérotopie où ma vérité resterait protégée du monde externe de l'exposition.

Ce box aurait pu être vu comme un commentaire sur l'architecture du Fresnoy : une structure élevée pendant les années 1990 au-dessus d'une salle de bal début de siècle, servant presque à la protéger d'une ville en transformation continue – mais aussi de la profusion d'images du monde contemporain). L'intérieur du box devait, au contraire, représenter une sorte de maison de fous en miniature, où les visiteurs pourraient avouer, sans être vus ni entendus par le reste du public de l'exposition, leur goût pour les lumières bleu mystique à la Spielberg, le gel médical qui coule de surfaces purulentes, et les sons qui hantent nos cauchemars.

Je m'aperçois, en revenant sur la genèse du projet, que le fait d'être dans un bâtiment construit au-dessus d'un ancien lieu de culture pop m'avait tout de suite ramené au topos de la « maison hantée parce que construite au-dessus d'un cimetière ». J'imaginai donc une sorte de Poltergeist qui se manifestait à l'intérieur du box, dans lequel les fantômes de l'esprit de l'*entertainment* et du divertissement qui avaient habité l'ancien Fresnoy apparaissaient pour épouvanter le public savant des expositions d'art contemporain.

L'installation utilisait une collection d'hybrides sonores, visuels et textuels basés sur l'imaginaire *horror* et fantastique des années 1980 (car il s'agissait quand même de mon idée reçue de l'*entertainment*). L'installation utilisait un système de diffusion 5.1, adapté pour la configuration du box, un petit écran horizontal et une série de règles d'interaction (simples mais cachées) qui incitaient l'utilisateur à prendre possession de la machine en hurlant (un microphone caché captait la voix dans les moments d'inactivité, et utilisait ces voix en tant que signaux pour l'activation de certains comportements).

L'espace de l'installation était très réduit : un cube de 3 mètres de côté, isolé, avec un couloir d'entrée pour habituer les yeux à l'obscurité. La seule source de lumière était l'écran au centre, comme un puits ouvert sur un abysse, ou vers un tunnel de sortie imaginaire. Pour suggérer la marginalité et l'extranéité de mon intervention, j'avais demandé de positionner le box dans une position non centrale, peu visible, de sorte que le spectateur tombait dedans comme par erreur.

2. Reactive Ambient Music

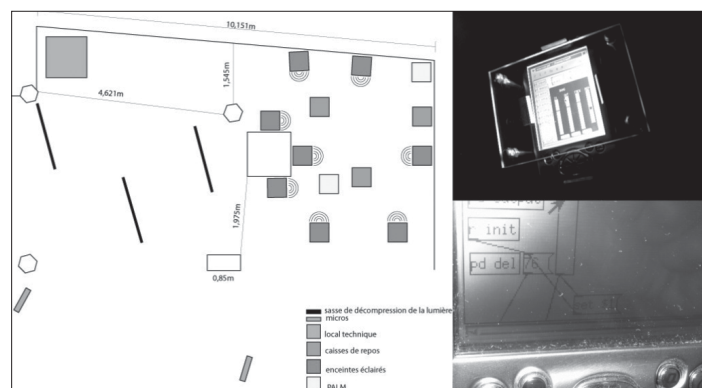
Invité à participer aux activités du Fresnoy pour une deuxième année, je décidai d'inverser le paradigme suivi pendant l'année précédente, et de réaliser une œuvre tellement ouverte et dépourvue de contenus autonomes qu'il n'y avait pas de nécessité à la séparer de la multitude d'œuvres présentes dans l'exposition. Dans le même temps, je ne voulais pas perdre le sens du propos initial : travailler sur le rapport entre savant et non-savant, profils artistiques

hauts et bas, et mesurer comment l'institution et mon travail résistaient à cette confrontation. Cette fois, il s'agissait de mélanger toutes les œuvres de l'exposition et de transformer l'ensemble de leurs discours en une parodie d'un produit commercial.

Reactive Ambient Music était une sorte de salle d'attente où on pouvait écouter une sorte de *lounge music* dont la configuration prenait forme par une analyse audio en temps réel du panorama sonore de toutes les autres installations présentes dans l'exposition.

Deux microphones étaient suspendus au plafond de l'espace qui accueille la plupart des installations. Les microphones étaient reliés à un ordinateur qui gérait un programme d'analyse-interprétation de la scène auditive : une segmentation FFT du son capté, avec une détection d'événements par chaque zone de fréquence explorée ; une analyse de la quantité de bruit ; une simple analyse du niveau général ; des sections statistiques qui faisaient des comparaisons entre ces données de base pour repérer des « *trends* » ou des régularités dans l'évolution temporelle du panorama sonore. Ces données étaient envoyées à un sous-programme génératif qui utilisait des sons de *Hammond*, thérémine, contrebasse, piano et cordes à la Jobim, *synth* à la Brian Eno, et quelques simples règles de structuration rythmique et harmonique pour créer une sorte d'hybride chaotique de *lounge music* et d'*ambient*.

FIGURE 2. À gauche, le plan de *Reactive Ambient Music* ; à droite, les micro-ordinateurs et leur dispositif de présentation



Les sons circulaient entre huit haut-parleurs placés de façon faussement aléatoire, dans un coin non éclairé de l'espace de l'exposition. Chaque haut-parleur était éclairé par un petit *led* qui tombait du plafond, et posé sur un

cube en bois à l'air provisoire, mais teint dans la couleur du sol. D'autres cubes permettaient aux spectateurs de s'asseoir. Pour finir, deux cubes soutenaient deux microsystèmes composés par un ordinateur de poche (PDA) programmé pour répliquer (en échelle réduite) l'activité de l'ordinateur principal et par deux petits haut-parleurs. Ces deux microsystèmes réagissaient aux sons des haut-parleurs parmi lesquels ils se trouvaient. Eux aussi réagissaient donc aux sons de l'exposition, mais par la médiation de l'écoute artificielle de l'ordinateur principal. Les sons produits par les deux microsystèmes étaient très différents (balles de ping-pong, gémissements de *Gremlins* et autres, bruits de déchirement, ocarinas) et avaient l'air être complètement hors lieu, par rapport au monde sonore dans lequel ils se trouvaient.

La structure de mon travail mettait en abîme celle du lieu où il était posé : là où *NightRun* réfléchissait le rapport de l'institution avec l'extérieur (en le critiquant, en l'imitant et en le renversant), *Reactive Ambient Music* réfléchissait les rapports sociaux internes (en transformant l'ordre en chaos et le chaos en ordre, en commentant le rapport d'imitation comportementale dans le monde de l'art). Ce travail interrogeait la question de l'authenticité dans une exposition d'art, et la possibilité que, derrière cette authenticité, se cache un esprit commercial et antisocial fait de compétition et d'esprit guerrier. Mais cette interrogation était posée avec le média le plus ironique possible, une musique qui est traditionnellement associée au manque d'identité, au *background*, à la transparence.

Ces deux travaux successifs dans le même lieu restent dans ma mémoire comme des témoignages de la complexité du travail de l'artiste dans le milieu institutionnel : une situation très complexe, riche de dits et de non-dits, d'attentes, d'interdits, de liberté totale, de nécessité de contrôle, de stratégie développée jusqu'à l'hypertrophie.

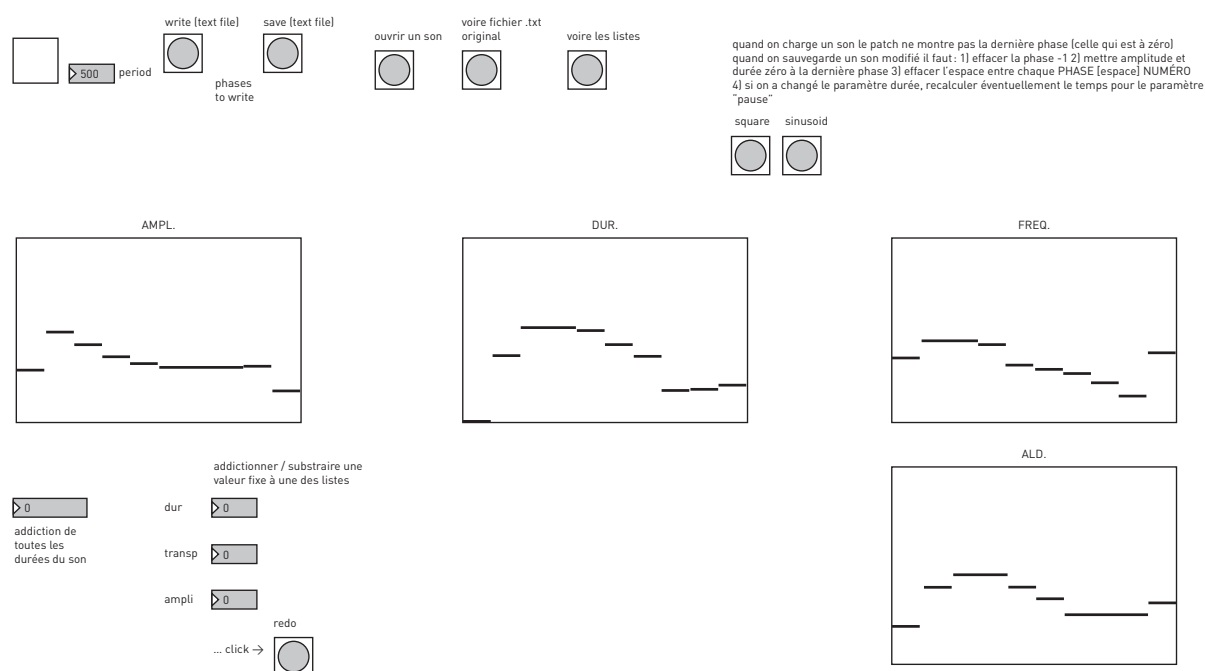
3. Sons pour les voitures

Pour donner une idée de la façon dont un changement de contexte peut modifier le résultat final de mon activité, je vais commenter deux projets qui font référence à un cadre de production complètement différent, dans lequel le conflit entre créativité et contraintes est caractérisé par l'intervention d'intérêts industriels. On verra que, même dans ces projets où rien ne permettrait d'imaginer qu'il y ait de l'espace pour le côté « obscur » de la créativité, les logiques dont j'ai parlé jusqu'ici sont encore à l'œuvre.

Le premier projet se situe dans le cadre d'une collaboration entre l'IRCAM et Renault visant à la création d'interfaces sonores pour un modèle de voiture. Ma collaboration a été demandée pour créer une collection de sons

en utilisant un module de synthèse présent dans le tableau de bord alors en production, basé sur une technologie programmable avec un langage spécifique.

FIGURE 3. L'interface du patch Max/MSP utilisé pour préparer les listes de données



En pareil cas, les contraintes de production sont précises et définies. Paradoxalement, cette condition permet une plus grande liberté créative, presque classique: accepter de créer le son pour un indicateur de direction ou pour une alarme permet d'avoir des obstacles beaucoup plus clairs contre lesquels déchaîner sa créativité individuelle. L'ambiguïté, l'ironie, le déguisement subsistent, mais ils trouvent une différente raison d'être.

Du point de vue des commanditaires, la nécessité de recourir à un artiste (*sound designer*) programmeur (et non pas à un simple technicien: le développement des technologies amène à concevoir désormais la programmation en tant qu'activité artistique) n'est pas injustifiée, vu le rôle toujours plus accentué que l'identité sonore occupe aujourd'hui dans le monde des produits industriels.

Pour revenir au rôle de la programmation, ici un rapport conflictuel entre l'esprit créatif et la technologie a été fondamental : le module de programmation utilisé est un véritable instrument de musique, avec ses limites à franchir, ses caractéristiques à exploiter, et un idiome dont il faut trouver les ambiguïtés. Un des aspects cruciaux de ma collaboration a été la création (avec le logiciel Max/MSP) d'un simple logiciel pour programmer ce module (c'est-à-dire créer les listes d'instructions nécessaires au module pour pouvoir produire les sons). En l'occurrence, c'est mon expérience de la production de sons de synthèse - pour la danse, dans les collaborations avec des artistes vidéo, ou dans mes travaux personnels - qui m'a fourni un vaste répertoire de trucs du métier afin de faire produire des sonorités assez innovantes à ce module certes relativement simple d'un point de vue technique, mais qui, pour autant, n'avait peut-être jamais été utilisé au maximum de ses possibilités. Les instructions traditionnellement utilisées pour programmer un son de ce module étaient de l'ordre d'une dizaine : mes sons dépassaient souvent la centaine d'instructions.

Malgré les apparences, les quatre pôles contradictoires que j'ai définis au début de cet article se trouvent en action aussi dans ce cas. La seule différence concerne le premier point, les attentes du contexte. Suivant une nécessité basique du marketing, le contexte industriel doit tenir compte des goûts et du comportement du segment de marché auquel il fait référence ; ma réaction immédiate est de souligner le contraste entre la tendance entropique du goût du public et celle de l'industrie à aller vers cette tendance, à la suivre, à la satisfaire. Dans le cas en question, le problème ne pouvait se poser en ces termes puisque les commanditaires cherchaient une identité distinguée de la moyenne, demandaient une qualité plus haute, ce qui coïncidait avec mes attentes. Les sons que j'ai produits sont très simples à la première écoute, mais extrêmement soignés dans les détails, caractérisés par une tendance à se produire de façon acoustiquement écologique, avec un registre précis, avec du silence pour laisser de la place à d'autres sons éventuels. Ils sont construits suivant les mêmes principes que ceux avec lesquels j'ai fait les sons de mon téléphone, les sons des alarmes que j'utilise pour segmenter les moments de mon travail quotidien, ou encore les micro-installations sonores que je dispose chez moi pour interagir avec les bruits de l'extérieur.

Mais en réalité il faut constater que, à part ces coïncidences heureuses, généralement les clients industriels (ou à forte vocation commerciale) choisissent toujours les versions moins intéressantes, quand ils ont une possibilité de choix.

4. De l'écoute individuelle au développement d'une interface générique

Toujours dans le cadre des activités de l'IRCAM, et en particulier avec le projet des Écoutes signées entre 2003 et 2005, j'ai pu expérimenter une autre déclinaison de cette convergence de facteurs artistiques, de recherche et industriels.

Initialement, tel que Nicolas Donin me l'avait présenté, le projet était focalisé sur la recherche de formes de visualisation de modes d'écoute musicale³. Ma contribution était centrée sur la visualisation des relations entre les nombreuses structures rythmiques présentes dans une collection de dix pièces de rock, techno, salsa, *bluegrass*, etc. Pour chaque pièce, une grille temporelle décrivait les éléments rythmiques émergents dans une boucle de deux ou quatre mesures. Pendant le développement de cette recherche, nous avons pris en compte la possibilité d'intégrer ce modèle d'écoute/analyse dans la conception d'un module de manipulation en temps réel d'un flux audio stéréo : un tel module gagnerait à utiliser comme interface notre modèle de visualisation.

À partir de ces idées, Norbert Schnell (responsable de l'équipe Interactions musicales temps réel à l'IRCAM) a créé un module qui, en temps semi-réel (différé d'une mesure), analyse les structures rythmiques de deux pièces en train d'être jouées, extrait leurs caractéristiques émergentes et permet de les utiliser (cette fois en temps réel) soit pour les mixer entre elles, soit pour en cloner le comportement appliqué à d'autres sons. On pose ainsi les bases pour une sorte de *cyber-mixing*, où à la place de superposer simplement deux pièces, on crée une troisième pièce par la conjugaison des représentations/sonifications analytiques des deux.

L'application a ensuite été implémentée dans le *plug-in* X-Micks pour le logiciel Reaktor de la firme Native Instruments, la plateforme idéale pour un tel module, étant donnée sa vocation d'instrument pour le *DJing*.

Pour faire référence encore à mes quatre pôles initiaux, collaborer à l'écriture d'un *plug-in* peut présenter des aspects problématiques : pour l'industrie, un logiciel doit fournir des contenus, que l'utilisateur croit avoir créés lui-même, sans s'apercevoir qu'il est juste en train de répéter quelque chose qu'un autre a déjà fabriqué. Pour moi, le contenu d'un logiciel devrait être la quantité d'utilisations possibles, que l'utilisateur doit imaginer indépendamment du credo esthétique particulier qu'il professe.

3. [Ndlr:] Cf. Nicolas Donin, « Pour une "écoute informée" de la musique contemporaine : quelques travaux récents », *Circuit, musiques contemporaines*, vol. XVI, n° 3, 2006, p. 51-64.

Conclusion

Dans les deux derniers cas d'interaction entre contraintes et créativité, les éléments-clés de la conduite des projets sont la plasticité, l'aptitude à modifier le parcours en cours de route sans s'en tenir aux plans préétablis, la connaissance de la contemporanéité, du monde pop et de ses pratiques, enfin la volonté de développer ses propres techniques d'expression tout en les déclinant avec cohérence dans un cadre d'action particulier.

D'une certaine façon, on pourrait voir ces éléments-clés comme un retour du double, de l'hybride, de l'ambiguïté dont je parlais au début de cet article (peut-être cachés derrière les protocoles de validation, les rapports d'activité, les modifications imperceptibles des contenus). Comme on l'a vu plus haut, il est impossible, même dans le plus commercial des travaux commerciaux, de faire abstraction d'une quelconque ligne directrice esthétique ou obsession artistique : même si elle est cachée dans un délire de signes trompeurs, il y aura toujours un lecteur curieux pour la trouver et résonner avec elle.

Voilà quels sont, de mon point de vue, les prérequis pour créer des sons *context specific* et plus généralement pour lire et approcher l'institution. Loin d'être une époque infructueuse, le siècle nouveau semble offrir aux compositeurs ouverts à ce genre de confrontation une multitude de possibilités d'expression, de paradigmes de création, de nouvelles façons de faire de la musique.