

S'entendre sur le soundpainting *Understanding soundpainting*

Vincent Lê Quang et Clément Canonne

Volume 30, numéro 2, 2020

Le continuum de l'improvisation

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1071122ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1071122ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Circuit, musiques contemporaines

ISSN

1183-1693 (imprimé)

1488-9692 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Lê Quang, V. & Canonne, C. (2020). S'entendre sur le soundpainting. *Circuit*, 30(2), 69–78. <https://doi.org/10.7202/1071122ar>

Résumé de l'article

Dans cet entretien, Vincent Lê Quang revient sur sa pratique du soundpainting, et discute en particulier des rapports qu'entretient le soundpainting avec l'improvisation, la composition et la direction d'orchestre.

S'entendre sur le soundpainting

Vincent Lê Quang, en entretien avec Clément Canonne

Le soundpainting fascine autant qu'il agace : si ce langage élaboré par le compositeur et multi-instrumentiste Walter Thompson¹ dans les années 1970 à des fins de composition en temps réel, riche d'un millier de signes codifiés², est souvent loué pour sa clarté et son efficacité comme pour sa souplesse et sa complexité, le dispositif fait aussi parfois l'objet de critiques féroces – de la part de certains improvisateurs, qui y voient un simulacre d'improvisation, comme de la part de certains instrumentistes, qui y voient la mise en scène d'une relation de domination entre un chef et son ensemble. En réalité, ces critiques reposent souvent sur une méconnaissance des dynamiques créatives qui traversent le soundpainting, d'où la nécessité d'essayer de comprendre ce qui s'y joue de l'intérieur. Dans cet entretien conduit à l'Ircam en décembre 2019, le saxophoniste Vincent Lê Quang – musicien s'exprimant aux confins du jazz, de la musique classique et contemporaine, compositeur, improvisateur et professeur au Conservatoire de Paris (CNSMDP) – revient précisément sur sa pratique du soundpainting et discute en particulier des rapports qu'entretient le soundpainting avec l'improvisation, la composition et la direction d'orchestre.

Clément Canonne (c. c.) : Peux-tu rappeler comment est né le soundpainting ?

Vincent Lê Quang (v. l. q.) : À la fin des années 1970, Walter Thompson dirigeait un groupe d'une douzaine de musiciens, et il avait écrit pour eux des partitions à mi-chemin entre notation graphique et notation traditionnelle, parce que c'était quand même avant tout un ensemble de musiciens de jazz et free jazz. C'est à cette époque-là qu'il a commencé à introduire des gestes dans sa pratique, et il a coutume de raconter cette arrivée de deux manières.

1. Walter Thompson est un compositeur et pédagogue américain né en 1952. Il est le créateur du soundpainting.

2. Voir, par exemple, la présentation qu'en fait Walter Thompson sur son site : « Le soundpainting est un langage de signes, universel et multidisciplinaire, permettant la composition en temps réel, pour les musiciens, les comédiens, les danseurs et les artistes visuels. À l'heure actuelle (2020), le langage comporte plus de 1500 gestes qui sont "signés" par le soundpainter (compositeur) pour indiquer aux performeurs quel est le type de matériau demandé. La composition est créée par le soundpainter au moyen des paramètres définis par les phrases de signes. Le langage du soundpainting a été inventé par Walter Thompson à Woodstock, New York, en 1974 » (www.soundpainting.com/soundpainting-2-fr, consulté le 27 février 2020). Outre les nombreux ateliers qu'il organise de par le monde pour diffuser la pratique du soundpainting, Walter Thompson est également l'auteur d'une série de quatre *Workbooks* permettant l'apprentissage progressif du langage et de ses signes. Bien qu'il ait été conçu au départ comme un langage

musical, le soundpainting s'est depuis développé en direction de multiples médiums artistiques (théâtre, danse, arts visuels, etc.), à tel point que les performances pluridisciplinaires sont aujourd'hui plutôt la norme que l'exception. Au fond, comme le rappelle Vincent Lê Quang au cours de cet entretien, ce rapprochement du soundpainting avec le monde de la performance ne fait que prolonger «la dimension intrinsèquement dramaturgique à la situation même du soundpainting».

3. Dans l'argot des musiciens de jazz français, une pêche désigne un son fort et court, souvent joué par plusieurs musiciens simultanément.

La première manière, c'est de dire : « je me rends compte que ce que j'ai écrit, ce n'est pas ce que j'ai envie d'entendre le soir du concert et donc je vais vers l'orchestre et je fais un geste », et c'est ce geste qui deviendra le signe pour indiquer « notes tenues ». Dans l'autre version, plus récente, et qui est plus celle d'un compositeur, il raconte que le trompettiste était sorti des réservoirs prévus pour l'improvisation. Et du coup, Thompson se tourne vers le reste de l'orchestre et, avec tel geste, ils font une note tenue, avec tel geste, ils font une pêche³, et en désarçonnant le soliste il le ramène à la pièce. Finalement, les deux versions sont peut-être vraies. En tout cas, c'est le fruit d'une frustration, et de la volonté de répondre au moment présent : il se passe quelque chose pour lequel on a besoin d'inventer, maintenant, tout de suite, et donc on le fait avec des gestes.

C. C. : Comment définirais-tu le soundpainting ?

V. L. Q. : Je me rappelle avoir lu des choses du genre : « *Language for structuring improvisation* ». Et plus tard, des choses comme : « *Language for structured improvisation* ». Et la définition qui semble maintenant fixe depuis un certain nombre d'années, c'est : « *Sign-language for live multidisciplinary composition* ».

C. C. : C'est assez frappant, ce passage de l'improvisation à la composition pour définir la pratique...

V. L. Q. : Il y a sans doute plusieurs raisons à cela. D'une part, Walter a été de plus en plus sollicité en tant que compositeur ou dans des congrès de compositeurs, et ça lui a semblé naturel de présenter ce qu'il faisait comme une forme de composition. D'autre part, ça correspondait aussi à un changement dans les manières de faire. Dans le soundpainting, un nouveau signe vient souvent d'un désir de son. Le signe sollicite presque un échantillon : quand je fais tel signe, vous jouez ça. Et puis plus ça va, plus on doit le distinguer d'autres signes existants, donc on se met à exclure d'autres choses qu'on pourrait solliciter à travers ce geste. Par exemple, avec « pointillisme », on fera telle chose, mais pas telle autre, parce que celle-là est déjà contenue dans cet autre signe. Donc ça devient de plus en plus abstrait. Et quand il y a suffisamment de signes qui cohabitent, ça devient à ce point abstrait que certains contenus deviennent des manières de faire, des « comment ». Par exemple, « pointillisme » peut renvoyer à un contenu – à un échantillon, si on veut – mais aussi à un « comment », donc on peut imaginer faire des notes tenues en pointillisme, par exemple en introduisant des silences, ou encore du minimalisme en pointillisme. Plus le concept est manipulé, plus le langage devient abstrait et plus on peut imaginer combiner les signes de différentes

façons et à différents niveaux. Alors qu'au départ, le signe « pointillisme », ça veut juste dire : les éclats du free jazz.

C. C. : Est-ce que tu penses que c'est ce processus à la fois d'abstraction et de différenciation qui explique cette évolution dans la définition du soundpainting?

V. L. Q. : Oui, au moins indirectement. C'est peut-être aussi la collaboration – et parfois la non-collaboration ! – entre le soundpainting et le milieu de l'improvisation libre qui a fait prendre conscience au monde du soundpainting qu'il était dans une zone qui n'était pas tout à fait celle de l'improvisation. C'est vrai que Walter Thompson a rencontré beaucoup de résistance du côté des musiciens qui pratiquent l'improvisation libre. Et il vivait des situations opposées avec des musiciens qui ne se disaient pas du tout improvisateurs – et par le biais du soundpainting, il leur faisait faire tout un tas de choses, et ces gens répondaient avec précision, rapidité et réactivité... Et c'est sans doute ça aussi qui l'a fait réfléchir : si l'on ne parvient pas à faire faire du soundpainting à certains improvisateurs, ça veut peut-être tout simplement dire que ce n'est pas de l'improvisation.

C. C. : Et toi, comment est-ce que tu te situes par rapport à ça ?

V. L. Q. : C'est vrai que je me reconnais bien dans la dernière définition. Pour moi, c'est évident que ça n'a pas à voir avec l'improvisation, sauf peut-être pour celui qui est dans la position du soundpainter et qui décide ne serait-ce que de continuer ou d'arrêter : ça, c'est une décision qui se prend vraiment comme quand on est en train d'inventer avec son propre instrument dans une improvisation collective. Les processus à l'œuvre me semblent tout à fait les mêmes. Pour moi, faire du soundpainting ou être en train d'improviser avec mon saxophone, c'est le même genre d'effort mental. C'est cette façon de penser qu'on travaille quand on improvise – être capable d'être détendu, de ne pas s'inquiéter de ce qui va venir dans une seconde, parce que ça a encore le temps de venir. Ça semble une évidence, mais on sait très bien que dès qu'il y a un public, ce n'est plus si simple.

Pour ceux qui suivent le soundpainter – les performeurs –, ce n'est pas vraiment de l'improvisation. Ça peut l'être par moments, mais sous contrôle, puisqu'on n'est même pas libre de fermer les yeux le temps qu'on veut, parce qu'on risque de manquer quelque chose... et donc qu'on ne peut pas rentrer dans la matière sonore comme on le ferait sans soundpainter.

C. C. : Est-ce que le soundpainting est une bonne préparation à l'improvisation libre ?

V. L. Q. : Ça peut être un des moyens pour amener des gens qui n'ont jamais improvisé vers de l'improvisation libre. Tous les ans, je vois arriver des gens au Conservatoire qui me disent : moi je n'ai jamais improvisé, je ne connais pas, etc. Et ce qui les retient beaucoup, c'est de se sentir autorisé. Parce que d'habitude, il y a toujours un auteur, justement, derrière ce qu'ils jouent. Et là, tout à coup, on leur demande de jouer ce qui leur plaît, et ils ne savent pas ce qui leur plaît... Le soundpainting, ça leur permet de continuer à obéir à un auteur, mais à un auteur qui leur laisse de plus en plus de place. La souplesse du langage fait que, subrepticement, on peut amener les gens à prendre de plus en plus confiance. Donc c'est un des moyens de s'y mettre, comme d'autres, mais ça ne peut pas être suffisant, bien sûr.

De mon côté, ma connaissance du soundpainting nourrit forcément mon cours d'improvisation, ça me donne des idées de situations à explorer, comme des exercices. Et puis quand on voit une situation donnée sous l'angle du soundpainting, du fait du caractère abstrait du langage, on se rend compte très vite qu'on peut la décliner, en augmentant potentiellement le nombre de consignes imaginables.

C. C. : Dans quelle mesure le soundpainting a-t-il à voir avec le fait de diriger des musiciens ?

V. L. Q. : Ça a à voir, bien sûr. Mais le bon chef d'orchestre, c'est celui qui permet que la musique arrive, qu'elle se révèle au mieux. Un chef d'orchestre qui cherche à imposer quelque chose aux musiciens, ça ne marche pas vraiment. Dans les faits, chez les soundpainters qui dirigent bien, ce qui est demandé correspond toujours harmonieusement à l'attitude corporelle du soundpainter. Cette dimension expressive me fascine beaucoup. D'ailleurs, il y a un signe qui permet de jouer avec ça, c'est le signe « shapeline » : une fois que l'on a fait ce signe, chaque geste du soundpainter est interprété librement par les performeurs comme du son. Et là, on est dans une situation où, quand j'essaye un geste, je ne sais pas du tout comment l'orchestre va répondre... si cette chose m'a plu, je vais le refaire... et puis je vais voir en changeant légèrement un geste comment les gens vont réagir. Il y a donc une espèce de découverte de l'un par l'autre qui est très belle. À l'inverse, on peut faire certains gestes de la manière la plus neutre possible pour ne pas imposer d'intention spécifique aux performeurs et avoir des choses aussi diverses que possible.

Mais ce qui est certain, c'est que dans le soundpainting, on a besoin du performeur pour incarner ce qui est proposé. Et dans ce qui est proposé – que ça soit extrêmement précis ou que ça soit extrêmement vague – il y a toujours une très large part qui est ouverte et dans laquelle le bon performeur

va trouver une manière singulière de s'exprimer, et qui va faire que le soundpainter ne pourra pas faire autrement que de prendre en compte cette singularité-là.

D'ailleurs, on peut aller très loin dans l'indétermination : on peut demander à tout le groupe d'improviser, avec un développement organique, et que ça soit à leur libre initiative. Ce signe du « développement organique » est très ancien, ça veut donc bien dire que les premiers musiciens qui jouaient avec Walter Thompson étaient des improvisateurs. Il est donc possible d'être très peu prescriptif, voire pas du tout prescriptif. Et puis, à l'inverse, on peut être très directif, par exemple : « toi, continue à ajouter des pêches avec des bruits d'air dans les vingt prochaines secondes ». Mais ça prend forcément plus de temps parce qu'il faut « signer » tout ça, et être « lu » par les performeurs.

Quand j'ai joué avec le Walter Thompson NY Soundpainting Orchestra⁴, j'ai été frappé de voir la complexité des phrases de Walter et, en même temps, l'excitation ludique dans l'ensemble, qui avait presque deviné qu'il allait faire ça. Et même quand ils prenaient la parole – parfois on pointe quelqu'un et on lui propose simplement de jouer ce qu'il veut –, j'entendais vraiment les gens proposer ce qui allait le mieux à ce moment-là, il y avait une espèce de complète synergie entre ce soundpainter (et ses choix rythmiques) et les musiciens de l'orchestre. Et la musique ne venait pas plus de la tête de Walter Thompson, elle venait vraiment des performeurs qui se sentaient complètement investis et mis en synergie. Le tandem soundpainter-performeurs prend la composition en main, en fait. Le soundpainter omnipotent, c'est une illusion. On veut le voir comme ça dans notre société, mais ce n'est pas du tout ça. Quand je propose à un performeur de faire un solo, c'est lui qui le fait, ce n'est pas moi. Ce sont les performeurs qui inventent quand je leur dis : « développez ça ». C'est très paresseux, de la part du soundpainter, de dire : « développe ! ».

Pour moi, c'est une forme de création collective, c'est quelque chose qui s'élabore en groupe. Ça m'est déjà arrivé de faire un petit bout de performance avec des gens que je ne connaissais pas, mais je n'aime pas bien ça. Même si je n'ai que 15 minutes pour « coacher » des gens qui n'ont jamais fait de soundpainting et préparer la performance ensemble, je préfère ça à avoir un ensemble qui connaîtrait déjà le soundpainting, mais avec lequel je n'aurais jamais travaillé. On sait ce que l'ensemble connaît, on sent ce qu'on peut faire, on est plus conscient des potentialités au moment du concert, parce qu'on les a vécues – comme un organiste qui a découvert l'orgue sur lequel il va faire son concert dans l'après-midi et qui sait que puisque le pédalier ne fera pas les doubles-croches plus vite que ça, il prendra donc tel tempo !

4. Voir, par exemple : youtu.be/BVBn3PxcXGg (consulté le 27 février 2020).

C. C. : Qu'est-ce qui fait un bon performeur ?

V. L. Q. : Je pense que ça a trait au fait d'être un bon interprète... pourvu qu'on ne pense pas l'interprète comme le simple « récitant » d'un texte ! Quelle que soit la nature de ce qui est demandé par le langage, il faut sentir la béance qu'il y a à combler. Que ce qu'on demande soit très précis ou alors complètement ouvert, il faut se dire : « c'est un espace pour moi, et moi, c'est comme ça que je le vois, c'est comme ça que j'ai envie de jouer ». Et c'est ce qui marche le mieux : car c'est évidemment celui qui joue qui va exprimer le mieux la relation à son corps, à son imaginaire. C'est quand même ça, la réalité de la musique : elle est toujours pour des corps en train de vivre, en train d'écouter. Au fond, un bon performeur doit avoir les mêmes qualités qu'un chambriste ou qu'un improvisateur, en sentant immédiatement quelle peut être sa place dans le tout.

C. C. : Qu'est-ce qui anime les performeurs qui participent à des ensembles de soundpainting ?

V. L. Q. : Je pense qu'il y a le plaisir du jeu collectif. Dans le soundpainting, on peut facilement faire quelque chose à plus de six ou sept personnes, dans lequel chaque participant va se sentir important et va trouver quelque chose à faire, avec une sorte de but à atteindre. Il y a aussi un aspect de défi, de virtuosité, de mise à l'épreuve, dans la très grande réactivité et la souplesse que ça demande : il faut toujours être dans la vérité de ce qui est en train d'être joué plutôt que d'avoir les jambes qui flanchent à cause de ce qui s'apprête à venir !

Il y a quelque chose de très ludique dans tout ça, dans le fait de tout à coup se rendre compte que l'on comprend une phrase de soundpainting alors qu'on ne l'avait jamais vue avant. C'est vraiment l'essence du langage et de la communication : on « signe » une nouvelle phrase et chacun comprend ce que ça veut dire !

C. C. : Est-ce que les performeurs doivent absolument respecter les indications du soundpainter ?

V. L. Q. : Dans la mesure où c'est un langage complexe et que ça peut aller très vite, on a le droit de rater des choses, on en rate tout le temps en tant que performeur. Et le soundpainter doit se réjouir de ça ! Parce qu'on entend que, tout à coup, malgré ce qu'on avait prévu, la machine se met à fonctionner autrement, et il faut intégrer cette surprise dans la composition. D'ailleurs, c'est une des premières choses qu'on explique à l'ensemble : dès que vous avez un doute, vous continuez à faire ce que vous faites, surtout ne vous arrêtez pas : « *wrong and strong* », c'est la règle !

C. C. : Dans quelle mesure cherches-tu sciemment à provoquer des situations qui vont te forcer à improviser ?

V. L. Q. : À mon sens, ça arrive inévitablement, même dans les choses qui pourraient sembler les plus prévisibles. Le travail du musicien, c'est d'entendre l'aléa même là où il semble n'y avoir que du déterminisme. Le premier geste que l'on apprend, c'est la note tenue. Et bien chaque fois, pour chaque ensemble, ça me fait toujours un effet inouï, alors que c'est juste des instruments qui jouent une note tenue. Mais il suffit d'avoir cinq personnes pour que cette simple consigne puisse déboucher sur un nombre faramineux de possibilités. Et si on ouvre ses oreilles à ce réel qui est chaque fois nouveau, le moment suivant où l'on va demander une nouvelle note tenue est déjà complètement dépendant de la couleur de ces quelques premières notes tenues : est-ce qu'on coupe et on repart tout de suite ? Est-ce qu'on coupe et on repart plus vite ? Est-ce qu'on coupe et on fait un silence... et on en demande une autre ? Tout cela, ça doit être déterminé par l'écoute que l'on a et je me rends compte que la syntaxe peut prendre tellement de ressources que, quelquefois, on peut oublier d'écouter, ou ne pas écouter assez. Et un musicien qui sent qu'on l'oublie, il le voit tout de suite, et donc il se met à jouer avec beaucoup moins d'implication et de caractère. C'est précisément là que la pièce s'affaiblit et que le soundpainter se met à utiliser encore plus de gestes, et que l'on se perd, en fait. Je crois qu'il est essentiel que les soundpainters se posent cette question de l'écoute... il faut une oreille qui entende le plus de choses possible et se nourrisse du moindre battement d'ailes.

C. C. : Est-ce qu'il y a une temporalité propre au soundpainting ? Est-ce que l'on peut obtenir n'importe quel résultat sonore en soundpainting ?

V. L. Q. : Au départ, le soundpainting est conçu pour faire une composition par blocs, avec des changements de caractères, ce que Walter Thompson appelle des « *hard edges* », des angles saillants entre les choses. Dans cette perspective, c'est complètement différent de la « conduction » de Butch Morris⁵. J'ai entendu quelques performances de conduction et j'ai été frappé du souci de continuité, et de la manière dont la matière pouvait s'étendre sur un temps long. Et on pourrait essayer de faire ça aussi en soundpainting, mais c'est vrai qu'on ne le fait pas en général, même si j'essaye de mon côté d'intégrer à mon vocabulaire ce qui permet d'avoir ce genre de temps continu.

Après, est-ce qu'on peut tout faire ? Je pense qu'un bon soundpainter auquel on passe un extrait musical, quel qu'il soit, peut se dire : « ah oui, cet effet-là ou ce passage-là, on pourrait le faire comme ça en soundpainting ». Ça m'arrive de le faire, comme une sorte d'exercice, afin d'élargir les idées

5. La « conduction » de Butch Morris (1947-2013) est une méthode de direction consistant essentiellement à sculpter, modifier ou altérer, en temps réel et de façon continue, les propositions sonores d'un groupe de musiciens (voir www.conduction.us/about.html [consulté le 27 février 2020]). La conduction diffère largement du soundpainting, ne serait-ce que parce qu'elle reste largement attachée à la personnalité de Butch Morris, n'ayant pas fait l'objet d'une codification du vivant de son créateur.

qu'on peut avoir. Mais c'est très difficile d'imiter un fonctionnement tonal, par exemple. Et ça prend du temps de donner le nom des notes, etc. Ce n'est pas fait pour, c'est sûr.

Finalement, le soundpainting a quand même à voir avec l'improvisation du jazz. Même si on peut faire autrement, ce qu'on fait avec le soundpainting s'inscrit quand même dans la descendance du jazz. En analysant des bouts de soundpainting de différents soundpainters, je pense qu'on pourrait trouver des petits bouts de phrases qui reviennent, comme il y a des scories de phrases de Charlie Parker chez plein de saxophonistes, parce qu'ils ont tous travaillé tel et tel chorus et qu'on n'en sort pas indemne ! Là, ça se fait sur un temps plus court, mais je pense que j'ai imité des petits moments que j'ai vécus avec Walter Thompson, je les ai mis dans mes bras et j'ai essayé de les refaire. C'est aussi ça qui en fait un langage. C'est comme si Walter Thompson avait créé une sorte de métacomposition, qui serait actualisée chaque fois qu'il y a une nouvelle performance de soundpainting.

C. C. : Est-ce qu'il t'arrive souvent d'introduire des éléments précomposés ?

V. L. Q. : J'ai en mémoire deux commandes, l'une avec l'ensemble Cairn, l'autre avec l'ensemble Warning, pour lesquelles j'ai écrit des choses. On les a travaillées et ensuite je m'en sers dans la performance, de différentes façons. Le soundpainting se prête très bien à la transformation de matériaux préexistants. Mais ça se travaille forcément parce que ça devient vite compliqué pour le performeur : il faut qu'il lise tous les signes du soundpainter et tous les signes qu'il a sous les yeux dans la partition. Il vaut mieux que ça soit une partition relativement simple qui s'y prête un peu.

De mon côté, en tant que compositeur qui improvise, je rechigne toujours un peu à fixer ce qui serait de l'ordre du développement, parce que si je le fais, je me dis toujours : oui, mais on pourrait aussi faire autrement. Et cette seule idée m'empêche souvent d'avoir la conviction nécessaire pour aller plus loin. Et du coup, dans le soundpainting, je me contente de ces petites formes qui expriment tout à fait le caractère qui me préoccupe – et que je ne pourrais pas faire autrement que de noter – et pour le développement je me dis : on verra bien tous ensemble, et le soundpainting nous permettra de le faire !

C. C. : Qu'est-ce qui fait un bon signe de soundpainting ?

V. L. Q. : Un bon signe a une espèce d'évidence, d'efficacité visuelle immédiate ; et en plus, il permet de donner corps tout de suite à un mode de jeu, de relation ou d'écoute qui est évident. Le signe « sprinkle » en est un bon exemple : par exemple on peut « saupoudrer » des pêches sur des notes tenues,

et c'est tout de suite satisfaisant parce qu'on a la continuité de la note tenue et la surprise et le chaos des pêches aléatoirement distribuées dans le temps et dans l'espace, c'est tellement efficace, tout le monde fait ça ! Ce genre de geste permet à la fois une grande efficacité – obtenir un résultat sonore satisfaisant avec peu de moyens – et une grande souplesse – on va pouvoir croiser de différentes manières une multiplicité de contenus. Et puis un bon geste, c'est un geste expressif, beau, comme le magnifique triangle qui signifie : « improvise ! ».

C. C. : Est-ce qu'il y a des signes que tu affectionnes particulièrement ?

V. L. Q. : « Scanning », par exemple. C'est un signe très simple qui permet d'avoir des surprises incroyables : il suffit de passer devant les performeurs, et chacun doit jouer au moment où ma main est dans sa direction, ce qu'il veut, et sans chercher à être dans une relation quelconque avec ce qui a été joué avant. C'est très ouvert et en même temps, selon la vitesse que j'emploie, ça varie énormément : si je passe très vite, c'est comme allumer et éteindre des radios les unes à la suite des autres ; si je reste longtemps devant quelqu'un, il doit développer l'idée initiale. Donc ça met en jeu, pour le musicien, des questions vraiment centrales : c'est quoi une idée, au fond ? Musicalement, il y a de quoi s'occuper un bon moment... et juste avec un signe.

C. C. : Quelle forme prend le travail du soundpainting, pour toi ?

V. L. Q. : Ça prend une forme toute simple, qui est celle de tous les musiciens qui fonctionnent de manière « aurale » : dans les écoutes qu'ils font, il y a une écoute très précise du comment ça se passe, et même du comment ça se fait. Quand j'écoute un saxophoniste ou que je vois une ligne mélodique, je m'imaginer que je la joue, en fait, et donc j'en comprends mieux la subtilité. Et la même chose peut se passer avec le soundpainting : la musique spectrale, par exemple, se prête bien à une interprétation en soundpainting, ou la musique de Xenakis. Je pense que l'écoute que j'ai de ces musiques me fait travailler le soundpainting.

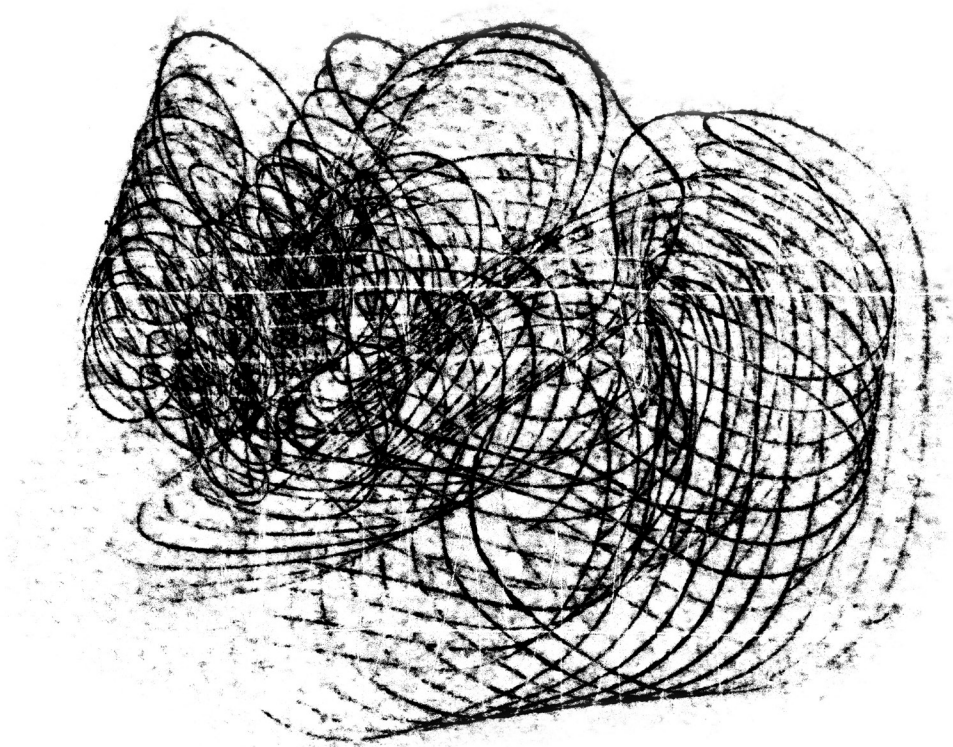
Je garde aussi un long fichier texte dans mon ordinateur où j'ai des espèces de phrases de soundpainting pour un orchestre imaginaire, et dont j'essaye de me dire : ça, quel que soit l'ensemble, ça ferait quelque chose, ça aurait une espèce de sens. Et surtout, j'essaye de faire que ça ne soit pas « naturel », pour ainsi dire, parce qu'on a aussi un certain nombre d'automatismes dans les bras, et j'essaye d'imaginer des phrases ou des enchaînements qui y échappent. Je ne teste jamais ces phrases avec des ensembles, ça reste une pratique. Mais forcément, une fois que je les ai oubliées, elles ressortent d'une

manière ou d'une autre quand je suis devant un ensemble. C'est typique de toutes les pratiques improvisées, au fond : à la fois il y a un enjeu propre au concert, mais il y a aussi toujours des choses à approfondir, ce n'est pas de la pure inspiration.

ADRESSES URL

Lawrence D. « Butch » Morris, www.conduction.us/about.html (consulté le 27 février 2020).

THOMPSON, Walter, *Soundpainting*, www.soundpainting.com/soundpainting-2-fr (consulté le 3 avril 2020).



Sarah Bahr, *Circles 3/1: your head is older than you feet*, 2020. Encre d'imprimerie sur papier, 42 × 33 cm.