

LE CROISEMENT DE CONCEPTS, UNE PASSERELLE ENTRE LES ARTS PLASTIQUES ET LES ARTS DU SON

Par Norbert Godon, conférencier au Centre Pompidou, et Grégoire Lorieux, réalisateur en informatique musicale à l'Ircam

De la forme plastique à la matière sonore

Au cours des séances au Musée, les élèves sont amenés à approfondir leur relation à l'œuvre, à voir comment des formes peuvent produire du sens, à ressentir comment couleurs, matériaux, lumière, proportions peuvent produire des effets ressentis par tous, effets différents, parfois contradictoires, et véhiculer des idées.

Prenons l'exemple de *Breed*, de Richard Deacon pour montrer la manière dont s'organise progressivement l'émergence d'un vocabulaire, depuis les premières impressions jusqu'à l'émergence de couples conceptuels construits : l'œuvre est constituée d'un assemblage de matériaux hétéroclites joints point à point. De face, les aspects plastiques prédominants appellent les termes suivants : mat, brun, charnel, rugueux. De plus près, les amas de colle, bois et coulures sont perçus comme chaleureux. Lorsqu'on voit l'œuvre de dos, la présence lisse du métal et le rythme parfaitement symétrique des rivets appelle l'idée de froid. La confrontation entre ces deux opposés fait émerger l'idée d'une méthode pédagogique qui fonctionnera par couples de termes antithétiques : léger / lourd, dur / mou, lisse / rugueux, rigide / souple, anguleux / courbe, brillant / mat, plein / vide, fini / infini ; pour aboutir à l'opposition centrale des notions d'organique et d'industriel, qui subsume l'ensemble. Ce sont ces concepts clés, basés sur l'observation des élèves mais affinés, enrichis, repris du côté musical, mis en relation les uns avec les autres, qui ont permis tout à la fois d'enrichir la lecture de l'œuvre plastique et d'articuler le lien entre les séances au musée et le travail en studio à l'Ircam.

Parallèlement dans l'atelier de l'Ircam, des banques d'échantillons sonores ont été constituées à partir des enregistrements effectués par les élèves dans leur environnement quotidien. Ces sons ne sont pas des matériaux neutres : ils sont familiers aux élèves. Ces derniers peuvent aisément en reconnaître l'origine ; se remémorer les matériaux et les gestes qui les ont produits. C'est à partir de cette re-connaissance, de cette identification, que peut être mis en œuvre un travail d'abstraction. De la même manière qu'ils avaient dû abandonner l'image de la bouche qui s'imposait à la première lecture de l'œuvre de Deacon (une représentation extérieure, collée sur l'œuvre), les élèves doivent maintenant accéder à une compréhension plus intime de la « physicalité » et de la forme sonore qui va au-delà de leurs impressions (angoissant, agressif...) ou des références qu'ils y superposent (« on dirait un paysage », « il y a du suspens »...). Le travail d'identification à l'origine (la production du son) représente un premier levier pour qualifier les sons (type de gestes, d'attaques, de résonance, matériaux différenciés, rencontre entre ces matériaux, présence de bruit ou non, etc.). Par ce biais, l'élève accède déjà à un certain niveau de description « objective » du phénomène sonore que l'on peut enrichir avec des notions spécifiquement musicales simples (grave/aigu, fort/faible, résonant/entretenu, etc.), puis plus abstraites et imagées. C'est à ce moment que les couples de notions mises à jour dans la lecture de l'œuvre plastique peuvent être réemployées, discutées, précisées. Il ne s'agit pas de calquer ces notions sur le son, arbitrairement ou métaphoriquement, mais d'évaluer précisément le sens que ces notions acquièrent dans les différents médiums. L'élève est progressivement amené à comprendre comment une même idée peut finalement s'incarner de manière sensible dans des médiums différents. Ce travail passe, dans l'atelier musical, par une utilisation développée de l'informatique musicale pour transformer les sons, les comparer, les classer, les modeler, bref pour affiner l'écoute et élaborer un vocabulaire commun.

L'enjeu en effet ici tient moins à l'acquisition d'un vocabulaire très précis et complet, que dans la mise au jour de catégories explicites et partagées par tous les élèves. C'est la construction de cette « connaissance » commune, venue d'une réflexion au contact de l'œuvre, qui rend possibles les relations entre monde visuel et monde sonore à chaque moment du processus pédagogique ainsi que les échanges entre les élèves.

Le moment de la « composition » de la séquence musicale s'appuiera lui aussi sur ces mêmes couples de concepts susceptibles, dans le même mouvement, d'apparaître comme une lecture de l'œuvre de Deacon. De la même manière que *Breed* assemble des matériaux de qualités opposées, la séquence musicale se construira par la superposition de couches de qualités sonores et musicales opposées. De la même manière que la forme de *Breed* véhicule des tensions entre poids et légèreté, entre fixité et équilibre précaire, le choix des matériaux s'orientera suivant des logiques semblables.

De l'analyse plastique à la composition musicale

Le travail musical s'est concentré jusque-là sur des morphologies sonores simples, des objets isolés. Lors des deux dernières séances, le RIM (réalisateur en informatique musicale) et le conférencier s'attacheront à guider les élèves pour déployer ces matériaux dans le temps, à travers l'élaboration d'une véritable forme musicale. Ce travail délicat s'opère là encore en prenant appui sur les éléments formels repérés dans la construction de *Breed*.

Breed présente un aspect paradoxal : l'œuvre semble tantôt se déployer organiquement, tantôt répondre à une logique géométrique. L'élégance de ses courbes suggère un geste simple, mais rigoureux, dans le dessin. En essayant d'en comprendre le déploiement spatial, on se rend compte qu'elle relève d'une savante imbrication de courbes et contre-courbes très construites, que renforce le principe symétrique de sa forme. À l'inverse, à la regarder de près, la réalisation semble le fruit d'un assemblage imparfait, d'un geste qui laisse place à la spontanéité, d'un déploiement progressif (comme le laisse entendre le titre *Breed*, pouvant se traduire par « germination »). Elle repose donc sur des jeux de paradoxe visuel : symétrie réelle ou simulée, problèmes d'échelle, opposition de sensations entre force et fragilité, comme si les matériaux étaient à la fois en tension et en symbiose. Face aux ordinateurs, lors de la dernière séance en studio, les élèves devaient se remémorer ces jeux d'oppositions et le rôle de la symétrie dans la composition de l'œuvre de Deacon pour guider leur propre composition sonore. Le principe de symétrie rencontré chez Deacon fait alors l'objet d'un travail du côté musical. Les outils informatiques permettent d'explorer la modification des formes d'ondes des sons, à travers des opérations telles que l'inversion ou le *time-stretch* (étirement ou compression temporelle). Par le montage de ces formes d'ondes, les élèves sont amenés à construire le déploiement musical, à travers des jeux rythmiques, des superpositions de courbes et contre-courbes à différentes échelles. Comme avec *Breed*, les opérations de symétrie ne dénaturent pas fondamentalement la matière des sons mais en changent la morphologie et le caractère.

La scène sonore s'élabore ainsi dans un va-et-vient permanent entre intention créatrice, fabrication, geste, écoute, jalonné de choix qui s'appuient sur la recherche de la meilleure adéquation entre l'idée et la réalisation.