



Lílian Campesato  
exécutant l'œuvre  
*Conexões dispersas/  
dispersões conexas*, 2011



# Voir des sons et entendre des mouvements

Des chercheurs du projet *MóBILE* font une tournée pour montrer les résultats de l'union entre l'art et la technologie

PUBLIÉ EN MAI 2013

Lorsque débuta le projet *MóBILE* en 2009, Fernando Iazzetta de l'École des Communications et des Arts de l'Université de São Paulo (ECA-USP) affirma qu'il visait « le croisement entre une production théorique et artistique pour permettre le développement de travaux de création dans le cadre de [sa] proposition ». Aujourd'hui, le projet est en phase de conclusion ; les chercheurs n'ont pas oublié leur promesse initiale et reviennent d'une tournée internationale où ils ont présenté les résultats de leur projet.

Il y a eu 5 présentations : au Sonic Arts Research Centre de la Queen's University de Belfast, Irlande ; au Conservatoire de Musique de Seia et à l'Université d'Aveiro, Portugal ; à La Hazienda de Bilbao et au Hangar de Barcelone, Espagne. Auteur de *Música e mediação tecnológica* [Musique et médiation technologique

(éd. Perspectiva)], Iazzetta observe que « c'est la première fois que la FAPESP finançait une tournée de musiciens à l'étranger. Nous avons vu qu'au-delà des travaux publiés la partie artistique découlant de nos recherches était aussi importante que les résultats écrits ».

En plus du Coordinateur du projet, le groupe était composé de Lílian Campesato, Michelle Agnes, Julian Jaramillo, Rogério Costa et Vitor Kísil, tous membres de *MóBILE*. Les autres professeurs et étudiants qui ne faisaient pas partie du voyage étaient représentés par la production artistique issue de leur recherche. Le spectacle s'intitulait *Transparência* [Transparence] et était composé de six scènes mélangeant des œuvres « traditionnelles », avec des instruments et des partitions, des œuvres utilisant l'improvisation et trois basées sur l'interaction entre la musique, la technologie et d'autres arts.



1 Ensemble *Móbile* lors du spectacle *Por trás das Coisas*, octobre 2010

2 Ensemble *Móbile* présentant une œuvre lors de l'événement *¿Música? 5*, à l'Université de São Paulo, 2012

3 Michelle Agnes jouant du piano lors de l'événement *¿Música? 3*, au Centre Culturel São Paulo, 2011

4 Cesar Villavicencio jouant de l'« hyperflûte »

Dans le cas des scènes d'interaction, le groupe utilisait une table noire sur laquelle était installée une mini-caméra manipulée par Lílian Campesato. Comme l'explique Iazzetta, « elle manipule des objets et cela donne par exemple des variations dans la projection de sons et d'images. Dans une autre partie, nous avons le film d'une plate-forme de métro. Lílian jette des morceaux de papier et c'est sur eux que des parties de l'image apparaissent peu à peu, se dévoilent. [...] Nous avons cherché à passer cette sensation du dévoilement en rendant les images transparentes ».

L'idée du Móbile est de réunir des chercheurs en musique, arts visuels, arts scéniques, informatique et ingénieries pour le développement de nouveaux processus musicaux centrés sur l'interaction entre ces domaines en apparence sans lien entre eux. Plus spécifiquement, le projet questionne le caractère fétiche de la technologie, après les premiers modèles d'experimentalisme centrés sur les études et les équipements de pointe. D'après Iazzetta, « il y a eu un moment dans la musique du XX<sup>e</sup>

siècle où est apparu un enthousiasme excessif pour les nouvelles. On a vénéré les avancées technologiques comme si elles se valaient pour elles-mêmes. Nous, ce qui nous intéresse, c'est le résultat. [...] Très souvent, beaucoup de technologie peut même confondre. On a adopté l'idée de *low tech*, la technologie plus efficace qui se trouve dans le quotidien. L'articulation la plus complexe doit être la pensée artistique, et non l'ingénierie ».

Si cela peut ne pas paraître nouveau, le chercheur observe néanmoins que cette mystification du *high tech* est même présente dans les grands centres de recherche musicale. Le plus important est de revoir le rôle de la virtuosité qui a placé le créateur et le spectateur sur deux pôles distants. Mais aussi de se distancier un peu de la tradition en rapprochant la musique d'autres modèles artistiques, dans un métissage avec d'autres arts. « Dans ce contexte, on peut développer une musique interactive car le seul moyen d'entrer dans cette nouvelle forme se fait par le vécu sensoriel », déclare le musicien.

## RÉACTION

Le projet ne travaille pas avec l'idée de rupture, mais à partir d'une réaction contre la technologie comme solution à tous les problèmes. Cela s'est même produit dans la musique. Le terme « musique électroacoustique » met l'accent sur la technologie utilisée pour ce genre musical. Les critiques ont commencé à partir des années 1980. Désormais, il s'agit de faire descendre l'art de son piédestal et de cesser de le voir comme quelque chose fait par peu de gens pour peu de gens. En somme, de le rendre plus accessible, plus ludique et ironique en rapprochant la musique et sa création du quotidien des personnes. Quant à la médiation technologique, elle a facilité la connexion entre des éléments sonores et visuels.

Iazzetta poursuit : « Dans un concert par exemple, le public assiste passivement à quelque chose qu'il n'arrive pas à faire ou à comprendre complètement, dans une admiration totale et à distance. Même devant un piano, les personnes ne comprennent pas bien comment fonctionne cette mécanique plus complexe ». La technologie compenserait justement cette absence de virtuosité en chacun de nous. Elle donne lieu à un « nouvel amateurisme » dans le bon sens du terme : la capacité de chacun à créer de la musique vu que l'asymétrie entre celui qui fait et celui qui apprécie l'œuvre d'art disparaîtrait. Les appareils se mettent à la place de la technique et l'expérimentation remplace la tradition. « Jouer avec les appareils est une expérience dans laquelle l'art tend à cesser d'être art. Ce sont des propositions artistiques déchargées de technique et tournées vers



2



l'expérience, vers le jeu avec le matériel. Et comme l'art est chaque fois plus immergé dans l'utilisation de gadgets technologiques, ce qui paradoxalement se dilue c'est la technique elle-même ».

Mais pour que le paradoxe fonctionne, il faut que cela vienne de la technologie. Pour Marcelo Queiroz, professeur d'informatique de l'USP et chercheur de Móbile, le travail se fait dans une « perspective complémentaire à celle des musiciens. Nous avons beaucoup de questions sur le son et elles sont objectives et pas du tout esthétiques. Ce sont des signaux traités de manière scientifique ». En plus de sa connaissance technologique, Queiroz possède une formation en composition de l'ECA-USP : « Mais quand je suis de 'l'autre côté', je ne travaille qu'avec les variables scientifiques en quête d'un partenariat horizontal avec les recherches musicales du groupe ».

Cette interaction se produit chaque fois qu'une question artistique propose un défi technique, à l'exemple de l'analyse des signaux de voix. « Je préfère voir la musique et l'art comme des lieux où surgissent naturellement des problèmes d'intérêt technique qui demandent des solutions. En fin de compte, les ordinateurs étant plus flexibles ils offrent plus de chances d'expansion et d'expérimentation avec des timbres et des signaux que la création de nouveaux instruments », indique Queiroz. Pour lui, la musique suit à présent le même chemin auparavant emprunté par les arts visuels : « Du point de vue des données sonores, nous pouvons moduler l'écoute humaine, transposer vers l'outil informatique. Nous aurons bientôt la même

## La technologie aide à démystifier l'acte de création musicale

synthèse sonore que celle obtenue dans le passé avec les programmes graphiques ». Le chercheur rappelle les simulations informatiques d'espaces acoustiques, où un groupe peut s'entendre y compris dans une salle inexistante.

Fabio Kon, également du département informatique de l'USP et membre du projet Móbile, déclare que « le travail dans le projet Móbile a été [...] une opportunité unique. Pour la première fois, nous avons réussi à monter une équipe interdisciplinaire de scientifiques, artistes et étudiants de technologie et d'arts pour travailler ensemble sur une recherche en production artistique d'avant-garde. [...] Depuis le début du projet, nous nous sommes efforcés de rapprocher la création artistique de la production technologique de pointe et d'exploiter les synergies entre ces deux formes de connaissance. Ce n'est pas une tâche facile, car la tendance naturelle des artistes et des techniciens est de travailler isolément ; mais ce projet est un premier pas dans cette direction. Nous sommes contents des résultats atteints, mais il y



a encore beaucoup à faire et un long chemin à parcourir. [...] Il s'agit d'une forme unique de production et de propagation de la connaissance qui diffère des normes traditionnelles d'aide à la recherche ». D'après lui, tout va au-delà des études musicales.

Iazzetta estime que l'« on parle beaucoup de la technologie et des machines comme du contraire de l'humain, comme si l'âme de la musique était vendue pour presque rien. Mais imaginer qu'une machine tire ce qu'il y a d'humain dans la musique, c'est oublier que rien n'est plus représentatif de l'humain que les machines que nous faisons ». Nous avons tendance à traiter la relation entre musique et technologie comme un aspect de dépendance plutôt que de symbiose.

Selon lui, l'utilisation de la technologie n'est plus essentielle comme au début de la musique électroacoustique. Elle est devenue secondaire. Elle est un outil pour créer des intérêts et aide ainsi à démystifier l'acte de création musicale. ■ Carlos Haag

### Le Projet

Móbile: processus musicaux interactifs (n° 2008/08632-8); **Modalité** Projet Thématique; **Coordonnateur** Fernando Iazzetta (USP); **Investissement** 515 936,56 reais (FAPESP).