

Université de Montréal

**Adopter le risque et l'imprévu : approches de
l'improvisation à la composition et la performance
électroacoustique**

par Kevin Gironnay

Faculté de Musique

Mémoire présenté
en vue de l'obtention du grade de Maître
en Composition musicale (M. Mus.)

Août 2017

© Kevin Gironnay, 2017

Résumé

Ce mémoire de maîtrise fait état de la place qu'a l'improvisation, du point de vue de sa pratique et de ses réflexions, dans mes travaux musicaux qui sont à la fois élaborés en studio et en performance. Nous verrons les différentes facettes que l'improvisation a pris sur ma vision de la temporalité, de la forme et de la performance dans la musique.

Une des pierres angulaires de ma recherche repose sur le triple travail d'expertise qu'un improvisateur est susceptible de développer pour sa pratique. Nous verrons comment cette tripartition se met en place dans le processus de création de projets de différentes natures, allant de la musique acousmatique et de la musique mixte jusqu'à la performance improvisée.

Mots-clés : improvisation, performance, lutherie, musique électroacoustique, musique mixte, processus de création.

Abstract

This master's thesis reports the place taken by practice and considerations of improvisation in my musical works both in studio and in a performance. We will see the different aspects improvisation took in a number of pieces and projects I conducted throughout my master's.

The keystone of my research lays on a three-part effort of skills that an improviser is likely to develop in his practice. We will see how this three-way split of expertise takes place in different kind of projects, from acousmatic music, to mixed music and improvised performances.

Keywords : improvisation, performance, instrument making, electroacoustic music, mixed music, creation process.

Table des matières

Résumé.....	i
Abstract.....	ii
Table des matières.....	iii
Liste des figures.....	v
Liste des œuvres soumises.....	vi
Remerciements.....	vii
Introduction.....	1
I. L'improvisation libre dans le contexte électroacoustique : état des lieux.....	3
1.1 Le contexte.....	3
1.2 L'avis d'improvisateurs : une étude de terrain.....	7
II. Les trois rôles de l'improvisateur.....	11
2.1 Le compositeur.....	11
2.2 Le performeur.....	15
2.3 Le luthier.....	19
2.4 La relation tripartite, une union d'expertises.....	24
III. Points de vue sur l'improvisation : source et motivations.....	25
3.1 Adopter le risque et l'imprévu.....	25
3.2 Des influences extra-musicales.....	26
IV. Approches de l'improvisation dans ma production.....	32
4.1 La séquence-jeu, l'improvisation comme matériau.....	32
4.2 L'improvisation dans la partition : œuvres mixtes.....	35
4.2.1 Comprovisation.....	36
4.2.2 Œuvre ouverte.....	37
4.2.3 Concepts de comprovisation et d'œuvre ouverte dans mes pièces mixtes.....	38
4.3 La performance improvisée solo.....	47
4.3.1 Les instruments virtuels où la triple expertise fixe les possibilités.....	51

4.3.2 De l'absence de l'outil informatique.....	60
4.4 La performance improvisée en ensemble	67
4.4.1 De la direction d'ensemble d'improvisation : de John Zorn à SuperMusique	68
4.4.2 Du modèle de l'Ensemble ILÉA.....	70
4.4.3 Les programmes de guide	72
Conclusion	78
Bibliographie.....	ix
Annexe 1 : Retours de membres de l'Ensemble ILÉA.....	xv
Annexe 2 : The Art of Almost	xvii
Annexe 3 : Le deuil de l'empreinte.....	xix
Annexe 4 : Ignis Fatuus (Solis).....	xxiii

Liste des figures

- Figure 1 : Schéma (Merleau-Ponty, 1976, p. 477)
- Figure 2 : Extrait de partition de *Le deuil de l'empreinte*
- Figure 3 : Extrait de partition de *Le deuil de l'empreinte*
- Figure 4 : Photographies d'une performance du *Deuil de l'empreinte*. Photos © Kevin Gironnay, 2017. Reproduites avec l'autorisation de l'auteur.
- Figure 5 : Extrait de partition de *Ignis Fatuus (Solis)*
- Figure 6 : Capture d'écran d'un programme de guide
- Figure 7 : Photographies d'une performance d'*Il fait nuit dehors*. Photos © Nicolas Bernier, 2016. Reproduites avec l'autorisation de l'auteur.
- Figure 8 : Capture d'écran d'un programme de guide
- Figure 9 : Capture d'écran d'un programme de guide
- Figure 10 : Capture d'écran d'un programme de guide
- Figure 11 : Capture d'écran d'un programme de guide
- Figure 12 : Photographie du dispositif pour *Il fait nuit dehors*. Photo © Kevin Gironnay, 2017. Reproduite avec l'autorisation de l'auteur.
- Figure 13 : Photographies du dispositif d'*Akatastasia*. Photos © Kevin Gironnay, 2017. Reproduites avec l'autorisation de l'auteur.
- Figure 14 : Photographie de la performance d'*Akatastasia*. Photo © Nicolas Bernier, 2017. Reproduite avec l'autorisation de l'auteur.
- Figure 15 : Photographies de travail sur le dispositif d'*Akatastasia*. Photo © Kevin Gironnay, 2017. Reproduites avec l'autorisation de l'auteur.
- Figure 16 : Photographie d'un concert de l'*Ensemble ILÉA*. Photo © Myriam Boucher, 2017. Reproduite avec l'autorisation de l'auteure.
- Figure 17 : Captures d'écran d'un programme de guide
- Figure 18 : Capture d'écran d'un programme de guide
- Figure 19 : Capture d'écran d'un programme de guide

Liste des œuvres soumises

- *The Art of Almost*, pour flûte et électronique (2015)
- *Il fait nuit dehors*, performance improvisée sur ordinateur (2015/2016)
- *L'Étoile Absinthe*, album de l'Ensemble ILÉA (2017)
- *Ignis Fatuus (Solis)*, pour dix oscillateurs et une table de mixage (2017)
- *Akatastasia*, performance improvisée sur guitare électrique suspendue (2017)
- *Le deuil de l'empreinte*, pour harpe et électronique (2017)
- *Multi.Cosmes*, album de l'Ensemble ILÉA (2017)

Remerciements

Je voudrais remercier en premier lieu mon directeur de recherche Nicolas Bernier, pour son temps empli de patience, ses questionnements toujours justes et qui m'ont permis d'aller plus loin, ses retours sincères, son intérêt et sa confiance indéfectible.

Merci à tous les professeurs qui ont, à force de rencontres répétées, de discussions, de travaux partagés et d'échanges d'idées, ont pris de leur temps pour essayer de me faire devenir un musicien de plus en plus consistant et un être humain autant pensant que sensible : Jacopo Baboni Schilingi, Lorenzo Bianchi, Christine Groult (merci de m'avoir suggéré Montréal...), Nicolas Bernier, Denis Dufour, Giacomo Platini, Philippe Langlois, Marco Marini, Bruno Guiganti, Pierre Michaud, Cyrille Jakob. J'espère toujours être à la hauteur de vos enseignements.

Merci à mes collègues du Service MultiMédia de l'Université : Jean-Michel, Philippe, Pierre-Luc, Vincent et Eric.

C'est toujours une forte émotion pour un compositeur lorsque des musiciens s'investissent autant dans des bouts de papiers, de programmes ou d'idées qu'on leur tend. Je voudrais donc remercier toutes les personnes ayant interprété ma musique : Véronique Ngo Sach-Hien, Anne Nardin, Sun Wanshu, Huang Yihan, Jérémy Chignec, Alexandra Tibbitts, ainsi que les premiers membres de l'ensemble d'oscillateurs de Nicolas Bernier (Francis Lecavalier, Jean-Guillaume Théorêt, Davio Robitaille, Etienne Roy-Bourque, Gian Tenio Carlone, Vincent Fillion, Hugo Descourvières, Xavier Ménard, Émile Ouellet-Delorme et Frédéric Lemelin).

Une énorme embrassade amicale et musicale à mes amis d'Unmapped (Julien Vincenot, William Goutfreind, Labelle, Thomas Vittek, Olavo Peres Vianna, Emanuele Battisti, Andrea Gozzi, Gabriel Peraza, João Fernandes et Dionysios Papanicolaou) et de l'Ensemble ILÉA (Alexis Langevin-Tétrault, Alexandra Tibbitts, Ana Dall'Ara-Majek, Camille Fauvet, Charlotte Layec, Geneviève D'Ortun, Jérémy Chignec, Olivier Marin, Pierre-Luc Lecours, Simon Aliotti et Vincent Fliniaux) : jouer avec chacun d'entre vous a été un moteur essentiel. Une reconnaissance infinie pour les étiquettes Tsuku Boshi (et Laurent

Guérel qui n'a jamais cessé de me montrer sa confiance et son intérêt dans mon travail) et Mikroclimat (et la bienveillance de Maxime Corbeil-Perron).

Merci aux artistes qui ont répondu présents pour mon émission *Aléas* : Dead Squirrels (Émilie Payeur, Philippe Vandal et Alain Lefebvre), Joane Héту et Jean Derome, Jane/KIN (Ana Dall'Ara-Majek et Ida Toninato), Whim (Ofel Pelz et Preston Beebe), l'ensemble AKA (Marilène Provencher-Leduc et Tommy James) et Erick D'Orion : vous avez été sources de réflexions précieuses sur ma recherche tout en m'offrant des concerts privés en studio !

Un merci jamais assez gros à ma famille et mes amis pour leur soutien continu tout le long de ma maîtrise, ainsi qu'à toutes les personnes ayant jalonné mon nouveau parcours musical à Montréal et qui m'ont faite confiance. Et en première ligne de mes angoisses quotidiennes : JB, Will, Emily, Hocine et, bien sûr, Amy : bravo pour la patience et merci pour l'appui !

Introduction

Ce travail de recherche-cr ation refl te une  tape de travail faisant suite   plusieurs ann es de pratique de l'improvisation musicale, qu'elle soit en studio ou sur sc ne, tout autant dans les r les de compositeur, d'improvisateur ou de luthier  lectronique. Ce m moire d gage la mani re dont des concepts de cette pratique se sont int gr s dans mes pi ces. Ma recherche s'appuie sur les diff rents projets men s lors de ma ma trise allant de la production d'œuvres fixes   la performance d'improvisations en solo ou en ensemble, tout en int grant un regard sur l'histoire et le pr sent de la musique improvis e.

Distinguons d'abord de quel type d'improvisation il sera question dans ce m moire. Il est important de diff rencier l'improvisation libre, qu'Alain Savouret qualifie de « g n rative », ou encore « non idiomatique » (Canonne, 2010, p. 239), pour la distinguer d'avec celle identifi e comme idiomatique (jazz et « pop » dans une grande majorit  des cas, mais aussi orgue ou concerto). Il sera ici question d'improvisation libre m me si un grand nombre de concepts d battus peuvent s'appliquer dans l'improvisation d'une mani re bien plus g n rale (musique improvis e idiomatique, improvisation th  trale, danse, etc.). Cette diff renciation n'est en aucun cas qualitative. La discussion s'articulera donc principalement autour de l'improvisation libre qui ne r pond donc,   priori,   aucunes r gles pr - tablies harmoniques (tonalit , grilles d'accord, etc.) ou formelles (blues de douze mesures, cadences de concerto, etc.). Ma pratique musicale s'ancre dans la mouvance  lectroacoustique dans laquelle les notions d'harmonies, de tonalit s, de pulsations ou de rythmes r p titifs laissent souvent place   un travail sur le timbre et le domaine spectral.

Un premier chapitre sera d di    un  tat des lieux de la recherche concernant l'improvisation libre en musique  lectroacoustique. Nous y verrons comment l'improvisation libre a  merg  au si cle dernier et ferons un  tat des lieux de la recherche et de la production   ce sujet afin de placer ma d marche dans son contexte actuel. Les avis d'improvisateurs que j'ai enregistr s pour l' mission de radio *Al as* seront expos s. J'ai cr e cette  mission, diffus e sur la radio CHOQ.ca, sp cifiquement pour r colter diff rents points de vue sur la production improvis e et alimenter la pr sente recherche.

Dans le chapitre suivant, nous expliquerons les trois rôles qu'un improvisateur est susceptible de développer dans sa pratique. En effet, quelle que soit la nature de mes projets faisant appel à l'improvisation, il s'avère qu'il y a toujours cette partition de rôles. Il sera question d'examiner la relation que ces rôles ont entre eux, notamment dans le cas d'un projet dans lequel une seule et même personne tient ces différents rôles. Cette tripartition nous permettra de cerner l'expertise apportée par chacun de ces rôles et ainsi comprendre comment ils peuvent cohabiter et agir au mieux afin de servir un projet commun.

Au troisième chapitre, la discussion s'articule autour des motifs qui ont amené à l'incorporation de l'improvisation dans ma production. Il sera question de concepts souvent extra-musicaux d'où ont émergés des questionnements sur certains aspects de la musique et de la performance tels que la temporalité, l'erreur, la surprise ou le risque.

Ces motivations mèneront, au chapitre 4, à une discussion sur les différentes approches de l'improvisation dans le corpus d'œuvres soumis. Ce discours aboutira à la définition de l'improvisation comme un processus de création protéiforme parfois même dissimulée dans l'œuvre finale.

Finalement, nous analyserons au chapitre 5 les programmes que j'ai développé : qu'ils soient des instruments virtuels ou des programmes de « guide » (mise en situation d'improvisation), nous constaterons en quoi ils constituent les outils nécessaires à ma vision de l'improvisation.

I. L'improvisation libre dans le contexte électroacoustique : état des lieux

1.1 Le contexte

Si l'improvisation revêt de nos jours une connotation expérimentale, il est intéressant de rappeler qu'il doit s'agir en réalité d'une des formes musicales les plus anciennes : on imagine bien qu'à la préhistoire, où les systèmes de notations musicales étaient inexistantes, que la musique était certainement d'expression improvisée. L'être humain a ensuite voulu pouvoir reproduire à chaque fois la musique telle qu'elle avait été composée « façonnant des instruments », harmonisant la lutherie, et « en structurant le langage musical (gammes, rythmes, harmonie, ...) » et en cristallisant cette musique à l'oral ou à l'écrit (Lacas, Boeswillwald, Féron, 2017). Aussi, si les cadences de concerto étaient improvisées jusqu'au XIXème, ce n'est que lorsque le romantisme s'installera qu'elles deviendront complètement composées. Cet exemple montre la diminution graduelle du rôle de l'instrumentiste que nous appelons aujourd'hui des *interprètes*. Ainsi, une dissociation entre les compositeurs et les interprètes s'est creusée, et ce d'autant plus avec la complexité des partitions que les compositeurs du XXème siècle ont produit dans le monde occidental. Il y a donc eu de plus en plus d'écart entre ceux qui composent la musique et ceux qui la jouent, ce qui a eu comme effet de diminuer le rapport créatif que les interprètes ont avec la musique qui sort de leurs instruments : progressivement il leur était demandé de reproduire et seulement reproduire, au mieux possible.

À cet effet, Derek Bailey a réussi à synthétiser cet écart :

Il [l'enseignement occidental] se borne à apprendre à jouer d'un instrument et considère la création musicale comme une discipline totalement dissociée de l'exécution. Pour l'instrumentiste, la musique consiste en un ensemble de symboles écrits qu'il interprète aussi bien que possible. Ces symboles sont la musique, et l'homme qui les a écrits, le compositeur, est le créateur de la musique, l'instrument transmettant ses idées (Bailey, 1999, p. 110).

On voit bien là les conséquences des conceptions de l'ère Romantique qui visaient « à sacraliser la création du compositeur en s'efforçant d'en arrêter les contours de manière immuable » (Bosseur, 1992, p. 10). On ne sera pas étonné alors de voir le compositeur Igor

Stravinsky déclarer : « J'ai souvent dit que ma musique devait être *lue, exécutée*, mais pas *interprétée* ». Tel était le contexte de la musique au début du XXème siècle.

Il faudra attendre que le XXème siècle s'installe pour que l'improvisation refasse surface, notamment au travers du jazz tout le long de la première moitié de ce siècle. Elle reviendra d'abord comme étant idiomatique (modale, suivant une grille d'accords, ...) mais c'est dans la pratique du *free jazz* que l'improvisation non-idiomatique renaîtra avec le rejet des structures traditionnelles et des modes de jeux non-conventionnels. Le début du *free jazz* est communément attribué à la sortie de l'album *Free Jazz* (1960) du compositeur et saxophoniste Ornette Coleman. Cette renaissance s'effectue donc depuis le monde occidental (principalement du continent américain), ce même monde qui l'avait peu à peu mis à l'écart dans un désir de fidèle reproductibilité et de fixation. Par la suite, l'improvisation s'est frayée un chemin dans le monde de la musique contemporaine, à travers des parties improvisées dans les partitions de musique contemporaine (*Stop, Solo et Adieu* de Karlheinz Stockhausen, *La sequenza pour flûte seule* de Luciano Berio, etc...) ou bien par la multiplication des performances improvisées plus récemment (John Zorn, Lionel Marchetti, Kaffe Matthews, etc...).

Avec les nouveaux instruments électriques, puis électroniques, ainsi que les découvertes de la musique concrète par Pierre Schaeffer et avec l'avènement de la démarche expérimentale qui créera la musique du même nom dans le courant du XXème siècle¹, avec John Cage en figure de proue, la technologie s'intégrera graduellement dans la création : on ne s'exprime plus seulement avec des instruments acoustiques, mais aussi au moyen d'instruments qui ne font pas de sons s'ils ne sont pas branchés. La lutherie électronique prend ensuite son essor avec la puissance des ordinateurs : ce n'est plus le métier d'ébéniste qu'il faut apprendre, car on ne travaille plus le bois mais des circuits électriques ou des logiciels. À cet effet, les phonogènes de Jacques Poullin, créés à la demande de Pierre Schaeffer dans les années 1950, ainsi que les travaux de John Tudor, pianiste et assistant de John Cage de 1951 à

¹ La première utilisation du terme « musique expérimentale » est attribuée à John Cage (Cage, 1955) mais nous pouvons noter la tenue d'un événement créé par le Groupe de Recherche Musicale en 1953, intitulé « Première décennie internationale de musique expérimentale » (Gayou, 2008).

1954, font figure de pionniers dans la tendance du « musicien, intéressé par les possibilités sonores inouïes qu'offres ces nouveaux outils, deviendra de plus en plus « technicien », « ingénieur », voire « programmeur », afin de réaliser ses œuvres. » (Palacio-Quintin, 2014, p. 9).

Là où Derek Bailey regrette ce clivage, dans l'enseignement occidental, entre les rôles de l'instrumentiste (encore une fois, ici, borné au rôle d'interprète) et du créateur de la musique (apparenté au compositeur), on pourrait aujourd'hui rajouter celui du luthier électronique. Enfin, dans le cas la musique électroacoustique improvisée, des technologies numériques sont souvent mises à contribution et notamment au travers de logiciels, de programmes (ou *patches*), faits sur-mesure par l'artiste lui-même.

Dans cette myriade de nouvelles possibilités que la technologie a apporté depuis un siècle, le corps du performeur a eu beaucoup plus de mal à s'adapter que l'esprit du luthier : preuve en est du nombre d'articles essayant de comprendre le geste musical à l'heure de la nouvelle lutherie (Cadoz, 1988, Wanderley, 1997, Ostertag, 2002, Battier, 1999) qui ne fait que grandir avec le nombre de nouvelles technologies et instruments électroniques. Ce corps de l'instrumentiste se doit de rester fluide et évocateur de ses intentions malgré un nombre toujours plus grand d'actionneurs de sons (boutons, potentiomètres, ...) qui, en plus, sont la plupart du temps moins corporellement engageant que des instruments acoustiques. Le compositeur Bob Ostertag note que, malgré les premiers instruments électroniques qui engagent le corps tels que le Theremin, la musique électronique est confrontée à un problème épineux : « Comment engager le corps dans un art si technologique que la musique électronique, avec autant de technologies séparant le corps physique du produit final²? » (Ostertag, 2002, p. 11) Tout comme Bob Ostertag et la plupart des musiciens électroniques, cette question de l'engagement du corps dans l'exécution de la musique m'importe et c'est pourquoi le travail du luthier doit, pour moi, être intimement lié à celui du performeur.

² « How to get one's body into art that is as technologically mediated as electronic music, with so much technology between your physical body and the final outcome », traduction libre.

Le Québec est un des pôles principaux de cette tendance avec des artistes tels qu’Erick D’Orion, Martin Tétrault, et toute une nouvelle génération de musiciens compositeurs-performeurs-luthiers comme Martin Marier, Alexis Langevin-Tétrault ou Pierre-Luc Lecours. Du côté européen, Franck Vigroux et Christian Fennesz sont parmi les représentants de cette tendance. Nous remarquerons aussi certains compositeurs ayant travaillé sur le sujet de l’improvisation, comme David Berezan (Berezan, 2008), Richard Dudas (Dudas, 2010) et Pierre-Alexandre Tremblay (Tremblay et Harker, 2013) et qui questionnent la notion de performance et le rapport avec l’instrument (qu’il soit acoustique ou non, conventionnel ou non) tel que Denis Levaillant (Levaillant, 1981) et Nicolas Bernier (Bernier, 2013).

La littérature sur la technologie et la lutherie électronique abonde (Lexer, 2010, Essl, O’Modhrain, 2006, Paine, 2009). Un nombre important d’articles sondent de manière très pragmatique, technologique et scientifique des créations d’instruments, de logiciels ou d’algorithmes qui redéfinissent chacun à leur façon des paradigmes de l’acoustique, de l’audionumérique et de la programmation. Cependant, cette littérature est trop rarement abordée du point de vue du praticien. Le compositeur et improvisateur Pierre-Alexandre Tremblay commence justement une de ses publications en déclarant : « Cet article est un récit du terrain³ » (Tremblay, 2012, p. 1). La recherche est ici centrée autour de la pratique, plus précisément autour de la pratique du studio en tant qu’instrument pour l’élaboration de pièces fixées, apportant une perspective très intéressante aux discours technologiques.

C’est dans ce même souci de vouloir coller au point de vue de praticien, de rendre finalement compte de la réalité de ma pratique, qu’il ne sera question de focaliser ni sur la lutherie et/ou programmation, ni sur le problème de l’exécution de la musique sur les technologies nouvelles de manière dissociée. Étant moi-même praticien, je ne pourrais d’ailleurs pas parler autrement, et il est donc important pour moi de faire entendre les voix de ces trois rôles qui m’habite en tout temps : celle du luthier et celle du performeur servant un même projet, sous l’égide d’une troisième voix, celle du compositeur. Cette synthèse des rôles et leur relation est le sujet du prochain chapitre.

³ « *This paper is a tale from the field.* », traduction libre.

1.2 L'avis d'improvisateurs : une étude de terrain

J'ai créé l'émission de radio *Aléas* afin de nourrir la présente recherche tout autant que mon envie de rencontrer et faire jouer des improvisateurs de la scène de musique improvisée montréalaise. La première saison, en 2017 sur la radio CHOQ.CA, comprend six émissions dans lesquelles j'ai enregistré *Nous perçons les oreilles* (Joane Héту et Jean Derome), *Dead Squirells* (Alain Lefebvre, Émilie Payeur et Philippe Vandal), *Jan/KIN* (Ana Dall'Ara-Majek et Ida Toninato), *Erick D'Orion*, *l'Ensemble AKA* (Marilène Provencher-Leduc et Tommy Davis) et enfin *Whim* (Ofer Pelz et Preston Beebe). Cette émission a été l'opportunité de questionner ces improvisateurs sur leur pratique et leurs envies. Les prochaines citations sont tirées des émissions et sont disponibles en ligne⁴.

Dans une volonté à la fois de généraliser mon propos mais aussi et surtout d'amener un point de vue différent du mien, ces points de vue sur l'improvisation, venant de praticiens, viennent corroborer mes hypothèses et ajouter des « récits de terrain ». Même si les points de vue sur l'improvisation sont multiples, il est possible de dégager des notions communes à un nombre de praticiens actifs. Ces notions se retrouveront également dans mes propres productions, sujets du chapitre 4.

Certaines facettes de l'improvisation reviennent donc chez quelques-uns de ces praticiens comme les raisons apparentes pour lesquelles ils la pratiquent. En effet, la démarche expérimentale du processus de création alliée à la découverte et la surprise que procurent ces expérimentations reviennent chez plusieurs d'entre eux. Ofer Pelz, pianiste du duo *Whim*, parle de la découverte de nouvelles sonorités grâce au rapport que l'autre musicien peut apporter à son propre jeu, le but est vraiment pour eux « *d'essayer quelque chose qui va nous surprendre et créer de nouvelles ouvertures*⁵ ». Ils s'engouffrent dans ces ouvertures en privilégiant des recherches timbrales, principalement en essayant de faire fusionner leur

⁴ <http://www.choq.ca/emissions-details/aleas/>

⁵ <http://www.choq.ca/episodes/aleas/emission-du-23-avril-2017/>

instrument respectif (batterie et piano). Cet aspect expérimental de la démarche est un pan important de ma pratique de l'improvisation et est le contexte dans lequel les trois expertises de la tripartition compositeur-performeur-luthier s'expriment, comme nous verrons au chapitre suivant.

Marilène Provencher-Leduc, du duo *AKA*, abonde dans le sens de la découverte et de la surprise :

C'est ça qui est amusant dans l'improvisation : surprendre l'autre, se laisser surprendre soi-même, prendre des détours, se dire « oh, je ne m'attendais pas à ce qu'il fasse ça maintenant », décider d'arrêter pour une raison, prendre une décision et s'y tenir jusqu'au bout⁶.

Ainsi, on peut noter le plaisir chez certains de faire de l'improvisation comme ils emprunteraient un chemin qui n'est pas donné d'avance, qu'ils façonnent et qui va peut-être leur permettre de faire de la musique, de jouer d'une autre manière que celle qui leur est habituelle. Sur cette imprévisibilité, Ana Dall'Ara-Majek, membre du duo *Jan/KIN*, note à propos de la place centrale du *feedback* dans leur musique :

Il y a le côté imprévisible : il n'y a rien de fixé dans le feedback, tous les shows qu'on va faire, ça sera toujours différent et moi, c'est ça qui m'attire. Je n'ai pas envie de fixer le feedback dans une bande, justement ce que je trouve fascinant c'est qu'il n'y aura pas deux shows que l'on fera pareil⁷.

Cette remarque d'Ana Dall'Ara-Majek instaure la notion de risque que les deux membres du duo disent embrasser. À cet effet, Émilie Payeur (*Dead Squirrels*), se rappelle du moment à partir duquel elle a délaissé le studio pour jouer sa musique en direct : « *Je me suis rendu compte que c'était ça [jouer en direct, en opposition au travail de composition en studio] qui me manquait : l'espèce de danger qu'il y a, de risque de toujours se péter la gueule ou de réussir, en direct⁸* ». Ce risque là, je le cherche dans mes performances mais le met aussi à disposition des interprètes de mes pièces écrites lorsque je leur demande d'improviser.

⁶ <http://www.choq.ca/episodes/aleas/emission-du-9-avril-2017/>

⁷ <http://www.choq.ca/episodes/aleas/emission-du-12-mars-2017/>

⁸ <http://www.choq.ca/episodes/aleas/emission-du-26-fevrier-2017/>

Si le risque n'est pas une des motivations partagée par tous, contrairement à mes aprioris, une autre raison, que je ne pensais pas si répandue, a fait son apparition dans plusieurs de ces entrevues : justement la fuite de l'état fixe de la musique dont je parlerai au chapitre 4 en incorporant des parties libres à mes pièces écrites. Cette raison est apparue tout autant parmi des musiciens venant du milieu rock, ce qui est le cas de l'improvisatrice Joane Héту qui, racontant son passé dans des groupes rock tels que *Justine*, nous avoue son « *ennui à refaire toujours les mêmes choses* » qu'elle partageait avec les autres membres de son groupe. C'est à partir de là qu'ils ont décidé de « *faire éclater la forme*^{9 10} ». Je me retrouve entièrement dans cette envie d'éclater la forme et nous reviendrons là-dessus au chapitre 3 où je parle de mes influences.

Ce désir de s'extraire du caractère fixé de la musique s'est aussi déclaré chez des musiciens pratiquant de la musique électroacoustique comme Émilie Payeur qui déclare en avoir eu « *vraiment marre de l'électroacoustique* » à la suite de ses études dans le domaine. On remarque cependant que c'est surtout chez les musiciens qui ont un passé d'études en interprétation classique que ce plaisir de ne pas suivre un état immuable de la musique est le plus exprimé. Marilène Provencher-Leduc, qui a décroché son doctorat en interprétation de la flûte en interprétant notamment *Katinkas Gesang als Luzifers Requiem* de Karlheinz Stockhausen (qu'elle considère comme étant une des œuvres les plus écrites qu'elle ait été amenée à jouer), nuance cette dichotomie entre une pratique d'interprète et d'improvisateur :

En improvisation, tu peux te laisser aller, il n'y a plus de contraintes, il n'y a plus de peur. Parce que par rapport à la performance en musique classique, il y a tellement de peur par rapport à l'erreur qu'on devient des fois un peu traumatisé, qu'on a peur d'aller sur scène. Alors faire de l'improvisation, à côté, ça aide à dédramatiser l'expérience scénique.

Elle considère ainsi les deux pratiques comme complémentaire et même bénéfique l'une à l'autre. Sur la notion de peur, elle rajoute :

⁹ Bien sûr, la musique contemporaine a certes fait « éclater la forme », au moment de sa composition, en studio ou sur partition, en s'éloignant des formes classiques (concerto, forme sonate, chanson, etc.), mais il est là question de rendre la forme d'une performance non-prédéfinie (qui, dans le cas d'un concert de musique rock ou d'une diffusion d'une pièce acoustique est *fixée*).

¹⁰ <http://www.choq.ca/episodes/aleas/emission-du-15-fevrier-2017/>

En improvisation, il y a de la peur aussi mais c'est thérapeutique d'une certaine façon, par rapport à après, quand tu reviens à travailler sur partition. Mais je ne sais pas ce qu'il fait le plus peur dans le fond : arriver sur scène et ne pas savoir quoi jouer, ou savoir que tu dois jouer sans erreur une partition très précise.

Ce que ces praticiens ont presque tous exprimé cependant est le plaisir de *jouer*, du désir de retourner au *jeu*, que ce soit en opposition à l'interprétation ou à la composition de musique fixée. Alain Lefebvre, membre du groupe *Dead Squirells* le déclare en exprimant simplement sa volonté de jouer en direct : « *Même si c'est joué et enregistré à la maison, j'exécute live !* ». Derrière cette affirmation candide se cache très certainement les mêmes raisons qu'Erick D'Orion nous confie :

Honnêtement, j'aime vraiment improviser. L'improvisation que je viens de faire, là, tu peux m'annoncer qu'elle a duré deux heures ou cinq heures... Moi, je ne sais pas, ce sont des moments où le temps n'apparaît plus, je ne pense à rien d'autre. En fait, je ne pense à rien. Il y a un réel plaisir à faire ça¹¹.

Cette autre façon de ressentir le temps et la temporalité de la musique expliquerait aussi sans doute cette manière de voir la pratique de l'improvisation comme complémentaire d'une pratique d'interprétation ou de composition qui poussent les interprètes et compositeurs à passer un nombre incalculable d'heures à travailler quelques secondes de musique. Il y a une réelle volonté de *revenir à la temporalité du jeu effectué en direct*. Cette volonté qui s'accompagne parfois d'une perte de repère temporels lorsque l'on improvise, mais aussi de risques et de surprises, je la partage avec les invités de l'émission *Aléas*. En effet, tout ce questionnement sur la temporalité de la musique est mon moteur principal à l'utilisation de l'improvisation comme nous le verrons dans le chapitre 3 dédié à mes motivations.

De la même manière que l'expérience d'enregistrer les émissions *Aléas* a ouvert ma perception de ma pratique de l'improvisation en creusant dans le processus de création d'autres improvisateurs, exposer ces avis me semblent être une manière d'agrémenter ma propre démarche avant d'entamer le prochain chapitre qui va consister en mon analyse des différents rôles que peut entretenir un improvisateur.

¹¹ <http://www.choq.ca/episodes/aleas/emission-du-26-mars-2017/>

II. Les trois rôles de l'improvisateur

Comme nous avons vu précédemment, l'histoire musicale a mené à une dissociation entre compositeur et interprète, alors que le rôle du luthier, surtout électronique, s'est développé. L'IRCAM (Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique, à Paris) qui, en plus d'avoir fait perdurer la dissociation compositeur/interprète, a aussi isolé le luthier dans le rôle de *Réalisateur en Informatique Musicale*, le RIM. À l'inverse de cette conception, la réalité des projets actuels est que le musicien est appelé à tenir le plus de rôles possibles dans l'optique d'être indépendant. Quel est l'impact sur la musique lorsque les tâches de compositeur, de performeur et de luthier deviennent les différents rôles assumés par une seule et même personne? Il s'agit ici d'insister sur la coexistence de ces rôles afin de démontrer comment une même personne peut mener à bien un projet musical en s'occupant à la fois des aspects artistique et technique ainsi que de son exécution en public. Cet angle de recherche s'installe dans une démarche basée sur « l'entrecroisement des connaissances théoriques et des connaissances pratiques » et où « l'articulation du lien entre ces deux pôles s'effectue bien souvent dans un rapport de circularité » (Breault, 2013, p. 56).

2.1 Le compositeur

*« Il faut décrire l'histoire efficace avec des commencements [...],
faire une doctrine de l'accident comme principe »* (Bachelard, 1931, p. 24)

Le compositeur, « le créateur de la musique » comme l'appelle Derek Bailey (1989, p. 110), est le point de départ d'un projet de musique improvisée. Il est le noyau qui, voulant s'étendre, contient les modalités d'expression du futur projet. En somme, il est le directeur artistique du projet. Il est le référent musical, l'entité qui a autorité quant à l'intégrité musicale (et artistique, de manière générale) du projet.

D'après le dictionnaire Grove Music Online, à l'entrée *composition*, l'improvisation se distingue de la composition dans le sens où certains aspects de la composition se produisent

pendant l'exécution, et non en amont¹². Ce sont ces aspects de la composition qui se retrouvent dans l'improvisation qui m'intéressent ici : quelles sont les envies et attentes d'un compositeur dans un projet d'improvisation ? Quels sont les points communs lorsque j'improvise seul, lorsque j'improvise avec un ensemble de musiciens, ou lorsque je compose des œuvres fixées ? Et en quoi puis-je considérer que la facette de compositeur en moi s'exprime dans tous ces cas de figures ?

Pour essayer de comprendre la place importante que l'improvisation a su reprendre (et notamment chez les compositeurs), je prendrai la même position que l'improvisateur Vinko Globokar :

Je vois l'improvisation libre comme une sorte de description musicale et visuelle des problèmes journaliers emplis de contradictions, de désespoir, de névrose. Mais je la vois aussi comme un champ où l'on trouve des solutions, où l'on démontre son optimisme, où l'on s'amuse, ironise, expose le refus des habitudes complaisantes (Globokar, 1989, p. 14).

L'improvisation est donc une posture d'ouverture à l'*accident* comme le préconise le philosophe Gaston Bachelard lorsqu'il parle de « doctrine de *l'accident comme principe* » dans *l'Intuition de l'instant* (1931, p. 24). Il revient à une attitude d'ouverture face à l'imprévu et, d'une certaine manière, Bachelard décrit ici la démarche expérimentale en définissant une manière fertile pour créer dans un contexte temporel. La musique étant un art temporel, le discours de G. Bachelard s'applique bien à la musique. Il rajoute d'ailleurs : « *Dans une évolution vraiment créatrice, il n'y a qu'une loi générale, c'est qu'un accident est à la fois racine de toute tentative d'évolution* » (Bachelard, 1931, p. 21). Par là, Gaston Bachelard entend que le créateur doit se rendre compte que toute évolution est née d'un accident, que l'on a expérimenté avant de conceptualiser et que de se fermer aux éventuelles ouvertures que nous proposent ces accidents n'est pas une démarche *vraiment créatrice*. C'est dans cette attitude que s'expriment les envies et attentes d'un compositeur dans un projet d'improvisation : dans l'adoption de l'imprévu dans son discours musical.

¹² « Both the creation and interpretation of compositions in this restrictive sense are commonly distinguished from improvisation, in which decisive aspects of compositions occur during performance », "Composition" dans *Grove Music Online*, www.oxfordmusiconline.com.

Ce serait donc une manière *vraiment créatrice* que de considérer la forme musicale comme une entité non-définie, et potentiellement changeable, jusqu'à la fin de son exécution. C'est de cette manière que j'utilise l'improvisation pour envisager la temporalité et la forme de mes productions, là où la fixation totale et l'immutabilité ne m'intéresse que peu. Et si elle n'est pas forcément plus *créatrice*, cette manière est celle qui différencie le travail d'un compositeur lorsqu'il est question d'improvisation. C'est ici que réside le point commun que je retrouve dans mon travail de compositeur utilisant l'improvisation.

L'improvisation est une manière d'expression privilégiée : elle est une façon alternative et fertile de voir et travailler la dimension temporelle. En effet, en improvisation, si l'avenir reste néant, car contenant potentiellement tous les possibles, le passé n'est pas néant : il est tout simplement redéfini *constamment* par ce qui se passe dans l'Instant. Encore ici, c'est Gaston Bachelard qui vient induire chez moi cette réflexion sur l'improvisation lorsqu'il estime que « le temps est une réalité resserrée sur l'instant et suspendu entre deux néants » (Bachelard, 1931, p. 24).

Pour illustrer cette idée, imaginons un long crescendo. Pendant que nous sommes dans ce crescendo, notre pensée nous y positionne en voyant le chemin parcouru et en essayant d'estimer ce qui peut arriver : l'inexorable tend à avoir une fin, nous essayons donc de prédire comment elle aura lieu (décrescendo, arrêt brutal, ou autre). Une fois le crescendo passé, nous redéfinissons cette longue tension : elle n'est plus inexorable, elle est *formée*, passée. Quant à l'avenir, il n'est plus forcément tendu vers une résolution, mais il est chargé d'une tension résolue (ou non) à prendre en compte pour la suite. Le passé musical est alors toujours changeant et ces changements redéfinissent la prévision que nous avons de l'avenir. Et ce, à chaque instant, à chaque note, à chaque son et à chaque silence.

Cette place centrale de l'*instant* comme pivot entre la mémoire et l'attente est à l'opposé du recul constant que permet la composition d'une œuvre fixée¹³. Cette vision est par nature appliquée lors de performances improvisées, mais peut aussi être présente lors de la

¹³ Une improvisation peut cependant être utilisée comme matériau compositionnel, ce sera les cas de la comprovisation en musique instrumentale et de la séquence-jeu en musique acousmatique, par exemple. Cela sera développé plus loin.

composition de musiques fixées lorsque le travail s'effectue avec la conscience de l'impact qu'aura chaque moment musical sur la mémoire et l'attente de l'auditeur. Il tient de la décision du compositeur d'aller dans le sens de cette attente, ou non, mais il me semble important d'être conscient du chemin que l'auditeur emprunte et de se projeter dans l'*instant* dans lequel il se trouve, afin de prendre des décisions en fonction de celui-ci.

Ironiquement, faire cette analyse distante d'un acte instinctif en improvisation, d'un phénomène si ancré dans l'instantanéité est signe de mon attachement à la composition en tant qu'art de dentellerie avec un attachement au détail et, pour ainsi dire, un travail de *finesse*. Cette *finesse* que l'on retrouve dans les œuvres sur support, dans lesquelles chaque seconde a demandé des heures de travail en studio, n'est pas forcément un objectif dans un acte d'improvisation mais demeure néanmoins pour moi un idéal. C'est là que les rôles de luthier et de performeur, que l'on verra plus loin, se doivent d'être à la hauteur afin de créer, pour le premier, un instrument permettant au deuxième de créer des gestes, des textures, des intrications de sons, des mouvements de spatialisation, et autres, les plus fins et les moins brouillons possibles (critique très habituelle à la musique improvisée) tout en laissant le compositeur constamment à l'affût de l'instant, redéfinissant le passé et envisageant l'avenir.

S'il devait y avoir une esthétique de la musique improvisée, ce serait celle-ci : celle d'une musique qui se redéfinit constamment pendant sa création, qui n'a pas une forme et une structure à la fois pensée en amont et respectée; celle d'une musique en contenant plusieurs autres possibles; celle d'une musique créée dans l'*instant* par la force de l'intuition et qui serait teintée de cette temporalité du jeu en direct. Là réside la volonté du compositeur qui use des caractéristiques de l'improvisation et c'est ainsi que j'estime que la facette de compositeur en moi s'exprime selon ces principes. Et ce, à la fois lors de performances mais aussi lorsque des interprètes sont invités à se frayer un chemin, par instinct, parmi les possibles mis à leur disposition dans la composition.

Utiliser l'improvisation implique donc principalement pour moi, compositeur, cette ouverture à « éclater la forme » dont parlait Joane Héту¹⁴. Cet éclat se faisant en temps réel selon les redéfinitions voulues et attendues par le compositeur du continuum musical, constitué du passé, de l'instant présent et des futurs possibles. En tant que compositeur de pièces fixées sur partition, le défi est de mettre l'interprète dans une situation dans laquelle il lui est permis d'endosser de manière locale ce rôle décisionnaire de compositeur dans l'acte d'improviser. Dans le cas d'*Akatastasia*, performance improvisée en solo dont il sera question plus loin, la forme de la performance est sans cesse révisée par mes actions qui redéfinissent le passé, sculptent le présent et offrent des possibles futurs. Le travail de compositeur effectué dans *Le deuil de l'empreinte* est, lui, de mettre en condition l'interprète pour lui permettre d'improviser pendant une grosse partie de la pièce, lui donner un point de départ à partir duquel il doit se frayer un chemin plus ou moins long, plus ou moins saugrenu, vers un point d'arrivée qui va entamer la fin de la pièce.

Une constante demeure dans tous les cas : la temporalité du jeu en direct dans laquelle le moment présent n'est pas encore investi d'un futur certain, contrairement aux pièces entièrement fixées.

2.2 Le performeur

Au moment de la performance, pour permettre à la musique de coller aux attentes du compositeur, un rôle devient crucial : celui du performeur, qui doit réussir à interpréter musicalement les envies du compositeur. Afin de bien démarquer les trois rôles de l'improvisateur, le terme performeur est ici spécifiquement choisi pour définir l'entité qui exécute physiquement les envies musicales.

Cette terminologie nous éloigne de l'image de l'interprétation en musique : le performeur est ici l'actionneur de la musique qui se doit de développer un jeu répondant plus ou moins instantanément aux décisions du compositeur. L'instantanéité de cette relation est

¹⁴ <http://www.choq.ca/episodes/aleas/emission-du-15-fevrier-2017/>

tout aussi importante que la proximité de la relation que le performeur doit développer avec le luthier. Le performeur est de fait placé au milieu de cette relation tripartite et son importance se retrouve bien sûr dans la musique qu'il exécute mais aussi dans son rapport au public. Ce rapport scénique est en effet une des spécificités du travail du performeur.

De cette importance de la composante performative, notamment depuis l'avènement des ordinateurs personnels, le compositeur Bruce Pennycook se rappelle de l'époque où les systèmes interactifs et temps réel sont devenus utilisables sur scène :

Certains compositeurs comme moi qui ont travaillé avec la musique électronique avant les ordinateurs, et même qui ont même parfois joué dans des groupes de rock, jazz ou électroacoustique/expérimentale en direct, pouvaient soudainement reconnecter leurs expériences scéniques avec la précision et la formalité de la programmation informatique¹⁵ (Pennycook, 2008, p. 199).

Ces expériences performatives se font de plus en plus nombreuses (Ostertag, 2002, Sangild, 2004, Schroeder et Rebelo, 2009), et ceci est l'une des raisons (en plus des avancées technologiques) pour lesquelles la performance électroacoustique est de plus en plus répandue de nos jours. L'emphase se fait bien plus sur l'aspect performatif : les gestes du performeur est une des composantes les plus importantes. Bien qu'il ne s'agisse pas ici pour moi de décrire de façon exhaustive les gestes du compositeur-performeur-luthier, il s'avère nécessaire d'élucider en quoi cette tripartition affecte le processus de création.

Le geste instrumental a évolué considérablement au cours du XXème siècle. Marcelo Wanderley rappelle en commentaire d'une présentation de Marc Battier lors du colloque « Les nouveaux gestes de la musique » (Wanderley, 1997, p. 11) que des instruments tels que le thérémine, les ondes Marthenot ou le dynaphone ont été construits avec de nouvelles approches gestuelles. Nous avons dépassé la causalité mécanique en s'ouvrant au « jeu des forces électriques » (Wanderley, 1997, p. 19). Ce nouveau jeu expressif est dorénavant reconnu par la plus grande partie des publics. Claude Cadoz a catégorisé les gestes instrumentaux en trois gestes distincts : le geste d'excitation (la main droite du violoniste), le

¹⁵ « Composers such as myself that had worked with pre-computer music electronics and perhaps played in rock, jazz or experimental live electroacoustic ensembles were suddenly able to connect these experiences with the precision and formality of computer programming. », traduction libre.

geste de modulation (la main gauche du violoniste) et le geste de sélection (le geste sélectionnant quelle touche du piano jouer) (Cadoz, 1988, p. 7). Cette catégorisation permet de modeler les caractéristiques de jeu sur l'instrument créé/modifié par le luthier. Ces notions du geste sont primordiales dans la relation performeur-luthier : ce dernier devra absolument avoir en tête ces différentes catégories car elles influenceront le travail du luthier. Ce geste reste évidemment d'une importance capitale pour l'instrumentiste, qu'il soit acoustique, électrique ou électronique, et ce autant pour l'interaction avec l'instrument qu'avec le public. Il s'agit d'un point fondamental car il est l'une des premières préoccupations de l'activité du luthier que l'on verra par la suite. Nous avons vu l'importance de l'*instant* dans la musique improvisée, et cette importance se doit d'être visible par le public à l'aide de synchronismes au moins assez claires pour faire comprendre l'interaction instrumentiste-instrument¹⁶. L'instrumentiste se doit de développer une pratique de son instrument, dans le but de la performance. Marcelo Wanderley cite à cet effet Jean-Claude Risset qui fait la remarque que « *le geste de l'instrumentiste n'est pas un geste spontané, mais un geste d'expert longuement travaillé* », avant de préciser que « *la maîtrise d'un instrument requiert ainsi des milliers d'heures d'apprentissage* » (Wanderley, 1997, p. 17). Cette finesse dont il était question plus haut en dépend et est donc une partie très importante du travail du performeur pour coller aux envies du compositeur.

Si le geste du performeur n'est pas inné, il se doit d'être intuitif, ce qui s'apprend et se développe. L'apprentissage d'un instrument pourrait se voir comme une quête, jamais

¹⁶ Cette importance peut rejoindre le phénomène de « synchronèse », défini par Michel Chion : « Nom forgé que nous donnons à un phénomène psycho-physiologique spontané et réflexe, universel, dépendant de nos connexions nerveuses, et ne répondant à aucun conditionnement culturel, et qui consiste à percevoir comme un seul et même phénomène se manifestant à la fois visuellement et acoustiquement la concomitance d'un évènement sonore ponctuel et d'un évènement visuel ponctuel, dès l'instant où ceux-ci se produisent simultanément, et à cette seule condition nécessaire et suffisante. La synchronèse, phénomène incontrôlable, amène donc à établir instantanément un rapport étroit d'interdépendance et à rapporter à une cause commune, même s'ils sont de nature et de source complètement différentes, des sons et des images qui n'ont souvent que peu de relation dans la réalité. »

<http://www.lampe-tempe.fr/ChionGlossaire.html> (consulté le 02 mai 2016)

réellement terminée, dans la connaissance et la maîtrise de son instrument : l'expertise du performeur est de savoir comment sonne et réagit mon instrument et, ainsi, de connaître les possibilités offertes par celui-ci afin que le compositeur sache ce qui est possible ou non à exécuter. Savoir quel geste faire, comment le faire, pour atteindre un résultat escompté est alors le cœur du travail du performeur. Car ce travail ne s'agit, au final, que d'une *retranscription* musicale d'une envie et cela explique pourquoi les instrumentistes décrivent très souvent le son en faisant des onomatopées ou en utilisant des images non-acoustiques (par exemple, un son clair, creux, rond, fermé, etc...). La chercheuse Caroline Traube explique cette retranscription par un phénomène instinctif : « De façon naturelle, nous associons différents types de sensations (visuelles, auditives, tactiles, gustatives, etc.) par la perception d'analogies entre les propriétés structurelles et physiques de ces sensations » (Traube, 2015, p. 34).

Un geste expert de l'instrumentiste serait celui qui peut spontanément aller produire un son précisément voulu (nous ne parlons bien sûr pas seulement de la hauteur d'une note, mais du timbre de manière général, les nuances d'un son, son mode d'apparition, sa spatialisation, etc...). Cette spontanéité, dans le sens intuitif, est très importante en improvisation car elle permet de rester continuellement dans l'*instant*. Dans ma performance *Il fait nuit dehors*, le rôle du performeur est par exemple non seulement de produire plusieurs couches de sons (gestes d'exécution) en utilisant plusieurs instruments virtuels (gestes de sélection) mais aussi de moduler et spatialiser indépendamment chacune de ces couches (gestes de modulation). Ce niveau de complexité provient directement de l'envie du compositeur et nécessite des heures de pratiques du performeur pour pouvoir l'exécuter en temps réel.

Le rôle du performeur, dans un projet de musique improvisée électroacoustique utilisant de la lutherie électronique développée pour ce projet, est aussi de faire des retours sur l'utilisation de l'instrument, d'être le testeur pendant ses heures de pratique. Il peut alors mettre au jour des problèmes rencontrés et donner son avis pour des développements de l'instrument.

Le performeur se pose cette question : Est-ce réalisable ? C'est ici, dans cette question, que la relation triangulaire prend réellement forme: le compositeur a des envies musicales qu'il veut exécutées par un performeur ; ce dernier donne ainsi son expertise sur ce qui est faisable ou non. S'il n'est pas possible pour lui d'actionner tels sons, tout en manipulant

plusieurs paramètres sonores, c'est alors au luthier de développer un système alliant la musique voulue par le compositeur et la faisabilité du performeur.

Cette question est trop facilement minimisée ou, au contraire, peut tenir une importance trop grande dans le processus de création. Le premier cas de figure empêche d'aller au bout des possibilités que peuvent offrir l'expertise de la relation performeur-luthier et ne pas approfondir assez les possibilités potentielles de l'instrument, tandis que le deuxième cas de figure, où le développement technologique prend trop de place, fait sortir l'improvisateur du but musical et prend le pas sur la finalité artistique. Avant d'utiliser cette tripartition dans mon travail, il m'arrivait par exemple de consacrer bien trop de temps à développer des instruments que je ne pratiquais finalement pas assez pour développer des projets. Il est donc important d'avoir une relation performeur-luthier saine en gardant le propos artistique central grâce à une bonne direction et une constante présence du rôle de compositeur. Le luthier répond en effet directement à l'expertise du performeur tout en ne perdant jamais de vue les attentes posées par le compositeur.

2.3 Le luthier

Chez un compositeur-performeur-luthier, si la partition des rôles est rendue assez fluide et saine, toutes les relations entre ces rôles et leurs questionnements se font dans une même optique : il s'agit ici de réussir à accorder le travail effectué par chacun des corps d'expertise.

J'entrevois le rôle de luthier dans le sens très large, comme celui qui s'occupe de tout ce qui est pré-composé : l'instrument sur lequel est jouée l'improvisation, mais aussi les solutions technologiques et logistiques pour améliorer la performance et les possibilités du performeur. Il est la personne qui poserait les couleurs sur la palette d'un peintre et choisirait les différents pinceaux, brosses et couteaux à sa disposition : s'il est au performeur de savoir comment associer certaines couleurs pour en créer de nouvelles et comment les appliquer sur la toile, le luthier se doit de connaître les possibilités offertes par le système qu'il met en place.

C'est pour cela que Richard Dudas parle de l'action de *composer* un instrument musical : « Très souvent lorsque l'on travaille avec la technologie, c'est d'abord l'instrument qu'il faut composer afin d'avoir une performance et donc de l'improvisation¹⁷ » (Dudas, 2010, p. 30). Et de la même manière, tout comme les électroacousticiens estiment que la prise de son est une action compositionnelle, la confection d'un instrument musical se fait dans une optique d'utilisation servant un produit musical : il faut voir ici la présence de l'entité du compositeur comme référent et directeur artistique du projet improvisé pendant la conception même du système qui sera utilisé.

Ainsi, le luthier est appelé à augmenter les capacités expressives du performeur (grâce à ses retours notamment) en améliorant un instrument déjà existant ou qu'il crée. Cet appel du performeur se fait après des découvertes faites la plupart du temps lors du temps de pratique et ne devrait pas prendre le pas sur celui-ci, d'où l'importance de bien séparer ces deux rôles afin de tirer le meilleur de chacun.

Le cas de figure le plus commun dans mon processus de création d'une performance improvisée est mon envie de faire jouer un paramètre supplémentaire lors de l'utilisation d'un son propre ou lors d'une partie spécifique de la performance. Il est alors demandé au performeur d'avoir une action supplémentaire, de devoir actionner un autre potentiomètre, ou autre contrôleur. Comme la plupart du temps, les mains du performeur sont déjà en train d'être utilisées sur d'autres paramètres, il est alors de la charge du luthier de trouver des solutions : il peut, par exemple, ajouter un capteur ou une pédale afin de faire moduler ce nouveau paramètre d'une autre manière, ou encore lier le nouveau paramètre avec un paramètre déjà utilisé, ajoutant finesse et complexité. Le luthier doit prendre ces décisions, chercher de nouveaux contrôleurs, écrire les algorithmes qui mettent à l'échelle plusieurs paramètres modifiés par un même potentiomètre, effectuer le choix des pédales d'effets associées à une guitare ainsi que leurs paramétrages, etc. Le choix de modifier cette guitare et de mettre à la disposition du performeur des objets qu'il pourra utiliser pour jouer différemment de son instrument devrait aussi être une de ses occupations. Cela correspond à un travail de

¹⁷ « Very often when working with technology, it is the instrument that must first be composed in order to have performance, and consequently, improvisation », traduction libre.

confection d'instrument préparé, de la même manière que John Cage décidait d'incorporer des éléments dans les cordes d'un piano, ou que le musicien et luthier Yuri Landman a créé ses guitares électriques préparées (Landman, 2008).

Dans cette relation performeur-luthier, le luthier doit aussi apporter son expertise sur des questions logistiques : comment placer les pédales d'effets pour que le performeur puisse y avoir accès de la meilleure façon, ou comment est-il possible de déplacer des objets dans les cordes d'un piano avec une main, tout en pouvant continuer à jouer de l'autre. Selon l'exemple du nouveau paramètre voulu par le compositeur, vu plus haut, le luthier se doit alors de trouver la pédale d'effet adéquate et sa place dans la chaîne de pédale actuelle (s'il n'est pas question de créer une nouvelle chaîne parallèle...), ainsi que son emplacement pour que le performeur puisse l'utiliser de la meilleure manière qu'il soit. Rappelons que dans ce type de performances, sans ordinateurs, le *mapping* multiple est impossible.

C'est ainsi que j'ai eu à développer, dans ma performance improvisée *Akatastia* pour guitare électrique suspendue, un système de fixation de mes pédales d'effets directement sur la structure du dispositif de pendaison de la guitare, dans le but de les avoir à portée de main et ne pas rajouter d'éléments supplémentaires comme une table.

Lorsque le performeur utilise un ordinateur avec des contrôleurs (potentiomètres rotatifs ou linéaires, boutons, pads poussoirs, souris, tablettes graphiques, *leap motion*, etc.), le luthier se retrouve avec la lourde tâche de devoir rendre musicaux des instruments muets. Il usera alors de ses connaissances en informatique musicale afin d'offrir les meilleures solutions au performeur pour réaliser les idées du compositeur. C'est de cette manière, par exemple, qu'un de mes contrôleurs (*Akai LPD8*) comprenant huit boutons et huit potentiomètres a donné l'idée pour créer deux instruments totalement différents utilisés dans la même performance *Il fait nuit dehors* : dépendant donc à quel programme il est connecté, il sonnera et, surtout, sera joué différemment par le performeur.

Garth Paine décrit ainsi les deux principaux buts de la conceptualisation de nouveaux instruments et interfaces musicales :

Premièrement, l'instrument doit améliorer la performance et permettre au musicien de pouvoir nuancer au maximum son propos musical d'une manière impossible avec les interfaces déjà existantes ou avec le couple souris-clavier de l'ordinateur ; deuxièmement il doit préciser la

*communication avec le public en mettant en évidence l'énergie et l'intention du performeur permettant ainsi d'engager le public dans les qualités de l'instantanéité de la performance : en d'autres mots, dans le rituel de la performance*¹⁸ (Paine, 2009, p. 149).

C'est alors dans une relation très proche que le performeur et le luthier développent après un grand nombre d'heures de pratique d'une part et de programmation d'autre part, un ou des instrument(s) permettant de réaliser de la manière la plus instinctive la musique désirée. Par exemple, si la performance demande à ce que l'on puisse gérer la hauteur de plusieurs éléments musicaux simultanément, tout en contrôlant leur volume, ou bien si l'on veut pouvoir manipuler différents paramètres de la spatialisation en temps réel tout en continuant à jouer, le luthier doit être capable d'offrir les manières de réaliser ces actions.

L'utilisation de l'informatique dans une performance implique aussi un certain nombre de possibilités nouvelles, notamment dans le champ des éléments, musicaux ou non, pré-composés. La première venant à l'esprit est l'utilisation de pré-réglages. Si l'on reprend l'exemple des pédales d'effets pour guitare, dans lequel chaque paramètre doit être changé à la main les uns après les autres, l'informatique permet non seulement de pouvoir effectuer ces changements simultanément (sur des modules d'effets dans un logiciel, par exemple) avec un seul bouton, mais il permet en plus de pré-programmer plusieurs paramétrages pouvant correspondre à des univers musicaux différents et de les rappeler plus tard dans le cours de la performance. La manière d'appeler dynamiquement ces pré-réglages, ou même d'être capable de sauvegarder un ensemble de réglages trouvé *pendant* l'improvisation afin de le rappeler plus tard serait du ressort du luthier ici. Lors de la préparation de la performance *Il fait nuit dehors*, cette possibilité m'a permis de créer des univers musicaux pré-pensés par le chapeau de compositeur et facilement actionnable lors de la performance, sous les mains du performeur. Présentant que je voudrais certainement rappeler certains sons ou idées développés au cours de la performance, sans forcément être conscient de cette envie, je me

¹⁸ « to increase performability, allowing the musician to nuance musical outcomes in a way not possible with existing interfaces or using the mouse-keyboard computer interface » et « to increase communication with the audience, displaying something of the energy and intent of the performer, providing a conduit for engagement in the real-time qualities of the performance : in other words, the ritual of performance », traduction libre.

suis mis à développer des outils de pré-réglages me permettant cela. Je n'aurais certainement pas fait cette demande, car inconsciente, si le luthier avait été une tierce personne.

Une composante informatique dans un contexte de performance improvisée permet aussi une utilisation dynamique de séquences musicales pré-composées. Si certaines personnes voient l'utilisation de tels matériaux comme étant une hérésie pendant une performance improvisée, cela n'est pas le cas de George Lewis qui estime que la possibilité de pouvoir joindre des éléments composés et improvisés est l'un des éléments les plus excitants dans l'incorporation de la technologie dans une performance improvisée : « Cela rend nécessaire l'idée que toute personne jouant la pièce possède une responsabilité accrue sur le succès formel de la pièce. [...] Vous devez écouter pour tirer quoi que ce soit d'une interaction¹⁹. » (Roads, 1985, p. 85-86). De la même manière, je vois la jonction de parties composées à l'improvisation comme une contrainte, un guide, supplémentaire qui permet d'enrichir le discours du performeur (il n'est en aucun cas question de faire croire que cette partie est jouée en direct et de tromper le public).

Le luthier peut alors être ici considéré comme un directeur technique du projet. Son rôle peut être vu comme une sorte de Réalisateur en Informatique Musicale (R.I.M) dans la vision de l'IRCAM : un assistant musical à la technologie pour le compositeur qui donne des solutions technologiques pour la création d'une œuvre musicale. La musicologue Laura Zattra résume le rôle du R.I.M :

[Il] montre au compositeur les capacités de tel ou tel outil, application, effet sonore [...], lui communique les résultats les plus récents de la recherche informatique, traduit ses idées artistiques dans un langage admissible par l'ordinateur et réalise les opérations techniques, permettant la concrétisation de ces idées et leur finalisation au sein d'une œuvre musicale (Zattra, 2013, p. 113).

Cela synthétise parfaitement le rôle du luthier dans ma tri-partition.

¹⁹ « It also makes necessary the idea that everyone performing the piece has increased responsibility for the piece's formal success. [...] You have to listen to get anything out of an interaction. », traduction libre.

2.4 La relation tripartite, une union d'expertises

Dans le contexte d'une performance improvisée (électroacoustique notamment), les trois rôles de compositeur, performeur et luthier peuvent être concentrés dans la même personne et cela ne rend pas forcément la discussion plus facile. Nous avons ici démontré l'interrelation entre les trois rôles en décryptant leur impact sur le processus de création. Le compositeur est le référent musical et doit être ancré dans l'*Instant*, évaluant continuellement d'où provient la musique, où est la musique et où va la musique. Il est le guide qui donne des instructions au performeur qui, avec ses actions, exprime les intentions musicales du compositeur. Pour faire cela, il utilise des instruments ou interfaces qui, reliés à du matériau musical par le luthier, deviennent instruments de musique à part entière comportant des modes de jeux et des façons de faire demandant que le performeur développe des réflexes, des gestes experts et intuitifs qui lui permettent de coller au plus prêt aux envies du compositeur qui continue, au même moment, à redéfinir la musique qui se redessine à chaque instant qui passe.

Cette tripartition des rôles sera utilisée pour préciser le processus de création des œuvres accompagnant ce mémoire.

III. Points de vue sur l'improvisation : source et motivations

3.1 Adopter le risque et l'imprévu

La musique n'est pas le seul moyen de retracer mon intérêt vers l'improvisation. Des concepts plus généraux, souvent extra-musicaux, m'ont en réalité rapproché d'une certaine façon de penser l'acte de création. D'ailleurs, une musique ne m'est pas plus appréciable si elle intègre l'improvisation : je ne tiens pas à ériger l'improvisation comme une esthétique, ni à induire que son écoute devrait être différente. De facto, je ne me suis jamais senti obligé de préciser la nature improvisée de ma musique. Jamais je n'ai voulu dire : « Tout est improvisé » comme l'annonce d'un supposé exploit, ou pire encore, comme une excuse²⁰. De mon point de vue, l'improvisation est plutôt la façon logique et naturelle de lier la temporalité inhérente à la composition, au doute, à l'erreur, au plaisir, à la découverte et à l'expérimentation.

La fixation de la musique peut parfois poser problème et la performance est souvent un moment de remise en question pour un compositeur, allant de la simple envie d'un remixage d'une partie d'une pièce électroacoustique jusqu'à la volonté de refaçonner la forme d'une œuvre. C'est pourtant ce qui est traditionnellement attendu d'un compositeur : faire des choix, formels notamment, généralement avant la création de la pièce afin de les fixer sur partition ou sur support. Cependant, décider de ne pas fixer tel paramètre ou tel aspect formel est un choix compositionnel tout aussi fort qui revient à créer une situation permettant la surprise en adoptant le risque et l'imprévu lors du délicat moment de la performance. D'ailleurs, ma production s'est de plus en plus teintée de cette ouverture par rapport à la performance voulant ainsi rendre compte plus justement et musicalement de son contexte qui est la plupart du temps imprévu : nous ne savons pas toujours comment *sonne* une salle dans laquelle nous

²⁰ L'objet écouté étant ici fixé et *retransmis*. Par contre, l'annonce d'une composante ou d'une nature improvisée à une performance dans une note de programme me paraît cependant pertinent.

allons jouer, tout comme nous ne savons pas si le public sera nombreux et/ou réactif ou bien dans quel état la pièce jouée avant la notre (si c'est le cas) laissera le public, etc.

L'improvisation s'est alors graduellement imposé lorsque j'ai décidé d'assumer cette envie de me surprendre en mettant d'autres musiciens, ou moi-même, dans des situations propices à l'expression musicale dans l'instant, les laissant ou me laissant face au risque de l'improvisation. Et ce grâce à la création de programmes de guide d'improvisation ou de sections fixées sur lesquelles improviser. Cette envie a été motivée, comme je l'expliquais plus haut, essentiellement par des motivations extra-musicales qui, traduites dans le domaine musical, m'ont fait réfléchir sur la forme et la temporalité de la musique.

3.2 Des influences extra-musicales

L'envie d'intégrer l'improvisation dans mon discours musical s'est nourri de lectures traitant du hasard et de l'aléa (Eco, 1965, Merleau-Ponty, 1976), des organismes et organisations du vivant (Morin, 1985), de la temporalité (comme vu plus haut avec *l'Intuition de l'instant*, de Gaston Bachelard) et d'autres sujets plus ou moins connexes. Cependant, ma nature musicienne a fait en sorte que ces lectures se fassent toujours selon le prisme musical.

Ainsi, même si Edgar Morin ne parle pas de musique, ni même d'art, lorsqu'il discute à propos de l'adaptation de l'être vivant, je ne peux m'empêcher de faire une analogie à une situation d'improvisation à plusieurs et d'en tirer des idées à transposer dans des projets musicaux :

L'adaptation nous apparaît comme l'effet de l'aptitude d'un être vivant, non seulement à subsister dans des conditions géophysiques données, mais aussi à constituer des relations complémentaires et/ou antagonistes avec d'autres êtres vivants, à résister aux concurrences/compétitions, et à affronter les événements aléatoires propres à l'éco-système dans lequel il s'intègre. Étant donné que l'éco-système n'est ni rigide, ni invariant, il apparaît également que l'adaptation varie et se transforme, et que la notion d'adaptation elle-même varie et se transforme (Morin, 1985, p. 50).

Ici, Edgar Morin pourrait bien parler de musiciens (les êtres vivants) évoluant dans un ensemble (les conditions géophysiques) en train de faire de la musique improvisée (l'éco-système), ce qui exprime très justement mon sentiment lorsque je suis en situation

d'improvisation collective ou lorsque j'invite un groupe de musiciens à improviser ensemble, comme dans *Ignis Fatuus (Solis)*. Mais qui plus est, dans un chapitre sur la « complexité vivante », il parle du hasard et de l'erreur de manière biologique et anthropologique, et me renvoie justement vers le rapport d'un performeur face à son propre jeu et à celui des musiciens qui l'entourent :

C'est sous les auspices du hasard que la pensée biologique est en train d'élaborer sa propre version du tétragramme ordre/désordre/interactions/organisation, dans le sens où elle met au cœur du problème de l'organisation vivante les jeux/combinaisons du hasard et de la nécessité. [...] Désormais le hasard et la nécessité ne peuvent plus être ni opposés, ni juxtaposés. Ils se renvoient l'un à l'autre. Ainsi c'est là où s'impose le plus grand déterminisme que règne le plus grand hasard (Morin, 1985, p. 368).

Ces combinaisons du hasard évoquent les possibilités d'un futur musical qui est sans cesse décidé par nos actions dans le jeu improvisé. Lorsque le hasard entre en jeu, l'erreur peut prendre plusieurs formes et peut être perçue dans chaque conséquence du hasard. Alors, cette rétroaction du hasard et de la nécessité rappelle cette position d'acceptation de l'accident où la nécessité est celle de ne voir en l'erreur qu'une tentative d'évolution de la musique. Encore ici, je ne peux que tisser le lien entre la pensée de Morin et l'acte d'improviser lorsqu'il écrit :

L'organisation vivante est capable de détecter, corriger, contourner, manipuler, et à la limite, en se révolutionnant elle-même, révolutionner l'erreur. Elle est capable de faire d'erreur vertu, puisque l'erreur devient le stimulant d'une réorganisation originale ou d'une découverte créatrice (Morin, 1985, p. 369).

Ce sont de ces références que m'est venue naturellement l'envie d'improviser dans mon domaine, la musique. En effet, la translation musicale peut se faire somme toute naturellement encore, dans un contexte d'improvisation : le hasard, l'aléa, peut entraîner une erreur²¹ qu'un être vivant (musicien) se doit d'intégrer comme une composante de son écosystème (sa musique). Nous verrons au prochain chapitre, dans lequel je présente plus en détail les œuvres accompagnant cette recherche, que ces concepts sont présents dès le début du travail d'une nouvelle pièce ou performance, et ne cessent de questionner ma pratique, mon processus de création et mon rapport même à l'œuvre en cours de gestation.

²¹ Qu'Edgar Morin définit comme « le problème clé pour une organisation et une action dont la première nourriture est l'information » (MORIN, 1985, p. 368).

La notion d'accident chez G. Bachelard, développée précédemment, se retrouve à mes yeux beaucoup dans la notion de l'erreur chez E. Morin, à la différence que l'accident est considéré chez Bachelard de manière dynamique, selon l'instant. Bachelard décortique ainsi la temporalité, chère au musicien : « *On se souvient d'avoir été, on ne se souvient pas d'avoir duré* » (Bachelard, 1931, p. 34). On retrouve cette idée de perte de perception du temps face à la perception des événements lorsqu'Erick D'Orion nous confiait que son improvisation était une succession de moments où le temps n'apparaissait plus. Ainsi, que ce soit du point de vue de l'auditeur/spectateur que celui du performeur, ce principe de souvenir et l'importance de l'action de la mémoire régit la perception de toute œuvre temporelle. Et ce de manière d'autant plus juste que Bachelard laisse de côté la perception de la durée, souvent dilatée à l'écoute d'une œuvre musicale, pour marquer l'importance de l'avancement du temps comme une succession d'évènements qui, en se succédant, viennent modifier la perception de ceux passés. M. Merleau-Ponty retranscrit d'ailleurs très justement un schéma (figure 1) mettant en évidence le fait que « *le temps n'est pas une ligne, mais un réseau d'intentionnalités* » (Merleau-Ponty, 1976, p. 477).

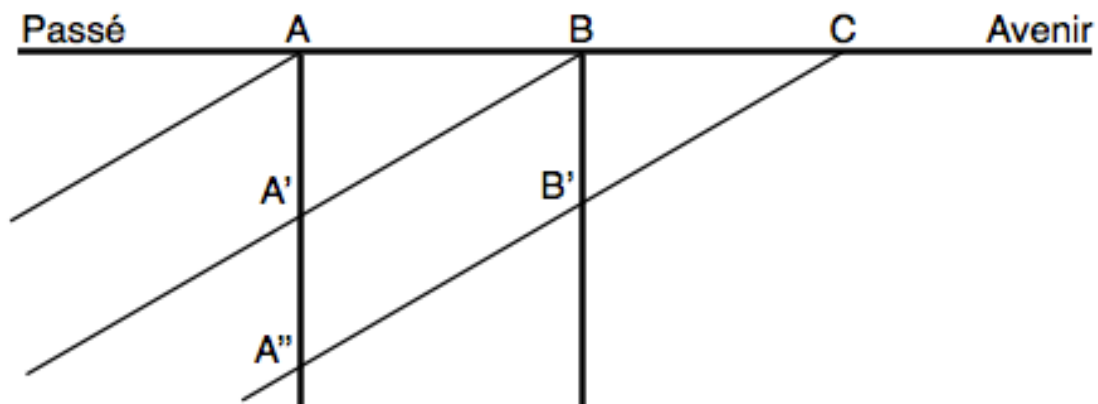


Figure 1 : Ligne horizontale : série des « maintenant ».
Lignes obliques : Abschattungen (rétention) des mêmes « maintenant » vus d'un « maintenant » ultérieur.
Lignes verticales : Abschattungen successives d'un même « maintenant ».
(Merleau-Ponty, 1976, p. 477)

Ce principe de réseau d'intentionnalités stimule ma conception du temps et conditionne mon travail en tant que compositeur, performeur et luthier en redéfinissant mon rapport à l'évènement, au geste et à toutes actions d'apparence ponctuelle mais qui, avec cette conception, place ces actes éphémères dans un rapport d'importance à la forme globale. De cette vision de la temporalité, où l'évènement musical décidé par le musicien (compositeur et/ou performeur) est en constante redéfinition par rapport à elle-même, l'improvisation comme conception musicale dans l'instant et retour à la temporalité du jeu en direct s'impose à mon avis comme la seule manière de réellement coller à une temporalité que l'auditeur expérimente : s'il est en effet impossible de recréer cette disposition de rétention d'évènements par la mémoire dans un travail en studio pendant lequel un moment A est une succession de rétentions de ce même moment que l'on a expérimenté pendant des heures. Il est d'ailleurs pratique commune lors de la composition d'une pièce acousmatique de faire une pause, de revenir en studio et de réécouter la pièce jusqu'au moment sur lequel on travaille : c'est ici la seule manière de *tenter* de recréer l'action de la mémoire qu'un auditeur aura en écoutant la pièce pour la première fois.

L'improvisation devient alors la pratique musicale dans laquelle la perception du temps n'est pas tronquée, dans laquelle elle est belle et bien réelle car correspondant avec *une vérité* vécue. Qu'elle soit entièrement libre comme dans *Akatastia*, performance qui ne contient aucune forme pré-établie, ou bien guidée comme dans les performances effectuées avec l'Ensemble ILÉA ou comprise dans une pièce qui donne un point de départ et/ou un point d'arrivée, l'improvisation rend le futur direct indéterminé, où la vérité n'est pas donnée mais est à construire. Un futur incertain place l'improvisateur dans un rapport différent de l'*instant* et une conscience active de celui-ci est requis afin de pouvoir le placer constamment dans la continuité des instants précédents. Dans le cas d'une œuvre fixée, ce travail de conscience des instants par rapport à la mémoire du passé musical de la pièce est fait en amont, en studio.

Michel Ratté, musicien et philosophe, synthétise ces visions de la forme et de la temporalité en affirmant :

Tourner le tout vers la partie veut dire réinterpréter tous les détails d'un point de vue formel, c'est à dire voir comment les parties sont investies du sens du tout et comment le tout est réalisé processuellement dans des "moments" qui ne sont rien d'autre que ces parties qui disent

d'emblée quelque chose sur le tout. [...] Dans sa conjonction avec le tout, chaque partie est aussi une nouvelle perspective sur le tout (Ratté, 1999, p. 175-176).

Ces citations illustrent très bien toutes ces références qui ont définitivement modifié en moi le travail de musicien, par son rapport à la production même (et ses particularités en studio, sur scène, sur partition) mais aussi par son rapport à la forme, du *micro* (un geste, un son) au *macro* (une œuvre). Mon rapport à la temporalité a changé : un évènement n'est jamais fixé, il se définit par ce qui l'entoure et se modifie d'ailleurs constamment à chaque succession de nouveaux évènements. C'est en ayant cela en tête que j'ai demandé aux onze performeurs de *Ignis Fatuus (Solis)*, pièce pour dix oscillateurs et une table de mixage, de toujours entamer la partie centrale de la pièce (improvisée suivant un programme de guide diffusé sur des écrans qu'ils sont seuls à voir) en ayant une conscience aiguë du chemin parcouru lors de la première partie de la pièce. Cette dernière, bien qu'étant fixée, est très libre en terme de tempo et peut être jouée très lentement ou assez rapidement. Dans le grand nombre de répétitions, la durée de cette première partie pouvait parfois passer du simple au double et il était très intéressant de voir la dynamique de l'improvisation changer du tout au tout, en réponse à cette première partie. Le programme de guide utilisé ici, et qui sera étudié plus loin, leur imposait des « instants de synchronismes » qui leur permettaient de ne pas se perdre dans l'improvisation libre et de créer des points distincts sur lesquels ils pouvaient prendre appui pour construire l'avenir musical.

De ces modèles extra-musicaux s'est dégagé l'évidence que l'action musicale (la composition, tout comme l'exécution) est toujours mouvante. Si j'aime d'ailleurs toujours autant produire de la musique fixée, la mise en situation dans laquelle un ou des performeur(s)²² peuvent se surprendre est un aspect que je peux maintenant expliquer et assumer comme un choix de compositeur. Il m'apparaît intéressant de mettre en position de prises de décisions et de surprise des performeurs, afin de permettre, en somme, de se rendre compte que l'on se trouve dans un « réseau d'intentionnalités ».

²² Un compositeur à la table de mixage pour la diffusion d'une pièce acousmatique totalement fixée, un interprète de musique fixée sur partition, un ou des improvisateurs, etc.

Cet aspect est maintenant un désir tellement ancré en moi qu'il se manifeste toujours d'une façon ou d'une autre dans l'élaboration de ma production musicale incluse dans cette recherche²³. J'ai appris, à l'image d'un improvisateur, à l'accepter, à m'y adapter et à évoluer avec à l'intérieur de mes projets.

²³ Le schéma qu'expose d'ailleurs Merleau-Ponty peut aussi très bien se lire d'une manière plus macroscopique, où A, B et C représentent les œuvres, ou productions, d'un créateur et où le regard sur celles-ci change en fonction de l'avancement du temps.

IV. Approches de l'improvisation dans ma production

Ce chapitre démontre en quoi les concepts développés précédemment s'intègrent au corpus d'œuvres soumis avec ce mémoire. Il sera découpé en fonction des différentes approches de ces concepts dans la musique créées pour ce projet de recherche-crédation. Nous verrons tout d'abord la notion de séquence-jeu qui donne à l'improvisation une fonction de matériau sonore en musique électroacoustique afin de retrouver cette temporalité du jeu en direct dans des pièces fixées. Nous discuterons ensuite des concepts d'œuvre ouverte et de comprovisation, méthodes d'incorporation de l'improvisation et ses concepts dans mes pièces mixtes qui utilisent à la fois de la musique fixée sur partition et de l'improvisation. Les troisième et quatrième parties seront, elles, entièrement consacrées aux performances improvisées que j'ai effectué, tout d'abord en détaillant mes performances en solo, avec ordinateur ou sans, puis mes improvisations en collectif en discutant principalement du travail effectué en tant qu'improvisateur et directeur artistique avec l'Ensemble ILÉA.

Il sera question ici de démontrer l'utilisation de l'improvisation dans ces pièces et les moyens usés pour incorporer le risque et l'imprévu sur scène en créant des situations propices. Nous confirmerons également comment la tripartition des rôles de compositeur-performeur-luthier s'organise dans la pratique.

4.1 La séquence-jeu, l'improvisation comme matériau

La notion de « séquence-jeu » est apparue dans les années 1970 chez le compositeur Guy Reibel, lors de son enseignement de la musique acousmatique au Conservatoire de Paris. En théorisant cette pratique dans l'ouvrage *Les musiques électroacoustiques* (1976), utilisée depuis les prémices de la musique concrète²⁴, Guy Reibel proposait « une alternative à l'écriture par montage d'objets sonores ou de l'utilisation de trames informes ou lancinantes » tout en « redonnant vie au geste instrumental » (Dufour, 2015, p. 9). Son

²⁴ L'exemple le plus représentatif et marquant étant sans doute les *Variations pour une porte et un soupir*.

utilisation en studio est héritée de la conception bipartite du travail de composition électroacoustique telle qu'elle est vue par les premières générations de compositeurs et qui consistait à premièrement produire un panel de matériaux sonores pour ensuite composer avec ceux-ci à l'aide des techniques de manipulation, de montage et de mixage (Tremblay, 2012, Chion, 1982). L'idée est alors de se munir d'un corps sonore, acoustique ou électronique, qui souvent nécessitait une intervention de lutherie²⁵ et d'apprendre à en jouer pour mettre en évidence certains paramètres du son. Une fois cet apprentissage effectué, par le performeur, il s'agit alors d'enregistrer un jeu improvisé sur ce corps sonore. L'enregistrement qui peut parfois durer plusieurs minutes est alors considéré comme un matériau sonore à utiliser dans la composition, à la différence qu'il est porteur de plusieurs paramètres typiques du jeu instrumental tels que « des inflexions, des nuances, des élans, des profils mélodiques, rythmiques et dynamiques » (Dufour, 2015, p. 10), mais aussi les hésitations, les erreurs et les flottements typiques du jeu effectué en direct.

L'improvisation est donc, par l'entremise de la séquence-jeu, partie intégrante, depuis ses débuts, de la musique acousmatique. J'utilise la technique de la séquence-jeu de manière systématique dans la production de mes matières sonores, et l'une des raisons à cela est que la position d'improvisation en studio est devenue la plus naturelle pour moi. Ma méthode d'utilisation de la séquence-jeu n'est pas différente de celle communément utilisée par la majorité des compositeurs de musiques acousmatiques, si ce n'est dans l'attention particulière donnée au caractère improvisé et dans la systématisation de son utilisation. Il est en effet devenu une habitude pour moi de sortir mes instruments (contrôleurs) dès que je me retrouve dans une position de travail en studio. Si cette technique est toujours aussi présente dans mon travail (notamment dans la composition de l'électronique de mes pièces mixtes *The Art of Almost* et *Le deuil de l'empreinte*), j'ai décidé que la meilleure manière pour moi d'illustrer ce travail de composition est de parler des premières minutes de la pièce *Prendre la tangente*, composée en 2015, avant ma maîtrise, car elles ne contiennent que des séquences-jeu que j'ai

²⁵ Dans le cas de la musique acousmatique, la confection de ce corps sonore est un travail de lutherie. Par exemple, la recherche du matériau adéquate de billes ainsi que leur nombre à placer dans un bol en métal, afin d'atteindre le son voulu selon un mode de jeu (mouvement circulaire du bol, par exemple).

non seulement superposées entre elles mais pour lesquelles j'ai usé de la technique de studio de ré-enregistrement multipliste (*overdubbing*, en anglais), largement utilisée dans le monde de la musique « pop »²⁶.

La pièce commence par une première séquence-jeu jouée sur un programme de variation de vitesse que j'ai développé pour l'improvisation et qui, ayant été développé pour être jouable en temps réel, peut être considéré comme un instrument dans ce sens où je peux réellement réagir instantanément, ce qui aura son importance lorsque je dois ré-enregistrer une voie en « accompagnement » d'une précédemment jouée. Cette première séquence-jeu qui dure plus d'une minute est rejoint par une deuxième voie, à la 47^{ème} seconde, jouée sur le même programme et enregistrée avec la technique de ré-enregistrement. La minute qui suit est composée de cette même première voie improvisée et superposée cette fois avec une prise de son de doigts et ongles frottant une table en bois (captée par deux microphones de contact placés sur cette même table, donnant une image stéréo). Ce rapport sera ensuite inversé lorsque, à la 3^{ème} minute, une séquence-jeu est enregistrée sur le programme de variation de vitesse en superposition d'une séquence-jeu pré-enregistrée avec les microphones de contact.

L'explication de cette approche de superpositions d'improvisations me permet aussi de parler de la séquence libre de la pièce pour flûte et électronique octophonique, *The Art of Almost*, qui de 3'40" à 6'23" demande à l'interprète de jouer librement par-dessus un continuum électronique qui est une longue séquence-jeu constituée de modulations d'une nappe. À la manière de mon travail en studio, je demande à l'interprète de s'immiscer librement en direct dans cette séquence-jeu pré-enregistrée en jouant des gestes pré-composés sur sa flûte et en activant à l'aide d'une pédale MIDI des interventions électroniques. Je demande à l'interprète de peser ses interventions et de trouver les bons moments sur lesquels intervenir. Ce rapport de dualité est accentué par l'effet d'une commande extérieure²⁷ (*side-*

²⁶ Cette technique consiste à enregistrer une première voie (traditionnellement, la batterie en musique « pop »), puis à enregistrer une deuxième en écoutant la première (la basse enregistrée en écoutant la batterie, par exemple), et ainsi de suite, chaque nouvelle voie se superposant sur les autres.

²⁷ Technique qui permet d'utiliser un signal externe comme déclencheur d'un effet sur un autre signal. Dans *The Art of Almost*, les interventions du flûtiste viennent compresser la nappe électronique continue.

chain, en anglais) que ces interventions appliquent en direct sur ce matériau pré-conçu par improvisation en studio.

S'il est vrai que l'on peut percevoir un jeu en direct et improvisé, il n'est pas question pour moi, comme je l'expliquais au début du chapitre 3, de les rendre audibles. Néanmoins, l'improvisation y est fondamentale : je n'aurais pas pu, dans un contexte de composition « en différé », produire ces mêmes trois minutes de musique dans *Prendre la tangente*, avec ces synchronismes parmi ces moments où les deux voies se cherchent. Je n'aurais pas non plus osé certains gestes trop abruptes s'ils ne m'étaient pas venus instinctivement *dans les doigts* en réaction à un passage tout juste passé et que je juge, dans le moment du jeu et selon l'intuition de l'instant. Cela vient aussi impliquer l'instinct chez l'interprète de *The Art of Almost* en le mettant dans ce même rapport de réaction en duo avec une séquence-jeu.

Là réside bel et bien, pour moi, l'intérêt de la séquence-jeu comme production de matériaux musicaux complexes usant de l'improvisation où le compositeur-performeur, grâce à un travail en amont du luthier, est capable d'aller dans des chemins qu'il n'aurait sans doute pas emprunté avec le recul du travail de montage de sons isolés en différé. Le montage à postériori est cependant toujours possible dans le contexte de la composition d'une pièce acousmatique utilisant des séquences-jeu (comme *Prendre la tangente*) et nous aurions tort de nous en priver car il n'est nullement question ici de cristalliser une improvisation mais bel et bien de créer du matériau musical élaboré à l'aide de cette pratique. Ce même matériau est ensuite, à l'image de tout autre matériau sonore, disponible pour manipulations, montages et mixages. Dans le cas de *Prendre la tangente*, le mixage des différentes voies, ainsi que de l'égalisation ont été utilisés. Ajouté à cela, il y a eu rajout de matière sonore (notamment à 1:10 et à 2:03). Nous sommes donc bel et bien dans un travail de composition d'une musique fixée.

4.2 L'improvisation dans la partition : œuvres mixtes

L'intégration de l'improvisation dans une œuvre utilisant le support de la partition, se retrouve dans deux concepts que nous définirons ci-bas, tout en présentant leur utilisation dans

mon travail : la comprovisation et l'œuvre ouverte. Ces concepts permettent d'incorporer l'improvisation dans le processus de création et de fixer ainsi ses résultats sur partition, mais aussi d'incorporer l'improvisation dans la performance en la rendant disponible à l'interprète dans la partition.

4.2.1 Comprovisation

Le terme « comprovisation » ne semble pas avoir de définition précise et admise par tous. S'il lie les termes « improvisation » et « composition », son utilisation reste floue : Richard Dudas, dans son article qui possède pourtant un titre utilisant ce terme, n'en donne pas une définition et, sans même l'utiliser dans le corps du texte, semble vouloir l'utiliser pour parler d'*improvisation composée*²⁸, ainsi que de toute situation présentant « une balance entre composition et improvisation en ce qui concerne une performance interactive utilisant de l'électronique et des systèmes musicaux informatiques²⁹ » (Dudas, 2010, p. 29). Cette comprovisation est plutôt vue comme l'ensemble des cas de figures où improvisation et composition se lient : la « composition » d'un instrument sur lequel improviser (travail du luthier) et l'improvisation pour créer du matériau pré-compositionnel (la séquence-jeu). Loin de cette conception imprécise qui ne révèle que le flou de la frontière entre improvisation et composition, le compositeur Pierre Michaud, de son côté, définit la comprovisation comme un processus de création qu'il rapproche du processus de création en danse. Ce processus commence par la communication d'une idée première qui est suivie ensuite par un travail exploratoire autour de cette matière première en utilisant des improvisations dirigées avec le(s) interprète(s)³⁰. À la suite de celles-ci, il y a « sélection et mémorisation des séquences travaillées », puis une mise en forme de ces séquences. (Michaud, 2016, p. 85) Le but est bien

²⁸ « Composed improvisation », en anglais dans le texte, traduction libre.

²⁹ « The balance between composition and improvisation with respect to interactive performance using electronic and computer-based music systems », traduction libre.

³⁰ Cette pratique est devenue courante avec l'intérêt des compositeurs pour les nouveaux modes de jeu instrumentaux où la consultation avec l'instrumentiste est devenue nécessaire.

de mettre en forme et de produire un support (partition) dans lesquelles se retrouvent des séquences générées à l'aide l'improvisation, sélectionnée et mise en forme. Ce processus de création donne de l'importance à l'interprète et à son jeu spécifique, nous verrons d'ailleurs que les pièces utilisant la improvisation sont dans un certain sens créées *sur mesure* pour ces interprètes. Nous pouvons aussi faire un rapprochement avec le travail de séquence-jeu du compositeur électroacoustique : il s'agirait ici d'un travail se rapprochant en une fixation d'une séquence-jeu (possiblement traitée par manipulations) à la différence que cette fixation est symbolique (partition), et non concrète (sonore). C'est comme si nous avions le compositeur-performeur, créateur de séquences-jeu en studio, qui allait sur scène pour reproduire ces mêmes séquences-jeu en direct, après une sélection et une mise en forme de celles-ci³¹. C'est à cette définition que je référerai lorsque je parlerai de « improvisation ».

4.2.2 Œuvre ouverte

Lorsque l'œuvre ouverte a été conceptualisée par Umberto Eco, en 1962, l'auteur énumère en ouverture de son livre des exemples dans la musique instrumentale³². En effet, les compositeurs usent de l'aléatoire dans leurs œuvres depuis déjà plus d'une décennie et Umberto Eco viendra mettre un nom, par la suite adopté par les musiciens, à cette pratique. Si la improvisation installe l'improvisation dans le processus de création, la fixant ainsi sur partition, le concept d'œuvre ouverte incorpore l'improvisation à la partition accordant cette « extraordinaire liberté » au performeur (Eco, 1965, p. 15). Ce genre d'œuvre place le performeur dans une position de choix de la structure : il peut être invité à agir sur l'enchaînement narratif de l'œuvre, sur la durée de ses interventions ou sur la combinaison de sections pré-composées. L'important est de noter ici la *potentialité* d'une œuvre ouverte car si

³¹ Ce processus s'apparentant à une performance électroacoustique non-improvisée.

³² *Klavierstück XI* (1956) de Karlheinz Stockhausen, *Sequenza pour flûte seule* (1958) de Luciano Berio, *Scambi* (1957) d'Henri Pousseur et la *Troisième sonate pour piano* (1957) de Pierre Boulez. Je voudrais rajouter à cette liste *Imaginary Landscape n°4* (1951) de John Cage, sa première composition utilisant essentiellement le concept de hasard et de chance.

une œuvre musicale est par tradition une « réalité sonore que l’auteur organise de façon immuable », elle « ne constitue pas des messages achevés et définis, des formes déterminées une fois pour toute » dans le cas d’une œuvre ouverte (Eco, 1965, p. 16). Cette potentialité se retrouve alors dans un champ de possible mis à la disposition de l’interprète.

Selon la tripartition compositeur-performeur-luthier, l’interprète possède alors, pour l’entièreté de la pièce ou pour une ou des parties de celle-ci, le rôle de compositeur. Celui-ci n’étant plus seulement l’entité performative mais aussi celle qui vient prendre des décisions dans le phénomène musical.

4.2.3 Concepts de improvisation et d’œuvre ouverte dans mes pièces mixtes

Les concepts de improvisation et d’œuvre ouverte sont intégrés à divers degrés au sein des processus de création de trois pièces créées lors de ma maîtrise : *The Art of Almost* pour flûte et électronique, *Le deuil de l’empreinte* pour harpe et électronique et *Ignis Fatuus (Solis)* pour dix oscillateurs et une table de mixage.

La composition de *The Art of Almost* n’a pas utilisé la improvisation : la partition ayant été confectionnée sans l’intervention d’instrumentiste. Cette partition a d’ailleurs été jouée par trois flûtistes³³ différents qui ont reçu la partition telle quelle. *The Art of Almost* reprend cependant un concept de liberté du performeur que j’avais entamé dans *Éloge de quatre lenteurs* (pour piano et électronique, 2013) et correspond au concept d’œuvre ouverte dans le sens où l’interprète ne doit pas s’adapter à l’électronique et où il est totalement libre face au temps de silence entre les gestes et phrases présentes dans la partition, ainsi que face au tempo utilisé pour jouer ces phrases. En effet, dans cette pièce, c’est l’électronique qui s’adapte au jeu de l’interprète : ce dernier décide à l’aide d’une pédale MIDI de faire avancer la pièce au moment qu’il juge opportun (ici, nous le retrouvons porter le chapeau du

³³ Anne Nardin pour une version « en cours de composition », Huang Yihan et Jérémy Chignec pour la version finale.

compositeur). Cette méthode, largement utilisée en musique contemporaine, connaît récemment des alternatives visant à automatiser les interactions entre instrumentiste et système informatique, notamment par la technologie des descripteurs audio qui, numérisant les propriétés des sons produits par l'interprète (hauteur, intensité, etc.), permet de « créer une interaction directe entre la performance du musicien et le dispositif électroacoustique » (Doneux, 2015, p. 2). Cependant, la technologie de la pédale me permet facilement d'avoir accès à cette liberté temporelle de l'instrumentiste. L'interprète est, lors des répétitions, activement invité à attendre avancer de faire avancer la pièce et d'écouter l'électronique se déployer afin de se rendre compte de la potentialité que l'œuvre possède. Cette dernière est composée pour continuer en attendant l'action de l'interprète pour passer à la suite, il peut donc ainsi donner une version très lente et contemplative ou, à l'inverse, une interprétation plus rapide et violente³⁴. Du fait que le phénomène musical se retrouve dans les mains de l'interprète, je perçois l'improvisation comme une part de *The Art of Almost* faisant en effet porter à l'interprète les chapeaux de compositeur et de performeur. Jérémy Chignec, un des interprètes de cette pièce, reporte d'ailleurs un réel plaisir à la jouer car il ne se sent plus « contraint de suivre des *cues* dans l'électronique ou un *click track* dans les oreilles³⁵ », techniques couramment employée pour des pièces mixtes, et le plaçant à une place où il « joue réellement *avec* l'électronique ». L'improvisation dans cette pièce se place donc dans la liberté de l'interprète de choisir de laisser s'exprimer ou non l'électronique ou le silence. Par son importance dans la forme de la pièce et dans la réception qu'en fait le public, ce sont tout de même des prises de décisions dans lesquels j'estime que l'instrumentiste exerce le rôle de compositeur tel qu'il est décrit dans ma tripartition du travail de l'improvisateur : en effet, étant confronté à devoir faire des choix quant au déroulement de la pièce, il est placé dans une position où ses prises de décisions ont un impact direct sur la musique. Il n'y a cependant pas

³⁴ Pour *The Art of Almost*, qui possède une durée d'exécution d'environ 7 ou 8 minutes selon les interprétations, il a été composé 13 minutes et 45 secondes d'électronique afin de donner cette liberté à l'interprète. Ceci montre bien la potentialité de l'œuvre ouverte dans cette pièce.

Deux extraits audio marquant la vitesse ou la lenteur d'une interprétation sont joints à ce mémoire : Gironnay_Kevin_2017_ArtOfAlmost-lent.mp3 et Gironnay_Kevin_2017_ArtOfAlmost-rapide.mp3

³⁵ Entretien téléphonique avec Jérémy Chignec, 2017.

de liberté quant aux notes à jouer : c'est avec cette prochaine pièce mixte que je vais passer ce cap.

Avec *Le deuil de l'empreinte*, j'ai voulu aller encore plus loin dans l'intégration de l'improvisation dans une pièce mixte. Aussi, j'ai usé du procédé de comprovisation tel que défini par Pierre Michaud : la composition de la partition s'est en effet faite au fur et à mesure des répétitions en studio avec la harpiste Alexandra Tibbitts. Lors de ces répétitions, j'amenais des bribes de partitions et de gestes instrumentaux et des avancées sur la partie électronique. Cette méthode de travail incluant l'instrumentiste, contrairement à celle où une partition finale lui est fournie, ressemble fort au processus de création chorégraphique et a été adoptée par les musiciens (Michaud, 2016, p. 86). Les habilités d'improvisatrice d'Alexandra Tibbitts, ainsi que ses connaissances de son instrument, ont permis à la partition d'avancer entre chaque répétition dans cette approche de « sélection » et de « mise en forme » des improvisations guidées par mes bribes de partitions, idées et éléments électroniques. Toutes ces parties ainsi fixées s'interprètent, à la manière de *The Art of Almost*, dans une relation libre avec l'électronique utilisant la même technologie de la pédale MIDI. Il est cependant demandé à Alexandra Tibbitts à plusieurs reprises d'effectuer des points de synchronisation avec des éléments de l'électronique, notamment la voix qui est diffusée dans la harpe, à l'aide d'un petit haut-parleur. Après une introduction totalement instrumentale et libre de toute contrainte de tempo, l'interprète est donc invité à actionner les avancements de l'électronique selon son propre jugement tout en étant contraint à respecter ces synchronismes.

S'en suit la partie improvisée qui utilise la technique du « réservoir » qui consiste à intégrer des notes, des accords ou des gestes à l'intérieur d'un rectangle et que l'interprète peut jouer de manière libre, dans le désordre³⁶.

³⁶ L'utilisation la plus ancienne que j'ai pu trouver se trouve dans *Tempi concertati* de Luciano Berio, composée en 1959. *Zyklus* de Karlheinz Stockhausen, composée la même année, utilise aussi ce principe de réservoir en offrant encore plus de décisions formelles à l'interprète.

RÉSERVOIR A



Figure 2 : réservoir A comprenant des gestes à jouer librement.

RÉSERVOIR B

Figure 3 : réservoir B comprenant des suites de notes et accords.

L'interprète est donc invité à jouer d'abord les gestes inscrits dans le réservoir A (Figure 2) de manière complètement improvisée : il y a la possibilité de les jouer en les séparant de beaucoup de silence ou bien d'en lier certains entre eux. Ce réservoir ne consiste pas en la seule source d'improvisation pour l'interprète car il y a maintenant un module de traitement du son (inversement temporel) que l'interprète gère entièrement : il choisit en effet ce qui va être joué à l'envers et peut ainsi jouer avec le retour de son propre son, en jouant par exemple par dessus ce geste inversé. Selon l'envie de l'interprète qui aura donc à ce moment-là endossé le rôle de compositeur³⁷, il peut choisir de passer à la partie suivante, passant au réservoir B (Figure 3), dans laquelle les gestes sur lesquels improviser sont différents.

³⁷ Toujours dans le sens de la tripartition décrite dans le chapitre 2. Si, de cette manière, l'instrumentiste endosse ce rôle le temps d'une partie improvisée de la pièce ou pour un paramètre précis, tel que la vitesse par exemple, la paternité artistique de l'œuvre reste du côté créateur de la pièce qui a décidé de créer ses zones de liberté et ses mises en situations.

L'inversement du son contrôlé par pédale MIDI est toujours enclenché et est maintenant doublé par l'envoi d'échantillons aléatoires de la même voix utilisé dans l'électronique au début et qui se retrouve maintenant aléatoirement spatialisé dans l'espace de l'électronique³⁸. Ce nouvel élément dont l'envoi est géré par l'interprète mais qui reste aléatoire nourrit le rapport que l'interprète partage avec la temporalité. En effet, l'envoi d'un échantillon de la voix dont la diction est rapide ou bien dont le contenu est tragique viendra influencer le jeu de l'interprète. En effet, le contenu conceptuel de cette pièce, relativement difficile et éprouvant, est en rapport au deuil et à l'empreinte que celui-ci peut garder en nous : il peut venir faire appel à des périodes difficiles tout autant du côté de l'auditeur que de l'interprète. On retrouve ici mon envie de mettre en situation qui vient mettre l'interprète en position de surprise en lui demandant de sans cesse redéfinir l'avenir de la pièce. On fait ici appel au réseau d'intentionnalités, mis en évidence par Maurice Merleau-Ponty, en donnant l'opportunité à l'interprète de s'exprimer assez pour fabriquer un réseau formé par ses choix, et non d'évoluer dans un chemin linéaire et inaltérable donné par une partition fixée. Même si l'interprète reste maître du déroulé de la musique (il peut ne plus jouer et laisser l'électronique évoluer seule), il se dessine malgré tout un discours entre l'interprète et le système mis en place par le luthier, dans lequel le rapport de domination n'est pas toujours clair : qui, de l'interprète ou du système, influence qui ? L'interprète vient en effet ici nourrir un système qui, par la suite et avec son consentement, vient nourrir le jeu de l'interprète, etc.

³⁸ Cette pièce peut être jouée en stéréophonie mais est facilement, en un seul changement de paramètre dans le programme Max/MSP, être diffusée dans une quadriphonie, ou octophonie, ou plus.

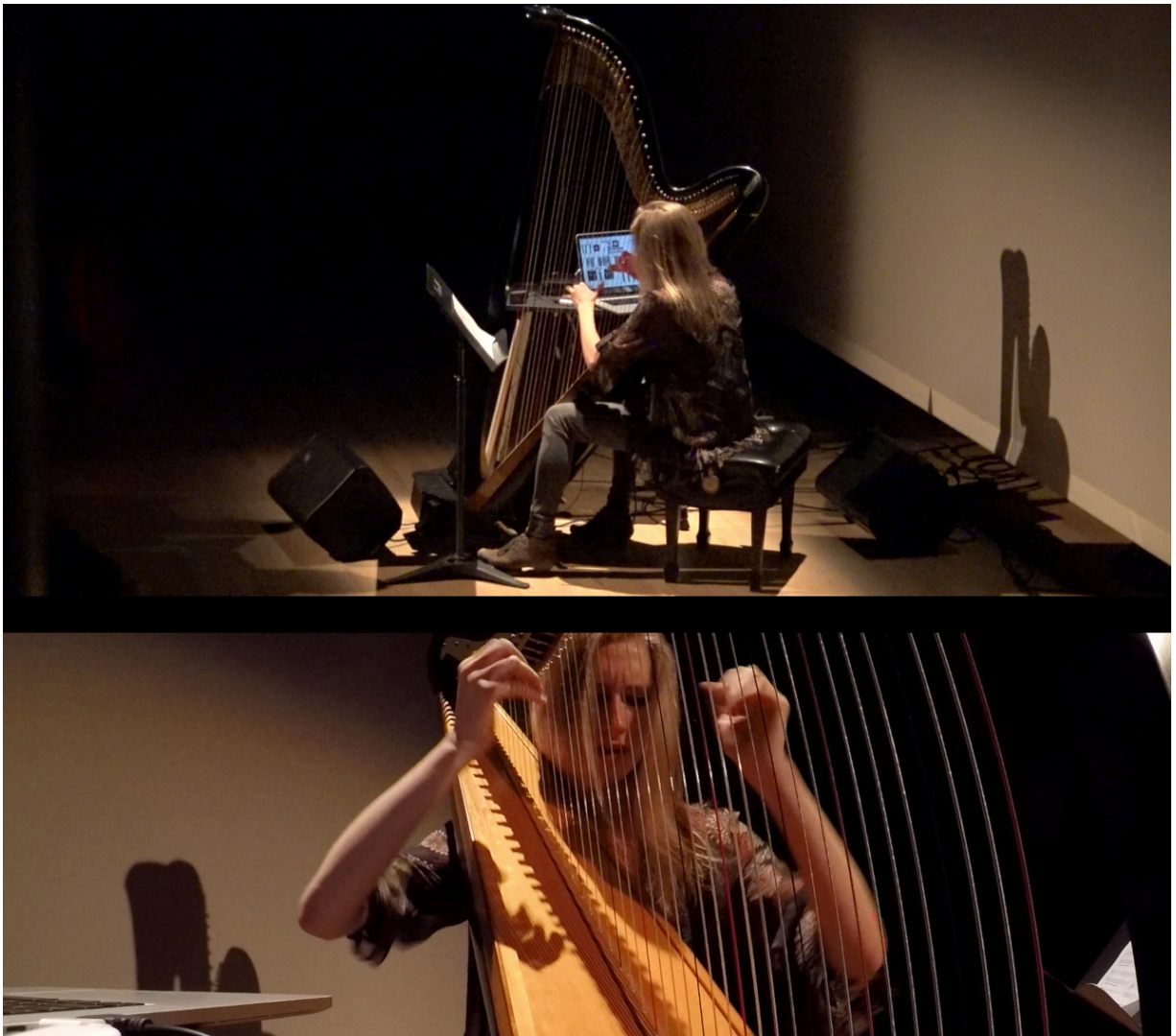
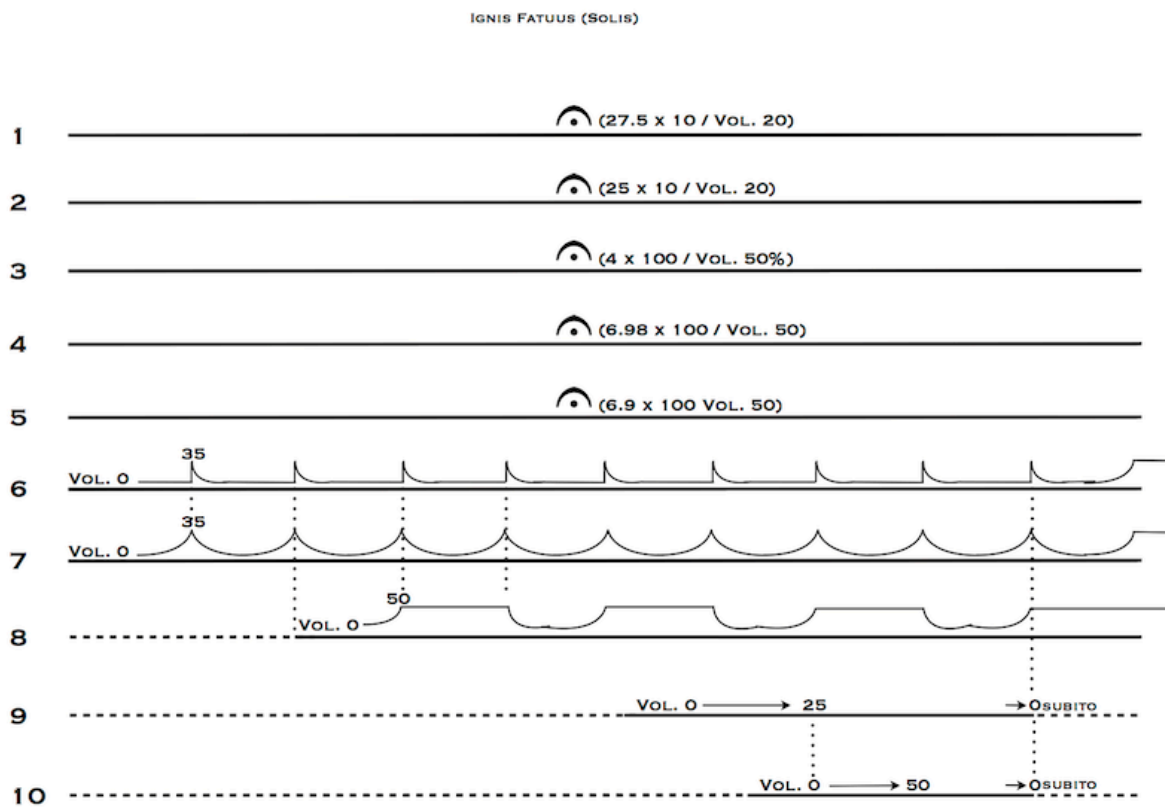


Figure 4 : Alexandra Tibbitts et le dispositif technologique pour Le deuil de l’empreinte. Ce dispositif embarqué sur scène a impliqué Alexandra dans le développement technologique et lui a permis de mieux se l’approprier pour le faire rentrer dans son attirail expressif.

Il y a la possibilité pour l’interprète de rester dans ce mode d’improvisation pour un long moment avant d’enclencher la fin de la pièce. Malgré tout, des durées pour chacune des parties ont été discutées et expérimentées en répétition avec Alexandra Tibbitts. Ces données orales n’apparaissent pas, tout comme d’autres informations développées en studio avec elle, sur la partition et empêche *Le deuil de l’empreinte* d’être facilement jouée par un autre interprète : nous avons bien là le cas d’une pièce écrite « sur mesure ». Je vois ce fait comme

une conséquence de la comprovisation dont Pierre Michaud essaie de remédier avec le développement de partitions médiatiques incorporant des informations vues comme des méta-données qui aide à l'apprentissage de la pièce à l'aide de fichiers audio ou vidéo (Michaud, 2016, p. 87).



**TABLE
MIXAGE**

Figure 5 : une page de la partition d'Ignis Fatuus (Solis) où les lignes en pointillées représentent les synchronisations entre interprètes.

Pour la composition de *Ignis Fatuus (Solis)*, pour dix oscillateurs et une table de mixage, j'ai créé une partition qui est un programme Max/MSP qui fait défiler des PDF ressemblant à une partition classique (malgré la spécialité des instruments pour lesquels cette pièce est écrite) et qui, pour la partie centrale improvisée, affiche un programme de compte-à-rebours utilisé aussi avec l'Ensemble ILÉA et que l'on verra plus en détail au prochain

chapitre. Ce programme génératif se présente comme une série de comptes à rebours qui vient proposer des moments de synchronisations entre tous les interprètes. Cette partition interactive est diffusée sur des écrans dont le public ne peut voir le contenu afin que celui-ci se concentre sur la musique et ne vienne pas anticiper les événements musicaux. Elle est manipulée par une seule et même personne (le joueur de la table de mixage qui tient dans cette pièce un rôle s'apparentant à celui de chef d'orchestre) et permet de pouvoir utiliser une technologie générative, mais son objectif n'est certainement pas, de par l'aspect exceptionnel des instruments qui jouent, de pouvoir faire en sorte que cette pièce soit reprise quelque part ailleurs dans le monde.

Comme à l'habitude dans mes pièces, aucun tempo n'est imposé et une grande liberté est offerte quant à la vitesse d'avancement de la pièce. La différence ici est que ces choix sont pris par un ensemble d'interprètes. Chacune des interventions d'un oscillateur se fait en fonction de la fin de l'intervention d'un autre oscillateur et il existe toujours un oscillateur (ou un groupe d'oscillateurs) qui donne la vitesse que les autres interprètes se doivent de suivre (Figure 5). Un interprète peut donc prendre la liberté de jouer une partie lentement, retardant ainsi l'entrée du prochain, qui à son tour pourra décider de jouer plus rapidement. Cet aspect de surprise de l'autre a été très rapidement compris et gardé par l'ensemble. Je mettais, lors des répétitions, l'accent sur l'importance d'être tout le temps à l'écoute de ce que faisait les autres, en leur soulignant la liberté qu'ils avaient mais que cette liberté impliquait de faire des choix conscients et qui avaient, du moins pour eux, du sens musical.

Le travail sur cette partie m'a aidé à introduire la partie improvisée, corps central de *Ignis Fatuus (Solis)*, qui a demandé à l'ensemble d'oscillateurs de développer une confiance assez grande pour que la peur du silence, de l'erreur et l'envie constante de jouer disparaisse dans le but de créer une partie improvisée intéressante et musicale dans laquelle onze interprètes³⁹ développe effectivement un discours improvisé musical qui s'inscrit dans une pièce, avec une partie antérieure et postérieure à l'improvisation.

³⁹ Le onzième interprète, à la table de mixage, en plus du rôle de chef d'orchestre, hérite du mixage en direct des volumes et de la mise en espace grâce aux panoramiques.

Cette peur initiale du silence poussait les interprètes à n’avoir jamais tendance à ne pas jouer, à prendre du recul et de s’inspirer de ce qui se passe autour. J’ai même, lors de certaines répétitions, pensé à les faire improviser avec un programme qui, de manière aléatoire, choisissait qui devait jouer ou non. Malgré des résultats concluants, ce programme fut abandonné pour cette pièce⁴⁰ face à l’avancement des interprètes dans leur compréhension du jeu de l’improvisation et à la solidification de la confiance des interprètes entre eux qui leur permettaient ainsi d’oser l’erreur, s’étant rendu compte que celle-ci était très souvent à l’origine d’une nouvelle idée fertile qui s’en suivrait, exactement comme le préconise Gaston Bachelard dans sa « doctrine de l’accident ».

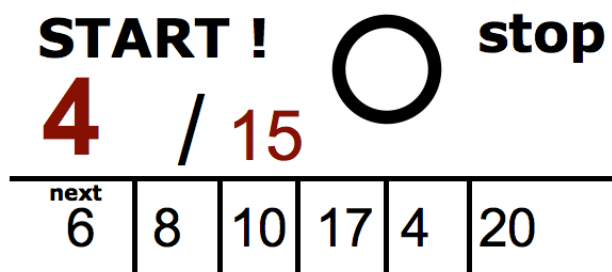


Figure 6 : capture d’écran du programme de compte-à-rebours. Le grand chiffre rouge est le chiffre qui décroît. Le plus petit chiffre rouge étant le chiffre depuis lequel le compte est parti. En bas sont visibles les prochaines valeurs de compte-à-rebours qui vont venir, ce qui est très utile pour des petites valeurs de quelques secondes afin de se préparer. Le rond s’allume lorsque le compteur arrive à 0, moment où une synchronisation doit se faire.

Cette peur fut aussi diminuée par l’utilisation du programme de compte-à-rebours utilisé pour l’improvisation (Figure 6), dans le sens où celui-ci créait des moments propices aux prises de risques. Ces moments de synchronisation proposés par le programme pouvaient vouloir dire que chacun pouvait prendre le choix d’arrêter de jouer, de reprendre le jeu (en cas d’un silence), de changer de mode de jeu ou aussi de continuer son jeu comme si de rien n’était, formant ainsi un contraste avec la rupture jouée par la majorité des autres oscillateurs. Tandis que la fin de la pièce, suivant directement la partie improvisée, est constituée de longs glissandi joués *ad. lib.*, nous pouvons encore une fois retrouver ici ma volonté de mise en

⁴⁰ Ce programme est cependant utilisé avec l’Ensemble ILÉA et sera discuté plus loin.

situation d'instrumentistes, en leur donnant encore plus de liberté dans leur rôle de compositeurs, comme entité qui décide du phénomène musical tout en ayant en tête que tout ceci appartient à un tout que forme la pièce *Ignis Fatuus (Solis)*.

Cette partie de ma production qui incorpore l'improvisation dans des pièces fixées ayant comme support une partition, interactive ou non, implique à chaque fois de donner le rôle, selon ma tripartition du chapitre 2, de compositeur pour une certaine partie de la pièce aux interprètes. Pour autant, j'agis toujours ici en créateur de l'œuvre car je mets en place les limites, même larges, de la marge de manœuvre donnée aux interprètes. Cette marge de manœuvre se retrouve à la fois dans la partition, dans le choix de la technologie utilisée (pédale MIDI pour la liberté de vitesse d'avancement de la pièce) ou lors de discussions en répétitions. Il s'agit à chaque fois de les installer dans une situation propice à l'improvisation.

4.3 La performance improvisée solo

Lorsque le travail sur un projet implique de la programmation informatique, de la lutherie acoustique ou toute autre activité qui serait du ressort du luthier, il peut arriver que ce travail devienne prenant et prenne le pas sur le travail musical. Il s'est avéré, dans mon cas, utile de partitionner mon temps de travail : dédier des séances de lutherie électronique durant lesquelles le développement des programmes-instruments, tandis que d'autres séances seraient dédiées à la pratique de ses instruments et de la prise en note d'améliorations ou de problèmes majeurs à apporter lors de la prochaine séance de développements de l'instrument. Le rôle de compositeur est celui de prise de décisions, globales ou ponctuelles, de la direction musicale du projet en cours. Allant du choix du matériau sonore utilisé jusqu'à chaque décision musicale prise par le performeur lors des pratiques. Pour illustrer ce triple travail, je vais décrire mon processus de création pour deux performances improvisées en solo : *Il fait nuit dehors*, pour laquelle j'ai développé des programmes-instruments avec Max/MSP ainsi que des programmes de « guide » dans le contexte d'une performance improvisée comportant des parties prévues en amont, ainsi que *Akatastasia*, performance pour guitare électrique suspendue, pour laquelle aucun outil informatique n'a été utilisé et pour laquelle toute formalisation pré-performance a été exclue.

Il fait nuit dehors est un projet conçu comme tentative de formalisation autour de ma lutherie informatique de l'époque que j'utilisais alors pour des concerts de musique improvisée en solo. Une esquisse de cette performance a eu lieu pendant le festival Manifeste de l'IRCAM à l'été 2015 et a été le point de départ de ma recherche de maîtrise: j'ai en effet passé les premiers mois de ma maîtrise à améliorer mes instruments virtuels en vue d'une présentation au festival Ultrasons en janvier 2016 et ainsi à placer les premières bases de ma recherche sur la tripartition compositeur-performeur-luthier. Ce qui en a fait une performance à part entière est l'utilisation d'un matériau sonore spécifiquement pour cette performance (voix pré-enregistrée) et la composition, en amont, d'une introduction et d'une fin fixée, ainsi que d'une trame sur laquelle improvisée qui devait intervenir à un moment non-défini de la performance. Si l'on prend alors l'analogie de l'improvisation comme un chemin que l'on se fraye au fur et à mesure que l'on avance, *Il fait nuit dehors* serait un chemin que je dois me frayer entre des points de départ et d'arrivée connus. Appliquée à une performance solo, j'utilisais cette introduction pré-composée comme une préparation à l'improvisation, une sorte de tremplin qui me donnait différentes idées à chaque pratique. Lors de sa diffusion, le compositeur emmagasine des idées et le performeur se prépare à les exécuter, un peu à la manière de la pièce pour dix oscillateurs *Ignis Fatuus Solis* qui a été vue précédemment.

Ayant le point d'arrivée en tête, je savais vers où je me dirigeais mais les question que le compositeur se pose est : comment y arriver ? Quel chemin emprunter ? Sachant en effet que la performance se terminerait dans une ambiance calme avec de la voix diffusée, je pouvais très bien choisir de rester dans cette nuance calme tout le long de la performance, ou bien évoluer dans des climats plus agités et synthétiques ce qui me demandait d'anticiper la descente vers cette fin fixée. Il se crée alors, dans mon cas, une cartographie mentale qui me place, à chaque instant, à chaque décision prise et à prendre, dans une dynamique héritée des moments passés dans laquelle je tente d'amener l'auditeur à ce point final. Dans ce renouvellement de dynamique constant, il est très important de pouvoir réagir vite et de manière la plus proche possible de l'envie du compositeur. Cette problématique est gérée, en amont, avec la *composition* d'un instrument musical, comme le définit Dudas, qui devient alors très important afin de donner la possibilité au performeur d'être réactif et cohérent avec

le compositeur, et d'essayer de ne pas proposer une improvisation électroacoustique comme une pièce électroacoustique dont la facture sonore, musicale et formelle est moindre.

Ce dernier point est important pour moi et est un défi constant que j'impose au couple performeur-luthier. En effet, il y a lors du processus de composition en studio plusieurs passages de manipulations qui se font, plusieurs heures de travail, sans compter les heures de prises de recul qui font revenir au travail avec une perception neuve, comme si l'on utilisait un autre cerveau. Au final, un seul même son, une seule même seconde peut avoir été composée à l'aide de plusieurs paires de mains et, si je puis dire, plusieurs cerveaux. Mais lorsque la musique est tenue à être produite par deux seules mains et un seul cerveau en manque de recul, comme c'est le cas lors d'une improvisation solo, il est beaucoup plus compliqué d'arriver à un niveau de virtuosité et de complexité du rendu sonore et musical. C'est ici que le luthier doit absolument travailler en harmonie avec le performeur et qu'il doit se rappeler de la catégorisation utile des gestes de Claude Cadoz. Si les gestes d'excitation (producteurs de son, main droite du violoniste) et de modulation (manipulation du son, main gauche du violoniste) doivent être les centres de préoccupations premiers du luthier, la lutherie électronique apporte en tout cas d'énormes possibilités quant aux gestes que je fais rentrer dans la catégorie des gestes de sélection. Ces gestes, dont le geste de choix de note du piano est pris en exemple par Claude Cadoz, sont d'une nouvelle utilité lorsqu'il s'agit de lutherie électronique : imaginons un instant qu'un violoniste puisse automatiser son archet se retrouvant ainsi avec une main droite libre pouvant effectuer des gestes de modulations additionnels. Cette automatisation que permet l'outil informatique a été une voie privilégiée dans le travail du luthier, dans *Il fait nuit dehors*, sans cesse mise en pratique par le travail du performeur. Ainsi, il m'est apparu qu'il était possible d'enregistrer en direct des gestes producteurs de sons effectués par le performeur. Ces gestes sont alors automatisés et mes mains sont de nouveaux libres pour, par exemple, moduler ces sons. Il m'est alors aussi possible de moduler des valeurs de modulateur en anneaux, ainsi que de spatialiser ces mêmes sons différemment dans l'espace. Mais il m'est aussi possible d'automatiser cette action de spatialisation pour ainsi réutiliser cette nouvelle main disponible pour produire de nouveaux sons qui viendront toujours se faire manipuler par la modulation en anneaux (avec l'autre main) et par la spatialisation automatisée.

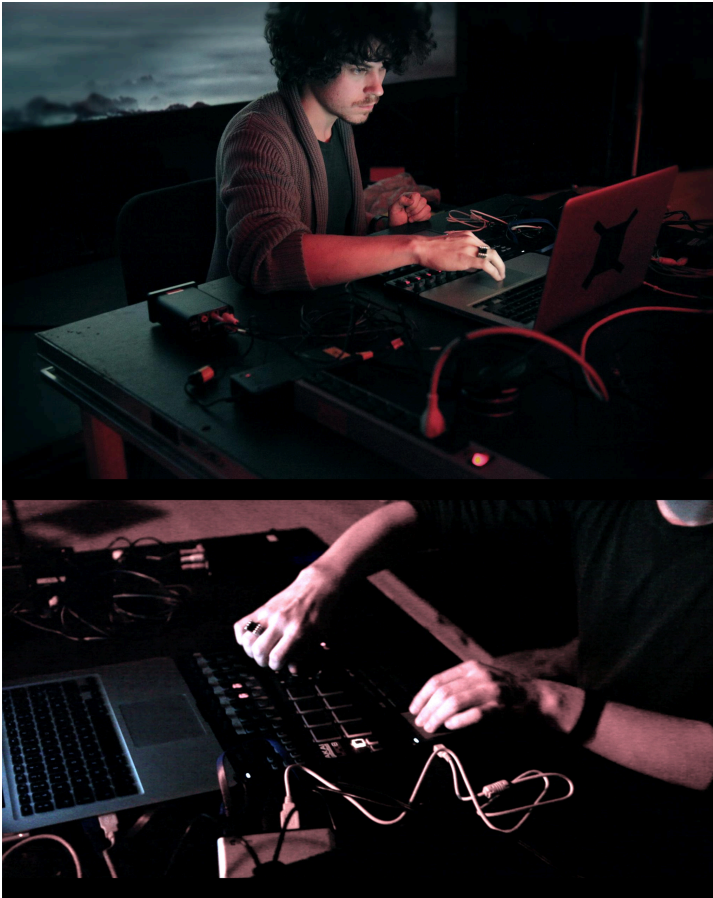


Figure 7 : Utilisation du dispositif pour *Il fait nuit dehors* au Festival Ultrasons, Janvier 2016.

C'est dans cette optique que j'ai conçu mes différents instruments virtuels utilisés pour la performance afin d'être, après des « milliers heures d'apprentissage » et de pratiques pour développer un geste expert dont Marcelo Wanderley discute (Wanderley, 1997, p. 17), dans une réactivité maximale afin de répondre le mieux possible aux prises de décisions du chemin à emprunter par le compositeur. L'idée principale étant donc de rendre le rôle du performeur le plus instinctif possible et d'atteindre un résultat sonore d'une complexité suffisante pour coller aux standards de facture musicale que je

m'impose. Sachant les possibilités offertes par le performeur, suite au travail du luthier, le compositeur peut ainsi se frayer son chemin en toute conscience et en toute confiance dans son discours musical. Si le travail d'un seul de ces rôles est minimisé, le processus de création pourrait en souffrir : une mauvaise direction du compositeur sur les attentes du projet, un développement d'instruments trop pris à la légère ou une mauvaise expertise du geste du performeur créerait un déséquilibre total. Nous voyons bien ici à quel point les trois rôles compositeur/performeur/luthier sont interdépendants et qu'une compréhension de l'expertise de chacun des rôles peut améliorer le résultat musical final ainsi que le flux de travail.

4.3.1 Les instruments virtuels où la triple expertise fixe les possibilités

Pour *Il fait nuit dehors*, j'ai amélioré ou créé des instruments virtuels qui constituent maintenant mon instrument principal en improvisation en solo et en ensemble. Je vais dans cette partie faire un tour d'horizon de ces développements technologiques en expliquant le rapport luthier-performeur, dialogue qui a été incessant tout le long de leur création. Ces instruments ont été développés en fonction des contrôleurs en ma possession, je vais donc passer un par un les couples contrôleur-programme qui constituent les instruments.

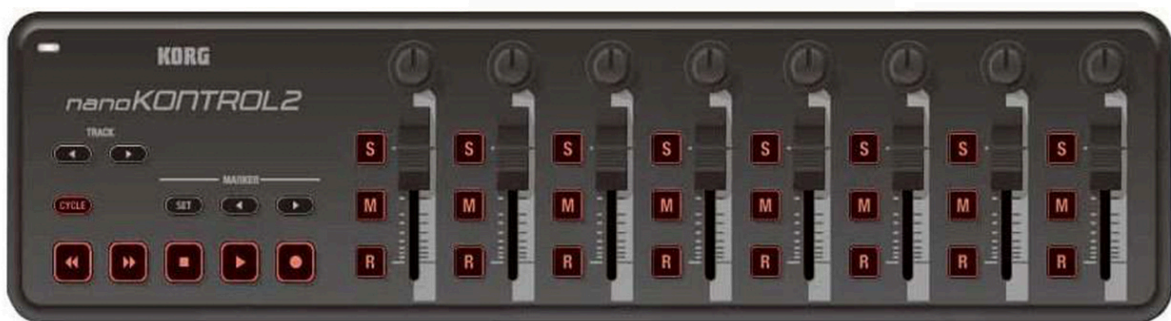
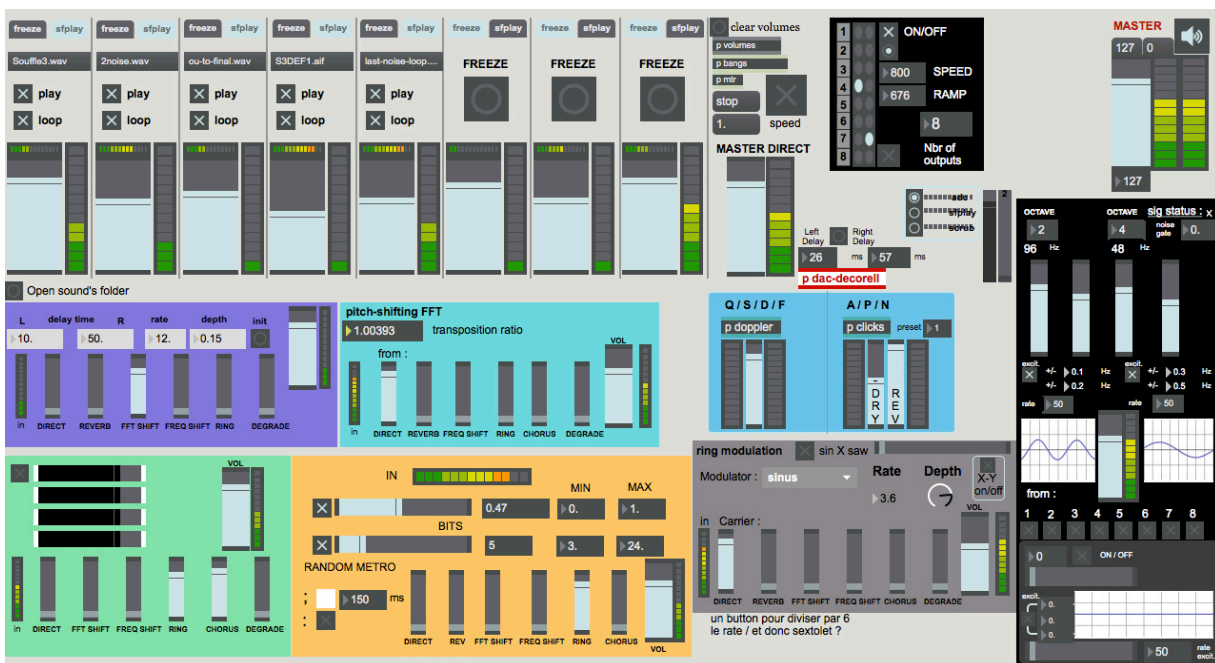


Figure 8 : le couple Korg NanoKontrol2 et le programme Freeze.

La figure 8 montre le contrôleur *Korg NanoKontrol2* qui est la surface de contrôle de mon programme permettant de mixer huit nappes et de les traiter de manière modulaire. J'appelle ce programme *Freeze* car il était, à l'origine, un programme permettant de geler le son de microphones qui entraient dans ma carte son. Ayant gardé cette fonctionnalité, j'ai le choix aussi maintenant de faire jouer des sons que j'ai sélectionnés et de les lire en boucle. Ainsi je garde l'idée de départ qui était de créer des nappes complexes dans lesquelles je peux effectuer des micro-changements en bougeant les volumes des différents sons qui les constituent. Je peux bien sûr avoir un certain nombre de sons pré-enregistrés et un autre de sons gelés en direct (sur la Figure 8, il y a cinq sons pré-enregistrés et trois sons gelés en direct). Ces huit volumes sont naturellement contrôlables par les huit potentiomètres linéaires compris dans le contrôleur.

Moduler les volumes demande d'avoir les doigts sur ces potentiomètres linéaires, c'est pourquoi ce fut une des premières demandes du performeur de pouvoir se défaire de cette contrainte. Le luthier a donc répondu à cette demande en mettant en place un système d'enregistrement de mouvement des volumes. Au final, les trois boutons collés aux potentiomètres linéaires ont des contrôles sur chacune des huit voies : l'un (S) actionne la lecture ou la pause du fichier son ouvert, ou bien il gèle le son si la voie est réglée en mode *freeze* ; un autre (R) enregistre mes mouvements de volume ; le dernier (M) lance la reproduction de mes mouvements. Ainsi, les mouvements sont indépendants entre les voies et si je créé des boucles de mouvements de volume qui ont des longueurs différentes, alors ces boucles se déphaseront et le resultat ne sera jamais le même.

Une fois les mains libres, il y a la possibilité de faire passer la nappe créée dans les différents modules de traitements qui se trouvent dans le bas du programme (chorus, pitch-shifting, réverbération, *bit-crusher*, et modulation en anneaux). L'ordre des effets peut être à tout moment changé en gérant les entrées et sorties de chaque module. Le module noir de droite est un générateur de basse qui a la possibilité de capter la note fondamentale de l'une des voies qui est en train de jouer et de générer des ondes sinusoïdales à plusieurs octaves en dessous de cette fondamentale.

Par son objectif qui est de créer des nappes complexes dans lesquels se développent des micro-changements, ce programme ne nécessite pas plus de contrôles réactifs : les seuls

contrôles vraiment utilisés de manière dynamique dans une improvisation sont les volumes et la fréquence de la modulation en anneaux. Ce dernier paramètre est contrôlable par un des potentiomètres rotatifs que l'on retrouve en haut du contrôleur. Les autres potentiomètres de ce contrôleur serviront en fait comme contrôleurs des volumes généraux et des paramètres de spatialisation des autres programmes.

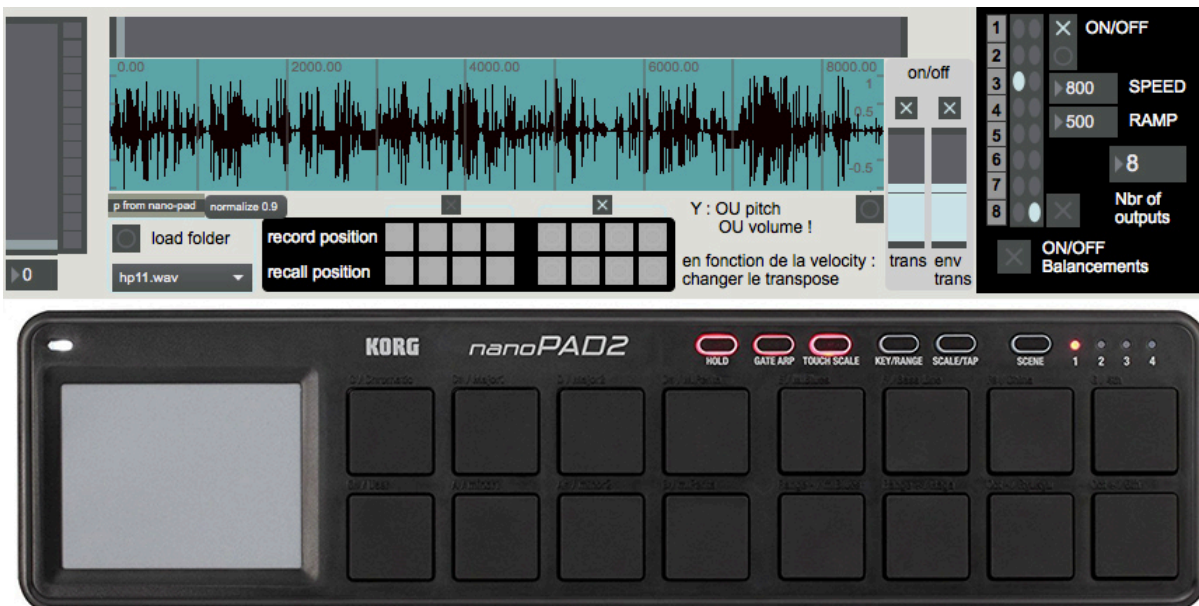


Figure 9 : le couple Korg NanoPad2 et le programme Scrub.

Ce nouveau couple comprenant le *Korg NanoPad2* et le programme *Scrub* (Figure 9) utilise le pavé tactile X-Y afin de jouer un son pré-enregistré à la manière dont on bouge une tête de lecture magnétique sur une bande sonore selon l'axe X, tandis que l'axe Y contrôle la transposition du son. Tout comme le programme *Freeze*, un dossier de sons spécialement conçus pour cet instrument est directement relié au programme et je peux donc changer de sons rapidement grâce à huit des seize boutons disponibles sur le contrôleur. Le premier retour du performeur a été de vouloir une manière d'arrêter le son instantanément sans pour autant avoir à amener le potentiomètre de volume (un des potentiomètre rotatifs du *Korg NanoKontrol2*) à sa valeur 0. La première solution a été de désactiver le son dès que le doigt était enlevé du pavé tactile mais il s'est avéré que le résultat d'un son qui se gèle sur sa position était trop intéressant pour intégrer cette option. Le luthier a donc trouvé la solution de

rallonger un tout petit peu la valeur du *slider* qui se trouve au-dessus de la forme d'onde. On peut voir, sur la figure 9, que ce *slider* est légèrement plus long que le son : ainsi, il suffit pour le performeur de finir son geste à l'extrémité droite du pavé tactile pour avoir une extinction immédiate du son.

Au fur et à mesure des pratiques du performeur, il est apparu que le résultat sonore du son gelé sur une position était parfois tellement intéressant qu'il serait utile de pouvoir le rappeler plus tard dans l'improvisation. À ceci, le luthier a mis en place un système d'enregistrement de la position (X et Y) afin de pouvoir le rappeler. À l'ouverture du patch, il existe quatre positions disponibles à l'enregistrement (il est donc possible d'enregistrer quatre sons et de les rappeler). Ceci est visible sur le bas de la Figure 9 dans le bloc noir où il est inscrit « record position / recall position ». Nous voyons aussi qu'il est possible, grâce à un bouton, d'utiliser les huit boutons utilisés à l'origine pour appeler différents sons pour ajouter quatre nouvelles positions d'enregistrement (quatre boutons pour enregistrer / quatre boutons pour les jouer). Cet instrument est devenu grâce à son temps de réaction rapide et sa manière simple de créer des gestes complexes un des instruments que j'utilise le plus. L'utilisation du pavé tactile permet aussi une gestuelle scénique du performeur que le public peut facilement retrouver dans les sons produits.

En plus de ces caractéristiques, il partage la même particularité de tous mes instruments de se nourrir de sons qui sont classés dans des dossiers dédiés à chaque programme : c'est-à-dire qu'il est possible de créer de nouveaux sons pour ces instruments et, ainsi de changer leur résultat sonore en fonction des projets dans lesquels je les utilise (à l'image du clavier d'un échantillonneur qui va changer complètement différemment en fonction des sons qu'il active). Cette particularité permet de stimuler mon travail de confection de sons que je produis de manière personnalisé en fonction de l'instrument, de son résultat sonore sur le son d'origine et des aussi en fonction des gestes utilisés demandés par le contrôleur. C'est pourquoi j'utilise cet instrument dans d'autres projets de performances improvisées (comme dans l'Ensemble ILÉA) ou pour créer du matériau pour des pièces mixtes : par exemple, les gestes électroniques que le flûtiste déclenche avec la pédale MIDI dans la partie libre de *The Art of Almost* ont été composées avec cet instrument qui utilisait alors des sons spécialement conçus pour cette pièce.

Il est intéressant de noter qu'il reste des traces écrites par le performeur sur les améliorations à apporter plus tard par le luthier, ceci prouvant qu'il est très important pour moi de départager dans le temps le travail du performeur et du luthier pour ne pas se perdre dans le temps de développement de l'instrument, comme si le luthier était une toute autre personne : un temps est effectivement donné à la pratique et la recherche d'améliorations, et un autre temps est donné pour que le luthier trouve des solutions.

Le module noir qui se trouve à l'extrémité droite du programme *Scrub* et que l'on retrouve dans tous mes programmes sera expliqué plus tard, après le prochain instrument qui, lui, n'est pas un couple mais une triade.

Le prochain instrument (Figure 10) est donc composé d'un contrôleur, le *Akai LPD8* composé de huit boutons et huit potentiomètres rotatifs, et de deux programmes, *Trig'n'Speed* et *Tension-Détente*. En réalité, il s'agit de ces deux programmes qui sont contrôlés par le même contrôleur, nous pouvons donc dire que nous avons ici deux instruments différents, à la différence qu'il est très facile de les faire sonner en même temps même si leur approche au son, et donc au geste qu'il implique est différemment. Nous allons les voir un par un. Tout d'abord, le programme *Trig'n'Speed*, présent en haut de la figure 10, pourrait presque être défini comme un double instrument car il possède deux modes de comportement bien distincts. Dans les deux cas, ce programme ouvre huit sons qui seront contrôlés par les huit boutons, avec la même philosophie de dossier de sons spécialement conçus pour cet instrument.

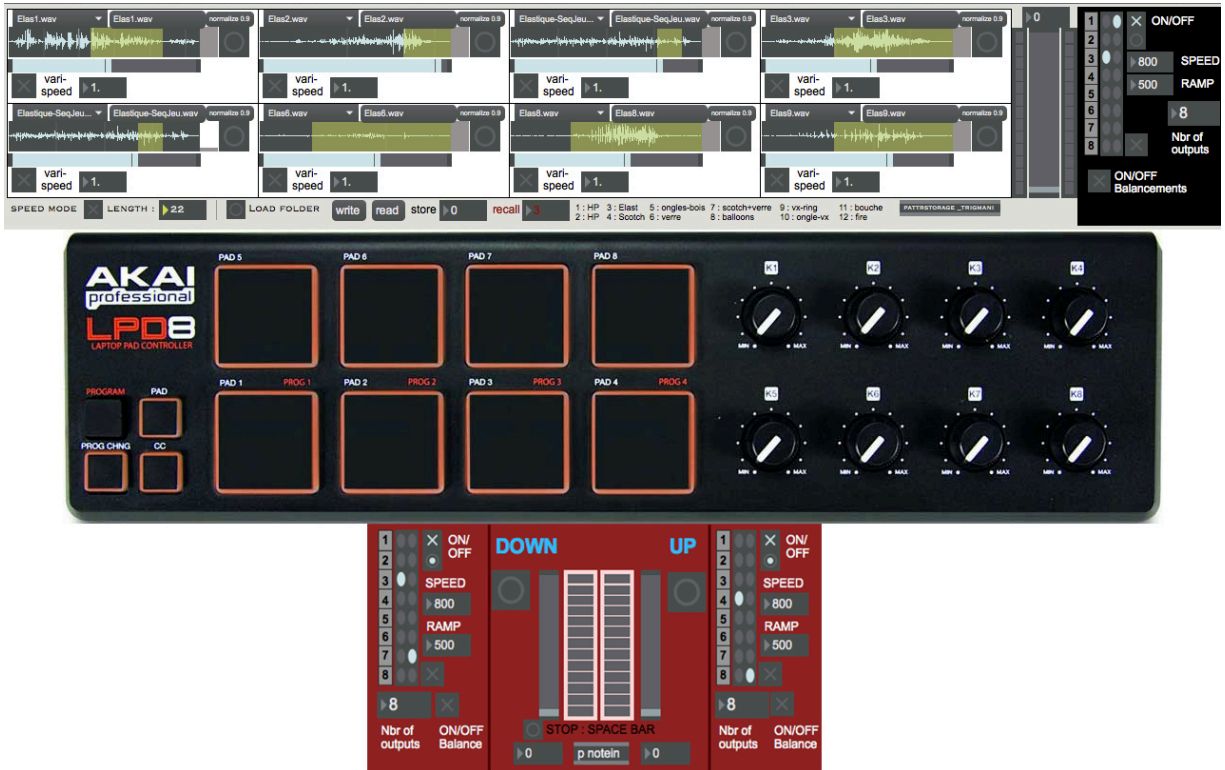


Figure 10 : le contrôleur Akai LPD8 avec les deux programmes qui ont été conçus pour lui : Trig'n'Speed, en haut, et Tension-Détente, en bas.

Le premier comportement du programme qui correspond à la partie « Trig » du titre permet d'actionner des portions ponctionnées aléatoirement dans le son d'origine à chaque fois que le bouton est joué⁴¹. La durée de cette portion est décidée par un des potentiomètres du contrôleur et est commun aux huit sons : cela me permet en effet de pouvoir faire des gestes complexes en actionnant plusieurs boutons à la fois et de décider si ce geste sera très court (200 millisecondes) ou long (5 secondes) et d'alterner rapidement entre plusieurs durées, tout en gardant la complexité provenant de l'activation de plusieurs sons en même temps. Complexifiant encore plus ces gestes, une corrélation a été faite entre la vélocité à laquelle le bouton est joué et la vitesse de lecture de la portion du son : la durée restant la même que celle sélectionnée par le potentiomètre vu plus haut (entre 200ms et 5s), le son sera joué lentement et, à l'image de la vitesse de lecture d'une bande magnétique, grave si le bouton est activé

⁴¹ Le moteur de cette partie du programme a été développé par le compositeur et improvisateur Lorenzo Bianchi qui l'a intégré dans son programme d'improvisation *Elle*.

doucement ou, à l'inverse, sera joué rapidement et plus aigü si le bouton est activé avec une grosse pression. Ceci me permet ainsi de pouvoir jouer des sons complexes, plus ou moins longs, et plus ou moins rapidement et graves.

Encore une fois, en fonction des sons que l'on intègre aux huit lecteurs, le résultat sera tout à fait différent même si l'action sur ceux-ci sont les mêmes. Nous pouvons d'ailleurs voir dans la Figure 10 les nombreuses pré-sélections qui viennent appeler, à la volée, des sons différents (quelques exemples : « Scotch », « Elas(tique) », « Balloons », « Verre », « Ongle-bois », ou bien des combinaisons comme « Scotch+Verre » où la moitié des boutons regroupent des sons de « Scotch » et l'autre moitié des sons de « Verre »).

Puis, en activant le bouton qui se trouve en bas à gauche du programme (le bouton *Speed*), nous basculons dans le deuxième mode de comportement du programme. Il s'agit ici d'un exemple d'un geste de sélection, selon la catégorisation de Claude Cadoz. Ce deuxième mode du programme correspond à la deuxième partie du titre « *Speed* » car il permet de faire jouer les huit sons et de manipuler indépendamment leur vitesse de lecture. L'activation de la lecture d'un son se fait à l'aide des boutons et est mis en boucle, puis la vitesse de lecture est manipulée par les huit potentiomètres. Dépendant des sons ouverts, le résultat sonore peut devenir une nappe complexe aux hauteurs mouvantes (dans le cas de sons tenus et toniques), ou aussi une avalanche de gestes plus ou moins rapides (dans le cas de sons dont l'allure est complexe). La valeur de la vitesse de lecture peut varier entre 0.04 et 4, ce qui représente une étendue allant de plus de 5 fois plus lentement et plus de 5 octaves en dessous, et jusqu'à 4 fois plus rapide et 4 octave au-dessus.

Le deuxième programme de la triade contrôlée par le contrôleur *Akai* s'appelle *Tension-Détente* (partie inférieure de la figure 10). Il a été conçu, comme son nom l'indique, pour créer des tensions suivis de détentes : un premier dossier est rempli de sons composés pour donner une impression de tension, puis un deuxième dossier est rempli de sons composés pour venir conclure ces tensions par des détentes. Pour ce programme, seuls les boutons sont utilisés : une pression sur un bouton vient faire jouer aléatoirement un son parmi les sons de détente, tandis que la relâche de ce bouton vient amène à la lecture aléatoire d'un son du deuxième dossier. Avec cet instrument, je me retrouve à pouvoir rapidement faire entendre des gestes de tension-détente ou bien à empiler les tensions (jusqu'à huit, donc) jusqu'à tous les

relâcher. Dans le cadre d'*Il fait nuit dehors*, les tensions sont composés de crescendo dont la matière sonore est plutôt électronique et les tensions sont des résonances de piano enregistrées avec la pédale *forte* appuyée. Un autre exemple utilisé dans d'autres projets d'improvisation est de remplir un dossier de sons très gestuels (dont l'allure est complexe) et de remplir l'autre dossier, de détente, avec les mêmes sons joués à l'envers.

Ces deux programmes contrôlés par le contrôleur *Akai* possèdent chacun un bouton indépendant de volume sur le contrôleur *NanoKontrol2*, ceci me permettant de passer de l'un à l'autre rapidement mais aussi de pouvoir lier les résultats sonores des deux lorsque j'en juge nécessaire (décision dans l'instant du compositeur rendue possible par un geste de sélection effectué par le performeur grâce au travail du luthier en amont).

Toujours dans l'optique de complexifier le rendu sonore d'une musique jouée en temps réel, j'ai décidé de créer un module de spatialisation qui allait permettre d'approfondir un autre paramètre de la musique en plus de la matière produite sur scène : celui de la spatialisation (Figure 11). Grâce à ce module que l'on retrouve dans tous mes programmes producteurs de sons vus plus haut, je peux décider dans quelle étendue et à quelle vitesse le son produit par chacun de ces programmes va être spatialiser.

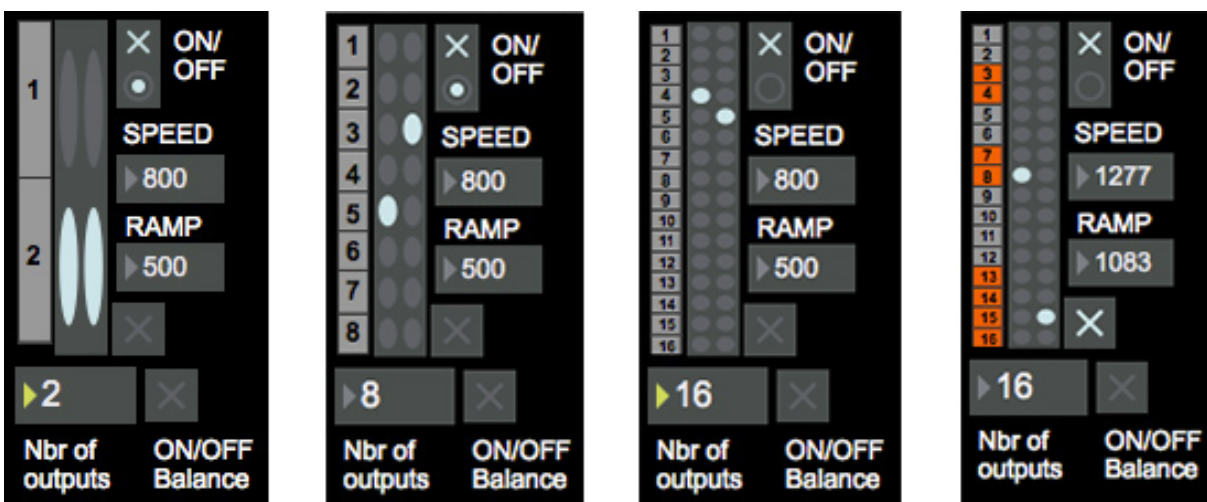


Figure 11 : exemples d'utilisation du module de spatialisation : en stéréophonie (similaire à un auto-pan), en octophonie, sur 16 haut-parleurs ou en diffusion sur les haut-parleurs 3, 4, 7, 8, 13, 14, 15 et 16 d'un système comprenant au moins 16 haut-parleurs.

Le nombre de sorties vers lesquelles le son s'achemine est décidé en bas à gauche du programme et met à jour instantanément le visuel du programme. Mes programmes produisant du son stéréophonique, ce module de spatialisation décide d'envoyer le canal gauche à un certain haut-parleur et le canal droite à un autre (ou le même parfois) haut-parleur : la décision se fait de manière semi-aléatoire indépendamment pour chacun des deux canaux. En effet, en plus de décider vers combien de haut-parleurs le son peut être diffusé, je peux aussi choisir certains haut-parleurs parmi ceux disponibles (exemple à l'extrême droite de la Figure 11). J'ai ensuite la possibilité de gérer la vitesse de changement de haut-parleur (*speed*, en millisecondes) et le temps que ce son prend pour se rendre d'un haut-parleur à un autre (*ramp*, en millisecondes). Très rapidement, je me suis rendu compte avec les heures de pratiques du performeur qu'il était très inconfortable de devoir gérer ces deux paramètres séparément ; le luthier a donc conçu un rapport entre ces deux paramètres pour qu'il soit toujours cohérent et manipulable avec un seul potentiomètre (que l'on retrouve parmi les potentiomètres du *NanoKontrol2*, un par programme qui comprend le module). Ce module peut ainsi générer des mouvements de spatialisation rapides ou bien faire déplacer le son lentement. Gardant en tête que ces mouvements sont indépendants pour chaque programme, je peux ainsi développer de multiples couches de sons évoluant différemment dans l'espace de diffusion.



Figure 12 : détail de mon dispositif d'improvisation développé pour Il fait nuit dehors.

Il fait nuit dehors a été un projet dans lequel j'ai pu développer cet ensemble d'instruments qui est devenu maintenant mon dispositif de base lorsque je dois improviser. La composition des sons qui nourrissent ces instruments se fait en fonction des projets.

L'outil informatique permet, dans cette performance, beaucoup de liberté quant à la lutherie des instruments utilisés et permettait cette mise en confiance, doublée par la composition des parties fixées servant de guides et repères lors de la performance. Ils étaient en effet des résidus rassurants d'un travail de studio, d'une formalisation avec recul et m'apparaissaient comme un filet de sécurité, en plus de servir à cerner le propos de ma performance.

4.3.2 De l'absence de l'outil informatique

C'est en réaction à cette sécurité que j'ai entamé le travail sur *Akatakasia*, performance pour guitare électrique suspendue. Tout, dans la conceptualisation de ce projet, a été pensé pour me sortir de ma zone de confort. L'outil informatique qui, nous l'avons vu, apporte tellement de possibilités en terme de lutherie et de pré-formalisation de la performance, a été totalement exclu. L'instrument que j'ai donc décidé d'utiliser pour cette performance qui allait me mettre au défi est, curieusement, un instrument que je connais très bien : la guitare. J'ai pratiqué la guitare durant de longues années dans des contextes de musique « pop » et ai développé des automatismes qui sont très ancrés, résultats d'années de pratique à apprendre à « jouer comme » ou à improviser dans des contextes idiomatiques, je savais qu'il allait être pour moi très difficile de contourner ces habitudes qui, littéralement, me venaient instinctivement dans les doigts. Ce choix a aussi été motivé par la connaissance de l'instrument : même si je n'avais jamais réellement pratiqué des techniques de jeu étendues sur cet instrument, je le connais assez pour pouvoir me donner une idée des possibilités sonores de l'instrument et il ne manquait plus à ça qu'une pratique rigoureuse pour à la fois me défaire de mes automatismes, mais aussi de créer des gestes experts sur ce nouveau-vieil instrument pour moi. Ajoutés à cette guitare électrique un travail de lutherie sur la sélection et le jeu sur des pédales d'effets a été primordial compte tenu du contenu conceptuel du projet.

En effet, le titre, *Akatastasia*, signifiant « ce qui ne tient pas » ou « instabilité », a été choisi pour illustrer le côté improvisé de la performance et la « zone de déconfort » dans laquelle je me plaçais, et il me fallait que je traite la matière sonore de la guitare à cette image. Suivant donc l'idée originelle du compositeur, le premier travail du luthier a été de trouver les pédales d'effets et autres dispositifs nécessaires afin de développer le son désiré. Très vite, le choix s'est porté vers des pédales de « bitcrusher », de réverbération, de boucles et de distorsion. Ces pédales, alliées à un petit haut-parleur que j'utilise pour générer des larsens, m'ont ainsi donné la possibilité de générer à la fois des sons purs et des sons rugueux.



Figure 13 : Dispositif de suspension de la guitare avec vue sur le bras amovible qui permet de retenir la guitare pour la manipuler, ou bien de la laisser libre d'osciller.

En addition au matériau sonore, le dispositif de cette performance soutient le contenu conceptuel. En effet, le caractère suspendu de la guitare ajoute au côté instable de la performance : la guitare peut être balancée et bousculée, la laissant osciller au gré des actions du performeur. Dans *Akatastasia*, ce dernier ne se contente donc pas seulement d’agir sur les cordes de la guitare avec des gestes d’excitation et modulation : il y a tout un travail d’apprentissage de ces gestes selon la scénographie mise en place. Il m’a fallu du temps pour trouver la bonne position pour jouer : se tenir debout du côté gauche de la guitare, étant alors quasiment de profil au public, laissant la guitare faisant face. Ma main gauche pouvant actionner la tige de vibrato en passant autour de la guitare (Figure 14). Dans la lignée du travail de l’improvisateur et pionnier de la guitare préparée Keith Rowe qui s’est un jour exclamé « Comment pourrais-je abandonner la technique ? Mettre la guitare à plat⁴²! », il m’a fallu développer de nouvelles techniques de



Figure 14 : position de jeu adoptée pour le dispositif d’*Akatastasia*.

jeu. Avec le dispositif d’*Akatastasia*, il y a possibilité d’exciter l’instrument avec les cordes mais aussi en frappant la guitare contre le bras amovible de la structure, ou en utilisant des

⁴² « How could I abandon the technique ? Lay the guitar flat ! », traduction libre, depuis un entretien de Keith Rowe par Dan Warburton, daté de 2001 et disponible en ligne : <http://www.paristransatlantic.com/magazine/interviews/rowe.html> (visitée le 23 août 2017)

objets typiques de la préparation de guitare tels que le *bottleneck*, des tiges en bois, des élastiques et le petit haut-parleur. Les possibilités de modulation sont tout aussi grandes en allant plus loin que la manipulation de la main gauche sur le manche : l'action de balancement de la guitare la fait réagir différemment à l'effet Larsen, la barre de vibrato est très utilisée, les micro-gestes effectués avec le petit haut-parleur près des micros et, surtout, la manipulation des pédales d'effet. Ces pédales d'effets ont posé des problèmes car elles sont initialement conçues pour être posées à terre et actionnées par le pied, ce qui aurait rendu leur manipulation très compliquée. J'estime qu'il a été du ressort du luthier de trouver une solution à cela et elles ont donc été attachées à l'aide d'un système Velcro au bras amovible de la structure de suspension (Figure 15). De cette manière, il est possible de garder une main sur la guitare tout en manipulant les effets de l'autre main. Les gestes de sélection ont été un des défis lancé au luthier mais il m'est maintenant possible de choisir les pédales sur lesquelles agir et les objets à utiliser sur la guitare.

Plusieurs aspects d'*Akatastasia* se retrouvent être en totale opposition à *Il fait nuit dehors*. Premièrement, du point de vue technologique, il n'est plus question ici d'aller chercher la complexité et la virtuosité que l'outil informatique a pu m'apporter dans *Il fait nuit dehors* et *Ignis Fatuus (Solis)*. La performance est en effet mono de par nature du signal de la guitare et, mise à part l'action de la pédale de boucle en réalité très peu utilisée, tout est joué et modulé en direct : aucune automatisation n'est possible avec le dispositif utilisé. Ceci a un effet direct sur l'autre aspect qui se retrouve à être en opposition avec *Il fait nuit dehors* : la nature et l'étendue de l'improvisation. Aucun point de départ ou d'arrivée n'a été décidé, aucun chemin prévu à l'avance : il s'agissait tout juste de constituer une palette de possibles (travail du luthier) que le performeur allait pouvoir, à force de pratique, utiliser de la manière la plus instinctive possible (selon les attentes du compositeur). Ce degré plus profond de l'improvisation est symbolisé par un objet que j'ai utilisé lors de la performance dont l'enregistrement accompagne ce mémoire : le récepteur radio. Cet objet est, lors de la performance, allumé et amplifié au travers des micros de la guitare (et des effets qui sont dans la chaîne audio) : les fréquences sont parcourues et du contenu aléatoire vient s'insérer dans la performance. Ce contenu peut être aussi bien de la musique que de la voix discourante : l'enregistrement joint à ce mémoire montre ainsi deux morceaux de musique

Figure 15 : Séance d'exploration avec les pédales d'effet. Détails sur le système d'accroche sur le bras amovible.



s’immiscer dans mon discours musical⁴³, tandis que la plupart de ces utilisations en répétition faisaient intervenir des entrevues radiophoniques⁴⁴. Cet aspect aléatoire du récepteur radio rappelle *Imaginary Landscape n°4* (1951) de John Cage, pièce dans laquelle 24 performeurs manipulent 12 récepteurs radio. En effet, l’aléatoire du contenu du récepteur radio prend ici l’aspect d’un accident et la « doctrine de l’accident » de Gaston Bachelard qui demande l’acceptation et l’intégration de cet accident comme étant « racine de toute tentative d’évolution » (Bachelard, 1931, p. 24). Le contenu aléatoire de la radio vient donc ici nourrir mon discours et représente une façon pour moi de m’imposer une mise en situation propice à me surprendre, tout comme je le suggère aux interprètes de mes pièces mixtes que nous avons vues à la section précédente.

Il me semble ici pertinent de parler d’une nouvelle pièce acousmatique en projet : *Kathistémi*. Cette pièce me permettra d’approfondir mon utilisation de la séquence-jeu car elle n’utilisera exclusivement que des séquences enregistrées lors des répétitions d’*Akatastasia*⁴⁵. Ce travail viendra souligner le caractère improvisé de la séquence-jeu par son matériau de départ qui sera entièrement issu d’improvisations. Contrairement à *Akatastasia*, j’aurai du recul pour traiter plus en finesse ce matériau brut et pourrai jouir du recul du travail de studio pour développer une forme qui sera, par nature, plus réfléchie. De cette manière, *Kathistémi* qui s’inscrira dans un cycle d’œuvres, avec *Akatastasia*, représente déjà pour moi un pas supplémentaire que je veux effectuer vers l’utilisation de l’improvisation et, surtout, pour démontrer que l’improvisation ne s’arrête pas seulement à un mode de performance mais est bien une méthode de production musicale. En ce sens, deux pièces ayant le même matériau, l’une complètement improvisée et l’autre utilisant cette improvisation comme matière première, viendra mettre en regard deux utilisations distinctes de l’improvisation : l’une performative, l’autre comme mode de production de matériau sonore pour la composition d’œuvres fixes. Ce travail se rapproche du processus de création de la pièce *Dans le ventre de la machine* de Nicolas Bernier durant lequel il utilise le matériau sonore extrait

⁴³ 7min40sec dans les fichier audio et vidéo joint à ce mémoire Gironnay_Kevin_2017_Akatastasia.mp4/wav

⁴⁴ 14min40sec dans le fichier audio joint à ce mémoire Gironnay_Kevin_2017_Akatastasia-repetition.wav

⁴⁵ En grec, *Akatastasia* signifie « instable » et *Kathistémi* signifie « mettre en ordre ».

d'un dispositif performatif, utilisé dans deux performances (*boîtes.* et *La chambre des machines*), pour créer une pièce fixée sur support. Sa démarche était de garder l'objet physique comme « catalyseur de tout le processus de composition » en resituant le travail sur l'écoute inhérente à la composition en studio plutôt que sur l'aspect physique et gestuel de la performance (Bernier, 2013, p. 8-9). Ma démarche est cependant axée sur le maintien du caractère improvisé : une utilisation de longues séquences improvisées me permettra, de mon côté, de placer l'improvisation comme catalyseur du processus de composition.

4.4 La performance improvisée en ensemble

Lorsqu'une improvisation est partagée avec un ensemble d'improvisateurs, la perception de la direction formelle est diluée par toutes les différentes sensations qu'éprouvent les improvisateurs. C'est ainsi que dans le cas d'un crescendo qui se forme, si l'on reprend l'exemple présenté dans le deuxième chapitre, la prise de décision de la fin de ce crescendo peut difficilement être unanimement prise lors de la performance. Un des improvisateurs pourrait décider de couper court et de subitement arrêter le crescendo en s'arrêtant brusquement de jouer. Dans la plupart des cas, cet arrêt n'aura pas le résultat escompté par cet improvisateur car il y a de grandes chances que la majorité des autres improvisateurs aient, eux, décidé autrement, comme par exemple entamer un décroscendo. Bien sûr, ce cas de figure peut être très intéressant car il pourrait, par exemple, entraîner chaque improvisateur à s'arrêter par la suite et finir le crescendo par des arrêts successifs. L'univers de l'improvisation est, par définition, infini et l'adaptabilité des improvisateurs ainsi que leur capacité à réagir dans l'instant est définitivement une qualité permettant de rendre la musique improvisée accessible à l'auditeur en proposant une musique qui ne doit pas être jouée pour être appréciée. Le risque de cette *dilution* de la prise de décision donne le risque d'annihiler toute intervention claire et de rendre homogène toute la performance : une direction prise par un improvisateur risque de prendre du temps avant d'être suivie et nous assisterons alors à une performance improvisée qui ressemble à un enchaînement de fondus enchaînés d'idées.

Dans cette optique de donner forme à une performance musicale improvisée, notamment dans le but de ne pas produire une musique où chaque prises de décision

d'improvisateurs est noyée dans un continuum perpétué par les autres improvisateurs, plusieurs méthodes ont été mises en place pour guider, et donc former, les improvisations, et nous allons maintenant en voir deux exemples : *Cobra* de John Zorn et la gestuelle de direction d'improvisation de l'Ensemble SuperMusique.

4.4.1 De la direction d'ensemble d'improvisation : de John Zorn à SuperMusique

Cobra est une pièce inventée en 1984 par John Zorn et qu'il considère comme une pièce-jeu⁴⁶ qui met en scène des improvisateurs et un « maître du jeu » (Zorn, 2004). Cette pièce ne requiert aucun instrument en particulier et le nombre des improvisateurs est libre. Lors de la performance de *Cobra*, le chef d'orchestre, ou « maître du jeu », possède des cartes que les improvisateurs peuvent, à l'aide de signes gestuels, appeler. Ces cartes donnent des instructions musicales telles que le contrôle du volume, la formation de duos, la formation d'évènements musicaux courts, la mise en mémoire d'un instant donné, etc. Les décisions sont prises par chaque improvisateur et le chef d'orchestre sert de filtre à ces demandes en choisissant lesquelles appliquer. Nous avons donc ici une harmonisation des prises de décision des improvisateurs, par un filtrage effectué par une oreille extérieure.

Suivant la même idée d'avoir une entité extérieure servant de chef d'orchestre, l'Ensemble SuperMusique a mis en place sa gestuelle de direction d'improvisation. Ici aussi l'improvisation est guidée par une personne dont le rôle est uniquement celui de donner des directions sans la contrainte de contribuer à l'improvisation comme un performeur. Le rôle de compositeur est ainsi principalement concentrée dans cette personne, les improvisateurs suivant les indications données. Dans ce cas, le chapeau de l'improvisateur-compositeur reste dans la micro-forme : l'improvisateur a en effet un contrôle restreint sur la direction de la forme entière de l'improvisation en cours (contrôle totalement absent dans le cas de l'Ensemble SuperMusique où le chef ne répond à aucune demande des improvisateurs,

⁴⁶ « Game pieces », traduction libre.

contrairement à *Cobra* où le chef prend les décisions en fonctions des demandes de ceux-ci). L'autre différence entre ces deux méthodes de direction d'improvisation est que l'Ensemble SuperMusique, à la place des cartes de *Cobra*, utilise des gestes produit par le chef et qui donne les indications aux improvisateurs.

Dans les deux cas, les prises de décisions sur la direction de l'improvisation est rendue visible au public et ceci est, pour moi, un problème majeur car l'attention de l'auditeur est alors portée sur la relation causale entre les gestes et la musique, et il n'est pas rare d'entendre les spectateurs, à la sortie du concert, parler du dispositif, des règles, de ce qu'ils ont compris des gestes et de n'entendre que peu de retours sur la musique en elle-même. En effet, ces gestes guident leur écoute tout le long de l'improvisation : ils essayent de catégoriser les gestes, de les reconnaître afin de trouver des points communs sur l'action musicale qu'ils impliquent et, plus important encore, ils commencent à développer une attente et de ne vivre le phénomène musical que dans l'expectative des gestes. Ceci revient à mon propos exprimé plus haut de ne pas rendre l'improvisation ostentatoire car cela ne fait que biaiser l'écoute du spectateur.

4.4.2 Du modèle de l'Ensemble ILÉA



Figure 16 : Une des multiples combinaisons de l'Ensemble ILÉA en concert lors du Festival Ultrasons, en Janvier 2017, montrant le caractère mixte de l'ensemble : un thérémine, un vibraphone traité en temps-réel, un ordinateur, une flûte et une clarinette.

C'est en réaction à ces deux phénomènes que l'Ensemble ILÉA (Improvisation Libre Électro-Acoustique) a été créé : d'une part le risque de rendre une improvisation informelle, dans le cas d'une improvisation où des décisions formelles sont rendues muettes (improvisation sans conducteur), et d'autre part le risque d'ancrer l'écoute des spectateurs dans une écoute causale et une attention analytique, dans le cas d'une improvisation où les séparations formelles sont rendues visibles et attendues. Dans le cadre de l'Ensemble ILÉA, j'ai alors continué à développer des programmes de guides d'improvisation qui ne sont seulement visibles que par les improvisateurs⁴⁷. La création de l'Ensemble ILÉA était une façon pour

⁴⁷ Ces programmes ont initialement été pensés avec le collectif *Unmapped* en 2012.

moi de développer ces outils et de les mettre au centre de l'activité d'un groupe d'improvisation. Ce groupe est formé de douze improvisateurs, joueurs d'instruments acoustiques et électroniques, et les performances (répétitions et concerts) se font à géométrie variable⁴⁸. L'utilisation de ces programmes étaient expliquée dès la première réunion de l'ensemble et était déjà présentée comme une alternative aux méthodes de *Cobra* et de l'Ensemble SuperMusique dans la création d'improvisations guidées. L'idée était donc bien de créer des improvisations dans lesquelles les improvisateurs allaient être mis dans des situations qui permettraient de suivre des directions similaires, de focaliser le jeu sur des paramètres musicaux, mais aussi de concevoir à des niveaux parfois plus précis que d'autres la forme de l'improvisation. Ces programmes allaient aussi être des manières de suggérer les personnes qui sont appelés à jouer, ainsi que des manières de créer des points de synchronisation musicaux.

Dès le début, il a été très clair que ces programmes de guide n'étaient en aucun cas des ordres passés aux improvisateurs (au contraire de *Cobra* ou des gestuelles de SuperMusique), mais des suggestions qu'aucun des membres n'avaient obligation de suivre. Ce dernier point est très important car je ne voulais pas baisser le champ d'action des improvisateurs mais plus exactement accroître leur conscience dans l'instant : je leur dis toujours qu'il est possible d'aller à l'encontre des suggestions apportés par les programmes mais qu'il fallait par contre le faire en étant conscient que cela les placeraient dans une dynamique de contre-courant par rapport au reste de l'ensemble. Cela a aussi impliqué qu'il m'a fallu à plusieurs reprises leur dire que si un membre allait à contre-courant, il ne fallait pas voir ceci comme une erreur de compréhension mais plutôt comme une prise de position consciente. Ainsi, si le programme suggère une partie à jouer très doucement, *pianissimo*, et qu'un membre se mettait à jouer des motifs rapides avec une nuance *forte*, l'attitude à adopter n'était pas de se fermer mais d'accepter cet « accident », comme le propose Gaston Bachelard, de voir aussi cette prise de

⁴⁸ Chaque répétition et chaque concert voit une combinaison différente de membres jouer. Pouvant s'exprimer du duo jusqu'au *tutti* regroupant tous les membres, il existe 4083 combinaisons potentielles à l'ensemble. Si cela est une possibilité, il n'y a jamais eu, à l'heure actuelle, de répétitions ou de concerts regroupant une exacte même combinaison de membre.

décision comme « racine d'une tentative d'évolution » et de ne surtout pas faire comme si rien ne se passait. Cet accident vient de redéfinir une direction. C'est en ce sens que la suggestion suffit à l'ordre pour donner une forme à l'improvisation tout en la laissant libre. « Comment réagir ? » est alors la question que chacun doit se poser, et aucune bonne réponse n'existe mais une chose est sûre : quoi que décide le reste de l'ensemble (suivre cette personne dans le *forte*, continuer encore plus *pianissimo* pour accentuer le contraste, ou bien même se taire pour laisser place à un solo de ce membre-dissident), une direction se dessine même si elle est en contradiction avec celle proposée.

La rupture est en effet, dans l'Ensemble ILÉA, une option toujours disponible et cela met constamment les improvisateurs en position de prise de décision et d'acceptation de l'imprévu. Plus important encore : elle permet de rendre visible l'imprévu (car en contradiction avec la direction suggérée) et de s'y adapter. Tout ceci dans l'optique, à l'instar de *Cobra* et de SuperMusique, de générer des mouvements partagés par tous et de faire preuve de changements clairs et ostentatoires. L'idée est réellement de ne pas proposer une improvisation informelle jalonnée de fondus enchaînés de textures où chaque prise de décision personnelle d'un improvisateur se retrouve noyée dans un continuum aux directions musicales floues et mal perçues par l'audience. Ces programmes étant diffusés sur des écrans sur scène, que seuls les improvisateurs peuvent voir, cela empêche de focaliser l'attention du public sur une entité donnant des ordres ou indications et d'ainsi chercher à comprendre les signes, ou bien de s'attendre à un changement car un chef est en train de lever sa main et s'apprête à donner une indication. Ici, les changements brusques sont réellement brusques car ils ne sont absolument pas indiqués au public.

4.4.3 Les programmes de guide

Ces programmes sont présentement divisés en trois parties distinctes : la frise chronologique, le compte-à-rebours (« *countdown* ») et le choix des joueurs (« *Who Plays?* », ou « Qui joue ? » en français).

La frise chronologique permet de donner une forme à l'improvisation. La durée de l'improvisation peut y être intégrée et la barre se remplit avec le temps qui passe pour indiquer

dans quelle partie l'ensemble est et vers où il va. Les frises chronologiques que nous utilisons sont tantôt complexes et tantôt très simples selon deux critères : le nombre de parties créées sur la durée de la performance et les indications que celles-ci comportent. Ces indications peuvent parfois être très explicites (« crescendo » ou « instruments acoustiques » par exemple) ou parfois très imagées (« spasmes » ou « bleu », par exemple). Il est aussi très courant que nous ayons des parties « libres » dans notre frise dans l'optique de ne pas trop se contraindre. Ces termes sont décidés entre les membres : ils sont généralement expérimentés pendant les répétitions selon les propositions des improvisateurs. Les membres joueurs d'instruments électroniques, familiers des catégorisations des sons dans la musique électroacoustique, sont plus enclins à proposer des termes sur le timbre ou venant d'une classification issue de l'écoute réduite (« Bruité / Soufflé », « Trame », etc.). Les joueurs d'instruments acoustiques, quant à eux, sont plus inspirés par l'harmonie (« tonalité mode de ré »). Le terrain commun se trouve dans des termes musicaux relatifs à l'intensité (nuances, silence, etc.), à l'instrumentation (« instruments acoustiques seulement », par exemple) ou dans les termes plutôt imagés (« chaos », « doux », « nuageux », etc.).

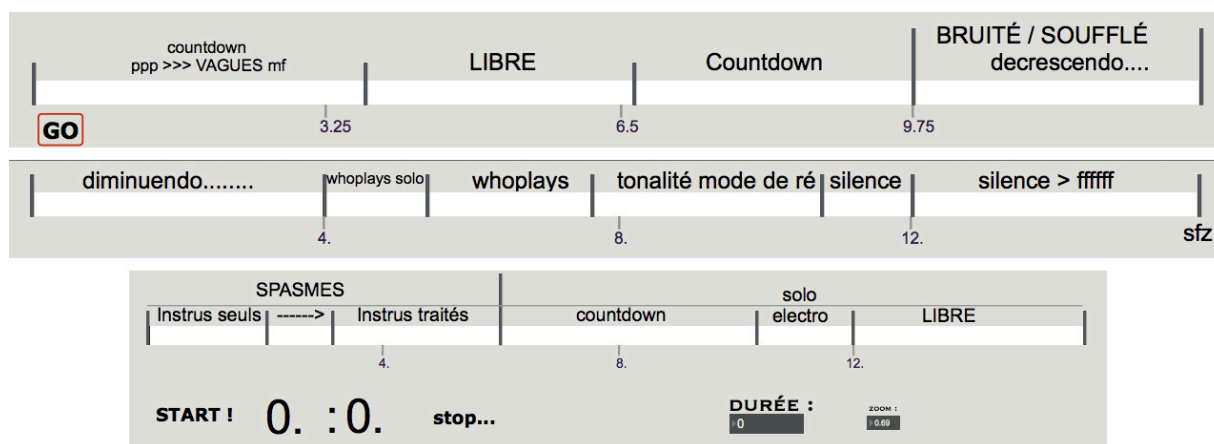


Figure 17 : exemples de frises chronologiques utilisées lors de concerts

Un des buts de ces termes est de créer un contexte commun pour les improvisateurs. Ceci possède deux avantages. Le premier est d'empêcher l'improvisateur de trop se concentrer sur le déchiffrement d'un éventuel contexte commun avec les autres improvisateurs, ce qui peut aussi amener l'improvisateur à souvent remettre en question la « justesse » de ses interventions. Ce dernier étant donné, la concentration peut se porter sur des questionnements

plus musicaux et formels. Le deuxième avantage est de donner un *référentiel* aux événements musicaux par rapport auquel ces derniers se justifient, même ceux (et surtout ceux) qui y sont opposés. Aucune intervention ne peut être fautive ou mauvaise : elles se définissent alors toutes selon ce référentiel. Pour mieux expliquer, prenons comme exemple une improvisation qui se jouerait sous l'influence du mot « sporadique ». La plupart des improvisateurs pourraient facilement se porter à jouer des événements brefs et dispersés dans le temps. Si, par contre, un improvisateur se met à jouer une note tenue, alors cette intervention sera prise en compte par les autres improvisateurs en fonction du terme « sporadique » alors que, dans une improvisation totalement libre, cette intervention serait simplement apparue comme une transgression, un appel à se diriger ailleurs dans l'improvisation. En regard du terme « sporadique », les autres improvisateurs peuvent alors se demander : est-ce une façon de colorer le silence entre nos interventions ? Est-ce une façon de souligner la brièveté de nos interventions ? Peut-être alors que les improvisateurs seraient amenés à jouer selon le paramètre de la durée et à essayer d'approfondir cette notion jusqu'à, hypothétiquement, arriver à inverser le rapport son/silence et ainsi rendre le silence sporadique. Ceci est un exemple de l'importance d'installer un contexte commun parmi des improvisateurs qui sert alors de référentiel afin de ne pas laisser s'installer le doute sur la justesse de leurs interventions, tout en permettant de porter encore plus loin le discours musical.

Le programme de compte-à-rebours que nous avons vu précédemment (Figure 6, p. 49), lorsqu'il était question de la pièce pour dix oscillateurs *Ignis Fatuus (Solis)*, est l'un des programmes les plus utilisés de par son efficacité : il permet en effet de créer des points de synchronisation entre les improvisateurs sans que ceux-ci soient prévisibles par les spectateurs. Ce programme peut avoir plusieurs utilités : il peut ainsi servir à tous les improvisateurs de créer un impact en même temps et ainsi de créer des objets sonores composites où, par exemple, un impact électronique doublé d'un *slap* de saxophone se retrouve avoir une résonance composée d'une note aigue de flûte et d'une note tenue grave de clarinette basse. Ces objets composites viennent nous surprendre et deviennent des événements qui nous font prendre une direction nouvelle en nous proposant une possible évolution. Grâce au programme de compte-à-rebours, nous appliquons littéralement la « doctrine de l'accident » de Gaston Bachelard dans le sens où nous nous adaptons très

rapidement à la surprise en l'intégrant immédiatement à la musique que nous produisons dans l'instant. Aussi, ayant un aperçu de l'arrivée du point de synchronisation, cela nous permet de créer un crescendo, plus ou moins long, qui tend vers ce point et donc de créer une allure momentanément partagée par tous. Cette tension est, pour moi, un moyen très efficace d'engager l'auditeur dans une écoute active en montrant un point de rupture qui lui permet de rendre ostensible une forme à la performance et éviter cette impression d'homogénéité sans surprises parfois ressentie à l'écoute d'improvisation libre. Dans la première frise chronologique montrée précédemment (Figure 17), l'improvisation commençait en utilisant le programme de compte-à-rebours d'une autre manière : il était demandé de jouer avec une nuance *pianissimo*, tandis que les points de synchronisation du compte-à-rebours devait représenter le climax d'une montée vers la nuance *mezzo forte*. La durée du crescendo et du décroscendo qui suivait était libre, l'important étant que chacun soit à son plus haut niveau de nuance lors du point de synchronisation. Ce début d'improvisation prenait alors une forme de vagues successives de nuances.



Figure 18 : Ici, le programme indique à trois joueurs de jouer ensemble.

Le programme de choix de joueurs (que l'on retrouve sous le nom « Whoplays » dans les frises chronologiques) indique les joueurs qui sont invités à jouer (Figure 18). Ce

programme peut être réglé pour choisir aléatoirement des solos, des duos, des trios, etc. Et il peut aussi proposer des *tutti*. Son utilisation permet aux improvisateurs choisis de proposer des idées et, dans le cas de duos ou trios, de développer un jeu intime dans un effectif réduit. Les autres improvisateurs ne sont pas interdits de jouer : ils peuvent très bien se joindre aux improvisateurs en train de jouer, mais en gardant en tête qu'ils doivent souligner d'une manière ou d'une autre la direction que ceux-ci prennent. Les improvisateurs sujets à des contraintes prennent alors des décisions en ne perdant pas de vue le contexte dans lequel l'ensemble évolue : cela permet encore une fois d'accentuer cette conscience de l'instant présent car chacune de leurs décisions ne viennent pas seulement s'insérer dans un ensemble de tentatives d'évolution aussi nombreux que le nombre d'improvisateurs, mais bel et bien dans une direction qui est commune à tous.

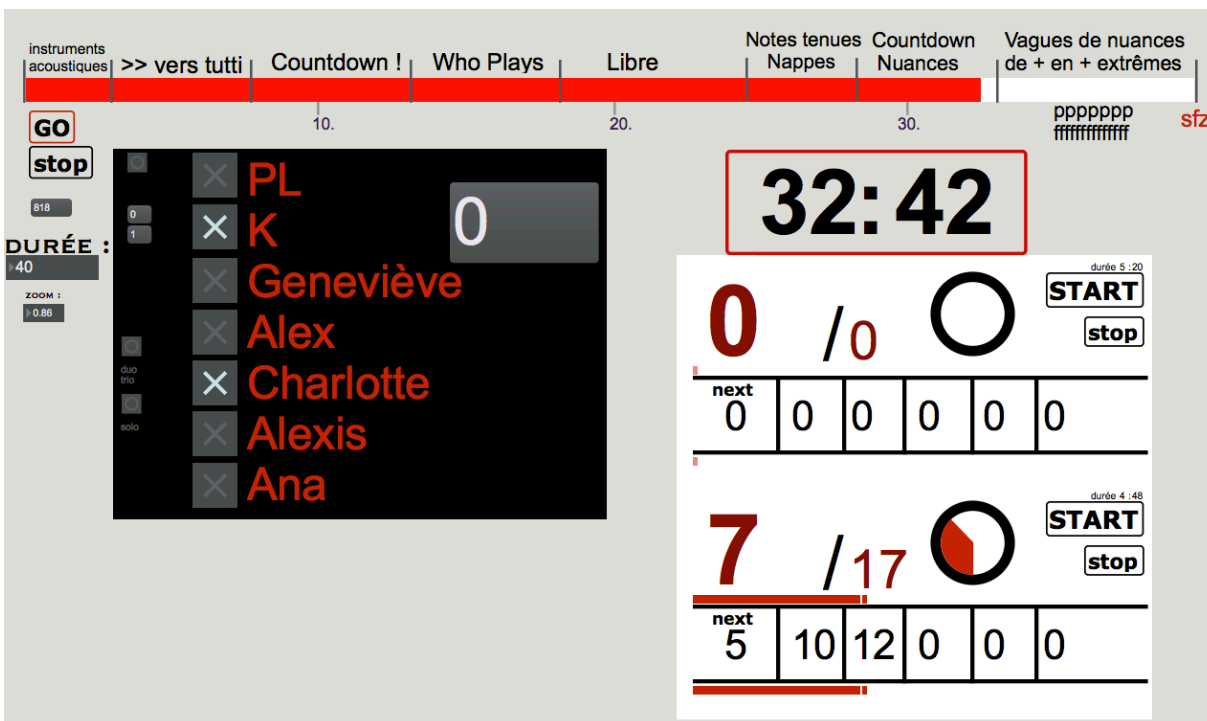


Figure 19 : Voici le programme de guide complet mis en place pour un concert d'une durée de 40 minutes. Nous sommes actuellement à 32'42" et le deuxième compte-à-rebours (en bas) est en route pour créer des vagues de nuance. Les autres programmes (choix d'improvisateurs et le premier compte-à-rebours) sont ici rendus visibles pour mieux montrer le programme dans son ensemble, mais ils sont cachés lors de la performance car ceux-ci sont déjà passés.

Ces trois programmes se retrouvent au final regroupés en un seul (Figure 19). En réalité, la frise chronologique, par son but de formaliser, devient le programme qui contrôle tous les autres. Ainsi, lorsque le défilement de la frise rentre dans une partie de compte-à-rebours ou de choix d'improvisateurs, ces programmes apparaissent automatiquement sur l'écran et se lancent.

En Annexe 1 sont regroupés les retours des membres de l'Ensemble ILÉA sur leur expérience de la pratique de l'improvisation avec les programmes de guide. De mon côté, en plus de mon activité de membre et improvisateur dans l'ensemble, les rôles d'instigateur et de directeur artistique m'ont permis d'effectuer ma recherche de manière approfondie et à long terme sur l'improvisation. Cette longévité de l'ensemble est plutôt rare dans la recherche-création où les projets doivent souvent répondre à des dates limites (généralement celle de la création d'une œuvre) et s'arrêter ensuite : nous avons produit un album cette année et sommes présentement en train d'enregistrer un nouvel album. Nous allons aussi continuer à nous produire à la suite des sept concerts effectués jusqu'à aujourd'hui.

L'expérience ILÉA est, pour moi, un endroit privilégié pour approfondir les rôles de compositeur, de performeur et de luthier de l'improvisateur mais aussi de chef de projet alliant organisation et pédagogie (certains membres ont appris les rudiments de la chaîne audio-numérique grâce à nos répétitions et enregistrements).

Conclusion

Loin d'avoir choisi l'improvisation comme seul et unique moyen d'expression dans ma production musicale, je ne peux qu'être témoin de son importance et de sa manière d'avoir nourri chacun de mes projets, allant des performances improvisées jusqu'aux pièces fixées mixtes ou acousmatiques. C'est en ce sens que je ne pense qu'être un musicien s'étant ouvert à l'improvisation en voyant l'apport que celle-ci pouvait avoir dans ma façon de m'exprimer que ce soit en tant que compositeur et performeur. L'improvisation a permis de faire baigner dans un bain commun différentes envies de compositeur et expertises de performeur et de luthier que j'ai développé avec le temps et ainsi de créer un dénominateur commun à ma production, ce qui me permet aujourd'hui de l'utiliser comme fil rouge aux œuvres soumises.

Dans ce mémoire de maîtrise, j'ai placé l'improvisation au cœur de mon processus de création en montrant qu'il n'y avait pas d'esthétique propre à la musique improvisée si ce n'est une temporalité inhérente au jeu en direct. En effet, l'improvisation n'est pour moi pas une fin, elle est en fait un moyen.

Si je me considère comme un improvisateur car cela démontre une partie de ma pratique musicale, je me sens plus comme un compositeur qui, par une réflexion et une pratique de l'improvisation, s'est mis à développer un processus de création inspiré celle-ci. Ce processus de création a notamment permis de développer une triple expertise compositeur-performeur-luthier ainsi que des méthodes de travail pour rendre cette tripartition la plus fertile et efficace possible. Si l'improvisation habite effectivement une très grande partie de ma production, pour autant, je ne dirais pas que celle-ci devrait être perçue à travers cet unique prisme mais plutôt comme une musique reflétant mes réflexions sur la forme, la temporalité et, par extension, sur le processus de création musical et sur le mode de représentation de la musique.

Cette présente recherche se poursuit déjà au moment d'écrire ces lignes avec le travail sur la pièce *Kathistémi*, créant un cycle complètement traversé par l'improvisation avec *Akatastasia*, ainsi que sur la création de plusieurs autres programmes de guide. J'entends également étendre le travail en prenant contact avec des improvisateurs de différentes régions afin de les introduire à ces programmes de guide et de monter des concerts d'improvisation

avec eux. Une autre voie qui n'avait pas été envisagée au moment de démarrer le présent travail est celle de l'installation interactive. En effet, dans ce genre de production, le créateur tient le rôle de compositeur et luthier, composant le dispositif interactif, tandis que le rôle de performeur est remis aux visiteurs de l'installation, ceci imposant le compositeur-luthier de créer un système interactif assez instinctif pour que les spectateurs puissent comprendre le dispositif et créer de la musique avec celui-ci.

De manière générale, je compte poursuivre mon investissement dans la place grandissante que l'apprentissage de l'improvisation prend dans les institutions tels que les universités ou les conservatoires. À l'image du travail effectué avec les membres de l'Ensemble ILÉA, je pense que l'apprentissage de l'improvisation n'a pas seulement pour but de former des improvisateurs, mais aussi des compositeurs ayant une méthode supplémentaire de production musicale, ainsi que des instrumentistes plus polyvalents et ayant une conscience plus étendue de leur rôle dans le phénomène musical. Il est aussi une excellente raison de créer ou développer des habilités de luthier chez les étudiants.

Bibliographie

ADORNO, Theodor W. *Théorie esthétique*, Paris, Klincksieck, Collection d'esthétique, 1970.

AGOSTINI, Andrea et Daniele GHISI. «A Max Library for Musical Notation and Computer-Aided Composition», *Computer Music Journal*, vol. 39, n° 2, 2015, p. 11-27.

APPLEBAUM, Mark. «Mark Applebaum, the mad scientist of music» Ted Talk, Stanford, May 2012, 2012.

BACHELARD, Gaston. *L'Intuition de l'instant*, Paris, Stock, 1931.

BACHELARD, Gaston. *Le droit de rêver*, Paris, Presses Universitaires de France, À la pensée, 1970.

BAILEY, Derek. *L'improvisation, sa nature et sa pratique dans la musique*, Paris, Outre-Mesure, Contrepoints, 1999.

BATTIER, Marc. «L'approche gestuelle dans l'histoire de la lutherie électronique. Études de cas.», dans *Les nouveaux gestes de la musique*, Marseille, Parenthèses, 1999, p. 83-109.

BEREZAN, David. «In-flux: A new approach to sound diffusion performance practice for fixed media music», *Proceedings of the International Computer Music Conference*, Belfast, 2008.

BERNIER, Nicolas. «Five Object-based sound compositions», Thèse de doctorat, University of Huddersfield, 2013.

BOSSEUR, Jean-Yves. *Le sonore et le visuel*, Paris, Dis Voir, 1992.

BOSSEUR, Jean-Yves. Du son au signe : histoire de la notation musicale, Paris, Éditions Alternatives, 2005.

BREAULT, Marie-Hélène. Du rôle de l'interprète-chercheur en création et re-création musicale : théories, modèles et réalisations d'après les cas de Kathinkas Gesang (1983-1984) de Karlheinz Stockhausen et La Machi (2007-2011) d'Analia Llugdar (thèse de doctorat). Montreal, Université de Montréal, 2013.

CADOZ, Claude. «Instrumental Gesture and Music Composition», Proceedings of the International Computer Music Conference, ICMC, 1988.

CAGE, John. «Experimental Music», The Score and I.M.A Magazine, Juin 1955.

CHION, Michel. La musique électroacoustique, Paris, P.U.F, Que sais-je?, 1982.

CHION, Michel et Guy REIBEL. Les musiques électroacoustiques, Aix-en-Provence, Ina/Edisud, 1976.

DEAN, Roger. Hyperimprovisation : Computer-Interactive Sound Improvisation, Vol. 19, The Computer Music and Digital Audio Series, 2003.

DELIÈGE, Irène, Olivia LADINIG et Olivier VITOUCH. Musique et évolution, Mardaga, PSY--Théories, débats, synthèses, 2010.

DONEUX, Gilles. «Les musiques mixtes : un espace d'interactions», Actes des Journées d'Informatique Musicale, Montréal, 2015.

DUDAS, Richard. «Comprovisation : The Various Facets of Composed Improvisation within Interactive Systems», Leonardo Music Journal, vol. 20, 2010, p. 29-31.

DUFOUR, Denis. «Écrire, composer, créer», Portraits polychromes, Ina GRM, vol. 22, 2015, p. 103-136.

ECO, Umberto. L'œuvre ouverte, Paris, Seuil, Points, 1965.

ESSL, Georg et Sile O'MODHRAN. «An enactive approach to the design of new tangible musical instruments», Organised Sound, vol. 11, n° 03, 2006, p. 285-296.

FENN, John. «The Building of Boutique Effects Pedals - The "Where" of Improvisation», Leonardo Music Journal, vol. 20, 2010, p. 67-72.

FLUSSER, Vilém. The shape of things, Londres, Reaktion Books Ltd, 1999.

FONSECA, José Miguel Santos Araùjo Carvalhais. «Towards a model for artificial aesthetics», Thèse de doctorat, Universidade do Porto, 2010.

GAYOU, Evelyne. Le groupe de recherches musicales, Paris, Fayard, 2008.

GLOBOKAR, Vinko. «Réflexions sur l'improvisation : le point de vue d'un praticien», Analyse Musicale, vol. 14, 1989.

GROSSMAN, Rolf. «The tip of the iceberg: laptop music and the information-technological transformation of music», Organised Sound, vol. 13, n° 01, 2008, p. 5-11.

IMPETT, Jonathan. «Let's Dance Architecture: Improvisation, Technology and Form», Leonardo Music Journal, vol. 20, 2010, p. 85-88.

JANKÉLÉVITCH, Vladimir. Le Je-ne-sais-quoi et le Presque-rien : 1. La manière et l'occasion, Paris, Seuil, Points, 1980.

KANDINSKY, Wassily. Du Spirituel dans l'art, et dans la peinture en particulier, Paris, Gallimard, Folio essais, 1911.

KANDINSKY, Wassily. Point et ligne sur plan, Paris, Gallimard, Folio essais, 1926.

LACAS, Pierre-Paul, André-Pierre BOESWILLWALD et Alain FÉRON. «Improvisation musicale», < <http://www.universalis.fr/encyclopedie/improvisation-musicale/> >, consulté le 18 Juillet 2017.

LANDMAN, Yuri. «From Experimental Punk to Ancient Chinese Music & the Universal Physical Laws of Consonance», Perfect Sound Fever, < <http://www.furious.com/perfect/experimentalstringinstruments.html> >

LEVAILLANT, Denis. L'improvisation musicale : Essai sur la puissance du jeu, Paris, Jean-Claude Lattès, 1981.

LEXER, Sebastien. «Piano+: An Approach towards a Performance System Used within Free Improvisation», Leonardo Music Journal, vol. 20, 2010, p. 41-46.

MERLEAU-PONTY, Maurice. Phénoménologie de la perception, Paris, Gallimard, Tel, 1976.

MICHAUD, Pierre. «L'audiovisuel au profit du niveau neutre ? ou Écrire l'oralité», Circuit, vol. 26, n° 3, 2016.

MORIN, Edgar. La méthode : 2. La Vie de la Vie, Paris, Seuil, Points, 1985.

NICOLLS, Sarah. «Seeking Out the Spaces Between: Using Improvisation in Collaborative Composition with Interactive Technology», Leonardo Music Journal, vol. 20, 2010, p. 47-55.

OSTERTAG, Bob. «Human Bodies, Computer Music», Leonardo Music Journal, vol. 12, 2002, p. 11-14.

PAINE, Garth. «Towards Unified Design Guidelines for New Interfaces for Musical Expression», *Organised Sound*, vol. 14, n° 02, 2009, p. 142-155.

PALOMBINI, Carlos. «Machine Songs V: Pierre Schaeffer: From Research into Noises to Experimental Music», *Computer Music Journal*, vol. 17, n° 3, 1993, p. 14-19.

PENNYCOOK, Bruce. «Who will turn the knobs when I die?», *Organised Sound*, vol. 13, n° 3, 2008, p. 199-208.

RATTÉ, Michel. *L'expressivité de l'oubli*, Bruxelles, La Lettre Volée, Essais, 1999.

ROADS, Curtis. «Improvisation with George Lewis», dans *Composers and the computer*, Los Altos, Calif. : W. Kaufmann, 1985, p. 76-87.

SALADIN, Matthieu. «La partition graphique et ses usages dans la scène improvisée», *Volume !*, vol. 3, n° 1, p. 31-57.

SANGILD, Torben. «Noise - Three Musical gestures», *The Journal of Music and Meaning*, vol. 2, 2004.

SCHAEFFER, Pierre. «Vers une musique expérimentale», *La revue musicale*, n° 236, 1957.

SCHROEDER, Franziska et Pedro REBELO. «The Pontydian Performance: the performative layer», *Organised Sound*, vol. 14, n° 2, 2009, p. 134-141.

TRAUBE, Caroline. «La notation du timbre instrumental: noter le rapport ou la cause-geste», *Circuit*, vol. 25, n° 1, 2015, p. 21-37.

TREMBLAY, Pierre-Alexandre. «Mixing the Immiscible: Improvisation within Fixed-Media Composition», Proceedings of the Electroacoustic Music Studies Network Conference Meaning and Meaningfulness in Electroacoustic Music, Stockholm, Juin 2012.

TREMBLAY, Pierre-Alexandre et Alexander HARKER. «Rethinking the Box: Approaches to the Reality of Electronic Music Performance», IRCAM Forum, 2013.

WANDERLEY, Marcelo. «Les nouveaux gestes de la musique», Rapport interne à l'IRCAM, 1997, < <http://recherche.ircam.fr/anasyn/wanderle/Gestes/Externe/nouveauxgestes.pdf> >

WELCH, Chapman. «Programming Machines and People: Techniques for Live Improvisation with Electronics», Leonardo Music Journal, vol. 20, 2010, p. 25-28.

YATES, Peter et Matthew ELGART. Prepared guitar techniques, California Guitar Archives, 1990.

ZATTRA, Laura. «Les origines du nom de RIM (Réalisateur en informatique musicale)», Actes des Journées d'Informatique Musicale, Paris, 2013, p. 113-120.

ZORN, John. «The game pieces», dans Christoph COX et Daniel WARNER (dir.), Audio culture : readings in modern music, Bloomsbury, 2004, p. 196.

Annexe 1 : Retours de membres de l'Ensemble ILÉA

Dans des échanges de courriels, j'ai demandé aux membres de l'Ensemble ILÉA de confier leurs ressentis par rapport à leur expérience au sein de l'Ensemble. D'après eux, il y a un côté ludique qui émerge à l'utilisation des programmes de guide. En effet, Alexis Langevin-Tétrault estime que cet aspect ludique et libre de l'ensemble lui « permet de renouer avec le plaisir de jouer et d'improviser de la musique en temps réel », une pratique que les compositeurs tendent à oublier dans leur studio. Ana Dall'Ara-Majek voit les programmes comme un jeu interactif qui devient « le nouveau défi du musicien », lui demandant d'être réactif aux changements qu'ils amènent. Alexandra Tibbitts compare les programmes à une « aire de jeux » dans lequel les improvisateurs sont amenés à développer la confiance en leurs intuitions dans un « paysage sonore qui se développe en temps réel », tandis qu'Alexis Langevin-Tétrault estime qu'il a été « obligé de sortir de sa zone de confort », le forçant à « quitter certains reflexes et habitudes » ainsi qu'à le « faire réfléchir à de nouvelles formes musicales ».

En plus de développer sa propre pratique de l'improvisation, il apparaît que l'expérience dans l'Ensemble ILÉA a développé leur écoute de l'autre : là où Alexandra Tibbitts dit que chacun est amené à développer leur sensibilité aux timbres, aux méthodes et aux directions des autres membres, Alexis Langevin-Tétrault renchérit en disant que la géométrie variable de l'ensemble « amène à développer des capacités d'adaptation musicale, permet d'occuper différents rôles musicaux au sein de l'ensemble et oblige à se réinventer un peu à chaque rencontre ».

Un autre développement, principalement partagé par les joueurs d'instruments électroniques, est celui de rôle de luthier. En effet, à la fois Ana Dall'Ara-Majek, Alexis Langevin-Tétrault et Pierre-Luc Lecours estiment qu'ils ont inventé ou amélioré leurs dispositifs pour l'ensemble : Ana a abandonné sa tablette graphique pour utiliser un thérémine pour, d'après elle, « développer une gestuelle plus ample qui s'accorde mieux à celle des autres musiciens » mais pour aussi retrouver son « ressenti d'instrumentiste », Pierre-Luc Lecours après une répétition avec un dispositif qu'il avait l'habitude d'utiliser s'est mis à améliorer répétition après répétition un nouveau dispositif centré aussi autour du thérémine.

Simon Aliotti, percussionniste, s'est aussi retrouvé à développer ses propres traitements de son, à l'image d'Alexandra Tibbitts qui utilise maintenant le programme de traitement en temps réel développé pour *Le deuil de l'empreinte*. Alexis Langevin-Tétrault, de son côté, a trouvé dans ILÉA l'endroit idéal pour travailler sur sa propre recherche qui se concentre sur la composition et l'interprétation de la musique électroacoustique en temps réel : il vient donc « développer et tester des outils musicaux en situations réelles et avec des instrumentistes expérimentés ».

De manière générale, l'ensemble des improvisateurs ressentent la volonté de se surprendre ou de surprendre les autres, notamment par l'intermédiaire des programmes qui développe l'interaction entre les membres, comme le souligne Charlotte Layec, parce que ceux-ci sont toujours discutés dans « son organisation temporelle et organique ». Alexis Langevin-Tétrault, Pierre-Luc Lecours et Ana Dall'Ara-Majek note tous les trois qu'ils permettent « d'éviter l'errance » ou la « cacophonie » (Alexis) que chacun retrouve souvent dans la musique improvisée libre. Alexis vient souligner que les programmes « permettent d'amener à des trouvailles musicales fructueuses qui n'auraient autrement pas vu le jour ». Malgré l'aspect en premier lieu contraignant des programmes, Ana Dall'Ara-Majek exprimer son contentement à propos de la possibilité de ne pas suivre à la lettre les indications en rappelant qu'il est arrivé à plusieurs reprises que l'ensemble « continue à jouer en improvisation libre bien après la fin de la frise chronologique parce qu'il en était ainsi musicalement », ce qui, d'après Charlotte Layec, vient garder une « interaction et une réaction humaines », ce qui est pour elle l'objectif final de l'ensemble, se demandant même « jusqu'à quand les programmes seront utiles ? » car elle estime que « les possibilités du collectif d'improvisation viendra surpasser celles des programmes ». Elle reconnaît toutefois leur côté pédagogique disant qu'ils « ouvrent une porte, bénéfiques aux musiciens, sur leur sens créatif et à la conscience du rendu sonore ».

Annexe 2 : The Art of Almost

The art of almost

Kevin Grönmay

The musical score is presented in two systems, each containing ten numbered measures. The top staff is for Flute and the bottom staff is for Violin (Vx.).

- Measure 1:** Flute starts with a trill (tr.) and a dynamic of *mf*. Violin has a dynamic of *mf* and a [no] marking.
- Measure 2:** Flute has a dynamic of *pp*. Violin has a dynamic of *mf*.
- Measure 3:** Flute has a dynamic of *mf*. Violin has a dynamic of *f*.
- Measure 4:** Flute has a dynamic of *pp*. Violin has a dynamic of *mf*.
- Measure 5:** Flute has a dynamic of *mf*. Violin has a dynamic of *f*.
- Measure 6:** Flute has a dynamic of *mf*. Violin has a dynamic of *f*.
- Measure 7:** Flute has a dynamic of *mf*. Violin has a dynamic of *mf*.
- Measure 8:** Flute has a dynamic of *f*. Violin has a dynamic of *mf*.
- Measure 9:** Flute has a dynamic of *mf*. Violin has a dynamic of *f*.
- Measure 10:** Flute has a dynamic of *mf*. Violin has a dynamic of *mf*.

The score concludes with a final measure marked *mf*.

Annexe 3 : Le deuil de l’empreinte

LE DEUIL DE L'EMPREINTE

KEVIN GIRONNAY

I. Sadly

The musical score is divided into two systems. The first system is for the Harpe (Harp), with a treble clef and a key signature of one flat. It begins with a *mf* dynamic and features a melodic line with a slur over the first two measures. The second system is for the Hp (Harpicium), with a treble clef and a key signature of one flat. It starts with a *mp* dynamic and includes a *Ral.* (Ritardando) section indicated by a dashed line. The score concludes with a *pp* dynamic and a final melodic phrase.

II. Foggy

1

Hp.
&
Vx
&
Elec.

"some - thing"

tr

ponctuer peu à peu le trill
par les notes accentuées - ad. lib.

env. 30"

Hp.
&
Vx
&
Elec.

"hmm" "hmm"

mp

elec.

"I think I lost it
but I don't know"

0

tr

mp

".. where"

III. Misty

- LORSQUE L'ÉLECTRONIQUE AIGUE APPARAÎT, IMPROVISER AVEC LES GESTES DU RÉSERVOIR A ET LA PÉDALE DE REVERSE - AD. LIB.
- LIBREMENT, COMMENCER À INTRODUIRE DES GESTES DU RÉSERVOIR B TOUT EN CONTINUANT À UTILISER LE REVERSE - AD. LIB.
- UNE FOIS L'ÉVÈNEMENT [2] ENCLENCHÉ, NE PLUS UTILISER DE GESTES DU RÉSERVOIR A AU BOUT D'UNE VINGTAINE DE SECONDES.
- LIBREMENT, ENCLENCHER L'ÉVÈNEMENT [3] POUR FINIR, SANS LA BANDE, L'IMPROVISATION DES GESTES DU RÉSERVOIR B, TOUT EN CONTINUANT À UTILISER LA PÉDALE DE REVERSE.

RÉSERVOIR A

Musical notation for Reservoir A, consisting of four systems. Each system has a piano part on the left and an electronic part on the right. The piano part is written in treble clef with a key signature of one flat (B-flat). The electronic part is written in a simplified notation with notes and rests on a five-line staff. The first system shows a sequence of notes in the piano part and corresponding electronic gestures. The second system continues this sequence. The third system includes a dynamic marking 'A' in the piano part. The fourth system concludes the sequence.

RÉSERVOIR B

Musical notation for Reservoir B, consisting of four systems. Each system has a piano part on the left and an electronic part on the right. The piano part is written in treble clef with a key signature of one flat (B-flat). The electronic part is written in a simplified notation with notes and rests on a five-line staff. The first system shows a sequence of notes in the piano part and corresponding electronic gestures. The second system continues this sequence. The third system includes a dynamic marking 'B' in the piano part. The fourth system concludes the sequence.

IGNIS FATUUS (SOLIS)

IGNIS FATUUS (SOLIS)

KEVIN GIRONNAY

POUR L'ENSEMBLE D'OSCILLATEURS
ET SES INTERPRÈTES / IMPROVISATEURS

POINT DE DÉPART :

1 : FREQ. 27.5 X 10		VOL. 0
2 : FREQ. 25 X 10		VOL. 0
3 : FREQ. 5 X OFF		VOL. 50%
4 : FREQ. 6.98 X 100		VOL. 0
5 : FREQ. 6.9 X 100		VOL. 0
6 : FREQ. 10.8 X 100		VOL. 0
7 : FREQ. 28 X 100		VOL. 0
8 : FREQ. 12.4 X 100		VOL. 0
9 : FREQ. 75 X 1		VOL. 0
10 : FREQ. 80 X 1		VOL. 0

Annexe 4 : Ignis Fatuus (Solis)

1	VOL. 0 → 20									
2	VOL. 0 → 20									
3		FREQ. 5 → 4	5	4	5	4	5	4		
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

TABLE
MIXAGE

IGNIS FATUUS (SOLIS)

1	<p>FREQ. 27,5 → 32 → 27,5</p> <hr/>	27,5 → 32 → 27,5
2	<hr/>	<p>MOUVEMENTS RAPIDES DE QUELQUES HERTZ AUTOUR DE 25, JUSQU'AU RETOUR DES OSC. 4 ET 5</p>
3	<p>4 → 5 → 4 → 5 → 4</p> <hr/>	
4	<hr/>	<p>ON</p>
5	<hr/>	<p>ON</p>
6	<hr/>	<p>VOL. ↗ LÉGÈREMENT VOL. 0</p>
7	<hr/>	<p>VOL. ↗ LÉGÈREMENT VOL. 0</p>
8	<hr/>	<p>VOL. ↗ LÉGÈREMENT VOL. 0</p>
9	<hr/>	<p>VOL. ↗ LÉGÈREMENT VOL. 0</p>
10	<hr/>	<p>VOL. ↗ LÉGÈREMENT VOL. 0</p>

TABLE
MIXAGE

SOUTENIR OSC. 2 (DOIT
RESTER AU DESSUS DES
AUTRES)

IGNIS FATUUS (SOLIS)

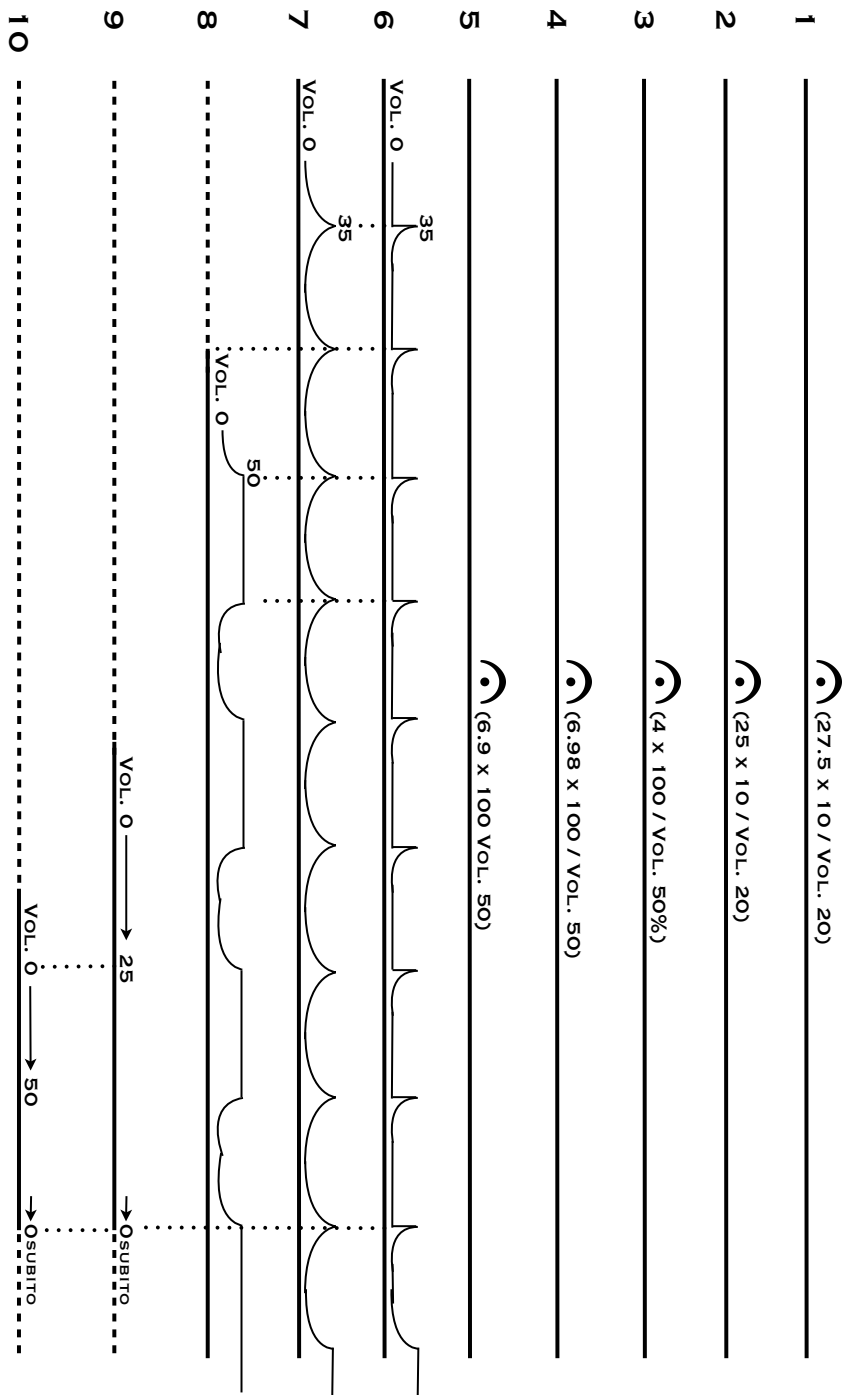


TABLE
MIXAGE

	SUIVRE LA MAIN DU CHEF				SUIVRE LA MAIN DU CHEF			
1	☺ (27.5 X 10 / VOL. 20)		FREQ. → 28.5 → 27.5				FREQ. → 26 → 25	
2	☺ (25 X 10 / VOL. 20)		FREQ. → 26 → 25				FREQ. → 26 → 25	
3	☺ (4 X 100 / VOL. 50%)		FREQ. → 3.9 → 4				FREQ. → 3.9 → 4	
4	☺ (6.98 X 100 / VOL. 50)		FREQ. → 7 → 6.98				FREQ. → 7 → 6.98	
5	☺ (6.9 X 100 VOL. 50)		FREQ. → 7 → 6.9				FREQ. → 7 → 6.9	
6	☺ (10.8 X 100 / VOL. 35)		FREQ. → 10.5 → 10.8					
7	☺ (28 X 100 VOL. 35)		FREQ. → 27.8 → 28					
8	☺ (12.4 X 100 VOL. 50)		FREQ. → 12 → 12.4				FREQ. → 12 → 12.4	
9	VOL. 0 → 25		→ OSUBITO		VOL. 0 → 25		→ OSUBITO	
10	VOL. 0 → 50		→ OSUBITO		VOL. 0 → 50		→ OSUBITO	





TABLE
MIXAGE




0° → 90° → 0°



0° → 90° → 0°

- 1 VOL. > 0 LE TEMPS D'ATTEINDRE : FREQ. 10 X 1 + JOUER SUR LE BOUTON « GUITARE » DE LA TABLE DE MIXAGE
_____  (25 X 10 / VOL. 20)
- 2 _____  (4 X 100 / VOL. 50%)
- 3 _____  (6,98 X 100 / VOL. 50)
- 4 _____  (6,9 X 100 VOL. 50)
- 5 VOL. > 0 LE TEMPS D'ATTEINDRE : FREQ. 5 X 1 + IMPROVISER ENTRE 5 ET 8HZ

- 7 VOL. > 0 LE TEMPS D'ATTEINDRE : FREQ. 10 X 1000 (1K) / JEU AVEC L'EFFET « OISEAUX »
_____  (12,4 X 100 VOL. 50)
- 8 _____
- 9 FREQ. 5 X 1 / FORME D'ONDE CARRÉE / JEU SUR LE BOUTON DE VOLUME

- 10 FREQ. 5 X 1 / FORME D'ONDE CARRÉE / VAGUES DE VOLUME

TABLE
MIXAGE JOUER AVEC LES PANORAMIQUES DES OSC. 1, 6, 7, 9, 10 ET PRINCIPALEMENT DU 7

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

IMPROVISATION

TABLE
MIXAGE

1	<u>RETOUR (PROGRESSIVEMENT / AD. LIB.) VERS ÉTAT 1 : FREQ. 27.5 X 10</u>
2	<u>RETOUR (PROGRESSIVEMENT / AD. LIB.) VERS ÉTAT 1 : FREQ. 25 X 10</u>
3	<u>RETOUR (PROGRESSIVEMENT / AD. LIB.) VERS ÉTAT 1 : FREQ. 5 X 100</u>
4	<u>RETOUR (PROGRESSIVEMENT / AD. LIB.) VERS ÉTAT 1 : FREQ. 6.98 X 100</u>
5	<u>RETOUR (PROGRESSIVEMENT / AD. LIB.) VERS ÉTAT 1 : FREQ. 6.9 X 100</u>
6	<u>RETOUR (PROGRESSIVEMENT / AD. LIB.) VERS ÉTAT 1 : FREQ. 10.8 X 100</u>
7	<u>RETOUR (PROGRESSIVEMENT / AD. LIB.) VERS ÉTAT 1 : FREQ. 28 X 100</u>
8	<u>RETOUR (PROGRESSIVEMENT / AD. LIB.) VERS ÉTAT 1 : FREQ. 12.4 X 100</u>
9	<u>RETOUR (PROGRESSIVEMENT / AD. LIB.) VERS ÉTAT 1 : FREQ. 75 X 1</u>
10	<u>RETOUR (PROGRESSIVEMENT / AD. LIB.) VERS ÉTAT 1 : FREQ. 80 X 1</u>

TABLE
MIXAGE

1	<u>PROGRESSIVEMENT / AD.LIB VERS ÉTAT 2 : FREQ. 22</u>	X 10
2	<u>PROGRESSIVEMENT / AD.LIB VERS ÉTAT 2 : FREQ. 120</u>	X 10
3	<u>PROGRESSIVEMENT / AD.LIB VERS ÉTAT 2 : FREQ. 5,75</u>	X 100
4	<u>PROGRESSIVEMENT / AD.LIB VERS ÉTAT 2 : FREQ. 10,6</u>	X 100
5	<u>PROGRESSIVEMENT / AD.LIB VERS ÉTAT 2 : FREQ. 11</u>	X 100
6	<u>PROGRESSIVEMENT / AD.LIB VERS ÉTAT 2 : FREQ. 5,5</u>	X 100
7	<u>PROGRESSIVEMENT / AD.LIB VERS ÉTAT 2 : FREQ. 12</u>	X 100
8	<u>PROGRESSIVEMENT / AD.LIB VERS ÉTAT 2 : FREQ. 5,3</u>	X 100
9	<u>PROGRESSIVEMENT / AD.LIB VERS ÉTAT 2 : FREQ. 150</u>	X 1
10	<u>PROGRESSIVEMENT / AD.LIB VERS ÉTAT 2 : FREQ. 100</u>	X 1

TABLE
MIXAGE