

MUSCABLER.FX BOLIDE

[1]

Marin Scart

Musicobricologie
numérique

[2]

Minh Boutin

La performance
participative

[3]

Jean-Baptiste Krauss

Transe et auralisation
de la lumière et de la
fumée

[2]

La performance participative

Dispositif d'expérimentation
sociale et musicale

Minh Boutin

[0]	Introduction	4
[1]	Action, indétermination et participation dans les arts performatifs et interactifs	3
	L'origine d'un état d'esprit où « les attitudes deviennent formes »	4
	La présence comme mode d'existence et le hasard comme discipline	10
	La performance comme dispositif ouvert	16
[2]	La performance dans la vie sociale	22
	« Créer une équation passionnante entre l'Homme, la Société, la Nature et les Objets »	23
	Célébrer et intensifier le présent: de l'expérience à la performance et de l'individuel au collectif	31
	La performance comme message	36
[3]	Design performatif et musique participative	38
	Performance du « soi technologique » : l'ère de l'ego digitalisé	39
	Design et technologies: entre création algorithmique et posture participative	43
	Faire participer en design et en musique: un passage de l'esthétique à l'éthique	50
[4]	Conclusion	57
[5]	Bibliographie	61
[6]	Remerciements	67
[7]	Annexes	68

[0]

Introduction

[1]
Small Christopher,
*Musiquer: le sens de
l'expérience musicale*,
Traduit de l'anglais
par Jedediah Sklower,
préface d'Antoine
Hennion,
Éditions de la
Philharmonie,
« La rue musicale »,
2019.

Musiquer, selon Christopher Small, ce n'est ni jouer de la musique, ni même écouter : quelqu'en soient les modalités, c'est l'acte de participer à une expérience musicale qui la fait exister. Cet acte s'établit dans un lieu où se déroule un ensemble de relations, et c'est dans ces relations que réside le sens de l'acte. Penser l'expérience musicale comme un ensemble de relations organisées, non seulement entre les sons mais aussi entre les personnes qui y participent, permet de voir la musique comme une activité sociale^[1].

Si la question de la participation semble ici essentielle, c'est qu'elle peut nous faire prendre conscience que tout peut être musique, car la musique n'est pas uniquement ce qu'on perçoit dans des moments « privilégiés » tel qu'un concert. Elle est une invitation à être attentif à tout ce que le monde peut nous offrir et elle est une sphère de communication qui se suffit à elle-même.

De par l'influence des médias et des technologies sur notre monde, le numérique pénètre dans toutes les activités humaines, qui se voient modifiées par des changements perpétuels. Aux croisements de problématiques artistiques, technologiques et sociétales, il paraît intéressant de confronter le sens de la performance et de l'activité musicale face au développement de nos dispositifs technologiques, qui colonisent nos sphères publiques et privées : à quoi sommes-nous désormais attentifs ?

Pour explorer cette question et donner un regard critique sur nos pratiques performatives quotidiennes individuelles et collectives, ce mémoire de recherche s'intéressera aux modalités de la performance participative comme dispositif d'expérimentation sociale et musicale. Sa première approche s'effectuera d'abord au travers d'un regard historique sur la performance en tant que médium artistique à part entière afin de saisir l'essence de son mode d'existence. Ce socle de compréhension nous mènera à étudier comment elle se propage hors du cadre artistique pour se manifester par extension dans la vie quotidienne. Ainsi, la notion de dispositif donnera à voir la performance participative comme un cadre « ouvert » où jaillissent des libertés et des imprévus, pour faire écho à l'improvisation musicale.

L'enjeu de ce mémoire sera de faire face au développement du concept de la performance et son rapport aux technologies pour conceptualiser un « design performatif ». L'opportunité d'imaginer des dispositifs musicaux participatifs sera une manière d'envisager de nouvelles pistes d'avenir, en faisant rayonner l'idée selon laquelle *musiquer* pourrait s'apparenter à une nouvelle métaphore du « vivre ensemble ».

[1]

Action, indétermination et participation dans les arts performatifs et interactifs

L'origine d'un état d'esprit où « les attitudes deviennent formes »

[1]

Ball Laure,
*Quand les attitudes
deviennent forme*,
Genève, Télévision
Suisse Romande,
1969, vidéo numérisée,
28 min.
Consulté en 12/2019
sur [rts.ch/archives/
tv/culture/en-
marge/3436012-l-
attitude-de-l-artiste.html](https://rts.ch/archives/tv/culture/en-marge/3436012-l-attitude-de-l-artiste.html)

L'INSTABILITÉ DE LA DÉFINITION

S'il s'agira pour nous d'embrasser la complexité du paysage contemporain et d'en faire jaillir les pratiques performatives déclinées tant dans nos pratiques quotidiennes que dans le champ du design, il est essentiel pour nous de comprendre d'où vient l'état d'esprit dans lequel est née la performance en tant que médium artistique à part entière. Dès lors, comprendre cet état d'esprit où « les attitudes deviennent formes »^[1] montre en quoi sa pratique se caractérise par sa radicalité.

[2]

Charles Daniel,
« Performance, art »,
*Encyclopædia
Universalis*.
Consulté en 09/2019 sur
[universalis-edu.
com/encyclopedia/
performance-art/](https://universalis-edu.com/encyclopedia/performance-art/)

Le terme « performance », issu du verbe *to perform* (interpréter), fut attesté au début des années 1970 dans le vocabulaire de la critique d'art aux États-Unis^[2]. Il s'applique à « toute manifestation artistique dans laquelle l'acte ou le geste de l'exécution a une valeur pour lui-même », en rendant compte d'une tension forte qui marque l'histoire de l'art dont l'explication de l'historien et critique d'art Pierre Schneider fait ressortir une frontière nette et un renversement des valeurs artistiques constituées :

[3]

D. Charles,
« Performance et
tradition orale »,
op. cit.

« Il y a bien là deux arts distincts, l'un qui ne s'instaure qu'en divorce avec le quotidien et dont la fin dernière est la stabilité du musée, l'immortalité, pour ne pas dire l'éternité, et l'autre qui ne vise qu'à restaurer la continuité perdue. L'un qui fixe par une fiction l'image de la liberté désirée ; l'autre qui agit sur nous, par des voies réelles, pour nous inciter et nous aider à opérer cette libération. L'un qui est avant tout fin, l'autre moyen. »^[3]

La performance est, à l’opposé d’une stabilité en rupture avec le réel, la remise en cause de la vision d’un art « achevé » et immobile. Elle impose son existence alors que nos civilisations accumulent le savoir et la culture par l’archivage et l’écriture. Sa fulgurance est donc significative : reconnue comme une pratique attestant d’une manière de se concevoir en tant qu’artiste agissant dans le monde, la performance relève d’un esprit radical et contestataire. Avant de devenir un courant artistique entre les années 1960 et 1970, la performance se caractérise donc d’abord comme un acte, un « jaillissement du vivant », dont l’enjeu est de renouer avec l’immédiat. Robert Filiou disait ainsi : « Il n’y a plus de centre dans l’art. L’art c’est là où tu vis. » ou encore « L’art c’est ce qui rend la vie plus intéressante que l’art »^[1].

[1]

D. Charles,
« Au-delà de l’aura »,
op. cit.

Sa définition pose dès lors un embarras : puisque la performance délaisse la scène comme espace de représentation ainsi que tous codes établis des modes d’existence artistiques, sommes-nous vraiment ici ou est-ce de l’art ? Si cette première interrogation vient donc souligner l’ambiguïté du terme, elle pose cependant une première affirmation : l’instabilité de la définition est sans doute l’une des caractéristiques premières de la performance.

[2]

Mayen Gérard,
« Une définition impossible ? » dans
« Qu’est-ce que la performance ? »,
*Dossiers pédagogiques
du Centre Pompidou,
Spectacles vivants et
arts visuels*, 2001.

L’embarras qu’est la définition de la performance repose tant sur l’explication de sa pratique que sur son histoire voire même sa pré-histoire. Sur le plan historique, nous retenons la naissance du courant qu’on désigne comme celui de la *Performance* entre les années 1960 à 1970, mais retracer ses premières formes dès le début du XX^e, au croisement de la littérature, de la musique, du théâtre, des arts visuels et chorégraphiques, permet d’appréhender la performance non seulement comme médium mais aussi comme attitude à part entière qui transgresse les catégorisations des disciplines artistiques^[2].

INFLUENCE DES AVANT-GARDES

Il est possible de repérer que bien des caractéristiques performatives des mouvements d’avant-garde émanent du projet futuriste du début du XX^e, bien qu’ils n’en épousent pas le projet politique. Le bruitisme, le poème performé, la stratégie du manifeste, la confrontation avec le public ou encore l’idée même d’un mouvement qui donne un sens politique et un art de vivre au travail de groupe des artistes, telles sont les pratiques qui démontrent l’influence des futuristes sur les pratiques performatives et musicales du XX^e dont nous reconnaissons les héritages encore aujourd’hui^[1].

Le futurisme donne lieu à un fort développement du rapport entre technologie, performance et expérimentation musicale. *L’Art des bruits* (1913) est l’introduction d’une relation nouvelle au *son-bruit* qui remet en cause la « matérialité musicale » et qui ouvre la notion de musique aux bruits du monde urbain et des machines en se délaissant du système harmonique^[2]. Cette « ouverture », qui fait l’acceptation de nouvelles matières artistiques et de nouvelles valeurs esthétiques, nous intéressera car elle préfigure la notion de cadre dans la performance, c’est-à-dire les frontières qui délimitent l’« espace » artistique dans lequel s’ancre l’action de la performance qu’il nous faudra davantage éclairer. Elle fait également apparaître une nouvelle « sensibilité des hommes », évoquant une corrélation entre le monde extérieur et le monde intérieur : leur sensibilité se façonne à leur environnement et il convient selon Russolo de stimuler et d’« exciter » cette sensibilité en recherchant de nouvelles formes d’expression musicales et performatives . En somme, faire l’expérience du monde pour expérimenter, transformer et renouveler les codes artistiques.

PERFORMER C’EST TRANSFORMER

Performer, nous pourrions dire que c’est par essence « transformer »^[3]. Les ready-mades de Marcel Duchamp font preuve de cet acte de transformation : l’exemple illustre de *Fontaine* (1917) montre que le choix et l’acte d’exposer un urinoir suffit à le transformer en œuvre d’art. À l’instant où l’objet devient œuvre par le geste de l’artiste, il cesse d’être objet, change de fonction et

[1]

Goldberg Roselee,
La Performance: du futurisme à nos jours,
Thames et Hudson,
Collection L’univers de
l’art, avril 2001.

[2]

Russolo Luigi,
L’Art des bruits,
1913.

[3]

D. Charles,
« Performer et
transformer : Marcel
Duchamp », *op. cit.*



A

d'identité. Issu d'une reproduction industrielle, l'objet devient unique de par son socle et son titre de « fontaine » qui sacralisent et valorisent l'objet.

Cette notion sera essentielle pour nous, car cet acte de transformation se décline aujourd'hui dans un monde colonisé par les médias, au sens où des images décontextualisées prennent leur sens selon leur légende et selon le cadre dans lequel elles sont exposées. Car si l'acte performatif des ready-mades de Duchamp résidait en partie dans la matérialité de l'objet, l'émergence des pratiques performatives ont délaissé progressivement cette dimension matérielle.

A
Duchamp Marcel,
Fontaine,
Urinoir en porcelaine
manufacturée,
1917.

À la recherche de la liberté du langage artistique, les artistes du mouvement dada développent dans les années 1910 des formes de poésie-performances où le texte n'est plus simplement écrit ou récité, il engage le corps du poète pour devenir performance. Il s'agit pour les dadaïstes d'explorer la poésie sous une forme en mouvement, que le poète et écrivain dadaïste allemand Hugo Ball expérimente sous la forme d'une « poésie sans mots », non sans échos aux expérimentations bruitistes des futuristes. Ces pratiques soulignent une relation forte entre performance et langage, d'abord par les mots et les sons, mais il s'agit davantage d'un langage de l'esprit.

LE LANGAGE DE LA PERFORMANCE

Nous avons dit « performer c'est transformer », mais performer c'est aussi lire. Daniel Charles le précise en ce que « le monde est une écriture, il est déjà là, à nous d'en faire jaillir les singularités mais chaque lecture se présente de son côté comme singulière »^[1]; la performance est en soi une forme narrative pragmatique et elle est par essence un langage autonome du présent et de l'instant.

[1]
D. Charles,
« Performer et
transformer :
Marcel Duchamp »,
op. cit.

Antonin Artaud conceptualise en 1938 l'autonomie d'un langage de la scène dans la série d'essais de *Le théâtre et son double*, dont l'ambition est de transformer radicalement le théâtre. Le théâtre contemporain vit selon lui sous la « dictature exclusive de la parole » : il est donc crucial d'émanciper le théâtre de la parole car la rigidité du texte écrit est une limite anti-poétique, faisant du théâtre un « monde gelé » par l'écriture^[1]. Dans le *Manifeste du théâtre de la cruauté*, le « langage de la scène » qu'il défend est fortement inspiré du théâtre oriental pour ramener ce que le théâtre doit apporter à la réalité. « Cruauté », car cette notion appelle à créer des tensions en convoquant la violence des signes, où le théâtre est un « acte et émancipation perpétuelle, qu'il n'y a en lui rien de figé » et qu'il faut donc assimiler à un « acte vrai, donc vivant, donc magique »^[2]. Le langage de la scène se doit donc d'être « concret » – à l'instar de la musique concrète futuriste –, « indépendant de la parole » – à l'instar de la poésie phonétique dadaïste. Pour « satisfaire les sens », il faut différencier le théâtre de la parole pour déterminer un langage physique, solide et matériel. C'est le langage de la mise en scène qui devrait l'emporter sur la pièce écrite et parlée : un langage « non parlé » mais plutôt fait de mouvements, formes, couleurs, qui tient au pouvoir de suggestion de l'esprit.

[1]

Artaud Antonin,
« La mise en scène et la
métaphysique »,
Le théâtre et son double,
1938, Gallimard,
Collection Folio Essais,
1985.

[2]

A. Artaud,
« Extrait de lettres sur le
langage », *op. cit.*,
p. 177.

[3]

A. Artaud,
« La mise en scène et la
métaphysique », *op. cit.*,
p. 60.

« C'est la mise en scène qui est le théâtre beaucoup plus que la pièce écrite et parlée. (...) Ce qu'il y a de latin, c'est ce besoin de se servir des mots pour exprimer des idées qui soient claires. Car pour moi les idées claires sont, au théâtre comme partout ailleurs, des idées mortes et terminées. »^[3]

On reconnaît un discours semblable à celui de Russolo sur la musique : prisonnière du système harmonique, il faut la libérer comme il faut libérer le théâtre des mots. Si la frontière entre sons, mots, formes et bruits est devenue floue, celle entre performance et spectacle devient elle aussi difficile à identifier. Dans les années 1960, les *events* et *happenings* du groupe international Fluxus, impulsés par l'artiste américain Allan Kaprow, font place à une dynamique de débordement collectif dans la mesure où le public est invité à intervenir dans des

scènes théâtrales. Il y a dans la nature de la performance la volonté immuable de faire «œuvre totale», et comme Allan Kaprow l’entend, la réalisation d’un «art totalement nouveau»: assumer le devenir de l’œuvre, sa spontanéité, mais aussi croiser les disciplines et se revendiquer «artiste d’action»^[1].

[1]
G. Mayen,
«À l’origine: les
arts visuels», *op.cit.*

Les pratiques performatives tendent donc à «générer» une situation artistique. En cela le *happening* rejoint l’art-performance tout en étant son antithèse puisqu’il s’agit d’une activité résolument théâtrale – c’est-à-dire mise en scène –, là où il faudrait plutôt considérer la performance comme un acte artistique comportemental^[2].

[2]
D. Charles,
«L’esthétique du
groupe Zaj», *op. cit.*

L’exposition ***Quand les attitudes deviennent forme*** (1969) témoigne ainsi de la maturité de la performance et de cet état d’esprit: présentant des idées immatérielles plutôt que des chefs d’œuvre, ce qui prime semble dorénavant l’attitude de l’artiste, avec l’idée que l’art se fait sur place et que chacun est libre d’en penser ce qu’il veut, puisque «l’art est justement la manière de s’interroger sur l’art»^[3]. Ce concept de *forme-attitude* nous amènera à réinterroger et réactualiser le sens de la performance sous l’influence des médias et des technologies, notamment dans la mise en scène de l’image de soi comme performance sociale.

[3]
L. Ball,
op. cit.

A
Weiner Lawrence,
Enlèvement du lattis
ou de la couche de
plâtre du revêtement
du mur sur 1 x 1 mètre.
Œuvre conceptuelle à
l’exposition *Quand les
attitudes deviennent
forme*,
Berne, Kunsthalle,
1969.



A

[1]

L. Weiner,
Interview donnée
lors de l'exposition
*Quand les attitudes
deviennent forme*,
L. Ball réal.,
1969.

« Un mètre sur un mètre retiré du mur. (...) L'information est là. Si vous ne la voulez pas je ne vais pas vous brutaliser ou vous convaincre. C'est à vous de la rejeter ou de l'accepter. Ceci peut être fait chez vous, où que vous alliez vous pouvez la construire ou vous pouvez le garder dans votre tête. Ce n'est pas un objet unique c'est une idée unique qui est à chaque fois nouvelle. »^[1]

[2]

G. Mayen,
« L'énoncé performatif :
dire/produire », *op. cit.*

Quelqu'en soit son contexte, l'acte performatif consiste donc à produire un évènement en une « transformation substantielle dans la réalité »^[2], c'est-à-dire que l'environnement artistique de l'œuvre, que celle-ci soit matérielle ou immatérielle, est un « espace » qui tient sa réalité de lui-même, c'est-à-dire qui naît de l'imagination artistique et c'est cette réalité que nous allons interroger.

La présence comme mode d'existence et le hasard comme discipline

PRÉSENCE, VIDE ET AURA

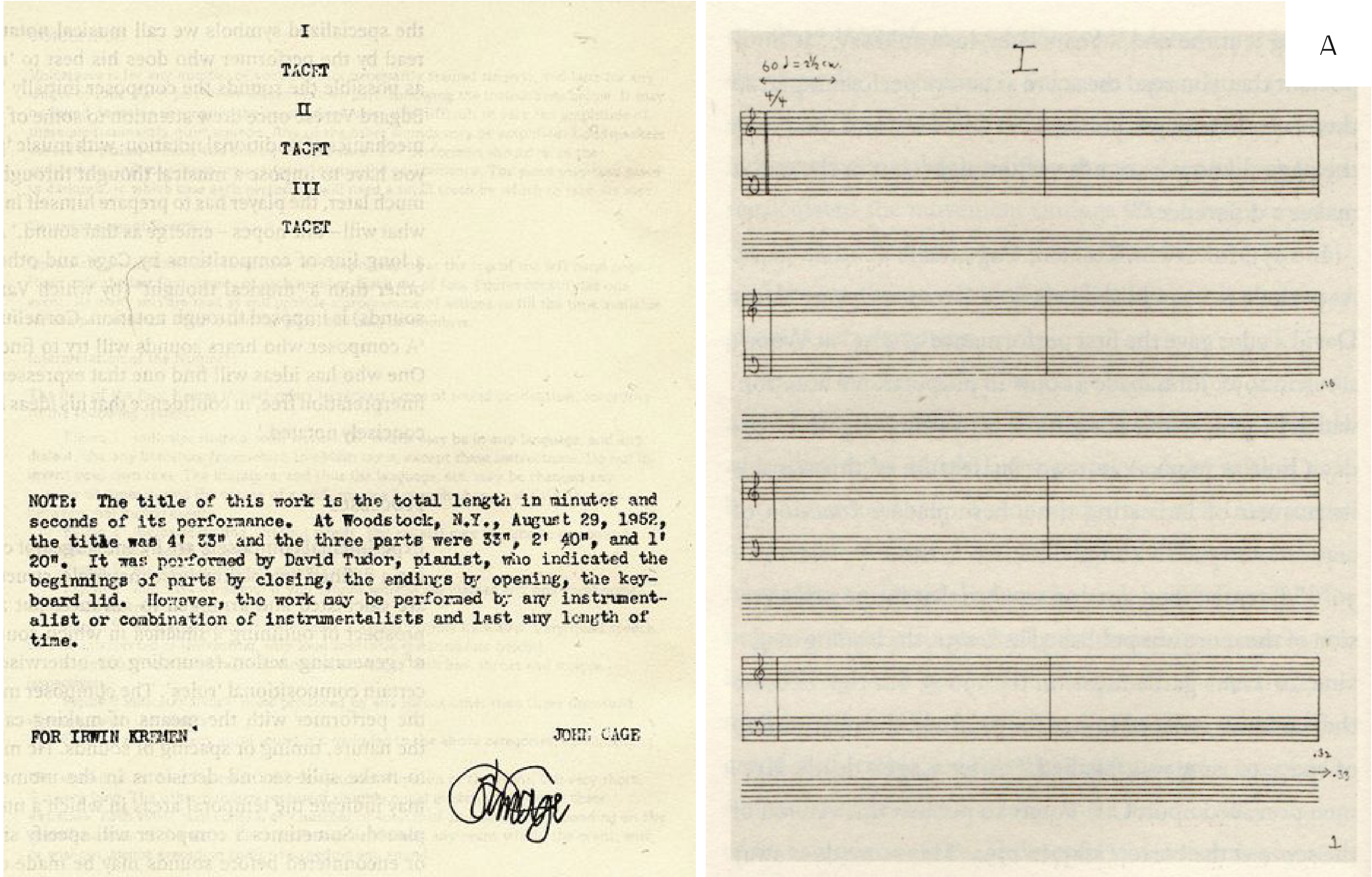
[3]

D. Charles,
« De la musique au
théâtre », *op. cit.*

John Cage, frappé par les possibilités que faisaient jaillir le *Manifeste de la cruauté d'Artaud*, a souhaité mettre en application une « théâtralisation » de la musique^[3]. Il compose **4'33"** (1967), décrit comme un morceau de quatre minutes et trente-trois secondes de silence divisé en trois parties. Mais cette pièce silencieuse, parce qu'elle est destinée à être performée en public, est au fond constituée des sons de l'environnement auquel les auditeurs contribuent avec le musicien.

Exécutée pour la première fois en 1952 au Maverick Hall de Woodstock par David Tudor, le jeu de l'interprétation de **4'33"** met l'accent sur la théâtralité du morceau en fermant et ouvrant le couvercle du piano à chaque début de mouvement afin de résoudre le problème de subdivisions de la pièce en trois parties. Il y a bien là, encore une fois, la signature d'une transformation: **4'33"** est un ready-made silencieux ; ce qui fait œuvre, c'est la présence de chacun qui transforme l'espace-temps et le silence qui lui appartient.

A
Cage John,
Partition de 4'33,
1967.



Si nous en revenons aux ready-mades de Duchamp, l'œuvre existe tant par l'acte de transformation qui fait basculer l'aura de l'objet que l'acte du spectateur: celui d'assister à la présence de l'œuvre: « c'est le regardeur qui fait le tableau », déclarait Duchamp^[1]. Simultanément, objet et spectateur font acte de présence: sans la présence de l'un et de l'autre, l'œuvre n'existe pas. Toutefois, cette présence n'implique pas seulement l'objet en lui-même mais sa rencontre avec le cadre dans lequel il se trouve: le socle et le musée

[1]
D. Charles,
« Performance et
présence », *op. cit.*

font l'environnement, l'environnement conjugué à l'objet fait l'œuvre et enfin l'œuvre est activée par la présence du spectateur qui, à la fois fait l'expérience de l'œuvre, à la fois la fait exister. Le ready-made indique alors des conditions d'existence interdépendantes en tant qu'œuvre d'art, de la même manière que la performance. Ces conditions d'existence se confrontent dorénavant aux technologies actuelles, où les œuvres interactives s'activent par la présence des spectateurs. Alors en configurant leur réception et leur transmission, c'est la mise en situation qui font signifier l'objet ou le geste comme artistique.

L'acte performatif soulève la question de l'«aura de l'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction technique»^[1], conceptualisée par Walter Benjamin dans un essai datant de 1936. Comme nous le disions en citant Pierre Schneider, les deux arts distincts, celui des œuvres achevées (stables) et l'autre des *œuvres-processus* (instables), suscitent des valeurs d'unicité différentes. La définition que donne Walter Benjamin de l'aura est «l'apparition unique d'un lointain, si proche soit-il». L'aura qualifie la présence, ou dans une certaine mesure l'absence de l'œuvre en tant que «sacrée» ou «cultuelle»^[2]. Unicité et présence s'opposent ici : d'un côté l'œuvre forme l'unique par la présence de son seul exemplaire qui perdure dans le temps et l'espace, de l'autre l'œuvre est unique par son jaillissement dans l'ici et le maintenant, par son règne éphémère. L'espace et le temps reconditionnent la notion d'aura dès lors que la reproductibilité automatique et technique devient accessible.

Alors, le silence de **4'33"** prend une valeur authentique et performative car il est immatériel, unique et non-reproductible puisqu'il n'existe que dans l'ici et le maintenant. Artaud évoquait la puissance du vide en disant que «tout sentiment puissant provoque en nous l'idée du vide» et que le langage tant critiqué du théâtre contemporain «empêche ce vide, empêche aussi la poésie d'apparaître dans la pensée»^[3].

Pour reprendre les termes de Benjamin, **4'33"** génère une situation qui donne comme une «aura» au vide de la composition. Par l'acte d'interprétation et de la performance, la scène et le public se réunissent pour ne faire qu'un dans le silence total : le silence est sacré, à la manière d'une cérémonie religieuse ou d'un acte solennel. Il nous apprend avec **4'33"** que «nul silence réel n'existe, et que le silence n'est qu'un mot pour désigner l'ensemble des bruits non voulus». «Tout silence est intentionnel» et chaque intention est unique et porte en elle son aura : **4'33"** est l'œuvre de tous.

[1]

Walter Benjamin,
Poésie et révolution,
Traduit de l'allemand
par Gandillac Maurice,
Denoël, Paris, 1971.

[2]

Ibid.

[3]

A. Artaud,
«Théâtre oriental
théâtre occidental»,
op.cit.

La performance transforme le vide et la présence en une forme de participation passive. Tout semble alors soluble dans la performance, mais John Cage constate que « tous les objets se mettent à devenir des Duchamps ». Si tout est performance, alors plus rien ne l'est, ce qui nous renvoie inlassablement à l'instabilité de sa définition. Alors, pour renvoyer à cette question de l'aura, Duchamp précise lui-même : « N'importe quoi peut devenir très beau au bout de peu de temps si vous répétez l'opération trop souvent, et j'ai dû, pour cette raison, limiter le nombre de mes ready-made »^[1].

[1]
D. Charles,
« Performer et
transformer :
Marcel Duchamp »,
op. cit.

L'ALÉATOIRE DANS LA COMPOSITION

Si le silence peut être la nature même d'une œuvre, le hasard y intervient alors comme forme d'écriture. Dans **4'33"**, l'environnement sonore hasardeux de la salle de concert s'intègre à la composition et le caractère aléatoire de l'interprétation participe également à celle-ci : il est noté sur la partition que « le morceau peut être exécuté par n'importe quel instrumentiste ou combinaison d'instrumentistes, et la durée des mouvements est indifférente ». La partition indique précisément quatre minutes et trente-trois secondes tout en soulignant ironiquement la variabilité de cette durée. Cette marge d'incertitude, mêlée à une légère injonction d'ironie, est une signature de Cage qu'il explore particulièrement au travers de partitions indéterminées.

L'absence volontaire d'indication laisse le musicien compenser par ses propres décisions, renversant la directivité des codes de notations de la partition traditionnelle. Ce paradoxe du hasard rigoureux dans l'écriture est développé davantage dans l'usage d'hexagrammes chinois, le *Yi King*, pour décider de la structure de l'œuvre aussi bien dans son ensemble que dans ses détails. L'œuvre pour piano **Music of Changes** (1961) est ainsi composée selon des variantes calquées sur les combinaisons aléatoires des diagrammes^[2].

[2]
Troche Sarah,
« Structure et méthode
dans la musique
de John Cage : une
discipline d'attention »,
*Nouvelle revue
d'esthétique*,
2012/1 (n° 9),
p. 91-104.

Cette indétermination déterminée, importante dans l'écriture musicale de Cage mais aussi chez Duchamp dans son **Erratum musical** (1912-1915), érige le hasard comme méthode de composition et la composition comme processus. Pourtant, Duchamp souligne que l'exécution se révélait bien « inutile »^[3] ; il est alors intéressant de relever qu'ici le produit n'est pas le résultat fini mais que le procédé est le produit, et qu'il implique une ou des participations.

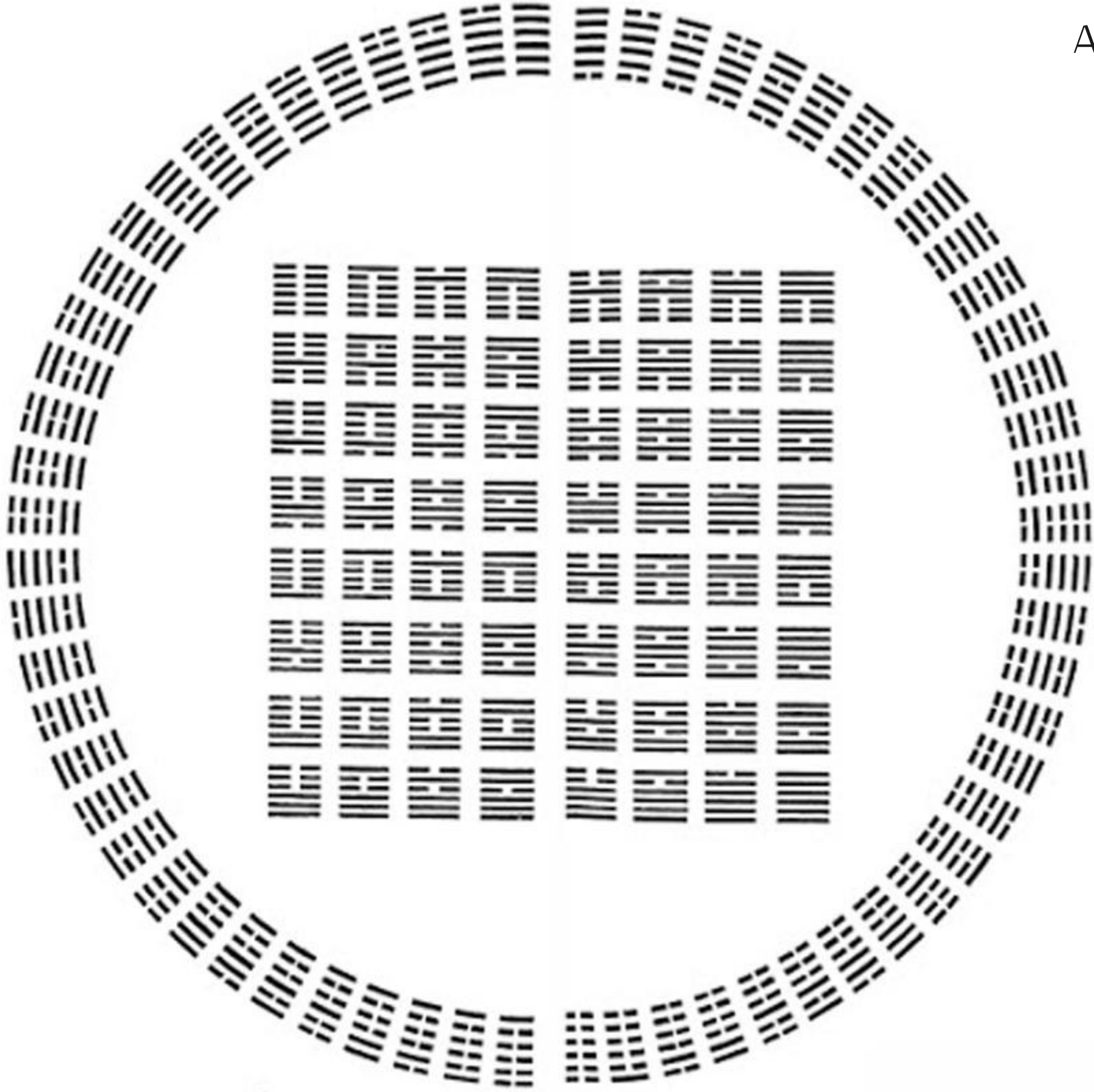
[3]
D. Charles,
« Performer et
transformer :
Marcel Duchamp »,
op. cit.

A

Les 64 hexagrammes utilisés dans le *Yi King*, un manuel chinois dont le titre peut se traduire par «Classique des changements» ou bien «Livre des transformations».

Il s'agit d'un système de signes binaires utilisé autrefois pour faire des divinations.

Dans la pensée chinoise, sa finalité est de décrire les états du monde et leurs évolutions.



A

B

M. Duchamp,
La mariée mise à nu par ses célibataires, même,
Œuvre aléatoire interprétée par Joan Cerveró et Víctor Trescolí, associée à l'*Erratum musical*.

Elle fait appel à un train électrique, à un entonnoir et à des balles numérotées de 1 à 89 – c'est-à-dire autant qu'il y a de touches sur un piano – dont les numéros correspondent à une notation musicale. Les interprètes exécutent au piano cette notation dans l'ordre où les balles tombent de l'entonnoir dans les wagons du train électrique.



B

Toutefois, la discipline hasardeuse de Cage se différencie de Duchamp en ce qu'elle présente les contraintes du hasard dans l'exacte rigueur de la structure temporelle et à la fois dans une indifférence radicale quant à son exactitude. Ce paradoxe du hasard rigoureux fera l'incompréhension de Pierre Boulez : plutôt que d'utiliser des hexagrammes chinois, pourquoi ne pas utiliser des dés, puisque le produit fini serait le même ? Si les sons sont indéterminés, pourquoi y a-t-il tant d'efforts de discipline dans l'écriture^[1] ?

[1]
S. Troche,
op. cit.

Pour répondre à cette interrogation, Sarah Troche soulève que le fonctionnement de la structure de Cage ne repose pas sur une « habitude acquise » mais sur la mise en « suspension » du temps et l'« acceptation » d'un cadre qui, admis comme tel, est susceptible de modifier notre écoute et notre attention face au matériau sonore. Le cadre nous rend « disponibles à l'expérimentation d'un autre type de rapport sensible à l'environnement » et se fond dans le processus : « Nous acceptons d'écouter les plages de silence de **4'33"** car elles se situent dans un espace-temps précisément délimité »^[2]. La question du cadre nous renvoie donc à l'essence de la performance : transformer la réalité.

[2]
Ibid.

LA POÉTIQUE DE LA CONTRAINTE

Si le caractère aléatoire d'une composition radicalise la pratique artistique pour qu'elle puisse se suffire à elle-même, n'importe quel son peut devenir musique et n'importe quel acte peut devenir performance. Il en est de même pour la composition : n'importe quelle procédure peut constituer une méthode valide de composition. Mais c'est le procédé, son cadre et ses règles qui remettent en cause toute forme d'expressivité, la réception d'une œuvre aussi.

Dans la création au sens large, la contrainte détermine la production, au sens où le produit vit sous l'autorité de la contrainte créative. Poser des règles qui intègrent le hasard amènent à définir un cadre rigide au sein duquel se déploie l'aléatoire, lui-même libéré de toute règle. La création prend son sens par le cadre auquel elle appartient, de la même manière que le cadre prend du sens par ce qu'il s'y crée. Ce concept se projète concrètement dans le jeu de l'improvisation en jazz, où le code de notation – la grille d'accords – tend à devenir nettement moins directif que dans une partition traditionnelle. Les contraintes « assumées, acceptées et même désirées » du jazz sont, selon le philosophe Francis Wolff, un « moteur inflexible de la musique »^[3].

[3]
Wolff Francis,
« Ce que dit la
musique », *Pourquoi
la musique ?*,
Fayard, Collection
Essais, 2015,
p. 273.

On a dépassé la structure « idéale » du régime tonal qui implique un sentiment d'irréversibilité et d'anticipation, qu'on substitue à une structure « réelle » et imprévisible : c'est là où Cage cherche à extérioriser la structure en la manifestant au dehors d'elle comme un pur cadre. L'improvisation en jazz fait quant à elle apparaître l'opposition entre la structure rigide de la grille et l'extrême liberté du musicien. Au sein des arts performatifs, ces cadres dont la structure accueille l'aléatoire, la liberté et la participation, peuvent être alors considérés comme la possibilité d'engendrer des dispositifs « ouverts ».

La performance comme dispositif ouvert

LA QUESTION DE L'INTERPRÉTATION

Nous disions « performer, c'est lire », ce qui sous-entend que l'acte de déchiffrement est un acte artistique en lui-même. En 1965, pendant la période même de l'activité de John Cage, Umberto Eco analyse les mécanismes de mise en possession de l'œuvre par le destinataire, dans la mesure où l'objet artistique donne un rôle actif au spectateur. Il met précisément en lumière les compositions musicales de son temps qui se caractérisent par « l'extraordinaire liberté qu'elles accordent à l'exécutant » ; celui-ci n'est plus simplement engagé à interpréter l'œuvre selon sa sensibilité mais doit même « agir sur la structure même de l'œuvre » dans un acte d'improvisation créatrice^[1].

[1]

Eco Umberto,

« La poétique de l'œuvre
ouverte »,
L'œuvre ouverte,

1965, Paris,

Collection Points Essais,
Éditions du Seuil, 2011.

Pour donner un exemple de cette « ouverture » en restant dans une dimension musicale, nous pouvons citer le travail des compositeurs Steve Reich et Terry Riley, dont les pièces musicales résultent pour certaines du processus de composition appelé *phasing* (déphasage) qui consiste à répéter simultanément un même motif musical en décalant progressivement les voix. Ce procédé est mis en œuvre dans ***Pendulum Music*** (1968), une pièce pour microphones, amplificateurs, enceintes et exécutants. Cette installation-performance est constituée de microphones suspendus au-dessus d'enceintes. Les microphones, mis en mouvement en décalé par des interprètes-exécutants, vont produire des sons qui vont naturellement se décaler dans le temps.

L'installation se comporte comme une machine aléatoire et autonome en fonction des conditions initialement appliquées aux microphones. Chaque exécution est différente et il en est de même pour l'interprétation de l'auditeur : les superpositions et décalages produisent des motifs résultants dont l'interprétation et l'écoute dépendent de son attention et de sa perception des motifs, à la manière d'un jeu d'illusion d'optique.

La musique minimaliste est nettement marquée par ce procédé mécanisé et un lien entre musicalité et machine ; les compositeurs vont même demander aux interprètes de jouer de manière machinique pour accentuer cette mécanisation qui est à l'origine de la composition, ce qui n'est pas sans rappeler le rapport entre technologie, son et instrument qui se développait à l'époque du futurisme.

In C (1964) de Terry Riley est une œuvre emblématique de la musique minimaliste, où les instrumentistes suivent une partition libre en répétant un nombre de fois indéterminé des motifs avant de passer au suivant. L'effet d'accumulation ouvre l'interprétation du musicien et de l'auditeur et fait aussi de l'œuvre écrite une œuvre « ouverte » et non fixée. En somme, l'interprétation étant à la fois ouverte à l'auditeur qui écoute et à l'interprète qui exécute, elle fait l'autonomie de ces trois instances : composer, exécuter, écouter^[1].

[1]

D. Charles,
« De la musique
au théâtre »,
op. cit.

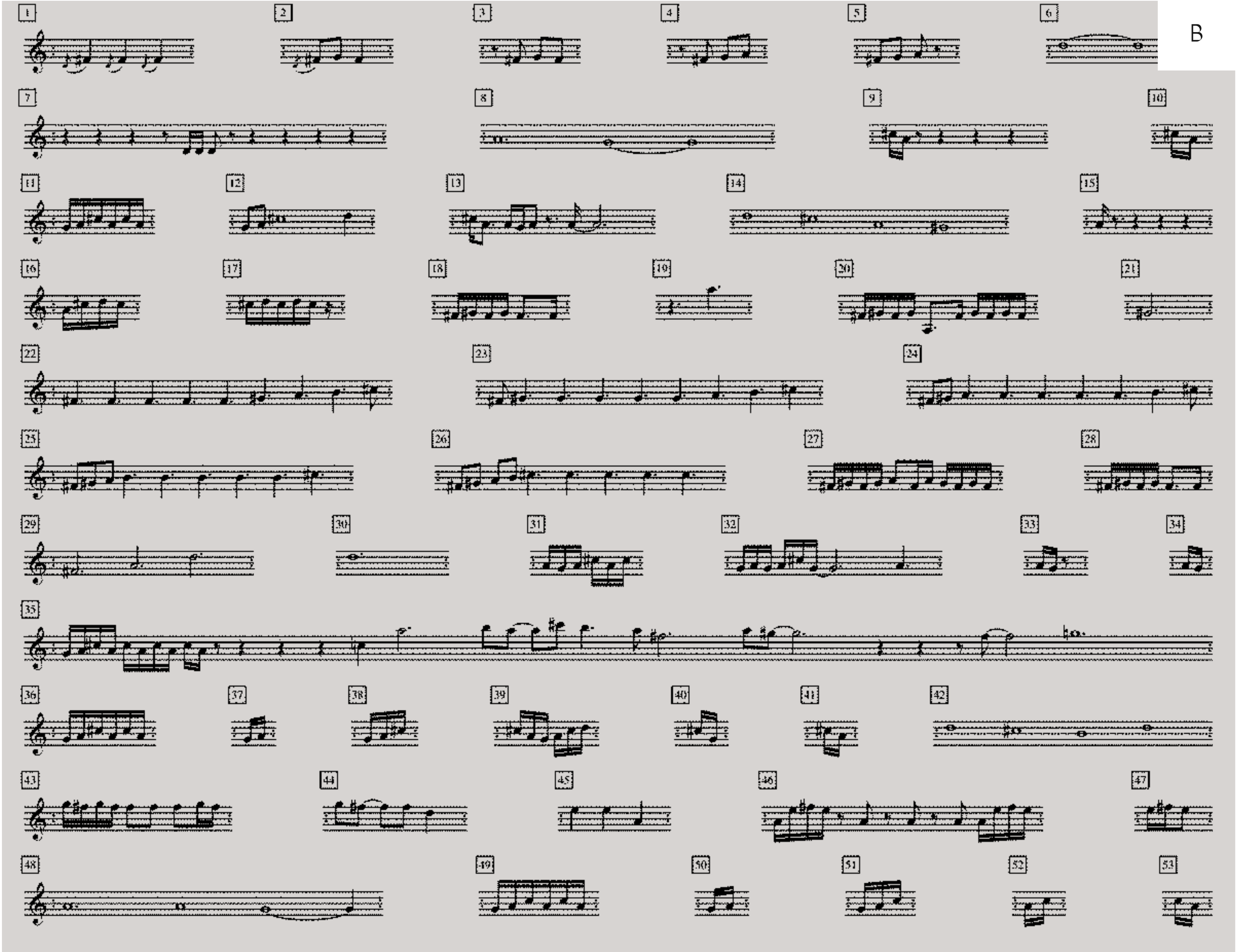
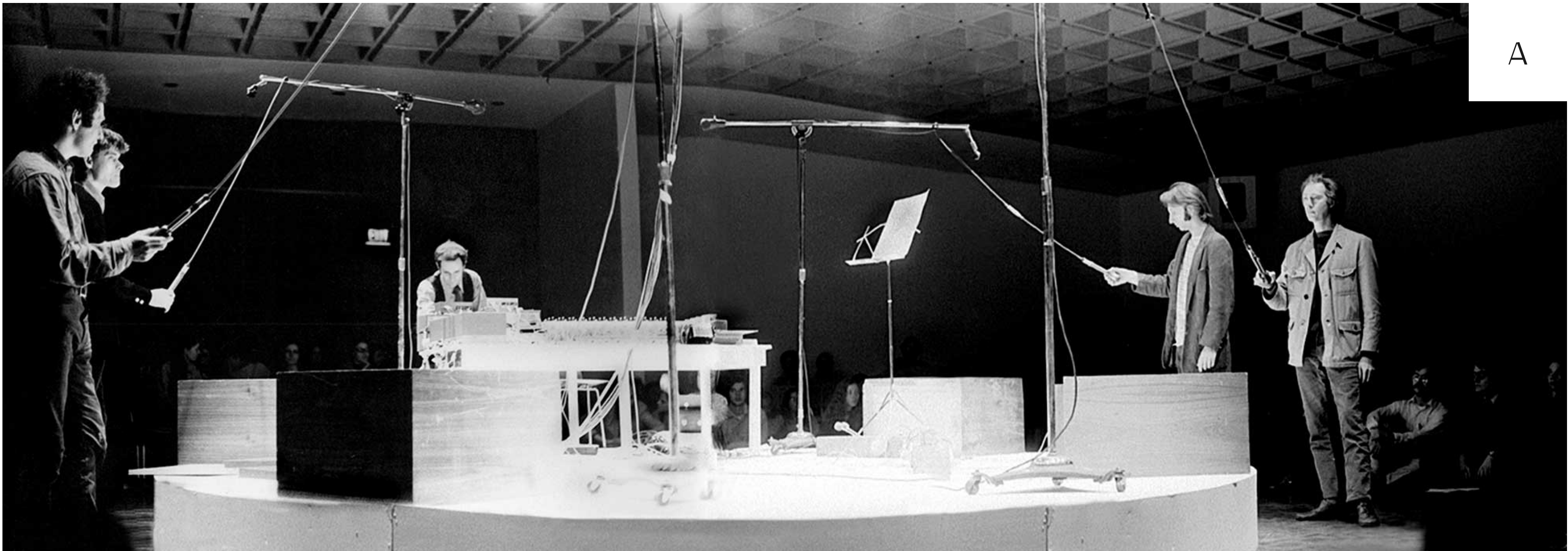
Il est intéressant d'évoquer les notions d'« achèvement » et d'« ouverture » de l'œuvre, afin de déconstruire ce qui se passe au moment de la « consommation » de l'objet esthétique. D'abord, toute œuvre d'art, alors même qu'elle est une « forme achevée et close », porte en elle une ouverture au moins en ce qu'elle peut être interprétée dans de multiples perspectives : « chaque consommateur exerce une sensibilité personnelle, une culture déterminée, des goûts, des tendances, des préjugés qui orientent sa jouissance dans une perspective qui lui est propre »^[2].

[2]

U. Eco,
op. cit.

Les propos d'Umberto Eco montrent que la pluralité des interprétations correspondent donc à des expériences qui recouvrent des visions du monde profondément différentes et qui s'appliquent tant dans le champ de la musique, comme nous l'évoquions avec la musique minimaliste, que dans celui des arts performatifs, mais cette notion d'ouverture se manifestera très concrètement dans les arts interactifs.

A
Serra Richard,
Tenney James,
Reich Steve,
Nauman Bruce,
Snow Michael pendant
la performance de
Pendulum Music,
le 27 mai 1969,
photo de
Richard Landry.



B
Riley Terry,
Partition de *In C*,
1964.

ŒUVRE-DISPOSITIF : DE L'EXPLORATION À LA PARTICIPATION

[1]
Boisclair Louise,
*L'installation interactive :
un laboratoire
d'expériences
perceptuelles pour le
participant-chercheur*,
Presses de l'Université
du Québec, Collection
Esthétique, 2015,
p. 2.

Le développement des arts numériques est, depuis la fin des années 1950, un vaste champ d'expérimentations utilisant les spécificités des langages et des dispositifs numériques : ordinateurs, interfaces, capteurs et réseaux. L'utilisation de technologies interactives modifient le rapport œuvre-spectateur où « l'interactivité sollicite un engagement qui mobilise autrement le corps, la perception et l'action »^[1]. Ainsi si l'expérience de l'œuvre dépend de chacun, alors chacun est au cœur de l'œuvre. Le théoricien et critique d'art Frank Popper anticipait ce trait important de la création programmée en 1980 :

[2]
Popper Frank,
*Art, action et
participation. L'artiste et
la créativité aujourd'hui*,
1980, Collection
d'esthétique, Paris,
Klincksieck, 2007,
p. 13.

« L'artiste moderne peut aussi se définir comme "programmeur". Avec ou sans moyens technologiques, il traite le phénomène artistique en fonction de la créativité latente ou manifeste du spectateur, qui doit compléter, par une action ou une réaction, le processus créateur ainsi déclenché. »^[2]

Very Nervous System (1982 - 2009) de David Rokeby est un travail pionnier de l'art interactif qui s'apparente à une œuvre-dispositif sensible aux déplacements et aux gestes du spectateur. Chacun de ses mouvements est analysé par une caméra, interprété puis traduit par l'ordinateur en séquences de sons à l'origine d'une composition générée en temps réel. Chaque spectateur devient une sorte d'instrumentiste gestuel. Le son étant totalement engendré par le corps de l'instrumentiste, il naît de sa « danse ».

A
Rokeby David,
Very Nervous System,
1986-2009,
Collection de la
galerie d'art de
l'Université de Carleton.



[1]

Chronologie de *Very Nervous System*,

Collection
documentaire,
Fondation Daniel
Langlois.

Consulté en 01/20 sur
fondation-langlois.org

[2]

L. Boisclair,
op. cit.,
p. 11.

[3]

Balpe Jean-Pierre,
*Les concepts du
numérique, L'art et le
numérique*,
Hermès, Cahiers du
numérique, 2000.

[4]

L. Boisclair,
op. cit.,
p. 24

La notion de système est intéressante à évoquer ici, car tout au long de ses trente années d'existence, ***Very Nervous System*** a évolué sans cesse. Il faut prendre conscience que le dispositif s'est adapté aux technologies de son temps ainsi qu'aux différents contextes d'exposition^[1]. C'est que le système et le programme ont évolué et la technologie ne se doit pas d'être juste un appareillage technique : elle fait partie intégrante de l'œuvre.

L'installation interactive, selon Louise Boisclair, privilégie l'expérimentation et apparaît comme un « laboratoire d'expériences perceptuelles » pour les participants^[2]. Il est intéressant de constater dans ***Very Nervous System*** que l'interaction est conçue comme une performance et fait exister une interdépendance de l'œuvre et de la participation physique : l'interprétation est « assistée d'extensions technologiques », activant l'œuvre si et seulement si il y a présence de spectateur, comme nous l'évoquions avec les modes d'existence des ready-mades. Ainsi faudrait-il distinguer « interagir » et « participer » :

« L'interactivité n'est pas la participation, même si dans toute interactivité, il y a un certain degré de participation. La participation est une attitude face à l'œuvre, alors que l'interactivité est une présence dans l'œuvre. »^[3]

Les *happenings* des années 1960, fondés sur l'exécution d'instructions pour faire fusionner la participation du public et l'évènement, préfiguraient finalement la nature interactive et événementielle des œuvres informatisées. De même, le hasard des partitions indéterminées de Cage et les systèmes combinatoires du *phasing* faisaient déjà écho à la place que prend l'aléatoire dans les arts numériques. Dans une expérience interactive comme celle de ***Very Nervous System***, chaque geste et chaque mouvement impliquent une redéfinition de l'écoute et de la « production de soi » ; l'exécution par le corps du spectateur-acteur compose aléatoirement l'environnement musical puisqu'il n'a pas d'indication sur la relation directe entre ses gestes et leur production sonore. C'est donc l'interaction entre l'installation et le corps du ou des spectateurs qui fait performance, à la fois corporelle et musicale, et l'expérience de l'œuvre devient finalement « un collectif d'expériences individuelles »^[4].

PERFORMANCE ET DISPOSITIF : LIBERTÉ OU CONTRÔLE ?

Il devient alors intéressant de questionner la relation entre performance et dispositif. Si nous avons convenu que la performance revendiquait la liberté d'un langage comme l'entendait Artaud et les mouvements d'avant-garde, la définition du terme «dispositif» évoque à l'inverse la notion de contrôle. Au sens philosophique, ce terme est théorisé par Foucault pour décrire un mode de gouvernance stratégique de l'action. Giorgio Agamben propose une réactualisation de ce concept à l'ère où nos dispositifs quotidiens – des téléphones aux ordinateurs – sont face à nous des objets qui colonisent voire même dominant nos vies :

[1]

Agamben Giorgio,
*Qu'est-ce qu'un
dispositif?*

Traduit de l'italien
par Martin Rueff,
Payot / Rivages, 2006.

« J'appelle dispositif tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants. »^[1]

[2]

L. Boisclair,
op. cit.,
p. 12.

À l'image de **Very Nervous System**, nous habitons un monde où «le dispositif interactif artistique sert de trait d'union entre la réalité et son augmentation»^[2] et les technologies mêmes sont des environnements qui transforment l'expérience d'un dispositif en performance. Qu'en est-il alors de la performance dans la vie sociale ?

En repoussant les limites des conceptions classiques de l'œuvre ou de l'artiste, les remises en cause esthétiques sont l'essence même des mouvements d'avant-garde qui ont fait émerger la performance jusqu'à ce qu'elle s'érige en tant que médium autonome. Nous avons évoqué la performance comme une pratique qui s'exerce au croisement des catégories. Si sa pratique se propage dans le monde de l'art, elle se propage aussi hors de ce cadre pour se manifester par extension dans la vie quotidienne.

[2]

La performance
dans la vie sociale

« Créer une équation passionnante entre l'Homme, la Société, la Nature et les Objets »

LES FRONTIÈRES ENTRE L'ART ET LA VIE : TENSIONS ENTRE SAVANT ET POPULAIRE

Performer ensemble, c'est transformer ensemble. En 1967 avait lieu la première représentation de **Musicircus** à l'Université de l'Illinois à Urbana-Champaign, une performance où un nombre illimité d'invités, musiciens ou non, amateurs, étudiants ou professionnels, sont invités à jouer la musique de leur choix simultanément dans un même espace lors d'un événement de plusieurs heures. Sans partition ni structure, seul le concept est spécifié aux participants : « Vous n'entendrez rien : vous entendrez tout » déclarait John Cage^[1], à l'origine de cette géante pièce musicale communautaire à la fois glorieuse et chaotique. L'auditeur-spectateur quant à lui, circulant dans l'espace physique et sonore où s'accumulent les sons des musiques jouées, devient l'interprète de ce qu'il entend pour reprendre la notion d'« ouverture » ou encore le principe de *phasing* : les sons se croisent et la cacophonie devient une musique parallèle intériorisée par l'écoute.

Dans cette volonté de socialiser la musique, l'expérience artistique donne la possibilité à chacun de vivre sa propre expérience individuelle, tout en ne faisant qu'un avec le collectif de participants. Tous ces propos sont nettement liés à ce que nous avons évoqué au préalable : **Musicircus** apparaît comme un dispositif ou une structure libre au sein de laquelle s'expriment et s'échangent les libertés de chacun, en réunissant donc les performances individuelles pour ne faire qu'une gigantesque performance collective.

Le 28 septembre 2019, le Centre national de danse de Pantin lançait un appel à participation ouvert à tous pour réactiver **Musicircus**, témoignant d'une volonté actuelle de « rapprocher les unes des autres toutes les musiques qui sont ordinairement séparées » tout en réunissant un corps social pour « faire œuvre »^[2].

[1]

Dickinson Peter,
« John Cage and his
Musicircus »,
The Guardian, juin 2015.
Consulté en 01/2020
sur [theguardian.com/
music/2014/jun/20/
john-cage-and-his-
musicircus](https://theguardian.com/music/2014/jun/20/john-cage-and-his-musicircus)

[2]

« Appel à participation
Musicircus de John
Cage », Centre National
de Danse de Pantin,
dirigé par Laura Kuhn et
Aymar Crosnier, 2019.
Consulté en
05/2020 sur
[cnd.fr/fr/program/1574-
musicircus](http://cnd.fr/fr/program/1574-musicircus)

[4]

Rigaud Antonia,
« Les Europeras de John
Cage : de l'opéra au
cirque »,

Sillages critiques
18 | 2014, publié le 23
avril 2015.

Consulté en
01/2020 sur
[journals.openedition.org/
sillagescritiques/3988](https://journals.openedition.org/sillagescritiques/3988)

Avec *Musicircus*, John Cage ouvrait symboliquement la pratique musicale à un mode d'expression populaire, au regard du cadre institutionnel fermé de l'opéra, pour faire basculer le paradigme esthétique de la contemplation vers celui de l'intervention et de la participation. En cherchant à ouvrir ses portes à l'ensemble de la société en l'associant au monde du cirque, il y a implicitement un discours d'ordre culturel et politique sur l'ouverture de la forme codée de la musique institutionnelle vers une forme plus démocratique. Il propose ainsi au public un genre de représentation « ouverte » qui s'inscrit dans une tension entre culture savante et culture populaire^[4].

A
J. Cage,
Musicircus,
Université de l'Illinois
à Urbana-Champaign,
1967.



Les mouvements d'avant-garde, tels que Dada et Fluxus, ont en commun la volonté de faire sauter les frontières qui enferment l'art et l'homme : la vie doit revenir au centre de l'art et l'art au centre de la vie comme le disait Robert Filliou. Pourtant, s'il y a une revendication de liberté totale, il y a aussi une dimension anarchique et presque totalitaire dans cette remise en question, à l'image du manifeste futuriste ou celui encore du théâtre de la cruauté.

« Penser l'art comme un vaste projet expérimental et comme un laboratoire de la création, de tous les arts sans distinction ni hiérarchie », tel était l'objectif de Fluxus qui dénonçait une institution culturelle trop figée dans ses artifices de codification artistique. Il faut alors redéfinir le statut du créateur et abaisser son rôle dans la société : « l'artiste doit démontrer qu'il n'est ni indispensable,

[1]
Lussac Olivier,
Fluxus et la musique,
Les presses du réel,
2010.

ni exclusif, que l’auditoire peut se suffire à soi-même, que tout peut être art ». Fluxus puise son inspiration chez Cage et véhicule un esprit anti-individualiste, contre l’art comme médium véhiculant l’égo de l’artiste. L’utilisation du hasard, comme celui du *Yi King*, va dans ce sens en tant que philosophie de création : les opérations aléatoires opèrent une distanciation avec le sujet créateur et pour ainsi rapprocher la composition de la vie et la dissoudre « dans une sorte d’équivalent de la vie »^[1].

LES FRONTIÈRES ENTRE LA SCÈNE ET LE PUBLIC :
CRÉER UNE ARCHITECTURE COLLECTIVE

L’idée étant selon Artaud de « créer une sorte d’équation passionnante entre l’Homme, la Société, la Nature et les Objets », il faut qu’elle s’applique à la vie quotidienne comme à la scène, dont il est nécessaire de redéfinir les codes. Le concept de « spectacle total » ou encore d’« œuvre totale » nous intéresse car il part d’une volonté de réunir tous les arts, les techniques, les sens et les personnes, acteurs comme spectateurs, tout en rendant à chacune de ces instances son indépendance et son autonomie.

À l’image du cas de *Musicircus*, la participation collective dans la performance musicale semble s’opposer à une musique dite « présentationnelle », comme l’opéra. Toutefois, ce point de vue diffère selon les cultures : la musique est fondamentalement une expérience et une compétence sociale dans certaines cultures autochtones, dans laquelle les frontières entre public et artistes, musiciens « professionnels » et « amateurs » sont floues voire inexistantes^[2].

[2]
Turino Thomas,
*Music As Social
Life: The Politics Of
Participation*,
Annotated edition,
Collection Chicago
Studies, 2008.

Le trait participatif de la performance musicale amène alors à repenser les configurations scéniques : faire participer le public étant un enjeu contemporain, à la fois social et artistique, il faut reconditionner l’espace de la salle. *Musicircus* s’approprie la forme du « théâtre en rond », en pensant la performance sous l’angle du cirque. Mais les dimensions spatiales sont remises en question tant pour la participation que pour l’interprétation : *Drumming* (1970), pièce composée par Steve Reich reposant sur le principe du *phasing* que nous évoquions plus tôt, est reproposée par l’Ensemble Links depuis 2016 dans une mise en scène spatialisée où les musiciens sont répartis dans un espace où le public est libre de se déplacer. Musiciens et public se croisent, se déplacent, et la perception sonore évolue selon leurs emplacements respectifs pour renforcer l’effet hypnotisant procuré par le déphasage musical.

A
L'Ensemble Links,
Drumming In Motion,
Interprétation de l'œuvre
musicale *Drumming*
composée par
Steve Reich en 1970.



B
Gamelan de Java
photographié lors d'un
concert dirigé par le
dalang javanais Sri Joko
Raharjo et composé
du groupe mixte Sekar
Wangi et Nggiri Kawasta
à la Cité de la Musique.
Paris, 2018.



Cette notion d'architecture collective et d'organisme autonome est propre au travail de Steve Reich, qui s'est grandement inspiré du gamelan. Cet ensemble instrumental traditionnel indonésien, uniquement composé de percussions en bronze, tend à considérer l'orchestre comme une seule entité ; c'est-à-dire un instrument-orchestre collectif qui va fonctionner comme un seul corps à l'instar d'un orchestre classique où chaque musicien a un instrument qui lui est propre. Les composants-instruments du Gamelan ne font qu'un et sa pratique ne se fait par ailleurs qu'en groupe : à la différence de l'orchestre symphonique, le soliste n'existe pas.

Ce trait collectiviste propre à la culture indonésienne ramène à cette idée de forme totale, d'autant plus que les performances sont des formes de rituels qui s'accompagnent de représentations théâtrales, de danse ou de spectacles de marionnettes, qui inspirait Artaud dans ses écrits.

Alors comment pourrait se comporter une architecture collective au sein d'une performance appareillée d'un dispositif technologique? C'est ce que Samuel Bianchini et Thierry Fournier expérimentent dans **RÉANIMATION** (2005-2008), une «création interactive pour danseurs et spectateurs» qui mêle l'action d'une performance experte (danse contemporaine) et l'intervention non-experte du spectateur. Prenant à la fois la forme d'une installation et d'un dispositif scénique, un danseur et des spectateurs partagent le même espace tout en se faisant face, divisé par un écran de projection. Les mouvements du danseur sont captés pour «jouer» une musique en temps réelle, dont le dispositif est semblable à **Very Nervous System**, tandis que les déplacements des spectateurs modifient la projection sur l'écran, un brouillard blanc dont la densité varie et influence la visibilité du danseur. Les variations des gestes et des déplacements de toutes les présences scéniques, incluant le danseur et les spectateurs, donnent lieu à une chorégraphie en profondeur dans un cadre à la fois intime et intrigant, où l'écran n'est pas une barrière entre la scène et le public mais bien une liaison qui les rapprochent au plus près pour ne faire qu'un au sein d'une performance interactive^[1].

[1]
Bianchini Samuel et
Fournier Thierry,
«RÉANIMATION»,
Consulté en
06/2020 sur
[dispotheque.org/fr/
reanimation](http://dispotheque.org/fr/reanimation)

A
Bianchini Samuel et
Fournier Thierry,
RÉANIMATION,
2005-2008
Rencontres
chorégraphiques de
Carthage, 8^{ème} édition,
Tunis, mai 2009,
Photographies de
S. Bianchini.



Dans **RÉANIMATION**, la fusion du dispositif et des participants qui s'opère pour faire spectacle tend à repousser les limites de la scène. Mais il faut rappeler que dans les années 1930, Artaud appelait à créer cette fusion :

[1]
A. Artaud,
« Manifeste », *op. cit.*

« Nous supprimons la scène et la salle qui sont remplacées par une sorte de lieu unique, sans cloisonnement, ni barrière d'aucune sorte, et qui deviendra le théâtre même de l'action. Une communication directe sera rétablie entre le spectateur et le spectacle, entre l'acteur et le spectateur (...). Cet enveloppement provient de la configuration même de la salle. »^[1]

Se pose ici alors la question des potentialités expressives des technologies interactives : sont-elles un moyen de rendre possibles les visions précurseuses d'Artaud, c'est-à-dire l'expression d'un psychisme collectif où la performance s'exprime au travers d'un langage physique à base de signes, de mouvements, de formes et de couleurs, de vibrations et d'attitudes ?

RECONSIDÉRER LE QUOTIDIEN ET LA CRÉATION : L'EXEMPLE DU THÉÂTRE INSTRUMENTAL

Comme les futuristes l'entendaient, reconsidérer l'environnement du quotidien et la création tend à reconsidérer l'instrument musical en lui-même. Artaud revendiquait l'emploi des instruments de musique comme des objets ou des décors à part entière ainsi que la nécessité d'agir sur eux afin de « rechercher des qualités et des vibrations de sons absolument inaccoutumées »^[2]. Dans cet esprit, le **Poème pour des tables et des chaises, etc.** (1960) de La Monte Young cherchait à réaliser une « synthèse entre jeu instrumental et pratique théâtrale » en faisant participer des performers à un « théâtre instrumental ». Ce type de concert improvisé pour meubles, à la fois étrange performance et véritable « aventure acoustique », reposait selon Mauricio Kagel sur le mouvement :

[2]
Ibid.

[3]
D. Charles,
« L'esthétique du
groupe Zaj », *op. cit.*

« Mettre la source sonore dans un état de modification : tourner, voltiger, glisser, cogner, faire de la gymnastique, se promener, remuer, pousser, bref, tout est permis de ce qui influence le son sur le plan dynamique et rythmique ou qui provoque la naissance de nouveaux sons. »^[3]

Puisqu’il ne doit pas exister de barrière entre l’art et la vie, il faut découvrir des possibilités créatrices dans les événements du quotidien. En ce sens, le mouvement est doit être au cœur de la création, et c’est d’ailleurs le cas des œuvres que nous citons plus tôt: *Very Nervous System*, *Musicircus*, *RÉANIMATION* ou encore *Drumming In Motion*.

Aujourd’hui, la reconsidération du quotidien et des potentialités musicales des objets s’expérimente par l’appareillage technologique. Le projet *Taganka Metamorphoses* (2019), fruit d’une collaboration entre le théâtre russe Taganka et du collectif français *Playtronica*, imagine un futur où tout est interactif et expérimente des prototypes d’expériences théâtrales. Leurs ateliers propose de connecter n’importe quel objet (conducteur) afin de contrôler une musique électronique via un logiciel de production musicale. *Playtronica* commercialise ces même gadgets dans une promesse de « rendre le monde musical »^[1]. Par rapport au statut du créateur, tout le monde semble être en mesure de « créer » des interfaces et « jouer » de la musique, mais qu’est-ce qu’incarne alors l’acte créateur et l’acte performatif dans un tel contexte ?

Tandis que le texte gelait le théâtre selon Artaud, ici l’interface, bien que très simple et accessible en soi, ne gèlerait-elle pas la création ? Les objets, ici connectés, ne sont plus en mouvement mais fixés par leur rattachement au dispositif électronique qui les rend sonores et interactifs.

De plus, les caractéristiques des sons, programmés par le logiciel et prédéfinis pour l’appareillage, perdent la richesse de la physicalité de l’objet et ne dépendent plus de l’intensité du corps à corps entre l’acteur et l’objet. La matière appareillée par la technologie perd-elle une part de son « aura » ? Il y a-t-il dans le fantasma technologique du « tout peut être interface » une perte de « mouvement » et de liberté d’expression tel que nous le suggérait Kagel dans le théâtre instrumental ? Existe-t-il un compromis inévitable entre liberté d’expression et accessibilité ?



A
Image de communication du studio *Playtronica*.
playtronica.com

[1]
« Power your curiosity through touch, sound and technology »
Voir *Playtron!* et *TouchMe!*.
Consulté en 01/2020 sur playtronica.com

[1]
Krajewski Pascal,
*L'art au risque de
la technologie, Les
appareils à l'œuvre*,
L'harmattan,
Collection Ouverture
Philosophique, 2013.

[2]
Entretien réalisé avec
le studio *Playtronica*
le mercredi 15 janvier
2020 à Paris.

[3]
O. Lussac,
op.cit.,
p. 17.

[4]
Ibid.

[5]
A. Artaud,
«Le théâtre de la
cruauté, Second
manifeste», *op. cit.*,
p. 189.

« La création se réalise non plus selon la logique de la confrontation à une matière, mais selon la logique protocolaire de la technologie. Le déplacement du sensible vers l'intelligible est patent. »^[1]

Mais le collectif *Playtronica* ne cherche pas à revendiquer sa technologie, il s'agit davantage pour eux de générer une situation de communication qui mêle social et musical^[2]. Peut-être faut-il considérer que ce n'est pas une prouesse de l'appareillage technologique qui gagnera l'engagement du participant dans la performance musicale, mais qu'il s'agirait plus de son seuil d'acceptation. John Cage désignait sous le terme d'« omni-attention » la faculté du public de porter tour à tour et à son gré son attention sur les sons, mouvements et autres variations. Il faudrait ainsi laisser coexister une « multiplicité d'évènements et de modes d'activités » pour plonger l'auditeur-spectateur, dont l'issue dépendra en définitive de chacun^[3].

Si la création d'une œuvre est la création d'un monde, il faut alors selon John Cage « affirmer cette vie, non pas pour faire surgir l'ordre du chaos ni tenter d'améliorer la création, mais tout simplement pour nous éveiller à la vie même que nous vivons »^[4]. Alors si la création s'approche de la vie, elle s'approche aussi de la transcendance.

« Avoué ou non avoué, conscient ou inconscient, l'état poétique, un état transcendant de vie, est au fond ce que le public recherche à travers l'amour, le crime, les drogues, la guerre ou l'insurrection. »^[5]

Célébrer et intensifier le présent : de l'expérience à la performance et de l'individuel au collectif

PARTICIPER À LA TRANSCENDANCE COLLECTIVE

« La fête n'a rien d'autre à offrir que sa pure présence », en cela elle est la célébration que nous ne possédons rien ; une fête du non-avoir. Elle a quelque chose à voir avec la performance en ce qu'elle ne doit rien à la mémoire : « Être spectateur, c'est finalement participer au Rien évanescent de la fête » et « assister, c'est s'oublier ». Voilà ce qui constitue l'essence du spectateur : en se vouant au spectacle, il s'oublie. Pour refaire écho à Duchamp, la fête transforme le présent, comme la performance transforme le réel^[1].

[1]
D. Charles,
« La performance et la
fête », *op. cit.*

[2]
A. Artaud,
« Le théâtre et la peste »,
op. cit.,
p. 39.

[3]
Sève Bernard,
« Compte-rendu de
Quand le geste fait sens,
sous la direction de
Lucia Angelino, Paris,
Ed. Mimésis, 2015 »,
Methodos, 17 | 2017,
publié le 30 mars 2017.
Consulté en 12/2019 sur
[journals.openedition.org/
methodos/4806](https://journals.openedition.org/methodos/4806)

L'émancipation collective et individuelle est liée à ce qu'Artaud appelle un « psychisme collectif » ou encore un « délire communicatif » : « L'esprit croit ce qu'il voit et fait ce qu'il croit, c'est le secret de la fascination »^[2]. Célébrer le présent, c'est structurer le temps et le délimiter pour l'intensifier et reconditionner la présence : finalement, être « hors de soi » ne serait pas le meilleur moyen d'être au plus près d'un moment présent ? Cette idée d'intensification du présent nous ramène aux propos de Kaprow sur la performance : elle signifie d'après lui « vivre et agir avec une charge supplémentaire de la conscience »^[3]. Alors « être ensemble » est un temps réel, immédiat et insaisissable et fait de l'expérience humaine une expérience plus forte parce qu'elle est collective.

Dans le Manifeste du théâtre de la cruauté, le spectacle doit être proche de l'incantation. Artaud appelle à une transcendance collective : il faudrait selon ses propos replacer le théâtre dans « son aspect religieux et métaphysique » pour « le réconcilier avec l'univers » : la scène a un enjeu métaphysique collectif.

Réfléchir aux propriétés particulières de la musique rendent compte qu'elles sont des ressources fondamentales pour se connecter à nos propres vies, nos communautés et notre environnement. Nous connaissons peu de la transe, phénomène universel que l'on qualifie d'« état second » et dont la dimension est à la fois psychologique et sociale.

[4]
Rouget Gilbert,
La musique et la transe: esquisse d'une théorie générale des relations de la musique et de la possession,
Gallimard, 1990.

[2]
S. Bianchini,
«Discontrol Party»,
Consulté en 01/2020
sur dispotheque.org/fr/discontrol-party

A
S. Bianchini,
Discontrol Party,
2009, Espace Pasolini
Théâtre international de
Valenciennes,
Photographies
d'Alexis Komenda et
Samuel Bianchini.

L'ethnomusicologue Gilbert Rouget remarque que même si la musique serait le moyen par excellence d'engager cet état – parfois pour la «déclencher», sinon l' «apaiser» –, elle n'est pas en mesure de l'engendrer à elle seule^[4]: il faut un contexte, un environnement, et pourquoi pas : un dispositif?

Il est intéressant ici de citer une seconde fois Samuel Bianchini, qui s'intéresse à la question de la transe collective en proposant *Discontrol Party* (2009 - 2018) pour faire se rencontrer deux mondes qui s'opposent: les technologies de surveillance et la fête. Le lieu est aménagé comme une salle de concert dotée de technologies de haute surveillance, mêlant projection, sonorisation et dispositifs de contrôle informatisé: tracking, détections, caméras infrarouges. Cette salle devient alors un laboratoire de performances: les mouvements désordonnés de la foule qui s'approprie l'espace désorientent le dispositif; les corps dansants, plutôt qu'être «disciplinés» par le dispositif, sont «indisciplinés» par le contexte de la fête, en contraste avec le monde civil du quotidien^[2].



[1]
Schott-Billmann France,
« La transe et le surmoi »,
Insistance, 2015/2
(n° 10), p. 33-44.
Consulté en 01/20 sur
[Cairn.info/revue-insistance-2015-2-page-33.htm](http:// Cairn.info/revue-insistance-2015-2-page-33.htm)

[2]
Michael Petry, Nicolas
de Oliveira, Nicola Oxley,
« Évasion »,
*Installations II :
l'empire des sens*,
Thames & Hudson,
Paris, 2004,
p. 51.

[3]
Kosmicki Guillaume,
« Transe, musique,
liberté, autogestion »,
*Cahiers
d'ethnomusicologie*,
21 | 2008, p. 35-49.

[4]
Définition de
« individuation ».
Consulté en
03/2020 sur
[cnrtl.fr/definition/individuation](http:// cnrtl.fr/definition/individuation).

[5]
Schütz, Alfred.
« Faire de la musique
ensemble. Une
étude des rapports
sociaux », *Sociétés*, vol.
no 93, no. 3, 2006,
p. 15-28.

Discontrol Party pose implicitement la question du refoulement de la transe et du lâcher-prise : la peur la perte du contrôle ou de la conscience de soi, l'hyper-vigilance du quotidien, la peur de « sortir » de soi ou bien encore de la société^[1]. Le format de l'installation, parce qu'elle implique un mode à la fois participatif et immersif, se lie à la fête qui est « à la fois un lieu d'introspection, d'immersion et de socialisation » ; alors il s'agit d'« un exemple fascinant d'activité humaine susceptible de se muer en production et réception de l'art » pour faire de la fête un dispositif de performance collective^[2].

Probablement encore peu admise dans nos cultures occidentales, la recherche de cet état modifié de conscience qu'est la transe relève d'une hyper-stimulation sensorielle, que l'on associe assez communément à la fête en tant que « dispositif » – pour évoquer les notions de cadre et de liberté – d'émancipation et de lâcher-prise, soit un lieu éphémère du « tout est possible », à la fois utopique et dystopique. La foule est un « inducteur » non négligeable où chacun se sent prit dans un même « corps dansant » unique^[3], et c'est précisément ce passage de l'individualité au collectif qui est intéressant à étudier dans le cadre de performances participatives.

DE L'INDIVIDU AU GROUPE : PROCESSUS D'INDIVIDUATION

En sociologie, le processus d'individuation correspond à la « distinction d'un individu des autres de la même espèce ou du groupe, de la société dont il fait partie ». En psychanalyse, il s'agit d'un processus de prise de conscience de l'individualité profonde^[4]. Il paraît intéressant alors d'étudier ce phénomène en musique dans la mesure où l'on considérons celle-ci comme une « activité sociale » pour citer Christopher Small.

En musique d'ensemble, l'acte musical est en relation de syntonie. La musique est une sphère de communication à elle-même, elle peut impliquer des rapports sociaux qui ne passe pas par le langage des mots mais par un « courant de conscience » partagé par les musiciens selon Alfred Schütz^[5]. À l'image du jazz tel que nous l'évoquions selon sa structure « ouverte », il y a un « vivre ensemble » musical qui nous renvoie à la poétique de la contrainte :

Ce que le jazz affirme plutôt, c'est que ces deux pôles inconciliables, du groupe et de l'individu, de l'ordre et de la liberté, de la loi et de l'autonomie, du quotidien prévisible et de l'accident imprévisible,

[1]
F. Wolff, *op. cit.*,
p. 273.

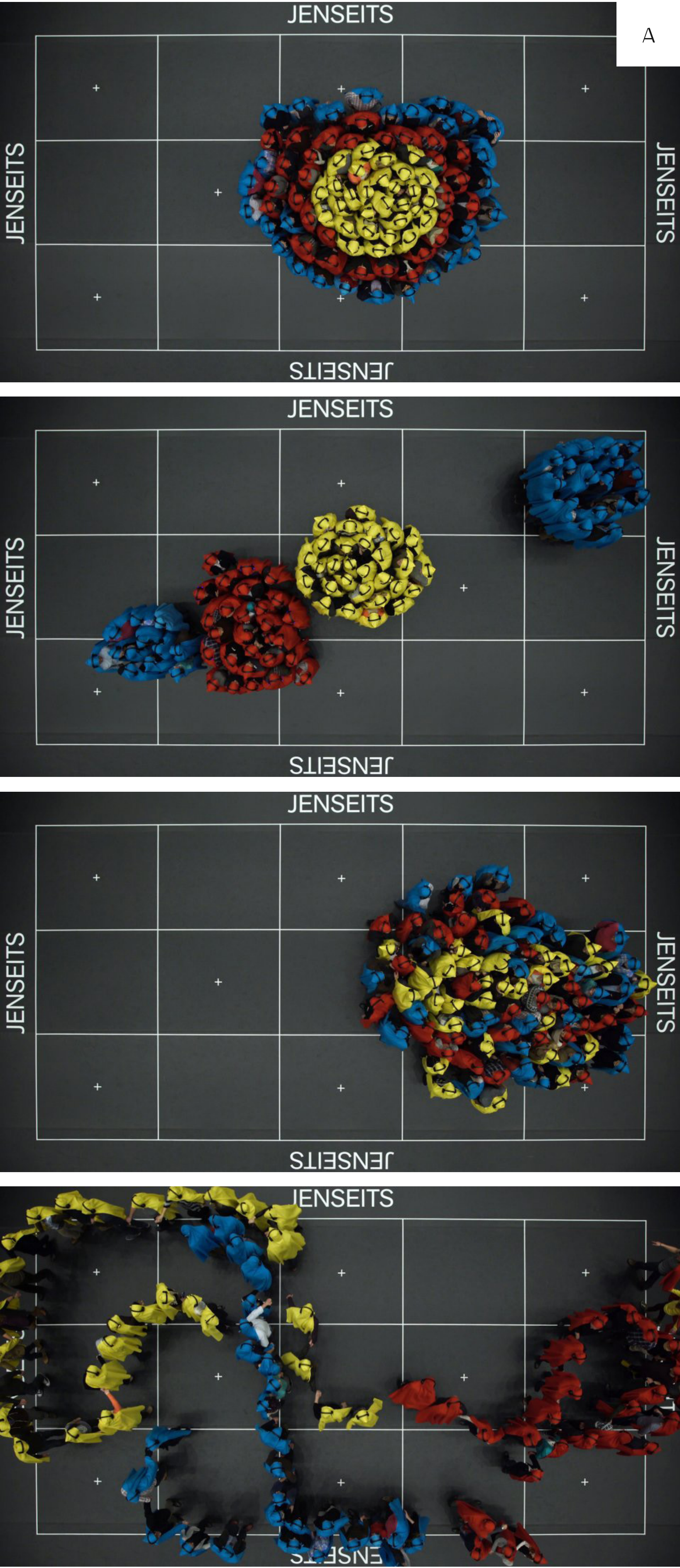
de la norme et de la transgression, du « il ne faut surtout pas » et du « on peut peut-être quand même », sont faits pour vivre ensemble.^[1]

Que se passe-t-il alors pour que, paradoxalement, une force mystérieuse amène des individus individualisés à ne faire qu'un ? À cette question, la performance ***Red follows Blue follows Yellow follows Red*** du studio *Moniker* ne donne pas de réponse mais des images. Cette performance collaborative est une enquête continue sur le comportement des foules et la participation du public. La matière de la performance est l'audience : chaque spectateur reçoit un casque d'écoute et une cape rouge, bleue ou jaune et est invité à suivre les instructions données. Les instructions invitent le participant à se déplacer sur la scène et à interagir avec les autres participants de différentes manières. Par exemple, les participants avec une cape rouge sont invités à « suivre le jaune mais éviter le bleu », tandis que les participants avec une cape bleue sont invités à « suivre le rouge mais éviter le jaune ». Les réactions combinées des participants aux instructions toujours changeantes conduisent à une transformation constante des formations et des modèles que l'on peut constater grâce à une captation vidéo.

En jouant avec les possibilités et les pièges de l'organisation de groupes de personnes, cette performance participative explore les différents attributs de la foule et le rôle que joue l'individu en son sein. Les captations donnent l'image d'un comportement collectif : les trois couleurs qui organisent le groupe oscillent entre l'ordre et le chaos, comme le révèle le désir d'appartenance et le besoin d'individualité.

[2]
Bidart Claire,
Degenne Alain et
Grossetti Michel,
*La vie en réseau :
dynamique des
relations sociales*,
Presses universitaires
de France, 2015.

La notion de « cercle social » est une notion abstraite que ***Red follows Blue follows Yellow follows Red*** donne à voir en action. Cette notion désigne des groupements sociaux auxquels « les gens ne s'y affilient pas par hasard, mais parce qu'ils s'y identifient ». Ces cercles tendent à créer un « nous » ; c'est-à-dire une identité sociale pour le groupe et ainsi à « renforcer la cohésion sociale », mais aussi à « créer de l'exclusion sociale »^[2].



A
Studio Moniker
*Red Follows Yellow
Follows Blue
Follows Red,*
Performance
participative durant
le festival Montforter
Zwischentöne à
Feldkirch, Autriche.
Consulté en 01/20 sur
[studiomoniker.com/
projects/red-follows-
yellow-follows-blue-
follows-red](https://studiomoniker.com/projects/red-follows-yellow-follows-blue-follows-red)

La performance comme message

LA PERFORMANCE EST LE MÉDIUM

[1]
A. Artaud,
« La mise en scène et la
métaphysique », *op. cit.*

[2]
S. Bianchini interviewé
par Dominique Moulon,
« Mettre à l'épreuve le
dispositif » dans « Arts et
dispositifs »,
MOOC Digital Media,
Paris, octobre 2015.
Consulté en 12/2019 sur
[moocdigital.paris/cours/
arts-dispositifs/mettre-
lepreuve-dispositif](http://moocdigital.paris/cours/arts-dispositifs/mettre-lepreuve-dispositif)

[3]
Fourmentraux Jean-Paul
*L'Ère post-média.
Humanités digitales et
cultures numériques*,
Hermann, series :
« Cultures numériques »,
2012,
p. 220.

[4]
McLuhan Marshall,
*Understanding Media –
The Extensions of Man*,
1994.

Artaud défendait: « Pourquoi n’imaginerait-on pas une pièce composée directement sur la scène, réalisée sur la scène? »^[1]. Dans ***Red follows Blue follows Yellow follows Red***, la formalisation d’architectures collectives et d’organismes autonomes est structurée par des règles et des instructions qui implique la collaboration de chacun pour en étudier l’expérience. C’est avant tout un divertissement pour les participants avant de devenir une réflexion. Samuel Bianchini définit ce concept comme une « esthétique opérationnelle », avec la création d’œuvres qui impliquent des opérations physiques autant que symboliques « nous incitant à agir autant qu’à contempler et réfléchir »^[2]. Il s’agit d’œuvres-dispositifs « en acte » dont les participations donnent lieu et forme à l’expérimentation d’un sujet au travers d’une multitudes d’expérimentations et de comportements subjectifs.

Nous évoquions la performance comme un médium à part entière, « comme une pratique attestant d’une manière de se concevoir en tant qu’artiste agissant dans le monde » pour le rappeler. Or, Gilbert Simondon avait promu l’idée d’une nouvelle culture de la technique qui passerait par « la connaissances des objets techniques qui nous entourent » afin d’introduire de « nouvelles médiations avec le monde extérieur »^[3]. Cet aspect nous est important, car il nous permet de comprendre comment les dispositifs technologiques transforment nos relations au monde, tant dans les champs de l’art et du design que nos pratiques quotidiennes, en insufflant une forme de « performativité » à chacune de nos interactions sociales.

Marshall McLuhan annonçait en 1964 une transformation importante quant à la notion de média par la phrase emblématique « Le médium, c’est le message »^[4]. Celle-ci véhicule l’idée que la nature même d’un média, c’est-à-dire que le « canal de transmission d’un message » compte plus que le sens ou le contenu du message. Pour en revenir à « performer c’est transformer », ce n’est pas tant ce qui est dit ou raconté qui fait sens mais l’acte en lui-même, c’est-à-dire l’inter-relation entre le cadre de l’action et ce qu’il s’y crée.

La performance, puisqu'elle est dorénavant appareillée et diffusable à l'ère technologique actuelle, ne serait-elle pas devenu un média à part entière? De plus, si « nous façonnons nos outils, et ceux-ci, à leur tour nous façonnent » et que « les effets d'un médium à la fois sur l'individu et sur la société dépendent de chaque nouvelle technologie », nous pourrions nous demander si l'omniprésence des outils numériques et de la connectivité, au-delà de nous façonner, ne nous contrôlerait pas.

L'AUTORITÉ DES DISPOSITIFS TECHNOLOGIQUES

Nous citons plus tôt Giorgio Agamben pour confronter la notion de « dispositif ouvert » au contrôle que sous-entend le terme dispositif. En nous appuyant sur *Red follows Blue follows Yellows follows Red*, deux réponses seraient envisageables. D'un côté, le dispositif de la performance agit comme une création algorithmique « ouverte » aux libres décisions du participant. De l'autre, la performance donne l'image du contrôle des masses qui suivent un flux d'information. À propos des installations informatisées, Lev Manovich caractérisait alors en 1996 l'interactivité d'autoritaire du fait de son caractère prévisible et de sa réaction programmée^[4]. Alors des scénarios anticipés s'imposent au participant, qui ne ferait que suivre la structure mentale de celui qui a programmé le dispositif.

[4]
Manovich Lev,
*Essays On Totalitarian
Interactivity*,
1996.

Il y a alors une réelle ambiguïté à interpréter les notions d'interactivité et de participation. Ainsi, l'influence du contexte médiatique est responsable de changements constants dans nos sociétés, qui créent sans cesse de nouvelles formes d'interactions humaines et contextes sociaux. En design mais aussi lorsqu'on parle du concept de « musiquer », il faut alors prendre en compte ces changements qui façonnent de nouveaux comportements, tant dans les champs du design et de la création contemporaine que dans nos pratiques quotidiennes.

[3]

Design performatif et musique participative

L'ère de l'ego digitalisé et la performance du « soi technologique »

PARTICIPATION EN RÉSEAU ET HYPERSPECTACLE

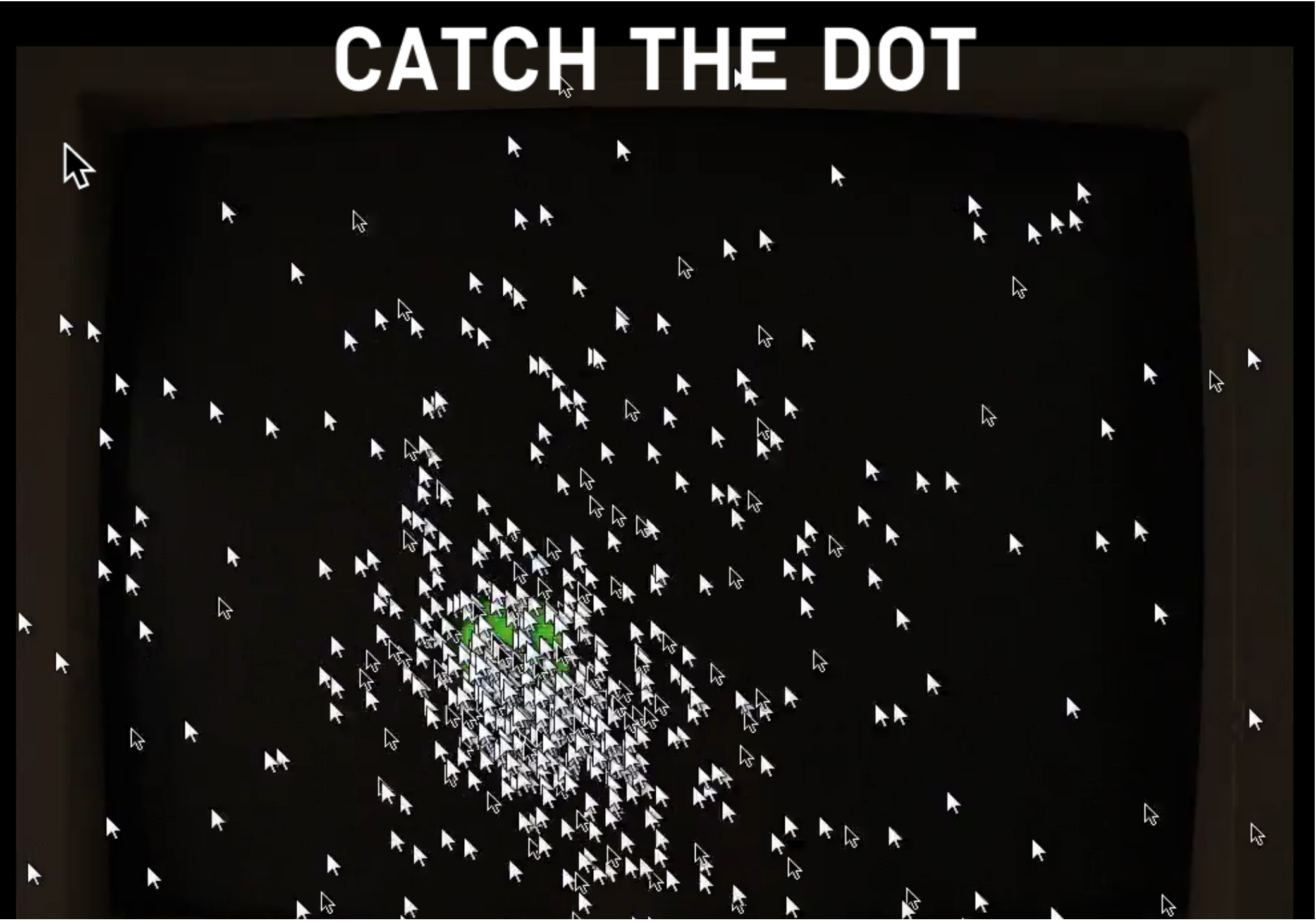
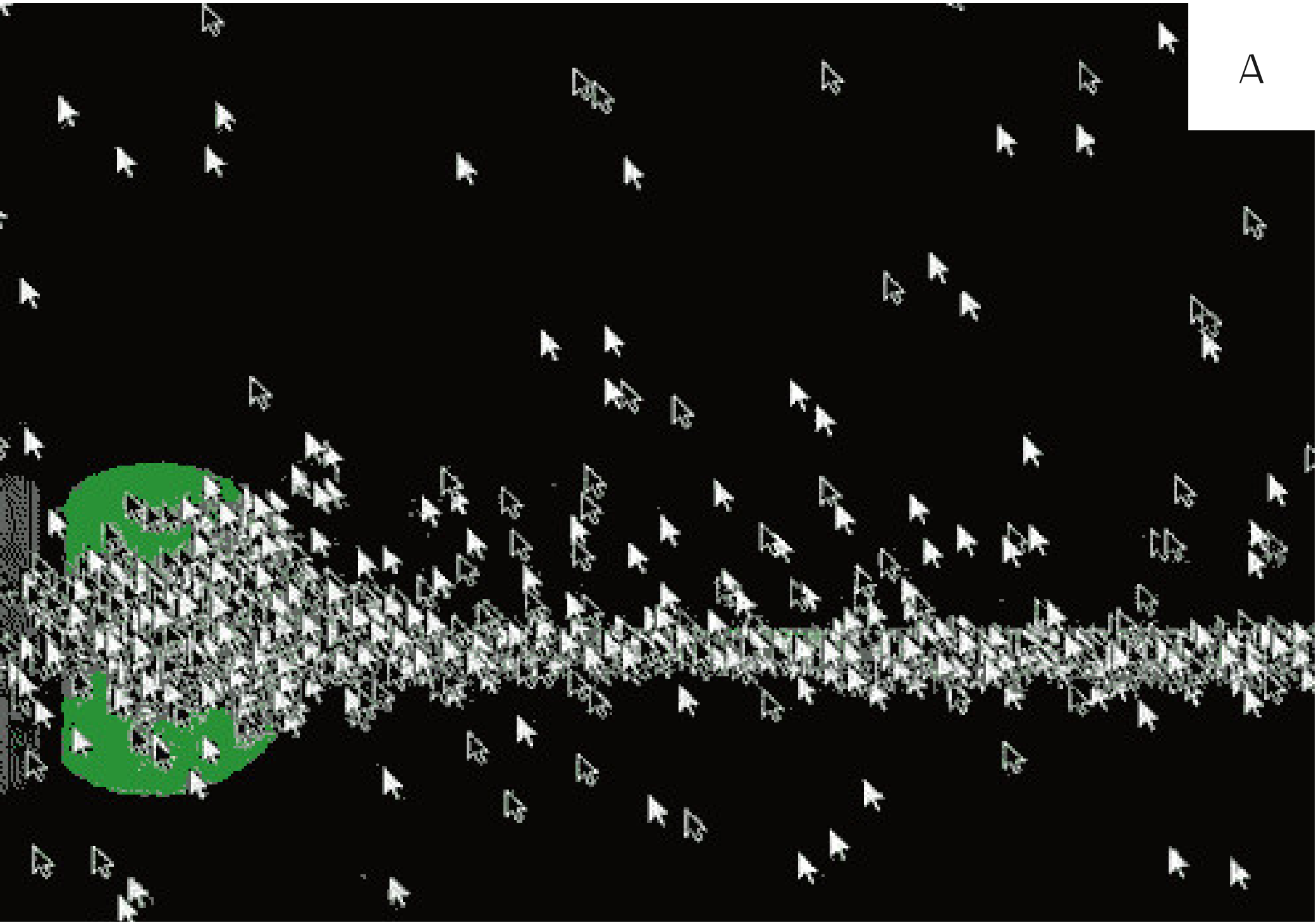
Nous avons dit que la performance, c'est l'acte de s'ancrer dans le vivant où le temps cesse d'y être le support de la mise en mémoire: ce qui instaure la « matière » de son « lien social » n'est pas « la signification des récits » mais « l'acte de leur récitation » pour reprendre les termes de Jean-François Lyotard^[4].

[4]

D. Charles,
« Performance et
narrativité », *op. cit.*

L'avènement du web 2.0 – qu'on appelle aussi le web participatif – a fait foisonner une scène virtuelle de performances globalisées, où les acteurs et actions sont vrais et où l'enjeu de la visibilité marque la réalité sociale. Cette nouvelle dimension participative s'applique tant dans les pratiques quotidiennes (auto-médiatisation sur les réseaux sociaux) que dans l'émergence de nouvelles pratiques artistiques (*Net.art*). En design comme en musique, cette dimension participative est l'opportunité d'imaginer de nouveaux dispositifs de création participative.

Dans *Do Not Touch*, le studio *Moniker* expérimente la création en réseau sous la forme d'un clip musical interactif et évolutif en ligne. À la lecture du clip, le curseur de l'utilisateur est enregistré et celui-ci doit répondre à une série de questions et d'instructions qui animent le parcours du clip, donnant une dimension performative nouvelle au clip vidéo. Chaque parcours de chaque curseur s'ajoute au clip, archivant la « performance » éphémère virtuelle de chaque comportement subjectif pour s'ancrer dans la dimension permanente et collective du clip qui compte aujourd'hui plus de 4 millions de participations.



A
Studio Moniker
Do Not Touch,
Clip interactif pour
le titre Kilo du groupe
Light Light,
Consulté en 01/2020 sur
[studiomoniker.com/
projects/do-not-touch](https://studiomoniker.com/projects/do-not-touch)

Pour sortir de l'écran — ou presque —, imaginons désormais la performance Musicircus performée par un public de milleniums pour évoquer cette situation typique du XXI^e siècle où tous les intervenants sortiraient leur téléphone pour filmer et partager en ligne l'expérience, consistant en soi à une nouvelle forme de participation. Ainsi les multitudes expériences subjectives de la performance participative se retrouveraient « transformées » en objets audiovisuels exposés et auto-médiatisés, faisant basculer la performance du spectacle ancrée dans le « vivant » à une performance subjective, socialisée par sa mise en ligne sur les réseaux et destinée aux écrans.

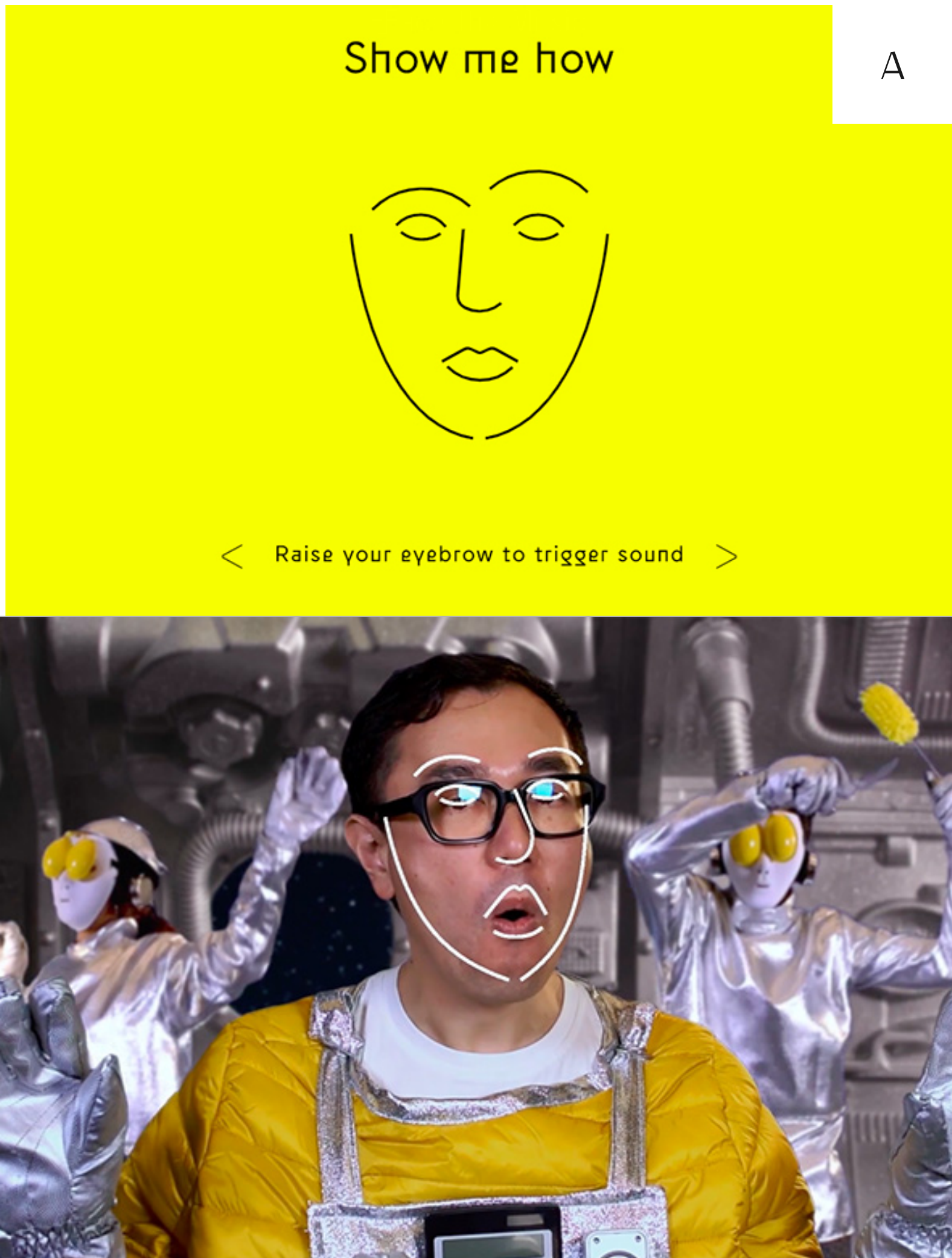
Cette situation que nous venons d'imaginer est une illustration parmi tant d'autres du concept d'« hyperspectacle », qui s'apparente à une forme d'expérimentation quotidienne consciente ou inconsciente du « soi » et de son image. Les individus cherchent l'image qu'ils veulent renvoyer d'eux-même à la recherche de leur identité, de reconnaissance, de visibilité, et de validation de la part de la société^[1]. Finalement, ne s'agirait-il pas là de performances du quotidien qui transforment le réel par leur mises en scène digitalisées, à la manière de ready-mades socialement motivés ? Si l'acte de transformation pour *Fontaine* était de l'exposer dans le cadre du musée, il se peut qu'il en soit de même pour nos expériences et productions personnelles quotidiennes. Sur les réseaux sociaux, on tend à s'exposer et façonner les musées virtuels de nos egos digitalisés.

SPECTATEUR-UTILISATEUR ET INDIVIDU-MÉDIA

À l'extrême opposé de l'anti-égo que proclamait le mouvement Fluxus dans les années 1960, de nos jours et de plus en plus, le « soi » technologique colonise l'espace social du web participatif et reconditionne l'image que nous construisons de nous-mêmes, en adoptant aussi bien la position d'utilisateur que celle du performer. La plateforme d'Instagram et l'émergence d'« influenceurs » tend également à professionnaliser cette pratique performative 2.0, encore une fois à l'opposé d'une pratique résolument anti-professionnelle comme l'entendait Fluxus.

[1]
Collet Michel et
Létourneau André Éric,
« La transduction
du réel »,
*Art performance,
manœuvres, coefficients
de visibilité*,
Les presses du réel,
2019,
p.9.

En décembre 2019, le studio de design londonien *Pentagram* sortait *Face The Music*, une «carte postale interactive» à l’occasion des fêtes de fin d’année. Cette plate-forme en ligne interactive utilise la reconnaissance faciale pour transformer le visage en un instrument de musique afin de jouer différents styles musicaux et moduler un son de synthétiseur par les mouvements expressifs du visage, un système que nous connaissons de *Very Nervous System* qui exploitait les gestes du corps. Yuri Suzuki, à l’origine du projet, raconte l’idée à la base du projet : «Faire des sons – que ce soit en utilisant votre visage ou un instrument de musique – est à la base de toute musique»^[1], une pensée qui nous renvoie aux avant-gardes et qui se perpétue encore.



Aujourd’hui, la notion de filtre est intéressante à étudier. Le «filtre virtuel», que nous connaissons des réseaux sociaux, utilise les technologies de reconnaissance faciale pour améliorer ou décorer son «moi virtuel». Ce filtre sous-entend une mise en scène de soi conditionnée par une connectivité omniprésente, où l’attitude est une forme à part entière à exposer et à expérimenter. C’est un outil de divertissement qui traduit une ambiguïté : nous disions que la performance relevait d’un état d’esprit «où les attitudes deviennent formes», alors le filtre agirait-il justement entre l’attitude et la forme ?

Pour citer Sherry Turkle, professeur d’études sociales en science et technologie au *Massachusetts Institute of Technology*, même s’il y a bien un réel enthousiasme à pouvoir s’exprimer librement et spontanément sur les réseaux sociaux, l’absence de spontanéité et la dictature du «cool» que ce genre de pratiques induisent sont des phénomènes qui révèlent «une sorte d’épuisement lié à cette présentation de soi toujours calculée»^[2], comme

[1]
«Face The Music : Pentagram’s interactive 2019 holiday card lets you make music with your face».
Consulté en 01/2020 sur pentagram.com/work/face-the-music

[2]
Sébastien Richard,
«Sherry Turkle, *Seuls Ensemble*»,
Lectures, 2015.
Consulté en 01/2020 sur journals.openedition.org/lectures/17697

si la performance perdait de sa vivacité. Peut-être faudrait-il en revenir à Walter Benjamin lorsqu'il parlait de la perte de l'aura des objets à l'ère de la reproductibilité technique : si « la technologie annihile la valeur d'unicité », assisterions-nous à la perte de l'aura des performances « sociales », de par leur omniprésence et leur accumulation dans nos réseaux mais également de par leur filtre qui les lisse et les uniformise ?

D'autre part, l'interaction et la participation est simple et ludique, mais il faut noter que l'aboutissement de l'« expérience » interactive de l'utilisateur est de partager sa « performance » sur les réseaux sociaux. La stratégie du divertissement atteint finalement son objectif lorsque l'expérience de l'utilisateur devient un contenu qui diffuse la firme *Pentagram*. Nous constatons plus tôt le passage du ludique au réflexif dans des dispositifs de performance comme ***Red Follow Blue Follow Yellow*** ; ici le ludique existe dans un but commercial, pour ainsi dire dans un objectif de concurrence et de croissance, à la fois pour valoriser l'image de marque et valoriser celle de l'individu-media au sein de son cercle social virtuel.

Design et technologies : entre création algorithmique et posture participative

ÉTUDE DE CAS : LE *CONDITIONAL DESIGN*

Le studio *Moniker*, que nous avons cité à plusieurs reprises, a choisi d'adapter sa méthode de travail pour coïncider avec ces développements constants qui modifient nos interactions humaines, réelles et virtuelles, même s'il faut dire que la frontière entre les deux devient floue voire presque inexistante tellement les réseaux colonisent nos quotidiens. Ces réflexions sont à l'origine d'un manifeste qui reflète les questionnements soulevés par ***Red Follows Blue Follows Yellow Follows Red*** et ***Do Not Touch*** : le ***Conditional Design***. Ce manifeste, qui agit dans le champ du design, n'est pas sans rappeler l'essence de la performance : renouer avec l'immédiat, le croisement des disciplines, ou encore le processus comme manière de créer et l'utilisation du hasard.

« Plutôt que de romancer le passé, (...) nous voulons que notre travail reflète l'« ici » et le « maintenant ». Nous voulons embrasser la complexité de ce paysage, donner à voir sa beauté et ses contraintes. (...) »

[4]

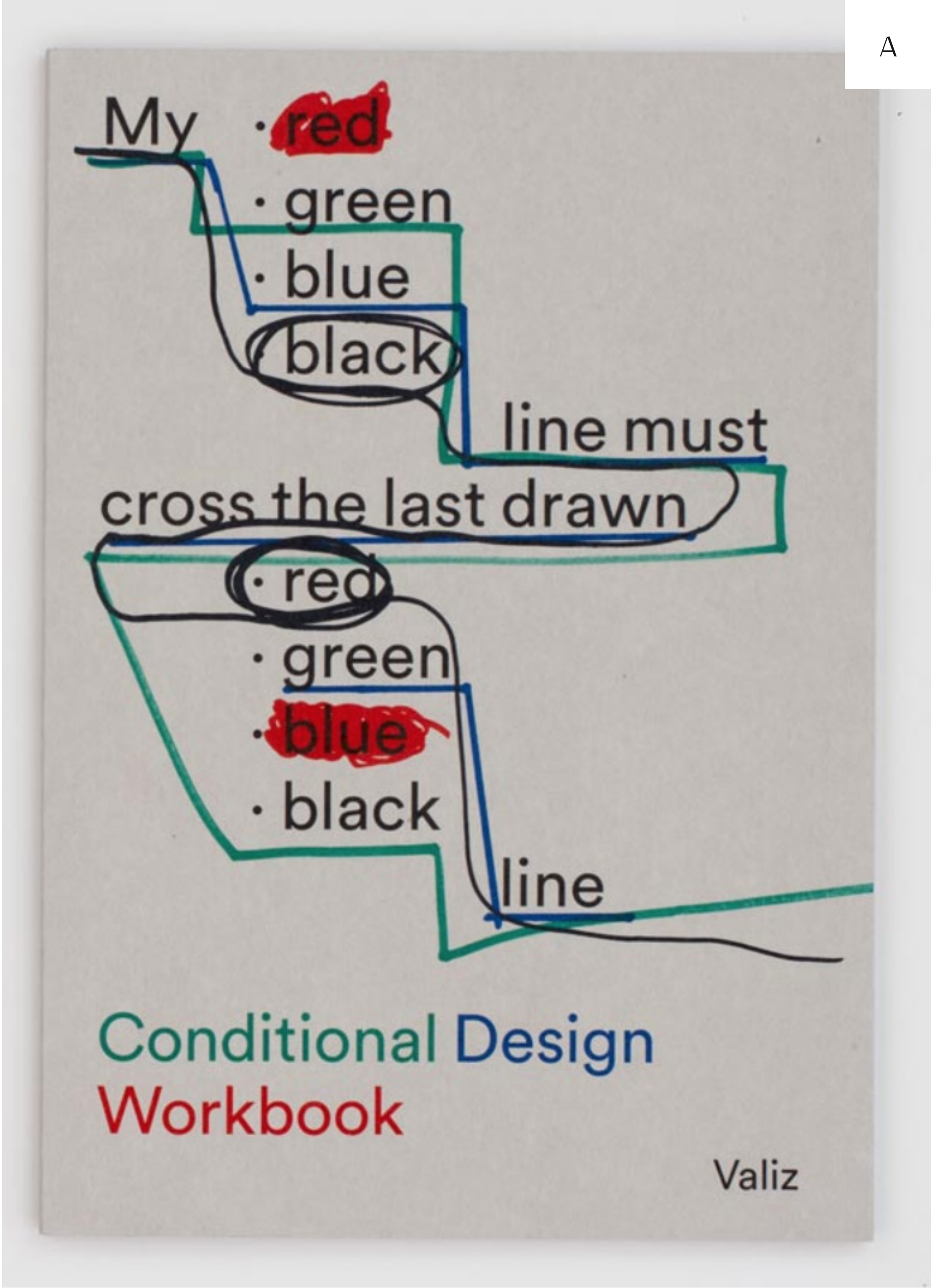
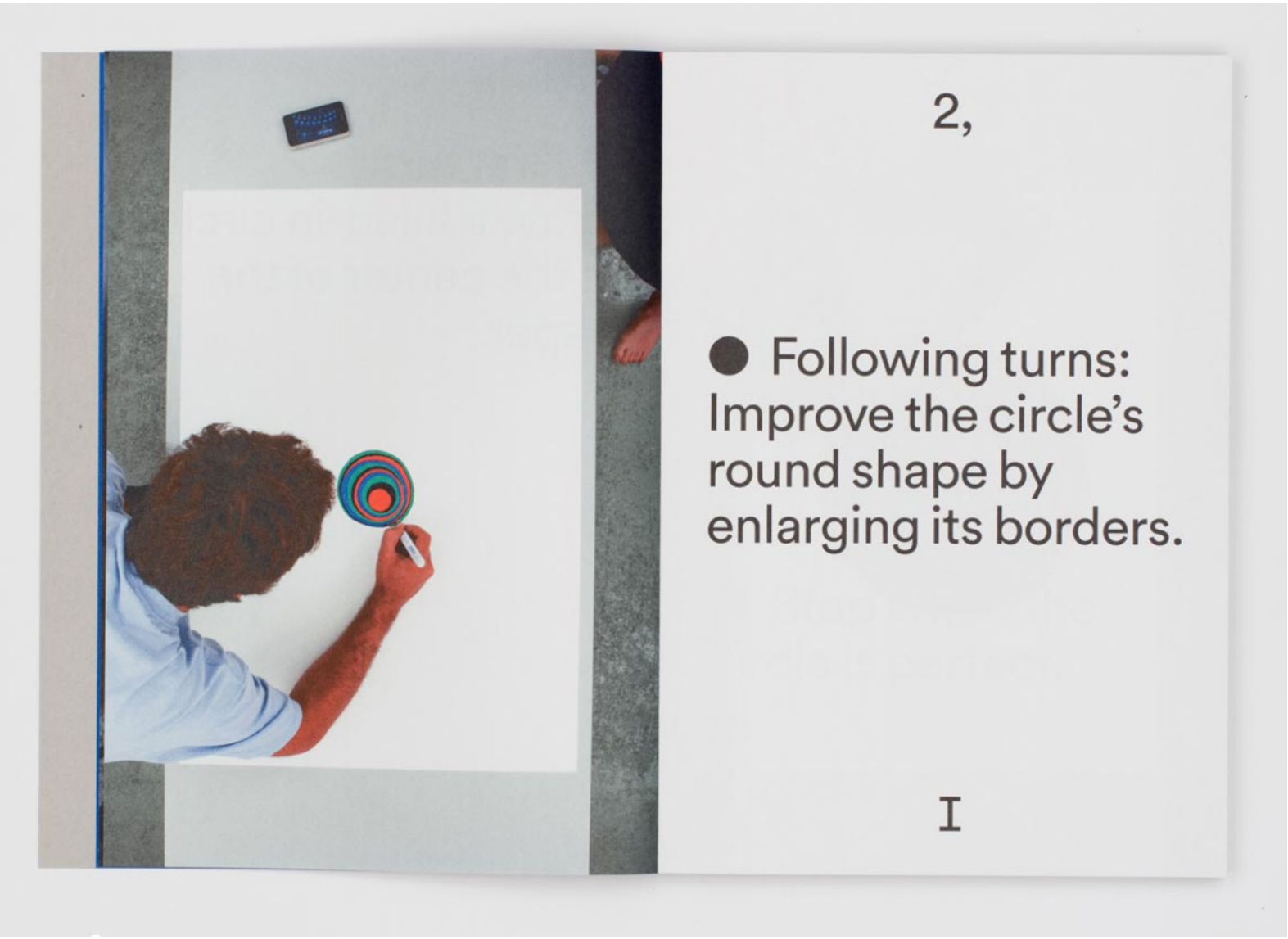
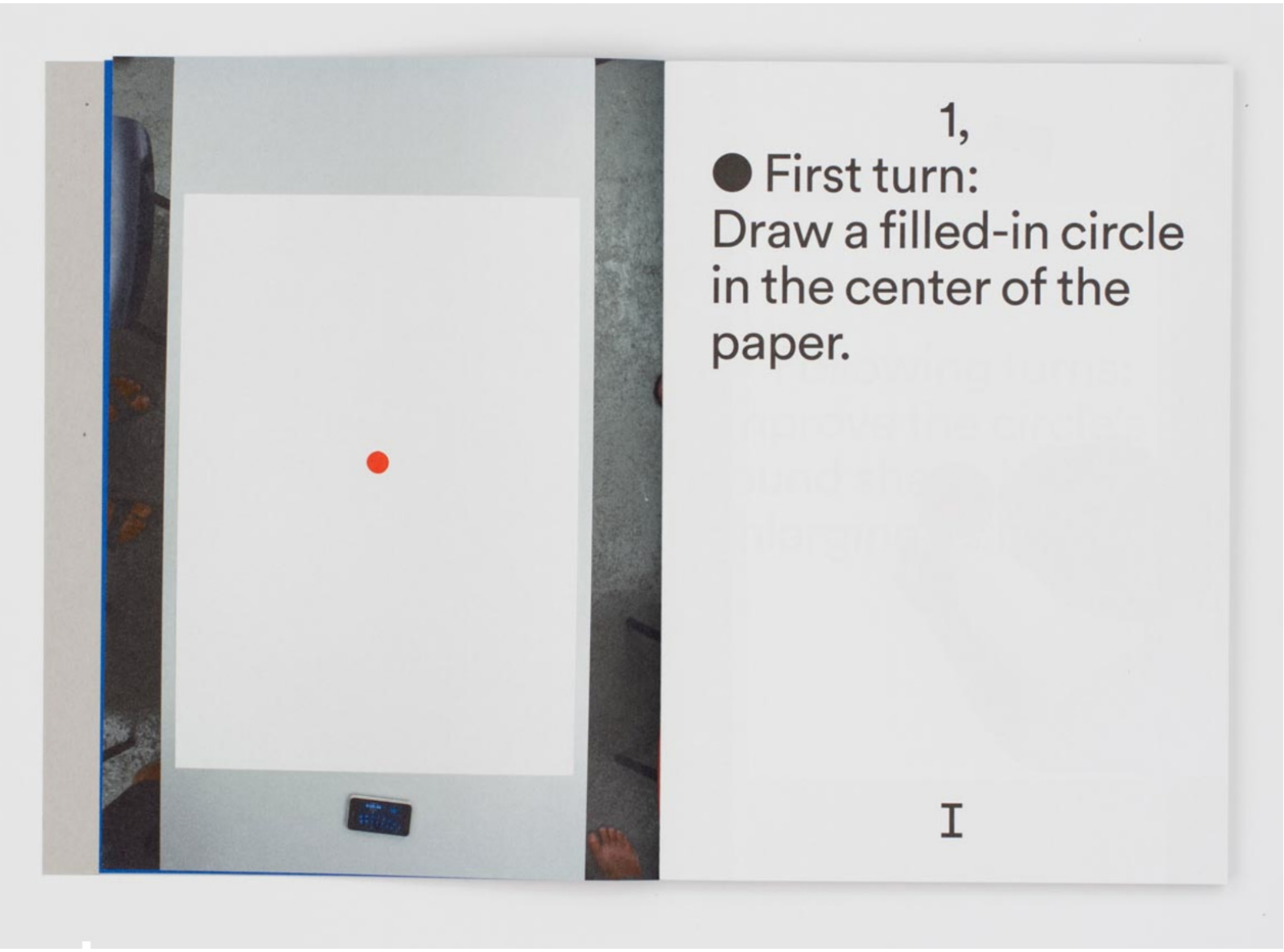
Maurer Luna, Paulus
Edo, Puckey Jonathan,
Wouters Roël,

« Conditional Design, A
manifesto for artists and
designers »,

Consulté en
12/2019 sur
conditionaldesign.org

Notre travail se concentre sur des processus plutôt que sur des produits : des choses qui s'adaptent à leurs environnements, qui insistent sur le changement et montre les différences. Plutôt que d'agir sous l'étiquette du design graphique, du design interactif, des médias numérique ou du design sonore, nous souhaitons présenter le Conditional Design comme terme qui ferait référence à notre approche plus qu'au choix de nos médias. »^[4]

Le travail de studio *Moniker* dessine un mélange entre création algorithmique et posture participative dans lequel le processus est le produit, la logique est l'outil et la contribution est le matériel à partir duquel ils travaillent. Il est intéressant de relever que le **Conditional Design** est une manière penser un « design global », c'est-à-dire qui traverse les disciplines et les usages. Cela nous renvoie au spectacle total et à la reconsidération du quotidien, mais aussi à tout le bagage culturel et intellectuel que nous avons étudié jusqu'ici en conceptualisant un langage de la performance participative, sous l'influence des pensées des avant-gardes, de John Cage et d'Antonin Artaud. Il est alors essentiel de concevoir ici que, même avant *l'Art des Bruits*, le développement des pratiques performatives a toujours évolué en symbiose avec le développement de nos environnements technologiques.



A
Edo Paulus, Luna
Maurer, Jonathan
Puckey & Roel Wouters,
*Conditional Design
Workbook*,
Publié par Valiz.

Méthode de conception
destinée à la création
graphique proposant des
manières ludiques de
stimuler la collaboration
entre les participants sous
la forme d'ateliers.

[4]

D. Charles,
« Performance et
narrativité », *op. cit.*

A

White Greg,
In C++,
Installation-
performance,

Exposée dans le cadre
de *Metasis*, en 2016,
Université de
Goldsmiths, Londres.



A

[2]

Assayag Gérard
interviewé par
Dominique Moulon,
« Recherche musicale et
intelligence Digitale »,
MOOC Digital Media,
Paris, décembre 2017.

Consulté en
12/2019 sur
[moocdigitalmedia.
paris/cours/recherche-
musicale-intelligence-
digitale/](https://moocdigitalmedia.paris/cours/recherche-musicale-intelligence-digitale/)

QUAND LA TECHNOLOGIQUE FAIT PERFORMANCE, QUAND ON COLLABORE
AVEC LA TECHNOLOGIE

Jean-François Lyotard, dans *La Condition Post-moderne*, a été le premier à clairement faire la distinction entre les théories performatives, c’est-à-dire l’opposition entre l’optimisation de la performance comme idéal moderne (rentable et efficace) et l’impouvoir de la performance comme acte artistique (éphémère et émancipatrice)^[1].

À l’ère du développement de l’« intelligence artificielle », la création algorithmique tend à exclure l’action humaine et la frontière entre l’esprit et la machine devient floue. Rappelons les musiques minimalistes et répétitives de Steve Reich et Terry Riley qui nous amenaient à reconsidérer les œuvres comme des dispositifs « ouverts ». Elles impliquaient à la fois une « mécanisation » par la répétition des motifs, à la fois une dimension sociale à l’interprétation. *In C++* (2014) de Gregory White réinterprète la pièce minimaliste emblématique de Terry Riley *In C* sous la forme d’une installation-performance développée en C++. Celle-ci fait l’autonomie de sa propre performance machinique et attire l’attention sur la générativité de la musique : comment la musique peut-elle être composée, interprétée ou même improvisée algorithmiquement ? Il y aurait alors une fascination pour l’autonomie dès lors que la machine produit sa propre performance.

L’intelligence artificielle – comme on l’appelle –, amène des perspectives vertigineuses. D’un côté le grand public tend à se familiariser peu à peu avec cette notion qui fait partie intégrante des dispositifs technologiques quotidiens, de l’autre elle produit des tensions, comme la peur d’une déshumanisation engageant des questions d’éthique. Cette fascination nous ramène au mythe du *golem*, celui d’un être artificiel incapable de parole et dépourvu de libre-arbitre, façonné afin d’assister ou défendre son créateur. Pourtant, la création artificielle n’est rien s’il n’y a pas le programme derrière qui la fait fonctionner, et à la base du programme se trouve l’humain^[2].

[1]
Interview de Jacques Testart citée dans « Voyage au cœur de l'intelligence artificielle », Hors série coédité par *Libération* et France Inter, juillet 2019.

[2]
Paul Christiane, *L'art numérique*, Paris, Thames & Hudson, Collection L'univers de l'art, 2004, p. 13.

L'aura de l'artificiel est une source de questionnement mais l'était déjà à l'époque des ready-mades car ils provenaient d'une manufacture. Si la quête du meilleur algorithme n'est pas forcément une bonne chose pour l'humain, ainsi faudrait-il mieux considérer l'intelligence artificielle non pas comme une entité personnifiable mais comme un outil performatif doté d'une « logique artificielle »^[1], et réintroduire l'humain entre ces boucles algorithmiques. Enfin, pour prendre un pas de recul sur nos avancées technologiques, nous pouvons citer une phrase de Christiane Paul qui dit que « Les technologies tendent à se développer plus rapidement que le discours les concernant ».

« Les uns et les autres élaborent des langages, les scientifiques pour interpréter le monde, les artistes pour le questionner ou explorer les mythes et les structures qui gouvernent nos esprits et les sensibilités qui déterminent nos sens. »^[2]

DISPOSITIFS MUSICAUX PARTICIPATIFS : DES DÉMARCHES COLLABORATIVES ET PLURIDISCIPLINAIRES

Dans un tel contexte social et technologique, comment la « recherche musicale » peut-elle s'exprimer ? L'*IRCAM*, – l'Institut de recherche et coordination acoustique/musique –, créée en 1969 par Pierre Boulez, est née de cette vision nouvelle de la relation entre art et science, où la science peut être créative au sens où l'art est créatif et que l'art peut avoir un aspect expérimental comme la science est un domaine expérimental contrôlé^[3].

Parmi les groupes de recherches de l'*IRCAM*, des logiciels de systèmes de co-improvisation sont développés pour faire collaborer intelligence artificielle et improvisateurs experts. Jérôme Nika, chercheur et musicien informatique, se revendique alors « luthier numérique » dans cette pratique qui donne lieu à des performances collaboratives où le son des musiciens instrumentistes est une matière retravaillée en temps réelle par un processus génératif d'écoute réactive. Mais le rapport scénique de l'improvisation entre le musicien instrumentiste et le musicien informaticien soulève une question : quelle est la force de la présence de l'ordinateur sur scène ?^[4]

[3]
G. Assayag, *op. cit.*

[4]
Entretien réalisé avec Jérôme Nika, Paris, 2019.

Le groupe de recherche *Interaction Son Musique et Mouvement*, piloté par Frédéric Bevilacqua, nous intéresse alors car il tend à développer une ouverture aux pratiques musicales participatives et non-expertes. De 2014 à 2016, le projet **CoSiMa** – pour « médias collaboratifs situés » – explorait différents scénarios de collaborations et d’interactions collectives en développant des applications pour smartphones dans le cadre de concerts ou paysages sonores participatifs. Nous pouvons citer **Drops**, une application web qui joue des gouttes sonores dont la hauteur varie en fonction de la position du smartphone et dont la performance collective s’accompagne d’un paysage sonore synchronisé sur des haut-parleurs ambiants ; nous citerons également **Chloé x IRCAM**, une performance live de musique électronique qui incluait le public comme instrument à part entière grâce à leur smartphone^[1].

[1]
« CoSiMa: Médias collaboratifs situés »,
Consulté en
03/2020 sur
cosima.ircam.fr

Nous avons plus tôt donné l’image du smartphone comme celle d’un outil performatif individualiste ancré dans un contexte d’hyperspectacle digital, mais les recherches de **CoSiMa** se l’ont emparé pour en faire un outil participatif faisant intervenir le public et ainsi désindividualiser l’acte de création

A
Nika Jérôme et
Fox Rémi,
C'est pour ça,
Concert au centre
culturel Onassis,
Athènes, Grèce,
septembre 2019.



B
« CoSiMa: Médias collaboratifs situés »,
Image de
communication.



ou d'interprétation musicales. Ce qui est intéressant, c'est que le chercheur Norbert Schnell, à l'origine du projet, explique que le smartphone n'est qu'un prétexte : il s'agit d'un espoir pour que les téléphones – et les dispositifs numériques de manière générale – donnent un support grâce auquel chacun de nous puisse performer, produire et participer à des situations musicales improvisées^[1]. C'est aussi intéressant pour que les compositeurs, les ingénieurs ou même les amateurs, c'est-à-dire créateurs quelqu'ils soient, s'emparent des possibilités participatives et collaboratives des technologies et génèrent des situations de communication et de performance et ainsi, pour en revenir à l'essence de celle-ci, « transformer la réalité ». Car il paraît intéressant de confronter ces ambitions face au contexte social et technologique que décrit Sherry Turkle dans *Seuls tous ensemble* :

[1]
Schnell Norbert,
« Interactive music
making on the mobile
web », conférence au
festival Loop, 2016.
Consulté en
01/2020 sur
[youtube.com/
watch?v=JQHHIAa13zk](https://www.youtube.com/watch?v=JQHHIAa13zk)

[2]
Turkle Sherry,
*Seuls ensemble.
De plus en plus de
technologies de moins
en moins de relations
humaines*,
2015.

« Leur "connexion implacable [a conduit à] une nouvelle solitude". Submergés par la technologie, les digital natives sont incapables de faire l'expérience d'une connexion humaine directe dans le monde réel. "Nous nous tournons vers la nouvelle technologie pour combler le vide, mais à mesure que la technologie s'intensifie, notre vie émotionnelle s'effondre". »^[2]

Cette observation ne tient pas ici compte des résultats créatifs, émotionnels et sociaux qui sont rendus possibles par cette même technologie. Ainsi, « faire participer » apparaît comme une solution face à de nombreux enjeux du monde contemporain.

Faire participer en design et en musique : un passage de l'esthétique à l'éthique

CRÉER/FABRIQUER DES INTERFACES COLLECTIVES :
DU DESIGN D'ESPACE-OBJET AU BRICOLAGE PARTICIPATIF

Musicobricologie numérique analysait un enjeu en design : celui d'imaginer de nouvelles pratiques musicales dans la construction d'interfaces, les caractéristiques d'appropriation étant déterminantes quant à l'accessibilité ou au contraire l'inaccessibilité et la complexité des pratiques.

Des projets comme *Looks Like Music* (2013), explorent cette dimension d'interface collective – pour en revenir à l'orchestre collectif du gamelan indonésien – où il s'agit de proposer des objets pour s'approprier un espace d'exposition « musiquable ». Yuri Suzuki met à disposition des kits de robots miniatures capables de détecter et suivre un circuit – une ligne noire tracée au marqueur – entrecoupé de points colorés que l'appareil traduit en son et dont la hauteur dépend de la couleur. Le public est ainsi invité à contribuer activement au développement de l'installation en « gribouillant » au sol pour composer une œuvre sonore collective exécutée par l'orchestre de mini-robots.

Yuri Suzuki, qui se revendique à la fois artiste et designer sonore, cherche à sensibiliser à la physicalité de l'expérience musicale, tant par les formes, les couleurs et les sons. C'est un enjeu qu'on retrouve dans l'éveil musical, dont le but est de développer des capacités d'écoute, d'expression et de communication en passant par une pédagogie « active ». Dans les années 1980, les frères Baschet cherchent justement à rendre la pratique des arts sonores accessible en concevant *l'Instrumentarium*, une sorte de gamelan coloré. Cet ensemble d'objets composé de 14 modules sonores offre une palette de sons d'une centaine de timbres. Il permet une expérience musicale collective par le jeu et l'exploration, sans apprentissage préalable, et pour tous : enfants, personnes en situation de handicap, adultes^[1]. C'est d'abord un terrain de jeu et d'expérimentation libre, mais sa pratique tend à conscientiser la communication qui s'opère avec les instruments, et à affiner l'ouïe en détectant des intensités et des nuances dans les sonorités.

[1]

Voir plaquette de
l'association *Structures
Sonores*.

Consulté en
01/ 2020 sur
baschet.org



A



B



C

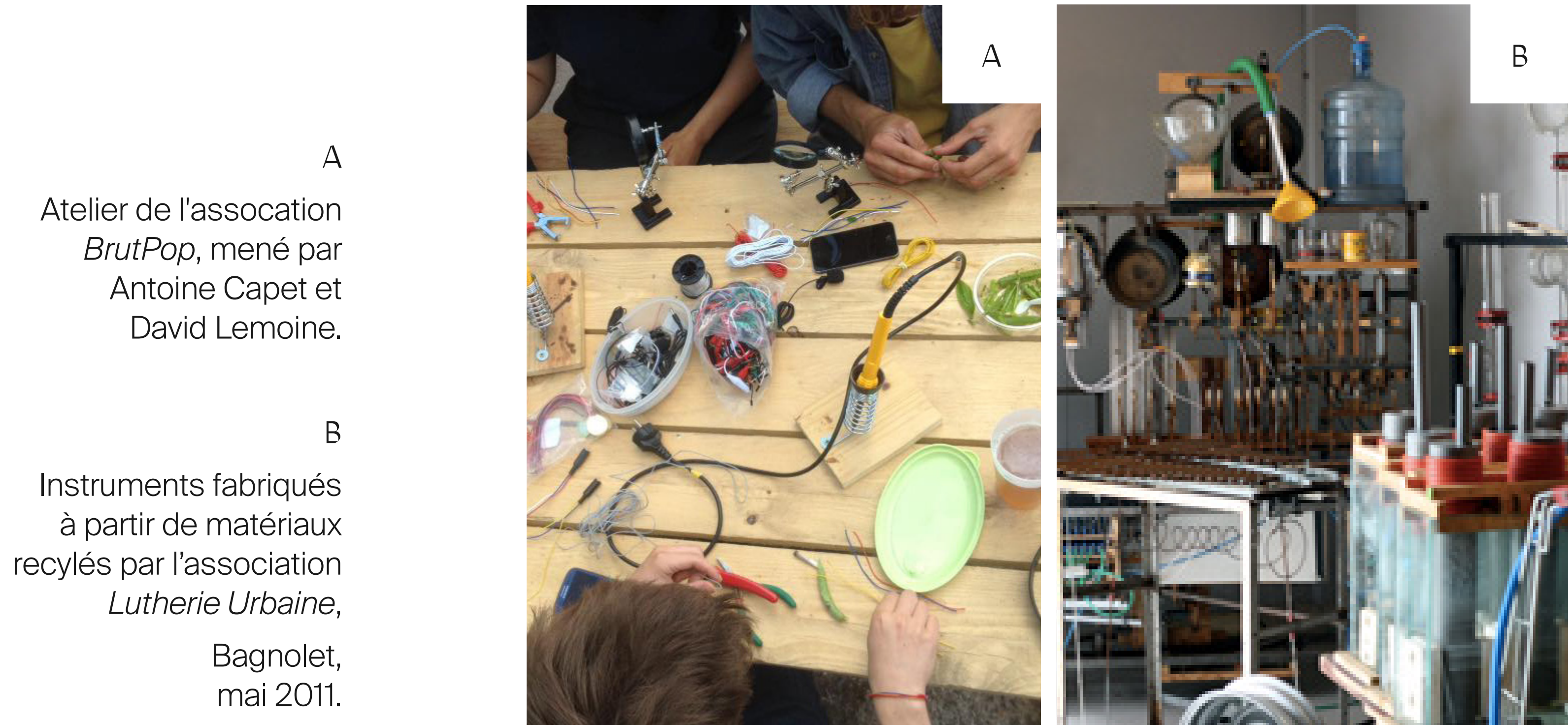
A, B, C
Suzuki Yuri,
Looks Like Music,
Mudam, août 2013.

D
L'Instrumentarium
des frères Baschet
au local de l'association
Structures Sonores,
Saint-Michel-sur-Orge.



D

Au travers de ces pédagogies musicales, il est intéressant de retrouver ce passage d'un état ludique à un état réflexif qui s'opère chez les participants, une situation que nous analysons plus tôt dans des dispositifs performatifs tel que celui de *Red follows Blue follows Yellow follows Red*. Cette question des interfaces collectives soulève l'écart entre musique participative et musique « présentationnelle » ou encore savant et populaire, que nous avons déjà émis avec *Musicircus*.



En France, des associations comme *BrutPop*, *Structures Sonores* et *Lutherie Urbaine*, s'engagent pour « faire participer » en musique. *Structures Sonores* fait vivre l'œuvre des frères Baschet sous formes d'ateliers et d'actions sociales et pédagogiques, et *BrutPop* cherche à promouvoir l'accès à la musique expérimentale électronique par des moyens simples de création d'instruments *D.I.Y*, en réaction au coût souvent trop élevé du matériel pédagogique musical^[1]. D'une autre manière, l'association *Lutherie Urbaine* se dédiait pendant vingt ans à la fabrication d'instruments à partir de matériaux recyclés et d'objets du quotidien en s'inscrivant dans une démarche de développement durable^[2]. Ces trois associations défendent par ailleurs le fait de donner la possibilité à des publics en situation de handicap (mental, physique, moteur, ou sensoriel) d'explorer la musique de manière « brute » en toute autonomie ; toutefois elles doivent lutter contre la baisse des subventions publiques qui mettent en danger leur existence.

[1]
Vezzosi Léa,
« BrutPop, musique brute et trafic sonore », *Stationstation*, publié en avril 2019.
Consulté en 01/2020 sur stationstation.fr/brutpop-musique-brute-et-traffic-sonore/

[2]
Porier Jérôme,
« La Lutherie Urbaine pour les enfants de Bagnolet », *Le Monde*, publié en novembre 2016.

LA SOCIÉTÉ DU SPECTACLE AUJOURD’HUI ET
LA CONSTRUCTION DU LIEN SOCIAL

Il est intéressant d’étudier les relations qui existent entre les pratiques performatives contemporaines et leur rapport à la «spectacularisation». Pour décrire le stade moderne du capitalisme, Guy Debord explicite et nomme en 1967 le concept de «spectacle» approché par Karl Marx. Ce concept a plusieurs significations : le spectacle est avant tout «l’appareil de propagande du pouvoir capitaliste», mais c’est aussi «un rapport social entre des personnes médiatisées par des images». Ainsi, le spectacle tel qu’il l’entend est «la religion de la marchandise» qui apparaît avec la société de consommation dans les années 1930.

Selon Patrick Marcolini, si l’on voulait «hériter» de Debord, il faudrait reprendre sa réflexion là où il s’était arrêté en 1994, c’est-à-dire «poursuivre et approfondir sa critique du monde actuel»^[1]. Ainsi nous retrouvons le concept d’idéologie matérialisée tant dans la surproduction industrielle que dans l’accumulation des images et des performances de «soi». Il faut alors actualiser *La Société du spectacle* à l’ère des réseaux sociaux et des pratiques performatives actuelles (auto-médiatisation des productions et expériences personnelles).

[1]
Marcolini Patrick,
«Il faudrait reprendre
la réflexion de Guy
Debord là où il s’était
arrêté en 1994»,
Le Média Press,
novembre 2018.

[2]
Debord Guy,
La Société du spectacle,
1967.

[3]
D. Charles,
«De l’esthétique à
l’éthique», *op. cit.*

[4]
P. Marcolini,
op. cit.

«Toute la vie des sociétés dans lesquelles règnent les conditions modernes de production s’annonce comme une immense accumulation de spectacles. Tout ce qui était directement vécu s’est éloigné dans une représentation.»^[2]

Daniel Charles nous dit que «plus les techniques d’enregistrement et de diffusion se perfectionnent et «démocratisent» l’accès à l’image et à la culture, et plus le public éprouve des difficultés à s’affranchir de la société de consommation»^[3]. Il semble que si le public ne s’en affranchit pas, alors il se plie à des finalités comme la consommation pour la consommation, la production pour la production et ainsi la croissance pour la croissance^[4].

Si nous revenons aux ready-mades de Duchamp, nous pourrions dire que leur «défonctionnalisation» recentrait l’acte artistique sur des valeurs que l’on connaît de la performance : un langage concret, qui s’adresse à l’esprit pour renouer avec l’immédiat et avec les dimensions métaphysiques de nos vies, inexprimables par les mots comme le soutenait Artaud. En définitive l’aspect institutionnel des œuvres «exposées» semble dénaturer ce qu’il y avait d’essentiel dans l’acte créateur de Duchamp, au profit de sa «spectacularisation»^[1].

«C’est la mise en scène qui est le théâtre beaucoup plus que la pièce écrite et parlée» nous disait Artaud. Alors si nous faisons écho au monde contemporain, la «réalité performée», et les outils numériques-performatifs qui vont avec, tendent à faire de la vie médiatisée une performance où les rapports inter-humains prennent des «formes extrêmes»: «le lien social est devenu un artefact standardisé», pour citer Nicolas Bourriaud, qui reprend Debord en justifiant que les «les relations humaines ne sont plus "directement vécues", mais s’éloignent dans leur représentation "spectaculaire"»^[2].

Ce rapport à la spectacularisation a une incidence forte sur nos pratiques quotidiennes et sur le design de manière globale. Caractérisé par le renouvellement technologique permanent, le monde du travail souffre d’un «besoin» de produire «un monde dans lequel nous nous sentons chaque jour plus étrangers, où tout nous incite à nous identifier à des rôles, à des images préfabriquées de comportements conformes au fonctionnement du système»^[3]. En tant que designers, il devient crucial de s’alarmer sur cette question : créons-nous du besoin ou répondons-nous à un besoin existant ? Il faut réagir à la «démission de l’esprit critique»^[4] et nous n’y parviendrons qu’au prix d’une vigilance et d’une conscience collective.

Lyotard disait que l’art-performance renvoie à un état de société dans lequel les récits participent d’une «temporalité à la fois évanescence et immémoriale». C’est on ne peut plus vrai au regard des réseaux sociaux et des dispositifs d’exposition «éphémère», les *story* Instagram par exemple. Ainsi, si la captation de soi tend de nos jours à structurer nos actions pour transformer le réel afin de l’exposer, il faut la voir aussi comme un moyen de s’engager.

[1]
S. Bianchini,
J.-P. Fourmentraux,
«Médias praticables :
l’interactivité à l’œuvre»,
Sociétés, 2007/2 (n°96),
p. 91-104.

[2]
Bourriaud Nicolas,
«Avant-propos»,
Esthétique relationnelle,
Les presses du réel,
1998,
p. 7-10.

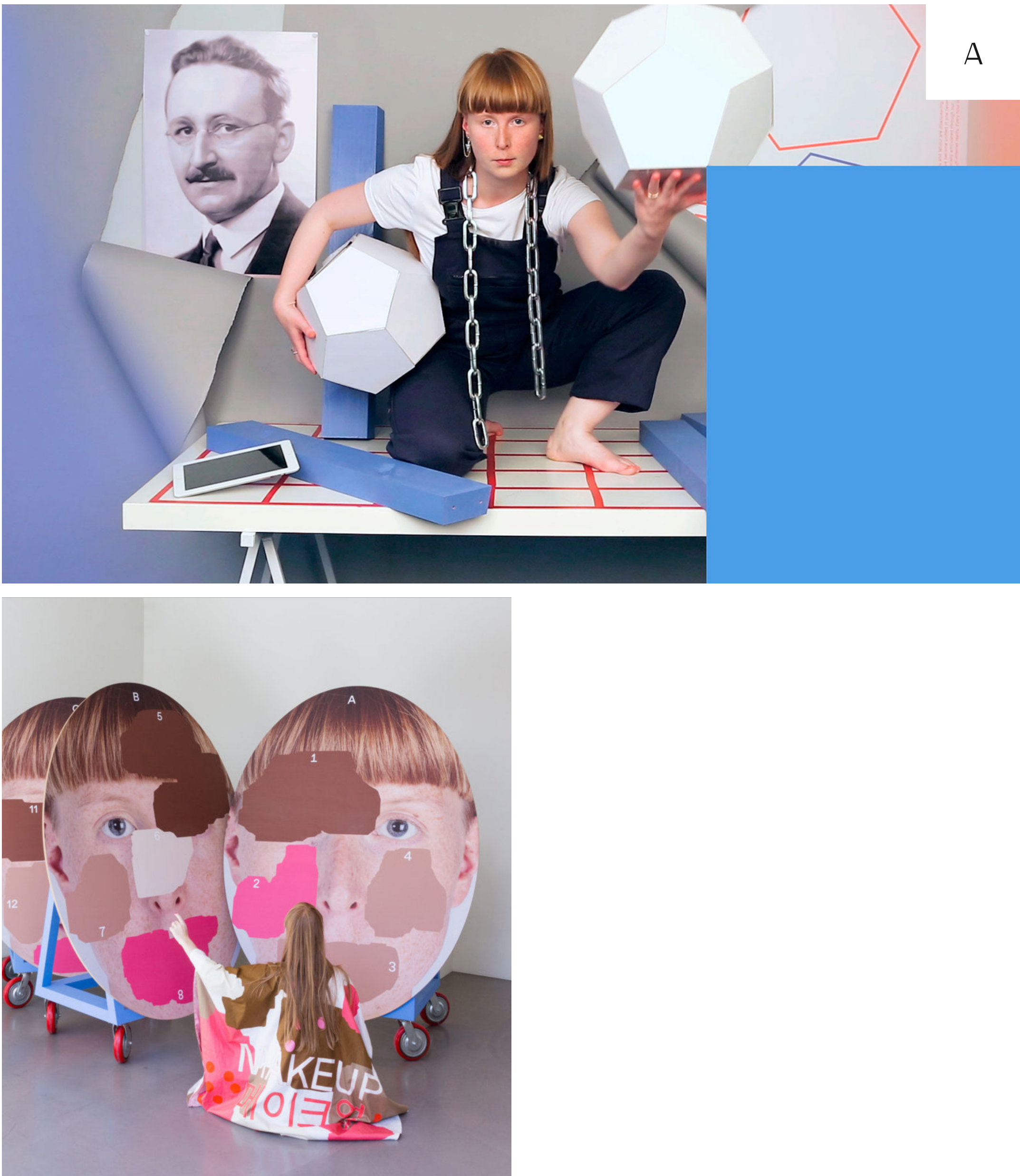
[3]
P. Marcolini,
op. cit.

[4]
D. Charles,
«De l’esthétique à
l’éthique», *op. cit.*

Tereza Ruller du studio hollandais *The Rodina*, étudie la performativité dans le design graphique et propose le concept de *performative design* en 2017^[4]. Elle explique qu'elle engage son corps dans ses créations comme outil de communication en se filmant ou se photographiant pour s'inclure dans le design : il s'agit pour elle de revendiquer une liberté expressive pour redéfinir le processus de création en design, en considérant le design graphique non pas comme une surface de composition visuelle mais plutôt comme une surface d'action au travers de laquelle les destinataires doivent pouvoir capter et interpréter différentes couches de regards : artistiques, économiques, politiques et sociales. Sous cette surface d'action, elle fait donc intervenir sa propre performance. L'ambition est à la fois d'encourager de nouvelles orientations et modèles basés sur la performance comme dispositif d'expérimentation graphique, tout en amenant une nouvelle typologie du rapport entre client et designer : tandis qu'Artaud décrivait un nouveau langage de la performance théâtrale, Tereza Ruller en décrit un pour conceptualiser un «design performatif» qui questionne la place de l'ego dans la création et du statut du designer ou de l'artiste, pour faire écho à Fluxus.

[4]
T. Ruller, interviewé par
Jugeun Lee,
«On Performative
Design», *Performative
Design Conference*,
Université de Virginia
CommonWealth,
États-Unis, 2017.
Consulté en 01/2020
sur [therodina.com/
performativedesign](http://therodina.com/performativedesign)

A
Ruller Tereza
Performative design,
Consulté en
01/2020 sur
[therodina.com/
performativedesign/](http://therodina.com/performativedesign/)



MUSIQUER, PERFORMER, DESIGNER : PARTICIPER POUR LE BIEN SOCIAL ?

Si nous revenons au projet **CoSiMa**, Norbert Schnell évoquait l'espoir que représentait le potentiel des outils numériques car, en générant des situations de communication, les paysages sonores collectifs étaient selon lui en quelque sorte une nouvelle métaphore du « vivre ensemble »^[1]. Il ne s'agit pas là d'être simple spectateur, utilisateur, ni consommateur d'une expérience ; il ne s'agit plus non plus de faire œuvre mais plutôt de profiter d'un support pour l'activité musicale collective où chacun est en mesure de participer.

Alors, si Christopher Small choisit d'employer le terme « musiquer » plutôt que de « jouer » ou « écouter » de la musique, c'est qu'il souhaite libérer « l'analyse de l'expérience musicale de la tyrannie de l'œuvre », c'est-à-dire d'envisager la pratique musicale au service de performance et non l'inverse^[2]. Cela nous ramène à la démarche de John Cage, qui explorait l'autonomie de ces trois instances : composer, exécuter, écouter. C'est là la fonction du dispositif dans le cadre d'une expérimentation sociale et musicale : mettre à disposition un environnement, assembler des éléments, les développer ensemble. À l'image du **Conditional Design** qui revendique le processus comme étant le produit de l'expérience, le dispositif n'impose pas de résultat : il prescrit des gestes et c'est en cela qu'il engage à l'acte et à l'écoute. Le dispositif n'accomplit rien sans contribution externe, il est un cadre où jaillissent les libertés et où s'expriment les singularités de chacun comme des « frictions positives ».

[1]

N. Schnell,
« Interactive music making on the mobile web », conférence au festival Loop, 2016.

[2]

C. Small,
op. cit.

[4]

Conclusion

À plusieurs reprises, nous avons mis en tension des concepts qui s'opposent : la distinction d'un art « achevé » et « immobile » en divorce avec l'instabilité de la performance, ou encore la distinction entre l'impouvoir de la performance comme forme narrative et l'optimisation de la performance comme idéal moderne d'accroissement et de rentabilité. À cela, nous pouvons rajouter : le contrôle du dispositif face à la liberté de la performance, la musique « présentationnelle » face à la musique participative et les tensions entre savant et populaire que suscitait *Musicircus*. Quel serait l'équilibre à trouver entre ces extrémités ?

Par des actes manifestes, Duchamp, Artaud et Cage témoignaient d'une vision élargie de l'art dépendant ni de l'œuvre, ni de l'image, ni même parfois de l'artiste ou du spectateur. La radicalité de leur engagement est une source d'inspiration quant aux transformations complexes de nos sociétés actuelles. De par l'influence des médias et des technologies sur notre monde, tout semble être performance : amplifiée par les canaux médiatiques de l'hyperspectacle globalisé, elle impose son existence selon nos moyens modernes de production et crée des tensions entre réalité performée-médiatisée et réalité réelle dont les frontières deviennent floues. Yves Barel dit à ce propos que nous traversons un étrange passage à vide : derrière cette « cacophonie trompeuse de l'information, règne, en fait un énorme silence » où se cache une « panne de production de sens » et de « toute transcendance », qu'il nomme ainsi : le « vide social »^[1]. Et si, comme dans *4'33"*, ce vide signifiait tout ?

Penser la crise de nos sociétés n'est pas une chose facile, mais ce sont nos générations qui doivent proposer des solutions pour transformer nos modes de pensée et d'action. Je ressens moi-même une tension entre ces luttes, intérieures et extérieures, où les images et produits que nous fabriquons et consommons sont parfois trop lisses par rapport aux enjeux qui nous concernent tous. Cette frontière entre ces luttes, ce passage vide et abrupt entre visible et invisible, me paraît à la fois si conflictuel et si discret qu'il me semble intéressant à perturber afin d'aller au-delà d'une immense accumulation de spectacles et de dépasser l'impression que chaque relation humaine n'est pas juste vécue dans sa représentation spectaculaire.

[1]

Barel Yves,
La société du vide,
1984.

Ce sont des questions qu'il faut se poser collectivement et pour lesquelles il faudrait s'engager, même si, sans aucun doute, toutes les réponses ne pourront être apportées. J'ai l'intime conviction que la musique peut être le support de ces réflexions, car elle peut être un moteur pour rendre les individus plus emphatiques, mais aussi plus attentifs à des enjeux contemporains – qu'ils soient politiques, économiques, sociaux ou environnementaux et plus attentifs à eux-même et à leur monde intérieur.

Enquêter sur la performance participative comme dispositif d'expérimentation sociale et musicale a été une manière de remettre en question nos comportements quotidiens. Cela a permis une vision critique sur la standardisation du lien social, sur l'uniformisation des pratiques en design et dans la création numérique ainsi que sur le sens de l'expérience musicale dans nos sociétés actuelles.

Partout dans le monde et à travers l'histoire, les individus ont utilisé la musique pour exprimer leurs émotions intérieures ou pour se rassembler. Dans *Musiquer*, Christopher Small a bien mis en lumière que chacun est « capable de contribuer d'une manière ou d'une autre à l'autre activité musiquante collective ». Cette pensée m'a accompagnée tout au long de mon travail de recherche. Ce mémoire a ainsi été l'opportunité de rencontres et de discussions passionnantes avec des personnalités et des profils si différents les uns des autres. Pourtant, ces échanges ont tous affirmé une chose des plus sincères : la musique est souvent au centre de nos expériences personnelles et sociales les plus profondes.

J'émetts ici l'hypothèse selon laquelle le manque de « participation », en design et en musique, est un obstacle à notre bien-être et aux relations inter-humaines. J'aime concevoir la musique non pas comme un talent mais comme une compétence sociale ou encore une « vitamine émotionnelle » témoignant d'un besoin présent en chacun de nous. Et je pense qu'il est important de remettre en question toute forme de performance et le *faire* de la performance : « L'homme sait assez souvent ce qu'il fait, il ne sait jamais ce que fait ce qu'il fait » comme le disait Paul Valéry. Il faut développer une lucidité face aux excès de nos modes de vie et de surproduction (de nos images, de nos objets, de nos performances et de nos expériences) ainsi qu'une conscience de leurs impacts sur nos développements personnels et collectifs, car mieux on conceptualisera ces effets moins on en sera dupes. Alors, nous deviendrons plus libres de vivre ce que nous-mêmes provoquons, individuellement et collectivement.

Le design est une surface d'action et je pense qu'il peut être une invitation à nous rapprocher, nous rééquilibrer et à reconnaître l'importance du partage et de la participation pour le bien de soi et du monde.

[1]
C. Small,
op. cit.,
p. 9.

« La musique n'est pas seulement relationnelle au sens où elle est produite à partir d'échanges en situation, elle l'est d'abord et surtout parce qu'elle offre une possibilité toujours inédite d'établir de nouvelles relations et d'enrichir celles qui existent. »^[1]

[5]

Bibliographie

Bibliographie

Small Christopher, <i>Musiquer: le sens de l'expérience musicale</i> , Traduit de l'anglais par Jedediah Sklower, Éditions de la Philharmonie, «La rue musicale», 2019.	Goldberg Roselee, <i>La Performance: du futurisme à nos jours</i> , Thames et Hudson, Collection L'univers de l'art, avril 2001.	Russolo Luigi, <i>L'Art des bruits</i> , 1913.	Artaud Antonin, <i>Le théâtre et son double</i> , 1938, Gallimard, Collection Folio Essais, 1985.
Walter Benjamin, <i>Poésie et révolution</i> , Traduit de l'allemand par. Maurice de Gandillac, Denoël, Paris, 1971.	Eco Umberto, <i>L'œuvre ouverte</i> , 1965, Paris, Collection Points Essais, Éditions du Seuil, 2011.	Boisclair Louise, <i>L'installation interactive: un laboratoire d'expériences perceptuelles pour le participant-chercheur</i> , Presses de l'Université du Québec, Collection Esthétique, 2015,	Popper Frank, <i>Art, action et participation. L'artiste et la créativité aujourd'hui</i> , 1980, Collection d'esthétique, Paris, Klincksieck, 2007.
Agamben Giorgio, <i>Qu'est-ce qu'un dispositif?</i> , Traduit de l'italien par Martin Rueff, Payot / Rivages, 2006.	Lussac Olivier, <i>Fluxus et la musique</i> , Les presses du réel, 2010.	Rouget Gilbert, <i>La musique et la transe</i> , Gallimard, 1990.	Petry Michael, De Oliveira Nicolas, Oxley Nicola, <i>Installations II: l'empire des sens</i> , Thames & Hudson, Paris, 2004.
Fourmentaux Jean-Paul, <i>L'Ère post-média. Humanités digitales et cultures numériques</i> , Hermann, series: «Cultures numériques», 2012.	McLuhan Marshall, <i>Understanding Media – The Extensions of Man</i> , 1994.	Manovich Lev, <i>Essays On Totalitarian Interactivity</i> , 1996.	Collet Michel, Létourneau André Éric, <i>Art performance, manœuvres, coefficients de visibilité</i> , Les presses du réel, 2019.
Turkle Sherry, <i>Seuls ensemble. De plus en plus de technologies de moins en moins de relations humaines</i> , 2015.	Debord Guy, <i>La Société du spectacle</i> , Gallimard, Collection Folio Essais, 1967.	Bourriaud Nicolas, <i>Esthétique relationnelle</i> , Les presses du réel, 1998,	Wolff Francis, <i>Pourquoi la musique?</i> , Fayard, Collection Essais, 2015.
Barel Yves, <i>La société du vide</i> , 1984.			

Articles

Charles Daniel
« Performance, art », *Encyclopædia Universalis*.

Mayen Gérard,
« Qu’est-ce que la performance ? », *Dossiers pédagogiques du Centre Pompidou, Spectacles vivants et arts visuels*, 2001

Troche Sarah,
« Structure et méthode dans la musique de John Cage : une discipline d’attention » , *Nouvelle revue d’esthétique*, 2012/1 (n° 9).

Balpe Jean-Pierre,
Les concepts du numérique, L’art et le numérique, Hermès, Cahiers du numérique, 2000.

Rigaud Antonia,
« Les Europeras de John Cage : de l’opéra au cirque », *Sillages critiques*, 18 | 2014, publié le 23 avril 2015.
Consulté le 4 janvier 2020 sur journals.openedition.org/sillagescritiques/3988

Sève Bernard,
« Compte-rendu de *Quand le geste fait sens*, sous la direction de Lucia Angelino, Paris, Editions Mimésis, 2015 », *Methodos*, 17 | 2017.
Consulté le 22 décembre 2019 sur journals.openedition.org/methodos/4806

Schott-Billmann France,
« La transe et le surmoi », *Insistance*, 2015/2 (n° 10).
Consulté sur [cairn.info/revue-insistance-2015-2-page-33.htm](https:// Cairn.info/revue-insistance-2015-2-page-33.htm)

Kosmicki Guillaume,
« Transe, musique, liberté, autogestion », *Cahiers d’ethnomusicologie*, 21 | 2008.

Schütz, Alfred,
« Faire de la musique ensemble. Une étude des rapports sociaux », *Sociétés*, vol. no93, no. 3, 2006.

Richard Sébastien,
« Sherry Turkle, Seuls ensemble », *Lectures*.
Consulté le 4 janvier 2020 sur journals.openedition.org/lectures/17697

« Voyage au cœur de l’intelligence artificielle », Hors série coédité par Libération et France Inter, juillet 2019.

Vezzosi Léa,
« BrutPop, musique brute et trafic sonore », *Stationstation*, publié en avril 2019.

Porier Jérôme,
« La Lutherie urbaine pour les enfants de Bagnolet », *Le Monde*, publié en novembre 2016.

Marcolini Patrick,
« Il faudrait reprendre la réflexion de Guy Deboard là où il s’était arrêté en 1994 », *Le Media Press*, novembre 2018.

Bianchini Samuel, Fourmentaux Jean-Paul,
« Médias praticables : l’interactivité à l’œuvre », *Sociétés*, 2007/2 (n° 96).

Sitographie

Chronologie de
*Very Nervous
System*: Collection
documentaire,
Fondation Daniel
Langlois.
fondation-langlois.org

«Appel à participation
Musicircus de John
Cage»,
Centre National de
Danse de Pantin, dirigé
par Laura Kuhn et Aymar
Crosnier, 2019,
Consulté le 5 mars
2020 sur [cnd.fr/
fr/program/1574-
musicircus](http://cnd.fr/fr/program/1574-musicircus)

«Power your curiosité
through touch, sound
and technology»
Playtronica,
playtronica.com

Bianchini Samuel,
«Discontrol Party»,
Dispothèque.
Consulté le 6 janvier
2020 sur [dispotheque.
org/fr/discontrol-party](http://dispotheque.org/fr/discontrol-party)

Définition de
«individuation».
Consulté le 5 mars
2020 sur [cnrtl.fr/
definition/individuation](http://cnrtl.fr/definition/individuation)

«Face The Music:
Pentagram's interactive
2019 holiday card lets
you make music with
your face».
Consulté en janvier
2020 sur [pentagram.
com/work/face-the-
music](http://pentagram.com/work/face-the-music)

«CoSiMa: Médias
collaboratifs situés»,
Consulté le vendredi 6
maris 2020 sur
cosima.ircam.fr

L'association *Structures
Sonores*.
Consulté en ligne
en janvier 2020 sur
baschet.org

Ruller Tereza,
Lee Jungeun
«On Perfomative
Design», *Performative
Design Conference*,
Université de Virginia
CommonWealth, 2017.
Consulté en janvier
2020 sur [therodina.
com/performativedesign](http://therodina.com/performativedesign)

Vidéographie

Ball Laure,
*Quand les attitudes
deviennent forme*,
Genève, Télévision
Suisse Romande, 1969,
vidéo numérisée, 28
min.

Bianchini Samuel,
«Mettre à l'épreuve le
dispositif» dans«Arts et
dispositifs»,
MOOC Digital Media,
Paris, animé par
Dominique Moulon,
octobre 2015. Consulté
en décembre 2019 sur
moocdigital.paris

Assayag Gérard,
«Recherche musicale et
Intelligence digitale»
MOOC Digital Media,
Paris, animé par
Dominique Moulon,
décembre 2017.
Consulté le 26
décembre 2019 sur
moocdigital.paris

Schnell Norbert,
«Interactive music
making on the mobile
web», conférence au
festival Loop, 2016.
Consulté en janvier
2020 sur [youtube.com/
watch?v=JQHIIAa13zk](http://youtube.com/watch?v=JQHIIAa13zk)

Références

Duchamp Marcel, <i>Fontaine</i> , 1917.	Weiner Lawrence, <i>Quand les attitudes deviennent forme</i> , Berne, Kunsthalle, 1969.	Cage John, <i>4'33"</i> , 1967.	Les 64 hexagrammes utilisés dans le Yi King.
Duchamp Marcel, <i>La mariée mise à nu par ses célibataires, même</i> , 1913, associé à <i>l'Erratum Musical</i> , 1912 - 1915.	Reich Steve, <i>Pendulum Music</i> , 1969.	Riley Terry, <i>In C</i> , 1964.	Rokeby David, <i>Very Nervous System</i> , 1986 - 2009.
Cage John, <i>Musicircus</i> , 1967.	Reich Steve, <i>Drumming</i> , 1970, Pièce interprétée par l'Ensemble Links en 2016 à la Phiharmonie de Paris.	Gamelan de Java de la Cité de la Musique. Paris, 2018.	Bianchini Samuel, Thierry Fournier, <i>RÉANIMATION</i> 2005 - 2008.
Playtronica, <i>PlayMe!</i> et <i>TouchMe!</i> .	Bianchini Samuel, <i>Discontrol Party</i> , 2009.	Moniker, <i>Red Follows Blue Follows Yellow Follows Red</i> .	Pentagram, Suzuki Yuri, <i>Face The Music</i> , 2019.
White Greg, <i>In C++</i> , 2014.	Nika Jérôme, Fox Rémi, <i>C'est pour ça</i> , 2019.	CoSiMa (ISMM), <i>Drops</i> et <i>Chloé x IRCAM</i> .	Suzuki Yuri, <i>Looks Like Music</i> , 2013.
The Rodina, Ruller Tereza, « <i>Performative Design</i> », 2017.			

[6]

Remerciements

Je remercie le BOLIDE d'être à la fois l'essence et le support de mon énergie depuis ces derniers mois.

Merci à mes parents pour leur générosité et pour m'avoir poussé à faire de la musique très tôt, ainsi qu'à mon frère et à mes sœurs pour leur inspiration perpétuelle. Je remercie mes grand-mères qui, chacune de leur côté, m'ont appris l'amour de la musique classique et la beauté du signe dans la peinture chinoise.

Merci au groupe Belgium Means Nothing pour ces performances participatives sociales et musicales sous formes de jam-sessions et à l'*IMEP Paris College of Music* qui me fait grandir musicalement.

Merci à Hainbach, Jérôme Nika, Hugo Scurto, l'association *Structures Sonores* et le studio *Playtronica* pour ces échanges constructifs qui ont nourri nos réflexions.

Et enfin je remercie Florence Jamet, Jérôme Duwa, Angélique Daffix, Sterenn Bourgeois ainsi que toute l'équipe pédagogique du DSAA pour leur accompagnement. Merci à l'Ecole Estienne pour m'offrir le plus beau des cadres pour me permettre de concilier design et musique.

[7]

Annexes

Novembre 2019, entretien réalisé par appel Skype (Paris-Berlin).

Entretien avec Hainbach

Hainbach est un compositeur de musique électronique basé à Berlin. La particularité de son travail réside dans sa démarche de création : il compose en grande partie en utilisant des instruments de mesure scientifique. Son travail est documenté sur sa chaîne YouTube, grâce à laquelle il réunit régulièrement une communauté d'amateurs de musiques expérimentales. Nous l'avons contacté afin d'échanger sur la notion d'interface musicale et sur les pratiques amateurs. Cet échange a eu lieu par Skype, entre Paris et Berlin, le vendredi 1er novembre 2019.

Selon vous, quelle est la différence entre un instrument de musique et une « boîte qui fait des sons » ?

[En pointant vers un item de sa collection d'instruments électroniques] Voilà un exemple d'une boîte qui fait du son. Celle-ci, selon moi, n'est pas un instrument, car elle n'offre pas assez de contrôle et que son utilisation est trop aléatoire. Même si c'est un bel objet, je trouve qu'elle n'offre pas assez d'options dans un contexte de création musicale. J'essaye de faire en sorte que mes Euroracks [il s'agit d'un format de synthétiseur modulaire] soient des instruments : selon moi, quand on peut jouer en live avec, alors cela devient un instrument. C'est pour cette raison que certaines « boîtes qui font des sons » sont pour moi seulement des outils de studio.

Selon vous, qu'est-ce qu'un instrument de musique ? Quelle est la différence, pour vous, entre un instrument de musique, et une boîte qui fait des sons ?

Voilà un exemple d'une boîte qui fait du son. Celle-ci, selon moi, n'est pas un instrument. Elle n'offre pas assez de contrôle, c'est trop aléatoire. Même si c'est une belle boîte, je trouve qu'elle n'offre pas assez d'options pour la création musicale. (...) C'est une question étrange que vous me posez ! J'essaye de faire en sorte que mes racks Euroracks soient des instruments : pour moi, quand on peut jouer en live avec, ça devient un instrument. C'est pour cette raison que certaines « boîtes qui font des sons » sont pour moi seulement des outils de studio.

Créer avec un objet qui n'est pas fait pour faire de la musique : quel impact a cette démarche sur le dialogue que vous entretenez avec vos instruments ?

Je trouve que cela rend le dialogue plus facile, car finalement, je construis mon propre instrument. À travers ce travail d'assemblage, mes objets deviennent véritablement des instruments car je les connais bien. Mais avec le système Eurorack, c'est « trop » facile de constamment changer les modules de position. Cela devient un « mauvais » instrument dans la mesure où on ne peut pas s'y habituer ni se familiariser avec sur une plus longue durée aussi facilement qu'avec un instrument. Il est important de développer une mémoire musculaire, de se créer ses propres habitudes et repères.

Comment l'utilisation de ces machines change-t-elle l'interaction avec votre public dans une performance live ?

Ce qui est certain, c'est que ça rend les choses beaucoup plus intéressantes. Pour parler de ma dernière performance en date, les personnes du public semblaient particulièrement intriguées et se demandaient même si les totems allaient s'écrouler. J'ai même senti une certaine curiosité dans la salle : les personnes avaient l'air de se demander « quels genres de sons ces machines vont-elles bien pouvoir produire ? ». Et pour répondre à cette question, il s'agit d'un son « massif ». Mes totems produisent un son qui leur ressemble. Quand je fais de la musique avec ce système, je me lève pour aller « bidouiller » les modules, puis je vais me rasseoir pour jouer avec la table de mixage. Selon moi, les spectateurs sont en mesure de voir un processus « ouvert », cela en devient même une performance visuelle. Je me rappelle qu'à un moment, j'ai branché une bass drum et j'ai senti les spectateurs presque fiers de comprendre une partie du processus quand ils se sont mis à entendre le son. Il y a un aspect ludique dans cette performance. Souvent, je dois même exagérer mes mouvements pour montrer l'action que j'ai sur le son. Tourner un bouton ne demande aucun effort physique et passe relativement inaperçu au regard du spectateur. C'est pour ça qu'il faut parfois faire du hot knobbing [faire comme si les boutons nous brûlent les doigts].

Aussi, ces machines sont intimidantes pour les spectateurs et même pour des musiciens avertis. Je dois inviter activement le public pour qu'ils viennent manipuler les machines. En fait, cela a l'air dangereux : on dirait que certaines de mes machines sont encore radioactives... certaines le sont encore d'ailleurs.

Comment pourriez-vous rendre ces situations plus « ouvertes » aux spectateurs ?

Je dirais qu'il faudrait rapprocher ce système à celui d'un synthétiseur modulaire. Mais d'un côté, à titre personnel, je n'aime pas toucher les patchs modulaires des autres, car ce sont leurs patchs. C'est comme si j'étais un étranger dans leur salon. Se retrouver devant un système déjà patché, c'est comme devoir lire dans les pensées de quelqu'un d'autre. Les Ciat-Lonbarde [marque de synthétiseurs semi-modulaires] sont plus « ouverts » : ils regroupent les même composants qu'un synthétiseur modulaire, mais au lieu d'appellations techniques complexes il y a des petits pictogrammes qui rendent l'interface plus accessible et compréhensible.

Selon vous, que faut-il garder en tête lorsqu'on met en place un dispositif musical participatif avec des non-musiciens ?

Avant tout, il faut laisser respirer les gens et leur donner de l'espace. Par exemple, pour les danseurs c'est plus facile : la symbiose est rapide, car la danse et la musique sont intimement liées. En revanche, pour les acteurs, il faut d'autres « outils » : un acteur sera plus intéressé par l'appropriation spontanée du dispositif pour se sentir en confiance lorsqu'il monte sur scène. Il est important selon moi d'être davantage dans l'expressivité du son plus que dans sa musicalité. Aussi, il ne faut pas trop se perdre dans sa propre idée. Il vaut mieux d'abord développer des grandes idées en faisant abstraction des détails, car cela suscite davantage de réactions. Il ne faut trop aller dans le conceptuel, mais plutôt vers quelque chose d'impactant dans son propre langage musical.

Si vous deviez générer un contexte d'interaction musicale entre musiciens et non-musiciens, que proposeriez-vous ?

Je donnerais aux débutants des instruments à expérimenter, et je leur donnerais comme première instruction «jouez et écoutez». Quant aux musiciens avertis, je leur demanderais de prendre leur instrument et leur donnerais la même instruction. Ensuite, le but du jeu serait de les harmoniser ensemble. Je pense que la meilleure manière de faire cela serait de passer par le jeu. J'avais participé à une pièce de théâtre dans laquelle je devais faire jouer de la musique par des acteurs non-musiciens. Ce qui a finalement bien fonctionné, c'était de faire du storytelling. Chacun jouait une note et un autre devait y répondre avec son instrument. Les participants étaient assis en cercle pour que tout le monde puisse se voir. En imaginant une histoire à raconter musicalement, cela a permis de créer des éléments mnémotechniques qui ont fait que chacun des éléments ont formalisé un même paysage sonore familier.

Novembre 2019, entretien réalisé en face-à-face dans les bureaux de l'IRCAM (Paris)

Entretien avec Jérôme Nika

Jérôme Nika est réalisateur en informatique musicale, musicien et chercheur en interaction musicale humain-machine. Il travaille en collaboration avec l'IRCAM sur la conception de systèmes de co-improvisation entre musiciens instrumentistes et logiciels informatiques. Nous avons assisté aux conférences de Jérôme Nika lors du festival Ars Electronica 2019 à Linz. Nos échanges ont eu lieu à l'IRCAM, le mercredi 20 novembre 2019.

Est-ce que vous développez vos outils pour des pratiques amateurs ?

Selon moi, le bon axe à considérer n'est pas l'axe professionnel-amateur, mais plutôt celui de l'expérimentation : l'objectif ici n'est pas de faire des applications musicales pour smartphones ou de faciliter la pratique musicale, ce n'est pas non plus de créer des assistants à la performance, mais plutôt d'essayer de créer des dispositifs ou des outils qui permettraient de créer de nouvelles pratiques et de nouveaux paradigmes de création musicale. Cela s'adresse donc à des personnes qui font de la recherche musicale, pas forcément académique. À des personnes dont l'ambition est de mettre en place des choses ou des pratiques qui n'existent pas encore. En pratique, nous nous adressons plus aux professionnels qu'aux amateurs, mais quelle est finalement la différence ? Précisons au passage qu'être dans une démarche d'expérimentation ne veut pas forcément dire faire de la musique expérimentale.

Avez vous déjà expérimenté avec des non-musiciens, justement ?

Mes travaux sont vraiment orientés sur l'improvisation. Il existe un grand nombre de répertoires de musiques improvisées. Chaque style musical a sa propre grille de règles pour improviser. Il y a donc une connaissance formelle à avoir pour improviser, mais cette connaissance n'est pas forcément innée, et pas forcément écrite et théorisée. Donc, non : je n'ai jamais expérimenté avec des gens totalement vierges de toute expérience musicale. Ceci étant dit, la réponse est oui, avec des néophytes. Je suis dans une démarche de partage de mes travaux et de recherche sur l'idiomatique. Le but est de formaliser, par le dialogue notamment, la pratique de l'improvisation.

Est-ce que vous avez déjà testé votre système de co-improvisation humain-machine avec plusieurs musiciens en même temps ?

Oui, les questions qui peuvent se poser quand on joue à plusieurs sont d'ailleurs celles de la pulsation par exemple. Dans un groupe, la pulsation est plus immersive, tandis que dans un ordinateur, elle est aléatoire et inattendue. Alors parfois ça marche, parfois ça ne marche pas.

Avez-vous déjà été étonné par ce que vos outils ont pu créer ou générer ?

Absolument, mais la dialectique entre le composé et l'imprévu est précisément ce qu'on cherche. L'outil permet de jouer à l'échelle de l'intention. Par exemple, si je demande à mon système de créer quelque chose qui commence très grave et qui finit très aigu, cela fonctionnera. Mais si je ne lui impose pas de timbre, d'énergie, etc. cela sera très imprévisible : puisque tout le reste sera « décidé » par la machine. Donc la question est finalement : quelles et combien de dimensions est-ce que je veux fixer dans l'histoire ? L'équilibre intéressant, c'est de concilier l'imprévu avec cette question. Quand on joue avec des musiciens sur tel ou tel répertoire extrêmement codifié, le plus drôle est de jouer avec ces codes-là et de voir justement où se situe la limite du langage musical.

Est-ce que l'outil a été alors capable de révéler la personnalité des musiciens avec qui vous avez joué ?

Les séances d'expérimentation permettent de révéler les mécanismes qui sont inconscients pour les musiciens. En ethnomusicologie, on va pas voir les musiciens d'une certaine culture en leur demandant « comment ça marche ? ». On vient avec un instrument et on joue avec eux, et c'est en jouant qu'on apprend sur leur langage musical. Ici, c'est la même idée, mais pas à l'échelle de la compréhension des règles qui régissent une musique en particulier, mais dans l'approche spécifique de l'improvisation.

Janvier 2020, entretien réalisé en face-à-face dans les bureaux de l'IRCAM (Paris)

Entretien avec Hugo Scurto

Hugo Scurto est doctorant à l'IRCAM au sein de l'équipe Interaction son musique mouvement sous la direction de Frédéric Bevilacqua. Nous l'avons contacté car, en parallèle de ses recherches portant sur la conception de nouveaux modes d'interaction musicales humain-machine, il mène une pratique artistique dans le champ de la création numérique et s'intéresse aux décloisonnements disciplinaires et sociétaux engendrés par les développements des technologies. L'entretien a eu lieu le lundi 25 novembre 2019 à Paris, en face de l'IRCAM.

Selon vous, quel rapport l'IRCAM entretient avec le public ? Y a-t-il des artistes, ou bien des chercheurs, à l'IRCAM ?

L'IRCAM a une telle expertise de la composition et du « musical » qu'il y a une distinction entre scientifiques d'un côté et compositeurs de l'autre : c'est un cadre institutionnel. Quand on est scientifique à l'IRCAM, il est difficile de porter également la casquette d'artiste-auteur. D'autre part, en dehors de l'équipe Interaction son musique mouvement, l'approche média n'est pas présente à l'IRCAM car son historique de la musique est davantage dans l'écriture et dans le rapport entre compositeurs et interprètes.

Dans quelle mesure l'équipe ISMM travaille-t-elle avec des personnes externes à l'IRCAM ?

Nous pouvons prendre l'exemple du projet CoSiMa (Collaborative Situated Media). Dans ce projet, la démarche était de vouloir impliquer plus de personnes dans la création musicale. À l'IRCAM, les dispositifs sur lesquels les chercheurs travaillent sont très pointus, il est donc difficile de ramener des personnes extérieures. En 2012, le but du projet CoSiMa était donc de questionner cette notion d'accessibilité à travers l'usage du smartphone : est-ce qu'on peut donner des instruments de musique à tout le monde grâce à des applications interactives ?

En faisant référence au Conditional Design, où le produit est le processus, la logique est l'outil et la contribution est le matériel : une telle démarche peut-elle s'inscrire dans la recherche musicale à l'IRCAM, par exemple par le design de dispositifs musicaux ?

À l'IRCAM ce n'est pas quelque chose de très commun, car en général les outils qui en sortent appartiennent à la culture des sciences de l'ingénierie et sont donc très techniques, par exemple des outils dans le traitement de signal. Norbert Schnell, qui pilotait le projet CoSiMa, a voulu explorer différents types d'expressions collectives et remettre en cause l'objet de l'instrument musical. Il n'était plus dans une dimension de « pièces, œuvres, expositions », mais davantage dans l'expérience. Disons qu'il a tenté d'explorer ces choses-là par la pratique.

Dans cette idée de retransmettre le geste en son, pouvez-vous nous parler de vos recherches sur l'apprentissage machine dans l'interface musicale ?

Il est très récent que le corps soit présent dans le domaine de la musique à l'IRCAM, où il y avait davantage une vision avec d'un côté le compositeur et de l'autre l'interprète qui est le corps. Le corps est venu quand on a voulu créer des interfaces, ce qui est arrivé assez tard, en sachant que les interfaces musicales au départ étaient faites pour composer. L'interaction a commencé à s'installer quand il y a eu des capteurs de gestes par exemple, on s'est alors demandé comment capturer la richesse du geste corporel dans la musique : dans cette idée de mapping, il y a l'idée de programmer toutes ces relations. Le geste est primordial, car nous n'avons pas tous la même physiologie ni la même expressivité. L'approche par les données a donc vraiment un sens créatif, et surtout un sens au niveau de l'accessibilité.

Comment faudrait-il envisager le retour sensoriel dans un instrument numérique ?

En fait, il y a un parallèle entre, prendre un instrument physique acoustique, et faire un mapping du geste au son. Ce parallèle, il se fait inconsciemment à partir de l'instrument et de sa forme physique. Mais à partir du moment où on passe au numérique, tout est à reconcevoir. Depuis 20 ans, cette problématique est en exploration. Quand on passe dans le domaine du numérique, il n'y a jamais le même capteur ni le même langage de programmation. Il y a donc

un problème de longévité dans la pratique des instruments numériques. Si l'instrument disparaît, ou bien s'il est mis à jour continuellement, comment peut-on alors fonder une pratique « stable » d'un instrument numérique ? Finalement, il n'y a pas beaucoup de répertoires de « musiques numériques ». Ce problème de persistance se pose donc réellement.

On a toujours cette démarche de « mapper » telle caractéristique à tel geste. Est-il possible alors de faire l'inverse, partir de l'interface pour créer de la musique ?

Dans les logiciels de machine-learning, ce qui est intéressant c'est ce que le système nous rend. Si on imagine un système qui conçoit automatiquement un mapping, il y a forcément un nouveau vocabulaire gestuel créé par le logiciel, avec des gestes inattendus. J'avais essayé de l'expérimenter dans mon projet somasticks, avec l'idée de faire un système avec des baguettes de batterie où le son déclenche le geste, plutôt que ça soit le geste qui déclenche le son, disons que c'est un peu l'instrument qui te joue. En faisant tester ce dispositif à d'autres, il était intéressant de voir les utilisateurs se questionner sur leur contrôle de l'instrument. Il y a l'idée de « soit tu es en contrôle, soit tu "subis" le son », et donc d'être plus dans la « réaction » que la « création ».

Que pensez-vous alors d'utiliser le mot « dialogue » dans ce cadre-là ?

Il y a une vraie recherche sémantique à faire je crois, surtout on est à l'intersection de deux pratiques (design et composition), car chaque mot utilisé devient lourd de sens. Parfois les ingénieurs parlent d'efficacité, de performance, d'évaluation... ce sont des termes compliqués et problématiques. J'ai voulu réfléchir aux mots « collaboration » et « dialogue ». « Collaboration » ou « partenariat » sont beaucoup utilisés par les chercheurs mais connotent une « productivité ». On collabore avec une machine dans un but bien précis, alors qu'on entretient un rapport plutôt hédonique avec un instrument de musique : il n'y a pas de but à proprement parler, il s'agit plus d'une exploration. Le mot « dialogue » me paraît bien. À l'IRCAM on n'emploie pas ce mot-là, je ne sais pas vraiment pourquoi d'ailleurs.

Mémoire de fin d'études achevé en mars 2020 au cours de la formation
« Diplôme supérieur d'Arts Appliqués Mention Graphisme
Option Design et Création numérique » de l'école Estienne

