

Corps sonores. Les leçons d'anatomie de la musique électronique.

Un article de Philip Sherburne paru dans le n° 107 de la revue canadienne "Parachute" «Électrososns», juillet 2002) - <http://www.parachute.ca/>

«On a beau essayer de créer du silence, on n'y arrive pas. Pour certaines fins techniques, il est parfois souhaitable de disposer d'un lieu aussi silencieux que possible. On appelle ce genre de pièce une «chambre anéchoïque», une chambre sans écho, dont les six murs sont faits d'un matériau particulier. J'en ai fait venir une à l'université de Harvard, il y a plusieurs années, et j'y ai entendu deux sons, l'un aigu et l'autre grave. Lorsque je les ai décrits à l'ingénieur responsable, il m'a expliqué que le son aigu provenait de mon système nerveux, et le son grave de ma circulation sanguine. Il y aura des sons jusqu'à ce que je meure. Et il y en aura encore après ma mort. Nous n'avons pas à craindre pour l'avenir de la musique. John Cage» ¹.

On pourrait dire qu'avec l'avènement de la musique enregistrée, les dimensions de l'histoire de la musique ont peu à peu rétréci. Auparavant, on associait un certain idéal musical à «la musique des sphères» - les principes mathématiques du théorème de Pythagore postulant l'existence d'une musique universelle qui, littéralement, bourdonnait sans arrêt dans l'espace. Avec la musique enregistrée, cependant, les sphères sont devenues des disques, et l'idée d'une troisième dimension a été grossièrement évacuée. La musique, qui, à l'origine, était ancrée dans le corps humain, a fini par se figer, s'aliéner, se réifier. Aujourd'hui, à l'orée du XXI^e siècle, alors que la révolution numérique et le réseautage généralisé refont les modes de reproduction et de distribution de la musique, la voilà soumise à une nouvelle incarnation. L'objet numérique se faufile par les fentes de la matière, s'échappe des rainures des disques de vinyle ou d'aluminium, et devient liquide. Dans ce système, si nouveau qu'il est encore difficile d'en évaluer l'impact réel, la musique n'est plus une affaire d'objets mais de pure circulation - d'où cette nouvelle culture du troc entre musiciens, des remixages, des enregistrements illégaux, des réinterprétations, aussi bien que de la récupération de succès underground dans des pubs de voitures, ou de l'écriture de concertos pour tourne-disque.

En considérant l'histoire dans son ensemble, bien sûr, on constate que cette notion de la musique en circulation n'est pas nouvelle, pas vraiment, et qu'elle ne diffère qu'en termes de degré et de vitesse des traditions orales d'avant les techniques d'enregistrement (que ce soit dans l'Europe d'avant la Renaissance ou dans l'Afrique précoloniale). Et si nous, les enfants de la modernité, avons tant de mal à nous adapter à la toute nouvelle fluidité de la musique, c'est que nous l'avons longtemps considérée d'abord comme un objet. Maintenant qu'elle est passée au numérique, la musique est devenue éphémère, et nous restons là, à considérer l'étrange et nouvelle apesanteur que nous avons entre les mains.

Évidemment, il est plus facile de discourir sur cette mutation que de la vivre. Le fait est que les changements fondamentaux qu'ont connus les modes de production et de distribution de la musique affectent profondément notre expérience collective de cet art. Dans *Musica Practica*, Michael Chanan montre comment, dans la modernité, la musique a cessé de faire partie de la vie quotidienne pour devenir un simple objet de consommation. La mort d'un certain dilettantisme pratique et populaire (il y avait un piano dans chaque salon) indique une redéfinition de notre rapport physique à la musique ².

1. John Cage, «Experimental Music», Silence, Wesleyan University Press, Middletown, Connecticut, 1961, p. 8.

2. Michael Chanan, *Musica Practica: The Social Practice of Western Music from Gregorian Chant to Postmodernism*, Verso, London, 1994.

Des études ont montré que le cerveau des musiciens, lorsqu'ils écoutent de la musique, excite les neurones de la même manière que s'ils étaient en train de jouer; il s'agirait, littéralement, d'une sorte de «mémoire des doigts» que les non-musiciens ne possèdent pas. Car voilà le hic : la musique est un art physique, un art de la résonance et du contact total (contrairement à la peinture et à la sculpture), et pourtant, la façon dont nous l'abordons est de plus en plus désincarnée.

La technologie a permis de compenser ce manque en tentant de rediriger la musique vers le corps. Dans les concerts rock, le public est assommé par les ondes sonores amplifiées que diffusent une tonne de haut-parleurs. Le punk rock a poussé plus loin cette tentative de retrouver l'aspect viscéral de la musique (perdu pour des raisons de commodité) en montant considérablement le volume sonore: le mal famé Deaf Club de San Francisco avait la réputation de faire jouer la musique si fort que même les patrons sourds pouvaient très bien en percevoir les rythmes martelés (alors que, oh! cruelle ironie, nombre des artistes qui sont passés par là ont perdu l'ouïe considérablement). Premier exemple de musique populaire entièrement électronique, la dance music a incorporé le grondement des infragraves du disco à l'effet de drogues sensorielles telles que l'ecstasy pour entraîner l'auditoire - ventre noué, mâchoire serrée - à communier avec le son. Et les voitures surchargées de basses fréquences que conduisent des accros de hip hop, étalant des ondes infragraves longues d'un pâté de maisons, témoignent d'une fusion sans précédent de la musique pop et des technologies qui sont à l'origine des armes acoustiques.

Ces exemples sont des indicateurs de la crise que connaît actuellement la musique, et ce phénomène est particulièrement évident dans le domaine de la musique électronique, car l'interface offerte par la technologie dénote une séparation radicale entre la matière et le son. Ainsi, la «musique de laptop» pour ainsi dire la forme la plus répandue de musique électronique live - s'est jetée dans une sorte de cul-de-sac performatif: même le public le plus sympathique à la musique synthétique s'ennuie royalement à regarder l'auteur assis sur scène, éclairé par une faible lumière bleue, contemplant d'un air vide un point invisible quelque part au loin dans les recoins virtuels de l'écran. Dans ce genre de concert, alors que des spectateurs habitués au rock contemplent la scène avec l'air d'attendre quelque chose, un simple mouvement de poignet devient un geste hautement dramatique. Même chez certains adeptes de ce genre musical, cette déconnexion est perçue comme une impasse: **Kit Clayton**, de San Francisco, a juré de ne plus jamais refaire de «pure» performance au laptop; **Jim O'Rourke**, un autre «laptopiste» occasionnel, a dénigré la majeure partie de ce genre de performances en les qualifiant de «vraiment pas excitantes»; et, à Baltimore, l'hyperactif et un peu adolescent **Cex** a pris l'habitude de peser sur «play» et de courir comme un fou furieux sur la scène, enjoignant la foule de passer à l'action, tel un genre de Gallagher post-techno.

En réaction à ce phénomène, de plus en plus de musiciens électroniques se tournent vers le corps comme source aussi bien que comme cible du son. En 1976, Joan La Barbara nous avait rappelé que «la voix est l'instrument premier» dans un album fait d'articulations gutturales) d'exercices de respiration circulaire et de précoces expérimentations cyborg avec effets électroniques. Au cours des dernières années, les praticiens de musique électronique ont réactualisé la thèse de La Barbara en se concentrant sur les sons du corps lui-même. Le bruitiste japonais **Aube** a réalisé des disques uniquement à partir de sons de poumons. Dans un disque intitulé *Bodily Functions* (Soundlike!/K7, 2001), le Londonien **Matthew Herbert** a intégré des échantillons de claquements de dents, de grattements de peau, et même de brossage de cheveux, à des sons denses trafiqués numériquement, et dans *A Chance to Cut Is a Chance to Cure* (Matador, 2001), ses collègues du duo **Matmos**, de San Francisco, y sont allés d'une touche encore plus macabre en mettant leur micro à l'écoute de sons de chirurgie: liposuccion, opération de l'oeil au laser, et même une chirurgie plastique du nez.

Leurs disques sont moins «cosmétisés» que ceux de Herbert - ses fracas corporels sont déguisés en rythmes house qui rappellent les sons d'une batterie programmée, alors que le bruit d'aspiration produit par la paille de la liposuction retentit haut et fort dans l'hybride de noise et de dance music de Matmos. C'est un peu comme si la question classique que pose la musique house: «Pouvez-vous sentir ça ?» était prise dans un sens nouveau, littéral, et que, précisément parce qu'on ne peut rien sentir, on en venait à se demander ce qui nous a été enlevé en même temps que la musique.

L'artiste sonore **Janet Cardiff** est bien connue pour ses promenades sonores au cours desquelles les participants, munis de baladeurs, se laissent guider par une narration le long de sentiers qui serpentent dans des lieux publics. Cardiff utilise les sons du corps de façon inusitée dans une installation créée à partir de *Spem in Alium*, un motet en quarante parties du compositeur du XVI^e siècle Thomas Tallis. Reconnaissant le fait qu'une grande partie du génie du motet se perdait dans l'inévitable bouillie sonore d'une salle de concert ou d'une chaîne stéréo domestique, Cardiff a enregistré l'oeuvre à l'aide de quarante microphones et quarante canaux, et elle la diffuse par le biais de quarante haut-parleurs placés en rond au centre de la galerie. Pendant que la pièce de quatorze minutes joue en boucle continue, les auditeurs sont libres de se promener d'un haut-parleur à l'autre, de se pencher pour mieux entendre certaines lignes mélodiques, de reculer pour saisir des groupes de quatre ou cinq harmonies, ou de se tenir enfin au milieu pour écouter l'oeuvre en parfait équilibre. Cette approche constitue en soi une reconfiguration radicale de l'acte physique d'écouter, qui rejette le modèle passif de la salle de concert et permet aux auditeurs de faire leur propre chemin à travers le son. Cardiff tente de réapprivoiser la musique en permettant aux auditeurs d'entrer en communion avec les exécutants.

«Dans cette pièce, je veux que le public puisse percevoir l'oeuvre musicale du point de vue des chanteurs. Chaque interprète entend un mix différent de l'oeuvre. Comme les auditeurs circulent à leur gré dans l'espace, ils peuvent entrer en contact intime avec les voix et aussi percevoir l'oeuvre comme une composition qui se modifie constamment. Je m'intéresse à la façon dont le son, virtuellement, peut créer un espace, et au fait que le spectateur peut choisir un chemin à travers cet espace à la fois physique et virtuel»¹

Mais ce n'est pas tout: au début de la boucle, Cardiff a inclus quelques minutes destinées au réchauffement vocal. En se promenant d'un haut-parleur à l'autre, on entend les chanteurs bavarder, faire des gammes et même tousser et s'éclaircir la voix. Aussi voyeuse qu'elle puisse être - on ressent une excitation honteuse à écouter deux écoliers babiller sans avoir conscience de notre présence virtuelle -, l'expérience est aussi extrêmement viscérale, puisqu'elle nous permet de sentir véritablement la présence des quarante corps s'apprêtant à chanter, ainsi que celle des larynx, des poumons et de la salive qui permettront de le faire.

Comme le fait remarquer Cardiff, notre rapport physique avec la musique est intimement lié à la relation qu'il ya entre la musique et l'espace. C'est d'ailleurs sur la question de l'espace, plus que toute autre, que se sont concentrées les tentatives de l'industrie de la stéréophonie pour réacheminer la musique vers le corps (après tout, le mot «stéréo» signifie «solide»): avec l'avènement des salles maison et des lecteurs DVD dotés de système dolby, les auditeurs, musiciens et spectateurs de salon sont incités à s'entourer d'une série de haut-parleurs qui, tel un convoi de chariots d'Africkers, forment une enceinte de confort artificiel contre le monde extérieur. Mais les musiciens électroniques ont tenté d'exploiter plus subtilement la spatialisation sonore, dans le but, souvent, non pas de créer une réalité virtuelle, mais d'inciter à une véritable union avec le son.

1. Janet Cardiff, Baltic catalogue.

Dans son double CD intitulé *Matrix* (Touch, 2001), le minimaliste japonais **Ryoji Ikeda** explore des constellations de sinusoides tissées si serrées qu'elles semblent se répandre comme une mousse en aérosol, prêtes à remplir une pièce de n'importe quelle taille. Tout juste un peu fausses, ces sonorités se «panoramisent» les unes contre les autres, jusqu'à remplir l'air autour de notre tête d'un invisible treillis d'ondes sonores qui s'étirent et se relâchent lorsqu'on tourne la tête. Quand elles s'intensifient, l'espace autour de nous s'épaissit de ces toiles d'araignée, jusqu'à ce qu'elles semblent provenir de notre propre crâne. Ce que la musique rock tente de faire avec des couches et des couches de sons violemment amplifiés, Ikeda réussit à le faire avec les éléments les plus simples et à un volume minimum : il fait passer le son sous votre peau.

Cette façon de jouer avec les angles sonores n'est pas nouvelle. En 2000, lors de la présentation d'une rouvre de Stockhausen intitulée *Hymen* (un collage d'ondes courtes créé en 1968), la salle fut plongée dans le noir et les spectateurs encouragés à fermer les yeux et à tourner la tête d'un côté et de l'autre. «Je crois que vous serez agréablement surpris», a dit le compositeur, et il avait raison ¹. De même que dans l'album d'Ikeda, il y avait, dans tous les angles, des sonorités qui s'évanouissaient et d'autres qui semblaient surgir de nulle part, et notre rapport à la musique - à sa production même, en fait - devenait intimement lié à notre propre orientation physique et à notre conscience de soi. (Certaines formes de méditation et de guérison New-Age comprennent la pratique du «bio-tuning», qui consiste à se concentrer sur ce que l'on croit être les principales fréquences de résonance du système nerveux, celles-là mêmes qu'a entendues John Cage dans la chambre anéchoïque; le son micromorphique d'Ikeda pourrait être la version profane de ces pratiques).

Les mots choisis par Stockhausen sont révélateurs; en insistant sur «une surprise agréable», il réfère littéralement à la sensation produite par l'expérience physique du son. Après tout, le machisme aux infragraves du hip-hop mobile donne au conducteur et à ses passagers un sentiment de pouvoir qui transforme les décibels en adrénaline, et la culture du rave qui carbure à l'ecstasy fait valoir les effets tactiles du son lorsqu'il fait son chemin à travers vos organes et sur votre peau. Lors d'une performance du trio **Sensorband** - fruit d'une collaboration entre les artistes noise Ewin van der Heide, Atau Tanaka et Zbigniew Karkowski -, le groupe s'est servi du médium apparemment désincarné qu'est le laptop (allant jusqu'à projeter la banale image de leurs bureaux d'ordinateurs en réseau sur un écran géant face à la scène), pour envahir la salle d'un violent bourdonnement qui allait en s'intensifiant, et la «surprise» a dépassé de loin les limites de l'«agréable» pour devenir carrément excitante, revigorante, et même érotique. Alors que des pulsations de basse fréquence envahissaient chaque centimètre cube de la salle, on avait l'impression de pouvoir se promener dans le son lui-même, d'être immergé dans un nouveau genre d'espace physique. À l'apogée du spectacle, on pouvait sentir les fréquences sonores courir dans chaque organe de notre corps et gronder à travers la plateforme de bois qui vibrait sous nos pieds. Je suis même allé jusqu'à m'étendre sur les planches, afin d'être le plus entièrement possible affecté par le son, et j'ai senti mon corps être instantanément saisi par la musique, mon visage onduler littéralement dans les ondes sonores, tremblotant comme un pudding Jello dans une vieille annonce publicitaire kitsch. Et lorsque tout a été enfin terminé et que le son s'en est allé comme de l'eau s'évaporant de la peau, le tic-tac dans mes joues et dans mon front a continué pendant quelques minutes.

1. Karlheinz Stockhausen, présentation de *Hymen*, 2000.

Dans cet exemple comme tant d'autres, on peut constater qu'il y a des liens implicites entre l'art sonore et l'histoire de la science. On dit que l'inventeur Nikola Tesla a participé à la fabrication de plaques vibrantes conçues pour donner de la vitalité; il a été prouvé que l'un des effets imprévus de ces expériences fut la production de fréquences infragraves qui, lors de certains essais, ont causé des nausées, l'accélération du rythme cardiaque, ou peut-être même la mort (quoique l'information à ce sujet soit un peu douteuse). On dit que l'inventeur Nikola Tesla a participé à la fabrication de plaques vibrantes conçues pour donner de la vitalité; il a été prouvé que l'un des effets imprévus de ces expériences fut la production de fréquences infragraves qui, lors de certains essais, ont causé des nausées, l'accélération du rythme cardiaque, ou peut-être même la mort (quoique l'information à ce sujet soit un peu douteuse). Gerry Vassilatos écrit qu'un ami de Tesla, Samuel Clemens, est monté un jour sur l'une de ces plateformes et qu'il ne voulait plus en redescendre, enchanté par les sensations qu'il éprouvait, jusqu'à ce que les infragraves aient raison de lui. «Quelques minutes de plus, et Clemens faisait dans son pantalon blanc», écrit Vassilatos dans une anecdote dont les détails colorés compensent largement la douteuse authenticité ¹.

Ces recherches sur les fréquences infragraves sont au creux du débat sur les armes acoustiques, un arsenal de technologies qui, sans être mortelles, sont conçues pour immobiliser les foules ou même détruire des immeubles. Cette science est encore obscure et demeure l'affaire des sites Web des théoriciens de la conspiration et des brèves publiées dans l'alarmiste *U.S. News & World Report* (bien qu'elle ait fait son apparition dans la culture populaire par le biais de *South Park*, un dessin animé scatologique où l'on fait référence à une fréquence dévastatrice appelée «la note brune» - vous comprenez de quoi il s'agit). Mais, en cherchant à créer un son purement viscéral, la musique électronique expérimentale a aussi fait appel à ces recherches. Mika Vainio et Ilpo Väisänen, du groupe post-techno finlandais **Pan Sonic**, se sont un jour enfermés dans une pièce pour se soumettre pendant dix heures» sans nourriture ni autre moyen de subsistance, à un assourdissant bourdonnement de basses fréquences au volume dévastateur de 125 décibels» ². Les quelques commentaires publiés par le groupe témoignent de la nature physique et quasi brutale de l'entreprise. Comme le dit Väisänen:

«Nous n'avons fait que 10 heures, à bruit plutôt bas, 130 décibels à environ 1300 hertz, nous ne pouvions aller en dessous de ça. Nous nous sommes entraînés physiquement auparavant, et nous avons jeûné, alors nous étions vraiment très cohésifs. C'était vraiment très bien, on se laissait vraiment aller là-dedans, vraiment, vraiment très loin» ³.

Afin d'accentuer l'énorme contrainte physique du projet, ils ont même fixé des microphones à leur poitrine pour essayer de créer une rétroaction avec leurs battements de cœur qui s'accéléraient, mais cette expérience a échoué. Assistant à une performance live de Pan Sonic, sentant les ondes sonores produites par leurs appareils numériques maison parcourir nos membres et nos entrailles, on peut imaginer quel impact cette expérience a sans doute eu sur eux. Plus que tout autre artiste, **Zbigniew Karkowski** semble avoir réussi à maîtriser la violence inhérente aux armes acoustiques. Un jour, alors qu'il donnait une performance dans un local de San Francisco, un bol de toilette a volé en éclats: «une fréquence de résonance l'a atteint et détruit», dit-il ⁴. Bien qu'involontaire, ce petit numéro résultait tout de même de son habitude de «jouer les salles» en fonction de leurs résonances.

1. Gerry Vassilatos, «The Sonic Weapon of Vladimir Gavreau», *Borderlands*, <http://www.borderlands.com/archives/arch/gavreaus.htm>, 1997

2. 6. Rob Young, «Exotic Audio Research », *The Wire*, n° 157, mars 1997

3. Pan Sonic interviewé par S. Arden Hill, «Adventures in Sound» : <http://wlt4.home.mindspring.com/adventures/articles/pan-sonic.htm>, 1999.

«Chaque objet dans l'univers a ses propres résonances», note-t-il, voulant dire que chaque objet «attire certaines fréquences». Quand je donne des concerts, je vérifie d'abord toutes les fréquences de résonance du système de son (qui vont habituellement de quarante à soixante hertz). Puis je vérifie les fréquences de la salle, en diffusant des balayages de sinusoïdes et en essayant de trouver à quelle fréquence la pièce commence à vibrer (normalement, les fréquences varient selon les lieux).

Et grâce à ses calculs, en effet, lors d'une performance solo à Montréal, Karkowski a réussi à faire vibrer le système d'éclairage et le plafond jusqu'à faire tomber des morceaux de plâtre sur le public. Mais en dépit de son aptitude à jouer avec les salles, la cible ultime de Karkowski est le corps humain. «Les humains ont aussi leurs points de résonance», note-t-il. Des choses bizarres se produisent quand on projette un son très fort à des fréquences entre 11.000 et 13.000 hertz: cela donne un son à la fois très fort et très perçant, qui devient aussi très diffus.

Cette absence de direction du son mène à une totale oblitération de l'espace et à l'étrange sensation, pour l'auditeur, que ces sonorités agaçantes proviennent de l'intérieur même de son crâne. Pour Karkowski, ce genre particulier de modeling psychoacoustique équivaut à «faire tourner des sons dans la tête des gens». C'est une expérience qui désoriente profondément et que les non-initiés risquent de trouver très dérangement, car leur sensibilité se trouve soudainement détournée par le son. (Et pourtant, l'attitude de Karkowski, assez étrangement, est presque aussi rassurante que celle d'un dresseur d'animaux: «Oui, si un son en particulier vous effraie et que vous avez des sentiments négatifs envers lui, il pourrait vous faire mal. Mais si vous l'aimez et que vous l'acceptez, il ne vous fera pas mal»).

Ce qui frappe chez tant de ces artistes, c'est qu'ils ont maîtrisé la technologie la plus étrangère au corps - boîtes couvertes de boutons et ordinateurs portables - pour redonner au corps la possibilité d'une expérience sonore qui avait été perdue. L'aspect «expérientiel» de ces performances fait davantage que compenser la nature statique de la présentation - il constitue une fin en soi. Il témoigne d'un désir d'expérience qui s'atrophie dans la dématérialisation et la reproductibilité infinie des objets musicaux. Toutefois, le performeur Edwin van der Heide, du groupe Sensorband, remet en question cette idée qui veut que les ordinateurs soient coupés de l'expérience physique: dans ses performances, il fixe à son corps des senseurs qui déclenchent différentes sonorités selon leur position dans l'espace, comme une sorte de theremin numérique. «Avec la plupart des instruments acoustiques, explique-t-il, on est en contact direct avec la production du son». Avec des instruments dotés de senseurs, le seul témoin de ce qui se passe est le son que diffusent les hautparleurs dans l'espace. Il n'y a pas de contact direct avec l'instrument»¹. Mais en elle-même, cette observation pose la question de savoir ce qui définit la notion de «contact» à une époque où l'on peut brancher le cerveau humain de manière à faire bouger un curseur sans qu'aucun signal que l'on pourrait qualifier de «physique» ne soit donné. Les explorations dans le domaine de la virtualité, de la prothétique et de la commande à distance de Van der Heide et de Sensorband déclenchent des boucles en rétroaction qui s'entrechoquent avec le corps de l'auditeur, accordant la théorie physique à celle du réseautage.

«Les termes «instrument», «communication», «jouabilité», ainsi que «capacité de réagir» sont des termes que j'applique aujourd'hui à bien d'autres choses. Je peux explorer un site Web, une installation interactive ou un lieu et adopter l'approche que j'ai développée en construisant et en jouant des instruments. Par exemple, les lieux sont devenus des instruments pour moi. Aussi, la façon dont une personne perçoit le son peut devenir un instrument. Dans ce cas, je pourrais générer du son en «jouant» les gens»².

1. Edwin van der Heide, entretien personnel avec l'auteur.

2. Ibid.

Ainsi, les auditeurs eux-mêmes sont «joués» par le son. Mais ils sont loin de «se faire jouer» au sens péjoratif du mot, et c'est une bonne chose, étant donné les angoisses que provoque la réification graduelle de la musique. Si la voix est l'instrument premier, il semble que le corps, lui, demeure l'ultime enceinte de haut-parleur.

Philip Sherburne est journaliste, critique et DJ, basé à San Francisco. Il a fait ses études en littérature et en photographie à Vassar College et à l'université Brown, recevant sa maîtrise en littérature anglaise en 1997. Depuis 1996, il écrit sur la musique électronique et expérimentale, le sound art, les médias et la culture pour The Wire, 'Surface, XLRBR, Frieze, Artbyte, CMJ, SF Weekly, et Organised Sound. Sa critique hebdomadaire paraît tous les vendredis sur le site <http://www.neumu.net/needledrops/>

Traduit de l'anglais par Geneviève Letarte