

PRATIQUES DE LA MUSIQUE

CÉLIO PAILLARD



Les 10 et 11 septembre 2011 avaient lieu les fêtes de la ville de Choisy-le-Roi, dans la banlieue parisienne.

Le parc de la mairie était investi par les dizaines de tentes du village associatif, et par une grande scène accueillant des concerts de quelques figures émergentes majeures de la musique actuelle. Un brouhaha indistinct s'élevait de ce rassemblement de choisyens venus inscrire leurs enfants au cours de judo, ou soutenir une association d'aide aux handicapés dans sa recherche de locaux. La rumeur persistante était tapissée de basses sourdes rampant depuis la grande scène, relevée par des airs d'accordéon, des reprises de tubes disco, agrémentée des harangues d'un spectacle de rue, et entrecoupée par les annonces tonitruantes d'un speaker bien décidé à attirer l'attention du public sur TOUS les stands du parc.

Et, au cœur de ce joyeux foutoir – l'énergie vitale surmultipliée par la très proche résignation à l'implacable retour au travail –, près d'une petite pièce d'eau – au milieu de laquelle une sculpture de Narcisse présentait son cul plus qu'il ne mirait son reflet –, sous le couvert d'un majestueux saule pleureur, Ludicart avait monté deux installations sonores interactives : les *Tableaux sonores* (1996) et les *Tubulophones* (1993).

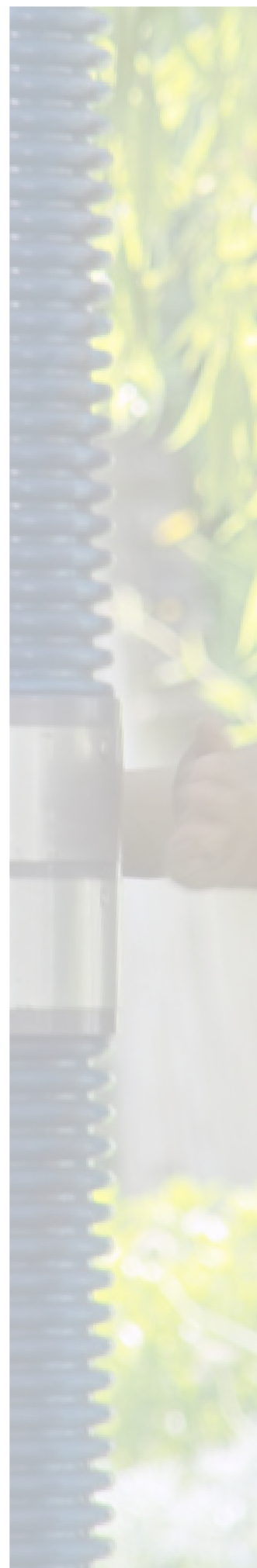
Les premiers formaient un sas d'accès à l'univers de Ludicart : 4 grands cadres évidés de 2 mètres de haut, diffusant du son lorsqu'on les traversait.

Les seconds étaient constitués de 8 sculptures disposées en un demi-cercle. Également à l'échelle humaine, ces tubes de plastiques crénelés – protégeant d'ordinaire les échafaudages – étaient peints cette fois dans un camaïeux de bleus vifs, se terminant en lamelles, pour évoquer la ramure d'un arbre, et ceinturés en leur milieu par une double bande métallique, produisant des sons lorsque les visiteurs faisaient contact.

Corps à l'œuvre

Et les contacts, justement, étaient très nombreux. Des enfants, excités par la fête, s'amusaient à cavalier autour des *Tableaux* et des *Tubulophones*, s'étonnant qu'ils produisent des sons lorsqu'ils les traversaient ou les touchaient. Ils couraient en tous sens, slalomaient entre les sculptures, tournaient autour, bondissaient de l'une à l'autre, pour constater que la magie continuait d'opérer, et que des mélodies différentes étaient jouées. Ils voulaient tout tester, s'invitaient les uns les autres à prolonger le jeu, en explorant chacun des *Tubulophones*. Cela donnait lieu à des postures d'équilibre précaire et à des acrobaties cocasses.

Des adultes en faisaient l'expérience avec moins d'exubérance, plaçant leurs mains sur les deux électrodes, leur corps conducteur faisant contact et déclenchant des cascades sonores aux tessitures différentes. Debout à côté, statiques, ils semblaient au premier abord méfiants devant ces totems technologiques à l'apparence un peu bricolée. Mais l'évidence de leur fonctionnement et la constance et l'infailibilité de la réponse à leurs gestes était aussi convaincante que séduisante.



Accès par l'interactivité

Pour éviter la déception due à l'expérimentation ratée de l'œuvre, lorsque celle-ci ne fonctionne pas ou mal, lorsqu'elle ne remplit pas ses promesses — ce qui induit parfois un sentiment de culpabilité chez le spectateur qui se reproche d'être incapable de la manipuler correctement —, l'interactivité élaborée par Ludicart est très simple. Pas besoin de s'échiner à suivre un mode d'emploi élaboré ou à deviner quel est le comportement adéquat, on a envie de traverser les cadres des *Tableaux* ou de toucher les bandes métallisées des *Tubulophones*, placées à une hauteur convenant aussi bien aux enfants qu'aux adultes. Que pourrait-on faire d'autre ? D'ailleurs, en cas de doute, il suffit d'imiter les autres intervenants, ou de se laisser convaincre par l'auto-suggestion, par exemple en frottant une partie insensible de la sculpture en prétendant qu'elle produit du son.

Et c'est bien là une des qualités principales des œuvres de Ludicart : bien que leur manipulation soit évidente, leur fonctionnement s'appuie sur la magie de la science — comme ces expériences de chimie où l'on voyait bien que le nitrate de potassium précipite dans l'iodure d'argent, cependant que les mécanismes de cette réaction restaient malgré tout inaccessibles à notre intelligence. En touchant les *Tubulophones*, on ne pense pas que les surfaces réceptives analysent l'ampleur du contact, que le signal analogique mesuré est converti en données binaires qui sont traitées par un ordinateur, et qui produisent par la suite une ribambelle de sons, par l'entremise d'un synthétiseur numérique, d'une carte son, d'un canal d'amplificateur, puis d'un haut-parleur placé au cœur de chaque sculpture. Et quand bien même on le sait, l'émerveillement procuré par l'apparition sonore persiste. La technologie s'efface derrière la simplicité d'utilisation. Ce parti-pris ludique affiché par le duo d'artistes se concrétise par des formes apparemment low-tech, à contrepied des opérations de séduction de certaines œuvres d'art numériques, qui semblent conçues pour impressionner les spectateurs, mais qui les plongent le plus souvent dans la perplexité. Non seulement il est facile d'activer les *Tubulophones* et de déclencher des sons, mais encore on s'aperçoit rapidement qu'ils ne durent que le temps du contact, et que leur hauteur est inversement proportionnelle à la surface appliquée sur les capteurs réceptifs.

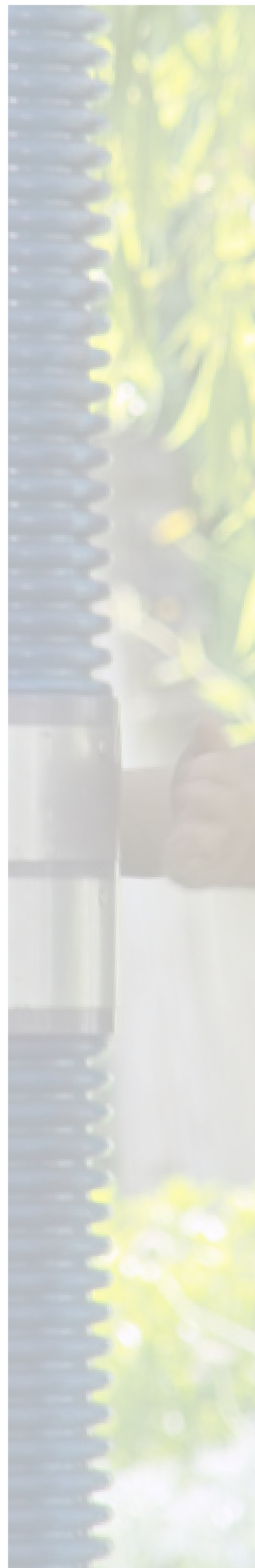
Combinatoire et hasard

Et puis, rapidement, on est intéressé par autre chose : les séquences sonores. Influencée par Cage, Xenakis, la musique sérielle et électroacoustique, Ludicart élabore ses séquences avec l'assistance de la combinatoire et du hasard, afin d'introduire variations et surprises. L'invitation des corps des visiteurs à une exploration ludique des œuvres est aussi une manière de leur proposer des formes musicales originales, trop généralement réservées à des salles de concert prestigieuses ou confidentielles, investies par quelques initiés qui peuvent se glorifier d'une telle distinction.

Toutefois il n'y a pas Ici de religion de l'écoute, de respect des œuvres excessif : placées dans un lieu (public) bruyant, elles ajoutent une couche sonore et se fondent dans leur environnement, comme si la musique dodécaphonique faisait partie du paysage — ce qui est généralement le cas dans les espaces publics, où bruits, sons et musiques se superposent et s'intriquent.

Situations d'écoute

Pour autant, il ne faudrait pas réduire l'approche de Ludicart à une démarche de vulgarisation. Le didactisme exigerait plus de sérieux et de contrôle, et



ces œuvres sont destinées à être jouées, et encore, imparfaitement, car elles ne se laissent pas aisément dompter. Plutôt que des instruments de musique conçus pour un concert ou un spectacle, les sculptures de Ludicart s'offrent à la manipulation. Pour faire quoi ? De la musique, du bruit, pour servir de balises à un jeu, ou d'obstacles de slalom ? Qui sait ? De nombreux usages pourraient être inventés, autant que de situations d'écoute et de vie, sous une forme récurrente ou inédite. Ça dépendra de l'inspiration – mais celle-ci n'en est pas moins orientée par la disposition, l'aspect et le fonctionnement de ces sculptures.

Et c'est en cela qu'est judicieuse leur installation dans des cadres artistiquement peu connotés – voire connotés comme non-artistiques ou comme anti-artistiques, à l'instar des fêtes de Choisy-le-Roi, dont on imagine pas (peut-être à tort ?) qu'un artiste contemporain «branché» se vanterait de les avoir honoré de sa présence. Ludicart propose une expérience, est-ce important de savoir si elle est d'ordre artistique ou si elle est simplement vécue ? Et qu'est-ce que cette distinction changerait à son appréciation ?

La volonté de Ludicart de ne pas séparer la pratique artistique du cadre général, habituel voire «normal» de la vie courante, se manifeste par leur présence dans des événements publics non spécifiquement artistiques, ainsi que par le système économique qu'ils ont mis en place, incompatible avec le marché de l'art et l'appropriation privée – et privative – de leurs œuvres. Celles-ci ne sont pas vendues mais louées pour l'événement. La durée de vie des œuvres s'en trouve ainsi prolongée, et celles-ci bénéficient d'une marge de perfectionnement, suivant l'évolution des technologies et grâce à l'expérience de la monstration : il est possible d'en faciliter la manipulation et d'en optimiser les effets.

Ainsi l'usage est privilégié à l'objet, la musique prenant la forme d'une pratique plutôt que d'un fétichisme.

Célio Paillard fait partie du comité éditorial de L'autre Musique_Revue.

Il est docteur en esthétique et enseigne les arts plastiques dans les écoles nationales d'architecture de Paris Val-de-Seine et Versailles.

Il est également artiste plasticien et graphiste.

