

LIEU

Texte sur les Polytopes  
 parle de : - Moulin (67)  
 - Craxa (70)  
 A qui est-il destiné ?  
 Date ?

La composition musicale du Polytope est continue, tandis que la composition lumineuse est discontinue; quoique parfois on approche la continuité par le fait du rapprochement des événements en dessous du seuil de la perception distincte de l'oeil. Mais essentiellement c'est une poussière de lumière, une galaxie de sons dans l'espace, qui est traitée toutefois avec des mêmes principes de composition de musique que pour d'autres oeuvres. Mais pas pour la musique du Polytope. La musique du Polytope, mettons elle est libre, elle est faite avec des sonorités qui devaient être les plus efficaces de l'orchestre, parceque je ne pouvais pas disposer de studio électroacoustique pour construire des sons. Peut-être parceque je n'avais pas le temps, et surtout parceque je n'avais pas d'endroit où cela pouvait se faire ici à Paris.

En ce qui concerne l'espace, il est articulé par de plusieurs façons. Par une organisation avec des éléments comme des câbles par exemple. On est dans un espace fermé de partout, ou ouvert, mais le fait d'avoir des registres de câbles vous organise cet espace de l'intérieur. On peut l'organiser aussi de l'extérieur, comme un contenant, et ce sont des réceptacles qui peuvent être définis. Le son a besoin d'un conditionnement de l'espace, il n'y a pas de son dans l'abstrait. Le son dans l'abstrait serait le son dans une chambre totalement sourde. Mais il est intéressant, dans l'avenir, de penser à l'exploitation de la chambre sourde en tant que lieu de formation de la musique, et aussi en tant que lieu d'écoute de la musique, parceque là le conditionnement des parois est nul, par définition. C'est un cas extrême, passionnant à une découverte future sur la musique. C'est à dire au lieu de prendre le parti d'avoir des espaces résonnants, d'avoir des espaces absolument sourds. Avec les moyens électro-acoustiques de réverbération artificielle ou de musique calculée avec l'ordinateur, et synthétisée avec lui, on pourra reconstruire n'importe quel type de réverbération, n'importe quel type de son inouï jusqu'ici, donc nécessitant l'absolutisme de la chambre

sourde, c.à d. l'absence d'une perturbation quelconque venant d'une architecture extérieure.

Deuxième point. En ce qui concerne la musique artificielle, non pas instrumentale, on peut imaginer un espace (ce que j'avais décrit dans un article de la revue musicale "Sur un geste électronique", traduit aussi en suédois) pavé de haut-parleurs (quand je dis pavé, c'est dans les 3 dimensions) de manière à avoir une homogénéité, une isotropie dans la direction, pas de focalisation, pas d'endroit privilégié, c.à d. que les haut-parleurs sont dispersés de manière homogène dans tout l'espace. Pourquoi? Parceque de cette manière on peut créer des polarisations du son là où on veut, on est libre de le faire avec une commande automatique des déplacements sonores, on peut, en restant immobile, ou au contraire en se balladant dans cet espace à 3 dimensions avec cette isotropie sonore. La cinémathique n'a pas encore été suffisamment étudiée. Les possibilités qu'on m'a données au Japon avec les 12 pistes et les 250 groupes de haut-parleurs (qui sont 800 en fait, mais 250 groupes indépendants), haut-parleurs aériens et dans le sol, et avec une automatisation des déplacements du son (sur film, comme à Montréal) fait que pour la première fois on a une possibilité de traiter le son dans l'espace, et cela lui apporte une nouvelle dimension qui n'est pas extra-musicale, mais au contraire en plein dans la musique, contrairement à ce que beaucoup de personnes croyaient avec la stéréophonie: pas besoin de stéréophonie parceque la musique est une, le déplacement du son c'est trivial, c'est une chose ~~XXXXXX~~ facile; pas du tout, cela fait parti de notre perception du monde, de l'univers, et l'espace est intégré comme ça dans les structures sonores. Le temps par exemple serait aussi en dehors de la musique; qu'est-ce qui resterait dans la musique? Les vibrations de l'air; mais elles sont dans le temps, elles sont dans l'espace. Ça c'est des formes d'écoute qui pourraient se passer d'enclos, qui devraient même se passer d'enclos. Maintenant il reste ~~XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX~~ l'autre catégorie (je parle des extrêmes, il y a des combinaisons entre deux) qui serait au contraire d'avoir

1970 (bibliothèque)

1967

des architectures de contenants qui influeraient doublement sur la sonorité des musiques par le traitement de leur surface (dure, absorbante, molle) par leur géométrie (les configurations géométriques d'une paroi deviennent prépondérantes, c'est une chose qui a échappé à la plupart des architectes, je dirais même presque à la totalité des architectes, puisqu'ils ne font que des salles de concert traditionnelles, ou alors ils pensent à des formes quadratiques ou rondes qui sont des formes peut-être des formes classiques du point de vue géométrique, c.à.d. fortes, mais du point de vue architecture conditionnant l'audition, sont à côté de la question. La forme, elle, joue un rôle prépondérant, doublement à cause de la réverbération et de la qualité du son qu'elle renvoie, et ensuite par le conditionnement de l'espace même sur le corps de l'homme, puisque on vit dans cet espace, on l'entend donc par les oreilles (on entend l'espace par les oreilles) et on le voit par les yeux, donc par les deux moyens, et par le déplacement du corps aussi. Le conditionnement de l'espace joue un rôle formidable dans l'écoute de la musique. Une musique qui a besoin de grand espace, jouée dans un petit espace, est fichue : ça c'est les dimensions. Mais les qualités aussi, sont prépondérantes. On peut faire la différence entre ce qu'on entend dans une salle cubique et ce qu'on entend dans une cathédrale, avec toute sorte de coins, de recoins et des aspérités à grande échelle. Le contrôle d'un contenant de l'espace sonore par la géométrie de son architecture et par le traitement de ses parois internes, est une chose fondamentale et constitue l'autre extrême de la chambre sourde, pour la musique soit instrumentale avec amplification, soit électro-acoustique avec des haut-parleurs. Quand je dis chambre sourde, ça ne veut pas dire un petit local, bien sûr, c'est tout un ensemble qui doit être assourdi complètement.

Entre les deux, il y a la synthèse de tout ça, et c'est là où il faudrait aboutir, : c'est pouvoir créer un espace qui serait, d'abord modifiable pour des raisons économiques, mais même si on avait tous les moyens pour le faire, devrait +être riche en

possibilités pour qu'on puisse penser à une musique qui ne proviendrait pas d'une source unique et dans un instant donné, mais qui pourrait être multiple dans le temps et dans l'espace, avec des conditionnements différenciés. On n'a pas utilisé suffisamment, par exemple, le grand contraste qu'il y a entre des sons très secs, très présents, et des sons très réverbérés. Ça se fait bien sûr, mais de manière artistique, c.à d. involontaire. Mais utiliser ça par le conditionnement architectural de cet espace sonore, ça ne s'est pas fait. Les labythinthes architecturaux, qui créeraient des labyrinthes musicaux, avec des focalisations à certains endroits, des pylones sonores, ou au contraire des immensités sonores (quand je dis pylones, c.à d. des faisceaux cylindriques de son, qui peuvent être plus facilement réalisés dans les chambres sourdes; c'est pour ça que les chambres sourdes sont intéressantes, car comme ça on crée des configurations sonores qu'on ne peut pas avoir dans des endroits réverbérés; on aurait ainsi des champs sonores qui seraient cylindriques par exemple, comme des faisceaux lumineux, qui seraient au contraire très diffus, qui viendraient de beaucoup de sources). Il y a aussi la mobilité de ces sources; c'est la question de la cinématique du son et du corps humain.

Pour que l'architecture puisse répondre à ça, moi je vois surtout des formes ~~AVEX~~ gauches, tordues dans l'espace, et qui n'ont d'ailleurs pas encore été utilisées, parcequ'elles sont très difficiles à définir. Comme par exemple, point de départ les paraboloides hyperboliques des surfaces réglées avec les droites comme le pavillon Philips que j'avais fait, en partant d'ailleurs de problèmes de conditionnement acoustique, et qui présentait intérêt immédiat sur ces 2 plans que j'ai dit tout à l'heure, c. à d. le conditionnement spatial par la vision et par l'audit de la forme architecturale, (on avait mis 400 haut-parleurs). Ces façons de façonner les surfaces permettraient une richesse déjà assez grande de modulation de l'espace sonore.

Terretektor, il y avait des raisons musicales. La cinématique sonore, c'est une des choses fondamentales, et la proximité des sons aussi, c'est une autre chose fondamentale, c.à d. la présence du son. Et aussi parce que le son émis par un violon ou une trompette lorsque on l'écoute de loin n'est pas du tout le même que lorsque on l'écoute de près, et le violoniste a pris la mauvaise habitude ~~de~~ d'entendre le son comme s'il se trouvait à distance de son propre instrument par exemple. Donc c'est une question sonore. Mais en plus, c'est un problème psychologique; je l'ai fait aussi pour des raisons psychologiques pour l'instrumentiste. L'instrumentiste, surtout les instrumentistes à corde, sont des gens timides qui se sentent spoliés de leur propre art, puisque en général il n'y a qu'un seul soliste, ou 2 ou 3 mettons, et 1 autres sont relégués à une sorte de hiérarchie épouvantable, du premier jusqu'au (16 ou 18 premiers violons, et 14 seconds violons) trentième violon; le trentième violon par exemple, qu'est ce qu'il va jouer? Il ne va rien jouer, il s'en fout, il ne peut pas jouer quelque chose; alors c'est une dépréciation et une annihilation de son essence même d'artiste. Or doublement, l'écriture tout à fait divisée de l'orchestre à cordes et de l'orchestre à vents, devrait permettre, même dans l'orchestre classique à ce que le trentième <sup>violon</sup> joue comme un artiste, et non pas comme le trentième violon d'une symphonie de Mozart. Ça c'est une question d'écriture. Ensuite, lorsque je mets les instrumentistes dans le public, tout à coup, ce qu'ils jouent est vraiment entendu par ceux qui sont à côté de lui, et peut-être que ceux qui sont à côté de lui sont des gens capables non seulement capables d'entendre, mais aussi de suivre la partition et d'apprécier les qualités musicales. De cette façon là le musicien de l'orchestre devient un soliste, et il devrait retrouver sa dignité humaine en tant qu'artiste. Voilà donc une raison psychologique. Maintenant sociologique bien sûr, parce que c'est une écoute avec une présence très grande humaine, de masse, et là la musique devient un véhicule de quelque chose. Nonobstant (however !) la musique

devrait être en soi sonore. Voilà le postulat que j'ajoute immédiatement. Et tout ce que j'ai essayé de faire c'est rendre un service à cette idée-là de base. Ni les choses visuelles, ni les choses d'action, ni les choses psychologiques, ne devraient retirer la qualité intrinsèque absolue du son. C'est à dire que les éléments de psychologie, de sociologie, de manifestations visuelles, sont en définitive peut être des compléments, ou des choses parallèles, mais si la musique en soi ne tient pas debout elle a perdu le pari. C'est pour ça que les essais de théâtre musical, à mon avis, ou de musique visuelle (comme par exemple ce que j'ai fait à Montréal) ne devrait pas être un conglomerat de choses inintéressantes en soi; c.à d. que la lumière doit être en soi aussi forte que la musique, et la lumière pourrait être vue (ou le théâtre pourrait être vu) sans musique, et devrait tenir debout en soi. La musique devrait être entendue toute seule, en soi, et tenir debout, sans la partie visuelle. Et c'est seulement comme ça qu'on a une garantie de dépassement de soi-même, c'est pas en agglomérant des choses médiocres qu'on transforme cet agrégat en quelque chose de valable et de transformateur. Mais alors là c'est un problème de sens qu'on peut donner à la musique, ou à l'art en général. Mon exemple le plus parfait à l'heure actuelle est celui du théâtre Nô, qui arrive à faire un mariage de la couleur (avec les costumes formidables, les couleurs formidables), le gestuel, la musique, et ensuite le sujet, c.à d. le drame, et la poésie, que je ne comprends pas, mais dont j'entends les sonorités, c'est peut-être le seul à l'heure actuelle qui soit une polylogie, une multiplicité artistique, parceque on peut regarder sans écouter, écouter sans regarder, et les choses tiennent debout en soi.

7970  
Au Japon, j'ai fait deux choses. J'ai fait la musique pour 12 pistes et 250 groupes de haut-parleurs (qui sont 800), les pistes pouvant être distribuées avec une cinématique et automatiquement pendant le jeu, pendant la musique. J'ai réalisé ça au Japon avec l'orchestre de Japan Philharmonic, sous la direction d'Osawa



Les sons sont traités dans un studio privé, et d'autres pas seulement les sons de l'orchestre, mais que j'ai ajoutés. J'ai utilisé aussi des instruments japonais, et j'ai fait la partition cinématique dite spéciale, qui est séparée par rapport à la partition proprement dite. Cinématique, c.à d. de mouvement, tout le programme de la distribution des sons, de manière par exemple à former, si j'ai une tenue de violon qui doit passer de chez moi à l'autre bout, cette tenue doit passer successivement par tous les haut-parleurs qui se trouvent entre moi et ce bout là-bas, et d'une certaine façon pour que j'obtienne le résultat de mouvement, et je peux obtenir un résultat de vitesse aussi de mouvement, et ainsi de suite. Tout ça est basé sur des labyrinthes sonores que j'ai établi. C'est une polyphonie, si j'ose dire, spatiale, une polyspatialité du son. Cela se passe dans le pavillon qui a été construit spécialement à cet effet par la Fédération japonaise de l'acier. Cette pièce s'appelle Hibiki-Hana-Ma. Hibiki veut dire son, résonance. Hana est un terme de Nô qui veut dire fleur, beauté, grâce de l'action. Et Ma veut dire dimension, intervalle, distance de l'espace et du temps. J'ai eu beaucoup de difficulté parcequ'il est très difficile de construire des noms nouveaux en japonais, c'est beaucoup plus fin qu'on ne le pense.

Au Japon je fais autre chose. C'est une Idole, une Divinité pour le pavillon de l'Iran. Pourquoi une divinité? Pour montrer la chose que l'Iran a apporté peut-être la plus significative dans l'histoire <sup>des idées</sup> de l'humanité, c'est la dualité entre la lumière et la nuit, le bien et le mal, qui ont eu une influence si forte même jusqu'ici en France avec le manichéisme et les mouvements cathares, qui vient de là-bas, et le christianisme aussi qui est basé fondamentalement sur l'idée du bien et du mal qui ne se trouvait pas de cette façon dans les civilisations antiques, grecque surtout. Donc c'est une sphère métallique d'un mètre de diamètre environ, sur laquelle sont accrochés des éclairs, des flash que j'ai dessiné moi-même dans des larmes

prismatiques de matière transparente, et qui disposées d'une manière bien définie sur la sphère, forment des plages qui s'allument suivant un programme donné. Il y a une <sup>bande</sup> ~~bande~~ à l'équateur de la sphère qui se trouve à la hauteur des yeux de quelqu'un de 1,55 m. à 1,65 m. Cette bande, qui est noire, tourne lentement et elle est percée de faisceaux très puissants de lumière. C'est le soleil. C'est à dire toute cette boule c'est le soleil. Mais le bandeau est noir, et la nuit est donc déjà dans la lumière. C'est une dualité qui est liée ensemble, organique. A l'extérieur il y a, aux 4 points suspendus au plafond (parceque cette sphère est posée sur un pied métallique) sont des boules haut-parleurs qui sont en noir mat. Au bas de la sphère lumière, du soleil qui s'appelle Amesha Spenta (qui veut dire en persan ancien bienheureux immortel). Au pied de cette idole se trouve une plaque métallique sur laquelle je fais graver des écritures de l'Iran depuis la période la plus archaïque comme celle de l'Elam d'il y a 50 siècles à peu près, en passant par l'écriture cunéiforme des Ecuménides et ensuite aux textes de l'Avesta écrits en Zend et en traduction pehlevi, textes qui sont en par traduits en japonais et en anglais. Comme musique, j'ai utilisé une musique sur 4 pistes, une partie de Diamophoses. Denouveau là c'est complémentaire, c'est autre chose. Il y a juste peut-être quelques points de rencontre, mais il n'y a pas de parallélisme.