

**Comment est né le projet de
Virtual Rhizome ?**

• **V. C.** La proposition d'écrire une œuvre « à six mains » est venue de Christophe Lebreton et de Jean Geoffroy. Christophe, avec qui nous avons déjà réalisé plusieurs projets, souhaitait ici explorer les possibilités de SmartFaust, un dispositif permettant de transformer un smartphone en instrument de musique. Ça a été aussi l'occasion, attendue depuis longtemps, de collaborer avec Jean Geoffroy.

**Comment abordez vous
la composition pour des
smartphones ?**

• **V. C.** *Virtual Rhizome* part du constat suivant : ce qui caractérise les nouvelles lutheries numériques est, d'une part, le degré plus ou moins important d'automatisme qu'elles contiennent et, d'autre part, et en conséquence, une tendance à l'esthétisation du geste instrumental. Un ordinateur (le smartphone est un ordinateur miniature) fonctionne à partir d'algorithmes, des logiciels, qui décrivent les tâches à accomplir : jouer tel son à tel moment, par exemple. Certaines tâches qu'il effectue peuvent dépendre d'actions extérieures à l'ordinateur. Par exemple, lancer un programme en appuyant sur une touche, un écran ou en effectuant tel geste. On parle alors de « dispositif interactif ». Ces interactions sont aussi décrites dans le logiciel.

À la différence du geste musical sur les instruments traditionnels, déterminé par les contraintes physiques de l'instrument, dans le cas des lutheries numériques la relation entre le geste et le son est arbitraire ou, au mieux, contingente. Le compositeur (ou l'ingénieur) choisit d'associer tel geste à tel son et fixe ce choix dans un programme informatique, qui reçoit et interprète les informations fournies par les capteurs de geste. Naturellement, le choix des interfaces ou des capteurs peut influencer la nature des gestes utilisés, et demander parfois une certaine adaptation. Mais le développement de capteurs de geste de plus en plus « dématérialisés », indépendants des interfaces ou des objets, comme ceux qui se trouvent dans les smartphones, semblent rendre le geste de l'interprète autonome, ce qui produit un effet déjà souvent exploré par ailleurs : une esthétisation du geste rapprochant l'interprète du danseur et rappelant ce qu'écrivait l'ethnologue André Schaeffner à propos de l'origine des instruments de musique : « La musique instrumentale, en ses formes les plus primitives, suppose toujours la danse : elle est danse. »

**S'agit-il donc pour le
compositeur d'écrire une
chorégraphie, une sorte de
partition gestuelle ?**

• **V. C.** Pas vraiment. Bien que l'on puisse considérer les smartphones comme des pures merveilles technologiques, en tant qu'interface ils ressemblent plutôt à des hochets ou autres types d'idiophones primitifs. Ce qui est intéressant à explorer, c'est qu'ils contiennent en miniature une connexion entre des capteurs de geste et des algorithmes de synthèse sonore, sous la forme d'applications identiques à celles que nous téléchargeons sur nos mobiles. Cela ressemble beaucoup à ce qu'on appelle des « systèmes embarqués », comme on en trouve dans les voitures autonomes. En réalité, avec le smartphone, le musicien joue d'un instrument qui a la capacité de fonctionner de façon autonome. La question qui se pose est alors : que devient l'interprète lorsque son instrument s'est transformé en un robot ? C'est pourquoi, dans *Virtual Rhizome*, j'ai situé le travail de composition en amont du geste instrumental, dans la conception d'un « monde » qui permette justement cette confrontation entre un interprète et l'automate et qui fasse de cette opposition l'objet même de la performance musicale. C'est à l'interprète de trouver le geste adéquat et, au besoin, de le scénographier.

**Ceci rappelle plutôt l'univers
des jeux vidéo que celui de
la musique ?**

• **V. C.** Je ne connais pas très bien l'univers des jeux vidéo, mais on pourrait certainement y trouver un parallèle. *Virtual Rhizome* adopte la forme d'un labyrinthe, une sorte d'architecture virtuelle qu'on pourrait rapprocher du « jardin aux sentiers qui bifurquent » borgésien, à l'intérieur de laquelle le musicien évolue en adaptant sa gestuelle aux contraintes propres à différents types de situations. Chaque situation se caractérise par un fonctionnement autonome du système que Jean doit appréhender afin de trouver la clé lui permettant de le modifier et de se déplacer vers une autre situation. Mais pour bien s'orienter, il doit se créer une représentation mentale précise de l'architecture en place. L'interprète se transforme alors en explorateur d'un monde qu'il dévoile, mais n'est-ce pas ce qu'il a toujours été ?