

« LES MARDIS DES SCIENCES DE L'HOMME »

Un cycle de conférences grand public de la *Maison des Sciences de l'Homme Paris Nord*

Compte-rendu de la conférence du mardi 19 juin 2007

Composer la musique aujourd'hui. La création musicale à l'heure du numérique

Avec

Horacio Vaggione : compositeur chercheur, professeur à l'université de Paris VIII, membre de la Maison des Sciences de l'Homme Paris Nord et directeur du CICM (Centre de recherche Informatique et Création Musicale).

Anne Sedes: coordonnatrice à la MSH Paris Nord du thème "Environnements virtuels et création", maître de conférences en "Musique et outils informatiques", département de musique de l'université de Paris VIII.

Benoît Courribet et **Barbara Sallé**, doctorants, université Paris VIII, MSH Paris Nord.

Texte de présentation:

De la musique expérimentale instrumentale, mixte ou électroacoustique aux dernières tendances de la musique électronique, l'activité du compositeur est aujourd'hui mal connue du grand public. Quelles que soient les écoles et les styles, l'environnement de travail et de diffusion est de nos jours en grande partie fourni par les environnements numériques : l'ordinateur, les logiciels, les nouvelles lutheries, les réseaux. L'accès à l'ordinateur familial et à quelques logiciels suffit-il à faire de l'utilisateur un créateur ? Comment le compositeur apprend-il de nos jours son métier ? Y a-t-il une place pour la création expérimentale en amont des industries de la musique, de la culture et du multimédia, comme il existe une place pour la recherche scientifique expérimentale, en amont de la recherche appliquée ? Y a-t-il une place pour une politique culturelle soutenant la création musicale ? Dans le cadre des environnements virtuels multimédia, y a-t-il des convergences possibles entre musique et image pour la création de nouveaux contenus numériques ? Peut-on imaginer une musique visuelle qui renverse les relations traditionnelles de dominance du son musical par l'image ? Les nouveaux moyens de production et de diffusion de la création musicale et artistique permettent-ils de dépasser les standards industriels et institutionnels et de revendiquer de nouvelles formes d'autonomie pour les artistes ? Quelle est de nos jours la fonction du concert ? Autant de questions auxquelles les chercheurs de la MSH Paris Nord tenteront de répondre.

Horacio Vaggione, compositeur chercheur, présentera son approche de la composition musicale aujourd'hui en faisant entendre certaines de ses dernières œuvres électroacoustiques. **Anne Sédès** exposera l'approche expérimentale et autonome de la création musicale et son importance en arts, en recherche scientifique, et de façon générale dans notre société. **Benoît Courribet** présentera ses propres productions en musique électronique et musique visuelle. **Barbara Sallé** exposera en quoi certaines tendances pop revendiquent elles-aussi l'expérimentation et l'autonomie vis à vis des standards d'exploitation.

Compte rendu établi par Emmanuel Pasquier.

Ce compte rendu est une retranscription synthétique, non-littérale, des interventions et de la discussion. L'ensemble peut être écouté en version intégrale à partir de l'enregistrement audio.

La conférence a été accompagnée de moments musicaux, signalés dans le compte-rendu et qui peuvent être entendus dans la version audio.

Horacio Vaggione: propositions d'un compositeur contemporain

Nous sommes dans une situation nouvelle, qui détermine de nouveaux engagements, dans la manière même dont nous travaillons. On commencera par une projection d'un film, "Presque Bleu" de Horacio Vaggione. Ce film fait partie d'un projet plus vaste: il s'agit d'images de synthèse, obtenues par codage informatique, avec un minimum de montage, puis un ajout de musique électroacoustique. Musique et images coïncident parfois, et contrastent parfois.

Presque Bleu

Question: Quel est le projet?

HV: Ce sont des images abstraites. Je fais de la musique, pas de la vidéo. Mais en faisant de la musique, je me suis dit que je pouvais faire un peu la même chose qu'avec la musique mais avec des images. Les agencer, avec des mouvements, des montages comme on fait avec la musique. J'ai d'abord fait des vidéos sans son. Après j'ai ajouté du son. Cela marche mieux quand il y a plusieurs films au lieu d'un seul, ça donne un côté polyphonique qui, sur un seul film n'apparaît pas vraiment, parce que la musique a plusieurs couches. Je n'ai pas fait de 3D, ce n'était pas le sujet. Un seul film ne suffit pas. Avec entre 4 et 6 films, cela acquiert une autre allure, la perception est sollicitée autrement et la musique s'écoute mieux, paradoxalement. C'est une expérience de musicien avec des images. Je ne sais pas où cela peut m'amener. Du point de vue de la programmation c'est intéressant. J'ai repris des éléments et compositions musicales, et j'ai repris la même approche pour composer avec des images.

Question: Cette pièce, "Presque Bleu", est-elle l'aboutissement de la création, ou bien est-elle une expérience?

Elle n'est pas l'aboutissement, elle est une expérience. J'ai beaucoup de programmes qui génèrent des choses en mouvement. Ici j'ai monté une pièce fermée. Mais j'ai beaucoup de variantes. On pourrait imaginer avoir plusieurs ordinateurs, avec un mixeur graphique, et composer en temps réel, ce serait la meilleure solution. Il faudra planifier ça. Chaque ordinateur aurait une sélection de programmes qui produisent des images. Des programmes courts, juste une image, ou une texture très variée, ou des textures avec éléments gros, ou petites, granulaires ou beaucoup au premier plan, éparpillés, proche ou lointain, avec des couleurs. Plutôt qu'un aboutissement, c'est juste le début de quelque chose.

Question: Est-ce que les codes informatique qui produisent les images sont en rapport avec ceux qui produisent le son?

C'est le même langage et le même environnement. On peut faire des renvois du son à l'image et inversement, même si ce ne sont pas les mêmes codes. J'utilise une version plus anciennes de

"Supercollider" pour faire les images, et une version plus récente pour le son.

Le montage de l'image et du son a été fait simultanément, c'est une petite démo faite pour les trente ans de l'informatique musicale, célébrés à Cologne. J'ai coupé quelques séquences, et j'ai ajouté les sons, en coordonnant le temps musical et le temps visuel. Le temps musical est plus rapide que le temps visuel, parce qu'on est limité à 30 images/sec sur Quicktime. On peut faire des sons de quelques millisecondes (20 ou 30 sons par seconde). On voit quelques flash dans le film. Avec plusieurs écrans, ces effets d'émergence, de petites choses, avec la multiplicité, cela prendrait de l'épaisseur, pour sortir des séquences linéaires.

Question: Quel est votre rapport à la machine?

Si j'ai à choisir, je choisis toujours la musique. La machine n'est pas une machine, c'est un atelier, avec lequel on fait des choses. L'influence des machines est relative. J'ai travaillé avec des machines depuis 30 ans, et, comme on me dit, "ça sonne toujours pareil". Ma musique n'est pas déterminée par les machines. J'ai tendance à faire des musiques qui vont vite avec des petits éléments. Je le fais depuis les années 70; maintenant c'est seulement plus simple. L'image est une expérience récente. Je suis l'évolution de la technique, par exemple avec la musique *live* analogique, parce qu'on n'avait pas de mémoire de ce qu'on faisait. La nouveauté, c'est la mémorisation des opérations. Il y a longtemps je faisais bouger les musiciens, avec des projections sur les murs, de diapos ou de films. Dans une pièce, la partition était projetée sur le mur tout autour de la salle. Les musiciens suivaient en rythme sur les murs. Je jouais avec les couleurs, les tailles des sons, avec des signes graphiques du code de la route. Tout cela c'était analogique. Il n'y avait pas le caractère de reproduction qu'on a maintenant. Avec le numérique aujourd'hui on peut reproduire ou remodifier à l'infini les opérations. C'est le grand changement du numérique par rapport à l'analogique.

Dans ce qu'on va entendre, il y a un parcours. C'est une musique mixte, électro-acoustique. Il y a de grands changements dans les musiques contemporaines. La notation est écrite de manière traditionnelle, jouée par des musiciens professionnels. Il y a les instruments acoustiques, et plusieurs strates superposées. Chaque instrument a un "accompagnateur", et d'autres types de sons, produits à partir de l'enregistrement des instruments acoustiques, jusqu'à perdre complètement la trace de l'instrument initial parfois.

(41:37 à 48:15)(Musique)

Anne Sédès: Mutations technologiques et création artistique expérimentale:

Je vais parler de façon plus générale de l'approche expérimentale et autonome de la création musicale et son importance en arts, en recherche scientifique, en relation avec les mutations technologiques portées par le numérique.

Horacio Vaggione, tu es un compositeur qui, de par son parcours, te situes dans la tradition savante, s'appuie sur une certaine autonomie de l'art ; tu es également aux prises avec l'approche expérimentale et avec l'usage des technologies toujours en cours de mutations de par le fait que c'est en studio que tu as développé ta pratique.

La question de l'autonomie de l'Art, avec un grand A, c'est une question qui relève du champ de la philosophie et de l'esthétique, c'est une question que nous abordons en séminaire à la Maison des Sciences de l'Homme avec la philosophe Antonia Soulez. Qu'est-ce que cela signifie concrètement pour le musiciens ? Cela concerne une activité de création qui doit être contrainte le moins possible par des questions d'exploitation commerciale et industrielle, où le musicien opère en toute indépendance avec son environnement de travail, son "atelier", pour faire oeuvre. Pour comprendre de façon simple et actuelle la question de l'autonomie, il faut s'intéresser à la façon dont, de nos

jours, mêmes des musiciens issus des tendances pop revendiquent leur indépendance vis-à-vis des modèles d'exploitations hérités de l'industrie de la musique et vis-à-vis des outils de production et de diffusion. Barbara Sallé nous en dira plus tout à l'heure.

Ce qui a permis l'émergence de cette revendication d'autonomie, c'est la relation des musiciens aux technologies, de nos jours portées par les développements massifs du numérique.

En musique, il y a toujours une relation aux technologies, du temps du passage du clavecin au piano forte, par exemple, ou de l'incorporation des pédales (époque de Beethoven).

Le 20^e siècle est le siècle de l'électricité, porteuse de mutations technologiques.

Un exemple emblématique de la musique du vingtième siècle, c'est l'électrification de la guitare, et comment la guitare électrique est devenue un véritable vecteur pour l'évolution de la musique, avec le rapport au son, qui va s'émanciper, avec les traitements, l'usage des pédales.

De ce point de vue, Jimmy Hendrix a été un grand expérimentateur, un grand innovateur.

C'est dans ce contexte qu'a pu se développer la musique électroacoustique dont Horacio Vaggione est un des maîtres, avant de se populariser à travers les développements des musiques électroacoustique dans les années 90. Avec le "home studio", la "house music" (la musique que l'on fait chez soi), la création musicale a trouvé sa place dans le studio, qui est le lieu de l'expérimentation, de l'adoption des technologies et de l'innovation, tout autant que le lieu de l'enregistrement et de la production commerciale.

D'une part, Varèse, Cage, Boulez, Xenakis, Schaeffer, ont appelé tout au cours du siècle la création de studios de recherche expérimentale dédiée à la musique ; on connaît en France le GRM (Groupe de Recherches Musicales), l'IRCAM (Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique). Mais aussi, à la fin des années soixante la production des Beatles dans les studio d'Abbey Road, par exemple, pour comprendre combien le studio même dans un contexte commercial peut être aussi un lieu d'expérimentation et d'innovation.

De nos jours, avec le numérique, alors que les mutations sont permanentes, on est toujours en train d'expérimenter les outils technologiques, de forcer les normes et les usages, même au sein du flux de production de l'industrie de l'audiovisuel, avec les activités de recherche et développement en entreprise.

Ce que le numérique a apporté aux musiciens avec l'informatique musicale, c'est l'autonomie dans la relation aux moyens de production (comment faire). Le musicien n'est plus limité par le temps de studio toujours limité, coûteux, il peut expérimenter autant qu'il veut, chez lui.

Cette popularisation massive de l'accès à la création musicale par l'expérimentation, a fait émerger aussi dans certaines tendances pop un désir d'autonomie artistique, non plus pour devenir riche et célèbre mais pour faire ses propres productions, sa propre diffusion, pour se faire entendre, en tant que musicien.

Evidemment, le numérique nous fait accéder à des opérations sur la matière sonore et musicale toujours plus fines et transforme la manière de composer. C'est la grande leçon des compositeurs de la génération d'Horacio Vaggione.

Du fait des mutations technologiques, des convergences entre supports, on en vient à s'intéresser à l'image en musique. Ce qui débouche sur des problèmes scientifiques, la cohérence son/image, ce qui va intéresser les gens du cinéma, désormais équipées en multicanal, 5.1, mais on ne sait pas vraiment les utiliser. D'où l'intérêt des recherches sur la cohérence temporelle dans la perception intersensorielle, qui n'est ni le temps de la musique ni le temps de l'image.

Le lien essentiel qui relie l'évolution technologique et la composition musicale fait que se pose de manière naturelle la question du lien entre les arts expérimentaux et la recherche scientifique. A la MSH, la plate-forme Arts, Sciences, Technologies matérialise ce lien. Notre laboratoire va participer à un gros projet sur le multimédia, au sujet de la question du rapport image/son, grâce à une approche collective et interdisciplinaire.

Benoît Courribet: un jeune compositeur-ingénieur en fin de doctorat.

Je viens d'une formation scientifique, école d'ingénieur en génie mécanique de l'université de Compiègne. J'ai étudié l'acoustique (étude des propriétés physiques du son) en suivant un DEA d'acoustique, traitement, du signal et informatique appliqué à la musique à l'IRCAM, puis j'ai fait un stage au GRM. Puis j'ai affiné le tir et je suis passé en 2001 à l'université de Paris 8 pour poursuivre mes études en musique sous la direction d'Horacio Vaggione. J'ai aussi organisé des événements, j'anime un label. Je vous propose des extraits de mes compositions, dont certaines sont accompagnées par des supports visuels. C'est une musique "électronique", mais ça ne veut pas dire grand chose, cela ne désigne que le moyen technique.

Extrait: 64:25 à 66:03

C'était un travail sur des sons de synthèse, dans un certain environnement de programmation logiciel.

J'ai ensuite voulu faire le pendant, à partir de sons enregistrés uniquement, en leur faisant subir un traitement équivalent au précédent.

Extrait: 66:59 à 67:27

Je me suis intéressé au traitement en temps réel: le son produit par l'instrumentiste est capté par microphone et traité directement, en temps réel, par l'ordinateur.

Ici uniquement avec des microphones placés sous une cymbale:

Extrait: 68:43 à 70:25

Suite à cette expérience, l'environnement logiciel utilisé ici a été redoublé d'une partie vidéo: on pouvait désormais traiter l'image dans le même environnement logiciel que celui dans lequel on traitait le son. J'ai voulu faire l'expérience d'un traitement visuel en parallèle à celui du travail sur celui de la cymbale.

Extrait (avec vidéo): 71:58 à 73:10

Voilà, on a fait le tour de différents domaines d'expérimentation. Voici des choses plus récentes. En janvier 2006, dans le cadre de la musique mixte, on m'a demandé de créer une version musicale à partir d'une pièce de Marcel Duchamp qui s'appelle "Erratum musical" (fin des années 20). C'était dans le cadre d'une manifestation européenne sur le mouvement Dada. C'est une pièce pour piano où sont tirées au hasard les 88 notes du clavier du piano qui doivent être jouées successivement de manière égale, sans variation de durée ni d'intensité. C'est une pièce, on pourrait dire, presque "informe". On m'a demandé de l'accompagner par un traitement informatique. J'ai essayé de faire une approche multi-échelle dans le temps, avec différents niveaux de temporalité dans une musique. Une nouvelle note était choisie au hasard, quelqu'un tirait un carton sur lequel il y avait une note, toutes

les 10 secondes, et j'ai généré des événements dans un temps beaucoup plus rapide, un autre beaucoup plus lent, et j'ai essayé de faire interagir ces différentes couches.

75:20 à 76:12

Pendant l'exécution, je ne faisais rien, j'avais programmé l'ordinateur qui réagissait en fonction.

Deux choses pour finir: un exemple de musique visuelle, visualisation du son, on ne sait plus vraiment dans quel domaine on est, dans un domaine propre où la posture perceptive n'est pas la même que par rapport à la musique ou à la vidéo isolées.

79:15 à 80:26

Contrairement à Horacio, j'aime utiliser des images vidéos déjà élaborées.

Puis, là je n'ai pas besoin de son, la partie sonore viendra plus tard, voici un travail dans le domaine des arts multimédias, sur lequel je travaille actuellement. On part d'un film et on utilise les images ou photogrammes (il y en a 25 par seconde, donc une quantité colossale), et on les dispose dans l'espace. On casse le déroulement temporel du film. Les images ne sont plus dans le temps, mais dans l'espace. Ensuite on peut naviguer dans le déroulement temporel du film (il s'agit de "l'Homme à la caméra" de Dziga Vertov, et l'extrait c'était "Stalker" de Tarkovski). On contrôle avec un joystick, on fait varier la vitesse, la transparence, on crée des choses singulières comme ce volume gazeux dont l'épaisseur dépend du déroulement temporel du film. L'idée est d'avoir un traitement visuel similaire à celui du traitement du son. Horacio a dit que les temps visuel et sonore étaient proches. Mais notre perception du temps est très différente selon qu'il s'agit de l'image ou du son.

Barbara Sallé: comment être autonome aujourd'hui?

Je vais axer sur la question de la diffusion et sur la situation actuelle des compositeurs. Horacio par exemple est totalement autonome, même dans sa diffusion. Il n'a pas cherché à exploiter sa musique. Il vient de la "musique savante", comme on dit pour y opposer la "musique populaire". Mais mieux vaudrait parler de "musique de création" et de "musique d'exploitation", pour décrire plus adéquatement la situation actuelle.

Benoît s'est autonomisé avec les nouveaux outils de composition. Mais il est également producteur et diffuseur, et représente un modèle de plus en plus fréquent (on le retrouve par exemple chez les compositeurs du festival de musique contemporaine "Présences" de Radio France).

La production est partagée entre 5 grandes industries. Ils se sont concentrés sur les contenants: le CD. D'où le problème qu'ils rencontrent avec la dématérialisation permise par internet.

Le musicien de musique de création, qui ne prétend pas à une diffusion de masse, s'était retrouvé confronté à des grandes industries qui pensaient en termes de publics-cibles, et qui catégorisait et donnait des noms à la perception musicale. A chaque fois on étiquette un type de musique et un type de public. Aujourd'hui, les industries du disque n'arrivent plus à suivre les évolutions très rapides et les innovations musicales, et n'arrivent plus à cibler les publics-types. L'industrie n'arrive plus à anticiper sur les goûts. Le téléchargement met en danger les industries pour les musiques d'exploitation, mais de l'autre côté, il améliore la diffusion des compositeurs de création. Car pour ces derniers l'outil de rémunération essentiel est la scène. Et la diffusion permet d'attirer du public pour les spectacles vivants.

Il y a une place à prendre pour le compositeur de création à l'heure actuelle. Parce que l'industrie du disque fonctionne en termes de contenants et pas de contenus. Or, on est entré dans l'ère de l'expérience, qui remet en cause nos références sonores. Un besoin nouveau s'est créé: c'est le besoin

d'expérience. On est sorti de la consommation de l'objet, pour entrer dans une ère de l'expérimentation (parfois le marketing ne s'y trompe pas, voir les stratégies d'Apple, qui ne propose pas du besoin, mais crée du besoin en proposant des expériences). Cette expérience, on la trouve d'abord dans la musique électronique, mais il y a de l'expérience aussi dans la musique tonale, et dans le rap en particulier. Comme le besoin est désormais orienté vers l'expérience, ce sont ceux qui tentent des expériences qui rencontrent la demande du public. Et les nouvelles conditions de diffusion, qui les rendent autonomes par rapport aux grandes industries de diffusion, leur permettent d'atteindre ce public directement.

La prise d'autonomie ne concerne pas seulement le rapport des créateurs avec l'industrie du disque. Il s'agit aussi de leur rapport à l'Etat. Parce que sur ce terrain, les institutions musicales nationales sont en retard aussi. Un festival comme "Présences" se pense quatre années à l'avance. Cette lourdeur de logistique ne permet pas de suivre la rapidité de l'innovation en musique. De plus, la mise à disposition en ligne de ce qui est produit dans ces festivals est elle aussi soumise à des contraintes lourdes (problème des droits d'auteurs, des droits voisins...).

Aujourd'hui, il y a une formidable convergence entre les moyens de diffusion et la demande pour des expériences sonores inédites, qui permet de court-circuiter les moyens traditionnels de diffusion, les cloisonnements du marketing, les lourdeurs institutionnelles, qui offre un champ nouveau d'opportunités pour les créateurs.

Discussion:

- Liens musique/supports visuels: quels développements?

AS: Il y a une vraie demande industrielle de ce côté là. A un moment, avec la téléphonie mobile, on nous a demandé de faire des maquettes de visualisation pour "voir" la musique sur les portables.

Il y a aussi la question des standards d'échanges dans les flux de production. Il y a un besoin de tests d'usage et de qualité du rendu des productions

Les gens des industries travaillent avec des standards mais ils explosent aussi ces standards. Ils achètent une qualité (Dolby), mais ils veulent savoir ce que ça rend vraiment. Et comment ça marche, car les technologies ne sont pas en accès libre.

Or, les musiciens traitent avec les mutations technologiques, le regard des musicologues sur la façon dont les musiciens s'approprient les technologies est un regard riche d'informations sur les usages. C'est pourquoi nous sommes beaucoup sollicités par l'industrie. Parce qu'on est vraiment "les mains dans le cambouis" en travaillant dans les arts expérimentaux et qu'on représente un laboratoire formidable des usages.

- Sur l'écriture: que reste-t-il de l'écriture musicales dans les pratiques contemporaines?

HV: L'expérimentation ne va ni contre la mémoire ni contre la culture acquise. Le bouleversement après 1945, exprimé par le cassage de la mélodie chez Boulez et Stockhausen, est une manière de poser de nouvelles questions à la musique et d'inventer de nouvelles manières d'écrire.

BC: Il y a un changement d'axe de là où se fait l'écriture, mais placé à une plus petite échelle, et non à l'échelle de la mélodie. Ce n'est plus la note qu'on pose, c'est le son qu'on définit. On travaille à l'intérieur du son, mais c'est toujours et même peut-être encore plus de l'écriture.

HV: Il y a un travail d'expérimentation, qui ne se réduit pas à de l'improvisation. Ce n'est pas nouveau: Haydn avait un "laboratoire" qui était l'orchestre symphonique. Il a changé le contenu instrumental de la musique symphonique, changeant la composition des orchestres symphoniques - un peu plus de contrebasses et de hautbois - et c'est de là qu'est sortie la symphonie du XIX^e siècle. Il y a aussi des improvisations, qui font partie de la création. Les variations de Beethoven sont autant d'expérimentations, en reprenant toujours du même point, et en introduisant des petites

modifications à chaque fois, presque comme avec un dictaphone.

BC: Composer, c'est un chemin. Moi je pars d'une idée, qui peut être une erreur, une improvisation, puis je vois les réactions du logiciel, puis je sélectionne un son qui marche, qui est ensuite réinjecté pour servir de nouveau point de départ. On ne dissocie pas le travail du son: le son porte un potentiel, il est réalisé par la mise en correspondance avec d'autres sons, mais, dès le départ, le son a une part de l'oeuvre déjà en lui.

- Est-ce la perte de tout "message"? Que reste-t-il de l'émotion? N'y a-t-il pas un primat de la démonstration technique sur le partage ?

HV: Je ne suis pas du tout d'accord. L'orgue, à ses débuts, a été condamné comme froid par rapport à la voix humaine. Aujourd'hui on retrouve ce débat entre musique analogique et numérique. On recherche la "chaleur" de l'analogique, ou alors on se livre à la froideur du numérique. Ce sont des choix de composition, mais la distinction entre "émotion" et "démonstration technique" n'est pas vraiment opérante. La musique, même la plus apparemment expressive, n'a pas un message univoque. Personnellement, je cherche les qualités sonores mais pas un message à communiquer. Il y a un fossé entre ce qu'un compositeur ressent et ce que ressent l'auditeur. Mozart n'avait pas l'intention de s'exprimer personnellement, il l'a maintes fois écrit. Cela n'empêche pas que des émotions soient exprimées.

BC: En composant, je me demande toujours ce qui reste à la fin. Et quand j'écoute, ce qui m'intéresse, c'est ce que j'entends, pas tellement sur les conditions de composition. Je me concentre sur le son. Varèse disait que les bruits de la ville ont modifié nos conditions d'écoute, et qu'il fallait en profiter pour explorer de nouvelles directions sonores. C'est cela que je recherche, aussi bien en tant que compositeur qu'en tant qu'auditeur. Et même si je cherche parfois à aller vers une musique "froide", je reste guidé par l'idée de ce que cela va produire au niveau de la sensibilité. Je suis gêné par la nécessité, qu'on rencontre parfois en arts plastiques, d'accompagner l'oeuvre par une notice explicative. Moi je veux faire du son.