

MUSIQUE SPATIALE ? 2015

son état révèle la situation des humains en société

*Notre connexion et la situation qu'elle crée par son contexte
révèlent l'état particulier dans lequel se trouve la musique spatiale
et l'état de santé de notre société.*

*C'est une longue lettre
qui me permet de faire le point du bilan de la situation de la musique spatiale.*

Voyez-vous Arnault, notre situation est révélatrice. Nageant dans l'absurdité même, ce depuis une quarantaine d'années : des équipements audio hors de prix pour un artiste et inappropriés pour la musique (spatiale). Je crée de la musique spatiale (pas enregistrée) vivante en concert qui utilise la spatialisation comme un instrument de musique « en temps-réel » (sic) pour lequel je propose, je compose, je dispose. En 36 ans de carrière musicale, je n'ai rencontré aucun compositeur qui agit dans ce sens, vraiment, et sans bluff. Vous vendez une machine de spatialisation et des outils pour la spatialisation. Me connaissez-vous ? Non. Pourtant je suis le compositeur majeur de la musique spatiale (après Xenakis et Stockhausen) en pleine maturité. Mais depuis 36 ans, ma musique ne retient aucun soutien financier. Comment est-ce possible ? Il n'y a pas d'industrie pour la musique spatiale, et son rêve s'est effondré. Nous allons essayer de dévoiler le cercle vicieux du noeud.

Votre machine de spatialisation dont vous vantez les mérites, vous l'avez utilisée avec un groupe de rock qui n'invente rien dans la spatialité n'incluant ni une pensée, ni une écriture de l'espace dans sa musique. A quoi ça sert ? Montrer (encore) une autre machine coûteuse pour un « effet spécial » et non indispensable pour un concert rock ? reste une « démo » inappropriée, sans vouloir vous froisser ni vous offenser, qui ne valorise ni la fonction ni le développement de la nécessité du spatialisateur.

Des 2 machines que j'utilise, l'une était destinée aux cinémas « IMAX » (Image Maximum) qui dans les années 90 était vendu 35 000 F (pour la proportion en €, il faut diviser la somme par le taux SMIC) que personne n'a vraiment utilisé : les Imax ne sont équipés qu'en 6 pistes audio alors que le spatialisateur est quadri et octophonique pour le déplacement du son dans un espace aux coordonnées XYZ. Jean-Michel Jarre en avait un qu'il n'a jamais utilisé, il me l'a donné en 2013. Le second, moins chère (1 000 €), était destiné aux discothèques pour que les DJ spatialisent (principalement du son circulaire) leur mix, mais aucun DJ ne pense au-delà de la stéréo (et il lui aurait fallu une troisième main pour le joystick) et surtout il n'y a pas de réverbération ni de Doppler dans la dance-music qu'il y a dans le spatialisateur. Ces machines ne coïncident pas avec ce à quoi au départ elles étaient destinées : l'industrie du cinéma et l'industrie du dance-floor.

L'incompétence des ingénieurs du son et des sonorisateurs, restant fixé dans le standard de la stéréo, à savoir manipuler un, voire plusieurs spatialisateurs empêche-t-elle toute évolution vers et de la musique spatiale ? Ce n'est pas l'ingénieur du son (celui qui travaille avec moi) qui gère les spatialisateurs : c'est moi (ou comme pour mon dernier concert un musicien dédié à cette tâche, surtout quand il y en a plusieurs). Le sonorisateur, gère la sonorité globale, les branchements, et en + les scènes de routing que je lui demande. Une octophonie possède 28 stéréos à mixer, une quadriphonie : 6 et une hexaphonie : 15 fait tout de suite comprendre la difficulté d'un mixage multiphonique avec la composition et l'interconnexion des équipements. La simple matrice audio n'existe toujours pas dans les consoles de mixage et les interfaces audio numériques. Ça semble venir, mais par des détours. Seul récemment la DAW : Cockos Reaper l'a intégré sans être encore un outil suffisamment pratique. Le MIDI est toujours 32 ans après le seul protocole accessible de contrôle externe (avec son Control Change à 7 bit !). Une matrice de routing, ce n'est pourtant pas compliqué ! Le principe devrait être intégré dans toutes les consoles de mixage qui pensent l'espace, mais aucune console de mixage ne pense l'espace. Il reste des tentatives timides surtout de la part des Japonais : Roland et Yamaha ont tenté quelques percées. Quand Roland sortit son RSS 10 binaural à 100 000 F en 1990 (~28 SMIC) il n'y avait que Vangelis et moi comme client potentiel pour toute la France ! mais pas à ce prix pour un effet auxiliaire ! (aujourd'hui le RSS10 est à 500€ sur le marché de l'occasion) Yamaha a proposé des

trajectoires en « presets » dans ses premières consoles numériques qui ont fait que des compositeurs ne pouvaient pas être intéressés, le « preset » empêche la créativité : le preset reste un effet, non composable ; et de l'autre côté, faisait redouter les sonorisateurs habitués à la stéréo.

Pourtant tout a commencé il y a déjà 58 ans (en 1957), avec la marque de volonté (le rêve spatial) de Philips de sonoriser dans une architecture dédiée, la musique électronique de Varèse et Xenakis (Le Pavillon Philips de l'expo universelle de 1958) avec un nombre énorme de haut-parleurs (on parle de + de 400 !) dans une cavité en forme d'estomac conçu par Xenakis (avec une sonorité de caverne). La technologie audio existait déjà : haut-parleurs, microphones, amplification, mélangeurs, mais l'idée de l'espace dans la musique électrique commençait à naître. Depuis, Philips n'a jamais poursuivi l'aventure et a même viré Pierre Henry de son catalogue ! Stockhausen est le premier compositeur connu avec Xenakis qui ont pensé intentionnellement l'espace dans la composition de leurs musiques, avec Gruppen en 1957 puis Carré en 1960 pour 3 puis 4 orchestres et Kontakt en 1959 qui fit découvrir des sons qui tournent autour du public pour le premier, avec le Pavillon Philips en 1958 ou Terretektorh en 1966 qui place l'orchestre symphonique parmi les auditeurs pour le second et tant d'autres.

L'idée de l'espace dans la musique, initiée par Stockhausen et Xenakis, n'a pas tenu. Comme je vous l'ai dit, je suis le seul compositeur de musique spatiale après eux qui développe (à force de résistance) la musicalisation de l'espace (de ce qu'on se figure être l'espace), rendre la spatialisation instrumentale que les sonorisateurs refusent en général cette prise en charge supplémentaire qu'il connaissent mal. Pourtant tous les spatialisateurs leurs sont destinés, jamais au musicien qui lui sait l'intégrer à la musique. À force, les compositeurs ont tous lâché, à part ceux de la musique « électroacousmatique » enregistrée sur 2 pistes et « orchestrée » sur un ensemble de haut-parleurs placés sur la scène. L'espace est important pour les compositeurs électroacousmatiques qui utilisent le multipiste pour une piste par haut-parleur avec des haut-parleurs partout dans la salle : la musique est préenregistrée et n'a pas besoin de spatialisateur. Le spatialisateur est un instrument pour le temps dans l'instant (comme les synthétiseurs analogiques). La connaissance théorique, technologique, le savoir-faire de l'ingénieur, la sensibilité du musicien semblent être trop pour un seul artiste qui joue sa musique. Il n'existe aucun enseignement, nulle part au monde réunissant ces 4 capacités/compétences. Les concepteurs de spatialisateur confondent le sonorisateur et le compositeur pour une histoire d'argent. Qui empêche depuis 40 ans le développement de la musique spatiale en temps réel.

Le standard spatial d'aujourd'hui, le « surround » est un leurre ou une trahison pour la musique spatiale. Le « surround » n'agit pas pour réaliser des sons identifiés volants (SIV?) ou à libérer les sons dans l'espace. Le panoramique « surround » quand il positionne la source audio au centre, il met tous les haut-parleurs à niveau égal : ce qui correspond à une monophonie sur 6 haut-parleurs ! N'est-ce pas étrange ? Pour une idéologie du siège : non. Le « surround » part de la doctrine d'assiéger l'auditeur fixé devant l'écran. Le « surround » n'est pas une hexaphonie, mais une monophonie pour les monologues et les dialogues qui parlent en face, une stéréo frontale pour la musique, une quadriphonie circulaire (pas transversale) pour les effets spéciaux du bruitage et l'enceinte subbasse dans un coin pour faire vibrer le corps aux effets d'explosions (conséquence de la première expérience ratée avec le film Tremblement de Terre en 1974). Nous pouvons dire que depuis les années 70 du XXe siècle qui ont vu naître les premières machines (*qui connaît le Sound Sweep 50 50 spatialisateur quadriphonique dont le groupe Pink Floyd a eu le privilège d'utiliser pour son concert Animals avec 4 châteaux Altec ? personne*) il y a : régression ; une fermeture d'esprit générale avec quelques rêveurs égarés tels que vous, moi et certains autres. Égarés, car ils ne se solidarisent pas pour comprendre et réaliser leurs rêves. **La standardisation de la diffusion audio par le cinéma a été fatale à la musique.** On parle de 3D alors qu'il ne s'agit que de perspective : une simulation par un conditionnement « du regard de l'écoute » (sic) pour créer la séparation par la conscience de l'éloignement (qui date de la Renaissance, c'est-à-dire du XVIe siècle) qui est d'abord une intention visuelle, non sonore.

Notre connaissance est arrogante par son ignorance : de croire fermement savoir. Les recherches sur la localisation du son dans l'espace ont été abandonnées (les chercheurs tournaient en rond. Et on croit toujours « au déphasage entre nos 2 oreilles pour la localisation du son dans l'espace d'un volume » sic). Il n'y a plus de recherche véritable en acoustique (je viens aussi du laboratoire d'Emile Leipp à Jussieu, le GAM groupe acoustique et musique). Ces chercheurs de la localisation du son dans l'espace ont été déplacés pour ne servir qu'à la réalisation des

déplacements des robots assassins autonomes pour l'armée. Pour la guerre. La technologie entière sert la guerre. Quand un artiste découvre une possibilité technologique, elle revient toujours à l'armée, comme pour la 4X de l'IRCAM que l'armée a financé en partie et tant d'autres projets « artistiques » pionniers ou crus comme tels avec les « nouvelles technologies » (sic).

La confusion du son dans l'espace s'accroît avec les résultats des recherches, dans les années 70 du XXe siècle, du Britannique Michael Gerzon, nommées globalement « Ambisonic ». « Ambisonic » est l'évolution multiphonique logique de la « stéréophonie » réalisée par son aîné et ami Alan Blumlein, qu'il avait nommé : « binaural reproduction ». *Plus juste que stéréo du grec « stereos » qui signifie : solide (pierres, matériaux de construction) est passé dans la phonie par l'idée du relief « visible », n'a rien à voir avec le doublon de haut-parleurs distancés, plutôt de l'effet d'un mixage de sons dont certains sont perçus + loin que d'autres moins évident à simuler dans la monophonie.* Mais Ambisonic se heurte à un concurrent bêtifiant : le « 5.1 surround » pour le « home-theater » : le cinéma à la maison. L'escroquerie sonique, technologique et commerciale qui se veut un standard audio spatial. Le 5.1 n'a rien de spatial : sauf de standardiser, normaliser l'encerclement pour encercler, le siège pour assiéger le spectateur : une tactique de guerre d'immobilisation. Complètement à l'opposé des idées de la musique spatiale qui permettent à la fois de comprendre la complexité d'un mixage multiphonique qui fait jouer + d'instruments en même temps et qu'ils soient clairement distinguables ; qui dans un mixage stéréo seraient brouillées ; et, donner au son la possibilité de bouger, de se mouvoir, de s'échapper, de se libérer (des dictatures d'immobilisation) dans tous les sens que donne l'espace, comme un ballet. Mes réalisations spatiales partent de ça. Ça valdingue dans tous les sens (y compris et surtout sous les pieds et dans le corps des auditeurs). C'est le corps entier qui entend, pas uniquement les oreilles.

Mais quelle salle de concert permet ce type d'installation : aucune. Ici à Toulouse, je travaille dans un « squat » excentré en zone industrielle, d'artistes avec un excellent régisseur et une sonorisation possible en octophonique. Sinon, pour la salle : il faut construire, et le moins cher, c'est le gonflable. A Montréal dans les années 90/2000, j'ai conçu un grand nombre d'édifices, après l'expérience d'Ourdission en 1983 à Londres. L'espace en musique ne peut commencer qu'avec l'architecture : Pavillon Philips (Bruxelles 1958), Pavillon allemand (Osaka 1970), Ourdission (Londres 1983), Ourdission generation 2 (Montréal 2000) censuré par *les Français de Cultures France ancien AFAA et son directeur Olivier Poivre d'Arvor d'alors qui a détourné 30 millions de francs d'argent public destiné à la fête de la France au Québec en 2001.* Ourdission generation 2 n'en demandait qu'1. <http://centrebombe.org/ourdissionG2/1.html>

Un nouvel obstacle supplémentaire existe depuis 30 ans : la place des concepteurs qui est envahie par les « Nerds », une espèce informatique qui bricole du bluff et pillent les budgets de la culture (bluff que j'ai rencontré pour la première fois à l'IRCAM pour mon concert en 1984 : le spatialisateur longuement débattu était finalement inexistant ! (<http://centrebombe.org/arcoguitar2b.html>) ; alors qu'à Londres l'année d'avant nous avions réalisé une spatialisation étonnante avec un ZX80 8bit et une console analogique : <http://centrebombe.org/livre/1982a.html>). Le « Nerd sonique » est né à l'IRCAM et au MIT, il s'est développé et a envahi la planète universitaire et institutionnelle dans le monde entier par tout ce qui concerne la musique (les images et autres animations) par ordinateur. Pour la musique, c'est à la naissance de Max en 1985 de Miller Puckette que tout a commencé. J'étais déjà parti de l'IRCAM faire vraiment de la musique, ailleurs. Tous ces « nerds » prétendent réaliser des programmes de spatialisation, pour « élargir les possibilités de la musique » (sic) : il n'en est rien : c'est une escroquerie avec des programmes inopératoires pour la musique. S'il y a un musicien vivant dans leurs conventions et conférences, c'est pour l'animation du soir, dans la boîte de nuit. Le Nerd ne réalise rien, il médiocratise. Le Nerd occupe assiége et s'accroche à son poste de fonctionnaire salarié et s'empare des subventions au nom des « nouvelles technologies d'avenir » (sic) : voir les annonces de la NIME community. Il est le médium de l'invasion sociale de l'insignifiance. Et empêche tout développement de la musique spatiale à l'aide de l'outil informatique. Car en 30 ans, il n'a rien donné.

Voyez-vous Arnault, depuis 36 ans que je m'efforce de réaliser une musique spatiale, on peut dire que ma musique vit 36 ans de censure : de la censure directe (franche et affirmée : « vous ne jouerez jamais votre musique ici » sic), de la censure indirecte (« il n'y a personne ? » sic), de la censure hypocrite (« nous n'avons plus d'argent » sic), de la censure que porte la honte des politiques culturelles pour étouffer toute originalité (« les politiciens guerroient les artistes insoumis » sic), de la censure que porte la honte de l'industrie du disque qui a retiré l'artistique de

la musique (« l'artiste est un kleenex qu'on jette quand on en a plus besoin » sic) et a réalisé l'effondrement de l'évolution de la technologie audio, qui 40 années après reste balbutiante dans sa stéréophonie du mp3 vissée dans les oreilles. Le casque qui isole de la société montre le malaise social bien réel. Si tout ça existe, c'est uniquement : par désir de domination (« c'est moi qui commande » sic), par esprit d'avarice (« paye, c'est à moi » sic), par ignorance et incompetence (« c'est quoi la quadriphonie ? » sic), par arrogance d'être convaincu de savoir (« ferme ta gueule » sic) uniquement dans le but de dominer l'autre, rien d'autre. Révèle de tous ces êtres humains, une frustration si profonde et une bêtise si affligeante qui me font profondément honte d'être un être humain.

Aussi dans une salle de concert, c'est le régisseur qui commande. Et l'équipement et l'organisation technique de « sa » (sic) salle. J'ai vécu quelques bras de fer pénibles, rien que pour déplacer quelques enceintes. Une fois dedans, l'artiste n'est plus maître de la diffusion de son oeuvre (quoiqu'elle ne l'est plus, une fois diffusée) : la lutte est sans merci. Leur budget issu de la subvention (publique et/ou privée) leur permet d'acheter de l'équipement cher plus désirable : « + c'est cher, mieux c'est » (sic) est cru. L'équipement audio est souvent surdimensionné par rapport aux besoins de la salle (riche). La croyance que « techniquement il n'y a que lui qui peut connaître les besoins techniques de la salle » (que la majorité « formée sur le tas » ne connaît rien et, s'en moque), est faux. J'ai vu un Publison DHM 89 acheté + de 75 000 F (25 SMIC, qui s'échange aujourd'hui pour 3 SMIC) ne sachant pas quoi en faire jeté dans une armoire, avec négligence. J'ai vu une kyrielle d'enceintes type « Amadeus » fixées et indéfixables sommant une puissance dépassant les 8 kwatts pour une salle de 100 personnes, et il y en a tellement d'autres. + la salle est riche de subventions publiques + son équipement audio est décontextualisé. Et comment utiliser l'équipement qu'un régisseur a acheté ne sachant pas s'en servir sans qu'il se sente ridiculisé tout en gardant son pouvoir ? est impossible, surtout dans un travail soutenu et intense à réussir le concert. Un régisseur fera tout pour ruiner le concert qui sort de « sa » norme. Le contraire est malheureusement trop rare. C'est une des raisons pour laquelle je donne moins de concerts. Et les salles suréquipées ont une fâcheuse tendance à payer les artistes le minimum possible, voire ridicule, même insultant.

Je ne suis pas un collectionneur ni un commanditaire, je suis un utilisateur qui développe les fonctions des spatialisateurs avec son concepteur. Mais les 2 concepteurs que je connais qui ont réalisé les spatialisateurs que j'ai, sont passés à autre chose, leur travail inachevé il ne veulent pas y revenir, mais vendre cher la licence de leur travail : oui. Le blocage de l'épanouissement de la musique spatiale va durer jusqu'à ce que le compositeur-ingénieur puisse avoir accès à ces concepteurs et leurs spatialisateurs : tous en même temps pour tous les connecter. Un compositeur ne va jamais utiliser un seul traitement, mais mélanger les sonorités de plusieurs pour obtenir la sienne (comme un peintre qui mélange ses couleurs). Et le blocage persiste : l'argent est du côté des régies, pas des artistes-ingénieurs-compositeurs. Pour débloquer la corruption, pour le concepteur et le marchand : le compositeur doit payer : et les sommes atteignent des millions d'euros pour acheter les licences et les faire évoluer en payant les salaires de programmeurs pendant plusieurs années. Mais les artistes millionnaires ça n'existe pas : ces 2 activités ne sont pas compatibles, les 2 ensembles n'existent pas, car l'argent tarit l'imaginaire et l'intelligence et l'escroquerie de l'une prend le temps de création de l'autre.

La WFS dans ce contexte est une aberration qui ne tiendra pas. Comme les autres technologies audio spatiales, elle deviendra vite obsolète (l'installation WFS du Studio de Sonologie de La Haye est stockée dans une cave en béton !). Par incompetence des régisseurs qui n'en perçoivent pas l'intérêt que de compliquer leur travail salarié, par l'inaccessibilité à la multiphonie, par manque d'équipement de mise en connexion avec d'autres spatialisateurs, ces machines seront abandonnées (dans des armoires fermées à clé !). Si les compositeurs compétent (grâce à leur passion et leur imagination) ne peuvent pas avoir accès (les Imax Omnimax avec leur dôme n'ont jamais été ouverts aux compositeurs même s'ils n'ont que 6 pistes de diffusion), les nouvelles machines rouilleront comme les précédentes sans avoir jamais été réellement utilisées ni développées. Et il n'y a pas de solution tant que l'argent sert à prendre l'autre en otage. Il n'y a que des banques qui payent de telles sommes aux institutions ou aux industries florissantes comme celle du cinéma ou celle de l'armement de guerres, mais les institutions tarissent l'imaginaire artistique et médiocratisent les arts et la musique. Le cinéma fait de la musique une bande-son stéréotypée, et l'armée une arme d'invasion et d'immobilisation. À Belfast, un centre de musique spatial c'est ouvert, juste avant la mort de Stockhausen. Eh bien dans cet institut, il n'y a aucun spatialisateur ! Non, il y a 70 enceintes, une console numérique et

ProTools et un Nerd de l'IRCAM comme directeur !

La ruine de l'évolution technologique est réalisée dans la continuité par la dictature de l'argent : dictature indirecte qui est la dictature réelle des gouvernements et des banques complices qui ne réalisent pas le commerce libre (un échange équitable) mais une prise d'otage, une mise en otage des populations : à vouloir piéger l'autre, en adversaire, à considérer l'autre en ennemi pour pouvoir le coincer, à le rendre pauvre : à le ruiner. Le jeu du capital. Une domination qui oblige le client (un client est déjà le perdant) à agir par une autre action rémunérée pour rembourser (croyant sortir du piège de la dette) par ce qu'il a acquis à crédit plus cher que la valeur réelle de l'objet. Le client-otage est privé de ses mouvements de travail, il est assiégé par la diversion obligatoire de son travail rémunéré qui l'empêche de faire son travail essentiel pour lequel il a acheté l'objet et qui ne va pas alimenter ni l'évolution ni des oeuvres pour lequel l'objet a été conçu, l'objet ne génère que le remboursement de la dette, autrement dit : la mise en esclavage par diversion, un esclave piégé dans le divertissement. La valeur de l'objet, et financière et fonctionnelle devient alors obsolète : un objet non utilisé et impossible à payer : le consommateur-esclave est immobilisé une seconde fois, par ses biens saisis. Priver de liberté un être humain, l'empêche de commercer ; est le principe économique de base que les banques, les gouvernements et ses entreprises publiques privatisées, les assurances et tous les autres, dont Smith, Hayek et Friedman, semblent avoir oublié, pour imposer un monde esclave standardisé où les artistes originaux sont devenus des menaces terroristes qu'il faut combattre à coup de « politique culturelle ».

Comment débloquer la situation pour qu'existe la musique spatiale ? Sortir du piège qui ruine toute inventivité technologique et surtout son épanouissement ? Le piège économique est réalisé par les prêteurs sur gages (les banques) et amplifié par les impôts qui en réalité dépassent les 50% des transactions. L'argent des impôts est détenu par les politiciens au pouvoir (et à la retraite) le garant indispensable de leur domination (si la police n'est plus payée, le pouvoir politique disparaît). L'argent amassé des particuliers dort dans des banques qui sert les prêts sur gage et ses exemptions d'impôt. C'est la machine économique qui rend le travail salarié obligatoire pour celles et ceux qui veulent consommer. Les autres s'en moquent. Et ces autres ce sont qui ? Principalement les artistes. Mais les véritables artistes ne sont pas des commerçants ni des entrepreneurs industriels et a fortiori des escrocs avides pour créer des entreprises telles Microsoft ou Apple. Il y en a, mais font + de la réclame animée m'as-tu-vu que de la musique.

Comment débloquer la situation pour qu'existe la musique spatiale ? Déjà, à ce que les concepteurs (rêveurs) arrêtent de croire que c'est la régie qui fait la musique. Le rock au fond n'a pas besoin de sonorisation : chaque musicien est capable de gérer son amplification par rapport aux autres. La sonorisation a la fâcheuse tendance à homogénéiser les différentes sonorités des musiciens et des orchestres (une même sono pour différentes musiques). Avec les musiques électroacousmatiques, les compositeurs sont leurs propres régisseurs et ont leur propre équipement. La sono en réalité dessert la musique. Si le concepteur de spatialisateur pense : outil pour la sonorisation, son départ est déjà faussé. La sonorisation sert + le discours politique que la musique. La sonorisation est un outil de domination. Et le discours s'il est spatialisé devient comique et incompréhensible. Le politicien est un escroc qui détourne l'argent pour payer son pouvoir. L'artiste se moque du pouvoir de commander à se faire obéir puisqu'il a déjà le pouvoir de créer avec une équipe consentante d'artistes qui créent aussi. L'argent est utilisé comme outil de corruption pour accéder à un pouvoir qui ne revient pas à celui ou celle qui s'y efforce. Le péage est un acte de domination pour obtenir obéissance et soumission. La musique n'a rien à voir avec ça.

Encore un peu...

Aujourd'hui un Publison ou une Lexicon 480L s'échange sur le marché pour 3 SMIC contre 25 à sa sortie (et ce sont les collectionneurs qui font monter les prix, pas les musiciens). Et pourtant ce n'est qu'un pitch shifter avec un delay et l'autre une réverbération qui aujourd'hui sont courants et accessibles en différentes versions de « plug-ins audio » presque gratuits. L'idée même d'un hardware coûteux est obsolète. Avec 5 000 €, le home-studio rejoint la qualité des gros studios d'enregistrement d'antan.

Un effet : qui ne génère pas de son, qui le transforme est un plug-in. Donc dans cette

logique, un spatialisateur ne génère pas de son, c'est un effet de l'ordre du plug-in. À quel moment un effet pourrait perdre ce statut ? À partir du moment où il devient un instrument de musique, à partir du moment où ses attributs deviennent composables et sont composés dans une composition musicale non fixée (enregistrée). Et le premier que je connaisse qui a instrumentalisé les effets : filtres, volume, réverbération, ring modulator : est Stockhausen avec Microphonie I **en 1964. L'instrumentalisation de la technique audio a bien commencé** là. Aujourd'hui cette « mobilité » des paramètres des effets se réalise dans ce qu'on nomme : l'automation (qui ne retire pas le statut de plug-in au plug-in) qui revient au même que d'avoir un potentiomètre au bout des doigts qui dose le paramètre que l'automation enregistre et qui se déclenche en « appuyant sur le bouton » (sic) sert à répéter l'identique.

Mes spatialisateurs, je les ai acquis grâce à l'obsolescence du marché et parce que leurs concepteurs s'étaient trompés de marché. Leurs prix sont tombés au 1/10e du 1er prix voulu. Mes 2 spatialisateurs octophoniques canadiens aujourd'hui ne fonctionnent pas bien à cause de composants électroniques qui ne tiennent pas la durée (pour 12 SMIC). Les 4 autres spatialisateurs sont hexaphoniques, ne se pilotent chacun par un programme sous Windows XP ce qui me demande 4 ordinateurs sous XP + une console numérique 24x8 qui mémorise des scènes de routing pour modifier les 8 chemins des 8 trajectoires continues (un investissement supplémentaire de 3 SMIC et 1/2). Il me reste aussi le GRM Tools 1.51 avec son Doppler quadriphonique qui demande pour un mouvement fluide une ouverture d'au moins 180° pour chaque enceinte. GRM Tools 1.51 en quadriphonie ne fonctionne qu'avec l'interface Digidesign 442 au format NuBus dont le dernier modèle Apple est le PowerMac 8100 en 1994 ! Là, on comprend clairement comment la technologie pour la musique spatiale se désagrège : tous ces outils sont sourds les uns envers les autres et n'évoluent pas.

Quel est l'intérêt de la musique spatiale ? D'hétérogénéiser la musique, de la déstandardiser, de la dénormaliser : de la libérer du joug technologique de la fixation, de la répétition, de l'habitude sans surprise, de sortir du siège de la sonorisation, de l'hypnose de l'écran, de la frontalité, de la soumission à la vision de l'image, de savoir que la sonorité change en se déplaçant, de sortir des « automatisations » mécaniques simplifiées, en 2 mots : de se libérer de sa bêtise.

Quel est l'intérêt de la musique spatiale ? Un amplificateur de jouissance pour une composition de vibrations audibles dans tous les sens de l'espace : un amplificateur d'intelligence. Il ne s'agit même plus de modernité ou de contemporaine, mais juste d'intelligence.

En 30 ans personne n'a été capable de créer un programme d'écriture spatial de la musique dans un volume XYZ de composition de trajectoires, avec les attributs : Position, Direction, Orientation, Vitesse, Épaisseur de la trajectoire des sons en déplacement multiples. Avec un champ de vitesse suffisamment large : de l'immobilité jusqu'à des vitesses empêchant la localisation des sons et au-delà jusqu'aux « tons spatiaux » au-delà de 20hp/seconde jusqu'à 20khp/sec, avec choix/dessin de sa courbe. Les tons spatiaux font vibrer l'espace : c'est un phénomène unique que j'ai expérimenté en 1995 avec le Shadow-Sky-Teub-System. D'autres attributs comme le degré de monophonisation, le degré de présence (un composé de volume et de compression), le degré de Doppler (variation de pitch et d'amplitude), le degré d'incidence (entre son direct et sa réverbération au choix) ajouterait de la subtilité, de la diversité. Surtout avec un accès compositionnel, c'est-à-dire pouvoir pré-entendre un ballet d'identités sonores qui peuvent se modifier dans leur trajectoire en polyphonie qui s'interagissent jusqu'à se multiplier dans le mouvement des trajectoires ou le contraire.

Cet imaginaire compositionnel spatial est aujourd'hui tout à fait réalisable.

Voilà

Je vous invite à lire mes écrits inachevés concernant la musique spatiale à partir de : <http://centrebombe.org/livre/8.5.html> et de me communiquer si vous le voulez bien, les éventuelles erreurs et surtout vos questions.

Bien à Vous,

Mathius Shadow-Sky
Toulouse, le 6 mars 2015