

Soundtoys. Rituels sonores dans une « ère de la composition »

Paule Mackrous

Number 98, Winter 2008

Espaces sonores

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/45609ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (print)

1923-2764 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Mackrous, P. (2008). *Soundtoys. Rituels sonores dans une « ère de la composition »*. *Inter*, (98), 6–8.

Cet article s'intéresse au phénomène hypermédiatique des *soundtoys*. Ceux-ci sont d'abord décrits, et une typologie y est proposée. En s'inspirant des théories de Jacques Attali, on y observe comment les *soundtoys* correspondent à l'idéologie de la « composition » et comment ils répondent à une acceptation rituelle de la musique.

Soundtoys. Rituels sonores dans une « ère de la composition »

PAR PAULE MACKROUS

[...] par la mort même de l'échange et de l'usage dans la musique, par la destruction de tous les simulacres dans l'accumulation, une renaissance est peut-être en train d'émerger¹.

Bien avant l'invention du phonographe, du gramophone, du magnétophone et des autres techniques plus récentes d'enregistrement du son, l'art de la musique est d'abord un événement *hic et nunc*, voire une expérience ritualisée et, donc, collective. Comme le rappelle également Attali dans son célèbre ouvrage *Bruit*², la musique est originellement un moment de partage dans lequel tous les membres d'un groupe social sont amenés à participer, voire à s'investir corps et âme. Elle devient, avec l'arrivée de la performance starisée, un monologue puis, avec les techniques de reproductions, un produit. Parmi les dernières formes plus assertives de la musique, Attali prédit déjà, en 1972, l'émergence d'un nouveau paradigme dans le monde sonore : celui de la composition. Celle-ci annonce la disparition de la finalité dans la création musicale pour faire place à la jouissance de l'être plutôt que de l'avoir. Avec l'avènement plus récent de la musique interactive et des *soundtoys*, les prévisions d'Attali se révèlent plutôt étonnantes.

Le *soundtoy*, un espace participatif

Les *soundtoys* se définissent généralement comme « [...] des dispositifs qui permettent d'explorer des environnements sonores, et parfois même musicaux, via des interfaces graphiques plus ou moins évocatrices, disponibles individuellement ou en compilation, sur cédérom ou Internet »³. On en retrouve toute une gamme sur le site [Soundtoys.net](http://www.soundtoys.net)⁴ voué, comme son nom l'indique, à ce type d'objets virtuels. Il s'expose comme « [...] a leading space for the exhibition of exciting new works by of audio visual artists »⁵. Le site agit comme un espace de diffusion pour les jouets sonores et comme un lieu de discussion portant sur ce type de manifestations. Il est sans aucun doute l'un des plus prolifiques de l'univers des arts hypermédiatiques avec éléments audio, regroupant à lui seul des œuvres provenant de plus de cent artistes, designers, musiciens, auteurs ou programmeurs. On y retrouve des interfaces visuelles, dans lesquelles l'internaute peut manipuler et créer, sans aucune connaissance de la théorie musicale, des séquences sonores.

Les *soundtoys* offrent alors un espace privilégié pour l'expérimentation des phénomènes auditifs. Si l'on espérait redonner un peu de légitimité au sens de l'ouïe qui s'est rangé loin derrière le visuel dans nos sociétés occidentales, cette revalorisation se crée paradoxalement par la visualisation. C'est en intervenant sur le motif visuel que l'on transforme ou construit des suites de sons *pré-préparés* pour la composition. En réduisant la complexité de l'univers sonore de la musique, le *soundtoy* rend l'expérience de la composition divertissante pour les non-initiés. Le résultat



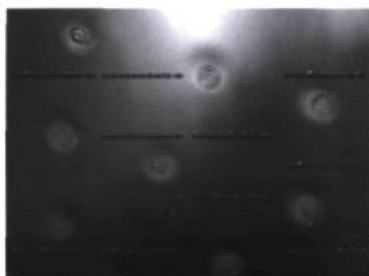
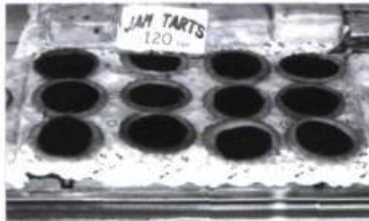
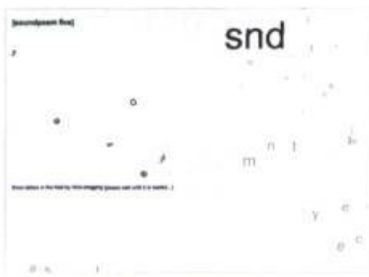
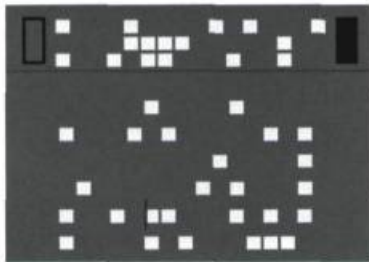
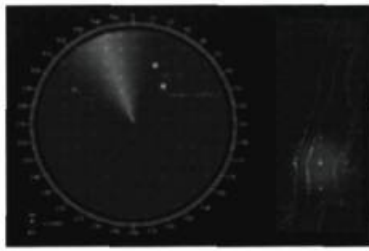
PAULE MACKROUS étudie au doctorat en sémiologie à l'Université du Québec à Montréal pour lequel elle s'intéresse principalement à l'effet de présence dans les arts hypermédiatiques. Elle participe depuis quelques années au NT2, un laboratoire de recherche sur les arts et littératures hypermédiatiques, et a contribué, par son écriture, à plusieurs revues en art actuel.

> <http://soundtoys.net>, consulté le 26 juin 2007.

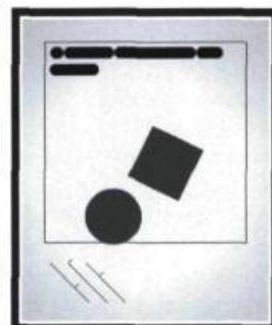
étant secondaire au processus d'assemblage, l'internaute trouve son plaisir dans une forme de consommation, voire de consommation de ses efforts créatifs. Les manipulations ne laissent aucune trace après leur avènement. Seul le moment ludique devient significatif et ne préserve son empreinte que dans le souvenir. Plus un jouet qu'un jeu, il ne garde du phénomène ludique que quelques règles plus ou moins définies, souvent d'une très grande simplicité, pour offrir la satisfaction de la réussite. Il conserve du jouet le caractère utopique de la pure délectation résidant dans l'absence de finalité en dehors du plaisir spontané.

Les jouets

Parmi les *soundtoys*, on trouve un dispositif virtuel simulant un des jouets les plus communs de l'enfant : la boîte musicale. Il n'est pas étonnant que l'on ait attribué à celle-ci sa version Web. Originellement un objet de contemplation malgré l'activation nécessaire de sa manivelle, son élément visuel en mouvement s'inscrit en harmonie avec sa substance sonore. La création de son pendant virtuel permet de lui prodiguer une plus forte interaction. Les *Soundboxes*⁶ de Michiel Knaven en proposent plusieurs versions. L'internaute choisit la babiole sonore qu'il désire voir apparaître dans sa fenêtre surgissante (*pop-up*). Dans les *Musical Boxes*⁷



- De haut en bas :
- > Hidekazu Minami, *Infrasonic Soundscape*.
 - > Boredom Research, *System 1.6*.
 - > Alan Peacock, *Resonate*.
 - > Joerg Piringner, *Soundpoems*.
 - > Dylan Davis, *The World is our Soundtoys : Jam Tarts*.
 - > Boredom Research, *Springtails*.
 - > Iridescent, *Iridescent Sound*.
 - > Coumpound Pilot, *Textbook*.



d'Andrew Allenson, une mélodie est générée par l'organisation des éléments visuels géométriques dans un espace rectangulaire. L'internaute y observe en temps réel la symbiose visuo-sonore de sa composition.

Des programmeurs d'environnements génératifs se sont aussi entichés du concept *soundtoys*. Le *System 1,6*⁸ de Boredom Research est soutenu par l'algorithme d'un processus de vie artificielle. L'artiste y a posé quelques 13 espèces digitales interagissant entre elles et engendrant ainsi une composition musicale. L'œuvre *Springtails*⁹, du même groupe hypermédiatique, utilise aussi ce procédé. Une colonie d'insectes virtuels évolue en corrélation avec les manipulations de l'internaute.

D'autres jouets sonores offrent véritablement un ensemble de bruits (urbains ou autres) à organiser en séquences musicales ou simplement à découvrir. Parmi ceux-ci, l'*Infrasonic Soundscape*¹⁰ de Hidekazu Minami présente un paysage sonore de la ville de New York. L'internaute choisit, sur une carte de la ville, l'endroit qu'il souhaite visiter par l'audition. On y entend les sons qui ont été enregistrés dans le lieu sélectionné. L'artiste souhaite mettre en relief l'aspect sonore d'un paysage souvent occulté par une tradition visuelle de ce genre artistique. Dans *The Leaf Blower*¹¹, Dylan Davis présente huit séquences vidéographiques identiques dans lesquelles un type utilise un souffleur à feuilles. L'activation/désactivation des vidéos génère une composition rythmique en temps réel.

Du même artiste, on retrouve plusieurs œuvres regroupées sous l'intitulé *The World Is our Sound Toy*. L'interface visuelle invite le participant à manipuler des images du monde et à leur faire émettre des sons d'instruments de musique. Davis veut ainsi faire redécouvrir les éléments du monde environnant dans leur potentiel musical : « [...] to create a computing experience that extends the imagination not only in a musical sense but in the way we perceive the world around us »¹².

Les *soundtoys* s'intéressent aussi à l'univers de la poésie. Les *Soundpoems*¹³ de Joerg Piringner proposent à l'internaute l'activation de lettres à l'intérieur d'un espace blanc. Celles-ci diffusent alors le son évoqué par les phonèmes et génèrent un poème sonore sans véritable mot. On retrouve aussi *Textbook*¹⁴, une interprétation visuelle et sonore d'un poème de Man Ray (*Untitled Poem 391 no. 17 1924*). Les mots y sont représentés par des traits qui se forment à l'écran avec une sonorité particulière. L'internaute peut intervenir à l'aide de son curseur. Avec *Resonate*¹⁵ d'Alan Peacock, le participant manipule des séquences sonores en s'appropriant les poèmes de Kurt Schwitters. En disposant de petites formes quadrangulaires dans un espace, il y reconstruit le poème sonore selon sa volonté. Il peut aussi choisir le mode *random* et écouter les versions automatisées.

Fréquemment, l'internaute a la possibilité de créer des enchaînements de sons synthétiques, de la musique électronique. Avec *Buildings*¹⁶ de Dylan Davis, il peut générer des séquences sonores en manipulant des édifices. *Iridescent Sound*¹⁷ propose au participant la composition de séquences musicales à l'aide de son curseur. Les sonorités sont visuellement représentées par des formes, des mouvements et des couleurs.

Les *soundtoys* sont des ateliers virtuels voués au bricolage sonore. Les codes musicaux sont complètement dissimulés pour laisser surgir des images dynamiques et interactives du rythme et des sonorités. Ce qui est offert est donc une structure ouverte à l'exploration de la composition éphémère. Ne sommes-nous pas véritablement dans l'ère de la composition dont parlait Attali ?

Attali : du rituel à l'ère de la composition

Après les paradigmes du rituel, de la représentation (spectacle) et de la répétition (enregistrement) annonçant l'organisation des sociétés émergentes, c'est l'ère de la composition qui commence à prendre forme. Selon l'auteur, l'usage de la musique quitte le rituel lorsqu'elle devient une représentation. Celle-ci engendre un creuset qui effrite le caractère originellement relationnel, voire collectif de la musique, pour introduire un monologue construit par le spectacle. Le nouveau pouvoir de l'enregistrement fait, à son tour, passer la musique dans une ère de la répétition qui annonce la mort de l'original. La musique devient véritablement un produit plutôt qu'un événement. On rejoint en même temps les idées de Benjamin : avec les techniques de reproduction, la musique perd de son aura et de sa valeur culturelle. Elle augmente sa valeur d'exposition, et c'est ainsi le culte de la vedette qui apparaît¹⁸.

Après ces longues transformations de l'organisation musicale, Attali distingue, à l'époque, une forme radicalement nouvelle de la musique, celle de la composition : « seule dimension qui puisse faire échapper à la dictature rituelle, à l'illusion de la représentation et au silence de la répétition »¹⁹. Il la définit ainsi comme celle de « faire sans autre finalité que l'acte de faire » ou encore de « jouer pour jouir de soi-même ». Selon lui, la composition annonce la négation de l'usage instrumental des choses et la réconciliation entre le jeu et le travail. Elle rend désuètes toutes les fonctions marchande et politique de la musique qui s'instaurent depuis son origine même dans le rituel. La musique se transforme en un acte libre, en une jouissance d'être au lieu de celle de posséder, d'accumuler. Elle devient performative au sens où elle crée son propre code au moment même où l'œuvre s'érige et, surtout, où « l'auditeur est opérateur ». Quelle culture musicale anime les discours d'Attali, lui qui n'a malheureusement pas connu le développement de l'univers numérique ni celui de la musique interactive ? Il s'inspire ici du free jazz, de l'improvisation dite libre, prônant l'inachevé, la dissonance et le relationnel comme formes essentielles de la musique. Elle ne serait donc pas vendue ou stockée, mais essentiellement participative et provisoire. Il s'agit d'une nouvelle manière de faire la musique, d'une « forme radicalement neuve d'insertion de la musique dans la communication »²⁰.

Les *soundtoys* ne sont-ils pas, en ce sens, l'accomplissement de cette ère de la composition dont Attali avait observé le germe dans le free jazz ? L'instrument extraordinaire qu'est l'univers numérique du World Wide Web, parce qu'il est à la fois outil, médium et média de communication, permet de diffuser la musique tout en entretenant son caractère éphémère, ubiquitaire et interactif. Le dispositif relationnel et l'interface visuelle ne permettent pas seulement au musicien d'improviser, mais à qui le veut bien. La spatialisation du son par le visuel dans le *soundtoy* permet une démocratisation de la composition elle-même. La musique devient, comme le prédisait Attali, un phénomène ludique et un moment de communication éphémère.

Rituels musicaux et espaces sonores

Dans son acception rituelle, la musique est la domestication du bruit qui, lui, est agressif : « Dans l'espace des bruits, elle signifie symboliquement la canalisation de la violence et de l'imaginaire²¹. » Alors qu'Attali annonce la mort du rituel dans la musique dès l'avènement de la représentation, plusieurs s'accordent à dire que les rites n'ont pourtant jamais quitté la musique. On parle des rituels rock'n'roll²² et surtout, plus récemment, des *technoritualités*²³ dans l'univers du *rave* et de la musique électronique. L'auditeur choisit à quelle forme d'organisation sonore il s'identifie, celle qui s'harmonise à son monde intérieur comme à son mode de vie. C'est ainsi qu'il participe à la musique et qu'il vit le rituel. Les musiciens de la « répétition » offrent des rituels institués parce qu'ils offrent du construit à leurs auditeurs, qu'ils mettent au monde un produit. Le free jazz lui-même s'institutionnalise, s'enregistre et devient réglementé. Il perd sa liberté de composition improvisée et détient sa propre manière d'organiser le son. C'est à cela qu'on le reconnaît, qu'on s'y identifie.

Tout processus de création est donc potentiellement ouvert avant qu'il ne se cristallise. Si le rituel de la musique agence les bruits pour diminuer la violence, la composition, qui offre une panoplie de possibilités d'assemblage, représente ainsi l'absence de rituel. Les *soundtoys*, malgré l'absence de cristallisation, ne sont-ils pas aussi des expériences du rituel ? Moins collectives peut-être, leurs expérimentations génèrent néanmoins la rencontre de deux univers, celui de l'artiste qui élabore la structure et celui de l'internaute qui en modifie les paramètres. On lui propose d'agencer les bruits et non simplement de les recevoir et de s'identifier à un type d'ordonnance. Le participant est invité à organiser des bruits, des sons et, par extension, il reconstruit en lui une forme de ritualisation. Il s'explore dans une création de l'ordre, il vit un rituel instituant²⁴ : celui dont les paramètres se déploient au moment même où ils sont vécus. La musicalité et la découverte de l'enchaînement des sons par nos propres choix sont toujours un processus de composition, car la cristallisation n'est pas ici le but. C'est dans la performativité que l'internaute se découvre, projette son organisation et se la dévoile en même temps. Le musicien perd son rôle de créateur absolu. Il devient metteur en scène, programmeur ou designer d'espaces sonores, il pense des lieux virtuels permettant à tous d'exercer leur créativité musicale. Le jouet sonore ramène donc la musique à son existence pré-utilitaire sans toutefois la ramener à sa fonction religieuse. L'absence de finalité lui confère son caractère transitionnel, permettant un divertissement et une autodéfinition de son utilisateur. Les jouets sonores virtuels sont des cadres temporaires où est remise en cause la stabilité de la musique, du musicien et du spectateur. La nouvelle culture musicale des *soundtoys* s'inscrit ainsi, tout comme la composition d'Attali, « sur la fragilité permanente du sens »²⁵ tout en répondant au besoin de s'explorer au cœur de cette fragilité. ■

Notes

- 1 Jacques Attali, *Bruits : Essai sur l'économie de la musique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1977, p. 266.
- 2 *Ibid.*
- 3 Louis-Claude Paquin, *Comprendre les médias interactifs*, St-Hyacinthe, Somme, 2006, p. 487.
- 4 Cf. *Soundtoys*, [En ligne], 1997-2007, consulté le 26 juin 2007, www.soundtoys.net.
- 5 *Loc. cit.*
- 6 Cf. Michiel Knaven, *Soundboxes*, [En ligne], consulté le 26 juin 2007, www.soundtoys.net/toys/soundboxes.
- 7 Cf. Andrew Allenson, *Musical Boxes*, [En ligne], 2004, consulté le 26 juin 2007, www.pickledonion.com/musicbox/index.htm.
- 8 Cf. Boredom Research, *System 1.6*, [En ligne], 2002, consulté le 26 juin 2007, www.soundtoys.net/toys/system-16.
- 9 *Id.*, *Springtails*, [En ligne], 2002, consulté le 26 juin 2007, www.soundtoys.net/toys/springtails.
- 10 Cf. Hidekazu Minami, *Infrasonic Soundscape*, [En ligne], 2004, consulté le 26 juin 2007, www.soundtoys.net/toys/infrasonic-soundscape.
- 11 Cf. Dylan Davis, *The World Is our Soundtoys : The Leaf Blower*, [En ligne], consulté le 26 juin 2007, www.soundtoys.net/toys/the-world-is-our.
- 12 *Loc. cit.*
- 13 Cf. Joerg Piringier, *Soundpoems*, [En ligne], 2005, consulté le 26 juin 2007, www.soundtoys.net/toys/soundpoems-13.
- 14 Cf. Coumond Pilot, *Textbook*, [En ligne], 2004, consulté le 26 juin 2007, www.soundtoys.net/toys/textbook.
- 15 Cf. Alan Peacock, *Resonate*, [En ligne], 2002, consulté le 26 juin 2007, www.soundtoys.net/toys/resonate.
- 16 Cf. Dylan Davis, *The World Is our Soundtoys : Buildings*, [En ligne], consulté le 26 juin 2007, www.soundtoys.net/toys/the-world-is-our.
- 17 Cf. Iridescent, *Iridescent Sound*, [En ligne], 2003, consulté le 26 juin 2007, www.soundtoys.net/toys/iridescent-sound.
- 18 Cf. Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique*, Paris, Allia, 2003.
- 19 J. Attali, *op. cit.*, p. 207.
- 20 *Ibid.*, p. 267.
- 21 *Ibid.*, p. 52.
- 22 Cf. Bertrand Ricard, *Rites, code et culture rock : un art de vivre communautaire*, Paris, L'Harmattan, 2000.
- 23 Cf. François Gauthier et Guy Ménard, *Technoritualités, religiosité rave*, Montréal, UQAM, 2001.
- 24 Cf. Denis Jeffrey, *Éloge des rituels*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2003.
- 25 J. Attali, *op. cit.*, p. 293.



> Dylan Davis, *The World is our Soundtoys : The Leaf Blower*.