

# Quelques exemples d'interactions entre sons et objets quotidiens dans la création musicale européenne

## Some Examples of Interactions between Sounds and Everyday Objects in European Musical Creation

Jean-Yves Bosseur

Volume 23, Number 1, 2013

La musique des objets

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1017208ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1017208ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Presses de l'Université de Montréal

ISSN

1183-1693 (print)

1488-9692 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Bosseur, J.-Y. (2013). Quelques exemples d'interactions entre sons et objets  
quotidiens dans la création musicale européenne. *Circuit*, 23(1), 15–25.  
<https://doi.org/10.7202/1017208ar>

Article abstract

In recent decades, the interactions between sound and vision have been extensively explored in Europe, with considerable work in this area carried out by visual artists (Monika von Wedel, Milan Grygar, Bernard Pourrière) as well as musicians (Hugh Davies, Jacques Rémus, Rolf Julius). Crossover phenomena among various artistic disciplines, long kept separate by the academic aesthetic, seem increasingly inevitable, and the technological tools developed in the recent decades offer new perspectives.

# Quelques exemples d'interactions entre sons et objets quotidiens dans la création musicale européenne

Jean-Yves Bosseur

L'utilisation de sources sonores des plus banales, liées à notre environnement, pourrait trouver une de ses origines dans la *Living Room Music* de John Cage. En 1939, Cage conçoit cette pièce pour percussion, ainsi que *Speech Quartet*, utilisant « tous les instruments de batterie que l'on peut s'attendre à trouver dans une salle de séjour : meubles, livres, journaux, fenêtres, murs, portes... », objets de consommation (journaux, cartes, tables...) aussi bien qu'éléments d'architecture (sol, murs, portes...). L'art et le quotidien en arrivent ainsi à se rejoindre, invitant l'auditeur à une écoute active des sons auxquels, d'habitude, il ne prêtait pas attention ou même dont il cherchait fréquemment à se protéger, au nom de cette distinction de nature moralisatrice entre sons purs et sons bruiteux qu'entretenait la musique depuis plusieurs siècles et qui avait déjà été dénoncée par les futuristes italiens au cours des années 1910, en particulier Luigi Russolo dans son manifeste *L'art des bruits* (1913).

Trois décennies plus tard, dans *Acustica* (1968-1970), Mauricio Kagel (1931-2008) rassemble des objets usuels de la vie quotidienne (du pot de chambre au tuyau d'arrosage) dont l'usage est détourné pour en faire d'authentiques instruments et les ouvrir aux sonorités les plus inattendues, à la fois individuellement et collectivement. La pièce est prévue pour cinq instrumentistes qui, outre le nombre important d'instruments dont ils s'entourent, ajoutent leurs voix pour chanter, crier, prononcer des onomatopées.

Par-delà le moment somme toute privilégié du concert, les objets de tous les jours ont été rapidement introduits, tant acoustiquement que visuellement, dans les domaines de la sculpture sonore et de l'installation. Dans la plupart des cas, la notion de participation du spectateur prend dès lors un

1. Hugh Davies (1943-2005) est musicologue, compositeur et inventeur d'instruments de musique expérimentale.

tout autre sens que celui qui lui est habituellement attribué dans le cadre de représentations publiques. Afin que l'expérience acoustique ne soit pas réservée à ceux qui possèdent une technique instrumentale, certains musiciens et/ou plasticiens préconisent le recours à des sources ou objets sonores des plus diversifiés, qui ne supposent pas un apprentissage préalable et, bien au contraire, impliquent plutôt de s'inventer une approche personnelle à partir d'eux.

À l'occasion d'expositions qui constituent simultanément des ateliers sonores, le compositeur anglais Hugh Davies présente, par exemple, des sortes de partitions-objets pour des « instruments » généralement construits à partir d'objets de consommation courante<sup>1</sup>. Davies ne compose pas pour un instrument mais fabrique plutôt celui-ci en fonction du matériel sonore dont il désire rendre compte. Il peut s'agir d'objets trouvés (des micros de vieux téléphones dans *Telephone-Bell-Tree*, des encyclopédies vidées de leurs pages et transformées en instruments dans *Squeakbox*) ou détournés de leur fonction habituelle (ustensiles de cuisine dans *Culinary Shozyg*). À travers de telles œuvres, créées à la toute fin des années 1960 et au début des années 1970, il a ainsi mis au point des constructions et des agencements qui variaient selon le contexte dans lequel ils devaient s'inscrire (exposition, concert, événement multimédia, etc.).

### De l'objet à la sculpture sonore

Un des axes d'approche de certaines œuvres que l'on pourrait situer à la confluence de la sculpture sonore et de l'installation consisterait aujourd'hui à partir d'outils détournés de leurs fonctions initialement prévues, ce qui peut inclure le recours aux nouvelles technologies, mais comme prises à rebours. Le recours à ces technologies représente en effet une manière de reconsidérer les objets du quotidien, d'imaginer toutes sortes de ramifications à partir d'eux. Il est manifeste que la plupart des équipements dont nous disposons, tels les synthétiseurs, ordinateurs, équipements interactifs, ont été conçus à des fins commerciales ou fonctionnelles assez étroitement prévisibles. Il appartient alors aux artistes qui les reprennent à leur compte de montrer dans quelle mesure ce que l'on attend d'eux peut donner lieu à toutes sortes de transgressions, dans un sens critique ou ludique, et la confrontation de ceux-ci avec les objets de consommation les plus banals est alors susceptible d'introduire un dynamisme vivifiant.

Le procédé technologique devient un instrument mis au service d'un processus compositionnel et non une fin en soi. Dans ce cas, le prestige de sa

nouveauté, ou de sa complexité, s'efface pour laisser s'imposer le propos de l'œuvre proprement dite, afin que celle-ci soit autre chose qu'une démonstration habile à partir de données techniques préexistantes. Or, il faut bien admettre que plus la séduction exercée par la technologie est forte, plus la tension qui permet à l'artiste de faire valoir ses droits sur elle suppose l'enjeu d'un projet personnel capable de s'émanciper de ce qui ne serait qu'une application trop littérale de ses modes de fonctionnement. On peut toutefois constater que l'attitude de récupération, souvent teintée d'humour, des matériaux les plus hétéroclites, éventuellement tirés de l'environnement le plus quotidien, est présente dans de nombreuses œuvres liées à la sculpture sonore : par exemple, chez l'artiste plasticien suisse Jean Tinguely<sup>2</sup>, dans les premières productions de l'artiste néerlandais Paul Panhuysen<sup>3</sup>, ou encore chez le musicien français Frédéric Le Junter<sup>4</sup>. Par exemple, dans *Le Carillon* (1995) de Le Junter, douze morceaux de bois se balancent aléatoirement et vont cogner douze pots de fleurs, tandis que douze tourne-disques essaient de pousser les morceaux de bois.

**FIGURE 1** Frédéric Le Junter, *Le Carillon*, 1995. *Machines sonores* - 2<sup>e</sup> série (©Frédéric Le Junter).



2. Jean Tinguely (1925-1991) est un artiste plasticien suisse issu d'une famille modeste et ayant suivi une formation d'apprenti en décoration entre 1941 et 1944 avant d'entrer à la *Allgemeine Gewerbeschule* (École des arts et métiers) de Bâle. Tinguely expose de manière permanente à partir de 1953, en France. Ses sculptures ressemblent à des machines, tantôt elles-mêmes créatrices d'art, tantôt autodestructrices. Tinguely participe également à des happenings et cofonde, en 1960, le Nouveau Réalisme. En 1968, le Museum of Contemporary Art de Chicago organise une rétrospective de ses œuvres.

3. Paul Panhuysen (né en 1934) est un compositeur néerlandais et un artiste sonore. Il a fondé et dirigé Het Apollohuis, à Eindhoven, espace d'art qui a fonctionné durant les années 1980 et 1990 pour recevoir des artistes qui créent des installations et sculptures sonores, organiser des concerts d'improvisation libre, de musique expérimentale et d'électronique.

4. Frédéric Le Junter (né en 1956) pratique à partir de 1984 la lutherie, la musique, la mécanique, et retravaille les objets trouvés pour élaborer une première machine sonore. Il se plaît à fabriquer des outils et des instruments, non dans le sens de la virtuosité, mais pour générer plutôt de l'instabilité, des surprises avec lesquelles il peut pratiquer l'improvisation.

5. René Bastian (né en 1935) est un interprète de musique électronique en direct sur synthétiseur, responsable du département électroacoustique du Centre Européen pour la Recherche Musicale (CERM), animé à Metz par Claude Lefebvre. Il défend notamment le principe d'une musique électroacoustique libre, vivante et mobile, qui « n'a besoin que de presque rien pour exister », contre les académismes du beau son lisse et sans arêtes, contre le fétichisme technologique des studios lourds. Sa production est essentiellement destinée au synthétiseur en direct, avec ou sans dispositifs électroacoustiques et instruments associés.

6. Bernard Pourrière (né en 1961) réalise des installations sonores souvent interactives, des performances sonores et des vidéos. Depuis 2001, il collabore à des créations sonores pour des vidéastes, des artistes et des chorégraphes.

Ces dernières années, une telle conception s'est étendue au champ de la technologie qui, à son tour, a pris le caractère d'un gigantesque bric-à-brac jusqu'à perdre peu à peu quelque chose de son aura naïvement sacralisée. Cela a pu conduire certains artistes à coupler les objets les plus élémentaires – par exemple, des jouets Meccano® dans plusieurs installations de René Bastian<sup>5</sup> –, ainsi que le corps, avec des moyens de programmation informatique des plus sophistiqués.

Plus généralement, la diffusion différée transforme la perception que l'on a d'une source sonore et favorise précisément de fertiles quiproquos. Le fait d'oblitérer l'origine visuelle du son et de l'inscrire dans un contexte inédit contribue à le dépayser, perturbe tout sentiment d'évidence ou de familiarité, faisant activement intervenir l'action de la mémoire. L'outil technologique devient un auxiliaire susceptible d'« interpréter » les éléments concernés selon des modalités qui échappent aux moyens traditionnels et ouvrent vers l'inconnu. En effet, l'équipement propre à une installation sera fréquemment présenté comme générateur de faits tout à la fois visuels et sonores, les deux aspects visant à s'accorder dans la perception. C'est pourquoi les câbles, les tiges métalliques, les microphones et leurs pieds, ou les haut-parleurs, ne sont, dans certains cas, nullement dissimulés, participant à leur manière d'une sorte de dramaturgie du sonore. On ne saurait toutefois nullement déceler de parti pris esthétique artificiel dans de tels dispositifs qui sont avant tout présentés comme la condition nécessaire à la mise en œuvre et à la manifestation d'un processus, avec les multiples aléas que cela suppose.

### **De l'installation à la performance**

Chez le plasticien français Bernard Pourrière<sup>6</sup>, le dispositif électroacoustique représente un pôle d'intérêt visuel à part entière qui permet à l'auditeur-spectateur de saisir, ou en tout cas de pressentir, de quelle manière les sources sonores ainsi provoquées peuvent être manipulées en temps réel. Il devient, pour un temps, un « performeur » invité à faire corps avec un équipement technologique spécifique associé aux séquences de sons préenregistrés. Très souvent, ses installations mettent en relief des expériences individuelles. Par exemple, dans *Gym 2007*, couché sur un tapis de caoutchouc, les genoux pliés, un auditeur-spectateur déplace avec ses pieds un haut-parleur équipé d'un capteur (dispositif sensible à un phénomène déterminé et transformant une grandeur physique en signal sonore), ce qui, dès lors, modifie le son émis.

La plupart des installations de Pourrière reposent sur des gestes simples, chacune étant polarisée sur une action unique, comme s'il s'agissait d'un solo, ou mieux, d'un duo entre le corps et l'équipement technique propre

**FIGURE 2** Bernard Pourrière, *Coussins*, 2012 (©Bernard Pourrière).



7. Anish Kapoor (né en 1954), plasticien britannique d'origine indienne, crée ses sculptures sous l'influence de multiples cultures, notamment celle de l'Inde. Assez simples et toutes en rondeurs, vivement colorées quoique monochromes, ses œuvres, particulièrement monumentales, témoignent d'une volonté de faire vivre l'art, telle une expérience, en touchant au plus près le spectateur. Kapoor reçoit le prix du Premio Duemila à la Biennale de Venise (1990) et le Turner Price (1991). Il est également nommé membre de la Royal Academy (1999) et Commandeur de l'Ordre de l'Empire britannique (2003).

8. Claudine Brahem-Drouet (1940-2008) voit dans ses machines musicales un point de rencontre entre ses deux pôles d'intérêt : l'architecture et le théâtre musical. Elle a ainsi inventé toutes sortes d'instruments à pédales, à manettes, à frottements ou à manivelles, qui sollicitent un mouvement bien spécifique de la part de celui qui les utilise. Ces machines ont été confiées par le percussionniste Jean-Pierre Drouet à l'Association pour le Rayonnement de Port Royal des Champs (APRC).

à chacune : le fait de tourner sur soi-même, de se balancer, d'être en équilibre, de bouger les pieds, remuer les mains, de façon plus ou moins maîtrisée. Certaines peuvent donner lieu à une situation qui semble évoluer d'elle-même : dans *Sous table* (2008), le performeur, qui tient dans une main un capteur relié à un ordinateur interférant sur la fréquence et la tonalité d'un chant d'oiseau, expérimente un espace où le geste se fait de plus en plus restreint, ce qui n'est pas sans rappeler le propos théâtral d'un Beckett. Dans *Tonneau* (2008), le performeur se sert manuellement de deux manettes Wii® pour gérer le résultat sonore, tout en devant assumer la difficulté de se déplacer. *Coussins* (2012) est une installation sonore interactive qui consiste en une recherche de différentes positions d'écoute sonore, provoquant une interaction du corps avec des coussins qui diffusent des sons.

À la croisée de l'intelligence artificielle, de la robotique et de la génétique, les processus générés par Pourrière restent largement ouverts au sens où l'auditeur-spectateur se trouve nécessairement confronté à une part d'inattendu, d'inentendu. Alors que de nombreuses œuvres basées sur les nouvelles technologies ont tendance à se refermer sur des objets clos, il en va tout autrement dans ses installations et performances qui intègrent de plein droit les notions de jeu et de flexibilité.

En 1993, le sculpteur britannique d'origine indienne Anish Kapoor<sup>7</sup> conçoit *Echo*, un groupe de cinq objets incluant une contribution musicale du compositeur Brian Elias (né en 1948). À l'intérieur de chaque objet sculpté (en bois, bronze ou céramique), de taille réduite et qui s'ouvre dans sa partie supérieure sur une sorte d'évidement énigmatique, est dissimulée une boîte à musique diffusant une séquence musicale d'environ 9 minutes. Une des séquences se distingue très nettement des quatre autres par la diffusion d'une sonorité de cloche répétée toutes les 15 secondes, à l'intérieur d'un objet en bronze correspondant précisément à la forme de l'instrument. Les objets peuvent être disposés dans l'espace comme on le désire ; de même, il est possible de remonter le mécanisme des boîtes à musique de manière à obtenir toutes sortes de superpositions de séquences. Modulable à l'infini, l'espace musical ainsi constitué contribue à favoriser une perception dans le temps de nature méditative qui relie, comme par un fil invisible, les formes tour à tour cubique, ovoïde, conique et organique proposées par le sculpteur.

Nées d'un intérêt conjoint pour l'architecture et le théâtre musical, les « machines musicales » de Claudine Brahem-Drouet<sup>8</sup> peuvent répondre à des aspirations très diverses selon qu'elles sont destinées à des spectacles ou bien à des espaces sonores où peut intervenir tout amateur de sons, pour le plaisir du jeu et d'une approche tout à la fois visuelle et acoustique de matériaux

simples; chaque machine est généralement orientée sur un mode d'attaque et d'entretien du son qui permet de développer un certain type de geste et d'attitude<sup>9</sup>.

Le titre d'une des sculptures sonores de l'artiste allemande Monika von Wedel<sup>10</sup>, *Warten auf den Musikanten* (« Dans l'attente du musicien », 2003), révèle bien, lui aussi, qu'une telle démarche est susceptible d'être relayée par l'instrumentiste, dans la mesure où celui-ci s'avère capable de mettre entre parenthèses ses réflexes et ses habitudes d'interprète traditionnel pour se mettre à l'écoute de lutheries nouvelles. Une de ses sculptures a été conçue en réaction à la partition graphique de *Four Systems* (1954) du compositeur américain Earle Brown. On pourrait pressentir une forme de contradiction, mais qui n'est en fait qu'apparente, entre l'aspect géométrique très pur émanant de la structure plastique soulignée, par exemple, par la disposition d'un ensemble de cordes, et les phénomènes sonores plus ou moins imprévisibles que l'on peut produire à partir de tels objets. Ses sculptures s'apparentent quelquefois à des objets usuels des plus banals, comme la chaise; mais ce qui s'impose de prime abord ne serait peut-être en définitive qu'un masque dont il conviendrait de redéfinir la fonction, compte tenu de notre désir de jeu et d'invention.

Après avoir travaillé avec les outils traditionnels du dessin, ou s'être servi d'une pièce de bois produisant un effet pointilliste, le plasticien tchèque Milan Grygar incorpore toutes sortes d'objets qui deviennent des manières d'instruments<sup>11</sup>. Dans ses « dessins acoustiques », réalisés à partir de 1965, les outils destinés à inscrire points et lignes sur la feuille – objets familiers, jouets mécaniques qui échappent partiellement à son contrôle – produisent des événements sonores percussifs; les éléments constituant cet environnement suivent leur propre cours, comme plusieurs instruments jouant simultanément, dans une polyphonie livrée partiellement au hasard, tout en laissant des traces visibles de leurs passages. Grygar se sert, par exemple, de pièces d'horlogerie dont il encre préalablement l'axe, puis les met en mouvement. L'expérience plastique est comme assistée par la musique, chaque « dessin acoustique » étant inséparable de la temporalité musicale ainsi déclenchée.

Depuis le début des années 1970, l'artiste allemand Rolf Julius montre lui aussi, avec chacune de ses installations, dans quelle mesure des phénomènes sonores peuvent influencer sur notre perception de l'espace et nous amener à les appréhender comme s'il s'agissait d'une musique<sup>12</sup>. Loin des effets spectaculaires dont témoignent de nombreuses réalisations faisant appel aux nouvelles technologies, ses œuvres apparaissent le plus souvent à l'orée du silence, exigeant de « tendre l'oreille » pour en saisir toutes les nuances et subtilités.

9. Les compositeurs Georges Aperghis (né en 1945) et Nicolas Frize (né en 1947) ont à plusieurs reprises commandé de telles machines à Brahem-Drouet et le percussionniste Jean-Pierre Drouet (né en 1935) les a explorées avec son sens personnel de la virtuosité instrumentale.

10. Monika von Wedel a réduit la dimension instrumentale de ses sculptures au cours des années 1990, le son étant de plus en plus caché à l'intérieur de l'objet. Les cordes, par exemple, sont avant tout une forme à voir et moins l'instrument d'un son à percevoir. Dans ses sculptures sonores, les cordes et les clefs sont des éléments de la construction globale. Les unes relient les différentes parties de la sculpture et définissent des formes par leur tension; les autres ponctuent et donnent de la stabilité à leur position dans l'espace. Partant de « partitions » et de « compositions », Monika von Wedel réalise des objets muraux (bas-reliefs) pourvus de cordes réelles, et accomplit ainsi le passage d'un médium à un autre.

11. Milan Grygar (né en 1926) a commencé, à partir de 1965, à explorer la relation entre le dessin et le son et, en 1966, expose ses premiers dessins acoustiques accompagnés d'enregistrements. Plutôt qu'au domaine de la musique, c'est, plus essentiellement, à celui du son, dans son principe énergétique et son rapport à la temporalité, que Grygar se réfère explicitement dans son œuvre plastique depuis plus d'une trentaine d'années.

12. Rolf Julius (1939-2011) commence à explorer la musique contemporaine, vers le milieu des années 1970, afin d'approfondir sa perception du langage visuel. Dès 1979, il intègre progressivement le son et le silence dans ses œuvres et entreprend des compositions incluant des bandes magnétiques.

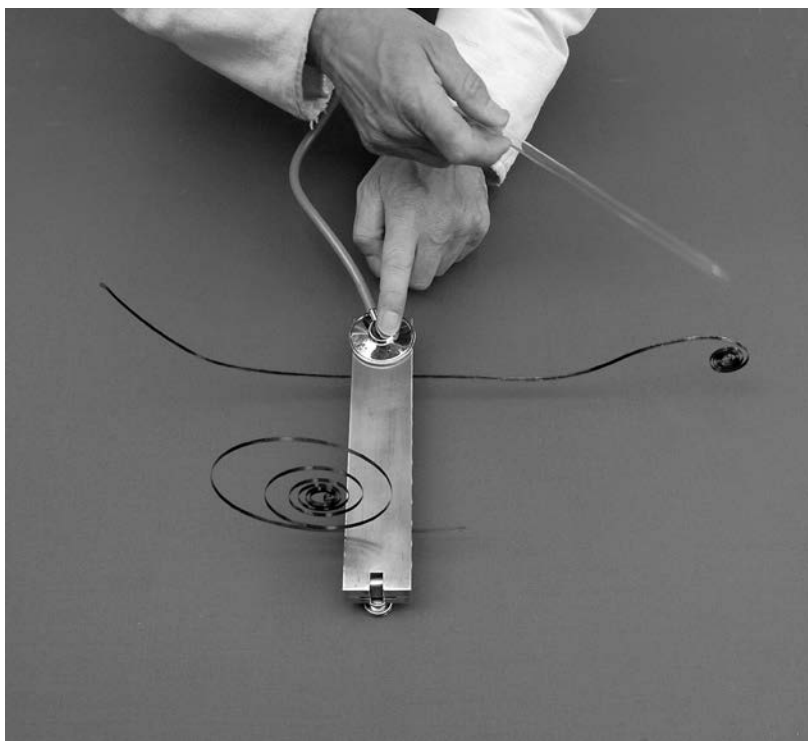


Après avoir collaboré avec le compositeur américain Robert Ashley pour sa première *Back Action* (1976), Julius réalise lui-même des mixages de sons préenregistrés, parfois transformés, issus de contextes très différents (naturels, corporels, instrumentaux, électroacoustiques) étroitement associés à des objets ou matériaux apparemment des plus triviaux, qui acquièrent ainsi une nouvelle identité. À partir des années 1980, Julius se sert volontiers de petits haut-parleurs, qu'il insère dans des pots ou des bols, parfois recouverts de cendre ou d'une fine couche de pigment coloré vibrant très légèrement en fonction des sons retransmis. Fichés dans des pierres, suspendus ou assemblés et posés sur le sol tels des éléments minéraux dans un jardin zen, se reflétant dans des miroirs, ou bien visuellement voilés par l'entremise de surfaces plus ou moins translucides, les haut-parleurs en arrivent à colorer acoustiquement l'environnement. La membrane du haut-parleur devient, en quelque sorte, la peau de la musique et, en ce sens, lier le son à une surface est, pour Julius, non pas une démarche métaphorique mais concrète, physiquement vécue. Dans tous les cas, la perception des sons et des matériaux visuels se révèle une et indivisible, favorisant, à travers une économie délibérée des moyens, un état de concentration et de contemplation. Pour ses performances, Julius préfère garder le terme de « concert » plutôt que d'installation sonore, ce dernier perpétuant une forme de distinction entre son et musique. Il s'agit là d'une œuvre basée sur une attention aussi affinée que possible vis-à-vis des objets et phénomènes qui nous entourent, dans une conjonction des sens, une fois dépassé tout sentiment d'épreuve de force entre nature, art et technologie.

La notation de l'espace et de ses effets attendus (ou inattendus) sur la perception tant visuelle qu'auditive est un problème que n'ont pu manquer de se poser par ailleurs les artistes qui conçoivent des installations. C'est ainsi que l'artiste belge Baudouin Oosterlynck dit vouloir dessiner les circonstances musicales de ses compositions, mêlant suggestions verbales, images et schémas<sup>13</sup>. Il ne s'agit là en aucun cas d'un quelconque support visuel surajouté à l'événement qu'il projette. À travers une sorte de partition-scénario, comme esquissée, qu'il dessine de manière très délicate au moyen de plusieurs crayons de couleur, Oosterlynck décrit l'enveloppe à l'intérieur de laquelle devrait se déployer un certain type de silence, où le rôle de l'auteur tend à s'effacer pour donner sa pleine substance à la perception active de l'auditeur-spectateur. À la croisée de plusieurs disciplines, entre acoustique de l'objet et plasticité de l'écoute, il confectionne et collectionne des objets hybrides issus de son imagination. Par exemple, pour *État donné n° 24 - Opus 172* (2004), il demande de frapper gentiment ou de caresser des ressorts de montres à gousset sertis dans un moule à suppositoires du XIX<sup>e</sup> siècle à l'aide d'un bâtonnet

13. Baudouin Oosterlynck (né en 1946) est un artiste sonore à la croisée des disciplines : entre acoustique de l'objet et plasticité de l'écoute, il confectionne et collectionne des objets hybrides issus de son imagination. Oosterlynck concentre avant tout son travail sur l'écoute active de son propre environnement et sa démarche artistique créative s'appuie sur le constat d'un besoin humain de ressentir le milieu dans lequel nous évoluons.

**FIGURE 3** Baudouin Oosterlynck, *État donné n° 24 - Opus 172*, février 2004.  
Série des *État donnés* (©Baudouin Oosterlynck).



de verre, ce qui produit des sons se modifiant au gré des tensions et transformations des ressorts. Oosterlynck précise : « à écouter en secret à l'aide d'un stéthoscope ». En effet, seul celui qui en joue entend.

Associant la robotique industrielle à la lutherie et à l'informatique musicales, le compositeur français Jacques Rémus<sup>14</sup> a créé au cours des années 1990 une trentaine de machines de grande dimension, à cordes, à vent ou à percussion, qui peuvent être entendues seules ou ensemble, associées ou non à des séquences prédéterminées susceptibles d'être transformées (accéléérées, ralenties, répétées, arrêtées, etc.) par tout un chacun au moment de l'exposition ; les machines peuvent également être commandées au moyen de divers types d'interface (clavier, pédales, micro, caméras sonores, etc.). Par le geste, il est notamment possible d'influer sur les registres des sons entendus, leur densité, instantanément. Dans ce cas, ce qui est à voir, ce sont les mécanismes producteurs de sons, comme sources de mouvements

14. Jacques Rémus (né en 1947) choisit dans les années 1980 de se consacrer à la musique et d'explorer différentes formes de création pour le spectacle. Saxophoniste, il participe au fondement du groupe Urban Sax. Il intervient aussi dans de nombreux spectacles allant de la musique expérimentale à la musique de rue (avec Bread And Puppet). Compositeur, il écrit des musiques pour la danse, le théâtre, la sculpture sonore, le « spectacle total ». À partir de 1980, ses incursions dans le domaine de l'art vivant nourrissent son inspiration dans une direction nouvelle : la conception de systèmes sonores et de robots acoustiques. Ses dernières créations se servent du détournement des énergies et des procédés industriels, afin de mettre en évidence la relation visuelle entre les mouvements des mécanismes et le son, ainsi que la spatialisation du son de ces machines.

**FIGURE 4** Jacques Rémus, *Machines à laver musicales*, 1991+ (©Jacques Rémus).



et de sons, comme si Rémus cherchait à rendre visuellement transparents leurs modes de fonctionnement, rendant plus direct et immédiat l'accès à ses instruments ; ces machines peuvent fonctionner seules ou être prises en charge par les visiteurs.

Les « machines à laver musicales » semblent hériter des univers de Luigi Russolo et de Jean Tinguely, tout en s'associant aux astuces de la musique mécanique et de la robotique. À partir de 1991, plus d'une trentaine d'authentiques machines à laver le linge ont été décortiquées, mises en cage et transformées en générateurs de sons, mélodies, accords et rythmes à partir de principes mécaniques et acoustiques gérés par ordinateur. S'y ajoutent des instruments à vent, à percussion, à frottement, etc.

Si les recherches de nouvelles notations ont suscité de multiples hypothèses d'échange avec les arts graphiques depuis les années 1950, il va sans dire que la construction de nouveaux objets sonores a été, de son côté, de plus en plus fréquemment envisagée sur des plans simultanément plastique et musical. Loin de correspondre à un courant esthétique unifié, les œuvres conçues dans cette intention, dont une partie importante s'appuie sur les apports des nouvelles technologies, témoignent de prises de position des plus diversifiées, de nature tantôt ludique, tantôt critique, voire subversive, chacune reflétant à sa manière les questions relatives au statut et à la fonction de l'objet dans notre société de consommation.

#### BIBLIOGRAPHIE

- BOSSEUR, Jean-Yves (1992), *Le sonore et le visuel*, Paris, Dis voir.
- BOSSEUR, Jean-Yves (2012), *Bernard Pourrière*, Milan, Silvana Editoriale.
- LABELLE-ROJOUX, Arnaud (1988), *Actes pour l'art*, Paris, Évidant.
- LARVOVÁ, Hana et al. (2009), *Milan Grygar* (catalogue), Prague, Gema Art.
- MAUR, Karin von (1985), *Vom Klang der Bilder*, Munich, Prestel.
- OOSTERLYNCK, Baudouin (2000), *25 ans entre l'œil et l'oreille*, Namur, Maison de la Culture.
- POPPER, Frank (1980), *Art, action et participation*, Paris, Klincksieck.
- RÉMUS, Jacques (2003), « La sculpture sonore », in Roberto Barbanti et al. (dir.), *Musiques, arts, technologies pour une approche critique*, Paris, L'Harmattan, p. 61-77.
- RUSSOLO, Luigi ([1913]1954), *L'art des bruits : manifeste futuriste 1913*, Paris, Richard-Masse.