

Iquisme

Pour soprano, neuf instruments, dispositifs électroacoustique et vidéo

Musique et vidéo : Maxence Mercier

Texte : Fanny Torres

DOSSIER DE PRESENTATION

Iquisme met en scène l'évolution organique d'un univers intermédiaire.

Sous un grand écran, neuf instrumentistes injectent dans les flux de l'œuvre, la substance vitale de ses interactions. À l'image, un nuage de particules convulse et se structure en système organisé. Une soprano virevolte entre les voix de personnages allégoriques en quête de sens. Les points de vue fusent et divergent autour des facettes d'un sujet polymorphe.

Iquisme tisse une pluralité fictive de rapports sociaux, culturels et politiques. La pièce expose la logique de leurs relations dans une expérience sensorielle portée par la mixité d'une écriture générative pour le son, l'image et la parole.

Le texte de Fanny Torres s'inspire des axiomes du numérique et de l'analogique de Paul Watzlawick, théoricien de l'école de Palo Alto.

Spectacle en trois mouvements, d'une durée d'environ une heure, la scène accueille la vidéo, une soprano et un ensemble de neuf instruments : flûte, clarinette, trombone, guitare, piano, percussion, violon, alto et violoncelle. Les gestes des musiciens sont prolongés dans la salle par la spatialisation et les traitements sonores d'un dispositif électroacoustique coordonné en temps réel à un dispositif de synthèse vidéo en trois dimensions.

L'écriture intermédiaire de cette pièce fait l'objet d'une recherche sur un procédé d'écriture par synthèse d'interactions multimodales, en collaboration avec le chercheur en bio-informatique Hervé Glotin.

Sommaire

- Note d'intention	page 3
- Script Narratif	page 5
- Note sur livret	page 7
- Illustrations de la vidéo	page 9
- Schéma des relations intermédiatiques	page 10
- Esquisse du livret	page 11
- Détail du plan de scène	page 12
- Générique	Page 13
- Bio Maxence Mercier	Page 14

NOTE D'INTENTION

Iquisme met en son et lumière l'évolution organique d'un univers inter-médiatique.

Sous forme d'opéra vidéo, Iquisme a pour projet la représentation d'une pluralité de rapports sociaux, culturels et politiques sur lesquels l'homme fonde les références de ses identités. L'oeuvre illustre la logique de ses relations dans le cadre d'une expérience sensorielle portée par la mixité d'une écriture interactive et générative entre le son, l'image et la parole.

L'opéra tire son titre de l'articulation des suffixes -ique et -isme. Du latin "-icus" ("relative à" ou "propre à" une chose), -ique signifie ici les idées de relation et d'identité. Le suffixe -isme, pour sa part, définit un concept, une doctrine.

Iquisme développe la dialectique de sa dramaturgie autour de cette combinaison.

L'oeuvre met en scène l'agitation organique de ses éléments formels. Entités sonores, verbales et visuelles, s'agrègent en de multiples structures animées par la volonté oscillante d'une recherche d'équilibre et de liberté.

Contrariés par l'impossibilité d'obtenir une cohésion globale, les mouvements de chaque structure instable par nature, illustrent le paradoxe qu'Iquisme cherche à mettre en évidence : la coexistence contradictoire d'une recherche d'organisation et d'une force de désagrégation. Dans un processus de constante variation, les structures fusionnent, se contorsionnent et se fragmentent successivement au fil de la narration. Leurs altérations évoquent la formation et la dissolution des sociétés, doctrines ou concepts qui les fondent ; elles représentent les transmutations sociales continues d'un flux tragique qui ne trouve nul repos et dont les éléments formels ne peuvent échapper.

La « narration » est constituée de trois types d'écriture. La première, la musique, pour un ensemble instrumental et électroacoustique ; la deuxième, l'image, pour une vidéo générative ; et la troisième, le texte, pour le livret. L'expression des écritures se lie à un dispositif électronique, lequel articule des orchestrations interactives des trois médias dans l'espace scénique sonore et visuel de la salle. Face aux flots d'informations en évolution constante, l'auditeur est confronté à la saturation d'une immersion esthétique.

La musique pour soprano, 9 instruments amplifiés et le dispositif électroacoustique développe un discours en constante mutation. De fines poussières en suspension à d'imposants agrégats de matière, les objets sonores sont au préalable minutieusement exposés au fil de la partition. Ils seront projetés dans le tissage polyphonique et rythmique d'un espace acoustique soumis aux paramètres de l'interactivité en temps réel des dispositifs électroacoustique et vidéo.

La vidéo générative interagit également en temps réel avec la musique. Elle dépeint l'évolution de groupes de particules qui s'organisent et se désorganisent continuellement. Formes visuelles élémentaires des allégories politiques mises en scène dans Iquisme, les particules représentent des entités individuelles animées d'un code, d'un concept culturel qui leur est propre.

Le livret écrit par Fanny Torres développe une expression dramatique et allégorique de la nature des relations engagées dans le flux de la musique et des images. La chanteuse se voit confier trois rôles : deux personnages et un narrateur. Le dialogue joué ainsi par une seule interprète revêt un caractère quasi schizophrénique.

4 Iquisme

Le premier personnage, le « numérique », symbolise l'individuel. Il ne perçoit l'environnement que pour s'y situer lui-même. Puisqu'il n'a conscience que de ce qui l'affirme, son timbre est monocorde et son discours tend à l'univocité. Arbitraire, il représente l'identité immédiate, le soi-même qui s'affirme sans la médiation de l'autre.

À l'opposé, le deuxième personnage, l'« analogique », incarne le collectif. Il se définit par ce qui l'entoure, ne se constitue qu'avec autrui. Il représente la relation. Sa conscience du contexte global et de l'altérité lui confère un langage métaphorique.

Dans un discours plus ou moins conscient, les deux personnages expriment leurs différentes perceptions de la relation ; au fil des scènes, ils développent leurs positions respectives sur l'identité et l'altérité. Au fur et à mesure que s'affirme leur personnalité, l'auditeur est témoin de leurs divergences. Deux caractères antagonistes s'affrontent: l'un par son point de vue strictement individuel, l'autre par sa pensée collective.

Enfin le « narrateur », omniscient, est le seul capable de penser et de décrire la totalité d'une situation, soit d'articuler entre elles des dialectiques du particulier et de l'universel. Cette articulation est exprimée aussi bien que réalisée au fil de l'œuvre par le narrateur. Ses interventions ne se réduisent pas à la description de l'ensemble de la scène, mais constituent des commentaires.

La diffusion sonore du texte, chanté par l'interprète, réagit à la vidéo générative. Le dispositif électronique, par le moyen duquel se réalise l'interaction en temps réel des trois écritures de l'opéra, magnifie et multiplie la voix de la soprano d'après les processus d'agrégation ou dispersion de particules projetées par la vidéo. Spatialisées autour de la salle, en écho au discours réel, des voix virtuelles étendent la sémantique du livret par effets de masse, d'éparpillement, d'accélération frénétique ou de ralentissement outrancier se jouant du corpus lexical, projetant l'ensemble dans un large chœur imaginaire.

Après plusieurs expériences personnelles, plastiques ou musicales, dans le spectre des nouvelles technologies, Iquisme est porté par l'ambition d'aboutir à une écriture interactive permettant d'aborder en parallèle le plan sonore et visuel sans privilégier l'une ou l'autre des formes. Ce type d'écriture repose sur l'usage de technologies de création, de contrôle et d'analyse de flux interactifs. Tour à tour, l'une sur l'autre ou en parallèle, la musique, la vidéo et la voix exercent et influent sur les différents traitements et développements des sections et mouvements. Il en résulte une sorte d'« orchestration médiatique » où l'usage des sciences de l'information, de la communication et des technologies interactives a été un préalable conceptuel et technique de premier ordre pour en formaliser les principes.

Iquisme est également le fruit de réflexions sur le langage, les formes de perceptions et la sociologie. Abordées dans des créations antérieures au sein de pièces musicales ou d'installations, ces préoccupations sont ici rassemblées pour en éclairer les phénomènes d'articulations et d'émergences entre les bornes de la sensibilité subjective et de la logique.

SCRIPT NARRATIF

Le script suivant esquisse l'évolution de la narration sous les angles alternatifs de la musique, de la vidéo et du texte.

1er mouvement

Le premier mouvement expose les matériaux qui seront développés et transformés dans le reste de la pièce. Il en résulte un scintillant bouillon sonore et visuel ponctué de quelques périodes de repos laissant place à des intermèdes électroniques conçus comme résonance harmonique.

Le texte introduit les personnages et un narrateur, interprétés tour à tour par la soprano et le dispositif électroacoustique qui l'épaulera par des jeux de superpositions et fragmentations de sa propre voix.

Au commencement, il n'y a rien. Les Personnages n'ont pas encore conscience de leur consistance. Au fur et à mesure que la musique se structure, ils donnent acte de leur existence. Peu à peu leur caractère se dévoile : l'un est le numérique et l'autre l'analogique. Ils s'affirment progressivement. «Le digital», n'a conscience que de ce qui le conditionne et l'affirme. Sur un ton monocorde et froid, il incarne l'information. «L'analogique» est la relation. Il a une conscience de la globalité et du contexte. Son timbre est fluctuant et large dans ses modulations. Le narrateur, omniscient, décrit l'environnement et les différentes conditions qui gouvernent leur univers.

La vidéo projette sur l'écran les particules de son univers. Peu à peu, elles s'agglutinent sous l'attraction d'un tourbillon gravitationnel en agrégats de matières. L'équilibre n'est pas stable et de fréquentes explosions dispersent en éclats la matière effervescente. Malgré l'instabilité ambiante, des structures éphémères émergent du magma incandescent.

2e mouvement

Les personnages ont conscience de leurs divergences. Ils sont parmi d'autres. La mise au point d'un code commun permettra un rapport que chacune des voix tentera de dominer et de clamer jusqu'à l'inaudible.

Les structures émergentes de la vidéo se distinguent nettement de l'ensemble. Dans un rapport de force, des modèles s'imposent les uns contre les autres. La caméra navigue entre les masses, dans les interstices de leurs cohabitations. Il y a encore de la place, mais l'espace libre régresse au fur et mesure que les structures se développent. Elles adoptent des systèmes relationnels ayant leurs propres règles, codes et conduites.

Pour la musique, des suites d'accords spectraux se recombinent et modulent en fonction des textures visuelles que la caméra survole et parfois pénètre. À mesure que les structures se développent, la friction engendrée par le manque d'espace finira par étouffer la salle. Un éclat crèvera la bulle pour laisser place à la clarté d'un discours minimaliste et équilibré. L'échange et le partage s'instaurent, les structures s'élèvent et coopèrent. Mais lentement tout s'accélère et l'accalmie n'aura duré qu'un instant. L'irrégularité outrancière du rythme fait voler en éclat tous les équilibres instaurés.

3e mouvement

Nous faisons face à l'effondrement.

Les structures se brisent jusqu'à l'indivisible. Les particules jaillissent de toute part. L'en-

6 Iquisme

semble perd sa cohésion, il n'y a plus qu'anarchie. La caméra est emportée dans le flot des particules. Les grandes structures sont effondrées mais d'autres plus petites se reforment, fusionnent, s'agitent, se confrontent. Des agglomérats reprennent vie.

Certains évoluent en toute indépendance, d'autres sont regroupés en amas, les conflits s'estompent.

La caméra s'éloigne. Doucement le temps s'allonge en ralentissant à mesure que la scène se peuple d'une constellation d'organismes.

Après l'hésitation nécessaire, l'indétermination en tant que principe, salutaire et structurant, prendra place. Le gouvernement de l'incertain et de la fluctuance à jamais ponctuels s'installera.

Le narrateur conclut par l'idée que l'être en général ne s'analyse pas entièrement en objets ni en contenus d'observation et de représentation. La relation ne se laisse pas objectiver. Tout principe est éphémère comme tout contexte est insaisissable. Il y a émergence et composition. Au coup par coup. De sujet à sujet. Horizontalement. Il n'y a que des sujets, et nous sommes entre nous.

NOTE SUR LE LIVRET

La chanteuse se voit confier trois rôles : le narrateur et deux personnages.

Le narrateur, omniscient, décrit l'environnement et les différentes conditions qui gouvernent l'existence des personnages. Son timbre sera principalement chanté et la prosodie de ses textes suivra la ligne musicale : la voix du narrateur se fond dans la musique de l'ensemble .

Dans un discours plus ou moins conscient, les deux personnages expriment leurs différentes perceptions de la relation ; au fil des scènes, ils développent leurs positions respectives sur l'identité et l'altérité. Au fur et à mesure que s'affirme leur personnalité, l'auditeur est témoin de leurs divergences. Deux caractères antagonistes s'affrontent: l'un par son point de vue strictement individuel, l'autre par sa pensée collective.

LE PREMIER PERSONNAGE

Le premier personnage, le « numérique », symbolise l'individuel. Il ne perçoit l'environnement que pour s'y situer lui-même. Puisqu'il n'a conscience que de ce qui l'affirme, son timbre est monocorde et son discours tend à l'univocité. Arbitraire, il représente l'identité immédiate, le soi-même qui s'affirme sans la médiation de l'autre.

- arbitraire
- conventionnel
- sommaire
- tend à l'univocité

LE DEUXIÈME PERSONNAGE

Le deuxième personnage, l'« analogique », incarne le collectif. Il se définit par ce qui l'entoure, ne se constitue qu'avec autrui. Il représente la relation. Sa conscience du contexte global et de l'altérité lui confère un langage métaphorique.

- métaphorique
- complexe
- collectif

LE NARRATEUR

Le « narrateur », omniscient, est le seul capable de penser et de décrire la totalité d'une situation, soit d'articuler entre elles des dialectiques du particulier et de l'universel. Cette articulation est exprimée aussi bien que réalisée au fil de l'œuvre par le narrateur. Ses interventions ne se réduisent pas à la description de l'ensemble de la scène, mais constituent des commentaires.

8 Iquisme

Les deux personnages ne s'accorderont que lorsque qu'ils se seront identifiés.

Leurs deux natures traduisent le questionnement philosophique du rapport au monde. Un rapport de distinction, de séparation, de maîtrise est mis en lien avec le numérique tandis qu'un rapport d'identité, d'appartenance, d'immersion dans l'immédiat de la perception est mis en lien avec l'analogique.

«Le fait qu'il existe donc deux langages suggère très fortement qu'ils doivent servir à exprimer deux images du monde très différentes puisque le langage, comme on le sait, ne reflète pas tant la réalité qu'il ne la crée» (Paul Watzlawick, L'invention de la réalité, 1981)

TRAITEMENT DE LA VOIX

Lorsque plusieurs rôles s'expriment en même temps, des techniques de déclenchement d'échantillons audio préenregistrés et de délais permettent leurs simultanités. Ses techniques multiplient les personnages, s'exprimant alors comme groupe, chœur virtuel...

Une quatrième voix, exclusivement virtuelle, spécifique aux manipulations électroacoustique sur la base d'échantillon de voix préenregistrées, illustre l'expression des entités représentées dans la vidéo. Cette voix multiple est soumise à des transformations en fonction des échanges entre le dispositif électroacoustique et le dispositif vidéo (effet de masse, accélération outrancière, combinaison extrêmement rapide de corpus lexical ou syllabique en écho aux trois personnages principaux).

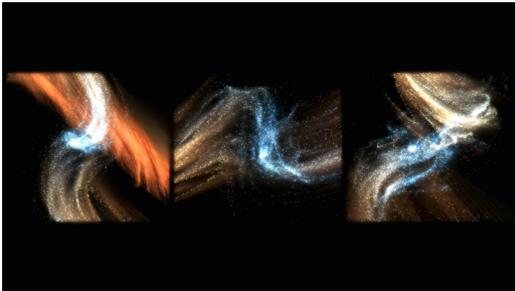
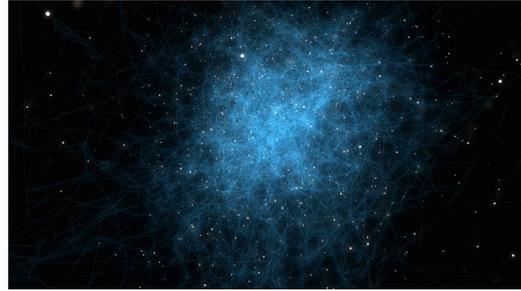
La distinction des personnages se fait par leurs timbres, mots, gestes phonétiques et gestes scéniques.

Le caractère structurant du texte, l'intention verbale sont transformés sous tous leurs aspects en fusion ou opposition alternative avec le discours musical.

Dans le registre des manipulations syllabiques, phonétiques et des jeux de distanciations sémantiques : érosion, accumulation, rupture, symétrie, fragmentation, éclatement, permutation, répétition sont autant de techniques d'extrapolation du texte original modulant la linéarité du récit.

Le texte prend sens par la combinaison des personnages, imbriqué tel un jeu de construction se jouant de l'attente et du sens.

ILLUSTRATIONS DE LA VIDEO



Les dispositifs électroacoustique et vidéo en temps réel ont été conçus de manière à permettre aux musiciens une interprétation flexible et sans complication supplémentaire. Une déclinaison sous forme d'installation interactive existe également. En amont et en aval d'un concert elle peut permettre au public une approche didactique des différentes logiques interactives qui ont cours dans l'écriture d'Iquisme.

VIDEO DE DEMONSTRATION DISPONIBLE SUR : [HTTP://IQUISME.O-TRA.NET](http://IQUISME.O-TRA.NET)

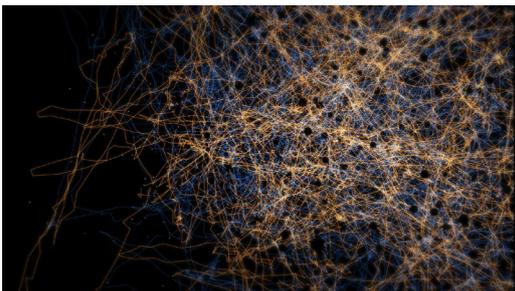
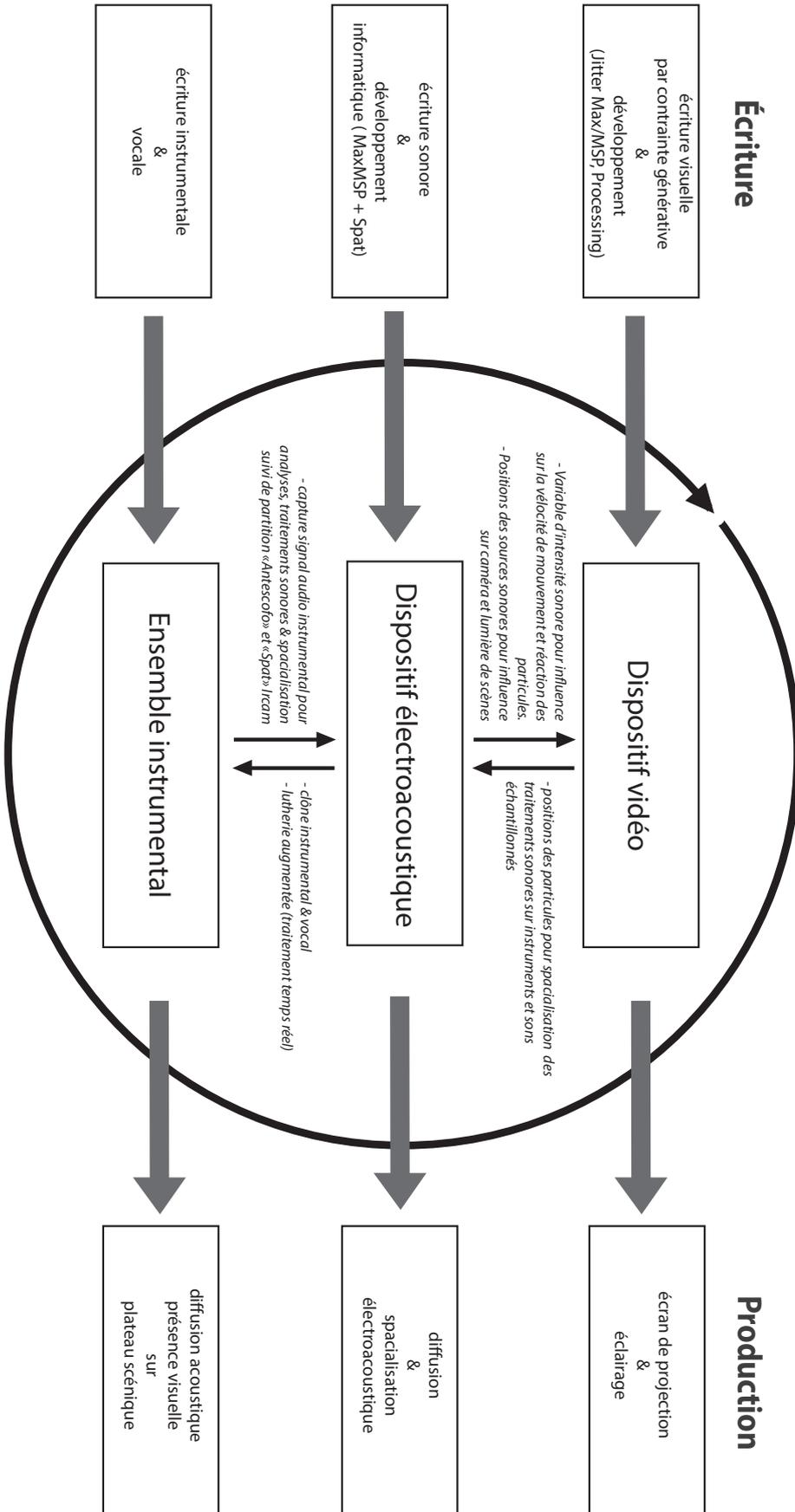
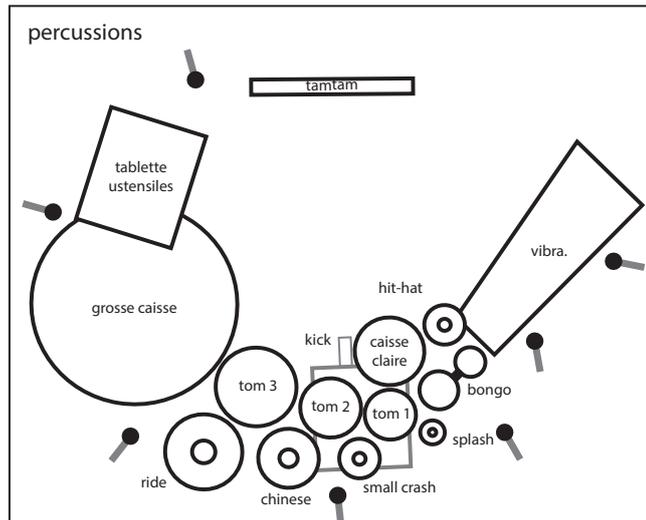
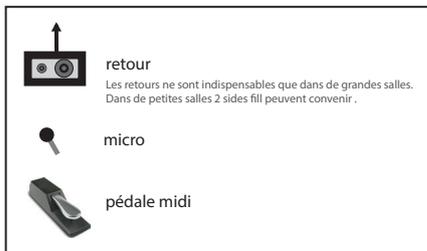
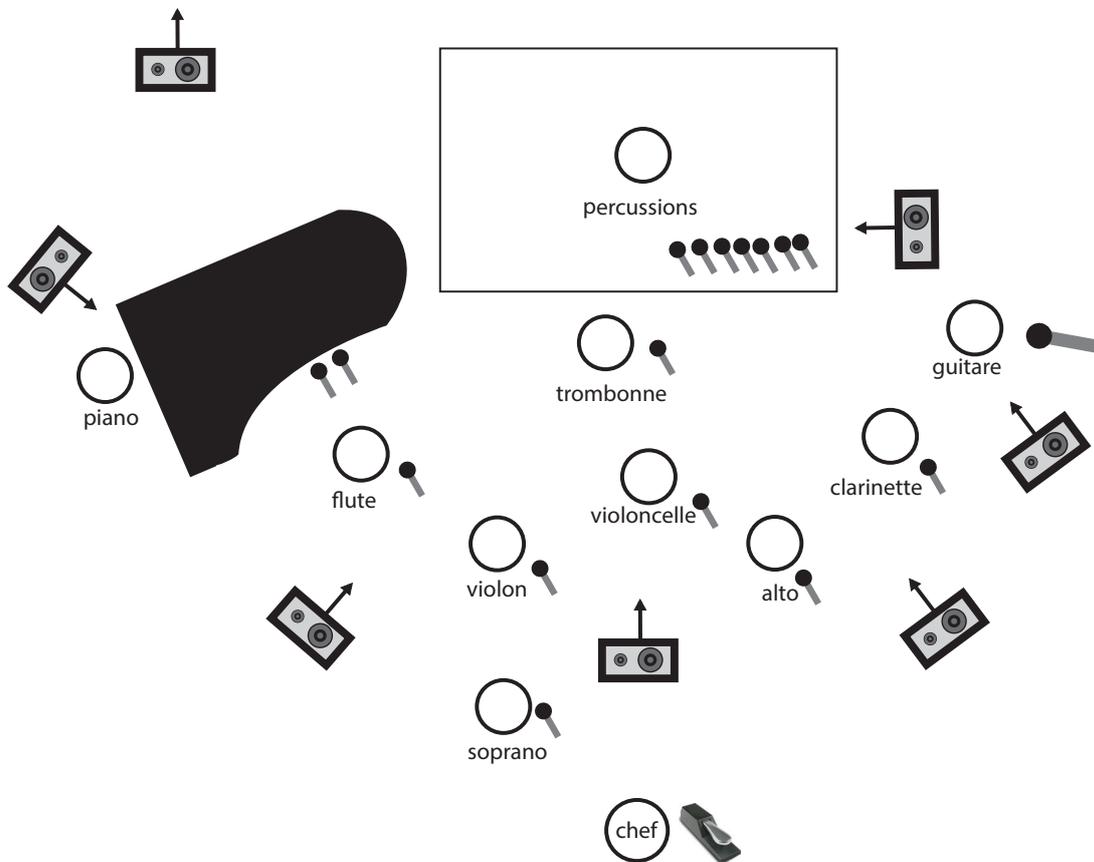


SCHÉMA DES RELATIONS INTERMÉDIATIQUES



DÉTAIL DU PLAN DE SCÈNE - Musiciens



GÉNÉRIQUE

Durée approximative entre 1 h et 1h15

Effectif Instrumental :

soprano flûte | clarinette | trombone | piano | percussions | guitare | violon | alto | violoncelle

Musique et vidéo : Maxence Mercier

www.maxencemercier.com

Livret : Fanny Torres

www.fanny-torres.com

Régie des dispositifs électroacoustique et vidéo : Thierry Coduys

<http://www.le-hub.org>

Synthèse d'interactions multimodales : Hervé Glotin

<http://glotin.univ-tln.fr>

Développement des dispositifs électroacoustique et vidéo : Otra & Maxence Mercier

Première version prototype du dispositif vidéo : Nicolas Liautaud & Lucas Curci

<http://nliautaud.fr> & <http://lucascurci.fr>

EN COMPLÉMENT DE CE DOSSIER,
LE SITE INTERNET [HTTP://IQUISME.O-TRA.NET](http://IQUISME.O-TRA.NET) EXPOSE EN DÉTAILS TOUS LES DOCUMENTS RELATIFS AU PROJET.

- Vidéo de démonstration du premier mouvement de la version de concert
- Partition de la version de concert
- article : *SYNTHESE D'INTERACTIONS MULTIMODALES PAR CODAGE PARCIMONIEUX ET REALISATION D'IQUISME*, Maxence Mercier & Hervé Glotin
- Dossier de présentation de la version d'Installation d'Iquisme : pour 9 écrans et 8 haut-parleurs

BIOGRAPHIES

Maxence Mercier

Né en 1982, Formation éclectique, premières expériences musicales en groupe, puis pour le théâtre. Il découvre la composition électroacoustique auprès de Roger Cochini puis complète son apprentissage en collaborant aux activités de l'IMEB (Centre International de musique électroacoustique de Bourges). Depuis 2004, il se consacre à des projets de création entre arts numériques, musique et vidéo. Ses pièces ont été diffusées en France et à l'étranger : Usa, Canada, Belgique, Hollande, Chine, Brésil, où il obtient différents prix et selections : le prix "résidence" du concours de Bourges 2005, la bourse art numérique 2005 de la SCAM, CIMEPS 2005, Phonurgia Nova, Forum de la jeune Création musicale de la SIMC en 2004 et 2009. Il aborde les problématiques de la transmission de l'information par une approche esthétique, sociologique et comportementale, au sein de dispositifs d'installation et de compositions musicale. C'est dans la multiplicité d'interactions sensibles qu'il tisse les motifs de son écriture.

Fanny Torres

Son travail est porté par l'envie ; l'envie d'énoncer des choix, des états-d'âme, des convictions ou des erreurs. Ces énonciations, que l'on pourrait penser de l'ordre du privé, sont le lieu (pictural, vidéo et surtout performatif) de recherches et d'études générales et détaillées. Et, l'écriture se fait dialogues, théories ou chansons, où l'acte de parole est envisagé comme une pratique et le dessin est analyse.

Et, dans ce travail, le rapport est un mot-clef. Qu'il soit amoureux, sémantique, sexuel ou politique, un rapport engage deux termes, regroupés, presque toujours autonomes. Ce "presque toujours" est le moteur même de sa démarche : ses performances se construisent grâce à un travail collectif et l'écriture de ses pièces est une base évoluant au fur et à mesure des répétitions et des échanges avec les interprètes, choisis pour leur gestuelle, leurs capacités mais aussi leurs incapacités, leur docilité mais aussi leur indiscipline. La chorale est un outil qui permet d'explicitier les jeux complexes reliant des individus (à la fois écouter et se faire entendre). Chanter, ou refuser de chanter avec l'autre apparaît comme une métaphore centrale de toute société.

Thierry Coduys

Artiste polyvalent, musicien, créateur polymorphe à l'affût des nouvelles technologies, Thierry Coduys se spécialise dans des projets liant l'interactivité et l'art. Depuis 1986, il collabore étroitement avec des compositeurs, il réalise de nombreuses créations et concerts avec l'avant-garde de la musique contemporaine où il élabore des dispositifs électroacoustiques et informatiques. Après un passage de quelques années à l'IRCAM, il devient l'assistant de Luciano Berio. Ces différentes expériences le conduisent en 1999 à fonder La kitchen, plate-forme technologique, afin de proposer aux créateurs un lieu de recherche et de création artistique où la technologie et la recherche sont pensés et intégrés comme un unique paradigme. Lieu ouvert à

tous les artistes, La kitchen s'est investie dans tous les champs de la création (la musique, la danse, le théâtre, la vidéo, le réseau, les arts plastiques). Fort de cette expérience, il entame en 2007 une activité indépendante pour poursuivre ses travaux et projets sous un format nouveau (www.le-hub.org). Il est également l'assistant de Pascal Dusapin et d'Ivan Fedele depuis 2002 et 2000 respectivement. Parallèlement, il développe une nouvelle application graphique interactive, IanniX, logiciel inspiré de l'UPIC, élaboré par Iannis Xenakis. Il dirige également la majeure Scénographie sonore à l'Ecole Louis Lumière.

Hervé Glotin

Hervé Glotin est professeur à l'Université Sud-Toulon-Var (USTV) à l'UMR Sciences de l'Information & des Systèmes (LSIS). Il fonde au LSIS l'équipe-projet «Dynamiques de l'Information» (DYNI), remarquée par l'Aeres (A+), focalisée sur de nouveaux modèles robustes d'analyse et recherche d'information dans des scènes complexes. Les applications sont interdisciplinaires, de la psycho-cognition au traitement de données du web, de la surveillance audiovisuelle à la bioacoustique en cétologie. Il est auteur ou co-auteur de plus d'une centaine d'articles référencés, a obtenu plusieurs projets ANR, et a participé à plusieurs challenges internationaux. Ses résultats démontrent que les efforts nécessaires à l'emprunt de chemins non standards sont stimulants et créatifs. Il travaille actuellement à la structuration d'un axe interdisciplinaire en traitement d'information sur l'USTV. En 2006, il crée l'Ecole Thématique Recherche Multimodale d'Information dont la 6e édition en sept. 2011 (<http://glotin.univ-tln.fr/ERMITES11>) traite de décomposition parcimonieuse de scènes complexes.

Maxence Mercier
40 corniche supérieure
83230 Bormes les mimosas, France
+33 (0)6 65 04 27 89
maxence.mercier@yahoo.fr

site internet

<http://iquisme.o-tra.net>

