

that, through its communication model, new music finds its way into society.

¹ See B. MUNTENDORF, "Anleitung zur künstlerischen Arbeit mit der Gegenwart", *Zurück zu Gegenwart? Weltbezüge in Neuer Musik* 55, 62.

² Examples: the first pieces of my series *Public Privacy* (#flute cover, #piano cover, #trumpet cover, #trombone cover), which started in 2013; Sergej Maingardt, *It's Britney Bitch* (2013); Richmond & Chladil, *Overheard* (2008-2010). Example of a social media performance: Keiner, Brandrup, Seeman, *Public is the new Private* (2012), Info: <http://www.publicisthenewprivate.com>

³ The song composed by Harry Dacre in 1892 only became known sixty years later. John Kelly, Max Matthews, Carol Lockbaum sourced it in 1962 for the use of musical speech synthesis. <http://www.bicyclebuiltfortwothousand.com>

⁴ Ferris pursues the non-artistic intention of using this kind of composition to meet the palate of the masses—the result is an interchangeable musical "fabric softener." The concept could be highly interesting by choosing other musical parameters.

⁵ W. I. THOMAS & D. S. THOMAS, *The Child in America: Behavior Problems and Programs*, New York, Alfred A. Knopf 1928.

Mirage des ondes eRikm

Dans l'improvisation, les diverses formes et objets sonores que je déploie à travers mes compositions émanent de problématiques liées au langage. Je suis dyslexique, à l'oral comme à l'écrit, et les représentations phonologiques, dans leurs transpositions à l'écrit, me sont particulièrement abstraites. Ce trouble cognitif m'a amené à développer inconsciemment des tactiques de mémorisation complexes. Ainsi, à l'écrit, trouver le bon élément entre deux ou trois choix hypothétiques, lors de la résolution d'un problème basique connu et traversé à de multiples reprises, me plonge dans un doute perpétuel. Cela induit des stratégies qui se traduisent par exemple par l'analyse d'un nombre plus important de données dans un temps égal à celui utilisé par les personnes non dyslexiques. De cette organisation sans cesse chaotique, s'élaborant à partir de l'accident, une économie du compromis plus ou moins stable s'est répandue dans mon travail, jusqu'à le structurer.

En pratique, l'improvisation libre et mes processus de compositions dynamiques ont en commun l'agencement aléatoire et empirique via des sons mémorisés ou des flux. Les objets sonores prélevés, conjoints à une vitesse, sont sélectionnés et ré-agencés pour créer une forme. La dimension intuitive joue ici un rôle fondamental.

Dans le cadre d'une commande ouverte pour *LINKS*, il me semble que le partage de textes liés à des projets de créations en devenir est plus profitable pour saisir mon travail et mes recherches de manière pertinente et concrète. Les sujets que je développe ci-dessous s'inscrivent dans divers champs artistiques liés aux arts sonores : la composition dynamique pour un ensemble mixte, l'installation sonore et la composition instantanée à travers des flux résultant du web.

Fata Morgana

CŒuvre mixte d'eRikm, création en mai 2020 au gmem-CNCM (Centre National de Création Musicale)-marseille pour le festival des Musiques. Avec Mazen Kerbaj, Erikm, l'Ensemble Dédalus.

Une Fata Morgana est un phénomène optique issu d'une combinaison de mirages chauds et froids. Cette combinaison est pour moi le point de départ d'une sorte de métaphore : la transposition synesthésique de ce phénomène optique aux mondes sonores.

Berlin, mai 2018. Suite à une petite série de concerts au cours desquels j'ai écouté le trompettiste libanais Mazen Kerbaj, ma curiosité m'a conduit à mener quelques recherches sur sa musique. J'ai découvert ainsi avec stupéfaction que sa pensée s'inscrivait dans un rapport au son de la guerre : il avait du mal à accepter

la « *nostalgie énorme* [qu'il éprouvait pour] ces sons et [estimait presque] avoir eu [de] la chance de grandir pendant la guerre¹ ».

Lors de bombardements nocturnes sur Beyrouth en 2006, Kerbaj s'est enregistré en train de jouer de la trompette, transposant ainsi le fracas des armes et des engins sur son instrument. « *C'est presque une différence culturelle d'être né sous les bombes, les réflexes reviennent au bout du deuxième jour.* » Kerbaj dit avoir construit une relation affective avec ces bruits et leurs échos qui se répercutaient

dans la ville : « *quand l'immeuble bouge, quand il y a ce souffle que l'on ressent.* »

Pour lui, la caractéristique musicale, avec ses camarades « souffleurs » produisant le même type de matériaux sonores, correspond au fait de puiser l'essence de ces sons dans sa propre mémoire sémantique musicale, corrélée à la mémoire involontaire proustienne. « *Le souvenir "involontaire" inaugure la reconstruction du passé et aboutit à ce qu'on appelle le temps retrouvé².* »

Un bruit, avant de devenir un son, est avant tout un son non identifiable. L'ouïe est l'un de



Borne, code sacré. Festival Gamerz à la Fondation Vasarely, Aix-en-Provence 2018 © Erikm 2018

nos sens toujours en éveil et « sans paupière ». Faculté qui nous permet d'être en alerte en cas de menace, même lors de notre sommeil.

Depuis 2013, j'ai entrepris des recherches pour différents projets interrogeant le son lié à la guerre³, de la mémoire des espaces acoustiques historiques jusqu'aux Choctaw⁴ code talkers. Les sons de la guerre peuvent de fait créer un état de stress post-traumatique (ESPT) : ces bruits sont perçus « *comme menaçant la vie ou l'intégrité physique de soi ou d'un autre et déclenchent un stress extrême* ». Cela se traduit par des dysfonctionnements « *du souvenir de l'événement traumatique, associant une hypermnésie des aspects émotionnels et la faible mémorisation de l'information contextuelle*⁵ ». Lors de la Première Guerre mondiale, on dénommait ce trouble psychique « choc émotionnel », « *névrose de guerre* », ou encore « *syndrome des éboulés* » ou *obusite*⁶. Ce trouble, conséquence de l'anxiété causée par la guerre, se traduisait et se traduit encore par des tremblements involontaires et une immobilité corporelle.

Toutefois, si les études comportementales liées aux sons de la guerre décrivent souvent des symptômes négatifs, l'expérience de Mazen Kerbaj semble en être dépourvue, ou du moins utilisée comme potentiel salvateur.

Souche de ma recherche

Au départ, ma pratique de la musique concrète s'élabore à partir de matériaux sonores fixés sur différents supports (bande magnétique, vinyle, cd, fichier...). Dès 2005, l'ébauche d'une post-musique concrète s'est imposée à moi. Au cours des nombreuses années qui ont suivi, j'ai travaillé au re-emploi des sons fixés en allant parfois jusqu'au concept de l'entropie, pour utiliser le support en le poussant jusqu'à son paroxysme. Ces expériences empiriques et leur résultat m'ont conduit à questionner d'autres types de supports.

Ma rencontre avec le violoncelliste Eric-Maria Couturier, lors d'une confrontation avec les solistes de l'Ensemble Intercontemporain de Paris, a été déterminante. En dehors du contexte original de cette rencontre, j'ai emmené ce virtuose qu'est Couturier sur les territoires de

l'improvisation libre. Novice en la matière, il s'est mis, après un moment d'angoisse, à faire une sorte de collage musical composé d'une succession de fragments d'œuvres classiques et contemporaines qu'il avait étudiées et mémorisées. À l'issue de cette expérience, j'ai pris conscience que la mémoire des sons, ainsi que leurs re-activations via un geste instrumental, demeure « *fixée* » dans une mémoire sémantique musicale⁷, spécifique à chaque musicien. Le support, dans ce contexte, est donc neuronal et s'incarne dans la chair.

L'idée d'agencer cette matière musicale (idiomatique) sous la forme d'un collage⁸ a été rapidement supplantée par l'enregistrement des scories et des accidents résultant d'une sorte d'altération sensori-motrice. Les « fausses » notes ou les scories résultant d'incertitudes instrumentales devenaient imputables à une mémoire flottante. L'enregistrement, se déroulant dans les conditions d'improvisations dirigées, m'a donné l'idée de classer ces objets sonores. Ces éléments bruts ont alors été ré-agencés, grâce à diverses manipulations du timbre ou de l'enveloppe, jusqu'à l'itération de l'objet sur plusieurs générations.

Une bibliothèque s'est ainsi créée, afin de nourrir sur quelques générations une proto composition trans-générationnelle. Ce processus (*tamis*) de composition dynamique⁹ a décidé de l'apparition de proto-schémas, qui ont été, à leur tour, re-agencés.

Le troisième volet du travail sur cette thématique sera donc transposé, lors de la création de Fata Morgana, sur un ensemble instrumental pour sept interprètes et un soliste, en 2020. Cette nouvelle mise en œuvre de mon mode de composition dynamique, où le processus crée la forme, repose donc sur l'agencement de matériaux sonores et instrumentaux pré-existants.

Phases, étapes de ma recherche

Au tout début, il y a l'échange avec le trompettiste Mazen Kerbaj. Cette rencontre s'articule autour de l'expérience et de la transmission d'une mémoire du son de la guerre que Mazen a toujours connue. Le premier temps a donc consisté en un prélèvement d'échantillons sonores issus des transpositions des sons de

la guerre, joués à la trompette. Dans un deuxième temps, ces objets ont été répertoriés, classifiés puis transmis à l'Ensemble Dédalus, ensemble de musique contemporaine expérimentale basé à Montpellier. L'ensemble transpose alors à son tour ces matériaux sur leurs instruments.

La mise en circulation de cette mémoire sonore à l'ensemble instrumental crée une contamination par contact entre l'interprète original (l'écho, le moule) et l'interprétation augmentée (l'ensemble Dédalus), soit l'épreuve, la résonance. Au cours de cette itération mnésique, l'entropie ou la scorie (résultant de l'accident heureux), crée une matrice sonore déjà transformée sur deux générations.

L'étape suivante consiste au montage d'un texte poétique natif, fait d'interviews en français et en arabe, sur la question des sons du quotidien en zone de guerre. Ce texte est la trame poétique et sonore sur laquelle l'ensemble du dispositif instrumental se déploie. Ma composition est donc issue de la mise en œuvre d'un champ lexical large où la ré-itération successive et les interprétations dirigées engendrent des proto-schémas. Toutes ces étapes sont enregistrées et re-organisées en studio.

Les divers segments (îles) sélectionnés lors du processus, une seconde fois transmis et agencés au niveau instrumental, créeront des archipels composant la forme globale. À l'issue de ce travail de tamis, une partition d'annotations précises est transmise aux interprètes. L'intervention de l'électronique joue un rôle de retraitement macroscopique sur l'enveloppe du son, jusqu'à la mutation des timbres instrumentaux. En ce qui concerne la spatialisation du son, le spectre des possibles se déploie de l'espace acoustique naturel à la diffusion octophonique. À partir de cet écran polymorphe et dynamique, Mazen Kerbaj est convié à créer librement de l'altérité en interaction avec l'ensemble et les espaces acoustiques en mouvements.

Flow (2018)

Depuis 2014, j'utilise deux dispositifs développés par le gmem-CNCM, avec qui je collabore étroitement : Idiosyncrasie et Blank Me-

mory. L'un consiste en une tablette tactile, et l'autre en un laptop (ordinateur portable PC). Le premier a été pensé comme une version augmentée du 3Kpad ∞ système que j'ai agencé en 2000.

Le 3Kpad ∞ système consiste en l'assemblage de trois boîtiers de modification sonore pour tout instrument ou signal audio de type Kaoss Pad 1 de chez Korg. Ces trois boîtiers tactiles sont identiques. La spécificité de ce dispositif tient du fait qu'il s'agit d'un détournement de l'objet de production sonore créé pour l'industrie musicale mainstream. Les trois Kaoss-pad 1 sont inter-connectés les uns aux autres, tels que peuvent l'être les synthétiseurs modulaires. Le dispositif permet une auto-générescence sonore basée sur une boucle de re-injection de son propre son sur lui-même. Ce système permet également de créer en temps réel le traitement d'un signal sonore instrumental ou autre, provenant de l'extérieur du système.

Idiosyncrasie a la caractéristique de se nourrir de sources sonores issues du réel, en temps réel, au travers des flux disponibles sur Internet. La majorité des sources sonores sont libres d'accès via une plateforme en ligne *soundmap*, développée dans le cadre de recherches à Locus Sonus (laboratoire en Arts audio situé à Aix-en-Provence).

Ma pratique de la musique concrète s'élabore donc à partir de matériaux sonores fixés sur différents supports (bande magnétique, vinyle, cd, fichier...) que je réemploie ensuite de façon aléatoire. Mon rapport à l'aléatoire puise son origine dans la remise en cause de mes modes de compositions et de jeu instrumental. Il s'agit de trouver le moyen de sortir d'une sorte de colonisation de l'esprit, inhérente à la socio-culture, pour pouvoir s'aérer ou se déprendre de ses « propres » schémas de pensée. Ainsi en tant que DJ, je peux, par exemple, lancer une tête de lecture au hasard de la surface d'un vinyle au risque même d'un hors champ. Ce simple geste intègre volontairement l'accident où l'agencement des sources sonores se fait intuitivement, dans l'instant.

Depuis 2005, moment où je me tourne vers une post-musique concrète, la question de « *flux* » par opposition aux « *sons fixés* » s'est mise à occuper tout mon esprit. Pour *Flow*,

les sons mémorisés sont minoritaires, voire inexistant, et j'utilise ces sources sonores et les flux de manière aléatoire. C'est là que s'exerce une rupture avec les fondements de la musique concrète. Dans ce cas, on ne parle plus d'échantillon ou de son mémorisé comme postulat de départ, mais de flux ouvert (c'est-à-dire « accessible à tous »), un agencement de matières sonores en temps réel, qui combine l'ici et le maintenant avec l'ailleurs, les lointains, au-delà et en deçà des horizons. Une cartographie fictionnelle se déploie alors au grès des flux ouverts, combinant des scènes de rue à Bruxelles et à Calcutta, ou encore les sons d'une forêt côtière du Pacifique Sud au Costa Rica. Ce processus de création inclut également un dispositif électromagnétique et lumineux à base de LEDS (diodes électroluminescentes).

Ces LEDS sont à activer à des intensités variables afin de créer des rythmes lumineux qui sont eux-mêmes sonorisés par un ou plusieurs microphones à bobine de type pickups. Le dispositif a été pensé afin de créer un contrepoint aux sons provenant du réel à l'instant T.

Des sons sont donc générés par les variations de tension électrique de ces lampes LEDS, et les alternances, souvent rythmiques, sont intégrées aux données sonores issues du web afin de créer pour l'auditeur une géographie sensorielle durant le temps de la performance. Chaque source, possédant un régime différent, est encore susceptible d'être combinée, transformée.

J'interroge ainsi depuis de nombreuses années, via mon travail visuel et sonore, la question du politique à travers la compression du temps et des données. Ce concept critique de compression est intrinsèquement lié à l'accélération de mes gestes physiques, sur et avec les outils technologiques (vecteurs d'affects). L'une des résultantes est l'agencement d'une forme native d'éléments sonores accidentels et non idiomatiques.

Ce concept s'avère connexe à la problématique des flux et des données numériques gérés par des *algotradings* [tradings algorithmiques, aussi appelés *tradings automatisés* (tradings haute fréquence) utilisés sur les marchés financiers, ndlr], d'après des modèles mathé-

matiques complexes (algorithmes quantiques de l'informatique quantique) ayant un impact sur l'économie réelle¹⁰.

Dans cette acception, *Flow* compose à partir de données continues, imprévisibles et inconscientes, brutes, et *a priori* dépourvues de narration linéaire. Cet acte se situe à l'antipode des enjeux politiques des réseaux d'aujourd'hui (réseaux devenus principalement socio marketing).

La mécanique de *Flow* s'alimente, par philosophie, uniquement de données natives, et d'aucun ou de peu d'enregistrements, d'aucune copie et d'aucun services de diffusion. Les données sonores originales sont inscrites dans une volonté de partage par pure gratuité, via un médium, un espace commun ou un remarquable atemporel. L'utilisation de telles données volatiles dans leur détournement n'est qu'un engagement politique et poétique. Le processus crée la forme dans un contexte où la forme n'est pas un but en soi.

Borne, code sacré

*Objet sonore, installation (2018)*¹¹

« Au cours du XIX^{ème} siècle, un vieux chef Choctaw avait prédit que la langue de son peuple traverserait les océans et sauverait des vies. »

La Première Guerre mondiale a laissé un grand nombre d'images et de films d'archives. Sur le plan acoustique, il n'existe qu'une pellicule sur laquelle est enregistrée une mesure des vibrations sonores le jour de l'armistice. Ce sonogramme inscrit l'amplitude du son de l'artillerie sur le front américain en Moselle. Il conserve la trace d'une minute avant et d'une minute après l'armistice du 11 novembre 1918. La première minute évoque encore le fracas des armes déchirant et soulevant la terre, pour faire place, à 11 heures précises, à un genre d'électrocardiogramme plat, « le silence ». Sous l'impulsion du festival Gamerz (Aix-en-Provence), dont la mission artistique est de questionner les langages des machines sous toutes ses formes, j'ai voulu, avec *Borne*, ré-injecter, tel un écho temporel, la question du code dans un contexte historique. Le titre de cette pièce sonore fait référence aux Bornes

de la Terre sacrée du poilu et artiste-sculpteur Gaston Deblaise (1895-1935). Fabriquées en céramique, ces bornes renfermaient un peu du « sol sacré » pris sur le champ de bataille de Verdun. La mienne est un spécimen sonore constitué de 16 codes, ici joués de manière aléatoire. Ces codes, dont l'objectif était d'établir la communication radio entre régiments et bataillons, ont été créés par des soldats Amérindiens Choctaw de l'armée des États-Unis en octobre 1918.

Jusqu'alors, chacune des nations communiquait avec sa propre langue, mais le colonel A. W. Bloor eut l'intuition que les messages étaient interceptés par l'ennemi. Sur son initiative, les Choctaw, futurs « Code Talkers », se virent confier la mission d'adapter leur langage polysynthétique au vocabulaire militaire de l'époque. Ainsi, le 1^{er} bataillon devint un grain de maïs ; colonel se traduit par cerf, et général par bison. Suivant mon concept de transposition, qui dresse à mon sens un système plutôt poétique, l'idée de retrouver ces codes et de les rendre à nouveau audibles m'a captivé.

Les 18 Code Talkers de la 36^{ème} Division, section E, ont utilisé ces codes pour les radios militaires DeForest BC-14 A dans la nuit du 26 octobre 1918, et cette nouvelle ruse a désemparé l'ennemi : en moins de trois jours, ce dernier a battu en retraite. Ces engagés volontaires, dont l'idiome était inconnu des multiples ethnies présentes lors de ce conflit, ont joué un rôle fondamental dans la capitulation de l'ennemi. Les Choctaws ont été garants du code jusqu'à sa dé-classification en 1968. Mais la reconnaissance et la gratitude de la part des occidentaux à leur endroit ont été tardives.

Par ailleurs, un des résultats de ce conflit fut l'amorce de l'industrialisation de l'agriculture, entraînant une transformation profonde de la terre et des paysages. Cette transformation s'est poursuivie jusqu'à la modification génétique du vivant. Dans ces paysages maintenant pollués à l'extrême, le contraste avec la cosmogonie des autochtones d'Amérique du Nord est éclairant. Pour les Indiens d'Amérique, la terre est sacrée et inviolable, et le concept même

d'accumulation de richesses et de propriété est considéré comme une maladie mentale. Dans cette culture, le territoire n'appartient pas aux êtres humains. Ce sont eux qui appartiennent au territoire.

¹ Radio Grenouille, festival Sons de Plateaux, 2008.

<http://www.radiogrenouille.com/audiotheque/le-son-de-la-guerre/>

² E. DOUCU, « Le mécanisme de la mémoire chez Proust ». Texte en ligne.

http://francais.agonia.net/index.php/essay/1834014/Le_m%C3%A9canisme_de_la_m%C3%A9moire_chez_Proust

³ 2013 – *Poudre...* – Œuvre acousmatique pour 8 Haut parleurs, Audible festival, France ; 2015 - *Code - Création sonore* - reconstitution sonore des codes utilisés par les premiers code talkers amérindiens Choctaw (1918) pour le projet « Zone Rouge » & mono mono - édition discographique en 2019 ; 2018 - *Le son de la Guerre*, document sonore de François Martig, musique Erikm.

⁴ Choctaw : tribu amérindienne vivant dans le sud-est des États-Unis. Le terme code talkers est généralement appliqué aux Amérindiens qui ont servi dans le Corps des Marines des États-Unis, notamment pour la transcription des messages codés (ndlr). Voir infra. <https://www.choctawnation.com/history-culture/people/code-talkers>

⁵ F. DEGUEILH, A. VIARD & J. Dayan, « Altérations mnésiques dans l'état de stress post-traumatique : résultats comportementaux et neuro-imagerie », *Revue de neuropsychologie neurosciences cognitives et cliniques* 5(1), 2013, 45-55.

⁶ <http://www.racontemoilhistoire.com/2016/08/obusite/>

⁷ <https://www.cairn.info/revue-de-neuropsychologie-2010-1-page-61.htm>

⁸ 2007, *Austral*, avec l'ensemble Laborintus,

⁹ 2016, *Drum-Machines*, avec Les Percussions de Strasbourg ; 2017, *Particules, Morphogenesis of being*, avec l'Ensemble Phoenix Basel.

¹⁰ Voir « The Great Fed Robbery ». Soit « *L'un des moments forts de 2013 : 1 milliard de dollars ont été transférés en 0,02 seconde* ». Cette action a été réalisée via des tradings haute fréquence (THF) ou *high frequency trading* (HTF) qui provoquent des procédés de transactions boursières à très grande vitesse. Les procédés quantiques sont par exemple exécutés par un D-Wave system, ordinateur quantique canadien restant un peu controversé par les puristes (ndlr). Cf. A. LAUMONIER « Le comportement des algorithmes est proche de celui des humains », entretien réalisé par Pierre Marissal, *L'Humanité*, 4 avril 2014. Texte en ligne. <https://www.humanite.fr/alexandre-laumonier-le-comportement-des-algorithmes-est-proche-de-celui-des-humains>

¹¹ La pièce sonore *Borne* a rejoint depuis la collection de la Chahta Foundation of the Choctaw Nation à Durant, USA.

<https://www.choctawnation.com/index.php/history-culture>