

INTERVIEW

LEO KUPPER (2)

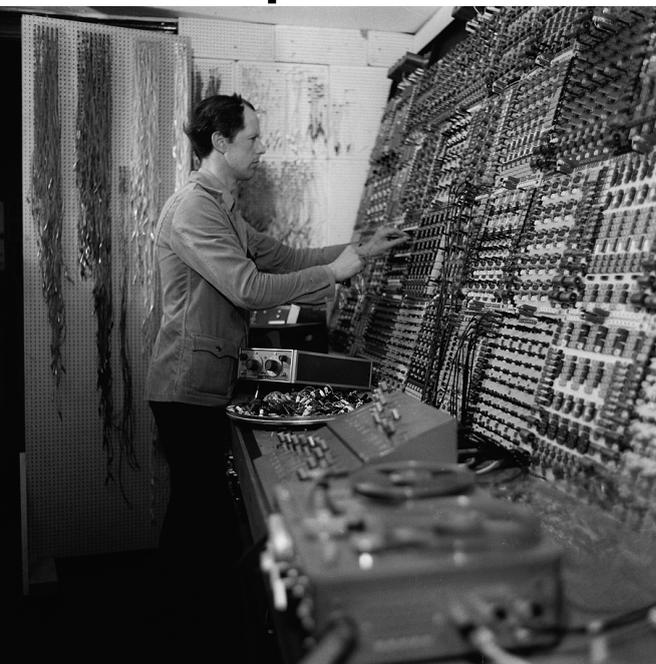
Dans cette seconde partie de son interview, Léo Küpper nous parle de ses « automates musicaux »...

Vous avez aussi beaucoup travaillé dans la lutherie électronique, notamment le GAME et les automates musicaux...

Quand je suis entré à la RTB (radio télévision belge) - grâce à Arsène Souffriau - comme technicien-musicien, j'ai pu percevoir un salaire qui m'a permis d'acheter des appareils et d'installer mon propre studio. Je me suis procuré des oscillateurs pour continuer ma recherche psychoacoustique et, comme je travaillais pour la télévision, j'avais aussi accès aux livres techniques : j'ai commencé à étudier l'électronique. Je me suis passionné pour les transistors. Quelle découverte géniale : une bête à trois pattes avec laquelle on pouvait tout faire ! C'était une belle époque vraiment. Cette petite bête à trois pattes, qui ne coûtait rien (c'était quasi gratuit), avait quelque chose de fantastique dans les combinaisons de ses trois pattes. L'émetteur, le récepteur et la base, si on les bouclait, ils se transformaient en oscillateur. Et si on les bouclait avec des inductances et des capacités très grandes, la bête devenait folle : le délai qui causait le retour du courant dans le transistor créait des oscillateurs exquis. Quand le courant - à travers le microphone et l'amplificateur - arrivait au transistor, il stimulait soit le positif, soit le négatif ou le zéro volt (mais en général le zéro volt créait la masse) ; mais lorsque le courant arrivait par deux voies différentes sur le plus et le moins du transistor, celui-ci ne savait plus très bien ce qu'il fallait faire : « Est-ce que je vais répondre ou pas ? ». Cet état indéterminé faisait qu'il se comportait comme un oiseau, comme un être vivant. Il était habité d'hésitations : il se taisait quand on parlait et il parlait quand on se taisait, créant un « effet surprise ». Certes, il parlait un langage abstrait, mais il y avait quelque chose

de merveilleux : tantôt il répondait à une vitesse incroyable, tantôt la réponse était lente comme s'il réfléchissait. On aurait dit qu'il était en train de subir et d'évaluer toutes les impressions.

Je me souviens d'une jeune fille qui était d'origine noble russe ; elle venait écouter les Automates. Alors je lui propose : « Dites un mot », et l'automate répondait une chose et lorsqu'elle répétait le même mot, l'automate répondait autre chose. C'était normal, car on ne peut jamais dire exactement deux fois la même chose : il y a toujours des variations dans le spectre de la voix, donc les impulsions qui arrivent à l'automate sont toujours différentes, elles sont hasardeuses, aléatoires. À Rome, quand on avait exposé le GAME en 1978, il y avait des écoles qui venaient le matin et les enfants criaient toute sortes de sons aux automates.



Alors un étudiant dit à Franco Evangelisti : « Je ne comprends vraiment pas comment ça fonctionne » et alors Franco répondit : « Quand tu ne comprends pas une chose, fais bien attention parce que c'est très important » (*rires*).

À Grenoble, en 1973, il y avait de nombreux Marocains et quand ils ont compris que c'était leur voix qui produisait les sons, ils devenaient fous, ces jeunes gens. Ils se battaient, tellement ils croyaient que les sons étaient à eux : « C'est moi qui ai fait celui là. Non, c'est moi ! » et il a fallu appeler la police (*rires*).

Ces automates sonores étaient composés d'une petite boîte avec un microphone qui captait soit la parole, soit un autre haut-parleur ; ainsi, on pouvait créer une complexité imprévisible à travers des circuits de filtrage et de retard. On ne pouvait pas prévoir et c'était cela qui était émouvant : il y avait une surprise permanente.

Domage que je n'aie pas pu développer ce projet à un niveau très large ; on aurait pu faire des sortes de jardins publics, des forêts d'oiseaux : j'appelais cela « Public Computer Music ». A cette époque-là, je pensais que c'était plus important que de faire de la composition musicale. Je ressentais la musique, la composition comme un orgueil individuel : imposer aux autres une forme esthétique, architectonique qui est faite par un individu - prétentieux souvent - qui veut s'imposer aux autres. La Public Computer Music était conçue comme une participation collective, sans nécessairement savoir qui était l'ingénieur-créateur. Le public serait rentré dans ce jardin et en faisant un mouvement, en produisant des sons, il aura pu déclencher une ambiance sonore complexe et imprévisible. Un peu comme si on se promenait dans une jungle en Amazonie, on dérange un oiseau qui se met à crier et s'envole, puis en dérange un autre, dans un cycle. Comme on dit dans la musique Indoue : une chose n'est pas la chose elle-même, c'est ce qu'elle va créer qui est important. C'est un travail qui m'a pris presque 15 ans, toute une période d'ingénierie ; j'étais passionné par la création de cet appareillage.

Quelle était l'idée de base pour la construction de ces automates ?

Je concevais l'électricité comme une forme d'expression beaucoup plus subtile et rapide que le langage humain. Le système doit être bien organisé dans sa complexité, dans sa non-périodicité. Toute ma vie, j'ai lutté contre la périodicité et dans le cas des machines, c'était la lutte contre la périodicité du courant de base. On n'a que deux choix : ou bien on commence par un côté où tout est périodique, ou de l'autre, où tout est bruit : on filtre l'aléatoire. Si on filtre l'aléatoire, on arrivera au même résultat qu'en additionnant des périodicités. Mais il vaut mieux partir du périodique parce que l'aléatoire nous dépasse, c'est beaucoup trop compliqué pour nous.

Vous recherchez donc une sorte de zone de communication à mi-chemin entre le chaos et la périodicité.

Oui, c'est ça. Entre les extrêmes aléatoires et périodiques, il y a cette zone centrale pseudo-aléatoire et pseudo-périodique, mais qui ne correspond pas nécessairement à la musique. La zone « humaine », la musique est un mystère et je le savais bien.

Au départ, on a donc un courant périodique, qui est le courant qu'on amène par la ligne électrique. Cette périodicité en rentrant dans le GAME devait atteindre la zone « humaine » ou « musicale ». Ma méthode avec les automates et le GAME (pour essayer d'atteindre ce mystère), c'était le contrôle humain de la machine à travers les microphones. Ainsi, la réalité sonore technologique commençait à prendre un visage humain. La machine n'était pas parfaite car, même avec ces « oiseaux nerveux », de-

meurait un certain degré de périodicité. Seuls les professionnels, avec une écoute très attentive, pouvaient les détecter.

Je suis probablement né trop tôt, mais je crois qu'un jour quelqu'un viendra pour réaligner des salles où il y aura ces installations permanentes avec des programmes « super-humains » bien faits, et le public déclenchera lui-même cette « synthèse de la nature ». Puisqu'on a perdu la beauté de la nature, eh bien, on va en recréer une autre, et nous sommes capables de refaire une nouvelle nature. Parce que la nature - à mon avis - elle est perdue. La majorité des gens vivent dans des villes où il n'y a pas de nature, il n'y a plus d'oiseaux, il n'y a plus de ruisseaux, il n'y a plus cette merveilleuse complexité sonore. La ville est une espèce de prison sonore où personne ne réagit à personne, les voitures passent et personne n'influence le bruit de la voiture. C'est toujours le même environnement sonore avec une répétition invraisemblable de « stupidité sonore » qui dure 365 jours par an. C'est un milieu sonore honteux pour un être qui se dit intelligent comme l'homme. Maintenant, qu'est-ce qu'il en adviendra ? On ne peut pas le savoir, mais



je crois que cela deviendra pire car l'homme veut aller de plus en plus rapidement et pour aller plus rapidement il faut de plus en plus de machines ; et la machine produira toujours du bruit et des bruits qui ne seront jamais agréables pour la nature humaine.

Il faut aussi dire que l'apparition de l'ordinateur a brusquement interrompu le développement de la technologie analogique. Quand l'ordinateur est apparu, comme un jeune enfant il a tout cassé. C'était une grande rupture, parce que ce n'était plus la même façon de penser : c'est un autre qui pense pour toi. Tu n'imagines plus les machines toi-même ; tu peux bien sûr encore travailler sur l'ordinateur comme avec MAX/MSP, mais je ne veux pas devenir programmeur. Il y a une rupture, une spécialisation entre celui qui est ingénieur, celui qui est programmeur et le compositeur. On a perdu cette jonglerie avec les objets électroniques, qui était si belle avec les transistors. Je ne comprends pas pourquoi on a pas continué à développer cette technologie...

C'est peut être une question économique.

Oui, je comprends, mais la musique ne doit pas forcément suivre la voie de l'économie, parfois elle suit une voie parallèle, différente. Mais l'ordinateur a presque instantanément arrêté tout un développement et surtout une façon de penser. L'individu peut se refléter dans l'ordinateur, mais quand je vais à Bourges ou dans d'autres festivals, les miroirs sont souvent les mêmes : dans le choix des matériaux, la qualité technique, le choix des logiciels... très peu d'efforts d'imagination ; aujourd'hui on peut dire que l'ordinateur c'est le « piano de la bourgeoisie », tout le monde peut faire un peu de musique électronique à la maison.

Dans vos écrits vous parlez de la musique comme d'une « illusion »...

Un compositeur, qu'est-ce que c'est ? C'est quelqu'un qui, dans une époque, connaît le langage de cette époque et qui choisit - avec ce langage - de faire un discours : « Mes amis, je vais vous parler de ceci : A ». Quand il vient avec la pièce, il dit « Voilà, vous n'avez pas le choix, c'est A » et on écoute A. Si je retrouve quelque chose à moi dans A, je peux dire que c'est intéressant ; si je ne trouve rien, alors le compo-

teur m'ennuie (*rires*). Le compositeur, pour moi, s'il n'est pas généreux, s'il ne s'efface pas, s'il ne communique pas des ondes de résonances heureuses pour les autres... Eh bien, le compositeur ne sert à rien ! Je pense que beaucoup de gens composent, composent, composent... mais ils se rendent même pas compte qu'ils sont individualistes sans partage, qu'ils n'ont pas les bonnes résonances, qu'ils sont au fond d'eux-mêmes des gens méchants, des gens égoïstes. Parce que l'on compose aussi ses défauts et on fait de grands efforts techniques pour composer ses défauts. Ils veulent absolument que la technique soit au point pour qu'ils puissent exprimer tout ce qu'il y a en eux, tant dans le bien que dans le mal. Comment veut-on qu'ils émeuvent le public s'ils ne sont pas eux-mêmes habités par des ondes convenables dans le sens de la spiritualité, de l'élevation, de l'harmonie, du respect, ... ?

Je trouve aussi que souvent la musique est coincée dans des lieux et des temps - surtout la musique électroacoustique - qui n'ont rien à voir avec le contenu de la musique...

Si on écoute une musique A dans un cadre B qui ne convient pas à la musique A, celle-ci sera détournée. C'est une des maladies de notre époque, c'est-à-dire que l'on veut écouter n'importe quelle musique dans n'importe quel cadre. Dans la musique Indoue ancienne, par exemple, le raga du matin c'est pour le matin ; on le fabriquait sur place, puis on le laissait s'éteindre, on ne l'enregistrait pas pour le réécouter le lendemain matin parce que chaque matin possède sa propre ambiance. Par exemple, quand j'étudiais avec Malek et qu'il était invité dans une famille pour faire de la musique, il arrivait, il laissait son instrument dans la voiture et il rentrait dans la maison comme n'importe quelle personne. Après, on rigolait, on s'amusait, on commençait à manger et à boire quelque chose, et quand il voyait que l'ambiance était bonne, il demandait à quelqu'un d'aller chercher son instrument et il choisissait le mode qui correspondait à l'ambiance, à l'humeur de la famille... Et il s'accordait à l'état d'esprit du cadre. Eh bien, dans notre société on fait tout à l'envers. On le voit dans les festivals où une musique d'un compositeur A suit immédiatement une musique d'un compositeur B qui n'ont souvent que peu de relations et que l'une va influencer l'autre dans une pâte qui souvent crée une couleur grise. C'est l'accumulation de l'industrie du disque (par les voies de la radio, de la télévision, du cinéma,...) qui crée par la force des interrelations. Elles ne peuvent pas être en synchronie avec tous les sentiments que l'environnement produit. Je trouve que - surtout dans la musique électroacoustique - cet aspect est fort négligé. Bien sûr, il y a le fait que le compositeur compose dans un studio où il travaille pendant des semaines et puis, une fois qu'il a terminé son objet, il le sort. Je comprends qu'il n'a pas fait sa pièce au moment même ; il n'a pas capté les résonances d'un milieu où d'un moment de la journée ou d'une société. Mais néanmoins il faudrait comprendre comment la musique change par rapport au contexte. J'essaye - dans les limites imposées par la diffusion - de choisir les moments et l'environnement qui conviennent le mieux pour la composition. Parfois, c'est mieux de ne pas écouter un pièce.

Malheureusement la musique, plus elle est vulgaire, plus elle peut s'appliquer à n'importe quel contexte et à n'importe quel moment de la journée, mais elle n'ajoute rien. Hélas, c'est plutôt le mauvais qui influence le bon car celui-ci se développe plus aisément. Mais c'est aussi à travers cette lutte, toujours renouvelée comme un lotus sur les vagues de la mer, que la beauté, à travers le plaisir de sa réalisation, se crée et voit la lumière du jour...

Propos recueillis par Fabrizio Rota