

Méthode de composition
expérimentale et contemporaine

Bruno Gattegno

20 décembre 2019



I. Introduction :

Après avoir créé de nombreuses compositions classique ou jazz, ma recherche musicale m'a rapproché du chemin du temps présent et à être entier à chaque instant dans une intense concentration. C'est à travers des formations de Free comme *NIMP* et *Microfusion* que l'idée de cette méthode s'est développée. Mes rencontres avec Magic Malik et Dre Hocevar m'ont permis de développer de nouvelles perspectives de compositions expérimentales, contemporaines et libres.

J'écris cet article dans le but d'expliquer la démarche artistique présente dans mes œuvres depuis avril 2019 sous la forme d'une méthode.

Elle vise à décrire un chemin de création d'œuvres non seulement musicale mais plus largement artistique et aspire donc à devenir un modèle transdisciplinaire.

Nous nous intéresserons d'abord aux définitions primordiales du procédé pour les intégrer ensuite à un modèle hiérarchique. Enfin nous parlerons du moteur de création et de ses caractères spécifiques.

II. Architecture d'une œuvre

Dans ce chapitre, nous allons définir les termes nécessaires à la bonne compréhension et utilisation de la méthode.

1. Définitions

Recherche : - Action de chercher à découvrir quelque chose, à parvenir à une connaissance nouvelle par un ensemble d'études et de travaux menés méthodologiquement.

Expérience : - Action d'essayer quelque chose, de mettre à l'essai un système, une doctrine (tentative)
- Mises à l'épreuve de quelque chose, essai tenté sur quelque chose pour en vérifier les propriétés (expérimentation)

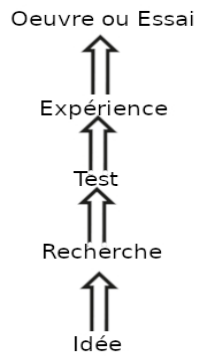
Essai : - Ouvrage regroupant des réflexions diverses ou traitant un sujet qu'il ne prétend pas épuiser.

Œuvre : - Production de l'esprit, du talent, écrit, tableau, morceau de musique... ou ensemble de productions d'un écrivain, d'un artiste.

Test : - Toute circonstance qui permet d'éprouver, de mesurer quelque chose

Idée : - Élaboration originale de la pensée, permettant, en particulier, de répondre à une situation, d'être à l'origine d'une action, d'une œuvre ou d'une invention originale

2. Hierarchisation du procédé créatif



Dans cette méthode il est question d'anticiper le processus en décrivant chaque étapes avant de passer au choix de l'art spécifique avec lequel appliquer cette méthode.

Ainsi de penser à l'œuvre sous son concept abstrait avant de la concrétiser par l'art.

Dans le prochaine chapitre, nous allons voir le « modèle de composition », celui-ci dispose d'un « moteur de création » en trois parties : la « composition de la pensée », les « logiques d'interaction » et le « critère de succès ». D'autres part il contient des « caractères spécifiques » disposés en trois catégories : les caractères principaux, les caractères issus de l'analyse de l'art puis ceux issus de l'expérimentation.

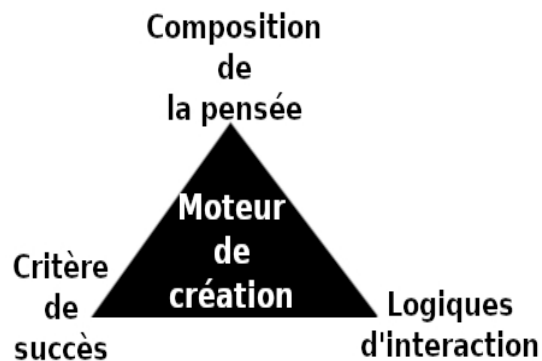
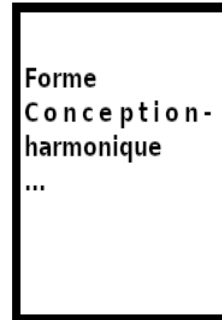
III. Modèle de composition

Modèle de composition

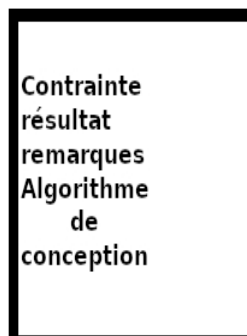
Caractères principaux



Caractères issus de l'analyse de l'art



Caractères issus de l'expérimentation



1. Moteur de création

C'est l'association de trois concepts que nous allons définir : la « composition de la pensée » ou se concentrer sur un élément subjectif, les « logiques d'interaction » permettant de jouer sur la

matière puis le « critère de succès » c'est à dire quand l'œuvre est terminée.

a. Composition de la pensée

Lorsque l'on réalise une performance artistique l'état mental dans lequel on se trouve influe beaucoup sur le jeu où sur ce qui se produit. La composition de la pensée s'appuie sur ce principe en affirmant qu'il est possible de choisir cet état au préalable et la façon dont on peut le moduler.

i. exemple du son.



Les musiciens et les mélomanes ont remarqué des effets étonnants concernant l'écoute. Notamment lorsque l'on écoute un groupe de musique et que l'on se focalise sur l'écoute d'un de ses instruments, on l'entend plus fort alors que le son est toujours le même en sortie des enceintes.

Le schéma ci-dessus met en lumière ce mécanisme. C'est à dire que le son qui sort de l'enceinte arrive dans notre « input » (nos oreilles) puis est traité par le cerveau qui nous rend le son que l'on entend vraiment (« output »). Ainsi si intellectuellement on se focalise sur la basse celle-ci deviendra plus forte.-

Ce que j'appelle « composition de la pensée » s'appuie sur ce mécanisme. En effet au niveau d'une performance musicale si le musicien se concentre sur un souvenir fort avant de jouer pour se mettre dans la condition nécessaire à la performance cela aura un fort impact sur le son produit.

La composition de la pensée est donc ce que l'on met dans son cerveau au moment de jouer tout en se concentrant sur cette idée pour qu'elle devienne le lien qui unit le musicien à sa performance.

ii. les paramètres et liminalités associées.

Cette composition de la pensée se décline en ce que je nomme des « paramètres ». Par exemple si la pensée est « la pluie », le paramètre deviendra « jouer de manière pluvieuse » et le musicien se concentrera intensément sur ce que ces mots veulent dire pour lui (sons de la pluie, nostalgie, visualisations...).

J'associe à ce paramètre une liminalité. C'est à dire des limites sur la façon dont on peut jouer sur ce paramètre. Dans le cas de l'exemple ci-dessus, ce pourrait être : « pluie plus ou moins forte » ou

« de la pluie à la tempête ». Dans un langage plus adapté à la musique électronique ou aux ingénieurs du son le paramètre serait un potentiomètre et la liminalité correspondrait à l'intervalle de variation. Par exemple un potentiomètre de volume dispose d'une liminalité allant de l'amplitude minimum au niveau maximum.

b. Logiques d'interaction

On appelle ici « logique d'interaction » le fait d'agir toujours de la même manière sur un élément donné. En mathématiques, n'effectuer que des additions dans un calcul implique que la logique d'interaction est l'addition. De même si on ne fait que des soustractions- alors la logique d'interaction sera la soustraction.

Ainsi, définir des logiques d'interaction permet de savoir de quelle façon on va jouer avec la matière présente quelle qu'elle soit et peut donc s'appliquer de manière pluridisciplinaire. En effet si on décide de ne faire une œuvre graphique qu'avec des lignes droites alors la logique d'interaction sera le trait droit. De même en danse si l'on décide de danser en allant tout droit en piqué une logique d'interaction sera d'aller tout droit en piqué.

En musique les logiques d'interaction sont omniprésentes que ce soit dans les œuvres classiques ou jazz voir même contemporaine. Dans un orchestre on entendra des parties jouées à l'unisson, l'unisson deviendra donc une logique d'interaction, de même d'autres parties seront en contre chant, d'autres en harmonie, d'autres en solo... qui seront donc toutes des logiques d'interaction.

Ainsi définir les logiques d'interaction d'une œuvre fait partie intégrante du moteur de création.

c. Critère de succès

Le critère de succès permet de déterminer quand l'œuvre est terminée. Il permet de savoir si l'on a atteint ce que l'on voulait faire et évite de redéfinir plusieurs fois une trajectoire pendant un même processus créatif. Ainsi il devient évident que lorsque le critère de succès est atteint l'œuvre actuelle est terminée. Cela donne une logique à l'œuvre et permet de ne pas se perdre dans sa totale redéfinition au cours du processus créatif. C'est un repère pour rendre le rêve artistique accessible. Un exemple simple en peinture serait le moment où la planche est comblé de peinture. A ce moment là elle est terminée. Le critère de succès est différent du « but » que l'on définira par la suite.

2. caractères spécifiques

Nous avons vu que le moteur se définit par trois concepts : « la composition de la pensée » ou se concentrer sur un élément subjectif, « les logiques d'interaction » ou la façon avec laquelle on joue sur la matière et « le critère de succès » c'est à dire quand l'œuvre a atteint son objectif. Il permet de penser la démarche créative en amont.

Le moteur étant l'élément principal de création, il est cependant insuffisant pour définir une œuvre. D'autres caractères sont à spécifier. Je donnerai ici ceux qui sont pour moi primordiaux. En effet tout artiste peut en ajouter d'autres selon la nature de ce qu'il veut créer avec cette méthode.

Le premier groupe d'indication contient le « sujet », c'est à dire de quoi l'œuvre parle. Le « but » ce que l'on veut atteindre en créant cette œuvre. Le « destinataire » ou à qui elle est destiné. La « transformation » ou comment le destinataire doit se sentir à son contact. Le « medium » ou sur quelle matière elle est créée...

Celle issue de l'analyse de l'art. Ce sera donc « la forme » et par exemple en musique la « conception harmonique »...

Celle issue de l'expérimentation comme « la contrainte », le ou les « résultats », « l'algorithme de conception », « les remarques »...

IV. Conclusion

Nous avons vu que cette méthode comporte un « moteur principal » en trois parties (la composition de la pensée, les logiques d'interaction, le critère de succès) et des caractères spécifiques propre à l'œuvre qui sont hérités de sa nature mais aussi de systèmes analytique et expérimental. A cela s'associe la démarche de création expérimentale dans la connaissance de son trajet, depuis l'idée première jusqu'à l'œuvre.

Nous avons maintenant défini tous les éléments nécessaires à la compréhension des œuvres que je propose, tout en expliquant leurs processus de création.

Une fois ces concepts pensés, écrits, explicités, l'étape suivant est leur application avec l'art de notre choix. Ici ce sera à travers la musique expérimentale faite en improvisation libre à l'intérieur de ce prisme.

V. Remerciements

Je remercie sincèrement Dre Hocevar pour m'avoir permis d'éclaircir un nouveau procédé de composition, Magic Malik, Lenart De bock, Gasper Livk, Emil Spanyol, Paul Kauffman, Jacky Busson, Vincent Gié, Anastasia Suslova-Gié, Bastien Prevosto, Anaïs Moffarts, Solène Forget ainsi que ma famille.