

Mireille Henry

...je suis restée un long moment à regarder fixement mes doigts...

avec une installation sonore de Pierre Eggimann

Exposition du 10 mai au 19 juillet 2009

Vernissage le samedi 9 mai à 18 heures.

Installation sonore de Pierre Eggimann

Propos explicatifs sur la démarche du compositeur

Pour cette réalisation, Pierre Eggimann prend l'option de travailler avec le logiciel libre Pure Data (à l'origine créé à l'IRCAM, sous le nom de Patcher et Max par Miller Puckette, Pure Data est toujours maintenu par ce dernier dans ses récentes évolutions). *Plus d'informations plus bas.*

Pierre Eggimann a décidé de créer un dispositif en 6 haut-parleurs indépendants répartis dans la grande salle. Ces six diffuseurs sonores reçoivent de façon séparée des sons de trois origines différentes. Une première origine est constituée d'une batterie de synthétiseurs spécialement développés pour ce dispositif, une deuxième d'une bande pré-enregistrée de l'environnement sonore de l'atelier de l'artiste Mireille Henry et une troisième des sons en temps réel de l'intérieur de la salle du musée et de l'environnement sonore à l'extérieur de cette salle. Bien que le compositeur ait fixé un cadre rigoureux et précis pour chaque élément constituant ce dispositif, le noyau du dispositif utilise des algorithmes aléatoires complexes qui font que l'ordinateur, dans le cadre formel qui lui a été imposé, improvisera de façon autonome et en temps réel un environnement acoustique toujours en mouvement.

La démarche artistique de Pierre Eggimann est d'entrer en résonance avec le travail de Mireille Henry. Cette dernière, dans ses travaux récents, livre au public des éléments où peintures et photographies sont associées. Dans les deux médiums, le flou brouille les pistes du réel pour solliciter le questionnement du spectateur, mettre en alerte maximum ses sens afin de décrypter l'oeuvre plastique. Pour Pierre Eggimann, le propos est semblable. Les sons réels du quotidien de Mireille Henry ou ceux que livreront la salle et l'environnement extérieur du musée seront brouillés et transformés par moment. Par contre, qu'est ce qui sera de l'ordre de l'environnement sonore réel ou de celui qui est re-traité par la machine ? Le son que le public entendra est-il un son produit par le bâtiment, un son extérieur ou un son issu de l'installation sonore elle-même ? Là, le propos de l'artiste peintre et du musicien se rejoignent. Le public, sollicité par les deux démarches complémentaires, se laissera soit porter simplement par la vague du sensible, soit il cherchera à décrypter ce qui se cache derrière les images et les sons.

Un autre élément essentiel dans ce dispositif est la mise en place d'un capteur sonore extérieur couplé à un capteur intérieur. Ces dispositifs retransmettront, par moment, les deux espaces sonores, comme une sorte de poumon qui fera vibrer le lieu. Par cela, le compositeur a voulu renforcer l'aspect symbolique du va et vient permanent de toute démarche artistique qui puise à l'extérieur et qui, par le processus de création, vient nourrir l'intérieur et l'imaginaire que l'artiste livre au public.

Présentation du logiciel Pure Data

Pure Data est un environnement de création en temps réel, permettant la gestion du son, de l'image ou de données multimédia.

Historiquement, c'est Miller Puckette qui invente Patcher et puis Max au milieu des années 1980 à l'IRCAM, le fameux institut de recherche de musique contemporaine à Paris. La première version commerciale a été distribuée par Opcode System en 1990, et depuis 1999, Cycling '74 (société californienne dont David Zicarelli est le fondateur) en assure l'évolution. Depuis 1996, Miller Puckette, travaillant à l'Université de San Diego, a créé une version libre dénommée Pure Data.

Une grande partie des communautés électroacoustiques, acousmatiques et électroniques a été bouleversée par ce couple de "petits" logiciels, maintenant utilisés dans la recherche musicale, pour des performances, concerts en live et dans une approche mathématique et aléatoire de la composition musicale.

Pure Data permet une approche modulaire assistée d'un langage de programmation complet. Il se présente sous la forme d'un document vierge sur lequel on assemble des objets (parties-commandes constituant un patch), voir l'exemple ci-dessous.

La métaphore visuelle la plus proche est celle d'un réseau, une sorte de mécano, composé d'unités-objets et de liens.

Du fait de son environnement complet de programmation, un des aspects surprenants de Pure Data est la manipulation souple des fichiers .pd (extension Pure Data), simples fichiers-textes, qui une fois renommés .pd s'ouvrent dans l'environnement Pure Data. Cette particularité permet un échange très ouvert des codes-source entre les utilisateurs (qui peuvent modifier à leur guise les applications de Pure Data: live, installations interactives, etc) et les développeurs (qui écrivent de nouveaux objets en langage C).

Pure Data peut sembler un peu "hardcore" du fait de son interface assez sommaire, mais les particularités de ses résultats maintiennent l'intérêt d'une communauté d'artistes qui contribuent activement à son développement.

Exemple de patch :

