

Kasper T. Toeplitz

## "DATA\_Noise"

En collaboration avec Myriam Gourfink

### Résumé du projet

"DATA\_Noise" est un projet musical qui incorpore, en plus du musicien-compositeur, une danseuse considérée comme musicienne et dont le corps est vu, pensé et utilisé comme un instrument, un instrument muet. Ou peut-être pas si muet que ça ; et même très bruyant, par moments.

La pièce est conçue comme étant une composition, un concert, de musique électronique, jouée par deux musiciens, l'un - le compositeur - utilisant son ordinateur et ses divers accessoires pour générer le son, l'autre - la danseuse - dont le corps équipé de capteurs produit le "data-noise", le bruit informatique destiné à perturber l'action peut-être trop parfaite des appareils digitaux, tandis qu'à d'autres moments il génère ses propres sonorités, fait entendre sa propre musique dérivée de la globalité du mouvement.

"DATA\_Noise" n'est pas une chorégraphie accompagnée par de la musique, mais bien un projet de musique électronique jouée en direct, dont une des techniques utilisées pour créer le sonore (à côté de la synthèse granulaire, du wave-shaping, de la synthèse scannée etc.) sera l'utilisation d'une danse extrêmement lente dont les mouvements microscopiques serviront à injecter de l'instabilité dans le processus ; une façon d'incorporer à la musique le bruit du monde.

Le projet "DATA\_Noise" a obtenu le "Giga Hertz Preis" 2012 du ZKM.  
La pièce sera créée au ZKM en novembre 2013.



Un projet de Kasper T. Toeplitz (concept, composition, programmation et musique),  
en collaboration avec Myriam Gourfink (chorégraphie et danse)

\*\*\*\*\*

### Détails

**\_présentation scénique** : visuellement, la pièce se présente comme un concert de musique électronique : sur scène deux praticables, plus ou moins côte à côte, formant deux tables sur lesquelles est placé le matériel de jeu (ordinateurs, contrôleurs, tablettes) des deux participants ; ceux-ci sont donc face public, dans une semi-frontalité. Il n'y a pas d'espace spécifiquement dédié à la danse, c'est à partir d'une position similaire à celle du musicien que celle-ci va créer son territoire.

**\_partitions** : la musique, celle jouée par les deux protagonistes, est composée, écrite sous forme graphique (dont les partitions pourront autant être mémorisées que, imprimées, placées devant les musiciens ou encore défiler sur des tablettes). Ce n'est qu'à l'intérieur de cette forme que pourra

s'écrire la partition chorégraphique qui sera soumise donc à une double contrainte : celle de la danse elle-même mais également celle des fonctions musicales précises.

**\_mouvement audible** : pour interagir avec le sonore, ou pour le créer, la danseuse aura sur le corps ou le vêtement des capteurs, notamment des accéléromètres. Ceux-ci vont envoyer en permanence plusieurs flux de données (comme leur position x y et z dans l'espace), flux toujours denses et variables : il ne s'agit pas d'effectuer des actions précises, déterministes, pour "déclencher" des événements, mais bien de créer DES flux ininterrompus, générateurs d'instabilité - ce qui va jouer c'est le mouvement global, dans son indéterminisme de détails.

Il y aura de plus des capteurs de pression au sol, variant en fonction des changements d'appuis de la danseuse, ou alors lors de son élévation, signalant la perte de ces appuis.

**\_matières sonores** : le sonore sera créé "*in vivo*", à base de synthèse pure (et non pas à partir de sons pré-enregistrés). Les techniques utilisées seront plus particulièrement celles permettant des comportements instables, voire chaotiques : synthèse granulaire, synthèse scannée, wave-shaping évolutif, génération de bruits de différentes couleurs (rose, bleu, noir ou rouge), jeux sur les densités. Il est possible que certaines transformations se fassent dans des appareils analogiques (et non plus numériques), plus instables.

**\_spatialisation sonore** : le son sera essentiellement frontal, mais en plusieurs plans : plutôt que de proposer un son tournant autour du public, c'est une structure de diffusion en V inversé qui sera proposée, dont la pointe ne sera pas au centre mais plus à l'arrière ; donc un espace sonore déséquilibré, en point de fuite dans un coin de la scène, et proposant des plans sonores différents dans le même temps mais possiblement sans concordances contrapuntiques. Une idée d'avancée frontale.

**\_espace lumineux** : à l'exception d'une lumière très blanche, très crue - une grande densité d'énergie - placée sous les tables/praticables (et d'éventuelles lumières de soutien, pratiques, servant par exemple à éclairer les partitions) tout l'espace sera dans une luminosité mobile créée à partir d'un vidéoprojecteur, projetant non pas une image animée mais une succession d'images fixes (et abstraites) légèrement différentes dans leur similitudes et auxquelles des très lents fondus-enchaînés donnent l'impression de mouvement, ou plutôt de respiration.

## **Musique dansée**

Depuis même ses débuts en musique Kasper T. Toeplitz a toujours collaboré avec la danse contemporaine, à côté de ses projets "purement" musicaux. Depuis quelques années cette collaboration prend un nouveau visage à travers ses projets musicaux dans lesquels la danse est conviée à prendre un rôle musical - celui d'un instrument à part entière, mais d'un instrument humain, dansé.

Des exemples de cette démarche peuvent se trouver dans des pièces comme "Capture", partition pour 3 danseuses dont les mouvements, vus par 3 caméras, génèrent en temps réel la musique correspondante à la partition préexistante ("Capture" a reçu une "Honorary mention" au festival Ars Electronica - voir [http://www.sleazeart.com/Capture\\_KTT](http://www.sleazeart.com/Capture_KTT) ).

Dans "The Monster which never Breathes" pour grand orgue, live electronics, data-noise et mouvement (chorégraphie de Myriam Gourfink), la danseuse était équipée d'un iPhone et l'organiste d'une manette Wii, et la globalité des mouvements de ces deux interprètes parasitaient le son de l'orgue et influençaient sur les traitements appliqués à l'instrument. (Voir l'explication plus complète du dispositif de "The Monster which never Breathes", à <http://www.sleazeart.com/MONSTER>)

"Inoculate?", écrit pour trompette, trombone et saxophone (basse et soprano), live electronics, data-noise et mouvement (chorégraphie de Myriam Gourfink) est basé sur une technologie similaire mais s'attache à brouiller un peu plus la distinction entre danseuse et musiciens : la demande formulée par le compositeur à la chorégraphe a été d'écrire une danse essentiellement verticale et utilisant une surface restreinte au sol afin de proposer une présence pouvant s'apparenter à celles des autres musiciens. Egalement un des mouvements musicaux de cette pièce n'est fait que de la génération sonore déduite des mouvements de la danseuse - ce qui fait du CD de ce projet un des rares où on peut effectivement "entendre" la danse. (La page web d' "Inoculate?" est à

<http://www.sleazeart.com/INOCULATE> et on peut y voir, entre autres, les partitions tant sonores que chorégraphiques)

\_Kasper T. Toeplitz page web <http://www.sleazeart.com/>  
\_Myriam Gourfink page web <http://www.myriam-gourfink.com/>  
\_Kasper T. Toeplitz discographie <http://www.sleazeart.com/KTdiscography>  
\_Kasper T. Toeplitz Youtube, incluant plusieurs projets avec de la danse  
<http://www.youtube.com/user/sleazeArt>

### Contacts

**Kasper T. Toeplitz**  
33/35 rue des Panoyaux  
75020 PARIS \_ France

t: home    +(33) (0)1 40 02 08 91  
  mob      +(33) (0)6 63 42 85 34

e-mail:    kasper@club.fr  
          kasper@free.fr