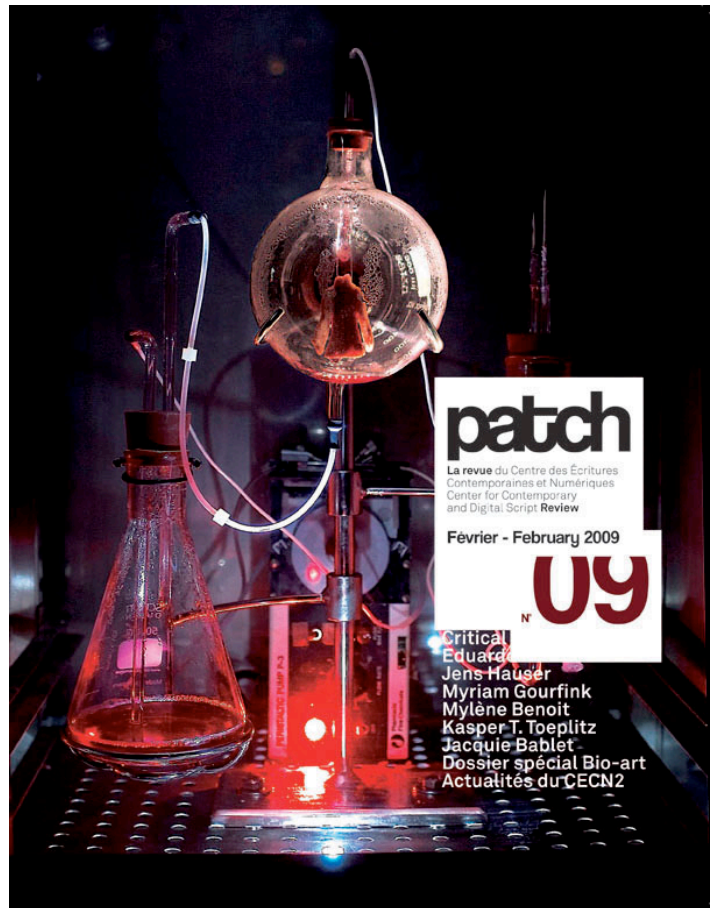


Interview donnée à la revue Patch
février 2009



Kasper T. Toeplitz
Magicien micro-tonal

Kasper T. Toeplitz est un électron libre dans le champ musical. Ne gravitant dans aucune sphère particulière mais évoluant sans retenue de l'une à l'autre, il explore à ses débuts les champs de la musique contemporaine, traditionnelle et instrumentale, l'écriture d'opéras, puis dirige Sleaze Art, son orchestre de guitares électriques, avant de se vouer plus particulièrement à la musique électronique. Contrairement à de nombreux musiciens dont l'horizon se limite aux BPM et au sampling, il conserve une rigueur dans son approche musicale qui passe par un procédé d'écriture – une manière de mieux penser la musique – et un travail sur la texture du son, explorant l'entièreté du spectre, des infra-basses aux hyper-aigus. Cet anti-conformiste aime pousser les instruments dans leurs ultimes retranchements et propose à travers sa musique une expérience d'immersion. L'ordinateur, qu'il intègre à part entière dans son processus de création, lui permet d'articuler un nouveau langage, libéré de la forme traditionnelle et ouvrant la voie à l'aventure sonore.

Vincent Delvaux : Votre parcours de compositeur a débuté par la musique contemporaine, avec notamment comme influences Giacinto Scelsi, Luigi Nono, Iannis Xenakis ou György Ligeti, avant de se tourner vers l'expérimentation électronique. Pouvez-vous nous retracer la généalogie de votre travail et la raison de cette évolution ?

Kasper T. Toeplitz : Comme vous le mentionnez, j'ai en effet commencé ma carrière de compositeur par la musique contemporaine, qui présentait alors – milieu des années 80 – une grande inventivité, ce qui ne se vérifie plus tout à fait aujourd'hui. À cette époque, le free jazz tournait en rond et la musique rock, même de tendance industrielle, était encore trop ancrée dans un schéma imposé par la variété. La musique contemporaine, elle, possédait une liberté de ton et de forme exceptionnelle. Le fait qu'elle était écrite la rendait plus intéressante à mes yeux. L'écriture, parce qu'elle est un métalangage de la musique, permet un travail du sonore en dehors du son lui-même. Pendant une dizaine d'années, j'ai créé un grand nombre de pièces de musique contemporaine, sans avoir recours à l'électronique (mais en utilisant parfois la basse électrique). Puis, certains événements ont agi comme des déclencheurs dans ma carrière et dans ma pensée de la musique : ainsi, je suis parti au Japon en 1997 grâce à l'obtention d'une bourse de la Villa Kujoyama.. J'ai découvert là-bas une nouvelle esthétique, et une grande liberté de ton. Les Japonais sont très au fait de ce qui se passe en musique contemporaine, ce qui n'est, hélas, pas toujours réciproque. J'ai monté un grand orchestre de noise, en collaborant notamment avec Zbigniew Karkowski, Merzbow et Tetsuo Furudate, avec lesquels j'ai ensuite tourné au Japon et en Europe. C'était l'époque – vers 1999 – où les PC portables commençaient à devenir suffisamment puissants pour générer du son en temps réel. Lorsque je suis rentré en Europe, j'ai continué à faire de la musique *noise*, ce qui découlait de choix instrumentaux et d'un positionnement esthétique assumés.

De quelle façon le numérique et la musique assistée par ordinateur ont-ils influencé votre travail de compositeur et changé votre manière de percevoir la musique ?

Je considère l'ordinateur comme un vrai instrument et, plus encore, comme un outil de réflexion. L'ordinateur amène à penser la musique différemment. Il transforme le rapport aux paramètres musicaux : données de hauteur, temporalité, rythme, etc. Il change également l'idée de la virtuosité liée à l'instrumentiste, laquelle a bien sûr un tout autre sens dans ce contexte.

Dans vos pièces plus récentes, vous employez la synthèse du son en temps réel, contrairement à beaucoup de musiciens électroniques, sans restitution de sons préalablement fixés (samples ou séquences). Qu'est-ce que « jouer » d'un ordinateur implique selon vous ?

Je n'ai presque jamais travaillé à partir de samples préexistants, car je préfère jouer en temps réel. A priori, l'ordinateur n'est pas un instrument pouvant tout jouer : il n'est même pas un instrument, bien qu'il puisse le devenir. Il est nécessaire de le programmer, de lui écrire sa partition. C'est donc un travail autant sur le plan musical que sur le plan sonore. La musique, selon moi, doit être réfléchie, écrite. Le musical ne nécessite d'ailleurs pas toujours le sonore. Dans mon travail, le son résulte de la pensée. Cela me différencie de compositeurs électro-acoustiques qui partent en premier lieu d'une recherche ou d'une manipulation sur le son. Une autre différence réside dans la manière de composer. Si l'on donne la primauté aux hauteurs, aux rythmes et à l'écriture solfégique, on se prive alors de tout ce que peut apporter l'ordinateur – comme par exemple la gestion des masses ou celle de données « floues ».

Vous évoquez parfois un « travail à l'intérieur du son »...

Ce qui m'intéresse, c'est le travail sur les blocs sonores, sur les bruits extrêmement denses. Dans ce registre, on dispose de bien plus de finesse que ce qu'autorise la division en demi-tons, ou encore la notation des changements de timbre. Je passe beaucoup de temps à créer des masses sonores, dans lesquelles il n'y a pas d'événements rythmiques, mais où se déploient des textures. La machine permet de faire varier des dizaines de paramètres en même temps. Le bruit peut être ainsi infinitésimalement granulé, il acquiert une couleur et une vie propres. Cependant, ce travail ne peut être retranscrit en écriture solfégique. J'ai inventé une écriture, à la fois plus graphique et plus « poétique », mais paradoxalement, plus précise : absolue, la notation en hertz ou en millisecondes est bien plus exigeante. Cette recherche n'est pas encore achevée : l'utilisation de procédés hypertexte dans l'écriture des partitions est une voie en cours d'exploration...

Pouvez-vous nous parler de votre projet KERNEL ? Il s'agit là d'une œuvre dont la genèse s'étend sur plusieurs années ...

KERNEL est un projet qui évolue, dont la nature même a évolué. Au départ, en 2002, il s'agissait d'une composition intitulée *Kernel*, qui a été créée à Marseille, au festival du GMEM, pour trois instrumentistes : Didier Casamitjana (percussions), Laurent Dailleau (theremin) et moi-même (basse), tous trois jouant également de l'ordinateur. Le début de la pièce, qui devait être une courte introduction, jouée uniquement sur ordinateurs, est devenu une partie de quarante-cinq minutes.

Au même moment, je me suis intéressé au travail de Peter Castine, le concepteur de *Litter*, une bibliothèque d'objets conçus pour le logiciel MAX/MSP et axés sur le bruit. Castine a créé de nombreux algorithmes, en questionnant la notion de l'aléatoire dans le son et en manipulant l'énergie présente dans les différents niveaux de spectres sonores. Il en a dégagé des idées intéressantes sur les différentes « couleurs » du bruit, avec des

bruits bleus, plus aigus et granuleux, des bruits roses, bruns, etc. Ses recherches confèrent une autre perspective au travail sur le bruit.

Pour en revenir à KERNEL, quelques temps plus tard, en 2007, j'ai fondé un ensemble de musique électronique « live », et le nom de KERNEL s'est naturellement imposé (en informatique, cela désigne le noyau d'un système d'exploitation). Une ré-écriture de la pièce *Kernel* (appelée *Kernel#2*, qui ne retenait de l'original que la partie purement électronique) a été la première composition sur laquelle nous avons travaillé.

KERNEL est aujourd'hui un groupe fixe formé d'Eryck Abecassis, de Wilfried Wendling et de moi. Il explore la double question de l'ordinateur comme instrument – un « vrai » instrument et non pas une machine à rejouer des sons ou des séquences pré-enregistrées – et de l'écriture pour un instrumentarium électronique. Pour nous éloigner du modèle traditionnel, instrumental, nous avons proscrit les interfaces reprenant les formes et fonctions des instruments traditionnels (claviers, pads de percussion) pour n'utiliser – éventuellement – que celles issues d'une pensée de l'ordinateur comme nouvel instrument.

Aujourd'hui, nous avons à notre répertoire quatre pièces (généralement longues, entre trente et soixante minutes). Elles explorent le champ acoustique de l'hyper-aigu au subgrave, mais elles posent surtout autrement les questions de polyphonie, de polytimbralité et celle de la fonction instrumentale.

À l'avenir, nous allons passer commande à différents compositeurs – un des buts d'une recherche sur le langage est bien de tendre vers une plus grande communication, une « universalité », et non pas de rester en vase clos.

Quelle place occupe la poésie sonore dans votre travail ? Il semble que votre œuvre fasse parfois référence aux textes littéraires, à Sylvia Plath notamment.

En effet, j'ai souvent travaillé avec une dimension textuelle. Mon premier opéra a été composé sur et autour des poèmes de Sylvia Plath. Par la suite, j'ai participé aux projets de l'écrivain François Bon. Ce que nous faisons n'était toutefois pas de la poésie sonore, dans le sens qu'Henri Chopin a pu lui donner, mais plutôt des lectures de textes avec de la musique. À présent, je crée des opéras sans texte. J'ai également collaboré avec des chorégraphes de danse contemporaine, comme Myriam Gourfink, Hervé Robbe ou Olivia Grandville, en jouant ma musique en *live*. Il s'agissait pour moi avant tout d'un positionnement esthétique. Il y a quelques années, la danse offrait une réflexion poussée sur la notion de spectaculaire, sur le rapport au public, avec parfois un questionnement sur la nécessité du corps, comme on a pu le voir par exemple chez Jérôme Bel ou Christian Rizzo.

Vos pièces font souvent appel à un processus de spatialisation du son. Cela revient-il à affirmer dans votre cas que la musique est fonction non seulement du temps mais aussi de l'espace ?

Sur l'utilisation de la spatialisation, j'ai un avis partagé. Dans *Kernel*, il y avait de la spatialisation sur six points de diffusion. Aujourd'hui, cela ne constitue plus un élément aussi essentiel dans mon travail. J'utilise encore ce procédé pour embellir la pièce si l'acoustique et l'équipement de la salle le permettent. Toutefois, je n'ai pas mis un point final à ma réflexion sur ce sujet. Au début du processus de création avec *KERNEL*, nous commençons toujours à travailler en mono afin d'avoir une compréhension commune de la pièce, et par la suite, nous rajoutons de la spatialisation. Lorsque c'est possible, j'essaie de jouer au milieu du public, afin d'être bien dans un seul et même espace sonore, qu'il n'y ait pas un son issu de la scène et un son reçu par le public.

De manière générale, sur scène, nous ne nous plaçons pas dans le registre du spectaculaire. Nous essayons de ne pas amplifier la gestuelle, car souvent les musiciens qui utilisent des capteurs ont tendance à exagérer le geste, bien que cela ne rajoute rien au niveau musical. Nous avons fait le choix de jouer debout, ce qui rajoute une physicalité, minime certes, mais néanmoins présente, dans nos performances.

Propos recueillis par Vincent Delvaux