

ZONES DE PROFONDEURS

Concert/ environnement immersif
de Kasper T. Toeplitz

Musique électronique «live», instruments acoustiques et électriques,
traitements électroniques et images-lumière

ART
ZOYD
STU-
DIOS

Centre
de création
musicale



www.artzoydstudios.com
www.gallery.artzoydstudios.com

ZONES DE PROFONDEURS

Une partition et
présentation «modulaires»

composition Kasper T. Toeplitz

production Art Zoyd Studios

avec Kasper T. Toeplitz,
Didier Casamitjana,
Brice Catherin
et Magalie Mobetie

écriture de ce dossier : Kasper T. Toeplitz

ZONES DE PROFONDEURS

- > Une forme musicale qui est autant concert qu'installation : dans un lieu «autre» où l'habituelle séparation public-artistes est abolie, les deux étant de plain-pied, proches.
- > La musique jouée en direct par un petit groupe d'instruments électrifiés et spatialisés est superposée à une dense trame électronique, également générée (jouée) en temps réel.
- > Le lieu est plongé dans une pénombre dans laquelle scintillent des bribes d'images électroniques ou des éclats de lumières, également joués dans le moment du spectacle, comme des instruments à part entière, bien que muets.
- > Un moment de flottement des sens, presque de stase, librement inspiré par l'idée des «zones mésosphotiques» sous-marines.

INSPIRATION PRÉTEXTE

L'inspiration première du «climat» général, l'idée même de ce projet musical, vient de l'imaginaire des espaces sous-marins, notamment des «zones mésosphotiques», donc ces zones peu profondes, jusqu'à environ 150 mètres de profondeur, où la lumière arrive encore, bien qu'à grand peine, qui sont encore mal connues et peu explorées.

Un écosystème corallien mésosphotique se situe en basse lumière, encore en zone photique et au-dessus de la zone aphotique dans la colonne d'eau. Les récifs mésosphotiques se trouvent dans les régions tropicales et subtropicales à des profondeurs allant de près de 30 mètres à plus de 150 mètres sous la surface de l'océan. Les communautés dominantes fournissant un habitat structural dans la zone mésosphotique sont les coraux, les éponges et les algues.

On connaît ou comprend peu ces écosystèmes car, jusqu'à récemment, les études étaient entravées par le manque de technologie. La limite supérieure des écosystèmes coralliens mésosphotiques coïncide avec la limite de plongée pour la plongée sous-marine conventionnelle (40 m), mais elle est trop peu profonde et coûteuse pour que la plupart des technologies de plongée profonde, telles que les véhicules télécommandés et les submersibles, puissent fonctionner. Les technologies sous-marines de la dernière décennie permettent désormais d'étudier ces écosystèmes.

A partir de cet «impulse», un projet de spectacle/concert/installation :

- Une «zone» peu éclairée où miroitent des images, des luminescences, et où se croisent des sons, tant électroniques qu'instrumentaux, parfois lourds et profonds, mais avec des apparitions d'harmoniques aiguës, ou des nuages sonores furtifs, un peu comme des percées de luminosité brute.
- Un espace plutôt sombre, dans lequel l'habituelle séparation scène-salle est abolie.

La disposition en «îlots» des instruments et des haut-parleurs modifie les conditions d'écoute : une forme de spatialisation du son tant acoustique qu'électronique.



MUSIQUE COMPOSITION

Depuis le début du XXI^{ème} siècle, ma fréquentation de l'informatique musicale a changé en profondeur ma vision et mon approche de la musique (que ce soit dans la composition ou la pratique instrumentale).

Compositeur associé à Art Zoyd Studios depuis 2019, cette vision n'a cessé de s'accroître au point de prôner aujourd'hui «la pensée électronique» comme axe majeur de mon travail :

- qu'il s'agisse de l'écriture de la musique, basée sur la superposition de plusieurs temps et temporalités, de l'utilisation des fonctions «Random» (de hasard), du recours à des stratégies que seul l'ordinateur permet (comme l'intelligence artificielle, l'utilisation des réseaux de neurones digitaux ou la simulation du comportement des nuées d'oiseaux ou de bancs de poissons).

- dans le même temps, le travail sur l'hybridation par l'informatique et l'électricité des instruments traditionnels est une constante de nombre de mes pièces, ce qui ouvre à ceux-ci des mondes sonores différents, des possibilités autres et déplacent leurs contraintes organologiques.

ZONES de PROFONDEURS veut explorer les deux versants de «la pensée électronique»: être une composition «purement électronique» jouée et synthétisée en temps réel, dans le moment du concert, mais cohabitant avec des partitions pour instruments plus traditionnels et leur hybridation par l'électricité.

La partie instrumentale sera écrite pour un petit ensemble composé de musiciens avec lesquels j'ai pu tester les affinités tant personnelles qu'artistiques :

_Didier Casamitjana qui joue des percussions, surtout des percussions monumentales, telles que Grosses Caisses Symphoniques, Tams ou Gongs mais également des percussions amplifiées et traitées à la manière de guitares électriques, par des pédales d'effet. Il joue également de divers «pads électroniques» ce qui lui permet d'incorporer des sonorités purement électroniques à son instrumentarium.

_Brice Catherin, qui joue de divers violoncelles (depuis le violoncelle baroque à 5 cordes en boyaux en passant par le violoncelle «classique», acoustique ou amplifié jusqu'au violoncelle électrique, voire le violoncelle-basse électrique), tous ces instruments étant «augmentés» par des traitements électroniques (re-synthèse digitale, écrite en langage MaxMSP)

_Kasper T. Toeplitz, donc moi-même, qui en plus de la composition musicale proprement dite va également l'interpréter aux basses électriques connectées à l'ordinateur et au programme MaxMSP mais également jouer du violoncelle-basse. Pour ce projet une nouvelle basse électrique sur-mesure, offrant des possibilités d'expression inédites, telles des cordes théorbées, vient d'être construite par le luthier Philippe Dubreuille. Mon instrumentarium va être complété par un appareillage de synthèse sonore en temps réel, implémenté dans l'ordinateur (encore une fois en MaxMSP).

_Magalie Mobetie, vidéaste, jouera de «l'instrument muet» que sont les images ou luminescences évoquées plus haut. Elle aura à interpréter une partition de vidéo temps-réel sur supports multiples (écrans et vidéoprojecteurs). Ces images doivent également servir de sources lumineuses dont le déroulé et la dramaturgie des couleurs et formes auront leur logique propre : non pas «illustration» de la musique, tout au plus son contrepoint.



recherche sur la lumière-video de Magalie Mobetie

PRÉSENTATION DÉTAILLÉE DE LA COMPOSITION

Le processus de la composition de *ZONES de PROFONDEURS* est probablement le plus complexe de tous ceux que j'ai pu aborder durant mes plus de 30 années de pratique de la composition, une sorte de synthèse de divers mondes sonores que j'ai pu pratiquer mais également une volonté de repousser les limites habituelles de ceux-ci. On le dit dans ce dossier, il s'agit d'une évocation libre des Zones Mesopotamiques sous-marines, donc d'une composition à plusieurs strates (de natures différentes – instruments, électronique, lumière) évoluant librement, pouvant être autonomes, même si liées par un écoulement temporel similaire, bien qu'à des vitesses différentes. L'autre pari de cette composition est d'imaginer une présentation «modulaire» de la partition, dépendante d'une part de l'architecture du lieu d'accueil (qui a priori ne sera pas une vision/audition frontale habituelle) mais d'autre part de certaines «décisions» ou «orientations» prises par la couche électronique de la musique, qui sans nécessairement relever de l'intelligence artificielle n'en a pas moins une certaine flexibilité de structure.

_LES INSTRUMENTS TRADITIONNELS sont tous reliés à des systèmes d'hybridation par l'informatique agissant en direct sur les sonorités produites mais également déplaçant les limites organologiques habituelles de l'instrument. Des exemples de tels procédés peuvent se retrouver dans nombre de mes compositions récentes, comme de rendre un saxophone pleinement polyphonique, d'une polyphonie autonome allant jusqu'à 24 voies [dans [Erosions Programmées](#)] ou une harpe polytimbrale [dans [Convergence, Saturation & Dissolution](#)]. On peut aussi parler du mélange son acoustique/son électronique provenant d'un même instrument [la percussion de [Reflux Reformation](#) ou la flûte de [Secteurs D'interférence](#)]. Dans ce travail dont l'idée principale n'est pas tant d'écrire pour des instruments donnés que pour les musiciens eux-mêmes, donc en tâchant, par l'emploi de l'électronique temps-réel, de dépasser les limites organologiques de ces instruments (d'où l'accent mis sur la polyphonie, la poly-timbralité et un accroissement des textures sonores possibles). Il est clair qu'il ne s'agit pas uniquement de «mettre des effets» sur les sons mais de modifier le geste instrumental lui-même, en accord avec l'instrumentiste : ainsi si le programme informatique appliqué à l'instrument est la majeure partie du temps écrit par moi-même (ou, dans le projet ZONES, avec le concours du RIM du studio ART ZOYD), il est forcément validé, et sa construction est orientée, par les retours de l'instrumentiste, celui qui doit l'intégrer en tant qu'instrument à part entière.

Les instruments prévus ici sont :

_Violoncelles (baroque, traditionnel, électrique et basse), joués par Brice Catherin

_Percussions (principalement Tams et Gongs, électrifiés ou non, et pads électroniques) joués par Didier Casamitjana

_Basses électriques (fretless 5 cordes, dont une nouvelle basse récemment construite par le luthier Philippe Dubreuille – toutes les basses étant connectées à un patch MaxMSP), jouées par Kasper T Toeplitz

_LA STRATE ELECTRONIQUE qui est présente la majeure partie du temps de la pièce, mais à des degrés de perception variables (parfois quasi imperceptibles, d'autres fois largement dominante) est un «moteur» génératif n'employant pas de sons déjà préenregistrés, mais les produisant tous dans le moment du jeu, promettant par là une variabilité, une idée d'interprétation, à chaque reprise, tout comme un instrument traditionnel le permet. C'est une façon de jouer l'électronique qui m'est chère et que j'ai longuement explorée, notamment avec mon trio d'ordinateurs, [KERNEL](#), mais également pour d'autres compositions, comme [AMAS](#). Cette strate électronique peut aussi «prendre des décisions» (ou plutôt varier son propre comportement) durant son exécution, comme c'est le cas pour [ASCENSION IN NOISE](#). Cette strate électronique est le cœur musical de la composition, à tel point que j' imagine volontiers une version réduite de *ZONES de PROFONDEURS* qui ne soit que cette partie-ci accompagnée de lumières, sans instruments plus traditionnels, une sorte d'installation-en-direct, puisque cette partie électronique est toujours jouée par un musicien (moi-même).

Techniquement la Partie électronique est écrite (ou programmée) par moi-même, (avec peut-être le recours à un RIM), essentiellement en langage MaxMSP mais ne se limitant pas à celui-ci – j'utilise volontiers un

ZONES DE PROFONDEURS

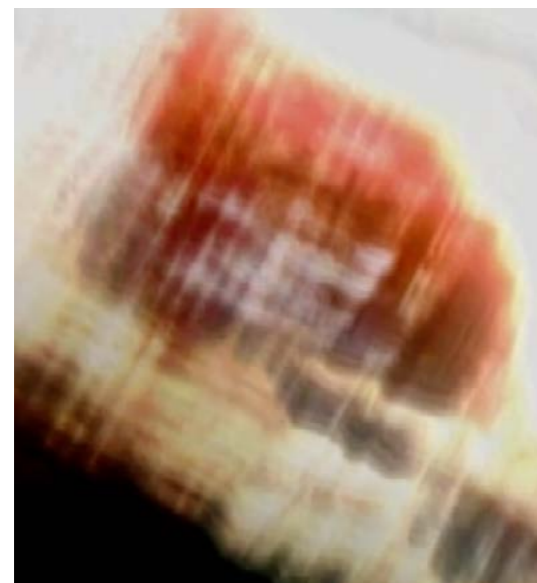
panachage de moteurs de synthèse dans mes compositions électroniques. De même je pense y ajouter un ou des synthétiseurs, sachant que ma préférence va aux processus digitaux et non analogiques – encore une fois dans un souci de profondeur des textures sonores.

Evidemment les sons purement électroniques n'ayant pas de source physique qui leur soit propre (des sons purement «acousmatiques»), il y aura une écriture de la spatialisation, en multipoints, de cette strate-là. Cette conduite de la spatialisation sera réalisée par **Zak Cammoun**.

_LA LUMIERE constitue la troisième strate instrumentale, qui compose cette musique bien qu'il s'agisse d'une strate muette : je considère cette couche comme ayant un rapport de «contrepoint» avec les parties sonores, et les imagine continuant, de façon uniquement visible, des gestes musicaux. Il s'agit pour moi de «reflets» video, manipulés voire générés dans le temps du concert par un(e) instrumentiste-video (Magalie Mobetie) qui aura à suivre, tous comme les autres instrumentistes, une partition précise, en plus des liens de causalité, de «réactions» qui devront être implémentées entre les «moteurs» sonores et video, de façon à les faire travailler de concert et créer des images à la manière des coups de pinceaux. Mes propres essais dans ce domaine ont été réalisés notamment dans le spectacle **EVAPORATION** ([ici](#) et [là](#))

La gestion d'une lumière plus traditionnelle se fera également à travers une programmation DMX (toujours dans MaxMSP) qui donc pourra à loisir avoir une concordance avec les éléments sonores ou visuels de l'ensemble

Ainsi la composition de **ZONES de PROFONDEURS** englobe ces trois grands chapitres que sont la composition instrumentale, et instruments «augmentés» par l'électronique, la composition/programmation de pure musique électronique ainsi que la programmation des images/lumières. Trois niveaux d'écriture pour rendre l'idée d'un cheminement à travers des strates sous-marines.



ZONES DE PROFONDEURS

I MODULARITÉ

La forme définitive du projet, soit trois musiciens et une vidéaste-interprète, sera créée début 2024 (le 14 mars) au Phénix scène nationale de Valenciennes.

Cette forme sera une sorte d'aboutissement, mais j'aime à penser cette partition comme une forme vivante, donc sujette à évoluer, comme un écosystème pouvant s'adapter à son environnement

Aussi je prévois, selon les lieux et les occasions, de montrer des formes plus ramassées, issues de la même matrice, comme des plongées dans d'autres eaux, destinées à observer d'autres détails, à mettre en avant de différents points d'écoute.

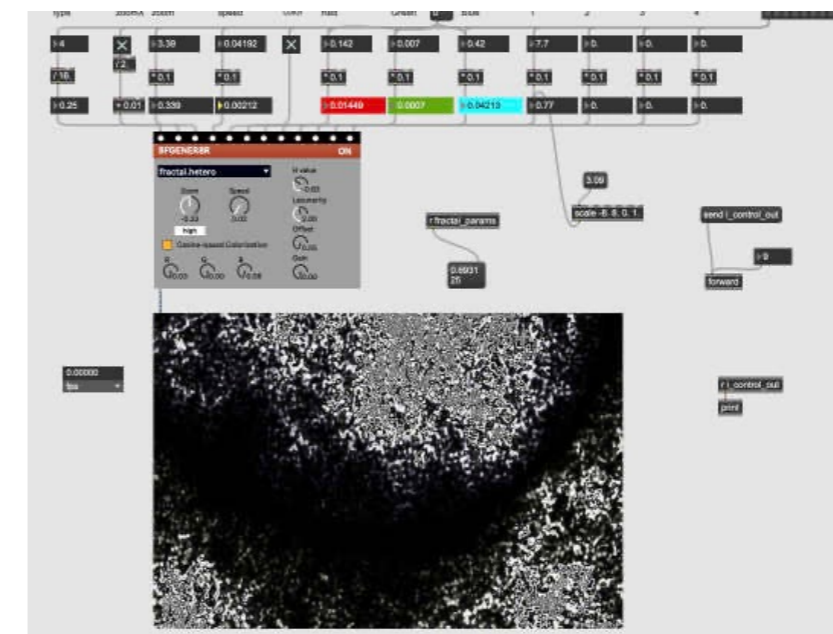
Celles-ci pourront avoir des instrumentariums différents, être déclinées en des duos ou trios, voire une version «full electronics», un environnement video avec seule la couche électronique de la musique.

Cette modularité de la composition vise d'une part à pouvoir s'adapter à des environnements différents, à des contraintes spécifiques de divers lieux, mais aussi, surtout, à éprouver les diverses facettes de la composition globale, entrer dans des détails, provoquer d'autres alliages sonores, en un mot gagner en organicité, en vie.

Une même matrice (la forme créée début 2024 au Phénix) pouvant évoluer dans le temps.

I SPATIALISATION SONORE

La spatialisation sonore doit rendre le son mouvant, presque instable – il ne va pas s'agir ici de proposer une «façade» sonore mais des miroitements, parfois décorrélés de leur sources, parfois au contraire entourant l'instrument acoustique d'un halo. Cette spatialisation sera bien évidemment adaptée à chaque salle, autant à son acoustique qu'à son architecture, mélangeant des sons «discrets» à d'autres bien plus «francs». L'outil permettant cette spatialisation sphérique sera développé conjointement par Zak Cammoun, qui aura à jouer cet instrument et le RIM de Art Zoyd Studios, Oudom Southammavong..



patch Max-Jitter de création générative d'une image video

IMAGES LUMIÈRE

Les images proposées ne servent pas une narration, leur fonction est de créer cette impression de «paysage» sous-marin mésopotique dans lequel la lumière ne passe que partiellement.

Ces images sont de deux natures : d'une part des images filmées et retravaillées et d'autre part des images purement génératives, construites dans l'ordinateur à partir d'équations.

Ces images ou ces équations seront construites par Magalie Mobetie et Kasper T. Toeplitz, mais dans le résultat final elles doivent toutes s'interpénétrer.

La projection de ces images se fera tant sur des moniteurs disposés dans le public, que projetées sur les murs en vidéo-projection.

Toutes ces images vidéo seront manipulées ou générées en direct durant la représentation, à la manière d'un instrument de musique dont on joue en concert – et l'interprète ici en sera Magalie Mobetie.

Ces sources lumineuses, fugaces et comme mal assurées, pourront se mélanger à un travail de lumière plus classique, contrôlé par DMX, par des scintillement de néons ou parfois des lumières très crues, ces événements pouvant parfois être corrélés (via ordinateurs) à des mouvements musicaux.

QUELQUES LIENS EN RAPPORT AVEC LE PROJET :

[_La page web de Kasper T. Toeplitz](#)

_Exemples de compositions pour instruments augmentés par l'électronique

- [Convergence, saturation & dissolution \(harpe\)](#)
- [Erosions programmées \(saxophone\)](#)
- [Arche \(basse solo\)](#)
- [Tam évaporé \(percussions\)](#)
- [Cello Titan \(violoncelle électrique\)](#)
- [Ruptue & Dissipation \(ensemble Phoenix_Basel\)](#)
- [Vents stellaires \(ensemble Zinc&Copper, Berlin\)](#)
- [Evaporation Impaire \(basse et percussions, Paris\)](#)

_Musique purement électronique / installation

- [Amas \(video de Daria Gabriel\)](#)
- [Ascension in noise \(chorégraphie de Myriam Gourfink\)](#)

_Exemples de vidéos interactives avec la musique

- [Naines Brunes](#)
- [Evaporé N°4](#)
- [Evaporé N°3](#)
- [Data_noise](#) (video générative)

KASPER T. TOEPLITZ

Compositeur & musicien (ordinateur, basse électrique), ayant développé son travail dans le «no man's land» entre la composition «académique» (orchestre, ensembles, opéra) et la nouvelle musique électronique ou «noise music». Il travaille autant avec les grandes institutions d'Etat (GMEM, GRM, IRCAM, Radio-France) qu'avec des musiciens expérimentaux ou inclassables tels qu'Eliane Radigue, Zbigniew Karkowski, Dror Feiler, Phill Niblock, Z'ev ou Vomir, parmi d'autres. Il collabore souvent avec la danse contemporaine et sa musique est jouée – que ce soit lors de concerts solo ou par divers ensembles – dans toute l'Europe, en Amérique du Nord et du Sud, en Asie ainsi qu'en Australie.

Depuis 2019 Il est Compositeur associé à Art Zoyd Studios.

DIDIER CASAMITJANA

Percussionniste de formation classique et contemporaine, il rejoint de nombreux projets transversaux dans les arts scéniques, danse et théâtre, en musique contemporaine et signe une multitude de musiques de scène. Depuis 1989, il crée en tant qu'interprète percussionniste de nombreuses pièces de Kasper T. Toeplitz. Il fonde le collectif Wooshing Machine - Bruxelles avec le danseur Mauro Paccagnella. A la suite d'un travail autour des gongs avec l'Espace Pasolini de Valenciennes, il lance son projet de Gong Bath en sonothérapie, séances de relaxation aux sons et à la vibration des Gongs et en concert solo aux Gongs.

BRICE CATHERIN

C'est finalement à l'âge de 36 ans, après avoir composé près de 80 pièces, été sur scène comme interprète et improvisateur, et alors qu'il planche sur son doctorat en composition, que Brice Catherin se rend compte que l'important, c'est moins la musique que l'amour. Il décide alors de s'y consacrer intégralement et produit, sous forme de collaborations consenties avec ses bon.nes ami.es, des objets intermedia des performances, de la poésie et des choses visuelles

MAGALIE MOBETIE

Née à Mulhouse en 1996, Magalie Mobetie est diplômée en 2019 d'un Master Arts, Scènes et Images Numériques à l'Université Polytechnique des Hauts-de-France. Elle propose la même année sa première installation interactive, 0,005m3 d'identités, où des jeunes originaires des départements d'outre-mer répondent à la question : «qu'est-ce que cela signifie être français d'outre-mer?».

Magalie entre au Fresnoy, studio national des arts contemporains en septembre 2020 où elle s'affirme en tant qu'artiste transdisciplinaire. C'est au coeur d'installations interactives couplant vidéo, expériences sonores, 3D et témoignages qu'elle traite des thématiques de l'identité et de l'héritage.

ART ZOYD STUDIOS

Basé à Valenciennes, Art Zoyd Studios, est un Centre de Création Musicale.

À travers ses résidences, le centre favorise la conception et la réalisation d'œuvres musicales nouvelles, en assure la diffusion, et contribue au développement de la recherche musicale.

La pratique de nouveaux instruments, la découverte de nouvelles formes de musique, la création, l'écoute et l'exploration sonore sont l'essence de la structure.

Il a été fondé en 1999 par Gérard Hourbette et Monique Hourbette Vialadieu. Il porte le nom d'Art Zoyd, groupe issu du rock progressif que Gérard Hourbette a dirigé jusqu'à sa mort en 2018 (codirection avec Thierry Zaboïtzeff jusqu'en 1997) .

Puisant dans les ressources sonores infinies des instruments électroniques, le groupe Art Zoyd mêlait les influences du rock et de la musique électroacoustique pour faire jaillir l'imaginaire fantasmatique de la musique.

ZONES DE PROFONDEURS

Création le 14 mars 2024 au Phénix - scène nationale Valenciennes

Composition, basse électrique et images **Kasper T. Toeplitz**

Percussions **Didier Casamitjana**

Violoncelles **Brice Catherin**

Video live et images **Magalie Mobetie**

Projection sonore **Zak Cammoun**

Réalisateur d'Informatique Musicale **Oudom Southammavong**

Production **Art Zoyd Studios**

Coproduction **Le Phénix Scène Nationale de Valenciennes**, avec le soutien de **l'Espace Pasolini- Valenciennes**

Avec l'aide de **La Drac Hauts-de-France**, du **Conseil Régional Hauts-de-France**, de **Valenciennes Métropole** et de **la Ville de Valenciennes**

Contact

Monique Hourbette-Vialadieu

artzoyd@wanadoo.fr

