VOX-2 de Trevor Wishart

Du paysage sonore à la métaphore concrète

Nicolas MARTY*

VOX-2 est la deuxième pièce d'un cycle de six œuvres suivant une idée extra-musicale : montrer ce que signifie « être humain ». Influencé aussi bien par la mythologie humaine en général que par des mythes particuliers (le dieu Shiva créateur et destructeur de toute chose), Trevor Wishart tente dans le *VOX-Cycle* d'explorer les possibilités vocales selon des techniques avancées. Étant lui-même un improvisateur vocal, il applique des années de recherches en improvisation pour la composition de ses pièces.

Les paroles de Wishart dans plusieurs articles, ainsi qu'au cours d'entretiens, serviront de sources à cet article. Afin de combler tout manque dû à la présence réduite de documentation sur la pièce, j'ai rencontré Trevor Wishart en entretien le 15 mars 2011, pour parler d'une part de la narrativité dans l'ensemble de son œuvre (notamment dans *Journey into Space*) et d'autre part des concepts et techniques de composition de *VOX-2* et du *VOX-Cycle* en général¹. L'objet de cet article est de démontrer que la mixité est utilisée par Wishart non pas pour son aspect technologique, technique et purement musical mais pour son côté mixte, justement, et pour la coexistence d'un univers humain avec un univers électronique dont le réalisme cache souvent la vraie nature.

Une présentation de Trevor Wishart en tant que compositeur et théoriciens des musiques électroacoustiques sera suivie par une brève étude du *VOX-Cycle*, autant dans ses aspects poétiques (importants chez Wishart) que pratiques. L'analyse de *VOX-2* pourra alors être réalisée et nous mènera vers une conclusion concernant la

* Étudiant en doctorat à l'université Paris-Sorbonne sous la direction du professeur François Madurelle depuis 2013.

¹ Nicolas MARTY, « *Creavolution* with Trevor Wishart », *Journal of Music and Meaning* 10 (2011), p. 81-106 (<http://www.musicandmeaning.net/articles/JMM10/NicolasMartyJMM10.pdf>, consulté le 21 mai 2015).

nature éclectique de l'écriture et de la composition de Wishart, même à l'intérieur d'une seule et même œuvre.

1. Trevor Wishart

1.1. Présentation générale

Trevor Wishart est né à Leeds, en Angleterre, en 1946. Il est professeur, compositeur et improvisateur vocal à York où il habite, ainsi que dans le monde entier. Il est l'un des initiateurs du *Composer's Desktop Project*, créé en 1986, qui propose notamment le logiciel *Sound Loom* – récemment devenu gratuit – incluant de nombreux outils de composition et la possibilité de programmer directement ses propres outils.

L'intérêt principal de Wishart dans la musique a toujours été l'utilisation de la voix dans ses moindres recoins, au maximum de ses possibilités, ainsi que l'extension de celles-ci et l'inclusion de nouvelles possibilités grâce à l'ordinateur. Il finit même par quitter le domaine de l'interprétation et de la représentation pour se concentrer sur l'électroacoustique pure, puisqu'elle « permet de créer un monde onirique qui peut être réaliste, abstrait, surréaliste ou toute ces choses étalées dans le temps – un théâtre des oreilles dans lequel on peut être emporté hors de l'ici et du maintenant vers un monde de rêves »².

Il affirme composer systématiquement à partir d'une idée poétique définie, qui lui permet d'accéder à l'inspiration, bien que parfois l'idée poétique disparaisse en cours de route au profit de la musicalité pure. Après la définition de cette idée poétique (qui a souvent à voir avec la créativité et la condition humaine), il choisit et travaille sur tous les matériaux qu'il utilisera dans la composition, sans s'occuper de la forme³. Enfin, il peut définir la forme à partir d'événements musicaux prégnants autour desquels s'organisent d'autres éléments moins prégnants. « Au fur et à mesure que ce processus se déroule, les options disponibles pour l'ajout de matériaux deviennent de plus en plus restreintes jusqu'à ce que la forme macrostructurale de la pièce se 'cristallise' presque »⁴.

Enfin, Wishart porte une grande attention à son public, notamment dans l'abandon de la spatialisation multicanaux après la dépopularisation de cette technologie.

Depuis, [il a] essayé de ne pas utiliser de procédés de spatialisation dépassant la stéréophonie, car [il ne veut] pas que ses œuvres dépendent d'une technologie qui pourrait disparaître très vite. [Il prend] aussi en compte l'auditeur moyen, qui n'ira

² Matteo MILANI et Federico PLACIDI, « An interview with Trevor Wishart », USO, 2009, <http://usoproject.blogspot.com/2009/01/interview-with-trevor-wishart-pt1.html> (consulté le 21 mai 2015).

³ Nicolas MARTY, *op. cit.*

⁴ Yiorgos VASSILANDONAKIS, « An Interview with Trevor Wishart », *Computer Music Journal* 33/2 (2009), p. 12-13.

pas voir un concert dans un lieu particulier équipé pour une spatialisation complexe. De nombreuses personnes écoutent la musique sur des écouteurs ou des chaînes hifis domestiques. La musique doit donc fonctionner dans ce contexte.⁵

1.2. *Le landscape, les espaces acoustiques et la transformation sonore*

Wishart appelle *landscape* « la source imaginée des sons entendus. Donc, quand on est assis dans une salle de concert et qu'on écoute une symphonie de Beethoven, le *landscape* du son est l'orchestre. Quand on est dans notre salon et qu'on écoute un enregistrement de cette même symphonie, le *landscape* du son reste l'orchestre »⁶. Il faut comprendre que le *landscape*, en plus de dénoter la réalité d'une source sonore (qui peut être réaliste ou abstraite, précise ou floue), contient des informations sur la nature de l'espace acoustique dans lequel se situe la source (taille, matière, organisation de l'espace, ...), ainsi que sur la position spatiale de la source⁷.

Il distingue plusieurs types d'espaces acoustiques, en se fondant sur deux caractéristiques : le réalisme auditif de l'espace en question (lequel sera dit réaliste si les mêmes caractéristiques de réverbération sont appliqués à tous les objets sonores qui y sont présents), et le réalisme des objets sonores (un objet sonore sera dit réaliste s'il peut être reconnu – ou du moins si sa morphologie ou une morphologie assez similaire peut être entendue dans la nature)⁸ :

- Espace réaliste / Objets réalistes (on obtient alors un paysage sonore reconstitué)
- Espace réaliste / Objets irréalistes (modèle de certaines pièces électroacoustique, notamment dans l'esthétique acousmatique)
- Espace irréaliste / Objets réalistes [ou irréalistes] (modèle de la plupart des œuvres de musique concrète)
- Espace réaliste / Objets réaliste – surréalisme (on peut agencer entre eux dans un espace réaliste des objets sonores qui ne pourraient jamais se situer dans ce même espace dans la nature)

Enfin, il développe le concept de transformation sonore et de métaphore concrète, qui cherche à faire percevoir à l'auditeur un objet sonore comme étant lié à un autre sur un plan conceptuel. Pour que ce processus fonctionne, Wishart estime qu'il faut un certain temps accordé à l'objet d'origine, à l'objet de destination, ainsi qu'une technique de transformation particulière et adaptée à la situation⁹. Ainsi

⁵*Ibid.* – En 2012, par exemple, alors qu'il compose *Encounters in the Republic of Heaven* pour une diffusion sur huit canaux entourant l'audience, Wishart publie sur CD une version stéréophonique de l'œuvre, accompagnée d'un livret explicatif.

⁶ Trevor WISHART, *On Sonic Art*, 1/ 1984 (York, publication autonome), 2/ 1996 (*A New and Revised Edition by Simon Emmerson*, New-York et Oxon, Routledge, collection « Contemporary Music Studies », Vol. 12), p. 136. [La compréhension du terme *landscape* pouvant porter à confusion s'il était traduit, nous préférons conserver la version originale].

⁷*Ibid.*, p. 140.

⁸*Ibid.*, p. 146-147.

⁹ Yiorgos VASSILANDONAKIS, *op. cit.*, p. 10.

dans *VOX-5*, tous les sons semblent être tirés de la voix : « Un zzz prononcé devient une nuée d'abeilles, la diphtongue *ko-u* devient une partie des formants d'une cloche (par élongation spectrale), *tsss* devient un bruit blanc dense qui, une fois réduit, se relève être une foule »¹⁰. Dans la réalité, il faut bien constater que l'appréhension d'une métaphore concrète demande possiblement une conduite d'écoute particulière, tendue d'une part vers l'origine des deux sons entendus, d'autre part vers la mise en relation sémantique et/ou symbolique entre ces sons.

1.3. La voix et l'*utterance*

La notion d'*utterance* peut prendre deux significations : une caractéristique présente dans la voix ou bien une émission sonore, « qui [dans les deux cas] dénote l'âge, la santé ou les comportements »¹¹ psychologiques ou physiques d'une personne. La définition est extrêmement large, mais on peut l'éclaircir en affirmant qu'un cri de peur est une *utterance*, alors qu'un fortissimo à hauteur fixe chanté par une soprano n'en est pas une, bien qu'on puisse y trouver des caractéristiques d'*utterance* (on peut au minimum dire à l'écoute que c'est une femme ; selon le mode de chant, on pourra aussi le qualifier de lyrique, ou de dramatique – ce qui serait une autre caractéristique d'*utterance*). Finalement, on peut dire que l'*utterance* est ce qui, dans la voix humaine ou animale, n'appartient pas au domaine musical ni au domaine verbal. L'*utterance* est donc la caractéristique vocale qui lie l'homme à l'animal qu'il est.

« À l'exclusion de l'ordinateur, la voix est l' 'instrument' sonore le plus riche que l'on ait, pouvant générer une grande variété de sons : des sons à hauteur stable, des sons complètement bruiteux, des multiphoniques complexes évoluant rapidement, des textures sablonneuses, etc. »¹². De plus, « on identifie en général la voix humaine comme émanant d'une personne – donc quand on l'utilise, on doit prendre en considération des niveaux de perception différents de ceux inhérents à la notion abstraite de timbre instrumental »¹³. C'est dans cette optique ambivalente entre la voix comme marqueur humain et la voix comme productrice de musique que Wishart se situe dans la composition du *VOX-Cycle*.

2. Le *VOX-Cycle*

En 1980 je décidais d'écrire un cycle de six pièces vocales traitant des différentes facettes propres à être humain, et utilisant la voix comme le centre de cette

¹⁰ Trevor WISHART, « Words as music », *Musicworks: the journal of sound exploration* 50 (1991), p. 28.

¹¹ Dick WITTS, « Trevor Wishart and Vox », *The Musical Times* 129/1747 (1988), p. 454. [La traduction littérale d'*utterance* serait « profération », mais je considère que ce terme est trop restrictif pour la signification donnée par Wishart. Je conserverai donc la version originale. C'est aussi le choix du site de référence EARS (voir <http://ears.pierrecouprie.fr/spip.php?article5256> - consulté le 21 mai 2015).]

¹² Matteo MILANI et Federico PLACIDI, *op. cit.*

¹³ Trevor WISHART, « Words as music », p. 25.

exploration. [...] Quand j'ai commencé ce projet je ne pensais pas qu'il m'occuperait pour les huit années à venir !¹⁴

Le cycle commence avec les sons de la création (tels qu'ils sont décrits dans les mythes de la création) dans *VOX-1*. Suit la contemplation du monde naturel (par l'humain, placé en observateur et en imitateur) dans *VOX-2*, puis l'excitation intellectuelle (grâce à des jeux rythmiques se complexifiant) dans *VOX-3*, pour entendre la désintégration de la société dans *VOX-4*. Le cycle « est influencé par l'imagerie du mythe de Shiva. Le *Nataraja*, ou Seigneur de la Danse Cosmique, possédant de nombreux bras et dansant dans un cercle de feu, symbolise la destruction et la recréation du monde »¹⁵.

Ainsi on en arrive, dans *VOX-5*, à la représentation de la voix de Shiva, la voix qui contient tous les éléments présents dans le monde. *VOX-5* étant la seule pièce électroacoustique du cycle, lors de la représentation, les lumières s'éteignent dans la salle de concert à la fin de *VOX-4* pour laisser émerger pour la première fois une voix humaine et pourtant inhumaine, car elle se transforme au fil du temps, « devenant » les éléments sonores du monde comme on l'a évoqué plus haut à propos de la métaphore concrète.

Enfin, *VOX-6* représente la Danse de Shiva dans le cercle de feu. Cette pièce a été très controversée, d'après Wishart, « ... parce que tout le monde a détesté : les musiciens savants parce qu'on n'est pas censé écrire du rock ; les rockeurs parce que les musiciens savants ne savent pas écrire le rock. En fait, c'est une pièce de musique savante, mais de danse »¹⁶.

2.1. Aspects pratiques

Les pièces du « *VOX-Cycle* » sont pour quatuor de voix amplifiées, avec ou sans¹⁷ accompagnement électroacoustique. Les bandes sont un accompagnement musical et un environnement dans lequel se tient la vocalisation. Ces paysages sonores ne sont pas des photographies, mais plutôt des paysages mythologiques liés à notre expérience du monde. Les sons y sont organisés musicalement, en complément des voix.¹⁸

Les pièces sont bien définies comme des œuvres pour voix et bande séparée (qu'on retrouve dans les expérimentations américaines des années soixante que Wishart a connues grâce à Richard Orton), et non comme des œuvres mixtes telles qu'on pouvait alors les trouver en Europe (les années 1980 voient notamment la création de *Répons* de Boulez, utilisant le système en temps réel 4X). Mais la bande elle-même répond plus à la tradition française (notamment aux pratiques de François

¹⁴Trevor WISHART, Livret du CD *The VOX-Cycle*, Virgin Classics VC 7 91108-2.

¹⁵*Ibid.*

¹⁶Nicolas MARTY, *op. cit.*

¹⁷ La mention « sans » accompagnement électroacoustique concerne *VOX-3*, qui ne contient pas de bande mais seulement des pistes de clic pour aider à la synchronisation des interprètes.

¹⁸Trevor WISHART, Livret du CD *The VOX-Cycle*, *op. cit.*

Bayle, amenées par Dennis Smalley au début des années soixante-dix en Angleterre, à York où habitait Wishart), qu'aux expérimentations américaines, plus électroniques en substance.

Dans les années 1980, Wishart travaillait au studio de York pour des raisons pratiques :

À l'époque, en dehors de l'IRCAM, les gens travaillaient sur des mini-ordinateurs. Les gros étaient chers et ne pouvaient pas être achetés par une seule personne (ils coûtaient des dizaines de milliers de livres sterling). / Je travaillais au studio de l'université de York, où les ordinateurs étaient extrêmement lents, et utilisaient des programmes comme Music-V,¹⁹ qui n'est vraiment pas convivial, musicalement. On expérimentait sur des Sinclair.¹⁹

Les quatre premières pièces du cycle ont été composées au studio de York, en utilisant les moyens disponibles, à savoir des enregistreurs analogiques à quatre canaux pour *VOX-1* et *VOX-2* et des programmes informatiques sans interface graphique lisible pour *VOX-3* et *VOX-4*. La programmation d'algorithmes était donc nécessaire à Wishart pour parvenir à ses fins compositionnelles. Enfin, *VOX-5*, en tant que pièce électroacoustique, a été composée à l'IRCAM, et *VOX-6* chez Wishart lui-même, avec des instruments contrôlés par protocole MIDI. Pour l'ensemble des pièces, il a travaillé seul.

2.2. La question de la notation

Pour écrire les pièces du *VOX-Cycle*, j'ai choisi un mode de notation différent pour chacune, parce que les approches de la voix étaient différentes. Il y a tellement de choses que l'on peut faire. C'est pourquoi les partitions sont si différentes : cela dépend de la focalisation sur le rythme, la sonorité, ... J'en suis venu à la conclusion qu'on ne peut pas avoir de système de notation universel (c'est ce que j'essayais de faire avec *Anticredos*). On ne peut pas tout faire. Si on écrit pour la voix, il faut choisir quelle caractéristique est la plus importante, et adopter la notation qui lui convient le mieux.²⁰

La notation de *VOX-3* est portée sur le rythme, alors que celle de *VOX-4* marque plutôt les aspects théâtraux liés à la représentation quasi-dramatique mise en scène (avec notamment sur la bande des tambourinements sur une porte). Quand à *VOX-2*, la notation met l'accent sur les aspects de l'évolution interne des sons vocaux (vibrato, glissandi, texture vocale, imitation, techniques de chant, ...).

Grâce à l'aspect poétique cherchant à représenter une évolution complète du monde, on trouve une diversité très importante de matériaux dans le « *VOX-Cycle* », diversité mise en pratique par la multiplicité et la spécificité des notations utilisées, ce qui en fait un des exemples de composition très profondément ancrée dans la recherche et l'expérimentation.

¹⁹Nicolas MARTY, *op. cit.*

²⁰*Ibid.*

3. VOX-2

VOX-2 traite le détail des articulations internes des sons vocaux et de leur relation au contexte harmonique dans lequel ils prennent place. Les techniques vocales sont suggérées par le théâtre japonais *Bunraku* (théâtre de marionnettes) et par la musique vocale du Mali, ainsi que par les chants des oiseaux et des loups, tout cela intégré avec des techniques vocales avancées afin de former un vocabulaire unique à l'œuvre. La bande utilise des sons d'insectes, de grenouilles, de loups et de plongeon imbrin [une race de canard], avec des matériaux abstraits, enregistrés ou électroniques.²¹

VOX-2 est organisée en six sections (auxquelles s'ajoutent l'apparition et la disparition de la bande seule en fondu, sur 1'30 environ).

	QUATUOR VOCAL	BANDE
SECTION 1 1'30 – 4'00	<ul style="list-style-type: none"> – basse soliste mélodique (octotonique, vocalisation <i>bunraku</i>) – vocalisation <i>bunraku</i> (<i>tutti</i>) + ululation (style de l'Inde du Nord) 	<ul style="list-style-type: none"> – chants d'oiseaux et grillons (paysage sonore) – texture sonore granuleuse (envahissement de l'espace sonore)
SECTION 2 4'00 – 6'20	<ul style="list-style-type: none"> – <i>bunraku</i> (<i>tutti</i>) + coloration bruitée 	<ul style="list-style-type: none"> – sons bruiteux synthétiques → mélange avec la texture des voix
SECTION 3 6'20 – 7'00	<ul style="list-style-type: none"> – entrée de la soprano sur la note tenue par le loup de la bande – ululation bruitée (<i>tutti</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> – loups + sons bruiteux – amplification des sons bruiteux orientée vers la section suivante
SECTION 4 7'00 – 8'05	<ul style="list-style-type: none"> – alto soliste mélodique + harmonizer – textures bruiteuses (autres voix) + delay spatialisé 	<ul style="list-style-type: none"> – sons synthétiques similaires aux chants d'oiseaux
SECTION 5 8'05 – 9'05	<ul style="list-style-type: none"> – contrepoint (<i>tutti</i>) (notation plutôt conventionnelle) 	<ul style="list-style-type: none"> – sons d'oiseaux disparition progressive
SECTION 6 9'05 – 11'35	<ul style="list-style-type: none"> – soprano soliste mélodique – texture rythmique, timbrale et poétique (autres voix = imitation d'animaux) 	<ul style="list-style-type: none"> – texture de drones, sons bruiteux, sons harmoniques et grillons – disparition des textures synthétiques et retour des oiseaux pour le fondu au silence final

²¹ Trevor WISHART, Livret du CD *The VOX-Cycle*, op. cit.

Chaque section est caractérisée par une utilisation différente des voix, de la bande, et pour la quatrième partie, par l'utilisation de dispositifs de traitement en temps réel. Les sections sont séparées par l'apparition de hauteurs définies sur la bande pendant la transition, rappelant les voix (sauf dans le cas des sections entourant la quatrième, qui est différenciée par la présence du traitement en temps réel).

La bande et l'écriture vocale sont séparées dans *VOX-2*, mais cela n'y empêche pas l'apparition d'interactions importantes. On s'intéressera d'abord à l'écriture vocale utilisée comme médium pour l'expression vocale complexe, avant d'étudier les caractéristiques relatives à la bande, du paysage sonore à l'interaction électroacoustique. Suivra une étude des procédés en temps réel, liés notamment à l'amplification et à la spatialisation des voix, puis, pour terminer, des considérations sur les contextes d'écoute possibles pour cette œuvre.

3.1. Oublier l'écriture vocale

La partition de *VOX-2* utilise un mélange de notation sonore et de notation sur des portées. Quand l'articulation des hauteurs est mise en avant (par exemple dans certains contrepoints mélismatiques), la notation sur portée prévaut. Quand l'articulation du timbre est mise en avant, la notation sonore prévaut. Le changement de point de vue peut ainsi être perçu dans l'utilisation de la notation.²²

À l'intérieur même d'une des pièces du cycle, Wishart passe donc par deux modes de notation différents : la notation conventionnelle des hauteurs tempérées et la notation complexe des timbres et des changements de timbre.

3.1.1. La complexité de la notation...

La partition de *VOX-2* est précédée d'une page complète prodiguant des explications quant à la notation utilisée plus loin. Wishart précise diverses techniques de chant. On trouve d'abord les techniques de chants du monde, tirées notamment du théâtre de marionnettes japonais *bunraku* –noté par un grand (J) sur la partition, marquant « l'utilisation régulière et fréquente de positions (très) hautes et (très) basses du larynx, de contraction de la trachée (effet de tension), de dureté dans la phonation et de sous-harmoniques rugueuses. [...] Notons que cette technique est utilisée régulièrement pour le chant et la récitation théâtrale, et que cette partition regroupe les deux utilisations »²³. De plus, le contrôle de chaque caractéristique de cette technique est noté précisément sur la partition. Ainsi, les sous-harmoniques, l'ampleur du vibrato, la vitesse des glissandi, ... y sont indiqués. Wishart affirme dans *Audible Design* que « dans de nombreuses cultures non-occidentales, le contrôle fin de telles distinctions (le type de portamento, la vitesse

²²Trevor WISHART, « Words as music », *Musicworks : the journal of sound exploration*, 50 (1991), p. 28.

²³ Partition de *VOX-2*, p. 4.

et la profondeur d'un vibrato, ...) est une compétence obligatoire pour l'interprétation »²⁴.

Un (*U*) noté sur la partition signifie l'utilisation de la technique d'« ululation » tirée de la musique vocale du nord de l'Inde, et qui demande la présentation « ululée » de notes d'une échelle mélodique (en utilisant la glotte pour séparer les notes les unes des autres). Un (*F*) signifie une technique vocale « relâchée », basée sur la musique vocale de Fanta Sacko (musicien du Mali), en conservant la « projection des partiels supérieurs et le traitement des hauteurs de manière relâchée »²⁵, sans pour autant que le chanteur ait l'air de ne pas maîtriser sa voix.

Viennent ensuite les explicitations par imitation : Wishart utilise trois notations pour donner une idée au chanteur du son qu'il doit obtenir. Le chanteur imitera donc une grenouille (sur la notation *FROG*, demandant un « glissando ascendant inspiré démarrant dans les infrasons et grimpant vers un falsetto – ou au mieux des multiphoniques »²⁶ réalisé de manière à paraître le moins humain possible), un singe (sur la notation *MONKEY*, indiquant une vocalisation très nasale, rauque et riche en partiels supérieurs, toujours de manière à sonner le moins humain possible), ou un oiseau (sur la notation *BROLGA*, désignant un oiseau d'Australie utilisé dans diverses cérémonies aborigènes).

Enfin, la quantité de souffle présent dans la vocalisation est indiqué très précisément elle aussi, grâce à une notation allant de ($W^{2/3} B$), indiquant un léger souffle ajouté au chant, à ($W^{3/4} B$), demandant l'addition de tellement de souffle que la hauteur du son finit par en être masquée. Wishart précise de plus que « les productions de souffle sont notées dans la ligne de voix et parfois aussi dans la ligne de bruit. Souvent cette dernière notation [...] est redondante et donc omise. Dans d'autres cas en revanche, le souffle peut apparaître avant et continuer après la composante voisée. Dans ces cas, les deux graphies sont utilisées »²⁷.

3.1.2. ...au service de la perception

Outre l'utilité évidente de ces nombreuses notations pour indiquer aux chanteurs des interprétations très dirigées (ou moins dirigées parfois, comme on le voit avec le tempo, qui se veut par moment tout à fait synchronisé, mais peut parfois être extrêmement souple dans les variations), une notation aussi complète et complexe entraîne des questions et des aspects perceptifs. En effet, quitte à rester dans la domination occidentale de l'écriture sur le son, Wishart préfère indiquer dans l'écriture en question tous les aspects du son qu'il veut voir évoluer, une préoccupation qui lui vient notamment de la pratique de la musique électroacoustique (et qui n'a pas tardé à se généraliser au domaine de la création contemporaine) :

²⁴Trevor WISHART, *Audible Design - a plain and easy introduction to sound composition*, s.l., Orpheus the Pantomime, 1994, p. 21.

²⁵ Partition de *VOX-2*, p. 4.

²⁶*Ibid.*

²⁷*Ibid.*

La notation bannit l'expérience sonore directe et unique du domaine de la « musique » et inverse notre appréhension d'un événement sonore. On ne répond plus à la qualité et à l'articulation des modèles sonores pour eux-mêmes. À la place, on les comprend comme une tentative de s'approcher d'un ensemble d'événements sonores Idéaux (donc inexistant) en jouant les notes, le rythme et la production « correcte » du timbre instrumental.²⁸

Il chercherait en fait à transformer les aspects généralement oubliés de la voix, à savoir le vibrato, qui joue en général essentiellement le rôle de coloration, et les variations subtiles de hauteur, que l'on trouve souvent dans les musiques populaires telles que le jazz et le rock et qui seraient souvent considérées par les musiciens « savants » comme des fausses notes de la voix ou de l'instrument.

L'aspect référentiel des techniques de chant utilisées peut aussi être pris en compte, même si Wishart lui-même ne cherche pas à faire de référence consciente aux styles de musiques en question, mais seulement à en utiliser des caractéristiques²⁹. En effet, le *bunraku* particulièrement, nous semble avoir une influence sur la portée de la pièce :

Le chanteur (*tayu*) récite non seulement le dialogue de tous les personnages, mais raconte aussi les événements et le contexte sous-jacent à ceux-ci. Les pièces longues durent environ 90 minutes et le nombre de personnages varie de quelques-uns à une quinzaine. Et le chanteur les interprète tous – jeunes et vieux, hommes et femmes, guerriers et villageois – de diverses manières adaptées à chaque personnage. Ce n'est donc pas tâche facile. De plus, son plus grand objectif est d'exprimer les émotions réelles de chacun des personnages. Quelqu'un qui entend un chanteur pour la première fois pourrait trouver les émotions trop exagérées. Mais c'est en soi le pouvoir expressif singulier du *gidayu-bushi* – donner à l'audience une impression forte sur la personnalité d'un personnage.³⁰

La pièce utilisant le *bunraku* pour son aspect articulatoire autant que pour ses connotations expressives, elle est « dramatisée » par cette utilisation, même si comme le dit Wishart, seul le début de la pièce (lorsque la première voix est seule) correspond à un type de chant qui pourrait s'approcher du *bunraku* (le reste de la pièce jouant sur des rapports contrapuntiques)³¹. De plus, si tant est que le style de musique (que ce soient les emprunts au *bunraku* ou à la musique de Mali ou de l'Inde du Nord) soit « reconnu » et associé avec sa source, l'œuvre prend une signification (intra-)générique (c'est-à-dire qui signifie par référence à d'autres

²⁸ WISHART, Trevor, « Musical Writing, Musical Speaking », in *Whose Music? A Sociology of Musical Languages*, New Brunswick et Londres, Transactions Publisher, 1980, p. 144-145.

²⁹ Nicolas MARTY, *op. cit.*

³⁰ *The Puppet Theatre of Japan Bunraku*, <http://www2.ntj.jac.go.jp/unesco/bunraku/en/contents/creators/tayu.html> (consulté le 21 mai 2015).

³¹ Nicolas MARTY, *op. cit.*

œuvres transmises par le même médium)³² qu'il ne faut pas négliger pour comprendre l'œuvre dans son entier.

Enfin, il ne faut pas oublier la signification extra-générique³³ impliquée par l'utilisation d'imitations animales. Wishart lui-même en reconnaît la portée : « Cette utilisation du 'pré-linguistique' – qui lie les *utterances* humaines avec des exemples plus universels d'*utterance* – est un sub-texte important dans cette pièce »³⁴.

3.1.3. *Le champ harmonique*

Malgré les nombreux changements de hauteurs par glissandi, vibratos et colorations bruiteuses, la pièce induit un « champ harmonique » tempéré tout à fait défini sur lequel elle reste pendant toute sa durée. Il s'agit de l'échelle octotonique, utilisée par Wishart comme champ à transposition limitée³⁵ dont les transpositions permettent de moduler sans changer quoi que ce soit d'autre que la basse.

Ce qui est intéressant avec cette échelle, c'est que si on met un *do* à la basse, on pense 'Oh, oui, c'est en *do*'. Si on met un *la* à la basse, on pense 'Oh, oui, c'est en *la*'. Et même chose pour *fa* dièse et *ré* dièse. On peut vraiment utiliser les mêmes matériaux et moduler, simplement en changeant la basse. Donc je transpose d'abord à la tierce inférieure, alors que le champ harmonique reste le même. Ensuite je transpose une fois de plus à la tierce inférieure, et pour la partie finale je transpose d'un triton. C'est le changement le plus dramatique qu'on peut faire dans ce champ harmonique. Je n'utilise que ces changements harmoniques limités pour conserver un certain statisme mais pouvoir moduler. La fin de chaque partie module, mais sans changer (rire). Et je mets toute l'énergie dans les articulations internes, les ornements.³⁶

L'avantage d'un tel champ harmonique est aussi la possibilité de s'en échapper. Ainsi, sur la partition, il note que « pendant les deuxième et troisième sections de la pièce, le matériau central non-voisé doit sembler 'émerger' et 's'envoler au-dessus' du champ harmonique fixe, puis y retourner. Les composantes non-voisées de ces sections devraient être répétées séparément pour appréhender leurs interactions et leurs liens contrapuntiques »³⁷.

³² Wilson COKER, *Music and Meaning: a Theoretical Introduction to Musical Aesthetics*, New-York, Collier-Macmillan, 1972.

³³ *Ibid.*

³⁴ Trevor WISHART, « Words as music », p. 27 [le choix de traduire '*subtext*' par sub-texte vient de l'utilisation de ce terme par Jacopo Baboni-Schilingi, qui le définit comme les « parties isolables du texte qui ont une autonomie de sens » (voir Jacopo BABONI-SCHILINGI, *La musique hypersystémique*, Paris, MIX, 2007, p. 106). Cette définition semble convenir à la désignation d'implications extra-musicales au contenu d'une œuvre musicale.].

³⁵ Cette précision nous semble nécessaire étant donné que l'échelle octotonique a été utilisée de diverses manières depuis le début du XX^e siècle.

³⁶ Nicolas MARTY, *op. cit.*

³⁷ Partition de VOX-2, p. 4.

De plus, ce champ harmonique octotonique est mis en place avant l'entrée des voix, par l'introduction de la bande (notamment *fa#*, *la* et *do* chantés par les oiseaux les plus prégnants), et est maintenu tout le long, par les voix ou les oiseaux.

L'utilisation de la voix dans cette pièce est donc extrêmement raffinée, et même en tentant de la décrire pour elle-même, sans référence à la bande, on se trouve en constant rappel de cette dernière, que ce soit par l'imitation des sons utilisés sur la bande, ou par l'interaction de celle-ci avec les voix dans la création du champ harmonique global.

3.2. La bande comme « accompagnement orchestral »

« Ce qui se passe dans *VOX-2*, c'est que l'environnement est utilisé comme on pourrait utiliser un orchestre : on a la voix, et on a le paysage donné par l'orchestre. Ici, on a un vrai paysage, on n'a pas beaucoup d'orchestre, on peut créer l'illusion que l'on souhaite »³⁸. Wishart utilise dans la bande électroacoustique de nombreux types de sons, des plus identifiables aux plus synthétiques – qui pourtant conservent des connotations descriptives (probablement par sympathie avec le paysage sonore).

La bande, contrairement à ce à quoi on pourrait s'attendre, est notée très précisément (bien que beaucoup moins que ne l'est la voix). On y repère très vite les différents éléments constitutifs : oiseaux ou animaux (notés par des apostrophes ou des courbes mélodiques simples), textures (souvent notées par des sortes de gribouillages irréguliers organisés verticalement suivant leur hauteur relative et leurs variations de hauteur), accords à hauteurs définies (signalés par des traits horizontaux droits superposés), etc.

Abordons tout d'abord le paysage sonore, aspect de la bande qui semble le plus important dans cette œuvre, avant de nous pencher sur les questions d'imitation, d'interaction et d'ambiguïté entre les voix et la bande.

3.2.1. Le paysage sonore

Boulez affirme qu'« un son qui a une relation trop évidente avec les bruits du quotidien, [...] un son de ce genre, avec ses connotations anecdotiques, est complètement isolé de son contexte ; il ne pourrait jamais être intégré. [...] »³⁹. Or dans le cas de *VOX-2*, c'est précisément cette isolation, cette non-intégration qui est d'abord utilisée par Wishart, avant d'être dépassée par le brouillement des limites entre la bande et les interprètes.

De deux choses l'une : en suggérant un paysage naturel, on peut imaginer que la plupart des sons que l'on entend sont issus du paysage naturel. Mais bien sûr, il n'est pas naturel, parce qu'il a été construit, accordé, de façon à ce que les voix chantent en accord ou en désaccord avec lui. Ou qu'elles soient synchronisées avec des événements qui s'y déroulent. Le paysage est traité comme un orchestre, un accompagnement pour la voix. C'est un carrefour entre la façon dont on utilise un

³⁸ Nicolas MARTY, *op. cit.*

³⁹ Boulez cité dans Trevor WISHART, *On Sonic Art*, p. 129.

accompagnement instrumental pour une pièce vocale, et la façon dont on écoute l'environnement autour de nous. Il y a une certaine ambiguïté. La musique est un artefact, donc on peut suggérer les deux choses à la fois. C'est un monde naturel dans lequel les existants sont liés les uns aux autres harmoniquement et au niveau des événements. On sent donc une empathie entre les interprètes et le monde naturel. Enfin, il n'est pas naturel...⁴⁰

La pièce commence avec la présentation d'un paysage sonore tout à fait crédible, quasiment réaliste. Les sons utilisés sont traités de manière à apparaître dans le même espace acoustique et marquent une ambiance nocturne et rurale. Après un peu plus d'une minute de cette représentation descriptive du paysage dans lequel se tient ce qui va se passer, la voix de basse entre. Wishart précise bien que les voix doivent apparaître de l'intérieur de l'espace acoustique créé (ce qui semble difficile dans le cas d'une représentation de concert – nous y reviendrons). Dès que la voix est entrée, les oiseaux solistes se taisent, laissant la place aux textures d'oiseaux et de grillons en arrière-plan.

Plus tard dans la pièce, le paysage sonore devient tout à fait irréaliste, mais conserve pourtant des connotations anecdotiques au niveau perceptif. En partie parce que l'utilisation d'un paysage réaliste en premier lieu peut induire une conduite d'écoute qui aurait tendance à se maintenir ensuite pour l'écoute du reste de l'œuvre, mais aussi parce que les textures synthétiques utilisées présentent encore une morphologie à caractère écologique (notamment, les textures bruiteuses se comportent comme le son d'un vent fort – Wishart les décrit d'ailleurs comme tel dans la partition ; de même, on entend des textures qu'il décrit – et qui sont aisément entendues – comme similaires à des oiseaux dans la quatrième section). Enfin, la bande revient pour se terminer sur le paysage sonore du départ, *pouvant* suggérer lors d'une écoute poétique que toute l'écoute n'est que l'imagination contemplative des chanteurs présents dans le paysage, qui entendent les aspects musicaux de la nature et s'accordent avec elle.

3.2.2. *L'imitation*

L'imitation est très présente dans *VOX-2*, que ce soit à travers l'utilisation de techniques vocales empruntées à d'autres cultures musicales, la recherche d'un son hybride entre l'humain et l'animal, ou encore l'imitation des sons naturels à l'intérieur même de la bande. Mais l'exemple le plus frappant, qui relie cette œuvre mixte à la production électroacoustique de Wishart, se trouve dans l'introduction de la troisième section : on entend sur la bande le hurlement d'un loup une première fois, de manière tout à fait réaliste, une fois de plus intégré à l'espace acoustique défini pour le paysage sonore. Le hurlement se répète alors et disparaît progressivement pour laisser la place à la voix de soprano qui fait apparaître la note tenue auparavant par le loup. Un effet possible, que l'on retrouve souvent chez Wishart avec l'idée de la métaphore concrète, est celui de la perception de la voix

⁴⁰ Nicolas MARTY, *op. cit.*

comme tirée du son du loup. La voix humaine devient alors celle de loup, se confond avec elle. La voix humaine serait liée à la voix animale à un niveau sémantique et conceptuel, et ce lien s'affirmerait tout au long de la pièce (de plus, dans la dernière section, les voix utilisent les techniques *BROLGA*, *FROG* et *MONKEY* en imitant les animaux, tout en se détachant de la causalité humaine de l'émission sonore dans la mesure du possible).

Si on se penche sur l'imitation des sons animaux par les sons synthétiques, on en arrive à une autre suggestion conceptuelle et sémantique : l'existence universelle de la vie, et le lien reliant tous les éléments du cosmos, qu'ils soient humains, animaux ou même synthétiques (ce qui n'est pas sans rappeler les considérations mystiques de Stockhausen quand il relie la voix d'un jeune garçon à des ondes sinusoïdales dans *Gesang der Junglinge...* ce que décrit Wishart dans *Audible Design*⁴¹). Une fois de plus, on voit bien qu'il est impossible d'étudier l'œuvre de Wishart sans prendre en considération ses implications poétiques.

3.3. Le traitement en temps réel

Dans *VOX-2*, le traitement en temps réel – aspect souvent important dans la musique mixte – est présent de deux manières : tout le long de la pièce, par l'amplification du quatuor vocal et le traitement simple qui en est fait ; et dans la quatrième section, quand un *harmonizer* et un *delay* sont utilisés pour la première fois de la pièce pendant une minute.

3.3.1. Spatialisation et intégration

- (1) Les voix doivent être projetées dans la position indiquée, avec les voix d'homme (3, 4) et de femme (1, 2) entrelacées et les solistes plus au centre [de gauche à droite : 3, 1, 4, 2]
- (2) Les voix doivent être projetées en groupe au centre de l'image stéréophonique générale, comme le serait un groupe de solistes face à un orchestre.
- (3) Les exceptions à cette projection sont indiquées dans la partie *Mixer* de la partition.
- (4) L'image auditive est celle d'un petit groupe de personnes chantant dans un vaste paysage qui les entoure. Les niveaux relatifs des parties vocales et de la bande doivent être réalisés de manière à ce que les voix apparaissent toujours contre, ou à travers (particulièrement dans le canon), l'environnement sonore, mais de façon à ce qu'elles semblent toujours venir de l'intérieur de cet environnement.
- (5) Si nécessaire, une réverbération doit être appliquée aux voix pour qu'elles semblent venir de l'intérieur de l'environnement sonore sans en être acoustiquement séparées.⁴²

Wishart ajoute dans *Audible Design* qu'« une « unité effet » utilisée comme un processus présent ou non sur une voix ou un instrument, n'est que cela, un « effet » qui peut parfois être pertinent (pour créer une ambiance acoustique générale particulière par exemple) mais qui ne sera pas digne d'intérêt en tant que matériau compositionnel tant qu'on n'articulera pas son évolution temporelle »⁴³. Ainsi la

⁴¹Trevor WISHART, *Audible Design – a plain and easy introduction to sound composition*, s.l., Orpheus the Pantomime, 1994, p. 97.

⁴² Partition de *VOX-2*, p. 4.

⁴³ Trevor WISHART, *Audible Design*, p. 23.

réverbération et la spatialisation des voix ne prend d'importance compositionnelle pour lui qu'à partir du moment où elle est modifiée de manière perceptible (ce qui arrive dans la quatrième section).

L'idée principale de la diffusion des voix (outre le besoin évident d'ajuster les niveaux sonores pour une représentation confortable) est donc l'intégration des chanteurs dans le paysage sonore (ce qui en renforce d'autant plus la réalité). Comme nous le verrons plus loin, en revanche, le contexte d'écoute (représentation ou écoute sur support) changera du tout au tout la perception de cette caractéristique acoustique.

La diffusion par microphone et haut-parleurs permet aussi l'utilisation de fondus d'entrée et de sortie réalisés grâce à l'éloignement ou au rapprochement du microphone, noté dans la partition *MIKE CRESC.* et *MIKE DECRESC.*, et apparaissant perceptivement comme un effet informatique simple faisant disparaître la voix de manière non-naturelle. On pourrait considérer cette caractéristique compositionnelle comme une première approche de la lutherie électronique par Wishart : le microphone n'est pas qu'un médium permettant la diffusion des sons à un niveau acceptable, mais aussi un instrument dont on peut se servir comme matériau compositionnel (bien que l'utilisation qui en est faite ici soit très simple : on pourrait imaginer utiliser le microphone de manière plus complexe pour créer des larsens et générer des espaces acoustiques correspondant à sa place, par exemple dans la bouche du chanteur).

3.3.2. Harmonizer et delay

La « section centrale » (quatrième section) de l'œuvre met en place un traitement en temps réel plus intéressant musicalement : l'utilisation en parallèle d'un *harmonizer* sur l'une des voix, tandis que les autres sont récupérées par un *delay*.

En utilisant la technique de *l'harmonizer*, on peut modifier la hauteur d'un son sans altérer sa durée, puis mélanger le résultat avec la hauteur originale. Outre le fait que l'on peut appliquer cette technique à n'importe quel son, c'est différent du jeu de deux notes simultanées sur le même instrument, parce que les variations et les microfluctuations des deux hauteurs restent généralement bien en phase, ce qu'on ne peut pas obtenir avec deux interprètes distincts, bien qu'on puisse s'en approcher grâce à l'utilisation de la technique de double-corde sur un instrument à cordes. Mais ces techniques sont en général plus intéressantes, musicalement, quand on les utilise sur des sons fluctuants de manière fine, plutôt que comme parade à l'addition d'une harmonisation tempérée conventionnelle à une ligne mélodique.⁴⁴

Ces explications réalisées par Wishart dans *Audible Design* y sont probablement pour expliciter (ou justifier ?) l'utilisation qu'il fait de *l'harmonizer* dans *VOX-2* : la voix 3 (baryton) est spatialement centrée et doublée au triton, *l'harmonizer* renvoyant le son résultant au même « endroit » que la voix d'origine, créant pour

⁴⁴*Ibid.*, p. 32.

Wishart l'impression d' « un interprète unique chantant en triton »⁴⁵ (bien que la réalité perceptive ne soit potentiellement pas celle-là).

Quant au *delay*, il est appliqué au mélange des voix 1, 2 et 4, lesquelles sont portées dans le *delay* qui envoie le signal d'origine (mixé) entièrement à gauche, tandis que le signal traité est envoyé à droite au même niveau sonore avec « un délai de précisément trois secondes et demi »⁴⁶. C'est la première fois de la pièce que la spatialisation est modifiée et que les voix sont dédoublées. Ainsi, on assiste au changement le plus dramatique de la pièce, se détachant de l'aspect poétique et contemplatif pour faire preuve d'une qualité musicale et sonore remarquable : les textures bruiteuses créées par le canon sont tout à fait perturbantes dans leur ressemblance aux sons électroniques bruiteux utilisés auparavant et permette un certain masquage de l'environnement harmonique qui entraîne la situation incertaine de la voix soliste dans un univers instable (les changements de niveaux de la voix soliste appuyant encore cet aspect).

3.4. Modes d'écoute et perception

Il ne faut pas occulter la possibilité de l'enregistrement et de la diffusion sur support des œuvres mixtes. Pour les pièces n'utilisant pas de bande mais uniquement du traitement en temps réel, un tel enregistrement ne pose que peu de problèmes de perception car l'ambiguïté entre le traitement et l'instrument est sensiblement la même qu'on voit l'œuvre représentée ou qu'on l'écoute sur support. Mais dans le cas d'œuvres telles que *VOX-2*, il nous faut prendre en compte les aspects d'ambiguïté entre la bande et les instrumentistes, qui se voient modifiés au moment où l'œuvre est enregistrée et fixée sur support.

3.4.1. Représentation live

Wishart est tout à fait clair sur le fait que *VOX-2* (de même que l'intégralité du *VOX-Cycle* est initialement prévu pour l'interprétation et la représentation « live » :

Une des choses qui m'intéressait était la transformation de l'espace d'interprétation. Utiliser l'environnement électroacoustique pour transformer cet espace, un peu comme au théâtre : on va au théâtre, mais on ne se voit pas assis dans un siège regarder des gens sur une scène. On s' imagine qu'ils sont dans leur salon ou... ailleurs. Donc le rôle du matériau électroacoustique est de poser le contexte. Dans *VOX-1* on est entouré de sons de la création, une sorte de maelström. Dans *VOX-2*, on est dans ce qui ressemble à un paysage naturel. Dans *VOX-4*, on entend des gens qui tapent à la porte, qui essaient de forcer leur entrée. Au lieu d'être simplement à un concert en direct (dans lequel le type arrive en costume et tout), on est dans un espace magique, comme au théâtre. On théâtralise l'espace de l'interprétation.⁴⁷

⁴⁵ Partition de *VOX-2*, p. 4.

⁴⁶ *Ibid.*

⁴⁷ Nicolas MARTY, *op. cit.*

Finalement, le rôle du matériau électroacoustique semble proche de celui des « effets sonores » utilisés dans le cadre du drame radiophonique pour poser un contexte, émettre une idée ou renforcer une idée donnée par le texte. Ici, il n'y a pas de texte, mais Wishart cherche malgré tout une représentation dramatique, quasiment narrative.

Le problème (ou peut-être la plus grande force ?) de cette représentation, c'est que les « acteurs » sont présents sur la scène, visuellement, alors que contrairement au théâtre, les objets du contexte (les *props*) sont ici invisibles, acousmatiques. On sait bien que le visuel l'emporte sur l'auditif de manière générale dans la tradition occidentale basée sur l'écriture. On « ne croit que ce que l'on voit », mais certainement pas ce que l'on ne fait qu'entendre. Ici, les acteurs sont sur scène, mais ils semblent pourtant être intégrés à un espace sonore qui va du réalisme à l'abstraction, où rien n'est certain. De la présence des chanteurs à l'intérieur de cet espace, on peut se convaincre.

C'est alors que leur présence narrative à son tour l'espace en question : si des êtres humains (car ce sont des êtres humains, en chair et en os, en face de nous) peuvent exister et se mélanger à ce milieu sonore, alors celui-ci doit exister, il doit être réel – et l'auditeur peut s'y mêler, y voyager, y rêver...

3.4.2. *Écoute sur support*

L'écoute sur support nous ramène à la question de l'imitation des sons de la bande par les chanteurs, notamment du loup. Autant dans le cas d'une représentation en direct, on peut voir la chanteuse ouvrir la bouche et comprendre le passage du son du loup au son de la voix comme une transition ; autant dans le cas d'une écoute purement électroacoustique on se trouve devant un dilemme : ai-je bien entendu un loup hurler deux fois et la chanteuse commencer, ou bien était-ce la chanteuse qui répétait ce que le loup venait de dire ? Ou bien encore est-ce une transition de l'un à l'autre, est-ce le loup qui devient la chanteuse ? Ce qui nous ramène à la métaphore concrète, dont la perception est différente selon le contexte d'écoute : peut-être que la compréhension de la transition impliquée par la vision de la chanteuse aide à expliciter la métaphore ; d'un autre côté, peut-être que l'ambiguïté acousmatique donne plus de poids à l'interprétation de cette métaphore.

De même, alors que dans le cas de l'écoute spectatrice, les voix spatialisées peuvent surprendre pendant la quatrième section, ne correspondant pas au positionnement des chanteurs sur la scène, une écoute acousmatique ne donne pas la certitude que tous les chanteurs sont présents, justement à cause de la similarité que l'on a mentionnée entre les sons synthétiques bruyants et les souffles produits par les voix en « canon ».

Mais encore, lors de l'écoute visuelle, on peut observer les chanteurs et déterminer que seul le baryton produit des notes à hauteur déterminée (déduisant donc la technique de l'*harmonizer* pour créer les intervalles entendus), alors que dans une écoute sans support visuel, l'auditeur aura peut-être plus tendance à percevoir deux sources différentes, même alors que les articulations sont très exactement les mêmes d'une voix à l'autre.

La question du contexted'écoute est donc extrêmement importante pour l'appréhension de cette œuvre, de même que la question de son intégration ou non dans le cycle auquel elle appartient (qui crée une valeur macrostructurale, qu'elle soit dramaturgique ou musicale).

Conclusion

Au carrefour entre écologie sonore, musiques acousmatique et concrète, et poésie sonore, *VOX-2* présente une voie très intéressante dans l'utilisation de la mixité musicale. Illustrant bien les concepts compositionnels de Wishart (du *landscape*, reconnaissance de la causalité sonore, à l'*utterance*, expression humaine non-verbale et animale, et à la transformation sonore – notamment dans le cas de l'écoute acousmatique), elle se fonde de manière dramatique et musicale dans le *VOX-Cycle* auquel elle appartient.

L'écriture vocale extrêmement complète et complexe permet une expression très forte et personnelle à Wishart, lui qui explore depuis plus de quarante ans les possibilités de la voix (de la hauteur fixée au contrôle fin des caractéristiques du timbre, du rythme ou du souffle), tout en rendant la partition extrêmement difficile à suivre pour l'auditeur, du fait de la densité d'information présente à chaque seconde. De plus, on trouve un aspect référentiel qui peut renvoyer aux techniques de chant empruntée, du *bunraku* japonais à la musique vocale du Mali (Fanta Sacko) et de l'*utterance* expressive à l'imitation animale.

La bande électroacoustique est utilisée de deux manières différentes, en tant que paysage sonore posant un cadre pour la vocalisation (ce qui est permis par la spatialisation et l'application de réverbération aux voix), mais aussi en tant qu'accompagnement orchestral interagissant par l'imitation, l'accord ou le désaccord avec la vocalisation. La quatrième section est particulièrement intéressante avec l'apparition, en plus des autres aspects, du traitement en temps réel qui, bien que rudimentaire (un *harmonizer* et un *delay*), permet un contraste étonnant avec le reste de la pièce, notamment lors d'une représentation en direct : il nous faut une fois de plus souligner l'importance du contexted'écoute, qui entraîne pour l'auditeur des changements conséquents dans la perception de la pièce.

Références

- BABONI-SCHILINGI, Jacopo, *La musique hypersystémique*, Paris, MIX, 2007.
- COKER, Wilson, *Music and Meaning: a Theoretical Introduction to Musical Aesthetics*, New-York, Collier-Macmillan, 1972.

- MARTIN, Jean, « Trevor Wishart », 1995[<http://www.soundbasis.net/writing/Wishart.html> – consulté le 21 novembre 2010].
- MARTY, Nicolas, « *Creavolution* with Trevor Wishart », *Journal of Music and Meaning* 10 (2011), p. 81-106.(<http://www.musicandmeaning.net/articles/JMM10/NicolasMartyJMM10.pdf>)[consulté le 21 mai 2015]
- MILANI, Matteo et PLACIDI, Federico, « An interview with Trevor Wishart », USO, 2009 [<http://usoproject.blogspot.com/2009/01/interview-with-trevor-wishart-pt1.html>, <http://usoproject.blogspot.com/2009/01/interview-with-trevor-wishart-pt2.html>, <http://usoproject.blogspot.com/2009/01/interview-with-trevor-wishart-pt3.html> – consulté le 21 mai 2015].
- The Puppet Theatre of Japan Bunraku*, [<http://www2.ntj.jac.go.jp/unesco/bunraku/en/> – consulté le 21 mai 2015].
- VASSILANDONAKIS, Yiorgos, « An Interview with Trevor Wishart », *Computer Music Journal* 33/2 (2009), p. 8-23.
- WISHART, Trevor, *On Sonic Art*, 1/ 1984 (York, Trevor Wishart), 2/ 1996 (*A New and Revised Edition* by Simon Emmerson, New-York et Oxon, Routledge, collection « Contemporary Music Studies », Vol. 12).
- WISHART, Trevor, « Extended Vocal Techniques », *The Musical Times* 121/1647, (1980), p. 313-314.
- WISHART, Trevor, « Musical Writing, Musical Speaking », in *Whose Music? A Sociology of -Musical Languages*, éd. John Sheperd, New Brunswick et Londres, Transactions Publisher, 1980, p. 125-154.
- WISHART, Trevor, « Words as music », *Musicworks: the journal of sound exploration* 50(1991), p. 24-33.
- WISHART, Trevor, *Audible Design - a plain and easy introduction to sound composition*, York, Orpheus the Pantomime, 1994, 139 p.
- WISHART, Trevor, « The *Vox Cycle* », Livret du CD, 2000, Virgin Classics VC 7 91108-2 [<http://www.digital-music-archives.com/webdb2/application/Application.php?fwServerClass=ProductDetail&ProductCode=CDE0001> – consulté le 21 mai 2015].
- WITTS, Dick, « Wishart and 'Vox' », *The Musical Times*, vol. 129, n°1747, 1988, p. 452-454.