

## **QUELQUES ÉLÉMENTS D'ANALYSE AUTOUR DE "RESPIRE" EN FORME D'AUTO-INTERVIEW.**

**Comment ce projet s'inscrit-il en regard de vos autres productions ?**

Tout d'abord, il est important de préciser que "Respire" fait partie d'un projet plus vaste en forme de triptyque qui interroge la place de notre corps dans la société contemporaine. Ce cycle, "Respire-Mange-Dors", évoque comment les agissements du corps sont canalisés, voire radicalement contraints par les règles tacites ou sous-jacentes définies par les codes sociaux-culturels. Ce vaste projet est écrit pour un ensemble de 11 musiciens (flûte, clarinette, trompette, piano électrique, guitare électrique, percussion, 2 violons, alto, violoncelle, contrebasse), sons électroniques spatialisés et vidéo. Le rapport entre les images et les actions du plateau se déploie dans un axe de perception champs / contre-champs. Depuis assez longtemps, je tente d'interroger ce rapport entre l'écriture de la vidéo dans le cadre du concert et j'y vois une ouverture fondamentale quant à la question du sens. La musique, art abstrait par excellence, ne correspond pas à certains de mes espaces mentaux où s'entrechoquent des phénomènes strictement perceptifs (des sensations), en même temps qu'une postulation narrative, critique ou finalement, purement visuelle. C'est le cas dans ce projet, où dès sa conception, je ne pouvais abstraire de mon imaginaire ces images de ventres ou de corps en train de danser.

**La musique jouée en direct devient-elle alors simplement un "support sonore" qui accompagne les images ?**

Non ! Et pour la simple raison que le geste corporel sur un plateau, quel qu'il soit, possède un impact supérieur en termes d'énergie que n'importe quelle image qui ne fait que s'inscrire dans le champ proliférant des médias actuels. Nous sommes envahis par les images, nous les avons laissé prendre une place incommensurable si bien qu'elles ont de plus en plus de mal à pouvoir nous toucher de façon matérielle, physique. Nous sommes aujourd'hui très loin de ce qu'ont pu ressentir les premiers spectateurs de Méliès qui, justement, ont éprouvé de manière physique l'impact des images. Aujourd'hui, les dispositifs immersifs, les flux permanents cinématographiques et télévisuels, les systèmes visuels interactifs sont tellement répandus qu'ils font simplement partie de notre environnement. Tout cela pour dire que le corps, en scène, reste plus fort car il n'y a pas la frontière de la projection et que nous pouvons vivre les soubresauts d'une percussion, sentir la fragilité d'un archet, percevoir les mouvements de l'air. Dans "Respire", je m'amuse en plus à assujettir les deux médiums l'un à l'autre (par des principes de synchronisation ou de syntonisation) si bien que la limite entre ces deux vecteurs s'érode progressivement. C'est, du moins, mon objectif...

**Dans la première partie du projet, la vidéo est composée uniquement à partir de gros plans sur des ventres en train de respirer. La zone de projection est une bande très étroite en hauteur ; quelles stratégies ont conduit à ces choix ?**

L'écrasement de la bande utile de projection est totalement assumée. Il signifie une contrainte du regard sur le corps qui ne peut pas voir ce qu'il y a au-dessus ou au-dessous des ventres. Du reste, il faut penser lorsque l'on regarde ce film au fait qu'il est projeté au-dessus des 11 musiciens sur le plateau qui occupent une place importante, structurée en largeur. J'avais établi de nombreux croquis avant de fixer cette taille d'image et je me suis arrêté à ces proportions qui me semblent équilibrées en termes de poids dans le champ visuel.

.....> image Respire Partie 1 – vue musiciens + vidéo

Ces ventres qui respirent, de façon très naturelle au départ puis de plus en plus artificielle, veulent nous dire la contrainte sociale que j'évoquais précédemment. Si au départ les flux respiratoires nous semblent "normaux" et plutôt doux, peu à peu, ils doivent suivre des formules rythmiques de plus en

plus complexes qui s'éloignent de mouvements humains. Pour cela, j'ai écrit une partition de respiration pour les danseurs et chacun d'eux l'a interprétée (non sans quelques difficultés !) pour les tournages. Cette partition propose une représentation graphique des phases d'inspiration et d'expiration avec un travail sur la durée respective de ces flux. Parfois le temps d'expiration est très court, le mouvement figé, puis une lente expiration suit. C'est par exemple un mouvement qui n'est pas du tout naturel. Ce qui m'intéressait dans ce processus, c'était de développer l'écriture musicale (basée sur un modèle gestuel de flux et de reflux), et de voir comment je pouvais transcrire cette énergie pour les corps, ou plutôt les ventres.

.....> image Respire Partie 1 – partition de respiration

Au final, on observe une sorte de désincarnation car les actions des ventres deviennent totalement improbables au sens de leur possible réalité. Seule l'abstraction du geste musical sur le plateau et donc, de la réalité sonore, continue de rendre possible ce que nous voyions. Et c'est bien cela qui m'intéresse, concevoir des champs perceptifs dont la plausibilité dépend de l'interpénétration des médias qui ouvre sur de nouvelles situations.

.....> image Respire Partie 1 – vidéo

**On assiste également dans ce premier temps à un grand crescendo musical. Est-ce là encore par souci de contrôler notre perception ?**

Disons que je n'aime pas, en effet, écrire des processus musicaux ou visuels qui ne sont pas perçus. Je ne crois pas, mais c'est là un positionnement personnel, au fait de déployer des stratégies d'écriture complexes qui ne sont pas perçues au final. C'est un débat assez ancien en musique et la période très « cérébrale » de l'écriture contemporaine est révolue aujourd'hui, au profit de formes plus directes, plus articulées avec leur impact en termes de perception. Donc, oui en effet, la partition (et par voie de conséquence la structure temporelle des images) suit un mouvement de progression très évident. Et du reste c'est aussi le cas de la deuxième partie. Ce qui change profondément c'est la question du tempo. Le premier mouvement est basé sur un tempo très lent que j'ai basé sur une approximation du flux respiratoire en situation de calme (lorsque l'on s'endort notamment). Dans la deuxième partie, le tempo est beaucoup plus rapide puisqu'il évoque celui, assez convenu, d'un « danse floor »...

**Justement, la deuxième partie semble au départ reposer sur une évocation de la danse au sens social (boîte de nuit) ; mais en fait, là encore il y a pas mal de pièges...**

Le principal piège est de nous faire croire à une situation plutôt agréable au départ (tant musicalement que visuellement) en jouant sur un effet « esthétique » des corps des danseurs ; en fait, ces corps sont totalement victimes de leur assujettissement social. Pour cette séquence, nous avons proposé aux danseurs la contrainte suivante : « je suis dans une boîte de nuit ; je me mets à danser, persuadé qu'il s'agit d'une situation collective ; alors que la musique envahit l'espace je me rends compte de mon extrême solitude... ». De cette « contrainte narrative », chaque danseur nous a donné sa propre version, parfois une trajectoire explosive ou au contraire, un renfermement intime, un engouffrement. Nous avons filmé chaque danseur isolément puis recomposé une sorte d'espace contre-utopique, entièrement blanc, où finalement les corps n'ont pas d'autre issue que d'être démultipliés, clônés. Ce qui advient à la fin de cette séquence lorsque nous révélons une image avec une cinquantaine de corps alors que les travellings précédents n'en dévoilaient jamais plus de dix à la fois.

.....> image Respire Partie 2 – vidéo

**Pour cette partie, vous avez travaillé avec David Coste, un plasticien ; comment s'est opérée la collaboration ?**

Comme je l'évoquais, je travaille essentiellement à base d'images mentales. Mes projets partent toujours de ces images qui sont plus ou moins réalistes, plus ou moins fictionnelles. Dans le cas de cette deuxième partie, j'ai pu expliquer à David assez précisément ce que j'attendais, à savoir cet espace blanc, les corps des danseurs, la progression de l'intime vers le mécanique, cette idée du piège. Nous avons défini les méthodes de tournage puis David a élaboré la scène en post-production et nous avons travaillé ensemble sur les stratégies de mouvements et de dévoilement de l'espace. Il a notamment travaillé sur la question de la distorsion progressive de la cohérence des échelles de corps ce qui donne, vers le milieu de la séquence des moments assez troublant où, de façon très ténue, chaque corps est inscrit dans sa propre échelle spatiale. Nous entrons dans la révélation du sens (le corps contraint), c'est là que la séquence bascule.

-----> image Respire Partie 2 – esquisses David

**La musique est donc ici aussi construite sur la base d'une progression, mais il y a aussi un phénomène d'empilement.**

Oui ; j'ai appliqué ici le principe de l'écriture cumulative qui m'a déjà servi dans d'autres projets musicaux. L'idée est assez simple et consiste à empiler les éléments progressivement sans jamais les faire disparaître. Cela entraîne d'une part une saturation du champ acoustique, d'autre part un phénomène d'inéluctabilité assez angoissant. Ceci étant, ce principe cumulatif ne s'applique qu'à la partie électronique de la musique ; les instruments suivent un processus plus conventionnel de révélation progressive de l'instrumentation, des registres et des intensités. Par ailleurs il faut, je pense, évoquer la question des arrêts qui ponctuent « régulièrement » la musique, et donc la danse. Précédés d'un décompte en anglais (on entend : « one, two, three, four... »), ces arrêts marquent le point absolu de rencontre de tous les acteurs perceptifs (musiciens sur le plateau, danseurs à l'écran). Ces arrêts, au départ inscrits dans le tempo musical, vont devenir de plus en plus longs jusqu'à créer un malaise de rupture de flux, une sorte de bug. Les danseurs avaient pour consigne de figer leur mouvement pendant ces arrêts. Nous aurions pu, bien sûr, réaliser cette fixité par traitement d'image, mais c'est beaucoup plus fort d'accepter que subsistent de tout petits mouvements, d'infimes vibrations qui parcourent les corps... Ce ne sont pas les images qui s'arrêtent ce sont les corps qui tentent de continuer à vivre.

-----> image Respire Partie 2 – corps fille sensuelle...

Questions / réponses : Pierre Jodlowski / avril 2009

**Respire**

Pour 11 musiciens, vidéo et électronique

Textes, concept, composition, vidéo (1<sup>ère</sup> partie) : Pierre Jodlowski

Vidéo (2<sup>ème</sup> partie) : David Coste

Corps en mouvement filmés : danseurs de la Compagnie Myriam Naisy

Commande du projet INTEGRA 2008

Création le 5 juin 2008 par l'Ensemble Ars Nova (Suède) dans le cadre du festival Integra Live à Birmingham.