

TAOESIS

REVUE INTERNATIONALE D'ART CONTEMPORAIN

L'ART DE DEMAIN

ART · CIVILISATION
RECHERCHE · CRITIQUE
PERSPECTIVES
INTERNATIONALES

ISSN 3043-1735



9773043173000



RECHERCHE

COMPOSER L'INVISIBLE

Olivier Pasquet

DE L'ART GÉNÉRATIF À
L'ESPACE NARRATIF DE

BACCHANTES

RECHERCHE · CRITIQUE · PERSPECTIVES INTERNATIONALES





Photographie © Minori Matsuoka

Né en 1974 à Meaux (France), Olivier Pasquet est compositeur, producteur musical et artiste visuel. Depuis plus de vingt ans, il étend la composition à la musique électronique, à l'image, à l'installation, à l'architecture et à la scène.

De 1996 à 1999, il étudie la composition à l'Anglia Polytechnic University de Cambridge, auprès de Richard Hoadley. Après un passage à l'INA-GRM, il rejoint l'Ircam, où il collabore pendant dix-huit ans au croisement de la création musicale et de la recherche technologique.

Il poursuit ses recherches aux universités de Tokyo, Keio et Buffalo, puis en Suisse, comme chercheur à l'Institute for Computer Music and Sound Technology de la Zürcher Hochschule der Künste et professeur invité à la Hochschule der Künste Bern. Depuis 2022, il enseigne les arts électroniques à Goldsmiths, University of London.

Lorsque je lui demande quel souvenir a le plus marqué le début de son parcours, Olivier Pasquet ne cite ni une école ni un professeur. Il évoque un soir de son enfance, lorsqu'il n'avait pas encore l'âge de sortir seul. Pour la première fois, il convainc ses parents de lui donner un peu d'argent, prend les transports jusqu'à la MC93 et traverse Paris sans être accompagné. Il veut absolument voir *Einstein on the Beach*, l'opéra expérimental de Philip Glass et Robert Wilson.

À son arrivée, la représentation a déjà commencé. Il attend devant le théâtre, espérant qu'une place se libère ou qu'un spectateur revende son billet à un prix qu'il puisse payer. C'est finalement ainsi qu'il entre dans la salle. Ce soir-là est resté gravé dans sa mémoire. Au cours de notre entretien, il cite également *La Légende d'Eer* d'Iannis Xenakis parmi les œuvres qui ont profondément nourri son imaginaire.

Cette rencontre précoce avec le son, l'espace, l'image et la scène continue aujourd'hui d'habiter son travail, de la musique aux arts visuels, en passant par le théâtre et la narration.



À Paris, Olivier Pasquet travaille régulièrement à l'Ircam jusque tard dans la nuit. Un ami se souvient du jeune artiste consacrant toute son énergie à ses recherches sur le son, le calcul et les relations audiovisuelles. Entre l'Ircam, près du Centre Pompidou, et le quartier de Stalingrad où il habite alors, la distance est limitée. Certains soirs pourtant, lorsqu'il quitte le studio, il est trop épuisé pour rentrer chez lui. Avec ses revenus modestes, il trouve une chambre dans un hôtel voisin, s'endort, puis retourne travailler dès son réveil. Ce souvenir donne la mesure d'un engagement qui ne s'est jamais interrompu : créer, expérimenter, reprendre, jusqu'à ce qu'une forme apparaisse.

CONTEXTE ARTISTIQUE

Au début du XXI^e siècle, l'art génératif, l'art algorithmique et les installations interactives ne font pas encore partie du vocabulaire courant de l'art contemporain. L'ordinateur est déjà présent dans les laboratoires de musique, mais les capacités de calcul en temps réel restent limitées. Générer, analyser et spatialiser le son exige un travail long, précis, souvent invisible. C'est dans ce contexte que Pasquet développe sa pratique à l'Ircam.





LORSQUE LE SON PEUT ÊTRE GÉNÉRÉ EN CONTINU PAR UN PROGRAMME, QUE COMPOSE ALORS LE COMPOSITEUR ?

Cette question traverse les deux décennies suivantes. À l'Ircam, Pasquet travaille sur l'analyse, la synthèse et le déplacement du son dans l'espace, ainsi que sur ses relations avec les musiciens, les acteurs et la scène. Il collabore notamment avec Pierre Boulez, Georges Aperghis, Brice Pauset, Florian Hecker et William Forsythe. La musique, la danse, l'opéra et le théâtre entrent progressivement dans une même recherche.

Le calcul lui permet de maîtriser le son tout en l'exposant à la variation. Un programme peut répéter une opération avec exactitude ; l'interprétation, la voix, l'acoustique d'un lieu et le fonctionnement d'un système génératif introduisent des différences. Pasquet choisit les timbres, les rythmes et les structures. Il détermine également la place laissée à l'indétermination et l'amplitude des écarts possibles. L'algorithme participe ainsi à la composition, tandis que le jugement de l'artiste en définit les limites.

Cette logique de composition rencontre très tôt la scène. Avec **Machinations**, créé en 2000 et premier projet de Pasquet à l'Ircam, le traitement informatique du son entre dans un dispositif associant voix, objets, caméras et écrans. L'œuvre est composée par Georges Aperghis sur un livret de François Regnault, avec une scénographie de Daniel Levy ; Tom Mays et Olivier Pasquet en réalisent l'électronique.

Quatre interprètes fragmentent le langage en phonèmes. Les objets qu'elles manipulent sont filmés et projetés au-dessus d'elles. Depuis ses ordinateurs, Pasquet transforme les voix et introduit des événements programmés dans les images. Chaque transformation agit simultanément sur l'écoute et sur le regard. Le temps musical organise désormais les sons, les gestes et les apparitions visuelles.

Machinations ouvre ainsi un passage décisif : la composition traverse les médias et construit une même durée pour ce qui s'entend, se voit et se joue sur scène.



LA RECHERCHE PREND FORME

En 2008, *City of Flowers* donne un premier corps à cette recherche. L'installation réunit une structure suspendue d'environ cinq mètres de large, composée de fils métalliques, de lumière et de son. Les fils dessinent des cercles imbriqués qui répondent aux boucles complexes de la partie sonore. Lorsque l'angle de projection se déplace, une multitude de points lumineux apparaissent sur le métal, circulent, puis disparaissent. Le système qui contrôle la lumière est synchronisé avec le même moteur de boucles génératives que celui qui produit le son. Le rythme s'entend et devient simultanément visible dans les reflets de la structure.

Pasquet présente cette installation comme une « musique matérialisée ». La formule indique précisément comment son travail passe de la musique au visible. Le son, la lumière et la structure métallique procèdent d'un même principe de composition. Dans le domaine sonore, cette relation devient rythme et timbre ; dans le champ visuel, elle devient mouvement, lumière et figure ; dans la matière, elle devient suspension, réflexion et échelle. L'image acquiert une durée. Le son reçoit une forme que le regard peut parcourir.



CITY OF FLOWERS, 2008. Vue de détail de l'installation



En 2009, *Sound Agents* poursuit cette recherche par une autre voie. Réalisé dans le cadre d'un projet mené avec le Japanese-French Laboratory for Informatics et l'Université de Tokyo, le système utilise une simulation multi-agents pour générer la musique. Plusieurs agents informatiques suivent leurs propres règles et modifient leur comportement lorsqu'ils interagissent. Le son émerge de ces relations et varie à chaque exécution.

Une présentation s'achève, la suivante recommence autrement. Les événements sonores changent, tandis que l'œuvre demeure reconnaissable. Son identité se construit entre les règles génératives, les décisions artistiques et chaque nouvelle exécution. *City of Flowers* fait entrer l'algorithme dans la matière ; *Sound Agents* lui donne un comportement. Ensemble, les deux œuvres posent une question qui traverse la pratique de Pasquet : **comment une organisation algorithmique peut-elle devenir une forme visible, tangible et perceptible ?**

Cette question se prolonge dans la recherche doctorale qu'il mène à l'Université de Huddersfield. Pasquet y étudie la musique générative en relation avec l'architecture non standard, et examine la manière dont **le son, le temps et l'algorithme peuvent agir sur l'image, la matière, l'espace architectural et le corps**. Le calcul construit des modèles. Lorsque l'œuvre entre dans un lieu réel, elle rencontre l'acoustique de l'espace, les propriétés physiques des matériaux, les déplacements du public et les variations produites par les interprètes. **La forme apparaît au point de rencontre entre les règles du système et les conditions du monde.**



Dual Coronagraphs, 2018

L'un des deux coronagraphes installé dans les silos de Buffalo.

Source de l'image : site officiel d'Olivier Pasquet, www.opasquet.fr.

COMPOSER AVEC L'ARCHITECTURE

En 2018, *Dual Coronagraphs* déplace la recherche de Pasquet vers une architecture de lumière et de son. L'installation générative réunit deux vidéoprojecteurs occultés par des disques circulaires, de la brume artificielle et huit haut-parleurs disposés en ligne. Elle est créée au Silo City de Buffalo, dans deux longs couloirs de béton qui accueillent chacun un coronographe.

Les projections des deux couloirs évoluent en opposition : lorsque l'un s'assombrit, l'autre s'éclaire. Les faisceaux traversent la brume, frappent les parois et produisent des lignes lumineuses en mouvement, synchronisées avec le son. Chaque disque présente une face opaque tournée vers le public et une face réfléchissante qui renvoie parfois la lumière vers le projecteur. Un système génératif contrôle l'ensemble de la composition sonore et lumineuse.

Le public choisit le couloir dans lequel il entre. Certains visiteurs s'alignent derrière le disque ; d'autres se placent dans l'ombre projetée par les corps déjà présents. Leur position détermine alors ce qu'ils peuvent voir et entendre. L'image quitte la surface de projection : elle traverse l'air, rencontre le béton et se recompose autour des corps.

La même année, Lloyd's Mirror investit le Greatbatch Pavilion, conçu par Toshiko Mori au sein du Martin House Complex de Frank Lloyd Wright. Des haut-parleurs et des sources lumineuses se font face à travers l'espace vitré. La composition lumineuse en mouvement engendre une partition musicale rythmique, évolutive et sans boucle fixe. La lumière et le verre multiplient les reflets, superposant l'intérieur du pavillon au paysage extérieur.

L'installation peut être éprouvée depuis l'intérieur comme depuis l'extérieur. Sa structure générative permet au public de revenir et d'en rencontrer une nouvelle évolution. Le bâtiment intervient directement dans la composition : sa transparence organise le regard, ses surfaces transforment les reflets et son ouverture règle la relation entre l'œuvre, le paysage et les visiteurs.

Dans ces deux installations, Pasquet compose les conditions mêmes de la perception. Le son, la lumière, le temps, l'architecture et la position du corps forment une seule situation. L'œuvre change selon l'endroit où l'on se place, le trajet que l'on choisit et le temps que l'on accepte d'y consacrer.

LA SUISSE, DU LABORATOIRE À LA SCÈNE

En Suisse, Pasquet déploie un langage artistique déjà constitué, fondé sur les relations entre calcul, image, acoustique et présence. À Zurich, la structure devient visible. À Berne, elle prend la dimension d'une salle et d'un public. À Bâle, elle entre dans le temps vivant de l'interprétation.



Olivier Pasquet à la Dampfzentrale, Berne, septembre 2022.

Photo de presse — source : *site officiel de l'artiste*. Photographie non indiqué.

À l'Institute for Computer Music and Sound Technology (ICST) de la Zürcher Hochschule der Künste, Pasquet poursuit ses recherches sur le calcul et l'architecture acoustique.

En 2021, *TOI-1842 b* leur donne une forme matérielle : un tirage sur papier de trois mètres de large, composé de rythmes visuels imbriqués, de courbures et de répétitions. La transparence du support et la lumière traversante révèlent une structure qui peut être regardée à plusieurs échelles. Cette architecture graphique est également conçue comme un résonateur vide, susceptible d'être activé par une acoustique simulée.

La structure dessinée sur le papier trouve à Berne une autre échelle. En septembre 2022, Pasquet participe à *RT 60 Extended* à la Dampfzentrale. Les sons spatialisés et la lumière transforment la salle en un environnement mobile. Le public peut quitter son siège, circuler et choisir une nouvelle position d'écoute. Chaque déplacement modifie la perception des distances, des directions et des intensités. La composition se construit autour des corps.

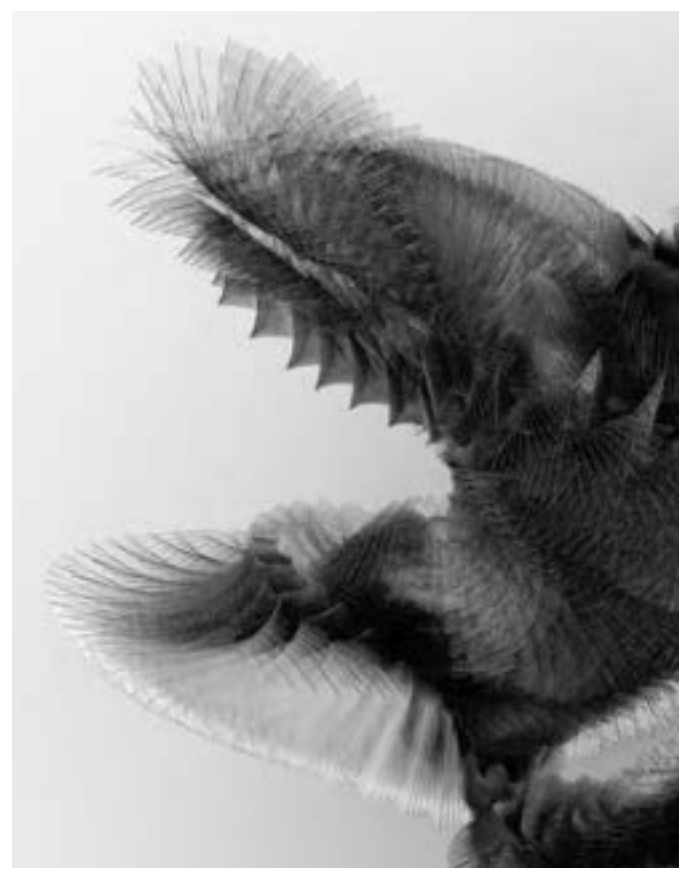
À Bâle, *Pavage* intensifie cette confrontation avec le direct. Créée en 2023 avec Ezuko Kikoutchi et FX Kollektiv, la pièce associe un quatuor à l'électronique en temps réel. Le calcul rencontre les gestes, les décisions et les variations des interprètes ; la forme se rejoue dans chaque exécution.

La Suisse apparaît ainsi comme l'un des lieux où la recherche de Pasquet est pensée, matérialisée et interprétée. Cette trajectoire éclaire *The Impossible Trilemma* : après avoir pris corps dans l'image, la lumière et la performance, le calcul peut faire exister une architecture que l'écoute seule rend perceptible.



TOI-1842 B, 2021. Tirage sur papier de trois mètres de large, issu des recherches d'Olivier Pasquet à l'ICST, Zürcher Hochschule der Künste, Zurich (Suisse). Rythmes visuels imbriqués et acoustique virtuelle composent une même structure.

Source : site officiel d'Olivier Pasquet.





The Impossible Trilemma, 2023



QUAND L'ARCHITECTURE DEVIENT AUDIBLE

Cette recherche architecturale se prolonge en 2023 avec *The Impossible Trilemma*.

Des haut-parleurs sont orientés selon des angles et des positions précis ; les réflexions du lieu de diffusion deviennent des résonateurs de synthèse. Pasquet part de l'architecture courbe de la galerie Tutu du Théâtre national de Taichung pour générer, par le calcul, une extension non standard de cet espace.

Le modèle obtenu n'a pas vocation à être construit. Il peut s'étendre, se déformer et produire des propriétés acoustiques impossibles dans une architecture réelle. Pasquet le transforme en modèle physique résonant, puis compose avec ses réactions sonores. Cette architecture, qui n'existe pas comme construction matérielle, devient néanmoins perceptible par l'écoute.

Le titre Composer l'invisible prend ici son sens précis. Les matériaux de Pasquet sont le son, le temps, l'algorithme et les relations spatiales. Composer consiste à leur donner un ordre, une échelle et une forme que le corps puisse éprouver.

UNE FOIS L'ESPACE COMPOSÉ, COMMENT UN PERSONNAGE PEUT-IL Y ENTRER ?

Cette question suit une ligne de recherche engagée depuis longtemps dans son travail pour l'opéra, la danse, le théâtre et le théâtre musical. De *Lolita*, *Exercices du silence* et *Make No Noise* à *Joyeux Animaux de la Misère*, *Songes et Métamorphoses*, *Thinking Things* et *One Thousand and One Nights*, Pasquet confronte continuellement la composition à la voix, au geste, au texte et à la présence des interprètes.

La scène place le son face à l'existence humaine. Une voix parle, hésite ou se tait ; un corps se déplace ; un personnage porte une identité, une histoire et une mémoire. La musique organise alors la durée, la distance et la tension. Elle règle la manière dont le public perçoit les rapports entre les êtres.



ONE THOUSAND AND ONE NIGHTS, 2019
SOURCE : SITE OFFICIEL D'OLIVIER PASQUET



© Quentin Chevrier

THINKING THINGS

LA MACHINE ENTRE EN SCÈNE

Dix-huit ans après *Machinations*, *Thinking Things* occupe une position charnière. Créée les 6 et 7 juin 2018 dans la Grande Salle du Centre Pompidou, dans le cadre de ManiFeste et en lien avec l'exposition pluridisciplinaire Coder le monde, l'œuvre réunit à nouveau Georges Aperghis et Olivier Pasquet. Aperghis en assure la composition et la mise en scène ; Pierre Nouvel signe la création vidéo ainsi que la conception et la programmation des robots ; Daniel Lévy signe la scénographie et la lumière. Pasquet réalise l'informatique musicale à l'Ircam et participe, avec Pierre Nouvel, à la conception du robot-totem.

Quatre interprètes partagent la scène avec un robot-totem et ses extensions. Pasquet entremêle des voix humaines et des voix entièrement synthétiques. Celles-ci prolongent parfois les capacités du corps ; ailleurs, elles acquièrent la présence de personnages. Robots, images projetées, gestes, lumière et transformations sonores produisent directement les tensions de la dramaturgie.



Dans *Machinations*, la machine se tenait face aux interprètes. Dans *Thinking Things*, elle pénètre leurs voix, leurs gestes et leur manière d'occuper la scène. Le visible et le sonore relèvent désormais d'une même composition du temps. Pasquet étend cette transformation à notre rapport à l'artificiel :

« Il y a autant, voire plus, de natures artificielles que l'on peut en imaginer. »

— OLIVIER PASQUET

LA RECHERCHE TOUCHE ALORS À UNE LIMITE DÉCISIVE

Que peut encore voir
le spectateur lorsque le son construit,
sans image imposée,
les personnages, le lieu et l'action ?



BACCHANTES

Photo de presse — source : *site officiel de l'artiste.*

Photographe non indiqué.

BACCHANTES

L'INVISIBLE COMMENCE À RACONTER

Avec *Bacchantes*, Pasquet confie au son la scène, les personnages et l'action.

Commandée par l'Ircam-Centre Pompidou, l'œuvre est créée le 11 septembre 2020 dans la Grande Salle du Centre Pompidou. Cette musique-fiction de soixante-dix minutes prend appui sur le roman de Céline Minard ; Thierry Bédard en signe l'adaptation et la réalisation.

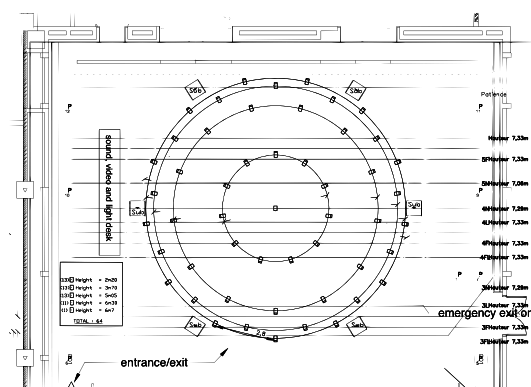
L'action se déroule à Hong Kong, dans une cave à vin aménagée à l'intérieur d'anciens bunkers militaires britanniques. Depuis cinquante-neuf heures, la brigade de Jackie Thran encercle le lieu. Les grands crus sont pris en otage, les bouteilles s'ouvrent, l'ivresse gagne les personnages et un typhon approche.

Une narratrice et cinq personnages donnent corps au récit par leurs voix enregistrées. Autour du public, soixante-quatre haut-parleurs composent un espace ambisonique de septième ordre. Les voix apparaissent devant, derrière ou sur les côtés ; elles se rapprochent, s'éloignent et changent de position. La musique synthétique resserre l'espace, en déplace les limites et accompagne sa dérive vers l'irréel.

Aucun écran ne détermine ce qui doit être vu. La direction d'une voix suffit à situer un personnage ; une résonance fait surgir la profondeur du bunker ; le déplacement d'un son modifie la forme du lieu. En tournant la tête ou en déplaçant son attention, chaque auditeur réorganise les rapports entre le texte, les personnages et la musique.

La visibilité de *Bacchantes* se construit dans cette expérience. L'image quitte la surface de projection, traverse l'écoute et prend forme dans le corps. La cave apparaît, se transforme et perd sa stabilité au rythme du récit.

L'espace de la fiction naît au moment même où elle est racontée.





Pour construire cet univers, Pasquet programme des espaces acoustiques qu'il qualifie de « scientifiquement incohérents ». En combinant réverbérations et modèles physiques, il crée des environnements dont les dimensions et les réactions échappent aux règles acoustiques d'une salle réelle. Les sons, entièrement synthétiques, sont composés de millions de particules, parfois à la limite du clic.

Pasquet rapproche ces éléments de « voxels, pixels tridimensionnels ». Le voxel constitue l'équivalent spatial du pixel. Distribuées dans l'espace et organisées par le rythme, ces particules construisent la densité, la profondeur et les mouvements du champ sonore. Leur accumulation produit ce que l'artiste appelle les « traces intangibles de l'action ».

Le texte, les voix et la musique occupent un même niveau de composition. Pasquet les fait interagir horizontalement. Certains événements sont placés précisément en fonction du récit ; d'autres apparaissent presque accidentellement, selon un dosage algorithmique lié au texte. Cette part d'indétermination déplace la frontière entre la décision de l'artiste et le comportement du système.

La musique possède également une fonction structurelle. Elle règle la densité des sources, leurs positions, leurs déplacements et la continuité du temps. Pasquet la décrit comme le « contrefort de tout l'environnement » : sa disparition entraînerait celle de la dramaturgie. Ce dispositif donne au récit une matérialité sonore et spatiale. Pasquet rapproche Bacchantes du cinéma, de l'installation et de la pièce radiophonique, et la décrit comme « une matérialisation presque sculpturale » d'un texte et d'une histoire.

L'espace synthétique fait partie intégrante du contenu de l'œuvre.

Dans *Bacchantes*, l'image apparaît hors de l'écran. La direction d'une voix situe un personnage ; une résonance donne au bunker sa profondeur ; le déplacement d'un son en modifie les contours. En bougeant, en tournant la tête ou en orientant l'oreille, le spectateur fait varier son point d'écoute et, avec lui, la scène qu'il se représente. Le dispositif poursuit son déroulement, tandis que chaque position en propose une perception différente. L'écoute acquiert ainsi une dimension visuelle. La générativité organise le champ sonore ; le corps choisit la manière de l'écouter. Composer l'invisible prend ici son sens concret.

En écrivant ces lignes, je repense à Olivier Pasquet adolescent. Le désir instinctif de découvrir des formes nouvelles le pousse alors à se rendre seul au théâtre. Des décennies plus tard, il crée, puis crée encore, avec la même passion. Il compte désormais parmi les artistes qui renouvellent les relations entre le son, l'image, l'espace et la scène. Ses œuvres rendent perceptible, dès aujourd'hui, l'une des voies de l'art expérimental de demain.



Olivier Pasquet au C-LAB, Taipei, 2023.
Source : site officiel de l'artiste, rubrique Press Photos

L'ART NE SE CONTENTE PAS DE REFLÉTER LE MONDE.

IL RÉVÈLE CE QUI EST EN TRAIN D'APPARAÎTRE.

TAOESIS RÉUNIT ARTISTES, AUTEURS,
CHERCHEURS ET CRITIQUES POUR OBSERVER LES
FORMES QUI TRANSFORMENT NOTRE ÉPOQUE.

Trois numéros par an,
auxquels peuvent s'ajouter
des numéros hors-série.

www.taoesis.art

DUPINGDAO SÀRL
MARCHISSY · SUISSE

ISBN 978-2-8399-4639-1