

Interview: Aärp et Patrice Acardy, à propos de leur collaboration sur le nouvel EP de Aärp, « Novae Gemmae », sorti le 15 mars 2019 sur InFiné.

Suite du projet « The Wanderer » mené par une des jeunes plantes d'InFiné, Aärp s'abandonne à un élan bucolique sur un nouvel EP. Le long de ses cinq morceaux d'électronica montés sur spirales mais gorgés de finesses, « Novae Gemmae » (du latin, « nouveaux bourgeons ») se lit comme une ode naïve à la flore renaissante.

Pour accompagner cette sortie, l'artiste visuel Patrice Olivier Acardy du studio Lif3.app a imaginé un objet original, composé d'un « pop-up » CD, d'une pochette et d'un poster présentés dans un livret, « qui suit chaque étape du fleurissement des bourgeons ».

Vous avez déjà travaillé ensemble sur les précédents EPs de Aärp (sous le nom de The Wanderer), où la dimension visuelle est quasi indissociable de la musique. Comment est née votre collaboration ?

Aärp: Elle est avant tout née et fut rendue possible grâce à internet. Un ami est tombé sur le travail de Patrice et m'a envoyé cette vidéo qui m'a instantanément plu, à tel point que je l'ai regardée en boucle. Quand fut venu le temps de trouver une illustration pour *ArchiTextures*, j'ai voulu faire appel à lui. Au début, l'illustration était en gris et puis, il a trouvé ce magnifique bleu que l'on a fini par ironiquement appeler le « Bleu Architextures ». Ensuite, c'est devenu naturel de faire appel à lui à chacune de mes sorties.

Pour le dire simplement, ses illustrations construisent ma musique comme ma musique construit ses illustrations. C'est un inlassable échange et une co-construction.

Patrice Acardy : Nous sommes tous les deux hyper humanistes au fond: technologie, entre-aide, partage et optimisme.

Quel est votre processus créatif, ensemble, ou chacun de votre côté ? Pensez-vous avoir développé un langage commun au fur et à mesure de vos collaborations ?

A.: Mon processus créatif dépend beaucoup d'autrui. Je vis dans une famille où nous échangeons beaucoup entre nous sur ce que nous écoutons, voyons et lisons. Il en est de même avec mes amis. Naturellement, cette musique appartient un peu à chacun car en me nourrissant de plein de choses, ils nourrissent également cette musique que je produis. Avec Patrice, c'est la même chose sauf qu'évidemment pendant longtemps nous ne nous étions jamais vus

car il vivait à la Réunion et moi en métropole. Nous avons donc travaillé chacun de notre côté mais pas tout à fait, car en échangeant beaucoup sur internet, c'est parfois comme si nous étions tous les deux dans le même atelier.

P.A.: Je travaille de manière organique, c'est-à-dire qu'une idée en engendre une autre sans cesse, j'essaie de pousser simplement chaque idée vers ses possibilités maximales. Une idée peut vraiment partir de rien. Mon inspiration vient de mon environnement. Je laisse une grande place à la rêverie et à l'intuition. Je ne me rends pas toujours compte mais je suis un maniaque de l'image, respectivement Emmanuel (*aka Aārp*) l'est aussi pour la musique. Je fais très attention à chaque pixel, chaque frame que je produis, il faut que ce soit beau et précis dans le fond comme dans la forme.

A.: Je ne me dis jamais que je vais faire un EP ou un album quand je me mets à travailler. Tout au plus, ils rentreront un jour dans un projet cohérent. Avant tout, je fais de la musique pour ma consommation personnelle mais toujours de manière maniaque comme Patrice vient de le dire avec son travail de l'image. Je ne saurais vraiment dire comment *Novae Gemmae* est né. Sûrement de morceaux que j'ai composé un peu en hâte, qui ont plu à Patrice à qui j'ai demandé de réaliser des illustrations, il me les a proposées, elles m'ont plu. Cela naît toujours un peu comme cela !

P.A: Avec Emmanuel, nous consacrons beaucoup de temps à l'écriture. Il écrit ses notes de musique et moi je dessine mes croquis. Nous créons puis mettons sur le papier nos intentions. C'est pour nous une manière de prendre du recul sur les oeuvres que nous proposons. Il est important pour nous d'entendre ce que l'autre a à dire sur son travail respectif, pour que l'oeuvre ne fasse qu'une seule et même voix. Je ne sais pas vraiment si nous avons voulu développer un langage commun à proprement dit mais il est évident qu'une certaine mythologie et un vocabulaire plastico-sonore se sont construits naturellement au fur et à mesure de notre collaboration.

A.: Comme je le disais précédemment, cette musique est un peu le produit de tous ceux qui me font découvrir de nouvelles choses. A savoir si j'ai développé un langage commun avec Patrice, sûrement. Je pense que ce sont davantage les autres qui sauraient en juger. Pour moi cela est cohérent mais pour d'autres, peut-être que cela ne l'est pas. Cela dépend de comment ils abordent le projet. Patrice a eu une autre approche comme il vient de le dire, je n'avais pas envisagé cela comme ça.

Vous êtes tous deux passionnés de musique et de peinture classique, notamment la peinture flamande, ce qui semble assez surprenant quand on travaille la 3D avec des logiciels de pointe. Comment intégrez-vous ces inspirations dans votre travail, autant sur la musique que sur la partie

visuelle ?

A.: Mon éducation fut avant tout très classique ce qui a fait que j'ai découvert les autres cultures musicales tardivement. Malgré le fait que ma musique se cantonne à l'électronique pour l'instant, j'ai toujours gardé comme référentiel celle qui est classique sans pour autant prétendre à en maîtriser les exigences. Dans les représentations collectives, la musique classique est vue comme quelque chose de très codifié et rigide, mais même dans les modèles formels se déploient des trésors d'expérimentations.

C'est précisément le cas des expérimentations de Gesualdo, l'un de mes compositeurs préférés de la Renaissance au sein du modèle des madrigaux. C'est donc tout à fait normal, si l'on est à la recherche de l'expérimentation, de se tourner vers le classique car il a toujours été expérimental.

P.A.: Mon travail est un terrain infini d'expérimentation et d'hybridation, pour un monde meilleur, du moins telle est une de mes intentions. Je suis né et j'ai vécu toute ma vie à la Réunion... Avant de faire de la 3D mon medium de prédilection, mon premier rapport amoureux à l'art fut le dessin (dessin académique de l'école italienne), puis quelques années après, la peinture. C'est lors de mes études aux Beaux Arts que j'ai vraiment compris l'importance des enjeux philosophiques, scientifiques et humains de ces arts. Léonard de Vinci nous a légué un héritage autant farfelu que sensé par exemple.

La 3D et le « classique » ne sont pas incompatibles. L'idée de créer et de proposer une vision contemporaine d'une nature morte façon flamande s'est imposée naturellement à moi. Pour *Novae Gemmae*, j'ai eu envie de travailler un ciel, des nuages, une orchidée, de l'écorce, des papillons « Monarca ». Dans la globalité de mon travail artistique ce sont des items récurrents, nous pourrions y associer une symbolique à chacun d'entre eux mais le spectateur est libre de toute interprétation. La 3D génère des images très lisses à l'origine. Les premiers artworks que j'ai envoyés à Aärp manquaient de quelque chose, l'ajout de la texture de la toile, les craquelures et la peinture qui s'écaille sont finalement venus épanouir l'oeuvre.

Aärp, y a-t-il un lien entre tes recherches universitaires en géopolitique et ton travail de composition musicale ?

A.: A l'université, j'ai appris beaucoup de choses mais aussi et surtout une méthode. Cette méthode, je l'ai vraiment apprise dans la douleur. C'était extrêmement dur de me cadrer. Pendant mon année de concours, j'ai fait des sujets, j'ai réécrit des paragraphes jusqu'à ce que ce soit compréhensible (parfois jusqu'à 15 fois!). Mais cet apprentissage est salvateur car les choses sont plus claires pour moi.

Désormais, j'arrive mieux à organiser mes idées et l'on peut entendre les

changements entre *ArchiTextures*, *ArchiTextures_Rmx* et *Novae Gemmae* comme cela. *ArchiTextures* démontrait un esprit encore un peu brouillon et *Novae Gemmae* est un EP plus clair. Peut-être est-ce l'âge aussi. Alors oui, les méthodes de l'université ont influencé mon travail car j'ai appris à penser de manière plus concise et j'y ai appris un grand nombre de connaissances. C'est là-bas que j'ai rencontré mes meilleurs amis et que j'ai pu apprendre tout un tas de choses y compris sur la botanique. Donc vraiment, ce fut un passage très important pour moi.

L'EP « Novae Gemmae » est une ode à la nature, de son nom (« nouveaux bourgeons ») jusqu'à son packaging semi-artisanal. En tant qu'artistes, pensez-vous avoir un rôle à jouer par rapport aux enjeux environnementaux actuels ?

A.: En tant qu'artiste, pas vraiment, mais en tant qu'individu dans la collectivité, oui. Si j'avais à tenir un discours politique public, ce serait en mon nom propre et non pas en tant que Aärp. En mon nom propre avec des publications plus proches de mon travail à l'université et avec ses méthodes qu'avec la musique. La musique en ce qu'elle est non figurative est un médium plus difficile pour traduire l'engagement. En tant qu'artiste, je me contente d'essayer de faire de la musique et c'est déjà beaucoup.

La musique étant un marché, j'ai tendance à souvent voir dans les discours politiques mobilisés par les artistes, une manière de se mettre en avant et en faire un argument de vente pour la musique. Je préfère donc m'en tenir à l'écart.

La défense de l'environnement est l'un des combats les plus importants de notre siècle et il est devenu tristement banal de le dire. C'est un combat à la fois social, politique et économique. Préserver, protéger ou conserver la nature n'est pas exclure l'homme mais l'intégrer hors de tous systèmes et logiques productivistes. La compétitivité à l'accroissement des richesses et leurs privatisations à tous les niveaux au détriment de la solidarité est aujourd'hui le premier des maux dont souffre la nature enfermée dans des logiques de marché. Ce que je voulais montrer avec *Novae Gemmae* est que la nature est saccagée mais malgré tout, elle réapparaît magnifique encore à chaque printemps. Il faut bien entendu être conscient des enjeux environnementaux et se préoccuper des questions de durabilité mais, en sus de repenser les modèles productivistes, je pense qu'il faut revoir la place de l'Homme dans la nature et redévelopper un regard contemplatif. C'est ce regard contemplatif que j'essaie de travailler pour moi et peut-être que cela s'est traduit dans ma musique.

PA.: Oui, *Novae Gemmae* est un objet semi-artisanal. J'ai pensé le packaging du CD comme des bourgeons qui fleurissent sans cesse. Je pense que le projet doit être incarné depuis son contenu jusque dans son contenant. En résonance avec les intentions de Aärp dans *Novae Gemmae*, j'ai essayé d'avoir quand même

une conscience écologique. Sans dissimulations, j'avoue que cela fut très compliqué à appliquer. Cette expérience a su me prouver que l'essentiel, c'est de trouver un équilibre entre le bienfaisant et le nuisible car la perfection ne réside pas dans l'extrémité des choses.

Avoir une conscience écologique n'est pas comme dire « Je suis écologiste ! ». Je pense qu'il faut rester humble et sage en parlant des enjeux environnementaux pour ne pas s'auto-contredire constamment. J'utilise des machines, je consomme de l'énergie sans doute excessivement et inutilement. Créer des images c'est la seule chose que je puisse faire avec justesse d'ailleurs j'ai voulu impérativement manipuler le papier recyclé et recyclable. Je crois que c'est la somme de ces petites volontés, de grand espoirs et leur acceptation qui font la force de notre intention. Ce projet souhaite purement converser du renouvellement des choses, des hommes et de la nature en particulier.

Marine Keller/InFiné, Mars 2019