

Lundi 25 mars 2002, Le Temps, Rubrique communication

## **Transformés en ministudios, les Game Boy et leurs nouvelles sonorités cheap électrisent le monde musical**

MUSIQUE. Pour le plus grand bonheur des adeptes d'une musique électronique lo-tech, deux systèmes concurrents transforment la console portable de Nintendo en séquenceur musical

Nicolas Julliard

Au demeurant éphémère, la vie des consoles de jeu rebondit parfois de manière insoupçonnée. Remplacé sur les rayons des logithèques par sa version Advance, le vénérable Game Boy de Nintendo, créé en 1987, reprend aujourd'hui du service. Non tant pour satisfaire aux déambulations interminables du brave Mario que pour se muer, par la grace de cartouches artisanales, en synthétiseur de poche. Presque simultanément, deux créateurs européens viennent de mettre en vente sur Internet leurs logiciels exploitant les maigres propriétés sonores du Game Boy. Avec Little Sound, le Suédois Johan Kotlinski transforme la console en ministudio doté d'un séquenceur, d'un arpégiateur et d'un simulateur de voix humaine. Face à lui, le projet quasi similaire de l'Allemand Oliver Wittchow, baptisé Nanoloop, recueille aujourd'hui la plupart des suffrages. Mis sur pied dans le cadre de sa formation à l'Ecole d'art de Hambourg, le système est à l'origine d'un petit séisme au sein de la communauté électronique, les exemplaires de sa cartouche s'écoulant à un rythme effréné. Témoin de cet engouement, le CD Nanoloop 1.0, paru sur le label allemand Disco Bruit, rassemble le travail de quelques grands noms de la musique électronique (Merzbow, Dat Politics, Stock, Hausen & Walkman), invités à se servir de Nanoloop. Le résultat, aussi drôle qu'étonnant, n'est pas sans évoquer nombre de réalisations contemporaines, échafaudées à partir de machines mille fois plus puissantes.

### Un orchestre en réseau

Avec ses quatre voix à la palette sonore limitée, l'architecture sonore du Game Boy n'avait rien de bien révolutionnaire au moment de sa création, voilà quinze ans. Paradoxalement, c'est précisément cette limitation technique qui séduit aujourd'hui les créateurs électroniques. Sur [www.nanoloop.com](http://www.nanoloop.com), son concepteur explique même que la cartouche donne de meilleurs résultats sur le premier Game Boy gris, son plus haut voltage et ses basses profondes conférant au logiciel un son plus «chaud».

Montées en réseau, les consoles Game Boy ambitionnent alors de se substituer à un véritable orchestre. Premier groupe entièrement dévolu à la musique sur Game Boy, le duo suédois Puss est passé maître dans l'art de faire dialoguer ses machines, l'un se chargeant des rythmiques hoquetantes tandis que

l'autre agence en direct ses melodies espiègles. Une formule lo-fi qui fait sensation dans les salles de concerts et les galeries d'art, dernier avatar aux débouchés certes limités d'un phénomène fédérant depuis quelques saisons une communauté plus vaste. Celle des amateurs de «Handheld-music» (ou «musique portable», don't l'un des canaux les plus actifs est celui des logiciels pour assistant personnel Palm) et d'électronique rétro, échangeant leurs recettes «vintage» sur de nombreux forums Internet. Ainsi du mouvement Micromusic, émanation de deux musiciens suisses alémaniques, et qui fédère aujourd'hui à l'échelle mondiale les créateurs de «lo-tech music». Pour ceux-ci, lassés des derniers gadgets technologiques, les systèmes archaïques et leurs limitations deviennent autant de défis à la création. Prochaine étape pressentie: la conquête musicale des téléphones mobiles, qui débute aujourd'hui par la possibilité offerte sur certains modèles de transformer sa sonnerie en minisampler. Que de vrais musiciens œuvrent demain à l'amélioration sonore de nos plus fidèles et insupportables compagnons à antennes, voilà qui devrait trouver un écho favorable auprès de l'entière population.

«Nanoloop 1.0» (DiscoBruit/Namskeio)

<http://www.micromusic.net>

<http://www.littlesounddj.com>

<http://www.nanoloop.com>

<http://www.pusstracks.com>