

Séminaire de l'EHESS « Modélisation des savoirs musicaux relevant de l'oralité »
Mercredi 20 novembre 2016 : Artistochats et machines
Compte-rendu de Charlotte Knudsen

Lors de cette séance, nous nous penchions sur l'antagonisme entre aristochats et machines, autrement dit, comme le proposait Marc Chemillier, entre virtuosité et algorithmes, ou encore sur la place du vrai musicien vis-à-vis du compositeur artificiel.

Si le film *Les Aristochats* datant de 1970, parle de Scat Cat et de son groupe de jazz, il se veut un hommage au jazz. Comment expliquerions-nous ainsi le fait que le chat est l'animal choisi comme incarnation d'un tel genre musical ? La réponse pourrait, comme nous le montre Monsieur Chemillier, se trouver dans l'autobiographie de Louis Armstrong, *Swing that Music*, parue en 1936, dans le chapitre « What is swing », où l'auteur atteste le fait que la notion de « cat », utilisée par et pour les jazzmen, est liée au swing. Ainsi est-elle de nature rythmique, le jeu du musicien de jazz étant caractérisé par une certaine souplesse dans l'improvisation. Le chat, de son côté, est aussi un animal d'une souplesse remarquable. Corps à la fois mou et ferme, il est ainsi associé aux jazzmen ; il « crie », « mord », et est libre par rapport à son support. D'une créativité souple, le musicien de son côté est un « cat » lorsqu'il se libère des partitions et de leur pulsation métronomique, et se synchronise avec les autres en « retombant sur ses pattes. »

Le logiciel Djazz (Digital jazz) utilise la norme MIDI (Musical Instrument Digital Interface) pour jouer des séquences sonores. Il improvise sur une grille harmonique de jazz et bascule entre une pulsation manuelle et une pulsation automatique. Un tel logiciel basé sur Max où l'horloge de l'ordinateur détermine le rythme des séquences, pourrait-il également être associé à cette notion de « cat » ? C'est ce que permettrait de supposer le système de battue manuelle qui est intégré dans le logiciel, car comme dit la chanson « Tout le monde qu'est dingue du swing est cat ». Ainsi voit-on naître un problème phénoménologique : qu'est-ce que la pulsation, comment se manifeste-t-elle ? D'autres problèmes sont soulevés par le logiciel, notamment la question de savoir qu'est-ce qui est prédéterminé et qu'est-ce qui est obtenu par hasard dans une improvisation ? Monsieur Chemillier nous montre que ces questions existaient déjà au XVIII^e siècle, avec l'idée du *Ludus melothedicus*; ou, *Le jeu de dez harmonique* (1758) que l'on retrouve dans le tirage/jeu de dés de compositeurs comme Mozart, où l'enchaînement des mesures est le fruit du hasard. Si les automates musicaux sont des stocks de formules musicales manipulées au XVIII^e, le componium de Winkel voit le jour au début des années 1820 et grâce à son mécanisme d'horlogerie, il va être capable de composer/générer de la musique. Mais le logiciel Djazz, qui dérive de ces recherches historiques, pourrait-il, se comporter comme un véritable musicien ? Pierre Barbaud se questionnait à la fin des années 1950, au sein de son mouvement de la « musique algorithmique », sur le rôle du compositeur artificiel, en voulant réduire au minimum le travail du compositeur à l'aide de son programme de composition automatique ALGOM-I-5. Mais lorsque le logiciel devient un orchestre artificiel basé sur une horloge numérique, le temps va poser un problème prépondérant car les gestes des musiciens comportent toujours des fluctuations temporelles. Nous avons vu que Bernard Lubat, musicien de jazz, soulignait un tel problème de synchronisation de la pulsation lorsque l'on joue avec une machine, la musique elle-même dépendant de relations poétiques entre les partenaires musiciens, cf. le poète Edouard Glissant (1928-2011).

« La musique est un exercice d'arithmétique secrète et celui qui se livre ignore qu'il manie des nombres », affirmait l'art combinatoire de Leibniz au XVII^e siècle. Qu'il soit

aristochat ou machine, le meneur du jeu musical tel que nous le décrivons ici, joue avec la partition virtuelle de ses improvisations. Or, comme le constatait Armstrong ; « a swinging player (...) is able to leave that score and to know or « feel », just when to leave it and when to get on it » (Armstrong 1936, p. 30). Notons en revanche que les notions de « know » et « feel » sont d'une nature problématique pour la machine. Certes l'automate musical sait, mais saurait-il sentir ?