

Séminaire de l'EHESS « Modélisation des savoirs musicaux relevant de l'oralité »
Mercredi 21 mars 2018 : Présentation du logiciel Djazz

Compte-rendu de Paul Fleury

La séance du 21 mars a été une nouvelle séance consacrée au logiciel Djazz, sa pratique, ses fonctionnalités et les problématiques qui peuvent en découler.

Elle a été introduite par l'idée de « simulation », qu'il faut interpréter dans le contexte de l'ethnomusicologie comme une manière d'apprendre et de comprendre des choses sur une musique étrangère en la pratiquant soi-même. C'est un concept que l'ethnomusicologue américain Mantle Hood a développé en utilisant le terme de « bi-musicality ». À la manière du bilinguisme, l'ethnomusicologue apprend la musique d'une population en étant intégré à un groupe local. Il s'agit de la dialectique de l'« observation participante », où le chercheur qui étudie quelque chose peut devenir participant, par exemple en étant initié à un rituel pour mieux comprendre une culture locale. Cette idée de « simulation » pose la question de la pratique : comment l'intégrer dans son travail de chercheur ?

Dans le contexte du séminaire, il s'agit de voir comment le logiciel Djazz peut s'intégrer dans des contextes musicaux où il n'a *a priori* pas sa place, comme par exemple le domaine du jazz avec Bernard Lubat ou de la world music avec Charles Kely Zana-Rotsy.

Le logiciel fonctionne sur le même principe que le jeu de dés musicaux tel qu'il a été pratiqué par Mozart. Il s'agit d'un jeu de cartes où, sur chacune d'entre elles, figure une mesure de musique. On lance une paire de dés et le résultat correspond à une carte. On obtient au fur et à mesure un morceau. Il s'agit d'une manière ludique de faire de la musique. Le logiciel Djazz fait la même chose en combinant des fragments de tailles différentes puisés dans une base de données. Pour une grille d'accords préparée en amont, le logiciel va chercher dans sa base des improvisations enregistrées à l'avance qui suivent les accords et il les enchaîne. Ces improvisations sont une manière de faire jouer « virtuellement » des grands musiciens de jazz comme Bill Evans ou Ray Charles dans d'autres contextes de musique performée. Les différents exemples vidéos montrent les problèmes de synchronisation de tempo inhérents à l'utilisation du logiciel dans des contextes d'improvisation. Sur le Launchpad servant à contrôler le logiciel, il est possible de battre le tempo manuellement sur une touche mais il existe également un détecteur de tempo permettant de se synchroniser automatiquement sur un tempo donné. L'expérience montre toutefois l'absurdité d'une telle fonction étant donnée la fluidité du concept de tempo et sa multiplicité dans un contexte d'improvisation collective. Il existe autant de tempi que d'individus jouant ensemble, même si ces individus jouant ensemble se livrent à un processus de « synchronisation » de leurs tempi. On se souvient alors de l'expérience du banc de poissons (voir la première séance du séminaire), où l'on voyait un robot télécommandé guider le banc de poissons. Le groupe n'était pas parvenu à suivre entièrement l'itinéraire du robot. L'intégration d'une machine dans un environnement collectif soulève donc un certain nombre de questions. Quelles peuvent être les fins assignées à cette pratique au sein d'un contexte musical d'improvisation ?

Le logiciel Djazz permet de trouver des éléments de réponse en étant intégré à des protocoles expérimentaux autant qu'à des pratiques artistiques. Le musicien de jazz Bernard Lubat, avec qui le logiciel a été expérimenté, voit dans cette intégration l'apport que la machine peut apporter à l'improvisation. Il qualifie cette interaction homme-machine d'« étrangement musicale » et il est intéressé par l'idée de transgression qu'elle peut apporter car elle ouvre vers « autre chose ». Le fait que le logiciel puisse jouer des improvisations « incontrôlées » permettrait selon lui « d'ouvrir une porte sur l'imaginaire et l'inconscient ».

L'anthropologue Alfred Gell introduit l'idée « d'enchantement » de la technologie, qui résiderait dans « le pouvoir que les processus techniques ont de nous captiver de telle sorte

que voyons le monde d'une manière enchantée ». Ce qui distingue selon lui la technique de la non-technique c'est un certain « degré de détournement » dans l'obtention d'un résultat donné. « La technique forme un pont entre un ensemble d'éléments donnés et un but à atteindre avec ces éléments ». L'outil est le pont entre l'intention et l'objectif mais ce qui caractérise la technique c'est le fait qu'il y a un certain nombre d'étapes intermédiaires entre l'intention et le résultat. On peut en ce sens parler de technique sans outil. L'idée de Gell est que les processus techniques ont une certaine capacité de nous captiver. « Le point que je veux établir est que l'attitude du spectateur devant une œuvre d'art est fondamentalement conditionnée par l'idée qu'il se fait du processus technique qui lui a donné naissance, et par le fait qu'il a été créé grâce à l'intentionnalité d'une autre personne, l'artiste. La portée morale de l'oeuvre vient de l'écart entre la propre conscience du spectateur de ses capacités en tant qu'agent ». Ainsi le pouvoir essentiel de fascination dans l'art vient du fait que celui qui n'est pas artiste n'arrive pas à imaginer comment fait l'artiste pour arriver à un résultat. Notre appréciation d'une oeuvre passerait donc en priorité par cette fascination face à la virtuosité.

Marc Chemillier dans le développement du logiciel Djazz, s'intéresse donc à la manière dont sont reçues les performances publiques où le logiciel joue avec d'autres musiciens. Il n'utilise pas le Launchpad de la manière « habituelle » comme une interface déclenchant des samples et pouvant développer chez le musicien une certaine virtuosité dans l'agilité et la vitesse avec laquelle les doigts déclenchent les sons pour faire de la musique. Sans cet aspect visuel de la virtuosité, on retrouve deux types de réactions face à l'utilisation du Launchpad avec Djazz. La première est plutôt hostile : les spectateurs jugent qu'il s'agit de playback sans intérêt. La seconde est la fascination des spectateurs pour la « présence virtuelle » des musiciens dans ce contexte-là. Une autre manière pour Marc Chemillier serait de récolter des données sur Internet via les commentaires que les internautes postent en réaction aux vidéos de démonstration du logiciel. Il a été question à la toute fin de la séance d'un commentaire soulevant l'aspect « comique » de la performance au premier abord, où des phrases complexes de jazzmen sont jouées sans rapport visuel évident avec les gestes du musicien sur le Launchpad. On reconnaît ici le principe de fascination pour la virtuosité lorsqu'elle est reconnue visuellement. Ne voyant pas de rapport évident entre les gestes et la musique entendue, la réaction de l'internaute est de rire. Toute la question pour Marc Chemillier est alors de voir de quelles manières utiliser et développer cette interface pour susciter l'intérêt de ceux qui vont regarder la performance.

