

Séminaire de l'EHESS « Modélisation des savoirs musicaux relevant de l'oralité »

Mercredi 15 décembre 2021 : Avatars musicaux

Compte-rendu de Sarah Grèzes-Besset

Dans le cadre d'une collaboration avec l'IRCAM (Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique), Marc Chemillier propose de créer un avatar musical de Toots Thielemans (1922-2016), grand musicien de jazz et harmoniciste, à l'occasion du centenaire de sa naissance [voir séance du 19 janvier 2022]. Le but est de le faire jouer grâce au logiciel d'improvisation Djazz. C'est pourquoi nous avons discuté la notion d'avatar musical, tant d'un point de vue philosophique que sociologique ou anthropologique.

Tout d'abord, nous avons retracé brièvement l'histoire des avatars musicaux. Les avatars musicaux liés aux technologies musicales ont d'abord pris la forme de technologies d'enregistrement. Celles-ci sont nées à l'état de prototypes à la fin du XIXe siècle et ont ensuite été développées pour la production industrielle au début du XXe siècle. La date de 1917 marque un tournant car il s'agit du premier enregistrement d'un orchestre de jazz. Ces technologies d'enregistrement étaient déjà un moyen de créer un avatar musical, soit une voix qui nous parle sans être produite dans l'instant par un être humain. Avant l'enregistrement sur phonographe, la musique était diffusée sur le plan industriel dans les pianos mécaniques, développés pendant la seconde moitié du XIXe siècle. En ce sens, les pianos mécaniques ont précédé l'industrie musicale de l'enregistrement. Le piano mécanique fonctionne comme suit : on enregistre le musicien en gravant un rouleau de papier dont on se sert ensuite pour actionner automatiquement les notes qu'a jouées le pianiste. Les pianos étaient plus ou moins perfectionnés, mais globalement, ce mode de sauvegarde de la musique présentait des défauts : on perdait souvent des nuances d'interprétation au cours du processus. Il est par exemple difficile de reproduire avec un piano roll la dynamique, soit la vitesse d'enfoncement des touches. De même, pour reproduire certaines formes d'expression comme le rubato, il fallait contrôler la vitesse de rotation du rouleau, une tâche assez fastidieuse. Pour illustrer ce propos, nous avons écouté et comparé deux extraits du morceau *King Porter Stomp* joué par le pianiste de jazz Jelly Roll Morton : une version extraite du disque de Jelly Roll Morton et une version piano roll.

Néanmoins, certains modèles de pianos mécaniques codaient aussi la dynamique. Dès le début du XXe siècle émerge en effet un système de piano mécanique haut de gamme, qui comprend la maîtrise des dynamiques : celui développé par la firme allemande Welte-Mignon. Le mécanisme repose sur un système pneumatique qui permet d'actionner les touches du piano par la pression de l'air avec une vitesse contrôlée. Les grands musiciens classiques ont enregistré sur Welte-Mignon, contrairement aux grands musiciens de jazz. À titre d'exemple, nous avons écouté une pièce de *Children's Corner* de Debussy, enregistrée sur piano roll Welte-Mignon avec dynamique. Cette différence est révélatrice d'un enjeu éminemment politique : Debussy a joué sur Welte-Mignon et non Jelly Roll Morton, parce que les Welte-Mignon étaient des pianos beaucoup plus chers et qu'on n'enregistrait pas les pianistes de jazz dessus. Il s'agit donc de technologies musicales développées dans un contexte économique et social précis, qui n'est pas neutre.

Dans un second temps, nous avons visionné un extrait vidéo montrant un entretien avec Bernard Lubat, où ce dernier s'exprime sur les dimensions politique, esthétique ainsi qu'économique et sociale de l'usage de ces technologies musicales. Lubat parle d'ailleurs plutôt de « technologies de la représentation ». Il pose la question suivante : quel intérêt le musicien a-t-il à jouer devant un public, quand toutes les technologies nécessaires à l'enregistrement et à la captation visuelle du concert sont à sa disposition, de sorte qu'on puisse regarder le concert depuis chez soi ? Lubat accorde un sens élargi à la notion de technologies de la représentation, lesquelles comprennent aussi l'architecture de la salle ou encore la disposition scénique. Lubat soulève l'idée d'une espèce de course au gigantisme dans la musique live, qui est antinomique avec certaines qualités propres à l'écoute de la musique de jazz et à l'art de l'improvisation. C'est là que les aspects sociaux,

politiques et économique interviennent. Le concert est par essence le lieu d'une relation d'humain à humain (Lubat parle à cet égard d'une « dialectique de vivant à vivant »), relation dans laquelle viennent s'intercaler les avatars musicaux.

Ces réflexions nous ont conduits à étudier un certain nombre d'exemples illustrant ces rapports complexes entre les avatars musicaux et les technologies de la représentation.

Exemple 1 : hologrammes de personnes décédées

<https://youtu.be/TGbrFmPBV0Y>

Nous avons d'abord visionné un extrait vidéo d'un concert live en 2012 du festival Coachella, mettant en scène le célèbre rappeur 2pac. Ce dernier étant décédé en 1996, il s'agit en réalité d'un hologramme, dont la performance est accompagnée par celle de Snoop Dog, le tout créant un effet très étrange tant la vraisemblance est frappante. Le public est d'ailleurs lui-même déconcerté en entendant (et voyant de ses propres yeux) le rappeur les accueillir à cette édition de 2012 du festival. La notion de dialectique de vivant à vivant prend ici des formes singulières. Ce genre de technologies d'hologramme se développe beaucoup notamment pour conserver et reproduire des voix et personnalités iconiques comme Whitney Houston ou encore Oum Kalsoum.

Exemple 2 : création de star virtuelle

<https://youtu.be/YhrbIhkHS3s>

Au Japon, une popstar fait des ravages : il s'agit d'Hatsune Miku, une chanteuse humanoïde japonaise composée d'un synthétiseur vocaloid mis au point par la firme japonaise Crypton Future Media, ainsi que d'une animation 3D d'un personnage (Hatsune Miku). Les fans créent eux-mêmes leurs propres clips de leur idole, tandis que la firme garde les droits de ses concerts, qui n'ont donc rien de live ou d'humain. Nous avons vu des extraits de concerts d'Hatsune Miku, où figure un très grand public, largement masculin, qui reproduit des chorégraphies et qui s'émeut sincèrement devant cette animation 3D qui fait mine de pleurer entre deux chansons. Le phénomène Hatsune Miku existe depuis les années 2000 et la crise sanitaire a accéléré cette tendance avec les concerts dans des jeux vidéos.

Exemple 3 : concerts dans les jeux vidéo

<https://youtu.be/wYeFAIVC8qU>

Le dernier exemple fut celui d'un concert virtuel de Travis Scott ayant eu lieu le 23 avril 2020, en plein confinement, au sein du jeu vidéo Fortnite. Cet événement a rassemblé près de 12,5 millions d'utilisateurs, connectés simultanément sur le même serveur—sans commune mesure avec les 20 000 personnes du concert de Justin Bieber à Bercy. Un avatar de Travis Scott présent dans le jeu chante, entouré d'emotes, des personnages dansants propres à l'univers de Fortnite. À l'issue du concert de novembre 2021 qui a fait une dizaine de victime à cause d'un mouvement de foule, Fortnite a décidé de supprimer l'emote de Travis Scott.

Ces trois types d'événements soulignent combien la notion de performance live connaît en ce moment un grand bouleversement. Aucun des trois artistes (si on peut les nommer ainsi) n'était réellement en train de jouer devant un public. De plus, ces enjeux interviennent à des échelles inédites, particulièrement pour ce qui est des concerts en ligne comme celui de Travis Scott.

Pour conclure, nous sommes revenus à la question du logiciel d'improvisation en visionnant deux extraits contraposés au sujet de l'improvisation et de l'avenir qu'elle a devant elle. Le premier extrait montrait Bob Ostertag, un artiste improvisateur de jazz avec un ordinateur. Selon lui, l'improvisation est la dernière situation musicale dans laquelle la présence d'un humain est

nécessaire. Créer de la musique dans l'instant suppose que soient présent à la fois l'improvisateur, celui en charge de cette création, et un public témoin au présent de cet acte d'improvisation. Pour tout autre musique, la présence humaine est dispensable, voire n'existe déjà plus. L'improvisation représente ainsi le dernier rempart à ce que la présence humaine soit nécessaire à la création de la musique. Dans le second extrait, le DJ Jeff Mills a tenu un discours bien différent. Selon lui, l'homme est voué à ne plus être un animal social et à faire l'expérience d'une musique nouvelle, passant par de multiples canaux sensoriels. Dans ce cas figure, la présence humaine est entièrement vouée à disparaître dans le processus de création musicale. Marc Chemillier a ouvert la discussion en évoquant le Metavers, un réseau de mondes virtuels en 3D centrés sur les interactions sociales entre les utilisateurs. Cette innovation technologique, politique et sociale, dans laquelle investit notamment le géant Facebook, est amenée à transformer profondément et durablement nos manières de produire et de consommer des contenus musicaux et à créer de nouveaux enjeux pour l'improvisation.