

MUSIQUER.EVE

Guide de démarrage

Suivez les étapes de ce manuel de référence pour utiliser immédiatement le Bolidarium®.

FR

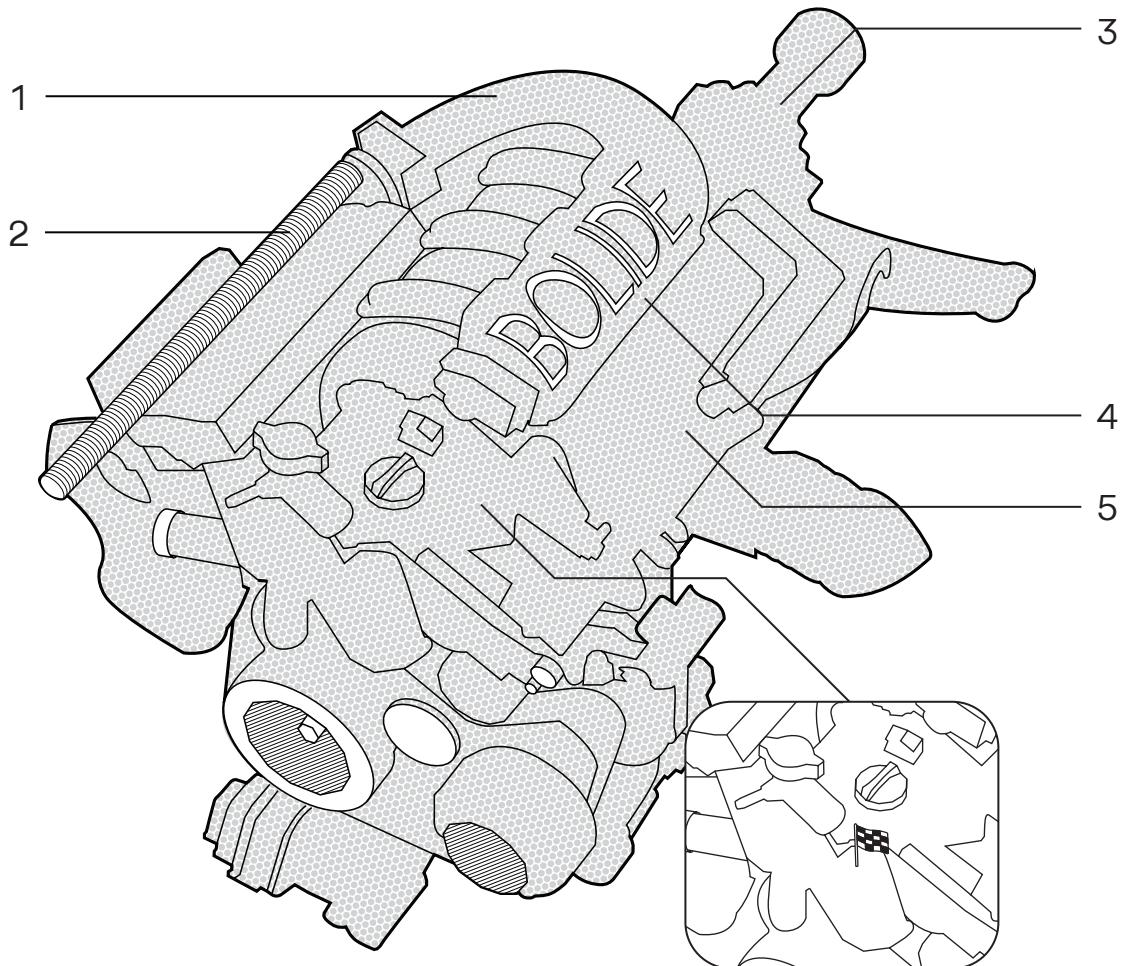


Tiré à part du mémoire collectif de fin d'études dans le cadre de la formation du DSAA Design et Création numérique de l'école Estienne, achevé en mars 2020 à Paris.

Fabriqué en avril 2020 par Marin Scart, Minh Boutin et Jean-Baptiste Krauss.
Consultation en ligne sur www.bolide.eestienne.info

Plus d'informations sur :
www.bolide.international
[@bolide.international](https://twitter.com/bolide.international)

BOLIDE



1	Préambule.....	3
2	Plans et bibliographies des mémoires.....	4
3	<i>Boîte à son et participation</i> , extrait d'entretien avec Hainbach.....	7
4	<i>IA et co-improvisation</i> , extrait d'entretien avec Jérôme Nika.....	9
5	<i>Recherche entre interaction, son et musique</i> , extrait d'entetien avec Hugo Scurto.....	11

La musique est, avant toute chose, une activité. Ce concept a été le socle commun de nos recherches, que Christopher Small théorise dans son invitation à « musiquer » dans les années 1970. Cette expression définit l'expérience musicale comme l'ensemble de relations organisées non seulement entre les sons mais aussi entre les personnes qui y participent. Dans ce sens, il nous a paru essentiel de considérer l'expérience musicale comme activité humaine à part entière et de la confronter aux enjeux de l'ère technologique actuelle.

La musique étant un phénomène universel et fédérateur, il est paradoxal de constater que, dans nos sociétés contemporaines, elle est aussi un objet de consommation et une fabrique d'identités collectives qui peut être cloisonnante. Si le son et la musique nous relient les uns aux autres, elle est un ciment pour une communauté comme elle est aussi un marqueur d'identité qui différencie les groupes et les individus. Ces relations qui s'établissent entre musique, collectivité et individualité nous ont amené à nous interroger sur nos outils et les rapports que nous entretenons avec la création. Il a été essentiel dans notre démarche d'analyser l'effet des dispositifs technologiques, ainsi que les différents contextes et usages qui transforment le cadre de l'activité musicale. Notre réflexion commune a donc été de questionner les modalités de cette activité : comment générer une situation où les participants musiquent collectivement ?

Notre enquête s'est portée sur trois axes : celui de l'interface, de la performance, ainsi que celui du rituel. Pour ce faire, il a été question de se concentrer d'une part sur la distinction ambiguë entre performeur et spectateur, d'autre part sur notre rapport à l'outil et à l'instrument. Les extraits d'entretiens que nous présentons font apparaître divers scénarios et processus musicaux traités par des professionnels de la musique et du numérique. La polyphonie de ces échanges nous a ainsi permis de cerner divers enjeux liés aux outils actuels et d'explorer les potentialités expressives et participatives des technologies interactives dans l'expérience musicale, qu'elle soit individuelle ou collective.

Cette quête du sens de l'activité musicale questionne la place et la raison d'être de la musique dans nos sociétés à l'ère technologique actuelle. Elle donne ainsi des critères et des ambitions à notre projet, qui donnera forme à un dispositif musical participatif allant du laboratoire technologique à l'orchestre social et performatif.

1 Musicobricologie numérique | Marin Scart

Les modalités d'interfaces dans le processus de création musicale numérique

Plan	Bibliographie
<p>1 Les interfaces de création musicale</p> <p>Les enjeux des interfaces de création musicale</p> <p>Comment un outil de création émerge-t-il?</p> <p>L'impact du numérique sur la frontière entre instrument et interface sonore</p> <p>Comment la tolérance d'un instrument change son appréhension et son usage par l'utilisateur?</p>	<p>Wolff Francis <i>Pourquoi la musique?</i> Fayard, Collection Essais, 2015.</p> <p>Gilbert Simondon, <i>Du mode d'existence des objets techniques</i>, Aubier 2012.</p> <p>Collins Nicolas, <i>Handmade Electronic Music: the Art of Hardware Hacking</i>, Taylor and Francis 2014.</p>
<p>2 Musicobricologie: de l'improvisation dans la programmation des interfaces musicales</p> <p>Les enjeux des interfaces de création musicale</p> <p>Comment un outil de création émerge-t-il?</p> <p>L'impact du numérique sur la frontière entre instrument et interface sonore</p> <p>Comment la tolérance d'un instrument change son appréhension et son usage par l'utilisateur?</p>	<p>Pierre Schaeffer <i>À la recherche d'une musique concrète</i>, Éd. du Seuil 1998.</p>
<p>3 Du numérique aux instruments collectifs</p> <p>Offrir de nouvelles modalités de création numérique et de nouveaux contextes d'écoute</p> <p>L'interface dans la performance ou comment briser l'unilatéralité de la performance et introduire un dialogue avec le public</p> <p>Comment l'interface numérique génère de nouveaux contextes de création musicale et repousse les limites de la scène</p>	

2 La performance participative | Minh Boutin

Dispositif d'expérimentation sociale et musicale

Plan	Bibliographie
<p>1 Action, indétermination et participation dans les arts performatifs et interactifs</p> <p>L'origine d'un état d'esprit où « les attitudes deviennent formes »</p> <p>La présence comme mode d'existence et le hasard comme discipline</p> <p>La performance comme dispositif ouvert</p>	<p>Small Christopher, <i>Musiquer: le sens de l'expérience musicale</i>, Traduit de l'anglais par Jedediah Sklower, Éditions de la Philharmonie, « La rue musicale », 2019.</p> <p>Artaud Antonin, <i>Le théâtre et son double</i>, 1938, Gallimard, Collection Folio Essais, 1985.</p>
<p>2 La performance dans la vie sociale</p> <p>« Créer une équation passionnante entre l'Homme, la Société, la Nature et les Objets »</p> <p>Célébrer et intensifier le présent: de l'expérience à la performance et de l'individuel au collectif</p> <p>La performance comme message</p>	<p>Eco Umberto, <i>L'œuvre ouverte</i>, 1965, Collection Points Essais, Éditions du Seuil, 2011.</p>
<p>3 Design performatif et musique participative</p> <p>Performance du « soi technologique »: l'ère de l'ego digitalisé</p> <p>Design et technologies: entre création algorithmique et posture participative</p> <p>Faire participer en design et en musique: un passage de l'esthétique à l'éthique</p>	<p>Agamben Giorgio, <i>Qu'est-ce qu'un dispositif?</i>, Traduit de l'italien par Martin Rueff, Payot / Rivages, 2006.</p>

Transe et auralisation de la lumière et de la fumée | Jean-Baptiste Krauss

La retranscription sonore d'environnements désorientants

Plan	Bibliographie
<p>1 Les structures de désorientation</p> <p>Les enjeux de la désorientation</p> <p>La désorientation dans les œuvres de fumée et de lumière</p> <p>Les effets de la désorientation dans l'œuvre immersive</p>	<p>Gilbert Rouget, Michel Leiris, <i>La musique et la transe: esquisse d'une théorie générale des relations de la musique et de la possession</i>, Gallimard, 1990.</p> <p>Florence de Mèredieu, <i>Histoire matérielle & immatérielle de l'art moderne et contemporain</i>, Larousse, DL 2017.</p>
<p>2 Susciter la transe par la désorientation</p> <p>Qu'est-ce que la transe ?</p> <p>De la désorientation au déconditionnement temporaire au lâcher prise: une mécanique pour accéder à l'état de transe</p> <p>Les lieux exutoires et la musique: la désorientation au service de la transe de nos jours</p>	<p>M. Kleiner, B.-I. Dalenbäck, et P. Svensson, «Auralization - An Overview», <i>JAES</i>, vol. 41, n° 11, 1993.</p> <p>Guillaume Kosmicki, «Transe, musique, liberté, autogestion. Une immersion de douze ans dans le monde des free parties et des teknivals», <i>Cahiers d'ethnomusicologie</i>. n° 21, 2008.</p>
<p>3 L'auralisation de la fumée et de la lumière désorientante</p> <p>L'auralisation, la retranscription des ondes entre elles</p> <p>La musique de l'auralisation, la musique de la transe</p>	



HAINBACH EST UN COMPOSITEUR DE MUSIQUE ÉLECTRONIQUE BASÉ À BERLIN. LA PARTICULARITÉ DE SON TRAVAIL RÉSIDE DANS SA DÉMARCHÉ DE CRÉATION: IL COMPOSE EN GRANDE PARTIE EN UTILISANT DES INSTRUMENTS DE MESURE SCIENTIFIQUE. SON TRAVAIL EST DOCUMENTÉ SUR SA CHAÎNE YOUTUBE, GRÂCE À LAQUELLE IL RÉUNIT RÉGULIÈREMENT UNE COMMUNAUTÉ D'AMATEURS DE MUSIQUES EXPÉRIMENTALES. NOUS L'AVONS CONTACTÉ AFIN D'ÉCHANGER SUR LA NOTION D'INTERFACE MUSICALE ET SUR LES PRATIQUES AMATEURES. CET ÉCHANGE A EU LIEU PAR SKYPE, ENTRE PARIS ET BERLIN, LE VENDREDI 1^{ER} NOVEMBRE 2019.

1 Selon vous, quelle est la différence entre un instrument de musique et une «boîte qui fait des sons»?

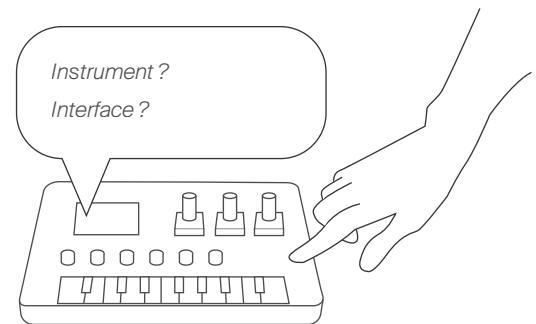
[En pointant vers un item de sa collection d'instruments électroniques] Voilà un exemple d'une boîte qui fait du son. Celle-ci, selon moi, n'est pas un instrument, car elle n'offre pas assez de contrôle et que son utilisation est trop aléatoire. Même si c'est un bel objet, je trouve qu'elle n'offre pas assez d'options dans un contexte de création musicale. J'essaye de faire en sorte que mes Euroracks *[il s'agit d'un format de synthétiseur modulaire]* soient des instruments: selon moi, quand on peut jouer en *live* avec, alors cela devient un instrument. C'est pour cette raison que certaines «boîtes qui font des sons» sont pour moi seulement des outils de studio.

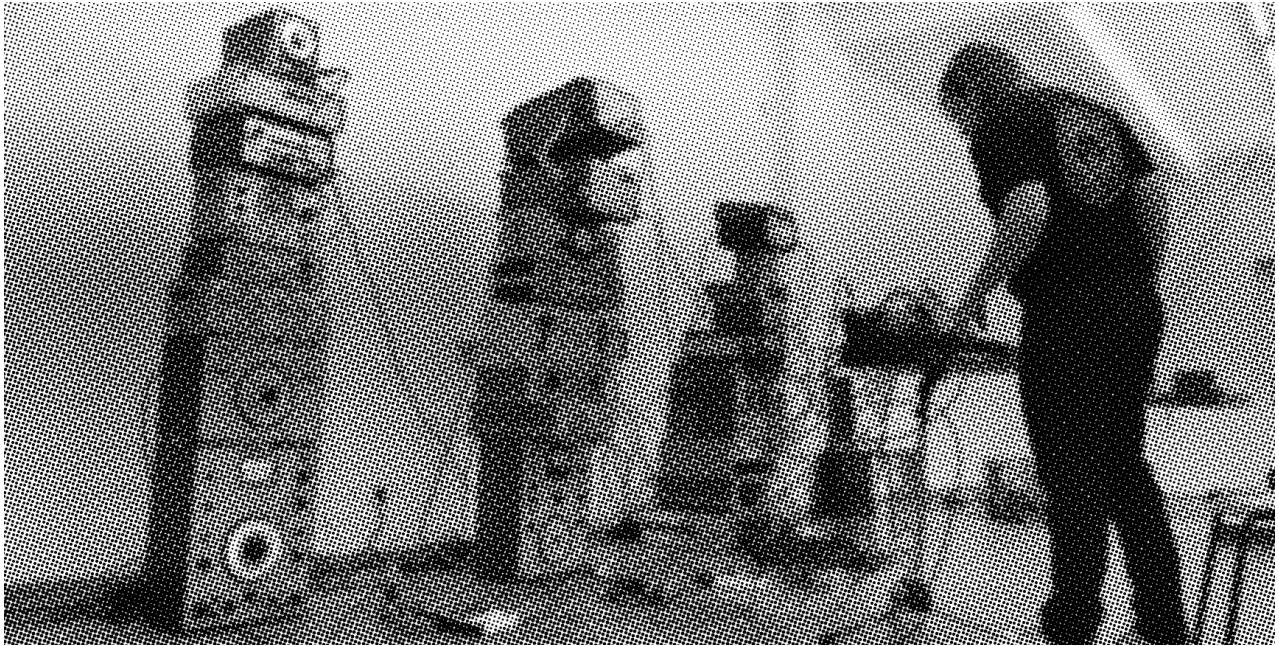
2 Créer avec un objet qui n'est pas fait pour faire de la musique: quel impact a cette démarche sur le dialogue que vous entretenez avec vos instruments?

Je trouve que cela rend le dialogue plus facile, car finalement, je construis mon propre instrument. À travers ce travail d'assemblage, mes objets deviennent véritablement des instruments car je les connais bien. Mais avec le système Eurorack, c'est «trop» facile de constamment changer les modules de position. Cela devient un «mauvais» instrument dans la mesure où on ne peut pas s'y habituer ni se familiariser avec sur une plus longue durée aussi facilement. Il est important de développer une mémoire musculaire, de se créer ses propres habitudes et repères.



Hainbach en visio le 01.11.2019.





Set-up du live « Landfill Totems » de Hainbach.

3 Comment l'utilisation de ces machines change-t-elle l'interaction avec votre public dans une performance *live* ?

Ce qui est certain, c'est que ça rend les choses beaucoup plus intéressantes. Pour parler de ma dernière performance en date, les personnes du public semblaient particulièrement intriguées et se demandaient même si les totems allaient s'écrouler. J'ai même senti une certaine curiosité dans la salle: les personnes avaient l'air de se demander «quels genres de sons ces machines vont-elles bien pouvoir produire?». Et pour répondre à cette question, il s'agit d'un son «massif». Mes totems produisent un son qui leur ressemble. Quand je fais de la musique avec ce système, je me lève pour aller «bidouiller» les modules, puis je vais me rasseoir pour jouer avec la table de mixage. Selon moi, les spectateurs sont en mesure de voir un processus «ouvert», cela en devient même

une performance visuelle. Je me rappelle qu'à un moment, j'ai branché une bass drum et j'ai senti les spectateurs presque fiers de comprendre une partie du processus quand ils se sont mis à entendre le son. Il y a un aspect ludique dans cette performance. Souvent, je dois même exagérer mes mouvements pour montrer l'action que j'ai sur le son. Tourner un bouton ne demande aucun effort physique et passe relativement inaperçu au regard du spectateur. C'est pour ça qu'il faut parfois faire du *hot knobbing* [faire comme si les boutons nous brûlent les doigts].

Aussi, ces machines sont intimidantes pour les spectateurs et même pour des musiciens avertis. Je dois inviter activement le public pour qu'ils viennent manipuler les machines. En fait, cela a l'air dangereux: on dirait que certaines de mes machines sont encore radioactives... certaines le sont encore d'ailleurs.



« Patching From Scratch | Ciat-Lonbarde Instruments », publié par Hainbach sur YouTube le 17.04.2018.

4 **Comment pourriez-vous rendre ces situations plus « ouvertes » aux spectateurs ?**

Je dirais qu'il faudrait rapprocher ce système à celui d'un synthétiseur modulaire. Mais d'un côté, à titre personnel, je n'aime pas toucher les patchs modulaires des autres, car ce sont leurs patchs. C'est comme si j'étais un étranger dans leur salon. Se retrouver devant un système déjà patché, c'est comme devoir lire dans les pensées de quelqu'un d'autre.

Les *Ciat-Lonbarde* [marque de synthétiseurs semi-modulaires] sont plus « ouverts » : ils regroupent les même composants qu'un synthétiseur modulaire, mais au lieu d'appellations techniques complexes il y a des petits pictogrammes qui rendent l'interface plus accessible et compréhensible.

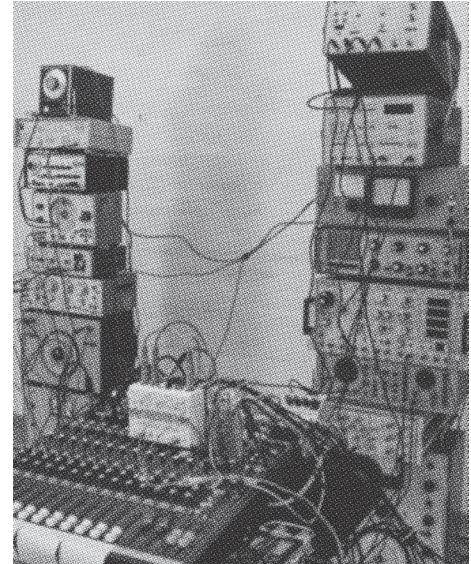
5 Comment pourriez-vous rendre ces situations plus « ouvertes » aux spectateurs ?

Je dirais qu'il faudrait rapprocher ce système à celui d'un synthétiseur modulaire. Mais d'un côté, à titre personnel, je n'aime pas toucher les patches modulaires des autres, car ce sont leurs patches. C'est comme si j'étais un étranger dans leur salon. Se retrouver devant un système déjà patché, c'est comme devoir lire dans les pensées de quelqu'un d'autre.

Les *Ciat-Lonbarde* [marque de synthétiseurs semi-modulaires] sont plus « ouverts » : ils regroupent les même composants qu'un synthétiseur modulaire, mais au lieu d'appellations techniques complexes il y a des petits pictogrammes qui rendent l'interface plus accessible et compréhensible.

6 Si vous deviez générer un contexte d'interaction musicale entre musiciens et non-musiciens, que proposeriez-vous ?

Je donnerais aux débutants des instruments à expérimenter, et je leur donnerais comme première instruction « jouez et écoutez ». Quant aux musiciens avertis, je leur demanderais de prendre leur instrument et leur donnerais la même instruction. Ensuite, le but du jeu serait de les harmoniser ensemble. Je pense que la meilleure manière de faire cela serait de passer par le jeu. J'avais participé à une pièce de théâtre dans laquelle je devais faire jouer de la musique par des acteurs non-musiciens. Ce qui a finalement bien fonctionné, c'était de faire du storytelling. Chacun jouait une note et un autre devait y répondre avec son instrument. Les participants étaient assis en cercle pour que tout le monde puisse se voir. En imaginant une histoire à raconter musicalement, cela a permis de créer des éléments mnémotechniques qui ont fait que chacun des éléments ont formalisé un même paysage sonore familier.



Totems de Hainbach.



JÉRÔME NIKA EST RÉALISATEUR EN INFORMATIQUE MUSICALE, MUSICIEN ET CHERCHEUR EN INTERACTION MUSICALE *HUMAIN-MACHINE*. IL TRAVAILLE EN COLLABORATION AVEC L'IRCAM SUR LA CONCEPTION DE SYSTÈMES DE CO-IMPROVISATION ENTRE MUSICIENS INSTRUMENTISTES ET LOGICIELS INFORMATIQUES. NOUS AVONS ASSISTÉ AUX CONFÉRENCES DE JÉRÔME NIKA LORS DU FESTIVAL *ARS ELECTRONICA* 2019 À LINZ. NOS ÉCHANGES ONT EU LIEU À L'IRCAM, LE MERCREDI 20 NOVEMBRE 2019.



*Generative agents / Jérôme Nika.
Photographie publiée sur ars.electronica.art*

1 Est-ce que vous pensez à développer vos outils pour des pratiques amateurs ?

Selon moi, le bon axe à considérer n'est pas l'axe professionnel-amateur, mais plutôt celui de l'expérimentation : l'objectif ici n'est pas de faire des applications musicales pour smartphones ou de faciliter la pratique musicale, ce n'est pas non plus de créer des assistants à la performance, mais plutôt d'essayer de créer des dispositifs ou des outils qui permettraient de créer de nouvelles pratiques et de nouveaux paradigmes de création musicale. Cela s'adresse donc à des personnes qui font de la recherche musicale, pas forcément académique. À des personnes dont l'ambition est de mettre en place des choses ou des pratiques qui n'existent pas encore. En pratique, nous nous adressons plus aux professionnels qu'aux amateurs, mais quelle est finalement la différence ? Précisons au passage qu'être dans une démarche d'expérimentation ne veut pas forcément dire faire de la musique expérimentale.

2 Avez vous déjà expérimenté avec des non-musiciens, justement ?

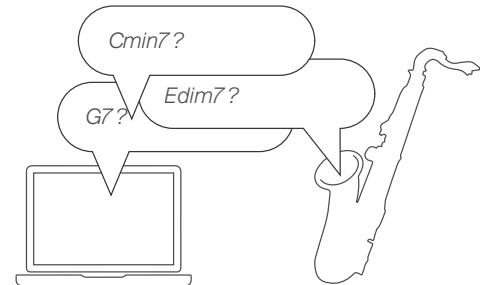
Mes travaux sont vraiment orientés sur l'improvisation. Il existe un grand nombre de répertoires de musiques improvisées. Chaque style musical a sa propre grille de règles pour improviser. Il y a donc une connaissance formelle à avoir pour improviser, mais cette connaissance n'est pas forcément innée, et pas forcément écrite et théorisée. Donc, non : je n'ai jamais expérimenté avec des gens totalement vierges de toute expérience musicale. Ceci étant dit, la réponse est oui, avec des néophytes. Je suis dans une démarche de partage de mes travaux et de recherche sur l'idiomatique. Le but est de formaliser, par le dialogue notamment, la pratique de l'improvisation.



« C'est pour ça - Live sax & drums experiments », publié par Jérôme Nika sur YouTube le 09.11.2019.

3 Est-ce que vous avez déjà testé votre système de co-improvisation humain-machine avec plusieurs musiciens en même temps ?

Oui, les questions qui peuvent se poser quand on joue à plusieurs sont d'ailleurs celles de la pulsation par exemple. Dans un groupe, la pulsation est plus immersive, tandis que dans un ordinateur, elle est aléatoire et inattendue. Alors parfois ça marche, parfois ça ne marche pas.

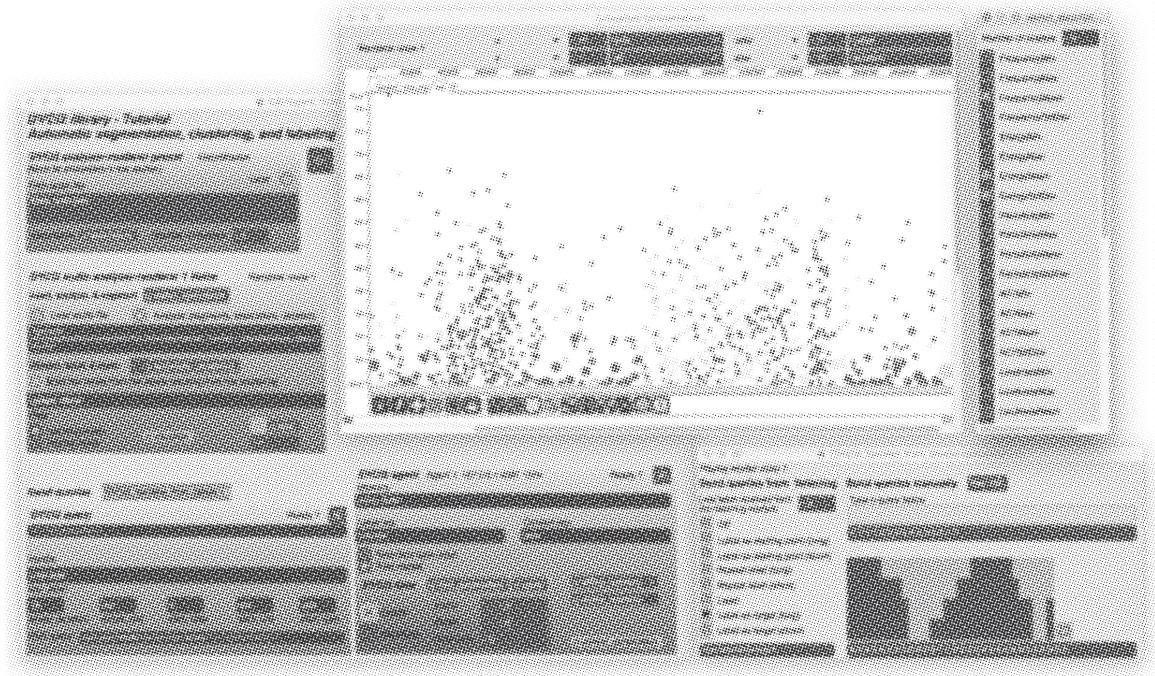




« C'est pour ça », performance de Jérôme Nika et Rém Foxi. Concert au centre culturel Onassis, Athènes, Grèce, septembre 2019.

4 **Avez-vous déjà été étonné par ce que vos outils ont pu créer ou générer ?**

Absolument, mais la dialectique entre le composé et l'imprévu est précisément ce qu'on cherche. L'outil permet de jouer à l'échelle de l'intention. Par exemple, si je demande à mon système de créer quelque chose qui commence très grave et qui finit très aigu, cela fonctionnera. Mais si je ne lui impose pas de timbre, d'énergie, etc. cela sera très imprévisible : puisque tout le reste sera « décidé » par la machine. Donc la question est finalement : quelles et combien de dimensions est-ce que je veux fixer dans l'histoire ? L'équilibre intéressant, c'est de concilier l'imprévu avec cette question. Quand on joue avec des musiciens sur tel ou tel répertoire extrêmement codifié, le plus drôle est de jouer avec ces codes-là et de voir justement où se situe la limite du langage musical.



Exemple issu de l'utilisation de la librairie DCYCI2 [Dynamique Créative de l'Interaction Improvisée] par Jérôme Nika et le saxophoniste Rémi Fox lors d'une performance à l'Académie de Darmstadt, juillet 2018.

5

Est-ce que l'outil a été alors capable de révéler la personnalité des musiciens avec qui vous avez joué ?

Les séances d'expérimentation permettent de révéler les mécanismes qui sont inconscients pour les musiciens. En ethnomusicologie, on va pas voir les musiciens d'une certaine culture en leur demandant « comment ça marche ? ». On vient avec un instrument et on joue avec eux, et c'est en jouant qu'on apprend sur leur langage musical. Ici, c'est la même idée, mais pas à l'échelle de la compréhension des règles qui régissent une musique en particulier, mais dans l'approche spécifique de l'improvisation.



HUGO SCURTO EST DOCTORANT À L'IRCAM AU SEIN DE L'ÉQUIPE *INTERACTION SON MUSIQUE MOUVEMENT* SOUS LA DIRECTION DE FRÉDÉRIC BEVILACQUA.

NOUS L'AVONS CONTACTÉ CAR, EN PARALLÈLE DE SES RECHERCHES PORTANT SUR LA CONCEPTION DE NOUVEAUX MODES D'INTERACTION MUSICALES *HUMAIN-MACHINE*, IL MÈNE UNE PRATIQUE ARTISTIQUE DANS LE CHAMP DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE ET S'INTÉRESSE AUX DÉCLOISONNEMENTS DISCIPLINAIRES ET SOCIÉTAUX ENGENDRÉS PAR LES DÉVELOPPEMENTS DES TECHNOLOGIES. L'ENTRETIEN A EU LIEU LE LUNDI 25 NOVEMBRE 2019 À PARIS, EN FACE DE L'IRCAM.

1 Selon vous, quel rapport l'IRCAM entretient avec le public? Y a-t-il des artistes, ou bien des chercheurs, à l'IRCAM ?

L'IRCAM a une telle expertise de la composition et du « musical » qu'il y a une distinction entre scientifiques d'un côté et compositeurs de l'autre : c'est un cadre institutionnel. Quand on est scientifique à l'IRCAM, il est difficile de porter également la casquette d'artiste-auteur. D'autre part, en dehors de l'équipe Interaction son musique mouvement, l'approche média n'est pas présente à l'IRCAM car son historique de la musique est davantage dans l'écriture et dans le rapport entre compositeurs et interprètes.

Dans quelle mesure l'équipe ISMM travaille-t-elle avec des personnes externes à l'IRCAM ?

2 Nous pouvons prendre l'exemple du projet *CoSiMa* (*Collaborative Situated Media*). Dans ce projet, la démarche était de vouloir impliquer plus de personnes dans la création musicale. À l'IRCAM, les dispositifs sur lesquels les chercheurs travaillent sont très pointus, il est donc difficile de ramener des personnes extérieures. En 2012, le but du projet *CoSiMa* était donc de questionner cette notion d'accessibilité à travers l'usage du smartphone : est-ce qu'on peut donner des instruments de musique à tout le monde grâce à des applications interactives ?



Collective Loops, CoSiMa. Instrument musical expérimental et collaboratif, 2015.

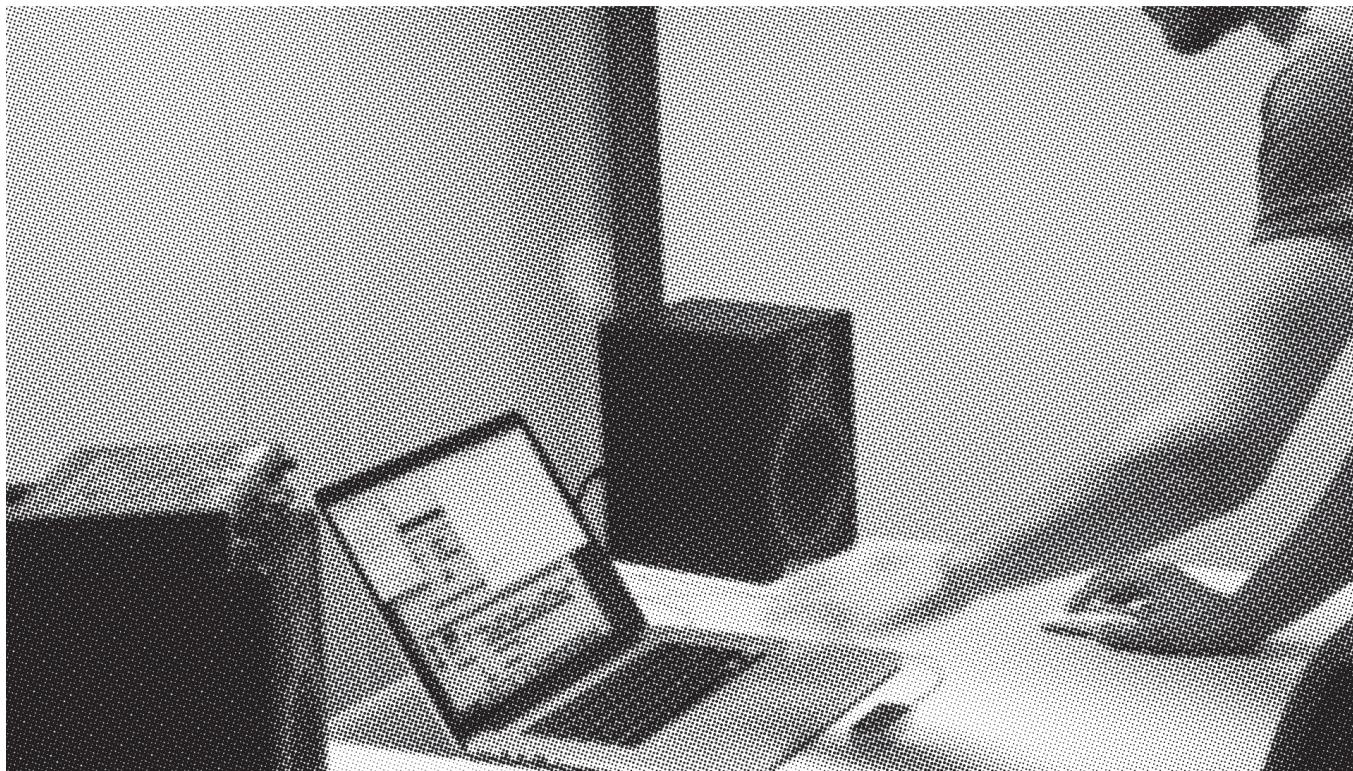


« COSIMA-IRCAM 2017 | Coloop : Jouer de la musique ensemble avec son Smartphone », publié par France Musique sur YouTube le 14.06.2017.

3 En faisant référence au *Conditional Design*, où le produit est le processus, la logique est l'outil et la contribution est le matériel: une telle démarche peut-elle s'inscrire dans la recherche musicale à l'IRCAM, par exemple par le design de dispositifs musicaux ?

À l'IRCAM ce n'est pas quelque chose de très commun, car en général les outils qui en sortent appartiennent à la culture des sciences de l'ingénierie et sont donc très techniques, par exemple des outils dans le traitement de signal.

Norbert Schnell, qui pilotait le projet *CoSiMa*, a voulu explorer différents types d'expressions collectives et remettre en cause l'objet de l'instrument musical. Il n'était plus dans une dimension de « pièces, œuvres, expositions », mais davantage dans l'expérience. Disons qu'il a tenté d'explorer ces choses-là par la pratique.



Grab-And-Play, logiciel de prototypage de mapping sonores à partir de mouvements. Conçu par Rebecca Fiebrink et Hugo Scurto en 2016.

4 Dans cette idée de retransmettre le geste en son, pouvez-vous nous parler de vos recherches sur l'apprentissage machine dans l'interface musicale ?

Il est très récent que le corps soit présent dans le domaine de la musique à l'*IRCAM*, où il y avait davantage une vision avec d'un côté le compositeur et de l'autre l'interprète qui est le corps. Le corps est venu quand on a voulu créer des interfaces, ce qui est arrivé assez tard, en sachant que les interfaces musicales au départ étaient faites pour composer.

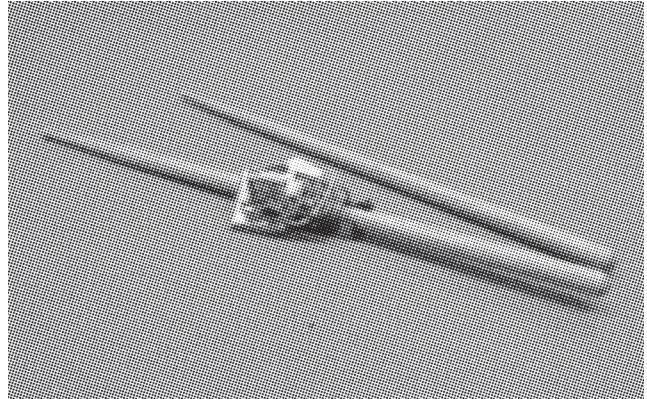
L'interaction a commencé à s'installer quand il y a eu des capteurs de gestes par exemple, on s'est alors demandé comment capturer la richesse du geste corporel dans la musique: dans cette idée de *mapping*, il y a l'idée de programmer toutes ces relations. Le geste est primordial, car nous n'avons pas tous la même physiologie ni la même expressivité. L'approche par les données a donc vraiment un sens créatif, et surtout un sens au niveau de l'accessibilité.

5 Comment faudrait-il envisager le retour sensoriel dans un instrument numérique ?

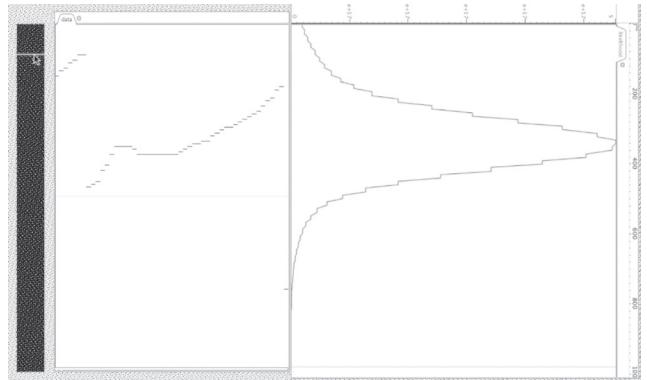
En fait, il y a un parallèle entre, prendre un instrument physique acoustique, et faire un *mapping* du geste au son. Ce parallèle, il se fait inconsciemment à partir de l'instrument et de sa forme physique. Mais à partir du moment où on passe au numérique, tout est à reconcevoir. Depuis 20 ans, cette problématique est en exploration. Quand on passe dans le domaine du numérique, il n'y a jamais le même capteur ni le même langage de programmation. Il y a donc un problème de longévité dans la pratique des instruments numériques. Si l'instrument disparaît, ou bien s'il est mis à jour continuellement, comment peut-on alors fonder une pratique « stable » d'un instrument numérique ? Finalement, il n'y a pas beaucoup de répertoires de « musiques numériques ». Ce problème de persistance se pose donc réellement.

6 On a toujours cette démarche de « mapper » telle caractéristique à tel geste. Est-il possible alors de faire l'inverse, partir de l'interface pour créer de la musique ?

Dans les logiciels de *machine-learning*, ce qui est intéressant c'est ce que le système nous rend. Si on imagine un système qui conçoit automatiquement un *mapping*, il y a forcément un nouveau vocabulaire gestuel créé par le logiciel, avec des gestes inattendus. J'avais essayé de l'expérimenter dans mon projet *somasticks*, avec l'idée de faire un système avec des baguettes de batterie où le son déclenche le geste, plutôt que ça soit le geste qui déclenche le son, disons que c'est un peu l'instrument qui te joue. En faisant tester ce dispositif à d'autres, il était intéressant de voir les utilisateurs se questionner sur leur contrôle de l'instrument. Il y a l'idée de « soit tu es en contrôle, soit tu "subis" le son », et donc d'être plus dans la « réaction » que la « création ».



Les somasticks sont baguettes augmentées qui utilisent un apprentissage non supervisé pour mettre l'accent sur l'aspect somatique de la pratique de la batterie.



Observation en temps réel des données des mouvements transmises par les capteurs sans fil des baguettes.

Plus d'informations sur :
www.bolide.international
@bolide.international

BOLIDE
Aucun droit réservé
2020