

<https://divergences.be/spip.php?article635>



René Bastian

# De la disparition progressive de la musique

- Archives - 2007 - N° 10 Novembre/november 2007 - Arts -

Publication date: mercredi 14 novembre 2007

---

Copyright © Divergences, Revue libertaire internationale en ligne - Tous

droits réservés

---

[<https://divergences.be/local/cache-vignettes/L43xH400/13-6-08940.jpg>]

La musique, qu'elle soit écoutée ou seulement entendue, n'existe plus guère sous forme de projet : partition, description, mais presque exclusivement sous forme de passé : un enregistrement, une bande, un disque. Entre le néant musical, qui précède l'émergence cérébrale d'une idée de musique, et la musique comme déjà passée s'est glissée une nouvelle activité qui en son carrefour entend faire se croiser aussi bien le solfège traditionnel que le conditionnement aux prescriptions commerciales. C'est le logiciel. Il promet la finesse de calcul et la liberté, la vitesse d'exécution et l'égalité des chances (si l'égalité ne fonctionne pas, c'est la faute à pas de chance).

L'intrusion de l'informatique dans la majeure partie de la médiation entre les producteurs de musique (compositeurs, diffuseurs, interprètes de tous crins) et les destinataires (ceux qui écoutent et ceux qui ne font qu'entendre) n'est pas plus anodine que le passage de la partition recopiée manuellement à la partition reproduite par les techniques de l'imprimerie. De même que la standardisation des glyphes musicographiques (clés, croches, portées, etc.) a eu pour double effet une augmentation de la diffusion des partitions et une diminution de leur variété graphique, de même la standardisation des concepts musicaux réellement assimilés par les logiciels rejette dans un néant inatteignable tout concept non assimilé et amplifie le prestige des concepts assimilés. À regarder de près les effets et les buts de l'informatique, il s'avère que rien n'a changé depuis ses origines : l'informatique, sous ses multiples incarnations logicielles, est un outil de contrôle et de soumission. Elle n'a ni la qualité humaine, ni même l'animalité ; elle est une simple combinaison d'algorithmes, un objet inerte. Parler d'informatique libre est au mieux un lapsus collectif.

Chaque technique instille des effets négatifs et positifs ; c'est un lieu commun dont il n'est pas nécessaire de débattre. Le technique est par ailleurs consubstantiel à l'être humain à ce qui rend obsolètes toutes les méfiances anti-techniques. L'évolution des techniques constitue l'Histoire de l'Humanité et continuera à faire son Histoire : à moins que la technique arrive à les changer (ou à les perturber), les structures mentales de l'être humain resteront immuables. Et si elles venaient à changer (ou si elles ont déjà été changées) par intervention humaine, ce ne serait que le droit fil d'une rétroaction technique (voir le Monde Diplo, nov. 07)

Néanmoins si nous convenons que cette Histoire ressemble à l'exploration d'un paysage escarpé dans l'obscurité, dans le brouillard et sans boussole, de toute façon inutile puisqu'il n'y a aucune carte, nous sommes plus près d'un postulat qui nous évitera des dévissages catastrophiques que si nous espérons qu'une main invisible nous mènera sûrement le long des précipices et qu'un dessein intelligent nous laissera faire en chaque instant tout ce qui nous semblera faisable.

Comme l'effet imprimerie : depuis les glyphes musicaux assemblés tels des caractères jusqu'aux partitions-dessins de Logothetis reproduits en fac-simile, l'imprimerie fut un champ de conflits : d'abord sélective et contraignante quant au style des musiques imprimables, l'évolution technique a procuré de plus en plus de liberté. Mais entretemps la partition a perdu son statut de vecteur et diffuseur. D'où la certitude que la technique évolue quelquefois selon ses lois propres, le plus souvent selon des lois dictées par ceux qui ont le pouvoir de la faire évoluer. Le meilleur des mondes possibles n'est pas celui qui est et même il échappe à notre imagination. La technique ne va pas là où elle peut aller, mais là où on la laisse aller.

Les compétences requises pour juger de l'adéquation entre une pensée

musicale et les techniques disponibles ne sont pas hors de portée des médiateurs entre compositeurs, publics et organisateurs, mais elles ne sont acquises qu'à force d'abnégation. Quel est l'idéologue à ce terme auquel il ne faut pas attacher de connotation péjorative mais qu'il faut prendre en son seul sens de « technicien des idées » qui est capable de juger de la cohérence d'un langage artificiel (les langages artificiels constituant la base de toute l'informatique), de l'adéquation d'un langage artificiel avec la pensée musicale souhaitable (ce qui implique évidemment un système de valeurs départageant les musiques possibles), de la répercussion de la technique sur le système de valeurs donc de son être en société et, par voie de conséquence d'un point de vue anthropologique, si les musiques survivantes méritent effectivement de survivre. Si la musique n'a pour raison d'être que de faire tourner les pales de la roue du Commerce, pourquoi serait-elle ?

### Le mythe du temps réel

La production industrielle exige d'être en mesure de produire de la musique en temps réel (drôle d'expression, mais c'est celle qui a cours). La mythologie du temps réel qui a été acceptée sans esprit critique par l'ensemble des studios, subventionnés ou non, correspond à la notion industrielle de flux tendu. Peu importe la qualité de musique, pourvu qu'on l'ait dans l'instant où on en a besoin. On comprend que les recherches d'une informatique musicale de temps réel aient bénéficié d'un tel soutien : c'est qu'elles sont l'image dans le domaine culturel de l'idéal industriel, idéal qui veut accélérer sans relâche le cycle production-consommation. Le musicien habitué à jouer d'un instrument répondant immédiatement à son envie de jouer était évidemment convaincu que les pratiques en temps réel sont par essence des pratiques musicales. Tout musicien issu du sérail objectera que ce n'est pas vrai que le modèle industriel soit devenu un modèle culturel et il le dira même très vite pour ne pas avoir à y réfléchir. Le modèle est devenu profondément mental, il a été intériorisé et pour un tel musicien il n'est pas question de mettre cette intériorité en doute.

Or le but d'un studio de musique électronique ne doit pas être de réaliser de la musique en temps réel, mais de réaliser de la bonne musique, et la bonne musique, c'est celle qui représente les aspirations esthétiques personnelles du compositeur. (À condition qu'il en ait, mais on peut sans crainte affirmer qu'il en a le contraire serait aussi étonnant que voir une personne humaine ne pas posséder à fond et de façon absolument congénitale la faculté de penser). La bonne musique n'est pas celle qui correspond aux critères esthétiques de tel ou tel journaliste de quotidien ou d'hebdomadaire, ni celle qui correspond aux critères politiques, fatalement aussi vides et néfastes de sens que tous les autres critères politiques.

Si le studio est capable de satisfaire le compositeur, il produit de la bonne musique. Cet indice de satisfaction du compositeur n'a rien à voir avec les questions de plus ou moins grande valeur esthétique, qui ont été et sont actuellement plus que jamais manoeuvrables par des pressions publicitaires. C'est le compositeur qui dit

que ce qu'il fait est de la musique. Linguistiquement parlant, le compositeur est un être performatif. Ce qui fait de chaque être humain un compositeur potentiel : il suffit qu'il le dise. Être reconnu par d'autres en tant que compositeur est une autre histoire. Faire de la musique, c'est d'abord se reconnaître soi-même faire de la musique. Une question qu'on peut se poser : cette musique est-elle vraiment *ma* musique ou est-ce celle que le système industriel souhaite que je produise ? On voit que le compositeur satisfait par la lutherie virtuelle [\[1\]](#)

actuelle n'a pas activé tout son sens critique :

les réalisateurs de cette lutherie virtuelle, donc l'ensemble des informaticiens, programmeurs et développeurs professionnels, n'ont réfléchi ni aux structures fondamentales du temps musical ni à celles de la tonalité.

Confort ou convivialité sont l'autre concept associé à la musique industrielle actuelle. On va même dans la presse spécialisée jusqu'à dire que telle interface graphique est plus belle que telle autre. Le logiciel a un look qui change avec la mode : une autre raison (ou la seule ?) pour changer d'appareillage.

Je résume : les outils du studio informatique proposés par l'industrie informatique actuelle reformatent les concepts à l'œuvre dans les studios de musique analogique et acceptent les contraintes du monde industriel. Ces contraintes ignorent l'imaginaire du compositeur et le remplacent par la notion de confort. Le compositeur est invité à jouer avec les instruments qui serviront la production industrielle de musique. Cette idéologie est envahissante comme toutes les idéologies fascisantes et fascinantes : sous la dénomination de « musiques nouvelles » elles réduisent à la portion congrue toute pratique musicale contestant ce modèle de production.

Tous les logiciels produits par l'industrie informatique sont écrits dans des langages de bas niveau (en général le langage C) et soignent au-delà de toute nécessité l'aspect graphique, celui-ci étant un vecteur publicitaire efficace. Peu importe que les musiciens connaissant toutes les ficelles de ces logiciels soient rares même j'irai jusqu'à dire qu'il n'y en a pas : seuls les informaticiens les connaissent. L'adjonction de nouvelles fonctions superfétatoires est un moteur publicitaire puissant. L'informatique musicale actuelle est une collection de gadgets s'éloignant intentionnellement de plus en plus de l'essentiel. Il ne faut donc pas s'étonner que de temps à autre un professeur de musique dise que l'étude d'un logiciel de musique est comparable à un cursus de pianiste. Mais la différence entre la lutherie traditionnelle et la pseudo-lutherie informatique est que cette pseudo-lutherie redessine le piano tous les ans.

René Bastian  
27 mai 2007

[1] *La lutherie virtuelle est représentée par l'ensemble des logiciels de musique dont on dispose.*