

Séminaire de l'EHESS « Modélisation des savoirs musicaux relevant de l'oralité »
Séance du mercredi 10 avril 2019 : Jazz et musiques électroniques (2)
Compte-rendu de Noé Coussot

Dans cette séance du séminaire « Modélisation des savoirs musicaux relevant de l'oralité » s'est poursuivie la réflexion sur les différences entre jazz et musiques électroniques amorcée lors de la séance précédente (le 27 mars) et dans le prolongement des recherches menées par Marc Chemillier avec le logiciel Djazz¹. La mise en regard de ces deux genres musicaux les fait apparaître comme les deux termes d'une série d'oppositions binaires, du point de vue de leur structure et de leur fonctionnement musicologique respectifs, des contextes de performances dans lesquels ils sont joués, ainsi que des valeurs morales, esthétiques et politiques auxquelles certains musiciens les associent.

Mark Buttler publie en 2006 *Unlocking the groove*, un ouvrage pionnier dans la recherche musicologique portant sur les musiques électroniques de danse. Son analyse porte essentiellement sur le principe de superposition et de jeu sur les ambiguïtés rythmiques, récurrents au cours du développement de la majeure partie des pièces de musiques électroniques. Ces dernières sont intimement liées au *dancefloor* et donc conçues pour être écoutées en continu et dans un temps long. Au sein d'un flux musical constitué de différentes couches sonores superposées, le travail du DJ au cours de la performance est celui d'un décentrement, d'une recontextualisation progressive des différents niveaux rythmiques qui vise à proposer pour les danseurs une expérience riche et sans cesse renouvelée du temps musical. Pour se faire, il met en avant certaines couches plutôt que d'autres, en modifiant leur volume ou leur timbre par exemple, de manière à faire émerger de nouvelles possibilités rythmiques et à changer la perception de la trame musicale dans son ensemble.

En s'inspirant du travail initié par Mark Buttler, Marc Chemillier propose l'analyse musicologique de deux enregistrements composés par le biais des techniques du *sampling* et du *remix*, ou autrement dit, issus de fragments de musique préalablement enregistrés, retravaillés afin d'être réagencés dans une configuration nouvelle. Comment le musicien opère-t-il pour faire d'un standard de jazz une composition inédite de musique électronique pensée pour la danse ? Chercher à comprendre les opérations musicales mises en œuvre pour passer de l'un à l'autre permettrait d'informer le logiciel Djazz de ce type de manipulations et à terme de pouvoir le synchroniser avec d'autres interfaces utilisées par les DJ, comme *Abelton Live* par exemple, pour qu'il soit en mesure de modéliser et d'improviser de manière autonome une pièce de musique électronique.

La trame harmonique du premier exemple, « Rêve 1 » du DJ Joakim Lone consiste en la mise en boucle d'une séquence d'accords tirée du morceau « *It's about that time* »² de Miles Davis. Le titre de DJ Joakim a lui-même fait l'objet d'un remix quelques années plus tard par Phil Asher, DJ emblématique de la scène *house*, sur l'album *Tiger Sushi Remixed*. La mise en correspondance de la séquence d'origine et de celle remixée par Phil Asher permet de mettre en évidence le mécanisme de réduction, voire d'abstraction, propre au processus de composition de certains types de musiques électroniques. Alors que dans la version jazz, la séquence harmonique est complexe et n'est jamais présentée deux fois de la même manière, dans la version *house*, la séquence est d'abord mise en boucle (Joakim), puis réduite à deux accords répétés à l'identique (Asher). Ce processus de raréfaction harmonique s'observe aussi dans le titre « *Rain* »³ de Kerri Chandler, qui condense en quatre mesures une séquence harmonique extraite de « *Round Midnight* »⁴, de Thelonious Monk développée initialement sur 8 mesures. L'art du DJ tient donc à faire d'un fragment bien choisi, mettant en jeu les éléments harmoniques les plus importants et les plus saillants de la séquence d'origine, la matière d'une pièce musicale nouvelle.

1 <http://digitaljazz.fr/>

2 https://www.youtube.com/watch?v=xhFbNwMY_qg

3 <https://www.youtube.com/watch?v=HmtVq0KsLuE>

4 <https://www.youtube.com/watch?v=IKayR1oqC7w>

Les instruments du DJ, la « machine », l'ordinateur ou le séquenceur, sont les moyens privilégiés de mise en boucle du son numérique. La récurrence des principes de duplication et de répétition dans la composition des pièces de musiques électroniques, doit donc être entendue au regard des potentialités que l'instrument offre à la créativité du compositeur. La généralisation du son numérique et l'usage de plus en plus massif des technologies informatiques appliquées à la musique possèdent comme conséquence de rigidifier la pulsation. Alors que dans le jazz la pulsation n'est pas une donnée objective mais avant tout le résultat d'un processus d'interaction entre les musiciens⁵, dans la musique électronique celle-ci devient mécanique et dépourvue de fluctuations.

S'il existe bien une opposition formelle entre la musique jouée par les machines et celle jouée par les humains, entre une musique organisée selon une représentation du temps qui pré-existe à son exécution et une musique qui s'organise, se régule et se développe dans un temps vécu par les musiciens, celles-ci ne doivent pas être considérées comme des catégories hermétiques et réfractaires au dialogue. Le style drum and bass, né en Angleterre dans les années 1990 est un bon exemple de la manière dont des ponts peuvent se créer entre ces deux univers musicaux. Le « Amen break », la marque de fabrique du style drum and bass, est un pattern rythmique de batterie issu à l'origine du titre « Amen, Brother », joué par The Winstons, un groupe de funk soul américain de la fin des années 1960, samplé et accéléré par les Djs grâce à leurs machines. Ce style a par la suite intéressé les musiciens de jazz qui ont commencé à reproduire sur leur instrument l'esthétique des nouveaux patterns rythmiques créés à partir des machines⁶ jusqu'à les intégrer dans leur propres compositions⁷. Depuis les années 1990, cette tendance des musiciens de jazz à réinjecter dans leur musique des éléments esthétiques issus des musiques électroniques et à vouloir atteindre la régularité du tempo des machines, n'a cessé de prendre de l'ampleur, jusqu'à l'usage aujourd'hui devenu courant sur scène d'un clic dans l'oreillette des musiciens. Mais la rigidification du temps amoindrit-elle nécessairement la qualité des interactions qui se nouent pendant la performance entre les musiciens et leur public ?

Si le discours de certains musiciens de jazz, à l'image de celui de Bernard Lubat, est relativement critique à l'égard des premiers exemples de type house mentionnés précédemment, jugés monotones, dépourvues de surprise, liés à un mode de consommation de la musique organisé autour de la notion de « manque », d'autres exemples, partageant pourtant des propriétés musicales similaires et mettant en jeu un tempo électronique régulier, comme le jeu de Simon Grey improvisant des pistes mélodiques sur un synthétiseur en les superposant en temps réel, trouvent à leurs yeux plus d'intérêt, voir même suscitent leur admiration. Marc Chemillier par le biais d'entretiens et d'écoutes commentées cherche à comprendre ce qui fonde ce conflit de valeurs et la manière dont il peut être exprimé chez certains musiciens. L'investissement corporel du musicien, le « toucher » sont des critères fondamentaux dans la grille de lecture de Bernard Lubat, et sans lesquels aucun « swing » ne serait possible. Il cherche de la part du musicien un engagement physique au-delà du simple engagement cérébral. Si ce type de jugement doit être considéré au regard de la posture idéologique mais aussi de la génération de celui qui l'énonce, il met néanmoins en exergue l'importance de la place du corps comme fondement de l'opposition entre jazz et musiques électroniques. La figure du musicien de jazz, du musicien improvisateur, tel qu'il se dessine dans le discours de Bernard Lubat, ne doit pas pour des raisons politiques ou idéologiques faire l'impasse sur les nouveaux outils numériques, mais plutôt apprendre à les humaniser, à s'en servir comme un moyen d'enrichir sa pratique sans que cela n'entache les relations d'interactions qu'il crée par le jeu entre ses pairs et le public.

5 Chemillier Marc, (à paraître), « Aristochats, jazz et machines : jouer avec ou sans clic », p.3

6 Voir à titre d'exemple le jeu de batterie développé par Louis Cole : https://www.youtube.com/watch?v=lj10_Br86il

7 Voir à titre d'exemple le titre « Jungle hardbop » de Laurent de Wilde : <https://www.youtube.com/watch?v=8ze-kFDiYY8>