Introduction

A l'heure où les outils numériques permettent à la fois de programmer et même fabriquer des objets, applications etc ... sur mesure; il est étonnant de constater à quel point la production et l'enseignement musical sont enfermés dans des pratiques ultra déterminées qui réduisent conséquemment leurs possibles en termes d'inventivité et d'accessibilité.

D'abord, il persiste toujours un large fossé qui tarde à se réconcilier entre musique écrite et musique orale, j'inclue dans ces dernières les pratiques de MAO dont les outils de production ne nécessitent pas forcément de connaissance théorique de la musique. C'est d'autant plus troublant que la musique est puissamment un art outil de la communication transcendant toutes les frontières culturelles, à dire franchement ni plus ni moins qu'un langage universel, porteur depuis des millénaires de tous les rituels de l'humanité, vecteur de toutes ses transes.

Comment se résoudre alors à une frontière aussi marquée, avec, si l'on pousse la caricature dans ses pires extrémités, d'un côté des musiciens incapables de jouer une note sans le soutien d'une partition et de l'autre des musiciens capables de n'en jouer qu'une, et ce obstinément sur tous les temps pour n'avoir pas été invité aux richesses des développements mélodiques, harmoniques ou rythmiques. Le problème dans cela est que sans plus de passerelles, de formations alternatives, de rencontres entre ces deux manières de pratiquer la musique ces deux camps en ont encore pour un moment à se retrancher, forts de leurs arsenaux de pratiques déterminées techniquement, socialement etc ...

D'un côté donc, un art "élitiste" nécessitant des connaissances symboliques inculquées au forceps à des élèves de plus en rétifs a cet abominable solfège et pour cause : une manie théorique qui prend toujours beaucoup de place sur la pratique. Et puis, aussi un art élitiste socialement, qui nécessite des moyens financiers pour payer les cours, acheter les instruments; instruments fragiles et trés techniques qui n'offrent pas de prime abord une approche psychomotrice intuitive pour les plus jeunes. De l'autre, un art populaire qui n'a pas d'autre modèle que ceux du paysage sonore contemporain, dont les outils virtuels ne nécessitent plus de réelle conscience ni maitrise d'une gestique musicale sensible, et dont ces mêmes outils répondent et guident d'une manière de plus en plus autoritaire vers des critères de production musicale industrielle avec cadences imposées, cycles harmoniques réduits au minimum, et assistance à la production de plus en plus développée; sans parler d'un art similaire à celui du "tuning" automobile avec une quantité infini d'enjoliveurs de sons qui viennent donner l'illusion d'un création originale alors même que le véhicule de l'expression sort tout droit de la chaine.

Maintenant, que cela est dit, cela mérite tout autant d'être balayé, car :

- les outils informatiques de production et d'invention sont là, ils existent, et leurs possibilités sont colossales

- ils sont pour la plupart accessibles à tous .. génération du Home studio ..

- beaucoup - de plus en plus - de musiciens formés ou autodidactes évoluent désormais à la frontière de tous ces possibles, voyageant entre, hybridant les esthétiques avec une liberté euphorisante ..

- les technologies associées aux Fablabs laissent entrevoir une nouvelle facture instrumentale ouverte à tous et à la propagation exponentielle possible qui fasse fi du marché des instruments et de la musique ...

Si l'on veut donc que cette curiosité créatrice se développe encore, il est essentiel de travailler à des outils de formation musicale intermédiaires entre l'oral et l'écrit pour les écoles instituées et les centres de musiques actuelles, à fabriquer des instrumentariums pédagogiques DIY et peu onéreux qui puissent se propager dans les écoles, les centres de loisirs, maisons de quartiers, accompagnés de méthodes originales d'apprentissage qui font la part belle à la création par les enfants, tout en renforçant leurs facultés de symbolisation, d'écriture comme d'expression libre. Et pour cela, l'enjeu est de taille, que ce soit par la programmation informatique d'applications originales qui réinventent leurs propres règles de jeux musicaux - détachés de toutes les raideurs scholastiques ou autres réflexes esthétiques préruminés- ou les espaces de fabrication numériques pour élaborer de nouveaux instruments ou simplement des instruments plus accessibles à tous et plus intuitifs dans leur apprentissage.

Révision #4
Créé 2021-05-19 12:49:21 CEST par Pierre Lambla
Mis à jour 2021-05-20 13:59:42 CEST par Florence_ARTLAB_MainsdOeuvres