

Une idée pour la nouvelle création audiovisuelle

en tant que solution de la fragilité
de la musique contemporaine

Ryôzô

06/06/2022

- Chapitre 1: Qu'est-ce que la structure ?
- Chapitre 2: La culture de la forme sonate et son effondrement
- Chapitre 3: La fragilité de la musique contemporaine
- Chapitre 4: Une idée pour la nouvelle création audiovisuelle
- Chapitre 5: Trois contextes de l'art
- Chapitre 6: Perspectives et défis futurs

Le but de cet essai est “d'analyser la fragilité de la culture de la musique contemporaine et de présenter une idée pour la création d'une nouvelle culture musicale comme solution à ce problème.”

Par "musique contemporaine", on entend ici “la musique produite principalement par des compositeurs occupant des postes dans des universités ou des conservatoires, commandée par l'État, des salles de concert ou des organisations de spectacle, ou créée lors de festivals de la musique contemporaine ou de concerts organisés de manière indépendante.”

Le chapitre 1 fournit une explication du concept central des structures internes et externes, qui est le concept central de la thèse principale. (p.3)

Le chapitre 2 explique pourquoi la forme sonate a joué un rôle central dans la musique classique aux 18e et 19e siècles, et pourquoi cette culture s'est effondrée. Les raisons en sont expliquées sur la base des concepts présentés au chapitre 1. (p.4-7)

Le chapitre 3 explique d'abord le concept de "solidité de la culture créative", puis discute de sa fragilité en soulignant que la culture de la musique contemporaine ne remplit pas cette condition. (p.8-13)

Au chapitre 4, je présente des idées pour résoudre aux fragilités identifiées au chapitre 3. Il évoque également la possibilité de développer une nouvelle culture créative collective, plutôt qu'une simple création individuelle. (p.14-22)

Le chapitre 5 décrit les conditions d'une "expression artistique de valeur" et renforce l'inévitabilité historique des idées du chapitre 4 en montrant qu'elles les remplissent. (p.23-26)

Le chapitre 6 décrit les principaux défis à relever pour transformer les idées du chapitre 4 en une culture collective et examine les solutions et les perspectives. (p.27-28)

Chapitre 1 : Qu'est-ce que la structure ?

Qu'est-ce que la structure ? En un mot, c'est la "répétition". Plus précisément, il s'agit de la "perception de la répétition".

Par exemple.

ABA

Cela peut facilement reconnaître la répétition dans des formes simples telles que mais

ABCDEFAGH...

Qu'en est-il des cas tels que. A est effectivement répété, mais la distance est trop grande et on ne voit pas la nécessité de le répéter à ce moment-là. En d'autres termes, en tant que perception, on peut dire qu'elle n'est pas différente d'une "énumération". Par conséquent, on peut constater que la simple répétition de quelque chose, ou la répétition de quelque chose par hasard, ne crée pas de structure, mais que la clé de la création d'une structure est la mise en oeuvre d'une répétition qui fait appel à la perception du spectateur.

Cependant, même si la structure n'est pas différente de l'énumération dans cet exemple, elle peut créer des perceptions répétées. C'est le cas lorsqu'une oeuvre ayant la même structure existe déjà. Même si la répétition au sein de l'oeuvre n'est pas reconnaissable ou, pour aller à l'extrême, même s'il n'y a pas de répétition du tout au sein de l'oeuvre, le spectateur reconnaîtra la répétition par des influences extérieures à l'oeuvre.

Dans cet essai, je ferai référence à la structure établie par la répétition au sein de l'oeuvre comme étant la "**structure interne**" et à la structure qui crée la perception de la répétition par une autre oeuvre ou un autre groupe d'oeuvres comme étant la "**structure externe**". C'est un terme que j'ai inventé et qui n'est pas un terme académique en musicologie ou en études artistiques.

Pour résumer, la structure de l'art peut toujours être classée dans l'une de ces trois catégories.

- (i) Répétition en dedans du travail
- (ii) Répétition en dehors du travail
- (iii) Énumération

Chapitre 2 : La culture de la forme sonate et son effondrement

Des exemples de chaque structure sont ensuite explorés à partir de la musique classique occidentale.

Tout d'abord, il existe deux types de structure interne. Il s'agit de "structures qui répètent des éléments" et de "structures qui répètent un ensemble d'éléments". Les exemples de la première catégorie comprennent les canons, les fugues et les inventions, tandis que les exemples de la seconde catégorie comprennent les rondos et les variations.

Les folias, les gavottes et les menuets sont des exemples de structures externes. Toutes ces pièces ont une structure interne (folia : variation, gavotte : forme binaire, menuet : forme ternaire complexe), mais en même temps, parce que ce sont des danses, elles ont des restrictions sur le tempo, la mélodie et l'harmonie requises par le style de la danse. Leur respect, en d'autres termes, crée une structure externe. En d'autres termes, cela signifie que son propre travail est relatif à d'autres travaux qui respectent également le style. Par conséquent, la structure externe peut également être décrite comme une "structure conventionnelle" ou une "structure à la mode".

Sur cette base, nous analyserons la "forme sonate", qui était populaire de la seconde moitié du 18e siècle au début du 20e siècle et était même une condition préalable à la composition, en particulier dans la musique symphonique et de chambre.

Pourquoi la forme sonate a-t-elle été privilégiée par tant de compositeurs pendant une période aussi longue ? Je suis sûr que la musicologie a déjà donné une explication raisonnable, mais je vais donner ici mon opinion personnelle sur la transition historique de mon point de vue de créateur, plutôt que de savoir si elle est justifiée sur le plan académique ou non. En effet, je pense que l'importance de cet essai ne repose pas sur son exactitude académique mais sur sa capacité de persuasion d'un point de vue artistique.

Deux points importants à mes yeux sont les suivants

- (i) La forme sonate a été établie par deux types de "structure interne", à savoir une structure basée sur la répétition d'éléments et une structure basée sur la répétition d'un ensemble d'éléments, qui a ensuite consolidé son statut de "structure externe".
- (ii) La structure externe acquise par la forme sonate est "une ligne directrice pour la création du compositeur" et en même temps "une ligne directrice pour la saisie de la structure par le spectateur", et c'est ainsi que la communication a été créée.

Quelle est la structure interne de la forme sonate ? Je n'en parle pas ici, car une connaissance théorique de la forme sonate est suffisante. Ce qui est important, c'est qu'après une certaine période, du moins pour Beethoven et les compositeurs ultérieurs, la forme sonate existait déjà comme structure externe dans leur période d'apprentissage. Bien sûr, le mot "forme sonate" lui-même n'existait pas à l'époque de Beethoven, mais il remarque inévitablement que l'éventail de modèles qui lui a été donné a été développé par une "séquence de choix".

- Quel motif du thème est utilisé pour créer la section de transition, et comment la modulation est mise en place en même temps ?
- Comment opposer le premier et le deuxième thème ?
- Comment conclure la section de exposition pour rendre intéressant le premier thème répété ?
- Comment commencer le début de la section de développement ?
- Quelle est l'ampleur de la section de développement et quel type de travail de motivation est approprié pour elle ?
- Le début de la section de réexposition doit-il être impressionnant ou non ? Et comment conclure la section développement pour y parvenir ?
- Comment opposer la section de transition transposée manipulée dans la section de exposition à la section de réexposition ? et ainsi de suite.

Par ces études, le compositeur cherche d'abord à acquérir une "structure externe" comparable au modèle. Finalement, à mesure que la technique s'affine, il tente d'éviter les clichés et trouve un équilibre entre "subordination et déviation" de la structure externe. Les "attentes et les trahisons" qui surgissent dans ce processus sont la communication entre le compositeur et le public. La séquence de choix du compositeur devient un "jugement de la valeur pour le public", et le public peut simultanément "saisir la structure pour comprendre l'oeuvre" et "juger sa valeur artistique", même au milieu d'une progression musicale irréversible. Cette relation entre le compositeur et le public a constitué l'âge d'or de la musique classique.

Il existait d'autres formes avec une structure externe, comme les menuets et les scherzos, mais aucune d'entre elles n'avait de caractéristiques structurelles qui encourageaient la "déviation" dans la même mesure que la forme sonate. C'est pourquoi les quatre mouvements de la symphonie ont été équilibrés par la forme sonate, qui est facilement compliquée, et le mouvement lent et le scherzo, qui sont moins compliqués.

La structure externe existe également dans les fugues, mais elle n'a jamais été aussi solide que la forme sonate. En effet, l'essence même de la fugue est l'improvisation. Aujourd'hui encore, l'improvisation de la fugue est une compétence essentielle pour les organistes. Une fugue, qui tisse sur place l'agencement du thème et les changements de couleur du thème dans la progression constante de la polyphonie, n'est donc pas créée en travaillant à rebours de la structure globale. Il existe également des limites naturelles à l'échelle d'une oeuvre, et il y a peu d'exemples d'une fugue unique dépassant 10 minutes. Il existe certes des chef-d'oeuvres de fugue qui dépassent les 10 minutes, comme la fugue de la Sonate pour violon seul de Bach et la Grande Fugue de Beethoven, mais toutes ces oeuvres sont énormes par l'interjection de sections non fuguées. Il aurait été possible que cette "combinaison de fugue et de non-fugue" devienne une structure externe solide. Mais historiquement, cela ne s'est pas produit. Il s'agit d'une spéculation entièrement personnelle, mais le plus grand attrait de la fugue est son introduction. Au moment où une mélodie monophonique caractéristique commence soudainement dans une musique qui a progressé harmoniquement jusqu'à ce point, le public anticipe le début de la fugue. Le rôle donné à la fugue était qu'elle devait se dérouler comme prévu, mettre en valeur le talent du

compositeur, puis conclure ou se connecter à d'autres idées musicales à "la bonne durée, environ une ou deux minutes". Je soupçonne que les compositeurs historiques ont décidé que la structure interne approfondie de la fugue était plus susceptible de produire des oeuvres esthétiquement supérieures si elle était incorporée comme une structure subordonnée à d'autres structures, plutôt qu'étudiée et développée comme une structure externe à part entière.

Les premiers signes de l'effondrement de la forme sonate se situent probablement, à mon avis, dans l'expansion de la section de développement et de la coda. La nouvelle poésie de l'harmonie et de l'orchestration mise en place par les grands compositeurs était si puissante que la recherche de la poésie a pris le pas sur la "communication ludique" entre le compositeur et le public. Il est donc naturel que la section de développement et la coda, qui sont moins restreintes dans la forme sonate, se développent comme un lieu d'expression de la poésie. De cette façon, la forme sonate, qui était créée dans un équilibre entre "subordination et déviation", élimine de plus en plus les parties qui devraient être subordonnées. Le public n'entend plus les "choix" faits par le compositeur, mais se transforme en une communication simplement immergée dans la poésie d'un monde musical divinement créé.

[Le rêve de Schönberg]

Lorsque la structure externe de la forme sonate s'effondre, la structure interne s'effondre inévitablement. Quelle était l'intention de Schönberg dans une telle situation ? Il avait l'idée de "composer une musique dans laquelle le motif principal présenté au début contient tous les développements ultérieurs," et il a utilisé des "variations de développement" pour réaliser cette idée. En d'autres termes, il n'a pas composé le motif principal tel qu'il était, mais l'a transformé petit à petit et l'a dispersé par étapes. Le développement qui a germé à partir de la graine du motif principal s'est ramifié à plusieurs reprises en variations de développement, pour finalement devenir l'arbre qu'est l'oeuvre elle-même. Cette structure est généralement décrite comme "organique", mais à mon avis, c'est une illusion. Permettez-moi de répéter ici le début du chapitre 1.

La structure est la perception de la répétition, et non la répétition elle-même.

Les motifs transformés ne sont plus reconnus comme des variations, mais seulement comme des motifs nouveaux et sans importance. Cette technique peut grandement aider le compositeur à faire avancer sa composition, mais elle n'a pas d'autre valeur. Ce qu'il fait est identique aux "variations non reconnues comme des variations". Le résultat est certainement une oeuvre, mais on ne peut pas dire qu'elle ait la structure d'une variation.

En premier lieu, il est intrinsèquement difficile de reconnaître la structure interne de la forme sonate à l'époque classique. La raison pour laquelle elle existait en tant que structure solide était donc due à la structure externe. En d'autres termes, ce n'est pas un seul compositeur, mais de nombreux compositeurs de différentes générations qui ont

partagé une philosophie commune, observé le travail des autres et répété la pratique, et la forme sonate a germé à partir de la graine de la forme binaire. Au fur et à mesure que la structure externe de la forme sonate se renforçait, il devenait possible de s'appuyer sur elle pour rendre la structure interne plus forte et plus complexe.

Par conséquent, pour que la méthode de variation du développement de Schönberg devienne véritablement "organique", il n'est pas possible pour lui seul de composer de cette manière. Ses deux élèves à eux seuls ne suffisent pas du tout, et la seule solution est que de plus en plus de compositeurs s'imprègnent de l'idée et construisent progressivement la structure externe par des pratiques et des observations répétées.

En d'autres termes, pour transformer la "clé secrète connue seulement du compositeur - une technique de composition difficile à reconnaître" en une "structure interne", il est absolument nécessaire d'éduquer le groupe culturel (compositeurs, interprètes, public, critiques, etc.) pour ainsi dire, et par de nombreuses études de modèles d'acquérir une "structure externe". C'est une condition sine qua non. Il aurait alors pu y avoir un avenir dans lequel les variations de développement, qui sont extrêmement difficiles à reconnaître, auraient pu acquérir une structure interne. En fait, son projet a échoué parce que Schönberg n'a pas compris les fondements de ce qu'est une structure, mais nous ne devons pas oublier que l'échec est la plus grande force motrice qui enrichit l'histoire.

Qu'ai-je hérité du grand échec de Schönberg ? La réponse sera présentée au chapitre 4, mais avant cela, il convient de mettre en perspective l'état actuel de la musique contemporaine.

Chapitre 3 : La fragilité de la musique contemporaine

Alors que les jugements sur la valeur ou non d'une culture créative donnée relèvent entièrement du goût individuel, la "solidité de la culture créative" peut être mesurée par des critères objectifs. Je considère les quatre critères suivants.

- (i) Fréquence de publication (présentation) des nouvelles oeuvres et accessibilité des oeuvres
- (ii) Chaleur de la discussion et de l'analyse par les non-créateurs (spectateurs)
- (iii) Force de l'influence entre les créateurs
- (iv) Transparence des méthodes de production

C'est sur la base de ce critère que nous considérons la force de la culture "Manga" à l'heure actuelle.

Il va sans dire que (i). Même si nous nous limitons aux Mangakas professionnels qui ont un contrat avec une maison d'édition pour publier leurs oeuvres en série, il y a toujours une énorme quantité d'oeuvres produites chaque jour qui ne peuvent être lues en une seule vie. Et il y a beaucoup plus d'oeuvres de professionnels et d'amateurs qui ne sont pas sous contrat d'édition. Outre la lecture rapide et peu coûteuse des médias imprimés et des magazines, l'accessibilité s'améliore de jour en jour avec la diffusion des livres électroniques et des outils de réseaux sociaux. Il en va de même pour (ii). Il existe de nombreuses communautés dans le monde, en ligne et hors ligne, où les gens discutent des dernières oeuvres Manga.

Ce que je veux souligner, c'est le point (iii). Ce point est lié au point (i), le fait qu'un grand nombre de nouvelles oeuvres soient produites signifie inévitablement que les termes "imitation" et "différenciation" sont fréquemment répétés. Dès qu'une oeuvre populaire apparaît, il y a toujours des imitations de celle-ci, et lorsqu'il y en a une surabondance, l'étape suivante consiste à chercher comment s'en différencier. La formation de cette tendance ne dépend pas nécessairement de raisons commerciales. En premier lieu, le Manga est un agrégat de diverses techniques, et l'imitation et la différenciation dans chaque unité technique est le destin inévitable de tous les Mangakas. Les choix effectués au cours de ce processus façonnent l'individualité de chaque Mangaka. Par conséquent, si le style de la plupart des Mangakas est fortement identifié à l'esprit du temps, il existe également des Mangakas qui s'en distancient volontairement. "La transition topographique résultant de l'interaction entre le courant dominant et la marge" ainsi formé est, en d'autres termes, la richesse de la culture Manga elle-même.

La prémisse qui renforce (iii) est (iv). Cela est plus facile à comprendre si l'on prend l'exemple du cinéma. Il n'est pas facile de repérer la méthode par laquelle certaines scènes d'une oeuvre cinématographique sont filmées. Au fur et à mesure que l'on acquiert de l'expérience et des connaissances dans le domaine, la capacité d'analyse s'améliore progressivement, mais il est toujours très difficile d'analyser toutes les méthodes utilisées pour tourner toutes les scènes. De plus, l'utilisation de traitements de synthèse en images

de synthèse étant désormais courante, il est presque impossible de détecter le tournage réel. Le moyen le plus transparent d'y parvenir est la littérature, qui révèle toutes les informations nécessaires à l'analyse, pour autant que l'on sache lire le texte.

Le Manga fait également partie des cultures créatives les plus transparentes. Ainsi, certains arts sont transparents et d'autres opaques dans leurs méthodes de production, et ceux-ci ne sont pas clairement séparés, mais il existe des degrés gradués de transparence.

Le point (ii) peut sembler non pertinent pour le créateur, mais il ne l'est pas. Dans le film « 2001 : L'Odyssée de l'espace » de Stanley Kubrick, une narration était initialement prévue pour compléter le contenu difficile, mais elle a finalement été supprimée à la discrétion du réalisateur. Compte tenu des résultats commerciaux et artistiques des films précédents du réalisateur, cette décision était basée sur un calcul du nombre de personnes qui verraient le film et du nombre de ces fans dévoués qui l'analyseraient et en discuteraient sur la base d'éléments extérieurs au film. La compréhensibilité d'une œuvre se heurte souvent à sa poésie artistique, et un critère important pour les créateurs lorsqu'ils décident de l'équilibre entre les deux est la solidité de (ii).

Considérons maintenant la culture de la musique contemporaine sur la base de ce critère.

A propos de (i), cela est dû au petit nombre de compositeurs, à la vitesse limitée de composition et, dans le cas de la musique écrite, aux périodes de pratique requises par les interprètes, ce qui signifie que les nouvelles œuvres sont présentées très rarement. Pour écouter une œuvre dans son intégralité, il est nécessaire de se rendre sur le site où elle est jouée, mais les nouvelles œuvres ne sont pas jouées fréquemment, principalement pour des raisons économiques. Ce serait bien si nous pouvions au moins avoir accès aux vidéos, même s'il s'agit d'une écoute incomplète, mais il y a très peu d'environnements qui sont prêts à donner accès aux vidéos des nouvelles œuvres à tout moment.

A propos de (ii), il est très rare de voir des amateurs non compositeurs parler de nouvelles œuvres création mondiale sur l'internet. Pendant mes années à Paris, j'ai posté mes impressions sur les premières que j'ai écoutées en concert sur mon blog en japonais, mais ce que l'on peut découvrir est au mieux cela, et il n'y a pas ou peu de communauté d'amateurs enthousiastes qui en parlent. Ce n'est pas surprenant, car il y a très peu d'amateurs enthousiastes au départ.

Concernant les points (iii) et (iv). Tout d'abord, en ce qui concerne le point (iv), la culture de la musique contemporaine est extrêmement opaque dans ses méthodes de production. Autrefois, durant l'âge d'or de la musique classique, il était possible de dessiner une partition presque entièrement dans sa tête en écoutant une œuvre, pour autant que l'on ait un certain niveau de solfège (même si l'interprète faisait une erreur !). Toutefois, cette tâche est devenue progressivement de plus en plus difficile au fil du temps, jusqu'à devenir aujourd'hui "100 % impossible". Cela ne signifie pas que c'est impossible parce que c'est trop difficile, mais que c'est impossible en principe. Il y a plusieurs raisons à cela, mais les deux principales sont qu'il est impossible d'identifier les erreurs de l'interprète et qu'il n'y a pas de distinction entre la notation de l'acte d'exécution et la

notation du résultat de l'exécution. En d'autres termes, tant qu'il est impossible de déterminer si le résultat est voulu ou non, il est en principe impossible d'assumer la partition originale qui a produit le résultat.

Est-il donc transparent dans le cas des oeuvres de musique électronique ? Tout d'abord, dans le cas des oeuvres Live electronic music, il est impossible de détecter avec précision le programme (algorithme), sauf s'il est très simple. De mon point de vue, l'accent devrait plutôt être mis sur "comment faire comprendre au public un programme complexe", mais jusqu'à présent je n'ai pas rencontré de nouvelles oeuvres créées avec cette idée. Qu'en est-il des oeuvres électroniques fixes ? Cela dépend de l'oeuvre, mais plus la totalité sonore est complexe, plus il est opaque. Il est impossible de distinguer la partie du son enregistrée avec un microphone de celle générée automatiquement par un programme. Ceci est dû au fait qu'il n'y a pas d'information visuelle de l'acte de performance.

Dans une telle situation (iv), (iii) devient inévitablement plus faible. L'opacité des idées qui sous-tendent l'oeuvre et des méthodes de réalisation fait que l'on ne sait pas très bien de quoi il s'agit, quels sont les problèmes qu'elle cherche à résoudre et quelles mesures elle a prises pour y parvenir. En conséquence, il ne reste que la poésie. Essentiellement, des événements tels que les séminaires d'été sur la composition pourraient être une solution à ce problème. Il est possible que le commentaire et la discussion de son propre travail puissent conduire à un développement sain de la conscience des problèmes parmi les compositeurs, mais puisque l'incertitude de la production a conduit à une perte d'intérêt pour les oeuvres des autres, il y a peu d'espoir que l'accumulation de la conscience progresse de manière constructive dans une certaine direction même si de tels événements sont organisés. Le résultat est une culture fragile basée uniquement sur la poésie.

La musique contemporaine est "une culture qui juge des oeuvres ambiguës selon des critères ambigus."



Comme indiqué au début de ce chapitre, la solidité d'une culture créative n'a rien à voir avec la présence ou l'absence de valeurs culturelles. La raison pour laquelle j'en parle est que la solidité culturelle est liée à "la richesse de la structure externe qui peut être acquise".

En premier lieu, le principe fondamental de l'art est la "structure externe." Au départ, l'homme confronte les oeuvres d'art avec le monde réel comme structure externe. Lorsque les jeunes enfants regardent des films d'animation à la télévision, ils reconnaissent les personnages de ces films comme existant dans la réalité. Même après avoir grandi et compris que les personnages de dessins animés n'existent pas dans la réalité, ils continuent de percevoir les événements décrits dans l'oeuvre et les émotions des personnages comme étant les mêmes que dans le monde réel. Les succès du héros leur rendent heureux et la mort de son ami leur rend tristes. En répétant cette appréciation, ils acquièrent une conscience de la structure externe de "l'oeuvre animée" qui est différente de celle du

monde réel. Ils apprennent à apprécier l'oeuvre par rapport à d'autres oeuvres, remarquent les parties communes et différentes, et commencent à prêter attention à des éléments d'information individuels tels que le scénario, les dessins et la musique, trouvant pour chacun une structure externe distincte. Lorsqu'ils ont atteint ce stade, ils ne perçoivent plus le succès du héros ou la mort de son ami comme des "événements" qui les touchent émotionnellement, mais comme des "mécanismes" qui rendent l'oeuvre possible. Tel est le principe général du processus de développement de la perception de l'art par l'homme.

Un autre exemple est la peinture religieuse occidentale. Presque toutes les personnes modernes sont exposées à des expressions illustratives avant de voir des peintures religieuses. C'est très probablement le cas dans les Mangas, les films d'animation ou les livres d'images. Lorsqu'ils entrent en contact avec des peintures religieuses sur la base de cette expérience, ils commencent d'abord à les apprécier sur la base de leur structure externe, qui est différente de celle des peintures religieuses. Qu'il s'agisse d'un dessin animé ou d'autre chose dépend de l'environnement dans lequel la personne a été élevée. Mais à partir de là, pour comprendre la structure externe de la peinture religieuse, il est très difficile d'acquérir cette connaissance simplement en regardant de manière répétée une oeuvre d'art dans la salle de lecture. C'est parce que nous ne vivons pas dans le contexte culturel de l'époque où elles ont été peintes. Ainsi, à l'aide des commentaires, nous acquérons progressivement la structure externe de l'oeuvre, et nous sommes finalement capables de développer notre propre sens de l'appréciation.

Or, même dans le cas de la musique classique occidentale, le processus de développement cognitif est fondamentalement le même que dans le cas de la peinture religieuse. En effet, notre mode de vie moderne est entouré de musique commerciale, et il est difficile d'imaginer l'éviter, à moins d'en être très conscient. Par conséquent, lorsque nous entrons en contact avec la musique classique, nous commençons notre formation musicale avec eux comme structure externe, mais ce qui est différent dans le cas de la peinture, c'est qu'il existe une structure propre à la musique. Il s'agit précisément de la "structure interne". Petit à petit, l'enfant reconnaît la répétition du rythme, la répétition de l'harmonie et la répétition de la mélodie par la répétition des différences de hauteur. Si l'enfant est suffisamment doué musicalement, il peut se rendre compte qu'il existe des principes en musique qui ne reposent pas sur les structures externes des autres disciplines artistiques et, qui plus est, ne reposent même pas sur les structures externes de la musique classique elle-même.

Ce n'est pas que la structure interne ne se trouve que dans la musique. L'existence même de la rime en poésie est la structure interne elle-même. Toutefois, si l'on considère que la poésie originelle était indissociable du chant, on ne peut pas dire qu'elle soit sans rapport avec la musique. Je crois que Paul Klee a été le premier à introduire une structure interne (en tant que proposition artistique) dans l'expression de la peinture, qui n'avait à l'origine qu'une structure externe. À cet égard, l'oeuvre de Klee est complètement différente de celle de Kandinsky. Cela est illustré par le fait que Klee lui-même, qui a réalisé un exploit révolutionnaire dans l'histoire de l'art, était à la fois musicien et artiste.

Pour résumer ce chapitre, deux recommandations clés sont formulées.

“Il n'existe pas d'appréciation pure en art.”

“On ne peut pas échapper à la poésie.”

La première est expliquée dans l'exemple de la peinture religieuse. Lorsque nous rencontrons une forme créative qui ne nous est pas familière, nous n'avons d'autre choix que d'apprécier le monde réel en tant que structure externe ou de nous appuyer sur les structures externes d'autres formes créatives. Il en va de même lorsque nous rencontrons pour la première fois le théâtre Nô ou Kabuki, qu'il soit japonais ou étranger. Sans la connaissance des lieux, nous n'avons d'autre choix que de nous fier à la structure externe des autres formes d'arts du spectacle. Si nous n'avons même pas la structure externe sur laquelle nous appuyer, nous sommes soit impressionnés par l'exotisme de l'expression, soit, si nous ne sommes même pas intéressés par l'exotisme, rien de stimulant n'est généré dans notre cerveau et le temps passe dans les limbes.

La culture de la musique contemporaine s'apparente à la répétition de l'acte consistant à “apprécier des pièces de théâtre Nô pour la première fois”. Dans le pire des cas, certaines personnes pensent même que “l'appréciation selon la structure externe qu'ils ont pris la liberté de soutenir est la pure appréciation de l'art.” Inutile de dire que ce n'est qu'une illusion. Ils pensent simplement avoir saisi l'essence d'une oeuvre d'art tout en ignorant la structure externe qui y existe clairement. Il s'agit d'une dimension complètement différente de celle qui consiste à dire que “chacun a sa propre interprétation d'une oeuvre littéraire”. Pour prendre l'exemple de la littérature, c'est comme si l'on reprochait à un roman policier de ne pas être aussi intéressant qu'une histoire d'horreur. C'est un problème qui va au-delà de l'interprétation de l'oeuvre. La raison pour laquelle cela se produit est que la structure externe est fragile à ce point-là.

Bien que fragiles, les structures externes existent aussi dans la musique contemporaine. Dans le cas de la musique écrite, le fait d'impliquer l'interprète donne déjà lieu à une structure externe. Dans le cas des oeuvres pour piano, la structure de la technique de jeu du piano, dans le cas des oeuvres orchestrales, l'utilisation des instruments et la forme de l'ensemble, ainsi que les techniques de jeu étendues, les sons microtonaux, etc., toutes ces structures externes existent à de multiples niveaux. Cependant, il n'est pas possible de clarifier quelle est la structure externe la plus importante du compositeur, ou quelle priorité est donnée aux multiples structures, simplement en écoutant l'oeuvre. Si c'est le cas, il serait préférable que cela soit au moins révélé dans les notes de programme, mais je ne sais pas si c'est par crainte de perdre la poésie de l'oeuvre en le faisant, mais nous voyons rarement des explications suffisantes dans le texte. Ainsi, les experts ne se basent que sur leur propre structure externe supposée pour apprécier et critiquer les oeuvres musicales contemporaines. Les amateurs, qui ne peuvent même pas assumer une telle structure externe, attendent patiemment l'apparition d'une poésie qui convienne à leur propre sensibilité, mais cela se termine généralement par une frustration. C'est l'état actuel de la musique contemporaine.

Dans cette veine, la poésie est également abordée. Après tout, on ne peut pas échapper à la poésie dans l'expression artistique. Dans le passé, le contexte derrière l'émergence de la musique sérielle et aléatoire était également "d'échapper à la poésie (existante)", mais cet objectif n'a finalement pas été atteint. Ce qui en est ressorti n'est pas une oeuvre sans poésie, mais une oeuvre à la poésie maladroite. Même l'oeuvre « 4'33" » de John Cage est une oeuvre poétique, les mots qu'il a écrits dans la partition, la façon dont les interprètes se sont comportés sur scène et, surtout, le fait même qu'il ait nommé l'oeuvre « 4'33" » dans le titre, sont une expression de la poésie.

C'est une erreur de conclure, à partir de la prémisse selon laquelle "les poésies sont créées quoi que vous fassiez," que "c'est pourquoi nous devrions poursuivre les poésies seules, sans nous appuyer sur des structures externes." En effet, comme je l'ai déjà mentionné, "la pure appréciation" n'est rien d'autre qu'une illusion. Les gens ne se satisfont pas d'une communication dans laquelle "le créateur exprime sa poésie comme il l'entend et le spectateur est libre de l'interpréter." Lorsqu'une culture créative atteint ce stade, les gens se déplacent vers d'autres cultures créatives plus solides, et celles qui perdent disparaissent. La conclusion à tirer est donc de "chercher comment associer la poésie à une structure solide."

La culture de la musique contemporaine est fragile. Après cette prise de conscience, les compositeurs peuvent suivre deux voies.

"Bien avec une culture fragile. Je vais continuer à faire mon travail jusqu'à ce qu'il soit complètement dépassé."

"Il n'est pas bon de rester fragile. Nous devons trouver un moyen de faire renaître notre culture musicale autrefois solide."

Au premier compositeur, je n'ai rien à dire. La discussion se termine ici. Naturellement, je suis dans cette dernière position, et je passe donc au chapitre suivant.

Chapitre 4 : Une idée pour la nouvelle création audiovisuelle

Si j'ai mentionné la culture de la forme sonate au chapitre 2, c'est pour illustrer le fait qu'il s'agit d'une culture extrêmement sophistiquée qui possède simultanément une "structure externe", qui est un principe fondamental de l'art, et une "structure interne", qui est un principe propre à la musique. Il y a donc deux voies à suivre pour la reconstruction d'une culture musicale forte, qui sont également doubles.

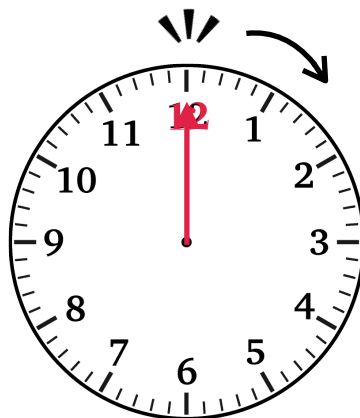
“Nous visons à acquérir une structure externe solide en tant que culture, en résolvant une à une les fragilités de la culture (chapitres 3(i) à (iv)).”

“Étudier à fond la structure interne unique de la musique et attendre que la structure externe naturelle se développe en conséquence.”

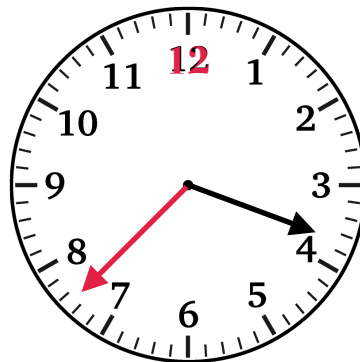
Je crois qu'il y a plus d'une solution à trouver sur chaque chemin. Je ne suis pas cynique mais j'espère sincèrement que les futurs compositeurs trouveront des idées intéressantes. Ma propre idée appartient à cette dernière. Il s'agit d'**une méthode de composition musicale par la synthèse et le développement des deux : la musicalisation des algorithmes visuels et la visualisation des informations sonores**".

Un exemple est présenté pour illustrer la méthode créative. Dans cette section, on part du principe qu'il s'agit d'une "oeuvre musicale avec images".

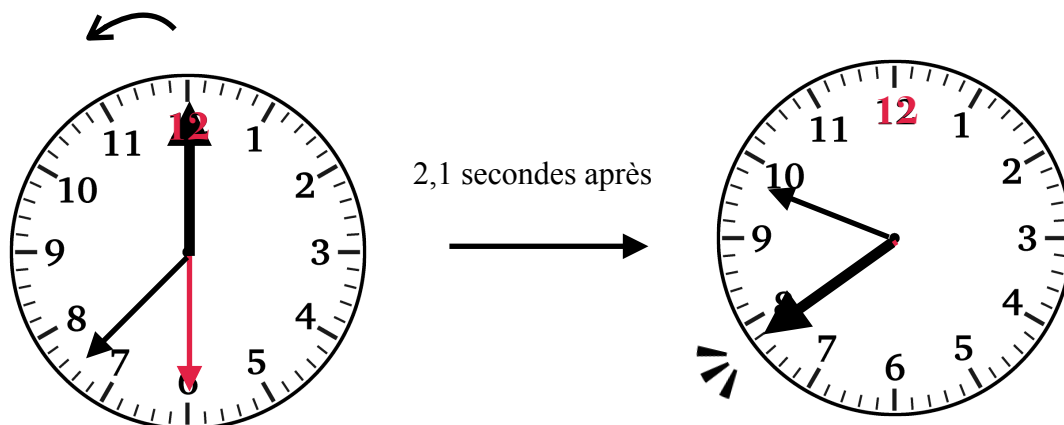
(1) Préparer un objet pendule, avec comme point de départ un algorithme dans lequel l'aiguille A tourne une fois à droite par seconde et le son retentit une fois au chiffre 12. Pour la clarté visuelle, ajouter un effet visuel momentané en même temps que le son est émis. Algorithme très simple, résultats de sortie (image et son) peut être facilement imaginé.



(2) Ajouter l'aiguille B en même temps que l'aiguille A passe le nombre 12. Pour chaque révolution de l'aiguille A, l'aiguille B tourne de 30 degrés vers la droite. Supposons qu'en plus du son de (1), un son soit également émis lorsque l'aiguille A et l'aiguille B se chevauchent. A ce moment-là, le même effet visuel que dans (1) est ajouté. L'algorithme est devenu un peu plus complexe, mais le résultat de sortie n'est pas si inimaginable.

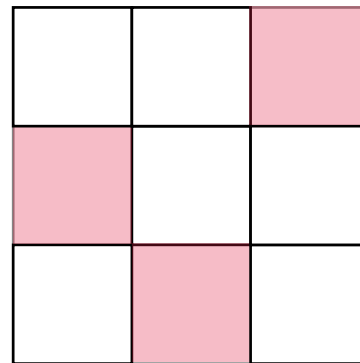
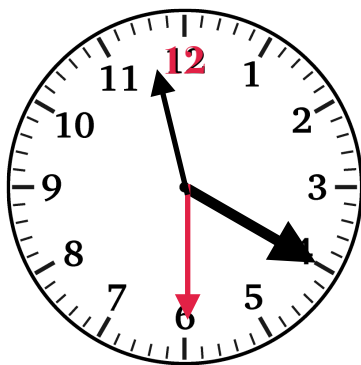


(3) Ajouter l'aiguille C en même temps que l'aiguille A passe le chiffre 6, mais celle-ci tourne à gauche deux fois plus vite que l'aiguille B. Supposons que cette aiguille émette également un son lorsqu'elle chevauche les autres aiguilles. À ce stade, il est déjà très difficile d'imaginer le résultat de la sortie. Il serait impossible pour presque tout être humain d'imaginer exactement le rythme que cet algorithme produirait pendant une période de 10 secondes, rien que dans son esprit. Par conséquent, à ce stade, le spectateur déduit que "le son n'a pas été créé d'abord et appliqué ensuite à l'image, mais que l'image a été créée d'abord et que le son a été appliqué ensuite pour se synchroniser avec elle." C'est la forme dans laquelle le son est subordonné à l'image, la "musicalisation des algorithmes visuels".



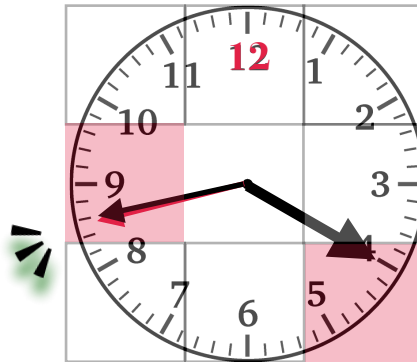
Présenter (1) pendant 5 secondes, (2) pendant 7,5 secondes et (3) pendant 10 secondes avant de passer à autre chose.

(4) Préparer un objet carré divisé en 9 carrés à côté de l'objet pendule, dont la longueur d'un côté doit être égale au diamètre de la pendule. Huit sons soutenus différents doivent être préparés ici. Il peut s'agir de hauteurs de son identifiables, comme celles d'un orgue, ou de bruits de pluie. Synchroniser le son de manière à ce que le carré qui lui est attribué change légèrement de couleur uniquement lorsque le son est joué. Seule la place centrale devrait être laissée vide. Au lieu de sonner les notes régulièrement, les huit notes sont sonnées à des moments arbitraires, comme si elles étaient maintenant improvisées sur un clavier MIDI. À ce stade, le spectateur suppose que "le son a été créé en premier et que les images ont été créées plus tard pour se synchroniser avec lui." Il s'agit d'une "visualisation des informations sonores", une forme dans laquelle l'image est subordonnée au son.



Pendant les 30 secondes de présentation de (4), le spectateur fait le tri. Il comprend progressivement que "je vois, c'est une forme dans laquelle le son est subordonné à l'image et l'image est subordonnée au son, et ils présentent les deux en même temps." Nous passons ici à l'étape suivante.

(5) Les deux objets se déplacent vers le centre et se superposent parfaitement. Après le chevauchement, les deux objets continuent à émettre du son comme avant. Il y aura aussi un moment où les carrés situés à l'endroit où les aiguilles de la pendule se chevauchent viennent de changer de couleur. Ce n'est qu'à ce moment-là que le son des aiguilles qui se chevauchent est rendu différemment du son normal. Faites en sorte que la différence soit claire pour qu'elle soit perceptible, ou augmenter un peu le volume pour qu'elle ressorte.



Que se passe-t-il pour le spectateur lorsqu'il comprend comment cela fonctionne après un certain temps ? Ils se perdent.

“S'agit-il d'une subordination de l'image au son ? Ou est-ce l'inverse ? Nous ne le savons pas, mais nous savons quelque chose du mécanisme par lequel l'image et le son sont créés...”

Le but de cette méthode de composition est de mettre le spectateur dans cet état. En résumé.

1. Présenter une "musicalisation des algorithmes visuels" dans laquelle le son est subordonné aux images.
2. Présenter des "objets de visualisation des informations sonores" où les images sont subordonnées au son.
3. Lorsque les deux sont combinés sur la vidéo, cela a un certain effet sur le son de sortie.

Cela donne lieu à une synthèse énigmatique, dans laquelle on ne sait pas qui a été créé en premier, le visuel ou le sonore, ou leur dépendance. Il s'agit d'une "méthode de composition musicale par la synthèse et le développement des deux : la musicalisation des algorithmes visuels et la visualisation des informations sonores".

Je l'ai appelé **Algomuze**.

Jusqu'à ce stade, le compositeur a déjà dû prendre un certain nombre de décisions musicales importantes.

- Les sons (1), (2) et (3) doivent-ils être les mêmes ou doivent-ils être différents les uns des autres ? S'ils doivent être différents, doivent-ils être faits d'un matériau dont la hauteur de son est différente ? Si oui, quelle doit être l'harmonie ?
- Comment équilibrer le volume des sons (1), (2) et (3). Même s'il s'agit du même son, le volume doit-il être le même ou non ? Comment le son doit-il être localisé à ce moment-là ?

- Que faire du choix du son soutenu en (4) ? Doivent-ils être unifiés avec du matériel avec ou sans pitch ? S'ils doivent être mélangés, dans quelles proportions doivent-ils l'être ? Si nous devrions oser préparer des sons similaires ou non.
- Dans quel ordre les huit sons soutenus de (4) doivent-ils être présentés ? Si les sons sont joués simultanément, jusqu'à combien de types peuvent être empilés les uns sur les autres ? Si le résultat de ces choix peut faire percevoir au spectateur que "l'image est subordonnée au son".
- Comment pouvons-nous décolorer les carrés pour rendre le mécanisme plus facile à comprendre pour le spectateur dans (5) ? Comment faire en sorte que les carrés changent de couleur pour que le spectateur se sente ensuite perdu ?

Face à ces divergences, le compositeur prend des décisions une à une avec une volonté. Le résultat est que l'oeuvre acquiert une poésie. L'Algomuze, comme la forme sonate, est créée par une série de choix. Je cite ici textuellement mes propos au chapitre 2.

La séquence de choix du compositeur devient un "jugement de la valeur pour le public", et le public peut simultanément "saisir la structure pour comprendre l'oeuvre" et "juger sa valeur artistique", même au milieu d'une progression musicale irréversible. Cette relation entre le compositeur et le public a constitué l'âge d'or de la musique classique.

Le fait qu'Algomuze soit "l'héritier de l'histoire de la musique classique occidentale" peut difficilement être contesté. C'est pourquoi je ne présente pas l'Algomuze comme un champ d'expression complètement distinct de la musique contemporaine, mais je prétends plutôt que l'Algomuze est l'avenir auquel la musique contemporaine conduira.

Le travail n'est pas terminé, il ne fait que commencer, et le matériel présenté jusqu'à présent doit être développé. Par souci de clarté, nous limiterons ici notre discussion à l'objet pendule. En d'autres termes, seul le développement de l'algorithme visuel sera pris en compte. Comment puis-je développer l'algorithme dans lequel un son est émis lorsque les aiguilles d'une horloge passent par un chiffre ou chevauchent d'autres aiguilles ?

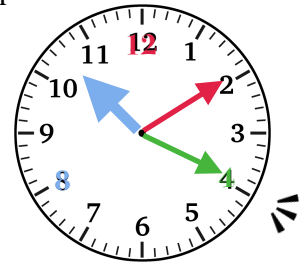
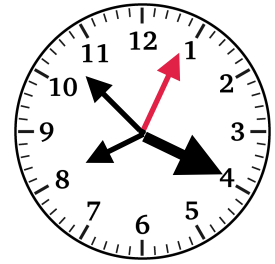
J'ai préparé six exemples de développement différents dans les pages suivantes, mais avant de les regarder, le lecteur doit d'abord les imaginer. Cela rendra la communication avec moi plus agréable.

(1) Plus d'aiguilles sur la pendule.

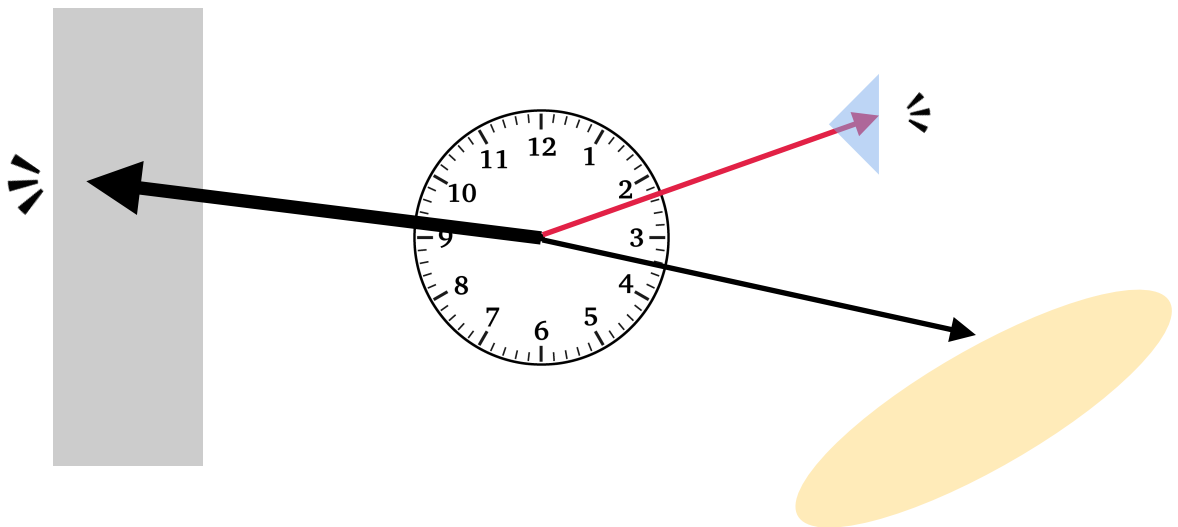
(2) Changement le mouvement de l'aiguille. L'accélération au lieu du mouvement à vitesse constante est acceptable.

(3) Seule l'aiguille A sonnait lorsque les chiffres passaient, mais adapter cela aux autres aiguilles. L'aiguille B a sonné quand elle a dépassé 4, l'aiguille C a sonné quand elle a dépassé 8, etc.

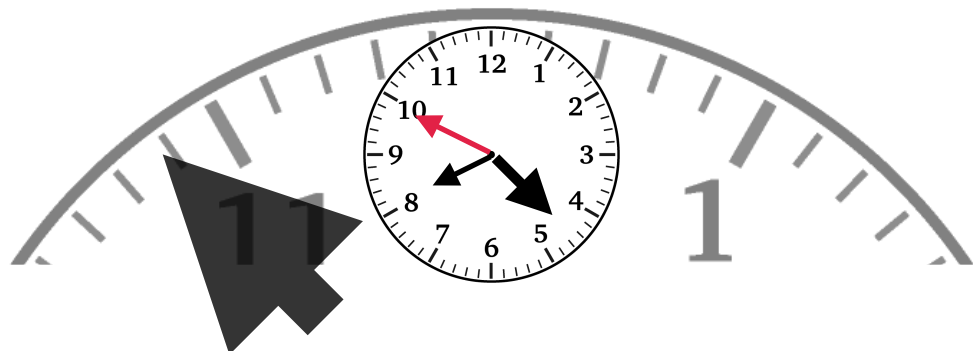
(4) Augmenter le nombre de pendules elles-mêmes.



(5) Prolonger les aiguilles d'une pendule. Divers objets sont préparés à l'extrémité de l'extension, et un son est encore émis lors de leur passage. S'il s'agit d'un objet de grande taille, il s'agira d'un son soutenu en raison du long temps de transit, et s'il s'agit d'un petit objet, il s'agira d'un son semblable à un coup.



(6) Juste au moment où la pendule semble devenir plus petite, une plus grande pendule apparaît derrière elle. Elle aussi fonctionne avec le même algorithme, mais comme elle est énorme, les mains bougent plus lentement et le son est toujours accompagné d'une sensation de poids. Lorsque les mains géantes se chevauchent, un lourd bruit d'impact se fait entendre.



Les quatre premiers sont des développements que tout le monde peut imaginer, les "conventions", tandis que les deux autres sont des développements inattendus et difficiles à imaginer. Là encore, comme dans les compositions de forme sonate, une communication d'"attente et de trahison" se produit entre le compositeur et le spectateur. Si la composition est uniquement figée, elle ne sera pas intéressante, et si elle est uniquement inattendue, le caractère inévitable du développement s'estompera. La manière dont le compositeur parvient à trouver un équilibre révèle son individualité.

En tant qu'option de développement, il est naturel d'apporter un matériel entièrement nouveau plutôt qu'un développement du matériel. Dans ce cas, le matériel peut être lié au matériel précédent ou ne pas être lié du tout. C'est une structure commune pour des matériaux apparemment sans rapport qui finissent par fusionner. En revanche, si des éléments sans lien entre eux apparaissent et disparaissent de manière répétée jusqu'à la toute fin, le spectateur perd progressivement son intérêt, car le développement n'a rien d'inéluctable. C'est la même logique dans la musique, le cinéma et le Manga. Dans le cas de la musique, il est difficile sans entraînement de se souvenir de tous les multiples motifs qui jouent un rôle important, mais dans le cas d'Algomuze, ils sont accompagnés d'informations visuelles, ce qui les rend plus faciles à retenir. Même si l'objet pendule présenté au début de la vidéo disparaît complètement et n'apparaît pas sur la vidéo pendant un certain temps, lorsqu'il réapparaît plus tard, il est immédiatement compris comme étant le matériel du début de la vidéo. C'est une force d'Algomuze en tant que structure interne.

[Vers une culture de la créativité collective]

Après avoir décrit la structure interne d'Algomuze, nous allons maintenant discuter de la possibilité qu'elle acquière une structure externe. Les oeuvres intéressantes, et celles qui sont la propriété de l'humanité dans son ensemble, ont plus de chances d'émerger dans une culture créative riche. Cette culture ne peut être créée par un seul génie, mais nécessite les essais et les erreurs de nombreuses personnes inspirées par les œuvres d'un génie. La question de savoir si Algomuze peut devenir une expression artistique de grande valeur dépend de sa capacité à acquérir une structure externe solide basée sur une riche culture créative. Pour mesurer ce potentiel, je cite à nouveau les quatre critères de "solidité culturelle" que j'ai énoncés au chapitre 3.

- (i) Fréquence de publication (présentation) des nouvelles oeuvres et accessibilité des oeuvres
- (ii) Chaleur de la discussion et de l'analyse par les non-créateurs (spectateurs)
- (iii) Force de l'influence entre les créateurs
- (iv) Transparence des méthodes de production

Avant de commencer à examiner ces éléments, je vais parler de la division du travail. À l'avenir, à mesure que le nombre de compositeurs d'Algomuze augmentera, beaucoup

d'entre eux passeront à une division du travail : l'Algomuze elle-même est l'équivalent d'un storyboard dans l'animation, un plan de l'oeuvre, en quelque sorte. Par rapport aux storyboards, qui sont difficiles à lire à moins d'être un expert, Algomuze, bien qu'étant un plan, est capable d'une expression artistique suffisante et ne donne pas l'impression d'être "inachevé". Toutefois, dans la pratique, il est un fait que, dans la mesure où des compétences distinctes sont requises pour la production de vidéo et la production de musique, le nombre de spécialistes compétents dans chacune de ces disciplines est largement supérieur. Cela signifie que le système de production idéal est un groupe plutôt qu'un individu.

Comme le montre la méthode de composition déjà mentionnée, Algomuze lui-même ne peut être créé qu'en même temps, ni d'abord avec les images ni avec la musique. Par conséquent, le plan lui-même doit être réalisé par une seule personne du début à la fin du travail. Toutefois, une fois le plan achevé, il est possible pour chaque spécialiste de le rafraîchir, de le terminer et de le renforcer. Sans dénaturer l'essence de l'oeuvre, le "look" de l'oeuvre peut être magnifié par des techniques d'animation vidéo et d'illustration en 3D que de nombreux compositeurs ne possèdent pas. Si vous voulez utiliser un orchestre dans votre musique, vous pouvez demander à un autre compositeur de l'orchestrer, ou si vous voulez utiliser une synthèse vocale complexe, vous pouvez demander à quelqu'un d'autre de créer uniquement cette partie. Ce système est très similaire au système de production cinématographique réel utilisé dans l'animation.

Les quatre points mentionnés précédemment sont ensuite examinés dans l'ordre de (iv) à (i). Les méthodes de production d'Algomuze sont, ou plutôt devraient être, transparentes. Il est certainement possible que les compétences des spécialistes soient si élevées qu'il est difficile de savoir quelles méthodes sont utilisées dans la technologie vidéo et musicale (audio) elle-même. Cependant, cela n'a rien à voir avec l'essence d'Algomuze. "La subordination de l'image et du son n'est pas claire, mais il est évident qu'ils sont étroitement liés, et la structure de l'oeuvre est également claire." C'est l'essence d'Algomuze. S'il y a une quelconque opacité dans la façon dont les informations visuelles et sonores sont reliées ou dans la structure de l'oeuvre, c'est la preuve qu'elle ne fonctionne pas bien en tant qu'oeuvre. Pour Algomuze, la transparence des méthodes de production n'est pas un objectif à atteindre, mais une exigence.

Deuxièmement, en ce qui concerne le point (iii), Algomuze a la même idée que "open source" dans la programmation informatique. Une fois utilisés dans une oeuvre, les algorithmes visuels et les méthodes de visualisation et de synthèse des informations sonores deviennent immédiatement la propriété du groupe culturel dans son ensemble. En effet, le droit d'auteur n'existe pas pour les technologies individuelles. L'utilisation du même algorithme que celui créé par d'autres est plutôt bienvenue. On s'attend à ce qu'il soit utilisé différemment des travaux précédents, c'est-à-dire qu'il ait une fonction ou un développement différent. Ainsi, la recherche d'algorithmes visuels individuels et d'objets de visualisation pour les informations sonores progresse, et la structure externe est de plus en plus renforcée. S'il y a un point de préoccupation, et il est également lié au point (iv), il peut arriver qu'un algorithme soit trop difficile mathématiquement pour que l'on

comprenne les moyens de sa réalisation. Dans ce cas, j'espère que le compositeur sera disposé à le divulguer.

Ensuite, concernant le point (ii), Algomuze dispose de critères objectifs pour juger de la valeur. Il s'agit de savoir “s'il est capable ou non de créer un état d'incertitude en entremêlant la subordination des informations visuelles et sonores”, et “si la structure de l'oeuvre est développée ou non à travers le développement du matériel visuel.” Cela peut être bien jugé par les non-créateurs. Même s'il n'est pas facile d'en juger lorsque vous n'y êtes pas habitué, votre capacité de jugement s'améliorera progressivement au fur et à mesure que vous serez en contact avec de plus en plus d'oeuvres. Peu de gens nieraient le plaisir de voir leur propre capacité à apprécier une oeuvre s'améliorer de la sorte. Il existe des poésies individuelles pour les images et la musique, ainsi que des poésies pour leurs composites. La poésie n'est pas un critère objectif, mais comme elle est subjective, les spectateurs sont tentés de dire si elle correspond à leur goût. Cet équilibre entre évaluation objective et subjective est une autre force d'Algomuze.

Enfin, en ce qui concerne le point (i), le seul et principal problème d'Algomuze est qu'il est difficile à créer. Si cette difficulté n'est pas atténuée, même un peu, on ne peut guère s'attendre à la naissance d'une nouvelle culture, et tout ce qui a été dit jusqu'à présent finira par n'être qu'une théorie sur la table. Ce point est abordé plus en détail au chapitre 6.

Chapitre 5 : Trois contextes de l'art

Je pense qu'il existe trois "contextes" communs à tous les arts créatifs, qui sont importants pour une "expression artistique de valeur".

- o Contexte historique
- o Contexte technique
- o Contexte social

Tout d'abord, le contexte historique fait référence à la manière dont le travail se rapporte aux transitions historiques dans le domaine. Par exemple, s'il s'agit d'une oeuvre musicale, quels sont les problèmes historiques actuels dans la transition de l'histoire de la musique, quelles nouvelles expressions et révolutions sont nécessaires pour les résoudre, s'il existe une fatalité historique lorsque l'on regarde l'histoire de la musique depuis mille ans jusqu'à aujourd'hui, quelle est-elle ? Et si les réponses à ces questions sont incluses dans l'oeuvre ou non. C'est le contexte historique. L'important n'est pas la vision du manuel sur les changements historiques, mais le fait que la réponse soit guidée par la propre vision de l'histoire de la personne concernée. Sinon, ce n'est pas intéressant.

Ensuite, le contexte technique renvoie à la manière dont l'oeuvre se rapporte aux développements technologiques dans le domaine, ou aux développements technologiques civilisés dans la société humaine dans son ensemble. Par exemple, dans le cas d'une oeuvre musicale, si l'oeuvre incorpore une relation avec l'évolution (ou le changement, si vous n'êtes pas à l'aise avec le mot évolution) ou l'invention d'instruments de musique, de nouveaux équipements sonores, de nouveaux programmes ou algorithmes, et ainsi de suite. C'est le contexte technique. L'important n'est pas seulement de savoir si la technologie la plus récente est utilisée dans l'oeuvre, mais si l'oeuvre reflète les idées et la philosophie du créateur concernant la technologie elle-même.

Enfin, le contexte social renvoie à la manière dont l'oeuvre se rapporte aux problèmes de la société humaine contemporaine et au point de vue du créateur sur la société. Il est important de noter qu'il ne s'agit pas d'un "contexte politique". 99% des oeuvres prônant la nature politique n'ont pas de valeur artistique. Qu'est-ce que Picasso a retiré de l'esquisse préliminaire de « Guernica » jusqu'à son achèvement ? Nous devons savoir très bien que ces décisions ont fait de cette oeuvre un chef-d'oeuvre immortel. Si les pensées du créateur sur la société, les modes et les tendances, etc., sont incorporées ou non dans l'oeuvre. C'est le contexte social.

Les trois contextes susmentionnés sont expliqués ci-dessous, et Algomuze les remplit tous les trois.

Tout d'abord, le contexte historique est décrit au chapitre 3. L'âge d'or de la musique classique a été soutenu par la culture de la forme sonate, et avec son effondrement, la culture a décliné. La philosophie d'Algomuze est que pour recréer une culture comparable,

il est nécessaire d'approfondir l'étude de la structure interne et de créer des formes d'expression qui contiennent la possibilité qu'elles acquièrent éventuellement une structure externe forte en tant que culture. Il n'y a rien à ajouter sur le contexte historique.

Le contexte technologique présente deux aspects. Le premier est le "potentiel d'application à une expression artistique future." Je considère que la technologie VR (espace virtuel) et la technologie de projection stéréoscopique spatiale sont des domaines où la recherche est actuellement active et qui produiront certainement de nouvelles expressions artistiques à l'avenir. L'essence d'Algomuze n'est pas une "combinaison d'images et de sons", mais une "combinaison d'informations visuelles et sonores." Le support de l'information visuelle ne doit pas nécessairement être une image sur un moniteur, et le support de l'information sonore ne doit pas nécessairement être un haut-parleur fixe. Bien qu'il soit difficile de l'imaginer avec notre technologie actuelle, il se peut qu'une technologie émerge à l'avenir et permette de produire librement du son à partir de coordonnées arbitraires dans un espace vide. Il serait alors possible de synchroniser parfaitement la position de la sortie sonore avec un algorithme visuel projeté dans l'espace. Il semblerait que ce soit une forme d'art magique. Même s'il ne sera possible de le réaliser que longtemps après ma mort, il semble possible d'utiliser un casque binaural pour simuler en très peu de temps la sortie sonore de coordonnées arbitraires dans l'espace virtuel. En tout cas, il est clair que l'art de la représentation spatiale et Algomuze sont très compatibles.

Le second est intitulé "L'intelligence artificielle (IA) et les arts." Je pense que les personnes qui vont se lancer dans une nouvelle activité artistique, quel que soit le domaine, doivent toujours préparer une réponse à la question "comment faire face à l'IA." C'est une question tellement inévitable et importante pour nous qui vivons à l'époque moderne. Si vous pensez que votre travail est suffisamment unique pour n'avoir rien à voir avec les progrès de l'IA, vous vous faites des illusions. L'IA peut imiter votre individualité et même si elle ne peut pas vous imiter avec dextérité, elle peut quand même atteindre une meilleure poésie que votre travail. L'ère de l'incapacité de l'IA à dépasser les sensibilités humaines est terminée depuis des années. Nous devons prendre conscience que tout travail qui repose uniquement sur la poésie peut être remplacé par l'IA. La plupart des gens penseraient : "Je me fiche que l'IA m'imité, du moment que je suis payé." Mais si vous voulez créer des oeuvres que l'IA ne peut pas réaliser, il vous faut une stratégie logique qui ne soit pas de la poésie.

D'après mes constatations, il serait difficile pour une IA de créer une oeuvre d'Algomuze à un niveau qui la rendrait presque impossible. Tout d'abord, la logique permettant de déterminer la dépendance entre les informations visuelles et sonores est extrêmement difficile. Il n'y a pas de loi qui dise qu'un certain objet visuel sera toujours subordonné au son, ni qu'une certaine information sonore sera toujours subordonnée à un objet visuel. La subordination ne dépend pas seulement des caractéristiques et de la combinaison des matériaux, mais elle est aussi grandement influencée par la relation avant et après et par le moment de la présentation, et le jugement final est basé à la fois sur le "raisonnement sensoriel" et le "raisonnement logique" de l'homme. Si l'IA doit juger des dépendances de

la synthèse de ces deux éléments, il est difficile de dire combien d'obstacles elle devra surmonter. Si l'IA peut facilement surmonter ces obstacles, cela signifie que le domaine cognitif humain a été presque entièrement analysé, et qu'à ce moment-là, l'IA aura depuis longtemps envahi d'autres domaines artistiques. Le go, autrefois considéré comme "le domaine le plus difficile pour l'IA de dépasser les humains", a perdu une épreuve de force avec l'IA en 2016. J'aurais conçu Algomuze comme un mur que l'IA ne pourrait pas franchir avant une centaine d'années.

Enfin, en ce qui concerne le contexte social, le thème est "L'ère des smartphones et de la surabondance de contenu." Depuis le lancement du Walkman de Sony en 1979, lorsque les équipements audio sont devenus abordables pour tous, le destin de "toute la musique devient Musique d'ambiance (en anglais Background Music)" est inévitable pour la société humaine. Cela signifie que la musique est devenue un "accompagnement en faisant quelque chose". Nous écoutons de la musique en parlant aux autres, en mangeant, en dormant. La musique n'est plus un objet à traiter en soi. Et maintenant que les smartphones, dont les fonctionnalités sont bien supérieures à celles du Walkman, "l'accompagnement en faisant quelque chose" est passé de la musique au smartphone lui-même. Nous touchons nos smartphones en parlant aux autres, en mangeant, en dormant. Nous ne pouvons plus vivre sans smartphones. Même si les smartphones disparaissent dans 20 ans, nous ne serons jamais privés d'un appareil qui nous permet d'accéder à tout moment aux dernières informations et aux services de réseaux sociaux. Les smartphones, qui ont donné à l'humanité la drogue de "l'efficacité" en faisant quelque chose en même temps, nous ont privés de temps et de concentration.

En conséquence, l'ère de l'offre excédentaire de contenus est également arrivée. Le système d'abonnement nous a donné un contenu "illimité". La vie humaine est trop courte pour consommer ce contenu. Ainsi, pour consommer à nouveau le contenu de manière "efficace", les films et les animations sont désormais regardés à double vitesse en toute impunité. Nous pouvons désormais regarder un film de deux heures en moins d'une heure et, en même temps, ne jamais cesser de communiquer avec les autres sur nos smartphones. Nous vivons de manière très efficace. Où est la nécessité de se donner la peine de réduire cette efficacité pour se concentrer sur une seule chose ?

Si nous limitons notre discussion à la musique, cela ne peut signifier qu'un changement dans la forme de la culture, et non quelque chose qui peut être décrit comme bon ou mauvais. Si l'on dit ce qu'il y a de mal à ce que "toute musique devienne Musique d'ambiance", il est inutile d'argumenter contre. Cependant, du moins pour les compositeurs de musique contemporaine, cela ne devrait pas être le cas. Cela s'explique par le fait qu'ils exigent de la concentration de la part de leur public, et dans certains cas, pendant de longues périodes. Malgré cela, j'ai rarement vu des compositeurs contemporains exprimer un sentiment de crise à propos de la situation sociale actuelle "avec leurs oeuvres". Pensez-ils que leurs oeuvres ne doivent être comprises que par des personnes ayant un niveau d'éducation élevé ? Pensez-ils que le public qui vient écouter leurs oeuvres est la seule exception ? C'est une illusion. Nous avons perdu la capacité de nous concentrer sur la musique "sans exception". Et quelles sont les chances qu'à l'avenir,

au milieu d'un flot ininterrompu de contenus, de plus en plus de personnes osent choisir la musique contemporaine et écouter activement les nouveautés ? « Presque rien. »

Bien sûr, il existe encore de nombreux groupes de rock qui remplissent les salles de concert à pleine capacité, et beaucoup de gens vont encore dans les salles de concert pour écouter de la musique classique. S'ils ne se concentrent plus sur la musique, qu'est-ce qu'ils recherchent ? C'est "l'enthousiasme". La poésie de la musique a un tel pouvoir magique. Et la poésie qui est générée dans le cerveau humain par les stimuli musicaux du moment, sur fond d'habitudes musicales personnelles, est bien plus puissante que la poésie de l'oeuvre ou du spectacle lui-même.

La conclusion que je tire de ce qui précède est la suivante : "concentration et enthousiasme." Aujourd'hui, le seul moyen pour la musique de restaurer la concentration humaine est l'enthousiasme. Et il est extrêmement difficile de susciter l'enthousiasme avec les seules informations sonores. Les informations visuelles sont donc nécessaires, tout comme la communication "ludique" entre le créateur et le public. Par-dessus tout, les gens ne s'enthousiasmeront jamais pour une culture qui n'a pas une "structure externe" solide.

La poésie n'est pas le seul pouvoir magique de la musique. La "structure interne" qui se révèle lorsqu'on se concentre est aussi la magie de la musique. Je suis convaincu qu'Algumuze est l'une des meilleures solutions pour y parvenir.

Chapitre 6 : Perspectives et défis futurs

Comme indiqué au chapitre 4, le principal problème d'Algomuze est la difficulté de production. J'utilise ProTools pour la partie musique et AfterEffects pour la partie vidéo, mais comme les deux ne sont pas liés, le processus de vérification de la vidéo et du son ensemble est lui-même long et fastidieux. Comme le savent bien tous ceux qui ont produit un vidéo avec de la musique, l'œil et l'oreille humains sont étonnamment sensibles aux divergences entre l'image et le son. J'ai souvent constaté qu'un décalage d'une frame (si la vidéo est faite en 30 FPS, une frame équivaut à 1/30 seconde) peut faire la différence et changer l'impression. Même le travail d'ajustement lorsque l'image ou le son est terminé est gênant, mais dans le cas d'Algomuze, si vous corrigez l'image, vous devez inévitablement corriger aussi le son, et la répétition de ce travail de va-et-vient est tout simplement infernal.

C'est pourquoi le développement d'un logiciel dédié est essentiel. Idéalement, un logiciel tel qu'AfterEffects, qui peut contrôler le mouvement d'objets visuels en unités de temps de trame, devrait être associé à une fonction permettant de le lier à des informations audio. Par exemple,

- Associer la position d'un objet à ses informations sonores. Lorsqu'un objet est déplacé de A à B, le volume augmente en conséquence, le son devient plus aigu, la localisation change, la distorsion devient plus forte, etc.
- Lier la couleur (valeurs RGB) et les informations sonores
- Associer l'accélération d'un objet à des informations sonores.
- Lier les effets visuels (flou, estompement, ombres, transparence, etc.) des objets aux informations sonores.

Les éléments ci-dessus sont, en d'autres termes, des fonctions permettant de relier les fonctions de commande des objets (et des effets d'accompagnement) aux fonctions de commande des informations sonores. En outre, une fonction d'interverrouillage par jugement de contact entre les objets est nécessaire. Après avoir défini une zone de détection de contact différente de l'apparence des objets, le temps de contact, la zone de contact, etc. peuvent être liés aux informations sonores. Par exemple, dans l'exemple des aiguilles d'une pendule présenté au chapitre 4, si un système dans lequel le son est produit par le contact entre des objets en forme d'aiguille, le son sera produit plus tôt que le chevauchement apparent des aiguilles. Pour éviter cela, si la zone de détection des contacts est fixée à un pixel au centre des mains, le son retentira au moment où les mains se chevauchent complètement.

Cela résout le problème des "algorithmes visuels vers les fonctions sonores", mais qu'en est-il des "informations sonores vers les objets visuelle", par contre ? Par exemple lorsque l'on visualise trois coups, le choix d'afficher trois points, le chiffre trois ou l'image d'une pomme, dépend de la manière dont il est relié à d'autres algorithmes visuels dans la conception du compositeur.

Une fois qu'un objet a été choisi par la créativité du compositeur, celui-ci peut d'abord saisir les informations sonores, puis placer l'objet au bon moment pour qu'il y corresponde. Si la fonction de contrôle de l'objet visuel peut être liée à l'information sonore d'entrée, la tâche sera plus facile. Par conséquent, quelque chose comme un séquenceur DTM qui entre des informations audio est nécessaire.

En effet, Algomuze étant composé à la fois des images subordonnées au son et de son subordonnées aux images, le logiciel dédié a également besoin de deux fonctions : une pour lier les images principalement au son, et une pour lier les sons principalement aux images. Ce qu'il faut considérer ici, c'est que même si une fonction d'entrée sonore est ajoutée, elle ne complètera pas en définitive la partie sonore de l'oeuvre telle qu'elle est. Cela est dû au fait que le logiciel DTM doit être utilisé pour compléter la musique. On peut en dire autant de la vidéo, mais si la production vidéo et la production musicale devaient être à moitié fonctionnelles, il faudrait alors utiliser trois logiciels (conception, vidéo et musique), ce qui serait un désastre complet. Il est donc souhaitable d'utiliser un logiciel qui met davantage l'accent sur la production de vidéos et qui possède au moins une fonction d'entrée sonore. Si le timing de la sortie du son et une vue d'ensemble de la musique peuvent être saisis, alors la musique peut être finie en utilisant le logiciel DTM basé sur cela.

Si un tel logiciel dédié devait être créé, il ne serait initialement capable d'utiliser que les quelques sources sonores intégrées. Ce seul élément serait très utile pour la production. À ce stade, je pense que s'il devient possible de charger des plug-ins vst à l'avenir, il sera presque complet.

Comme la philosophie d'Algomuze, qui consiste à créer une synthèse de l'image et du son simultanément, ce qui ne peut se faire qu'au même moment, est en soi une tâche difficile, le développement d'un logiciel dédié ne sera pas non plus aisé. Cependant, comme nous l'avons vu au chapitre 5, le développement de logiciels est absolument inévitable lorsqu'on envisage les applications potentielles des formes d'art futures.

Il m'est impossible de réaliser cela tout seul, car je n'ai aucune compétence en programmation pour le moment. C'est tout ce qui est clair à ce stade, et je n'ai aucune idée de ce à quoi ressemblera le chemin qui mène à la création d'une nouvelle culture. Pour ma part, j'espère que ce document sera vu par de nombreuses personnes et deviendra le moteur de nouvelles créations par des personnes passionnées et compétentes. Peu importe si le résultat n'est pas la réalisation d'Algomuze.

En même temps, je conclus cet essai avec l'espoir sincère que les compositeurs de musique contemporaine actuels et futurs jetteront un regard sobre sur la situation actuelle et créeront une culture musicale intéressante.