

# Préambule

[1]

Christopher Small,  
*Musiquer : le sens de  
l'expérience musicale*,  
Traduit de l'anglais  
par Jedediah Sklower,  
Préface d'Antoine  
Hennion,  
Éditions de la  
Philharmonie,  
« La rue musicale »,  
2019.

« La musique n'est pas du tout une chose, mais une activité. »<sup>[1]</sup>

Tel a été notre point de départ commun, que Christopher Small, musicien, compositeur et pédagogue, théorise dans son invitation à « musiquer » dans les années 1960. Tandis que nous nous engageons dans des recherches sur les rapports entre design, musique, et technologie, la divergence des points de vues de chacun sur l'expérience musicale a fait ressortir un désir commun. Il était pour nous essentiel d'étudier le sens de l'expérience musicale comme activité humaine à part entière, et de la confronter aux enjeux de l'ère technologique actuelle.

Nous avons repris l'expression *musiquer* car elle définit l'expérience musicale comme l'ensemble de relations organisées non seulement entre les sons mais aussi entre les personnes qui y participent. D'autre part, .exe révèle notre intention de mêler création algorithmique et posture participative. Cette extension de fichier évoque également la notion de programme, et fait écho aux dispositifs technologiques actuels, à leurs enjeux et leurs usages. Dans cette collection de mémoires, trois axes de recherches sont remis en question, celui de l'interface, de la performance, ainsi que celui du rituel, afin d'explorer le potentiel des outils numériques dans l'expérience musicale, qu'elle soit individuelle ou collective. Nous y analysons différents contextes et usages selon la multiplicité des relations vivantes que nous imaginons, célébrons ou réalisons quand nous musiquons<sup>[2]</sup> : de la composition à l'improvisation, des dimensions savantes ou populaires, amateurs ou professionnelles, ou encore des phénomènes d'immersions sonores aux effets que produisent la musique sur les corps et les esprits. Ces modalités de l'activité musicale nous intéressent et nous passionnent, car elles sont au croisement d'enjeux techniques, sociaux, esthétiques, psychologiques et bien d'autres encore.

[2]

*Ibid.*

L'enquête sur la *Musicobricologie numérique* introduira cette collection et étudiera la notion d'interface dans le processus de création musicale. L'analyse des différentes formes de dialogues entre l'interface et son créateur posera la question de l'appropriation des outils pour nous mener à la question de *La performance participative* comme dispositif d'expérimentation à la fois sociale et musicale. Cette étude s'appuiera sur le champ des arts performatifs et interactifs pour conceptualiser un « design performatif ». L'opportunité d'imaginer de nouveaux dispositifs de créations musicales participatives nous conduira à *Transe et auralisation de la lumière et de la fumée*, qui rendra compte de la retranscription sonore de structures de désorientation. La question du lâcher-prise rejoindra alors une problématique qui nous est commune : comment pouvons-nous utiliser les outils numériques pour faire musiquer à travers le design d'une expérience musicale collective ?

Avant d'être un mot qui désigne un véhicule qui se déplace à grande vitesse, « bolide » était à l'origine un terme astronomique définissant les corps célestes qui traversent le ciel et qui disparaissent trop vite de notre champ de perception pour qu'on les comprenne. Nous en avons fait le nom de notre collectif et cherchons ainsi à nous définir par notre dynamique et notre synergie.

Nos réflexions sont ancrées dans une envie concrète de faire, de fabriquer et de créer. Cette collection de mémoires est le point de départ de notre projet. Elle nous amènera à conjuguer nos recherches tant théoriques que pratiques pour expérimenter différentes formes de réponses, aux regard des enjeux ayant fait l'objet de nos investigations.