

# Numéros / n° 5 - Informatique et musique : Recherche et Création 1

## « Éditorial »

### Anne Sèdes

Ce [cinquième numéro](#) de la [Revue Francophone Informatique et Musique](#) présente quelques approches de la recherche-crédation dans le domaine de l'informatique et de la création musicale.

[Jean-François Ducher](#) présente le potentiel des L-Systèmes, outils de formalisation hérités de la biologie, comme moyens de réécriture de formes musicales pour les compositeurs dans un cadre de musique générative. L'ensemble des patches et de l'algorithme employés sont disponibles en ligne.

S'appuyant sur le code informatique de la pièce *Due di Uno* d'Agostino di Scipio, [Joao Svidzinski et Alain Bonardi](#) proposent une analyse par modélisation orientée objet-opérateur, qui permet à Svidzinski d'émuler ses propres objets, pour la modélisation de fonctions de contrôles non linéaires appliquées à la composition d'une pièce originale, *La philosophie du temps*. Une partition et un enregistrement accompagnent l'article.

[Mario Lorenzo](#) s'inspire de la pensée théorique et musicale du compositeur-chercheur Horacio Vaggione sur la décorrélation micro-temporelle pour proposer la composition de figures spatiales dans des séquences finies, mettant en valeur des principes de décorrélation micro-temporelle, dans le logiciel Super Collider. Un exemple sonore accompagne l'article.

Au-delà des approches des compositeurs-chercheurs, la recherche en informatique musicale expérimente des outils qui pourraient bien à terme promouvoir de nouvelles manières d'aborder la composition musicale sur le plan formel ou bien encore le jeu instrumental.

Ainsi, [Myriam Desainte-Catherine](#) expose le passage possible de scénarios linéaires basés sur la représentation d'une ligne de temps, assez commune chez les musiciens, à des scénarios multiples non linéaires, dédiés aux arts interactifs autant qu'à la musique, dans le cadre du projet OSSIA et du logiciel I-score (du scénario linéaire aux scénarios multiples pour le logiciel i-score dans le projet OSSIA).

De même, dans une perspective d'interaction sensible avec des instruments numériques renouvelés par les usages massifs des tablettes et des smartphones [Vincent Goudard, Hugues Genevois et Lionel Feugère](#) proposent de réexaminer les stratégies de contrôle de la hauteur, faisant intervenir le discret, à l'échelle de la note, et le continu, à l'échelle du *bend*, du *portamento*, du *vibrato*... L'article est accompagné d'un patch Max.

Ce numéro souligne une nouvelle fois combien les croisements entre informatique et musique sont riches de créativité, d'invention et de gain de connaissance, et combien le domaine de l'informatique musicale doit à l'interdisciplinarité et à l'hybridation des arts, des sciences et des technologies.

---

---

**Pour citer ce document:**

Anne Sèdes, « Éditorial », *RFIM* [En ligne], Numéros, n° 5 - Informatique et musique : Recherche et Création 1, Mis à jour le 28/07/2017

URL: <http://revues.mshparisnord.org/rfim/index.php?id=433>

Cet article est mis à disposition sous [contrat Creative Commons](#)