

Projet individuel

Visualisation de séquences harmoniques

Pierre Caruyer

Louis Bigo (équipe Algomus)

Sommaire

- 1.Présentation du projet
 - 1.1.L'équipe Algomus
 - 1.2.Objectifs du projets
- 2.Enjeux du projet
- 3.Avancée dans le projet
- 4.Lexique
- 5.Annexe

1.Présentation du projet

1.1.L'équipe Algomus

Ce projet est proposé par l'équipe « Algomus », spécialisée dans l'élaboration d'algorithmes dédiés à l'analyse musicale, aussi appelée musicologie assistée par ordinateur. L'équipe Algomus développe des outils permettant aux musicologues d'étudier des pièces musicales de différents styles sur les plans mélodiques, harmoniques et rythmiques. L'analyse et la représentation de progressions harmoniques (suite d'accords) y constitue un axe central. Le logiciel HexaChord développé en Java (site web en footnote) a été développé dans le but de visualiser et d'analyser ces progressions durant leur écoute à l'aide de représentations dérivées du *Tonnetz*.

Le *Tonnetz* correspond à une organisation des notes de musique et des accords dans l'espace, dans laquelle la distance entre les éléments reflète leur consonance sur le plan musical. La notion de proximité entre les notes permet d'attribuer un score (par exemple, le score sera plus ou moins bas en fonction du nombre d'accord dissonants que comporte la musique) à toute pièce de musique, offrant ainsi différentes approches pour l'analyse et la classification stylistique .

Le présent projet a pour but d'étudier les outils disponibles pour l'implémentation de fonctionnalités de bases de HexaChord en langage JavaScript.

1.2.Objectifs du projet

L'objectif du projet proposé est de développer un prototype en JavaScript permettant la visualisation de fichiers au format MIDI dans le *Tonnetz* comme le fait Hexachord. Deux applications existantes constituent le point de départ de ce projet. « *TonnetzViz* » est une application JavaScript en ligne permettant de jouer des notes en tapant au clavier et de voir leur représentation dans le *Tonnetz* en direct.

L'autre application, « *mudcube.js* » permet de lire une pièce musicale sous la forme d'une chaîne de caractères (format base64), et de la jouer en générant les signaux MIDI correspondant, comme le ferait un lecteur multimédia classique. Chaque note jouée est par ailleurs transmises à l'affichage de la page qui est mise à jour en fonction au fur et à mesure.

Le premier objectif du projet consiste à élargir les fonctionnalités du visualiseur *TonnetzViz* afin de permettre à l'utilisateur de visualiser le déroulement de fichiers MIDI et non seulement de notes saisies de manière ponctuelle à l'aide du clavier. La lecture de fichiers MIDI se fera à l'aide de la bibliothèque *midi.js* employée partiellement par l'application « *mudcube* ».

La suite du projet consistera à ajouter à l'application un parseur de fichier MIDI permettant au visualiseur de se référer à une structure de données chargée en mémoire plutôt qu'à écouter les notes MIDI saisies à la volée au cours de la lecture du fichier MIDI. Cette fonctionnalité permettra notamment une navigation plus facile dans la pièce de musique (retour de x pas en arrière, en avant, etc.). La manipulation de la pièce musicale sous la forme d'une structure de données dans l'application ouvre par ailleurs d'intéressantes possibilités pour l'implémentation à venir de fonctionnalités permettant l'analyse automatique de la pièce musicale sans avoir à la lire à l'aide du lecteur.

Un objectif supplémentaire consiste à développer un côté serveur de cette application pour pouvoir mettre en ligne l'application et y accéder de n'importe où et pour le grand public.

2. Enjeux du projet

Le redéveloppement des fonctionnalités du logiciel HexaCHord à l'aide de technologies plus modernes, notamment, le langage JavaScript, permet d'une part, de permettre à l'équipe de maintenir son application plus facilement en évitant de ressortir une nouvelle version de l'application sous forme d'un fichier au format (.jar) dès qu'une modification est apportée à l'application.

La simplicité d'accès (seul un navigateur est nécessaire) permettra d'autre part à l'application d'être utilisée plus facilement et de toucher ainsi un public plus large, notamment chez les musicologues et les étudiants en musique qui constituent le public visé majoritairement.

Enfin, le développement de fonctionnalités côté serveur devrait permettre à terme à l'équipe de récupérer un certain nombre de données utilisateurs qui pourront être utilisées dans un cadre d'apprentissage automatique.

3. Etat d'avancement du projet

A l'heure actuelle, le premier objectif est partiellement rempli : les notes constituant une pièce musicale fournit sous la forme d'une chaîne de caractères (au format base64) sont automatiquement affichées dans l'interface graphique de l'application TonnetzViz. Les objectifs suivants sont en cours de développement.

4.Lexique

Accord : ensemble de notes.

Consonance : combinaison de sons dite « agréable » à l'oreille.

Tonnetz : signifie littéralement « réseau tonnal » en allemand et permet de représenter la musique sous forme d'un graphe où chaque nœud est une note et les arêtes représentent les accords.
(cf. annexe)

MIDI : format de fichier musical dans lequel chaque note est représentée par une durée d'activité pendant laquelle la note sera jouée, une note qui permettra de savoir quelle note (fa, do, etc ...) doit être jouée ainsi que le délai entre chaque note.

Hexachord : programme développé par l'équipe Algomus permettant de visualiser une musique de format MIDI dans le tonnetz.

5. Annexe

Tonnetz : <https://i.ytimg.com/vi/NQ7LkWCzKxI/hqdefault.jpg>

TonnetzViz : <https://cifkao.github.io/tonnetz-viz/>

MIDI.js : <https://galactic.ink/midi-js/>