

Introduction

Dans le cadre de ce mémoire de recherche, nous allons tenter de procéder à une réconciliation entre musiques populaire et savante. Afin de les analyser dans une étude tendant vers une équité analytique, définissons un instant cette dissociation entre musiques populaires et musiques savantes. En un sens, la musique savante porte en elle l'idée de transmission de savoir alors que la musique populaire naît de ses producteurs et publics dans un but commercial. La notion d'écriture les oppose également. Tout comme la musique savante est généralement difficile d'accès tandis que la musique populaire se réfère, en principe, à une réception plus hédoniste de la musique. Lorsque la notion de musique savante s'apparente plus facilement à la connaissance et au milieu de l'art, la musique populaire, elle, prend forme dans un contexte social et dans les styles de vie. La musique savante est majoritairement représentée par la musique classique occidentale, la musique contemporaine ou la musique électroacoustique alors que la musique populaire comprend le rock, le jazz, le rap, les musiques électroniques, les musiques du monde et tous les autres genres ou sous-genres issus d'hybridations.

Une analyse musicologique stricte tend à garder chaque genre “à sa place”, ce qui est l'inverse de ma démarche. C'est pourquoi j'ai cherché au-delà des sciences musicales, des outils permettant de transcender les différences de chaque style pour aboutir à une analyse applicable de même à une œuvre de musique populaire comme savante. La musique étant par essence une interaction communicationnelle entre un artiste et son public, j'ai donc choisi de m'appuyer sur les Sciences de l'Information et de la Communication pour trouver un terrain de réconciliation entre les deux catégories. En effet, les SIC offrent un large éventail d'outils et de disciplines permettant d'analyser l'expression artistique dans son aspect communicationnel. Sociologie de la culture, médiologie, sémiotique, cultural studies ou esthétiques contemporaines permettent en effet de prendre du recul sur l'analyse musicale au sens strict en révélant le contexte de création d'une œuvre, ses présupposés techniques et institutionnels, sa médiation auprès d'un public, ses modes de production d'un sens, sa perception par l'autre, etc.

L'idée d'inclure les outils des SIC à l'analyse musicale a été empruntée, entre autres auteurs, à Hervé Zénouda, professeur à l'Université de Toulon, dans sa thèse “Vers une Science de l'Information et de la Communication Musicale”. L'auteur y propose une méthodologie comprenant 8 disciplines et méthodes. Parmi tous ces outils, j'ai estimé que la médiologie et la sémiotique multimodale étaient les plus pertinentes. J'espère ainsi révéler qu'ils permettent une analyse au mieux indifférenciée, à minima homogène des musiques savantes et populaires. Afin de mettre à l'épreuve cette hypothèse, j'ai choisi une étude de cas comparée de deux œuvres qui tout opposent. La première, “Doux Papillon” est un morceau du jeune producteur électro-hip-hop Alkakris. La seconde, “3Räume”, est une installation audiovisuelle de l'artiste contemporain Tim

Helbig, issue donc des musiques savantes. Les deux œuvres sont étudiées d'un point de vue de la composition, des techniques, des moyens de diffusion, des modes de consommation. Il n'est pas question de faire une liste exhaustive de l'ensemble des pratiques de création, de diffusion et de consommation de la musique mais bien de révéler les terrains communs d'analyse dégagés par les SIC.

Problématique

Musiques populaires et musiques savantes : les Sciences de l'Information et de la Communication offrent-elles des outils communs d'analyse ?

Première partie : Le cadre conceptuel

L'idée sous-jacente dans cette partie est de donner les points d'entrée des outils sélectionnés pour l'analyse : la médiologie et la sémiotique. Nous aborderons les bases théoriques issues des SIC de chaque discipline avant de préciser leur apport à la musicologie.

I. Musiques savantes et musiques populaires

1. Brève histoire de la distinction.

Admise dès la Renaissance¹, la distinction entre musiques savantes et musiques populaires s'est construite au fil du temps sur de nombreux critères et portant longtemps, un jugement de valeur au profit des musiques savantes.

Quand elle apparaît au cours du XVII^e siècle, la distinction se base sur la différence de modalité de transmission : la musique savante est celle que l'on écrit sur partition, tandis que la musique populaire concerne le répertoire de tradition orale. La musique écrite revient donc aux artistes de métier ayant été éduqués à l'écriture musicale. Élitiste dans sa création, elle l'est aussi dans sa réception. Commandée par de puissants mécènes, la musique savante est ainsi réservée aux élites (souverains, cour et clergé) tandis que le peuple se contente du folklore oral des bals dansants.

C'est ainsi que d'une démarcation technique se développe la rupture, plus durable, sur critère social. La musique savante devient la musique "d'en haut" réservée à quelques-uns, la musique populaire celle "d'en bas", prolétaire et rustre. De ce critère social chargé de mépris découle alors une démarcation sur le plan de la valeur : ce qui est accessible au bas peuple et au tout venant ne saurait porter la même qualité musicale et sémantique que ce qui s'adresse aux puissants et à ceux qui savent. On peut retrouver en ce point une intuition antique relevée par Nietzsche dans *Naissance de la Tragédie*.

Avec la naissance des industries culturelles au XX^e siècle, la notion de musique de masse ou "mainstream" prend de l'ampleur pour caractériser les musiques populaires. Contrairement aux chefs-d'œuvre de la musique savante, résolument artistiques pour leurs défenseurs, la musique populaire cherche, en s'abnégant, à toucher le plus de personnes possibles dans un objectif

¹ Esteban Buch. *Le duo de la musique savante et la musique populaire : genres, hypergenres et sens commun*. Emmanuel Pedler et Jacques Cheyronnaud Théories ordinaires, Editions de l'EHESS

commercial. Produite par des maisons de disque multinationales à but lucratif, elles sont promues par des médias de masse chez qui le souci de l'audience prime sur celui de la qualité.

2. Une dichotomie paradoxale aux frontières floues

Au XX^e siècle, l'apparition des techniques d'enregistrement du son vaachever d'effacer des frontières floues et déjà contestées, entre musiques savantes et musiques populaires. D'abord, de nouveaux genres musicaux soulignent les paradoxes inhérents aux critères sur lesquels se base la distinction. La musique concrète fixée sur bande magnétique sans partition rend par exemple caduque le principe selon lequel seule la musique écrite sur partition peut prétendre au titre de musique savante. Les contre-cultures et mouvements underground comme le punk ou la techno invalident la théorie d'une musique populaire seulement légère, sans contestation profonde et destinée au plus vaste public possible.

Le phonogramme permet ensuite de remettre les deux catégories sur un pied d'égalité. En donnant à tous les styles musicaux la possibilité d'être enregistrée, il leur offre en effet de manière indifférenciée l'accès à un public plus large. Entrant dans le quotidien, la musique cesse, si du moins elle le fût un jour, d'être adressée à une classe sociale particulière : que l'on choisisse une symphonie de Beethoven ou un album de Charles Aznavour, que l'on vive dans une cité ouvrière ou dans une maison de maître, le geste et le contexte d'écoute sont désormais identiques.

Enfin, l'enregistrement accélère les nombreux transferts et hybridations entre catégories qui existaient depuis toujours. Par exemple, les techniques électroacoustiques développées dans les années 50 à Paris et Cologne contribueront, une fois développées sur le marché, aux expérimentations sonores des Beatles à la fin des années 60.

Ainsi, nous venons de voir que les musiques savantes et les musiques populaires sont plus complémentaires qu'antinomiques. Pourtant, cette classification reste admise durant des siècles et si ses frontières s'estompent au fil des époques dans la pratique musicale, elles restent peu perméables dans le domaine de la recherche. C'est pourquoi nous proposons d'y introduire des outils issus des sciences de la communication.

II. Outils d'analyse des Sciences de l'Information et de la Communication

1. Médiologie musicale

a. Médiologie

« *La discipline qui traite des fonctions sociales supérieures dans leurs rapports avec les structures techniques de transmission. [On] appelle “méthode médiologique” l’établissement, cas par cas, de corrélations, si possible vérifiables, entre les activités symboliques d’un groupe humain (religions, idéologies, littératures, arts, etc.), ses formes d’organisation et son mode de saisie, d’archivage et de circulation des traces. [...] C’est dire qu’une dynamique de la pensée n’est pas séparable d’une physique des traces*².

Théorisée par le philosophe Régis Debray (1991), la médiologie ne se veut ni science ni discipline mais méthode cherchant à révéler des traces explicatives du « *devenir-monde des signes, le devenir-Église d'une parole de prophète, le devenir-École d'un séminaire, le devenir-Parti d'un Manifeste, [...] Disons, le devenir forces matérielles des formes symboliques.*

L'objectif fixé par Régis Debray est d'analyser « les fonctions sociales supérieures » (ordres religieux et politiques, courants de pensée, et écoles d'art) à travers leurs rapports aux moyens, milieux et supports de fixation et de transmission. En médiologie, le cœur de la réflexion n'est donc pas un objet ou une idée définie, mais est situé au niveau de l'intermédiaire. Si la médiologie est fondée sur trois piliers – les signes, leur support de transmission et les structures socio-culturelles – elle requiert paradoxalement une prise de distance de chacun de ces objets pour focaliser le discours sur l'entre-deux : les médiations. Selon la célèbre locution de Victor Hugo, « *Ceci tuera cela* », ce sont les corrélations entre la naissance de « ceci » et l'avènement de « cela », si elles existent, qui sont étudiées. **La méthode médiologie se conçoit donc comme une matrice dont on étudiera les déterminants plutôt que les coordonnées.**

De ce fait, la médiologie est par définition transversale car elle fait appel à un nombre illimité de disciplines. « *C'est la zone encore floue des interactions technique/culture, ou des interférences entre nos techniques de mémorisation, transmission et déplacement d'une part et*

² Debray, R., 1994 a : 21-22. *Manifestes médiologiques*. Paris : Gallimard.

nos modes de croyance, de pensée et d'organisation d'autre part.» Les mécanismes d'influence mutuelle et de recouplement entre les techniques de stockage et de transmission de signes au sens large et l'architecture de nos sociétés en termes de croyances, de pensée, de création, de gouvernance, etc. La perspective du médiologue est alors délibérément systémique et historique car ces interactions entre signes, supports des signes et structures sociales ne s'étudient qu'en prenant de la hauteur sur les disciplines et les époques. Quel mécanisme sous-tend la transformation lente et sinuose d'une disruption technique comme l'invention de l'imprimerie en 1450 à la naissance et à l'institutionnalisation de l'humanisme ? Comment, à l'inverse, la mise en réseau d'ordinateurs entre eux a-t-elle influencé la renaissance au XXI^e siècle de l'économie collaborative ?

b. Justification d'une médiologie musicale

Le domaine de l'art est identifié comme celui où le contraste entre les dispositifs techniques et la force symbolique est le plus grand. Comme « *il y a toujours du trivial dans l'art, fût-ce pour atteindre au sublime* »³, les interactions entre les structures techniques de transmission de la musique que Régis Debray qualifie de « bricolages », et le pouvoir symbolique et socioculturel des productions. Au vu des disruptions technologiques qui bouleversent régulièrement les modes de production et de transmission de la musique depuis l'invention de l'électricité, intégrer la médiologie dans l'analyse musicale semble aussi évident qu'intéressant.

C'est pourquoi le musicologue Vincent Tiffon⁴ propose un cadre d'intégration de l'approche médiologique au travail d'observation de sa discipline.

« *Une médiologie musicale cherchera à déterminer comment les idées se transforment et font système : comment une grammaire apparaît, s'organise, se propage et fait école. Par exemple, comment expliquer l'hégémonie du style classique ? Le sérialisme a-t-il créé une école ? S'il a échoué à le faire, pourquoi ? Comment expliquer l'émergence d'une pensée sur le timbre et l'espace dans les compositions musicales au XX^e siècle ? Bref, comment les idées musicales deviennent-elles "force matérielle" ?* »

c. Méthode médiologique d'analyse

La médiologie générale évoque deux méthodes d'analyse qu'il convient selon Vincent Tiffon d'inclure dans l'analyse musicologique : le principe de causalité et la méthode comparatiste. Pour procéder à cette analyse, il faut introduire un certain nombre de concepts développés par Régis Debray.

³ Régis Debray, www.mediologie.org/mediologie-de-l-art

⁴ Vincent Tiffon (2011) *Pour une médiologie musicale comme mode original de connaissance*, Revue Filigranes : musiques, esthétiques, sciences, société.

Un médium “désigne l’entre-deux qui informe et transforme ce qu’il transmet, en sorte que le point d’arrivée ne ressemble plus au point de départ.”⁵ Le médiologue les distingue en deux catégories.

Les médiums techniques sont désignés par le jargon **Matière Organisée (MO)**. Ils font référence à la fonction externe de transmission de l’œuvre et comprennent :

- Le support matériel d’inscription
- Le mode de symbolisation (texte, vidéo, son...)
- Le dispositif de diffusion.

Les médiums institutionnels sont désignés par le concept d’**Organisation Matérielle (OM)**. Ils qualifient la fonction interne d’élaboration de l’œuvre et comprennent :

- Les conventions linguistiques
- Le cadre d’organisation
- Les matrices de formation.

Chacun de ces médiums est inscrit dans un écosystème technico-culturel que les médiologues appellent **médiasphères**. Segmentées en quatre grandes époques, ces sphères sont respectivement conditionnées par une invention technique : la logosphère (induite par l’invention de l’écriture), la graphosphère (induite par l’invention de l’imprimerie), l’audiosphère (induite par l’invention de la bande magnétique) et l’hypersphère (induite par le numérique).

Vincent Tiffon propose dans le tableau ci-dessous une synthèse de cette partition en médiums et médiasphères adaptée à la musique. Ce tableau à double entrée présuppose les deux axes d’analyse qu’offrent la médiologie au musicologue : une étude des interactions entre médiasphères et une étude des causalités entre les deux niveaux de médiums.

L’étude des médiasphères.

Chaque disruption technologique majeure commande l’éclosion d’une nouvelle médiasphère, la catégorisation est donc présentée sous forme périodisée. Il faut cependant garder en tête que son interprétation ne doit être ni limitée ni linéaire : une médiasphère ne se substitue jamais à une autre. Au contraire, il convient d’étudier les superpositions et interstices entre ces écosystèmes, leurs influences réciproques, les contagions d’une sphère à l’autre.

⁵ <https://www.mediologie.org/medium-182>

L'analyse d'une œuvre musicale via les médiaphères tentera d'identifier chacun des trois vecteurs techniques (MO) et chacun des vecteurs institutionnels (OM) mis en jeu dans l'œuvre. Elle tentera ensuite de situer chaque médium dans une médiaphère. Elle cherchera enfin à révéler les liens et les écarts entre chaque médiaphère ainsi définie.

Le principe de causalité.

Comme l'indique la symétrie de leurs noms, **Matières Organisées (MO)** et **Organisations Matérielles (OM)** sont à analyser dans le cadre d'une inférence réciproque de l'une sur l'autre. Il s'agit de faire un raccourci en admettant que tel médium de type MO détermine un médium OM (et réciproquement). Ce principe de causalité est ensuite confirmé ou infirmé en étudiant les différentes étapes, conditions et évènements menant de l'un à l'autre.

« Les tracés de l'innovation technique et de l'idée sont évoqués du point de départ à l'arrivée. Une image simple, celle de la mise en route d'un moteur, concrétise sa démarche.

1. *Décenter : Pourquoi et comment le mouvement est-il lancé ?*
2. *Matérialiser : Quels relais, quels organes sa transmission mobilise-t-elle ?*
3. *Dynamiser : Son mouvement s'amplifie-t-il à l'arrivée et que produit-il ?⁶*

Cette méthode fonctionne donc comme ceci :

« Dites “ceci conditionne cela”, “cela est incompatible avec ceci” ou “pas de cela sans ceci”. Remplacez ceci par un mot en -isme (Christianisme, Socialisme, Individualisme...) et cela par l'imprimerie, l'Église, le numérique (OM et MO dans les mots de notre tribu). Ajoutez que cela rétroagit sur ceci. Vérifiez corrélations et co-variations. Montrez en quoi le contenu ou l'efficacité de telle représentation repose sur tel appareillage ou telle organisation. Cherchez en quoi ce qui circule (dans les têtes) se construit en circulant dans l'espace, dans le temps, dans la matière, dans le collectif.»⁷

⁶ Debray, Régis www.médiologie.com

⁷ Huyghe, F.-B., 1998 : 265. « Causalité », in . « Abécédaire », Cahiers de médiologie N°6, Pourquoi des médiologues

2. Sémiotique multimodale

a. Bases conceptuelles de la sémiotique

Définie par Ferdinand de Saussure comme “*l'étude de la vie des signes au sein de la vie sociale*”, la sémiotique ou sémiologie désigne plus communément l’analyse des signes et de leur signification. On détermine alors le processus sémiotique ou fonctionnement des signes comme une relation triadique entre le signe, l’objet auquel il renvoie et l’interprétant.

On peut segmenter le domaine d’études sémiotiques en trois dimensions⁸ ou sous-disciplines : **la syntaxe** se focalise sur les relations formelles des signes entre eux, **la sémantique** place l’objet d’étude au niveau de la relation entre le signe et l’objet auquel il se rapporte et **la pragmatique** se concentre sur le rapport entre les signes et leurs utilisateurs ou interprètes.

Comme notre problématique traite de la relation entre le créateur (émetteur d’un système de signes) et son public (récepteur) sur la création de l’œuvre, nous utiliserons en priorité **la sémiotique pragmatique** dans l’analyse. En effet, cette branche de la sémiotique nous permet de mettre en valeur les phénomènes psychologiques, biologiques et sociologiques provenant de l’utilisation des signes⁹. Elle prend en considération à la fois le contexte de production et le contexte de réception des signes, ce qui semble pertinent au vu de la problématique traitée.

Jusqu’au XXe siècle, la sémiotique est assimilée à un courant de la linguistique, le langage étant le mode d’expression central. L’apport progressif de plusieurs auteurs va permettre d’ouvrir le champ à d’autres modes de production du sens : l’image avec Roland Barthes, le cinéma avec Christian Metz, Jean Molino et Jean-Jacques Nattiez pour la musique.

b. Sémiotique musicale

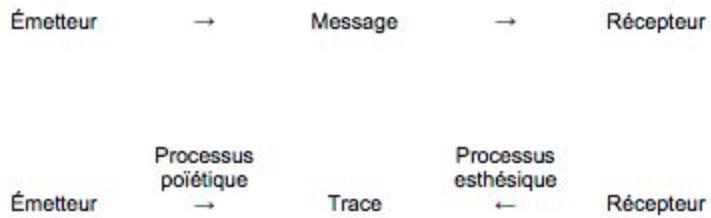
Se basant sur les travaux de Pierce, Molino et Nattiez¹⁰ posent les fondements d’une sémiotique musicale. Ils proposent alors une méthode d’analyse tripartite de la forme symbolique musicale. Une analyse systémique à l’aide de trois niveaux autonomes : un niveau descriptif (niveau neutre) et deux niveaux analytiques (niveaux poétique et niveau esthésique).

Les trois niveaux d’analyse doivent donc être considérés comme autonomes, bien que liés les uns aux autres. Le choix du sens de l’analyse d’un niveau à l’autre est à la discréption de l’analyste (voir figure ci-dessous.)

⁸ Morris, C. W., *Foundation of the Theory of Signs*, International Encyclopedia of Unified Science, The University of Chicago Press, 1938

⁹ Pierce, C. S. *Écrits sur le signe* (trad. Gérard Deledalle), Paris, Seuil, coll. « L’ordre philosophique », 1978

¹⁰ Nattiez, J. J. *Fondements d’une sémiologie de la musique*, Union Générale d’Editions, Paris, 1976



Le **niveau neutre ou immanent** est celui où l'analyste décrit les stimuli physiques et les traces matérielles intrinsèques à l'œuvre : partition, lexique, codes, gestes et mouvements, ondes sonores, grammaire musicale... A ce niveau, il s'agit d'exclure le plus possible les éléments appartenant aux deux autres niveaux : production et réception. **Le niveau poïétique** se concentre sur la production par le créateur. L'analyste doit se mettre à la place du compositeur : « *entend décrire le lien entre les intentions du compositeur, ses recettes de fabrication, ses schémas mentaux et le résultat de cet ensemble de stratégies, c'est-à-dire les composantes de l'œuvre dans sa réalité matérielle*¹¹ ». » **Le niveau esthésique** se réfère à la perception par le récepteur. L'analyste doit se positionner comme lecteur de l'œuvre à l'état “naturel”, c'est-à-dire dépourvu d'explications ou de contexte plutôt que dans une position de critique ou de connaisseur.

Cette méthode, dont nous reprendrons l'organisation triadique, s'applique cependant à l'origine à des œuvres dont le contenu est au plus bimodal (texte et son) et le support monodal (concert ou enregistrement). Au fil des théories, le langage devient un mode d'expression parmi d'autres : le mode textuel, le mode iconique, le mode sonore apparaissent pour figurer une unité de sens au travers de leurs codes spécifiques. L'avènement du support numérique dans les années 2000, et son ancrage social comme espace de communication, permet à ces différents modes de cohabiter au sein d'un même processus sémiotique : on parle alors de multimodalité¹².

¹¹ Nattiez, J. J. *Fondements d'une sémiologie de la musique*, Union Générale d'Éditions, Paris 1976

¹² Kress, G *Literacy in the New Media Age*, Routledge, Londres, 2003

c. La sémiotique multimodale pour l'analyse des œuvres complexes

Le système de signes d'une œuvre musicale peut être considéré comme multimodal selon deux dimensions différentes : son contenu et son support.

La sémiotique multimodale traite essentiellement de la dimension contenue. Elle s'intéresse aux divers modes (textuel, iconique, gestuel, cinématique, sonore...) combinés par le créateur pour exprimer le message intrinsèque à l'œuvre. Un message est dit multimodal lorsqu'il est composé simultanément d'idées textuelles, visuelles, sonores ou gestuelles utilisées de manière complémentaire.

C'est là qu'intervient la seconde dimension de la multimodalité, qui s'écarte un temps des frontières strictes de la sémiotique mais que nous conserverons dans l'analyse. Les messages qui sont modifiés, transportés, envoyés ou diffusés à travers différents supports subissent cette multimodalité de supports.

On peut ainsi définir la sémiotique multimodale comme l'étude d'une œuvre hybride comprenant plusieurs supports d'expression : son, texte, images fixes et animées, jeux de scènes, etc.

Prenons pour illustrer ce principe le documentaire *A Dog Called Money*¹³ de PJ Harvey réalisé par Seamus Murphy et sorti en novembre 2019. Le film suit l'auteur-compositeur-interprète au cours de voyages qui ont inspiré son album *The Hope Six Demolition Project* paru en 2016. Il part ainsi de la genèse de la composition, l'idée, et retrace le processus créatif de l'écriture. Il relate aussi les sessions d'enregistrement, également lieu de l'arrangement des compositions, à Somerset House, un studio d'enregistrement conçu pour l'occasion et ouvert au public. Le film est subdivisé en onze parties (une pour chaque titre de l'album) couvrant à chaque fois l'immersion sociale à l'origine du processus d'écriture (poiesis) et l'enregistrement ouvert au public (neutre et esthésis).

- Contenu : chaque séquence du film est intrinsèquement multimodale. Elle combine le mode textuel (carton indiquant le titre du morceau), sonore (le morceau en train de se façonner est diffusé en fond), iconique (images propres au film), gestuel (l'enregistrement étant réalisé en présence d'un public, les artistes oscillent entre la gestuelle propre à l'improvisation et la création, et celle propre au jeu de scène).

¹³ Murphy, S. (réalisateur). *A Dog Called Money*, 2019, 90 mn



- Canaux de délivrance du contenu au public : le support de diffusion de l'œuvre documentaire est multiple puisque cette dernière est d'abord sortie en salles de cinéma puis sur YouTube. De plus, le film étant construit comme une extension de l'album, on peut étendre la multimodalité des supports à la performance live dans le studio et à la diffusion de l'album aux formats CD, LP et digital.

L'étude de cet exemple nous permet d'aborder l'impact de la multimodalité d'une œuvre sur sa perception par un public. Des modes différents feront appel à des sens autres chez le récepteur, et donc par définition à des perceptions variées. Or les sciences cognitives démontrent que, confronté à un message multimodal, le cerveau humain ne saura pas naturellement dissocier les différents modes et les messages reçus : c'est ce qui rend l'usage de contenu multimodal complexe dans l'éducation¹⁴ mais leur usage artistique d'autant plus riche et intéressant.

En plus des différences de traitement de l'information liées à celles entre la perception auditive et la perception visuelle, l'usage de multiples modes implique des codes narratifs hétérogènes. La perception par le récepteur est d'autant plus imprévisible et subjective que les modes peuvent se compléter, se contredire, se juxtaposer etc. La lecture de l'œuvre d'art n'est plus linéaire mais discontinue.

¹⁴ Lacelle, N. Lebrun, M. *Le document multimodal : le comprendre et le produire en classe de français.*

II. Méthodologie

a. Orientations et méthodes de recherche

Ce travail s'inscrit au croisement de la recherche en Sciences de l'Information et de la Communication (SIC) et de la recherche en musicologie. En effet, si l'objet de recherche, le fait musical contemporain, est un domaine d'étude de la musicologie, il est aussi un fait social et les outils développés pour les analyser sont les outils des SIC.

Nous avons fait le choix d'une méthode qualitative qui permet d'explorer le sens profond d'un phénomène à travers l'étude approfondie de ses parties prenantes, leurs comportements et leurs relations : ici l'artiste et son public. En tant qu'elle se focalise sur l'expérience humaine et les interactions sociales ancrées dans son contexte et son terrain d'étude¹⁵, elle est également la méthode privilégiée des sciences sociales.

Nous avons choisi l'étude de cas comparative comme méthode d'accès à l'objet de recherche car elle permet une étude empirique « *qui fait l'examen d'un phénomène contemporain dans son contexte réel et si les limites entre phénomène et contexte ne sont pas clairement évidentes*¹⁶ ».

b. Présentation des cas.

Alkakris :

- Producteur de musique électronique de la scène alsacienne. L'artiste polyvalent produit de la musique, réalise des clips de musique et gère sa propre marque *Trapsoul*.
- Dj et producteur depuis plusieurs années, l'artiste produit de la musique électronique avec des influences hip-hop et pop musique.
- L'œuvre étudiée dans ce mémoire est “Doux papillon”.

Tim Helbig :

- Ancien élève en art et média de l'université du Bauhaus, l'artiste est actuellement assistant du professeur Robin Minard au Studio Für Elektroakustik Musik de Weimar.
- L'artiste évolue conjointement dans le monde de l'installation sonore ainsi que dans les musiques improvisées.
- L'œuvre étudiée dans ce mémoire est “3Räume”.

¹⁵ Paillé, P. *La Méthodologie Qualitative : posture de recherche et travail de terrain*. Armand Collin, 2006

¹⁶ Yin, Robert K. (1981) *The Case Study as a Serious Research Strategy*. In : *Knowledge*, vol. 3, n° 1, p. 97–114.

c. Mode de collecte des données.

Les données sur lesquelles est basée notre analyse ont été collectées de deux manières distinctes : les données secondaires proviennent essentiellement de publications universitaires et de la lecture des deux œuvres décrites ci-dessus. Les données primaires ont été collectées au cours d'entretiens individuels semi-directifs avec chaque artiste étudié ainsi qu'avec des professionnels et académiciens experts sur le sujet, répertoriés dans le tableau ci-dessous.

	Fonction	Structure/établissement	Durée	Date
Alkakris	Artiste	Indépendant	1'30"	24.03.2020
Tim Helbig	Artiste	SeAM - Bauhaus	2'30	10.03.2020
Hervé Zénouda	Chercheur	Université de Toulon	2'	15.01.2020

Deuxième partie : Analyse

Dans cette partie, il est question d'analyser deux projets musicaux. Je compte choisir dans deux registres musicaux différents qui sont deux milieux dans lesquels je me sens suffisamment à l'aise pour effectuer ce travail. La première analyse portera sur un projet de musique populaire française, la deuxième, sur un projet de musique contemporaine, plus précisément un projet à mi-chemin entre musique et art contemporain. D'un côté le jeune producteur musical Alkakris, de l'autre, l'artiste sonore et plasticien Tim Helbing.

I. Analyse 1

1. Description du projet / Contexte

Originaire de Mulhouse, Alkakris est un artiste pluridisciplinaire : producteur de musique électronique et Dj, il est également vidéaste et designer textile. C'est de cette pluridisciplinarité qu'il tire ses inspirations et façonne son univers créatif. À bientôt 21 ans, le jeune artiste a déjà plus d'une cinquantaine de concerts à son actif, ainsi que deux EP *Omega* (2018) et *Le Loup Bleu* (2019), et 9 singles publiés sur les plateformes de streaming. Sur Spotify 588 personnes sont abonnées et 16 675 personnes écoutent ses productions mensuellement. Alkakris est également visible sur les plateformes Deezer et Apple Music, mais dans le cadre de cette analyse nous nous focaliserons sur Spotify qui est la plateforme sur laquelle il est le plus suivi ainsi que sur SoundCloud qui est sa plateforme originelle.

L'artiste commence sa carrière publique sur les réseaux sociaux sur SoundCloud, qu'il utilise aujourd'hui comme plateforme d'expérimentation sur laquelle il publie des remix ou des compositions originales. Sur SoundCloud, Alkakris c'est 846 abonnés et 28 titres.

Alkakris est également à l'origine de la marque Trapsoul France avec laquelle il produit ses créations visuelles et sonores, mais aussi textiles comme mentionné plus haut. C'est aussi pour lui une plateforme de partage d'autres travaux et d'artistes qu'il apprécie.

L'œuvre étudiée s'appelle "Doux Papillon". Publié en 2018, ce morceau est le plus écouté d'Alkakris sur Spotify. C'est un titre sans paroles de musique électronique durant cinq minutes.

2. Analyse sémiotique

Cette partie de l'analyse s'attarde principalement sur le propos même, sur les signes produits et leurs significations dans un contexte d'une œuvre multimodale. C'est ici l'analyse du noyau interne de l'œuvre.

Le titre est accompagné d'un visuel pour les plateformes de streaming et que nous incluons dans l'analyse comme partie de l'œuvre. Elle est également dotée d'un titre, "Doux Papillon", qui lui confère un mode textuel. Néanmoins, le titre existant indépendamment de sa jaquette, une analyse multimodale n'est pas nécessaire. L'œuvre utilise en effet avant tout le mode sonore.

Niveau poïétique

L'intention de l'artiste est claire. Comme le titre du morceau le suggère et comme il nous l'explique en entretien, il souhaite transposer musicalement l'idée du cycle de vie d'un papillon. Au-delà de ce symbole que la composition entière cherche à rendre par son ton et sa progression, c'est aussi son ADN d'artiste qu'il cherche à transmettre, ou selon ses propres mots, son "mood".

Afin de traduire ces intentions, il a recours à divers procédés et techniques dont nous relevons les plus pertinents. Ces procédés de fabrication révèlent les influences où l'artiste puise son inspiration.

La composition commence avec un sample de piano mis en boucle, vient ensuite une mélodie avec un son plus cristallin semblable à celui d'un rhode, qui se transforme à la manière du premier sample en motif répétitif, en même temps vient s'ajouter une nappe en fond. L'artiste utilise divers procédés de sound design, un white noise qui amène la transition ainsi qu'un sample de cloche tubulaire. C'est ainsi qu'interviennent les éléments rythmiques, à cheval entre des rythmes de musique du monde et un charleston qui appuie les contretemps à l'image des musiques électroniques. Après un pont sans rythme, l'ensemble des percussions entre à nouveau avec cette fois une grosse caisse sur chaque temps, encore un écho aux musiques électroniques de la scène house et techno. On reconnaît l'effet du sidechain compressor entre la grosse caisse et la basse encore représentatif de la musique électronique et encore plus précisément de la french touch. De manière générale la composition est construite par couches d'éléments qui s'ajoutent et disparaissent au-dessus du sample initial de piano.

Il utilise un sample de cri de loup à la première minute. Au premier abord éloigné de la signification donnée au morceau, ce sample apporte deux unités de sens complémentaires. D'abord, il sert à identifier le producteur. S'identifiant lui-même comme “jeune loup des montagnes” sur ses réseaux¹⁷, il s'inscrit ainsi dans les codes traditionnels du beatmaking. Qualifiée “name tag”, cette pratique est commune en effet chez les beatmakers pour s'identifier comme l'auteur d'un beat. Aussi ce cri de loup, rattaché au concept de cri de ralliement d'une meute, montre l'intérêt de l'artiste pour le rassemblement, pour l'esprit d'équipe et le concept de meute.

Niveau esthésique

Aiguillé par le titre, “Doux Papillon”, l'auditeur est averti du sens que cherche à produire la composition. Cette intention affichée, le cycle de vie d'un papillon, est confortée dans l'imagination du public par de nombreux éléments.

D'abord, la composition n'ayant pas de texte, elle rappelle sans problème le milieu naturel ou animal. Son ton est léger et ses arrangements aériens, ce qui évoque la fragilité et la grâce du ballet d'un papillon porté par une brise légère.

De plus, la progression en aplats de boucles successives donne l'impression d'assister à la transposition sonore des différentes phases de la métamorphose de l'insecte. La composition commence et se termine de la même manière, sur un simple sample de piano sous forme cyclique : on s'imagine donc la naissance et la mort du lépidoptère. La progression délicate du début du morceau évoque l'éclosion de l'œuf et la marche de la chenille. Après le sample de loup, l'entrée d'une rythmique rappelle la sortie du papillon de son cocon. Avec la superposition de différents contrechamps et la reprise des percussions à la 3^e minute, on assiste à l'envol et au ballet de l'insecte, sorte d'apogée de la composition. Enfin, la cadence ralentit et la mélodie se rend nostalgique, évoquant la fin du vol et celle de la vie éphémère du papillon.

¹⁷ Soundcloud de l'artiste : <https://soundcloud.com/alkakris>

3. Analyse médiologique.

a. Vecteurs technique (MO)

Alkakris conçoit la musique à partir de son quotidien, il l'écrit ensuite dans sa chambre. Il compose à l'aide du logiciel Ableton et utilise comme matériel un clavier midi Akay 49, une carte son Native Instrument, des enceintes de monitoring JBL et un microphone Rodhe NT-1. La composition "Doux Papillon" est donc stockée sur son ordinateur directement dans le logiciel Ableton ou en format standardisé de diffusion (wav, aif, mp3, etc.). **Le support matériel d'inscription** est donc celui de la mémoire numérique et se situe dans l'hypersphère.

La composition ne comprend pas de texte, **son mode de symbolisation** principal est donc le son. Étant donné la richesse de la production sonore, on peut la qualifier de multimédia et placer l'œuvre dans l'hypersphère. On peut y ajouter l'image puisqu'il a également créé une jaquette pour les plateformes. « *J'ai fait la cover en prenant une image libre de droit sur le net, j'ai modifié avec Photoshop, c'était assez simple à faire mais j'aime bien le rendu, encore aujourd'hui.* »

Le dispositif de diffusion de la production est enfin multiple. Le premier canal de diffusion est le web : au format numérique, elle est mise à disposition du public sur les plateformes de streaming les plus courantes : SoundCloud, Spotify, Deezer et Apple Music. Alkakris est également régulièrement inclus dans la programmation de soirées électroniques lors desquelles il diffuse ses productions aux côtés de ses morceaux favoris du moment. Ces performances live lui permettent de toucher un public dans le réel ce qui le ramène dans la graphosphère.

b. Vecteurs institutionnels (OM)

Cet artiste se situe à cheval entre plusieurs styles musicaux dont il utilise les différents **codes linguistiques**. Comme il le revendique, Alkakris appartient d'abord au mouvement hip-hop. Beatmaker, breakdancer et rappeur occasionnel, il rassemble à lui seul bon nombre des disciplines incluses dans ce mouvement artistique, culturel et social.

En ce qu'il compose et crée "dans sa chambre" et diffuse son œuvre sans l'appui d'une maison de disque, il se situe également à l'intersection très actuelle entre les musiques indépendantes (musique "indé") et la musique amateur, pratiquée comme développement personnel et loisir collectif.

Son appartenance à un réseau numérique matérialisée par sa marque Trapsoul France et diffusée par sa chaîne du même nom, l'inscrit dans le milieu web, à l'intersection entre “rappeurs soundcloud”, communauté des utilisateurs de logiciels et pourvoyeurs amateurs de contenu numérique. Enfin, il est ancré dans l'école stylistique des musiques électroniques de par la nature de sa production en tant que beatmaker, le titre “Doux Papillon” choisi pour l'analyse en est la preuve. Son œuvre s'exprime à ce titre par des codes informatiques et logiciels : le caractère algorithmique de la composition le situe dans l'audiosphère tandis que le mixage de l'œuvre le place dans l'hypersphère.

Au niveau de son **cadre d'organisation**, l'artiste est résolument ancré dans l'hypersphère. En effet, l'inspiration et la réflexion créative se développent au quotidien et au contact de ses pairs. La création, elle, est réalisée entièrement dans un Home Studio.

Ce cadre d'organisation ne connaît pas d'institutions hiérarchisées comme peut l'être l'Église de la musique classique ou la RTF pour la musique concrète par exemple. Alkakris s'inscrit dans un mouvement de création qui prône à la fois l'aspect collaboratif de l'inspiration et la conception d'une œuvre, et l'autonomie dans sa réalisation et sa délivrance au public.

« Sans mes proches aujourd'hui je ferais pas la même musique. Que ce soit dans ce qu'on écoute, ce qu'on fait de nos soirées [...] ça m'influence beaucoup. Je collabore avec des gens parce que j'aime bien échanger avec mon entourage, souvent quand je fais un projet j'aime bien avoir au minimum un featuring avec moi, j'aime bien l'idée d'avoir une oreille externe et surtout d'échanger. »

En lieu et place de cadre institutionnel, l'artiste entrepreneur préfère sa marque auto-créée comme porteur et promoteur de ses projets plutôt qu'une maison de disque ou un cadre universitaire. Attaché au concept d'entourage, c'est une véritable communauté qu'il engage à travers ses œuvres dans un souci d'horizontalité propre au web et donc à l'hypersphère : une communauté de ses pairs collaborateurs et un public communautaire qui adhèrent à toutes les facettes créatrices de l'artiste et de son “crew” regroupées sous l'étiquette Trapsoul. On l'a vu durant l'analyse de cette œuvre et de manière générale pour cet artiste, son style de vie est intrinsèquement lié à ses productions. Dans l'ensemble de ses productions vidéo, on reconnaît ainsi différentes personnes de son entourage, présentes souvent dans plusieurs de ses projets.

Enfin, par sa pluridisciplinarité et l'hétérogénéité de ses influences musicales, Alkakris révèle que ses **matrices de formation** sont multiples. Après de nombreuses années de formation classique au conservatoire qui le placent dans la graphosphère, il se sert de ces bases pour apprendre en autodidacte la composition assistée par ordinateur, se rapprochant ainsi des musiques électroniques et du hip-hop. Il cite également comme élément formateur à la création l'expérience de la musique à travers sa pratique de DJ. « *Petit à petit, tu passes des sons puis t'as envie de recréer ça à ta manière, je crois que ça aussi ça a bien participé à mon intérêt pour la création* ». Cette importance de l'imitation d'autres musiciens, du partage, de l'inspiration issue des réactions du public lors d'un DJ set ou encore l'apprentissage seul ou par tutoriels sont les marques d'une formation propre à l'hypersphère.

Matière Organisée		Médiasphère
Support matériel d'inscription	Mémoire numérique	Hypersphère
Mode de symbolisation	Multimédia numérique	Hypersphère
Dispositif de diffusion	Streaming	Hypersphère
	Performance live	Graphosphère
Organisation Matérielle		
Conventions linguistiques	Style hip hop	
	Phonogrammatique	Audiosphère
	Algorithmique	Hypersphère
Cadre d'organisation	Home Studio	Hypersphère
Matrice de formation	Conservatoire	Graphosphère
	Autodidacte	Hypersphère
	Par les pairs ; partage	Hypersphère

II. Analyse 2

1. Description du projet / Contexte

a. L'artiste

Depuis qu'il a commencé à étudier les arts médiatiques et le design à l'université Bauhaus de Weimar en 2008, Tim Helbig s'est consacré à la conception et à la réalisation d'installations sonores et de concerts d'improvisation en direct à l'aide d'objets sonores réels. De 2012 à 2014, il a étudié la composition électroacoustique à SeaM Weimar avec Robin Minard. En tant que musicien, il est actuellement actif dans diverses formations et dans différents genres, dont le jazz, le ska, la musique du monde, la musique électronique et la musique libre. Son travail dans le domaine de la performance en direct est axé sur la pratique d'instruments électroacoustiques développés par lui-même dans des environnements multicanaux.

L'artiste est enseignant-chercheur et assistant de l'artiste et professeur Robin Minard au sein du SeaM - Studio für Elektroakustisch Music Weimar -. Il évolue donc dans la sphère universitaire et de recherche autour des installations sonores et des musiques improvisées et de la musique concrète, il se situe donc dans la partie savante de la musique.

Tim Helbig s'inscrit de manière générale dans la grande famille de l'art numérique (*l'art numérique étant basé sur l'utilisation de dispositif numérique, d'ordinateur, d'interface ou de réseaux*) et plus précisément pour cette installation, dans l'art génératif (*ce dernier étant une création artistique basée sur des algorithmes qui se génère elle-même de manière déterminée ou non*).

2. Analyse sémiotique

L'œuvre de Tim Helbig est composée de plusieurs modes. Il y a une approche sonore et plastique : une œuvre sonore est créée par l'artiste, diffusée à l'aide d'un système sonore pensé et conçu par lui. L'artiste a également réalisé une captation vidéo de l'œuvre qui constitue un troisième mode.

Analyse du niveau poïétique :

L'installation est appelée "3Räume" qui signifie "3 pièces" en français, Il y a donc 3 ensembles de diffusion qui représentent les trois pièces. Il y a un ensemble de 8 haut-parleurs tournés vers l'extérieur qui forment le premier ensemble, puis 8 haut-parleurs tournés vers le centre qui représentent un deuxième ensemble et enfin les 8 haut-parleurs fabriqués à l'aide des capsules piezo incrustées dans les structures métalliques de maintien de la pièce qui forment le troisième et dernier ensemble de diffusion. C'est une installation dans laquelle le public est immergé.

« Pour cette installation et d'un point de vue esthétique, je voulais que le public pénètre dans mon œuvre et se rende compte que quelque chose se passe. Mais il était important pour moi que le son soit à un niveau permettant aux différents visiteurs de discuter. » Une des intentions de Tim Helbig était d'investir un lieu dans lequel un public attend de voir une pièce de théâtre et de justement appuyer cet aspect d'attente.

Il y a une recherche plastique dans la fabrication de ces éléments par l'artiste. Cette recherche plastique apparaît dans deux des modes de l'œuvre. Premièrement l'artiste a décidé de ne pas mettre en valeur "3Räume" avec des lumières lorsque le public est immergé car il ne voulait pas qu'elle soit au centre de l'attention du public. *« Il était important pour moi que le son soit à un niveau permettant aux différents visiteurs de discuter ».* Néanmoins dans un second temps dans la version vidéographique de l'œuvre, Tim Helbig a choisi de mettre en valeur son installation avec des jeux de lumière.

Dans cette idée où le public n'est pas directement touché par l'œuvre, l'artiste propose comme référence : "Drive In Music" de Neuhaus Max.

Dans cette œuvre, *« l'idée n'est pas de créer une narration ni une histoire, mais simplement de dire que quelque chose se passe. »* Helbig ne cherche pas à créer du sens ou à raconter une histoire, il est dans la recherche de création de sensation chez un public.

Niveau esthésique (réception, perception, interprétation) :

Comme nous l'avons vu plus haut, “3Räume” est composée de trois ensembles qui forment trois plans sonores différents. Le public a donc la possibilité de naviguer entre diverses sphères sonores. La réception de l'œuvre n'est pas la même selon l'endroit où se situe l'auditeur.

La composition musicale est aléatoire et évolutive, le spectateur peut se mouvoir dans l'espace sans jamais entendre la même chose. Ce procédé accompagne l'attente du visiteur. C'est l'œuvre avant l'œuvre, qui pourrait se rapprocher de ce concept de musique d'attente comme *Music for Airport* de Brian Eno. Le volume de l'installation sonore est volontairement faible, il est important que le spectateur ne soit pas pris dans un récit, mais plutôt que certains éléments sonores arrivent jusqu'à son oreille sans interférer une pensée ou une conversation.

3. Analyse médiologique

a. Vecteurs techniques (MO)

Dans le cadre de son installation sonore, Tim Helbig travaille majoritairement avec des compositions auto-génératrices à partir du logiciel Max/MSP. Le logiciel MAX/MSP est un logiciel modulaire développé en 1980 au sein de l'IRCAM, permettant de créer de la synthèse sonore, de l'enregistrement et de l'analyse sonore. Le logiciel permet la création d'outils personnalisés de création sonore et vidéo que l'on vulgarise par la notion de patches. La musique est créée et stockée au même endroit. **Le support physique d'inscription et de stockage** de l'œuvre sont numériques et dépendent donc de l'hypersphère. En effet, dans le cadre de cette installation sonore, l'artiste travaille avec un *Patch* qui produit de la matière sonore et la génère aléatoirement en temps réel. Le moyen de fixation est donc numérique, ordinateur, disque dur externe, cloud.

Il y a dans le cadre de cette œuvre trois **modes de symbolisation**, le premier étant le sonore de l'installation qui dépend de l'audiosphère. “3Räume” est composée de 24 haut-parleurs, certains sont des haut-parleurs actifs, d'autres sont des combinaisons de plusieurs microphones piezo utilisés comme source de diffusion. Le deuxième mode est le support vidéo que l'on retrouve sur la plateforme Vimeo qui permet de voir d'une manière documentaire à quoi ressemble l'installation ; ce mode dépend de la *vidéosphère* mais également de l'*hypersphère*. Enfin le troisième mode, le texte explicatif mis en valeur par l'artiste lui-même sur son site internet, appartient, lui, à la *graphosphère*.

Aussi Helbig a deux versions de l'installation. Il y a d'abord celle non filmée qui n'a pas d'éclairage particulier, car son idée est de créer un environnement englobant pour le public, sans pour autant interpeller de manière complète l'auditeur. Dans un second temps, l'artiste décide de créer une version vidéo, dans une idée de fixation visuelle de l'œuvre, il choisit d'assombrir la pièce et d'éclairer en mettant en valeur les sources sonores. Il est dans une logique de mise en valeur par le visuel. Les **dispositifs de diffusion** sont donc doubles. Dans un premier temps, le dispositif propre de l'installation qui est live et relève de la *graphosphère*. Lorsque Tim Helbig décide de créer une vidéo sur la plateforme Vimeo pour diffuser son œuvre, il est question de l'*hypersphère*. L'œuvre est clairement inscrite dans le courant d'art des *œuvres in-situ*. Elle répond réellement au deux critères clés de ce mouvement, c'est-à-dire que l'œuvre est dédiée au lieu dans lequel elle s'inscrit et plus encore, elle prend en compte son milieu d'existence avec les sources sonores fabriquées à l'aide de micros piezo incrustés dans les soutiens métalliques de l'espace dédié.

b. Vecteurs institutionnels (OM)

La partie sonore de l'installation est créée comme nous l'avons expliqué plus haut avec un patch Max. Ce patch effectue en temps réel des calculs algorithmiques et positionne cette œuvre dans cette catégorie d'art génératif. Deux **codes linguistiques** sont donc représentés, les calculs algorithmiques pour l'*hypersphère* et l'appartenance aux arts génératifs pour la *graphosphère* car l'œuvre répond à des critères. Tim Helbig a une approche électroacoustique dans ses créations – « *Quand j'étais petit, je voulais apprendre la batterie, aujourd'hui je suis plutôt dans les musiques électroacoustiques, mais je peux utiliser des sets de batteries expérimentaux. J'ai du coup rassemblé toutes mes expériences afin de créer une nouvelle manière de penser et d'écouter. Mes premières expériences électroacoustiques m'ont quelque part ouvert l'esprit.* » – l'idée de composition électroacoustique dans le travail de l'artiste positionne doublement les **codes linguistiques** de l'œuvre dans la *graphosphère*.

Dans le cadre de cette installation sonore l'artiste dépend de plusieurs **cadres d'organisation**, dans un premier temps, il relève de l'*hypersphère* car il élabore la base de son installation - son patch Max - dans son environnement personnel de création, son Homestudio. Dans le contenu vidéographique créé par Helbig disponible sur la plateforme Vimeo, il fait clairement apparaître son appartenance au studio de recherche Studio für elektroakustische Musik. Cette revendication d'appartenance intègre Tim Helbig dans l'*audiosphère* également. Le projet est relié à une autre institution, le théâtre de Jena qui commande l'œuvre à l'artiste. Cette commande place le théâtre comme éditeur et inscrit l'œuvre dans la *graphosphère*.

Trois vecteurs sont présents dans la **matrice de formation**. Premièrement l'artiste fait partie de la culture maker qui prône le partage, la création do-it-yourself et l'esprit de communauté tournée vers la technologie. Helbig participe au partage d'informations sur des forums spécialisés sur internet et dépend donc dans cette idée de l'*hypersphère*. Comme nous l'avons vu dans le paragraphe précédent, il fait figurer son appartenance à une institution de recherche. L'artiste a commencé “en 2008 [...] un cursus d'art sonore”, il est aujourd’hui assistant du professeur Robin Minard. A côté des occupations créatives, il est en charge du Digital Bauhaus Orchestra ainsi que du suivi d'étudiants dans leurs processus créatifs. Cette appartenance le positionne dans l'*audiosphère*. Le studio de recherche dépend également de l'École de musique Franz Liszt, qui appartient à la *graphosphère*.

			Médias			
			Logosphère	Graphosphère	Audiosphère Vidéosphère	Hypersphère
Medium	MO	Support physique (inscription et stockage)	x	x	x	Support numérique : Ordinateur
		Procédés généraux de symbolisation	x	x	Son analogique	x
		Dispositif de diffusion	Théâtre	Live	x	Web - Internet
OM		Code linguistiques hégémoniques (techniques d'écriture)	x	Musique électroacoustique	x	Calcul algorithme
		Cadres d'organisation	x	Université /	Studio de recherche	Home Studio
		Matrices de formation	x	Conservatoire, écoles de musique	Institution de recherche	Forum de partage

III. Comparaison

Dans cette partie, nous allons confronter point par point l'ensemble des paramètres d'analyse de chacune des œuvres étudiées.

1. Une vision sémiotique :

Commençons avec l'analyse sémiotique et les modes respectivement engagés par les deux œuvres. Du côté de “Doux Papillon” d'Alkakris, il y a principalement un mode, le sonore. Même si le morceau est nommé et illustré par une jaquette, son mode reste essentiellement sonore dans le cadre d'une diffusion sur les plateformes de streaming. Au contraire, l'installation sonore ‘3Räume’ de Tim Helbig est composée de plusieurs modes. Son caractère plastique lui confère, en plus de son mode sonore, un mode visuel. En sus de ces deux modes, nous avons vu que l'artiste a réalisé une captation vidéo dans une idée de stockage et de diffusion sur son propre site internet. Ce premier point nous montre que les deux artistes sont chacun dans une démarche de diffusion et de partage. Effectivement le milieu d'existence choisi par Alkakris est directement lié à la diffusion pour un public. Tim Helbig, quant à lui, décide d'augmenter sa zone de chalandise en diffusant une version de son œuvre sur internet. Nous pouvons également mettre en avant les choix des plateformes : lorsque l'artiste de musique populaire décide de partager son titre sur une plateforme très utilisée comme Spotify, celui de musique savante décide lui d'utiliser une plateforme de niche comme Vimeo. Nous voyons ici que les deux artistes choisissent des plateformes correspondant à un potentiel cœur de cible.

Attardons-nous à présent sur les intentions des deux artistes. Lorsque Alkakris nous livre dans un entretien « *qu'il cherche à transposer musicalement le cycle de vie du papillon dans son morceau* “Doux Papillon” », nous comprenons ici qu'il recherche une certaine narration dans son œuvre. A l'opposé, Tim Helbig n'est pas du tout dans cette recherche narrative. Au contraire, il affirme dans l'interview « *qu'il ne cherche pas à créer une histoire ni même une continuité créatrice de sens quand son intention est d'opter pour un volume sonore faible permettant aux spectateurs de maintenir une conversation lorsqu'ils se meuvent dans l'œuvre.* »

La où les artistes se rejoignent, c'est dans la volonté de faire transparaître leur ADN créatif respectif dans leurs œuvres. Quand Alkakris affirme que sa vie de tous les jours est l'une des inspirations de son processus créatif, Tim Helbig nous confirme également que la ligne directrice réside dans le fait que ce qu'il compose émane directement de sa personnalité. Les deux artistes ont la volonté de mettre une partie d'eux-mêmes dans leurs compositions.

Les procédés de fabrication sont eux diamétralement opposés. L'œuvre "Doux Papillon" est une œuvre qui connaît un début et une fin. Le morceau évolue au rythme de parties qui apparaissent et disparaissent dans une logique de superposition de boucles. L'œuvre "3Räume", quant à elle, est composée à l'aide d'un Patch programmé par l'artiste qui génère aléatoirement du son. Ces deux procédés de fabrication totalement contraires peuvent se rapprocher des références et influences des deux artistes. Lorsque l'un des deux puise ses influences dans les musiques populaires urbaines et électroniques, l'autre revendique ses influences du côté des musiques improvisées.

Les deux œuvres sont également divergentes du point de vue de la forme. Comme nous l'avons vu précédemment, "Doux Papillon" commence et finit de la même manière, elle est cyclique et de forme figée. La deuxième, "3Räume", est d'une forme aléatoire et non figée. Ces deux formes et formats sont la preuve des volontés dissemblables des artistes. L'œuvre d'exemple de musique populaire est dans une logique de transmission, et comme nous l'avons précisé auparavant, de narration. Alkakris soumet au spectateur sa vision d'une histoire à travers son médium, même si l'interprétation reste à la discréption de chacun. Tandis que l'œuvre d'exemple des musiques savantes de Tim Helbig propose une œuvre dont la forme n'est pas figée, avec un début et une fin qui ne dépendent que du moment d'entrée et de sortie du spectateur dans l'installation (*nous ne prenons pas en compte le mode vidéographique réalisé par l'artiste, car celui-ci est plus représentatif d'une vision documentarisée de l'œuvre que d'un mode d'expression de l'œuvre*). Nous voyons donc ici deux intentions clairement différentes : Alkakris livre son adaptation d'une histoire alors que Tim Helbig propose une ambiance sonore, une couleur musicale permettant - ou non - à un spectateur de vivre l'installation comme il le souhaite.

2. Une vision médiologique :

Alkakris et Tim Helbig utilisent le même de support de productions ainsi que de stockage numériques. Au-delà du fait qu'ils ne se servent pas des mêmes équipements et logiciels, les deux artistes n'ont pas le même rapport à la technologie. Helbig nous confie *que « si l'électricité venait à s'arrêter, il y aurait encore énormément de possibilités de pratiquer l'art sonore et les musiques expérimentales. Il y a le vent, l'eau, la lumière et l'ombre, les couleurs et phénomène physique qui peuvent être utilisés pour l'art sonore. »* C'est une vision que l'on ne retrouve pas du tout dans l'approche de l'artiste Alkakris. S'il est conscient de la technologie qu'il utilise, il n'envisage pas pour autant d'autres pratiques musicales.

Le mode principal de symbolisation des deux œuvres est commun, le sonore. Néanmoins, nous pouvons noter une plus grande dynamique multimodale pour Tim Helbig pour lequel on reconnaît plusieurs autres modes de symbolisation. L'aspect visuel est doublement utilisé par l'artiste, au-delà du principe de l'installation sonore qui lui confère une approche plastique. La vidéo qu'il a réalisée, à cheval entre une approche d'archivage et de documentaire, est un mode de symbolisation supplémentaire pour l'œuvre. Un dernier mode de symbolisation notifiable est textuel, il s'agit du texte explicatif présent sur la page dédiée à l'œuvre sur son site internet. Il est impératif de mettre en relation ce résultat avec ce que nous venons de voir dans l'idée de transmission d'une histoire. Si Alkakris présente une vision précise d'une narration à un spectateur, Tim Helbig, qui prend le parti de ne pas le faire, lui propose une multitude de points d'entrée dans son œuvre.

Les deux artistes s'opposent dans leurs dispositifs de diffusion. Le dispositif principal de diffusion de "Doux Papillon" est la plateforme de streaming Spotify, alors que le dispositif principal de diffusion de "3Räume" est le live. Il est intéressant de remarquer que les dispositifs s'opposent et ce, même lorsqu'il s'agit des dispositifs secondaires. Le live est le deuxième dispositif de l'artiste Alkakris alors que le deuxième dispositif de l'artiste Tim Helbig est la plateforme de vidéo streaming Vimeo.

Conclusion :

Dans ce mémoire l'idée est de rechercher si les SIC offrent des outils de comparaison commune pour les musiques populaires et les musiques savantes. Nous avons donc analysé deux œuvres antinomiques avec les mêmes outils. Cette conclusion est l'occasion de montrer les limites de cette proposition. Nous gardons en tête que les deux artistes sont issus des musiques populaires ou des musiques savantes mais ils ne représentent ni l'ensemble des artistes de leurs catégories ni une tendance.

Musiques populaires et musiques savantes : les Sciences de l'Information et de la Communication offrent-elles des outils communs d'analyse ?

Les Sciences de l'Information et de la Communication permettent de prendre du recul sur l'analyse musicologique au sens strict qui est le principal point de discorde éloignant les deux genres l'un de l'autre. Elles recréent le lien entre les musiques populaires et musiques savantes en se concentrant sur leur nature commune qu'est l'interaction entre la sensibilité d'un artiste et la perception d'un public par le biais de la création. En ce qu'elle est avant tout une situation de communication, la musique quel que soit son genre, peut être analysée sous l'angle de cette interaction. Les SIC permettent donc de se débarrasser des conventions stylistiques et des écoles pour épurer l'analyse.

En étudiant l'impact des écoles de pensée, des vecteurs techniques et de l'environnement institutionnel sur la création, la médiologie permet d'identifier ce qui, hors de la création elle-même et dans l'ordre social, influence de même ou différemment le musicien populaire et le créateur de musique électroacoustique. La médiologie permet de replacer les différences hors de la création.

La sémiotique permet de rétablir les deux artistes (et en élargissant, tout artiste) dans son rôle de producteur de sens et d'émetteur de signes plutôt que de créateur de subjectivités. Ce faisant, elle épure également le rôle du public à celui de récepteur dudit signe plutôt qu'à celui de critique ou appréciateur. Ainsi, là où certains verrait Tim Helbig comme un producteur de savoirs et Alkakris comme un entertainer, la sémiotique leur redonne une vocation commune, plus adéquate à une analyse indifférenciée.

Dans le cadre de ce mémoire, nous nous sommes servis des outils que sont la médiologie et la sémiotique présents dans la méthodologie d'analyse de Hervé Zénouda. Le fait de choisir deux outils sur l'ensemble des vecteurs d'analyses proposés dans cette méthode crée une sensation de manque. Cela pourrait être comblé par une analyse plus vaste et plus profonde avec l'ensemble des outils d'analyse proposés dans la méthodologie initiale.

Annexe 1 : Entretien avec Hervé Zénouda

Maître de conférences à l'unité de formation et de recherche ingénierie de l'internet et du multimédia de l'université de Toulon

Thibault : *J'ai choisi trois axes d'analyse, musicologie, médiologie musicale, sémiotique multimodale. Ces choix vous semblent-ils pertinents ?*

Hervé : Peut-être que la musicologie pourrait déjà être intégrée dans sémiologie multimodale. C'est une proposition mais peut-être que médiologie et sémiologie multimodales suffiraient parce que la musicologie c'est le discours sur la musique. Il faut savoir de quel côté on se place, du côté de la production ou de la réception.

Thibault : *Pouvez-vous définir la médiologie musicale ?*

Hervé : C'est vraiment large. C'est prendre en compte les dimensions techniques. Pas uniquement en tant que simples éléments techniques, mais de voir son impact sur la création intellectuelle, sur l'œuvre et à la fois sur l'organisation des métiers. La médiologie est utile lorsqu'on utilise les rapports sociaux ou lorsque l'on analyse la transformation d'un champ professionnel. On peut dire que le numérique induit un certain nombre de choses dans la création. La médiologie donne le cadre général de la chose.

Thibault : *Aujourd'hui le stream rentre dans la médiologie musicale. Ce genre de pratiques ne façonne-t-elle pas les approches ?*

Hervé : C'est un des possibles de la numérisation, en effet celle-ci porte en soi la dématérialisation.

Thibault : *Pour la partie d'art contemporain, d'un point de vue médiologique, il n'y pas forcément de support de stockage et de transport, comment intègre-t-on une approche médiologique ?*

Hervé : L'impact de la matérialité, les choix de supports, tout ce qui induit les outils matériels de la production rentre dans la médiologie. Dans la cadre d'une installation, il peut y avoir une hybridation, on parle de technosphère en médiologie. Le croisement de plusieurs techniques, la présence du numérique avec l'inscription physique de

l'installation qui peut être faite avec du bois et d'autres matériaux, il y a des croisements de sphère médiologique qui peuvent être intéressants à creuser.

Thibault : Pouvez-vous définir la sémiotique multimodale ?

Hervé : La sémiotique c'est la manière dont les signes produisent du sens donc il peut y avoir une sémiologie musicale qui peut expliquer comment les sons, les timbres, les hauteurs et les rythmes peuvent générer du sens ou de l'émotion. Une sémiotique multimodale ça suppose la création d'un objet artistique qui lui même est déjà multimodal, images, sons, éventuellement du texte ou des éclairages. Comment conçoit-on une œuvre de ce type ? Encore une fois, soit on fait comme au cinéma, on filme et après on va rajouter du son donc là c'est plutôt une sorte de commentaire ou une illustration sur l'image. Soit, et c'est vers ça qu'on arrive de plus en plus dans les productions musicales parce qu'on a des outils qui sont de plus en plus adéquats, pour qu'au moment même de la création on intègre les différentes modalités dans l'écriture.

Thibault : *Dans le cadre de ce mémoire, l'idée est d'être plus proche du côté de l'artiste que du spectateur, les Sciences de l'Information et de la Communication sont-elles pertinentes dans ce cas ?*

Hervé : La question de l'info-com' dans la production artistique c'est la prise en compte de la réception par l'artiste au moment de la création. Traditionnellement on utilise les sciences de l'art dont la musicologie qui analysent plutôt les conditions et la manière dont l'objet est construit. De l'autre côté, la sociologie de la musique et l'info-com' seraient plus proches du récepteur, comment il reçoit l'objet. Ce qui me semble intéressant c'est si on fait le lien entre l'info-com' et musicologie, ce serait plutôt la manière dont on prend en compte la réception mais par l'artiste dans la création contemporaine. La manière dont la question de la réception est prise en compte au moment de la création. C'est-à-dire de prendre en compte l'effet de la perception et donc comment va être reçue l'œuvre. Pas de manière sociale obligatoirement. Par exemple en musiques contemporaines, Ligeti c'est quelqu'un qui a été très attentif à la manière dont l'auditeur entend sa musique, perçoit sa musique. La perception de l'auditeur dans la musique contemporaine est de plus en plus au centre de la réflexion du compositeur. Si vous ajoutez la dimension multimodale et si vous rajoutez la dimension d'interactions possibles dans un dispositif quand un artiste conçoit, il réalise un chemin, le chemin pour arriver à l'œuvre, c'est-à-dire qu'il prend en compte l'auditeur, le perceleur ou le récepteur, le spectateur et il une trace un chemin pour arriver à l'œuvre.

Thibault : *Peut-on appeler interactivité le fait qu'un artiste prenne en compte des réactions ou éventuelles réactions dans le processus de création ?*

Hervé : Imaginez par exemple que vous faites une œuvre ou un dispositif de composition électroacoustique mais que vous intégrez des capteurs qui font que quand l'auditeur se déplacera à droite ou à gauche, il se passe quelque chose sur le son, vous ne faites pas simplement que produire des objets sonores, vous produisez un objet sonore plus un accès à cette œuvre et donc vous prenez en compte le perceleur. La réception dans le cœur même de votre produit dans votre création.

Thibault : *L'interactivité peut-elle également se retrouver dans un le cadre des musiques populaires ?*

Hervé : Avec les capteurs, cet aspect d'intégration de la réception au moment de la création, il est facile à voir parce qu'il est matérialisé par la dimension interactive. En musique populaire, l'interaction n'est pas matérielle mais est prise en compte quand même. C'est-à-dire qu'on parle là public, c'est qu'on est particulièrement attentif à la manière dont le récepteur va percevoir, va recevoir la musique. Dans la musique serielle, Boulez ou Stockhausen on considérait que l'œuvre n'a même pas besoin d'être jouée c'est la partition qui faisait l'œuvre. Ligeti a inversé complètement la chose, il travaille beaucoup avec les illusions sonores, il joue avec les sens et avec la perception de l'auditeur et donc s'il n'y a pas d'auditeur pour écouter sa musique, sa musique n'existe tout simplement pas. Donc il y a plusieurs manières de prendre en compte l'auditeur au moment de la création.

Annexe 2 : Entretien avec Tim Helbig

Artiste sonore et professeur assistant de Robin Minard dans le cadre du SeAM

Thibault : Pouvez-vous rapidement résumer votre carrière ? Ainsi que ce qui vous a dirigé vers la création sonore et l'art de manière générale ?

Tim : Je suis musicien depuis maintenant plusieurs années, et amateur de tout type de musiques. En 2008, j'ai commencé un cursus d'art sonore, cela m'a ouvert l'esprit et rendu plus sensible ma manière d'appréhender l'écoute. Par exemple quand je marche dans un parc ou une forêt, je suis plus sensible à mon environnement sonore, j'aime bien fermer les yeux dans ces moments et vraiment écouter. Quand j'étais petit, je voulais apprendre la batterie, aujourd'hui je suis plutôt dans les musiques électroacoustique, mais je peux utiliser des sets de batterie expérimentaux. J'ai du coup rassemblé toute mes expériences afin de créer une nouvelle manière de penser et d'écouter. Mes premières expériences électroacoustiques m'ont quelque part ouvert l'esprit. Aussi quand je vois des performances artistiques et/ou musicales, cela m'inspire beaucoup. Pour finir je veux dire que je compartimente mes vies musicales, je ne croise pas mes pratiques artistiques. Ce n'est pas la même chose pour moi quand je joue avec mon groupe que lorsque je crée une composition électroacoustique ou une installation sonore.

Thibault : Qu'est-ce-qui fait qu'un artiste est un artiste selon vous ?

Tim : De manière générale, je pense que nous faisons des choses pour bénéficier d'expériences culturelles, l'idée est d'offrir un bon moment ou non à une audience. Dans la vie de tous les jours, pourquoi avons-nous besoin de ces choses, aller au théâtre, écouter de la musique, etc. ? La culture n'est pas importante. Celui qui crée ces choses inhérentes à la culture peut être un artiste. Comme n'importe qui, qui voudrait dépasser certaines frontières.

Thibault : Avez-vous des influences, de manière générale ou des artistes en particulier ?

Tim : Je pense que j'en ai effectivement, j'apprécie énormément l'approche artistique et l'idée du design de Robin Minard, Bernhard Leitner, Rolf Julius, Olivier Toulemonde, John Cage, Robert Normandeau, Gilles Gobeil, R. Murray Schafer, Mike Patton... Pour ne citer qu'eux.

Thibault : Pensez-vous que votre style de vie influence vos travaux ?

Tim : Je ne sais pas, je dirais que oui.

Thibault : *Essayez-vous de créer une continuité ou un storytelling de manière générale dans vos travaux, ou entre vos différents travaux ?*

Tim : Normalement non, mais cela peut également dépendre du projet. Pour l'instant ce qu'on pourrait appeler *la ligne directrice* de mes différents travaux semble difficile à trouver et/ou expliquer. Finalement, tout ce que j'ai réalisé provient de mon imagination, et c'est pourquoi il y a une forte relation entre mes travaux.

Thibault : *Vous avez conceptualisé l'œuvre “3Räume”, qui est une installation qui prenait place au théâtre de Jena. Pouvez-vous me parler du background de l'installation ?*

Tim : L'installation était dans un lieu fermé, mais ouvert au public. Pour une installation comme celle-là, on pense toujours au public, au fait qu'il ne faut pas que l'installation soit ennuyeuse. Ni trop forte, ni trop calme. Originellement c'est une installation dans une pièce où le public attend de voir une pièce de théâtre.

Je pense que la chose la plus importante en art sonore c'est le travail avec l'espace que l'on nous propose. Comme travailler avec les aspects visuels, j'aime bien l'exemple de “Drive In Music” de Neuhaus Max.

Pour cette installation et d'un point de vue esthétique, je voulais que le public passe dans mon œuvre et se rende compte que quelque chose se passe. Mais il était important pour moi que le son soit à un niveau permettant aux différents visiteurs de discuter. L'idée n'est pas de créer une narration ni une histoire, mais simplement de dire que quelque chose se passe. L'idée est de ne pas attirer l'attention mais plutôt de colorer un espace avec des phrasés musicaux. Au passage la situation normale d'écoute est plus lumineuse que ce que tu peux voir sur la vidéo sur Vimeo. Je voulais également créer un changement de couleur très long et gradué, si tu fermes les yeux et que tu les ouvres plus tard, l'espace a complètement changé de couleur. D'un point de vue technique, je travaille avec un patch max qui tourne et produit du son, c'est une installation 24 canaux, en réalité 3 fois 8 canaux.

Thibault : *La notion d'interactivité dans l'art, cela vous parle-t-il ?*

Tim : De manière générale si tu vas dehors et que tu te concentres sur tes oreilles, disons que les oreilles sont les capteurs, quand tu es en voyage avec tes oreilles c'est de l'interactivité.

Dans mon travail, je ne travaille pas forcément avec des capteurs ou encore des installations interactives de manière générale, je trouve que la frontière est très mince entre une œuvre et un jouet.

Thibault : *Dans le cadre de votre processus créatif, est-ce que l'idée de partager votre travail avec un public influence votre manière de produire ?*

Tim : Dire que l'effet d'un public joue un rôle subordonné n'est vrai qu'à moitié. La plupart des processus créatifs, musicaux et techniques se développent de manière privée et sont éloignés de toutes pensées de destinataires. Cependant, la manière de présenter un travail est inhérente au travail lui-même. Autrement dit, si tu travailles sur une composition acousmatique, dès le début de la composition tes pensées se tournent vers la forme définitive. Puis l'on se pose des questions : La composition sera-t-elle stéréo ou bien multicanaux ? Est-ce que je dois penser une nouvelle position des enceintes afin d'arriver à une spatialisation sonore et une impression sonore parfaite et une bonne diffusion, etc.

La situation est différente avec un concert live par exemple en musique expérimentale avec du live electronic. Ici, la présentation de la composition et donc la performance finale devant un public, peut être un facteur important. Sinon, aucun instrument ne devrait être visible. Les concerts ont toujours un caractère performatif, dont l'effet final ne peut se déployer que dans la présentation publique devant un public.

Le travail créatif lui-même est néanmoins pour moi largement indépendant du public. Surtout des réactions constructives après la représentation.

Un autre aspect est représenté par les installations sonores. Celles-ci sont en partie plus fortement liées aux curateurs ou à ceux qui mettent leurs salles à disposition. Mais même ici, les aspects formels sont généralement plus pertinents que les considérations spéculatives sur l'effet final sur le destinataire. En tout état de cause, le destinataire recevra toujours l'œuvre sous des aspects différents de ceux qui ont passé des semaines, des mois, voire des années à traiter le sujet. Ici, le développement de l'installation ou de la composition joue un rôle majeur, tout comme l'ensemble du contexte théorique et pratique de l'artiste en matière de musique et d'art sonore.

Thibault : *Comment pensez-vous que votre entourage de manière générale influence votre manière de créer ?*

Tim : A mon avis, du moment que tu crées des travaux qui sont réellement tes propres créations - je veux dire du moment que ça provient directement de toi - tout le contexte social, politique, tes expériences, etc., sont toujours représentés dans ton travail. Même si ce n'est pas fait intentionnellement, peut-être que c'est ce qui fait avancer l'art ?

Thibault : *Aujourd'hui les techniques du son et du monde créatif évoluent très rapidement, pensez-vous que cela influence la manière de créer ?*

Tim : Premièrement, sans ordinateur, je pense que j'aurais une manière complètement différente de faire de la musique et de l'art. Les possibilités infinies que permet la programmation sont tout simplement écrasantes. Mais si l'électricité venait à s'arrêter, il y aurait encore énormément de possibilités de pratiquer l'art sonore et les musiques expérimentales. Il y a le vent, l'eau, la lumière et l'ombre, les couleurs et phénomène physique qui peuvent être utilisés pour l'art sonore. Évidemment que cela s'est déjà produit des centaines ou milliers d'années plus tôt. Le

simple fait de marcher dans la forêt et d'écouter attentivement peut être déjà une manière expérimentale d'écoute multicanaux et même de synthèse...

Souvent, ce sont exactement les choses simples qui nous entourent qui nous font nous émerveiller et nous poussent à aller plus loin. Tant que nous portons sur nous des oreilles et des yeux ouverts et que nous sommes toujours curieux. Alors au moins - je pense - la technologie ne devrait pas avoir une influence particulièrement pertinente sur les processus de création artistique. C'est bien qu'il y ait des possibilités créatives infinies grâce au monde numérique et à l'ère des studios très efficaces et puissants, mais je ne voudrais à aucun moment être dépendant de cela.

Annexe 3 : Entretien Alkakris

Artiste de la scène musicale française

Thibault : *Tu peux rapidement résumer ton parcours ? Et surtout ce qui t'a amené vers la création sonore et l'art.*

Alkakris : J'ai fait le conservatoire en piano et solfège pendant 6 ans, j'ai fait de la danse pendant 7 ans. J'ai vu des concerts dans le milieu des scènes de musiques actuelles, les connaissances. Après avoir arrêté le conservatoire, pendant plusieurs années j'ai repris la musique en autodidacte et là j'ai trouvé petit à petit mon style, qui d'ailleurs est toujours en train d'évoluer. J'ai une expérience de dj depuis 5 ans maintenant. Petit à petit, tu passes des sons puis t'as envie de recréer ça à ta manière, je crois que ça aussi ça a bien participé à mon intérêt pour la création.

Thibault : *Tu as composé la track “Doux papillon”, c'est un single que tu as sorti sur les plateformes, il en est aujourd’hui à plus de 300 000 écoutes. Tu peux un peu décrire le contexte de cette track ?*

Alkakris : Je pense que c'était l'été 2018, je travaillais pendant deux mois dans une usine d'emballage de colis et pendant deux mois, j'ai travaillé sur le son en écoutant sur le trajet. J'ai réussi à le finir mi-août et puis je l'ai sorti en septembre. J'ai pas cherché à faire quelque chose pour le faire, j'ai juste passé du temps dessus pour l'améliorer, pour me faire vibrer. Sur cette track, j'ai vraiment essayé de faire sonner le mieux, d'avoir ce rendu “pro” dont tout le monde parle. Souvent je fais des tracks, je prends un peu moins de temps, et là pour le coup, j'ai vraiment pris le temps de comprendre ce que je voulais faire. J'ai fais la cover en prenant une image libre de droit sur le net, j'ai modifié avec Photoshop, c'était assez simple à faire mais j'aime bien le rendu, encore aujourd’hui.

Thibault : *Ton nom de scène c'est Alkakris, c'est aussi ton nom de danseur, pourquoi ?*

Alkakris : J'aime bien le côté grec avec les K. Aussi, Alka c'est un mélange en Alias et A.K.A, Kris ça représente le diminutif de mon vrai Christopher, mais mes potes m'appellent Chris, c'est vite devenu Kris. J'ai appris récemment que Alka en Russe ça signifie étoile, ça me parle bien. Aujourd'hui je travaille sur un nouvel EP de 5 sons qui s'appelle 'Dans Les Nuages', ça fait écho, c'est cool. Mais ouais du coup, c'est aussi mon nom pour la danse, mais je pense c'est mon nom d'artiste en général.

Thibault : *Quand on fouille un peu tes réseaux, on tombe rapidement sur TrapSoul, c'est quoi ?*

Alkakris : Trapsoul France est une marque et enseigne essayant de lier tous les arts et activités possibles, tout en gardant un thème bien précis qui se définit finalement en un mot, TrapSoul. Avec TrapSoul, je fais de l'image, des photos et des clips, je fais du son, des mixes et des radios, on organise des évènements, je produis mes clips avec, je produis des clips des potes, le dernier en date c'est le 'Rêves' avec le rappeur LeMaigre que tu peux trouver sur YouTube. Je fais du textile avec aussi, on est sur la deuxième capsule, on a fait des polaires, pulls, tee-shirts et sacs pratiques. Avec Trapsoul, je diffuse des artistes que j'aime, c'est aussi quelque part une plateforme de partage.

Thibault : *Est-ce que durant ton processus créatif l'idée de partager tes productions avec un public façonne ta manière de travailler ?*

Alkakris : Dans un premier temps, je te dirais non, je fais vraiment ce que je veux, si je veux faire un son electro je le fais, si je veux rapper sur un son je le fais, si je veux faire du rock, pareil. Tant que ça me fait vibrer j'y vais. Je n'attends pas tellement sur les retours.

Après y'a des moments j'ai envie de faire kiffer les gens qui écoutent mon son donc forcément j'y pense un peu.

Par contre quand je prépare un dj set, je me prépare à faire danser les gens, donc là ouais c'est différent j'anticipe un peu.

Thibault : *Dans ce monde de contact perpétuel, tu as l'impression que ton entourage façonne ton processus créatif ?*

Alkakris : Ouais clairement, je m'en suis rendu compte cette année, sans mes proches aujourd'hui, je ferais pas la même musique. Que ce soit dans ce qu'on écoute, ce qu'on fait de nos soirées, ça nous influence vraiment, et du coup ça m'influence beaucoup. Je collabore avec des gens parce que j'aime bien échanger avec mon entourage. Souvent quand je fais un projet, j'aime bien avoir au minimum un featuring avec moi, j'aime bien l'idée d'avoir une oreille externe et surtout d'échanger.

Thibault : *Ta place dans des mouvements ? École de pensée, des artistes qui t'influencent, ta vie de manière générale ?*

Alkakris : Ouais j'ai clairement un lifestyle, je me mets dans un mood général. Je fais en sorte d'être bien pour faire de la musique, mon environnement est géré pour faire de la musique, quand je vais en cours j'y pense, quand je vais composer. Je programme toute mes activités artistiques dans ma tête, c'est beaucoup d'organisation personnelle, mais finalement ça vaut le coup. Je fais du sport, je vais à la salle, je danse, tout ça me met dans de bonnes conditions pour faire du son. C'est marrant y'a pas de mots en français pour dire mood, on peut dire humeur, mais c'est pas pareil, je crois que le concept c'est vraiment ce qu'on raccroche au "mood", c'est sûrement un truc de ma génération.

Thibault : *Les techniques du son et techniques et outils de création de manière générale évoluent très vite, tu penses que ces outils et cette évolution changent la manière de créer ? Et plus précisément, est-ce que cela change ta manière de créer ?*

Alkakris : Moi quand j'ai commencé à faire du son y'a pas mal d'outils qu'étaient créés, moi j'ai commencé à produire sur Ableton 9. Mais depuis je constate quand même que les outils se simplifient et ça m'aide perfectionner ma musique. C'est aussi moi qui apprends de plus en plus mais j'ai quand même l'impression que ça se popularise et ça va avec la simplification des outils. Après pour moi, j'ai juste évolué de logiciel, je suis sur Ableton 10 maintenant, donc je n'évolue pas tellement dans mon matériel hardware. Après niveau software, j'ai un pote qui m'aide, il m'apporte des nouveaux truc de temps en temps et à chaque fois c'est une belle découverte et ouais, ça change un peu ma manière de prod.

Thibault : *Aujourd'hui le stream est un principe vraiment à la mode, cela change-t-il ou influence-t-il ta manière de produire ?*

Alkakris : Ça n'influence pas, mais j'ai clairement conscience que c'est les streams qui te donnent de la visibilité. Après, moi j'ai commencé sur SoundCloud, c'était cool ça m'a donné directement le manière de penser en stream. Maintenant que je suis sur les plateformes comme Spotify, je n'pas besoin de "m'y faire". Je crois que le stream apporte surtout une rapidité du chemin entre la production et les auditeurs. J'ai mis 2 mois à produire "Doux Papillon", je l'ai sorti en septembre et j'ai tout de suite eu un retour dessus. Deux semaines après, on m'a mis sur une playlist, d'ailleurs la même où se trouvaient plusieurs tracks de Charles Aznavour quand il est décédé, du coup ça m'a direct donné de la visibilité. Je crois que le concept des playlist rattachées au stream est aussi super important.

Annexe 4 : Arnaud DIETERLEN

Artiste et musicien professionnel

Thibault : Tu peux rapidement résumer ton parcours ? Et surtout ce qui t'as amené vers la création sonore et l'art.

Arnaud : Musicien autodidacte, j'ai avant tout beaucoup travaillé mon instrument en m'inspirant des artistes que j'écoutai. Ensuite j'ai toujours voulu approfondir mes savoirs en partageant des moments de création avec d'autres personnes.

Thibault : Est-ce-que durant ton processus créatif l'idée de partager tes production avec un public façonne ta manière de travailler?

Arnaud : Bien sûr, c'est évidement, c'est en analysant les réactions du public que l'on peaufine ses créations.

Thibault : Tu place dans des mouvement? École de pensé, des artistes qui t'influence, ta vie de manière générale?

Arnaud : Je ne suis pas un érudit de l'art mais je m'inspire de tout et surtout je suis à l'écoute de ce que peuvent m'apporter les expériences des autres.

Thibault : Les techniques du son et techniques et outils de création de manière générale évolue très vite, tu penses que ces outils et cette évolution change la manière de créer? Et plus précisément ça change ta manière de créer?

Arnaud : Les techniques sont tellement en évolution constante qu'aujourd'hui tout le monde peut avoir accès à du matériel permettant de réaliser des productions professionnelles. Pour moi ça ne fait qu'augmenter les possibilités créatives pour tout le monde. C'est vraiment positif.

Annexe 5 : Entretien Audrey LAFRANCA

Artiste plasticienne indépendante et chanteuse

Thibault : Tu peux rapidement résumer ton parcours ? Et surtout ce qui t'as amené vers la création sonore et l'art.

Audrey : Je pratique la danse depuis mon plus jeune âge. J'ai passé mon Bac littéraire option Arts Plastiques en 1999, puis j'ai obtenu une licence en Arts Plastiques en 2003. Depuis je fais de la création indépendante en arts plastiques et en spectacle vivant. Ce qui m'a amenée vers la création sonore c'est la rencontre avec des musiciens qui m'ont poussée à évoluer dans cette direction. Je reste tout de même plasticienne et ne me considère pas comme une musicienne. J'ai sûrement une oreille ou le sens du rythme, mais ma création sonore reste en deçà de ma création plastique.

Thibault : Est-ce-que durant ton processus créatif l'idée de partager tes productions avec un public façonne ta manière de travailler?

Audrey : Tout à fait. Que ce soit dans les arts plastiques ou la musique, le regard du spectateur m'est très important. Sans lui, pas d'évolution créative.

J'ai toujours créer, cela fait partie de mon être, au fil du temps et de mon évolution artistique, je me rends bien compte que le public influence ma création, apporte de la matière à réfléchir, rebondit sur mes propositions et me pousse à aller plus loin.

Dans le spectacle vivant, si il n'y a pas de public, ben il n'y a pas de spectacle...

Thibault : Tu place dans des mouvements? École de pensée, des artistes qui t'influencent, ta vie de manière générale?

Audrey : L'art dit "populaire" est un mouvement qui me touche beaucoup. Créer, sans pensée esthétique ou concept artistique. L'art brut, le mouvement punk dans la même lignée... D'après moi, nous sommes tous créatifs, il suffit d'un peu de lâché prise et de confiance en soi.

Thibault : Les techniques du son et techniques et outils de création de manière générale évolue très vite, tu penses que ces outils et cette évolution change la manière de créer? Et plus précisément ça change ta manière de créer?

Audrey : Pour ce qui est des outils ou techniques de son, je ne suis pas suffisamment compositrice pour donner un avis certain.

J'utilise ma voix et un clavier. Ce qui me paraît plutôt "normal".

Bibliographie :

- (1) Debray, R., 1994a : 21-22. *Manifestes médiologiques*. Paris : Gallimard.
- (2) Rudent C., *Le discours sur la musique dans la presse française : L'exemple des périodiques spécialisés en 1993*, Thèse Paris IV, 2000, 470 p.
- (3) *Sociologie de la musique* - Lello Savornado
- (4) *Le XXe siècle saisi par la communication Volume 1 – Eric Letonturier & Bernard Valade (pp. 156 et 162 Musique et communication au XXe siècle)*
- (5) *L'attitude spéculative dans les arts sonores actuels* – Sylvain Marquis (Thèse)
- (6) *Les images et les sons dans les Hypermédias Artistiques contemporains* – Hervé Zénouda
- (7) *Le cerveau musicien – Neuropsychologie et psychologie cognitive de la perception musicale* (Bernard Lechevalier, Hervé Platel, Francis Eustache)
- (8) *Son – Image – Geste une interaction illusoire* (Lenka et Hervé Zénouda)
- (9) Leconte B., 2001, *Lire l'audiovisuel. Précis d'analyse iconique*, Paris, Éd. L'Harmattan
- (10) Huyghe, F.-B., 1998 : 265. « Causalité », in « *Abécédaire* », *Cahiers de médiologie* N° 6, *Pourquoi des médiologues*
- (11) James W. (1906-1907), *Pragmatism : A Series of Lectures by William James*, Arc
- (12) Kress, G *Literacy in the New Media Age*, Routledge, Londres, 2003
- (13) Manor. 21 Dewey J., *L'art comme expérience*, traduction Jean-Pierre Cometti et alii, Éditions Farrago/Université de Pau, 2005 et Gallimard, 2010.
- (14) Nattiez, J. J. *Fondements d'une sémiologie de la musique*, Union Générale d'Editions, Paris 1976
- (15) Lacelle, N. Lebrun, M. *Le document multimodal : le comprendre et le produire en classe de français*.
- (16) Morris, C. W., *Foundation of the Theory of Signs*, International Encyclopedia of Unified Science, The University of Chicago Press, 1938
- (17) Paillé, P. *La Méthodologie Qualitative : posture de recherche et travail de terrain*. Armand Collin, 2006
- (18) Pierce, C. S. *Écrits sur le signe* (trad. [Gérard Deledalle](#)), Paris, Seuil, coll. « *L'ordre philosophique* », 1978
- (19) Peirce C. S. (2002), *Pragmatisme et pragmaticisme*. Paris : les éditions du Cerf.
- (20) Tiffon, V. (2011) *Pour une médiologie musicale comme mode original de connaissance*, *Revue Filigranes : musiques, esthétiques, sciences, société*.
- (21) Yin, Robert K. (1981) *The Case Study as a Serious Research Strategy*. In : *Knowledge*, vol. 3, n° 1, p. 97–114.

(22) ZENOUDA, H., « *Apport des sciences de l'information et de la communication à l'analyse du “fait musical” contemporain* », in VACHER, B., LE MOËNNE, C. et KIYINDOU, A. (dir.), *Communication et débat public : les réseaux numériques au service de la démocratie ?*, Paris, L'Harmattan, 2013, p. 537-544

Liens hypertextes :

- (1) <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7945>
- (2) <http://www.editions-harmattan.fr/index.asp?navig=catalogue&obj=livre&no=23759>
- (3) <https://journals.openedition.org/communiquer/1966>
- (4) <https://www.cairn.info/revue-multitudes-2001-1-page-98.htm>
- (5) <https://www.cairn.info/la-passion-musicale--9782864246329.htm>
- (6) http://www.mei-info.com/wp-content/uploads/revue17/ilovepdf.com_split_8.pdf
- (7) <http://revues.mshparisnord.org/filigrane/index.php?id=78#tocto1n7>
- (8) <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01575821/document>

Table des matières

Remerciements	6
Introduction	8
Première partie : Le cadre conceptuel	10
Musiques savantes et musiques populaires	10
Brève histoire de la distinction.	10
Une dichotomie paradoxale aux frontières floues	11
Outils d'analyse des Sciences de l'Information et de la Communication	12
1. Médiologie musicale	12
Médiologie	12
Justification d'une médiologie musicale	13
Méthode médiologique d'analyse	13
2. Sémiotique multimodale	16
Bases conceptuelles de la sémiotique	16
Sémiotique musicale	16
La sémiotique multimodale pour l'analyse des œuvres complexes	18
II. Méthodologie	20
Orientations et méthodes de recherche	20
Présentation des cas.	20
Mode de collecte des données.	21
Deuxième partie : Analyse	22
Analyse 1	22
1. Description du projet / Contexte	22
2. Analyse sémiotique	23
3. Analyse médiologique.	25
Vecteurs technique (MO)	25
Vecteurs institutionnels (OM)	25
II. Analyse 2	28
Description du projet / Contexte	28
L'artiste	28
2. Analyse sémiotique	29
3. Analyse médiologique	30
Vecteurs techniques (MO)	30
	51

Vecteurs institutionnels (OM)	31
III. Comparaison	33
Une vision sémiotique :	33
Une vision médiologique :	35
Conclusion :	36
Annexe 1 : Entretien avec Hervé Zénouda	37
Annexe 2 : Entretien avec Tim Helbig	40
Annexe 3 : Entretien Alkakris	44
Annexe 4 : Arnaud DIETERLEN	47
Annexe 5 : Entretien Audrey LAFRANCA	48
Bibliographie :	49
Table des matières	51

Les Sciences de l'Information et de la Communication comme point de ralliement entre musiques savantes et musiques populaires.

Ce mémoire a pour objet de confronter musique populaire et musique savante. La confrontation n'est pas frontale mais oppose plutôt des outils et modalités d'analyse d'une œuvre. Les deux parties de ce mémoire se font écho. Dans la première partie nous définirons les outils, dans la deuxième, nous analyserons deux œuvres musicales à l'aide de ces outils. Les deux œuvres sont issues respectivement des musiques populaires et des musiques savantes. La première œuvre est "Doux Papillon" de l'artiste Alkakris, la deuxième est "3Räume" de l'artiste Tim Helbig. Derrière cette idée de confrontation et d'analyse de ces œuvres, nous cherchons à comprendre si les Sciences de l'Information et de la Communication offrent des outils d'analyse communs à ces deux penchants de la musique. Nous recherchons également des outils complémentaires à l'analyse musicale.

Musique, SIC, art contemporain, transmission d'information, cognition, sensoriel, histoire, analyse musicale, analyse d'œuvre, message, médias, nouveaux médias, musiques savantes, musique populaires.

Information and Communication Sciences as common ground for art music and popular music.

The aim of this thesis is to compare popular music and art music. The confrontation is not frontal but rather opposes tools and modalities of analysis of a work. The two parts of this dissertation echo each other. In the first part, we will define the tools, in the second, we will analyze two musical works with the help of these tools. The two works come from popular music and scholarly music respectively. The first work is "Doux Papillon" by the artist Alkakris, the second is "3Räume" by the artist Tim Helbig. Behind this idea of confrontation and analysis of these works, we seek to understand if Information and Communication Sciences offer common tools of analysis for these two musical leanings. We are also looking for complementary tools to musical analysis.

Music, CIS, contemporary art, information transmission, cognition, sensory, history, music analysis, work analysis, message, media, new media, art music, popular music.