

Les contenus autoproduits : vers une régénérescence des industries culturelles par l'amateurisme ?

Franck Leard

France Telecom RD, France

Avant de rentrer dans le cœur de mon intervention, qui traitera des formes de l'autoproduction musicale et de l'incidence de cette dernière sur le fonctionnement des industries culturelles, j'aimerais en guise d'introduction citer un passage du roman "Bandes Alternées"¹ qui permet de rendre compte des différents thèmes que je vais développer par la suite.

"Nous avons vu trop de films, lu trop de livres et écouté trop de musiques pour prendre les œuvres au sérieux et considérer que, compactes, parfaites, elles étaient intouchables. Nés avec le magnétoscope, nous avons passé notre adolescence à aller chercher de la musique et des films sur Internet : nous étions habitués à ce que tout soit gratuit, disponible, et aisément consultable. Nous n'avions pas la religion du produit fini, au contraire : nous préférions les travaux inachevés, bâclés ou perdus, les œuvres fragmentaires que l'on pouvait ouvrir à n'importe quelle page et celles qui laissaient voir, apparente, la recette qui avait présidé à leur élaboration. L'Industrie avait bien compris le parti qu'elle pouvait tirer de nos goûts. Si elle essayait toujours de nous vendre ses coûteuses et spectaculaires productions, elle proposait également toute une gamme d'outils d'aide à la création : boîtes à rythmes belles comme des mixers, logiciels pratiques et faciles à programmer grâce à un jeu de pictogrammes aisément reconnaissable, tables de montage encastrables et autonettoyantes, caméras, entièrement démontables, etc. [...] D'utilisation facile, ces instruments flattaient nos élans productivistes : grâce au sampleur et au traitement de texte, on pouvait générer en quelques semaines des triples albums, des sagas de cinquante épisodes et des films de 24 heures, productions pléthoriques souvent dotées de leurs propres index."

A travers cette longue citation, on peut être à même de comprendre ce dont il va être question au cours de cette intervention. Ce que l'on désigne sous le terme de loisirs numériques n'est en définitive que le résultat d'une appropriation de technologies, de savoirs et des codes des contenus délivrés par l'Industrie (comme il est dit dans le texte) qui se voit rejouer, mimer, réinterpréter dans des pratiques souvent fortement créatives ou au contraire très conformistes. Cette division entre pratiques amateurs et pratiques professionnelles semble être depuis peu battue en brèche par l'intérêt que portent les industriels aux contenus autoproduits. Il devient dès lors utile de saisir les caractéristiques de la conception de ces contenus dans ce qu'elle a de spécifique et dans ce qu'elle a de générique, pour comprendre davantage de quelles manières les praticiens sont amenés à produire par eux-mêmes et comment il est possible d'intégrer ces derniers dans la conception industrielle des produits et services (co-conception).

¹ Vasset P. , *Bandes Alternées*, Paris, Fayard, 2006, pp48-49.

Cette étude a été réalisée dans le cadre d'un post-doc effectué pour le compte de la R&D de France Telecom, visant à développer un appareil méthodologique susceptible de rendre compte des procédures créatives et appropriatives de praticiens musicaux, en observant un panel large de pratiques musicales. Cette orientation a pour objectif de montrer en quoi le cadre sociotechnique de la pratique musicale (instruments, technologies de diffusion et de fixation sonore, utilisations de la micro-informatique musicale, etc.) contribue à la production des phénomènes musicaux en cherchant à révéler le cheminement spécifiquement social de la créativité musicale à l'intérieur de ce qu'il est convenu d'appeler la *technicisation des cadres de l'expérience musicale* (Sauvageot; 2003). Cette entrée dans le régime expérientiel a pour but objectif de comprendre comment une activité sociale et ses différents constituants pratiques s'organisent de manière interne, mais aussi de faire apparaître les réactualisations des normes et des conventions de la pratique musicale instruisant à terme un renouvellement des usages des technologies désignées.

Je traiterai par conséquent dans un premier temps des formes de l'autoproduction musicale et du "mythe de l'indépendance artistique" pour voir, par la suite, son actualisation dans ce que j'appelle la "mélomanie numérique". Les nouveaux outils informatiques appliqués à l'autoproduction musicale nous invitent par conséquent à visiter la spécificité des contenus autoproduits, contenus qui m'amèneront à mettre en lumière le principe d'autoréférentialité médiatique qui semble être au cœur de l'expérience musicale contemporaine. Enfin, j'amènerai quelques pistes de réflexion méthodologique quant à l'approche expérientielle des pratiques musicales.

Le mythe de l'indépendance artistique.

Le développement rapide de l'autoproduction musicale auquel on assiste actuellement, est symptomatique d'une mutation des mondes de la musique depuis longtemps annoncée mais dont on ignorait en définitive les formes qu'elles pouvaient prendre. On sait que les musiques indépendantes et son indissociable injonction « Do It Yourself » représente un véritable serpent de mer des mondes de la musique. Ainsi, le recours aux producteurs indépendants resurgit en effet à intervalles réguliers pour régénérer les industries du disque, confiant à ses petites unités le coût de la recherche et du développement de talents nouveaux ou d'innovation musicale ou stylistique qui pourrait faire date (Peterson, Berger; 1975). L'exemple des musiques électroniques et techno est sur ce point particulièrement éclairant. Se présentant en tant que micro-cultures végétatives depuis la fin des années 70, elles ont développé un goût de l'indépendance et l'autoproduction pour une grande part provenant des « reconvertis » des musiques punk et du mouvement libertaire qui en a découlé. Ce recours aux indépendants ne représente pas seulement une manière d'externaliser les coûts de la recherche, elle favorise également la remobilisation de manière tout aussi récurrente de la figure de l'amateur de la musique, qui, de par sa stature et sa prégnance dans l'imaginaire musicien, participe à la réactualisation des notions d'authenticité, de désintéressement et d'amour de la musique. L'une des dynamiques de la marchandisation repose sur la découverte de « gisements d'authenticité »² qui permet de

² " La marchandisation de l'authentique suppose donc la référence à un original qui ne soit pas un bien marchand mais une pure valeur d'usage définie dans un rapport singulier à un utilisateur. Elle reconnaît par là, au moins tacitement, que les biens non marchands sont supérieurs "en valeur" aux biens marchands ou

réactualiser et de régénérer un modèle industriel de production (Boltanski, Chiappello ; 1999).

Inspirée par l'idéologie romantique de l'artiste, le musicien autoproduit ou libre possède une indépendance vis-à-vis du système marchand qui régit l'économie des biens culturels, lui garantissant à la fois son autonomie vis-à-vis des sphères marchandes et son authenticité artistique car détaché des divers intéressements préoccupant à l'inverse l'artiste intégré (notoriété publique, médiatisation, "starisation"...). C'est effectivement à l'intérieur de ces populations marginalisées vis-à-vis des courants musicaux dominants que naissent les innovations musicales les plus pertinentes et les plus à même de se pérenniser. Pourtant dans les conditions actuelles de renouvellement de l'environnement technologique du praticien, il y a matière à penser que les modalités pratiques de l'autoproduction musicale sont néanmoins à même de modifier sensiblement les manières de produire et de recevoir les objets musicaux.

La différence notable réside essentiellement dans une rupture à l'intérieur de la division du travail opérant à l'intérieur des filières et des métiers "historiques" du marché du disque. La technologie musicale permet l'économie de l'apprentissage du langage musical (solfège, harmonies, rythme, normes de composition) mais impose par conséquent l'apprentissage de ses codes. Si les esthétiques musicales jazz et rock avaient, en leur temps, remis en cause l'orthodoxie de la partition, en valorisant davantage l'interprétation, le jeu instrumental et la spontanéité, l'esthétique des musiques électroniques remet en cause l'ensemble des principes du travail de création musicale. Grâce à l'outil informatique, il est possible aujourd'hui de réaliser chez soi, et à moindre frais, sa propre musique. Des logiciels comme E-Dee Jay, Fruity Loops, Reason, Sonic Foundry et Acid permettent la réalisation d'œuvres musicales en mesure de concurrencer certaines productions professionnelles³. Du côté des conditions de production et de conception, la M.A.O (musique assisté par ordinateur) permet de reconsidérer l'organisation sociale du travail artistique qui redimensionne les réseaux de coopération. Il est désormais possible qu'un seul musicien maîtrise l'ensemble du processus de conception voire de distribution (dans le cas de l'autoproduction), là où auparavant les conditions d'existence d'un objet musical nécessitait la contribution d'un ensemble de personnes, aux activités parfois fort éloignées les unes des autres. Avec l'outil informatique, il est désormais possible d'opérer une concrétion pratique entre les différents stades du processus de conception-réalisation-distribution de l'objet musical.

encore que la valeur d'usage dans ce qu'elle a de singulier est supérieure à la valeur d'échange dans ce qu'elle a de générique." Bl

³ Certains genres musicaux comme la techno ou la dance-music, avec l'ordinateur et la boîte à rythmes comme principaux instruments, sont facilement imitables après quelques mois d'apprentissage des logiciels nécessaires. De plus, tous les "gimmick" et effets musicaux caractéristiques de ces genres sont en général répertoriés dans une bibliothèque de samples inclus dans les logiciels eux-mêmes.

Caractéristiques de la "mélomanie numérique"

Le premier cas de mélomanie numérique sur lequel j'aimerais me pencher est le fait de deux adolescentes néerlandaises⁴. Le dispositif d'exposition est très simple. Deux adolescentes se présentent en face de leur webcam et se filment en plan fixe en train d'interpréter « en playback » des tubes du moment, réinterprétations qui se veulent parodiques, voulant selon leurs propres intentions, tourner en dérision des chansons qu'elles considèrent comme « nulles ». Ces pratiques que l'on nomme "Lips-Sync" (synchronisation des lèvres) renversent d'une certaine manière le principe du karaoké où l'on ne cherche pas à interpréter à sa façon un tube quelconque, avec les éventuelles approximations que cela peut engendrer, mais faire de son corps musiqué (pour reprendre l'expression de Rouget) un objet esthétique à part entière.



En effet, contrairement aux réappropriations plus ludiques qui ont de toute manière toujours existé à travers le pastiche musical, l'interprétation et la performance sont ici appliquées et consciencieuses et ne sont pas interrompue par d'intempestifs approximations qui briserait en quelques sorte le fond même de la démarche. Là, la chorégraphie ne doit rien à l'improvisation ou à la spontanéité d'un délire de fin d'après-midi : les paroles sont sues, les coordinations et les enchaînements semblent avoir été répétées et travaillées, chose que l'on observe à travers le respect des interventions de chacune. Et si on affine la focale d'observation, il est possible de remarquer que les codes et les grammaires corporelles distribuées par les video-clips diffusés sur les chaînes musicales sont ici parfaitement intégrés. Les mimiques et les expressions faciales sont parfaitement restituées, parfois délibérément exagérées ; les mouvements de caméra des réalisations médiatiques sont simulés avec des rapprochements du visage sur la webcam ou la recherche de prises de vue originale. Et si l'expression corporelle emprunte pour beaucoup aux codes expressifs de la culture médiatique, ils sont ici rejoués avec une intensité qui ne peut que surprendre l'observateur. La volonté n'est pas d'imiter timidement une idole quelconque, mais de rejouer sur un mode parodique toute la panoplie des comportements et des attitudes médiatiques stéréotypées, comme pour en signifier leur haut degré d'intégration.

Performances d'une trivialité remarquable, mais qui prolifèrent sur les sites internet. Le service Video de Google ou le site You Tube regorge de ces interprétations, plus ou moins scénarisées, empruntant tout ou en partie les codes de l'esthétique du vidéo-clip. Nombre d'entre eux sont ainsi consacrés à récolter les performances émanant de chambres

⁴ <http://video.google.com/videoplay?docid=-4662694154560792485&q=pomme+kelly>

d'adolescents qui réinterprètent, chorégraphient et mettent en scène leur propre réappropriation. Des adolescents travaillent ainsi à la mise en exposition de leur réappropriation des objets esthétiques et des technologies, qui se réalise sur un mode parodique mais qui conserve un intérêt du point de vue des usages que l'on peut avoir des technologies de fixation et de prolongement de l'expérience musicale.

D'autres pratiques nous permettent de comprendre dans quelle mesure la mélomanie numérique emprunte à la culture médiatique sa codification particulière.

Le courant musical « Bastard pop » (pop bâtarde, ou mashups ou encore bootleg) est précisément apparu avec l'Internet et l'extension des réseaux p2p aux alentours de 1998 avec le succès du logiciel Napster. Ses représentants principaux sont les belges de Too many Dj's ainsi que les français Rubin Stenier, Dj Zebra, ou le duo Loo and Placido (ces deux derniers officiant respectivement sur NRJ et France Inter). Ce courant musical est d'après ses auteurs le premier courant musical à s'être formé grâce à Internet. En ce sens, la « bastard pop » a bénéficié de l'émergence des réseaux numériques qui leur a permis d'autoproduire et d'autodiffuser leur production musicale en dehors du marché officiel de la musique.

Le principe de composition de la « Bastard pop » est relativement simple : il consiste en la superposition de pistes vocales d'un titre, mélangé avec les pistes instrumentales d'un autre morceau. La technologie permet de combiner œuvres du passé et tubes actuels en les faisant entrer en résonance, par annulation des distinctions génériques. La plupart des titres voués au succès commercial sortent édités en plusieurs versions, notamment en "a capella". La maniabilité de l'outil informatique permet d'étirer les tempi et de transposer dans la tonalité désirée n'importe quelle chanson. Elle permet de filtrer les fréquences de manière à faire disparaître les instruments. De plus, la possibilité de reconstruire toute l'architecture de la chanson autorise une manipulation fortement créative. C'est ainsi qu'une rythmique d'AC/DC sert un chant de Justin Timberlake, qu'une chanson de New Order se voit détournée par Kylie Minogue, qu'un titre de 10CC ou Nirvana se retrouve avec les Destiny Child's qu'Aretha Franklin chante désormais sur une musique de Noir désir. Plus récemment, un de ces mélomanes numériques a ainsi créé le groupe imaginaire "The Beachles" où il parvient à mélanger les deux albums historiques de la pop music : "Pets Sounds" des Beach Boys et "Sgt Pepper" des Beatles à partir des titres originaux (ce qui n'était pas sans poser quelques problèmes du point de vue des droits d'auteurs et qui explique le fait que les titres diffusés sur les blogs aient été retirés en très peu de temps suite à des plaintes des ayants droits). "A Day in the No Life of Caroline", " Today, Rita..."



L'intérêt de cette esthétique du détournement sonore donne naissance à un objet esthétique singulier, qui tranche avec l'esthétique du sampling que l'on pouvait trouver, par exemple, dans le hip-hop des années 80. En effet, l'annulation des frontières génériques fait coexister ce qui était auparavant considéré comme antagoniste. Ce détournement défie les règles de la musicalité instrumentale qui a prévalu auparavant en se présentant d'emblée dans sa dimension iconoclaste (on devrait dire phonoclaste). Faire se juxtaposer des esthétiques musicales aussi éloignées que le R'n'B et le hard rock provoque une perturbation des habitudes d'écoute, donnant l'illusion de la nouveauté par le choc esthétique qu'il procure. Pourtant cette coexistence de deux régimes esthétiques distincts fonctionne par sollicitation de la mémoire collective et de notre culture musico-médiatique. Connus a priori de tous, elle renvoie à une stimulation d'une signalétique sonore et musicale profondément implantée par un jeu sur les références et les évocations suscitées. L'auditeur confronté à cet objet sonore mal identifié alterne ainsi entre le « mais je connais ça » et le « ça me fait penser à », ce qui a pour effet de transformer l'écoute musicale en exercice pratique d'hypertextualité : « *Le travail esthétique de l'artiste contemporain est défini comme une volonté résiduelle de « mise en forme » de signifiants, comme esthétisation de ces derniers ou comme leur simple activation incontrôlée.* » (Costa; 2003).

L'intertextualité est ce qui caractérise les œuvres de la culture médiatique, car c'est en fonction de la connaissance de ce principe que le public va adhérer ou non. Le public doit disposer d'une encyclopédie intertextuelle pour comprendre et apprécier telle ou telle musique. L'apprentissage d'une telle encyclopédie se réalise au contact de n'importe quelle entrée du réseau médiatique (livres, chansons, films, publicités, émissions de télévisions, théâtre...). Appréciation et compréhension passent par la distribution de codes, de grilles de lectures disposées ça et là, au gré des supports, au sein de la culture médiatique, qui devient dès lors son propre référent. L'une des caractéristiques fondamentales de la culture médiatique réside dans son auto-alimentation, son bouclage des significations sur elles-mêmes. Concernant les pratiques musicales, l'immense réserve discographique accumulée au fil des années associée à un hypermédia comme Internet contribue à faire exploser les habitudes de réception des objets musicaux, en invitant l'auditeur à faire œuvre à partir de ses connaissances accumulées. C'est en ce sens qu'il convient d'interpréter la mélomanie numérique telle qu'elle existe aujourd'hui dont nous avons montré quelques exemples.

L'approche expérientielle des processus créatifs

Ce primat de la culture médiatique joue cependant un rôle considérable dans la logique de la réappropriation et de l'affirmation expressive, tout comme elle contribue à modifier de manière notable les modalités de l'expression artistique comme celles de sa réception. Se réapproprier un contenu musical ou filmique devient dès lors une restitution des référents médiatiques pertinents susceptibles d'être reconnus et *in extenso* appréciés par une altérité reconnaissante (Taylor ; 1998). Cette circulation référentielle et le processus de reconnaissance qui en découle engendrent par conséquent un renouvellement des modalités de l'expérience esthétique et poïétique dont il convient de saisir la portée. La question qui se pose en la matière réside par conséquent dans l'avenir et les formes de la création musicale, à l'heure où les savoirs musicaux et les compétences spécifiquement musiciennes se voient distribués par un instrumentarium sensiblement modifiée. Ainsi les pratiques musicales sont irrévérencieuses moins par excès que par souci d'afficher sa propre lecture à l'intérieur de l'œuvre écoutée ou produite. Le besoin d'y marquer sa propre trace, de

pénétrer au cœur de sa matière pour y apposer sa propre signature devient à notre sens une des tendances les plus reconfigurantes du point des contenus musicaux et de leur esthétique particulière.

La généralisation d'un expressivisme technicisé qu'orchestrent les multiples convergences technologiques demande ainsi d'établir une approche méthodologique qui parvienne à prendre à la fois en compte les multiples territoires d'actualisation de la créativité musicale et de son cheminement spécifiquement social. Sur ce point, la notion d'expérience (Dewey ; 2005) semble être à même de renseigner sur les processus sociaux de la créativité. L'une des approches empruntées consiste à travailler sur une correspondance entre expérience sociale et expérience phénoménologique de la musique. Quand l'observateur se positionne ainsi dans le registre expérientiel, il apparaît que les faits, micro évènements et autres séquences interactionnelles ne sont pas isolables les uns des autres ; elles forment un tout, une unité que l'on nomme l'expérience générale. Les échos et réminiscences permettent de mettre en lumière la dimension continuiste de l'expérience. Au niveau phénoménologique, les évènements, paroles, bribes et images de l'expérience de l'acteur ressurgissent au cours d'un échange verbal, dans le déroulement d'une action quelle qu'elle soit. Brassage des significations et des images, des sons et des sensations, "rêverie" non-dirigée ou, au contraire, guidée par une volonté finalisatrice (ce qu'on appelle écouter la musique), l'expérience phénoménologique est par essence une polyphonie perceptuelle qui mêlent le perçu au conçu (Lefebvre ; 1992). En ce sens, la nature de l'expérience musicale est par définition cinesthésique dans la mesure où elle fait rentrer en correspondance *perceptions*, *bagages cognitifs* et *emprises* de l'acteur avec le contexte dans lequel il est immergé.

L'articulation de l'expérience sociale et de l'expérience phénoménologique de la musique représente un va-et-vient entre la réception de la musique et sa reformulation sous un mode imaginaire. C'est à l'intérieur de cette tension entre expérience pratique et expérience imaginée des acteurs que s'élaborent et se formulent *mezzo voce* un renouvellement des constituants de la pratique, c'est également en elle que l'on peut entr'apercevoir les usages émergents. Toute pratique contient en filigrane ou en germe les constituants de sa réappropriation/reformulation si l'on consent à descendre dans le régime expérientiel du praticien. Cette reformulation peut être l'occasion d'en améliorer soit le contenu, soit le déroulement en visitant ses différentes séquences sous un registre fictionnel permettant au praticien d'anticiper sur ses effets et sur ses résultats. Cependant, cette "prospective" personnelle, quand elle est capté à bon escient par le chercheur, tend à rendre visible le continent des pratiques inabouties, des erreurs ou des formulations expressives malheureuses qui tôt ou tard, dans un contexte plus propice à l'éclosion d'une innovation musicale, se transformera en norme.

Conclusion

Il m'est impossible dans le cadre de cette communication de mettre en perspective l'ensemble des dispositifs méthodologiques que demande l'approche expérientielle. Cependant, elle permet de réactualiser l'analyse spécifiquement sociologique des processus créatifs notamment dans les contextes d'expressivisme technicisé. Ainsi, en condition numérique, on assiste à une concrétion entre le faire et le recevoir spécifiquement musical qui a pour effet d'annuler les distinctions entre d'une part le producteur et d'autre part le

consommateur, au profit d'une hybridation des compétences où viennent se mélanger les expertises et les moyens de les exprimer. Si on peut résumer cette idée à une formule, on peut dire que si on assiste à la "professionnalisation de pratiques amateurs", elle demande d'observer à l'identique l'"amateurisme des pratiques professionnelles", ne serait-ce que pour y observer les nombreux bégaiements et autres lapsus qui étayent la démarche créative. Pour conclure de manière plus générale, on peut dire que la compréhension des processus créatifs au cœur des pratiques musicales dites amateurs demande ainsi de ne pas exclure de l'étude l'analyse des structures de production spécifique aux industries du disque qui orchestrent en partie son émergence. Les études qui travaillent autour des idées, certes dans le vent, d'innovation ou de co-conception ne doivent pas idéaliser outre mesure ce fameux retour de l'amateur comme la promesse d'univers esthétiques radicalement inédit ou encore comme une compétence soudainement acquise par le monde industriel de faire cas de ces utilisateurs et leurs utilisations des technologies désignées. Une analyse historique des formes musicales en relation avec les structures de production des industries concernées nous renseignerait habilement au contraire d'une certaine permanence de la démarche : les éditeurs de partition et créateurs de "novelty songs" de Tin Pan Alley de la fin du XIXème siècle utilisait également de nombreuses méthodes de co-conception en envoyant des émissaires récolter dans les rues les expressions ordinaires des passants pour en faire des thèmes à intégrer. Bien que redessinant nécessairement l'architecture du système de diffusion et de conception des biens symboliques, l'introduction des nouvelles technologies dans les pratiques musicales participe davantage à un réaménagement des sensibilités musicales plutôt qu'à un renouvellement des formes musicales qu'elle contribue au contraire à faire perdurer.

Bibliographie

BOLTANSKI Luc, CHIAPELLO Eve., *Le nouvel esprit du capitalisme*, Paris, Ed. De minuit, 1999.

COSTA Mario, *Internet et la globalisation esthétique, l'avenir de l'art et de la philosophie à l'heure des réseaux*, Paris, L'Harmattan, 2003, p68.

DEWEY John, *L'art comme expérience*, Pau, Public. de l'Université de Pau, 2005.

LEFEBVRE Henri, *Eléments de rythmanalyse, introduction à la connaissance des rythmes*, Paris, Syllepse, 1992.

PETERSON Richard A., BERGER David G., « Cycles in symbol production: the case of popular music », *American Sociological Review*, Vol. 40, April 1975, pp. 160

SAUVAGEOT Anne., *L'épreuve des sens, de l'action sociale à la réalité virtuelle*, Paris, PUF, 2003.

TAYLOR C., *Les sources du moi, la formation de l'identité moderne*, Paris, Le Seuil, 1998