

**Nouveaux médias, nouveaux contenus : approche interdisciplinaire,
Journées d'étude du CEMTI**

(Centre d'Etudes sur les Médias, les Technologies et l'Internationalisation)

Université Paris 8

Juin 2007

Vincent Rouzé, Maître de conférences en Culture et Communication, Université Paris 8
Chercheur CEMTI (Université Paris 8)

- Ce texte est publié dans Rouzé Vincent, « [Mutations des pratiques musicales à l'heure des NTIC](#) », in Delavaud Gilles (dir), Nouveaux médias, Nouveaux contenus tome 1, Editions Apogée, 2009, pp 179-191

Mutations des pratiques musicales à l'heure des NTIC : vers une ordinomorphose ?

(Texte de travail)

« The time they are a changin' » chantait Dylan en 1963 pour pointer du doigt les problèmes générationnels, les mutations du monde et les difficultés de les appréhender. Et l'histoire se répète. Véritable ritournelle au sens de Deleuze et Guatari (1980), ce refrain garde toute son actualité aujourd'hui et permet d'introduire la problématique musicale dans les réflexions menées dans ce séminaire entre nouveaux médias et nouveaux contenus. Car avec la généralisation de l'informatique domestique, le haut débit Internet et le web collaboratif dit 2.0, les mondes de la musique, au sens de Becker (1988), semblent se transformer et redessiner des frontières économiques, esthétiques et sociales sinon nouvelles tout au moins originales. Au travers de la multiplication des pages Myspace, du possible téléchargement de musiques sur les téléphones portables, les partages Pair à Pair et le développement des « radio-sociales », des blogs et autres sites dédiés, la musique devient emblématique des débats sur l'art et la culture.

C'est précisément la mutation de ces pratiques, ce nomadisme de compétences, ces musiques hybrides que je propose de présenter aujourd'hui. Au-delà des discours prosélytes ou critiques, l'enjeu est de comprendre comment se décomposent, se recomposent ou plus simplement se composent ces partitions musicales aujourd'hui. Ce que nous proposons d'appeler une « ordinomorphose »¹. Loin de tout déterminisme technique, cette analyse s'attachera plutôt à montrer les jeux d'interactions, les

¹ Formé du terme « ordinateur » se référant à ce qui ordonne, traite et stocke des données et de celui de « morphose » marquant le passage et la transformation d'un état dans un autre, l'ordinomorphose pourrait définir les mutations musicales en terme de production et d'écoute à l'heure où l'ordinateur occupe une place de plus en plus centrale dans nos vies quotidiennes. Ce néologisme s'inspire de celui de « discomorphose » (Hennion, Maisonneuve, Gomart, 2000).

médiations (Hennion, 1993) qui sont aujourd'hui à l'œuvre à l'heure du numérique, d'Internet et de l'informatique.

Dans cette perspective, je mettrai l'accent en premier lieu sur l'hybridation du paradigme de création oscillant entre composition et matière sonore. Considérant que le développement d'une technique et ses appropriations conduisent à transformer notre rapport au monde et nos manières de le penser (Goody, 1979), je tenterai de montrer que les innovations techniques n'effacent pas nécessairement celles qui les précèdent. Dans un mouvement conjoint, elles donnent naissance à des hybridations, à des glissements esthétiques mêlant dispositifs classiques et dispositifs « bidouillés ». Ensuite, je verrai l'importance prise par les pratiques amateurs et les hybridations d'écoute qui se dessinent. Hybridations des techniques, des genres et des acteurs eux-mêmes en terme de compétences qui nous amèneront en guise d'ouverture à questionner quelques-uns des enjeux posés.

De la mutation du paradigme créatif

Un premier constat peut être fait au regard des pratiques de créations musicales actuelles. Le rapport du DEP (2002) « *Composer sur son ordinateur. Les pratiques musicales en amateur liées à l'informatique* », l'enquête sur « *La circulation et l'usage des supports enregistrés dans les musiques populaires en île de France* » réalisée par François Ribac (2007), le nombre de sites Internet proposant des contenus amateurs illustrent et explicitent la volonté d'expressions musicales variées, quel que soit le genre musical concerné. S'appuyant sur l'ordinateur, ces pratiques marquent l'hybridation du paradigme compositionnel classique en faisant du son, de la matière sonore et de l'écoute l'élément central (Delalande, 2001). Mais loin d'en être le point de départ, elles en sont au contraire le point d'aboutissement.

De nombreuses recherches et créations sonores jalonnant le 20^{ème} siècle sont traversées par la nécessité de considérer le son comme élément de composition musicale. Lorsque Luigi Russolo écrit « L'art des bruits » et propose son « *Intonarumori* » en 1913, il propose des mélodies de scies circulaires, des compositions créées à partir de différentes tonalités émises par la combustion de machines industrielles. Loin des principes harmoniques et instrumentaux « classiques », son ambition est de montrer que les sons quotidiens sont musicaux et doivent en conséquence être intégrés dans la composition d'une « nouvelle musique ». A cela John Cage ajoute, au travers de son fameux 4'33, de ses expérimentations ou de ses sonates pour instruments préparés, l'importance de considérer et d'intégrer les sources sonores diverses qui participent de notre perception et de notre environnement. C'est-à-dire sortir du paradigme romantique de l'art pour l'art et de la musique existant par et pour elle-même pour se tourner vers une musique plus proche des aléas sonores quotidiens. Et de retrouver ici la référence directe à la « musique d'ameublement » proposée par le musicien iconoclaste Erik Satie dont les compositions visaient dès 1916, dans une parodie publicitaire, à « couvrir le bruit des couteaux et des fourchettes ». En précurseur Satie annonce donc le basculement de

compositions travaillant l'écoute, le sonore et sa spatialisation. Il signe la naissance de ce que Muzak développe de manière industrielle : la diffusion de musiques dans les lieux publics. Par ailleurs, il inspire les recherches musicales de musiciens et plasticiens contemporains. Au travers les expériences d'« ambient music », Brian Eno renouvelle par exemple la dialectique son/environnement² et travaille à la composition de musiques assez riches pour être écoutées tout en étant assez discrètes pour être ignorées.

S'adjoit à ce premier point, le rôle fondamental de l'enregistrement. Par la fixation des vibrations sonores, il transforme l'immatérialité musicale en matière sonore. Les studios radiophoniques et studios d'enregistrement deviennent alors de véritables laboratoires d'expérimentations créatives qu'il s'agisse de créations « pop » (Beatles à Abbey Road, les Supremes au studio « A » Motown, le dub³ jamaïcain) ou de créations « savantes » (Stockhausen au WDR⁴, Pierre Schaeffer ou Pierre Henry au GRM). Et de noter ici l'importance jouée par les ingénieurs du son et des producteurs (Phil Spector, George Martin ou encore Quincy Jones) qui deviennent des acteurs essentiels dans le basculement du paradigme car ils signent l'empreinte sonore originale de la chanson ou de l'album.

Importance du son donc, qui est parallèlement marqué par le développement de supports et de matériels d'écoute haute fidélité (Hi-Fi). Ces derniers travaillent d'une transformation progressive de l'écoute amateur en offrant la possibilité de la personnaliser (Hennion, Maisonneuve, Gomart ; 2000)

Enfin le basculement du paradigme est lié au développement de machines capables de produire et reproduire des sons synthétiques. La volonté « d'omniscience sonore » pousse des ingénieurs et des musiciens tels Max Mathews, James Tenney, Jean-Claude Risset et John Chowning à développer la musique « informatique ». Parallèlement, les recherches de Paolo Ketoff et Bob Moog sur les premiers synthétiseurs contribuent au développement des synthétiseurs numériques (Korg, Yamaha) dans les années 80. Leur évolution repose ici encore sur cette double volonté de créer des sons artificiels et de proposer des bases de sons et d'instruments existants jouables simultanément. Leur appropriation par les musiciens soucieux d'expériences musicales et sonores aboutit à la création de morceaux et de genres originaux tels que la « new wave » et l'« electro », immortalisés par des groupes tels que Kraftwerk, Tangerine Dreams, Joy Division, les Cocteur Twins... (Toop, 1996)

Riche des recherches ultérieures mêlant à la fois synthèse sonore, démultiplication des possibles quant au traitement du son, l'intégration de ces sons quotidiens dans la composition, l'ordinomorphose repose entièrement sur le son, et ce jusque les principes de visualisations musicales. On compose moins avec des notes qu'avec des sons représentés spectralement sous forme de clusters, que l'on déplace, colle et répète à

² « Je compris que c'était ce que je demandais à la musique – être un lieu, un sentiment, une coloration globale de mon environnement sonore » (Eno, 1998, p.355).

³ Né d'un problème lors de gravage où seule l'instrumentation fut enregistrée (sans les voix prévues initialement), le dub doit ensuite à l'inventivité et aux « effets » développés par Lee Perry et King Tubby.

⁴ WDR sont les initiales du studio radiophonique « Westdeutscher Rundfunk ». C'est en son sein que naissent les premières expérimentations « électroniques » de Stockhausen mais la problématique poursuivie repose sur l'innovation compositionnelle et moins sur le son et la matière sonore.

loisir. L'ordinateur sert à la fois d'instrument, de table de mixage, de partition d'un genre nouveau. Le sampling, les boucles, les instruments virtuels, l'usage de logiciels tels que Cubase ou encore Max MSP⁵ en sont autant de « marqueurs ». Aujourd'hui, le son fait la musique. On passe des heures à trouver le « bon son », à travailler la facture sonore, à donner naissance à son propre « son »... Quel que soit les enjeux de ces compositions, les amateurs, les lieux publics, les radios, ont en commun de rechercher leur propre « couleur musicale »⁶ dans un but avoué ou non : créer leur identité et paradoxalement des « images sonores ».

De l'hybridation des instruments

Mais bien que l'ordinateur soit devenu un instrument générateur d'instruments et offre un accès pléthorique de sons et de traitements, il n'en efface pas pour autant les instruments existants qu'ils soient mécaniques, électriques (guitares, basse, piano) ou électroniques.

Prenons l'exemple du Theremin, créé en 1919 par le Russe Lev Sergeïevitch Termen (plus connu sous le nom de Léon Theremin). Cet instrument, ancêtre de la musique électronique repose sur la variation du volume et de l'enveloppe sonore. Il joue un rôle fondamental dans l'élaboration des premiers synthétiseurs proposés par l'ingénieur américain Bob Moog, (le Moog, le Minimoog). Toujours commercialisé aujourd'hui, il donne lieu à des concerts et trouve sa place dans des musiques actuelles telles que dans Dummy, l'album trip-hop de Portishead (1994). Et l'on pourrait ainsi multiplier les exemples au travers d'instruments électriques ou analogiques.

Toutefois, notons aussi que si les innovations techniques n'ont pas supplanté ces instruments, elles n'en contribuent pas moins à hybrider leur existence. Des programmes informatiques, appelés « plugin », proposent aujourd'hui des synthèses instrumentales virtuelles ou « émulées » d'instruments réels⁷. C'est l'exemple de l'orgue Hammond. Créé en 1935 par Laurens Hammond, il puise ses origines dans le Telharmonium inventé par Cahill en 1897, un harmonium mécanique à pignon. Tout d'abord instrument de jazz et de Gospel, il franchit la frontière mouvante des genres musicaux lorsqu'il apparaît chez les groupes de rock des années 60-70 comme les Doors, Genesis ou encore Pink Floyd. Son originalité tient précisément à sa richesse harmonique et sa « touche » sonore si particulière. D'où les nombreuses tentatives pour en proposer des émulations virtuelles qui n'en effacent pas moins l'existence de l'instrument original. Car avec l'hybridation permise par l'ordinateur et la norme MIDI, c'est moins la qualité technique Hi-Fi qui importe, le Lo-Fi⁸ en témoigne, que l'« authenticité » du son produit.

En ce sens, l'ordinomorphose se définit par la réinscription des techniques et des pratiques dans une évolution faite de ruptures et de continuités permanentes. Elle

⁵ MAX permet le traitement des instruments MIDI en temps réel et MSP est une banque de données pour modifier le traitement du signal. Ils ont été développés conjointement à l'IRCAM dans les années 80 par Miller Puckette et David Zicarelli.

⁶ Voir les réflexions sur le son initiées par François Delalande (2001).

⁷ La norme V.S.T (Virtual Studio Technology) inventée par la firme Steinberg par exemple

⁸ En réaction à l'idéologie de la haute fidélité (Hi-Fi) se sont créées des musiques Basse Fidélité (Lo-Fi) aux sons « sales » et non travaillés.

s'exemplifie dans le jeu perpétuel des musiciens et de leurs pratiques qui oscillent entre instruments réels, instruments informatiques et instruments virtualisés.

De la machine à l'instrument in-corporé

Si l'ordinomorphose est marquée par l'importance du son, elle questionne aussi l'hybridation de la relation au corps. La capacité aujourd'hui pour l'homme de maîtriser dans un même élan la création, la diffusion et leur traitement en temps réel tend à faire disparaître le corps derrière les machines et la technique. Et de dresser ce constat chaque fois qu'une machine vient interfacer cette relation directe entre l'homme et sa création, qui plus est lorsque cette machine relève de l'informatique⁹. C'est en effet ce qu'on pourrait penser lorsqu'on regarde les origines de la musique assistée par ordinateur (MAO) qui privilégie moins la dimension sensible et corporelle que la dimension mathématique et machinique. Pourtant, ici comme toujours, le corps est partie intégrante dans le processus de création. Si la musique est marquée par la technicité du musicien et les sons qu'il produit, elle l'est aussi par les gestes que ce dernier accomplit tant dans les processus de composition, d'interprétation et surtout d'écoute. Historiquement et fondamentalement, la production même du son, la musique initiée par la muse grecque autant que sa perception, son écoute et son interprétation reposent sur la mobilisation du corps. L'ordinateur, au même titre que les platines du DJ, est un instrument de création et sa pratique requiert des compétences et une virtuosité comparable à celle développée par des musiciens jouant d'instruments traditionnels. Cette incorporation progressive de la machine la transforme en instrument et fait apparaître la virtuosité du corps dans l'expression musicale. Et de comparer ici les mouvements des musiciens-techniciens à celles de performances guitaristiques ou pianistiques dont la « main », par sa dextérité, sa technique et son mouvement devient l'élément musical central (Jankélévitch, 1989).

Ce rapport machine/corps se donne à voir différemment lorsqu'il procède d'une scénarisation par le musicien lui-même. Devenu instrument, l'ordinateur est intégré au dispositif scénique (Leigh Landy, 2002 ; Toeplitz, 2002). Ce qui n'est pas sans analogie avec les installations de l'artiste coréen Nam June Paik par exemple qui, à partir des années 60, se donnait pour mission d'humaniser la machine tout en intégrant nos pulsions corporelles originelles au cœur de la musique. Bref, la présence redoublée de l'ordinateur sur scène plutôt que du côté des techniciens et ingénieurs du son souligne le glissement opéré entre les capacités techniques du medium et les problématiques esthétiques qu'il soulève. De Bjork à Daft Punk, la machine devient partie intégrante de la prestation scénique, du corps producteur de musique.

Plutôt que d'avoir effacé le corps derrière la machine, les nouvelles technologies permettent au contraire de le questionner différemment. Les collaborations entre artistes musiciens et/ou programmeurs et chorégraphes, entre plasticien et musicien en témoignent. Elles visent à expérimenter de nouvelles dimensions spatio-temporelles liées au sonore, à interroger la plasticité corporelle.

⁹ Voir à ce propos la technophobie qui entoure l'histoire de l'art numérique. Lire Hilaire N, Couchot E., L'Art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art, Flammarion, coll. Champs, Paris, 2005

L'ordinomorphose fait donc apparaître une dialectique originale entre corps/instrument/machine. D'une part, elle transforme la relation du musicien à son instrument. D'autre part, elle la renforce en multipliant les points de convergences créatives disciplinaires entre la musique et la danse, la musique et l'image, la musique et le texte.

Vers un amatorat actif et prescripteur

Si le corps, les instruments sont au cœur de cette ordinomorphose, une autre dimension vient s'y ajouter : la création de nouveaux espaces, de nouveaux lieux pour faire et pour partager sa musique. Le déplacement des frontières se joue dans l'ouverture des pratiques compositionnelles, mais aussi de l'autre côté du miroir : dans les processus de réception et d'appropriation de la musique.

Face à la combinatoire des améliorations techniques, à la baisse des prix et à la généralisation et la simplification des logiciels de composition hier réservés aux amateurs éclairés et aux professionnels, l'informatique a investi la sphère privée¹⁰ pour devenir un instrument d'écoute, de partage mais aussi d'enregistrement privé. Si l'informatique ne crée pas le musicien, il facilite néanmoins la possibilité de « bidouiller ».

En d'autres termes, cette ordinomorphose oscille entre écoute, pratiques et productions musicales. Elle dessine tout d'abord une fonctionnalisation accrue de la musique et une personnalisation où chacun construit ses propres « playlists » musicales. Les multiples reconstructions de thématiques personnelles permettent de re-crée des écoutes personnalisées individuelles et/ou collectives¹¹ en décloisonnant les artistes, les genres dans l'espace et le temps. Ces processus de fonctionnalisation s'exemplifient aussi dans les lieux publics au travers la diffusion de programmes généraux ou personnalisés diffusables 24h/24 où la diffusion d'un même morceau en des lieux géographiquement éloignés (Rouzé, 2004).

Ancrées dans des logiques d'acquisitions numériques et de téléchargements (P2P ou payant), les pratiques actuelles sont marquées par la démultiplication d'accès aux ressources musicales. Elles peuvent donner lieu chez certains amateurs à une frénésie d'accumulation de titres et d'albums. Ce qui aboutit à une situation absurde où il est humainement impossible d'écouter tout ce que l'on possède (Beuscart, 2005). C'est l'acquisition plus que l'écoute qui devient l'enjeu de ces pratiques. Et la musique de n'être plus qu'un fichier supplémentaire gravé dans le silice des disques durs, devenus pour la cause une « musicothèque ».

« Dé » et/ou « re » construction des contenus qui s'accompagne ensuite d'une autonomisation spatialisée de l'écoute. L'écoute nomade se généralise. Depuis les premiers baladeurs jusqu'au baladeur mp3, chacun écoute sa propre musique dans les lieux qu'il désire à partir de supports diversifiés (lecteur mp3, téléphonie mobile).

¹⁰ En référence aux enquêtes annuelles menées chaque année par SVM/GFK sur l'informatique domestique en France, il apparaît qu'en 2007, 60% (30% en 2000) des foyers français sont équipés de micro-ordinateur, 49% (17% en 2000) surfent sur Internet. L'étude du CREDOC sur « la diffusion des technologies de l'information dans la société française » (2007) affiche des conclusions similaires.

¹¹ Ce qui se faisait déjà avec la cassette audio mais dans une dimension spatiale localisée et non globalisée.

Enfin, et dans la continuité de ce qui précède, notons la co-construction de nouveaux espaces musicaux. Car si l'originalité de ces pratiques trouve des précédents dans l'histoire musicale électrique et analogique, la diffusion et le partage massif de ces compositions sont quant à eux des éléments nouveaux. Ce qui se joue ici, avec l'ordinomorphose, c'est précisément la possibilité de valoriser des contenus dans des espaces de diffusion Internet et numérique alors qu'ils demeuraient jusqu'alors limités, centrifuges et localisés.

Inhérente aux formes de créations et d'écoute précédemment citées, cette « participation » des amateurs contribue à la création, à l'activité des sites et à l'alimentation de leurs contenus. Le développement des blogs et sites dédiés autant que des sites valorisant la richesse des productions amateurs, tels que Jamendo¹² ou les pages « musiciennes » de Myspace ou d'AudioFanzine¹³, souligne cet état de fait. De même, le développement et la popularité des sites tels que Last FM¹⁴ ou encore Deezer¹⁵ permettant d'écouter de la musique et de faire partager ses écoutes, témoigne de ces « réseaux sociaux » ou plutôt de réappropriations sociales et culturelles actives. Cette part active de l'auditeur dans le processus de création et de diffusion peut d'ailleurs se doubler aujourd'hui d'un rôle de prescription. L'idée d'un amatorat devenu prescripteur et des pratiques musicales « amateurs » trouvant avec Internet des formes de diffusion originales soit en streaming (Myspace, Last FM), soit en téléchargement gratuit ou payant (Jamendo, Tunesquare) renouvelant le rapport entre les artistes et les amateurs.

En effet, au travers des différents formats (chat, des forums, des blogs) dont il dispose sur Internet, celui-ci s'exprime, débat et peut devenir prescripteur des morceaux à écouter ou non. A l'instar de son activation des œuvres parcourant le net, il concourt ainsi à la circulation et à la construction symbolique et sociale de la musique elle-même. Le « buzz » en est un exemple. Bouche à oreille réel ou plus souvent virtuel, il est le fait de la circulation et des commentaires des internautes ou des membres de sites spécialisés favorisés par le développement du « web 2.0 » et semble être un outil intégré aux nouvelles stratégies marketing.

Tous ces phénomènes illustrent une transformation du statut et du rôle de l'amateur, musicien ou non, dans les dispositifs expérientiels, esthétiques et symboliques. Reste à savoir si cette participation, prescriptive ou non, va effacer la hiérarchisation des savoirs ou simplement la transformer. Car en corollaire de ce constat se pose la question de l'influence sociale et de la transmission de ces savoirs. Ces pratiques s'inscrivent-elles dans une perspective de « two step flow¹⁶ » ou au contraire placent-elles chaque internaute sur un pied d'égalité rendant horizontale la circulation de l'information. Ou pour le dire autrement, Internet est-il le point d'aboutissement de l'utopie de Norbert Wiener concernant la circulation horizontale de l'information ou est-ce au contraire une re-configuration, au sens de Norbert Elias, de la verticalité informationnelle marquée par des passeurs d'un genre nouveau ?

¹² <http://www.jamendo.com/fr/>

¹³ <http://fr.audiofanzine.com/>

¹⁴ <http://www.lastfm.fr/>

¹⁵ <http://www.deezer.com/>

¹⁶ Modèle de la communication « à double étage » (Two step flow of communication) développé par le sociologue américain P. Lazarsfeld pour qualifier l'influence, au sein d'un groupe ou d'une communauté, des leaders d'opinion sur d'autres baptisés « suiveurs ».

L'ordinomorphose et ses enjeux

Au travers la rapide présentation des possibles facettes que peut prendre cette ordinomorphose, de nombreux enjeux se dessinent.

Le plus médiatique et le plus important en terme de recherche est l'enjeu économique et politique. Les pratiques amateurs autant que l'amélioration des capacités techniques (stockage, bande passante...) semblent satisfaire à l'explication de la baisse des ventes de disques¹⁷ et participer à une baisse de la consommation musicale (en terme économique et non en terme de pratique). Dès lors, les acteurs économiques se mobilisent pour expliquer et proposer des solutions originales. On notera pêle-mêle la loi DADVSI prônant la licence globale, les sites reposant sur le principe du « réseau social » du type iLike ou LastFm, le financement par la publicité renouvelant les débats historiques entourant le développement du medium radio ou encore le modèle de « longue traîne » développé par Chris Anderson. Construit sur une courbe inversée, cette théorie souligne les potentialités économiques offertes par la production non plus en terme de volume, de rareté mais de diversités.

Les majors quant à elles, tout en multipliant les actions de répression et de prévention, opèrent une stratégie « classique » de crise. Elles augmentent les fusions-acquisitions afin de consolider leur monopole sur le marché (Curien et Moreau, 2005). Face ou avec elles se développent des labels, des micro-structures indépendantes qui travaillent sur des niches et/ou qui tentent de développer des nouvelles manières de produire, diffuser et commercialiser la musique. L'enjeu demeure donc de savoir si ces solutions sont viables à long terme et dans quelle mesure, comme le relève le rapport de la FING¹⁸, ceci ne conduit pas à une nouvelle hiérarchisation du secteur, à de nouvelles formes de concentrations au dépend de la multiplication de la création et de la rémunération équitable des ayant-droits.

Ensuite, la multiplication des possibles et des croisements entre la recherche compositionnelle et la recherche sonore, entre les genres dits classiques et « electro », entre le travail instrumental, intellectuel et l'expérience bidouillée à la maison brouillent les frontières en terme de genres musicaux et de compétences artistiques. Un amateur éclairé ou un professionnel peuvent assumer différentes « casquettes » en fonction des projets réalisés. Du coup, l'amateur assume simultanément ou distinctement des compétences de musicien, d'ingénieur (qu'il soit du son ou programmeur), de plasticien, de graphiste, de designer. Oscillation entre les disciplines et les savoir-faire qui se doublent, à l'instar des « crédits » en musique, des fonctions jouées dans la création et la réalisation du projet. Et de poser la question de la qualité esthétique de ces productions conjointement à l'inflation des propositions musicales. Le développement exponentiel des contenus musicaux sur Internet ne contribue-t-il pas à plonger la musique dans un océan informationnel indifférencié ? Ne rend-il pas d'autant plus nécessaire la présence de « passeurs culturels », de prescripteurs qui ne feraient que déplacer les frontières commerciales existantes ?

¹⁷ Voir les rapports mensuels sur le marché du disque publiés sous la direction d'André Nicolas par la Cité de la Musique.

¹⁸ Voir Synthèse Musique et Numérique : Créer de la valeur par l'innovation, FING, 2007. http://www.openfing.org/fing/html/musique/Musique_Innovation_Synthese.pdf

Enfin, le dernier enjeu porte plus globalement sur la transmission des savoirs, des apprentissages et la place de la musique dans nos sociétés. La multiplication des pages Myspace, la floraison des autoproductions sur le net, l'engouement pour les cours de musiques et de chant semble montrer la place prépondérante dans la vie des citoyens. Faut-il voir dans ces pratiques une évolution vers une autodidactie généralisée ou au contraire une évolution des formes traditionnelles d'apprentissage ? Et de s'interroger sur la possible amélioration des connaissances musicales face à cette démultiplication des possibles expérientiels. Dans cette perspective, la multiplication des formats de compression musicaux repose la récurrente question, dès lors qu'un nouveau support apparaît, d'une possible habitude à des qualités d'écoute médiocres et de conduire au final à la « fin » de la musique ou plutôt d'une certaine idée de la musique.

Au terme de ce parcours, il apparaît que les pratiques musicales s'inscrivent dans des hybridations multiples et relèvent en ce sens d'une ordinomorphose. Elles sont marquées par la place du sonore, du corps et de la participation active des amateurs. Quant à la musique, fidèle à sa nature même, elle demeure ce qu'elle a toujours été : un art de l'éphémère, un art qui produit autant qu'il donne à produire, l'art de ce que nous en faisons...

Bibliographie

BEUSCART Samuel, (2005), *Généalogies de l'écoute musicale*, Texte disponible sur <http://www.internetactu.net/?p=5758>

CURIEN NICOLAS, MOREAU FRANÇOIS, (2006), *L'industrie du disque*, Collection "Repères", Paris, Editions la Découverte

DELALANDE, François (2001), *Le son des musiques. Entre technologie et esthétique*, Paris, INA-Buchet/Chastel

DELEUZE, Gilles ; GUATTARI, Félix (1980), *Mille Plateaux. Capitalisme et Schizophrénie 2.*, Editions de Minuit

ENO, Brian (1998), *Journal, une année aux appendices gonflés*, Paris, Le Serpent à Plumes

GOODY, Jack, (1979), *La Raison graphique*, Paris, Editions de Minuit

HENNION, Antoine (1993), *La passion musicale. Une sociologie de la médiation*, Paris, Ed. Métailié

HENNION, Antoine ; MAISONNEUVE, Sophie ; GOMART, Emilie (2000), *Figures de l'amateur ; formes, objet, pratiques de l'amour de la musique aujourd'hui*, la Documentation Française, Paris

JANKELEVITCH Vladimir, (1989), *Liszt et la rhapsodie. Essai sur la virtuosité*, Paris, Plon

KASPER T. TOEPLITZ, (2002) « *L'ordinateur comme instrument de concert – aussi une question d'écriture ?* », Journées d'Informatique Musicale, 9e édition, Marseille; texte disponible à http://perso.orange.fr/gmem/evenements/jim2002/articles/L24_Toeplitz.pdf

LANDY, LEIGH, (2002), *La synthèse sonore : enfin l'émancipation ?*, Actes des 9e Journées d'Informatique Musicale, Marseille, pp 5-15

POUTS-LAJUS S., TIEVANT S., JOY J., SEVIN J.C., (2002), *Composer sur son ordinateur. Les pratiques musicales en amateur liées à l'informatique*, Travaux du DEP. Disponible sur <http://www2.culture.gouv.fr/deps/telechrg/tdd/ordinateur/ordinat.pdf>

RIBAC, François, (2006-2007), *La circulation et l'usage des supports enregistrés dans les musiques populaires en île de France*, Recherche réalisée dans le cadre du programme interministériel "Culture et Territoires en Ile de France", le bureau des Écritures de la Direction de la Musique, du Théâtre et de la Danse du Ministère de la Culture et le Conseil général de Seine-Saint-Denis

ROUZÉ, Vincent, (2004), *Les musiques diffusées dans les lieux publics : analyse et enjeux de pratiques communicationnelles quotidiennes*, thèse de doctorat, Université Paris 8, St Denis

TOOP David, (1996), *Ocean of sound, ambient music, mondes imaginaires et voix de l'éther*, Paris, Kargo