



HAL
open science

Micromusique et ludismes régressifs depuis 2000

Jacques Amblard, Emmanuelle Aymès

► **To cite this version:**

Jacques Amblard, Emmanuelle Aymès. Micromusique et ludismes régressifs depuis 2000. 2017. hal-02301905

HAL Id: hal-02301905

<https://hal.science/hal-02301905>

Submitted on 9 Oct 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Micromusique et ludismes régressifs depuis 2000

Jacques Amblard & Emmanuelle Aymès

1...



Déjà paru dans la COLLECTION 1...

Adeline Richard-Duperray, *L'amour courtois. Une notion à redéfinir*, 134 p., 2017

Lucien Victor, *Autour d'Aurélien*, 156 p., 2016

Maud Gauthier, dir., *Borges, dans le texte*, 140 p., 2016

Sophie Nezri-Dufour, *Giorgio Bassani. Prisonnier du passé, gardien de la mémoire*, 134 p., 2015

Sylvie Coëllier, dir., *Des émotions dans les arts d'aujourd'hui*, 104 p., 2015

Méline Palombi, *Perspectives lunaires dans l'œuvre de Giacomo Leopardi*, 126 p., 2015

Karine Germoni & Annick Jauer, dir., *La pensée ininterrompue du Mexique dans l'œuvre de J.M.G. Le Clézio*, 126 p., 2014

Perle Abbrugiati, *Un'idea di Goldoni. L'illusione di un realista*, 178 p., 2014

COLLECTION 1...

Micromusique
et ludismes régressifs depuis 2000

Jacques Amblard & Emmanuelle Aymès

2017

PRESSES UNIVERSITAIRES DE PROVENCE

© PRESSES UNIVERSITAIRES DE PROVENCE

AIX-MARSEILLE UNIVERSITÉ

29, avenue Robert-Schuman - F - 13621 Aix-en-Provence cedex 1

Tél. 33 (0)4 13 55 31 91

pup@univ-amu.fr – Catalogue complet sur <http://presses-universitaires.univ-amu.fr>

[facebook.com](https://www.facebook.com)

DIFFUSION LIBRAIRIES: AFPU DIFFUSION – DISTRIBUTION SODIS

Introduction

La micromusique, qu'elle soit populaire par ses tendances *néo-punk*, ou « savante » par sa technologie d'avant-garde de recyclage de jouets « d'arrière-garde », montre couramment des objets de l'enfance, d'une « enfance électronique » qui vit naître les premiers ordinateurs personnels, les premiers jeux vidéo et autres jouets électroniques, enfance souvent ancrée dans les années 1980-1990 en particulier. Elle est sans doute « régressive » de façon nette, massive, assumée, et cela, plus que toute autre esthétique actuelle, *tous arts confondus*. Ceci étant jeté, laissons-la de côté quelques paragraphes durant.

Pour les autres tendances musicales, qui occuperont surtout la partie préliminaire de ce livre, il s'agira moins de dresser un constat que de repérer des tendances, souvent plus nettes dans le domaine sociétal que strictement musical (micromusique, donc, exceptée). Les compositeurs du XXI^e siècle en général pourraient incliner, peu à peu, vers l'adoption d'une esthétique « régressive ». Par « régressive », on ne décrira pas une démarche conservatrice, qui « va en arrière » du point de vue de l'histoire de l'art, mais plutôt de l'histoire personnelle : qui rétrograde non vers l'enfance de l'art, mais vers celle du compositeur ou du supposé auditeur. Cette tendance, peut-être relativement neuve (vieille d'une trentaine d'années, peut-être, au maximum), vraisemblablement difficile à assumer encore au siècle précédent, développe, dans le cadre même (et les lieux de diffusion) d'une pièce de musique éventuellement dite « sérieuse », des éléments qui pourraient sembler issus du domaine hyper-affectif et/ou supra-ludique de l'enfance, dans un champ *a priori* non seulement moins « sérieux » mais peut-être même *ennemi* de tout sérieux, pour peu que la notion de sérieux, en art, et dans la société occidentale en général, soit

encore imaginée valide par notre époque dite, de plus en plus souvent, « postmoderne¹ ».

On évoque ci-dessus des « tendances ». Il ne s'agit pas ici de prophétie, ni même de pari, mais de constat, pour l'avenir, d'un développement « probable ». Nous raisonnons en ceci, si l'on veut, comme certaines sciences appliquées, à l'instar, à la rigueur, de la météorologie, qui à partir de champs de forces théorisés par la mécanique des fluides, imagine leur probable développement à court terme dans l'atmosphère. Dans notre cas, les « champs de force » que nous examinerons, en amont de ce « probable développement », seront de quatre types.

Le premier sera l'émergence, déjà prononcée depuis les années 1970-1980 et documentée par certains sociologues, d'une tendance régressive sociétale généralisée en Occident : l'émergence des « adolescents ».

Le second est le développement non seulement visible mais remarquable d'une esthétique régressive, déjà depuis la fin des années 1980, dans les arts plastiques, dont les vues esthétiques pionnières semblent de plus en plus, depuis le xx^e siècle et ce que Jacques Rancière appelle le « régime esthétique de l'art² », susceptibles d'être imitées par les autres arts, dont la musique souvent la dernière en ceci (micromusique exceptée).

Le troisième est la floraison d'une musique populaire de tendance « adolescente » (micromusique en tête), laquelle pourrait influencer la musique savante à court ou moyen terme.

Enfin, le quatrième est le bourgeonnement de cette esthétique régressive, déjà, dans une certaine musique dite « savante » ou « d'avant-garde » (pour peu que ces qualificatifs soient encore d'actualité aujourd'hui)³, c'est-à-dire issue des classes de

1 Nous reconduisons ici le constat – dressé dès 2002 – par Judith Lochhead dans *Postmodern music. Postmodern thought*, New York, London, Routledge, 2002, p. 4.

2 Voir par exemple *Malaise dans l'esthétique*, Paris, Galilée, 2004, p. 24.

3 Le mélange, de plus en plus organique, entre musiques « savante » et « populaire » a tendance à invalider ces deux termes, désormais intriqués et moins reconnaissables malgré la persistance de lieux de concerts encore plus ou moins dévolus à l'un ou l'autre (voir Jacques Amblard, « Musiques en fusion », in *Accents*, n° 28, janvier-février-mars 2006, p. 16-19). On préfère parfois aujourd'hui « musique nouvelle » à

composition des conservatoires, et d'autant plus chez de jeunes compositeurs: trentenaires tout au plus, pour la plupart, du moins quand ils composent les œuvres dont il sera question.

Une dernière remarque préliminaire s'impose. Le propos, bien entendu, n'est pas d'imaginer que l'infantilisation des peuples, par la finance et les gouvernements, est un phénomène neuf. Tocqueville l'avait déjà relevé avant 1840. La nouveauté serait plutôt dans un phénomène de mode: l'acceptation festive et caricaturée (trompeuse sans doute) d'une telle infantilisation par les dits peuples. Il ne s'agit pas non plus de prétendre que les œuvres musicales pour enfant auraient été inventées récemment. Il s'agirait plutôt, alors, de penser que le genre des musiques respectivement « pour adulte » et « pour enfant » seraient en voie de fusion partielle. Adorno remarquait dans *Le caractère fétiche de la musique et la régression de l'écoute* qu'« après *La flûte enchantée*, il n'a plus été possible de contraindre musique sérieuse et musique légère à coexister⁴ ». Adorno pensait certes « coexister à ce niveau d'élaboration, d'organicité ». Or, ceci, à un niveau esthétique moindre, serait-il précisément devenu à nouveau possible? Quant à cette nouvelle coexistence, le phénomène pourrait participer d'un autre, plus général. C'est la tendance des compositeurs, depuis les années 2000, à opérer *toutes* les synthèses possibles (esthétiques, géographiques, voire historiques). Mais c'était le propos d'un autre texte de problématique plus globale⁵.

Revenons à présent aux micromusiciens. En ce qui les concerne, aucune idée de « musique sérieuse » ne coexiste avec quoi que ce soit car aucune n'exista jamais. C'est un jeune genre musical (voire un art pluridisciplinaire) pionnier dans la notion de régression ludique extrême, de non-sérieux absolu, mais ceci dans un univers informatique hautement technologique. Seules les connaissances en informatique et en électronique,

« musique contemporaine » ou « savante ». Par ailleurs, il se peut que la notion d'« avant-garde organisée » soit devenue non seulement rare mais incompatible avec l'époque « postmoderne » (voir Jacques Amblard, « La musique des années 2000 et l'obsession de la fusion », in *L'art des années 2000. Quelles émergences?*, Aix-en-Provence, PUP, 2012, p. 37-38).

4 Theodor W. Adorno, *op. cit.*, Paris, Allia, 2001, p. 19.

5 Voir la note 3 pour la seconde référence citée.

qui y atteignent un niveau expérimental (celui de *geeks*, voire de *hackers*) y apparaissent « sérieuses » car simplement objectives. Pour le reste, il n'est qu'à regarder une première fois les figures 3 ou 8. Celles-ci montrent des instruments de micromusique fabriqués à partir de jouets. On *joue* désormais (dans tous les sens du terme), d'un instrument. Voilà le *circuit-bending*, ou « détournement de jouets électroniques à des fins musicales⁶ ». La Figure 1 est plus explicite encore. Elle montre les micromusiciens du duo Teamtendo *jouant*, eux aussi, déguisés en peluches (respectivement de cougar et de marmotte). On peut faire de la musique avec ces célèbres « jouets émettant des sons d'animaux lorsqu'ils sont pressés⁷ », ou avec « des petits jouets et des consoles de jeux⁸ », *game boy* en tête, ou encore avec des « peluches parlantes⁹ » ou la célèbre *Dictée magique*¹⁰ (Figure 3). Un concert peut devenir un « spectacle de guignols mais avec du son post-punk¹¹ ». On invente des « magazines/gadgets¹² ». Certains pseudonymes de micromusiciens sont explicitement régressifs, ainsi « Doudouboy », « Waii Waii¹³ », « Super Bacon », ou « Eat Rabbit » qui se produit sur scène, comme de juste, en costume de lapin¹⁴. Le concept du « débile¹⁵ » y devient actif, subversif, novateur dans cette version « bébé ». La régression, bien au-delà des premières provocations de Dada (à partir de 1916), est une nouveauté (paradoxe) esthétique. L'enfance, le « petit » (du grec *micro*) demeure dans le nom de cette esthétique, même si celle-ci, enfant techno-logicienne

6 Propos du micromusicien Jordan Saïssset reportés au Chapitre 10 (Entretien n° 1, réponse n° 3, *in fine*).

7 *Idem*, Entretien n° 2, réponse n° 3.

8 *Ibid.*, réponse n° 5.

9 Voir chapitre 7, titre *Circuit-bending*, au début.

10 *Idem*.

11 Expression du micromusicien Doudouboy (chapitre 10, Entretien n° 2, première réponse).

12 Voir chapitre 7, titre « L'exemple de Tapetronic », au début.

13 On reviendra sur les doubles syllabes (en rapport avec la lallation du nourrisson) au chapitre 3, titre « Herméneutique musicale régressive ».

14 Voir chapitre 8, titre « Relation fusionnelle entre le micromusicien et sa machine ».

15 Voir chapitre 10 (Entretien n° 1, réponse n° 3).

surdouée, désigne ainsi sa chère *micro*-informatique en premier lieu. Et cette « micro-esthétique » n'est pas que régressive au sens de pis-aller vaguement négatif (« reculer pour mieux sauter » dans le meilleur des cas), elle est aussi, selon le micromusicien Gino Esposito, « petite, réduite au maximum, mignonne, charmante¹⁶ ».



Figure 1. Teamtendo. Droits réservés.

George Boas commençait à diagnostiquer son *Culte de l'enfance* dès 1935¹⁷. Mais le phénomène était alors une tendance parmi d'autres, peut-être celle de l'auteur en particulier. Or, notre nouveau siècle semble montrer une généralisation inédite de cette dernière, du moins en Occident, qui s'articule avec la mondialisation et surtout sa marchandisation corrélée, ce que nous montrera surtout l'ouvrage de Corinne Maillot au chapitre 1 : *Le marketing adolescent : comment les marques s'adressent à l'enfant qui sommeille en nous*. L'enfance persistante fait désormais consensus. C'est le cadeau ambigu qui étrenne notre millénaire.

16 Voir chapitre 5, note 14.

17 *Op. cit.*, Troy-en-Mulrien, Éditions de la Revue Conférence, 2013. Boas commence à réfléchir à son ouvrage en 1935. La guerre coupe ses réflexions, reprises ensuite, puis publiées au début des années 1960. Il faut attendre encore un demi-siècle pour que la présente traduction française voit le jour, selon nous, parce que cette pensée émerge auourd'hui en Occident comme une évidence sociétale.

Certes, les gouvernements les plus littéralement paternalistes, voire « marchands de sable », ont avantage à endormir leurs sujets infantilisés, par essence, depuis toujours. C'est surtout le sortilège, en réalité peut-être, des républiques modernes, au moins depuis les années 1830 et la *Démocratie en Amérique*, trompeuse enchanteresse, qui inquiète Tocqueville. Ce qui semble nouveau est désormais le consentement, voire l'initiative active (sorte d'abstentionnisme généralisé) de la population elle-même à régresser. Une vision néo-marxiste devenue fatalement paranoïaque (car cernée de toute part par notre capitalisme mondialisé) y verrait l'initiative secrète des multinationales façonnant, en amont, la psychologie même des populations occidentales, de façon subliminale. C'est presque déjà la vision marxiste d'Adorno qui, dès les années 1930, déplore le « masochisme¹⁸ » des populations face à « l'industrie culturelle » et la « régression de l'écoute¹⁹ ».

Mais ces nouvelles régressions postmodernes sont parfois tout autant l'inverse: anti-marchandes, coopératives, altermondialistes. Elles sont alors un retrait, oui, mais bien au-delà: le retrait actif et *absolu* d'un monde *absolument* corrompu qu'aucune révolution, si ce n'est un cataclysme, ne pourrait changer (c'est là une nouveauté de la pensée politique, « par défaut » de foi en quelque politique que ce soit, sinon locale). C'est donc là où la micromusique et ses régressions caricaturées sont les plus éclairantes. Plus qu'aucune autre esthétique jamais imaginée au cours de l'histoire de la musique, voire de l'art en général, plus que Dada même, elle pose à l'idiotie. Or, selon Jean-Yves Jouannais²⁰, voilà justement le paradigme de l'art moderne (puis postmoderne), une posture des plus sérieuses, donc, pour l'art, mais sérieuse en creux car plongée dans un monde qui, lui, ne peut l'être, c'est désormais certain.

La partie préliminaire de ce livre, en quatre chapitres, concernera respectivement les régressions 1. sociétales, 2. plasticiennes, 3. musicales « populaires » et 4. musicales « savantes ». Ceci constituera une vaste introduction à la question micro-

18 Voir chapitre 4, au début.

19 *Idem.*

20 Voir *L'idiotie. Art, vie politique, méthode*, Paris, Beaux-Arts Magazine, 2003.

musicale dont on verra qu'elle se pose sous ces quatre aspects à la fois. Elle est en effet un symptôme sociétal (chapitre 1) en tant qu'expression vivace et spontanée (absolument pas subventionnée), en tant qu'art privilégié des adulescents les plus affichés tels : « adulescents et fiers de l'être ». Musique populaire en principe car électronique et « punkesque » (chapitre 3), elle est autant musique savante (chapitre 4) dans ses très élitistes origines scientifiques « démoscéniques ». Elle propose même une fusion organique des plus originales et actuelles de ces deux pôles autrefois opposés, notamment par Schönberg²¹. Enfin, pluridisciplinaire, performative, comme on le verra, elle puise autant sinon davantage dans l'héritage des arts plastiques que sonores (chapitre 2). Elle est cagienne par essence. Le micromusicien Axel Debeul, ainsi, tel un plasticien, propose avant tout « de l'installation et de la performance²² ». La micromusicienne « John Deneuve », également, semble mieux connue dans les milieux de l'art contemporain que de la musique contemporaine.

Quant aux chapitres 5 à 10, ils seront consacrés à la micromusique en général plus qu'à ses aspects régressifs en particulier. Ces derniers se lisent cependant entre toutes les lignes et souvent explicitement. Ils crient presque dans chaque illustration ou Figure de ce texte. Oui, la micromusique serait sans doute l'esthétique musicale de l'adulcescence la plus avant-gardiste, car peut-être la musique rêvée des *geeks* (chapitre 8), voire des *hackers* (chapitre 9). Or, ces deux dernières catégories, encore minoritaires, parfois moquées, ainsi dans le film *Cyprien* (2008), ne sont-elles pas amenées à se développer jusqu'à devenir des normes futures ? Certains symptômes semblent l'indiquer. Ainsi, le déploiement tentaculaire des *smartphones* et leur pratique active, voire permanente, jusque par les jeunes badauds, au moment même de traverser une rue, ou par les jeunes mères délaissant leurs bambins qu'elles « accompagnent » de loin, semble donner l'idée d'un monde virtuel – peuplé d'une majorité de *geeks* désormais moins inventifs – qui n'a pas encore donné toute la mesure de son déploiement.

21 Avec quelque hauteur, l'Autrichien compare musique savante et folklore respectivement à « huile d'olive et pétrole » ou encore à « eau bénite » et eau ordinaire. Voir *Le style et l'idée*, Paris, Buchet/Chastel, 1977, p. 132.

22 Voir chapitre 10 (Entretien n° 3, réponse n° 1).

Généralités régressives

Jacques Amblard

Aix Marseille Univ, LESA, Aix-en-Provence, France

1 – Déploiement des « adolescents »

Une affiche publicitaire, atypique: au profit du lancement d'une série télévisée sur la chaîne France 2, fut soudain largement diffusée en France au mois d'avril 2014. Elle déclarait: « Candice Renoir: à la fois charmante et désarmante ». Une grande photo montrait la dite quadragénaire brandissant sa carte professionnelle. Elle était commandant de police. Or, on voyait aussi, dépassant de son sac à main, la tête d'un ours en peluche, peut-être le sien (ou celui de sa fille, ou une pièce à conviction?), mais surtout *peut-être le sien* selon le discours visuel *per se* de l'affiche elle-même. D'ailleurs, un sac à main ne représente-t-il pas le « monde intérieur », la vérité, l'intimité d'un archétype de personnage féminin? Le concept, ou produit Candice Renoir *s'affichait* donc adolescent¹. Le personnage de Javert, gradé comparable, dans *Les misérables* (1862), se serait-il affiché, lui, avec un nounours? Dans le roman fleuve de Victor Hugo, le personnage de Gavroche, un enfant, était censé avoir déjà dépassé lui-même « le stade transitionnel » repéré par Winnicott (nous y venons). Comment ce glissement, qu'on peut appeler une métamorphose sociétale (ou du moins de son « affiche »), en l'espace d'un siècle et demi, fut-il possible?

1 Le « personnage de l'affiche », en un sens, est indépendant du personnage de la série elle-même (qui finalement ne possèdera pas d'ours en peluche).

En réalité, les exemples, slogans ou anecdotes de ce type, aujourd'hui, abondent. Chacun d'entre eux semble sympathique, précisément, par son rappel de l'enfance. Il passe alors « par la petite porte » de la conscience et ne fait pas l'objet de grands repérages. Mais qui s'étonne de la relation postmoderne plutôt insidieuse liant marchandisation (et notamment via *internet*) à régression? L'iconographie des billets idTGV semble-t-elle étrange à quelqu'un? Autre et dernier exemple introductif: le 21 mars 2017, sur les ondes de la matinale de France Musiques, Thomas Vernet, le très sérieux responsable de la bibliothèque François-Lang à l'Abbaye de Royaumont, lançait un appel à souscription visant à restaurer 48 précieuses partitions du Grand Siècle (incluant les premières éditions des œuvres pour clavecin de Bach) dont certaines avaient appartenu à la Pompadour. Mais pour « souscrire », il fallait se rendre sur le site: « Kiss Kiss Bank Bank ». Le contraste sémantique semblait alors *net*, c'est-à-dire *internet*: de Bach à... *KissKissBankBank*, barbarisme à la fois financier et singulièrement régressif par ses doubles syllabes (on s'en expliquera au chapitre trois), voire sexué² (et l'adéquation trouble entre régression et sexualité sera envisagée dès le chapitre 2).

De Jean-François Lyotard, la *Condition postmoderne*³, en 1979, était indexée à la fin des « grands récits » (religieux puis marxiste). Un autre philosophe, ou un sociologue, pourrait se demander en quoi ceci pourrait s'articuler avec le repérage, historiquement à peu près simultanément, d'une tendance régressive croissante. Durant les années 1970, le psychologue Tony Anatrella est parmi les premiers à désigner ces « *kidults* » (néologisme mêlant « *kid* » et « *adult* » : littéralement des adultes partiellement demeurés en enfance ; un jeu de mot comparable, en français, contractera bientôt « adolescent » et « adulte »). Anatrella explique que le modèle juvénile s'impose comme l'un des plus marquants, désormais, de notre société. Est-ce depuis

2 C'est un jeu de mot – éventuellement douteux – avec l'expression elle-même éventuellement douteuse dès le départ de « Kiss Kiss Bang Bang », qui peut renvoyer autant à un surnom de James Bond en usage dès 1962 qu'aux interjections racoleuses des prostituées saïgonnaises durant la Guerre du Vietnam.

3 Voir *op. cit.*, Paris, Minuit, 1979, p. 8.

qu'en 1968, on ait remarqué que la jeunesse pouvait emporter ses aînés (vers une – très relative – révolution)⁴?

En 1983, un autre psychologue américain, Dan Kiley, imagine un *Peter Pan Syndrome*⁵. Ce serait la société toute entière, déjà, qui serait alors touchée par ce syndrome de l'enfant qui ne désire pas vieillir ni mûrir, à cause du laxisme généralisé dans l'éducation à l'occidentale, selon l'auteur. En naîtrait une mélancolie essentielle et pugnace, dans un univers hostile, impitoyable, propice au repli du sujet dans une posture durablement régressive.

Robert Ebguay délivre bientôt une version française et non plus psychologique mais sociologique de ce constat. Ce constat sociétal, donc généralisé, est d'autant plus appuyé qu'il vient vingt années plus tard, dans *La France en culottes courtes*⁶. Le sous-titre de l'ouvrage amorce déjà l'explication du phénomène – comparable à celle proposée par Kiley – à travers son dernier terme: *Pièges et délices de la société de consolation*. Ebguay voit considérablement allongée, retardée (pour s'adapter aux individus de notre siècle) cette « ère transitionnelle » autrefois théorisée par le pédopsychiatre Winnicott⁷. Surtout, explique-t-il, « c'est la régression en tant que phénomène collectif qui constitue réellement une nouveauté⁸ ». Il ne s'agirait pas même d'un phénomène inconscient ou caché: « la régression est à la mode⁹ ». L'individu « adulte » pourrait émerger encore mais plus tard au cours de sa propre existence, seulement à partir

4 Peut-être la révolution culturelle chinoise, encore deux ans auparavant (1966), permettait d'imaginer que la jeunesse impose (ici éventuellement avec violence) ses vues à la société (certes sur l'impulsion de leur aîné: Mao).

5 *Op. cit.*, Dodd, Mead & Company, 1983.

6 *Op. cit.*, Paris, J.-C. Lattès, 2002.

7 Voir *Jeu et réalité – l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1971. La régression, y explique le psychiatre, permet de maintenir l'identité de l'être humain face aux transitions majeures qui marquent les « changements d'étape de son cycle de vie ».

8 *Op. cit.*, p. 16.

9 Le téléphone portable est ainsi décrit comme un « doudou magique » dont le sujet, pourtant en principe adulte, ne se sépare presque jamais. Ceci apparaît de façon particulièrement évidente quand l'objet est protégé par un étui en peluche. *Op. cit.*, p. 65.

de la cinquantaine¹⁰. Puis le sociologue résume. Le xx^e siècle était agressif et en réaction, le xxi^e s'avère d'abord (en 2002) régressif. Ebguy énumère enfin les raisons de cette crise permanente et comme définitive, en autant de « stress¹¹ ».

Pierre Bruno, également en 2002, élargit encore la problématique soulignée par Ebguy dans *La culture de l'enfance à l'heure de la mondialisation*¹². Mais on sait que mondialisation et marchandisation vont de pair.

Trois ans plus tard, Corinne Maillet, analyste financière, montre en détail, et en pratique, comment le phénomène adulescent est utilisé (donc encouragé, voire en partie provoqué, *assis* en tout état de cause) par notre économie, dans *Le marketing adulescent, Comment les marques s'adressent à l'enfant qui sommeille en nous*¹³. Certes, les anecdotes qui ouvrent ce chapitre (le commandant de police Candice Renoir ou l'Abbaye de Royaumont désormais tributaire de *KissKissBankBank*), nous montraient déjà que le marketing télévisuel ou *internet* connaissait son affaire, cette « mode » dont parle Ebguy, et même, en un sens, anticipait de façon rusée les nouvelles tendances probables mais surtout : souhaitables. Mais qui souhaite l'adulthood ? Nos dirigeants, ce que Tocqueville prétendait déjà voilà plus d'un siècle et demi ? Ou les citoyens eux-mêmes (ce serait peut-être la nouveauté à travers cette *mode*) cherchant des refuges, voire des sommeils ontologiques de plus en plus profonds ? Corinne Maillet montre aussi que ce phénomène est planétaire et évoque notamment ces *kidults* aux États-Unis, *changos* en Espagne et au Mexique, *kawaiï* (« mignon » en japonais) et autres *otaku* nippons (*kawaiï* férus de mangas et d'informatique). L'analyste détaille : « ils achètent les modèles “vintage” de tennis Adidas et Converse, se parfument avec l'eau de toilette de Chupa Chups, roulent en Mini Cooper rouge pompier, etc.¹⁴ ». À propos de

10 *Ibid.*

11 « Stress de la mondialisation, de l'absence de pilote dans l'avion, de la surinformation, de l'environnement condamné, de l'hypercomplexité, de l'apprentissage technologique, de la violence, du chômage, de l'exclusion », *ibid.*

12 *Op. cit.*, Paris, In Press, 2002.

13 *Op., cit.*, Paris, Pearson Education France, 2005.

14 *Ibid.*, p. 9.

ce modèle de voiture à succès, Franck Stephenson, son *designer*, parle d'esthétique de jouet pour expliquer la réussite. Il évoque « un grand compteur de vitesse tout rond, une conduite comme dans un kart », ce qui aurait été pensé soigneusement en amont, planifié par BMW (racheteur d'Austin). Corinne Maillet donne quantité d'exemples de ces objets à l'usage des adolescents, dont ces nouveaux types de trottinettes ou peluches pour adulte (Hello Kitty).

Plus récemment encore, en 2008, l'ouvrage de l'historien Gary Cross, *Men to boys. The making of modern immaturity*, commence par un réquisitoire contre cette immaturité postmoderne généralisée, et notamment contre « des maris de trente-cinq ans qui jouent aux mêmes jeux vidéo que leurs propres enfants de douze ans¹⁵ ». Quant à ce dernier amalgame, Corinne Maillet chiffre le profil des utilisateurs de la Playstation (modèle de console de jeux vidéo) en 2003, et montre notamment que la plupart d'entre eux sont majeurs¹⁶.

Au printemps 2009 enfin, le second numéro de la revue *Ravages* titre *Infantilisation générale*. Parmi d'autres auteurs, Bernard Stiegler n'hésite pas à intituler son article « Arreuh arreuh¹⁷ ». On pourra y lire aussi, par exemple, « La grande régression¹⁸ » de Paul Virilio, « Bébé gadget¹⁹ » de Jean-François Ternay, « Bébé camp²⁰ » de Wendy Delorme ou « Enfants ritalinés²¹ » de Catherine Vidal. Les textes dénoncent, dans leur ligne de pensée générale, la machinerie

15 C'est la première phrase de l'ouvrage: « Everywhere I turn today, I see men who refuse to grow up – husbands of thirty five who enjoy playing the same video games that [twelve-year olds] ». *Op. cit.*, NY, Columbia University Press, 2008.

16 « 19-24 ans = 18,43 % ; 25-35 ans = 23,77 % ; plus de 35 ans = 10,46 % . » *Op. cit.*, p. 102.

17 *Op. cit.*, *Ravages*, n° 2 (Paris, Descartes & Cie), printemps 2009, p. 98-107.

18 *Idem*, p. 36-40.

19 *Ibid.*, p. 89-97.

20 *Ibid.*, p. 108-109.

21 *Ibid.*, p. 110-116. L'expression stigmatise l'utilisation du Ritalin (ou Ritaline ou Méthyphénidate), ce « stimulant » censé traiter chez l'enfant le trouble déficitaire de l'attention avec hyperactivité (TDAH) et la narcolepsie.

du marketing à la fois dans l'infantilisation délétère de l'adulte et la destruction de l'enfant. Ils corrént ces phénomènes à l'individualisation des citoyens devenus « plus égoïstes que des enfants tout en ayant perdu l'enfance²² ». Ils se réfèrent aussi à un texte précurseur – après Tocqueville – de Nietzsche : « Libéralisme... Abêtissement grégaire²³ ».

Dès lors, jetons dès ici la question qui nous occupera à la fin de ces préliminaires : au-delà des micromusiciens assumant ce phénomène comme une véritable identité esthétique, pourquoi certains compositeurs, notamment de musique savante, particulièrement parmi les moins de cinquante ans (s'il faut suivre Ebguay jusque dans ses typologies précises), ne seraient-ils pas touchés eux-mêmes, au moins, par des reliquats de cette « adulescence » ? Ou le phénomène, éventuellement vu par le compositeur comme extérieur à lui-même, pourrait constituer une source d'inspiration ou de satire, s'il s'agit d'ancrer son œuvre dans une réalité sociale contemporaine. Au-delà encore, cette inspiration peut s'avérer précieuse si elle engendre des œuvres dont l'esthétique régressive – avançons-nous déjà ci-dessus – pourrait s'avérer plutôt neuve dans le cadre de diffusion des œuvres sérieuses de la musique « savante » (ou disons « écrite »). On développera ces questions au chapitre 4.

2 – Le précédent des arts plastiques

L'artiste américain Paul Mac Carthy (né en 1945), sans doute davantage depuis les années 1990 et ce qu'on pourrait nommer une esthétique devenue probablement – non pas postmoderniste mais – postmoderne, mélange volontiers un univers hyper-sexué (hérité de sa période « moderniste », en tout cas plus ancienne) à celui, plus inédit, de l'enfance. La vaste installation *Santa chocolate shop* (1997) présente une vidéo dont les personnages sont issus de fantasmagories occidentales enfantines (un nounours, une Heidi, une Pinocchio femelle en chaussettes rouges et blanches). Parfois un sexe émerge du trou

22 Isabelle Sorente, *ibid.*, quatrième de couverture.

23 *Ibid.*, p. 54-63.

d'une paroi : s'y mêle donc un érotisme cru. L'association du sexe et de l'enfance pourrait s'autoriser simplement, pour l'artiste, de la lecture de Freud. Elle pourrait aussi bien fustiger une société malade, désespérée, devenue pédophile voire « pédophage », en son principe même (on y reviendra au prochain chapitre). Remarquons simplement, à ce stade, que le nounours n'est pas un personnage rare dans les installations non seulement de Mac Carthy, mais d'autres artistes depuis les années 1990 et au-delà. Citons Mike Kelley (1954-2012) ou Annette Messager (dont les peluches mécanisées sont désormais célèbres).

Multiplier les exemples d'artistes, ici, serait sortir de notre domaine. On s'en autorisera néanmoins quelques autres. Rémi Gaillard, dans une vidéo de 2008, s'y montre, de façon comique/régressive, vêtu d'un déguisement en peluche. Il y incarne, à en juger par ses sauts réguliers, un kangourou plaisantin. Ce personnage bondissant, par exemple, pousse une personne dans un étang, se livre à d'autres mauvais tours, fuyant après ses forfaits et à la limite, parfois, de la légalité (un policier est impliqué). La performance (ou sa captation vidéo) vaut à la fois pour l'inanité résolue du propos (l'aspect puéril) et pour celle de l'esthétique, elle-même légère : il n'est pas certain (et cette indétermination participe de l'esthétique assumée) que l'œuvre se distingue d'une émission de télévision de type « caméra cachée ». L'aspect régressif des nouvelles thématiques, en quelque sorte, peut à la fois toucher le fond et la forme, le kangourou d'une part, et d'autre part la vidéo vite réalisée et distribuée aussi rapidement sur Youtube : un amateurisme, voire l'apparence d'un suicide esthétique militant s'associe parfois au thème de la régression, pour finalement construire une « esthétique non sérieuse », une « esthétique du mauvais » au-delà du simple néo-dadaïsme depuis longtemps attendu²⁴.

24 Ce qui pourrait se distinguer d'un tel néo-dadaïsme est notamment que les artistes régressifs, postmodernes, ne montrent pas même la prudence (volontairement) de s'organiser à plusieurs pour constituer une « avant-garde », assurant ainsi la future diffusion (ainsi au moins « sérieuse » de ce point de vue) de leurs œuvres. Ne reste alors que la réputation de l'individu lui-même, connu comme « artiste » au préalable et pouvant peut-être, dans un second temps, tenter de périlleuses expériences « d'esthétiques régressives totales ».

Un autre texte²⁵ tentait de montrer, parmi d'autres tendances des arts du nouveau siècle, que s'y développaient parfois de « petites esthétiques » ou « esthétiques du petit », convoquant l'enfance autant que l'humble, le réduit (en taille comme du point de vue de l'esthétique affichée). Ces esthétiques peuvent d'ailleurs convoquer les arts plastiques autant que le cinéma (et ses « pocket films ») ou le théâtre (et son retour de la chansonnette ou des marionnettes, dans le cadre « sérieux » des pièces de grands auteurs comme Valère Novarina).

Jeff Koons (né en 1955) constitue ici, cependant, un dernier exemple incontournable, nécessaire. L'artiste plasticien semble, en effet, le grand précurseur de ces régressions ludistes dans les arts plastiques (et par la suite dans les autres arts). Il semble aussi leur avoir offert un impact planétaire, à moins que ce ne soit l'inverse: l'idée régressive a-t-elle donné à Koons sa gloire singulière?

Inflatable rabbit (1986) est sans doute la première œuvre emblématique. Elle présente un lapin « gonflable » (en réalité en acier inoxydable) qui ouvrira une série de *Balloon dogs* (1994-2000) et autres homards ressemblant à d'enfantines et ludiques bouées (gonflables seulement en apparence). Citons encore *Puppy* (1992), gigantesque sculpture végétale représentant un chiot (ou une peluche de chien). Comme dans le cas de Mac Carthy, l'enfance est alors mélangée à la sexualité, voire à l'évocation minimale (et pudique) de la pornographie. La série des *balloon dogs* représente, selon Sylvie Coëllier²⁶, à la fois des ballons de baudruche enfantins et des sculptures de pseudo seins, fesses ou sexes roses – ou bleus (eux-mêmes comme gonflables et issus de l'iconographie des accessoires de sexe shops).

La renommée de Koons a engendré une exposition, célèbre, controversée, à la Galerie des Glaces du Château de Versailles (2006). Il est singulier que Takashi Murakami ait été choisi pour une autre exposition au même endroit (en 2010), alors

25 Jacques Amblard et Sylvie Coëllier, « Les émergences au XXI^e siècle : quelles tendances communes d'un art à l'autre? », in *L'art des années 2000. Quelles émergences?*, Aix-en-Provence, PUP, 2012, p. 5-12.

26 Communication personnelle, automne 2011.

que l'artiste japonais s'illustre également par une esthétique en partie régressive (présentant habituellement des objets évoquant des jouets, notamment des toupies aux couleurs vives). La Galerie des Glaces, ainsi (par la sélection implicite de ces deux artistes extrêmement célèbres), sciemment ou non, a élu cette esthétique régressive la plus représentative de notre époque.

Quant à la renommée de Koons, et donc celle de l'esthétique ludiste à travers lui, une anecdote semble l'illustrer, mieux que nos spéculations. *La carte et le territoire*²⁷ est un roman sinon célèbre, du moins connu pour avoir obtenu le Prix Goncourt en 2010. Michel Houellebecq, auteur susceptible de passionner l'actualité littéraire depuis le succès des *Particules élémentaires* (1998), volontiers controversé, bref, romancier *en vue*, attendu par la société au moins française (et allemande) pour ses opinions pessimistes et tragicomiques sur l'actualité, y commence son récit en décrivant un tableau imaginaire (peint par son héros, artiste plasticien). Le tableau représente « Jeff Koons et Damian Hirst se partageant le monde ». Le monde de l'art appartiendrait donc à Jeff Koons pour moitié. Or, son esthétique convoque l'enfance (et la mélange au monde sexué des adultes) de façon courante, presque stylistique. Ce type de régression, au sommet d'un art (sinon de l'art) majeur, semble donc acquérir une puissance d'évocation planétaire.

Jeff Koons est-il atteint, avant d'autres, du syndrome de Peter Pan? Est-il un *kidult* ou stigmatise-t-il les *kidults*? Son *Inflatable rabbit* est conçu quand il a seulement 31 ans. Il peut alors s'autoriser, d'autant plus, certaines licences adolescentes. Stigmatiser, critiquer, ou participer du phénomène n'est certainement pas contradictoire. Dan Kiley, psychologue auteur du *Peter Pan Syndrom*, dédie son ouvrage à sa femme, muse qu'il appelle sa « fée clochette ». Il s'identifie alors, de façon certes humoristique mais néanmoins signifiante, à ce Peter Pan qu'il critique par ailleurs en tant que modèle sociétal révélant un échec. Et la jeune Corinne Maillet, en décrivant (et selon une pose scientifique, critique) ces adolescents qui se « déplacent en tennis Converse », participe probablement elle-même du phénomène. Quant aux musiciens, la diffusion planétaire des œuvres

27 *Op. cit.*, Paris, Flammarion, 2010.

de Koons a pu engendrer pour eux une influence. À défaut, elle serait au moins un signe de métamorphose sociétale majeure, à laquelle ils n'ont donc pas de raison particulière d'avoir échappé. Si l'on s'imaginait toutefois que la musique « savante » se tînt dans une tour d'ivoire, à l'abri de toute influence pluridisciplinaire ou sociétale, on pourrait penser du moins, dans un premier temps (et cela nous occupera maintenant) les musiques « populaires » comme plus perméables à la tendance générale.

3 – L'exemple des musiques « populaires »

Qui pourrait souhaiter une régression du « sujet de l'écoute », dans les divers types de musique de large diffusion? Le public? Les maisons de disques? On verra en conclusion de ce texte comment on peut soupçonner, bien entendu, certains décideurs – politiques, ou économiques – de ne pas s'opposer à une certaine infantilisation du citoyen ou du consommateur pour mieux – éventuellement – le manipuler. Dans un autre article, on tentait de montrer comment certaines maisons de disques (ainsi Virgin Classic), aujourd'hui, pouvaient promouvoir certains arrangements originaux plutôt que des œuvres réellement nouvelles. Ceci pouvait permettre à une entreprise de mieux imposer ses choix esthétiques et, finalement, de jouer un rôle de décision plus précis, face à l'histoire de la musique, rôle anciennement plus volontiers dévolu aux compositeurs eux-mêmes²⁸. Nous donnions l'exemple de la série de deux CD *Mozart l'Égyptien* (1999 pour le premier, 2003 pour le second) dont nous nous demandions qui était l'auteur de telles œuvres, avant de conclure qu'il s'agissait moins de Mozart, ou d'une quelconque musique traditionnelle arabe, ou même de l'arrangeur Hugues de Courson (signalé trop discrètement dans les plaquettes des deux CD) que finalement, bien davantage peut-être, la firme Virgin Classic elle-même. On examinait comment les années 2000 favorisaient, à travers les

28 Voir Jacques Amblard, *op. cit.*, « La musique des années 2000 et l'obsession de la fusion », in *L'art des années 2000. Quelles émergences?*, Aix-en-Provence, PUP, 2012, p. 37-48.

firmes et la marchandisation de l'art en général, les arrangements « postmodernes » les plus fantaisistes, selon une pose de permissivité esthétique festive.

Arrangements régressifs

Or, il est temps de remarquer que ces arrangements peuvent aussi, le cas échéant, ré-habiller de façon festive (et régressive) certaines pièces plus anciennes, notamment des chansons populaires issues du xx^e siècle. La chanson que Marie Laforêt interprétait pour la première fois en 1968, *Toi, mon amour, mon ami*, contient déjà des procédés mélodiques qu'on pourrait qualifier, sous le contrôle d'Adorno²⁹, de régressifs car stravinskiens. Ainsi, les vingt-cinq premières notes, psalmodiées par la partie vocale, se serrent dans une tierce mineure. L'intervalle de tierce mineure lui-même est affirmé *ostinato* sept fois de suite : c'est ainsi que débute la chanson. Ceci engendre un effet vocal particulièrement proche de la traduction d'une prosodie (s'il faut suivre certains constats récents de chercheurs en phonologie au CNRS)³⁰, et conséquemment, singulièrement populaire/régressive, car évoquant la mélopée étrangement répétitive et donc *bêtifiante* (par l'*ostinato*) d'une comptine. Ce motif mélodique à connotation infantile pouvait s'accorder,

29 Dans *Philosophie de la nouvelle musique*, le penseur ne fait pas seulement de Stravinsky le musicien de la « restauration », mais aussi d'un certain esprit régressif. La musique de Stravinsky, à partir de *Renard* (1916-7) notamment, s'embarrasserait paradoxalement à travers son opiniâtreté (son *ostinato*), de « ce comique qu'elle dénonce » par ailleurs dans son caractère savant, sa sophistication même (*op. cit.*, Paris, Gallimard, 1962, p. 214).

30 Ces chercheurs ont tenté une expérience tendant à prouver l'habitude qu'a l'oreille à « reconnaître » l'intervalle de tierce mineure (ou de seconde augmentée, pour l'avoir beaucoup entendu dans la phonation de l'autre ou dans la sienne propre). Ils ont demandé à différents sujets de dire dans quel cas ils « reconnaissaient » un sens, un message intonatif particulièrement familier, lors de l'écoute de différents intervalles (d'un ton haut vers un ton bas) traduisant un appel (comme « eh-oh »). Les chercheurs concluent : « nous atteignons un pourcentage de reconnaissance de 75 % pour un intervalle de trois demi-tons ». Mario Rossi, Albert Di Cristo, Daniel Hirst, Philippe Martion et Nishinuma Yukihiro, *L'intonation. De l'acoustique à la sémantique*, Paris, Klincksieck, 1981, p. 117.

à l'époque, dans l'esprit du compositeur, avec un caractère délibérément amateuriste et, partant, avec une interprète particulièrement jeune, peu expérimentée, une typique *baby-boomer*. Or, l'interprétation de Marie Laforêt, qui cherche un lyrisme peu commode dans le substrat mélodique proposé, ne pose donc pas à celle d'une enfant. Elle n'y est pas celle de France Gall, autre *baby-boomer* contemporaine, dans *Sacré Charlemagne* (1964), *Poupée de cire, poupée de son* (1965) ou *Les sucettes* (1966). Cette chanson, par un nouvel arrangement et une nouvelle interprétation, ne sera réellement poussée à son plein « potentiel régressif » qu'à une époque ultérieure, époque elle-même plus favorable à tout type de régression : la nôtre. La comédie musicale *Huit femmes* (2008), de François Ozon, peut être dite « postmoderne », en ce qu'elle ne fait entendre que des reprises de chansons du répertoire populaire³¹. Chacune des huit reprises, une par personnage féminin, devient la carte d'identité de chacun de ces derniers. Le personnage de Suzon, interprété par Virginie Ledoyen, reprend *Toi mon amour mon ami* selon un mode de chant plus « innocent », notamment plus aigu, soufflé et dénué de tout vibrato, comme un chant soliste d'enfant de chœur (faussement innocent, bien entendu, puisque l'adolescente de seize ans, aux allures persistantes d'enfant modèle – habillée d'une sage robe rose – est en réalité enceinte, on le découvrira plus tard). Le réarrangement de la chanson est lui-même délibérément régressif. L'introduction instrumentale, ainsi, à travers un simple arpège mineur, affirme deux poncifs de ce qu'on considère aujourd'hui appartenir aux musiques pour enfant : la basse d'Alberti évoquant certaines piécettes pédagogiques de Mozart³² et des timbres de carillons

31 Elle cite exclusivement, sur le modèle d'*On connaît la chanson* (1997) d'Alain Resnais, qui va lui jusqu'à citer les voix et les enregistrements originaux, que les acteurs font mine d'entonner, en *play back*.

32 Ainsi, parmi d'autres, la Sonate en ut majeur K545, sans doute souvent proposée, dès le XIX^e siècle et jusqu'à nos jours – période suffisamment longue pour engendrer un petit mythe – aux apprentis pianistes encore peu âgés. Cette basse d'Alberti magnifiée par l'enfant Mozart est déjà celle qui retentit comme symbole autoritaire – définitivement admis par la culture occidentale – symbole de « tout exercice enfantin » au piano dans *Les aristochats* (1970), lorsque les trois chatons se livrent à leur exercice de musique sous l'œil bienveillant de leur mère.

aigus, comparables à ceux du célesta ou du glockenspiel, tous timbres dévolus à la traduction d'une atmosphère féerique ou même à l'évocation d'une boîte à musique depuis la fin du XVIII^e siècle³³. Pour clore cette introduction instrumentale, la mélodie vocale « régressive » (au sens d'un Stravinsky vu par Adorno), c'est-à-dire d'abord enfermée dans sa tierce mineure, est anticipée par un hautbois qui, lui-même ainsi mélodiquement enfermé, engendre alors ce qui ressemble à un cancan. Or cet effet – ici discret – de bestiaire sonore (l'évocation d'un canard)³⁴ constitue un troisième poncif historique de nombre de musiques de genre, légères, parfois pensées « pour enfant³⁵ ». Enfin, ces quatre procédés musicaux évocateurs de l'enfance (mode de chant enfantin, basse d'Alberti mozartienne, timbres aigus tintinnabulant, cancans) servent non seulement un drame grinçant pour adultes, mais associent le thème de la

-
- 33 Quant à la boîte à musique, c'est le 15 février 1796 que l'horloger Antoine Favre présente son invention au Comité de Mécanique de Genève, trouville qu'il baptise « carillon sans timbre ni marteau ». En 1791, donc presque exactement à la même époque, la *Flûte enchantée* donne peut-être pour la première fois – du moins dans une œuvre de grande renommée – au glockenspiel le rôle d'accompagner un rôle féerique, celui de Papageno. Le procédé aura une longue descendance, du célesta également féerique de *Casse-noisette* (1892) de Tchaïkovski, à l'accompagnement musical de la « fée clochette » (donc particulièrement bien nommée), dans *Peter Pan* (1953) de Walt Disney.
- 34 Les cris d'autres volatiles vivant sur l'eau, à becs plats, seront imités de la même façon par la famille des hautbois, ainsi dans *Le lac des cygnes* (1875-1877) de Tchaïkovski ou *Pierre et le loup* (1936) de Prokofiev.
- 35 Est-il utile de rappeler que l'évocation des animaux engendre des œuvres facilement imaginées populaires (par le compositeur et/ou l'histoire de la musique) et qu'elle peut parfois nécessiter l'emploi de procédés novateurs, ainsi les onomatopées dans *Voulez-vous ouvrir le chant des oiseaux* de Janequin (avant 1528) ou le glissando de violon dans *Capriccio stravagante* de Carlo Farina (avant 1627). Que de telles œuvres soient aujourd'hui volontiers employées par les pédagogues pour intéresser leurs très jeunes élèves, ou par les organisateurs de concerts pédagogiques, n'étonnera personne : le bestiaire est très coutumier de l'iconographie et du sujet des œuvres enfantines dans divers arts. Pour prendre un troisième exemple symbolisant d'autres pièces de genre « animalières », *Le carnaval des animaux* de Saint-Saëns (1886), œuvre non dédiée à un public d'enfants *a priori*, l'est presque devenue, mais de façon herméneutique, par le travail de l'histoire.

sexualité à cette évocation : « l'enfant » qui chante est en réalité une fille-mère mineure. On rejoint ainsi les univers des artistes plasticiens décrits ci-dessus, de Koons à Paul Mac Carthy, et la stigmatisation confuse d'une société faisant de sa supposée pédophilie sous-jacente (ou du moins de sa prédation sexuelle envers les adolescents) une nouvelle marchandise, tout en appelant l'enfance du consommateur de marchandises elle-même, probablement pour rendre ce dernier plus influençable et le conduire, alors nécessairement, à consommer davantage. Encore une fois, ces derniers avis seront assis (documentés) plus loin.

Dans ce dernier exemple, remarquons encore l'*ostinato* qui s'acharne sur deux degrés séparés par une tierce mineure. Cet *ostinato* sur deux degrés pourrait être, d'après nous, déjà dans la manière de Prokofiev (puis de Poulenc par influence directe)³⁶, précisément pour l'évocation occasionnelle d'un univers néoclassique ironiste, voire bêtifiant.

Ce balayage de tierce mineure enferme également l'amorce vocale d'une chanson à succès interprétée par l'enfant Ilona Mitrecey, *Un monde parfait*. (Transposée en la mineur, cette amorce y devient quant à ses sept premières notes : do la do la do la do.) Cette chanson, qui en d'autres temps, immanquablement, eût été pensée « pour enfant³⁷ », fut pourtant numéro 1 des ventes en France en mars 2005, pas seulement sur le marché d'une éventuelle musique réservée aux jeunes mineurs. Le phénomène y était précisément nouveau (la percée d'une forte réception adulescente) et son succès en était comme encore accentué, comme si un phénomène régressif émergeait de façon sympathiquement collective : festive, et que chaque acheteur, conscient de ceci, pouvait alors rejoindre cette fête en ajoutant encore son propre suffrage au succès général. Par ailleurs, l'instrumentation (l'arrangement) s'y montrait emblé-

36 Il faudrait prouver ce point dans un autre article en entier. Quant au cas de Poulenc, on pourrait se borner à citer, ici, les enfermements espègles du clavecin dans le finale du *Concert champêtre* (1928), construisant un anti-motif ànonnant ses deux notes (séparées ici, encore, par une tierce mineure), anti-motif repris par le cor solo aussitôt après.

37 Le vidéoclip associé, en images de synthèse, montrait le périphe d'une petite fille entourée d'animaux, ce qui évoquait divers univers de contes.

matique, assumant des effets de mauvaise qualité caricaturée, des emblèmes de musiques de village : rythme de polka rapide, cuivres appuyant lourdement les contretemps, accordéon populaire. Et les sons synthétiques volontairement mal imités (cuivres et accordéon) stylisaient l'ensemble, encore, dans le sens d'une régression « amusante » : décidément à la mode. On comprenait au passage que ce que l'oreille, quant aux sons employés, était préparée à décoder comme musique enfantine, était précisément une certaine qualité médiocre, comme si les enfants, meilleur public relatif, étaient seuls susceptibles d'aimer les reliquats de « la musique pour adulte », voire ses poubelles de timbre, de rythme.

Herméneutique musicale régressive

Une certaine herméneutique, aujourd'hui, peut également primer, en quelque sorte, dorénavant sur l'esthétique. Si Prokofiev, de son temps, pouvait être admiré par exemple par le futur Groupe des Six, au fait de ses créations à Paris durant les années 1920, modèle de musique conciliant néoclassicisme et violence – modernité? – relative, force est de soupçonner que l'herméneutique populaire, celle du marché du disque, a ravalé Prokofiev, aujourd'hui, principalement au rang de compositeur de musique pour enfant (ou pour adulescent). Il est devenu le compositeur de *Pierre et le loup* (1936). Le célèbre ballet, d'ailleurs composé la même année, *Roméo et Juliette* (1936), en devient comme un épiphénomène. Le style dominant de Prokofiev, une certaine brutalité (sauvagerie des cuivres graves, par exemple)³⁸ en fut presque inversé par l'histoire, abrasé, consumé par le quatuor à corde de Pierre. La régression herméneutique d'un compositeur – certes techniquement partiellement régressif lui-même (voir ci-dessus) – semble donc à la fois logique et particulièrement réductrice, sévère.

Raymond Scott offre un exemple moins célèbre. Durant les années 1960, ce musicien électronique américain a composé des pièces censées s'adresser aux bébés de tel ou tel âge (un disque – « volume » – différent tous les six mois), *Soothing*

38 Voir à ce sujet notre article « Une brute méconnue », Programme de l'Opéra de Paris pour *l'Amour des trois oranges*, décembre 2005, p. 52-56.

sounds for baby. Un scientisme manifeste, sur la lancée de celui du début du siècle, persistant peut-être particulièrement aux États-Unis durant les années 1950-60, permettait une telle démarche systématique rappelant la Muzak inventée avant-guerre, là-bas, par l'officier George O. Squire. Qui penserait utiliser, aujourd'hui (en pleine vogue écologiste, friande de nourritures « bio » et de ressourcements en tout genre), des expériences de musique électronique pour éduquer l'oreille fragile de son nourrisson? En revanche, une certaine mode technoïde adulescente semble avoir été nécessaire pour que ces disques noirs, sinon probablement oubliés, soient réédités en CD durant les années 2000. Mais le public est alors adulte. Il se gausse, s'enthousiasme, de façon festive, de ces *sounds for baby*, en fait sons pour soi-même. Le CD dit « volume 3 », adressé aux enfants de « 12 à 18 mois » (disque noir enregistré en 1964), s'adresse plutôt aujourd'hui aux adulescents « de 17 à 37 ans », voire au-delà, pour donner d'autres chiffres. Il contient des procédés régressifs que l'on pourrait étudier de plus près. La plage 4, en quelque sorte une chaconne ou passacaille, est bâtie sur une basse obstinée. Cette dernière, selon donc un *ostinato* (dont on a déjà évoqué la possible utilisation régressive, déjà chez Stravinsky puis Prokofiev) rapide et ludique, grimpe selon deux marches de quarts justes puis les redescend, les remonte, etc. Ces quarts (comme l'*ostinato* d'ailleurs) évoqueraient plus particulièrement Bartók: on s'inscrit donc résolument ici dans un univers *moderne*. Mais comme on le ré-envisagera ailleurs, les procédés populaires les plus surdéterminés de la musique sont également ici employés. Chacune des trois basses (séparée de la suivante ou de la précédente par une quarte) est suivie, à contretemps, d'un accord rudimentaire. Ce procédé (basse seule puis accord à contretemps) est un truisme musical populaire depuis le début du XIX^e siècle (et ses apparitions dès le plus célèbre *Moment musical* de Schubert – D 780 n° 3, 1823-1828). Il cadencera bientôt puissamment les galops et autres « polka *schnell* » d'Offenbach, tels celui d'*Orphée aux enfers* (1858) repris au Moulin Rouge, à partir de son ouverture, le six octobre 1889, pour l'usage du nouveau *french cancan*. Dans une version à trois temps (basse, accord, accord), il fera la colonne vertébrale des non moins célèbres valse viennoises (celles de Johann Strauss fils en tête), dès les années 1860.

Mais en 1964, il s'agit d'un truisme sonore outrageusement désuet (éculé à dessein), en quelque sorte issu, mais de façon assumée, des poubelles de l'histoire. Quel public pourrait s'y intéresser? Seul un public innocent, sans doute, c'est-à-dire ignorant de la dite histoire. Donc *a priori*, pour Raymond Scott, un public d'enfants devrait convenir, d'autant plus d'enfants jeunes. Selon ce raisonnement esthétique lui-même régressif en soi, plus l'enfant est jeune, plus il est susceptible de se contenter d'une musique jugée inacceptable par tout autre public. Donc une « musique pour bébé » signifie absolument impossible pour qui que ce soit d'autre. Ce caractère saillant, selon une inversion de valeurs qui accompagne le passage d'un premier à un second degré d'écoute, décalé, régressif, reste saillant pour l'écoute adulescente festive. Le choix des sons électroniques opéré par Scott, en 1964, est également des plus rudimentaires, mais comme à dessein. Cette plage 4 utilise (toujours pour ses basses et accords alternés) des cancons électroniques secs dont on peut se demander à quoi ils eussent pu servir dans un autre contexte. Là encore, le bébé, ou finalement l'adulescent, se repaît de façon d'ailleurs particulièrement régressive (assumée dans le cas de l'adulescent, subie dans celui du bébé) dans les poubelles – regorgeant de timbres électroniques caduques – que laissera l'histoire de cette nouvelle organologie d'après-guerre. « Au-dessus » de cet accompagnement, d'autres sons électroniques viennent dans le registre supérieur, pour constituer une ligne mélodique. Mais ces sons partiellement blancs (non repérables en notes et d'ailleurs sans doute modulés avec un potentiomètre et non un clavier) sont simplement perçus comme plus au moins hauts. Là encore, le caractère régressif est dans le fait qu'on retourne dans un univers proto-mélodique, antérieur à l'idée d'un mode séparé en degrés bien individués, rappelant les modes restreints de l'intonation de la parole³⁹ (que le bébé connaît pour les avoir entendus « derrière » le langage de sa mère). Ces sons, qui plus est, sont systématiquement doublés.

39 Voir à ce sujet la première partie de notre ouvrage *Pascal Dusapin. L'intonation ou le secret*, Paris, Musica Falsa, 2002.

Or, ces doublons mélodiques, d'après nous, comme on le remarquait dans un ouvrage concernant Messiaen⁴⁰, évoquent – consciemment ou non – un babil. Ils retracent les mots à doubles syllabes employés par (et avec) les enfants (ainsi dodo, doudou, lolo, coco, bobo, bonbon, tonton, tata, papa, dada, téter, etc.), imitant manifestement eux-mêmes les premiers mots à « rebond syllabique » tentés par ces derniers (ainsi ma-ma pour maman) au cours de la bien nommée « lallation » de l'aussi bien nommé « bébé » : voilà deux substantifs qui utilisent précisément des doubles syllabes. Piaget indique que cette lallation est le premier stade de l'acquisition du langage, qu'elle est « spontanée » et « commune aux enfants de toutes les cultures de 6 à 10-11 mois⁴¹ ». La pédiatre Edwige Antier attache ce stade, qu'elle appelle « babillage canonique », au bébé de huit mois précisément.

Bébé groupe les syllabes en suites répétées [par deux dans son exemple phonique] : « papa-tata-dede-mama-goagouka » qui émerveillent les linguistes. Il exerce ainsi son voile du palais en même temps que son larynx et ses lèvres⁴².

Mozart, déjà, multipliait ces doubles notes dans « Ah vous dirais-je maman » (do-do, sol-sol, la-la, sol, fa-fa, mi-mi, ré-ré, do), dont le caractère littéralement « bébé » était dans la ligne avant que dans les paroles, elles évoquant plutôt une enfance hautement civilisée. Le style classique en soi contient volontiers de ces rebonds (ainsi dans le premier thème de la Symphonie « La surprise » de Haydn, 1792)⁴³. Ceci contribue à son caractère léger, foncièrement « enfantin » donc populaire au sein même d'un langage savant, synthèse qui ne sera plus réalisable par la suite, d'après Adorno⁴⁴. À moins qu'on ne retrouve ces

40 *Vingt regards sur Messiaen*, Aix-en-Provence, PUP, 2015. Qu'on nous permette d'en reprendre un paragraphe ici.

41 Jean Piaget et Bärbel Inhelder, *La psychologie de l'enfant*, Paris, PUF, 2003 (première édition 1965), p. 65.

42 *Mon bébé parle bien*, Paris, Jacob-Duvernet, 2005, p. 28.

43 Symphonie n° 94 en sol majeur. Le thème rebondit ainsi : sol-sol si-si ré-ré si... do-do la-la fa#-fa# ré...

44 « Après *La flûte enchantée*, il n'a plus été possible de contraindre musique sérieuse et musique légère à coexister. » *Le caractère fétiche de la musique et la régression de l'écoute*, Paris, Allia, 2001, p. 19.

rebonds: Humperdinck les fait entendre dans le solo de cor, au début de l'ouverture d'*Hänsel und Gretel* (1893), évoquant ainsi la petite enfance des héros. Raymond Scott, donc, fait de même dans son volume 3 (« 12 à 18 mois ») mais selon nos pédiatres spécialistes, il eût donc dû réserver ceci au volume 2, plus précisément (« 6 à 12 mois »), ce qui correspond justement à la période décrite par Piaget.

Fête et régression

La micromusique est un exemple type, voire « pilote » pour ce chapitre en général et ce titre en particulier. On la mettra cependant entre parenthèses provisoirement (avant de se consacrer à elle aux chapitres 5-10), pour se pencher d'abord, ici, sur une actualité sonore, festive et régressive un peu plus large. La fête en soi contient un caractère potentiellement régressif en tant que plus généralement permissif. C'est l'effet « carnaval ». Encore ce dernier doit-il par essence être une inversion des valeurs ponctuelle (même si régulière, par exemple annuelle). Or le caractère festif d'une esthétique de notre jeune siècle semble se distiller dans une fête sous-jacente permanente, ce qui en soi est donc un paradoxe. Le paradoxe est aussi dans le fait que les années 2000, initiées par un sombre 11 septembre, par le retour des conservatismes politiques, sont finalement appelées, entre novembre et décembre 2009, « décennie de l'enfer » par le *Time magazine* américain, ou « décennie perdue » par le *Spiegel* allemand. Mais un esprit festif, du moins attaché aux pratiques musicales, y survit en dépit voire en raison de ce phénomène. S'il se montre particulièrement régressif, une dérision permanente peut alors lui être attachée et englober le paradoxe en question. La fête, aigre-douce, n'en finit pas de célébrer/moquer le nouveau millénaire, selon un point de vue historique. Selon un autre, géographique, elle marque les retrouvailles de la planète avec elle-même (la mondialisation). Ou selon quelque mise en abyme plus précise, son caractère régressif fête la régression elle-même, c'est-à-dire les retrouvailles, par exemple en musique, des mondes de l'enfance et adulte dans l'adulthood précisément. Bref, les adolescents, en quelque sorte, n'en finissent pas de fêter leur avènement.

En 2003, *One more time*, chanson du groupe Daft punk, se rend rapidement célèbre. Les paroles, très peu développées, répètent inlassablement : *one more time we're gonna celebrate*. Ce groupe français fête ainsi la mondialisation en chantant en anglais, ce qui lui permet de toucher un public planétaire (mondialisation et marchandisation font bon ménage). La fête est dans ce « *celebrate* », mot d'ordre de nos nouvelles sociétés consuméristes/globalisées. Et le caractère régressif est dans l'esthétique (musicale comme costumière et iconographique) du groupe lui-même. Le genre technoïde impose l'*ostinato* mais ceci n'a rien de nouveau depuis les inventions de la *techno* à Detroit (vers 1987) et de la *house* à Chicago (vers 1988). Surtout, les deux protagonistes du groupe – fait plus nouveau – affichent de façon ostensible leur adulescence rêveuse. Ainsi, ils se cachent en permanence sous leur casque de robot évoquant l'univers de science-fiction des dessins animés japonais de leur enfance (les années 1970). Le dessinateur d'*Albator*, Leiji Matsumoto, concevra d'ailleurs un dessin animé spécialement pour le clip de la chanson. Des bruitages de « pistolets laser », en référence à la bande son des mêmes types de dessins animés en séries ou feuilletons (*Goldorak*, *Albator*, *Capitaine Flam*, *Ulysse 31*, etc.), ornent d'autres arrangements de chansons de l'album. L'hommage concerne en même temps les bruitages de jeux vidéo qui hanteront bien davantage encore – on le verra bientôt – la plupart des micromusiciens, voire l'ensemble de la nouvelle *pop culture* selon Harold Golberg⁴⁵.

On pourrait même ici avancer, sans trop pouvoir encore l'étayer, qu'une certaine dérive festive/régressive accompagne tous les arts depuis les années 1990/2000. Ce sont divers effets de parades, de fanfares. Les Beaux-Arts de Paris ont leur fanfare amateur durant les années 1990, très en vogue. Elle apparaît dans leurs fêtes (où nous étions pour certaines d'entre elles). Le jeu semble consister alors à jouer faux et fort. La régression est donc également technique. On approche aussi l'univers des fanfares de corrida, donc plus généralement des hispanismes en soi censés porter l'esprit de la « fiesta ». Et à partir de ces époques, le cas échéant dans ces mêmes fêtes,

45 Voir *Aybabtu. Comment les jeux vidéo ont conquis la pop culture en un demi-siècle*, Paris, Allia, 2013.

on peut voir des jeunes filles portant des tétines (« totoches », « tototes ») en pendentif.

Certains musiciens techno, comme Goodiepal, ou Asa-chang & Junray, développent ce qu'on pourrait appeler un frénétisme rythmique souvent répétitif (*ostinato* particulièrement serré) associé à des bruitages régressifs (issus des inépuisables « poubelles » de sons électroniques, comme dans le cas ci-dessus de Raymond Scott, ou plus spécifiquement en référence aux bruitages de dessins animés). La fête y devient une frénésie particulière, au-delà de ce qui semble possible de danser. On y touche à l'expression critique de l'excitation difficilement jugulable du très jeune enfant, ou au symptôme de l'enfant hyperactif (anxieux et devenant ainsi hyperkinétique) symptôme qui serait devenu une esthétique musicale pour certains compositeurs ou auditeurs adolescents. Quant au groupe français (également technoïde) Dragibus, le phénomène intéressant est simplement dans le fait que destiné, au départ, à un public enfantin, il s'est tourné peu à peu – aussi – vers un public adolescent, avec les mêmes chansons (au départ enfantines et finalement régressives si elles s'adressent finalement aux adolescents). On y remarque des chansons en yaourt « assumées » comme telles, des sons électroniques encore enlaidis à dessein, issus des « poubelles » deux fois évoqués.

Les lieux festifs développent, dès l'aube du XXI^e siècle, des fêtes régressives pour les trentenaires amusés à l'idée de retrouver l'univers commun de leur enfance (durant les années 1970). La figure de Casimir, pseudo-dinosaure de *L'île aux enfants* (série de divertissements pour enfants durant la « parenthèse enchantée »), ressurgit dans les *Gloubiboulga nights*. Des chanteuses « pour enfant » comme Annie Cordy ou Chantal Goya se voient offrir de ponctuels retours de carrière, le temps de certaines nuits endiablées, mais pour un public adulte (ou demeuré enfant depuis les 1970 et jusqu'aux années 1990/2000). Chantal Goya réinterprète en 2001 sa chanson *Bécassine* dans une étrange anglicisation des paroles ou parfois simplement de l'accent des paroles demeurées françaises. Le résultat, « yaourt » curieux et régressif en soi, devenant : « Becassaïne » is my « cousaïne ». L'anglais, ou l'accent anglais, mauvais, régressif, fête encore la mondialisation de façon mondaine, jeuniste, perverse peut-être, en même temps qu'il

s'en moque, selon une ambivalence, une coexistence d'un premier et d'un second degrés sans doute propre à notre époque postmoderne.

Ces fêtes pour adultes, convoquant l'enfance, semblent aussi rêver, en l'enfant, l'absence relative d'inhibition propre à nouer des relations plus facilement, notamment des relations sexuelles (entre adultes ou disons entre « adulescents »). Ou la sexualité de l'enfant lui-même est évoquée de façon plus trouble, déviante. On parlait plus haut, déjà, de société devenue ontologiquement (plutôt que particulièrement) pédophile. Régis Debray nous en donne une piste, en 2004, dans un pamphlet qui dénonce un nouveau « jeunisme⁴⁶ ». Le jeunisme consiste selon Debray à favoriser les jeunes, mais il peut cacher derrière cette faveur une volonté, à terme, de le consommer pour devenir lui (selon une sorte de pédophilie). La même année, l'affaire d'Outreau (2004), début d'erreur judiciaire gonflé par une médiatisation outrancière, semble née d'une priorité « anti-pédophile » voulue dans les hautes sphères de l'État. Or, cette priorité ressemble à une recherche profonde et fondamentale de boucs émissaires pour cacher la nature réelle de ce qu'est devenue la société dans son ensemble. On a déjà évoqué plus haut la coexistence de la sexualité et de la figure de l'enfance dans diverses œuvres d'art des années 1990. Ceci gagne aujourd'hui l'univers du *design*, des marques, des vêtements, et ainsi, se distille dans la société entière. La marque Hello Kitty s'adresse de façon ambiguë aux enfants en bas âge et aux adultes sexués (adulescents). Il existe de façon indifférenciée des peluches pour enfants ou pour adultes Hello Kitty comme il existe des bonnets pour bébés Hello Kitty ou des strings pour adulescentes Hello Kitty (tous objets faisant figurer, en guise de logo, une tête de chat caractéristique). Ou dans le domaine de la micromusique bientôt détaillé dans ce texte, il n'est qu'à citer le titre de cet enregistrement de Sugarcraft (John Deneuve et Doudouboy) : *Pornocchio* (2011).

46 On pourra se reporter, à ce sujet, au pamphlet *Plan vermeil* (Paris, Gallimard, 2004), qui fait la proposition ironique suivante : la circonscription des personnes âgées sur un territoire séparé nommé « Bioland ».

De façon plus générale, la pédophilie « métaphysique » de notre époque, qu'Isabelle Sorente nomme simplement « Infanticide⁴⁷ », n'engendre peut-être pas plus de crimes pédophiles qu'autrefois mais des ambiguïtés entre mondes jadis séparés, de nouvelles absences de limites qui nuiraient à l'apprentissage de l'enfant. Voilà au moins en quoi l'adulthood, à force de fêtes déraisonnables, empièterait sur l'enfance. La psychologue Gisèle Harrus-Révidi s'en inquiète dans *Parents immatures et enfants adultes*. L'enfant se « parentifierait » à force de devoir « précéder » son parent bêtifiant et déserteur de son rôle⁴⁸. La psychologue accuse ces parents pour elle « immatures » et pour nous « adolescents » qui, au bout du compte, « nourrissent leurs enfants, les lavent, les soignent, les envoient à l'école sans leur prodiguer ni affection ni capacité de penser⁴⁹ ».

4 – La musique « savante » des adolescents ?

Quand Saint-Saëns crée *Le carnaval des animaux*, en 1886, un certain public, scandalisé, se plaint qu'on l'ait pris ainsi à la légère, en lui présentant cette zoologie qui eût davantage plu à sa progéniture. Notre époque pourrait-elle encore comprendre une telle réception ? Certainement pas et même : une telle idée d'œuvre, aujourd'hui, eût sans doute, au contraire, poussé la carrière du compositeur, comme elle lui a d'ailleurs assuré une bonne part de sa postérité au xx^e siècle, certes selon une réception pédagogique et/ou par un public d'enfants (ou

47 C'est le titre-même de l'article de Sorente. *Ravages*, n° 2 (Paris, Descartes & Cie), printemps 2009, p. 64-68.

48 « Dans les pays occidentaux, que deviennent les enfants de ces parents immatures fabriqués à la chaîne actuellement ? Face à cela, dans le meilleur des cas, l'enfant mûrit trop vite, il est déjà grand tout petit, il n'aura ni enfance ni adolescence, courant sans cesse afin de précéder l'événement dans un souci de "parentification", ce néologisme signifiant pour les systémiciens la nécessité de devenir le bon parent de son parent. » *Op. cit.*, Paris, Payot, 2001, cite par Didier Pleux, *De l'enfant roi à l'enfant tyran*, Paris, Odile Jacob, 2002, p. 7.

49 *Idem*.

déjà ambiguë et de plus en plus à mesure que cette réception approchait de celle de notre époque, sans doute). Saint-Saëns, suite à la création (non pas tant nimbée de scandale mais pire, de risque de honte), interdit que sa pièce soit rejouée de son vivant. Et comparons. Guillaume Connesson écrit, puis crée son *Jurassic trip* avec la même nomenclature instrumentale que la pièce de Saint-Saëns. La pièce aurait pu s'appeler, si l'on veut, « Le carnaval des animaux préhistoriques ». Mais lui n'interdira jamais qu'on rejoue l'œuvre de son vivant, bien au contraire. Car cette création n'a pas lieu en 1886 mais en 1998.

Certes, on pourra objecter que Connesson est alors proche du groupe Phoenix (Zygel, Zavaro, Escaich), sorte de postmodernisme français des années 1990 (dix ans après l'anglo-saxon ou celui de l'Europe du Nord). La régression individuelle (sujet de cet article) correspondrait alors à celle, en quelque sorte, de l'esthétique, régression décomplexée vers la tonalité la plus innocente. Cette adéquation est d'ailleurs sensible dans d'autres exemples. Ainsi, lorsque Etienne Kippelen analyse, un peu à notre manière (et avant nous, en 2010) un « ludisme⁵⁰ » dans la musique des années 2000, il extrait souvent ses exemples de ce type de répertoire nettement néo-tonal, certaines pièces de Régis Campo exceptées. Le postmodernisme dans son ensemble, celui des années 1970-1980, peut ainsi s'approcher, parfois déjà, de notre thématique, pour les mêmes raisons. Car il cherche, comme l'écrit Michael Nyman, une musique « naïve, innocente et simple d'esprit⁵¹ ». Et ceci correspond, parfois, à une musique enfantine. Adorno, qui entendait cette musique enfantine dans les chansons de jazz en général, aurait sans doute pensé que le postmodernisme tout entier eût été réservé à un public de nourrissons.

La réception de *Puppchen* [petite poupée], air en vogue avant-guerre, n'a en rien été différente de celle que connaît une de ces synthèses de chansons pour enfants que nous donne à entendre le jazz aujourd'hui. Mais le contexte

50 Cet article est publié dans *L'art des années 2000. Quelles émergences?*, Aix-en-Provence, PUP, 2012.

51 « Against intellectual complexity in music », in *Postmodernism. A reader*, New York, Harvester Wheatsheaf, 1993, p. 206.

dans lequel apparaissent ces chansons pour enfants – on y tourne en dérision dans un geste masochiste son propre désir d'un bonheur perdu quand ce n'est pas l'exigence de bonheur elle-même que l'on compromet en se tournant vers une enfance dont l'inaccessibilité propre témoigne de l'inaccessibilité de la joie elle-même – ce contexte est propre à la nouvelle écoute⁵².

Adorno montre à son insu, rétrospectivement, que la perception d'un caractère enfantin est relative à l'époque. On aurait donc basculé très progressivement vers cette régression actuelle, depuis au moins un siècle. Mais comme dans un phénomène d'addiction, les degrés régressifs successifs, croissants, seraient *assimilés* au fur et à mesure. Et le jazz, par exemple, ne passe plus aujourd'hui pour « enfantin » auprès de quiconque à notre connaissance. La guitare est-elle un instrument enfantin en soi? Adorno le pense. Il montre du doigt

la guitare, le ukulele et le banjo qui, comparés au piano, sont, tout comme le bandonéon du tango, des instruments infantiles qui ont été conçu pour ceux qui ne savent pas lire les notes. Ils représentent graphiquement la position que doivent prendre les doigts sur les cordes des instruments à cordes pincées⁵³.

Mais donc, le postmodernisme en soi reste-t-il une esthétique enfantine? Si oui, cet article devra-t-il se concentrer, désormais, sur les musiques actuelles issues de ce dernier courant, déjà ancien?

Rien n'est moins sûr. Alors que les avant-gardes, les « ismes » sont en voie d'extinction, on peut penser que la « Saturation » engendre un des rares modernismes renaissants. Bedrossian, Cendo, Robin, Kourliandsky inventent d'ailleurs une esthétique en adéquation avec la notion d'avant-garde ancienne, un véritable néo-primitivisme ou post-expressionnisme. Or, on peut remarquer chez Kouliandsky, comme à « l'autre bord » chez Connesson, des éléments d'inspiration adulescente. Lorsque le Russe compose ses opéras, c'est souvent sur des

52 *Op. cit.*, p. 52.

53 *Idem*, p. 62.

synopsis qu'on aurait jugé improbables il y a deux décennies. *Asteroid 62* (créé en 2013) ou *Nosferatu* (en 2014) empruntent respectivement, de façon novatrice, aux univers des films de science fiction et d'horreur, soit à des genres autrefois jugés récréatifs et dont le public était, au départ, sensiblement composé d'adolescents (ou d'enfants éventuellement dans le premier cas).

Connesson et Kourliandsky sont-ils tout simplement jeunes (respectivement âgés de 28 ans et de moins de 38 ans) quand ils composent les œuvres que nous citons : des adolescents eux-mêmes ? Ebguy reconnaît dans les citoyens « en culotte courte » plutôt, tout de même, des personnes de moins de cinquante ans. L'adulthood serait alors un phénomène de retard de la maturité plutôt qu'une annulation ou un affaiblissement général de cette dernière (à tout âge). Maillet écrit plus précisément que « le kidult est cadre, citadin, célibataire⁵⁴ » (parfait consommateur et pilier des entreprises, pilier économique). Cela correspond-il à Connesson en 1998 et à Kourliandsky en 2013-4 ?

Par ailleurs, Kourliandsky « régresse » (ou demeure) d'autant mieux lorsqu'il écrit des opéras. Il faudrait étudier en détail pourquoi le genre dramatique (ou scénique en général si l'on songe au ballet *Blanche-Neige* de Preljocaj en 2009), peut-être en particulier, serait propice à ce retour en enfance. Est-ce car il est politique (pluridisciplinaire), vitrine privilégiée de la société occidentale, et ainsi mieux corrélé aux phénomènes sociologiques exposés au début ? En fait, une tendance de l'opéra depuis la fin du siècle dernier consiste à ne plus s'interdire la séduction d'arguments issus de contes. Et cela peut même concerner les derniers parangons des avant-gardes les plus radicales (ainsi Lachenmann ou Nunes). Citons dans l'ordre chronologique *La petite fille aux allumettes* de Lachenmann (1996), *Conte d'hiver* de Philippe Boesmans (2004), *Alice au pays des merveilles* (2007) de la Coréenne Unsuik Chin, *Le conte* d'Emmanuel Nunes (2008), *Blanche-Neige* de Félix Marius Lange (2012), jusqu'au *Pinocchio* de Boesmans créé ostensiblement au Festival International d'Art

54 *Op. cit.*, p. 18.

Lyrique d'Aix-en-Provence en juillet 2017. Pour employer une formule, provocatrice, mais qui vaut pour son pouvoir comparatif, si Pierre Boulez (1925-2016) avait écrit, la dernière année de sa vie, un opéra intitulé *Le petit poucet* ou *Le vilain petit canard*, le public de connaisseurs eût été étonné (de la part d'un musicien non seulement particulièrement « sérieux » dans ses prises de position publiques, mais qui toujours milita contre le genre opéra en général). Mais on n'eût sans doute pas crié pour autant à l'absurdité, au canular. Car notre monde est devenu si peu solennel que plus rien n'étonne en matière de légèreté, d'esprit festif régressif, comme si le concept de solennité lui-même avait vécu.

Comme il était annoncé en introduction, le phénomène adulescent dans un sens général, sociologique, ne peut qu'engendrer bien d'autres influences pour les musiques actuelles dont on ne se risquera pas, dès ici, à broser un panorama ludiste, tant celui-ci, selon nous, est surtout en grand devenir. On se bornera à rappeler que ce phénomène est potentiellement universel et ne concerne pas une esthétique en particulier. Certes, il peut concerner, peut-être de façon particulière, les compositeurs très jeunes. *Barocco* (1998-2000) de Mauro Lanza, est une œuvre non seulement atonale mais purement sonoriste. Sa nomenclature est un ensemble d'instruments jouets (il s'agit donc d'un précédent significatif pour certains micromusiciens). Voilà donc une typique transposition de Varèse dans notre époque. Or, de fait, le musicien l'a composée entre 23 et 25 ans. Certes, Cage écrivait sa *Suite pour piano jouet* dès 1848, donc un demi-siècle plus tôt. Mais alors, comme souvent avec l'Américain, l'esthétique était marginale, quasi anachronique, trop « en avance ». En revanche, l'esthétique défendue par Lanza, en 2000, sans être convenue, est sociologiquement préparée en profondeur, et bientôt relayée en masse par la micromusique en général.

Qu'il nous soit permis de reprendre, ici, les arguments d'un autre texte⁵⁵. On y montrait que le genre du concerto avait trouvé un nouveau souffle, récemment. Il s'articulait

55 « Remarques critiques au sujet des performances actuelles – notamment musicales », in *La performance, encore*, Aix-en-Provence, PUP, 2016, p. 54-56.

avec la marchandisation, la mondialisation, et finalement un nouveau *star system* globalisé. Depuis longtemps, la prouesse du virtuose pouvait faire penser à celle d'un « champion », au sens du guerrier antique ou plus récemment du sportif de haut niveau. Performance artistique ou sportive? Mais peu importe désormais. Car une fusion semble possible, depuis peu. Andy Akiho est né en 1979. C'est donc encore un adolescent potentiel selon les vues d'Ebguy. Son *Ricochet* (2015) est sous-titré « Ping pong concerto ». Une table de ping-pong est dressée devant l'orchestre sur la scène, donc à la place du soliste. La virtuosité devient prouesse olympique pour nos deux solistes dont les bruits de balle, finement synchronisés (c'est la performance technique), s'inscrivent dans les rythmes de l'orchestre. Avant les années 2010, une ségrégation séparait encore monde du sport (populaire) et musique savante, sinon art⁵⁶ (une musique de moins en moins élitaire depuis les années 2000 – quand les arts plastiques amorçaient déjà leur démocratisation depuis les années 1960 – mais pas encore au point, semble-t-il, de rejoindre l'univers du loto sportif et des bars PMU). Cette ségrégation *non plus* n'est donc plus. Et c'est encore une permissivité ludique, sinon régressive, qui abolit cette limitation. Le sport réunit les mondes enfantin et adulte de façon exemplaire (surtout les sports « ludiques » relativement récents)⁵⁷. Un joueur de foot, vêtu de son maillot aux teintes vives, enfantines, prolonge dans le temps, de façon singulière, une activité banale chez l'enfant (surtout masculin). Le sport est un jeu enfantin permis à l'adulte. Comme notre époque permet à l'adulte *tous* les jeux enfantins, il était logique que le sport, de ce point de vue, soit enfin doré, élu par l'esthétique.

56 Les arts plastiques semblent précurseurs, là aussi, par exemple dans l'importance qu'Yves Klein donnait à sa propre pratique du judo, dès son émergence durant les années 1950.

57 Il semble que les sports récents (souvent d'origine anglaise et émergeant au début du xx^e siècle pour une bonne partie d'entre eux) correspondent mieux à cette caractérisation. On ne parle donc pas ici des arts martiaux, ni des athlétisme ou gymnastique antiques, basés sur des prouesses physiques, mais de sports précisément plus ludiques et proches de loisirs enfantins, auxquels « on joue ».

Le genre concerto, selon nous, est loin d'avoir tout dit. Il délivrera sans doute d'autres *solis* pittoresques, certains encore sportifs. Déjà en 2006, Kourliandsky écrivait un Concerto pour Porsche, ludique, *fun*, titré en anglais « international » *Emergency survival guide*. Mais à quand un concerto pour Playstation? Quand entendra-t-on un concerto pour voix d'ourson, voix de chiot, voix d'agneau, pour bruit de poupée, bruit de trottinette, pour claquettes en baskets converse ou, tout simplement, pour enfant débutant sur un quelconque instrument? Ne doutons pas. Peut-être cela, ou l'équivalent, viendra incessamment. Il suffira qu'un compositeur « savant » se documente suffisamment en matière de micromusique. Cela viendra.

Micromusique

Emmanuelle Aymès

Aix Marseille Univ, LESEA, Aix-en-Provence, France

5 – De la « démoscène » à *micromusic.net*

On ne commencera guère par une définition. Mais c'est justement l'objet des chapitres restants, à eux tous, que de cerner peu à peu ce genre, certes régressif comme aucun autre (cela c'est certain et c'est presque une définition en soi, peut-être même suffisante) entre « *cheaptune* », « *circuit-bending* », « *8 bits* », « *toy music* », « *micromusic* », musique des *geeks* ou des *hackers*. Le terme de *micromusic* (que nous franciserons désormais en « micromusique ») a commencé à faire son apparition à la fin des années 1990. Il désigne un type étonnant, remarquable, de scène alternative électronique. On y rencontre des outils de composition atypiques: consoles de jeu, jouets électroniques détournés, micro-ordinateurs, *ordinosaires*¹. L'aspect ludique et potentiellement régressif, enfantin, de cette mouvance est ainsi évident depuis son apparition. Cette scène, active, passionnée, dynamique, organise fréquemment des événements (concerts, ateliers, festivals...). Bien qu'il soit réduit, localement, en divers centres modestes, ce courant musical jouit aujourd'hui d'un rayonnement international. C'est une nébuleuse. Il s'est développé en grande partie grâce à l'essor d'*internet*.

1 Terme employé avec humour sur *internet* pour désigner les ordinateurs de technologie ancienne.

Malgré son dynamisme, la micromusique semble convoquer des pratiques encore jugées marginales. C'est un mouvement récent, peu connu et d'ailleurs, ne « souhaitant pas l'être davantage », du moins en principe : il s'inscrit par essence dans des réseaux alternatifs, jeunes, contestataires, méfiants envers l'ordre établi. « L'adulcescence » intrinsèque de ce courant est ainsi d'abord engendrée par la jeunesse de ses acteurs. Si selon Robert Ebgy l'ère transitionnelle, autrefois théorisée par Winnicott à propos des très jeunes enfants, concerne depuis 2002 (date de parution de son ouvrage) l'ensemble des moins de 50 ans, alors toute micromusique s'inscrit dans la « Société de consolation² ». Certains micromusiciens, comme on l'a mentionné en introduction, ainsi Eat Rabbit ou Teamtendo, apparaissent d'ailleurs sur scène déguisés, littéralement, en objets transitionnels (revoir Figure 1).

Ces réseaux de diffusion sont modestement contestataires. Une génération après les *baby-boomers* révoltés en 1968, ils se défient au moins – un peu et « à nouveau » – de notre désormais fameuse *Société de consommation* stigmatisée depuis longtemps par Baudrillard (1970)³, ou de *La Société du spectacle* condamnée, encore plus tôt, par Guy Debord (1967)⁴. Mais ce que ces micromusiciens pragmatiques et postmodernes prétendent chercher souvent en premier lieu, loin de toute révolution dépassée car « moderniste » (et en cela utopique à leurs yeux, jugée impossible et même pas forcément souhaitable), c'est une liberté de créer comme ils le désirent, de mettre en œuvre, au moins, leurs projets. N'étant pas dépendants des médias, ils sont certes moins connus, mais gagnent en autonomie créatrice.

Dans ce qui suit, nous tenterons de définir ce courant et de montrer en quoi la micromusique est un genre musical à part entière. Nous essaierons d'abord, l'espace de quelques chapitres, de la définir à travers différents propos recueillis, et d'en montrer la dynamique. Nous évoquerons aussi comment

2 Voir *La France en culotte courte. Pièges et délices de la société de consolation*, Paris, J.-C. Lattès, 2002, p. 65, cité par Jacques Amblard au chapitre 1, notes 6, 9 et 10.

3 *Op. cit.*, Paris, Denoël, 1970, pour la première édition.

4 *Op. cit.*, Paris, Buchet/Chastel, 1967, pour la première édition.

elle cherche empiriquement à développer des nouveaux moyens de création musicale basée sur des *objets obsolescents*. Dans les chapitres suivants, nous verrons comment se caractérise son esthétique. Dans quels courants artistiques puise-t-elle ses références culturelles? Nous interrogerons également sa place actuelle et son devenir dans l'espace des arts liés aux nouvelles technologies.

À ce jour, peu d'ouvrages traitent de micromusique. Nos sources bibliographiques sont donc principalement secondaires. Qu'on veuille bien nous excuser cette « musicologie de terrain⁵ ». La plupart de nos références sont plutôt vidéographiques ou proviennent d'*internet*. Une partie des informations n'a pu être obtenue qu'en allant à la rencontre des artistes⁶. Dans la mesure où ceux-ci évoluent dans un milieu où les notions de partage et de transmission de savoir sont importantes, la prise de contact fut souvent commode. Ce texte est donc un travail d'enquête.

La micromusique d'aujourd'hui est une œuvre sans textes. Beaucoup des termes utilisés dans cet écrit n'ont pas encore de définition officielle. Nous en avons esquissé plusieurs en nous appuyant sur des articles postés dans des forums par des internautes, sur des *blogs*, des annonces de festivals, des vidéos, des entretiens d'artistes, pour en proposer des prototypes. Dans la mesure où il n'y a pas d'ouvrages de référence traitant de notre sujet, nous sommes contraints de nous appuyer sur ces diverses sources pour construire notre propre typologie.

Nous avons pris le parti d'employer l'anglais pour désigner certains termes techniques. C'est dans cette langue qu'ils sont le plus souvent employés par les micromusiciens eux-mêmes. Nous n'avons pas posé de limite géographique à cette étude, mais beaucoup d'exemples seront liés à la scène française et plus particulièrement en région PACA. La micromusique est pourtant internationale. On la retrouve en Suisse, où elle prend ses sources, aux États-Unis, en Italie, au Japon, et dans de nombreux autres pays. Venons-en maintenant aux diverses sources originaires de ce mouvement

5 Terme de Hugues Dufourt recueilli par Jacques Amblard en juin 1997.

6 Voir chapitre 10.

« Démoscène »

À la fin des années 1970, quand les ordinateurs personnels se commercialisent, apparaît le mouvement de la démoscène. Cependant, les plus vieux programmes informatiques que l'on peut assimiler aux « démos » datent des années 1950. D'après nos sources⁷, ce courant artistique pré-*internet* est originaire de Suède. Il rassemble des créateurs, les *demomakers* (ou *demosceners*) qui sont des programmeurs en informatique.

Les performances produites lors de leurs rassemblements sont appelées « démos ». Elles sont habituellement réalisées sur des micro-ordinateurs aujourd'hui obsolètes, qui souvent ont marqué l'histoire de l'informatique. Ceux-ci ne fournissent que très peu de capacités techniques, mais autorisent toutefois l'émission de sons et leur modulation. Le but des *demomakers* est de réaliser le maximum de prouesses techniques avec le minimum de moyens possibles. Une économie des moyens, voire un certain « minimalisme informatique » y est donc hautement valorisé. Ivan Fónagy, citant *Le mot d'esprit* de Freud, rappelle « quelle part importante l'économie intellectuelle joue dans le plaisir esthétique (*Der Witz*, in *Gesamte Werke*, VI, p. 140), on sera à peine surpris de retrouver ce même facteur à la source de la jouissance musicale⁸ ». La démo est un exercice de programmation pesant extrêmement peu, selon les canons actuels : 64 kilo-octets. Elle prend souvent la forme d'une animation alliant sons, images, texte et « 3D » dans ce micro-espace. Plus une démo dure longtemps et contient d'éléments, plus elle a de valeur. Goto80⁹ a longtemps détenu le record de la démo la plus longue (environ 12 minutes de vidéo tenant sur 64 kilo-octets)¹⁰. La démoscène est un milieu élitiste, qui s'ouvre

7 *Idem*, « Entretien n° 1 ».

8 Ivan Fónagy, *La vive voix*, Paris, Payot, 1991, p. 118.

9 Goto80, alias Anders Carlsson, est un compositeur suédois de musique électronique, connu notamment en démoscène. Il travaille souvent avec un *Commodore 64* (Ordinateur personnel conçu en 1982 par *Commodore Business Machines Inc.*, comportant une puce sonore très avancée pour son époque).

10 Conversation téléphonique avec David Lepôle, en août 2015.

aux seuls initiés. Elle s'adresse à un public de connaisseurs qui juge l'œuvre au travers de la prouesse technique.

Les *demomakers* se retrouvent lors des « démos-parties », des événements confrontant artistes et programmeurs. On se réunit plusieurs jours à l'issue desquels on doit livrer « sa démo ». La plupart du temps, cette dernière est le fruit d'un travail de groupe. Elle convoque plusieurs talents, notamment ceux de programmeur, de musicien, de graphiste¹¹. Les démos-parties permettent aux meilleurs *demomakers* de se faire remarquer. Dans les années 1990, la démoscène a contribué à développer plusieurs paramètres dans les jeux vidéo, notamment les performances sonores et musicales.

De nos jours, la scène des *demomakers* est toujours active et regroupe des personnalités possédant des connaissances en informatique exceptionnelles; l'esprit de compétition y est très développé. Elle est toutefois moins dynamique qu'à ses débuts. De nombreux *ex-demosceneers* profitent de leurs talents développés pendant ces années et brandissent les démos qu'ils ont produites comme cartes de visite, pour se faire recruter dans des sociétés de jeux vidéo, de sécurité informatique, voire de renseignements généraux. D'autres, comme Goto80, se sont reconvertis dans la scène micromusicale.

La pire chose pour un *demomaker*, quel que soit son niveau, c'est de devoir définir ce qu'est une démo. Néanmoins, certains diront que c'est un programme qui contient des effets et de la musique, quelque chose qui se rapprocherait d'un clip vidéo et les plus pertinents répondront que c'est la version démo d'un jeu qui ne verra jamais le jour¹².

Micromusic.net

En 1999, trois Suisses, Wanga, Carl, ainsi que Super Bacon, fondent le site *Micromusic.net*. Ils sont ensuite rejoints par Lektrogirl qui assure la communication du site, et par Ne?mo, responsable de la gestion du réseau.

11 Clubic.com, *L'histoire de la démoscène*. <http://www.clubic.com/article-13695-1-l-histoire-de-la-demoscene.html>

12 *Idem*.

En l'an 1998, il était déjà clair que le format de fichier mp3 allait révolutionner les façons de consommer la musique. C'était aussi l'année où Carl et Super B se sont rencontrés. Ils ont alors remarqué qu'ils partageaient une frustration commune : il était difficile de trouver un site en rapport avec la musique qui les intéressait. Un an plus tard, ils mirent *Micromusic.net* en ligne¹³.

Lorsqu'on l'interroge sur le choix sémantique du terme « micromusique », voici ce que Carl répond :

À propos du nom : en 1999, nous étions en train de chercher un nom que nous pouvions donner à notre nouvelle plateforme de musique en ligne et l'un des fondateurs (Super Bacon) proposa le nom *micromusic*, qui nous a frappés immédiatement, parce que la musique à laquelle nous nous intéressions était la *chipmusic* : réduite, minimale, composée sur des équipements numériques *low tech*, comme les *game boys* et les vieux ordinateurs personnels. Nous trouvions que le terme *micromusic* était parfait. Micro = minimal, limité mais innovant, petit matériel, petit studio (chambre à coucher), des *microchips* produisant des sons, petits égos mais grandes personnalités, *micro-soft* mais avec de la musique ;-) Plus tard nous apprîmes que Gary Numan avait appelé un album live *micromusic*, sorti en 1982, mais nous ne savions pas cela avant. La plupart des gens appellent la musique que nous aimons tant *chiptune*, *8 bits*, etc. Mais nous avons pensé que *micromusic* était une meilleure description de ce dont notre musique traite, donc nous avons aussi appelé nos festivals « micro-festivals », les artistes « micromusiciens » et les événements « *micro-parties* » etc. Petite, réduite au maximum, mignonne, charmante¹⁴...

Micromusic.net devient le centre fédérateur de la micromusique. À une époque (en 2000) où il n'existait pas de réelle communauté autour de ce mouvement, il permet aux micromusiciens de se rencontrer et de partager leurs compositions.

13 Mia Makela, « Micromusic nonstop », *Repellent magazine*, New York, 2003. http://www.miamakela.net/TEXT/text_micromusic.html

14 Échange par messagerie électronique avec Gino Esposto, alias Carl, l'un des fondateurs de *Micromusic.net*.

Celles-ci sont « postées » sur le serveur sous forme de fichiers mp3 et mises en téléchargement libre, afin que les membres puissent écouter et donner leurs avis.

En 2000, Lektrogirl a également contribué au développement de ce mouvement. Cette artiste est une DJ tasmanienne. Elle est la première personne à avoir organisé un concert de micromusique à caractère international : après le succès de *Micromusic.net*, elle pensa rassembler les micromusiciens, le temps d'une soirée (le 24 septembre 2000), pour leur permettre de mixer en public. Cette initiative fut un déclencheur pour ces artistes. Ils ont pu rencontrer la communauté avec laquelle ils n'échangeaient jusqu'alors que par le biais du site *Micromusic.net*. À cette occasion, ils ont pris conscience que cette musique pouvait être jouée sur scène, qu'ils pouvaient la partager, l'écouter ensemble et plus seulement par l'intermédiaire de leurs ordinateurs.

D'après Dubmood¹⁵, *ex-demoscener*, aujourd'hui micromusicien, une partie des acteurs de la micromusique a précédemment bénéficié d'une culture musicale avant de se lancer dans la programmation. Ce sont eux qui ont commencé à penser des représentations sur scène, concept que les pionniers de la démoscène n'avaient jamais imaginé jusqu'alors, puisqu'ils concevaient une musique élitiste, inaccessible aux non-initiés.

Micromusic.net fait partie de la culture *Do It Yourself*¹⁶. C'est là une des nombreuses applications ou ré-applications (pour la génération suivante), en un sens, des mouvements hippies post-soixante-huitards, contre la consommation et la spécialisation. Elle encourage chacun à composer avec les machines et le matériel dont il dispose. Nous y reviendrons dans un chapitre ultérieur. Ses fondateurs ont eu la particularité de ne pas s'appuyer sur le modèle préexistant de la communauté de la démoscène. Ils ont créé un nouvel outil pour les amateurs de micromusique, une « plateforme » destinée à devenir un

15 De son vrai nom Kalle Jonsson. Dubmood est un compositeur suédois vivant à Marseille, connu pour ses œuvres de *chiptune* et ses performances en démoscène.

16 Cf. chapitre 9, titre « *DIY* ».

moyen d'expression, un lieu d'échange et de rencontres, qui ont parfois lieu « *IRL*¹⁷ ».

Sur *Micromusic.net*, une radio diffuse les créations des membres de la communauté. Un forum permet aux internautes de deviser. Le site permet également d'organiser des soirées-concerts. Lorsque des événements micromusicaux sont programmés, les fondateurs les soutiennent et proposent de mettre les organisateurs en contact avec des *Micromusic HQ*¹⁸ proches de chez eux, ou de leur faire de la publicité.

Il existe plusieurs sites de micromusique, mais celui-ci est le plus fréquenté et fait figure de site officiel sur le sujet. Il est entièrement rédigé en anglais et sa communauté est internationale. *Micromusic.net* est encore actif aujourd'hui. En 2010, le nombre de visiteurs par jour était estimé à 300 et le nombre de nouvelles œuvres ajoutées à la *playlist* à une moyenne de 100 par mois. « *Low-tech music for High-tech people* » (« De la musique de basse technologie pour les personnes de haute technologie ») est la devise imaginée par les fondateurs de *Micromusic.net*¹⁹.

6 – Micromusiciens – *Micromusic HQ, FabLabs*

Le paradoxe s'installe d'emblée. Les micromusiciens ne semblent pas musiciens. Ils n'y prétendent d'ailleurs pas souvent eux-mêmes. Certains d'entre eux s'estiment bricoleurs, « bidouilleurs », non musiciens ni artistes. Ils ne parviennent pas à considérer leurs machines comme des instruments. Leur pratique est fondée sur l'utilisation – en apparence éclectique – d'outils sonores évoquant des brics-à-brac et non sur un héritage organologique, encore moins théorique. Il ne s'agit pas ici d'être interprète. Les *conservatoires* sont loin. Il ne s'agit pas de *conserver* la musique savante mais de vieux jouets électroniques. La nostalgie convoquée n'est pas la même. En

17 *IRL* est l'acronyme de « *In Real Life* », soit « dans la vraie vie. » Il est couramment utilisé sur le *web*.

18 Cf. chapitre 6.

19 Site officiel de *Micromusic.net*. <http://micromusic.net/>.

ce sens, c'est Cage, rejeté par les conservatoires symbolisés par Schönberg²⁰, Cage et son *everything we do is music* qui semble la justification inconsciente de ces humbles mécaniciens. Même si l'Américain pensait que « la musique, c'est l'écologie²¹ », et non la technologie de nos *geeks*²² parfois surdoués en électronique, on verra finalement que la démarche micromusicale est subtilement anti-technologique en faisant les poubelles de la technologie, et donc écologique dans un sens plus aigu, précis, actualisé que l'écologie plus rousseauiste de Cage qui, bien qu'également récupérateur, « éboueur », composait une *Music for the birds*²³.

Le milieu micromusical est humble car ludiste. Il est encore relativement inconscient de lui-même car jeune. Sa dynamique est encore celle d'une première lancée, désorganisée, utopique et spontanément collectiviste. On n'y rencontre donc pas de principes hiérarchiques, de notions de maître ou d'élève. Il n'y a pas non plus de notion d'œuvre, pas de propriété intellectuelle. Le bénéfice n'étant pas visé (du moins pour le moment), il s'agit encore d'une anarchie aux yeux de notre « capitalisme tardif²⁴ ».

De par l'obligation qu'il a de connaître et de manipuler des outils particuliers, le micromusicien a la particularité d'être à la fois compositeur, interprète, musicien et parfois luthier. C'est un artiste au sens de Xenakis. « L'artiste n'est rien d'autre que l'homme à l'œuvre partout », écrit le compositeur²⁵. Une partie des micromusiciens est d'ailleurs *artiste* au sens institutionnel, c'est-à-dire plasticienne car issue des écoles d'art. Là encore, on comprend que l'ancêtre est Cage (plus important peut-être pour les plasticiens – à commencer par ceux de Fluxus durant les années 1960 – que pour les compositeurs)²⁶, ou encore

20 Voir note 26.

21 Voir *For the Birds* (entretien avec Daniel Charles), Boston/Londres, Marion Boyars, 1981, p. 229.

22 Voir chapitre 8.

23 *Op. cit.*

24 On pense au titre de Fredric Jameson, *Le postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif* (Paris, Beaux-Arts, 2007).

25 Iannis Xenakis, « Changer l'homme », in *L'arc*, n° 51, Aix-en-Provence, p. 31.

26 Schönberg, professeur de Cage durant les années 1930 en Californie,

l'artiste suisse Christian Marclay, inventeur durant les années 1970 du *turntablism* (ou « platinisme ») avant les *scratcheurs* du *hip-hop*. La performance, mouvance surtout plasticienne, est la dynamique secrète. Parmi ces micromusiciens anciens apprentis des écoles d'art, citons Jankenpopp²⁷ et Tapetronic²⁸.

D'autres sont originaires de la démoscène (en soi montrant d'autres *performances* issues du milieu scientifique), du milieu de la *rave party*, du *rock*. Aucun, à notre connaissance, n'est issu de la musique savante, c'est-à-dire des classes de composition des conservatoires. Ils ont tous un point commun : quand bien même ils n'auraient pas été eux-mêmes consommateurs des produits liés à la culture *geek*, ils ont grandi avec l'apparition et la popularisation d'*internet*, avec l'ordinateur domestique, avec les jeux vidéo. Ce sont des techno-adolescents, très familiers de – car nés dans – la consolation informatique. Le repli régressif est inhérent à cette adolescence, dont parle Robert Ebguy pour toute la France du nouveau millénaire²⁹. Mais il « s'aggrave », ou disons s'accuse encore chez eux naturellement par le repli dans la fameuse réalité virtuelle³⁰. Les sonorités régressives car *chip*, les images issues des jeux vidéo, la notion (importante) de ludisme, les références aux *comics*, aux personnages emblématiques de cet univers, à la *pop culture*, aux œuvres cinématographiques ou vidéo-ludiques, la réutilisation de consoles de jeux dans la création, sont autant d'éléments qui permettent d'établir un lien fort entre micromusique et culture *geek*³¹, c'est-à-dire une culture techno-enfantine particulièrement

considérerait le jeune Américain un « inventeur de génie », certes, mais « pas un compositeur ».

27 Artiste multimédia issu de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence. Il est spécialisé dans les domaines de la vidéo, du son, de la chanson, de la composition sur *game boy*, du détournement, du *hacking*, du *circuit-bending*. Il détourne des contrôleurs de jeux et des consoles pour composer de la musique et créer ses instruments, tout en s'inspirant de l'esthétique sonore et visuelle des jeux vidéo.

28 Cf. chapitre 7, *in fine*, titre « L'exemple de Tapetronic ».

29 Voir chapitre 1, au début, et surtout *La France en culottes courtes. Pièges et délices de la société de consolation*, Paris, J.-C. Lattès, 2002, p. 65.

30 Voir chapitre 10, dernier entretien, à propos du jeu de réalité virtuelle *Minecraft*.

31 Ceci sera développé au chapitre 8.

caricaturée par les *otaku* japonais, comme le rappelle Corinne Maillet dans *Le marketing adulescent: comment les marques s'adressent à l'enfant qui sommeille en nous*³².

Les *Micromusic HQ*

Les grands collectifs œuvrant autour de la micromusique sont peu nombreux en France. Parmi les plus connus, citons les *Micromusic HQ (Headquarters)*, « quartiers généraux » de cette esthétique. Ce terme martial évoque encore l'enfance, particulièrement masculine, et son goût pour les petits soldats. La dynamique de ces collectifs est semblable à celle de *Micromusic.net*³³. La communauté est la même, mais à une échelle plus réduite, non plus internationale mais régionale. En France, les principaux *Micromusic HQ* sont situés dans les trois plus grandes villes, à Marseille, à Lyon et à Paris. Il en existe dans d'autres pays, surtout en Italie, en Allemagne et en Angleterre, où ils sont particulièrement actifs.

Le site *Micromusic.net* propose régulièrement de relier les organisateurs de *micro-parties* et les amateurs de ces dernières avec les *Micromusic HQ* les plus proches de chez eux. C'est un passage de la réalité virtuelle à la réalité proprement dite. C'est une mise en chair locale. Comme pour les sites de rencontre, la réalité (non virtuelle) demande une localisation. Les *Micromusic HQ* ont pour objectif d'organiser des soirées, des ateliers, des rencontres, des concerts et des festivals à travers le monde. Les nouveaux venus sont en principe rapidement intégrés dans ce réseau. Ce milieu est petit sans être fermé. C'est un club ouvert. On rencontre souvent les mêmes artistes, le même public lors des événements, et lorsque de nouvelles personnes arrivent, c'est souvent du fait du bouche-à-oreille: diffusion étrangement traditionnelle et humaine pour un milieu informatique, *internet*, c'est encore cette « écologie technologique » paradoxale. Même à l'échelle de l'Europe entière, les grands amateurs de micromusique finiront par se rencontrer. Au sein

32 *Op., cit.*, Paris, Pearson Education France, 2005, p. 9. Revoir chapitre 1.

33 Voir chapitre précédent.

de cet altermondialisme, de cet « art relationnel³⁴ », la notion de « village planétaire » semble touchée concrètement.

À notre connaissance, les *Micromusic HQ*, presque seuls, organisent des événements purement micromusicaux. En dehors de ces derniers invariablement annoncés sur *Micromusic.net*, certaines micromusiques, toutefois, sont parfois programmées dans des cadres plus larges, liés par exemple aux jeux vidéo, aux arts numériques, à la fabrication *Do It Yourself*³⁵, etc. Ces événements surviennent d'autant mieux, il est vrai, que les occasions peuvent se multiplier du fait de la transversalité micromusicale. On peut dire que c'est un art pluridisciplinaire. Les préfaciers de l'ouvrage *L'art des années 2000, Quelles émergences?*, soutiennent d'ailleurs que cette caractéristique se développe dans les arts du nouveau siècle. « Des porosités, très lentement, apparaissent entre les catégories institutionnelles³⁶ ».

FabLabs

Désigne un atelier composé de machines numériques pouvant fabriquer ou modifier rapidement des objets de nature variée. Ce sont des espaces de fabrication, d'échanges et de productions de savoirs ouverts à tous. Intégrés dans un réseau mondial, les *FabLabs* recourent les dynamiques du *Do It Yourself*, du *Do It With Others*, de l'*Open Source*, de l'*Open Hardware*, du *Crowdfunding* (finance participative). Outils pertinents pour réactiver une créativité individuelle mise à mal par la surabondance de produits standardisés, les *FabLabs* ouvrent sur une réappropriation des outils de production industriel par la population³⁷.

Le mot est une contraction de « *Fabrication Laboratory* ». Ce concept est né en 2004 grâce à Neil Gershenfeld, directeur

34 On y reviendra de façon plus documentée au chapitre 9.

35 *Idem*.

36 *Op. cit.*, Sylvie Coëllier & Jacques Amblard, dir., Aix-en-Provence, PUP, 2012, p. 5.

37 *Inmédias, Les FabLabs, vecteurs d'une économie durable?* <http://inmediats.fr/events/les-FabLabs-vecteurs-dune-economie-durable/>.

du *Center for Bits and Atoms*, au sein du *MIT* (*Massachusetts Institute of Technology*). Il s'agit de laboratoires qui mettent des outils à disposition des artistes, généralement des machines-outils à commandes numériques (comme des imprimantes 3D, par exemple). Ils permettent d'élaborer des objets physiques, de passer de la phase de concept à celle de prototype. Ils s'adressent particulièrement aux artistes, aux chercheurs, aux *designers*, aux bricoleurs « modernes », aux étudiants, voire aux *hackers*. À Aix-en-Provence, le *LAB* (*Laboratoire d'Aix-périmentation et de Bidouille*) semble un *FabLab* émergent. Il ambitionne de devenir le centre régional d'un tel rayonnement de partage technologique³⁸.



Figure 2. Les *FabLabs* français en 2015. Droits réservés.

Plusieurs *FabLabs* ne consacrent leurs recherches qu'à une seule thématique. L'association *PoBot*³⁹, basée à Sophia-Antipolis, cherche par exemple à promouvoir la fabrication de robotique ludique. Les adhérents travaillent à plusieurs sur des projets d'une durée de six mois à cinq ans. Leurs travaux peuvent consister en la fabrication de robots, d'appareils numériques

38 Site officiel du *L.A.B.* <http://labaixbidouille.com/FabLab/>.

39 Site officiel de *PoBot*. <http://www.pobot.org/-L-association-.html>.

ou de balises de localisation, mais prennent aussi parfois la forme d'actions de sensibilisation des jeunes publics à l'art de la robotique et de la programmation.

Les *FabLabs* français sont particulièrement nombreux. Fréquentés assidûment par les micromusiciens, bien entendu, ils en facilitent donc les facultés performatives à mesure. La vivacité de la micromusique française est nécessairement corrélée, peu ou prou, à celle de nos *FabLabs* nationaux. Celle, plus particulière encore, de la région PACA, s'explique-t-elle en partie par le nombre important de *FabLabs* locaux ?

7 – Détournement de la technologie, technologie du détournement

La plupart des critères aptes à définir un genre musical (effectifs typiques, lieux de diffusion, durées des œuvres), semblent invalides dans le cas de la micromusique. Les types de formations peuvent être divers, il n'y a pas de limitation du nombre de micromusiciens participant à la création ou jouant sur scène. Tous types d'instruments peuvent être ajoutés⁴⁰. Le genre n'est pas dédié à un lieu particulier. La durée des morceaux est particulièrement variable.

C'est sans doute son caractère intimement pluridisciplinaire, son association originaire avec les sciences et les arts plastiques, son caractère performatif profond (quand en soi la performance cherche à fuir toute limite)⁴¹ qui la rend plutôt étrangère à de tels critères. Les éléments qui permettent d'identifier la micromusique sont plutôt les sources sonores et le rôle social qu'elles occupent. Ces dernières renvoient au jeu (voire au jouet) et à la micro-informatique dans sa « sonorité »

40 Toutefois, les groupes de micromusique sont rares. Les micromusiciens sont majoritairement des solistes. Il arrive qu'ils soient rejoints par d'autres artistes sur scène, qui viennent le plus souvent avec un objet *bendé*, adapté à l'improvisation.

41 Voir à ce sujet Jacques Amblard, « Musique, performances et limites au xx^e siècle », *O chiado da dramaturgia e da performance*, Lisboa/Paris/Marseille, Arte na Esfera Publica, 2014, p. 112.

souhaitée la plus régressive : touchante et/ou comique : tragico-musique d'obsolescence en somme. Ainsi le genre micromusical est typique du nouveau siècle, en tant qu'il ne peut se définir que par la typicité d'un son. Il surgit donc à la fin de cette métamorphose du siècle dernier étudiée par Makis Solomos : *De la musique au son*⁴².

Pour caractériser correctement la micromusique, il faut donc définir quels rapports entretiennent les micromusiciens avec le cadre social (et finalement sonore) de la « culture geek⁴³ ». Pour le reste, un morceau de micromusique peut contenir des influences venues du *rock*, du *reggae*, de la *techno*, du *hip hop*, de musiques traditionnelles, voire d'un Ligeti... Ce n'est donc pas, comme pour la plupart des autres genres, à travers un « style » (et notamment un rythme typique) qu'elle se caractérise mais par le cadre culturel qui l'accompagne, issu d'une part de la révolution technologique et sociale que représente l'apparition de la micro-informatique domestique, et d'autre part par le filtrage régressif et ludique, unique en soi, de ses influences, elles nombreuses.

Ce sont surtout de nouveaux matériaux et de nouvelles interfaces dont s'emparent les micromusiciens. Il s'agit donc des ordinateurs, des consoles de jeu, des jeux sonores électroniques et des puces de synthétiseurs. Paradoxalement, la nouveauté de ces matériaux – du point de vue esthétique – procède de son ancienneté relative – du point de vue technologique. La dialectique temporelle est ici fine, par un effet rétroactif à l'échelle d'une trentaine d'années au maximum. Cette coexistence profonde de l'ancien (jetable) et du nouveau (refus inédit de jeter) est typique des paradoxes du nouveau siècle et de ses « juxtapositions curieuses⁴⁴ », à la fois postmoderniste et moderniste, « centriste⁴⁵ » mais de façon quasi schizophrénique.

42 *Op. cit.*, Rennes, PUR, 2013.

43 Ce sera surtout le sujet du chapitre suivant.

44 Jacques Amblard, « La musique des années 2000 et l'obsession de la fusion », *L'art des années 2000. Quelles émergences?*, Aix-en-Provence, PUP, 2012, p. 42.

45 *Idem.*

Ces matériaux sont des affaires techniques, voire ici technologiques (mais il s'agit d'art et non de technologie car le micromusicien surveille et contrecarre justement l'obsolescence technologique). Ainsi parlons *technè*. On peut distinguer deux courants techniques principaux: le *circuit-bending* et la *chiptune* (ou musique *8 bits*). Tous deux constituent les véritables sources de l'esthétique micromusicale. La micromusique, digne descendante de la démoscène, voit donc une grande partie de sa créativité non sur un plan musical mais sur un plan électronique ou informatique. C'est une fusion inédite entre art et sciences. Jacques Amblard voyait de notre nouveau siècle l'« obsession de la fusion ». Il citait quelques exemples. Il oubliait ce mélange inédit entre musique et artisanat électronique (ou informatique), à l'heure où scientifiques et artistes imaginent de nouveaux ponts entre eux, où la « recherche/création » est à la mode. Xenakis, lui-même ingénieur, architecte et compositeur, l'avait compris par avance: « Les scientifiques peuvent être aussi des artistes. L'art n'appartient pas à une élite. Être artiste, c'est une destination de l'esprit⁴⁶ ». L'ingénieur Pierre Schaeffer se rêvait, de même, compositeur, même si Boulez rechignait à lui donner ce titre et qu'Adorno, au début des années 1960, se méfiait de même des petites créativité technologiques et autres « inventions de garagiste » trop populaires à ses yeux⁴⁷. D'ailleurs, comme un demi-siècle plus tard les micromusiciens, Pierre Schaeffer concevait une esthétique en termes non pas de langage ni de rythme mais d'*objets musicaux*, comme en témoigne son ouvrage célèbre⁴⁸. C'est de lui (et de Cage) dont la micromusique pourrait donc se réclamer en premier lieu, la régression en plus.

46 Iannis Xenakis, « Changer l'homme », in *L'arc*, n° 51 (Aix-en-Provence), p. 31.

47 « Le plaisir des appareils crée une sorte de complicité. La nouvelle musique, qui ne jure désormais que par la technologie, trouve parmi les millions d'enthousiastes techniques moins d'ennemis que l'expressionnisme comparativement traditionaliste auprès des Bourgeois cultivés de 1910 et 1920. » *Introduction à la sociologie de la musique*, Genève, Contrechamps, 1994, p. 188.

48 *Traité des objets musicaux*, Paris, Seuil, 1966.

Circuit-bending

Cet « art du court-circuit » consiste en un détournement de tout objet sonore électronique par une intervention directe sur le matériel et non sur la programmation (*hacking*). Il s'agit de court-circuiter volontairement des objets électroniques de faible tension électrique, émettant des sons, et fonctionnant sur piles (jouets sonores pour enfants, peluches parlantes, « vieux » synthétiseurs, etc.). On crée ainsi de nouveaux générateurs de sons. Les possibilités de manipulations sont nombreuses : un jouet pour enfant, comme la *Dictée magique*⁴⁹ peut par exemple être modifié à l'aide de contacts, de soudures, de potentiomètres, afin de modifier les hauteurs, les vitesses d'expression ou la vélocité. La figure 3 en témoigne explicitement. La même opération peut être faite sur un synthétiseur-jouet. Elle permet ainsi de « débrider » les possibilités de l'instrument. Il en résulte des objets bruitistes ou des instruments aux sons fortement déformés.

49 Jouet électronique lancé par *Texas Instrument* en 1983. La *Dictée magique* était destinée à faciliter l'apprentissage de l'orthographe des jeunes. Dépassée par des jeux éducatifs plus performants, elle cessera d'être produite en 1992. En France, cet objet est l'un des plus utilisés en *circuit-bending*. Voir *Journal du net*, « La *Dictée magique* s'est tue ». <http://www.journaldunet.com/economie/industrie/jeux-vintage/dictee-magique.shtml>.



Figure 3. Exemple de *Dictée magique* « bendée ». Droits réservés.

On pourrait affilier le *circuit-bending* au bruitisme de Russolo, donc au vieux futurisme italien⁵⁰. Car ce dernier, également, assemblait des bruits éventuellement perçus comme désagréables. De plus, comme l'œuvre *Intonarumoris* (1913) en témoigne, Russolo se livrait déjà à un genre d'artisanat en lien avec la technologie de son temps. La différence, outre le niveau technologique (encore balbutiant chez Russolo, même en regard des critères de son époque) est dans le rapport plus complexe des micromusiciens au temps, eux à la fois futuristes et *no future* (ou du moins légèrement passéistes en tant que nostalgiques de leurs jouets).

Bien qu'il y eût auparavant d'autres tentatives, effectuées par d'autres musiciens et ingénieurs⁵¹, le *circuit-bending* aurait été inventé, au moins quant à sa dénomination, par l'Améri-

50 Voir Luigi Russolo, *L'art des bruits. Manifeste futuriste 1913*, Paris, Allia, 2003.

51 Reed Ghazala, *Circuit-Bending and Living Instruments*, vol. VIII, EMI, 1992, p. 4.

cain Reed Ghazala, artiste (et non musicien *a priori*)⁵². Un jour de 1966, un objet se court-circuita accidentellement dans son tiroir de bureau. Il se mit à émettre des bruits étranges. En analysant cet incident, Ghazala réussit à reproduire cette expérience. Il lui donna le nom de « *circuit-bending* ». Il est cependant possible que cette histoire ait été inventée pour conférer quelque aura légendaire à cette trouvaille. Il existe en effet d'autres récits, tous mythifiant cette découverte. Mais au sujet de cette origine légendaire, le nom de Reed Ghazala revient le plus fréquemment. Ce dernier est certes l'auteur d'ouvrages de référence sur le sujet, comme *Circuit-Bending: Build Your Own Alien Instruments*⁵³. On note le terme « *alien* », à la fois futuriste et humoristique, augurant l'univers parfois science-fictionnel de la future micromusique.

Le *circuit-bending* n'est pas si élitiste, du point de vue des connaissances en électronique, qu'on pourrait le craindre. Les connaisseurs ne sont pas seuls à pouvoir manipuler un objet et le transformer. Les néophytes peuvent notamment pratiquer la technique du « doigt mouillé ». L'expression n'est pas seulement imagée car certains *circuit-bendeurs* passent un doigt humide sur les composants électroniques afin de repérer quels éléments sont sensibles au contact. Ce n'est certes pas une technique très sûre, puisque de cette manière il est possible de mettre des composants hors d'état de marche. Mais le *circuit-bending* demeure facilement accessible aux débutants. On trouve un certain nombre de « tutoriels » sur *internet*. Des ateliers y sont fréquemment proposés⁵⁴. Le *circuit-bending* y apparaît empirique, artisanal. Il « s'apprend sur le tas ». Le « devoir » des *circuit-bendeurs* semble souvent de garder les débutants de vaines tentatives de *bending* qui ne mèneraient qu'à détériorer leur matériel. Ce n'est certes pas une science

52 Liz Cowie & Thobey Campion, *Reed Ghazala, the father of Circuit Bending: Sound Builders*, New York City, Motherboard, 2010.

53 *Op. cit.*, Wiley, Hoboken, 2005.

54 Exemples de sites proposant des tutoriels: <http://www.cannibalcaniche.com/forum/index.php?topic=12481.0>. <http://bitcrusher.free.fr/tuto.html>. Exemples d'événements autour du *circuit-bending*: le Collectif Freesson propose régulièrement ce type de rencontres, notamment avec les *Apéros Bidouille*, le *Festilab* en 2014, *Machine Bidouille* en 2014, etc.

exacte, le hasard y joue un rôle important. On pourrait y voir plutôt une savante détérioration scientifique, toujours selon l'esthétique paradoxale de notre courant.

Même en maîtrisant l'art du *bending*, on peut avoir de mauvaises surprises. Il arrive qu'un objet « *bendé* » fonctionne comme recherché juste après le bricolage, mais qu'ensuite il se dérègle ou devienne inutilisable pour cause de réglage approximatif, de montage audacieux ou de mauvais choix dans l'ajout de composants. C'est aussi la poésie (et donc l'art) de cette pratique qui semble vouloir humaniser la machine en lui trouvant une complexité impondérable. La machine devient un *alien* (voir l'ouvrage de Ghazala précité), capable d'attendrir, comme *E.T. L'extra-terrestre* (1982), ou le robot R2D2 (1977) ou encore sa version récente plus régressive encore de « Bébé 8⁵⁵ ». Les objets produits sont fragiles et parfois instables. Mais les matières premières sont peu onéreuses, on peut s'en procurer facilement d'occasion. Les risques de perte de matériel sont alors moins graves que si les objets « *bendés* » étaient neufs et coûteux. Ceci autorise les tâtonnements et finalement la vitalité artisanale de cette pratique.

La création de la musique *chiptune*

Le terme de *chiptune* se réfère aux puces électroniques des premières consoles ou des anciens micro-ordinateurs, tandis que celui de *musique 8 bits* se rapporte directement à leurs capacités techniques. En effet, la faible capacité de mémoire contraint fortement la synthèse sonore. La synthèse a peu de ressource. Elle est éloignée d'un son analogique parfait.

Cette faible capacité de définition peut être compensée par des qualités de timbre et de « dynamique », selon le type de puce détournée. Le manque de mémoire réduit également les possibilités polyphoniques, le stockage de la composition ainsi que celui de l'interface nécessaire à la création musicale. Ceci a cependant l'avantage de régler la question polyphonique et d'offrir une commode et astucieuse économie des moyens.

55 *Épisode VII de Star wars* (2015). Le robot y est plus arrondi encore, comme un bébé dont il porte d'ailleurs le nom (BB8).

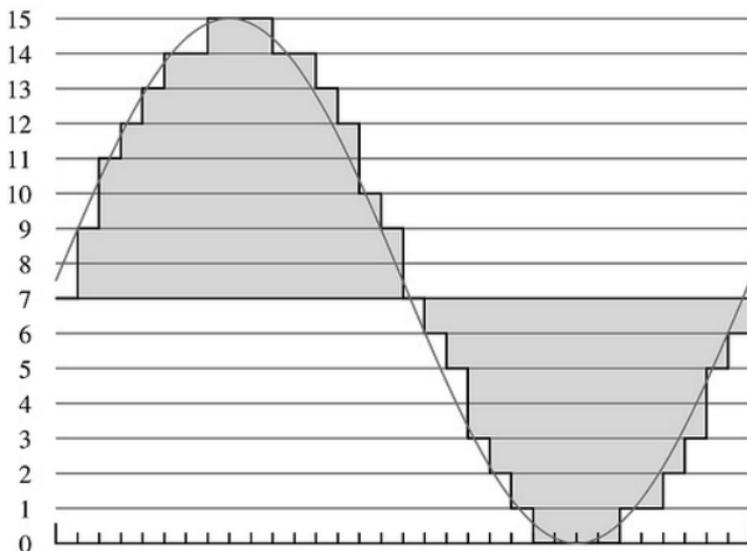


Figure 4. Courbes d'un son analogique et d'un son 8 bits. Droits réservés.

L'électroacousticien Philip Phelps se propose d'éclairer la création musicale *chiptune* sur des « plateformes » récentes. Dans son introduction d'*A modern implementation of chiptune synthesis*⁵⁶, voici les caractéristiques de la *chiptune* qu'il distingue :

Des formes d'ondes de faible profondeur de *bits*, formes d'onde « mathématiques », souvent 8 *bits* ou même 4 *bits*, rectangulaires, rampes (scie, triangle), bruit pseudo-aléatoire.

Une commutation rapide entre les formes d'onde dans un effort pour créer des formes d'onde plus complexes, ajouter de l'intérêt à des sons.

Une polyphonie limitée souvent renversée en jouant des arpèges extrêmement rapides au lieu d'utiliser des oscillateurs simultanés pour les accords.

[...] Les techniques de synthèse souvent employées dans la *chiptune* impliquent un contrôle attentif des caractéristiques matérielles disponibles dans les puces sonores. Ces puces sélectionnées ont généralement un nombre limité d'oscillateurs simples avec des formes d'ondes rudimentaires [...]. Afin de créer des sons plus intéressants, les compositeurs de *chiptune*

56 *Op. cit.*, Bristol, University of the West of England, 2007, p. 5.

se reposent sur des structures de synthèses logicielles qui sont utilisées pour configurer la puce sonore à alterner des formes d'onde, modifier la hauteur des oscillateurs. [...] Normalement, le *tracker* est le type de logiciel de composition le plus populaire pour ces types de systèmes⁵⁷.

Phelps décrit ensuite le fonctionnement des *trackers* plus en détail⁵⁸. Parmi ces derniers, le plus célèbre sans doute, dans le milieu micromusical, reste *LSDJ*, principalement pour sa maniabilité reconnue, ainsi que pour la grande mobilité

57 *Idem*, p. 1.

58 « Dans un *tracker*, les déclencheurs de notes sont disposés sur des pistes de défilement verticales qui correspondent aux canaux matériels internes. Le *tracker* logiciel n'est généralement pas un outil de performance en direct. Dans le cas d'un *tracker*, la musique est programmée pas à pas, ligne par ligne, note par note. Les paramètres de synthèse tels que le générateur de forme d'onde active sont contrôlés par des séquences de pas distincts ou des tableaux de contrôle, que la plupart des *trackers* désignent comme des définitions d'instrument car elles déterminent la façon dont une note donnée va sonner. À l'époque où les jeux ont été écrits pour ces systèmes informatiques, les compositeurs qui écrivaient de la musique pour ces jeux étaient souvent aussi des programmeurs expérimentés. De nouvelles techniques innovantes de conception sonore et de productions musicales ont été développées pour contourner les limitations matérielles. Les programmeurs responsables du logiciel qui a permis la programmation sonore sur ces ordinateurs à domicile ont essayé d'englober toutes les caractéristiques des puces sonores qu'ils contrôlent, visant à permettre à l'utilisateur de programmer la musique dans les moindres détails. Le logiciel *tracker* comporte de nombreuses conventions de programmation appliquées à la musique. [...] Certains *trackers* permettent la modulation de certains paramètres musicaux tels que l'amplitude et la transposition d'une hauteur de base par l'intermédiaire de séquences distinctes [...]; une seule note programmée dans un *tracker* peut déclencher une sous-séquence de formes d'onde de l'oscillateur, tout en déclenchant également des séquences de paramètres de modulation (transposition, largeur d'impulsion, arpèges basés sur la note de la racine, et ainsi de suite). Ce serait un euphémisme de dire que la programmation individuelle de ces paramètres [...] serait fastidieuse. Dans certains cas, les programmeurs/compositeurs de musique de jeu ont effectivement procédé de cette façon [...]. Le logiciel *tracker* vise à soulager l'utilisateur du fardeau d'avoir à configurer la puce sonore directement pour chaque déclenchement de note, permettant à l'utilisateur de se concentrer sur les aspects musicaux, de choisir l'instrumentation, et de composer la musique. » *Ibid.*, p. 2.

(petitesse et légèreté) de la *game boy* pour laquelle il est conçu. Il permet aux micromusiciens une souplesse remarquable, une capacité d'improvisation des effectifs, de choix au pied levé des personnes participantes. Le micromusicien peut ainsi s'intégrer rapidement aux *micro-parties*.

LSDJ (*Little Sound Dj*) est une *ROM* créée en 2000 par le suédois Johan Kotlinski⁵⁹. Au départ, le terme « mémoire morte » (de l'anglais, *Read-Only Memory: ROM*) désignait une mémoire informatique dont le contenu était fixé lors de sa programmation. Il pouvait alors être lu par l'utilisateur mais était non modifiable. Cette mémoire ne s'effaçait pas lors de la mise hors tension de l'appareil qui la contenait.

LSDJ est un programme « fait par des fans⁶⁰ ». Il ne dispose d'aucune licence de la part de l'entreprise *Nintendo* qui l'eût autorisé officiellement à exploiter les sons de la *game boy*. C'est donc un programme pirate en soi. Le *hacking* est ici foncier⁶¹. Cette *ROM* peut être soit placée sur une cartouche de *game boy* afin d'être lue directement par la console, soit être lue par un émulateur, un logiciel permettant ici d'imiter le comportement physique de la *game boy*. Sur l'ordinateur émulé, on pourra choisir de naviguer sur la *ROM* avec le clavier ou d'ajouter une manette (permettant des gestes ludiques et régressifs en soi), pour une maniabilité plus semblable à celle de la *game boy*.

59 Créateur suédois à l'origine du *tracker LSDJ*, qui était son projet d'études informatiques. Il a également créé *Bleep Street*, un label de musiques *8 bits*.

60 Brigade neurale, *LSDJ: Faire de la musique avec une Nintendo Gameboy*. <http://blog.brigadeneurale.org/2011/02/14/lsdj-faire-de-la-musique-avec-une-nintendo-gameboy/>.

61 On y reviendra plus en détail au chapitre 9.

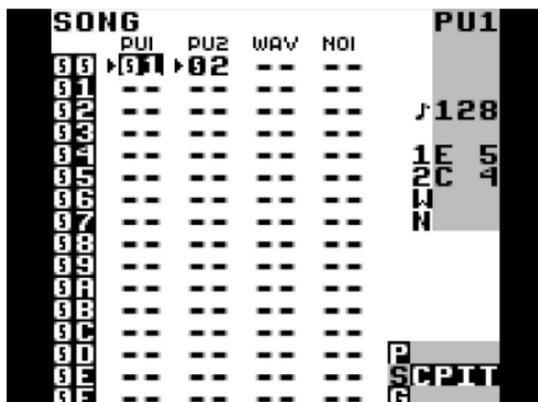


Figure 5. Interface de LSDJ. Droits réservés.

Sur *LSDJ*, qui fait donc de la *game boy* un outil de composition, on ne dispose que de quatre pistes sonores différentes: deux pour les mélodies, une pour les percussions, et une autre pour les « bruits. » Cette gestion des proportions entre mélodies et « bruits » rappelle exactement celle de certaines œuvres de Bartók, ainsi la *Sonate pour deux pianos et deux percussions* (1937): deux instruments « mélodiques » (les pianos) et deux percussifs ou bruitistes. Ainsi, les acquis de la musique savante du siècle dernier ne sont pas tous ignorés, et parfois exploités avec une bonne économie des moyens esthétiques (celle du Hongrois) sans parler de l'économie des moyens technologiques, elle inédite. Pour remplir l'espace sonore, on donne aux mélodies des ambitus de plusieurs octaves, rapidement balayés (on peut en parcourir 5 sur *LSDJ*). Sur *game boy*, comme sur d'autres consoles de jeu, les outils de composition permettent de concevoir des morceaux de forme rythmique principalement binaire. Le ternaire peut également s'obtenir, mais la logique de composition rythmique y est plus complexe et nécessite une bonne maîtrise du logiciel. Si la musique du Moyen Âge, avant le *xiv^e* siècle et Philippe de Vitry du moins, était majoritairement ternaire, c'est donc l'inverse dans le cas de la micromusique, du moins issue de *LSDJ*. La doxa religieuse contraignait le Moyen Âge en imposant le ternaire (trinitaire). La doxa micromusicale est, elle, technologique. Il faudrait se demander s'il y a là une différence fondamentale.

La *game boy* est une console « 8 bits ». Pour comparer, l'actuelle *Play Station 2* est une console 128 bits et ses capacités sonores sont équivalentes à celles d'un CD. Autrement dit, les sons disponibles sur la *game boy* sont plus « limités », ils sont *chip* (de basse qualité). Un son *kitsch* est alors engendré. Néanmoins, grâce à toutes les fonctionnalités proposées par *LSDJ*, il est tout de même possible (et c'est le jeu...) de créer des musiques les plus complexes possible : toujours le jeu de la contrainte mallarméenne, déjà inhérente à la démoscène.

Les micromusiciens utilisent la *game boy* pour son timbre et notamment la qualité de ses basses. Beaucoup l'aiment parce qu'elle est une référence directe aux jeux vidéo. C'est encore un choix esthétique fondamentalement régressif, ce qui n'est pas une critique mais pourrait même être l'inverse : pour la paradoxale « nouveauté régressive » que cela engendre. Cet outil permet de composer tous « styles » de musiques, mais avec des sons *chip*. C'est une « kitschisation » continue des multiples références (rock, hip-hop, reggae, etc.), une moquerie mélangée à un hommage, permanents. Par son usage, les micromusiciens ne cherchent pas à recréer des musiques de jeux vidéo, ou à inventer un genre musical en particulier. Ils sont « inconscients de leur micromusique », en somme. Mais certes, « le vrai code est inconscient⁶² », écrit Pierre Schaeffer. Seul leur importe, affichent-ils du moins, de développer leur propre sonorité en fonction des propriétés acoustiques de la *game boy*. Ils sont ludiques et pudiques par essence : l'emphase esthétique n'est pas ici de mise. La pose reste toujours celle du jeu, du jouet. Ils *sont* parfois eux-mêmes des peluches (revoir Figure 1). Une peluche ne pense pas. La micromusique est prétendument un art d'enfant (ou du moins d'adulescent). Ce dernier ne peut, lui l'enfant, prétendre écrire l'Histoire. Et bien sûr, c'est ainsi qu'il l'écrit. Car, comme le remarquait Boulez, il y a « incompatibilité entre la volonté de « faire histoire », et le fait de l'importance historique elle-même⁶³ ». Par leur pudeur, leur auto-limitation, leur « humilité » affichée sous quelque violence sonore que ce soit, leur volonté de ne pas faire d'argent, de ne pas cultiver

62 *Op. cit.*, p. 282.

63 *Points de repère*, Paris, Christian Bourgois, 1981, p. 291.

d'individualisme, leur volonté permanente, enfin, « d'en rester à », les micromusiciens semblent surveiller continûment la bonne mise-en-œuvre de cet aphorisme boulézien, c'est-à-dire protéger la qualité et la pérennité de leur courant⁶⁴. Car, observateurs fondamentaux de toute obsolescence (technologique mais pas seulement), ils pourraient redouter exceptionnellement une obsolescence en particulier : la leur, celle de leur esthétique.

Détournements micromusicaux

Pratiquer le détournement est une démarche micromusicale des plus naturelles. Ce parasitage n'est certes pas neuf (sinon dans la mise-en-œuvre technologisante). N'était-ce pas déjà le cas du *hip-hop* (années 1980) et, bien auparavant, de *Pulcinella* de Stravinsky (1919), l'un des fondements du néoclassicisme ? Chez le Russe, comme plus tard chez les micromusiciens, grince une esthétique régressive et peut-être, comme Adorno, lui, le regrettait, un paradoxe, une démarche « embarrassée de ce comique qu'elle dénonce⁶⁵ ». Le comique n'est plus un problème aujourd'hui mais presque, au contraire, un consensus⁶⁶ (ce qui pourrait engendrer un autre type de problème, problème d'originalité).

La manipulation totale, profonde, de l'objet, parfois jusqu'à l'éclatement, permet d'en découvrir les structures et les potentiels sonores fonciers. Sur une *game boy*, il peut s'agir, par exemple, d'utiliser la structure de programmation d'origine qui sépare la puce sonore en quatre voix ; on peut aussi, grâce à la cartouche *LSDJ*, faire appel à la synthèse vocale. Les deux échelles peuvent se rencontrer dans une composition polyphonique où intervient cette synthèse vocale. Sur un clavier jouet « *bendé* », on pourra aussi se servir de l'agencement « classique »

64 Même les jeunes musiciens, ne serait-ce que dans l'histoire de la musique pop, ont appris que quantité de jeunes genres, d'abord sympathiques, vivaces, « purs », étaient rapidement voire fatalement « récupérés » par l'industrie culturelle, la marchandisation, et ainsi, à terme, détruits.

65 *Philosophie de la nouvelle musique*, Paris, Gallimard, 1962, p. 214.

66 Voir Jacques Amblard, « Musique, humour consensuel et postmodernité », *Humour musical et autres légèretés sérieuses de 1960 à nos jours*, Étienne Kippelen, dir., Aix-en-Provence, PUP, 2017.

des touches d'un clavier, tout en manipulant de l'autre main des potentiomètres qui détournent et déforment le son. On utilise ici également deux échelles de la structure de l'objet : le son produit originellement par la machine telle qu'elle a été conçue en usine, et les interfaces de modifications simultanées apportées par les modifications faites sur l'objet.

Sur la cartouche *Synthcart*⁶⁷ pour *Atari 2600* (1977), on peut utiliser, ensemble ou séparément, les fonctions de synthétiseur musical et de générateur d'image. La décision de produire en priorité du son ou des images peut amener à une production sous-jacente de l'autre média, inattendue, dépendante de ce qui est produit en premier. Au passage, le caractère organiquement pluridisciplinaire de notre art, ici même transdisciplinaire, semble évident.

La prospection des possibilités jusqu'à leurs limites amène à des expériences de détournement. Le micromusicien commence ses expériences sur l'objet, en cherchant à cerner ses capacités et ses limites afin de voir comment il pourra l'exploiter par la suite. Ces découvertes amènent alors à des expérimentations plus conscientes au cours d'un processus de création artistique⁶⁸. Ensuite, les artistes s'interrogent sur le fondement de leur projet, sur la façon dont ils vont l'aborder, le point de vue, le contexte dans lequel ils vont le réaliser, voire la raison du projet, etc. À ce stade du « jeu », nous pouvons déjà parler de micromusique. Selon cette dernière, encore une fois, c'est l'objet sonore lui-même qui détermine le genre.

67 *Synthcard* est un logiciel sous forme de cartouche de jeu. Il permet d'exploiter les sons de l'*Atari 2600*.

68 « L'intention créative met en jeu l'ensemble des matériaux de mémoire, qu'il s'agisse de représentations sensorielles, conceptuelles ou abstraites, affectivo-émotionnelles. Ces matériaux ont une origine extrêmement variée. Ils peuvent provenir d'horizons lointains, étrangers aux préoccupations immédiates de l'artiste. Ils sont l'objet de multiples manipulations et combinaisons, conscientes ou inconscientes. Pour se cristalliser dans l'idée, l'intention se réfère aussi à un répertoire de connaissances esthétiques établi à partir des diverses expériences artistiques passées. Elle doit tenir compte du contexte présent, c'est à dire des apports de l'observation en cours, afin de réaliser une proposition concrète à la problématique du faire. » Roger Vigouroux, *La fabrique du beau*, Paris, Odile Jacob, 1992, p. 290-291.

Une console de jeu, par exemple, a pour fonction première de faire fonctionner un programme interactif. Simultanément, elle produit un accompagnement sonore qui se superpose à ce cadre ludique. Cette matière sonore peut être déplacée vers la création musicale en bénéficiant de cet héritage culturel sympathiquement régressif et vidéo-ludique. Le déplacement de la fonction sonore d'un cadre de paysage musical d'accompagnement vers une possibilité réelle de création portée par ses références culturelles, est un des fondements majeurs du détournement d'objet sonore en micromusique. Cet héritage porte en lui timbre, structures et modes de compositions. Par ailleurs, le détournement des consoles n'est pas toujours porté sur le son, d'autres artistes détournent également les images de jeux vidéo.

La fonction première d'un synthétiseur pour enfant est de produire des sons ou des *patterns* (motifs sonores). Ces *patterns* sont connus voire mythifiés par leurs utilisateurs : ces motifs et ces sonorités, construits sur des références musicales « grand public », étaient déjà les mêmes vingt ans auparavant.

Dans le cas du *circuit-bending*, la nature bruitiste des sonorités s'accroît par la reconstruction malaisée des séquences à partir des sons détournés. C'était la préoccupation du *circuit-bendeur* Val Kiri⁶⁹, qui développa un séquenceur pour jouets *bendés*. Il permit ainsi d'améliorer en temps réel les suites de sons issues de multiples consoles ou jouets⁷⁰.

La *toy music* est une forme musicale consistant à utiliser des jouets-instruments de musique dans des compositions. Citons Pascal Comelade⁷¹, Pascal Ayerbe⁷², Cobol Pongide⁷³,

69 De son vrai nom Valéry Sandor, Val Kiri est un artiste français, théoricien du *circuit-bending*.

70 Cf. conférence de Val Kiri donnée à Dunkerque en novembre 2014. <http://valkiri.incongru.org/>

71 Pianiste et auteur-compositeur français.

72 Artiste multi-instrumentiste français. Comme Cage dans son *Waterwalk* (1960), il compose à partir de tous types d'objets susceptibles d'émettre du son.

73 Groupe de musiciens italiens qui utilisent des jouets-instruments ainsi que des robots qu'ils mettent en scène durant leurs concerts. Ils jouent des claviers-jouets, des synthétiseurs *vintage*, et des instruments fabriqués par

ou encore Mauro Lanza (cité au chapitre 4 pour son *Barocco*, 1998-2000). Le détournement, ici évident, reste cependant limité. Les objets sonores sont utilisés tels quels. Aucune modification matérielle n'est nécessaire. Cette démarche est à rapprocher, si l'on veut, des *ready-made* de Marcel Duchamp⁷⁴. Plus précisément, le précédent de Cage (là encore) et de sa *Suite pour piano jouet* (1948), semble évident. En un sens, le *circuit-bending* s'inscrit dans la continuation de la *toy music*, puisqu'il utilise la matière sonore de jouets (mais cette fois électroniques) et l'amène plus loin en la transformant. C'est une *toy music* qui « dépasse » le *ready made* initial pour acquérir une *technè*.

L'exemple de Tapetronic

Le détournement permet aussi d'intégrer des objets originaux, parfois dérisoires, et de légitimer leur présence sur scène; leur fonction et leur esthétique sont aussi visuelles que sonores. Le cas de Tapetronic semble à cet égard éloquent. Alexis Malbert, alias Tapetronic, est un artiste français issu de l'École Nationale Supérieure d'Art de Limoges. Il est à l'origine du « magazine/gadget » *Discuts Mag*.

Discuts est un magazine/gadget trimestriel dédié à l'archéologie des médias sonores et à leurs manipulations actuelles. [...] *Discuts* développe une étude curieuse de notre environnement sonore, favorisant les jeux de la création dans tous ses états, tout en explorant le papier imprimé dans de nouvelles dimensions⁷⁵.

le biais du *circuit-bending*. Site officiel de Cobol Pongide. <http://www.cobolpongide.org/>

74 Voir par exemple Marcel Duchamp, *Marcel Duchamp parle des ready-made à Philippe Collin*, Paris, L'Échoppe Éditions, 1999.

75 Site officiel de Tapetronic. <http://www.alexismalbert.com/>

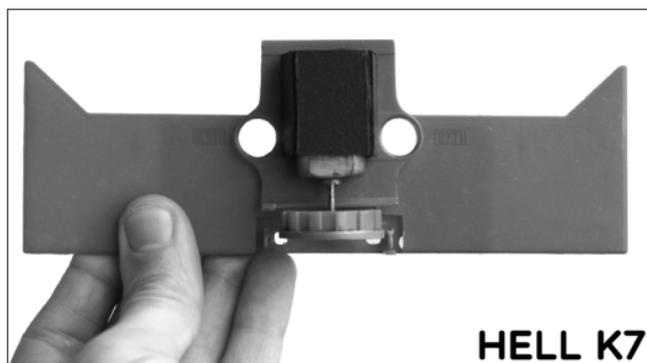


Figure 6. Hell K7. Photo Alexis Malbert.

Tapetronic détourne et transforme des matériaux sonores, à partir des cassettes audio et des magnétophones qu'il utilise comme matières premières. D'autres artistes fabriquent des objets à partir de ces matériaux à des fins plastiques: le *designer* hollandais Patrick Schuur⁷⁶ a construit un meuble à partir de 918 cassettes assemblées. L'artiste Brian Dettmer⁷⁷ réalise des faux squelettes humains et animaux à partir des structures plastiques des cassettes, qu'il déforme pour obtenir des silhouettes; il utilise également les bandes magnétiques dans ses sculptures. Par ailleurs, plusieurs sites *web* donnent des idées de recyclage de cassettes audio, parmi elles: des vêtements et des sacs en crochet à base de bandes magnétiques, diverses surfaces recouvertes de cassettes pour cultiver une esthétique « *rétro* », etc.

Dans le cas de Tapetronic, le fait singulier est qu'il réemploie ce matériau de fixation sonore pour créer des instruments. Il en crée à partir de cassettes ou de magnétophones qui portent déjà une histoire, puisqu'ils ont déjà servi comme supports pour fixer et reproduire du son. De plus, l'utilisation de la cassette est en elle-même une référence visuelle et sonore – ce support a un grain, un son spécifique et reconnaissable, tout comme la voix humaine a son « grain » selon Barthes⁷⁸, sa

76 Site de Patrick Schuur. <http://www.designboom.com/design/cassette-tape-closet-by-patrick-schuur/>

77 Site de Brian Dettmer. <http://briandettmer.com/art/>

78 Voir *Le grain de la voix*, Paris, Seuil, 1981.

touchante imperfection. L'artiste se sert alors de ces matériaux pour inventer des outils comme l'*Audio Roller* (un patin à roulettes qui contient un lecteur cassette intégré sur le côté de la chaussure), la *Scratchette* (une cassette qui « *scratche* »), le *Walkman* roulant (un *Walkman* sur roulettes, qui se déplace quand on lance la lecture d'un morceau). Ces inventions lui permettent de créer et d'exploiter les possibilités sonores de la cassette. Les combinaisons qu'en tire Tapetronic produisent des objets singuliers, pittoresques, inattendus.



Figure 7. *Scratchette*. Photo Alexis Malbert.

Certaines de ces expérimentations sont à rapprocher, bien entendu, de la « musique concrète » de Pierre Schaeffer. Dès les années 1940, cet ingénieur/compositeur manipulait des bandes magnétiques. Il en réalisait des boucles. Au-delà de l'équation platonicienne, qui identifie « beau » et « vrai », il semble que Schaeffer souhaitait d'abord – peut-être – atteindre au vrai (le « concret »). Chez Tapetronic la démarche semble plus séductrice. Elle chercherait davantage le « beau », en quelque sorte. Elle s'aide aussi de références, use donc aussi du « connu ». L'utilisation d'un support de diffusion comme la cassette en guise d'instrument permet aussi d'inclure des citations. Tapetronic détourne des collectages, des succès radiophoniques, des discussions enregistrées, etc. Il s'inscrit ainsi dans la filiation plus précise du Steve Reich de *Come out to show them* (1965-1966). L'artiste n'est plus un moderniste pur (comme Schaeffer), il vient après Jauss: il accorde plus d'intérêt à la réception de ses créations (et à « l'horizon

d'attente du public⁷⁹ », qu'à la source sonore de départ. Il pense également avec soin l'esthétique visuelle des objets qu'il conçoit. C'est un plasti(musi)cien organiquement transdisciplinaire. Ou c'est un plasticien si l'on considère que les arts plastiques se sont totalement emparés du son (mais pas encore du concert) depuis les années 2000⁸⁰.



Figure 8. *Audio Rollers*. Photo Alexis Malbert.

8 – Son, régression : la musique des *geeks* ?

Le mot *geek* provient de l'ancien allemand « *geck* », qui désignait l'idiot du village. Des dérivés de ce terme sont encore utilisés dans plusieurs pays européens : aux Pays-Bas, « *gek* » désigne le fou ; un patois du Nord-Est de la France associe le sème « *gicque* » au fou du carnaval. Dans l'empire austro-hongrois du XVIII^e siècle, on rencontrait des « *gecken* », personnes présentant des handicaps physiques ou mentaux, exhibées dans les foires et les cirques ambulants⁸¹. Dans « *gecken* » se cache l'idée d'un

79 Hans Robert Jauss, *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard, 1978, p. 125.

80 Voir Jacques Amblard et Sylvie Coëllier, *L'art des années 2000. Quelles émergences ?*, Aix-en-Provence, PUP, 2012, en introduction, p. 5.

81 Décryptage *Geek* – Le blog pour tout comprendre sur l'univers *geek*. <http://decryptage-geek.blogspot.fr/2010/03/decryptage-geek.html>.

« monstre qui mange tout sans distinction⁸² ». Cette mode des foires aux monstruosité arrivera jusqu'aux États-Unis où elle prendra plus d'ampleur. D'après David Peyron :

À l'origine, le terme *geek* désigne une variation, un sous-genre du *freak*, monstre de foire anglo-saxon. Les *geeks* étaient les monstres de foire les plus vils, les moins valorisés. Lors de leurs démonstrations publiques, généralement présentés comme des enfants sauvages de Bornéo ou de Tasmanie, ils mangeaient tout ce que les visiteurs leur présentaient (objets, animaux vivants, etc.)⁸³.

Ceci se fera bientôt métaphore culturelle pour désigner les personnes passionnées par certains domaines et qui *dévorent* toute connaissance corrélée.

On retrouve cette idée de monstruosité, de marginalité de l'individu dans la sphère scolaire américaine où s'est développée en premier lieu l'utilisation de ce mot au sens figuré⁸⁴.

Aujourd'hui, ce terme désigne celui qui s'intéresse de près à plusieurs domaines, jeux vidéo, informatique, science-fiction, *comics*, et plus généralement, qui se passionne pour les univers imaginaires ou virtuels. C'est un terme cependant controversé, sujet à de multiples définitions. Remarquons au passage que les *geeks* sont souvent implicitement de jeunes gens, enfants, adolescents (ou adulescents).

Dans les années 1960, le *geek* est souvent vu comme un technicien ou un ingénieur, très intelligent, minutieux, passionné de sciences exactes. Son style vestimentaire est également référencé, voire signalétique (pantalon trop court, grosses lunettes, gadgets, notamment le « *Pocket protector* » : inséré dans la poche de chemise, il permet d'y glisser des stylos sans que ceux-ci ne tâchent les vêtements). Au tournant des années 1970, le terme devient alors synonyme d'« intello », de « fayot » frustré car sans vie sexuelle, de brute mathématique. Il devient péjoratif au point de devenir une insulte.

82 *Idem.* Javier Polo, *Interview* de David Peyron.

83 *Ibid.*

84 *Ibid.*

Par la suite, la culture *geek* a du mal à s'imposer dans le modèle des loisirs américains. Cette culture candidate semble avant tout une mélancolie juvénile. Quand les *geeks* sont enfants ou adolescents, quels parents apprécieront qu'ils lisent des *comics* et jouent à des jeux de rôle, sans leur reprocher de s'évader, de fuir la réalité? Cette méfiance fut renforcée par un fait divers. En 1979, James Dallas Egbert III, un adolescent féru du célèbre *Donjons & Dragons*, fit une seconde tentative de suicide après une partie de ce jeu. La nuit suivante, il réussit à se tuer. Les médias établirent un lien entre cette tragédie et le jeu de rôle, accusé de rendre les jeunes gens schizophrènes, dépressifs et suicidaires⁸⁵.

Comme les jeunes (ou adultes) adeptes des jeux de rôle, les lecteurs de *comics* aiment eux aussi s'identifier éperdument à des personnages jusqu'à la fuite, voire la dépersonnalisation. Ces derniers, généralement anonymes et ordinaires le jour, se transforment la nuit en super héros populaires. *Spider-Man*⁸⁶ en particulier met en scène un adolescent introverti, martyrisé par ses camarades de classe, cependant héros nocturne (ou du moins héros hors des heures scolaires ouvrables). Le *geek* s'abreuve de fictions, autant d'avatars du *Vilain petit canard* d'Andersen (1842), qui racontent sa guérison extraordinaire en somme, sa révélation, voire son couronnement.

Dans les années 1990, de nombreuses personnes possèdent bientôt un ordinateur et durant les années 2000, un accès domestique à *internet*. Les *geeks* sont alors vus d'un autre œil. Ils deviennent des conseillers utiles, éventuellement admirables. Avec le lancement des produits *Apple* notamment, des consoles et du matériel informatique en général, les usagers se sont mis à s'autoproclamer *geeks*. Ils ont parfois fait de cette culture un quasi-phénomène de mode. Aujourd'hui, le mot *geek* désignerait plutôt un spécialiste. Comme dit dans le documentaire *La revanche des Geeks*:

85 La disparition de James Dallas Egbert. ptgptb.fr/la-disparition-de-james-dallas-egbert-iii-1.

86 Personnage fictif faisant partie de l'univers *Marvel Comics*. Il fait sa première apparition dans l'un d'eux, *Amazing Fantasy*, en 1962.

Aujourd'hui la définition du mot *geek* a vraiment changé, c'est presque devenu un compliment. *Geek* ne désigne plus seulement une personne qui travaille dans le domaine scientifique ou informatique. On peut être un *geek* du vin, un *geek* du vélo, un *geek* du cinéma, ou même un *geek* de la moto... C'est devenu très chic d'être *geek*. Et même en fait c'est très cool d'avouer qu'on est passionné par tel ou tel sujet⁸⁷.

En 2010, le terme entre dans le Petit Larousse: « (mot anglo-américain). Personne passionnée par les technologies de l'information et de la communication, en particulier par *internet*. » Face à cette consécration, on va parfois jusqu'à s'arracher le titre de « vrai » *geek*. Certains candidats brandissent leurs connaissances en matière de séries, de jeux, de répliques cultes, d'informatique, etc. Ceci permet notamment leur intronisation auprès de leurs « semblables ». Cette dernière est désormais malaisée, on rejette les « nouveaux *geeks* », méprisés, considérés comme de « faux » *geeks*⁸⁸.

Si le *geek* est donc mieux accepté aujourd'hui, parfois envié, pour beaucoup il évoque toujours un asocial malpropre, malsain, adolescent partiellement clochardisé car inadapté aux finesses cruelles de la vie sociale. Cependant, il existe donc aujourd'hui une véritable « culture *geek* », rassemblant de nouveaux types de créateurs généralement liés aux nouvelles technologies, dessinateurs (graphistes), auteurs (de *fanarts*, d'articles sur le *web*, de *blogs*, etc.), podcasteurs, réalisateurs de *web-séries*.

Le terme *geek*, au Japon, s'accuse probablement en *otaku*, sorte de super-*geek* « aggravé » par l'inclination nippone pour la technologie. Ce dernier sème exotique est cité par Corinne Maillet au chapitre 1⁸⁹. Il est donc corrélé en profondeur, comme celui de *geek*, à une régression adolescente, accessoirement technoïde. *Lotaku* est passionné de mangas, d'idoles japonaises, de figurines, de jeux vidéo, d'arts martiaux, de

87 Jean-Baptiste Peretie, vidéo *La revanche des Geeks*, Paris, Arte France et la Générale de Production, 2012.

88 *Ibid.*, p. 49.

89 *Le marketing adolescent: comment les marques s'adressent à l'enfant qui sommeille en nous*, Paris, Pearson Education France, 2005, p. 9.

cosplays. En fait, au-delà des *otaku*, les *geeks* de tout l'Occident sont liés peu ou prou à l'ex-Empire du Soleil Levant, car de nombreux produits commerciaux de la culture *geek* (jeux vidéo et électroniques), sont bien entendu japonais, depuis la révolution industrielle nipponne des années 1980 qui a vu fleurir des groupes comme Sony ou Yamaha.

L'industrie du jeu vidéo est désormais presque aussi importante que celle du cinéma hollywoodien. Cette dernière est d'ailleurs désormais contrainte, au moins depuis *Super Mario Bros* (1993), *Streetfighter* (1994), *Mortal Kombat* (1995) puis *Lara Croft* (2001), de proposer couramment des films bâtis sur des jeux vidéo (alors qu'auparavant c'est l'inverse qui avait lieu). Hollywood peut devenir un produit dérivé des jeux vidéo et non le contraire comme à l'époque plus ancienne initiée par *Star wars* (1977). Le paysage industriel est ainsi lui-même devenu plus *geek*. Les références à cette culture, qu'on s'en rende compte ou non, sont devenues usuelles, banales. Aujourd'hui, ce n'est pas être *geek* (du moins dans un sens péjoratif) que de connaître le personnage de Mario Bros⁹⁰ par exemple, tout comme ceux de Julien Sorel (1830) ou *Oliver Twist* (1837), *Emma Bovary* (1857) ou *Gavroche* (1862).

Relation organique entre le micromusicien et sa machine

Comme on l'a vu au chapitre 6, être micromusicien implique le fait d'être ou d'avoir été *geek* à un moment quelconque. La micromusique multiplie donc les références à cette culture. Voici ce que remarque David Peyron⁹¹ quant à cette dernière :

On entend de plus en plus parler de cette « culture *geek* », de cette « communauté *geek* », et d'autres expressions de ce type qui induisent l'existence d'un groupe social à part entière: une nouvelle génération d'adeptes de technologie qui maîtriseraient parfaitement l'outil, son contenu et son contenant, le *hardware* et le *software* (et dans celui-ci particulièrement les logiciels libres)⁹².

90 Un des premiers jeux de « plateforme » créé. Il fut édité par Nintendo en 1983.

91 Docteur en sciences de l'information et de la communication français.

92 David Peyron, « Culture *geek* et logiciel libre : Une approche idéologique

On croirait qu'il décrit là une communauté de micromusiciens. Il poursuit longuement au sujet de la relation fusionnelle, voire organique, entre le *geek* et sa machine qui devient « un organe, un organe numérique⁹³ ». S'agirait-il donc d'un premier degré de transhumanisme? Quoi qu'il en soit, nous pouvons relier

et communautaire de l'informatique », communiqué lors du *Colloque logiciels libres, innovations en réseau*, Université du Québec à Montréal (UQAM), 17 et 18 septembre 2007. <https://davidpeyron.wordpress.com/textes-et-extraits/culture-geek-et-logiciel-libre-une-approche-ideologique-et-communautaire-de-linformatique/>

- 93 « Pour le *geek* le rapport à l'ordinateur est très particulier, intégré dans le mode de vie. Il connaît tous les rouages, tous les secrets de l'informatique et la machine devient, comme l'explique un informaticien se disant *geek*, sur son *blog*: "un organe, un organe numérique, qui ne demande qu'à être programmé pour vivre". On trouve donc là une métaphore du rapport à la machine, qui représente celle-ci comme une véritable extension du corps humain, une nouvelle corporéité qui palie les insuffisances de notre physiologie. Il y a ainsi dans ce qui lie les *geeks* à l'ordinateur quelque chose de darwinien, il est perçu comme une évolution une adaptation logique de l'humain aux contraintes nécessaires. L'informatique s'inscrit de ce point de vue dans une continuité sans accroc dans l'évolution humaine, ce qui conduit à certains raccourcis pour le moins rapides: "nous avons calculé avec nos mains, puis avec nos machines". Cette citation extraite du *blog* d'un autre informaticien se présentant comme *geek* est remarquable en deux points. Elle fait tout d'abord le lien entre les mains et la machine informatique en oblitérant toutes les innovations qui se placent entre les deux sur le plan chronologique. De là, elle met sur le même plan un organe humain et un objet de fabrication industrielle. L'ordinateur est alors considéré comme "un deuxième cerveau", un troisième lobe cérébral et l'informatique est définie non pas comme science "du traitement rationnel, notamment par machines automatiques, de l'information" mais comme "délégation de notre activité de calcul à une machine". La nuance entre les deux définitions peut sembler ténue mais elle apparaît comme caractéristique de ce rapport étroit entre le *geek* et sa machine. La première extraite d'un dictionnaire fait uniquement référence au matériel, la seconde extraite d'un *blog* tient compte du « nous » qui représente l'humanité. La machine ne fait pas un calcul qu'on lui demande de faire, elle fait notre calcul, elle prend notre relais. De ce point de vue le rapport entre l'ordinateur et le *geek* n'est pas univoque mais les deux ne font presque qu'un, "les *Geeks* sont capables de se projeter dans l'artefact numérique". On est donc ici assez loin du simple outil, pour l'imaginaire du *geek* cela va bien au-delà, la passion du *geek* est de l'ordre de l'engagement total, et de l'expertise complète. » *Idem*.

ces propos à ceux de Jean Baudrillard évoquant le contrôle de l'objet par le geste :

Presque autant que le monde du travail, le monde domestique est régi par la régularité des gestes de commande ou de télécommande. Le bouton, le levier, la manette, la pédale, ou rien : ma seule apparition dans le cas de la cellule photoélectrique, se sont substitués à la pression, à la percussion, au choc, à l'équilibre du corps, au volume et à la répartition des forces, au tour de main (c'est plutôt la rapidité qui est exigée). À la préhension des objets qui intéressait tout le corps se sont substitués le contact (main ou pied) et le contrôle regard, parfois l'ouïe. Bref, les seules « extrémités » de l'homme participent activement de l'environnement fonctionnel⁹⁴.

Par ailleurs, cette proximité entre les micromusiciens et leurs machines a également une dimension affective, voire affective/régressive : voilà encore le « doudou magique⁹⁵ » évoqué par Robert Ebguy à propos du téléphone portable, ici en beaucoup plus puissant (pour l'onirisme technologique) et donc en bien plus magique encore (et donc en considérablement plus régressif?). Comme l'explique Jordan Saïsset⁹⁶, les micromusiciens de sa génération ont grandi avec la société industrielle et le grand capitalisme. Ils ont passé leur enfance à se divertir avec des jouets en plastique, jetables, vendus en masse sous l'influence de la publicité, qui ne cessait de présenter les « tout derniers produits à la mode », afin de contraindre les parents à acheter les jouets dernier cri pour leurs enfants. C'est aussi une génération qui a connu la popularisation du jeu vidéo, d'*internet*, ainsi que la démocratisation de l'ordinateur dans les foyers.

En retrouvant – et en réutilisant plus tard – ces objets initialement destinés à les divertir du temps de leur enfance, les micromusiciens ont développé systématiquement et pour ainsi dire esthétiquement un sentiment de nostalgie pour ces jouets. Cette nostalgie régressive est à relier au fameux *Syndrome de*

94 Jean Baudrillard, *Le système des objets*, Gallimard, Paris, 1968, p. 68-69.

95 *La France en culottes courtes, pièges et délices de la société de consolation*. Paris, J.-C. Lattès, 2002, p. 65.

96 Artiste marseillais, micromusicien sous le pseudonyme J+1. Il est également rédacteur à *Journal Ventilo*. Voir chapitre 10, « Entretien n° 1 », au début.

Peter Pan (Dan Kiley) longuement décrit au premier chapitre⁹⁷. Mais ici le syndrome n'est pas subi mais donc assumé, développé. En tant que micromusicien, Jordan Saïssset a fait la démarche consciente, une fois adulte, de se re-familiariser avec les émissions télévisées destinées à la jeunesse, l'univers du jeu vidéo et surtout les musiques vus et entendus durant son enfance et son adolescence. Il a pris le parti d'accuser ces influences, de les valoriser. Il y aurait là un « peter-panisme » en somme, une adulescence *militante* esthétiquement. L'adulescence résultante du « sujet Jordan Saïssset » pourrait s'avérer à la fois plus spectaculaire et plus faible que chez tout individu du même âge, par la distanciation esthétique, la stylisation de l'adulescence qui implique son secret dépassement (au moins partiel) par son analyse même.

Au chapitre 3, Jacques Amblard insiste sur la corrélation paradoxale entre fête et régression tragicomique. Les années 2000 seraient à la fois celles d'un sombre 11 septembre et celles, plus festives, des retrouvailles d'une planète parfois plus joyeusement (naïvement) mondialisée. « Bref, les adulescents, en quelque sorte, n'en finissent pas de fêter leur avènement⁹⁸. »

Or, comme on le verra au chapitre suivant, le but des artistes de micromusique tout particulièrement est de produire des œuvres joyeuses et festives. Les références aux cultures populaire et *geek* sont omniprésentes. Mais c'en est fini ici du *geek* ancien, tragique, marginal. Le nouveau *geek*, en tout cas micromusicien, n'est plus seul. Il est notamment sexué car rock, néo-*punk*. Les artistes, carnavalesques comme les « gicques » anciens du Nord-Est de la France⁹⁹, n'hésitent pas à recourir à une auto-dérision extrême, en se travestissant sur scène. Eat Rabbit y arbore un costume de lapin, le duo Teamtendo surgit en marmotte et en cougar, John Deneuve en super-héroïne. GEM TOS porte un masque d'aviatrice quand elle chante. Jankenpopp, quant à lui, utilise des plaids en fausse fourrure (donc en peluche) de zèbre et de léopard pour couvrir les supports de ses instruments.

97 *Op. cit.* Dodd, Mead & Company, 1983.

98 Voir chapitre 3, titre « Fête et régression ».

99 Revoir le début du chapitre, premier paragraphe.



Figure 9. Gem Tos en tenue de scène (avec son masque d'aviateur) en référence aux premières femmes astronautes, notamment Anna Fisher. Droits réservés.

Les micromusiciens, tels *Daft punk* en 2003¹⁰⁰, mais à une échelle considérablement plus élevée, intègrent des citations sonores et visuelles issues d'émissions, de dessins animés, de jeux vidéo. Ils conçoivent et brandissent des instruments-jouets originaux. L'artiste Zombectro réalise des soli d'*air guitar*¹⁰¹

100 Revoir chapitre 3, titre « Fête et régression ».

101 Sorte de karaoké gestuel, c'est mimer l'acte de jouer de la guitare sans toutefois avoir d'instrument en main. Il existe des championnats d'*air guitar*. Les participants montent sur scène en faisant semblant de jouer pendant que des airs de guitare sont diffusés.

pendant ses concerts. Ici il s'agit d'une systématisation donc d'un *style*, d'une stylisation régressive, voire d'une esthétisation effective de la culture *geek*.

Pour Adorno, la musique populaire se bornait à

sacrifier son individualité en l'ajustant à ce qui a régulièrement du succès, faire comme tout le monde, cela découle du fait qu'au départ, c'est plus ou moins la même chose que la production standardisée des marchandises destinées à la consommation offre à tout le monde¹⁰².

Or, contrairement à ce qu'il annonçait, la micromusique a beau faire partie des courants de musique récents, liés à une culture de masse (la culture *geek*), il n'en reste pas moins qu'elle n'est pas un produit, sinon critique, de l'industrie culturelle. Loin d'être dérisoire, elle se rapprocherait davantage d'une esthétique de la dérision. Elle invente, en tout état de cause, une esthétique inédite, donc historique, esthétique régressive dont l'importance est indexée à celle du phénomène adulescent, importance dont le premier chapitre témoigne à chaque ligne. Quand il devient si difficile de rester moderniste à l'heure de la « fin de l'histoire¹⁰³ », elle seule, par ailleurs, problématise la question de l'historicité musicale de façon si aiguë, par sa fuite en avant, son paradoxe permanent du « nouveau ancien¹⁰⁴ », ou de la régression nouvelle.

Pour Jordan Saïssset, l'attachement régressif du micromusicien pour sa machine-jouet, comme pour un objet transitionnel, permet surtout à l'artiste d'octroyer un potentiel artistique à des objets « vierges », jamais destinés à la création auparavant. Il pense cette démarche dans l'air du temps. Surtout, cette dernière est collaborative, par le biais de résidences, d'*internet*, des *FabLabs* et autres ateliers. L'aspect collectiviste est primordial. Il marque la vraie frontière entre l'esprit de la démoscène, élitiste, fermé, et celui de la micromusique. Par ailleurs, l'attachement initial à la machine-jouet, régressif ou non, semble largement dépassé dans cette socialisation finale. Il s'agit donc d'une esthé-

102 Adorno, Theodor W., *Le caractère fétiche de la musique et la régression de l'écoute*, Paris, Allia, 2001. p. 32.

103 On reviendra en conclusion sur cette idée de Fukuyama.

104 Travail sur l'obsolescence technologique très récente.

tisation et d'une socialisation rituelle de la régression, par ce fait transcendée dans sa théâtralisation même.

Certes, le principe des découvertes collectives (par le biais des laboratoires scientifiques notamment) est en principe ancien. Le concept de savant solitaire, encore plus ancien, semble aujourd'hui presque oublié. La notion d'équipe de recherche s'est fortement développée dès avant-guerre. Pourtant, Henry Jenkins conçoit plus précisément « l'intelligence participative » comme une nouvelle forme d'ingéniosité se développant sur *internet*¹⁰⁵. Il la confronte à la « culture convergente », qui désigne les informations transmédias dont les publics se servent sans nécessairement faire le tri entre les données pertinentes et celles qui ne le sont pas. Les micro-musiciens rejettent cette sous-culture de la convergence par le biais de l'*open source*. Ils sont « hacktivistes » dans l'âme¹⁰⁶.

9 – Ultimes typologies – la musique des *hackers* ?

Il est finalement malaisé de définir ce que recouvre le terme « micromusique ». Ici nous expliquerons, *in fine*, pourquoi nous avons choisi ce sème plutôt qu'un autre. Pourquoi si tard ? Parce que la micromusique, jeune, vive, indisciplinée, n'en est pas encore – en un sens heureusement – à quelque définition ou fixation typologique que ce soit. *En finir par* des hypothèses typologiques, dans le cadre de ce bref ouvrage, ne doit donc étonner personne. Nous ne souhaitons d'ailleurs pas que cette typologie fasse jamais autorité, ni ne devienne définitive, ce qui contribuerait à affaiblir la vivacité micromusicale et participerait typiquement de cette esthétique ennemie, subtilement concurrente, voire « parasite¹⁰⁷ » de son objet d'étude.

105 Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2008.

106 Voir chapitre 9, *in fine*.

107 Voir à ce sujet Jacques Amblard, « L'œuvre esthétique ou l'esthétique comme art concurrent de son objet d'étude », *l'Université des Arts*, Marc Jimenez, dir., Paris, Klincksieck, 2004, p. 14.

En fait, s'il n'est pas toujours assassin, ce besoin de catégoriser est surtout présent du côté des structures qui essaient d'encadrer professionnellement les micromusiciens. Elles ont certes besoin de termes pour présenter, annoncer¹⁰⁸ les œuvres ou événements. Le Collectif Freesson¹⁰⁹ par exemple, utilise fréquemment le terme « micromusique ».

Chiptune, retrogaming et 8 bits.

Avant de revenir au sème « micromusique », commençons par régler le cas d'un autre, si tant est que ce soit possible. Il est synonyme selon les uns, plus large ou hélas plus particulier selon les autres: l'avantage, en tout cas, du terme « *chiptune* » est qu'il contient mieux que tout autre le caractère dérisoire foncier (et donc *non sérieux* et régressif en cela) de notre esthétique micromusicale, mais aussi la technicité de cette dernière, et cela avec une bonne économie des moyens, grâce à un jeu de sonorités. Dans le mot « *chiptune* », en effet, se cache un double sens, entre « *chip* » et « *cheap* ». Le premier signifie « puce » et le second « bon marché »; « *tune* » signifie « air » ou « mélodie ». On peut donc comprendre la *chiptune* comme la musique produite par les sons de la puce électronique d'une console de jeux, mais aussi « bon marché » car musique provenant de composants de consoles anciennes, effectivement peu chères aujourd'hui. La sonorité de la puce électronique constitue la signature sonore de la *chiptune*.

Beaucoup d'artistes, on l'a vu, utilisent directement les consoles de jeux et les ordinateurs comme instruments de musique mais aussi pour composer leurs morceaux. Ils piratent donc *game boy* (1989), *Atari 2600* (1977), *Sega Mégadrive* (1988), *NES*(1983), *Atari ST* (1985), *Amiga* (1985) ou autres *Commodore 64* (1982). Certains se servent de logiciels qu'ils

108 Prenons l'exemple du festival *Databit.me*: les organisateurs font la promotion de leur événement sur les réseaux sociaux, par le biais d'affiches, de flyers, etc.

109 Le Collectif Freesson a son siège à Châteauneuf de Gadagne (Vaucluse). Cette structure organise régulièrement, dans son département, des événements micromusicaux ou plus généralement liés aux cultures numériques ou électroniques.

insèrent dans la console pour en exploiter les sons. D'autres se servent d'émulateurs¹¹⁰ et composent alors sur ordinateur. L'artiste 2080¹¹¹ utilise des synthétiseurs munis d'une puce contenant les sons d'une console. Il peut alors jouer les sons désirés avec l'interface classique d'un clavier, sans avoir besoin d'utiliser de logiciel ou de détourner une console ou un ordinateur.

D'une façon générale, les consoles utilisées sont celles qui correspondent au mouvement du *rétrogaming*, des machines apparues durant les quatre premières générations de consoles de jeux – soit environ des années 1970 jusqu'au milieu des années 1990. De par leurs limitations techniques, tant du point de vue graphique que sonore, ces consoles produisent des images et des sonorités de caractère marqué, pittoresque, connoté, bien spécifique.

La *chiptune* (comme d'ailleurs la micromusique...) est aussi souvent appelée *8 bits music* en référence aux capacités techniques des machines avec lesquelles elle est produite. Ce sont ces capacités techniques à l'ancienne : *vintage*, qui conditionnent les possibilités de restitutions sonores et visuelles des machines. Les palettes sonores et graphiques, ainsi que le grain, le timbre, ou encore les hauteurs de notes ou les gammes sont donc affectés par ces limitations matérielles. Certains défauts typiques, ou certaines harmoniques complètent cette identité sonore. Les limitations techniques demandent aussi à être contournées – rappelons-le une dernière fois ici – pour obtenir certains effets compositionnels. Par exemple, des arpèges rapides sont parfois nécessaires pour obtenir une illusion d'harmonie (un pseudo-accord), voire un effet polyphonique inaccessible à une voix monodique.

En *chipmusic*, il existe nombre de *covers* (reprises de chansons célèbres) interprétés avec ces sonorités kitsch, *cheap*. Une esthétique régressive et dérisoire habille ainsi tout un répertoire connu, comme pour accentuer la dérision essentielle d'un tel répertoire et/ou de la *chipmusic* elle-même.

110 « Simulation par des moyens matériels et logiciels d'un ordinateur d'un certain type sur un ordinateur d'un autre type. » Larousse, *Émulation*.

111 Voir chapitre 10, « Entretien n° 4 », au début.

L'artiste Sidabitball¹¹² a par exemple proposé une reprise de *La mauvaise réputation*¹¹³ de Georges Brassens. Hommage ou ironie? L'ambivalence demeure sans doute à dessein.

Chiptune ou micromusique?

Le concept micromusical est donc souvent associé voire confondu avec le terme *chiptune*. Or, certains artistes considèrent cette *chiptune* comme le plus grand ensemble, réunissant plusieurs genres, dont la micromusique. Pour d'autres, ces deux mots ont le même sens. Nous avons interrogé quelques artistes quant aux différences qu'ils établissaient entre *chiptune* et *micromusic*. Jankenpopp a répondu :

Chiptune est un terme général. *Micromusic* était le nom du premier collectif. Si on vulgarise, les deux sont presque synonymes aujourd'hui, on peut relier « micro » à «micro-ordinateur¹¹⁴».

2080 :

Dans *Chiptune*, je mets la musique de console ou d'ordinateur. Dans *Micromusic*, je mets l'ensemble *chiptune*, *circuit bending*, *toy music*¹¹⁵.

Jordan Saïssset :

La *chipmusic* s'appelle comme ça parce qu'elle utilise les *chips*, les puces, des machines. La *micromusic* c'est plutôt la scène des *Micromusic HQ*, de la communauté, etc. La *chipmusic* est plus générale et englobe le tout. Enfin, j'ai l'impression. La *micromusic*, c'est la culture occitane de l'électronique : pas de dogmes, pas de centres, pas de droits d'auteurs, transmission orale¹¹⁶.

112 Musicien marseillais qui compose principalement sur *game boy*. Il est surtout connu pour ses reprises en *8-bits* de grands succès musicaux.

113 Cette vidéo est visible sur Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=RO_JZVifsZA.

114 Extrait d'un courriel reçu personnellement en mai 2015.

115 Extrait d'une conversation privée sur *Facebook*, en avril 2015.

116 *Idem*, en mai 2015.

Jordan Saisset considère toutefois, s'il fallait vraiment trouver une césure entre les deux termes, la *chiptune* comme une musique de piratage et la *micromusic* comme une musique de récupération. David Lepôle voit la *chiptune* comme la musique de jeux vidéo sortie de son contexte et insérée dans un environnement festif, au-devant de la scène. Il la pense comme un genre approximatif, ennemi de toute solennité, c'est-à-dire qui « ne se prend pas au sérieux ». La micromusique, elle aussi (et d'autant plus si les termes sont synonymes) dépendrait d'un univers organiquement lié à celui des jeux vidéo. Les micromusiciens auraient bénéficié de la culture du jeu. Ils auraient beaucoup joué, utilisé des ordinateurs à profusion, auraient acquis une réelle maîtrise de ces outils¹¹⁷.

On a désormais compris que les artistes définissent leurs styles de façons différentes, et peut-être différentes à dessein. Car c'est également ainsi qu'ils font œuvre à l'évidence. On est loin d'une normalisation consensuelle, sauf hélas précisément – tâche malaisée – dans le cadre du présent texte. Sur sa page *Facebook*, Jankenpopp qualifie son style de « *Zouk Dada Audiovisuel*¹¹⁸ ». Sur son site, Company Fuck décrit son spectacle comme un « *One-man noisecore karaoke explosion*¹¹⁹ ». Zombectro caractérise son affaire de « *Retro Dark Burlesque* »¹²⁰. 2080 se dit « Compositeur *electro pop chiptune* »¹²¹, Dubmood se voit « *Dance-Punk, Chiptune, Indietronics, Electro-House, Indie-Pop, Post-Punk*¹²² ». En dehors de la communauté liée à *Micromusic.net*, il est rare que les artistes emploient spontanément le terme de « micromusique ».

117 Extrait d'un entretien avec David Lepôle enregistré à Arles avec un Zoom H2, en janvier 2015.

118 Page *Facebook* de Jankenpopp. https://www.facebook.com/pages/Jankenpopp/237116195706?sk=info&tab=page_info.

119 Site officiel de Company Fuck. <http://www.companyfuck.com/about.php>.

120 Page *Facebook* de Zombectro. https://www.facebook.com/zombectro/info?tab=page_info.

121 Page *Facebook* de 2080. <https://www.facebook.com/2080music/>.

122 Page *Facebook* de Dubmood. <https://www.facebook.com/Dubmood/info?tab=overview>.

Le documentaire *8 bits, les bricoleurs du son*¹²³, donne un aperçu de cet univers en forme de nébuleuse sémantique. Aucune distinction n'y est faite entre *micromusic*, *démoscène*, *chiptune*, etc. Tout y est regroupé, cette fois, sous le terme *8 bits*. Le documentaire explique qu'à ses débuts, la scène *8 bits* était concentrée en Europe. Le site *Micromusic.net* en était le centre fédérateur. Les artistes interrogés pensent que la démarche de ce mouvement est principalement ludique. On y montre donc une modeste et ainsi « sage » (sans rêve de gloire) créativité enfantine. On y déploie une sagesse d'enfant. Les musiciens soutiennent que pour ceux qui la pratiquent, l'objectif est d'être créatif avant tout. Il est donc important de trouver peu à peu sa propre « identité musicale » (pour reconduire la terminologie d'Yves Defrance)¹²⁴, son propre son et ainsi de sortir *per se* de toute définition sonore. Il s'agit finalement – hélas – de s'enfuir du cadre de ce texte ou de tout autre étiquetage, en quelque sorte. D'après nos propres entretiens d'artistes et nos observations, nous faisons finalement l'hypothèse que la micromusique est un grand ensemble comprenant plusieurs médiums, dont la *chiptune* et le *circuit-bending*¹²⁵, qui sert à la création d'outils sonores originaux. C'est une pratique qui consiste à détourner des objets électroniques de leurs fonctions premières pour leur donner un autre rôle. Une des priorités des artistes est aussi de composer des œuvres à la fois volontairement dérisoires, joyeuses et entraînantes.

« L'accent est mis sur une musique qui a du charme et de l'humour. Nous pensons qu'il y a suffisamment de musique électronique mélancolique et grave ailleurs¹²⁶ », précise SuperB.

123 Javier Polo, *8 bits les bricoleurs du son*, film documentaire diffusé sur France 4 le 12 janvier 2015.

124 Yves Defrance, « Distinction et identité musicales, une partition concertante », in *Cahiers d'ethnomusicologie* (Genève), n° 20, 2007, p. 11.

125 Cf. chapitre 7, titre « *Circuit-bending* ».

126 « The emphasis is on music with charm and a sense of humour. "We think that there is enough melancholic and serious electronic music out there", clarifies SuperB. » Mia Makela, « Micromusic nonstop », *Repellent magazine*, New York, 2003, p. 7. http://www.miamakela.net/TEXT/text_micromusic.html.

DIY, entre anarchie et écologie

Parmi les courants de pensée annexes alimentant la micromusique, citons finalement aussi le *Do It Yourself*¹²⁷, ou *DIY*, une mouvance apparue dans les années 1970. Elle est rattachée à la culture *punk* originelle. Cette philosophie du « faites-le vous-même » favorise l'artisanat, le bricolage, et plus généralement, la capacité à se débrouiller seul pour s'affranchir d'une écrasante « société de consommation » (pour reprendre le terme de Baudrillard)¹²⁸ ou pour s'éveiller d'un sommeil instillé par un lénifiant « État tutélaire » (pour citer le concept plus ancien de Tocqueville)¹²⁹. Elle valorise l'anti-consummation et l'écologie en faisant les poubelles. Elle récupère, détourne, revalorise les matériaux déjà utilisés. Cette démarche déjà ancienne, qu'on pourrait appeler une « vieille résistance », se réinvente encore de nos jours. Sur *internet* fleurissent les sites qui proposent des tutoriels pour fabriquer des objets *Do It Yourself*. Le *DIY* peut concerner les domaines artistiques, mais également la vie quotidienne, notamment l'éducation. Le terme *Edupunk* est apparu en 2008. Il désigne un apprentissage alternatif, qui rejette les techniques d'enseignement traditionnelles et encourage à apprendre par soi-même. Le *DIY* est présent jusqu'en cuisine ou dans d'autres pratiques manuelles. Il s'associe à l'emploi de logiciels libres, au *hacking*, à l'automédication, etc. Il contient parfois de fortes connotations anarchistes.

Ce *Do It Yourself* rappelle par certains points l'*Arte Povera*, cette esthétique plasticienne apparue en Italie dans les années 1960. Ses acteurs se méfiaient déjà de notre société de consommation en réalisant des œuvres à partir d'objets quelconques. Dans l'*Arte Povera*, les artistes accordaient plus d'importance à l'acte de création qu'à l'objet obtenu :

C'est un art qui se veut foncièrement nomade, proprement insaisissable. [...] La pauvreté de l'art est une notion négative qui pose une interdiction de moyens quant à la réalisation des œuvres, mais qui requiert une richesse théorique afin de se guider. Ainsi, *Arte Povera* participe pleinement de l'utopie

127 Cf. chapitre 9.

128 Jean Baudrillard, *La Société de consommation*, Paris, Gallimard, 1987.

129 *De la démocratie en Amérique*, Paris, Gallimard, 1968, p. 348 .

contestataire de la fin des années 1960 et revendique à sa manière une tendance de l'art contemporain italien face à la suprématie du marché de l'art américain¹³⁰.

En micromusique, l'acte créateur a généralement pour but de produire un objet qui servira dans la composition. L'objet fini et la manière de le créer ont chacun leur importance. C'est donc un art pluridisciplinaire, au moins plasticien et musical, paradoxal car employant non pas les nouvelles technologies mais les « nouvelles anciennes technologies », en quelque sorte. Ce paradoxe est dans l'hommage et la critique concomitants de la technologie.

En micromusique, le *Do It Yourself* permet de donner une nouvelle vie, anti-consommatrice, à des objets frappés d'obsolescence : jouets délaissés par les enfants, gadgets passés de mode, morts-vivants tragicomiques déterrés d'un cimetière technologique que représentent bien, par exemple, la *game boy*, la *Dictée magique* ou toute cassette audio. Aujourd'hui, le prix de ces matériaux tombés en désuétude (mais pas encore assez vieux pour que les collectionneurs leur redonnent une valeur) a considérablement baissé et demeure encore facilement accessible. Suite aux manipulations, aux modifications qu'ils subissent, il arrive que certains de ces objets ne fonctionnent plus ou se détériorent¹³¹. Il faut donc une capacité de bricolage, un savoir-faire conséquents.

Le *Do It Yourself* est une philosophie d'action qui encourage à cesser d'être consommateur ou spectateur de ce qui se passe autour de soi, afin de se dégager de la mouvance *mainstream*, mercantile, écologiquement et humainement stérile. Participer, débattre, échanger les savoirs et les connaissances, diffuser et partager librement la culture sont des aspects caractéristiques que l'on retrouvait, je pense, dans le mouvement punk originel, les débuts du hip-hop ou la première vague de *free parties*. Et que l'on retrouve également à l'ère du numérique dans la culture du libre,

130 Site du Centre Pompidou. <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-ArtePovera/ENS-ArtePovera.htm>.

131 Cf. chapitre 7, titre « *Circuit-bending* ».

dans la *micromusic*, comme dans une multitude d'autres mouvements alternatifs actuels¹³².

En préférant réparer les objets cassés ou abîmés, ou réutiliser ceux dont la technologie est jugée dépassée, le *DIY* combat également le cynisme foncier de l'obsolescence programmée. C'est une écologie, un engagement « politique », Mais il permet aussi une économie des moyens au sens artistique. C'est une énième mouture de la contrainte mallarméenne.

Le *Do It With Others*, ou *DIWO*, est également une racine importante. Ce sème fut employé pour la première fois en 2006 par Marc Garrett, lors du projet collaboratif *Rosalind*¹³³. Cette série de performances fut initiée en 1996 par les artistes Ruth Catlow et Marc Garrett¹³⁴, au sein de la communauté artistique *Furtherfield* fondée à Harringay, un district de Londres. Cette structure organise des projets collaboratifs autour des arts et des technologies. Ses activités incluent des événements, des résidences, des expositions en ligne. Ses intérêts se portent principalement sur l'art « en réseau » (*networked art*), l'*open source*¹³⁵, les arts médiatiques, l'écologie. Le *Do It With Others* est une application du principe fondateur de *Furtherfield* qui oppose la création collaborative au mythe du génie artistique individuel. C'est un dépassement du romantisme qui fut, selon Jean-Marie Schaeffer, le « lieu de genèse de la sacralisation de l'Art¹³⁶ » et surtout de celle de l'artiste. Ce micro-collectivisme se développe dans les années 1980-1990, en lien avec les radios pirates et les projets d'art de rue collaboratifs, même si elle n'a alors pas encore d'appellation officielle. Au fond, elle s'inscrit dans ce que Nicolas Bourriaud appela, avant Jacques

132 Jordan Saisset, « L'interview – Jankenpopp dans le cadre de *Micromusic* #5 *Do it yourself* », *Journal Ventilo*, n° 276, 9 mars 2011.

133 Une performance autour du *mail art*. Les participants envoient des courriels. Ces derniers sont ensuite retransmis sur grand écran.

134 Site du *Furtherfield*. <http://furtherfield.org/projects/diwo-do-it-others-resource#>.

135 Désigne un logiciel dans lequel le *code source* est accessible et manipulable par le grand public. Les programmeurs peuvent ainsi améliorer ensemble le *code source* et en faire bénéficier la communauté qui utilise ce logiciel.

136 Jean-Marie Schaeffer, *L'art de l'âge moderne*, Paris, Gallimard, 1992, p. 345.

Rancière¹³⁷, « l'art relationnel », ce lien social qui entend devoir se retisser durant les années 1990.

Le *DIWO* s'oppose à notre « culture *mainstream* », c'est-à-dire à « l'indistinction », pointée dès la fin du siècle dernier par John Seabrook, indistinction entre marketing et culture¹³⁸. Il déplore, comme Serge Guilbault, qu'avec « l'industrie du divertissement, l'architecture et les musées partagent aujourd'hui des techniques fondamentalement similaires¹³⁹ ». Le terme *DIWO* s'inspire du *Do It Yourself (DIY)*, mais traduit donc aussi l'aspect collaboratif qui s'opère entre les micromusiciens et qui est l'un des traits essentiels de la micromusique qui est collectiviste et en ceci au moins néo-marxiste. Les échanges y sont multiples, rencontres, trocs de matériels, partage d'informations, de connaissances, de collaborations artistiques. Comme l'explique Roger Vigouroux :

Créer dépend aussi des autres. Les facteurs impliqués dans l'acte créateur sont d'ordre collectif et individuel. Les cadres culturels, sociaux, historiques et même géographiques font partie de la trame spatio-temporelle dans laquelle évolue l'artiste. Ils interviennent au niveau de l'expérience personnelle et de l'apprentissage¹⁴⁰.

Hackers et musique semi-légale

Collectivisme, altermondialisme, écologie, technologie: le *hacking* ne semble pas loin. En tant que détournement d'un objet de sa fonction première, ce dernier se rapproche du *circuit-bending* et donc de la micromusique. De ce « piratage »,

137 Selon Jacques Rancière, les arts plastiques à l'aube du *xxi*^e siècle instaurent une « proximité nouvelle entre les êtres, de nouvelles formes de relations sociales ». *Malaise dans l'esthétique*, Paris, Galilée, 2004, p. 79.

138 L'auteur consacre un ouvrage entier à la question. Voir *Nobrow [indistinction], the culture of marketing, the marketing of culture*, Knopf, New York, 2000.

139 « Muséalisation du monde... », *L'art et la culture*, Paris, Odile Jacob, 2002, p. 170. Ceci aboutit paradoxalement, selon l'auteur, à « être touriste chez soi », *idem*, p. 162.

140 Roger Vigouroux, *La fabrique du beau*, Paris, Odile Jacob, 1992, p. 280.

loin de la définition légaliste du dictionnaire Larousse, on préférera celle proposée par un internaute du site *Hackademics*.

Le *hacking* est l'art et la manière de modifier un élément physique ou virtuel de sorte que celui-ci n'ait pas le comportement prévu initialement par ses créateurs. Démarrer une voiture sans clé est du *hacking* de la même façon que *cracker* le mot de passe de la session d'un utilisateur ou accéder à des informations cryptées. Tout ce qui n'était pas prévu par le concepteur et qui a été détourné de toute forme qui soit est du *hacking*. Le *hacking* ne se résume donc pas au *cracking wifi* du voisin ou à la prise de possession de l'ordinateur d'une victime. Non. Les *hackers* sont des personnes bien ou mal intentionnées qui utilisent leurs connaissances pour exploiter des failles dans des environnements distincts afin d'effectuer des modifications entraînant une attitude différente de celle que l'auteur a prévue pour pouvoir en tirer un avantage. Cela peut paraître néfaste ; et ça l'est dans certains cas. Cependant, sans les *hackers*, *internet* ne prendrait pas la tournure qu'il est en train de prendre, à savoir une tournure *open source*, *free share* et communautaire, déliée des pouvoirs qui tentent de se l'accaparer. Et, plus simplement, sans les *hackers*, *internet*... n'existerait pas¹⁴¹.

Sur le forum de *Comment Ça Marche*¹⁴², un autre internaute répond à la question « Qu'est-ce qu'un *hacker*? » Le terme serait apparu à la fin des années 1950. Il aurait depuis connu divers sens. À l'origine, *hacker* désigne ces programmeurs informaticiens considérés brillants. Dans les années 1970, il trahit ceux qui ont réussi dans le milieu de l'informatique et sont désormais à la tête d'entreprises réputées. Dans les années 1980, les *hackers* sont assimilés aux personnes qui piratent les jeux vidéo pour enlever les protections et en revendre des copies. Depuis, le terme est également utilisé pour désigner les pirates informatiques. On rencontrerait plusieurs types de *hackers*, parmi eux :

141 *Hackademics*, Définition du *hacking*. <http://hackademics.fr/showthread.php?9-D%E9finition-du-hacking>.

142 *Commentçamarche.net*, Vos définitions du *hacking*. <http://www.commentcamarche.net/forum/affich-560854-vos-definition-du-hacking>.

Lamers ou script kiddies

Il s'agit littéralement de « gamins qui utilisent des scripts. » On retrouve ces termes dans le jargon de la démoscène pour désigner les débutants, ceux qui « n'y connaissent pas grand-chose » et qui parasitent les forums avec leurs questions, au point d'exaspérer les maîtres en ces domaines. En *hacking*, ces termes désignent également ceux qui réalisent des « exploits » faciles, piratage à la petite semaine, en rentrant des scripts conçus par d'autres afin d'infiltrer des systèmes. Par ce biais, certains d'entre eux s'approprient les exploits de vrais *crackers*. Les *lamers* et les *script kiddies* sont jugés parasites dans la communauté du *hacking*. Car malgré leur niveau de qualification relativement bas, ils peuvent tout de même s'avérer nuisibles, volontairement ou accidentellement.

Crackers

Un *crack* est un programme qui désactive les protections d'un logiciel, le rendant ainsi accessible et modifiable. Un *cracker* est un pirate informatique qui maîtrise et conçoit des *cracks*. Il peut circuler à loisir sur le net. Il s'introduit même là où il n'a pas le droit d'aller. Mais ses délits sont parfois populaires, surtout si ses victimes sont les grands bénéficiaires de notre marchandisation mondialisée. Il atteint alors à l'aura de quelque Robin des bois informatique. Le *cracker* est souvent confondu avec le *hacker*.

Une filiation certaine se tisse entre les *crackers* et le mouvement de la démoscène. Les démos les plus connues sont d'ailleurs appelées les *cracktros*. Elles sont créées par les *crackers*, qui les insèrent comme signatures en introduction des jeux vidéo qu'ils ont piratés. En prenant acte de ces *cracktros*, il est alors possible d'identifier quel *cracker* a piraté un jeu.

White hats et black hats

Ces surnoms sont des références aux westerns, dans lesquels les héros portent un chapeau blanc et les truands en revêtent un noir. Il existe plusieurs types de *white hats*. Le rôle de certains d'entre eux est d'assurer la sécurisation de sites *internet*. Ils procèdent à des tests d'intrusion, testent ainsi leurs défenses.

D'autres travaillent à l'amélioration des systèmes informatiques. Ils sont à l'origine de nombreux outils et logiciels auxquels nous avons accès aujourd'hui.

Les *black hats*, eux, piratent pour leur compte. Leurs actions sont généralement illégales, sans revêtir de caractère altruiste pour autant. Ce sont en quelque sorte des « créateurs de virus, *cyber-espions*, *cyber-terroristes* ou *cyber-escrocs*, agissant la plupart du temps hors-la-loi dans l'intention soit de nuire, de faire du profit ou d'obtenir des informations¹⁴³ ». Certaines de leurs actions sont cependant à rapprocher de celles des *crackers*.

Hacktivistes

Ces *hackers* agissent selon leurs convictions politiques et idéologiques. Ils mettent leurs compétences et leur savoir au service de plusieurs causes. Parmi les plus connus, on peut citer *Anonymous*, une communauté mondiale de *hackers* anonymes qui livrent une « *cyber-guerre* » notamment en faveur de la liberté d'expression. Ils ont ainsi mené des « *cyber-attaques* » contre la loi *Hadopi*, contre la fermeture de *Megaupload*¹⁴⁴, contre la censure exercée par les gouvernements lors des révolutions du Printemps Arabe. Lors de l'attaque meurtrière contre *Charlie Hebdo*, le 7 janvier 2015, ils ont rendu inaccessible le site de recrutement français pour le *djihad*. L'anonymat de ses membres est cependant à double-tranchant : chacun peut prétendre appartenir à *Anonymous* et agir en son nom.

On a donc esquissé une typologie – bien incomplète – concernant divers *hackers*. Bien sûr, la plupart ont exploré plusieurs facettes du *hacking*, au cours de leur vie, d'où la difficulté de les « définir », comme dans le cas cousin (et parfois identique) de la micromusique. Pour notre part, nous dirons que le *hacker* est un individu qui a des connaissances poussées en informatique, en programmation, en *coding*. Il est capable de se déplacer à sa guise sur le *web*, d'en explorer et d'en modifier les tréfonds. Un *hacker* est une personne qui

143 *Commentçamarche.net*, *ibid.*, p. 22.

144 Site *web* créé en 2005. Il permit le téléchargement gratuit de nombreux fichiers. Considéré illégal par la justice des États-Unis, il fut fermé en 2012.

veut transgresser les limites. En ce sens, c'est un artiste, un performeur¹⁴⁵ (d'autant plus s'il veut adopter la casquette supplémentaire de micromusicien). L'étiologie de ses actions peut s'avérer multiple: une – enfantine? – curiosité singulière (vouloir accéder à des informations confidentielles), un anarchisme économe (utiliser gratuitement un site ou un produit payant), une tendance au vandalisme parfois, etc. Il existe autant de *hackers* bien intentionnés que de *hackers* mal intentionnés. Dans les années 1980, Steven Levy esquisse un manifeste du *hacker* en six points¹⁴⁶:

L'accès aux ordinateurs – ainsi que tout ce qui peut permettre de comprendre comment le monde fonctionne – doit être universel et sans limitations. Il ne faut pas hésiter à se retrousser les manches pour surmonter les difficultés.

Toute information doit être libre.

Se méfier de l'autorité – encourager la décentralisation.

Les *hackers* doivent être jugés selon leurs *hacks*, et non selon de faux critères comme les diplômes, l'âge, l'origine ethnique ou le rang social.

On peut créer l'art et le beau à l'aide d'un ordinateur.

Les ordinateurs peuvent améliorer notre vie.

La cinquième des points ci-dessus montre clairement que le hacker de haut vol se considère artiste informatique. En ce sens, la différence entre *hacker* et micromusicien, même quand ceux-ci n'évoluent pas tout à fait dans le même cercle, pourrait s'avérer ténue. En *hacking*, la notion de liberté est primordiale. Il s'agit d'une anarchie douce (plus dure dans certains cas), parfois d'un marxisme électronique, qui a développé l'*open source*, rendu librement accessibles des logiciels que nous utilisons désormais dans la vie de tous les jours. Le *web*, tel que nous le connaissons aujourd'hui, ne serait pas le même sans leurs actions. Leur rôle, dans le monde virtuel, semble

145 Revoir Jacques Amblard, « Musique, performances et limites au XXI^e siècle », *O chiado da dramaturgia e da performance*, Lisboa/Paris/Marseille, Arte na Esfera Publica, 2014, p. 112.

146 Steven Levy, *Hackers: heroes of the computer revolution, Afterword: Ten Years After*, New York City, Dell Publishing, 1994, p. 32-38.

donc comparable à celui des intellectuels en politique¹⁴⁷. Ou ils se rapprocheraient donc davantage d'artistes engagés. Dans ce cas, quand leur art souhaite se faire plus explicite, et notamment sonore, la micromusique (ou *chiptune*, ou *8 bits*?) n'est pas loin.

10 – Quatre entretiens

Entretien n° 1 – 23 avril 2014

Micromusicien au pseudonyme de J+1, Jordan Saisset est journaliste à *Journal Ventilo*. Il s'occupe également du *Marseille Micromusic HQ*. C'est un observateur éclairé de ce mouvement qui, pour lui, est « avant tout une grande communauté où l'essentiel est plus de faire vivre la chose et de la transmettre que de se mettre en avant en tant qu'artiste ».

Bonjour Jordan. Cela fait un moment que je voulais te contacter. Je débute un travail universitaire qui concerne la micromusique ; pour l'instant j'essaie de faire un tour de terrain, de montrer tout ce qu'on peut y trouver. Mais il me manque encore beaucoup de références. On m'a dit que tu étais plutôt renseigné sur le sujet. Pourrais-tu m'indiquer quelques pistes ?

Bonjour, un travail universitaire sur la micromusique ! Ça tue. C'est vrai que je me suis pas mal penché sur le sujet, à titre personnel d'abord mais aussi en prenant part au mouvement via le *Micromusic Marseille HQ* (sous le pseudonyme J+1). Si tu as des questions, je peux peut-être y répondre. Sinon, dès que j'ai plus de temps je peux tenter de faire un récapitulatif des incontournables. Du commencement à aujourd'hui. Disons ceux qui ont fait bouger les choses, car il s'agit avant tout d'une grande communauté où l'essentiel est plus de faire vivre la chose et la transmettre que de se mettre en avant en tant qu'artistes. Avant de t'envoyer plus d'infos, voici quelques modestes papiers écrits (je bosse pour *Journal Ventilo*

147 Voir à ce sujet Michel Winock, *Le siècle des intellectuels*, Paris, Seuil, 2015.

à Marseille) sur l'actualité micromusicale en Provence (très vivace dans le paysage français).

Comment la micromusique est-elle née?

La mouvance est partie de Suède via la scène des *demomakers* (des *geeks* qui faisaient notamment des vidéos pour les *keygen*, des clés d'installation de logiciels piratés...), enfin, c'est la version que j'ai eue.

Quand et comment l'as-tu découverte?

Pour ma part j'ai découvert la micromusique en 2002, via la Teamtendo, deux parisiens (dont Jean Nipon), qui se déguisaient en écureuils sur scène et composaient sur un logiciel limité sur *game boy Camera* (<https://soundcloud.com/teamtendo/santana-sucks>). À ma connaissance, ce sont les pionniers en France. Il n'y avait pas encore de soirées micromusicales dans le pays, ils jouaient dans des soirées électro, il me semble. Certains disent qu'il y a trois ou quatre générations de micromusiciens, j'ai l'impression qu'ils ont contribué à en lancer une (la dernière), avec des *shows* débiles, sans se prendre au sérieux mais en composant des trucs massifs sur *game boy*, dans un délire japonisant. Ensuite je me suis aperçu que ce truc venait de Suède. J'ai écouté Covox, une claque (une des grandes stars du mouvement, qui fait le pont entre plusieurs générations de micromusiciens), dans un style plus *emo* (<http://www.youtube.com/watch?v=XY57pyP8n4M>) et Random et Lo Bat et Goto80 (figure emblématique dans le milieu, ami de Dubmood) une aura de génie, genre le Aphex Twin de la micro, il a sorti plein de trucs. La génération au-dessus est celle des *demomakers* (ces ultras *geeks* qui faisaient de la vidéo 23h/24 et pratiquaient déjà la micromusique). Covox a vraiment pas mal démocratisé l'usage du logiciel *Little Sound Dj*, logiciel gratuit créé par un Suédois, Johan Kotlinski, qui a changé la face de la micromusique. Jusqu'alors, elle était principalement composée sur *Commodore* ou *Atari* (il y a deux principaux logiciels pour composer de la *micro* sur *Atari*, dont un créé par un Anglais, Gwen, un mec super sympa qu'on a fait venir à Marseille, qui joue sur scène avec un *Atari* et une guitare électrique). Composer de la musique sur *game boy* a

changé la donne et permis à une nouvelle génération de faire, dans un esprit punk, des concerts avec trois fois rien. Arriver, brancher une *game boy*, mettre le son à fond et sauter comme un taré. Covox est champion dans le genre, il a lancé ce truc en Europe et aux États-Unis. De là se sont organisées des *micro-parties* à travers le monde, comme les *Blip Festivals* (http://en.wikipedia.org/wiki/Blip_Festival), dont le plus gros est à New York, avec des mecs comme Nullsleep ou Bit Shifter) ou des trucs plus confidentiels via des *Micromusic Head Quarters*. Ce sont autant de déclinaisons d'une communauté en partie forgée grâce au site *internet Micromusic.net*. Elle allie la pop au caractère illégal du mouvement techno des origines, elle est avide de piratages de toutes sortes et ne met pas forcément en avant la démarche d'artiste, préférant faire la fête avec des potes tout en se faisant inviter à droite à gauche, en échangeant ses dernières trouvailles sur *LSDJ*, ou l'autre grand logiciel sur *game boy*: *Nanoloop* (payant, un style différent, plus minimal, plus limité). En France, en plus de quelques associations qui organisent des soirées *micro* il y a trois *Micromusic HQ*, à ma connaissance. Celui de Paris est tenu par Computer Truck (ça tue ce qu'il fait) et bien sûr le génial Sidabitball: tout le monde l'admire en France, il a repris tous les vieux tubes d'*eurodance* à la *game boy*, c'est aussi un mec super important dans la construction de la dernière génération de micromusiciens, celle qui a grandi dans les années 1990. Le *Head Quarter* de Lyon a été monté par Alto Clark et Eat Rabbit (un génie de la *game boy*, le mec qui sort les trucs les plus techniques au monde sur *LSDJ*). Le *Head Quarter* de Marseille est selon moi le plus actif, il fut un temps, monté par Confipop et Dubmood, puis j'ai pris le relais avec Confipop en embarquant le *chip provider* Archeopterix. Il y avait même un festival consacré à la *demoparty* à Marseille, organisé par la *Cyber Nostra* (Christian Artin): la *Main Demoparty* (<http://www.cybernostra.net/>), ils ont fait une ou deux *demoparties* à Arles aussi. En parallèle de la composition sur *game boy*, il y a le *circuit-bending*: le détournement de jouets électroniques à des fins musicales... Un des grands noms en France, c'est Bit Crusher, de Paris, qui a monté un label, il a aussi un groupe, avec Morusque: The Cheat Code, une tuerie! N'hésite pas à contacter Zombectro/Noé aussi, de Gap (<https://www.facebook.com/no2pxl?fref=ts>), il synthétise

l'esprit de la dernière génération des micromusiciens, mais aussi Confipop de Marseille, pour qui la micromusique a été le pont évident faisant suite aux *raves* et aux teufs. Donc c'est vraiment la culture du détournement et du bricolage à la fois populaire et ultra- pointu.

Tu parles d'une culture du détournement. L'accès aux logiciels est-il facile, ou y a-t-il des astuces pour les obtenir?

Aucun logiciel n'a évidemment les licences de *Nintendo* ou *Atari*. Tout n'est que piratage et réappropriation d'objets marqués. La micromusique, c'est l'autonomie dans la musique électronique. Certains y voient une forme de décroissance: le recyclage, la leçon que ça donne concernant le tout-jetable et le désuet et, bien sûr, le regard sur l'évolution technologique et ses imprévus.

Entretien n° 2 – 22 octobre 2014

Cet entretien interroge, ensemble, trois figures de la micromusique. Sugarcraft est un duo marseillais qui qualifie son style d'« électro-techno-post-punk ». Il est composé de John Deneuve (une femme) et de Doudouboy. Morusque, quant à lui, est un artiste polyvalent, notamment musicien, qui les a rejoints le temps de la résidence, pendant le festival *Databit.me*, afin d'apporter de nouvelles sonorités au duo.

Pouvez-vous commencer par vous présenter et expliquer, chacun, votre parcours?

John Deneuve: Alors nous on est Sugarcraft, on fait de l'électro.

Doudouboy: là on va collaborer au festival *Databit.me*, et comme c'est sous le projet Sugarcraft, ce sera une sorte de spectacle de guignols mais avec du son post-punk, de l'électropunk, ouais.

Morusque: Moi je suis Morusque, je fais de la musique et c'est la première fois que je joue avec Sugarcraft.

Comment chacun d'entre vous a-t-il commencé à pratiquer ce genre de musique?

Doudouboy: On est tombés dans un trou.

John Deneuve: On a fait de la musique dans notre coin et on a recoupé nos projets.

Doudouboy: Disons qu'on ne fait pas seulement ce genre de musique, on a tous des parcours différents. Aujourd'hui on présente ça, mais on a testé pas mal de choses, du son plus expérimental à certaines époques ou plus pop à d'autres.

Morusque: Moi, c'est un peu pareil, je ne fais pas que ce genre de musique. En l'occurrence c'est assez aisé de s'intégrer au projet puisqu'il suffit de prendre un objet et de taper dessus.

Doudouboy: En gros, c'est ça, oui. C'est assez régressif et c'est fait pour se défouler et passer un bon moment.

Pouvez-vous me faire écouter quelque chose?

[Ils sortent un attirail d'objets les plus divers (plusieurs sortes de tuyaux, « kalimba » fabriqué à partir d'une casserole, jouets émettant des sons d'animaux lorsqu'ils sont pressés) et les font sonner un à un]

Comment qualifieriez-vous votre musique? Quel nom et quel style lui donneriez-vous?

John Deneuve: Electro-techno-post-punk...

Doudouboy: Disons que post-punk c'est un gros sac fourre-tout où on peut mettre plein de choses qui ne se ressemblent pas forcément du point de vue de la forme, mais ça correspond parce qu'il s'agit en gros de reprendre des styles de musiques populaires: à l'époque du punk ils faisaient du disco. Au lieu de faire du punk de méchant, en gros, ils faisaient du disco de radio avec l'esprit punk. C'est un peu ce qu'on essaie de faire aujourd'hui avec d'autres styles de *dance music* un peu crétiens, on les détourne pour en faire un truc sympathique, enfin, rigolo. En tout cas, nous, on s'éclate et on n'est pas dans une recherche de style façon *MTV* ou je ne sais pas quoi. C'est plutôt un gros défouloir, comme disait Morusque, il s'agit pas mal de taper comme un sourd sur un objet dans le rythme de la techno, quoi.

Dans vos pratiques, voyez-vous un lien avec la micromusique?

Doudouboy: Y en a forcément par les sonorités électros, la surface brute, mais ce n'est pas une volonté, si tu veux, ce n'est pas une *guideline*, une ligne de conduite quoi.

Morusque: Sauf présentement puisque comme je me suis intégré à eux, j'ai pris des petits jouets et des consoles de jeux pour les accompagner.

Doudouboy: C'est ça, dans le travail de Morusque, ça prend plus de place, parce qu'il va nous accompagner avec des *game boy*, des petits contrôleurs, enfin, c'est une forme nouvelle.

Entretien n° 3 – 23 Octobre 2014

Axel Debeul se définit comme un « bricoleur ». À partir de programmation sur Puredata, il crée de la musique, des vidéos, ou contrôle des moteurs...

L'année dernière, à Databit me, j'ai vu une de tes performances dans laquelle tu animais plusieurs objets comme une machine à coudre ou des haut-parleurs. Comment t'y prends-tu ?

Ça, c'est du contrôle de machine externe. En fait, je fais de l'installation et de la performance. Souvent je commence par créer une installation, le public joue avec et après, je fais une petite performance, pour montrer au public comment je m'en sers moi-même.

Que veux-tu dire par « jouer avec » ?

Ce sont des installations interactives. Les spectateurs peuvent les toucher, et modifier les choses. Par exemple, ce que tu avais vu l'an dernier avec les machines à coudre a été fait dans le cadre d'une exposition à Cavaillon sur l'obsolescence programmée des objets. C'est un dispositif qui était dans l'entrée d'une médiathèque et le mouvement des gens qui rentraient dans la médiathèque modifiait l'installation. Avec des capteurs, des caméras qui voient s'il y a des gens, ou pas, s'ils vont à droite, s'ils vont à gauche... Les premiers capteurs que j'ai faits, c'était il y a quelques années déjà. Le peu de matériel qui existait était très cher. J'ai commencé à les fabriquer en démontant des claviers *MIDI*. En gros, je les démontais, je mettais les touches par terre et quand les gens marchaient dessus ça déclenchait de la lumière, ou des tas de choses...

Pourrais-tu parler de ton travail durant la résidence ?

J'ai mis du temps à trouver mais ça y est. Comme il y a beaucoup de choses qui se passent à l'intérieur de la salle, je vais décorer à l'extérieur pour les fumeurs qui passent une grosse partie de leur temps dehors. Je vais faire ce qu'on appelle du *mapping*, de la projection, ce que j'appelle de l'habillage d'environnement. Je vais projeter sur les marches, et au sol, pour donner un peu de vie à cet espace qui sinon est tout noir... Donc, en gros, je vais faire de la projection vidéo.

D'où le message pour les fumeurs...

D'où le message pour les fumeurs, tout à fait. Pour les inciter un peu à rentrer et à aller voir les concerts. Faire une installation pour les fumeurs, c'est une idée que j'ai depuis des années mais que je n'ai jamais mise en pratique. Depuis qu'il y a ces fameuses lois où on ne peut plus fumer à l'intérieur, tout le monde est dehors.

Que t'apporte cette résidence ?

C'est surtout de rencontrer des gens, puisque moi je bosse sur des projets ponctuels. Mes installations, je les fais rarement plus d'une dizaine de fois, parce que ça me saoule de faire la même chose. Du coup c'est vraiment un lieu où je rencontre des gens, j'ai des nouvelles idées, des nouvelles techniques, et je découvre des nouvelles technologies. C'est une source d'idées et d'inspiration assez forte. Je n'ai pas participé à la première édition de ce festival, mais depuis, je viens, et tous les ans je rencontre des gens avec qui on échange.

Tu parviens à échanger avec tout le monde ?

Euh, là non, pour l'instant, il y a des gens avec qui je n'ai pas trop parlé cette semaine, mais, en général, oui. Comme tu as pu le voir, hier, c'était une ambiance un peu plus décontractée et c'est là où on rigole et où on se rencontre.

Si jamais la vidéo qu'on est en train de faire devait se retrouver sur internet, quels sont les tags qui te viennent en tête pour la définir, est-ce que tu peux en donner disons une dizaine ?

Puredata, c'est le premier qui vient. C'est le logiciel que j'utilise, un logiciel gratuit qui permet de faire plein de trucs... Euh... qu'est-ce qu'on pourrait mettre? On pourrait mettre Interactivité, *Do It Yourself*, Programmation... Ça fait pas dix mais bon... [rires]

Entretien n° 4 – 6 Juillet 2015

2080 est un compositeur lyonnais spécialisé dans la *chiptune*.

*Tu as participé à un concert virtuel dans le jeu Minecraft*¹⁴⁸. *En quoi cela consistait-il?*

Des gens qui s'occupent d'un serveur *Minecraft* m'ont contacté pour me faire jouer. Ils ont conçu une *map* sur la thématique « 2080 » et via un logiciel de *broadcast*, ils ont fait passer le son de mon concert, joué en direct depuis mon studio, dans le jeu, par une radio. La seconde fois, c'était à Metz, mon concert était retransmis sur une *map* du jeu à l'image des Trinitaires, le lieu où je jouais. Et la troisième fois, c'était une soirée de concerts à but caritatif sur une *map* avec une technologie spéciale qui, sans être du *Minecraft*, y ressemble... Et c'était en direct depuis mon studio

Quand des événements de ce type surviennent ainsi dans Minecraft, les joueurs sont-ils prévenus à l'avance? Les places sont-elles payantes, comme dans la réalité, ou chacun peut-il y accéder gratuitement dès qu'il possède un compte?

Ouais, il y a de la promotion. C'est gratuit mais les places sont limitées, selon la puissance du serveur.

Un joueur peut-il se déplacer sur ce genre de map, accomplir des actions de jeu, ou seulement regarder le concert?

Oui tu peux agir un peu. Mais tu ne peux ni détruire la *map* ni créer de choses.

Les joueurs pouvaient-ils interagir avec ton personnage, par exemple?

¹⁴⁸ Jeu vidéo de construction libre. Il propose au joueur l'exploitation des ressources naturelles et leur transformation en produits.

Non, mon perso était dans un endroit réservé, comme à un concert. Sinon ça casserait la mise en scène. Des zones étaient réservées, les organisateurs pouvaient voler et la *map* était non destructible.

Il me semble que tu m'avais également parlé d'une autre représentation dans laquelle tu étais figuré par un avatar: tu ne pouvais pas être physiquement présent, ce jour-là?

AH OUI! J'avais fait un concert de 2080 et un concert de 10080. J'avais joué mon *live* normal en tant que 2080 et pour 10080, j'avais composé un mini *live* avec une silhouette en carton de moi dans le futur. Et le principe était censé être un *live* en direct du futur. Dix Mille Quatre-vingts. C'était un enregistrement spécial, présenté sous forme d'émission de radio où je présentais les morceaux phares du 101^e siècle. Je présentais des artistes fictifs (le descendant de Jean-Michel Jarre, des extra-terrestres, un chant traditionnel robot...). Mais, en fait, j'avais tout composé. Ils ont fait *slamer* mon moi en carton!

Et par la suite, as-tu rejoué ce set spécial 10080?

Non, je pense qu'il y a des choses qui doivent rester éphémères.

Conclusion

Commençons par refermer la page micromusicale. Dans son ouvrage le plus célèbre¹, coécrit avec Horkheimer, Adorno soutient que les médias (la presse, le cinéma, la radio et la télévision) sont soumis à des standards, prétendument pour répondre aux besoins des consommateurs. Mais ce qu'il appelle « l'industrie culturelle » serait en fait une entreprise de divertissement. Adorno l'accuse d'abêtir les citoyens, de les transformer en consommateurs passifs et manipulables dont la pensée critique, en péril, serait uniformisée par les « Informations » véhiculées par les différents médias. Des propos similaires sont développés dans *La société de consommation* de Baudrillard. Ce dernier montre notamment que notre système, toujours opérant, isole gravement les individus pour mieux les dominer². Or, la micromusique tente une critique vivace et permanente de ces oppressions monstrueuses, dans la mesure où ses artistes ne sont pas exactement des consommateurs, mais subtilement l'inverse : des récupérateurs, parfois des pirates. On peut dire qu'écologiste autant qu'anarchiste et altermondialiste, elle s'enorgueillit de fouiller les poubelles de cette industrie culturelle que les micromusiciens court-circuitent littéralement en *bendant* ses produits, ou ridiculisent en poussant son principe d'obsolescence jusqu'à un point d'absurdité esthétique paradoxale. Elle pose ainsi à son fantôme tragique, au « cadavre dans son placard ». La micromusique, comme alternative au gaspillage, démontre que la création sonore – voire dans un au-delà transdisciplinaire – est possible en toute circonstance, envers et contre l'industrie mondialisée. Pour ce faire, elle sacrifie jusqu'aux ambitions individuelles de ses protagonistes –

1 Theodor W. Adorno, Max Horkheimer, *Kulturindustrie. Raison et mystification des masses*, Paris, Allia, 2012.

2 Jean Baudrillard, *La Société de consommation*, Paris, Gallimard, 1987, p. 23.

originalité de taille dans notre individualisme postmoderne – et tire sa force d'un humble néo-collectivisme dont les marxisme ou anarchisme sous-jacents semblent d'autant plus forts et opérant qu'ils ne s'y disent pas.

Une étude sur la *chiptune* préexiste³ (rédigée par Goto80), mais notre démarche reste pionnière. Sans revenir sur la rareté des sources livresques, d'autres difficultés sont venues à mesure. Ainsi, nous avons tenté d'impossibles typologies, notamment, dans un genre particulièrement ennemi de ces dernières. Reste à s'interroger sur le devenir de cette musique. On constate que des sonorités *8-bits* s'exportent parfois vers des musiques populaires modernes (chez des artistes comme Kylie Minogue, No Doubt, ou encore Sexy Sushi). À la manière de Béla Bartók, qui puisait dans le répertoire populaire pour alimenter ses compositions, peut-on imaginer la musique dite « savante » se réapproprier le son de la micromusique? Sans aucun doute et le chapitre 4 de ce texte en est peut-être l'augure.

La micromusique est une dialectique esthétique paradoxale de l'obsolescence. Dans la mesure où la technologie ne cesse d'évoluer, certains micromusiciens continueront de n'utiliser que les matériaux désuets d'une seule époque, quand d'autres, fatalement, diversifieront leurs matériaux en fonction des obsolescences futures. Faudra-t-il rester « pur » et ne faire jamais sonner que les origines ludiques des années 1980? Ou ceci serait-il une nécrose? Au passage, c'est l'obsolescence de la micromusique elle-même qui semble poser déjà question. Et dans ce cas précis, quoi de plus tragique que la fin programmée d'un programme de la fin?

Reste à conclure, plus généralement, la question de la régression, dans les arts et la société postmoderne dans son ensemble. La question implicite de ce texte est: les auteurs critiquent-ils ce phénomène, implicitement, comme Adorno explicitement dans son petit ouvrage visionnaire⁴? En fait

3 Anders Carlsson, *Power users and retro puppets. A critical study of the methods and motivations in chipmusic*, publication en ligne (pdf), Department of Media and Communication Studies, Lund University, 2010. <http://www.lunduniversity.lu.se/lup/publication/1662548>.

4 *Le caractère fétiche de la musique et la régression de l'écoute*, Paris, Allia, 2001.

non. Nous-mêmes, on l'aura compris, sommes tentés par l'adulcescence dans une certaine mesure. Et Corinne Maillot porte elle-même des baskets Converse, très probablement. Et encore une fois, l'auteur du *Syndrome de Peter Pan* dédie son ouvrage à sa femme, sa « fée clochette », avouant ainsi que le premier de ces Pan est lui-même. Et c'est le moment de faire plusieurs remarques.

La première insiste. Si l'inspiration est un retour (vers l'enfance), le résultat (micromusique en tête) est innovateur en ce que l'esthétique n'avait jamais risqué d'approcher de « telles billevesées » auparavant, du moins aussi près et de façon si obsessionnelle. Il s'agit donc d'un *retour en avant*.

Une seconde remarque est que si les sociologues ou psychologues comme Ebguy, Kiley ou Anatrella se croient sans doute tenus de fustiger l'échec d'une société à fabriquer des adultes, c'est par automatisme de pensée, notamment freudienne, en quelque sorte. Freud, en effet, en cela implicitement utopiste, rêve entre ses lignes de l'existence d'un adulte en bonne et due forme, paradigme non névrotique, non narcissique, non psychotique, non pervers, etc. De même Isabelle Cani, en 2001, espère qu'Harry Potter, pour ses lecteurs d'« entre sept et quarante ans environ⁵ » est « l'anti-Peter Pan », précisément comme un remède à une affection, une maladie, une malédiction aiguë de notre temps, « l'infantilisme⁶ ».

Or, si la société contemporaine désenchantée engendre bien ces adolescents déficients, déformés, littéralement attardés, elle n'en souligne pas moins la valeur de l'enfance par défaut, désormais, par l'absence de quasiment toute autre valeur. Que reste-t-il après *La fin de l'histoire et le dernier homme* prophétisée par le philosophe américain Francis Fukuyama dès 1992? Il reste la

5 Isabelle Cani, *Harry Potter ou l'anti-Peter Pan. Pour en finir avec la magie de l'enfance*, Paris, Fayard, 2001, p. 12.

6 Le titre de l'ouvrage est explicite. Il est d'emblée militant (qui souhaite « en finir » : Cani ou l'auteur de Potter?). « Parce que la société est infantile, l'œuvre littéraire susceptible de nous parler le mieux aujourd'hui ne pouvait naître qu'au sein de la littérature de jeunesse. » *Idem*, p. 269. Dès lors, une prétendue leçon de réalisme édifiante dans un monde infantile, viendrait avec le « désenchantement progressif » des ouvrages selon Cani. *Ibid.*, p. 55.

progéniture de cet homme s'il en est, ou son innocence. Dans un monde dont les scientifiques ont désormais démontré, dans leurs divers rapports écologiques, que les humains le détruisaient irrémédiablement, à coup sûr par le galop d'un capitalisme désormais modèle global (c'est encore là la fin de l'histoire de Fukuyama : la chute du bloc soviétique et de l'antagonisme, de la dialectique avec lui), comment l'humain occidental pourrait-il se prendre encore lui-même au sérieux? Cela, les micromusiciens l'ont compris mieux que nous tous. L'adulte a abdiqué. Las, déplore Nicolas Bourriaud, « comment prendre la Bastille si elle est invisible et protéiforme⁷? ». Et Badiou d'ironiser amèrement : « L'économie de marché, par exemple, est naturelle, on doit trouver son équilibre, entre quelques riches malheureusement inévitables et des pauvres malheureusement innombrables⁸ ». Ou comme le formule également Isabelle Sorente : « soyons pragmatiques, c'est perdu d'avance⁹ ».

Reste donc l'enfant, plus sérieux (et courageux) que ses parents, par défaut. Tous les autres, tous les « plus vieux que lui » ont capitulé. Lui seul, en Occident, non seulement n'est pas encore découragé, mais ne peut encore être accusé ne serait-ce que d'une quelconque complicité dans cette vaste entreprise d'autodestruction et/ou de résignation définitive. Lui seul n'est pas coupable, de lâcheté ou de produire trop de CO₂ (de ceci ses parents sont responsables). Et que l'enfant puisse être pris au sérieux en tant que philosophe, en tant que sage, en tant que poète ou artiste, par défaut ou non, n'étonne plus aujourd'hui et certes, étonne d'autant moins par défaut d'autre légitimité. Françoise Dolto écrivait : « C'est un scandale pour l'adulte que l'être humain à l'état d'enfance soit son égal¹⁰ ». C'était en 1985 mais aujourd'hui le scandale semble largement étouffé, davantage : l'enfant est peut-être passé de l'égal au supérieur. Et quant au statut de muse, voire d'artiste modèle, que le créateur adulte se devrait aujourd'hui, simplement, de déterrer en soi,

7 Nicolas Bourriaud, *Radicaux. Pour une esthétique de la globalisation*, Paris, Denoël, 2009, p. 66.

8 *Le siècle*, Paris, Seuil, 2005, p. 249.

9 *Ravages*, n° 2 (Paris, Descartes & Cie), printemps 2009, quatrième de couverture.

10 *La cause des enfants*, Paris, Laffont, 1985, dans l'exergue initial.

Dolto confirme: « C'est vrai que les enfants sont des poètes ». L'adulte pourrait l'être encore mais seulement précisément au ratio de ce qu'il aurait sauvé d'enfance en lui.

Il est vrai que les évangiles, déjà, annonçaient ce type de philosophie de l'idéal, de la perfection originaire. « Laissez venir à moi les petits enfants [...] car le Royaume de Dieu est pour ceux qui sont comme eux¹¹ ». La vie au-delà de l'enfance aurait donc toujours été un simple sabotage. La gloire philosophique de l'enfant a discrètement survécu, depuis les dits évangiles, au moins dans une certaine pensée chrétienne. Les statues du Christ enfant-roi, couronné et vêtu d'un manteau de cérémonie, d'après Emile Mâle, remontent au xvii^e siècle¹². La sagesse de l'innocence, supérieure même à celle de l'expérience, est relayée par quelques écrivains des plus exaltés du renouveau catholique. Péguy prétend ainsi en 1912, dans *Le mystère des saints innocents*, que « l'innocence » aurait toutes les qualités qui font précisément défaut à « l'expérience¹³ ».

Poésie et catholicisme (plus puissamment quand ils sont associés) sont deux relais pour ces vues sérieusement angélistes de la perfection originaire. Dolto, de fait, est psychiatre mais aussi catholique fervente. Rilke est poète et mystique bien qu'ennemi du dogmatisme chrétien. Et pour lui, « l'enfance est le règne de la grande justice et du profond amour¹⁴ ».

« Enfant = poète » est donc une équation écrite par la poésie, ou par une certaine psychiatrie elle-même poétique (celle de Dolto), ou par certains pédagogues horrifiés par cette Grande Guerre prétendument « adulte ». Pédagogie et psychologie anglo-saxonnes¹⁵, auparavant, semblent

11 Marc 10. 13-16 ou Mat. 19. 13-15.

12 Voir George Boas, *Le culte de l'enfance*, Trocy-en-Multien, Éditions de la Revue Conférence, 2013, p. 58-59.

13 « Or c'est l'innocence qui est pleine et l'expérience qui est vide, c'est l'innocence qui gagne et c'est l'expérience qui perd... C'est l'innocence qui sait et c'est l'expérience qui ne sait pas. Voilà, dit Dieu, ce que j'en fais de votre expérience. » Charles Péguy, *op. cit.*, in *Cahiers de la Quinzaine*, vol. XIII, n° 12 (1912), p. 185 s.

14 Cité par George Boas, *op. cit.*, p. 210.

15 Pédagogie, psychologie mais aussi sports modernes et société des loisirs (du « week-end » précisément anglais) donnent à l'Angleterre, puis à ses

cependant pionnières dans cette confiance accordée aux dons créatifs innés du très jeune élève. Dès 1895, dans ses *Études sur l'enfance*, James Sully, psychologue anglais, intitule son chapitre 9 « L'enfant en tant qu'artiste¹⁶ ». Plus tard, à l'instar de Steiner, puis chronologiquement Montessori, Freinet et Piaget, Sylvia Ashton Warner, dans son ouvrage *Professeur*, construit ses enseignements sur la sagesse innée de l'enfant¹⁷. Or, cette pédagogue néozélandaise est également poétesse. Elle se souvient sans doute que sa propre « vision intérieure » (s'agit-il de ce « rôle médiumnique¹⁸ » dont parle Duchamp?) était en elle depuis toujours et plus clairement encore, sans doute, au début balbutiant de son existence. Selon George Boas, si l'idée naît peut-être, avant même les pédagogues anglais, dans *L'Emile* de Rousseau¹⁹, ce sont finalement les années 1960 dans leur ensemble qui identifient « l'enfant perçu comme un artiste et l'artiste comme un enfant²⁰ ».

La nouveauté de notre jeune siècle est que l'artiste (et donc l'enfant) est écrasé par une responsabilité nouvelle, celle de détenir – apparemment – la quasi-seule sagesse survivante. L'artiste pourra alors accentuer, davantage encore, son caractère régressif, d'une part parce qu'il est enfant depuis toujours (ou au moins à coup sûr depuis les années 1960), d'autre part

colonies, quelque mystérieuse « tendance régressive pionnière »... Faut-il inclure la « *pop music* » dans cette trouble équation (comme Adorno l'eût fait), voire, plus subtilement, les inventions de la finance et du marketing?

- 16 *Op. cit.*, Paris, Felix Alcan, 1898 (première édition de la traduction française).
- 17 « Sur la base théorique selon laquelle l'enfant posséderait déjà en lui la sagesse dont il a besoin [et dont l'adulte aurait besoin davantage encore aujourd'hui?], Sylvia Ashton Warner construit un système pédagogique. Son idée, dans son très intéressant ouvrage *Professeur (Teacher)*, Londres et N.Y., (1963), consiste à révéler au grand jour ce que la « vision intérieure » de l'enfant perçoit. » Voir George Boas, *op. cit.*, p. 242-243.
- 18 Marcel Duchamp critique ces « nombreux artistes qui refusent ce rôle médiumnique et insistent sur la validité de leur pleine conscience pendant l'acte de création ». *Le processus créatif*, Paris, L'Échoppe, 1987, p. 3 (non numéroté).
- 19 *Op. cit.*, p. 7.
- 20 *Idem*, p. 272.

aussi pour échapper à cette nouvelle pression écrasante en s'affichant d'autant plus irresponsable : pour fuir.

Ceci étant de plus en plus admis (la perspicacité de l'enfant), encore une fois par défaut, « l'infantilisme » pourrait être un défaut de moins en moins repéré. Le paradoxe reste que la progéniture, en tant qu'idéal borgne d'un royaume d'aveugles (royaume devenant ainsi ontologiquement pédophile et pédophage), est d'autant plus saboté par ce dernier, par son avidité même. Didier Pleux résume ainsi le passage *De l'enfant roi à l'enfant tyran*²¹. L'enfant, idéal ou non, « doit apprendre la frustration pour apprendre la vie²² ». Mais notre société de consommation encourage précisément à refuser la frustration. Comme le formule Isabelle Sorente, « la machine à régresser presse nos boutons pulsions²³ ». Et l'État tutélaire des démocraties occidentales, fustigé dès avant 1840 par Tocqueville dans *De la démocratie en Amérique*²⁴, encourage la non ingérence politique, et chercherait même, pour ce faire, à « fixer irrévocablement dans l'enfance²⁵ » le citoyen . « Ce » qui nous domine prône certes « l'enfance » en tant que simple soumission. « Cela » pourrait ainsi profiter, certes, des œuvres musicales adulescentes, mais peut-être davantage encore des esthétiques régressives (et non pas des esthétiques de la régression – micromusique en tête – qui nous occupaient ici,

21 *Op. cit.*, Paris, Odile Jacob, 2002.

22 *Idem*, p. 179.

23 *Op. cit.*

24 *Op. cit.*, Paris, Gallimard, 1968, p. 348 : « Au-dessus de ceux-là s'élève un pouvoir immense et tutélaire, qui se charge seul d'assurer leur jouissance et de veiller sur leur sort. Il est absolu, détaillé, régulier, prévoyant et doux. Il ressemblerait à la puissance paternelle si, comme elle, il avait pour objet de préparer les hommes à l'âge viril ; mais il ne cherche, au contraire, qu'à les fixer irrévocablement dans l'enfance ; il aime que les citoyens se réjouissent, pourvu qu'ils ne songent qu'à se réjouir. Il travaille volontiers à leur bonheur mais il veut en être l'unique agent et le seul arbitre ; il pourvoit à leur sécurité, prévoit et assure leurs besoins, facilite leurs plaisirs, conduit leurs principales affaires, dirige leur industrie, règle leurs successions, divise leurs héritages ; que ne peut-il leur ôter entièrement le trouble de penser et la peine de vivre ? C'est ainsi que tous les jours il rend moins utile et plus rare l'emploi du libre arbitre. »

25 *Ibid.*

finalement plus critiques?). C'est encore l'idée d'Adorno, qui se demande déjà en 1938 pourquoi la « musique de variété » continue d'exister, elle dont la consommation aurait pour but de « réduire au silence ». Elle serait surtout le symptôme, d'après lui, d'une « soumission absolue²⁶ ».

On aboutit, dans tous les cas, à notre adulescence actuelle, tendancielle, consensuelle, celle d'adultes dépendants selon Steckel²⁷ ou encore Winnicot²⁸, n'ayant surtout gardé de l'enfance que ses blessures, ses apories éducatives et rêvant de l'enfant solaire, lui, perdu. De l'enfant, l'adulescent garde en lui la caricature et notamment : le lapin en peluche. Ce lapin est un hyper-consommateur (un rongeur), soit un enfant pervers²⁹, en proie à des caprices permanents, consommateur idéal. Et en même temps ce lapin est un hyper fornicateur (qui « baise comme un lapin »), acteur typique d'une société en addiction pornographique, autre versant de cette dernière qui *consomme*, également, la sexualité. Est-ce pourquoi le lapin intervient si souvent dans les œuvres adulescentes, du rongeur fondateur de Koons (en 1986, voir chapitre 2) relayé par la lapine phosphorescente d'Eduardo Kac (née en 2000), aux humains à têtes de lapin en peluche d'*Inland Empire* du cinéaste David Lynch (2006) ou la même année, de ces mêmes têtes torpides dans la première mise en scène, par Peter Mussbach, du pourtant tragique *Faustus* de Dusapin? Citons encore le costume de scène (un déguisement de lapin) du bien nommé micromusicien « Eat Rabbit », sans même parler du jeu vidéo à succès

26 « Qui la musique de variété divertit-elle encore? Elle semble plutôt venir parachever le projet de réduire les hommes au silence, de flétrir la dimension expressive de leur langage et, plus globalement, de les rendre incapables de communiquer: elle habite les poches de silence qui se forment entre des hommes façonnés par l'angoisse, l'exploitation et la soumission absolue. » *Op. cit.*, *Le caractère fétiche de la musique et la régression de l'écoute*, p. 9-10.

27 « The eternal infant is a dependant person. He dreads being alone ». Wilhelm Stekel, *Pattern of psychosexual infantilism*, New York, Liveright Publishing Corporation, 1952, p. 85.

28 « Par régression, je veux dire régression à un état de dépendance. » Winnicot, *De la pédiatrie à la psychanalyse*, Paris, Payot, 1969.

29 « L'enfance n'entre dans aucune case, c'est ce qui dérange la loi et le marketing qui voudraient les faire entrer plus jeunes dans notre enfer. » Isabelle Sorente, *op. cit.*

Lapin Crétin. Reste à espérer que ces lapins-ci, hors du cadre activiste des micromusiciens, sont critiques et pas simplement festifs. Ceci n'est hélas pas certain. Car l'entreprise critique est devenue difficile, selon Alain Badiou à cause de « l'extraordinaire faiblesse de l'invention politique contemporaine ». Dans ce contexte de « résignation » dans lequel l'humanité serait installée, « l'art est toujours tenté de porter un retrait plutôt qu'un projet – cela reflète la situation d'ensemble³⁰ ». Mais les micromusiciens, eux, ont astucieusement pris le retrait comme projet. Et ils ont sacrifié leurs bénéfices et peut-être chaque reconnaissance individuelle³¹ pour échapper à cet « empire ». Mais qui d'autre l'a pu ?

30 *Utopia 3. La question de l'art au 3^e millénaire*, Sammeron, GERMS, 2002, p. 27 (discussion).

31 Pour le micromusicien Jordan Sâisset, « l'essentiel est plus de faire vivre la chose et de la transmettre que de se mettre en avant en tant qu'artiste ». Voir chapitre 10, « Entretien n° 1 », premier paragraphe.

Bibliographie

- ADORNO, Theodor W. et Horkheimer, Max, *Kulturindustrie. Raison et mystification des masses*, Paris, Allia, 2012.
- ADORNO, Theodor W., *Le caractère fétiche de la musique et la régression de l'écoute*, Paris, Allia, 2001.
- ADORNO, Theodor W., *Philosophie de la nouvelle musique*, Paris, Gallimard, 1962.
- AMBLARD, Jacques, « La musique des années 2000 et l'obsession de la fusion », in *L'art des années 2000. Quelles émergences?*, Aix-en-Provence, PUP, 2012, p. 37-48.
- AMBLARD, Jacques, « Musiques en fusion », in *Accents*, n° 28, janvier-février-mars 2006, p. 16-19.
- AMBLARD, Jacques, *Pascal Dusapin. L'intonation ou le secret*, Paris, Musica Falsa, 2002.
- AMBLARD, Jacques, « Remarques critiques au sujet des performances actuelles – notamment musicales », in *La performance, encore*, Aix-en-Provence, PUP, 2016.
- AMBLARD, Jacques, « Une brute méconnue », in *L'amour des trois oranges (Programme de l'Opéra de Paris)*, décembre 2005, p. 52-56.
- AMBLARD, Jacques, *Vingt regards sur Messiaen*, Aix-en-Provence, PUP, 2015.
- AMBLARD, Jacques et Coëllier, Sylvie, « Les émergences au xxie siècle: quelles tendances communes d'un art à l'autre? », in *L'art des années 2000. Quelles émergences?*, Aix-en-Provence, PUP, 2012, p. 5-12.
- ANTIER, Edwige, *Mon bébé parle bien*, Paris, Jacob-Duvernet, 2005.
- ARTPRESS spécial, *Techno anatomie des cultures électroniques*, hors série n° 19, Paris, Labels, 1998.
- BADIOU, Alain, *Le siècle*, Paris, Seuil, 2005.
- BADIOU, Alain, *Utopia 3. La question de l'art au 3^e millénaire*, Sammeron, GERMS, 2002.
- BAUDRILLARD, Jean, *La société de consommation*, Paris, Gallimard, 1987.
- BAUDRILLARD, Jean, *Le système des objets*, Paris, Gallimard, 1968.
- BOAS, George, *Le culte de l'enfance*, Trocy-en-Multien, Éditions de la Revue Conférence, 2013.

- BOUISSET, Maïten, *Arte povera*, Paris, Éditions du regard, 1994.
- BOURRIAUD, Nicolas, *Radical. Pour une esthétique de la globalisation*, Paris, Denoël, 2009.
- BRUNO, Pierre, *La culture de l'enfance à l'heure de la mondialisation*, Paris, In Press, 2002.
- CANI, Isabelle, *Harry Potter ou l'anti- Peter Pan. Pour en finir avec la magie de l'enfance*, Paris, Fayard, 2001.
- CARLSSON, Anders, *Power users and retro puppets. A critical study of the methods and motivations in chipmusic*, mémoire universitaire, Lund University, Department of Media and Communication Studies, 2010.
- COLLINS, Karen, *From Pac Man to pop music: Interactive audio in games and new media*, Aldershot, Ashgate, 2008.
- COLLINS, Karen, *Game sound. An introduction to the history, theory and practice of video game music and sound design*, Cambridge (USA), The MIT Press, 2008.
- CROSS, Gary, *Men to boys. The making of modern immaturity*, NY, Columbia University Press, 2008.
- DEBORD, Guy, *La Société du spectacle*, Paris, Buchet/Chastel, 1967.
- DEBRAY, Régis, *Plan vermeil*, Paris, Gallimard, 2004.
- DEFRANCE, Yves, « Distinction et identité musicales, une partition concertante », *Cahiers d'ethnomusicologie* (Genève), n° 20, 2007, p. 11-30.
- DOLTO, Françoise, *La cause des enfants*, Paris, Laffont, 1985.
- DUCHAMP, Marcel, *Marcel Duchamp parle des ready-made à Philippe Collin*, Paris, L'Échoppe Éditions, 1999.
- EBGUY, Robert, *La France en culottes courtes. Pièges et délices de la société de consolation*, Paris, J.-C. Lattès, 2002.
- GHAZALA, Reed, *Circuit-bending. Build your own alien instrument*, Wiley, Hoboken, 2005.
- GOLDBERG, Harold, *Aybabtu. Comment les jeux vidéo ont conquis la pop culture en un demi-siècle*, Paris, Allia, 2013.
- GOLDBERG, Roselee, *La Performance. Du futurisme à nos jours*, Paris, Thames & Hudson, 2012.
- HARRUS-RÉVIDI, Gisèle, *Parents immatures et enfants adultes*, Paris, Payot, 2001.
- HOUELLEBECQ, Michel, *La carte et le territoire*, Paris, Flammarion, 2010.
- JENKINS, Henry, *Convergence culture. Where old and new media collide*, New York, New York University Press, 2008.

- JONES, Amélia et Warr, Tracey, *Le corps de l'artiste*, Londres, Phaidon, 2005.
- KELMAN, Nick, *Jeux video, art du XXI^e siècle*, Paris, Assouline, 2005.
- KILEY, Dan, *The Peter Pan Syndrome*, Dodd, Mead & Company, 1983.
- LEVY, Steven, *Hackers. Heroes of the computer revolution*, Garden City, Double Day, 1984.
- LOCHHEAD, Judith, *Postmodern music. Postmodern thought*, New York, London, Routledge, 2002.
- LYOTARD, Jean-François, *La condition postmoderne*, Paris, Minuit, 1979.
- MAILLET, Corinne, *Le marketing adulescent, Comment les marques s'adressent à l'enfant qui sommeille en nous*, Paris, Pearson Education France, 2005.
- NYMAN, Michael, « Against intellectual complexity in music », in *Postmodernism. A reader*, New York, Harvester Wheatsheaf, 1993.
- PHELPS, Philip, *A modern implementation of chiptune synthesis*, Bristol, University of the West of England, 2007.
- PIAGET, Jean et Inhelder, Bärbel, *La psychologie de l'enfant*, Paris, PUF, 2003 (première édition 1965).
- PLEUX, Didier, *De l'enfant roi à l'enfant tyran*, Paris, Odile Jacob, 2002.
- RANCIÈRE, Jacques, *Malaise dans l'esthétique*, Paris, Galilée, 2004.
- ROSSI, Mario, Di Cristo, Albert, Hirst, Daniel, Martion, Philippe et Nishinuma, Yukihiro, *L'intonation. De l'acoustique à la sémantique*, Paris, Klincksieck, 1981.
- RUSH, Michael, *Les nouveaux médias dans l'art*, Paris, Thames & Hudson, 2005.
- RUSSOLO, Luigi, *L'art des bruits. Manifeste futuriste 1913*, Paris, Allia, 2003.
- SCHAEFFER, Pierre, *Traité des objets musicaux*, Paris,
- SHAPIRO, Peter, *A history of electronic music*, Paris, Allia, 2007.
- STEKEL, Wilhelm, *Pattern of psychosexual infantilism*, New York, Liveright Publishing Corporation, 1952.
- TOCQUEVILLE, Alexis de, *De la démocratie en Amérique*, Paris, Gallimard, 1968.
- VIGOUROUX, Roger, *La fabrique du beau*, Paris, Odile Jacob, 1992.
- WINNICOT, Donald, *De la pédiatrie à la psychanalyse*, Paris, Payot, 1969.
- WINNICOT, Donald, *Jeu et réalité – l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1971.

Table des matières

Introduction	5
Généralités régressives	13
1 – Déploiement des « adolescents »	13
2 – Le précédent des arts plastiques	18
3 – L'exemple des musiques « populaires »	22
Arrangements régressifs	23
Herméneutique musicale régressive	27
Fête et régression	31
4 – La musique « savante » des adolescents ?	36
Micromusique	43
5 – De la « démoscène » à <i>micromusic.net</i>	43
« Démoscène »	46
<i>Micromusic.net</i>	47
6 – Micromusiciens – <i>Micromusic HQ, FabLabs</i>	50
Les <i>Micromusic HQ</i>	53
<i>FabLabs</i>	54
7 – Détournement de la technologie, technologie du détournement	56
<i>Circuit-bending</i>	59
La création de la musique <i>chiptune</i>	62
Détournements micromusicaux	68
L'exemple de Tapetric	71
8 – Son, régression : la musique des <i>geeks</i> ?	74
Relation organique entre le micromusicien et sa machine	78

9 – Ultimes typologies – la musique des <i>hackers</i> ?	84
<i>Chiptune, retrogaming et 8 bits.</i>	85
<i>Chiptune</i> ou micromusique?	87
<i>DIY</i> , entre anarchie et écologie	90
<i>Hackers</i> et musique semi-légale	93
<i>Lamers</i> ou <i>script kiddies</i>	95
<i>Crackers</i>	95
<i>White hats</i> et <i>black hats</i>	95
<i>Hacktivistes</i>	96
10 – Quatre entretiens	98
Entretien n° 1 – 23 avril 2014	98
Entretien n° 2 – 22 octobre 2014	101
Entretien n° 3 – 23 Octobre 2014	103
Entretien n° 4 – 6 Juillet 2015	105
Conclusion	107
Bibliographie	117

Création graphique de la couverture Jean-Bernard Cholbi – PUP

Réalisation graphique de la couverture Valérie Julia – PUP

Mise en page Éve Frament – PUP

Imprimé en France
sur les presses de SEPEC – Peronnas

Dépôt légal 4^e trimestre 2017

ISBN 979-10-320-0123-3

ISSN 2416-4208

Micromusique et ludismes régressifs depuis 2000

1. . . .

l auteur,
l idée,
l thème...
l fait le tour
d'l question

La régression, le « redevenir-enfant » est à la mode dans les sociétés occidentales. Il ne s'agit plus seulement de constater, comme Tocqueville dès les années 1830, que les États, ces marchands de sable, infantilisent à dessein leurs administrés, ni que la marchandisation mondialisée a conduit les multinationales à prendre le relais des États. Cette infantilisation est à présent cherchée par les citoyens eux-mêmes, en ceci victimes du « système » mais pas seulement : en posture, peut-être aussi, de déresponsabilisation absolue dans une stratégie de l'absence (tel Koutouzov face à Napoléon), face à toutes les – désormais nombreuses – oppressions. Les arts plastiques, dès la fin des années 1980 (Koons en tête), ont promu cette posture les premiers. Ont suivi les musiques populaires, puis savantes à partir des années 2000. Parmi elles est né un genre nouveau qu'on pourrait appeler aujourd'hui « micromusique », mais qu'on a aussi parfois nommé *chiptune* ou *8-bits*. C'est la musique post-punk des *geeks*, voire des *hackers* qui transforment leurs propres jouets électroniques des années 1980 (et ultérieures), *Dictée Magique* et autres *Game Boy*, en instruments de musique. Ce genre ludiste d'informaticiens Peter Pan, genre ostensiblement régressif assumé, pousse l'infantilisation jusqu'à son acmé et, dès lors, jusqu'à sa subtile inversion en altermondialisme anticonsommateur, voire en collectivisme ferrailleur contre notre individualisme postmoderne

conception graphique
J.-B. Cholbi

Jacques AMBLARD est maître de conférences en musicologie à Aix-Marseille Université. Il est l'auteur notamment d'une somme sur Olivier Messiaen, parue aux PUP en 2015, Vingt regards sur Messiaen. Une étiologie de la médiation.

Emmanuelle AYMÈS est musicologue. Bercée par la culture pop et le vidéoludisme, elle étudie et décrit les sonorités qui les caractérisent.

Presses
Universitaires
de Provence



Aix-Marseille
université
Initiative d'excellence



7 €