



**HAL**  
open science

# Comment le musical capte le social? Théorie de la pertinence comme outil d'analyse esthétique

Hervé Zénouda

► **To cite this version:**

Hervé Zénouda. Comment le musical capte le social? Théorie de la pertinence comme outil d'analyse esthétique. LINKs series, 2019, série 3 - Musique. hal-02650090

**HAL Id: hal-02650090**

**<https://hal.science/hal-02650090v1>**

Submitted on 2 Jun 2020

**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.

# Comment le musical capte le social ?

## Théorie de la pertinence comme outil d'analyse esthétique

Hervé Zénouda

*Il y a deux voies pour répondre à la question « Comment le musical capte le social ? ». D'un côté, l'élargissement du musical à la notion de « complexe multimodal musicalisé<sup>2</sup> », dans la continuité des travaux d'Antoine Hennion<sup>1</sup> sur la médiation, et de l'autre, la théorie de la pertinence, développée par l'anthropologue, linguiste et chercheur en sciences cognitives français Dan Sperber et la linguiste et cognitive britannique Deirdre Wilson<sup>3</sup>. Ces deux auteurs avancent deux notions importantes : celles des coûts et des effets cognitifs. La première renvoie à l'effort nécessaire pour l'interprétation d'un message ; la seconde, à l'ensemble des propositions que l'on peut inférer à partir d'une proposition initiale associée à un contexte donné. Appliquée à la musique, la théorie de la pertinence permet de formaliser les multiples inférences musicales (internes) et extra-musicales (externes) donnant une valeur à l'œuvre. Les inférences extra-musicales permettent d'appréhender la manière dont le musical capte le social, tandis que la notion de coût cognitif permet de réinterroger la dialectique simplicité/complexité, centrale dans la question toujours renouvelée des rapports entre arts populaires et arts savants. Ainsi, médiation et théorie de la pertinence viennent compléter, de façon notable et originale, les outils déjà existants de l'analyse esthétique et musicologique.*

Que nous apporte la fréquentation des œuvres d'un artiste donné, et de quelles natures sont ces gains ? Pourquoi les critères de jugement d'une œuvre ont-ils été autant bouleversés dans le courant du siècle dernier ? Dans la théorie esthétique contemporaine, l'apport de Marcel Duchamp a révolutionné la perspective classique (le beau, le travail bien fait). En plaçant le récepteur au cœur de l'acte artistique (« *Ce sont les regardeurs qui font le tableau* »), Duchamp a largement introduit l'approche communicationnelle dans l'analyse esthétique, et cette démarche a été prolongée dans les années 70 par les tenants de l'art sociologique et de l'esthétique de la communication (Fred Forest et Mario Costa). À leur suite, Nicolas Bourriaud écrit en 1998 dans *L'Esthétique relationnelle*<sup>4</sup> : « *Qu'est-ce qu'une œuvre plastique, musicale ou littéraire, sinon l'invention d'un registre de collisions, et d'un mode de prise qui leur permet de durer ?* ». Ce « registre de collisions » suppose des œuvres qui produisent non seulement des émotions,

mais aussi de la pensée et des relations extérieures à l'œuvre, et qui, à la différence de l'art classique en quête d'intemporel, recherchent plutôt le temps juste (*kairos*), pour provoquer, dans l'esprit du spectateur, un changement de regard sur le monde qui l'entoure. Afin d'explorer ces dimensions de « *collisions* » et de « *mode de prise* », je me propose donc d'aller chercher du côté de la théorie de la pertinence<sup>5</sup>, un outil conceptuel permettant de les appréhender de manière plus construite à travers les notions de *coûts* et d'*effets cognitifs*. Le coefficient de pertinence dépend de la relation entre effet et coût cognitifs. La pertinence est dite forte quand le coût pour obtenir un certain effet cognitif est faible. Elle est faible quand, à l'inverse, le coût est plus important que l'effet. D'autre part, l'effort consenti (son coût) à interpréter les indices est directement dépendant de la reconnaissance de l'intention informative de l'émetteur. Rappelons que le courant pragmatique (Charles S. Peirce, William James, John Dewey) d'où est issue

la théorie de la pertinence, tente d'explicitier comment un message s'exerce concrètement dans des contextes spécifiques, et par là même échappe en partie à la syntaxe et à la sémantique, tout en se manifestant pourtant en partie à travers elles. La pensée pragmatique fait ainsi passer d'une conception de la communication fondée sur le modèle du code (communiquer, c'est coder et décoder des messages) à un modèle inférentiel (communiquer, c'est produire et interpréter des indices). Une personne communique en transmettant un code, mais aussi un ensemble d'indices devant être inférés et interprétés par le récepteur en fonction du contexte, et à partir d'un ensemble de références dont une partie seulement est commune aux deux protagonistes.

Ainsi, si la valeur artistique d'une œuvre dépend autant de ses qualités intrinsèques que de sa capacité à produire des effets cognitifs chez le spectateur ; le savoir-faire artistique se déplace alors en partie de compétences artisanales et esthétiques vers des compétences liées à l'information et la communication (innovation [produire du nouveau], transformation [du monde], communication [accessibilité]). La force (la pertinence) d'un geste signifiant au bon endroit et au bon moment sera une des mesures permettant d'évaluer son coefficient artistique. Certains aspects de la création sont particulièrement touchés par ce changement de perspective. Par exemple, les relations dialectiques entre simplicité et complexité et entre surface et profondeur d'où découle un renouvellement de la question récurrente des rapports entre arts populaires et arts savants (très largement travaillés dans les années 60 avec le mouvement Fluxus). Si les arts populaires et les arts savants se sont structurés depuis le début du XX<sup>ème</sup> siècle autour de deux contextes différents de création – institutions et politiques culturelles d'un côté, industries culturelles et loi du marché de l'autre –, on ne peut que constater, avec le philosophe Harry Lehmann<sup>6</sup>, la tendance forte portée par le numérique à la porosité progressive des frontières entre ces deux mondes. L'art populaire peut aujourd'hui, tout autant que l'art académique, être le véhicule du geste artistique contemporain.

Comment la musique, art abstrait par excellence qui, selon Stravinsky *ne dit rien*, produit-elle non seulement des émotions mais aussi de la pensée et des relations extérieures à l'œuvre ? Comment crée-t-elle ces registres de collisions dont parle Bourriaud ? Et comment le « musical » infère du « non-musical » ? Des éléments de réponses peuvent se présenter sur deux plans distincts. D'une part, dans un élargissement du musical à différentes modalités plus aptes à produire du concept, et d'autre part, dans la production d'un réseau d'inférences « externes » pouvant être appréhendé par les outils de la théorie de la pertinence.

### Du musical au complexe multimodal musicalisé

La musicologie classique s'est concentrée traditionnellement sur une approche « interne » associée à la partition, à l'œuvre elle-même, indépendamment de son contexte de réception. À l'inverse, l'analyse des musiques populaires industrialisées a privilégié une approche « externe » en interrogeant la dimension sociale de la réception et en délaissant l'analyse spécifique de l'œuvre (sociologie de la culture). Enfin, le sociologue Antoine Hennion<sup>7</sup> a pour sa part proposé une approche intermédiaire tentant de réunir ces deux aspects avec la notion de médiation au cœur de la création. « La musique est une théorie de médiations ». C'est dans le cadre énoncé par Hennion de reconnaissance de la médiation au cœur de la création que je propose, avec d'autres<sup>8</sup>, un élargissement du musical à différentes instances<sup>9</sup> multimodales plus aptes à produire des concepts comme l'image et le texte. Comme je l'ai proposé dans un précédent article<sup>10</sup>, il faut passer du musical à un complexe multimodal musicalisé perçu comme un emboîtement pluri-sémiotique porteur du geste musical.

Ainsi, aujourd'hui, le texte et l'image participent pleinement à la création musicale contemporaine :

- Le texte est présent dans les paroles des chansons et des opéras, mais aussi dans la médiation et l'accompagnement critique de l'œuvre (livrets, articles, interviews, etc.)

- L'image est omniprésente dans les pochettes de

disques, les scénographies numériques, les photos promotionnelles, les vêtements des artistes, des vidéo-clips (la grande majorité des jeunes publics écoute de la musique via les vidéo-clips diffusés sur YouTube).

- L'importance hégémonique du son<sup>11</sup> sur le musical dans la production contemporaine qui privilégie la réalisation sonore (captation, mixage, doublage, effets, traitements de toutes sortes) portant en elle des « images sonores » véhiculant du sens.

Dans le cadre de la pensée pragmatique, ce contexte pluri-sémiotique permettant l'émergence contemporaine du musical se doit d'être étudié avec soin sans qu'il soit considéré comme une couche informationnelle surajoutée à l'œuvre, mais bien plutôt comme étant au cœur de la pensée créative. C'est ce qu'ont explicité des auteurs comme le théoricien de l'art Frank Popper avec sa notion de désœuvrement de l'art<sup>12</sup>, ou encore le philosophe Mark Alizart : « *L'art contemporain, c'est l'art qui a remplacé l'objet d'art par la somme des médiations qui lui permettent d'être l'objet d'art qu'il est*<sup>13</sup>. » L'ouverture de l'œuvre par sa médiation technique participe à ce désœuvrement. L'auditeur est de plus en plus au centre de la création et pris en compte de plus en plus tôt dans son élaboration. Les nouvelles modalités de la création numérique (interactives, génératives, transmédiées) accentuent fortement cette tendance.

### **Théorie de la pertinence comme outil d'analyse esthétique**

Coûts et effets cognitifs d'une part, et intention informative d'autre part sont les trois éléments de mesure de la pertinence d'une œuvre artistique.

1) Le *coût cognitif* concerne directement la relation entre simplicité et complexité. Le livre *Musica Multiplex* du compositeur et musicologue Nicolas Darbon paru en 2007<sup>14</sup> développe cette problématique à la fois dans les sphères des musiques savantes et populaires. Notons, de notre côté, que cette dialectique se conjugue différemment en fonction des trois moments du fait musical : la composition, l'interprétation et l'audition. Ainsi, la complexité

de composition n'implique pas directement une complexité d'interprétation ou d'audition. De ce point de vue, chacun des niveaux n'impacte pas directement les autres. Bien plus centrale est la stratégie du compositeur à prendre en compte la participation de l'interprète et de l'auditeur en graduant la difficulté d'appréhension de l'œuvre. Si la complexité de l'œuvre se confond souvent avec la richesse de l'œuvre, celle-ci ne s'oppose pourtant en rien à une certaine simplicité d'accès. Des compositeurs comme Xenakis ou Ligeti ont su développer une extrême complexité d'écriture de détails (micro-polyphonies) tout en préservant des formes simples à un niveau plus haut de la perception musicale (par exemple, les musiques statiques de Ligeti et les nuages de sons de Xenakis). La pulsation régulière des musiques de John Adams dans *Short Ride in a Fast Machine* (1986), par exemple, n'empêche pas de grandes complexités polyrythmiques, de contrepoint et de timbre. Inversement, cette pulsation régulière permet dans ce cas au compositeur d'accompagner l'auditeur dans la traversée de ces complexités sans le perdre. La simplicité du procédé de déphasage chez Steve Reich, elle, n'empêche pas une grande difficulté d'interprétation et une certaine complexité du résultat sonore. En découle, dans le champ des musiques savantes, une possibilité pour le compositeur de faciliter l'accès à la complexité et à la richesse du propos en étant attentif à une certaine simplicité de surface. À l'inverse, un enjeu des musiques populaires sera d'introduire de la richesse et de la complexité en profondeur, sans altérer son immédiateté d'accès, permettant ainsi d'offrir une certaine pérennité d'usage, au-delà du postulat de départ d'obsolescence esthétique liée à l'économie de marché<sup>15</sup>.

2) Concernant les *effets cognitifs*, la pensée musicale des compositeurs a toujours été pénétrée des pensées philosophiques et des conditions sociales de leurs époques. Aujourd'hui, la modernité est traversée par un ensemble de questionnements souvent liés à la place centrale de la technique<sup>16</sup> et à ses répercussions psychologiques et sociales. Ainsi le sentiment de désarroi face à la complexité

du monde qu'elle produit, la part grandissante de la sphère médiatique éclairant le moindre recoin de l'espace privé, la réduction des distances, les nouvelles frontières homme/machine, la mondialisation et les rapports art/science.

Ces questionnements extra-musicaux se retrouvent autant dans les contenus évoqués que dans l'évolution des langages artistiques et notamment musicaux<sup>17</sup>. Quelle place occupent-ils dans l'évaluation esthétique de l'œuvre ? Les outils de la théorie de la pertinence semblent particulièrement adaptés pour l'évaluer.

Les inférences cognitives sont de deux ordres. Un premier type d'inférences pointe vers d'autres œuvres musicales (citations, suite d'intervalles, harmonisation, rythme, timbre, etc.) créant ainsi l'intertextualité familière à l'analyse musicale classique. Un second type d'inférences vise des références extra-musicales (sociales, politiques, philosophiques, technologiques, etc.), ce qui permet au musical de capter le social. Ainsi, les œuvres de Xenakis ou de Ligeti connotent la théorie de la complexité et soulignent le besoin de nouveaux outils pour l'appréhender. Ces œuvres proposent des expériences perceptives de l'expérience de la complexité de l'homme contemporain, et l'impact de leurs réceptions réside en partie sur cette adéquation. Un compositeur électronique comme le japonais Ryoji Ikeda prend comme modèle mais aussi comme matériau de composition les grandes masses de données numériques, faisant ainsi acte politique en rendant sensibles ces données invisibles et pourtant omniprésentes dans notre environnement. Ses compositeurs spectraux (Gérard Grisey, Tristan Murail) ont appliqué à leurs musiques instrumentales des procédés de développement directement issus d'effets sonores électroniques (délais, échos<sup>18</sup>, modulateur en anneaux<sup>19</sup>) connotant ainsi l'environnement technologique de l'auditeur. Le compositeur américain John Zorn pratique le collage esthétique en faisant cohabiter dans sa production discographique pléthorique des disques de jazz, de musique de chambre, de noise et de métal, d'œuvres pour grand orchestre ou d'œuvres conceptuelles de *game*

*pieces*<sup>20</sup>. Dans des compositions comme *Spillane* (sorti sur le label Tzadik en 1999), il utilise des techniques de collage de styles musicaux différents, allant jusqu'à changer de style quasiment à chaque mesure (*Speedball* ou *You Will Be Shot* dans l'album *Naked City*, 1990). Zorn ancre sa lecture de phénomènes médiologiques liés à l'avènement du réseau Internet comme l'hybridation généralisée ou la progressive prédominance du modèle rhizomique non linéaire lié au numérique face au modèle linéaire lié à l'analogique. Ces inférences extra-musicales s'insinuent ainsi directement au cœur de ses œuvres en interférant sur son vocabulaire musical et participant à l'intérêt porté à sa musique par le public. On le voit ici, les effets et inférences cognitives de l'œuvre sont essentielles dans l'appréhension esthétique des œuvres. Autre exemple, le journaliste Tomasz Biernacki, de la revue *Dissonance*, dans son article sur le compositeur belge Stefan Prins, voit dans la pièce *Generation Kill* (2012) une nouvelle approche de l'art engagé politiquement :

« *Generation Kill peut donc être compris comme un nouveau type de travail politiquement engagé, résultant d'un virage performatif dans les arts : ne pas tendre vers des slogans idéologiques, comme c'était le cas dans le passé, mais prendre des éléments existants du monde extérieur (par exemple les drones télécommandés) et, en imitant la structure dans la construction même de l'œuvre (le danseur et son double virtuel 'distant'), exposer leur nature. Une œuvre peut alors être comprise politiquement en raison de sa manière même d'exister en tant qu'œuvre d'art, et pas seulement par sa déclaration et/ou son potentiel négatif (au sens de Nono et Adorno, prêtres du premier modernisme) ; et en même temps, une œuvre est enfin consciente de sa propre image (après tout, aujourd'hui « tout est performance », comme dit Schechner, et nous pouvons enfin en être conscients*<sup>21</sup>. »

Là encore, la référence extra-musicale n'est pas seulement utilisée comme contenu de l'œuvre, mais influe intimement sur son langage.

Enfin, 3) *L'intention informative* : l'extrême diversité des pratiques et des langages artistiques et musicaux, les frontières mouvantes entre musical et sonore, instrumental et électro-acoustique, entre différentes modalités de l'œuvre (sonores, visuelles, textuelles) rendent souvent difficile le repérage des paramètres porteurs d'informations et d'intentions artistiques, et participent largement à l'opacité de l'œuvre. Une stratégie souvent rencontrée est l'appauvrissement volontaire de certains paramètres pour mieux mettre en avant le travail sur un autre (minimalisme, musique techno, musique morphologique). Le récepteur doit donc être en capacité de changer de cadre de référence instantanément pour éviter de juger une esthétique musicale avec les critères de jugement d'une autre esthétique, le risque étant de passer à côté de l'intention informative de l'artiste. Faciliter ces changements de cadre de référence du récepteur participe ainsi au travail d'accessibilité de l'œuvre auquel le compositeur se doit d'être de plus en plus sensible.

Rapidement évoquées dans ce court texte, la théorie de la pertinence et l'approche multimodale de l'énoncé musical nous semblent compléter de manière importante et originale les outils déjà existants de l'analyse esthétique et musicologique traditionnelle. Elles ouvrent celles-ci au réseau d'inférences extra-musicales induites par l'œuvre et tentent ainsi de comprendre comment le musical capte le social.

<sup>1</sup> A. HENNON, *La passion musicale : une sociologie de la médiation*, Paris, Éditions Métailié, coll. « sciences humaines », 1993.

<sup>2</sup> H. ZÉNOUDA, « Vers une Science de l'Information et de la Communication Musicale », in N. Péliissier & M. Péliissier (dir.), *Métamorphoses numériques : Art, culture et communication*, Paris, Éditions L'Harmattan, 2017.

<sup>3</sup> D. SPERBER & D. WILSON, *La pertinence, communication et cognition*, Paris, Éditions de Minuit, 1986.

<sup>4</sup> N. BOURRIAUD, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Éditions Les Presses du Réel, 1998.

<sup>5</sup> D. SPERBER & D. WILSON, *La pertinence, communication et cognition*, op. cit.

<sup>6</sup> H. LEHMANN, *La révolution digitale dans la musique : une philosophie de la musique*, Paris, Éditions Allia, 2017.

<sup>7</sup> A. HENNON, *La passion musicale*, op. cit.

<sup>8</sup> Tels Catherine Rudent ou Sylvain Marquis.

<sup>9</sup> Sylvain Marquis, dans sa thèse *L'attitude spéculative dans les arts sonores actuels* (Université Paris VIII, 2007), écrit : « Tous les éléments qui font être la musique dans une situation donnée peuvent être dits comme autant d'instances de cette musique. Pourrait être nommé instance tout ce qui est discernable, dicible, isolable, en tant que part impliquée dans l'existence d'une musique ».

<sup>10</sup> H. ZÉNOUDA, « Vers une Science de l'Information et de la Communication Musicale », op. cit.

<sup>11</sup> M. SOLOMOS, *De la musique au son : L'émergence du son dans la musique des XXe-XXIe siècles*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2013.

<sup>12</sup> F. POPPER, *Art, action et participation : L'artiste et la créativité aujourd'hui*, Paris, Éditions Klincksieck, 2007.

<sup>13</sup> M. ALIZART, *Fresh Théorie*, Paris, Éditions Léo Scheer, 2005.

<sup>14</sup> N. DARBON, *Musica multiplex : Dialogue du simple et du complexe en musique contemporaine*, Paris, Éditions L'Harmattan, 2007.

<sup>15</sup> Initialement conçu pour une consommation immédiate basée, dans le modèle de consommation culturelle de masse, sur le renouvellement constant, ce modèle se voit profondément remis en cause par les nouveaux modèles économiques du numérique (le modèle de la « longue traîne », par exemple, offre une durée d'accessibilité bien plus grande à l'œuvre).

<sup>16</sup> J. ELLUL, *Le Système technicien*, Paris, Éditions La Cherche Midi, 2012.

<sup>17</sup> H. ZÉNOUDA, « De l'esthétique à la technique, de la technique à l'esthétique », in *XVIe Forum du Réseau Transméditerranéen de Recherche en Communication*, Bucarest, Juillet 2015.

<sup>18</sup> *Vortex Temporum*, Gérard Grisey, 1995.

<sup>19</sup> *Désintégrations*, Tristan Murail, 1983.

<sup>20</sup> *Lacrosse* (1978), *Archery* (1979), *Hockey* (1980), *Cobra* (1984), *Xu Feng* (1985).

<sup>21</sup> Tomasz Biernacki, *Alien bodies : Stefan Prins' aesthetics of music*. En ligne : [https://www.dissonance.ch/upload/pdf/125\\_34\\_hb\\_bie\\_prins.pdf](https://www.dissonance.ch/upload/pdf/125_34_hb_bie_prins.pdf)

## Hatsune Miku for academics and for its fans: more than a Virtual Studio Technology? Dong Zhou

*Hatsune Miku is one of the most famous phenomena in music technology and multimedia music. While it was initially conceived as a component of the marketing strategy for the Crypton Future Media Vocaloid virtual instrument, it is today the center of attention and practices from numerous artists around the world. It has been featured in works involving virtual reality, visualization, voice synthesis, home producing, pop opera, "social composing" and other experimental concepts. Seems like Hatsune Miku could present any of these popular themes in contemporary sound field, but when I tried to find the connection between Hatsune Miku and other works from this field, I found there is always a distance.<sup>1</sup>*

Firstly, what is Hatsune Miku? The name refers both to the Crypton Future Media's Vocaloid software, and to the cartoon character symbolizing the software: two unrelated definitions of entities. One is about the sound technology, the vocal synthesis software itself; the other is about the visual appearance of a designed character. The software appeared much earlier than the cartoon character, then the company decided to have a cartoon character to symbolize it and to reduce the correlation between the sound bank (the sampled voice of Fujia Saki)<sup>2</sup> and its sound source (the voice talent Fujita Saki herself) in order to free the users from any musical references implied by this correlation. Soon after, derivative products only based on the sound (other virtual instruments, CD, karaoke tape, etc.); or only based on the visual work (plastic figure, Dakimakura,<sup>3</sup> poster, etc.); and a combination of these two (rhythm game, opera, concert, etc.) started to emerge.

The products combining sound and visual work are obviously of great interest to composers and media artists. But if we examine these pieces, we often find the combination to be quite artificial. For example, in a game, the main objective is to press buttons in a sequence in sync with songs produced with Hatsune Miku Sound Bank and visualized on the screen, while animation videos are being played in the background featuring the car-

toon character Hatsune Miku, to which most gamers do not really pay attention. Other rhythm games such as Jubeat by Konami<sup>4</sup> use also songs with Miku's sound but without the character: for gamers, it does not make any difference. The same disconnection can be observed in the opera and concert. Although the VOCALOID-based opera *The End* (2013-2015) and the concert *World is Mine* (2010) used both the sound and the character, it is common to find examples in music theater (for example, Sound Horizon's concept album *Idoheitarumoriheitaruido*, 2007) of the use of the sound without any reference to the character.

Later, different people created different elements based on either the sound or the visual work, but they are all regarded as elements of "Hatsune Miku". The virtual costumes, 3D-model, hologram projection... were actually composed for different purposes in different contexts and different times.

So, when we consider Hatsune Miku, we are dealing with a huge set of different works, with the only similarity being the use of the same sound or of the same character. If we cannot say all works using Eastwest violin sound are related, we can be sure that the phenomenon of Hatsune Miku is just something naturally happening in the digital era.

Brigitta Muntendorf mentioned Hatsune Miku in her article *Social Composing* (2015)<sup>5</sup> and