

Université Gustave Eiffel

Mémoire de master 1 en sociologie

L'accès aux techniques du son

Usages et autoformation aux stations de travail audionumériques

Raphaël Delivré

Mémoire dirigé par Jacques-François Marchandise

Soutenu en juin 2021

Jury:

M. Bonzon

M. Marchandise

Table des matières

Remerciements.....	4
INTRODUCTION.....	5
<i>Accroche.....</i>	<i>6</i>
<i>Cadrage et enjeux.....</i>	<i>7</i>
<i>Etat de l'art.....</i>	<i>8</i>
<i>Questionnements et problématiques.....</i>	<i>13</i>
<i>Méthodologie et présentation des terrains.....</i>	<i>13</i>
<i>Annonce du plan.....</i>	<i>16</i>
I CONTEXTUALISATION ET DESCRIPTION DES STATIONS DE TRAVAIL AUDIONUMÉRIQUES.....	17
I.A. Histoire des technologies audionumériques.....	18
<i>De l'analogique au numérique.....</i>	<i>18</i>
<i>Aparté: qu'est-ce que le son, qu'est-ce que la musique.....</i>	<i>20</i>
<i>Les stations audionumériques.....</i>	<i>23</i>
<i>L'arrivée des DAW logiciel.....</i>	<i>25</i>
<i>L'explosion des DAW au tournant du troisième millénaire.....</i>	<i>27</i>
I.B. Points communs et différences entre les DAW.....	30
<i>Similitudes.....</i>	<i>30</i>
<i>Différences.....</i>	<i>33</i>
I.C. Musicien.ne.s et ingénieur.es du son.....	36
<i>Les ingénieur.es du son.....</i>	<i>37</i>
<i>Les musicien.ne.s.....</i>	<i>38</i>
II USAGES ET RAPPORT AU DAW.....	41
II.A Les pratiques audio et musicales au coeur de l'usage.....	42
II.B. Les usages et leurs différences.....	53
II.C. Utiliser un DAW est avant tout une expérience psychologique particulière et puissante.....	64
<i>Les usages techniques du logiciel varient d'abord individuellement.....</i>	<i>64</i>

	3
<i>Le logiciel offre un cadre d'usages</i>	69
<i>Le rapport à la technique</i>	75
III APPRENDRE UN DAW	80
III.A Un apprentissage informel solitaire écrasant	81
<i>L'apprentissage est solitaire</i>	81
<i>L'apprentissage répond à des besoins précis</i>	86
III.B. Une autoformation en ligne marginale mais essentielle	89
<i>Les espaces numériques d'apprentissage</i>	89
<i>Comment on se forme en ligne</i>	97
<i>Limites et critiques</i>	103
III.C Le rôle des groupes de pairs	107
CONCLUSION	112
Bibliographie	116
<i>Littérature académique</i>	116
<i>Ressources en ligne</i>	118
<i>Liens des images</i>	119
Annexes	120
<i>Annexe 1: recherche visant à savoir quels DAW sont les plus connus et les plus utilisés</i>	120
<i>Annexe 2: analyse du rapport des ingénieurs du son au design sonore</i>	120
<i>Annexe 3: lien du questionnaire "Enquête logiciels de MAO-DAW" sur Google Forms</i>	121
<i>Annexe 4: entretien avec Alex (retranscrit)</i>	121
<i>Annexe 5: entretien avec Léon (retranscrit)</i>	132
<i>Annexe 6: entretien avec Manon (retranscrit)</i>	154
<i>Annexe 7: entretien avec Sébastien (retranscrit)</i>	163

Remerciements

Je tiens d'abord à remercier mes deux tuteurs de mémoire, Thierry Bonzon puis Jacques-François Marchandise, qui ont pu me donner confiance dans l'avancée d'une enquête difficile à mener, surtout avec les conditions dues à la pandémie de Covid-19. Je tiens également à remercier mes camarades de Master pour m'avoir accompagné pendant cette année, notamment dans les matières pour lesquelles j'avais le plus de difficultés. J'aimerais aussi adresser ma reconnaissance à Tony, Eloi, Princia et Marguerite pour m'avoir aidé dans ma réflexion, dans la méthodologie ou dans la relecture du mémoire, ainsi qu'à Jérémie et Célestin qui m'ont permis d'accéder facilement à des entretiens. Il est évident que rien n'aurait été possible sans les personnes qui ont répondu au questionnaire (avec parfois beaucoup d'enthousiasme !) et sans les personnes avec qui j'ai pu avoir des discussions passionnantes et extrêmement enrichissantes.

INTRODUCTION

“L’autre jour j’ai testé GarageBand sur le téléphone de ma mère et j’étais vraiment étonné du truc, tu fais des trucs qui tuent de ouf, moi je sais en plus un peu à quoi je touche, et c’est fou comment le truc est devenu vulgaire, tu te dis mais en fait j’ai plus de travail quoi, maintenant sur GarageBand en trois clics avec leur système de clavier ça te met direct sur les gammes et tu fais un putain de son en 30 minutes donc c’est assez rigolo. Je suis très content que ça se vulgarise comme ça et que ça permette au grand public d’accéder à des choses qui sont complexes en soi.” (Léon, un enquêté)

Une journée de l’été 2020, je discutais dans un covoiturage avec un ami développeur. Il vantait les mérites de l’apprentissage en ligne, à juste titre dans son cas puisqu’il a en effet acquis une grande partie de ses compétences gratuitement sur le Web. Je rétorquais que cela s’appliquait seulement à certains types de connaissances: je doutais qu’on puisse s’autoformer en ligne à l’anthropologie, beaucoup plus littéraire, ou la médecine, qui nécessite beaucoup de temps et d’exigence. Quelques mois plus tard, au moment de choisir un sujet de mémoire, je tentais d’appliquer ces raisonnements à un autre objet encore, la Musique Assistée par Ordinateur. Cela semblait particulièrement intéressant car la MAO mêle des compétences informatiques et des pratiques créatives, deux aspects qui sont souvent opposés. Le sujet me semblait d’autant plus pertinent au vu de l’évolution du champ musical ces dernières années, notamment du fait des innovations numériques. **Une des plus grandes transformations, moins connue que les autres, ne se situe ni dans la diffusion ni la réception mais dans la production, notamment avec la généralisation des home studios.** Depuis le début des années 2000, un grand nombre de personnes ont pu accéder à un matériel de très bonne qualité à moins frais et ont pu profiter de l’optimisation de l’interopérabilité entre outils audionumériques ainsi que d’une plus grande simplicité dans leur utilisation. Cela a amené à de gros changements dans l’industrie car de plus en plus d’artistes ont pu posséder leur propre studio et s’occuper d’une grande partie voire de la totalité de la chaîne de production. C’est également le cas des ingénieurs du son qui dépendent de moins en moins des studios de disque et ont accès à la professionnalisation par des chemins moins institutionnels qu’auparavant.

Le sujet semblait donc parfait; pour autant j’ai vite choisi de décentrer le regard de la musique elle-même car il eût fallu faire appel à la musicologie, un domaine bien différent. Profitant du fait d’être dans un master spécialisé sur les cultures numériques, il semblait plus juste de se concentrer sur les objets à la base de la création. Or «le home studio n’est pas un

instrument mais **un méta-dispositif** qui réunit plusieurs technologies complémentaires dans un même ensemble, et dont l'épicentre est l'ordinateur»¹ à partir d'une station de travail audionumérique. D'abord physiques puis virtuelles -sous forme de logiciel-, les stations audionumériques permettent de créer et modifier le son de manière extrêmement poussée tout en offrant la possibilité d'intégrer des éléments physiques (le *hardware*).

Ces outils, étant d'abord l'apanage des ingénieurs du son, voient un nombre croissant de musiciens franchir la frontière de la technique soit pour aller sur le terrain originel des ingénieurs du son soit pour s'appuyer directement sur ces outils dans le processus créatif, au même titre qu'un instrument. Ainsi, selon Zac, «le personnel technique est bien souvent réduit à une seule personne qui effectue elle-même toutes les tâches»².

Cette enquête part donc de cet autre constat, plus personnel, à savoir que **les bouleversements qui viennent d'être cités ne se situent pas uniquement dans la performance des ordinateurs, l'amélioration des outils audionumériques et la réduction des prix mais aussi dans l'augmentation de la capacité d'apprendre**. Parallèlement à la généralisation des home studios, l'apprentissage en ligne se développe avec l'émergence de la figure de l'amateur. Des articles, commentaires ou vidéos sont publiés par des professionnels ou des amateurs, et permettent d'accéder gratuitement à du contenu pédagogique.

Ce sont donc les stations de travail audionumériques qui forment la base de ce mémoire. Il s'agit de se concentrer spécifiquement sur les DAW (pour *Digital Audio Workstation*³) sous forme de logiciel, c'est-à-dire d'un ensemble de programmes regroupés dans une module unique sur un ordinateur et qui permettent d'effectuer un grand nombre de tâches avec des fichiers informatique audio: enregistrer dupliquer, rassembler, modifier...

En prenant un objet technique virtuel comme base de la réflexion, on peut se demander quelle pourrait être la place de la sociologie. Le réflexe serait plutôt de faire appel à l'informatique, la psychologie, l'ergonomie, voire pourquoi pas à la musicologie ou à l'acoustique. Il est pourtant désormais acté que le poids des outils numériques dans nos sociétés est considérable. Les DAW sont utilisés dans la production de la plupart des musiques écoutées dans le monde,

¹ Le Guern, P.(2012). *Musique et technologies numériques*. Réseaux, 172(30), p.34

² Ibid., p.36

³ On utilise plus souvent l'acronyme *DAW* que le terme anglais complet ou que le terme français; les différentes manières d'appeler ces logiciels seront utilisées alternativement dans ce mémoire

l'écoute de musique restant l'activité artistique la plus populaire⁴ mais aussi dans l'audiovisuel ou le multimédia. Enfin, les sciences humaines, notamment les STS⁵, ont montré que la technique et le social ne sont pas séparés mais interagissent au contraire fortement entre eux, même si “les technologies n’ont aucun pouvoir intrinsèque en dehors des usages des utilisateurs”⁶.

S’intéresser à un objet technique c'est prendre un angle d'approche particulier et original pour s'intéresser à l'humain, surtout dans nos sociétés très largement informatisées. Plusieurs courants des sciences humaines permettent ainsi d’analyser des objets numériques et leurs usages. Il ne s’agit pas ici de rentrer dans un cadre théorique précis avec une méthodologie particulière et des références structurantes comme la théorie de l’acteur-réseau. Il s’agit plutôt de faire une étude de cas sur ce type de logiciel, leurs usages et leurs apprentissages, et ce avec les outils méthodologiques issus de la sociologie et les outils théoriques adéquats en fonction des besoins. Comme souvent en sciences sociales, c’est la théorie qui s’adapte au terrain et pas l’inverse. Il faut néanmoins d’abord s’intéresser à la théorie déjà existante pour avoir une idée d’études angles d’approches.

Etat de l'art

Avant-même l’apparition des techniques sonores et de la prise en compte du **son** dans la pratique et la recherche sur la musique, on peut considérer l’existence d’une relation très forte entre la technique, en tant que concept philosophique, et la musique, en tant qu’activité culturelle consistant à combiner sons et silence au cours du temps. Il n’y a en effet **pas de musique sans instruments** qui sont après tout des outils qui permettent de créer et modifier des sons d’une manière particulière. Il est même courant de considérer le corps lui-même comme un outil (Mauss, *Les techniques du corps*, 1934⁷). La musicologie, à travers ses sous-disciplines de l’ethnomusicologie et de l’organologie, s’est beaucoup intéressée aux instruments. La prise de recul historique permise par cet angle d’approche venait déjà remettre en question l’approche tonale dominante qui valorise très fortement la note de

⁴ Selon une enquête de la Fédération internationale de l’industrie phonographique :

<https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/les-francais-ecoutent-15-heures-de-musique-par-semaine-141340>

⁵ *Science and technology studies*, un domaine de recherche interdisciplinaire qui étudie la relation entre la société, la science et la technique.

⁶ Le Guern, P.(2012). *Musique et technologies numériques*. Réseaux, 172(30), p.34

⁷ Contrairement au reste de ce mémoire, les publications sont mises en parenthèse durant l’état de l’art car elles ne constituent pas la bibliographie à proprement parler.

musique face au bruit, les percussions étant peu présentes avant le XIXe siècle. A côté de ces études en musicologie en histoire de la musique, on trouve tout un corpus qui s'intéresse au son en tant que phénomène physique avec l'acoustique et ses ramifications (Kinsler et al. *Fundamentals of acoustics*, 1999).

A la frontière entre ces questions, on trouve les **recherches sur les technologies de reproduction sonore**, apparues à la fin du XIXe siècle et pendant le XXe siècle. Comme toujours dans les recherches sur les techniques, on trouve à la fois les recherches propres aux techniques elles-mêmes (Kleiner, *Acoustics and audio technology*, 2011) et les sciences humaines qui s'en emparent souvent en retard. On trouve aussi quelques publications historiques (Sterne, *Une histoire de la modernité sonore*, 2015) parfois spécifiques à une invention (Maisonneuve, *L'invention du disque*, 2009) ou à plusieurs techniques (Maisonneuve, *De la machine parlante au disque*, 2006). Pour autant on trouve quasi-exclusivement de la littérature grise avec une dimension sociologique absente ou secondaire.

Dans les sciences humaines françaises, les travaux d'Antoine Hennion (Hennion, *Art et technique, l'ingénieur du son*, 1987) et de Bernard Stiegler (Donin et Stiegler, *Révolutions industrielles de la musique*, 2004) occupent une place originale. La publication majeure est sans doute le Volume 30 de la revue *Réseaux* (Le Guern, *Musique et technologies numériques*, 2012). Alors que la plupart des études s'intéressent davantage au streaming, aux communautés virtuelles ou aux évolutions des professions artistiques, ce dossier s'inscrit dans la lignée des études sur les cultures matérielles (Julien et Rosselin, *La culture matérielle*, 2005) en réunissant des contributions qui portent sur les transformations du champ musical en insistant sur "**le lien entre les technologies et la musique en régime numérique**".

L'originalité de ce travail est de se concentrer sur "l'instrumentarium numérique"⁸ c'est-à-dire sur les objets physiques ou virtuels que sont les ordinateurs, platines, claviers maîtres, logiciels, boîtes à rythmes, plug-ins ou stations de travail audionumériques.

Comme pour les autres objets audionumériques, la littérature sur les DAW est faible et majoritairement technique. Il y a une tendance à ce que les études non-techniques sur ces logiciels soient plus vieilles ce qui est assez logique compte tenu du fait que l'impact sur la

⁸ Le Guern, P.(2012). *Musique et technologies numériques*. *Réseaux*, 172(30), p.9

société (musique de film) soit plus récent, mais ça sera détaillé dans la partie historique. On trouve quelques livres de synthèse sur ce genre de logiciels (Colby, *Digital Audio Workstation*, 2004) ou bien ils vont être cités dans des ouvrages plus larges sur la musique et la technologie (Hosken, *An Introduction to Music Technology*, 2014). La majorité de la littérature scientifique vise à étudier certains aspects techniques des DAW comme par exemple la différence de timbre entre les différents DAW (Terren, *The grain of the digital audio workstation*, 2019), l'affichage des pistes (Gohlke et al., *Track Displays in DAW Software: Beyond Waveform Views*, 2010) ou l'utilisation du format vidéo (Gohlke et al., *Digital audio workstations providing digital storage and display of video information*, 1995).

On trouve également quelques travaux sur l'utilisation des DAW à des fins éducatives, soit avec la musique sur ordinateur (Galleron, *Création musicale assistée par ordinateur en milieu scolaire: Penser des cadres et des outils pour une approche pratique par l'écoute et la manipulation*, 2013) soit sur des logiciels spécifiques comme Ableton (Sink, *Ableton Live Intro, as a Music Educator's Toolbox*, 2018) ou Pro Tools (Hodson, *Using Pro Tools in Music Education*, 2011).

Quelques recherches portent sur la composition musicale sur le logiciel, parfois pour la musique de film (Adams, *What effect has the DAW had on the composition of modern orchestral film music*, 2015) parfois en mettant en emphase la dimension collaborative de la composition sur internet (Clauhs, *Songwriting with digital audio workstations in an online community*, 2020).

En sciences humaines, en dehors des mentions de ces logiciels dans les travaux évoqués ci-dessus, on trouve quelques rares travaux spécifiquement sur les DAW. D'abord une étude historique de l'impact des DAW sur les professionnels du son (Quanz, *Pro Tools, Playback, and the Value of Postproduction Sound Labor in Canada*, 2015), ensuite un surprenant article marxiste sur le fétichisme des DAW qui critique l'aspect marketing des entreprises qui les conçoivent, enfin un article qui vise à défendre une approche écomusicologique en critiquant l'utopie de la démocratisation des DAW (Collison et Brent, *The Pro Tooling of the World*, 2020) et en se concentrant sur l'affordance. C'est également à l'affordance que s'intéresse particulièrement un article du numéro xx de la revue *Réseaux*, déjà cité auparavant.

Il est courant en sciences sociales de parler d'usages plutôt que d'utilisation. On peut dans d'autres cas parler de pratiques mais cela implique centrer le point de vue sur l'humain plutôt que les objets techniques avec lesquels il agit. Comme le résume bien Dominique Boullier (Boullier, Sociologie du numérique, 2e éd., 2019), l'approche par les usages ne constitue pas un ensemble qui comporte des concepts unifiés. Elle est originaire des études sur la technique avec notamment l'anthropologie et la sociologie du travail puis a connu une autonomisation relative à partir de la publication des Arts de faire (De Certeau, L'invention du quotidien, 1990).

La sociologie des usages s'est mêlée aux recherches en sciences de l'information et de la communication, qui se sont vite intéressées aux nouvelles technologies. Elles ont mis à distance le déterminisme technique et on pris en compte l'importance de la médiation: "l'usage est investi de *compétences* spécifiques" et considéré comme un "*acteur en situation*" (Proulx, La sociologie des usages, et après, 2015).

A l'inverse des approches anthropologiques qui conçoivent les usages comme des pratiques nécessairement socialisées (Plantard, Contribution à l'anthropologie des usages du numérique, 2012), on trouve par ailleurs un certain nombre d'approches en psychologie, ergonomie et design centrées sur l'individu et son expérience face à une interface plutôt que sur la dimension sociale de cette interaction.

Au sein des usages d'outils numériques de plus en plus présents dans nos sociétés, la recherche s'est également beaucoup intéressée aux usages informationnels (Chaudiron et Ihadjadene, De la recherche de l'information aux pratiques informationnelles, 2010) c'est-à-dire à la manière dont on recherche et comprend des informations en ligne. Le concept central de cette approche est celui de littératie numérique et permet de mettre l'accent sur les capacités ou compétences des individus. On parlait plutôt, avant les années 2000 de "littératie informatique" (Drot-Delange, Littératie informatique : quels ancrages théoriques pour quels apprentissages ?, 2014), mais le terme renvoyait justement à l'utilisation d'applications informatiques courantes⁹. Le concept de littératie, plutôt que celui d'usages, trouve son origine dans le fait que ces interrogations viennent des sciences de l'éducation. Celles-ci s'intéressent plus à la connaissance qu'à l'interface dont elle provient, même s'il est

⁹ Le Deuff, O. (2009). *La culture de l'information en reformation* (Doctoral dissertation, Université Rennes 2).

possible de relier les deux (Lacelle et al., La littératie médiatique multimodale appliquée en contexte numérique, 2017).

Si la recherche d'informations peut concerner le secteur des médias, de la politique, ou de l'art, elle implique toute une dimension d'apprentissage, voire d'éducation. Les institutions étant sceptiques face aux ressources issues au Web¹⁰, on a surtout étudié l'apprentissage individuel informel (Benabid et al., Le numérique a fait émerger de nouveaux modes d'apprentissage, 2019). Cela rejoint donc les **études sur l'autoformation** (Carré et al, L'autoformation: Perspectives de recherche, 2015), toujours réalisées au sein des sciences de l'éducation. Au croisement entre les études sur le numérique et sur l'autodidaxie, L'autoformation en ligne devient assez étudiée (Carré et Nagels, Apprendre par soi-même aujourd'hui: Les nouvelles modalités de l'autoformation dans la société digitale, 2016)

La recherche s'est aussi intéressée à un phénomène assez proche: l'amateurisme en ligne. Patrice Flichy, originaire des sciences de l'information et de la communication, a écrit ce qui est certainement l'ouvrage de référence sur la question (le sacre de l'amateur). Il montre que "les productions des amateurs se trouvent au cœur des dispositifs de communication" et qu'au-delà d'une démocratisation politique et scolaire, on assiste maintenant à une démocratisation des compétences. On trouve bien évidemment d'autres publications sur la question (Hennion, Réflexivités. L'activité de l'amateur, 2009) dont certaines touchent à des secteurs précis comme (par exemple...) l'amateurisme en musique. On peut trouver, à ce propos, Nick Prior, un sociologue présent dans le numéro de la revue Réseaux cité ci-dessus (Prior, The rise of the new amateurs, 2010). En permettant l'accès à un nombre impressionnants de connaissances, notamment avec les tutoriels, YouTube est une énorme plateforme de passation de savoir qui brouille les frontières entre amateurisme et professionnalisme (Chenail, YouTube as a Qualitative Research Asset: Reviewing User Generated Videos as Learning Resources, 2011). On trouve à ce propos quelques travaux sur les tutoriels de musique (Roth et Swinne, Enseigner la guitare sur YouTube. Le tutoriel gratuit et les contradictions de la «numérimorphose» de l'enseignement de l'instrument: le cas de la chaîne MrGalagomusic, 2020)

¹⁰ Cardon, D. (2019). *Culture numérique*.

En dehors de YouTube, plusieurs recherches ont été menées sur l'apprentissage de la musique. Un grand nombre d'entre elles s'intéressent à des enjeux pédagogiques dans un cadre institutionnel (Diaz et Muñoz, *La musique contemporaine à l'école: entre savoir musical et apprentissage créatif*, 2012). Il arrive néanmoins qu'on se concentre sur son apprentissage informel (Green, *Music, Informal Learning and the School: A New Classroom Pedagogy*, 2009).

Questionnements et problématiques

Traditionnellement, «la “révolution” numérique est envisagée sous l'angle “démocratisant”, c'est-à-dire à partir de sa capacité à réorienter le jeu et l'équilibre des forces politico-économiques dans la sphère culturelle»¹¹. Vu sous cet angle, la problématique de l'augmentation des capacités devient une question d'émancipation. Cette question de départ est difficile à étudier en respectant une méthode scientifique, mais c'est en tout cas en se focalisant sur l'autoformation qu'on peut avoir un début de réponse.

Pourtant il semblait difficile de s'intéresser à l'apprentissage sans saisir son contenu. Ainsi ça a paru plus pertinent de compléter la réflexion sur l'autoformation par une réflexion sur les usages pour interroger un rapport plus large mais plus solide aux DAW. Il s'agit donc de se demander **quelle est la place de l'apprentissage en ligne dans le rapport entre les stations de travail audionumériques et leurs usagers**. Ainsi deux sujets, les usages et l'autoformation, se complètent et permettent de répondre à d'autres questions sous-jacentes qui relient le sujet. Ces pratiques sont-elles davantage solitaires ou collectives ? quelle est leur dimension sociologique sachant qu'elles sont effectuées devant un ordinateur ? Dans quelle mesure le passé musical influence-t-il la pratique du logiciel ? Les usages varient-il entre les individus plus attirés par l'aspect technique et les autres qui le sont moins ? Quel est le lien entre les usages et l'apprentissage ? Ce qui s'applique aux premiers se transpose-t-il dans l'autoformation des utilisateurs ?

Méthodologie et présentation des terrains

¹¹ Le Guern, P.(2012). *Musique et technologies numériques*. Réseaux, 172(30), p.22

Ainsi, des hypothèses se dégagent. L'autoformation en ligne devrait être prépondérante dans l'apprentissage des DAW, mais elle devrait surtout être adaptée aux aspects les plus techniques du logiciel. Du côté des usages, l'hypothèse est qu'ils varient entre les personnes plus ou moins penchées sur cet aspect technique. Ainsi, les instrumentistes classiques devraient être moins à l'aise que les musiciens électroniques. Pour répondre à ces questions, on comprend qu'il faudra réussir à détailler les usages; une typologie a donc été conçue à ce propos. De plus, la dimension la plus technique du logiciel¹², semble fondamentale dans l'enquête. Elle permet également de tenir à distance les problèmes liés aux styles de musique, à la composition ou à des caractéristiques musicales et de se concentrer sur des éléments techniques parfois compliqués à saisir mais qui ont le mérite d'être clairement définissables. Un problème pour le lecteur ou la lectrice sera de rentrer dans ces détails même s'ils ont été volontairement réduits au maximum. Dans ce sens, il faudra utiliser un certain nombre de mots en anglais car la traduction en français, ne faisant pas partie des usages de la langue, n'aura pas beaucoup de sens. D'autres problèmes surviennent.

Pour étudier les DAW, il faut déjà les définir, et avant cela vérifier que c'est une entité définissable parmi tous les outils audionumériques. Les recherches exploratoires ont heureusement montré que c'était bien le cas, même s'il faudra le prouver de façon rigoureuse pendant le développement. De l'autre côté, il faut se demander à quel type de personne on souhaite s'adresser, d'autant plus au vu de la complexité des profils et des styles de musiques¹³ (pdp) Cette difficulté à séparer les personnes en ensembles ont amené à faire le choix d'enquêter sur l'ensemble des usagers en se focalisant sur les musiciens professionnels amateurs. Les "pro-am"¹⁴ sont des amateurs dont la pratique n'est pas professionnelle mais qui ont malgré cela une exigence très forte et ont une démarche de "loisirs sérieux"¹⁵. Pour en revenir à la méthodologie, le but n'est pas de se concentrer sur ces pro-am mais d'étudier l'ensemble des utilisateurs autour de ce point d'entrée, dans les entretiens comme pour le questionnaire.

Un problème réside dans le **floû autour des deux concepts centraux, les usages et l'apprentissage**. En considérant le deuxième comme une dynamique d'usages, il est possible de se répéter car quand on apprend, on utilise bien souvent. Il a donc fallu séparer les deux et

¹² Elle désigne les outils les plus complexes d'utilisation ou les outils les plus proches de l'informatique

¹³ Étudier ceux-ci nécessiterait tout un travail qui s'éloignerait des questions posées au début de l'enquête.

¹⁴ Flichy, P. (2014). *Le Sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique: Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique.*

¹⁵ Le Guern, P.(2012). *Musique et technologies numériques*. Réseaux, 172(30), p.76

les exclure le plus possible, notamment en analysant les usages de manière descriptive plus que dynamique. A cela s'ajoute le fait ne pas avoir de cadre théorique précis et donc d'adopter une démarche inductive qui peut amener à des confusions au niveau des concepts utilisés. Si le concept d'apprentissage est assez facile à cerner, les usages sont difficiles à analyser, surtout sans observation. Afin de clarifier la situation, une **typologie des usages a été créée de toutes pièces afin de les catégoriser, les différencier et les comparer**. Ainsi, la première partie se concentre sur les différences entre les usages afin de faire ressortir des éléments ou des phénomènes, même s'il reste difficile d'évaluer leur degré d'importance.

Au début de l'enquête, les différentes possibilités de terrains sont apparues assez simplement. Il y aurait d'une part des entretiens, d'autre part un questionnaire, mais aussi des données en ligne trouvées sur d'espaces numériques d'apprentissage. La vraie question était: dans quelle mesure et de quelle manière ? Si les données du Web semblaient les plus importantes du fait de leur accessibilité, les entretiens exploratoires se sont révélés très riches avec beaucoup de réflexivité et de détails de la part des enquêtés sur leurs expériences avec des DAW. Contre toute attente, l'analyse des réponses recueillies dans le questionnaire a permis d'analyser la relation aux aspects techniques du logiciel de manière assez poussée.

Ainsi, **cette enquête se fonde d'abord sur neuf entretiens, dont cinq exploratoires et cinq retranscrits entièrement**. S'il y avait un ingénieur du son et un professeur d'université familier des logiciels de son dans les entretiens exploratoires, le but a été de se concentrer sur des musiciens ayant en moyenne un niveau d'engagement assez élevé. On trouve une variété dans les pratiques des enquêtés avec deux instrumentistes qui se servent principalement de leur DAW pour enregistrer, trois musiciens dont la création s'inscrit dans un style électronique avec peu ou pas d'instruments, deux musiciens qui sont se trouvent entre les deux pôles, et un rappeur qui débute sur son logiciel. Il y a sûrement une surreprésentation des musiques électroniques par rapport à l'ensemble du champ musical, mais cela ne semble pas choquant quand on sait qu'on s'intéresse aux usagers réguliers des stations de travail audio numériques.

L'autre terrain est quant à lui constitué de **344 réponses issues d'un questionnaire partagé sur douze groupes collaboratifs du réseau social Facebook**. Ces groupes, qui constituent 75 000 adhérents au total, portent soit directement sur les DAW soit sur des aspects très proches

comme la Musique Assistée par Ordinateur ou le home studio. Le but n'est pas d'obtenir un échantillon parfaitement représentatif mais plutôt qu'on puisse identifier des idées et dégager des phénomènes malgré certains biais. Le questionnaire est constitué de 25 questions, ou 44 si on compte les sous-questions¹⁶.

Les terrains en ligne sont finalement restés exploratoires et ont servi à faire avancer l'enquête de manière indirecte. Les plateformes Facebook et YouTube ont été privilégiées. Une brève enquête a tout de même été menée pour analyser le type d'informations qu'on peut retrouver sur les espaces collaboratifs numériques. Il a ainsi été possible d'étudier une centaine de posts sur un groupe Facebook en fonction d'une typologie définie.

Annonce du plan

La construction du développement est assez usuelle. La première partie vise à historiciser et contextualiser le sujet. L'objectif est également de décrire et définir ce qu'est un DAW, ainsi que les différences éventuelles entre les logiciels qui existent. Les deux autres parties constituent le développement de l'enquête et sont de fait beaucoup plus reliées aux données qui ont été récoltées. La deuxième partie vise à dégager des différences d'utilisation en fonction de plusieurs facteurs pour mieux comprendre le rapport des usagers à leur logiciel. Il sera ainsi possible de mieux saisir les dynamiques de l'autoformation en ligne dans la troisième partie en la mettant en relation avec les autres modalités d'apprentissage qui seront ainsi passées en revue.

¹⁶ Si une question comporte elle-même plusieurs questions auxquelles on peut répondre

PREMIÈRE PARTIE:

**CONTEXTUALISATION ET DESCRIPTION DES STATIONS
DE TRAVAIL AUDIONUMÉRIQUES**

I.A Histoire et des technologies audionumériques

De l'analogique au numérique

A l'instar de l'image et de la vidéo, l'audio a vécu au cours du siècle dernier de profondes transformations non seulement du point de vue des techniques mais aussi de la vision qu'on peut avoir de la musique et du son, à la fois du côté de la production et du côté de la réception. Afin de bien comprendre ce que sont les DAW¹⁷, il est nécessaire de détailler leur apparition et l'explosion de leur usage. Pour cela, il s'agit de retracer brièvement l'histoire des technologies audio en se concentrant surtout sur l'objet technique à la base de ce mémoire et donc sur la période qui correspond à son existence : du début des années 1980 jusqu'à aujourd'hui. Loin d'être une manifestation d'érudition, cette partie aura pour but de bien contextualiser l'objet technique qui est au cœur de ce mémoire. On peut y ajouter un certain nombre de sources présentes sur le web car un grand nombre d'informations, souvent techniques, sont synthétisées par des journalistes spécialisés ou des amateur.ice.s passionné.e.s. La littérature grise en ligne reste donc ici particulièrement importante, ce qui peut amener à certaines erreurs notamment sur le matériel, mais ne change en rien les idées générales sur l'origine et le développement des stations de travail audionumériques.

En dehors des instruments, qui relèvent d'une histoire technique ancienne et bien spécifique, les premières technologies¹⁸ audio ou premières techniques électro-acoustiques sont celles de la transmission et de l'enregistrement. Dans un article qui porte justement sur cette question¹⁹, Patrice Flichy étudie d'un point de vue socio-historique l'apparition du téléphone et du phonographe. Si Charles Page réalise en 1837 les premières expériences en produisant

¹⁷ Dans cette partie beaucoup de sources viennent du Web, et de manière éparse. Il était très difficile de trouver des informations dans la littérature académique ou il fallait se diriger vers des gros livres de synthèses qui sont descriptifs, techniques et pas historiques. Il faut dès lors considérer que les éventuelles erreurs venant ressources en ligne n'influencent ni l'argumentation et les grandes idées de la partie ni les données et l'analyse du reste du mémoire.

¹⁸ Une technologie n'est rien de plus qu'une technique , cf. Mauss, M. (2021). *Les techniques du corps*.

¹⁹ Flichy, P. (1991). L'historien et le sociologue face à la technique. Le cas des machines sonores. *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, 9(46), 47-58.

du son avec une tige vibrante, que Charles Bourseul décrit le principe du téléphone en 1854 et que d'autres inventeurs arrivent par la suite à transmettre des mélodies ou des paroles avec une faible qualité, c'est respectivement en 1876 et 1877 que le téléphone (avec le microphone) et le phonographe sont réellement créés. Comme souvent dans l'histoire des techniques, Flichy montre qu'il est peu pertinent de se demander qui a inventé l'un et l'autre, puisque « chaque objet technique associe un ensemble de micro-inventions » et que « ces inventions circulent parmi les techniciens ». Il démontre que la technique ne découle pas de l'usage et qu'elle reste non-négligeable, en répondant ainsi à un conflit entre le point de vue traditionnel des sociologues et celui des historiens. Il se trouve que le téléphone a d'abord été utilisé pour la communication de bureau avant de s'étendre à tout type de sociabilité et que le phonographe a quant à lui permis à des familles de se constituer des collections de sons, comme on pouvait le faire de manière plus courante avec des photographies. Ces deux principes qui concernent les inventions et les usages vont s'appliquer aux DAW comme on le verra par la suite.

Au début du XXe siècle, les usages de ces deux inventions et de leurs améliorations s'étendent et se diversifient. C'est du côté de l'enregistrement qu'on voit apparaître les plus grandes transformations avec le gramophone qui permet d'enregistrer du son sur un disque plat (1887), mais aussi l'enregistrement magnétique (1898), les disques double face (1908), les disques 78 tours (1925), les jukeboxes (1927), les disques vinyles (1948) et enfin les cassettes audio (1963). Toutes ces inventions, en fonction de leurs caractéristiques, de leur production et de leurs usages, bouleversent l'écoute et l'enregistrement de la musique mais il semble important de noter qu'*elles ont eu peu d'influence sur la création musicale elle-même*, ou du moins pas directement. Plusieurs personnes expérimentent pourtant durant la même période car on assiste à la création d'instruments électroniques dont les plus connus sont sans doute le thérémine (1920), qui peut produire de la musique sans être touché par la personne l'utilisant, et les ondes Martenot (1928).

Une évolution notable se produit avec l'apparition de la **musique concrète**. L'idée est nouvelle car elle ne porte pas sur les instruments et l'enregistrement final mais bouleverse l'entièreté du processus de création. Le terme "concrète" vient décrire l'opération qui consiste à composer à partir de bandes magnétiques contenant des échantillons sonores. Pour résumer, **on crée à partir d'un matériel sonore qui existe déjà**. Cette nouveauté n'est pas anecdotique et

aura beaucoup d'impact par la suite mais la musique électronique est très marginale et reste du côté des inventeurs, scientifiques, ou des cercles académiques.

Il serait faux de dire que l'expansion des techniques électroniques dans la création musicale serait due à l'arrivée du numérique. En effet, si la musique concrète est peu connue, plusieurs musiciens se mettent à utiliser des synthétiseurs analogiques dès les années 1970. Il existait certes plusieurs modèles mais c'est vraiment à ce moment que ces inventions dépassent les cercles fermés mentionnés. De nombreux musiciens utilisent les nouveaux modèles moins chers et plus ergonomiques des marques Moog (*Minimoog, Polymoog, Satellite*), ARP (*ARP Odyssey*) et Oberheim (*OB-1, OB-X, OB-Xa*). Si le synthétiseur est un instrument électronique, il est surtout d'un genre nouveau car son utilisation nécessite une manière de penser très proche de la raison informatique et des techniques qu'on retrouvera dans les DAW et autres outils: on trouve déjà le réglage de paramètres *en amont* du jeu musical, le bidouillage et l'expérimentation, ou encore l'utilisation de presets enregistrés (qu'on peut traduire par "préconfigurations"). C'est également dans les années 1970 que se créent les premières technologies audio comportant une dimension numérique comme les premiers séquenceurs : *Synthi 100* de Electronic Music Studios en 1971, *DS-2* de Oberheim en 1974 et *Model 800* de Sequential Circuits en 1977. Un séquenceur est un dispositif qui réalise l'enregistrement et l'exécution d'une séquence permettant de piloter des instruments de musique électronique. En d'autres termes, il s'agit de mécaniser ou d'automatiser des informations audio, puisque le séquenceur ne crée aucun son par lui-même mais commande la source sonore. Si les premiers séquenceurs ont été analogiques, dans la lignée des boîtes à musiques et des orgues de barbarie, il va sans dire que c'est la puissance des ordinateurs qui leur a permis de ne plus être rudimentaires (pied-de-page les plus vieux séquenceurs analogiques pouvaient au mieux séquencer quelques dizaines de notes) et de se rendre vraiment utiles.

Aparté: qu'est-ce que le son, qu'est-ce que la musique ?

Il paraît utile de faire un petit aparté sur ces concepts centraux dans ce mémoire. D'après le Larousse, le son est à la fois la vibration mécanique d'un fluide, ou onde acoustique, et la sensation auditive issue de cette vibration. La musique, quant à elle, est l'art -ou une

production de cet art- qui permet à l'être humain de s'exprimer par l'intermédiaire des sons. La différence entre la musique et le bruit réside dans le fait que la musique est un assemblage harmonieux ou organisé de sons. La tradition savante occidentale a notamment séparé les notes des bruits, perçus comme grossiers et vulgaires, mais au XXe siècle certaines personnes ont commencé à considérer les œuvres contenant des bruitages comme de la musique.

Il est certain que **les années 1980 constituent un tournant important dans l'évolution technique audio avec l'incursion du numérique**, c'est-à-dire de techniques et objets reposant sur des données ayant à leur fondement un signal soit positif soit négatif. Le mode numérique repose sur des informations discrétisées et quantifiées tandis que le mode analogique repose sur le passage d'une grandeur à une autre à l'aide d'un transducteur qui peut par exemple transformer un courant électrique en pression acoustique ou inversement. Il faut comprendre dès lors que l'arrivée du numérique concerne non seulement l'utilisation de l'informatique et des ordinateurs alors en pleine expansion, mais aussi les progrès de l'électronique numérique qui peut s'appliquer à d'autres objets électroniques comportant des circuits numériques.

Dans le numéro de la revue Réseaux mentionné précédemment, Nick Prior consacre une bonne partie de son article à démontrer en quoi 1983 est très précisément une année charnière. Pour lui, 1983 « a vu l'avènement de plusieurs équipements et procédés musicaux fondamentaux dont l'apparition est emblématique de la mondialisation de l'industrie électronique et notamment de sa migration vers l'Extrême-Orient et l'Asie du Sud-Est »

S'il n'est pas forcément utile de se focaliser sur une seule année, on a en effet vu apparaître au début des années 1980 des technologies audionumériques principalement conçues aux Etats-Unis et au Japon.

On voit apparaître, dans le désordre:

- Le disque compact

Le disque compact, ou CD, a été mis au point et commercialisé par les sociétés Sony et Philips en 1982. Premier objet pouvant stocker des données numériques audio, il pouvait

contenir 74 minutes d'écoute en résolution 16 bits. Il repose sur la technique du laser : lorsque le faisceau de lumière du CD est enregistré par un capteur, celui-ci attribue la valeur de 0 ou de 1. C'est la première fois qu'on utilise la technique de l'échantillonnage et que le public peut écouter un *son numérique*. Le son devient une combinaison de valeurs quantifiées après conversion analogique-numérique. L'industrie musicale a vite accepté le CD comme norme industrielle même s'il a fallu cinq à dix ans pour qu'il se démocratise

- le *Yamaha DX7*

Modèle légendaire, il s'agit surtout du premier synthétiseur numérique, et le premier à utiliser le principe de la synthèse FM. Il a également été le premier à se vendre à plus de 100 000 exemplaires. Ses presets sont devenus des standards dans la musique pop caractéristique des années 1980 notamment car ses sonorités étaient beaucoup plus riches et plaisantes que les sonorités des synthétiseurs créés jusqu'à présent.

- La norme *MIDI*

Les données sonores reposent sur deux grands types de format : les données audio (*wav*, *mp3*, *FLAC*...) et les données *MIDI*. L'interface *MIDI*, pour *Musical Instrument Digital Interface*, désigne un « protocole informatique créé par les entreprises japonaises d'électronique et permettant l'échange de données algorithmiques entre plusieurs instruments »²⁰. On comprend qu'il s'agit donc à la fois d'un format et d'un protocole. La norme est créée en 1983 suite à un besoin d'interopérabilité entre les synthétiseurs numériques naissants et les autres instruments. Le but est notamment de pouvoir contrôler plusieurs instruments branchés en cascade. Le *MIDI* permet d'échanger non pas des échantillons audio mais des *données audio*, typiquement des séquences de notes de musique, leur volume, leur panoramique, leur hauteur...

- Les premiers samplers (échantillonneurs) numériques

²⁰ Le Guern, P.(2012). *Musique et technologies numériques*. Réseaux, 172(30), p.72

Ils ont tout d'abord été créés en étant intégrés au *Fairlight CMI*, première station audionumérique dont on parlera par la suite, mais surtout popularisés par de simples samplers, notamment par la marque japonaise Akai²¹ qui s'est spécialisée dans la production de ces objets. Dans les années 1980, de plus en plus de musiciens utilisent des samplers physiques.

A cette époque, on assiste tout de même au développement d'objets analogiques comme certaines boîtes à rythmes et surtout des synthétiseurs qui comportent peu ou pas d'éléments numériques. Il reste important de mentionner qu'à cette période la majorité du champ musical ne s'empare pas de ces technologies numériques et qu'elles restent surtout utilisées de manière accessoire, dans certains styles alternatifs ou dans les milieux professionnels des ingénieurs du son. Premièrement, ces objets et technologies coûtent souvent chers. Deuxièmement, ils ne sont pas tous ergonomiques, ou simples d'utilisation, et à cela s'ajoute le fait que le grand public utilise peu d'outils informatiques. Troisièmement, il y a peu de culture populaire réellement électronique, en tout cas beaucoup moins qu'aujourd'hui, puisque les styles électroniques restent alternatifs jusqu'aux années 1990. Il est aussi probable que l'oreille des musiciens de l'époque soit peu habituée à certaines sonorités qui restent limitées ou rudimentaires.

Les stations audionumériques

Avant de parler de *Digital Audio Workstation* on peut parler de *Music Workstation* pour désigner certains synthétiseurs de la fin des années 1970, comme le *Prophet-5* de Sequential Circuits regroupant plusieurs techniques comme les microprocesseurs, la synthèse sonore numérique et le disque dur.

Le terme *Digital Audio Workstation* semble précisément concerner deux objets proches et tous deux commercialisés en 1979: le *Synclavier II* et le *Fairlight CMI* (pour *Computer Musical Instrument*)²². S'ils sont tous les deux les premiers échantillonneurs audio, il s'agit surtout d'ordinateurs permettant également d'effectuer de la synthèse sonore (procédé propre aux synthétiseurs) et de les séquencer.

²¹ Le Guern, P.(2012). *Musique et technologies numériques*. Réseaux, 172(30), p.45

²² https://ccrma.stanford.edu/courses/192b/Digital_Audio_Workstations.pdf

Le *Synclavier I*, plutôt désigné sous le nom de *music workstation*, permettait l'insertion de programmes informatiques modifiant les paramètres en profondeur à travers des puces électroniques. Il comportait également un ordinateur de 16 bits nommé *ABLE* qui permettait d'automatiser, stocker et contrôler les informations nécessaires au fonctionnement du synthétiseur. Il utilise déjà la synthèse *FM* et offre énormément de possibilités mais n'a pas d'écran, ne possède pas ou rend très difficile l'utilisation de certaines fonctionnalités comme le *LFO* (*Low Frequency Oscillator*, soit oscillateur de basse fréquence). On parle surtout de DAW pour désigner le *Synclavier II* qui comporte un échantillonneur et palie à certains manques du premier modèle. Les deux versions coûtent alors au minimum 29 000 dollars.

Le *Fairlight CMI*, mentionné ci-dessus était plus développé et permettait de réunir un clavier d'ordinateur, un clavier de piano et un écran. Ses concepteurs souhaitaient au départ arriver à parfaitement imiter les sons d'instruments classiques avec le synthétiseur. Devant la difficulté de la tâche, ils ont fini par créer le premier *sampler* en permettant à l'ordinateur de stocker des fichiers audio jouables sur le clavier. On peut trouver sur YouTube une vidéo datant de 1983 où le musicien de jazz Herbie Hancock enregistre la voix d'une petite fille assistant à une émission de télévision et la reproduit à différentes hauteurs avec les notes du clavier. L'écran (contrôlé par un stylet) permet de visualiser la forme des échantillons mais aussi le séquençage avec déjà plusieurs pistes. Son prix était de 27 500 dollars aux Etats-Unis et 12 000 livres au Royaume-Uni.

image 1: le Fairlight CMI III



C'est donc la réunion de plusieurs procédés numériques contrôlés par un ordinateur qui est désignée par l'appellation *Digital Audio Workstation*. Dans le cas du *Synclavier*, on a rajouté

un échantillonneur à un synthétiseur/séquenceur. Dans le cas de *Fairlight CMI*, on s'est servi de l'échantillonneur pour remplacer certains manques du synthétiseur. Un DAW, ou station de travail numérique, pourrait dès lors être défini comme un *objet s'appuyant sur un ordinateur et d'autres technologies numériques pour à minima échantillonner, synthétiser et séquencer des sons*. Il serait peut-être plus juste de dire qu'il résulte plus largement d'une convention pour désigner l'intégration de technologies audionumériques à un ordinateur.

Comme pour les débuts des techniques analogiques à l'époque d'Edison, on voit qu'une technique en permet d'en créer une autre et de s'ajouter à une autre encore. La différence réside dans le fait que le numérique permet d'assembler les choses beaucoup plus facilement. On pourrait alors dire que les DAW sont l'aboutissement de ce processus qui permet de centraliser et rassembler toutes les techniques du son, principalement celles issues de ces années 1980.

L'arrivée des DAW logiciels

Si les *music workstations* évoluent dans plusieurs directions en fonction de ces combinaisons de techniques, comme avec les *groovebox*, qui sont des séquenceurs évolués, le terme de DAW se met à désigner les logiciels (*softwares*) intégrés à un ordinateur classique. Avec l'augmentation de la puissance et de l'ergonomie des ordinateurs, ça ne devient plus intéressant d'intégrer des ordinateurs à des synthétiseurs/échantillonneurs. Dès lors on se met à intégrer les synthétiseurs/échantillonneurs à l'ordinateur. Comme souvent dans l'histoire des techniques, l'innovation se situe dans la continuité de ce qui existe déjà. En effet, ces premiers logiciels reprennent les manières de faire rattachées à une pratique physique en les transposant/transformant en un processus virtuel, dématérialisé.

Si plusieurs DAW virtuels sont créés à la fin des années 1980 ou au début des années 1990, il peut être intéressant de se concentrer sur Pro Tools, un des DAW les plus utilisés, pour voir son histoire. Celle-ci est intéressante notamment car on voit comment l'entreprise innove, s'adapte pour finalement arriver au premier DAW virtuel en 1987.

Ainsi, profitant de l'arrivée du premier Macintosh en 1984, l'équipe de Digidrums, une entreprise spécialisée dans les puces de remplacement de la *drum machine Drumulator* d'E-mu, décide de s'inspirer du Fairlight CMI pour créer Sound Designer. Il s'agit alors de pouvoir éditer les échantillons de synthétiseur Emulator II. Sound Designer se met alors à collaborer avec d'autres marques et monte en puissance. Avec l'arrivée du *Macintosh II* en 1987, les dirigeants décident de créer un vrai DAW intégré à l'ordinateur en ajoutant d'autres outils, notamment pour l'enregistrement et le mixage. Le logiciel est appelé *Sound Tools* et il est intéressant de noter qu'il était vendu comme le "premier studio sans bandes", c'est-à-dire sans bandes magnétiques (qui étaient utilisées pour stocker le son enregistré). L'entreprise a donc évolué de la création de puces contenant des sonorités pour synthétiseurs à un logiciel d'édition et d'enregistrement avec la volonté de remplacer les studios physiques. Tout cela dépend de plusieurs entreprises liées les unes aux autres, de l'imbrication de techniques, et surtout de la montée en puissance du *Mac*, un des premiers ordinateurs personnels grand public. *Sound Tools* se complexifie et devient *Pro Tools* en 1991. Il ne permet pas encore de tout centraliser puisque *Sound Designer* existe toujours pour l'édition et qu'une partie de l'équipe développe deux logiciels appelés *Session* spécifiquement pour les cartes audio stéréo et *Session 8* pour les interfaces à plusieurs pistes. Il n'est encore pas possible de tout intégrer virtuellement dans un seul logiciel, notamment à cause de problèmes d'interopérabilité entre technologies. Le logiciel se complexifie et *Digidesign* est racheté par l'entreprise Avid, ayant une place de choix dans cette industrie, ce qui lui permet d'occuper une place importante dans le milieu professionnel du multimédia.



Image 2: L'ancêtre de Pro Tools, Sound Tools

Les quatre autres DAW virtuels créés à la même période sont *Digital Performer*, *Cakewalk*, *Cubase* et *Notator Logic*. Le premier est, comme *Pro Tools*, créé pour Macintosh et date de 1990. Il est un des premiers séquenceurs multipistes et se spécialise pour les échanges en format *MIDI*. Le second est lui seulement disponible sur Windows 3.0. Le troisième est au début purement fait pour du *MIDI* et est disponible sur Mac, Windows, et surtout ATARI ST, comme le quatrième. Ces séquenceurs midi des ordinateurs de maison Atari, mais aussi Commodore, sont emblématiques des jeux vidéos de l'époque et de leur sonorité *chiptune*²³.

L'explosion des DAW au tournant du troisième millénaire

Dans les années suivantes, ces logiciels se complexifient et permettent de plus en plus de centraliser des techniques différentes, surtout avec l'augmentation de l'interopérabilité, ce qui amène certains logiciels à se renommer comme Notator Logic qui devient Logic Pro ou comme on l'a vu avec Pro Tools. Dans la même logique, certains logiciels/DAW deviennent également disponibles pour d'autres systèmes d'exploitation. D'autres logiciels semblables sont créés comme Reason en 1994, Music Magix Maker en 1994, FL Studio en 1997. Acid Pro (1998) Ableton Live (2001). Ils commencent à se différencier, les deux premiers proposant davantage de fonctionnalités autour des boucles, très importantes en musique électronique, le troisième permettant de compléter Cubase avec une ergonomie plus adaptée à la création musicale et aux sons de jeux vidéo. Si des différences commencent certes à apparaître, il faut comprendre que toutes ses entreprises se copient allègrement et que le copyright ne s'applique à toutes leurs créations. Ainsi ces logiciels sont moins une technologie qu'un assemblage informatique de technologies déjà existantes, des interfaces particulières, et des histoires de compatibilité avec des ordinateurs, systèmes d'exploitation ou outils hardware.

Vers 2000, les DAW virtuels sont déjà beaucoup plus utilisés que dix ans auparavant, notamment dans l'industrie. Petit à petit, les outils *hardware* nécessaires pour enregistrer, mixer et traiter le son ont été intégrés sur des ordinateurs. Le processus est le même

²³ Le Guern, P.(2012). *Musique et technologies numériques*. Réseaux, 172(30), p.71

maintenant, puisque le début et la fin du processus sont toujours du *hardware*²⁴ (micro et écouteurs, casques, enceintes...) mais tout ce qui est entre les deux est “virtuel” ou en tout cas intégré à l’interface d’un ordinateur. En 1999, c’est la première fois qu’un single numéro 1 du Billboard hot 100 est entièrement enregistré, édité et mixé entièrement avec un logiciel. Leur usage a pourtant été loin d’être instantané. En effet, la qualité sonore était réduite du fait de la puissance de calcul limitée, mais il y a eu une vraie accélération de l’utilisation des ordinateurs lorsque le traitement numérique du signal en physique (DSP hardware) est devenu inutile du fait de la puissance des ordinateurs individuels²⁵.

C’est aussi en 1999 qu’avec le logiciel Cubase la norme VST se crée pour la première fois. Le VST, pour Virtual Studio Technology, devient le standard pour les plug-ins des DAW. Pour bien comprendre ce que représente cette avancée, un plug-in est un programme avec sa propre interface qu’on va intégrer dans un DAW. Il peut s’agir d’à peu près n’importe quoi, d’une émulation d’un vieux synthétiseur à un effet imitant un type de réverbération dans une grotte en passant par des percussions orchestrales. Dans la lignée de ce qui a déjà été dit sur la concentration, la technique du plug-in permet d’éviter de devoir exporter des données audio ou MIDI en permanence, de tout composer sur une seule interface et de pouvoir encore plus augmenter les possibilités de combinaison. Plutôt que d’avoir un logiciel pour des percussions et un logiciel pour un effet de réverbération et un logiciel de composition, on va avoir deux plug-ins sur un DAW. Les plug-ins sont depuis devenus un véritable marché et certaines entreprises se spécialisent dans leur création et leur commercialisation comme Native Instruments ,pionniers de la reproduction d’instruments réels (pied-de-page utilisés par exemple par des compositeurs de musique de film ptt voir le dernier article dans réseaux là).

C’est aussi à cette période que l’acquisition et l’usage des DAW virtuels dépassent vraiment le champ de l’industrie et des cultures électroniques. Ce fameux moment du développement des “home studio” s’explique en partie par le prix plus faible de ces logiciels et par leur amélioration récente, mais surtout par l’explosion de l’utilisation des ordinateurs personnels. C’est notamment grâce à l’invention du World Wide Web en 1993 que les ordinateurs

²⁴ https://ccrma.stanford.edu/courses/192b/Digital_Audio_Workstations.pdf

²⁵ Ibid.

portables passent de 20 millions de vente par an en 1990 à 130 millions en 2000²⁶. Désormais quasi-exclusivement sur ordinateur, et compatibles avec les gros systèmes d'exploitation que sont maintenant Windows et MacIntosh, ces logiciels voient leur nombre d'utilisateurs exploser : on passe d'un marché de 12 millions à 73 millions de dollars entre 1997 et 2006²⁷

Dans son article dans le numéro XX de la revue Réseaux, Nick Prior (date ?) met l'emphase sur l'importance de l'ordinateur dans la production de musique. En plus de pouvoir enregistrer, composer et mixer sur une seule machine, l'intérêt est aussi de pouvoir envoyer sa musique sur le web et de pouvoir effectuer à peu près n'importe quelle tâche annexe à la musique. Prior parle même d' "unité de production" (Prior, date, p.80) ce qui est pertinent puisqu'en termes de gestion une machine permet d'effectuer toutes les tâches de la chaîne de production. L'utilisation d'un ordinateur pour faire de la musique est d'ailleurs assez mal perçue : on donne le sentiment d'être imposteur car faire de la musique n'est pas le but initial de l'objet²⁸.

Le chiffre de 73 millions de dollars évoqué dans les paragraphes précédents en 2006 est inférieur à la réalité, puisqu'il est de notoriété publique qu'un grand nombre de personnes a une version "crackée" d'un DAW. Ce terme désigne simplement le fait d'avoir fait l'acquisition du logiciel sans le payer, c'est-à-dire en ayant une version piratée. Pour cela il faut que quelqu'un ai trouvé un moyen de pirater le logiciel et partage les fichiers correspondant sous forme de *torrents*. Parmi les échanges autour des DAW, le "crack" du logiciel est en première ligne, même s'il est impossible à chiffrer, mais il est également courant de "cracker" les plug-ins dont le prix peut parfois être élevé. Au-delà du piratage ce n'est pas encore le début du Web 2.0 qui se situe au milieu des années 2000²⁹, mais le web est déjà collaboratif: on trouve de plus en plus d'informations sur ces logiciels sur des forums spécialisés, et les nouveaux usagers des DAW ont pu déjà développer à cette période une certaine culture informatique.

²⁶ <https://www.marketwatch.com/story/one-chart-shows-how-mobile-has-crushed-pcs-2016-04-20>

²⁷ Le Guern, P.(2012). *Musique et technologies numériques*. Réseaux, 172(30), p.11

²⁸ Ibid., p.80

²⁹ Cardon, D. (2019). *Culture numérique*.

Peu de DAW sont créés à partir du milieu des années 2000. On trouve surtout GarageBand en 2004, Reaper en 2006, Studio One en 2009 et Bitwig en 2014. Pour les logiciels déjà existants, les améliorations sont toujours techniques, ergonomiques, visuelles, mais la structure et l'interface de base sont les mêmes depuis plusieurs années. Ce manque de changement semble contre-intuitif par rapport au développement important du marché des stations de travail audionumériques qui atteint 2,12 milliards de \$ en 2017³⁰. A l'heure actuelle, les nouveautés se trouvent surtout au niveau des fonctionnalités, qui sont de plus en plus complexes. L'innovation ne se situe plus dans les DAW eux-mêmes, puisque leur capacité à rassembler les technologies et leur design existe déjà, mais plutôt dans les effets, les sonorités, et les possibilités de combinaison au sein ou à côté des DAW. Des logiciels plus spécialisés se développent du côté du sound design, du mastering ou de l'informatique musicale. On voit également apparaître des DAW sur téléphones portables.

I.B. Points communs et différences entre les DAW

Similitudes

On vient donc de voir que le terme “DAW” est pratique car il permet de désigner un objet technique qui est d'abord un assemblage virtuel de techniques audionumériques. Bien que ce mot reflète la variabilité de ces logiciels et la diversité d'assemblages possibles avec ce type de technologies, il est possible d'affirmer qu'il existe un noyau bien défini de techniques et de similitudes entre les interfaces des DAW principaux. On pourrait ainsi leur appliquer la phrase de Le Guern concernant le terme de home studio : “cela suggère la multiplicité des configurations techniques réunies sous ce vocable mais en même temps leur unicité.”. S'il existe en effet aujourd'hui un nombre important de logiciels audionumériques, et même un nombre de DAW non négligeable, on voit une forte concentration autour des principaux DAW³¹

³⁰

<https://audioxpress.com/news/global-music-production-software-market-to-triple-in-value-in-the-next-five-years>

³¹ Annexe 1

Malgré les biais de la méthodologie de cette recherche³², on peut observer qu'une dizaine de logiciels concentrent l'essentiel du marché, et cela peut s'expliquer par plusieurs raisons. Tout d'abord, et c'est tout l'intérêt de ce genre de logiciels, on peut tout faire sur une seule interface. Pourquoi s'encombrer de plusieurs programmes qu'il faut installer, apprendre à maîtriser, combiner, quand tout peut être réuni sur une seule ? C'est un peu le même principe que pour les ordinateurs ou les téléphones portables; il ne sert à rien d'en avoir plusieurs si on peut tout faire avec un seul (c'est le principe de convergence technologique³³). On peut voir dans ces graphiques que ce sont les logiciels les moins utilisés qui sont les plus spécifiques, organisés pour une tâche ou un type de tâche: audacity pour de l'édition simple, mixlab et mixcraft pour le mixage etc... La grande majorité des logiciels les plus utilisés sont des DAW et se ressemblent sur deux points déjà évoqués: l'interface et les techniques. Les techniques et outils des DAW ont déjà été évoqués et seront développés en fonction des besoins, mais il faut s'attarder un peu sur l'interface.

Le terme interface permet de désigner la partie du logiciel qui permet son contrôle par l'utilisateur. L'interface est aussi ce qui permet de faire le lien entre les différentes sections du logiciel, son architecture externe et non *interne*, mais cette architecture est faite de manière à ce que l'utilisateur puisse y naviguer aisément.

Avant de continuer, et pour illustrer l'idée d'interface, voici les images de l'affichage principal de quelque-uns des DAW les plus utilisés:

³² Qu'on peut trouver à la fin

³³ Jenkins, H. (2001). Convergence? I diverge. *Technology review*, 104(5), 93.



Image 3: L'affichage du mode Live d'Ableton Live 10

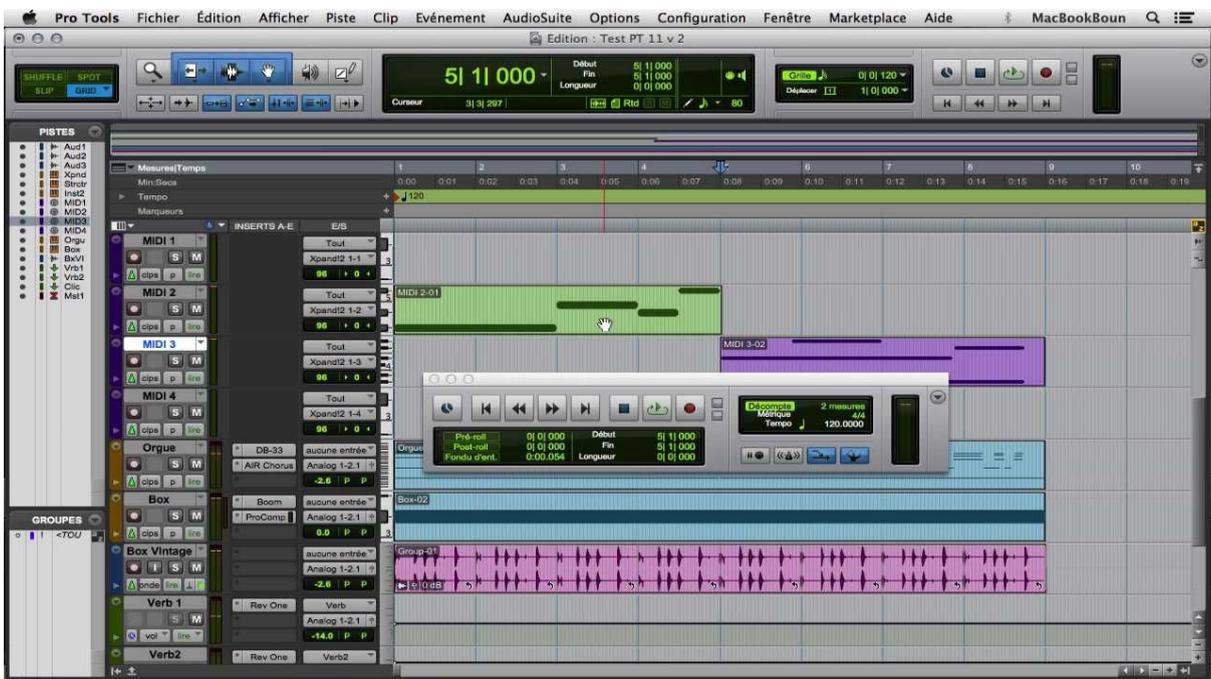


Image 4: L'écran arrangement de Pro Tools

Les grandes parties du logiciel sont la partie arrangement, la partie avec les bibliothèques d'effets, d'instruments, d'échantillons, et la partie mixage. On peut constater des similitudes avec les logiciels des autres branches du multimédia: illustration, retouche, 3D, qui ont aussi la vue principale avec les éléments qu'on voit/entend du résultat final. L'architecture est un peu différente en fonction des DAW, mais la différence principale réside dans le choix de mettre les parties à droite, à gauche ou en bas. Ces variations ne sont que peu d'importance mais reflètent tout-de-même les différents usages qui découlent de ces choix.

Un des aspects les plus importants sur les DAW et qui concentre beaucoup de discussions, commentaires, avis et critiques concerne la *prééminence de l'image*. L'image est prépondérante dans l'interface, et chaque aspect sonore est relié à une image censée le représenter. Les cercles concentriques sur l'image 3 sont censés représenter un effet de *delay* allant à gauche puis à droite. Cela concerne les DAW mais aussi les autres technologies numériques présentes sur les DAW, notamment les plug-ins. Le Guern explique: « A l'ère analogique, un ingénieur écoutait au sens propre la musique qu'il mixait. Avec le développement des interfaces graphiques (...), mixer la musique est surtout devenu une histoire d'affordances visuelles et spatiales (...), n'importe quel ingénieur du son contemporain vous dira que le regard anticipe le son là où le son anticipait jadis l'ouïe »³⁴. Ainsi, « la musique défile sur l'écran sous forme de graphes » ; « cette réification du son favorise une réification de la musique en instants sécables, une série de blocs isolables que l'on peut figer pour manipuler »³⁵. Cet aspect très visuel des DAW logiciels est particulièrement critiqué par les aficionados des outils analogiques³⁶.

Différences

Ce sont les DAW polyvalents qui dominent le marché, avec des interfaces et leurs possibilités techniques très proches. Il existe certes des différences, au niveau de la conception informatique par exemple, mais on va voir ici, dans la lignée du projet sociologique entrepris dans ce mémoire, que les différences entre ces logiciels se situent au niveau humain. Il est important de rappeler que leur production relève aussi de velléités commerciales et ainsi que

³⁴ Le Guern, P.(2012). *Musique et technologies numériques*. Réseaux, 172(30), p.11

³⁵ Ibid.

³⁶ https://ccrma.stanford.edu/courses/192b/Digital_Audio_Workstations.pdf

les entreprises évoquées s'adressent à un public segmenté. La vente de stations audionumériques est un champ concurrentiel.

Il s'agit maintenant de procéder à une revue des principales caractéristiques qui différencient les DAW d'un point de vue sociologique ou psychologique. Cette partie ne repose pas sur une enquête autonome mais dépend des réponses issues des entretiens et de connaissances issues de la littérature grise. Il serait difficile de trouver des preuves tangibles car ces informations qualitatives proviennent d'avis de personnes appartenant aux mondes professionnels qui entourent les DAW. Quoiqu'il en soit, le but n'est pas de refléter la réalité mais de saisir des différences, peu importe leur degré d'importance. Les DAW peuvent tout d'abord varier en fonction des grands types de pratique. Certains logiciels sont un peu plus adaptés pour le mixage et le mastering, notamment Pro Tools. Un professeur d'université durant un entretien exploratoire que ce logiciel est la référence en studio, et un autre enquêté explique³⁷ :

L : “(...)Après je trouve que Pro Tools c'est quand même plus compliqué qu'Ableton. “

R : “Oui Pro Tools est plus utilisé par les ingénieurs du son quoi.”

L : “C'est le standard. Tous les compositeurs de l'école électro-acoustique que j'ai rencontrés sont sur Pro Tools quoi, aussi pour la compo. “

R : “Mais parce que peut-être c'est un type de composition...”

L : “Oui, en réalité j'aimerais bien te dire ça mais ça serait possible que n'importe quel truc. Mais il y a quelque chose qui est mieux sur Pro Tools ça va être la spatialisation quoi, les mecs font beaucoup d'octophonie, de quadriphonie, après je me vois pas faire de la musique électro-acoustique sur FL. Après moi toutes les pièces électro-acoustiques que je produis, et je me tape de bonnes notes pour la fac, je les produis sur Ableton et ya pas de soucis quoi. Et je pense qu'il y a un côté vieillot et chauvin dans Pro Tools.”

Comme le dit le même professeur d'université, d'autres logiciels sont plus adaptés au montage car leur temporalité n'est pas nécessairement organisée en mesures musicales.

³⁷ Les lettres correspondent à l'initiale du prénom modifié des enquêtés, mis à part “Al” pour Alex et “Am” pour Amaël.

Deuxièmement, il peut y avoir des différences entre logiciels dans le processus de création donc dans le public, notamment pour certains styles de musique électronique. Les logiciels adaptés à la musique électronique optimisent l'utilisation de boucles ou s'organisent autour d'une séparation mathématique du temps sur un battement par minute constant. On trouve Bitwig, Acid Pro, ou encore Ableton, comme l'explique un enquêté du nom d'Amaël:

A: "Quand t'apprends Ableton, t'apprends une manière de faire de la musique qui est basée sur les boucles."

Troisièmement, il peut y avoir des différences dans le public sans qu'il y ait vraiment dans le processus de création. FL Studio est par exemple connu pour accueillir un grand nombre de beatmakers de hip-hop, même s'il ne se réduit pas du tout qu'à ça. Alex, un autre enquêté, explique:

Al: "(...)en effet FL c'est plus utilisé pour le hip-hop hein mais c'est qu'en vrai tu peux tout faire, c'est juste quel outil te convient le mieux et lequel tu connais le mieux (...)."

La différence dans le public peut aussi se rattacher à une image de marque, comme avec les logiciels Logic Pro et GarageBand qui appartiennent à la firme Apple. Il peut en être de même pour les systèmes d'exploitations qui sont différenciés sociologiquement car ce ne sont pas les mêmes personnes qui vont sur Macintosh, Windows ou Linux. Ce dernier système accueille par exemple plusieurs outils audionumériques spécifiques cités quelques fois dans le questionnaire comme *Lmms*.

L'ancienneté peut également jouer. Il est possible de rester longtemps sur un logiciel dont on a l'habitude. Cubase est par exemple très utilisé car il fait partie des premiers DAW.

Septièmement, il existe des différences au sein d'un même DAW de par les déclinaisons de gammes et la proposition de plusieurs formules, adaptées à des publics différents. Par exemple, Ableton offre plusieurs versions du logiciel, et comme l'explique le site internet de l'entreprise: "Live est disponible en trois éditions: Intro, Standard et Suite. Elles ont des

fonctionnalités communes, mais Standard et Suite comportent des fonctionnalités, des instruments, des packs et des effets supplémentaires.”³⁸.

Pour finir, certains DAW sont spécialement mobiles comme Garageband et FL Studio qui ont des versions pour téléphones portables. Cela ne paraît pas absurde qu’il s’agisse de ces deux-là puisqu’ils sont parmi les plus faciles d'accès. Voici ce que dit Gaëtan sur GarageBand:

G: “GarageBand avait ce côté beaucoup plus intuitif, c’est un logiciel d’éveil. C’était parfait pour mettre un pied dedans gentiment.”

I.C. Musicien.nes et ingénieur.es du sons

Le but ici n’est pas de faire une synthèse générale du champ musical des dernières décennies mais plutôt de décrire les grandes évolutions des types de métiers et de profils autour des technologies audionumériques. Le son et la musique sont traditionnellement séparés en termes de connaissances et de profession. Si des personnes pouvaient éventuellement avoir des compétences dans les deux branches, il était rare de pouvoir relier les deux de manière poussée dans la pratique, encore moins dans son métier. Il n’est pas inutile de citer l’extrait d’une citation un peu longue mais très instructive de l’ingénieur du son des Beatles³⁹:

« “Le jour où on s’est retrouvé en studio pour Decca, il y a un abruti qui est arrivé en blouse blanche vers moi. Dans cet immense studio on était tous éparpillés à tous les coins parce qu’on faisait du bruit, et qu’il détestait le bruit. Les studios détestaient les twisteurs et le rock. La batterie, à cette époque, c’était joué au balai, enregistré avec un micro au-dessus. Nous, on arrivait, on tapait comme des sourds, on mettait les amplis à fond, ça le rendait hystérique et donc il enfermait le batteur derrière des paravents, on ne se voyait plus, on ne s’entendait plus, on ne jouait pas ensemble. (...) Je me souviendrai toute ma vie de ce traumatisme, de ce mec qui est arrivé avec une blouse blanche et qui m’a dit : qu’est-ce que c’est que ça jeune homme?! Mais c’est une chambre d’écho monsieur... Une chambre d’écho? Mais le son est distordu, c’est sale, ça souffle, c’est pourri, enlevez moi ça...” »

³⁸ <https://www.ableton.com/fr/live/compare-editions/>

³⁹ Le Guern, P.(2012). *Musique et technologies numériques*. Réseaux, 172(30), p.38

Les ingénieur.e.s du son

Dans les métiers du son, la plus forte tendance des dernières décennies porte sur *l'institutionnalisation et la standardisation des technologies numériques*⁴⁰. Si cette évolution concerne l'ensemble du milieu, il est important de comprendre que ces métiers sont très variés et ne nécessitent pas forcément l'utilisation de logiciels. C'est le cas des perchistes, de personnes utilisant avant tout des tables de mixage physiques, de certaines tâches en acoustique... Les logiciels permettant de traiter des fichiers audio restent néanmoins très importants, même s'il ne s'agit pas toujours d'une station audionumérique. Une autre nuance réside dans le fait que certains métiers nécessitent des logiciels mais n'appartiennent pas au champ musical. C'est par exemple le cas des designers sonores qui s'occupent de créer des sonorités pour les films, les jeux vidéos ou publicités, et des ingénieurs du son qui travaillent dans le doublage de voix. Dans le monde de la musique, on peut avoir besoin d'un ingénieur du son à plusieurs étapes du processus. On trouve au début du processus de production l'enregistrement d'instruments, de voix, de sonorités qui arrive en premier dans le processus de production. Si des musiciens amateurs peuvent s'occuper de cette tâche eux-mêmes, l'obtention d'une très bonne qualité nécessitera l'intervention d'un professionnel. Il semble que l'enregistrement soit souvent géré par les mêmes personnes qui s'occupent de la fin du processus, à savoir du mixage et du mastering.

Le mixage désigne l'ensemble des tâches qui visent à améliorer le rendu sonore à partir des mêmes notes de musique et des mêmes sonorités originelles à la base de l'œuvre musicale. Il concerne tout d'abord le volume, avec comme but de bien coordonner les différents éléments, et la spatialisation, c'est-à-dire le fait de placer les éléments sonores entre la droite et la gauche dans le cas où la sortie est stéréo. Sont inclus dans le mixage certains effets comme la réverbération, qui complète le son initial à partir de ses réflexions, l'égalisation, qui permet de modifier le volume des fréquences audio, le *delay*, qui permet de répéter le son initial, le chorus, qui permet de rendre le son plus rond et plus puissant, la compression, qui rend une sonorité plus présente par rapport aux autres, etc. Le mastering vise quant à lui à obtenir le rendu final du morceau par des derniers ajustements qui améliorent sa cohésion générale du

⁴⁰ Le Guern, P.(2012). *Musique et technologies numériques*. Réseaux, 172(30), p.75

morceau et qui le rendent agréable à l'oreille en fonction des différents supports d'écoute comme l'ordinateur, le téléphone portable ou les enceintes audio⁴¹.

Si ces deux étapes ne sont pas complètement distinctes, elles restent habituellement séparées dans le processus de production, et ne l'ont pas toujours été de la même manière. Avant l'arrivée de la Musique Assistée sur Ordinateur, le processus se passait en général de cette manière:

Composition -> Enregistrement -> Mixage -> Mastering

Avec l'arrivée des ordinateurs et des stations de travail audionumériques, le processus est assez variable. Il reste le même qu'avant dans les styles de musique traditionnels mais a beaucoup évolué, puisqu'on peut maintenant effectuer toutes les tâches que l'on veut sur l'écran de son DAW. On pourrait résumer cela par le schéma suivant:

Composition/Sound design/Enregistrement/Mixage -> Mastering

Il faut aussi comprendre que l'étape de mastering n'est pas toujours nécessaire car n'importe qui peut partager n'importe quelle musique sur le Web quelle que soit la qualité du rendu. Pour autant, les ingénieurs du son professionnels restent sollicités car ils disposent d'un savoir-faire nécessaire aux autres acteurs de l'industrie musicale. Leurs connaissances sont néanmoins de plus en plus appropriées par les musiciens professionnels ou amateurs.

Les musicien.ne.s

L'évolution récente du champ musical est très documentée: crise de l'industrie du disque, passage au streaming, concentration autour de quelques plateformes (Spotify en premier plan), problème de rémunération des artistes... Nick Prior complète ces commentaires habituels et met en avant plusieurs points issus des évolutions numériques⁴². Il explique que les formats ont évolué, l'unité de référence devenant le titre⁴³ au détriment de l'album. Les outils informatiques permettent en effet de séparer n'importe quelle oeuvre de son format initial, mais aussi de les décontextualiser⁴⁴. Le statut d'artiste a changé, d'une part car tout le

⁴¹ <https://www.cmc-studio.fr/post/diff%C3%A9rence-mixage-mastering>

⁴² Le Guern, P. (2012). *Musique et technologies numériques*. Réseaux, 172(30), p.67

⁴³ Ibid., p. 69

⁴⁴ Ibid., p.21

monde peut publier ses productions⁴⁵, d'autre part car les musiciens sont de plus en plus autonomes et individualisés⁴⁶. Ces dernières années ont vu l'émergence du "musicien-entrepreneur"⁴⁷ qui peut s'occuper de tâches non-musicales comme celles qui concernent l'aspect juridique de leur métier, la promotion, la communication voire la gestion de communautés.⁴⁸

D'autre part, l'évolution du côté des outils a permis l'essor de nouvelles sonorités, qui ont concouru à définir styles catégorisés comme n'étant pas électroniques comme le rock des années 70 avec ses synthétiseurs ou la pop des années 80 avec ses boîtes à rythmes (Nick Prior trouver la page). Les styles de musiques électroniques (pied-de-page difficiles à définir car il s'agit plus de la perception sociale que des caractéristiques intrinsèques) sont très hétérogènes mais connus pour être majoritairement conçus pour la danse comme avec les styles *techno*, *house* et *drum and bass*.

Enfin, la révolution du home studio a permis à des individus de produire eux-mêmes leur musique du début jusqu'à la fin pour un montant d'argent assez faible, tout en multipliant les possibilités de création. Elle a également brouillé les pistes et créé de nouveaux statuts.

Deux grandes figures ont ainsi pu apparaître. La première est celle du *beatmaker* et désigne la personne, dans la culture hip-hop, qui crée la partie instrumentale d'un morceau à partir d'outils numériques. Contrairement à la plupart des autres styles de musique, la partie instrumentale et la voix sont deux étapes bien distinctes du processus de création. Le *beatmaker* est donc un compositeur particulier dont le but est de créer une œuvre par définition incomplète (source sampler dans réseaux). Il peut éventuellement s'occuper d'autres tâches comme l'enregistrement ou le mixage.

La deuxième figure est celle du *producer*. Entre le musicien et l'ingénieur du son, il s'agit d'une personne donc le but est davantage d'arranger que de composer. Il va s'occuper, plutôt dans des styles de musiques électroniques, de la création et la modification des sonorités (design sonore) et du mixage. Un musicien qui est également *producer* s'occupe donc de l'entièreté de la chaîne de production (mis-à-part le mastering), mais un *producer* qui ne

⁴⁵ Ibid., p.36

⁴⁶ Ibid., p.37

⁴⁷ Greffe, X. (2012). L'artiste-entreprise.

⁴⁸ Le Guern, P.(2012). *Musique et technologies numériques*. Réseaux, 172(30), p.17

compose pas occupe une rôle d'arrangement pour l'artiste qu'il accompagne. C'est ainsi que se définit Alex:

Al : "C'est rare les gens qui ne font pas du tout de sound design ou de mixage. C'est pour ça que j'utilise le mot de producteur, c'est parce qu'il réunit un peu tout ça. Tu vois la différence par rapport à il y a 30, 40 ans quand tu fais ce boulot t'es un peu obligé d'être un peu tout ça quoi. C'est-à-dire que moi aujourd'hui dans un projet de musique électronique, pour moi, le mixage, ça sera vraiment pas le cas de tout le monde, mais selon moi le mixage il est indissociable de la composition en fait."

La figure du *producer* est particulièrement frappante car elle met en exergue le brouillage qu'il existe entre les musiciens et les ingénieurs du son. Le problème gagne en complexité quand on doit y ajouter les problématiques liées à l'amateurisme. Afin d'y voir plus clair et pour répondre aux questions à la base de cette enquête, l'objectif est désormais de se focaliser sur les usages des DAW et de relier des arguments à des données recueillies sur différents terrains.

DEUXIÈME PARTIE:
USAGES ET RAPPORT AU DAW

II.A Les pratiques audio et musicales au coeur de l'usage

Il est désormais possible de contextualiser l'utilisation des DAW et voir ce qu'il est possible de faire avec eux non-seulement en termes technique (actions précises effectuées sur le logiciel) mais aussi pratiques (actions volontaires effectuées dans un but définissables, par exemple composer un morceau de jazz, faire un DJ mix, enregistrer une guitare). Il s'agit maintenant de détailler et de tenter de comprendre pourquoi et comment on utilise ces objets techniques à partir de modalité d'usages différentes.

Pour comprendre ces différences, la première posture qui a été adoptée est celle du parcours de vie. Au même titre qu'on peut raconter la vie d'objets techniques⁴⁹, il a été fait le choix de raconter l'histoire des logiciels au sein de parcours de vie individuels. L'intérêt de cette approche, qui peut être reliée à celle de la biographie ou au récit de vie, est de mettre en avant le caractère dynamique d'une situation, d'inscrire le processus étudié dans une temporalité⁵⁰. Cela permet aussi d'employer une posture compréhensive en prenant en compte le sens que les acteurs donnent à leurs actions. Cela semblait d'autant plus pertinent qu'il était impossible de réaliser des observations ethnographiques. Enfin, le dernier avantage méthodologique réside dans le fait de pouvoir faire parler d'usages sans nécessairement entrer dans les détails d'une utilisation majoritairement naturalisée.

Consacrer du temps à un DAW, qui est comme on a pu le voir un objet technique très complexe, n'arrive certainement pas sans aucune raison. Cet usage est chez tous les enquêté.e.s le résultat d'une histoire particulière liée à des rencontres, des désirs de professionnalisation, des goûts artistiques... On peut voir dans ce premier exemple comment Alex a commencé à utiliser un nouveau DAW en fonction de son parcours qui est celui d'un jeune artiste en voie de professionnalisation. Il a ainsi rencontré un autre musicien de son âge

⁴⁹ Bonnot, T. (2015). *La vie des objets: d'ustensiles banals à objets de collection*. Éditions de la Maison des sciences de l'homme.

⁵⁰ Bessin, M. (2009). Parcours de vie et temporalités biographiques: quelques éléments de problématique. *Informations sociales*, (6), 12-21.

après un message envoyé via Soundcloud, une plateforme très populaire où de nombreux amateur.ice.s peuvent poster leur musique gratuitement:

Al: “C’est ça qui est compliqué à faire comprendre aux autres, c’est que en fait c’est des années et des années et des années de pratique qui peuvent paraître un peu futiles pour les autres parce que tu gagnes pas de thunes, tu galères mais en fait sans ça tu peux pas espérer vivre de ça un jour donc t’es bien obligé de passer par-là et puis un jour j’ai rencontré un artiste qui était plus âgé que moi qui s’appelle Numero Uno, aujourd’hui c’est un très très bon copain. Parce qu’à l’époque je postais tout sur Soundcloud, c’était la mode de faire ça, et puis un jour il m’a dit « ah mec c’est cool ce que tu fais t’es pas chaud qu’on se capte pour discuter et en vrai c’est vraiment là, la première fois que je l’ai rencontré, où on a vraiment discuté de tout ça et c’est là où il s’est passé plein de choses, où moi j’ai un peu plus compris « ok en fait on peut vivre de la musique parce qu’il y a des salles, il y a des subventions, tu peux aller chercher ça » donc ça me paraissait plus clair. Et lui m’a fortement conseillé de passer à Ableton...”

Un autre usager d’Ableton, Léon, sépare très distinctement deux parties de sa vie avec d’une part ses productions liées à ses études de musicologie et d’informatique musicale et d’autre part ses productions personnelles plus ancrées dans les musiques populaires:

L: “(...) tu as des propositions esthétiques qui ne sont pas les mêmes. J’ai toujours vu sur des plans séparés les productions électro-acoustiques que je pouvais faire pour la fac et pour moi”

On peut ainsi mettre l’accent sur le fait que **la place du logiciel dans les parcours de vie d’utilisateurs est d’abord compréhensibles par rapport à un *parcours de vie musical*,** notamment du fait de leur amateurisme. Si des ingénieurs du son ou des musiciens professionnels peuvent découvrir et utiliser tel ou tel logiciel en fonction de besoins liés à leur métier, les amateur.ice.s relient beaucoup l’usage d’un DAW à la pratique, à l’écoute, ou à des rencontres musicales. On peut voir ici que l’intérêt porté par Alex à la Musique Assistée par Ordinateur s’inscrit dans un récit très large qui va de son enfance jusqu’à sa professionnalisation dans le champ musical:

Al: “En fait moi j’ai eu la chance d’avoir eu des parents qui m’ont inscrit à une école de musique, du coup j’ai commencé, j’ai fait de l’éveil musical donc j’ai commencé tout petit et ensuite j’ai continué, j’ai fait 10 ans d’instrument en trompette, mais vraiment pas du tout dans une volonté de... mais avant mes 15 ans j’ai jamais pensé à faire de la musique d’un point de vue professionnel, que ça devienne mon métier quoi. Et vers l’âge de 15-16 ans, je saurais pas t’expliquer comment, mais je me suis dit « comment ils font pour faire des instrus”.”

Après avoir posé des questions assez directives sur le passé musical des enquêtés dans les entretiens, la tendance est de recevoir des réponses sur des objets proprement musicaux avant d’aborder la question des logiciels:

S : “En gros, moi je m’appelle Sébastien, j’ai eu 26 ans il y a trois jours, je suis officiellement dans la deuxième partie de la vingtaine, j’ai commencé la musique par la guitare lorsque j’avais 9-10 ans, j’ai toujours pris des cours particuliers, j’ai été formé à divers styles de musique à la guitare, des morceaux classiques, à un moment j’ai eu une prof brésilienne donc c’était plus bossa nova, après je suis passé plus au niveau guitare électrique, j’ai commencé à jouer des choses un peu plus blues, un peu plus rock.”

Ce sont d’abord les instruments qui sont au premier plan dans les récits de parcours de vie musicaux:

C: “Fin collège/début lycée j’ai commencé la guitare sans m’arracher dessus, puis je me suis remis au piano.”

Il aurait été intéressant d’avoir plus d’entretiens avec des personnes ayant commencé par la MAO, car il est possible qu’il y ait, sur ce point, une grosse différence entre les instrumentistes se mettant à utiliser des DAW et les non-instrumentistes. Chez Amaël, le seul enquêté qui a commencé la musique par la MAO et non par la pratique instrumentale, c’est un logiciel qui est mis en avant (après avoir tout de même dit qu’il n’avait jamais appris un instrument):

Am: “Avant de faire de la MAO j’avais jamais appris un instrument, et avant ça c’était GarageBand sur l’ordi de ma mère quand j’avais 9 ans je prenais les boucles je les ralentissais, je les superposais avec mon frère et mes cousins”

Pour autant, il est important de noter que sa vision est d’abord musicale puisqu’il lie instantanément sa pratique du logiciel à des genres, des styles:

Am: “A quinze ans j’ai pris des cours de MAO le samedi, on a appris un peu Ableton et on a surtout utilisé Reason. (...) A l’époque c’était Dubstep et Trap dans ces cours. moi je savais pas trop ce que je voulais, les premiers trucs que j’ai fait étaient plutôt électroniques, après je me suis plus orienté vers le rap, plutôt construit rap/hip hop chant”

Le choix des études est assez important dans un parcours de vie, qu’elles soient liées à la musique ou non. Sur ce point, on peut par exemple opposer Léon et Alex, Léon ayant été très motivé pour suivre des études de musicologie:

L: “Je suis jamais passé par le conservatoire, moi. Du coup on m’a refusé en musicologie la première année parce que je pouvais pas témoigner d’un vrai niveau de solfège au conservatoire. Au final je suis en master, ça s’est bien passé une fois que j’étais pris.”

Alex a au contraire choisi ne pas suivre d’études:

Al: “Et ben moi j’ai tout fait en autodidacte sur le son et appris j’ai aussi appris en allant dans des studios à droite à gauche, cette année j’ai énormément appris là en allant en studio avec Tatiana... et internet (...).”

Avant de voir les usages mêmes de ces logiciels, il paraît pertinent de se demander **pourquoi on commence à utiliser un DAW et quels sont les facteurs en jeu dans cette décision**. Les parcours de vie se sont révélés complexes, au point qu’on serait tenté de dire qu’ils comportent une dimension d’aléatoire voire de hasard. Pour répondre à cette question difficile, il faut d’abord s’attarder sur la question (pied-de-page questionnaire) “Pourquoi

est-ce que tu t'y es mis à ce moment ?” (pied-de-page en lien avec la question précédente sur la première année où la personne interrogée a utilisé un minimum le logiciel).

L'objectif n'est pas de faire une synthèse exacte de ces réponses mais de voir l'étendue des réponses possibles pour éclairer les divers parcours de vie possibles. Malgré la diversité et la faible longueur de ces réponses, et malgré les biais propres aux questions ouvertes plusieurs lignes se dégagent quant à la première utilisation sérieuse d'un DAW (pied-de-page chaque réponse correspond à un numéro représentant l'ordre de réponse au questionnaire)

La première grande catégorie des causes est, de manière assez évidente, est liée à la musique, qui est un agrégateur d'envie, de passion, de curiosité:

258: “Passion pour la musique “

235: “Pour le plaisir”

96: Par curiosité

Un grand nombre de personnes mettent en avant la possibilité de pouvoir composer sur un DAW, de pouvoir réunir plusieurs pistes pour centraliser, mémoriser et rejouer une oeuvre musicale:

343: “L'envie de pouvoir être libre de composer toutes mes idées, sans être limité par la pratique d'un instrument. Avec un DAW, quelques plugins, il est tout de suite plus facile de composer soi-même ce qu'aurait pu apporter un groupe de musique entier. “

11: “coup de coeur pour la composition”

34: “découverte de la composition”

268 “Parce j'aime chanter et je voulais composer mes prods”

283: “pour faire l'homme orchestre et tout composer et arranger seul”

Ces réponses s'apparentent à une longue explicitation de la part de Léon sur le home studio et les possibilités offertes par les DAW:

L: "Moi c'est exactement ça qui me fait rêver dans le home studio, c'est « wow maintenant on est plus obligés de passer par des institutions bel et bien on a la possibilité de faire des trucs », Mozart il composait pour des tonnes d'instruments maintenant on en a rien à foutre de ça on est pas obligé de réunir tous les mecs d'un orchestre pour le faire, moi j'peux composer pour 200 instruments sur mon Ableton, Mozart il lui fallait du temps pour les réunir les 200 mecs qui allaient venir jouer, et du coup ça c'est un truc de malade. Les gens ont la possibilité d'accéder et de faire une production musicale bien plus grande"

Parfois ça n'est pas la composition qui est mentionnée mais plus simplement la création:

17: "J'avais envie de créer par moi même"

164: "Pour commencer à créer des musiques"

De manière moins passionnée, un certain nombre de réponses montrent que l'utilisation d'un DAW peut être avant tout une *nécessité*, notamment vis-à-vis de l'enregistrement:

20: "Pour enregistrer mes composition et ma progression en tant que batteur"

292: "Enregistrement d'album en home studio"

Cette nécessité est parfois même d'ordre professionnel:

21: "Pour pouvoir tout enregistrer chez moi, en autonomie... pour me professionnaliser"

263: "volonté de me professionnaliser dans la musique"

131: "Utilisation professionnelle dans l'industrie du disque."

Plusieurs réponses montrent, toujours en lien avec la musique, qu'un grand nombre de personnes ont commencé à utiliser un DAW grâce à leur affinité préexistante avec des pratiques musicales électroniques. Il peut s'agir de DJ...

148: "car j'étais déjà dj mix tout support ,et mon but été de fabriquer mes morceau les jouer en mix ou en live"

204: "Dj depuis 1995 je me suis mis naturellement à faire du son sur ordi"

...de beatmakers...

269: "Faire des instrus de rap"

22: "Je voulais produire des instrus "

167: "Je voulais faire des beats !!!"

...même s'il y a des personnes issus de parcours classiques:

116 "Initiation MAO en conservatoire"

138: "J ai arrêté le conservatoire et découvert les logiciels"

La première utilisation non-négligeable d'un DAW n'est pas seulement compréhensible en se concentrant sur un rapport individuel à la musique mais dépend aussi de facteurs sociaux ,certes liés à la pratique musicale, les amis et fréquentations étant au premier plan:

187: "opportunité par mes fréquentations "

181: "Pris connaissance par une connaissance l'utilisant"

250: "Des amis compositeurs de mes parents m'ont aider à prendre en main Logic. Final est venu ensuite vers 2018 pour écrire pour des ensembles, mais aussi comme support pour mes exercices d'écritures à la fac et au conservatoire."

Plusieurs réponses mettent d'ailleurs en avant le fait que l'usage n'est pas relié à une cause en particulier mais est rattaché à une forme de contingence ou d'arbitraire:

336: "Le hasard"

107 "Aucune idée honnêtement 😊"

D'autres réponses indiquent que la question du temps/de la temporalité est importante pour l'initiation ou l'approfondissement de leurs pratiques de ces logiciels⁵¹ :

180: "Le temps"

192: "Retraite"

Plusieurs personnes expliquent à ce propos comment la crise du Covid, avec les confinements successifs ayant eu lieu en 2020 et 2021⁵², a pu les pousser à se mettre sérieusement à ces logiciels:

191: "Le Covid m'a dégagé pas mal de temps, mais je me documentais dessus avant ça"

172: "Covid et envie de concrétiser une envie latente depuis longtemps."

Enfin, la dernière catégorie de facteur amenant à un usage du logiciel se situe à un niveau plus technique. La question n'étant pas totalement directive, plusieurs répondants ont expliqué non pas pourquoi ils avaient utilisé leur premier DAW mais pourquoi ils ont choisi leur DAW actuel. Ce choix correspond à des évolutions technologiques personnelles avec par exemple un changement d'ordinateur...

172: "Migration pc vers mac"

⁵¹ Comme on a pu le voir plus haut dans la réponse d'Alex, on ne peut pas utiliser ces logiciels en ayant un emploi du temps surchargé

⁵² Soit juste avant l'écriture de ce mémoire

... le passage du hardware au software...

194 “Évolution après multipistes hardware”

... ou le passage d'un logiciel à un autre.

225: “C’était la sortie de GarageBand et je voulais le tester. Je m’y suis mise vraiment , avec Logic Pro, après avoir vendu mon clavier arrangeur pour un clavier midi vers 2015”

Il est utile d’avoir une idée de ces différentes raisons mais on manque beaucoup de précision avec des réponses courtes dans le cadre d’un questionnaire. On peut déjà observer, grâce aux entretiens, en quoi il n’y a pas de vraie première utilisation. Il est par exemple courant d’avoir des expériences avec des logiciels moins évolués que les principaux DAW en étant plus jeune. C’est le cas d’Alex qui avait d’abord utilisé Magix Music Maker et qui, de manière très révélatrice, l’avait oublié, contrairement à FL Studio sur lequel il a passé beaucoup de temps plus tard:

Al: “Vers l’âge de 15-16 ans, je saurais pas t’expliquer comment, mais je me suis dit « comment ils font pour faire des instrus » et moi j’étais un peu sur cette idée qu’il y avait plein de machines et que ça coûtait plein de thunes et que c’était super galère. Et puis évidemment à cette époque il y avait personne qui était passé dans mon bahut pour me dire « bah si regarde il y a ce logiciel-là ça existe tu peux faire ça ». Et puis c’est un pote à un moment qui m’a montré Cubase et j’avais retenu le truc sans plus y aller que ça. Et puis j’ai cherché pas mal, j’ai commencé sur FL Studio parce que c’était intuitif. Ah oui non en fait à l’époque j’ai commencé sur Magix Music Maker un truc vraiment naze. C’était genre tu mets des loops, mais tu fais rien en fait *rires* “

Al: “(...) je me suis mis à FL et là j’ai passé pratiquement tout mon lycée, où dès que je rentrais je faisais ça quoi, c’était mon hobby principal. J’ai été jusqu’à la fin du lycée comme ça”

Il faut ajouter une autre nuance: plusieurs personnes ont d'abord eu une expérience en *regardant* plutôt qu'en pratiquant, et ce premier type de rapport avec les DAW est souvent relativisé. C'est le cas de Nathan, rappeur semi-professionnel qui n'a jamais utilisé de logiciels audionumériques et qui a eu un premier contact avec un DAW dans des studios d'enregistrements. Le processus est souvent le même: en arrivant en studio, il choisit une partie instrumentale en amont ("instru" ou "prod"), arrive dans le studio où cette partie est analysée avec le ou les ingénieurs du son, puis il rappe sur les différentes parties du morceau en étant directement enregistré. Ces quelques lignes montrent bien le rapport très distancié et simplement visuel qu'il a avec le logiciel :

N: "Quand j'arrive on passe 20-30m à regarder la prod et la décomposer (...). Je pense qu'ils utilisent Logic. Je comprends pas grand chose, je peux peut-être juste te dire qu'on voit parfois les fréquences ? Mais je ne suis même pas sûr, c'est peut-être la forme du volume plutôt. Si tu vois que ça passe sur la couleur rouge tu vois que les éléments sont ratatinés, compressés." (...) "En gros je discute avec l'ingé son qui lui regarde le logiciel. J'essaye de regarder pour apprendre mais ça ne marche pas vraiment. Comme l'interface est différente d'Ableton que j'ai un peu utilisé, c'est compliqué. Du coup je juge à l'oreille mais j'ai jamais appris de manière académique à décortiquer." (...) "Les ingés sons le logiciel c'est leur truc à eux que personne ne comprend."

Sébastien relativise encore plus sa première expérience visuelle avec un DAW qu'il a eu en regardant l'ordinateur du père du bassiste de son ancien groupe de musique. Il a alors pu apprendre l'existence de ce genre de logiciels mais dit n'avoir même pas cherché à comprendre :

S: (...) avant on avait enregistré 2-3 maquettes avec le père du bassiste du groupe que j'avais, et lui il était sur Cubase, mais bon à l'époque je m'y connaissais pas quoi je voyais juste l'interface"

Manon a à l'inverse beaucoup appris en voyant comment d'autres personnes utilisaient le logiciel, mais cette impression peut s'expliquer par le temps passé, plusieurs années selon elle avant de se mettre à pratiquer :

M: “et du coup moi j’étais avec mon ex à ce moment-là et c’est lui qui m’a vraiment montré et j’ai commencé à faire du son, enfin voilà j’ai posé sur ses prods à lui, Amaël il m’a montré pas mal de choses aussi et du coup ouais c’est vraiment avec eux. Mais je sais pas si... ça a été beaucoup beaucoup d’observation en fait. Des sessions où ils faisaient du son et moi je regardais. “

Il faut également faire mention d’un autre point important, à savoir le *choix* du logiciel utilisé. Il existe alors plusieurs configurations. Certaines personnes savent pourquoi elles se sont mises à utiliser un DAW mais n’arrivent pas à expliquer pourquoi elles ont choisi celui-là en particulier. C’est le cas de Simon...

S: “C’est une bonne question. Ça devait être, quand je me suis vraiment mis à Ableton, ça devait être genre entre 2015 et 2016 je dirais. Là j’en avais une utilisation extrêmement sommaire. J’avais une carte son, je savais enclencher la piste audio, c’est limite si je passais pas sur mes pédales et j’utilisais rien sur Ableton. C’était juste une interface classique. Un musicien qui se sert du logiciel pour enregistrer et mixer. Et pourquoi Ableton... *il réfléchit* c’est une bonne question. “

... mais aussi de Nathan. Son cas est intéressant car il dit avoir choisi au hasard mais parle de critères pourtant très précis. Cela montre peut-être qu’il y a une part d’aléatoire dans le choix du premier DAW qu’on utilise car même si on tente de se renseigner, il est rare d’avoir une très bonne connaissance des différences entre logiciels quand on débute:

N: “J’ai commencé à réfléchir à avoir un logiciel pour composer en septembre-décembre 2019. Je savais pas si je pouvais encore créer parce qu’à Grenoble je faisais du son toutes les semaines. Et là je me suis dit que ça serait bien que je me mette à composer. Du coup je l’ai acheté (Ableton) pendant le confinement, vers avril 2020. Mais le choix du logiciel c’est full hasard... Logic je connaissais pas et j’ai pas de Mac. J’avais simplement pensé aux principaux et je m’étais dit “si je compose faut que ça soit lourd direct”. Après j’m’en l’étais acheté pour faire plus des compos électroniques. Et puis l’interface a l’air simple, accessible. J’avais envie de me démarquer du milieu rap en achetant pour ableton et pas fl.”

Pour d'autres le choix du premier DAW est plus complexe et moins aléatoire. C'est surtout le cas d'Amaël qui a commencé par la MAO et pas par la pratique instrumentale et qui est très à l'aise avec le logiciel. Le fait de commencer par des cours de MAO lui a permis d'avoir très vite une bonne culture sur les DAW puisqu'il a tout de suite pu en comparer plusieurs et avoir des avis de professionnels en direct.

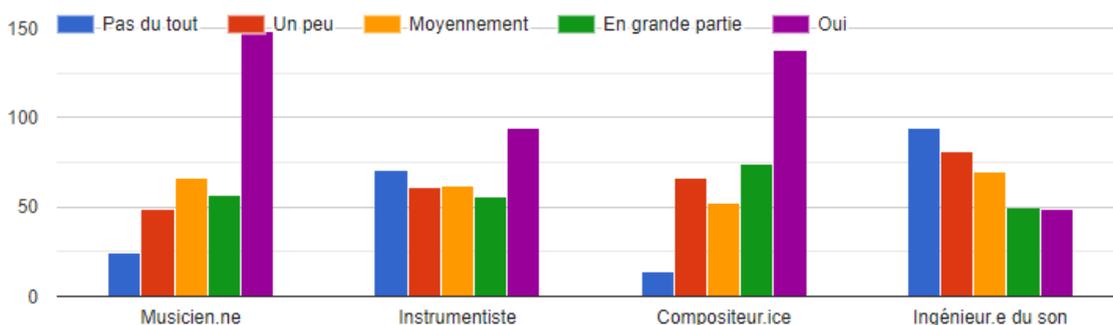
Am: "A 15 ans j'ai pris des cours de MAO le samedi, on a appris un peu Ableton et on a surtout utilisé Reason. "

A.2. Les usages et leurs différences

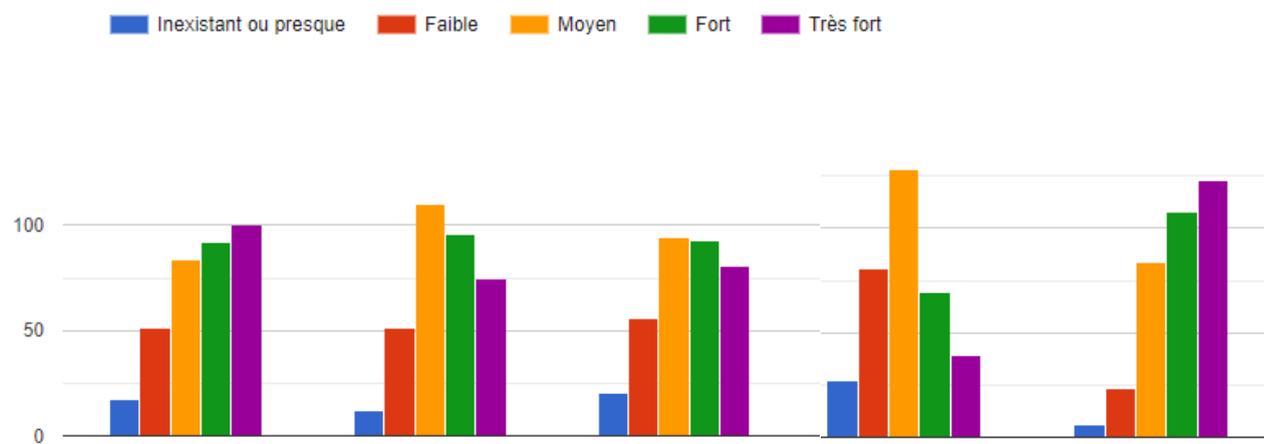
Après avoir posé les bases de cette enquête, il est temps de s'intéresser à *la manière dont les personnes s'approprient le logiciel en fonction de leur pratique*. Il s'agit maintenant de s'intéresser aux usages techniques de ces logiciels puis de voir s'ils varient en fonction d'une pratique musicale apparemment centrale.

En s'attaquant aux pratiques, c'est-à-dire à la première partie de la question, le premier problème est que le questionnaire vient confirmer la complexité qu'on vient de voir. L'approche quantitative permet néanmoins de montrer que les pratiques, ou plutôt les types de pratiques (pied-de-page pas pratique genre faire de la guitare mais type de pratiques plus large, ne pas hésiter à revoir la partie 1) sont entremêlées sans pour autant se situer à un niveau égal d'importance. En effet, les deux premières questions permettent de saisir à quelle *identité* et à quelles *pratiques* les enquêté.e.s se rattachent:

Tu te définis plutôt comme:



Comment évaluerais-tu ta pratique et ton intérêt pour...

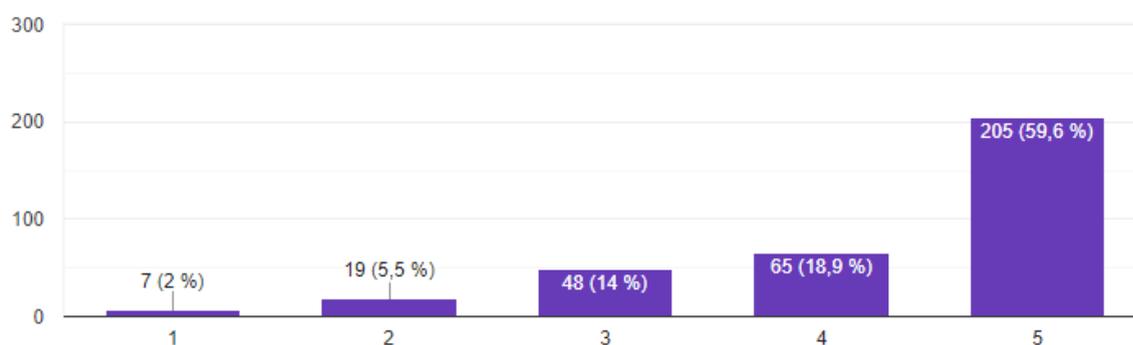


La pratique instrumentale Le mixage/mastering Le design sonore La théorie musicale La composition

Rappelons que les personnes ayant répondu à ce questionnaire font toutes parties de groupes d'entraide du réseau social Facebook. De plus, l'essentiel des répondant.e.s sont des personnes musiciennes ayant un fort taux d'utilisation de DAW ces dernières années. Les réponses doivent donc être prises en prenant ces biais en compte.

As-tu consacré du temps à l'utilisation de ce(s) logiciel(s) ces dernières années ?

344 réponses



Ces considérations n'empêchent pas de voir que les pratiques sont complexes et entremêlées, principalement car la quasi-totalité des réponses ne sont pas des "pas du tout"; *tout le monde*

semble être “au moins un peu plusieurs choses”. On remarque tout d’abord qu’un peu moins de la moitié des répondant.e.s se déclarent complètement musicien.ne.s ou compositeur.ice.s. Si la quasi-totalité des autres ne déclarent l’être qu’”un peu”, “moyennement” ou “en grande partie”, on voit que l’immense majorité des personnes effectuent des activités visant à créer de la musique avec ces logiciels. Cela correspond bien aux données observées dans la partie “parcours de vie”.

La pratique instrumentale est assez présente mais il est probable qu’il y ait une grosse différence entre les instrumentistes confirmé.e.s et les personnes pratiquant peu. Un fort décalage peut être observé entre l’identification comme instrumentiste et la pratique/l’intérêt pour un instrument. Un certain nombre de personnes disent ne pas du tout être instrumentistes mais s’intéresser “un peu” ou “moyennement” à la pratique d’un instrument. Les réponses sur la théorie musicale ,avec une polarisation autour du “moyen”, viennent très probablement confirmer cette hypothèse. Puisque la pratique instrumentale nécessite une certaine maîtrise de la théorie ou qu’elles sont toutes deux rattachées à la tradition classique ou à l’apprentissage académique, lier ces réponses permet de voir un intérêt majeur pour les instruments et la théorie sans pour autant en avoir une pratique importante comme peut en avoir un.e instrumentiste.

Ce sont ensuite les pratiques tournant autour de la dimension technique du son qui sont les plus intéressantes à analyser. Pour ces réponses le “pas du tout” ou le “inexistant ou presque” étaient très peu présents (ils oscillent entre 2% et 8%) , avec une différence notable pour les instrumentistes (21%) et surtout les ingénieurs du son (27%). Ce refus de s’identifier comme ingénieur du son peut s’expliquer par le fait qu’on associe cette appellation à un métier, or la plupart des répondants sont amateur.ice.s et semblent avoir un certain respect pour les professionnel.le.s du son. C’est en tout cas ce qu’a pu suggérer un enquêté lors d’un entretien où il a pu observer ce questionnaire (pied-de-page une méthode innovante):

L : (...) C’est marrant parce que là on voit bien comment dans la sphère actuelle l’ingénieur du son on le visualise beaucoup mieux que le compositeur et on le respecte beaucoup mieux quoi.”

Malgré ce refus de s’identifier à un ingénieur du son, et s’il existe une concentration autour d’une identification faible, les trois-quart des personnes disent l’être au moins “un peu”. Cette

tendance se retrouve de manière encore plus forte dans les pratiques/intérêts. Dans la première partie du mémoire on a vu que les deux orientations des techniques du son dans la création musicale étaient d'une part sur le mixage/mastering et d'autre part sur le design sonore. Les réponses montrent qu'au même titre que pour les instrumentistes, il y a beaucoup plus de pratique et d'intérêt pour ces deux aspects que pour l'identification à l'ingénieur du son. De la même manière, quasiment tous.tes les répondant.e.s ont au moins une pratique/un intérêt faible pour ces deux dimensions avec un petit peu plus pour le design sonore (peut-être plus proche de la création musicale). La tendance est en tout cas marquée puisque la concentration est autour du "fort" ou entre "moyen" et "fort".

La variété de ces réponses montre que les individus peuvent se situer à différents niveaux dans la chaîne de création et s'intéresser à plusieurs de ces aspects en fonction de leur pratique. Plusieurs tendances viennent néanmoins de se dessiner. La pratique majoritaire parmi les répondant.e.s reste la composition/la création, puis viennent la pratique instrumentale comme première pratique secondaire et le mixage/mastering et le design sonore comme autres pratiques secondaires. Cependant, et malgré ces quelques clarifications, il reste difficile de distinguer des pratiques vraiment différentes. L'extrait de la page précédente, cette fois mis en entier, met l'accent sur une autre difficulté: celle de s'identifier à des termes préexistants qui ne reflètent pas exactement les pratiques (compositeur, ingénieur du son, instrumentiste ou musicien):

L : "Et ben il y en a beaucoup des compositeurs hein ! C'est marrant parce que là on voit bien comment dans la sphère actuelle l'ingénieur du son on le visualise beaucoup mieux que le compositeur et on le respecte beaucoup mieux quoi. J'ai l'impression que les gens qui ont rempli le questionnaire ils ont, enfin moi je suis en musico j'ai l'impression de pas être compositeur parce que j'étudie les compositeurs depuis des années et ça se voit que c'est pas très répandu comme savoir quoi. Ils vont tous avoir du mal à se positionner en tant qu'ingénieur du son par contre ils sont tous compositeurs alors que je pense qu'ils ont tous reçu autant de cours de composition que d'ingénierie du son dans leur vie. En soi même s'ils travaillent en studio ils sont peut-être un peu plus ingénieurs du son que compositeurs quoi. Ou peut-être que c'est ma frustration de musicologue, mais n'est pas compositeur celui qui fait une pièce de musique. C'est un savoir aussi la composition. "

Après avoir mieux compris la première partie de la question en détaillant les variations entre les pratiques, il s'agit de s'intéresser aux différents usages en fonction de ces mêmes pratiques. Loin des débats sur le terme "usage" ou le terme "utilisation", l'objectif est simplement de comprendre de quelle manière on se sert des DAW. En prenant une définition un peu large des usages, il est possible d'arriver à une typologie qui permet de les clarifier et de les hiérarchiser. Cela permet de mieux saisir ce concept un peu flou; il parle avant tout d'*actions* qui sont par nature difficiles à détailler, d'autant plus en dehors d'observations ethnographiques.

Il est donc possible de distinguer quatre *niveaux d'usages* :

- **le niveau corporel:** la vitesse, le déplacement sur le logiciel, l'utilisation du clavier ou de la souris... Il s'agit de toutes les habitudes, tous les réflexes et tous les déplacements souvent inconscients nécessaires à l'utilisation du logiciel. Ce niveau pourrait être celui de l'interface homme-machine ou de l'ergonomie.
- **le niveau technique:** utiliser n'importe quelle partie du logiciel à un niveau purement technique, en sachant ce que tel bouton fait, en sachant par exemple quelle partie du logiciel on va modifier si on tourne le potentiomètre ou savoir utiliser la partie édition...
- **le niveau technique de la pratique audio/musicale:** il s'agit des mêmes éléments que le niveau précédent mais dont l'usage relève d'une connaissance artistique ou acoustique; on utilise quelque chose sans nécessairement savoir comment il marche mais on l'utilise pour la création. Il était nécessaire de distinguer ces deux niveaux car ce type d'usages est très courant sur ces logiciels complexes. Personne ne comprend parfaitement le fonctionnement technique complet de toutes ses actions.
- **le recul et la réflexivité sur ces usages.** Il s'agit à proprement parler moins d'un niveau d'usage que d'un état adopté face aux usages C'est tout ce qui va nécessiter une *attitude de recul face au processus de travail*: l'organisation de ses fichiers, de ses instruments, la réflexion qui peut arriver lorsqu'on a envie de créer quelque chose de différent.

Ces niveaux ne sont bien évidemment pas toujours séparés puisqu'on peut par exemple changer ses habitudes ergonomiques en fonction d'une technique propre à un processus de création, ou bien maîtriser en partie la technique du logiciel et la compléter avec l'oreille de façon instinctive. Cela a tout de même le mérite de pouvoir établir une hiérarchie simple qui permet de se tenir *le plus loin possible des aspects musicaux et créatifs* et ainsi continuer à suivre une des lignes directrices de cette enquête en se focalisant d'abord sur l'aspect technique.⁵³

Après avoir établi ce qu'est un usage et avoir créé une typologie, comment peut-on relier cette question au terrain ? Pensant d'abord devoir s'en tenir aux entretiens face aux limites évidentes du questionnaire, ce dernier s'est révélé être très utile. Il a été possible d'évaluer les différences entre les usages en posant plusieurs questions, d'abord sur le rapport aux DAW dans le parcours de vie...

“Tu utilises principalement un seul logiciel pour ta pratique musicale/audio ?”

“Tu en as déjà utilisé (un minimum) d'autres avant ?”

“As-tu consacré du temps à l'utilisation de ce(s) logiciel(s) ces dernières années ?”

“Tu considères que le logiciel occupe une place importante dans ta pratique ?”

... et ensuite sur plusieurs usages techniques. Le but était donc d'avoir des réponses claires qui puissent être analysables et comparables. Si les réponses sur la vitesse du déplacement sur le logiciel n'ont en soi pas beaucoup de sens toutes seules, elles en ont en comparant par exemple les personnes n'étant pas du tout instrumentistes et les personnes ayant un niveau maximum dans la pratique du design sonore. On a donc, sur les usages techniques du logiciel:

“Est-ce que tu penses avoir progressé dans la navigation (où sont les différentes parties, comment se déplacer au sein du logiciel) ?”

“Est-ce que tu penses avoir progressé dans la vitesse dans le logiciel ?”

“A propos de l'utilisation des raccourcis”

⁵³ Cette typologie sera utilisée par la suite

- > “J’en utilise pas ou pas du tout”
- > “J’utilise quelques raccourcis habituels (ctrl+s, c, v, d, x)”
- > “J’utilise les raccourcis habituels plus quelques autres raccourcis”
- > “J’utilise beaucoup de raccourcis différents”

“A propos de l’organisation des presets, samples, fichiers”

- > “Je ne m’organise pas du tout”
- > “Je le fais au feeling, en fonction du besoin”

- > “J’ai déjà passé un peu de temps à réfléchir et à m’informer pour améliorer mon organisation”

La création d’idéaux-types a alors été nécessaire pour pouvoir comparer les réponses à ces questions. L’idéal-type, un concept classique en sociologie⁵⁴ n’est pas utilisée ici comme base à la réflexion (cadre théorique ou hypothèse) mais comme outil méthodologique. Il permet d’opérer une simplification et une réduction pour faire avancer la réflexion en percevant d’éventuelles différences d’usages.

Trois idéaux-types ont été choisis, et la tâche n’a pas été facile car ils devaient être extrêmes -pour trouver plus facilement des différences- tout en représentant un échantillon assez grand -sinon les données n’ont pas de sens. Il s’agit donc des ingénieurs du son, des instrumentistes et des personnes ayant une forte pratique et/ou un fort intérêt pour le design sonore.

Pour les ingénieurs du son, le filtre est celui des personnes ayant répondu “oui” à la question “Tu te définis plutôt comme ingénieur du son ?”⁵⁵

⁵⁴ Coenen-Huther, J. (2003). Le type idéal comme instrument de la recherche sociologique. *Revue française de sociologie*, 44(3), 531-547.

⁵⁵ Cela semble assez crédible car les personnes se qualifiant d’ingénieur du son disent à 90% qu’ils en font leur métier ou veulent en faire leur métier, et disent utiliser très souvent un DAW à 90% également; à 85% qu’il est très important dans leur pratique). Seuls 3 sur 47 disent avoir un intérêt moindre que fort ou très fort pour le mixage/mastering.

Pour les instrumentistes, le filtre a été les personnes ayant répondu “oui” à la question “Tu te définis plutôt comme instrumentiste ?”

Enfin, le filtre choisi pour la troisième catégorie est celui des personnes ayant répondu “fort au design sonore”. L’intérêt est de viser les personnes amateurs ayant un fort intérêt pour l’aspect technique et sonore de la musique. La subtilité a été de ne pas prendre en compte les personnes ayant répondu “très fort” à cette même question car il y a une surreprésentation des ingénieurs du son dans cette catégorie⁵⁶.

On arrive donc à ces résultats:

Profils	Ingénieur du son	Instrumentiste	Forte pratique ou intérêt pour le design sonore
Je m’en sors en navigation	4%	9%	4%
J’utilise peu de raccourcis	0%	4%	9%
J’utilise beaucoup de raccourcis	53%	31%	24%
J’utilise un seul logiciel	43%	18%	20%
Je m’en sors niveau vitesse	0%	11%	12%
Je m’organise au feeling	10%	33%	31%
Je consacre un temps à mon logiciel qui n’est pas énorme	12%	35%	35%
Mon logiciel est “compliqué” ou “très compliqué” à utiliser	37%	27%	38%
J’en ai utilisé “un seul” ou “aucun” avant	16%	43%	43%
Mon logiciel occupe une place important dans ma pratique	18%	45%	44%

⁵⁶ Voir annexe 2

La première interprétation de ces données paraît évidente: on observe une forte différence entre les ingénieurs du son et les deux autres catégories, qui sont elles quasiment identiques. Ces différences s'observent à la fois dans le rapport aux DAW et dans les usages.

Pour les deux autres catégories, les seules variations se trouvent dans la perception de la complexité du logiciel. Il est en effet perçu comme plus compliqué par les individus faisant partie de la catégorie "design sonore". Il n'y a aucun autre résultat possiblement significatif au vu de l'échantillon.

Il ne semble donc pas y avoir de différences dans les usages en fonction d'une attirance pour l'aspect plus musical ou pour l'aspect plus technique de la Musique Assistée par Ordinateur. Il semble en revanche y avoir une grande variation entre amateur.ice.s et professionnel.le.s: les professionnel.le.s du son sont à la fois plus à l'aise, plus organisé.e.s dans leur pratique et utilisent davantage d'outils pour améliorer leur utilisation du logiciel.

Si ces résultats offrent une certitude sur ces points, deux problèmes subsistent. Premièrement, ces données concernent des amateur.ice.s pouvant avoir des niveaux de maîtrise très variés malgré un fort investissement dans leur DAW. Il serait intéressant de comparer entre des professionnel.le.s et les amateur.ice.s ayant un haut niveau de maîtrise pour voir s'il subsiste toujours des différences. (pied-de-page Cela touche à un point nodal des études sur l'amateurisme: si on définit un professionnel par son activité rémunérée, on occulte un certain nombre de personnes pouvant avoir un *niveau professionnel*. D'autant plus que cette distinction a encore moins de sens dans le champ artistique où il est plus difficile d'évaluer un quelconque niveau et où on définit d'abord sa professionnalisation par son insertion dans une industrie musicale par la correspondance des goûts avec un public.)

Deuxièmement, il existe des professionnel.le.s qui ne sont pas ingénieurs du son et qui peuvent tout simplement *ne pas avoir besoin* d'une maîtrise technique aussi élevée. Malheureusement, il n'y a pas de question précise sur la professionnalisation des répondant.e.s; il a été choisi de mettre une réponse qui inclut à la fois les personnes dont la pratique du DAW fait partie d'un métier et les personnes qui *auraient envie d'en faire leur métier*. On peut néanmoins déduire que 45% des personnes sont ou aimeraient être

professionnel.le.s, ce qui est un chiffre sûrement trop grand par rapport à la réalité. Cependant, il est à peu près certain qu'il existe au moins quelques musicien.ne.s professionnel.le.s au sein de ce questionnaire. Enfin, ce biais sur les professionnel.le.s non-ingénieurs du son n'en est cependant pas vraiment un car ces résultats pourraient vouloir dire que les usages pourraient varier en fonction de besoins élevés en maîtrise technique.

C'est justement ce point que permettent de comprendre les entretiens. Les différents usagers n'ont pas du tout les mêmes *besoins* en fonction de leur pratique. Pour obtenir des résultats plus probants il a donc fallu non pas se concentrer sur ces idéaux-types construits à partir de l'analyse quantitative mais sur l'approche ethnographique qui permet de voir dans le détail le sens que les acteurs donnent à leurs pratiques.

Il est ainsi possible d'observer des ressemblances entre plusieurs enquêté.e.s, toujours sur le modèle de l'idéal-type. On trouve d'un côté les musicien.ne.s qui se servent "simplement" des DAW pour composer et enregistrer et de l'autre les musicien.ne.s qui exploitent énormément les outils du logiciel et qui se situent dans des styles électroniques. Il paraît donc intéressant de s'arrêter sur deux cas représentatifs d'un extrême et de l'autre.

Parmi les personnes qui se servent d'un DAW principalement pour enregistrer et composer, on retrouve Gaëtan, qui s'est d'abord mis sur une version moins poussée d'Ableton Live pour enregistrer et exporter le reste sur GarageBand car il trouvait Ableton trop compliqué et avait besoin d'un logiciel simple et efficace:

G: "On enregistre des pistes sur Ableton Lite (pied-de-page) sur un ordi avant de faire un export, de tout mettre sur le Mac sur GarageBand. GarageBand avait ce côté beaucoup plus intuitif, c'est un logiciel d'éveil. C'était parfait pour mettre un pied dedans gentiment, on avait aucune connaissance de comment on enregistre un son"

Par la suite, il se met sur Logic, qu'il trouve peu cher et dans la continuité de GarageBand:

G: "Logic est venu dans un 2e temps, ensuite j'ai acheté mon Mac et j'ai enregistré mon 1er EP sur GarageBand. GarageBand c'est gratuit, hyper intuitif et ça te permet beaucoup de choses, t'as de la matière, t'as de quoi avancer. Logic du coup je l'ai acheté cet été pour mon anniversaire, 200 euros c'est vraiment pas cher, c'est facile d'utilisation c'est super efficace.

C'est là où ils sont très forts, ils arrivent à toucher tout le monde, si t'es une merde tu peux faire un truc, si t'es pas très à l'aise aussi, si t'es un pro aussi. Tu peux avoir des résultats intéressants sans rien y connaître”

On peut voir que ses usages ne se réduisent pas aux aspects techniques du logiciel mais tournent presque entièrement autour de l'enregistrement d'instruments physiques et la composition sur plusieurs pistes avec quelques instruments virtuels. Il raconte son parcours habituel d'usages sur le logiciel:

G: “Mon habitude quand j'arrive sur Logic, en fonction de mes objectifs, si je veux enregistrer une guitare et bah à ce moment tu règles les paramètres, t'enregistres, tu réécoutes, tu commences à mettre tes effets dessus, ta reverb, ton égalisateur, et une fois que t'as ça t'avances sur la suite. Pour ce qui est des synthés, je sais qu'à chaque fois ce que je fais c'est que je commence à taffer avec un piano. Je me dis que c'est le plus sobre, le plus pur, le moins altéré, une fois qu'une ligne est propre au piano ta ligne sera propre avec l'instrument bien réglé. Ensuite tu vas sur tous les instruments et tu les passes un par un. Paramétrages qui existent déjà donc c'est intuitif, facile, sympa, c'est pas horrible de chercher des sonorités sur logic.”

Gaëtan connaît les termes techniques “égalisateur”, “reverb” mais il s'en sert toujours autour des instruments et en allant peu dans les détails. Sans analyser son processus de création et en restant sur ses usages, on observe qu'il se sert d'abord des presets et ne va pas beaucoup plus loin à chaque fois. Plutôt que de changer lui-même la sonorité de l'instrument, il va tester des instruments déjà existants jusqu'à être satisfait.

De l'autre côté, on retrouve Amaël qui a commencé la musique par la MAO et qui a une utilisation très poussée d'Ableton Live. Ce logiciel est adapté à sa manière de créer qui possède plusieurs caractéristiques de la musique électronique. Il dit en effet baser avant tout ses œuvres sur des boucles et sur des échantillons, n'hésite pas à personnaliser en profondeur ses instruments et ses effets (il va créer et modifier lui-même ses sonorités de batterie) et place son logiciel entièrement au cœur de son processus de création.

Marion, une autre enquêtée, explique à la fin de son entretien qu'une de ses amies a une pratique similaire à celle d'Amaël dans le sens où elle maîtrise son logiciel, y est très ordonnée et que son processus de création est très adapté à la musique électronique. Elle va en effet créer les pistes et les sonorités en premier lieu avant de baser sa composition sur une boucle particulièrement travaillée. Même si cet exemple sort vraiment de l'aspect technique du logiciel, on a là un exemple de chemins d'usages qui permettent d'aboutir à l'œuvre finale.

A ce stade de l'enquête, on a surtout observé des différences entre les ingénieurs du son professionnel.le.s et les amateur.ice.s. Les différences d'usages se retrouvent principalement au niveau du processus de création (surtout si le style de musique est électronique ou non), mais les usages techniques ne semblent pas varier entre les instrumentistes et les personnes les plus attirées par la dimension électronique.

II.C. Utiliser un DAW est avant tout une expérience psychologique particulière et puissante

Les usages techniques du logiciel varient d'abord individuellement

On pourrait aussi penser qu'il y a une homogénéité dans l'utilisation même du logiciel, mais ce n'est pas parce qu'il n'y a pas de différences par rapport aux types de pratiques qu'il n'y a pas de variations entre individus. Il faut donc d'abord s'intéresser au niveau individuel si on veut par la suite élargir à un niveau plus général.

Les activités numériques, notamment dans un cadre de travail, dépendent d'une interaction homme-machine qui dépend elle-même d'une (ou plusieurs) machine(s) et d'un être humain. Devant la même machine ou la même interface, des humains peuvent avoir des usages extrêmement variés, surtout si la machine en face offre des possibilités très complexes. C'est justement le cas des DAW, qui comme on l'a vu permettent plusieurs types de pratiques avec le même outil, et avec lesquels *il est possible d'obtenir le même résultat en passant par plusieurs chemins.*

Ce phénomène peut d'abord s'appliquer au niveau technique des usages. Si l'on veut par exemple dupliquer une portion de musique (clip), il faut nécessairement cliquer dessus avec la souris, mais il est possible par la suite soit d'utiliser le raccourci "Ctrl+d" qui le met automatiquement à la suite, soit d'utiliser "Ctrl+c" puis "Ctrl+v" pour faire un copier/coller. Sur Ableton Live il est également possible de faire glisser la souris après avoir cliqué sur le bout du clip : si le clip dure quatre mesures lui-même et quatre mesures sur l'écran arrangement où on l'a déposé, alors il va se dupliquer automatiquement toutes les quatre mesures. Cet exemple montre qu'il y a 3 possibilités pour obtenir le même résultat au niveau purement technique des usages.

On retrouve le même phénomène au niveau des usages "technique pour la pratique audio/musicale". Si l'on veut par exemple qu'une ligne de synthétiseur soit plus ronde, on peut utiliser plusieurs effets audio comme le chorus, l'amplificateur, de la réverbération... Ces effets peuvent exister sur le logiciel lui-même ou bien sur des plug-ins. Les musicien.ne.s et ingénieurs du son voulant atteindre le même résultat vont donc avoir des pratiques différentes en fonction de leur expérience, de leurs préférences, de leurs habitudes, mais aussi de leur connaissance du domaine. Certaines de ces pratiques sont certainement meilleures que d'autres mais il n'y a pas de meilleur choix objectif car cela dépend du processus de travail et de création de chaque personne.

Ce sujet a justement pu être abordé lors de l'entretien avec Léon, qui parle d'appropriations différentes du logiciel:

L : "... j'ai un pote quand il passe à la maison qui me fait toujours découvrir de nouvelles fonctionnalités. Là je viens d'acheter Ableton 11, c'est la première fois que j'achète du matos sur l'ordi, je suis super content de mon achat au final parce que c'était chiant les cracks, là je suis super content d'avoir le truc réglo, et du coup j'découvre des nouvelles fonctionnalités encore. Là j'étais avec le 9 donc j'ai raté les fonctionnalités du 10, donc j'ai encore plein de trucs à découvrir sur le DAW et ça c'est cool, après le côté global du truc je l'ai vite compris, l'architecture en musique, mais je vais pas te cacher qu'il y a encore des fonctionnalités un peu obscures que je connais pas et qui peut-être me faciliteraient la vie, il y a de quoi apprendre beaucoup."

R : "De toute façon t'utilises jamais complètement un logiciel."

L : "C'est énorme un DAW ! C'est vraiment énorme. Donc les gens vont se servir des fonctionnalités de base du DAW et télécharger des packs et des packs et des plug et à travers

cet espace ils vont se faire une sorte de confort dans les réflexes qu'ils vont avoir. Ils savent que tel plug, que tel preset... mais en soi juste le DAW te permet de faire des choses énormes.”

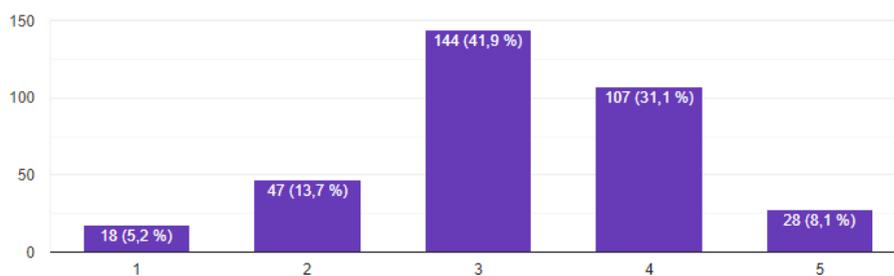
Léon explique ici que ses pratiques varient en fonction de sa connaissance par définition incomplète du logiciel et de sa version. Malgré le fait de faire des études en informatique musicale et de pratiquer la MAO depuis plusieurs années, il a conscience que sa maîtrise d'Ableton est partielle et se distingue de ce qu'il appelle les “cracks du logiciel”, c'est-à-dire les personnes qui en ont une très bonne connaissance. Il emploie le terme de “confort” pour parler du fait que le logiciel va être approprié de manière différente, ce qui fait directement appel à une expérience positive et fluide dans l'utilisation.

Le questionnaire corrobore l'existence d'appropriations différentes et singulières car les réponses sur les usages varient malgré un niveau de pratique moyen assez élevé.

A la question “Est-ce que tu penses qu'il est compliqué d'utiliser ton logiciel ?”, on obtient:

Est-ce que tu penses qu'il est compliqué de bien utiliser ton logiciel ?

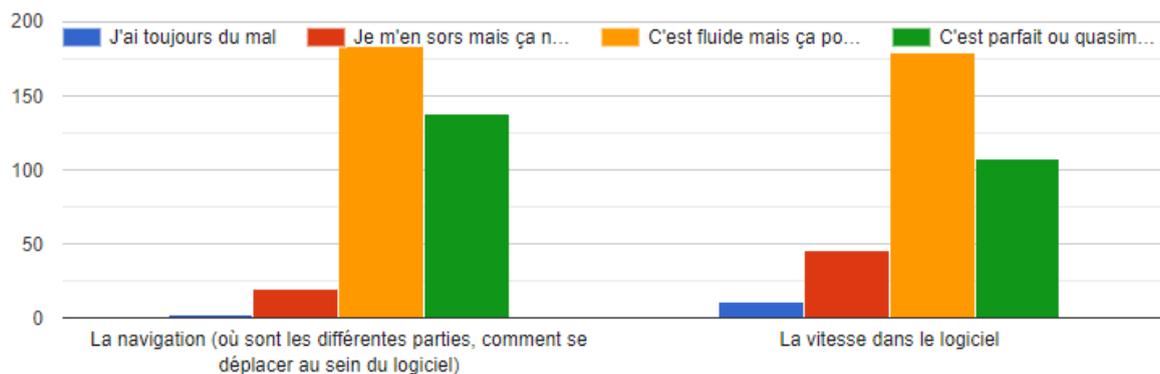
344 réponses



Les réponses sont très variées et parlent moins de la difficulté du logiciel lui-même que des représentations sur la bonne utilisation du logiciel.

A la question “Est-ce que tu penses avoir progressé dans la navigation et la vitesse dans le logiciel ?”, on obtient:

Est-ce que tu penses avoir progressé dans:



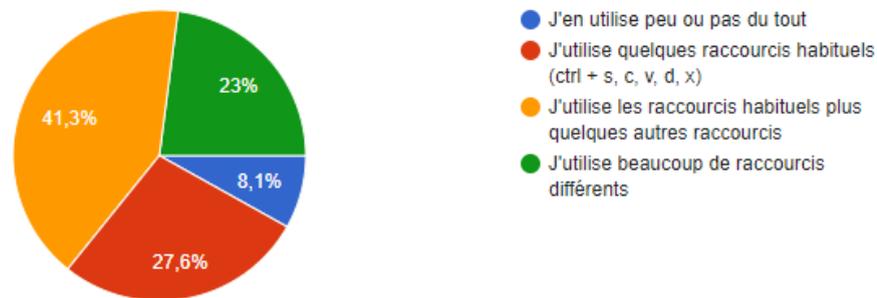
Les réponses sont assez similaires; il est juste possible de dire qu’il est un peu plus compliqué d’être rapide que de savoir naviguer dans un DAW, même si ces deux aspects restent difficilement comparables. Si cette question n’est pas évidente car il est très dur de pouvoir s’autoévaluer sur le niveau corporel des usages, on peut au moins déduire que celui-ci varie entre les personnes.

Il en est de même pour l’utilisation des raccourcis. Ceux-ci permettent de gagner du temps mais en font parfois gagner tellement peu qu’il ne semble pas si utile de les connaître.

A la question “A propos de l’utilisation des raccourcis”, la réponse est hétérogène:

A propos de l'utilisation des raccourcis

344 réponses



On pourrait penser, comme pour les résultats déjà obtenus sur les ingénieurs du son, que plus une personne connaît le logiciel, plus elle utilise de raccourcis. Les entretiens viennent mettre à mal cette hypothèse, notamment avec Léon qui dit beaucoup utiliser la souris.

L : “Mais encore une fois je suis pas un crack sur Ableton, j’connais pas les raccourcis clavier d’Ableton (...). Moi j’utilise que les copier/coller, dupliquer, quelques raccourcis comme ça quoi. Mais sinon j’utilise beaucoup, peut-être trop la souris quoi.”

Ces usages des raccourcis dépendent aussi des usages d’autres outils que les DAW, comme l’explique Alex qui donne des cours de MAO à des adolescents:

Al: “Moi j’essaye toujours de commencer par les outils qu’ils peuvent à priori connaître via autre chose, justement le copier-coller, le copier-coller à la suite, tous ces trucs-là ils savent faire déjà, c’est des trucs qu’ils ont, c’est des raccourcis qu’ils connaissent déjà sur d’autres logiciels”

On voit ensuite l’importance de l’instinct à propos de l’utilisation des raccourcis. C’est encore plus le cas pour la question sur l’organisation. A la question “A propos de l’organisation”, on obtient:

A propos de l'organisation des:

344 réponses



Cette analyse quantitative montre que les usages techniques dépendent donc beaucoup des personnes et de leurs appropriations, leurs préférences, leurs habitudes. Pourquoi l'usage semble tant individualisé ?

Le logiciel offre un cadre d'usages

Le DAW possède des caractéristiques spécifiques qu'on retrouve dans le champ du numérique, non pas d'un point de vue matériel du point de vue de l'interface. Le design et l'ergonomie sont très réfléchis et sophistiqués; tout est fait pour que l'utilisateur pense et agisse de manière simple et efficace. Le mode de pensée est particulier : décomposition fonctionnelle, répétition, organisation des données, généralisation et paramétrage (L'ancrage théorique de la littérature informatique). On retrouve aussi la sensation d'immersion lors de l'utilisation du logiciel, au même titre que d'autres outils numériques comme les jeux vidéo. Plusieurs personnes dans les entretiens mentionnent ainsi le fait de consacrer des séances assez longues spécifiquement sur un DAW.

A ce propos, l'article dédié aux DAW dans le volume 30 de la revue Réseaux met justement en avant le concept d'*affordance* à propos des stations de travail audio-numériques. Son auteur montre que "la standardisation de leur fonctionnement, leur apparence visuelle et leur convivialité a fait émerger de nouveaux modes de création". S'appuyant sur une approche

écologique de la créativité comme “processus interactif aux multiples entrées”, cet article montre en quoi le DAW offre un cadre interactif qui amène à penser d’une certaine manière. Le concept d’*affordance*, comme “possibilités d’action d’un objet telles que les perçoit l’acteur”, permet de mieux saisir ce processus. Dans notre cas, on peut comprendre en quoi “les mécanismes indispensables au processus de création, tels que l’essai, l’erreur, la production d’éléments sonores appropriés, la structuration d’un morceau de musique et l’organisation spatiale du son dans un enregistrement, sont tous mis en oeuvre grâce à l’affordance des propriétés spécifiques d’un matériel sonore dans un contexte technologique particulier” (pied-de-page)

Les enquêté.e.s ont plusieurs fois parlé du logiciel comme un cadre d’usages, comme un outil qui impose une manière de faire, de penser. Léon en a bien conscience en citant un autre type de logiciels de création musicale, les *trackers*:

L : “Après là moi je suis en train de m’ouvrir à des DAW qui ont une toute autre logique qui sont les trackers. C’est totalement une autre manière de concevoir l’écriture de la musique parce que ça se fait qu’à travers des raccourcis clavier et que c’est vertical. Le plus connu c’est Renoise, ça date de l’Amiga, la plupart des sons jungle et 8bit ont été composés sur des trackers, et j’t’encourage à aller voir ça. C’est des DAW aussi mais on est pas sur cette interface timeline.”

R : “Trackers t’as que des cases quoi, le temps est découpé en cases...”

L : “Le temps est découpé en cases verticales et tu crées l’architecture de ton morceau avec plusieurs tableaux, et tu passes du tableau 1 au tableau 2... (...) C’est totalement une autre école. Il y a le mainstream qui compose sur des DAW comme toi et moi et il y a une école très geek qui elle est sur des trackers et c’est une religion quoi les trackers pour eux. Moi je le fais maintenant sur Ableton, c’est pas compliqué, mais là le logiciel te pousse vraiment à faire ça, c’est vraiment pas mal. Pour obtenir ce genre de rendu c’est beaucoup plus fluide apparemment. “

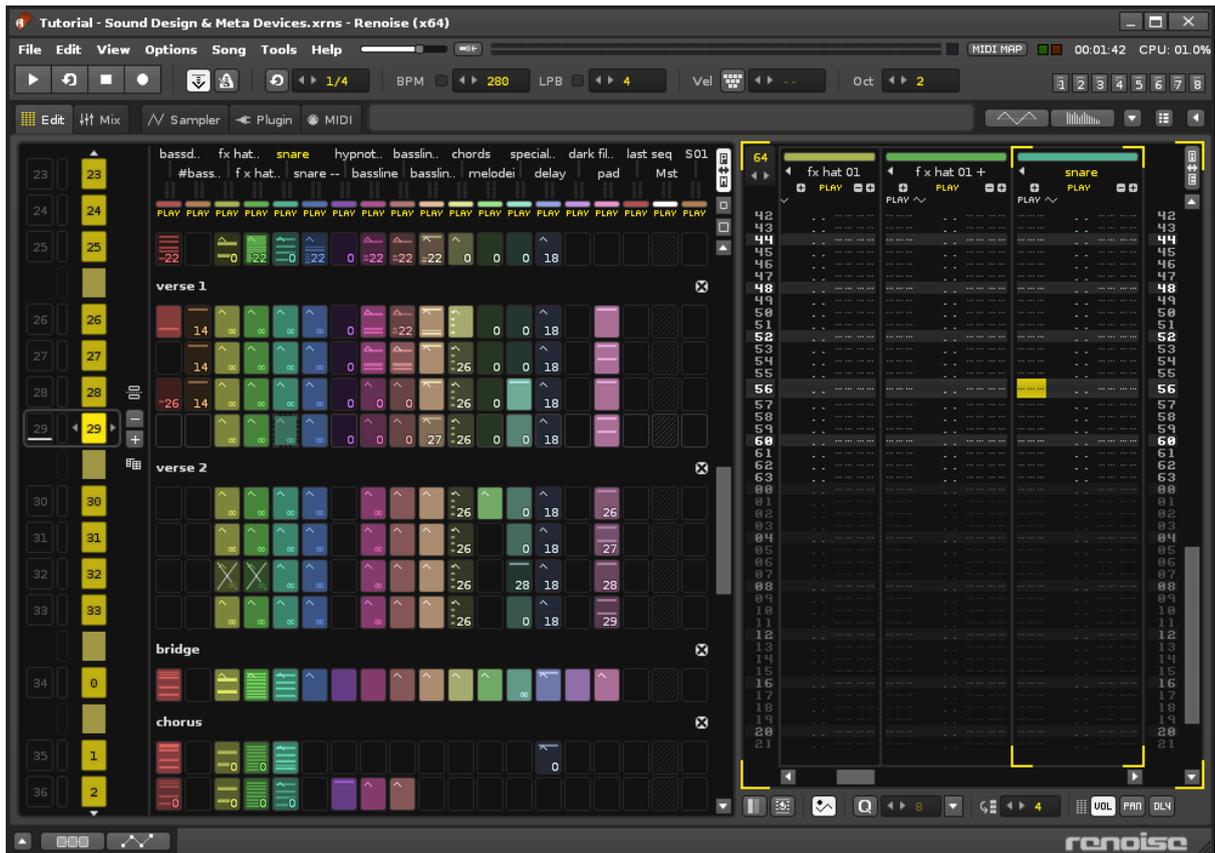


Image 5: le tracker Renoise.

Il met en avant l'*affordance* des logiciels en expliquant qu'on peut presque faire la même chose avec des DAW différents. Ce qui change vraiment, c'est donc ce que le logiciel *encourage* à faire et le degré de *fluidité* avec lequel on peut effectuer un certain type de tâche. Il met d'autant plus en avant l'*affordance* que selon lui, "il n'y a pas 15 000 manières de traiter le son":

L: "Il y a quatre manières de traiter le son, tu peux le traiter sur son aspect harmonique, tu peux le traiter sur son aspect temporel, tu peux avoir des répétitions de ce son, tu peux le couper, ou l'enrichir... il y a vraiment peu de manières de traiter le son. Quand tu démarques dans ce monde tu dis wow il y en a des tonnes et des tonnes des effets, en fait non, il y a juste des cocktails d'effets avec des noms nouveaux parce qu'il y a un monde du marché qui reprend ça et qui doit venir te dire « wow regarde comme mon effet est neuf et est incroyable » mais moi je connais des gens qui, enfin sur Ableton tu as des effets c'est des effets classiques, reverb delay... si tu sais te balader dans ces effets là tu peux produire ce que tu veux en fait. Je suis convaincu de ça. Après si tu veux tu peux télécharger les super effets

avec les très beaux graphismes et te balader dans les presets et te dire « wow ça marche bien » et puis avoir 15 000 plug sur ton ordi. Moi j'ai la suite waves c'est fou comme c'est énorme, je l'ai pas acheté d'ailleurs, et tu te balades tu peux avoir plein de presets, et il te mettent des noms *il caricature dans son ton* pour les boutons différents tu te dis « wow » mais c'est toujours le même euh... t'as pas 15 000 manières de traiter le son (...) sur Renoise l'interface est différente mais tu refais la même chose, mais l'interface est différente, mais encore une fois il y a pas 15 000 manières de traiter le son”

Dans l'exemple des *trackers*, le cadre d'usages se situe au processus de création et des techniques employées pour la musique que l'on veut créer. Il peut également se situer davantage au niveau du ressenti. Gaëtan, par exemple, a mis avant le fait que l'esthétique du logiciel lui donne ou ne lui donne pas envie de travailler:

G: “Ableton c'est abject à regarder, ça te donne pas envie de travailler, là Logic est joli, intuitif. Quand je vois un logiciel gris il y a aucun effort qui est fait pour que le logiciel soit agréable”

Lui aussi a conscience du fait que le design du logiciel l'influence dans sa pratique. Enfin, Alex a quant à lui fait un choix en fonction des deux critères qui viennent d'être cités, c'est-à-dire à la fois en fonction de l'affordance esthétique et de l'affordance technique:

Al: “... avec le recul je sais même pas comment je fais sur FL, vraiment je pourrais pas me séparer d'Ableton aujourd'hui, et ça s'est pas fait tout de suite, j'ai essayé une première fois mais ça m'a paru archi austère comme interface parce que FL c'est un peu genre plein de couleurs c'est joli machin et Ableton c'est quand même archi austère comme truc *rires*c'est tout gris voilà. Au début c'est un peu déroutant et j'ai mis une année à faire la transition et voilà, ça doit faire quatre cinq ans que je suis sur Ableton et je regrette pas du tout, c'est vraiment trop cool, les outils me paraissent trop cool.”

En observant l'usage de manière dynamique, on peut voir à quel point le logiciel et son interface ont un effet très fort sur les musicien.ne.s . Ainsi, les entretiens montrent en quoi le logiciel change, au-delà d'une meilleure culture sur les différents logiciels et d'une

amélioration de leur maîtrise, la manière de penser la musique. L'influence du logiciel se voit ainsi non seulement au niveau de l'*affordance*, au *niveau technique des usages*, mais aussi au *niveau technique pour la pratique* des usages. Ainsi, si Gaëtan se sert des DAW pour sa pratique instrumentale, pour l'enregistrement et pour la composition, son utilisation lui a fait découvrir de nouvelles dimensions créatives. En observant différents outils, il s'est intéressé à certains aspects du mixage et du design sonore, même s'il continue d'utiliser beaucoup de *presets*. Il en est de même pour Marion, à l'origine surtout instrumentiste, qui est de plus en plus intéressée par les possibilités du design sonore du fait de l'utilisation d'Ableton Live:

R: "Mais du coup est-ce que t'as déjà été plus loin dans le design sonore, dans le bidouillage de synthétiseur ou ce genre de choses ?"

M: "Ouais ça je le fais de plus en plus mais c'est encore pas mal de pif. Je teste des trucs. Maintenant je le fais systématiquement. Bah justement avec cette copine là qui fait du son, je me suis rendu compte qu'elle avant de jouer l'instrument elle le travaille à fond, elle sait exactement comme il va sonner, elle fait tous les réglages avant de jouer, mais moi je suis pas dans cet extrême-là mais justement je vais prendre plus de temps à me dire, peut-être même avant de poser la voix, là je veux que ça sonne comme ça, et là je vais plus faire des réglages, mais ça reste du pif un peu, c'est pas très technique quoi."

R: "Mais ça t'intéresse quand même."

M: "Ouais ! Ça m'intéresse mais j'ai moins la patience pour ça"

Cela permet de mettre l'accent sur un dernier point, à savoir que le *cadre d'usages est perçu différemment en fonction du temps passé sur le logiciel*. Il paraît pertinent de coupler ce concept d'*affordance* avec celui d'expérience, car le premier varie fortement en fonction du deuxième. L'expérience se révèle très importante dans la compréhension et l'évolution du cadre d'usage. Dans les quatre derniers exemples, Léon et Alex mettent en avant cette *affordance technique* face à l'*affordance esthétique* de Gaëtan, moins expérimenté, et face à Manon, qui n'en parle pas du tout. Néanmoins, tous-tes ont été influencé.e.s par le logiciel, soit directement, au *niveau technique*, soit indirectement, au *niveau de la pratique*.

Il semble donc pertinent de s'intéresser à l'expérience comme facteur de différenciation entre les usages. Ainsi, en adoptant la même méthodologie que sur les données du questionnaire

mais en l'appliquant d'une part aux personnes ayant peu utilisé le logiciel et d'autre part aux personnes l'ayant beaucoup utilisé, on obtient:

Niveau d'expérience	Entre 1 et 3	5
J'utilise un seul logiciel	13%	28%
J'en ai utilisé "un seul" ou "aucun" avant	54%	39%
Je consacre un temps inférieur à très souvent"	79%	23%
Mon logiciel est "compliqué" ou "très compliqué" à utiliser	46%	37%
Je m'en sors en navigation	19%	2%
Je m'en sors niveau vitesse	28%	9%
J'utilise peu de raccourcis	19%	4%
J'utilise beaucoup de raccourcis	15%	31%
Je m'organise au feeling	54%	31%

On voit ici que le temps passé sur le logiciel est un gros facteur de différenciation des usages, tant dans la compréhension globale des DAW que dans la perception de leur complexité. Les personnes ayant passé beaucoup de temps sur une station de travail audionumérique ces dernières années ont une maîtrise plus développée du logiciel; elles naviguent mieux, sont plus rapides, utilisent davantage de raccourcis et s'organisent davantage.

Ainsi, on voit qu'un DAW offre un cadre d'usages en soi qui va varier en fonction du type de pratiques individuelles mais aussi de l'expérience, qui permet à la fois de mieux maîtriser le logiciel et de mieux comprendre le cadre qu'il offre. Au-delà de l'aspect technique du logiciel, qui est la base du raisonnement de cette enquête, les musicien.ne.s plus expérimenté.e.s sur les DAW semblent avoir tendance à avoir davantage conscience de l'*affordance* spécifique du DAW qu'ils et elles utilisent. (pied-de-page Cela peut expliquer

pourquoi le marché des objets audionumériques physiques (surfaces de contrôle ou instruments numériques analogiques) se développe en parallèle au marché des DAW malgré la puissance du software. Cela prouve que l'importance de l'ergonomie dans le processus de travail est comprise par un certain nombre de musiciens électroniques.)

Il reste un dernier point à interroger pour pleinement comprendre les différences entre les usages. Les données issues des entretiens montrent que pour un même logiciel, un même niveau d'expérience, un même type de pratique musicale et professionnelle, il peut subsister des variations entre les manières d'utiliser le logiciel. Léon et Amaël sont tous deux à un niveau avancé sur Ableton, ont un processus de création très électronique basé sur l'utilisation de samples et de boucles, mais n'ont pas la même utilisation du logiciel. A ce stade, il semble utile de s'intéresser à des variations qui ne relèvent pas de tendances générales mais de manières de faire spécifiques selon les usagers.

Le rapport à la technique

On peut en effet affirmer qu'il existe un dernier facteur de différenciation, plus difficile à percevoir: le *rapport individuel global à la technique ou à l'informatique*. Il ne s'agit pas ici de "la littératie numérique" ou de "la littératie informatique" qui s'intéresse aux compétences nécessaires à une bonne utilisation des technologies numériques. L'objectif est plutôt d'examiner un rapport à la technique plus large qui, au-delà de compétences ou de capacités, traite plutôt d'une *attraction* ou d'une *répulsion* personnelle qui peut aller de la fascination jusqu'au rejet. Dans le cas des enquêtées, on peut distinguer trois idéaux-types:

D'un côté du spectre, on trouve des personnes ayant une très forte attirance pour la dimension technique, à savoir l'expérimentation, le fait de fabriquer et transformer quelque chose de façon rapide et artisanale. Chez Amaël, cette attirance a pu se développer dès son enfance, et il valorise cette approche encore aujourd'hui:

Am: "Souvent il vaut mieux ne pas savoir faire un truc et trouver une manière détournée de le faire"

Le fait de ne pas comprendre ce qu'il fait ne va pas le décourager mais va au contraire lui donner envie d'expérimenter, de passer par des chemins différents pour arriver à son but. C'est d'ailleurs en accord avec son processus de création:

Am: "Sinon en général j'ai pas trop de règles."

De la même manière qu'Amaël, le logiciel est à la base du processus de création d'Alex, qui a lui aussi développé une passion pour la création sur logiciel à l'adolescence. Au-delà de l'utilisation de DAW, il dit avoir développé par la suite un véritable enthousiasme dans la recherche de plug-ins, d'effets, de sonorités fonctionnant de manière différentes et nouvelles:

Al: "La suite waves t'as des filtres, des compresseurs, un EQ, c'est vraiment un package, ils reprennent beaucoup comme plein d'autres marques des compresseurs physiques dont ils vont prendre l'empreinte sonore et ils vont les reproduire en plug, t'as des reverb qui sont assez jolies, et puis voilà les fab filter je les utilise beaucoup. Et ce qui est assez drôle avec ces trucs-là c'est que pendant je sais pas trois-quatre ans je les ai énormément tous utilisés, j'en téléchargeais plein, c'était vraiment, j'étais en recherche constante de ces trucs-là."

Léon a quant à lui développé une fascination non pas pour les nouveaux plug-ins mais pour les anciens objets numériques comme les logiciels datant de l'époque des ordinateurs Amiga, d'où le fait qu'il y ai cité les *trackers*. Il parle notamment du fait que certaines personnes soient encore plus passionnés que lui par cette manière de composer très "rétro":

L: "C'est totalement une autre école. Il y a le mainstream qui compose sur des DAW comme toi et moi et il y a une école très geek qui elle est sur des trackers et c'est une religion quoi les trackers pour eux."

Son attirance pour la dimension technique des DAW ou plus largement de l'audio numérique est très présente mais reste assez différente d'Alex et Amaël. Elle va plutôt dans la direction de l'informatique musicale. A un moment de l'entretien, Léon a pu partager son écran et mettre sa caméra (pied-de-page sorte d'ethnographie par visioconférence) et a montré en quoi

consistait précisément la programmation de musique générative sur *Pure Data*. Se trouvant face à un problème technique, il a passé une bonne vingtaine de minutes à le réparer et a par la suite avoué adorer passer du temps à résoudre ce genre de problèmes, de la même manière qu'il a dit aimer passer du temps à tout faire à la souris plutôt que d'utiliser les raccourcis. C'est un bon exemple qui vient remettre en perspective le cadre du questionnaire, car son rapport positif à la technique ne vient pas s'incarner dans une utilisation plus rapide du logiciel par des raccourcis, comme Amaël, mais par un *plaisir dans l'usage manuel de son DAW*.

On trouve à l'inverse des personnes qui ont une attitude beaucoup plus négative face au logiciel. Corentin dit ne pas vraiment aimer ce genre d'expérience, notamment en comparaison de son vécu d'instrumentiste:

C: "Parfois j'ai l'impression d'être limité, alors que dans une jam(pied-de-page) tu es beaucoup plus libre."

Il a du recul sur son rapport aux nouvelles technologiques, et parle d'un trait de personnalité qui le caractérise:

C: "Je suis impatient mais je vais aller très vite vers ce que je veux vers, c'est de la personnalité. J'ai toujours été très perso dans la musique, j'ai pas eu la patience. Je suis quelqu'un d'assez impatient, j'ai pas eu la patience pour le logiciel (...) je manque de pugnacité, quand tu vois les boutons dans tous les sens, quand tu comprends pas ce qu'il se passe...j'ai un rapport à l'électronique assez biaisé, j'ai très peu de patience sur l'aspect software, ça me rend ouf, le truc plante et t'arrives pas à comprendre pourquoi"

En dehors de son impatience et de sa préférence pour la pratique instrumentale, il a eu du mal à assimiler les bases du logiciel, contrairement à Léon ou d'autres enquêtés.e.s. Il en est de même pour Manon, qui a commencé par regarder ses amis créer sur des DAW avant de le faire elle-même. Elle explique que ses débuts sur le logiciel ont été très lents et qu'elle n'a pas du tout été dans une démarche active de compréhension de son aspect technique:

M: "Je suis tellement pas patiente (...) moi je parlais pas du tout du truc de « ouais je vais apprendre à utiliser les effets » et à quoi sert cet effet-là spécifiquement.

R : “Genre t’as pas eu une phase de déter où tu t’es dis je vais comprendre tous les effets d’Ableton.”

M : Non j’aimerais bien hein ! J’aimerais bien parce qu’il y a des moments où c’est un peu frustrant de faire des trucs au pif et de pas vraiment comprendre, j’tourne des trucs, je sais pas ce que je fais mais... (..) j’ai pas une approche super logique, technique du logiciel lui-même. Donc j’ai vraiment fait de la merde pendant je pense 2 ans, c’était un truc un peu intuitif où je testais des trucs”

On trouve entre ces deux extrêmes des personnes ayant un comportement sans doute plus normal ou du moins qui ne sont ni dans un rapport de passion/de fascination ni dans un rapport de rejet dû à une forte impatience vis-à-vis des nouvelles technologies. De ce point de vue, l’exemple de Gaëtan est intéressant. Il n’a pas spécialement de mal avec l’utilisation de son DAW malgré le fait qu’il s’y soit mis il y a peu de temps, mais à aucun moment son discours n’a permis de voir une quelconque passion pour l’aspect technique du logiciel. On pourrait dire que son rapport au DAW est plus utilitariste car il s’en sert pour des besoins bien précis et attend de son outil qu’il soit avant tout intuitif et simple d’utilisation. Il n’a pas de blocage face à des problèmes éventuels mais n’apprécie pas spécialement non plus s’en occuper, d’où son choix de passer d’Ableton Live à Logic Pro. Il s’est notamment distingué des autres membres de son groupe qui ont eu une attitude semblable à celle de Corentin et Marion:

G: “C’est pas que ça les intéressait pas (le logiciel) mais ça les intéressait moins. Moi j’étais intéressé par l’aspect “vision complète de la composition”, c’est toujours un truc qui m’intéresse, mais eux ils sont restés bloqués sur la mauvaise expérience d’Ableton. Moi je suis pas resté bloqué sur ce truc là, je me suis bougé et j’ai essayé de comprendre comment ça fonctionne”

La première conclusion de cette enquête est que **le rapport aux stations de travail audio numériques doit d’abord se comprendre par rapport à des parcours de vie musicaux individuels et l’utilisation de ces logiciels complexes dépendent de ces pratiques audio et musicales** . Ainsi, les usages techniques sur lesquels on a choisi de se concentrer dépendent du processus de création pour les musiciens, et encore plus si les œuvres sont en musique

électronique. Pour autant la recherche de différenciations semble indiquer que les usages purement techniques sont appropriés de manière subjective car les DAW offrent par leur interface une expérience immersive et des cadres d'usages très riches appropriés en fonction de préférences individuelles. L'attrait pour l'aspect technique dépend d'un rapport positif ou négatif envers les nouvelles technologies et les dispositions sont plus informatiques que sociales. La focalisation sur les usages n'a pas permis de s'ancrer dans un **paradigme bourdieusien** afin de voir les variations possibles de ces dispositions selon les caractéristiques sociales des enquêtés.e.s. **Il pourrait être intéressant d'examiner comment le rapport au temps ou bien la littératie informatique, qui dépendent de ressources distribuées inégalement selon la position sociale, auraient pu modifier leurs utilisations et assimilations des DAW.** On a vu que l'expérience comptait particulièrement, or la possibilité de dégager du temps pour des activités créatives est un marqueur social. Quoi qu'il en soit, il faut à un moment *comprendre comment un DAW fonctionne* et rentrer dans une démarche active d'apprentissage.

TROISIÈME PARTIE:
APPRENDRE UN DAW

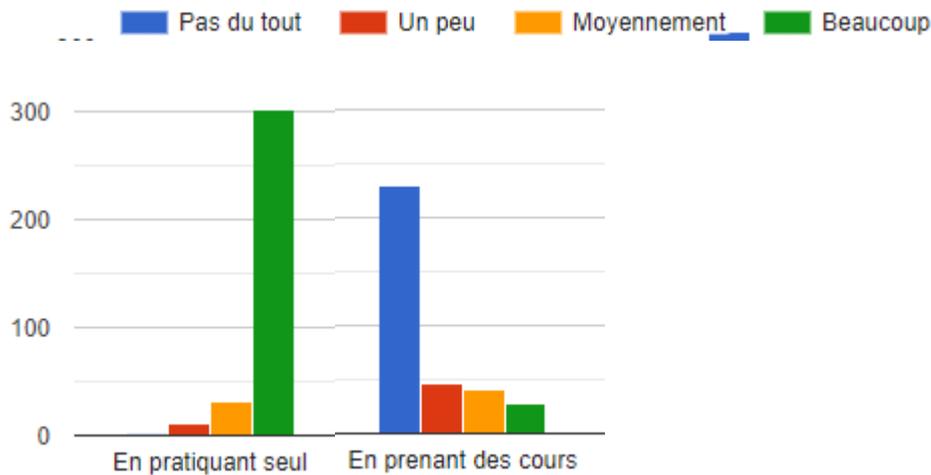
Un postulat de départ de ce mémoire était qu’au-delà de la révolution du home studio, on assistait à une révolution dans les apprentissages, avec en premier lieu l’autoformation gratuite en ligne. Si on a vu que les usages des DAW varient beaucoup individuellement, qu’en-est-il de l’autoformation ? Le but n’est pas cette fois de tenter de déceler des variations mais de rentrer dans une approche plus descriptive.

III.A Un apprentissage informel solitaire écrasant

L’apprentissage est solitaire

Il est courant d’avoir des usages très personnalisés dans la pratique instrumentale. Si l’on prend par exemple la flûte traversière, chaque joueur ou chaque joueuse de cet instrument à vent va développer un style particulier, une certaine manière de se servir du même objet. L’appropriation et les usages sont tous deux individuels. Pour autant, l’apprentissage de la flûte est traditionnellement basé sur une relation professeur/élève. Une bonne partie de la chose se joue certes dans la pratique régulière de l’instrument, dans l’apprentissage de gammes ou de morceaux, mais *la base de l’apprentissage reste collectif*, même à deux. Il est également courant de jouer dans un groupe (comme le soulignait Corentin), que ce soit dans les styles du rock ou du jazz ou dans la musique de chambre, encouragée en conservatoire. Si on pourrait argumenter sur le fait qu’un DAW soit un instrument ou non, il apparaît que son apprentissage est majoritairement solitaire:

Tu as appris à utiliser ce(s) logiciel(s)... (oui c'est un gros tableau):



Les entretiens viennent confirmer cette tendance forte. Chez la totalité des enquêtés, l'autoformation est prépondérante. On a vu que Marion avait observé ses amis utiliser des DAW pendant plusieurs années. Malgré tout le temps passé à côtoyer ces logiciels, elle dit avoir dû pratiquer seule pour vraiment apprendre, tout comme Nathan qui a beaucoup côtoyé des ingénieurs du son en studio sans que cela lui serve plus tard dans la compréhension d'Ableton Live. Marion explique donc avoir passé un cap par sa pratique solitaire:

M: Et du coup là ça fait un petit moment que je m'y met vraiment toute seule, que j'ai pas mal progressé sur les instrus et maintenant je fais surtout, je joue au synthé, il y a un synthé qui est là *elle bouge la caméra pour me montrer le synthé* c'est un Arturia.

Léon aussi a appris majoritairement en autodidacte. Au vu de ses années d'études derrière lui, il fallait lui demander le lien entre ses cours à l'université et l'apprentissage de son DAW:

R : "Et ça pour l'apprendre (le logiciel) c'est par la pratique ou... ?"

L : "Ça c'est moi c'est tout seul".

R : “T’as eu des cours de design sonore ou d’audio mais pas de cours sur le logiciel-même c’est ça ?”

L : “Le prof nous filait le logiciel et à la fac il y a toujours une mentalité de l’open source, là c’était vraiment pour nous faire comprendre la synthèse additive mais j’ai jamais eu de cours sur Ableton, c’était en autodidacte, avec les conseils des proches parce que j’ai des proches qui travaillent qui m’ont conseillé le logiciel, qui m’ont conseillé après pour mon utilisation, en regardant des vidéos, en réalité c’est un travail que j’ai acquis tout seul dans ma chambre en autodidacte.”

Le cas le plus frappant reste néanmoins Alex, qui entame actuellement une carrière de musicien, producteur et beatmaker tout en donnant des cours de musique assistée par ordinateur, notamment en conservatoire. Malgré ses multiples casquettes, qui plus est à son âge, il a quasi-exclusivement appris seul:

R : “Et pour revenir à ce que t’as fait, du coup t’as tout fait en autodidacte, t’as pas eu d’études de son...”

Al : “Et ben moi j’ai tout fait en autodidacte sur le son et appris j’ai aussi appris en allant dans des studios à droite à gauche, cette année j’ai énormément appris là en allant en studio avec Tatiana (...)”

Pourtant, Alex dit avoir cherché à suivre une formation en ingénierie sonore pour solidifier ses compétences:

Al: “J’ai tenté à un moment de faire une formation qui m’a saoulé à balle, je me suis barré au bout de trois mois, c’était vraiment pas fait pour moi parce que c’était une formation orienté ingé son et c’était un peu, ça m’a un peu gonflé, c’était, j’trouvais que c’était pas très, ce que j’aimais pas c’était que c’était très, c’est un peu cette idée-là que je défend un peu dans ces ateliers-là, c’est que pour moi, que ça soit dans l’ingénierie du son ou dans la composition sur des logiciels, il y a pas de règles quoi, il y a des règles, quelques règles qui sont genre très factuelles du genre « si tu veux un mix il faut envoyer une headroom de 6 DB » ok il y en a quelques-unes mais c’est pas...”

Ayant déjà un certain niveau dans la maîtrise du logiciel et dans la compréhension du processus de création d'un morceau, il a du recul sur une formation qu'il trouve trop rigide et peu adaptée à ses besoins. Son cas est très intéressant car **il va dans le sens des résultats d'une étude sur l'autoformation des professionnels de la musique et du son au Québec**⁵⁷. Cette dernière s'est révélée très utile pour ce mémoire, car on y apprend que cette population a de plus en plus tendance à délaissier les formations institutionnelles, notamment à cause de leur coût. **L'autodidaxie** prend de plus en plus d'importance, notamment chez les jeunes musicien.e.s cherchant à se professionnaliser.

Néanmoins, l'exemple de Léon montre qu'il ne s'agit pas nécessairement d'un désistement ou d'une marginalisation mais amène plutôt à *nuancer la capacité des institutions* à former. Il explique ainsi que l'université lui a amené la première de ses facettes, la musique savante et générative, mais lui a été très peu utile dans son autre pratique de création de musique populaire:

R : "Mais après tout est un peu relié non ? Dans ta musique tu te sers de ce que t'as appris..."

L : "Bah pas vraiment."

R : "Ce que t'as appris sur le mixage ?"

L : "Oui ok là tout est relié mais après tu as des propositions esthétiques qui ne sont pas les mêmes. J'ai toujours vu sur des plans séparés les productions électro-acoustiques que je pouvais faire pour la fac et pour moi, et ce que je faisais dans le monde du rap par exemple, et encore une fois encore à côté ce que je fais à côté comme live électro."

Léon a pourtant eu des cours dédiés à un DAW:

L : "Sur Reaper, ma prof de composition m'a demandé de travailler sur Reaper tout simplement parce que c'était le seul DAW gratuit qu'elle pouvait nous faire... Elle elle est sur Pro Tools, la fac pouvait pas nous payer Pro Tools donc elle nous a conseillé Reaper, mais il y

⁵⁷ Martet, S., LUSSIER, M., & BÉLANGER, A. (2020). L'autoformation, nouveau paradigme de développement de carrière dans le contexte numérique? Regards sur le milieu musical montréalais. *tic&société*, 14(1-2), 157-184. L'artiste-entreprise

a eu un accord de la classe pour dire que c'était tout pété donc au final j'ai fait ma pièce sur Ableton et je lui ai envoyé un multipiste sur Reaper parce que moi j'ai pas accroché avec le truc.”

Ce dernier extrait est frappant car il y a eu un accord des élèves pour que *l'université s'adapte à leurs préférences individuelles*. Ca ne pose pas de problèmes avec les DAW car, comme on l'a vu, il est quasiment possible de faire la même chose avec des logiciels différents -il n'est pas sûr que ça s'applique au graphisme ou au montage vidéo. Pour autant, Léon a conscience de l'utilité des cours institutionnels qu'il a pu suivre:

L: Mais le problème c'est qu'avec ça (l'autoformation) tu n'apprends pas le pourquoi, moi j'avais associé les effets au résultat audio, bouger les quantités d'effets au résultat audio. Après quand je me suis retrouvé, même si c'était pas pour travailler sur les DAW en question, quand je me suis retrouvé à avoir des cours d'acoustique musicale, des cours de design sonore, là j'ai vraiment compris ce que je faisais et pourquoi, et ça ça m'a vachement aidé quand je suis revenu sur le truc, et j'aurais pas acquis le « pourquoi » tout seul sur le truc.

Il est donc possible d'en déduire que les institutions ont comme principal intérêt de *solidifier une pratique individuelle du logiciel*. Cela correspond complètement à ce que raconte Amaël sur ses cours de musique assistée par ordinateur quand il avait quinze ans:

Am: “Les cours de MAO on avait quatre profs différents, ils nous montraient surtout ce qui était possible, des instruments complètement fous. Leurs boulots c'était plus d'ouvrir l'esprit, il y avait quelques exercices, faire une compo avec des sons qu'on enregistrerait ensemble, on avait un autre prof plutôt design sonore, lui il nous a plus fait comprendre ce que c'était un compresseur, un EQ, le chemin du son, on avait un prof qui bossait dans le jeu vidéo et encore un autre prof.”

Même pour des adolescents n'ayant jamais ou presque touché à des DAW, la formation ne portait pas sur la maîtrise technique. Cette solidification autour du logiciel concerne donc, au-delà de cet aspect, la théorie du son ainsi que les possibilités offertes par les technologies numériques. Amaël avait ainsi découvert les bases de plusieurs DAW mais

dit avoir été autodidacte avant tout. Il est donc légitime de se demander pourquoi l'autoformation est-elle si adaptée à l'apprentissage de ces outils.

L'apprentissage répond à des besoins précis

Un élément de réponse se trouve au niveau des logiciels eux-mêmes. Au-delà du fait que l'on est rarement plus d'une personne à utiliser un ordinateur, les DAW possèdent plusieurs caractéristiques qui amènent à un apprentissage individuel. On a vu que leur complexité et la diversité des chemins possibles pour le même résultat amènent à une appropriation très personnelle. Être trop lent et ne pas savoir où sont les éléments peut bloquer ou du moins rendre difficile d'atteindre l'objectif initial, et une appropriation qui demande un peu de temps est nécessaire à une utilisation fluide et efficace. Cela implique aussi qu'on ne comprend pas forcément ce que fait une autre personne qui utilise pourtant le même DAW, car elle n'a pas les mêmes usages. Bien comprendre la navigation et le déplacement implique nécessairement une pratique personnelle. Ce travail, qui se trouve surtout au niveau corporel des usages, est donc forcément solitaire.

Deuxièmement, les DAW sont construits de sorte à ce qu'on puisse observer l'entièreté, ou presque, de la chaîne du son. Du volume général jusqu'à des "grains" d'échantillons ou à la forme d'oscillateurs des synthétiseurs, tout est accessible pour une personne qui comprendrait à la fois le fonctionnement du logiciel et l'ingénierie sonore. Cette caractéristique est fondamentale dans l'autoformation des enquêtés ayant une certaine expérience. Ainsi Amaël semble être un des musiciens les plus connaisseurs des DAW et a intégré cette logique. S'il va assez profondément dans les possibilités techniques qu'offre le logiciel, notamment dans le design sonore, il a choisi de s'arrêter à un certain niveau puisqu'il connaît mais n'utilise pas *Max for Live*. Cette fonctionnalité d'Ableton Live permet, de la même manière que *Pure Data*, de faire de l'informatique musicale en remontant à la toute base du son. Amaël pourrait s'y plonger et apprendre à utiliser cet outil présent sur son logiciel, comme il l'a fait pour d'autres parties d'Ableton dont il a parlé pendant l'entretien, mais il ne l'a pas fait.

Gaëtan, pourtant plus novice, a lui aussi fait des choix dans son apprentissage par rapport à ce qui s'offrait à lui. Il a préféré se plonger dans des plug-ins de mixage pour améliorer la qualité sonore de ses compositions plutôt que de tenter de comprendre par exemple les paramètres à la base de ses sons de synthétiseurs, qu'il *étaient pourtant visibles*.

Cette réflexion permet d'aller plus loin que ce qui avait été dit précédemment. **Non seulement le logiciel modifie la vision que l'on a de la musique, mais il peut dans certaines conditions donner envie de s'intéresser à des aspects plus techniques comme le mixage et le design sonore parce qu'ils sont à portée de main.** On peut commencer à apprendre seul à partir d'essais/erreurs, sans avoir nécessairement un bagage théorique.

Cela recoupe complètement le point de vue de Léon sur l'autoformation et la vulgarisation:

L: "(...) on s'autoforme pas sur Garageband quoi, parce que justement c'est toute la notion de la vulgarisation. Est-ce que quand tu vulgarises quelque chose tu permets vraiment à la personne la possibilité de s'informer derrière ? Et bah pas vraiment. Un bon vulgarisateur c'est celui qui va toucher la personne pour que la personne puisse s'informer derrière. Je pense que GarageBand c'est pas quelque chose qui t'amène à ça, parce que c'est très simplifié, c'est une version mobile, et du coup c'est hop je bouge mon doigt et j'obtiens beaucoup. Tandis qu'au final un plug avec des presets il fait quelque chose qui est pas mal niveau vulgarisation parce que tu peux voir les boutons bouger en fonction des presets et tu finis par comprendre à quoi ils servent et tu peux y toucher."

On peut donc en quelque sorte *choisir le niveau technique où l'on souhaite arriver* par rapport à des besoins personnels.

Enfin, le reste de l'apprentissage se fait surtout au niveau des besoins à un moment donné. Contrairement à la rédaction d'un mémoire (par exemple...) où l'on va avoir besoin de s'intéresser aux connaissances théoriques sur le sujet en amont de la rédaction, il ne serait pas pertinent d'apprendre des outils du logiciel que l'on est même pas sur d'utiliser. Ainsi, l'apprentissage de parties du logiciel, de signification des boutons, d'outils d'organisation, bref d'éléments se situant au niveau technique du logiciel correspond à des *besoins précis* en fonction d'un *but précis*. Bien entendu tout cela est plus complexe et les usagers des DAW ne

sont pas aussi utilitaristes ou calculateurs. Il semble néanmoins y avoir une tendance au tâtonnement, à l'essai-erreur, et cette manière d'apprendre peut même être valorisée:

Al: "c'est un peu cette idée-là que je défend un peu dans ces ateliers-là, c'est que pour moi, que ça soit dans l'ingénierie du son ou dans la composition sur des logiciels, il y a pas de règles quoi"

Il est en tout cas certain qu'une majorité de l'apprentissage se fasse par la pratique. Ce *learning by doing* bien connu est d'ailleurs propre à la culture informatique et à une certaine culture dans les musiques électroniques. Dans ces essais-erreurs, l'écoute semble primordiale:

L : Quand je bouge le cutoff ça fait ça, ok c'est ça le cutoff. Il y avait beaucoup d'apprentissage qui se fait en parallèle entre ce que j'entendais, ce que je bougeais, et le nom des trucs quoi.

Ca peut être plutôt au niveau technique pour la pratique comme Marion qui a dit plusieurs fois ne pas avoir une vision technique du logiciel mais qui a pourtant expliqué qu'elle tâtonnait par rapport à ce qu'elle entendait.

On voit donc pourquoi la dimension individuelle de l'apprentissage est au cœur du processus. C'est la plus efficace, la plus rapide et même parfois la plus valorisée. C'est un peu interprétatif mais ça fait sûrement partie de la culture des usagers des DAW, en tout cas les ingénieurs du son et les musiciens électroniques.

Cela permet donc à la fois d'expliquer pourquoi l'apprentissage individuel est tant valorisé et de contextualiser la place de l'apprentissage en ligne. Or pour apprendre seul, le Web prend de plus en plus de place. Se former individuellement en fonction de ses propres besoins n'est possible que parce qu'on peut avoir accès en ligne de manière instantanée à une quantité énorme de ressource

III.B. Une autoformation en ligne marginale mais essentielle

Avec l'énorme expansion de l'utilisation du web depuis 25 ans et un partage de contenus de plus en plus conséquent, il est certain que l'apprentissage en ligne est lui aussi un facteur qui peut expliquer la valorisation de l'autoformation. Il est sur ce point remarquable qu'un grand nombre de ces ressources proviennent d'amateurs et non de professionnels. Désormais, comme le souligne Patrice Flichy⁵⁸, « les productions des amateurs se trouvent au cœur des dispositifs de communication ». Cet amateurisme en ligne se retrouve dans trois grands domaines, la chose publique, la connaissance et l'art. On peut se douter que l'autoformation aux DAW concerne les deux derniers.

Les espaces numériques d'apprentissage

On peut donc trouver sur le web une quantité de plus en plus grande de contenu sur les technologies audionumériques. Si l'enquête n'a pas porté spécifiquement sur les espaces en ligne, il est possible de distinguer plusieurs types d'espaces avec une grande activité sur l'apprentissage d'informations sur les DAW. Ils s'agencent principalement (et pas exclusivement) autour de grandes plateformes dans la dynamique globale de concentration du pouvoir par et autour des GAFAM. En plus de leur appartenance ou non à une plateforme, il faut porter attention à l'agencement de ces espaces: beaucoup de ressources en ligne sur les DAW sont partagées entre des individus qui ne connaissent pas et qui obéissent à une organisation politique plus ou moins horizontale en fonction de la structure technique de l'espace et des règles communes. Cet agencement influence, sans déterminer, un certain degré de collaborativité, avec d'un côté un partage complet entre personnes ayant les mêmes droits et de l'autre un simple affichage d'informations sans possibilité de commenter. Enfin, ces espaces varient dans leur contenu même, et chaque espace offre des informations particulières, ou présentées d'une manière particulière.

⁵⁸ Flichy, P. (2014). *Le Sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique: Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*. Média Diffusion.

Il s'agit maintenant de les passer en revue en faisant le lien avec les entretiens quand cela est pertinent en se concentrant d'abord sur les deux plus grosses plateformes d'apprentissage sur les DAW que sont Facebook et YouTube. Elles sont des terrains secondaires par rapport aux entretiens et au questionnaire mais ont tout de même occuper une place importante dans l'avancée de ce mémoire.

- Facebook

Facebook est l'un des plus importants réseaux sociaux. Créé en 2004, il est représentatif du "Web 2.0" (ou Web participatif) qui désigne le passage d'un nouveau cap dans les usages des technologies du World Wide Web avec la mise en relation massive d'individus possédant peu de compétences techniques. D'abord utilisé conformément à son but initial, dans la lignée des blogs, on a assisté à un détournement des usages. En effet, au-delà du partage de photos ou de messages avec ses ami.e.s, on s'est mis à échanger avec des personnes situées en dehors des cercles classiques de sociabilité que sont la famille, les groupes de pairs, les études ou le milieu professionnel. On peut trouver de nombreux "groupes" ou "pages" sur des sujets très variés, comme l'humour (avec notamment la culture numérique des "memes") ou la politique (avec le fameux mouvement social et politique des "gilets jaunes"). On trouve ainsi de nombreux espaces numériques plus ou moins spécialisés où échanger des informations sur des sujets comme le karting, la généalogie... ou les technologies audionumériques.

Afin de bien comprendre ces espaces, il est nécessaire de rentrer dans les détails de la plateforme. On différencie les "posts" (ou publications) des commentaires, les premiers étant le premier niveau de données qui apparaît sur un espace et les seconds dépendant des posts avec une structure en arborescence. On peut publier ou commenter sur des espaces de formes différentes comme les profils, les pages, les groupes ou les événements. Les profils sont souvent utilisés pour désigner une seule personne et les événements correspondent à des moments éphémères comme une soirée, un concert ou un rassemblement. Ils sont peu intéressants dans notre cas. Les "pages" désignent des endroits bien définis par la plateforme où seul l'administrateur peut créer des posts et tous les utilisateurs peuvent commenter. Il va

s'agir par exemple de personnalités publiques ou d'institutions, ou d'artistes qui partagent du contenu.

Les **groupes** sont bien différents et plus complexes. Ils fonctionnent beaucoup plus sur le principe du **forum** en permettant un dialogue horizontal entre des membres qui peuvent eux-mêmes partager des publications. Il existe néanmoins beaucoup de type de groupes en fonction notamment de s'ils sont "publics" (tout le monde peut partager ou commenter), "fermés" (il faut être accepté dans le groupe pour voir, partager et commenter) ou secrets (mêmes caractéristiques que les groupes fermés mais le nom du groupe et des administrateurs n'apparaissent pas dans les recherches). Les groupes non-publics sont très divers car ils dépendent de l'administration du groupe qui peut choisir les membres selon des critères plus ou moins contraignants et qui peut choisir ou pas de filtrer les publications des membres. Un groupe non-public peut donc avoir un fonctionnement parfaitement horizontal ou parfaitement vertical. Il varie d'autant plus qu'il dépend des normes et valeurs de ses membres.

Ces précisions faites, il s'agit maintenant de faire un tableau d'ensemble des espaces sur Facebook où s'échangent des informations sur les DAW. Si sur Facebook, comme dans beaucoup d'endroits du Web, on peut trouver des informations à des endroits inattendus voire incongrus, il y a quand même une concentration des informations sur certains espaces bien définissables. Ainsi, après recherche à base de plusieurs mots-clés, il s'est avéré que les pages sur les DAW étaient peu actives et que c'était les groupes qui concentrent la quasi-totalité des échanges.

Sur Facebook, les espaces où on peut trouver des informations en ligne sur les DAW et donc s'autoformer peuvent donc être résumés ainsi

1. les groupes sont accessibles à partir d'une seule plateforme, et on peut accéder à plusieurs d'entre eux en même temps sur le fil d'actualité
2. les groupes fonctionnent quasiment tout le temps sur un principe horizontal avec une modération et des contraintes d'accès qui sont moyennes au maximum
3. la collaborativité est donc très forte
4. certains groupes concernent très précisément l'aspect technique des DAW et sur d'autres on les trouve de manière plus marginale

Sur ce dernier point, il faut remarquer qu'il y a un certain nombre d'informations sur les DAW qui sont sur des groupes ne portant pas spécialement sur eux mais sur d'autres aspects de la création de musique comme le beatmaking, la Musique Assistée par Ordinateur ou le home studio. Il y a donc plusieurs points de référence qui permettent d'arriver à ce type d'informations. On trouve d'ailleurs plusieurs personnes qui disent ne pas savoir si elles sont au bon endroit ou qui posent des questions sur des sujets un peu annexes (quelqu'un peut par exemple poser une question sur un synthétiseur en étant sur un groupe d'utilisateurs de Cubase).

Le nombre de membres total est assez conséquent, même si possible que les mêmes personnes soient sur plusieurs groupes. De plus, la puissance des groupes anglophones est à souligner, et il est possible que la langue anglaise permette de réunir des amateurs de technologies numériques de nationalités diverses. Enfin, on peut voir à quel point les groupes portant sur un logiciel précis sont importants. Sur ce dernier point, les résultats sont assez surprenants puisqu'on voit que la taille des espaces varie énormément en fonction des DAW, avec Ableton et FL Studio sont très loin devant les autres. C'est assez étonnant car même si ces deux DAW font partie des logiciels utilisés, ils n'ont pas une situation aussi dominante sur le marché. Des facteurs explicatifs pourraient être l'importance de la communauté, le profil des utilisateurs ou le type de logiciel (pour donner un exemple, Pro Tools est très utilisé par la communauté des ingénieurs du son, qui n'ont peut-être pas besoin d'appartenir à des communautés numériques puisqu'ils possèdent déjà un réseau professionnel à qui faire appel).

Si cette enquête ne se focalise pas sur l'autoformation, il semble pertinent de relier les informations trouvées en ligne avec les usages étudiés précédemment. On peut se demander, à partir des résultats mis en évidence, quel est le lien entre la pratique du logiciel et l'autoformation en ligne. Une hypothèse méthodologique était que les échanges en ligne sur les espaces numériques permettent en effet d'apprendre beaucoup sur la manière dont on utilise les logiciels. En reprenant légèrement la typologie des usages des DAW, il a été possible de voir le type des informations demandées sur des groupes Facebook. On peut relier la pratique aux informations en considérant que toute question, tout échange se réfère toujours à une ou plusieurs actions sur le logiciel (puisque l'on a vu qu'un usage est avant tout une action). La simple différence réside dans la *distinction entre les problèmes techniques et le niveau pratique des usages*. Le cas de figure n'est pas le même quand une personne

cherche à résoudre un problème particulier (par exemple “quand j’utilise le plug-in de la suite valhalla je n’ai pas de réponse de son au niveau de la piste, quelqu’un aurait une solution ?”) ou quand on parle d’un aspect technique du logiciel qui ne répond pas à un problème (“je ne sais pas si vous savez mais c’est super pratique de pouvoir définir un projet par défaut quand on lance le logiciel”). Le but est donc de savoir si ces informations concernent donc plutôt un problème technique, un aspect technique du logiciel qui ne répond pas à un problème, un aspect du logiciel au service de la pratique audio/musicale ou si l’échange implique une attitude plus réflexive ou du recul sur l’usage du logiciel. Enfin, un certain nombre de publications et de commentaires ne concernent tout simplement pas l’utilisation d’un DAW.

Les données étudiées pour cette petite enquête sont des publications d’un groupe francophone actif qui échange sur le logiciel Ableton Live (le groupe en question s’appelle “ABLETON LIVE. Entraide, échange d’idée et de projet ableton live.”). Les résultats ne seraient sans doute pas les mêmes sur des groupes plus éloignés du sujet mais prendre un groupe s’intéressant à un DAW et à ses aspects techniques permet de rester dans la lignée méthodologique de ce mémoire. Les commentaires n’ont pas été pris en compte par souci de temps et de simplicité. S’ils peuvent s’éloigner du sujet initial de la publication, on considère que le sujet de la publication reste suffisamment représentatif pour être pertinent. Il faut enfin souligner que la détermination de la catégorie d’une publication reste assez subjective et dépend des capacités de compréhension de l’auteur du mémoire, mais ce biais ne devrait pas affecter les grandes lignes des résultats. On arrive ainsi à ces résultats, avec un échantillon composé de cent publications datant du 12 au 20 avril 2021:

Problème technique	24
Aspect technique	25
Aspect technique pour la pratique	6
Réflexivité, recul, organisation générale	2

Ne concerne pas l'utilisation du logiciel	43
---	----

On voit tout d'abord que 43% des publications ne concernent pas l'utilisation du logiciel. Elles attestent d'un détournement des usages car on s'attend à ce qu'elles correspondent au thème du groupe. On trouve par exemple des personnes faisant la promotion de leurs morceaux ou d'autres posant des questions sur d'autres objets numériques que les DAW avec beaucoup de hardware. Pour autant, on trouve seulement 6% des publications qui voient l'aspect technique servir directement un objectif de création.

Deuxièmement, on voit que les problèmes techniques occupent un quart du total. Il est très courant de ne pas arriver à résoudre un problème et de demander si d'autres personnes peuvent le résoudre ou ont eu à faire face à la même situation. Avec les publications traitant d'aspects techniques, on arrive à la moitié du total et à 90% des publications qui parlent du logiciel. Ainsi, on voit que *le logiciel reste au cœur des intérêts des membres du groupe et que la pratique musicale ou audio est mise à l'écart.*

- YouTube

YouTube est un site d'hébergement de vidéos créé en 2005. Racheté par Google dès 2006, il peut être considéré comme un réseau social dans la mesure où l'espace commentaire situé en dessous de chaque vidéo est très important et permet de mettre en relation des individus à la manière des réseaux plus classiques. Si ses usages ont évolué, la plateforme reste connue pour être **un des fers de lance de l'amateurisme en ligne** (source)). N'importe qui peut poster une vidéo ou commenter en dehors de toute légitimité institutionnelle à partir d'une "chaîne", ce qui explique pourquoi YouTube reste connu pour héberger de nombreux tutoriels et occupe une place très importante dans l'autoformation en ligne, toutes thématiques confondues. De plus, comme pour les groupes non-publics sur Facebook, il y a une grande diversité de configurations avec des vidéos ou chaînes très horizontales (un espace commentaire ouvert et une forte interaction entre le propriétaire de la chaîne et les internautes) et d'autres très verticales (espace commentaire fermé, likes et dislikes non-autorisés. Il faut également souligner l'évolution très importante du site au niveau de la professionnalisation croissante

des créateurs de contenu (appelés “youtubeurs”) et leur adaptation constante aux algorithmes de recommandation qui favorisent certaines thématiques ou certaines présentations⁵⁹

Contrairement à Facebook, il n’y a pas eu d’enquête à proprement parler mais des observations assez conséquentes qui permettent de dégager certains points concernant l’autoformation en ligne sur YouTube. Les vidéos sur les DAW sont particulières car elles parlent de logiciels complexes: le spectateur s’attend avant tout à des personnes ayant un bon niveau de maîtrise. Contrairement à d’autres thématiques, on va surtout trouver ici des professionnels ou d’amateurs spécialisés qui ont un bon niveau de maîtrise ou au minimum doivent donner l’impression d’en avoir un. L’analyse est facilitée par le fait que sur YouTube la présentation est très importante donc souvent le titre indique de quoi la vidéo va parler, il y a de la norme et du travail de présentation qui est favorisé par l’algorithme. On peut donc très facilement voir de quoi traite une vidéo ou une chaîne contrairement aux groupes Facebook ou aux forums qui sont beaucoup plus déstructurés.

En reliant ces réflexions à la typologie des usages, on trouve:

- Peu de de vidéos qui visent à résoudre des problèmes. La résolution d’un problème étant basé sur une question/réponse, il est difficile pour un créateur de contenu de répondre par une vidéo. Les réponses à des problèmes se situent plus souvent dans l’espace commentaire où les échanges sont les plus simples et les plus directs

- Beaucoup de vidéos qui parlent d’aspects du logiciel bien particuliers. Sur YouTube, il semble courant d’avoir des vidéos à thème. La vidéo étant le format principal, si un créateur veut parler d’un autre sujet, il peut tout simplement créer une nouvelle. On va trouver dans ce cas un grand nombre de vidéos qui traitent de parties du logiciel (la partie mixage, la partie arrangement...), d’éléments purement techniques (comment installer un plug-in, comment enregistrer avec un microphone sur le logiciel) ou encore d’explications de boutons (comprendre le dry/wet, comprendre comment modifier la panoramique...).

⁵⁹ Bullich, V. Régulation des pratiques amateurs et accompagnement de la professionnalisation: la stratégie de YouTube dans la course aux contenus exclusifs 20 Déc, 2015.

- On trouve aussi beaucoup de vidéos au “niveau technique pour la pratique”. C’est d’ailleurs ce type de vidéo qui a inspiré cette catégorie en mettant en face le fait que beaucoup d’apprenants cherchent à maîtriser un aspect du logiciel avant tout pour obtenir un résultat musical ou audio bien précis. Ainsi, on peut trouver des vidéos qui visent à apprendre comment créer une sonorité, comment la modifier, comment mettre des effets pour un résultat défini... Il est courant que le titre soit relié à un artiste ou un style de musique qui doivent sans doute parler plus facilement au public. Le DAW peut être extrêmement mis en avant ou au contraire marginalisé en fonction de l’importance de la technique apprise par rapport à la création sonore ou musicale.
- Enfin, il existe peu de vidéos qui traitent d’aspects plus réflexifs ou dont le thème implique une prise de recul sur la pratique du logiciel. Elles ne sont néanmoins pas inexistantes puisqu’on peut en trouver un certain nombre sur le choix du DAW (une question d’ailleurs très souvent posée sur les forums) ou sur le “workflow”, sur l’organisation. Ces vidéos impliquent une connaissance préalable et une certaine pratique et semblent avoir moins de vues que les vidéos pour les débutants. On en trouve également plusieurs sur les astuces, sur les “tips” ou “tricks” qui peuvent être purement techniques ou bien nécessiter du recul sur l’utilisation générale du logiciel.
- Les forums et blogs...

Si le fonctionnement des groupes Facebook a déjà été abordé, on a vu qu’ils sont assez similaires à d’autres forums dans le sens où ils sont thématiques et sont gérés de manière souvent très horizontale. En dehors de Facebook, on trouve d’autres plateformes qui centralisent plusieurs de ces groupes. C’est notamment le cas de Reddit, 19^e site le plus visité au monde en février 2021⁶⁰, plateforme qui centralise des "subreddits" qui possèdent chacun un thème et une arborescence de commentaires pour chaque post et sont donc assimilables à un forum.

⁶⁰ <https://www.alexa.com/topsites>

En dehors des grandes plateformes on trouve toujours des forums spécialisés qui datent parfois d'avant l'arrivée des réseaux sociaux. S'il s'agit de la partie la moins étudiée, il semble exister un certain nombre de forums spécialisés dans les technologies audio numériques et l'ingénierie sonore comme *sounddesigner.org*, *sounddesign.com* ou *perchman.com*. Il faut aussi noter l'existence de forums propres à chaque DAW. Ceux-ci sont soit reliés au site de l'entreprise⁶¹ soit géré par des utilisateurs⁶². Leur popularité pourrait expliquer la grande variation qu'on a pu observer sur le nombre de membres de groupes Facebook.

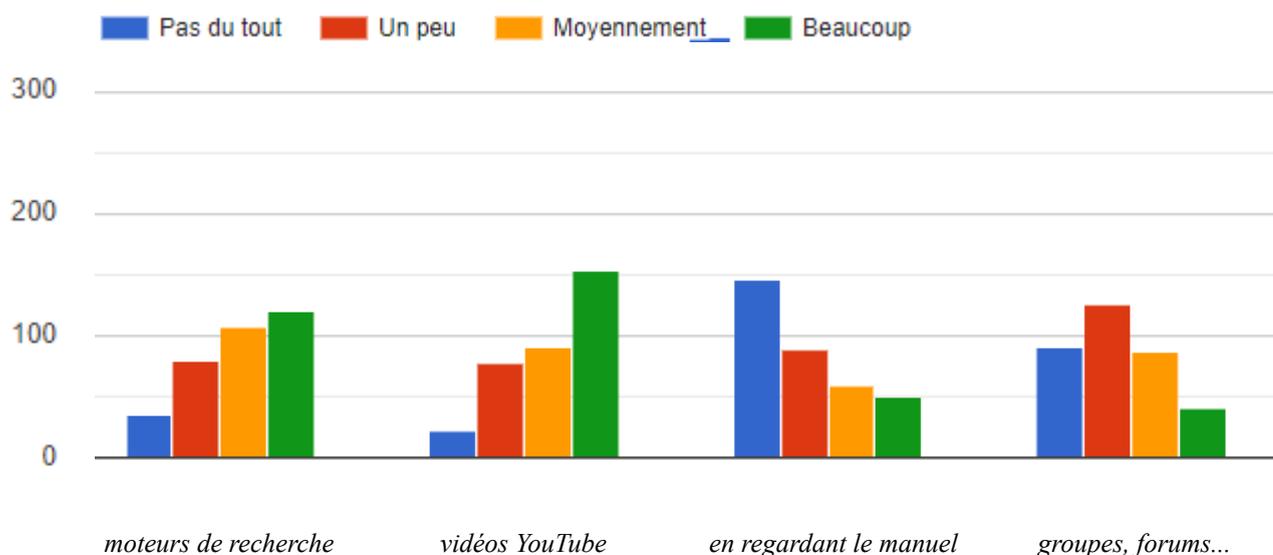
Pour finir, on trouve aussi un certain nombre d'informations issues de sites webs personnalisés. Il s'agit soit de blogs, tenus par des personnes souvent professionnelles, soit de médias spécialisés. Dans les deux cas, le format est celui d'article sur un sujet ("comment choisir son DAW" ou "comment un article sur une question à la manière d'un journal. De fait leur fonctionnement est plus vertical, et même s'il y a des commentaires l'interactivité est beaucoup moins forte que sur les espaces qu'on a déjà pu voir.

Comment on se forme en ligne

Maintenant les descriptions des différents espaces d'autoformation faites, il faut s'intéresser à l'autoformation en elle-même. On peut commencer par voir les réponses du questionnaire:

⁶¹ Par exemple forum.ableton.com

⁶² Par exemple cubase.vraiforum.com



Cette question est biaisée car elle est posée à des personnes à priori plutôt actives sur des groupes Facebook où le questionnaire a été partagé. On voit pourtant que les forums sont bien moins utilisés que les vidéos YouTube. Cela correspond avec les données issues des entretiens où YouTube semble être la première ressource d’autoformation. Alex complète son discours sur l’autodidaxie:

Al: “Et ben moi j’ai tout fait en autodidacte sur le son et appris j’ai aussi appris en allant dans des studios (...) et internet, YouTube à balle, j’ai passé ma life là-dessus.”

Il valorise même les vidéos YouTube face aux formations institutionnelles:

Al: “ça m’a saoulé je me suis cassé et je me suis dit « je vais apprendre tout seul » et bon j’ai des copains qui ont fait des formations à Paris qui étaient cool où effectivement ils ont appris beaucoup plus vite que moi en peu de temps mais moi il y avait une question de moyen parce que c’est super cher ces trucs-là. Et juste aussi de voilà, je suis toujours bien, j’apprends encore des choses quoi, avec YouTube, ça me va bien les tutos.”

Au-delà du degré d’utilisation de tel ou tel site, les réponses du questionnaire montrent une diversité des ressources autoformatives. Beaucoup de personnes vont sur plusieurs sites pour s’informer. De plus, la prééminence du moteur de recherche montre que le plus important

n'est peut-être pas tant les plateformes mais la valorisation de telle ou telle plateforme par les moteurs de recherche.

L'utilisation du moteur de recherche montre que l'accès aux ressources autoformatives est également une question d'usages: la recherche d'informations dépend certes du cadre imposé par les outils comme le PageRank de Google mais aussi manières de faire, d'habitudes, de processus plus ou moins conscientisés par les individus. Plutôt que de mettre des extraits de plusieurs entretiens, il est pertinent de s'intéresser au cas de Simon qui explique en détails ses pratiques autoformatives, ses préférences et ses habitudes. L'extrait est long mais enrichissant:

S : “Maintenant je vole un peu plus de mes propres ailes parce que j'ai regardé des vidéos, mais j'ai passé je pense un an à regarder des vidéos tutos sur Ableton en commençant par ne serait-ce que « comment se servir d'un drum rack », des choses très basiques qui te sont pas expliquées quand t'ouvres Ableton, ça c'est sur. T'ouvres Ableton, tu fais quoi ? Tu vas où, pourquoi, tu sais pas ! Donc c'est vrai qu'une vidéo de base, les bases d'Ableton et tout, ça m'a servi. (...)”

R : “Est-ce que t'apprends autrement que sur YouTube ? J'imagine qu'il y a des choses que t'as dû découvrir tout seul, que t'as pu juste découvrir en pratiquant, et tu te dis « tiens c'est ça ». Et est-ce que t'es allé sur des forums, sur le moteur de recherche...”

S : “Parfois il suffit de poser les mots-clés sur Google, tu tombes sur le forum d'Ableton, tu te rends compte qu'il y a des mecs qui ont posé la même question que toi et parfois il y a la solution parfois il y a pas la solution donc t'essayes différentes choses, que ce soit pour des problèmes de connectique, de son ou d'effets à gérer tu vois, où t'entends un truc dans un morceau qui te plait pas mais tu sais pas l'identifier. L'identification c'est quelque chose d'essentiel dans Ableton, il faut toujours identifier quel son est lié à quoi et pourquoi, comme ça si tu trouves que c'est pas bien tu sauras le gérer et ça pour savoir identifier il faut se renseigner beaucoup sur internet ça c'est sur. “

R : “Moi je me demande quelque chose c'est si quand tu vas sur un moteur de recherche c'est plus pour des questions techniques. Tu vas pas sur YouTube pour la même chose que Google ou autre, sur YouTube je sais pas tu vas plus regarder un tuto « comment mixer sur Ableton ». C'est le but de mixer qui va faire que tu vas trouver quelque chose donc c'est plus des tutos thématiques alors que sur les groupes d'entraide c'est plus « tel outil précis ».”

S : “Moi j’ai toujours trouvé mes solutions sur les deux en fait, ouais, non j’ai pas trop senti de différence. Je trouve qu’en effet il y a peut-être plus le côté hardware sur les forums et tout, mais après l’intérêt de YouTube c’est que comme tu vois les images les mecs ils ont une plus grosse liberté d’explication en un sens parce qu’ils te montrent directement une capture d’écran machin, enfin un partage d’écran. En même temps je me suis jamais vraiment confronté à un problème majeur qui m’a fait retourner internet pour trouver quelque chose. Le jour où ça arrivera peut-être que je ressentirai cette différence mais là pour brancher la TD-3 dont je te parlais, il y avait un réglage que j’arrivais pas à faire et j’ai trouvé sur YouTube tu vois. Le mec il ouvre le truc il le branche, tu fais ça.”

R : “Toi du coup t’aimes bien parce que tu vois la personne qui le fait alors que sur des forums tu vas pas voir.”

S : “Ça peut être très bien expliqué sur un forum aussi mais en fait il y a quelque chose d’intéressant sur YouTube c’est qu’il y a les commentaires, et en fait les commentaires jouent un peu le rôle du forum sur une vidéo. Si on veut rattacher ça au numérique l’espace commentaire va un peu remplacer l’espace forum où tu peux voir un mec qui dit « moi j’ai fait ces étapes-là mais arrivé là ça bloque, pourquoi, ça fait pas comme dans la vidéo » et le mec va répondre et va dire « essaye ça » et l’autre va dire « merci ». Alors après oui il faut scroller, faire contrôle F voilà, c’est peut-être pas aussi accessible qu’un forum, quoique c’est juste en dessous de la vidéo, quand même, mais tu vois, je trouve que finalement YouTube concentre assez bien la solution à lui-même. Mais après voilà tu tapes ta question sur Google, si ton premier lien c’est un forum c’est un forum si c’est YouTube c’est YouTube. A un moment c’est une question d’interface utilisateur je pense. “

R : “Et tu vas beaucoup sur YouTube à côté ? Le fait d’aller sur YouTube c’est influencé par tes habitudes ?”

S : “Ouais ouais, moi je suis un gros consommateur de YouTube, pas seulement pour la musique hein, pour du gaming pour d’autres trucs. J’en fais une utilisation quotidienne, j’ai jamais compté parce que ça me fait peur mais en moyenne je dois être entre une heure et deux heures par jour sur YouTube même si c’est fragmenté, et le premier réflexe que j’ai c’est d’aller checker sur YouTube s’il y a une solution à mon problème, voilà, c’est vrai qu’en terme d’utilisation ça révolutionne, c’est avoir accès à des vidéos comme ça gratuites moyennant publicité.”

Cet extrait est intéressant à plusieurs égards. Simon est conscient des outils qu'il utilise et arrive à différencier les types d'informations qu'il va chercher sur tel ou tel espace en ligne. Pour autant, ses épisodes autoformatifs lui paraissent très instinctifs. On voit à quel point son apprentissage d'Ableton Live dépend de logiques d'usages assez variées. De ce point de vue, on peut voir que son utilisation des forums dépend (peut-être pas totalement) du moteur de recherche tandis que YouTube occupe un espace distinct. Cette distinction de YouTube des autres espaces en ligne peut s'expliquer par son importance mais aussi par l'usage régulier que Simon en a, en dehors de ses pratiques audio et musicales. *L'accès et l'utilisation des espaces d'autoformation aux DAW dépend donc d'usages numériques externes à cette autoformation.*

Cet exemple permet de mettre l'emphasis sur la **capacité des apprenants à chercher l'information**. Il ne s'agit pas cette fois de parler d'un rapport à la technique mais de **littératie numérique, c'est-à-dire d'aptitudes à comprendre et à utiliser l'information avec des outils numériques**. On parlait avant de littératie informatique (computer literacy) pour désigner plutôt la capacité à utiliser un ordinateur et les interfaces, mais le terme littératie numérique, portant davantage sur l'informatique en ligne, a eu plus de succès⁶³. Simon sait utiliser des mots-clés, sait trouver l'information qu'il recherche et a du recul sur ces outils notamment en sachant pourquoi il préfère utiliser YouTube. Malgré les compétences nécessaires pour chercher l'information en ligne, il dit n'avoir jamais été confronté à un problème majeur, ce qui peut éventuellement attester d'une certaine simplicité dans la recherche de solutions à des problèmes techniques.

L'exemple de Simon permet de se demander, en lien avec la deuxième partie de ce mémoire, comment les informations en ligne sont utilisées dans la pratique, ou autrement dit, comment l'autoformation en ligne fonctionne. On peut se douter qu'elle est particulièrement adaptée à des pratiques et des apprentissages solitaires, mais il reste plusieurs points à transposer des usages vers l'autoformation.

⁶³ Le Deuff, O. (2009). *La culture de l'information en reformation* (Doctoral dissertation, Université Rennes 2).

Il faut tout d'abord s'intéresser à la pratique. Cette dernière est directement reliée au *learning by doing*, c'est-à-dire que les personnes vont apprendre en fonction des besoins dans leur pratique créative. Pour les musiciens ayant simplement besoin d'enregistrer avec leur DAW, il suffit d'apprendre les bases du logiciel avec les habitudes incorporées, tandis que pour les ingénieurs du son ou des artistes de musique électronique l'apprentissage va être constant et beaucoup plus poussé. Voici un extrait de l'entretien de Manon, qui n'est pas dans l'un de ces deux cas:

R : «Tu m'avais dit que t'avais observé, que t'avais posé des questions à des potes, « ah là tel truc marche pas ». Toi t'as appris des choses en ligne ? Je sais qu'il y a beaucoup de gens qui utilisent YouTube par exemple. «

M : «Ouais, bah ça je suis tellement pas patiente que je le fais un peu maintenant mais vraiment je l'ai très très peu fait, j'ai quasiment jamais regardé de tutos ou alors ça va être plus des trucs tu vois je me dis je vais partir d'une idée je vais me dire « ah là j'ai envie d'avoir un son qui sonne un peu comme ça » et du coup regarder un tuto spécifique genre faire une instru dans cet esprit-là, faire une prod qui sonne de telle ou telle façon, et là je vais regarder, ou même un tuto pour un type de batterie ou des choses comme ça mais je dirais pas que ça rentre dans mon apprentissage d'Ableton quoi.

Les tutoriels que Manon va regarder correspondent parfaitement au niveau «technique pour la pratique». Elle dit elle-même que ces vidéos ne rentrent pas dans l'apprentissage de son DAW⁶⁴. Pour autant, elle peut améliorer sa maîtrise de manière indirecte:

M : «Après je pense que, justement tu vois en regardant des trucs comme ça je sais plus je suis tombée sur une vidéo je me souviens plus du tout du nom où le mec expliquait l'intérêt de tel effet et ce que tu pouvais faire avec cet effet et ça ça a grave débloqué un truc pour moi mais c'était grave du hasard, moi je parlais pas du tout du truc de « ouais je vais apprendre à utiliser les effet » et à quoi sert cet effet-là spécifiquement.»

R : «Genre t'as pas eu une phase de déter où tu t'es dis je vais comprendre tous les effets d'Ableton.»

M : «Non j'aimerais bien hein ! J'aimerais bien parce qu'il y a des moments où c'est un peu frustrant de faire des trucs au pif et de pas vraiment comprendre, j'tourne des trucs, je sais pas ce que je fais mais...»

⁶⁴ C'est un bon exemple de la difficulté issue de la catégorisation des usages

L'évolution de cette discussion permet d'observer que l'apprentissage varie lui aussi en fonction du rapport à la technique des usagers. Ici Manon est intéressée par des outils plus complexes du logiciel mais ne regarde pas de vidéos YouTube ou d'autres contenus en ligne par manque de patience. A l'inverse, les enquêtées ayant un rapport à la technique extrêmement décomplexé sont plus avides de contenus en ligne, comme Alex.

Le rapport à la technique peut donc freiner ou encourager l'inscription de l'utilisateur dans un processus actif d'autoformation, tout comme le type de pratique peut encourager ou pas à s'y intéresser. Comme dans tout processus d'apprentissage, *l'engagement est un facteur déterminant*. Le concept d'engagement, parfois utilisé en sociologie, permet ainsi de souligner l'importance de l'expérience des usagers tout en appuyant sur leurs actions. Apprendre, d'autant plus de manière principalement solitaire, est un processus extrêmement actif, d'autant plus s'il porte sur un logiciel qui peut nécessiter la résolution de problèmes complexes. On peut comprendre que certaines personnes comme Gaëtan aient un rapport utilitariste à leur DAW, sans grande envie de pousser plus loin que nécessaire.

Comprendre l'engagement c'est aussi comprendre que le rapport à la technique offre une confiance ou une défiance dans l'apprentissage personnel. Cela permet aussi de comprendre que le type de pratique peut lui aussi freiner le frein car il pousse à apprendre dans des directions différentes. Ainsi, si pour le même niveau d'expérience les usages ne semblent pas varier en fonction de la pratique, *la pratique va fortement pousser ou non à un engagement qui se traduit lui-même en expérience*.

Limites et critiques

Une réalité s'impose : si le Web regorge de ressources sur les DAW, toutes ne sont pas perçues comme accessibles ou n'ont tout simplement pas envie d'être apprises. On peut certes choisir le niveau technique auquel on va s'arrêter sur le logiciel, mais ce choix est nécessairement imparfait car il dépend des connaissances que l'on a, de notre aptitude à

chercher de l'information et de notre engagement. Au-delà de ces limites, l'autoformation sur le Web peut recueillir de véritables critiques:

Le premier type de critique vient d'Amaël. L'apprentissage en ligne rentre en tension avec le "learning by doing", la première manière d'apprendre étant perçue comme inférieure à la seconde, qu'on a vu très valorisée par plusieurs enquêtés:

Am: "Souvent il vaut mieux ne pas savoir faire un truc et trouver une manière détournée de le faire, parce que t'apprendras à faire le chemin toi-même. sur Youtube tu vas trouver des mecs intelligents mais tout le temps que tu passes dans YouTube c'est du temps que tu passes pas sur Ableton. Il vaut mieux se débrouiller par toi-même et tu vas toujours trouver un moyen. S'il y a un truc spécifique dont t'as besoin tu y vas mais suivre une dizaine de tutos YouTube pour apprendre un logiciel c'est pas forcément ce qui va t'aider. Il faut toucher tous les boutons."

Au-delà de l'aspect technique, cette critique s'applique à la création musicale ou au niveau des usages "technique pour la pratique", où l'authenticité et l'originalité sont mises en avant:

Am: "Si tu regardes des tutos pour faire de la techno, tu vas apprendre à faire un truc qui existe déjà c'est pas très intéressant"

Pour autant, Amaël dit à côté qu'il utilise son moteur de recherche et qu'il va parfois sur des blogs et des forums. On comprend donc qu'il critique principalement la plateforme YouTube, notamment car elle pousserait à la passivité:

Am: "(...) j'essaye de trouver un lien sur un forum ou un blog, parce que YouTube des fois ça me saoule de ouf, je veux aller droit au but, je peux pas me taper 10 minutes de tuto pour faire apprendre un copier/coller avec les "abonne toi la pub"

Cette critique du format vidéo est partagée par un professeur d'université avec qui il a été possible d'avoir un entretien exploratoire au début de l'enquête. Habitué des DAW, il dit

trouver ce format “insupportable” et souligne la différence entre le texte et la vidéo. Dans un cas la personne peut tout voir d’un coup, parcourir vite et adapter le texte à ses besoins mais dans l’autre on dépend complètement de la personne. Cette critique viendrait donc rendre YouTube encore plus vertical face aux forums. Cela permet aussi de voir que l’image peut être mal perçue non seulement dans la pratique du DAW (avec l’omniprésence de l’image face au son) mais aussi dans son apprentissage. Mais Amaël critique YouTube pour une autre raison encore:

Am: “Je dis pas que j’ai jamais regardé de tutos sur Youtube mais j’essaye d’éviter. En plus une fois que t’es sur YouTube t’as du mal à en sortir. Moi je suis un peu maniaque je me suis installé un plug-in pour enlever toutes les suggestions YouTube.”

Il critique ici la captation de l’attention⁶⁵ de la plateforme au point d’installer un plug-in. Cette captation est due au fonctionnement même du site; des algorithmes très poussés viennent analyser et recommander à partir de la méthode de l’apprentissage profond⁶⁶. Le but est de faire rester l’utilisateur le plus longtemps possible afin de maximiser le nombre de publicités regardées, dont dépend le modèle économique. Ce phénomène désormais bien connu enferme des personnes dans des bulles (bulles de filtre ou informationnelles) ce qui peut produire des effets de radicalisation politique⁶⁷. Dans le cas de notre sujet il s’agit moins de radicalisation que d’enfermement dans un certain type de contenu qui vont être les chaînes les plus populaires, le type de contenu le plus regardé, bref ce qui attire le plus l’attention, pour le meilleur ou pour le pire.

Peut-être y-a-t’il d’ailleurs un lien entre ce phénomène et la critique de Léon est de loin la plus virulente. Elle ne concerne pas une plateforme précise mais une tendance générale à la normalisation des pratiques et des modes d’apprentissage. Il critique principalement le fait

⁶⁵ Citton, Y. (2014). *Pour une écologie de l’attention*. Média Diffusion.

⁶⁶ Covington, P., Adams, J., & Sargin, E. (2016, September). Deep neural networks for youtube recommendations. In *Proceedings of the 10th ACM conference on recommender systems* (pp. 191-198).

⁶⁷ Tufekci, Z. (2018). YouTube, the great radicalizer. *The New York Times*, 10, 23.

que les entreprises du secteur des technologies audio-numériques (dans lequel les DAW occupent une place importante) aient de plus en plus tendance à simplifier les tâches du processus de création, à les automatiser :

L: “(...) Et surtout le paradigme dans lequel on est en train d’entrer et qui moi me fait peur « il faut que ça aille vite », on amène pas les gens à ça (à apprendre par eux-mêmes). Les publicités que je vois c’est ça, on dit aux gens « téléchargez des banques d’accords, perdez pas votre temps à apprendre le solfège, prenez ce plug-in là et cliquez, ne prenez pas votre temps à faire vos chaînages d’effets, on vous vend des plug-in avec des chaînages magiques qui fonctionnent bien. Après ça le mec il a l’impression de progresser beaucoup parce qu’il a fait un son très rapidement mais en réalité on lui a masqué le truc auquel il touchait. Et il pourrait peut-être d’exprimer et s’amuser un peu plus dans sa musique s’il faisait lui-même ses chaînages d’effets, s’il touchait lui-même à ses trucs. Mais en soi les gens veulent faire la même chose que ce qu’ils entendent (...) juste sur ton ordi tu peux avoir le studio de Pierre Henry en réalité, et ça c’est un truc de ouf. Et ça signifie que tout le monde a accès à ce savoir et tout le monde manipule ce savoir. Et ce paradigme dans lequel on est il empêche les gens, ça devient une perte de temps que d’apprendre trop de savoir du comment en fait (...) à l’heure actuelle il y a vraiment la possibilité d’avoir une matrice de formation chez soi, et ce que la fac m’a apporté et c’est ça que j’ai le plus apprécié c’est pas tant que ça le savoir, c’est la curiosité, et ce que le paradigme du beatmaking enlève aux gens, c’est cette notion de curiosité, parce que je suis convaincu que t’as la possibilité de te former et t’as des articles, t’as tout sur internet, qui vont plus loin, plus profond que ce que j’ai appris à la fac, et moi je suis en master et tu te rends compte que l’aboutissement de la fac c’est aller faire soi-même ses propres recherches. Donc tu peux toi-même aller faire tes recherches si tu as la possibilité chez toi donc je pointe du doigt le truc qui enlève aux gens la curiosité parce qu’à l’heure actuelle tu peux avoir la curiosité. Le home studio, c’est une révolution musicale de malade, n’importe qui chez soi peut composer pour des tonnes et des tonnes d’instruments et les entendre, tout ce qu’il faut susciter c’est la curiosité .”

Si la critique porte d’abord sur la création d’outils visant à simplifier la vie, ça se joue aussi sur l’apprentissage des personnes qui vont avoir envie d’aller plus loin. Pour nuancer sa critique il faudrait voir dans quelle mesure la normalisation qu’il pointe du doigt est un phénomène économique d’adaptation à la demande (pied-de-page dans la partie historique on a vu que le marché des DAW était assez stabilisé, possible que la saturation du marché amène au développement d’outils plus simples d’accès pour attirer un nouveau public) ou un

phénomène social. Malgré tout, si cette tendance existe cela voudrait dire que malgré un engagement dans un processus d'apprentissage il n'y aurait pas de choix de niveau technique et cela rajoute encore une limite à celles mises à jour.

Enfin, le dernier type de critique vient de Gaëtan. Elle est plus directe car il trouve l'autoformation en ligne inadaptée et inutile:

G: "Je suis plus quelqu'un qui découvre en tâtonnant. Je suis incapable de regarder un tuto en ligne, parce que le mec va être trop lent, trop rapide, que j'aime pas sa voix... c'est une banque de savoir qui est énorme mais ça m'est très rarement arrivé de regarder des tutos. En plus j'ai la chance d'avoir un ingé son dans notre groupe de potes. Il y a plein de fois où je suis allé le voir (...), avec sa formation (BTS en techniques du son), il était capable de m'aider si je lui demandais "ah tiens ça est-ce que tu sais où c'est?". Comme il utilise un autre logiciel ce qu'il ne connaît pas c'est l'ergonomie, le design. C'est les petites nuances qu'il ne connaît pas le fait d'aller à tel endroit pour trouver telle chose... mais pour le reste il m'a beaucoup aidé. En travaillant avec tel ami avec tel ami avec telle autre ami, en travaillant avec des gens c'est le meilleur moyen de progresser"

Gaëtan fait donc partie des personnes qui préfèrent apprendre d'autres personnes plutôt que de progresser seul en utilisant des ressources en ligne. Ce sont donc à la fois les formations institutionnelles et les groupes de pairs qui peuvent compléter la pratique solitaire.

III.C. Le rôle des groupes de pairs

A ce point de l'enquête, le lecteur pourrait penser que si la méthode, la manière de penser la plupart des références sont bel et bien sociologiques, la conclusion serait malgré tout que les usages et l'apprentissage des DAW sont avant tout individuels. Même si le social est incorporé dans chaque être humain et que -surtout dans le numérique- chaque personne dépend de cadres imposés par des structures économiques, techniques et politiques, tout semble indiquer que le rapport à l'aspect technique du logiciel est finalement très peu d'ordre

sociologique. Cependant, on a vu que les formations institutionnelles pouvaient apporter certaines connaissances plus difficiles à acquérir. Les groupes de pairs, et plus largement les liens sociaux (source granovetter la force des liens faibles) apportent encore d'autres choses, secondaires mais essentielles. Il se trouve que les entretiens obtenus dans cette enquête offrent justement un axe d'analyse très pertinent sur cette question, car s'il n'y a pas d'accès aux personnes que Gaëtan mentionne, les autres enquêté.e.s ont des liens plus ou moins proches entre eux.

Au sein des neuf entretiens on a deux ensembles, d'une part quatre personnes ayant été dans le même lycée (Corentin, Manon, Amaël et Sébastien), d'autre part deux amis ayant été dans la même colocation après leur baccalauréat. L'objectif n'est pas de faire une analyse et une interprétation de leurs liens d'amitié (ce qui pourrait d'ailleurs être assez gênant d'un point de vue éthique) ou d'avoir une approche interactionniste sur ces groupes (il n'y a de toute façon pas eu d'observation ethnographique). Il s'agit plutôt de comprendre en quoi l'apprentissage des DAW, notamment chez les enquêté.e.s du premier ensemble, ont été influencés par une partie de leur socialisation secondaire. Il faut aussi rappeler qu'avec le questionnaire il apparaît que les cours et surtout la famille sont très marginaux. Les groupes de pairs sont donc le cercle social de loin le plus important dans l'apprentissage de ces logiciels.

Chez les personnes faisant partie du premier ensemble, le lycée semble avoir joué un rôle très important dans leur parcours de vie musical. Plusieurs d'entre eux disent avoir eu un engagement important durant cette période malgré des goûts, des pratiques et des affinités avec les technologies audio différentes. Il faut se rappeler qu'Amaël était déjà plutôt dirigé la musique électronique, ce qui n'était pas le cas de Manon. Les goûts semblent avoir été plutôt différents; c'est plutôt la pratique elle-même qui a varié entre eux. En dehors de ces aspects, il apparaît que dans les entretiens que tous se connaissent et sont curieux des entretiens des autres:

S: "(...) là je reprends des cours donc je me suis vraiment lancé dans l'apprentissage de la théorie, l'improvisation, les gammes, les progressions d'accord. Aucun rapport mais tu connais Amaël

R : “Oui j’ai eu un entretien, lui il est vraiment à fond sur la MAO.”

Pour autant, et même si on ne sait pas exactement quels ont été les liens d’amitié entre ces quatre personnes, tous n’ont pas été très proches et ils ne formaient pas un groupe à proprement parler. Sébastien semble avoir plutôt été un ami de Corentin et Marion le connaît assez peu:

M : “Ah Sébastien je le connais très peu mais les autres oui, enfin je les vois plus trop mais c’est des très très bons potes.”

Quoiqu’il en soit, le point central par rapport à la pratique de l’époque semble avoir été Amaël. Peut-être pas le cas niveau pratique musicale elle-même mais les personnes font souvent référence à lui. Il faut aussi se souvenir qu’il a eu des cours à quinze ans et était déjà à l’aise avec les logiciels. C’est aussi lui qui dit avoir pu bénéficier d’une ouverture d’esprit et d’une idée de l’étendue des possibilités qu’offrent les DAW avec ses cours. Corentin raconte:

C: “J’ai commencé à enregistrer fin lycée avec Victor Amaël Sébastien etc. C’est le fait d’avoir été avec des potes qui font de la musique qui font que je me suis dit que j’allais m’intéresser à la musique électronique. Peu après je me suis acheté un clavier MIDI avec des potards où je me suis un peu amusé, mais mon rapport à la musique est quand même resté celui d’un musicien.”

Possible que ça soit Amaël qui se soit occupé de la partie technique car Sébastien a dit dans son entretien ne pas avoir utilisé de DAW lui-même seulement plusieurs années après. Il est en tout cas certain que grâce à ses compétences Amaël ai servi de repère auprès de ses amis musiciens.

C: “Les explications c’était Amaël, les premières explications sur le logiciel c’était avec quelqu’un. Avec Amaël j’ai appris on va dire le socle, le tronc commun”

Grâce à ses compétences, il a pu servir de repère notamment auprès de ceux ayant un rapport à la technique assez mauvais. Corentin n'arrivait par exemple pas à cracker le logiciel, était très impatient face à la difficulté de l'opération et c'est Amaël qui l'a aidé à chaque fois.

Marion a pu apprendre les bases d'un DAW et n'aurait pas fait les démarches, du moins pas à ce moment, pour enregistrer et composer sur ordinateur:

M : "Corentin il a commencé un peu après, il faisait pas trop de son, c'est Amaël qui a commencé vraiment je pense en premier, enfin mon ex et un autre pote qui s'appellent Michel et Victor et du coup moi j'étais avec mon ex à ce moment-là et c'est lui qui m'a vraiment montré et j'ai commencé à faire du son, enfin voilà j'ai posé sur ses prods à lui, Amaël il m'a montré pas mal de choses aussi et du coup ouais c'est vraiment avec eux."

Chez Léon et Alex, le cas est différent. Les deux ont un rapport très positif aux technologies audionumériques. Ils ont pu partager de nombreux moments qui ont été fondamentaux dans leurs apprentissages respectifs:

Al: Du coup ça, et après pendant 2 ans je pense j'ai fait des prods pour des rappeurs j'étais à Tournai en Belgique où j'avais un groupe de rap avec Léon et j'ai vraiment fait mes armes. On faisait que ça, on passait nos journées à ça, et ça fumait ça faisait du son, c'était très deep, des années où t'es au fond du trou mais en fait t'apprends plein de trucs.

R : Donc t'as aussi été pas mal avec Léon et d'autres personnes pour apprendre ? T'as appris sur YouTube mais aussi sur le tas et avec des potes ?

Al : Bah sur le tas avec des potes et... ouais nous on avait vraiment un groupe, on était six potes à faire de la zik où effectivement il y avait un partage de connaissances sur ces trucs-là, c'est-à-dire que j'avais un pote il savait faire tel truc, il me montrait, moi je savais faire tel truc, je lui montrais fin, ça partageait énormément comme ça, et d'ailleurs fin c'est un peu, en ce moment ce que je raconte un peu beaucoup c'est ça qui me fait de la peine un peu, pour ceux qui démarrent en ce moment, c'est que moi je sais que j'ai beaucoup appris via les rencontres. Bon aujourd'hui je sais pas trop comment tu fais des rencontres mais en tout cas à l'époque moi c'est ça qui m'a servi, c'est quand on a payé nos premières séances dans des studios et voir les effets qu'il utilisait sur la voix, quel compresseur, ce que c'était, je lui posais des questions, et puis ouais de se partager ça entre copains quoi, c'est clair, carrément.

Alex occupe ici une place semblable à celle d'Amaël c'est-à-dire qu'il est la personne qui maîtrise le mieux son DAW. Lucien ne se pense pas comme un "crack d'Ableton" contrairement à Alex qu'il tient en haute estime notamment pour résoudre des problèmes techniques:

Il voit la question "Quand tu as un problème technique..." du questionnaire par partage d'écran

L : "Moi je vais direct sur un moteur de recherche c'est clair. Et pour les potes, moi c'est clair que je vais appeler Alex quand j'ai un problème technique sur Ableton, ça c'est clair."

R : "Ouais lui il maitrise vraiment bien le logiciel quoi."

L : "Oui lui il donne des cours dessus et il a jamais appris à part en autodidacte et entre potes."

Le premier point à retenir, c'est l'existence d'une **aide entre amis au niveau technique**, la personne la plus qualifiée servant de professeur informel. Le deuxième point, c'est que la pratique musicale en groupe permet un partage de moments et d'expériences. Ainsi, si les formations institutionnelles solidifient la pratique d'un point de vue théorique et offrent une ouverture d'esprit, les groupes de pairs produisent de l'engagement, de l'échange autour de la musique et permettent aux apprenants de prendre davantage de recul sur leur pratique du logiciel. Cela vient confirmer les résultats de l'étude sur le milieu musical montréalais qui montre que l'apprentissage en ligne est certes important mais qu'il subsiste toujours une forte collaboration entre individus.

CONCLUSION

Les groupes de pairs suivent la même tendance que les autres modalités d'apprentissage. Celles-ci semblent toutes *s'adapter à l'apprentissage informel individuel* de l'aspect technique du logiciel : les formations institutionnelles le solidifient plutôt par des connaissances théorique, les groupes de pairs offrent de l'engagement et peuvent inscrire l'aspect technique dans des pratiques musicales, et l'apprentissage en ligne permet d'accéder à un savoir très vaste et d'obtenir rapidement des réponses face à des besoins précis. De plus, il a été avantageux de s'intéresser aux fonctionnements des usages pour mieux comprendre les logiques de l'apprentissage; utiliser c'est apprendre, et l'autoformation dépend directement des modalités d'utilisation du logiciel.

Ainsi, l'hypothèse comme quoi les instrumentistes pouvaient avoir moins d'affinité avec la dimension technique des DAW a été infirmée; les différences d'usages dépendent moins des types de pratiques audio/musicales que de leur dimension professionnelle, de l'expérience acquise avec du temps, de l'engagement, et d'appropriations individuelles. Cette prééminence de l'usage individuel et de l'autoformation s'explique par le fonctionnement même des DAW, qui offrent une expérience numérique immersive et orientent le cadre de pensée et la manière de percevoir la musique chez les utilisateur.ice.s. Sans être nécessairement central dans la pratique musicale, le logiciel offre, de par son interface homme-machine particulière, un cadre d'usages qui se trouve être le principal critère de différenciation entre les différents DAW disponibles sur le marché.

Par ailleurs, cette enquête a montré en quoi l'hypothèse sur la prépondérance de l'autoformation en ligne devait être nuancée sans toutefois être infirmée. N'étant pas adoptée par l'ensemble des enquêté.e.s, elle dépend surtout de leurs usages informationnels, YouTube se situant en première place et les forums/groupes en seconde place. Ce sont néanmoins les usages numériques individuels et habituels qui déterminent la façon dont on effectue des recherches. Ceux-ci, préexistants et complexes, s'incarnent dans des habitudes de navigation, dans des connaissances, dans des appréciations ergonomiques, bref dans une littératie numérique individuelle. Si l'apprentissage en ligne n'est pas aussi courant qu'on pouvait le présumer, il semble pourtant être fondamental dans le sens où il *débloque des situations* rapidement et simplement. Il permet aussi de se former de manière très poussée si certains

critères sont remplis, notamment l'engagement et l'aptitude à chercher et incorporer des informations. Ainsi, l'autoformation sur le Web est adaptée aux DAW car ceux-ci permettent à leurs usagers d'observer directement différents niveaux techniques.

L'apprentissage en ligne doit encore être relativisé. Conformément à une hypothèse, il semble particulièrement bien adapté au *niveau technique des usages* mais pas nécessairement autant au niveau musical. Cela touche à un des problèmes de ce mémoire, qui ne porte que sur le premier de ces deux aspects. Si les compétences musicales peuvent s'appuyer sur des compétences techniques, il faudrait vérifier s'il y a autant de partage et si la qualité de l'apprentissage est similaire. Après tout, le logiciel reste un outil, et analyser son niveau technique reste plus ou moins hors-sol compte-tenu de l'importance de la pratique musicale.. Du point de vue des enquêtés.e.s, le niveau artistique ou plus simplement la qualité d'un morceau, d'une sonorité, d'un mixage compte bien évidemment davantage que les éléments techniques du logiciel. Malheureusement, les résultats de cette enquête ne permettent pas de dire dans quelle mesure des personnes apprennent à maîtriser des logiciels de son en progressant parallèlement dans leurs compétences musicales, car comme a dit un enquêté⁶⁸, "une erreur courante dans l'informatique est de penser qu'on peut maîtriser un domaine parce qu'on maîtrise un logiciel". Cela touche directement aux questions d'élitisme et de populisme⁶⁹ avec la technique qui serait du côté du populaire et l'artistique qui serait de l'autre côté.

Quelle que soit la réponse à cette question, ce mémoire a montré qu'il y avait une différence de nature entre les usages techniques et les usages créatifs: ils sont liés mais relèvent de logiques informationnelles et sociales différentes. Certes, les interfaces sont ergonomiques, il est possible d'acheter du matériel de qualité professionnelle à moins frais, et facile trouver des ressources en ligne, mais les groupes de pairs restent importants pour ancrer l'utilisation d'un DAW dans une pratique musicale, et les institutions pour offrir un bagage théorique poussé, plus difficile à trouver en ligne. On peut y ajouter d'autres limites comme les dispositions culturelles, la littératie informatique, le rapport positif ou négatif à la technique, le temps ou l'esprit critique. Enfin, comme le raconte Amaël, "le boulot des profs de MAO c'était plus de nous ouvrir l'esprit". En plus de bagage théorique, les institutions peuvent

⁶⁸ Un professeur d'université qui a l'habitude d'utiliser des logiciels de son.

⁶⁹ Grignon, C., & Passeron, J. C. (2019). *Le savant et le populaire*

déclencher de la curiosité; or celle-ci ne peut se développer que face à un certain environnement. L'environnement y étant principalement technique, il semble que l'usage d'un DAW pousse à une curiosité qui va dans le même sens.

BIBLIOGRAPHIE:

Littérature académique

Bachimont, B. (2004). Arts et sciences du numérique: ingénierie des connaissances et critique de la raison computationnelle. Mémoire de HDR.

Beaud, S., & Weber, F. (1997). Guide de l'enquête de terrain. Produire et analyser des données ethnographiques (pp. 328-p). La découverte.

Bell, A. P. (2015). Can we afford these affordances? GarageBand and the double-edged sword of the digital audio workstation. *Action, Criticism & Theory for Music Education*, 14(1), 43-65. The Pro Tooling of the World

Bonnot, T. (2015). La vie des objets: d'ustensiles banals à objets de collection. Éditions de la Maison des sciences de l'homme.

Bullich, V. Régulation des pratiques amateurs et accompagnement de la professionnalisation: la stratégie de YouTube dans la course aux contenus exclusifs 20 Déc, 2015.

Carayol, V., & Morandi, F. (2019). Le tournant numérique des sciences humaines et sociales. Maison des Sciences de l'Homme d'Aquitaine.

Cardon, D. (2019). Culture numérique. Presses de Sciences Po.

Citton, Y. (2014). Pour une écologie de l'attention. Média Diffusion.

Coenen-Huther, J. (2003). Le type idéal comme instrument de la recherche sociologique. *Revue française de sociologie*, 44(3), 531-547.

Covington, P., Adams, J., & Sargin, E. (2016, September). Deep neural networks for youtube recommendations. In *Proceedings of the 10th ACM conference on recommender systems* (pp. 191-198).

Davidson, J., Liebold, B., Liu, J., Nandy, P., Van Vleet, T., Gargi, U., ... & Sampath, D. (2010, September). The YouTube video recommendation system. In Proceedings of the fourth ACM conference on Recommender systems (pp. 293-296). De l'industrie musicale à la rhétorique du "service". YouTube: une description critique

Flichy, P. (1991). L'historien et le sociologue face à la technique. Le cas des machines sonores. *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, 9(46), 47-58.

Flichy, P. (2008). Technique, usage et représentations. *Réseaux*, (2), 147-174.

Flichy, P. (2014). Le Sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique: Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique. Média Diffusion.

Georges, F. (2019). La chasse aux fantômes sur YouTube. Approche ethnographique et quali-quantitative des commentaires des vidéos. *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, (27), 99-122. L'alerte ou l'enquête: Une sociologie pragmatique du numérique

Grefte, X. (2012). *L'artiste-entreprise*. Paris, France : Dalloz.

Grignon, C., & Passeron, J. C. (2019). *Le savant et le populaire*. Média Diffusion.

Jenkins, H. (2001). Convergence? I diverge. *Technology review*, 104(5), 93.

Juhasz, A. (2011). *Learning from YouTube [Video Book]*. MIT Press (BK). An Introduction to Music Technology

Le Deuff, O. (2009). La culture de l'information en reformation (Doctoral dissertation, Université Rennes 2).

Le Guern, P. (2012). Musique et technologies numériques. *Réseaux*, 172(30)

Macchiusi, I. A. (2017). "Knowing is Seeing:" The Digital Audio Workstation and the Visualization of Sound. Teaching with pro tools? Proceed with caution! The development of mental models for recording engineering instruction

Martet, S., LUSSIER, M., & BÉLANGER, A. (2020). L'autoformation, nouveau paradigme de développement de carrière dans le contexte numérique? Regards sur le milieu musical montréalais. *tic&société*, 14(1-2), 157-184. L'artiste-entreprise

Martin, O. (2007). L'analyse de données quantitatives. L'enquête et ses méthodes. Lectures, Les livres.

Mauss, M. (2021). Les techniques du corps. Éditions Payot.

Nagels, M., & Carré, P. (2016). Apprendre par soi-même aujourd'hui: Les nouvelles modalités de l'autoformation dans la société digitale. Archives contemporaines. La sociologie des usages : continuités et transformations

Prior, N. (2008). OK COMPUTER: Mobility, software and the laptop musician. Information, Communication & Society, 11(7), 912-932. Littératie informatique : quels ancrages théoriques pour quels apprentissages ?

Sterne, J. (2015). Une histoire de la modernité sonore. La Découverte.

Tufekci, Z. (2018). YouTube, the great radicalizer. The New York Times, 10, 23.

Vidal, G. (2013). Instabilité et permanence des usages numériques. Les Cahiers du numérique, 9(2), 9-46.

Ressources en ligne

<http://www.snepmusique.com/wp-content/uploads/2018/10/10-2018-IFPI-VF-Consumer-Insight-Report.pdf>

https://ccrma.stanford.edu/courses/192b/Digital_Audio_Workstations.pdf

<https://www.marketwatch.com/story/one-chart-shows-how-mobile-has-crushed-pcs-2016-04-20>

<https://www.ableton.com/fr/live/compare-editions/>

<https://www.cmc-studio.fr/post/diff%C3%A9rence-mixage-mastering>

<https://www.alexacom/topsites>

<https://audioxpress.com/news/global-music-production-software-market-to-triple-in-value-in-the-next-five-years>

Liens des images

Image 1 :

<https://synthetiseur.tech/fairlight/cmi3/>

Image 2 :

<https://www.pro-tools-expert.com/home-page/2018/2/19/the-history-of-pro-tools-1984-to-1993>

Image 3 :

<https://www.muziker.fr/ableton-live-10-suite-e-licence>

Image 4 :

https://www.google.fr/search?q=pro+tools&tbm=isch&ved=2ahUKEwj8tadjZXxAhUrgM4BHXctDIAQ2-cCegQIABAA&oq=pro+tools&gs_lcp=CgNpbWcQAzIECCMQJzIECAAQ QzIECAAQQzIECAAQQzICCAAYAggAMgIIADICCAAYAggAMgIIADoFCAAQsQM6C AgAELEDEIMBOgQIABADUIO5A1iVwgNg-eoEaABwAHgAgAGPAYgBsASSAQM4Lj GYAQCgAQGqAQtd3Mtd2l6LWltZ8ABAQ&sclient=img&ei=IVnGYJvUL6uAur4P99qwgAg#imgcr=F5hrp85s29RohM

Image 5:

https://www.google.fr/search?q=renoise&sxsr=ALeKk00Fhgvx4bAQmSeOLEs3BJCLa6s8BQ:1623631541086&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiVi4Lq8pXxAhUGCGMBHerrA0gQ_AUoAXoECAEQAw&biw=1455&bih=688#imgcr=jPOnit-f0sonLM

ANNEXES:

Annexe 1: recherche visant à savoir quels DAW sont les plus connus et les plus utilisés

Nom	avec ""	avec "" + software avec "" + DAW	avec "" + tut 2e + vue	3e + vue	4e + vue	5e + vue	Moyenne des 5 est DAW"	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Reason	x	check 1610000	1200000	547000	530000	374000	310000	297000	411600	x		x					
Cubase	14660000	13600000	9560000	833000	660000	600000	490000	440000	604600	x	x	x	x	x	x	x	x
Pro Tools	21580000	76680000	8680000	1300000	590000	587000	544000	470000	698200	x	x	x	x	x	x	x	x
Ableton Live	11790000	10180000	7930000	1820000	1570000	1420000	1910000	980000	1360000	x	x	x	x	x	x	x	x
Reaper	76600000	17790000	2960000	2600000	720000	620000	590000	554000	1016800	x	x	x	x	x	x	x	x
Studio One	17290000	5510000	3870000	647000	381900	312900	293000	282000	383000	x	x	x	x	x	x	x	x
Logic Pro	9140000	8970000	3790000	2300000	1600000	1000000	1000000	960000	1312000	x	x	x	x	x	x	x	x
FL Studio	13090000	9890000	3150000	5800000	4200000	3600000	3500000	3500000	4120000	x	x	x	x	x	x	x	x
Cakewalk	6510000	4130000	1900000	770000	192900	183900	165000	157000	293400	x							
Nuendo	2330000	2960000	1900000	185000	183000	179000	136000	127000	162000								
GarageBand	8540000	9610000	876000	1700000	1000000	990000	730000	690000	1022000	x	x			x			
Mixcraft	1060000	470000	834000	460000	294000	250000	230000	210000	288800		x			x			
Digital Performer	1020000	730000	630000	62000	51000	47000	39000	38000	45400				x	x			
Sound Forge	1520000	957000	412000	495000	362000	220000	210000	200000	297400								
Samplitude	846000	368000	368000	182000	134000	88000	87000	78000	113800								
Bitwig Studio	760000	419000	290000	390000	138000	110000	90000	80000	161600	x	x	x		x			x
Mixbus	780000	850000	238000	88000	75000	45000	45000	44000	59400								
Tracktion	575000	318000	232000	162000	102000	100000	82000	78000	104800								
Adobe Audition	5820000	2130000	171000	1710000	640000	640000	590000	570000	830000								
ACID Pro	918000	351000	185000	370000	290000	230000	220000	180000	254000								
Audiotool	1110000	293000	85000	480000	258000	245000	160000	153000	262200								
MuLab	106000	153000	76000	172000	110000	60000	45000	45000	84400								

Méthodologie : La partie gauche désigne le nombre de résultats affichés sur le moteur de recherche Google lorsqu'on tape le nom du DAW. Sachant qu'ils peuvent avoir plusieurs appellations, il a fallu faire la recherche en rajoutant « software » après son nom, puis rajouter « DAW ». La partie du milieu désigne la moyenne des cinq vidéos les plus vues sur YouTube en tapant le nom du DAW plus « tutoriel ». Le tableau de droite cherche à savoir quels DAW sont cités sur les articles (les mieux référencés sur Google) qui cherchent à établir un « Top 5 » ou un « Top 10 »

Annexe 2: analyse du rapport des ingénieurs du son au design sonore

Est-ce que les ingénieurs du son ont plus d'intérêt pour le design sonore que la moyenne ?

	Ingénieurs du son	Moyenne
Inexistant ou presque	2%	6%
Faible	10%	16%
Moyen	22%	27%

Fort	29%	27%
Très fort	37%	24%

Annexe 3: lien du questionnaire “Enquête logiciels de MAO-DAW” sur Google Forms

<https://docs.google.com/forms/d/1hekE7wBDX0FqxqinyFZjrFc07vrpTKxWrsh22tNSP2cc/edit?usp=sharing>

Annexe 4: entretien avec Alex (retranscrit)

R : Est-ce qu’il y a moyen que tu m’expliques ce que tu fais dans la vie en ce moment par rapport à la musique, l’audio…

A : Et ben moi en ce moment, qu’est-ce que je fais. En ce moment j’ai plusieurs projets, j’ai mon projet solo de musique électronique, plutôt sur Maschine et Ableton, après je bosse avec une chanteuse qui s’appelle Tatiana où on co-compose et je fais les, je m’occupe de la prod quoi. Et j’ai aussi un projet de théâtre avec un rappeur qui est aussi acteur où là je m’occupe de musique mais aussi de sound design. Et à côté de ça je fais beaucoup d’ateliers pour des gamins, souvent à partir de l’adolescence, j’ai déjà fait pour des plus petits mais j’ai décidé de plus le faire parce que je me suis rendu compte que c’était un job à part entière pour vraiment l’éveil musical quoi, ça c’est vraiment particulier. J’ai testé ça a vraiment bien marché mais c’était pas le format avec lequel j’ai été le plus à l’aise. Donc aujourd’hui c’est de l’initiation voire plus selon les demandes. En ce moment mon activité principale c’est produire pour des choses, c’est un boulot de producteur quoi.

R : Tu dis « producteur », et c’est un terme avec lequel j’ai toujours eu du mal, parce qu’en anglais on dit « producer » et ça m’a l’air d’être quand même assez connu, accepté quoi, mais en France le terme producteur renvoie plus à la partie direction artistique, production, thune quoi.

A : Ouais en fait moi j’ai un peu de mal, mais ça c’est assez personnel mais c’est assez compliqué sur ces terminologies-là, chacun met un peu ce qu’il veut. Moi j’ai un peu de mal à utiliser les mots de compositeur ou d’artiste parce qu’aujourd’hui je me sens faire partie d’un truc qui est une industrie, il y a un boulot d’initiation avec les ateliers où là c’est plutôt un boulot de transmission et du coup je le sors un peu de cette industrie-là, mais aujourd’hui quand je produis pour Tatiana ou pour d’autres c’est de la musique populaire et c’est un travail de son plus que de composition. Demain tu me demandes de composer une symphonie je suis incapable de le faire.

R : Oui après c'est des styles différents !

A : Ouais voilà mais après c'est pour ça que j'utilise pas forcément le mot de compositeur parce que j'ai tendance à le coller sur des gens qui écrivent sur des partitions alors que dans mon cas mon travail j'ai plus l'impression qu'il est axé sur une recherche de sons tu vois.

R : Là-dessus j'ai fait un questionnaire où justement je m'interroge sur le fait que les métiers, les spécialités sont de plus en plus brouillées, comme t'as des musiciens qui vont être de plus en plus ingé son, ou du côté du sound design, où tu as des gens qui font du sound design sans être sound design qui est un métier à part entière mais du coup *j'explique la première question en disant que la plupart des gens mettaient musiciens et compositeurs*

A : C'est rare les gens qui ne font pas du tout de sound design ou de mixage. C'est pour ça que j'utilise le mot de producteur, c'est parce qu'il réunit un peu tout ça. Tu vois la différence par rapport à il y a 30, 40 ans quand tu fais ce boulot t'es un peu obligé d'être un peu tout ça quoi. C'est-à-dire que moi aujourd'hui dans un projet de musique électronique, pour moi, le mixage, ça sera vraiment pas le cas de tout le monde, mais selon moi le mixage il est indissociable de la composition en fait. Aujourd'hui la musique, enfin on va pas faire de la musicologie là, mais si tu prends les grosses phases de la musique et de l'histoire de la musique, t'as des grosses séparations. En gros depuis les années 70 on a de plus en plus été amené à faire un travail d'arrangement et de travail des outils de son plus que de la composition. Il y a 100 piges tout était travaillé autour de « ok l'arrangement je vais mettre telle note là, tel accord là, tel accord de septième parce que machin, aujourd'hui beaucoup moins, les règles elles ont été brisées là-dessus, on a créé des outils de mixage du son, donc pour moi c'est un peu indissociable. Je me sentrais pas par exemple de me dire « ok je compose juste mon truc et je file l'entièreté du mixage à un ingé son » ça c'est pas possible pour moi.

R : Tu parlais du fait qu'être dans l'industrie c'est important, mais est-ce que c'est pas parce que tu es dans les instrus, soit pop soit hip-hop, donc c'est quand même des styles où ça colle bien, disons que si tu étais un artiste électronique qui était solo peut-être que ça serait pas la même chose.

A : Du coup dans mon projet de musique électronique j'ai pas du tout la même ambition, c'est pas du tout les mêmes objectifs que mon projet avec Tatiana en pop tu vois, enfin tu parlais de l'industrie.

R : T'avais dit « maintenant j'ai l'impression de faire partie de l'industrie », que ton travail c'était plus un travail d'arrangement...

A : Bah en fait ouais ce que je veux dire par là c'est que j'utilise pas le mot d'artiste, après voilà c'est des débats que j'ai eu archi longtemps avec des copains. Après moi je me sens ok à l'idée de faire des choses à côté qui sont pas vouées à être dans cette industrie-là, et c'est plus ce que je vais faire sur mon projet solo. Aujourd'hui juste quand je produis pour de la pop ou du hip-hop j'ai tout à fait conscience que c'est une musique qui va être vendue d'une certaine manière et même si moi je fais la prod comme je l'entends d'une façon ou d'une autre elle sera, elle est formatée. Alors après le but du jeu c'est de pouvoir jouer avec tous ces formats pour en faire un qui t'appartient mais ça reste justement un jeu et un truc, je veux dire demain tu sors une track de trente minutes je dis pas que ça peut pas marcher je dis juste que l'industrie c'est pas les normes, c'est plus les normes, il y a quand même des normes qui se font quoi. C'est des vagues de mode.

R : Là ce que tu dis sur l'industrie c'est intéressant parce que ça a de l'influence sur ce que font les artistes les musiciens, mais moi je bosse surtout sur le rapport au logiciel.

A : Ouais ouais bien sur !

R : Et par rapport à ça, est-ce que tu pourrais peut-être d'abord un peu me dire ce que t'as fait en musique, est-ce que t'as fait des études de son, est-ce que t'as joué d'un instrument tôt...

A : En fait moi j'ai eu la chance d'avoir eu des parents qui m'ont inscrit à une école de musique, du coup j'ai commencé, j'ai fait de l'éveil musical donc j'ai commencé tout petit et ensuite j'ai continué, j'ai fait 10 ans d'instrument en trompette, mais vraiment pas du tout dans une volonté de... mais avant mes 15 ans j'ai jamais pensé à faire de la musique d'un point de vue professionnel, que ça devienne mon métier quoi. Et vers l'âge de 15-16 ans, je saurais pas t'expliquer comment, mais je me suis dit « comment ils font pour faire des instrus » et moi j'étais un peu sur cette idée qu'il y avait plein de machines et que ça coûtait plein de thunes et que c'était super galère. Et puis évidemment à cette époque il y avait personne qui était passé dans mon bahut pour me dire « bah si regarde il y a ce logiciel-là ça existe tu peux faire ça ». Et puis c'est un pote à un moment qui m'a montré Cubase et j'avais retenu le truc sans plus y aller que ça. Et puis j'ai cherché pas mal, j'ai commencé sur FL Studio parce que c'était intuitif. Ah oui non en fait à l'époque j'ai commencé sur Magix Music Maker un truc vraiment naze. C'était genre tu mets des loops, mais tu fais rien en fait *rires* mais l'air de rien ça t'apprends ne serait-ce que, enfin moi j'avais lu des partitions mais le délire de timeline, comment ça fonctionne, moi j'en avais aucune idée ça m'a au moins appris ça, là je me suis mis à FL et là j'ai passé pratiquement tout mon lycée, où dès que je rentrais je faisais ça quoi, c'était mon hobby principal. J'ai été jusqu'à la fin du lycée comme ça. Et à la fin du lycée, mes parents voulaient que je fasse des études comme des parents normaux, chose que j'ai tenté de faire pendant un an, enfin j'étais en prépa mais j'y allais pas et je fais de la zik quoi, c'était vraiment mon refuge. Et l'année d'après j'ai dit à mes parents que j'avais envie de faire de la musique ce qui était un peu étrange pour eux mais à

leur âge ils ont aucune idée de ce que c'est un logiciel de musique mais pour eux c'était un peu la loterie quoi, vas-y le mec il croit il va faire des sons sur internet et un jour peut-être ça va marcher, enfin bref. Du coup ça, et après pendant 2 ans je pense j'ai fait des prods pour des rappeurs j'étais à Tournai en Belgique où j'avais un groupe de rap avec Léon et j'ai vraiment fait mes armes. On faisait que ça, on passait nos journées à ça, et ça fumait ça faisait du son, c'était très deep, des années où t'es au fond du trou mais en fait t'apprends plein de trucs.

R : Parce que t'as du temps aussi.

A : Parce que t'as du temps oui, et c'est ça qui est compliqué à faire comprendre aux autres, c'est que en fait c'est des années et des années et des années de pratique qui peuvent paraître un peu futiles pour les autres parce que tu gagnes pas de thunes, tu galères mais en fait sans ça tu peux pas espérer vivre de ça un jour donc t'es bien obligé de passer par-là et puis un jour j'ai rencontré un artiste qui était plus âgé que moi qui s'appelle Numero Uno, aujourd'hui c'est un très très bon copain. Parce qu'à l'époque je postais tout sur Soundcloud, c'était la mode de faire ça, et puis un jour il m'a dit « ah mec c'est cool ce que tu fais t'es pas chaud qu'on se capte pour discuter et en vrai c'est vraiment là, la première fois que je l'ai rencontré, où on a vraiment discuté de tout ça et c'est là où il s'est passé plein de choses, où moi j'ai un peu plus compris « ok en fait on peut vivre de la musique parce qu'il y a des salles, il y a des subventions, tu peux aller chercher ça » donc ça me paraissait plus clair. Et lui m'a fortement conseillé de passer à Ableton...

R : Ce que je comprends.

A : Ouais pareil, avec le recul je sais même pas comment je fais sur FL, vraiment je pourrais pas me séparer d'Ableton aujourd'hui, et ça s'est pas fait tout de suite, j'ai essayé une première fois mais ça m'a paru archi austère comme interface parce que FL c'est un peu genre plein de couleurs c'est joli machin et Ableton c'est quand même archi austère comme truc *rires* c'est tout gris voilà. Au début c'est un peu déroutant et j'ai mis une année à faire la transition et voilà, ça doit faire quatre cinq ans que je suis sur ableton et je regrette pas du tout, c'est vraiment trop cool, les outils me paraissent trop cool.

R : et on est d'accord FL c'est plutôt utilisé par des gens qui débutent, et plutôt pour le hip-hop.

A : Pas vraiment, aujourd'hui pour te donner un exemple, un mec comme Diplo il utilise FL. En fait moi mon avis sur les DAW c'est que... en effet FL c'est plus utilisé pour le hip-hop hein mais c'est qu'en vrai tu peux tout faire, c'est juste quel outil te convient le mieux et lequel tu connais le mieux mais en fait...

R : Oui je suis d'accord. Et on est d'accord pour dire que voilà les DAW sont quand même assez semblables et les interfaces sont similaires, t'as quasiment les mêmes outils, mais ce qui peut changer c'est le public, si t'as l'habitude si t'es sur tel DAW, la facilité de l'interface aussi...

A : En fait il y a différentes strates pour moi. Il y a une base commune, ça c'est clair, où je pense que pour la production musicale tu peux faire ce que tu veux sur à peu près n'importe lequel des DAW, en revanche il y a quand même, ce qui varie quand même énormément c'est l'architecture, et j pense quand même que pour donner un exemple qui est évident pour moi, c'est la différence entre un Ableton et un Pro Tools tu vois. Pour le mix Pro Tools il y a pas photo quoi. Il y a carrément même des trucs que tu peux faire sur Ableton de manière un peu détournée mais...

R : Mais il faut te démerder en faisant plein de groupage...

A : Voilà, c'est quand même prise tête quoi. Alors qu'à l'inverse moi j'ai jamais capté les gens qui arrivaient à composer sur Pro Tools quoi. Jtrouve ça vraiment galère quoi. En revanche faire du mix sur Pro Tools, voilà je l'utilise plus mais je l'ai utilisé quelques temps Pro Tools, je m'étais un peu buté dessus mais, euh, effectivement pour le mix c'est génial, il y a pas photo quoi. Et alors FL il y a moyen de différence entre FL et Ableton mais ce qui est génial et c'est pour ça que des gens qui font des pros de rap l'utilisent c'est le séquenceur, enfin la petite boîte à rythmes intégrée quoi. C'est là-dessus qu'ils ont tous compris. C'est des petits boutons t'appuies juste sur des petits boutons t'actives tu désactives...

R : Alors que sur Ableton c'est possible mais faut connaître le Drum Rack il faut paramétrer soi-même...

A : Voilà ! C'est ça, c'est ça, et c'est moins sexy tu vois. Mais je pense qu'il y a un truc, et c'est pour ça que FL ils ont été forts, et c'est pour ça qu'ils ont un peu rapt le game des DAW, c'est parce qu'ils ont su se dire « on va faire un truc simple » quoi. Le mec qui arrive dessus il appuie sur un bouton et ça fait un son en fait, c'est tout. Et ça je trouve ça plutôt cool en fait, je trouve que c'est une belle porte d'entrée en fait.

R : Ouais, c'est comme les DAW mobiles.

A : Ouais c'est ça.

R : C'est pas pour rien que c'est eux et GarageBand qui sont sur mobile.

A : Bah ouais.

R : Et pour revenir à ce que t'as fait, du coup t'as tout fait en autodidacte, t'as pas eu d'études de son...

A : Et ben moi j'ai tout fait en autodidacte sur le son et appris j'ai aussi appris en allant dans des studios à droite à gauche, cette année j'ai énormément appris là en allant en studio avec Tatiana... et internet, YouTube à balle, j'ai passé ma life là-dessus, mais j'ai tenté à un moment de faire une formation qui m'a saoulé à balle, je me suis barré au bout de trois mois, c'était vraiment pas fait pour moi parce que c'était une formation orienté ingé son et c'était un peu, ça m'a un peu gonflé, c'était, j'trouvais que c'était pas très, ce que j'aimais pas c'était que c'était très, c'est un peu cette idée-là que je défend un peu dans ces ateliers-là, c'est que pour moi, que ça soit dans l'ingénierie du son ou dans la composition sur des logiciels, il y a pas de règles quoi, il y a des règles, quelques règles qui sont genre très factuelles du genre « si tu veux un mix il faut envoyer une headroom de 6 DB » ok il y en a quelques-unes mais c'est pas...

R : Ca dépend de ce que tu fais quoi.

A : Ca dépend de ce que tu fais évidemment mais en tout cas dans ce que moi je recherchais ça me saoulait un peu qu'on me dise « bon alors le kick si tu veux qu'il sonne il faut que tu mettes tel compresseur avec tel truc » bah en fait non mec

R : Ah ils te disaient ça dans la formation ?

A : Ouais c'était ce genre de truc quoi. Mais je trouve ça vraiment débile en fait. Même sur un truc de rock tu pourrais traiter le kick comme tu le traites sur un truc de rock ou un truc d'ambient, enfin en fait il y a pas de règles c'est assez bizarre donc je trouvais ça débile et ça m'a saoulé je me suis cassé et je me suis dit « je vais apprendre tout seul » et bon j'ai des copains qui ont fait des formations à Paris qui étaient cool où effectivement ils ont appris beaucoup plus vite que moi en peu de temps mais moi il y avait une question de moyen parce que c'est super cher ces trucs-là. Et juste aussi de voilà, je suis toujours bien, j'apprends encore des choses quoi, avec YouTube, ça me va bien les tutos.

R : Du coup je m'intéresse aussi pas mal à comment les gens apprennent parce que, je m'en suis rendu compte aujourd'hui, mais une hypothèse c'est que les vrais gros changements sont pas tellement sur les outils sont les mêmes, parce que ça fait je sais pas dix ans que les DAW sont assez stabilisés quoi, il y a quelques fonctionnalités etc mais bon...

A : Bah le dernier effet qu'on ait inventé c'est le bitcrusher quoi, on en a pas inventé depuis !

R : Ouais ouais

A : Ca fait quand même un paquet d'années

R : Donc maintenant la différence c'est sur l'accès à l'information, que tu puisses te former.

A : Ce qui a tout changé c'est le home studio en fait. C'est l'accessibilité à avoir des enceintes de monitoring une carte son et un ordi. Il y a trente piges c'était mort. Donc c'est vraiment le home studio qui a changé le game total en fait. D'où le nom « bedroom producer » tu vois. Un mec comme moi il y a trente ans qui veut faire de l'électro, putain il fallait des machines laisse tomber, ça coûtait un fric de ouf, aujourd'hui combien on voit de vidéos sur les réseaux sociaux de gens qui ont leur petit Akai MPK Mini et qui font des beats comme ça. T'aurais montré ça à des mecs il y a 40 ans ils auraient halluciné quoi, c'est dingue.

R : Donc t'as aussi été pas mal avec Léon et d'autres personnes pour apprendre ? T'as appris sur YouTube mais aussi sur le tas et avec des potes ?

A : Bah sur le tas avec des potes et... ouais nous on avait vraiment un groupe, on était six potes à faire de la zik où effectivement il y avait un partage de connaissances sur ces trucs-là, cest-à-dire que j'avais un pote il savait faire tel truc, il me montrait, moi je savais faire tel truc, je lui montrais fin, ça partageait énormément comme ça, et d'ailleurs fin c'est un peu, en ce moment ce que je raconte un peu beaucoup c'est ça qui me fait de la peine un peu, pour ceux qui démarrent en ce moment, c'est que moi je sais que j'ai beaucoup appris via les rencontres. Bon aujourd'hui je sais pas trop comment tu fais des rencontres mais en tout cas à l'époque moi c'est ça qui m'a servi, c'est quand on a payé nos premières séances dans des studios et voir les effets qu'il utilisait sur la voix, quel compresseur, ce que c'était, je lui posais des questions, et puis ouais de se partager ça entre copains quoi, c'est clair, carrément.

R : Ah c'est ce que j'ai jamais fait ça, mais je vois le genre avec les grosses tables de mixage.

A : Moi honnêtement j'ai pas de table de mixage machin, mais de toute façon aujourd'hui là l'ingé avec lequel on bosse il utilise ses effets externes mais à l'époque la plupart des ingés sons avec lesquels on bossait c'était quand même plus ou moins des petits ingés sons qui utilisaient aussi énormément de plucks, tu vois c'est tout con mais par exemple les waves j'ai découvert ça dans un studio je lui ai dit « mais attends c'est quoi ton truc » il m'a dit « oh c'est la suite waves il faut que tu l'aies » ah ouais en fait là-dedans il y a tout quoi, toutes les bases pour faire un truc cool quoi déjà. La suite waves t'as des filtres, des compresseurs, un EQ, c'est vraiment un package, ils reprennent beaucoup comme plein d'autres marques des compresseurs physiques dont ils vont prendre l'empreinte sonore et ils vont les reproduire en plug, t'as des reverb qui sont assez jolies, et puis voilà les fab filter je les utilise beaucoup. Et ce qui est assez drôle avec ces trucs-là c'est que pendant je sais pas trois-quatre ans je les ai énormément tous utilisés, j'en téléchargeais plein, c'était vraiment, j'étais en recherche constante de ces trucs-là et aujourd'hui là ça fait un peu plus d'un an que je me rend compte que j'utilise quasiment plus que les effets d'Ableton quoi. *rires* A part pour le mixage final quoi, pour donner certaines couleurs au son, sinon j'utilise pratiquement que les effets d'Ableton pour ce qui est plus de la texture ou de la recherche de son.

R : Jpense que ça suffit hein. Moi j'utilise Ableton, Serum, les valhalla...

A : Oui les valhalla elles sont belles, surtout que la reverb d'Ableton, moi voilà elle est un peu pétée quand même *rires*

R : Et sur le fait que tu formes des gens, enfin que tu donnes des cours ça se fait dans quel contexte ? Et moi ce qui m'intéresse vraiment c'est que tu puisses voir comment les gens apprennent. Tu dis que maintenant les gestes sont hyper intuitifs mais genre t'as appris sur quel logiciel, c'est quoi les erreurs que tu vois le plus, c'est quoi les grandes lignes que tu tires de ces expériences ?

A : Ben en fait ça dépend vachement de où t'es. Pour te donner plusieurs exemples, j'étais dans un conservatoire, je fais ça pas mal dans des écoles, des conservatoires ou des centres sociaux, et ça dépend vachement de l'âge et de où t'es comme endroit. A un moment je fais l'atelier machin, et je me rends compte que t'en as un qui est, qu'il y en a un qui avait pris une partition et qui s'amusait à la reproduire sur Ableton. Et j'ai trouvé ça fou en fait, je me disais « putain mais genre il est qué-blo quoi, sur son truc de conservatoire super scolaire machin » et en fait bah je me rends assez compte que, bon la plupart du temps c'est toujours cool mais j'ai quand même des meilleures surprises sur des gens qui n'avaient aucune connaissance en musique quoi, qui peuvent te faire des trucs complètement what the fuck quoi, arhythmique ou je sais pas, mais en tout cas ils y mettent plus

d'eux-mêmes, tu sens qu'ils se mettent plus dans le truc et que c'est moins... bon évidemment c'est pas une vérité générale t'as des gens qui faisaient des trucs plus cools au conservatoire, mais c'était plus « ah ouais tu vois là si je fais une descente d'accords en machin » et du coup en fait ça donnait des trucs supra chiant quoi, c'est bien composé mais c'est chiant quoi, alors que dernièrement j'ai fait ça à Bagnolet dans un centre social donc c'est pas le même délire quoi, pareil à Roubaix j'en fais souvent là-bas et je sais qu'il y a un format là où je fais six heures d'atelier bah ils arrivent à faire deux instrus qui sonnent trop bien et qui sont justement pas tant que ça dans les codes de ce qu'ils écoutent, c'est assez étonnant, voilà. Du coup après souvent sur ces ateliers-là je me rends compte qu'il y a une phase, c'est vraiment un déclic à créer quoi, moi j'essaye de créer un peu la base quoi. Je leur montre pas du tout tout...

R : C'est des jeunes, ado , enfants ? J'ai pas bien compris

A : Souvent c'est 14-17.

R : C'est des gens qui ont jamais touché à ce genre de logiciels ?

A : Non non, jamais non. Et qui sont la plupart du temps pas musicien non plus. Donc à part le fait qu'ils écoutent de la musique et qu'à priori ça les intéresse parce qu'ils sont là. Après j'ai fait avec des plus jeunes aussi, ça m'est arrivé de le faire avec des 11-14, là je fais pas tout à fait la même chose mais ouais en tout cas sur les ateliers c'est toujours un peu le même schéma quel que soit le groupe d'âge, c'est en gros je leur montre vraiment les outils, à chaque fois j'ajoute un outil quand je vois qu'ils avancent mais à la base je leur montre uniquement la timeline, ce que je leur dis c'est que pour moi c'est un peu comme un tableau, comme s'ils étaient peintres, ils doivent mettre des couches de peinture, puis une autre puis une autre puis une autre, et à la fin prendre du recul pour se rendre compte de ce que ça va donner, et en fait je leur explique le système de pistes, juste de couches quoi. Ça c'est simple à comprendre, tu leur dis ça, tu leur mets, enfin même pas je leur met, je leur dis d'utiliser que les sons qu'il y a dans Ableton de base pour pas qu'ils soient pas trop... parce que ça aussi c'est un écueil qui arrive souvent, tu sais tu vas passer une heure à chercher le son que t'as envie de mettre. Mais du coup au bout d'une heure t'as mis aucun son. Et moi c'est un truc que j'ai beaucoup fait et que je veux leur éviter, en mettant pas trop de trucs quoi, en les limitant.

R : Oui, si tu t'y connais pas tu vas mettre ensemble des trucs qui ont rien à voir...

A : Qui ont rien à voir, ou tu vas rechercher tel truc que t'as entendu dans tel truc, machin, alors que pour moi c'est pas l'objectif. C'est des initiations donc c'est des fenêtres d'expression où il faut que vous vous preniez pas la tête sur les sons, juste faites quoi. Et du coup voilà, souvent il y a un petit

déclic qui se fait quoi, souvent au bout de la deuxième heure, au bout de deux heures ils arrivent un peu à se détacher du truc, ils se disent ok, et pour ça j'utilise pas mal, j'aime bien utiliser le push d'Ableton qui leur permet, tu vois t'as ton drum rack, t'as ton truc de séquenceur, ça leur permet d'être moins à la souris et de moins se prendre la tête sur ça, de placer les trucs vite et que ça donne vite quelque chose.

R : Ouais ça doit être marrant parce que moi la plupart des gens que je connais où que je vois sur YouTube c'est beaucoup de gens qui ont passé du temps sur le logiciel, qui sont à l'aise mais il y a pas de gens qui arrivent comme ça de nulle part.

A : Ouais c'est assez marrant, mais la plupart du temps ils se mettent assez bien dedans et après c'est toujours, comment dire, tu vois moi je suis aussi là pour essayer de leur donner un petit coup de pouce, c'est-à-dire que je vois qu'ils ont par exemple fait une basse qui est cool, mais après voilà il y a un petit problème de rythme, bon voilà moi j'arrive, je leur modifie un peu le truc pour qu'ils soient content et c'est aussi parfois, il faut toujours trouver la limite de pas faire à leur place mais essayer d'arranger un tout petit mieux leur truc pour que ça sonne et qu'ils se disent « ah ok là putain ça vient de moi mais c'est cool ». Et le but c'est vraiment d'arriver à créer ce moment où ils se disent « putain j'ai fait ça quoi ». Et le moment où ils se disent ça c'est cool parce que souvent sur les logiciels la technique c'est pas trop le problème en fait, le problème c'est toi et ton ego et comment tu te sens par rapport ça ce que tu fais et qu'on le veuille ou non tu sors quelque chose de toi quoi, donc c'est pas toujours facile, tu te juges toi-même donc c'est super compliqué

R : Moi j'ai l'impression, pour avoir passé beaucoup de temps à regarder des choses techniques sur Ableton, j'ai l'impression que pour progresser c'est souvent plus une question de développement personnel ou de psychologie

A : Ouais grave.

R : Et puis bien organiser tes trucs en fonction de ce que toi tu veux, du coup c'est pas du tout intuitif parce que tu peux te dire que ce genre de logiciel c'est très technique et que ça va être la technique qui est difficile à utiliser. D'ailleurs là-dessus les élèves ils arrivent vite à comprendre, à faire les copier-coller, déplacer les choses...

A : Ouais.

R : Parce que ça c'est des choses qui sont dans l'informatique en général.

A : Ouais c'est ça en fait. Moi j'essaye toujours de commencer par les outils qu'ils peuvent à priori connaître via autre chose, justement le copier-coller, le copier-coller à la suite, tous ces trucs-là ils savent faire déjà, c'est des trucs qu'ils ont, c'est des raccourcis qu'ils connaissent déjà sur d'autres logiciels ou pour certains ça arrive, ça arrive que certains aient déjà faits des montages vidéos, bah c'est la même chose en fait, du coup tout de suite ça leur crée un truc où il y a ça de moins à apprendre quoi, après oui sur l'aspect technique comment dire un peu plus poussé, ça c'est vraiment étape par étape, je vais pas arriver le premier jour et leur dire « le compresseur... » tu vois *rires* ça c'est pas possible. Après, en revanche moi souvent je commence par les deux effets de base, la reverb, ça c'est facile à comprendre, t'expliques que c'est comme si t'étais dans une cathédrale et machin, tout le monde a déjà vécu ce truc-là. En fait c'est ça le truc c'est comment, c'est un peu toujours la question que j'essaye de me poser avant chaque atelier, c'est toujours un peu l'angoisse de trouver ces trucs-là, mais comment faire echo à des expériences qu'ils ont déjà vécu pour que ce soit assimilé plus simplement quoi.

R : Et t'as pu un peu en suivre sur le long terme ou c'est toujours des ateliers où tu fais de l'initiation et ensuite c'est terminé.

A : Ouais ça a pu m'arriver l'année dernière. Là pour la première fois, des gamins, j'avais fait un truc qui s'appelle le stage hip-hop avec la cave aux poètes et en fait bah cette année c'était les mêmes. Du coup je les ai eu une semaine l'année dernière et une semaine cette année et du coup c'était assez drôle parce que c'est des gamins, il y en a qui ont grandi. Et c'est assez drôle de voir ça, je pense à une gamine en particulier qui avait des trucs géniaux avant, et là cette année elle était en mode adolescente quoi « oh non c'est nul, oh non » tu vois c'était assez marrant *rires* t'as quand même un truc de caractère qui joue vachement quoi. Mais c'était cool et ce qui était génial c'est que c'est arrivé pas mal de fois qu'il y en ait qui m'envoient des trucs après, t'en avais qui avaient téléchargé Ableton, qui avaient continué un petit peu à faire des trucs. Et à chaque fois je file mon mail. Là typiquement dans un atelier que je fais dans un lycée il y a un gamin qui est arrivé, il faisait déjà du son et je lui ai dit « vas-y fais moi un pack d'instrus je peux l'envoyer à quelques gens » tu vois moi ça me coûte rien en fait, autant essayer de les motiver et s'ils peuvent rencontrer d'autres gens c'est tout benef.

R : Ca me fait penser à quelque chose qui m'intéresse aussi, c'est sur la progression, c'est qu'en fait c'est très dur à analyser. Tu vois dans le questionnaire je dis « est-ce que t'organises tes presets etc » sauf qu'en fait il y a des gens qui sont pro et qui sont mega chaotiques.

A : Bien sur.

R : Et t'as des gens qui au contraire peuvent être ultra organisés mais faire des trucs nuls à chier quoi.

A : Bah moi typiquement je suis archi chaotique, mais c'est une volonté en fait. Parce que moi je, j'ai très longtemps lutté contre cette peur du vide, de se dire putain je sais pas où aller, qu'est-ce que c'est mon identité, qu'est-ce que je raconte, que ça soit sur mon projet solo ou sur le projet avec Tatiana ou autre hein, et aujourd'hui ce truc-là j'essaye de l'embrasser. Tu vois aujourd'hui c'était une journée de merde pour moi, j'étais en résidence d'écriture et je savais pas quoi foutre quoi, j'étais à Marseille et j'ai fait six instrus en quatre jours j'étais super deter, ça venait tout seul, aujourd'hui je suis arrivé je savais pas quoi foutre quoi. Et bah c'est toujours dur, ça me fait toujours chier, je sors du truc je me dis « ça fait chier » mais en même temps je me dis non c'est une phase, t'es obligé, c'est comme ça, et tu pourras toujours être le mec le plus organisé du monde il y aura toujours un moment où tu seras duper et tu sauras pas quoi foutre quoi. Et puis surtout sur la progression, moi j'ai justement vécu ce truc de grosse phase de plusieurs mois tu vois où pendant plusieurs mois je faisais des trucs que je trouvais cool, j'avance j'avance, pendant plusieurs mois après je fais très peu de sons et je fais de la merde quoi, enfin de mon point de vue, j'y arrive pas. Et je sais pas il va se passer un truc, je vais rencontrer quelqu'un je vais aller en studio, peu importe, où là d'un coup je sens que j'ai eu un gros coup de progression mais d'un coup. Où vraiment je me dis « là ton mixage il est vachement mieux qu'il y a un an. Et parfois comme ça il y a des strates où je me dis « ah putain c'est cool ». Pas tellement sur la compo mais sur le mix, je sais que ça m'est arrivé l'année dernière quand on a commencé à bosser sur notre premier EP avec Tatiana, ça m'a fait ça après notre premier enregistrement de son, je me suis dit « ah ouais là j'ai capté des trucs quoi » parce que j'avais vu l'ingé son bosser, je suis retourné chez moi et je me suis dit « ah ouais c'est cool ça change un peu la donne et ça m'a vachement fait ça. Et là récemment j'ai un peu ressenti ça sur le début de travail sur le deuxième EP où je me suis dit voilà. Et donc j'ai l'impression qu'il y a ces phases de vide, de chaos un peu elles sont un peu obligatoires.

Annexe 5: entretien avec Léon (retranscrit)

R : Du coup est-ce que tu peux commencer par te présenter, c'est quoi ton parcours, tes études, qu'est-ce que tu fais dans la vie niveau musique, audio ? Raconte ta vie *rires*

L : Moi ya 6 ans j'ai commencé la MAO, j'ai commencé avec Ableton, et maintenant là depuis 5 ans je suis en deuxième année de master de musique et musicologie, parcours dispositifs contemporaines à Lille et j'ai commencé des cours d'informatique musicale il y a 3 ans, donc là j'ai pu commencer Pure Data et travailler l'interaction, créer des logiciels axés sur l'interaction homme-machine. Sinon j'ai eu pas mal de cours pendant la licence de design sonore aussi, des cours de musique électro-acoustique, de composition électro-acoustique où j'ai pu me servir de pro tools aussi, de reaper cette année, et à côté de ça j'ai une production sur Ableton, je fais de la musique électronique

trance, donc j'utilise pas mal de machines hardware, de synthétiseurs, et après j'enregistre tout ça sur Ableton et je produis sur Ableton, voilà.

R : T'as pas fait de musique avant d'avoir commencé la MAO du coup ?

L : Si moi j'ai fait 10 ans de batterie, à la base je suis batteur, j'ai fait 10 ans de batterie en école, et après je suis entré en musicologie et avant même de rentrer en musicologie, et après pendant 3 ans 4 ans de la musicologie, là cette année j'ai un peu mis en pause pour le mémoire, j'ai fait du rap aussi, donc là avec des beatmakers qui utilisent des DAW, je m'occupais pas des instrus mais j'étais aussi dans ce monde-là, je devais souvent enregistrer en studio et traiter après les pistes de voix sur le logiciel. J'avais un projet qui s'appelait Lucius, c'était mon nom de scène dans le rap, et à côté de ça je fais de la trance et mon objectif l'année prochaine c'est de me concentrer là-dessus.

R : Grave cool, donc du coup t'as plusieurs facettes, t'as un côté musicien où tu produis de la musique où t'es artiste quoi même, et un côté où tu fais de l'informatique musicale dans le cadre de tes études, et c'est les deux facettes ?

L : C'est ça, mais après dans ces facettes j'ai aussi plusieurs facettes, dans ma pratique d'art je vais être très orienté vers les musiques savantes, la musique générative, la conception de musique générative, et à côté de ça je fais de l'électro-acoustique, mais aussi du rap et de la techno, des trucs beaucoup plus axés populaire, pour danser quoi..

R : Mais là trance c'est pour danser c'est ça ?

L : Ouais moi je cultive vraiment ce côté plusieurs facettes et même dans ma production j'essaye d'avoir plusieurs facettes

R : Mais après tout est un peu relié non ? Dans ta musique tu te sers de ce que t'as appris...

L : Bah pas vraiment.

R : Ce que t'as appris sur le mixage ?

L : Oui ok là tout est relié mais après tu as des propositions esthétiques qui ne sont pas les mêmes. J'ai toujours vu sur des plans séparés les productions électro-acoustiques que je pouvais faire pour la fac et pour moi, et ce que je faisais dans le monde du rap par exemple, et encore une fois encore à côté ce que je fais à côté comme live électro.

R : Parce que la fac en France j'imagine que les profs sont assez axés, tu dis musique électro-acoustique mais c'est tout ce qui est musique concrète, la tradition savante contemporaine électronique. Enfin pas que musique concrète mais...

L : Ah c'est pas mal que tu connaisses ça c'est cool ça fait plaisir. Ouais la musique concrète c'est vraiment le début des travaux de musique électronique. L'année dernière j'ai fait un mémoire de recherche sur Pierre Henry qui est un des fondateurs de la musique concrète en France.

R : Ah oui, du GRM ?

L : Oui exactement, enfin Pierre Henry a fini par se retirer des institutions pour ancrer la musique concrète dans la sphère populaire, mais exactement. La musique électro-acoustique elle vient de la musique concrète. La musique concrète ne va se servir que de samples alors que la tradition électro-acoustique ça va venir plus tard avec l'idée de créer des samples et des sons de synthèse. En soi un beatmaker fait de la musique électro-acoustique d'un point de vue technique mais après du point de vue esthétique et des écoles ça se ressemble pas. Mais pourtant le mot décrirait toutes les techniques de studio qui sont employées actuellement.

R : Du coup t'as fait de la musicologie un peu classique, t'as fait de la batterie, mais actuellement t'es vraiment spécialisé sur l'informatique musicale, c'est-à-dire le côté techos, qui bidouille...

L : Ouais, après je vais pas te dire que j'ai le bagage d'un ingénieur du son mais moi je me suis spécialisé là-dedans, c'est sûr que c'est pas le classique qui m'intéresse et que j'ai pris en musicologie.

R : Mais après t'es pas ingénieur du son...

L : Ouais.

R : ... Mais tu disais que tu créais tes plug ins, des interfaces homme-machine, mais si je me trompe pas pour le faire c'est du développement informatique quoi.

L : Ouais.

R : Et du coup c'est quoi tes skills en informatique on va dire *rires*

L : Jpeux te montrer ce que je fais si tu veux mais c'est dur de situer les skills. Et tu sais quand tu passes par la fac tu deviens aussi un peu humble sur ton truc et tu as conscience qu'il y a beaucoup plus skillé que toi mais c'est sur que j'ai une conception qui va plus loin que juste quelqu'un qui se sert d'un DAW quoi, après j'irais pas dire que je suis informaticien ou acousticien quoi. En soi je sais ce que c'est les effets, je sais aussi profond qu'est-ce qui se passe, un delay une reverb, qu'est-ce qui se passe sur le signal avec ces effets-là quoi, et ça me permet aussi dans mon usage des DAW, moi j'en ai créé des effets, j'ai moi-même mappé les boutons donc je comprendre les boutons des plug-ins, je vais pas me balader dans les presets

R : Mais quand tu dis que tu les crées, tu crées pas les effets from scratch quoi, tu vas pas développer les plug-ins en termes informatique, tu vas bidouiller avec Pure Data ou sur Ableton avec les macros...

L : Bah Pure Data tu démarres sur une feuille vierge, cette année j'utilise des effets, je suis beaucoup plus dans le côté participatif mais l'objectif que j'avais l'année dernière avec des objets vanilla, donc si quand même. Un delay je sais ce que c'est, sur Pure Data on touche quand même à des éléments de programmation, je vais générer, pour faire un vocoder je vais revenir en amont et utiliser un modulateur en anneau. Je sais pas si ça t'aides

R : Ma question c'était plutôt niveau informatique. Tu fais de la programmation mais que de la programmation spécialisée dans la musique ?

L : Carrément.

R : Est-ce que t'utilises des fonctions, des variables...

L : C'est des float avec des expressions, des divisions de signal... exactement. Maintenant sur le logiciel, et c'est pour ça que je suis content d'avoir un prof qui est informatique, je rencontre des limites qui viennent du fait que je suis pas informaticien à la base, je suis pas mathématicien et je me retrouvé avec des expressions, des trucs assez compliqués, et là j'ai besoin de l'aide du prof. Ça reste vraiment appliqué à la musique mais il y a du code quoi.

R : Et c'est une manière de penser carrément informatique quoi, t'as des éléments décomposables que tu peux assembler avec de la logique...

L : C'est ça ! Après il y a une manière de penser la physique du son qui n'est pas que ancrée dans l'informatique, ou peut-être je me trompe, mais voilà un volume plus haut c'est une multiplication de signal.

R : Tu m'as dit que t'avais fait de la batterie, c'était quoi comme style ? Est-ce que t'avais des gens dans ta famille qui faisaient de la musique quand t'étais enfant ?

L : Je me rend compte de ça quand je suis chez mon pote Jules et que je vois sa bibliothèque de musique, il y a plein de CD, c'est assez éclectique, moi j'avais la cassette de Michael Jackson dans la 205 de ma mère et mon père il a toujours écouté du blues/rock, mais il y a jamais eu une ouverture à plus que ça dans la famille, j'ai toujours eu la figure de mon parrain, qui est pas vraiment un parrain chrétien, que j'ai choisi quoi, qui lui avait toujours cette collection de vinyles, et cette personne m'a vraiment appris à aimer la musique, ensuite du coup la batterie je sais pas. Je voulais être celui qui tape, après je suis frustré parce que j'avais pas d'oreille harmonique, j'ai pas développé une oreille harmonique pendant pas mal d'années, c'est peut-être pour ça que je fais de la musique concrète je sais pas ! En tout cas ça a été la percussion pendant dix ans, j'ai arrêté les cours, après j'ai été batteur de la chorale dans mon lycée, donc j'ai continué la batterie quand même, j'étais à l'internat, mais sinon je sais pas j'ai arrêté ça en 3^e donc tu vois j'ai commencé ça je sais pas mais jeune. J'ai eu de la chance d'avoir des cours dans une école privée, je suis jamais passé par le conservatoire moi. Du coup on m'a refusé en musicologie la première année parce que je pouvais pas témoigner d'un vrai niveau de solfège au conservatoire. Au final je suis en master, ça s'est bien passé une fois que j'étais pris. Je me suis confronté au solfège, à l'harmonie, à la composition, à l'analyse, à l'écoute. Je suis pas un crack du solfège, je le comprends beaucoup mieux mais c'est pas du tout ce qui m'intéresse non plus.

R : Même si t'as pas fait d'instrument, j'imagine que t'as quand même un certain niveau...

L : Ca va ! Après je lis pas une partition dans ma tête, je suis encore obligé de mettre mon doigt sur les lignes et de me dire ah ça c'est quoi ah c'est un fa. Mais maintenant je crée ce qu'on va appeler des méta-partitions en musique générative et qui sont de la programmation, du code. C'est ça mes partitions et ce qui peut s'analyser dans ma musique. Mais après sur les DAW tu te sers pas de la partition, t'es vraiment sur un piano roll, un piano midi quoi.

R : Et tu t'es mis à la MAO il y a pas si longtemps finalement ?

L : Je me suis mis à la MAO quand j'suis arrivé à Lille, que j'avais plus de batterie. Petit il y a un moment je me souviens j'ai fait acheter à mes parents pour Noël une petite platine minuscule Hercule DJ, je passais du David Guetta et du Bob Sinclar voilà. Et après j'ai arrêté la batterie parce qu'il y avait ce paradigme un peu shonen chez les instrumentistes, de vouloir être le meilleur. Je me suis dit que j'allais pas être le meilleur, ça m'a un peu frustré, et j'étais intéressé par le fait de composer à plusieurs voix. Je me suis pris Ableton et une APC, un contrôleur midi et j'ai commencé à m'amuser dessus. Maintenant mon studio a grandi, j'ai mes enceintes de monitoring, une table et des synthétiseurs donc je peux quand même me suffire à moi-même dans mon home studio. Maintenant, un des premiers CD que j'ai acheté ça devait être Daft Punk Homework, et une compilation de Tektonik. Donc voilà j'avais déjà ce goût –là pour du boum-boum, et la musique électro-acoustique c'est venu plus tard avec les études, j'avais vraiment envie de faire du club, de la tek, de la hardcore, de la psytrance, je faisais des teufs et j'avais envie de sortir des sons en teuf.

R : Et donc t'as commencé sur Ableton ?

L : Oui ça a été le premier DAW, enfin non, virtual DJ quand j'étais au collège on peut considérer ça comme mon premier DAW.

R : Donc t'avais déjà une petite expérience.

L : Oui mais c'est pas du tout pareil, là tu produis pas quoi. Tu finis un BPM tu synchronises le BPM et des boutons pour faire « poin poun » mais c'est pas pareil, tu composes pas quoi. Donc c'est Ableton vraiment le premier DAW.

R : Mais je disais ça plutôt pour la maîtrise de l'interface, parce que je sais qu'il y a beaucoup de gens qui ont beaucoup de mal à se mettre à des DAW, à bien les maîtriser.

L : Ouais.

R : Et surtout sur Ableton...

L : Ah ouais ??

R : ... qui est considéré comme un des plus durs.

L : C'est pas vrai !

R : C'est ce que j'ai cru comprendre.

L : Parce que voilà c'est peut-être moi mais Fruity Loops je trouve ça tellement obscur la manière de penser, niveau interaction homme-machine j'ai tout de suite accroché avec Ableton parce que ya le... mais de toute façon c'est leur logo ils le savent très bien, il y a la possibilité d'avoir ces deux écrans là où tous les DAW sont directement sur la timeline. Ils appellent ça écran Live mais moi je m'en sers beaucoup pour la compo, qui permet d'avoir tes clips-là. Après je trouve que Pro Tools c'est quand même plus compliqué qu'Ableton.

R : Oui Pro Tools est plus utilisé par les ingénieurs du son quoi

L : C'est le standard. Tous les compositeurs de l'école électro-acoustique que j'ai rencontré sont sur Pro Tools quoi, aussi pour la compo.

R : Mais parce que peut-être c'est un type de composition...

L : Oui, en réalité j'aimerais bien te dire ça mais ça serait possible que n'importe quel truc. Mais il y a quelque chose qui est mieux sur Pro Tools ça va être la spatialisation quoi, les mecs font beaucoup d'octophonie, de quadriphonie, après je me vois pas faire de la musique électro-acoustique sur FL. Après moi toutes les pièces électro-acoustiques que je produis, et je me tape de bonnes notes pour la fac, je les produis sur Ableton et ya pas de soucis quoi. Et je pense qu'il y a un côté vieillo et

chauvin dans Pro Tools. Pour un ingénieur du son je peux comprendre mais pour la composition Ableton c'est un bon DAW quoi ouais.

R : Tu serais d'accord pour dire que tous les principaux DAW, t'en as une dizaine qui sont utilisés par 95% des gens ?

L : Ah ouais ? J'en ai pas dix en tête, ok.

R : T'as Logic, Ableton, FL, Pro Tools, Reaper, Reason, Cubase...

L: Ah oui oui oui Cubase !

R : T'as bitwig

L : Ah oui !

R : Studio One...

L : Ok. Après là moi je suis en train de m'ouvrir à des DAW qui ont une toute autre logique qui sont les trackers. C'est totalement une autre manière de concevoir l'écriture de la musique parce que ça se fait qu'à travers des raccourcis clavier et c'est un vertical. Le plus connu c'est Renoise, ça date de l'Amiga, la plupart des sons jungle et 8bit ont été composés sur des trackers, et j'tencourage à aller voir ça. C'est des DAW aussi mais on est pas sur cette interface timeline.

R : Trackers t'as que des cases quoi, le temps est découpé en cases...

L : Le temps est découpé en cases verticales et tu crées l'architecture de ton morceau avec plusieurs tableaux, et tu passes du tableau 1 au tableau 2... Et c'est ça qui permet de faire tous les effets breakbeat avec le tracking avec Aphex Twin, Venetian Snares, ce genre de trucs. Et maintenant t'as Renoise qui est le gros truc actuel, mon prof d'informatique musicale me dit que c'est le seul DAW sur lequel il arrive à composer quoi donc c'est rigolo. C'est totalement une autre école. Il y a le mainstream qui compose sur des DAW comme toi et moi et il y a une école très geek qui elle est sur des trackers et c'est une religion quoi les trackers pour eux. Moi je le fais maintenant sur Ableton,

c'est pas compliqué, mais là le logiciel te pousse vraiment à faire ça, c'est vraiment pas mal. Pour obtenir ce genre de rendu c'est beaucoup plus fluide apparemment.

R : Du coup là t'es sur Ableton la plupart du temps, tu disais que t'avais été un peu sur Reason, ou Reaper ?

L : Sur Reaper, ma prof de composition m'a demandé de travailler sur Reaper tout simplement parce que c'était le seul DAW gratuit qu'elle pouvait nous faire... Elle elle est sur Pro Tools, la fac pouvait pas nous payer Pro Tools donc elle nous a conseillé Reaper, mais il y a eu un accord de la classe pour dire que c'était tout pété donc au final j'ai fait ma pièce sur Ableton et je lui ai envoyé un multipiste sur Reaper parce que moi j'ai pas accroché avec le truc.

R : J'avais eu un appel avec un prof de fac qui m'avait dit que Reaper c'était un peu le Pro Tools des pauvres, que c'était même mal vu d'avoir Reaper alors qu'il disait que finalement pour la plupart des choses tu pouvais très bien t'en sortir avec Reaper. Mais Pro Tools avait un peu l'air d'avoir une puissance symbolique.

L : Ouais dans ce milieu-là Pro Tools c'est l'outil des pros et t'es un guignol si t'utilises pas Pro Tools dans le monde de la musique électro-acoustique. Mais je pense qu'avec Ableton tu t'en sors très bien quoi. Mais avec Reaper aussi hein, de toute façon il y en a pas 15 000 des paramètres de sons à bouger, il y a toujours que des nouveaux gadgets qui se créent, tu te rends compte de ça sur Pure Data aussi, le son c'est pas... on va te sortir 15 000 nouveaux plug avec des noms d'effets différents mais il y a pas tant de manières que ça de traiter le son. Je m'en suis rendu compte avec Pure Data avec le traitement du signal, il y a pas 15 000 manières de traiter le signal. Il y a que des composites des trucs qui sont bridés et qui sont composés avec d'autres, et là on va te sortir un nouveau nom. Moi quand j'ai commencé Ableton c'était ça il y avait 15 000 noms de plug-ins, il y avait énormément effets audio.... Il y a quatre manières de traiter le son, tu peux le traiter sur son aspect harmonique, tu peux le traiter sur son aspect temporel, tu peux avoir des répétitions de ce son, tu peux le couper, ou l'enrichir... il y a vraiment peu de manières de traiter le son. Quand tu démarques dans ce monde tu dis wow il y en a des tonnes et des tonnes des effets, en fait non, il y a juste des cocktails d'effets avec des noms nouveaux parce qu'il y a un monde du marché qui reprend ça et qui doit venir te dire « wow regarde comme mon effet est neuf et est incroyable » mais moi je connais des gens qui, enfin sur Ableton tu as des effets c'est des effets classiques, reverb delay... si tu sais te balader dans ces effets là tu peux produire ce que tu veux en fait. Je suis convaincu de ça. Après si tu veux tu peux télécharger les super effets avec les très beaux graphismes et te balader dans les presets et te dire « wow ça marche bien » et puis avoir 15 000 plug sur ton ordi. Moi j'ai la suite waves c'est fou comme c'est énorme, je l'ai pas acheté d'ailleurs, et tu te balades tu peux avoir plein de presets, et il te mettent des noms *il caricature dans son ton * pour les boutons différents tu te dis « wow » mais c'est toujours le même euh... t'as pas 15 000 manières de traiter le son.

R : Et du coup sur l'interface, tu serais d'accord pour dire que la plupart des DAW, enfin la plupart des DAW mainstream, si on enlève Renoise...

L : Ouais ouais ouais !

R : ... ou certains DAW particuliers pour ingénieurs du son, tu peux faire quasiment la même chose avec tous les DAW, et que les interfaces sont quand même assez similaires, mis à part sur Ableton avec le Live.

L : Mais j'ai dit, sur Renoise l'interface est différente mais tu refais la même chose, mais l'interface est différente, mais encore une fois il y a pas 15 000 manières de traiter le son. Sur Pure Data tu te rends compte que tu pourrais proposer une interface homme-machine qui se fait de plein de manières différentes, mais en soi le traitement du son derrière il reste le même, et la guerre de « moi j'utilise ça », le truc c'est juste que l'interface t'amène à une manière de penser le truc quoi, et c'est là-dessus qu'elle est la différence mais en soi si t'arrives à transcender ce que l'interface t'amène à penser et que tu sais ce que tu vas chercher dans le son, tu peux tout obtenir avec toutes les interfaces quoi, sauf si t'as des logiciels qui sont nuls et là le logiciel est nul. Mais encore une fois moi sur Reaper le logiciel me permet de faire la même chose que ce que je peux faire sur Ableton, juste il avait une manière de penser différente. Il ressemble pas mal à Pro Tools parce qu'il y a ces trucs que moi j'aime pas du tout, ces espèces de, tu sais ça t'ouvres tout le temps des fenêtres supplémentaires : hop là t'es dans ta fenêtre effets, tu dois venir chercher l'effet nani, ça je trouve que ça fait vieux logiciel le fait d'ouvrir des fenêtres dans des fenêtres, moi j'aime bien le fait qu'il y ait qu'à glisser des trucs dans la même fenêtre sur Ableton.

R : Les fenêtres c'est que des plug-ins quoi.

L : Exactement, c'est des manières d'afficher qui sont différentes. En soi une reverb c'est même une reverb, mais c'est que l'interface quoi. A l'IRCAM les compositeurs travaillent avec des réalisateurs en informatique musicale, moi j'ai pas ce niveau-là, je programme pas des textes. Là le mec il fait la même chose que tu peux faire sur Ableton mais il est au niveau où il tape des lignes de commande pour faire la même chose. En soi tu peux faire la même chose sans interface quoi. Justement l'interface, pour quelqu'un qui ne sait pas ce qu'il vient chercher et qui ne sait pas comment l'obtenir, elle est très pratique. Maintenant tu vas te dire « wow ce plug-in marche vraiment bien parce qu'il a un look qui tue » et tu vas appuyer sur les presets et te dire « wow ça c'est le son que je voulais ». Et de plus en plus le travail est mâché, mais moi je trouve ça très très bien, ça permet à des gens qui sont assez vulgaires de s'appropriier le truc. J pense que l'interface elle a un rôle de vulgarisation en fait.

R : Surtout quand t'es musicien. Dans un entretien j'ai eu un musicien qui me disait qu'il aimait bien les presets. Alors qu'il y a des trucs que moi je trouve un peu stupide.

L : Oui l'utilisation de l'EQ dépend énormément du contexte.

R : Ça donne une tendance à ce que ça aille mieux que si tu l'avais pas fait, donc tu te dis wow et tu le gardes.

L : Mais il faut que ça aille vite maintenant ! Il y a un nouveau plug-in qui est sorti, j'ai la pub de ça tout le temps sur facebook parce que facebook il a compris que je passais mon temps à regarder des trucs d'audio donc je suis à donf dans ces pubs très cancer de « wow j'ai fait un beat en une heure et c'est génial ». Le plug il y a une espèce de bouteille dessus et là ça doit être un cocktail de vraiment beaucoup d'effets. Et le mec il met sa mélo, son sample dedans et il est là « wow mais c'est fou ça, ça a vraiment donné de l'âme à ma mélodie ». On tend de plus en plus vers ces plug-ins qui sont des cocktails de plein d'effets et qui te créent de manière magique ta super mélo. Donc le paradigme de maintenant il est très axé sur « j'ai fait un beat en une heure » parce que j'ai utilisé une banque d'accords midi que j'ai juste eu à mettre dans mon DAW, ça a chargé la mélo, j'ai fait un beat en une heure parce que j'ai fait un son que j'ai pas synthétisé moi-même, j'ai juste eu à utiliser la banque kontakt pour avoir le bon son et j'ai cliqué sur des presets et ça m'a donné un truc, et j'ai superposé des couches, et donc j'ai fait un beat en une heure. Mais après qu'est-ce que t'as fait réellement, c'est la question. L'autre jour j'ai testé garageband sur le téléphone de ma mère et j'étais vraiment étonné du truc, tu fais des trucs qui tuent de ouf, moi je sais en plus un peu à quoi je touche, et c'est fou comment le truc est devenu vulgaire, tu te dis mais en fait j'ai plus de travail quoi, maintenant sur garageband en trois clics avec leur système de clavier ça te met direct sur les gammes et tu fais un putain de son en 30 minutes donc c'est assez rigolo. Je suis très content que ça se vulgarise comme ça et que ça permette au grand public d'accéder à des choses qui sont complexes en soi.

R : Garageband mobile ça a l'air de super bien marcher oui.

L : Mais oui c'est un truc de ouf, c'est un truc pété. Tu fais une track de ouf, après voilà ça reste, tout dépend de ce que tu veux faire, si ton but c'est de faire une track de ouf et que t'as rien comme processus à développer derrière, mais ça va super vite, c'est super rigolo. Et c'est les développeurs de la silicon valley, moi je commence un peu à développer des effets, je comprends quoi c'est forcément des cracks atomiques. Et quand toi tu te fais chier à créer tes delay tes reverb et ben t'as toujours ce petit truc chauvin de te dire « mais ouais ça permet au plus nul de faire la meilleure des musiques en 3 clics. Mais tant mieux en soi, tant mieux. Mais quand je fais de la musique générative c'est pas des presets qui me permettent d'obtenir ça quoi.

R : Et pour continuer sur les DAW, tu t'es mis à Ableton, tu t'es acheté du hardware c'est ça, tu t'étais acheté un Akai ?

L : Ouais, la MPC 40 MK2 à la base, donc ça c'est pas du hardware parce que c'est du MIDI, elle produit pas de son, c'est juste un contrôleur pour Ableton, à côté de ça j'ai acheté pas mal de matos Korg, des trucs que j'ai récupéré d'occasion et d'autres neufs, des volka, ça me plaît parce que c'est des reproductions cheap et bas prix, encore une fois j'ai pas un budget énorme, des reproductions des vieilles boîtes à rythmes, je peux avoir une reproduction hardware de la TB 303, j'adore ça a fait tout l'esthétique Acid par exemple, un miniloog, je préfère bouger les boutons quoi, mais c'est comme un plug sur l'ordi, c'est la même chose sauf que là je peux les bouger en live, j'ai un contrôle touchy, le fait de les brancher avec un câble ça rajoute un peu de grain et ça passe dans une table de mix donc ça me permet d'économiser du temps de mix sur le DAW après et ça me permet d'économiser du CPU sur mon ordi aussi. Et il y a un workflow aussi, c'est des petites interfaces en soi. J'apprécie énormément le workflow de Korg pour le live électronique en fait. Ça te permet de faire du no computer aussi, pas d'ordi et ça c'est cool aussi de faire que de l'analogique.

R : Et quand tu t'es pris Ableton, ça t'a pas paru compliquer l'utilisation, tu t'es assez facilement approprié le truc quoi.

L : Ouais de ouf quoi. Mais après je me suis acheté ça après mon premier cours de design sonore, donc j'avais déjà touché à ça, j'avais déjà appris ce que c'était qu'une oscillation, donc quand je me suis retrouvé en face de ces boutons, je savais ce que c'était, et c'est vraiment pas compliqué au final de comprendre ce que c'est un ADSR, de comprendre ce que c'est qu'une oscillation, et la forme que tu vas lui donner. Comprendre le système d'un séquenceur ça avec la batterie ça allait, donc je peux obtenir les boucles que je veux, je peux comprendre les espaces de pas proposés par un séquenceur et au final c'est pareil hein, Ableton c'est un grand séquenceur aussi.

R : Peut-être sur tout ce qui est pas tellement effets ou fonctionnalités musicales ou audio, comme l'ADSR, mais vraiment sur le logiciel lui-même, je sais qu'au début, je suis passé par Guitar Pro puis FL puis sur Ableton, mais quand je me suis mis à Ableton il m'a fallu un petit temps d'adaptation parce que je sais pas c'est pas les mêmes raccourcis...

L : Mais encore une fois je suis pas un crack sur Ableton, j'connais pas les raccourcis clavier d'Ableton, et j'ai un pote quand il passe à la maison qui me fait toujours découvrir de nouvelles fonctionnalités. Là je viens d'acheter Ableton 11, c'est la première fois que j'achète du matos sur l'ordi, je suis super content de mon achat au final parce que c'était chiant les cracks, là je suis super content d'avoir le truc réglo, et du coup j'découvre des nouvelles fonctionnalités encore. Là j'étais avec le 9 donc j'ai raté les fonctionnalités du 10, donc j'ai encore plein de trucs à découvrir sur le DAW et ça c'est cool,

après le côté global du truc je l'ai vite compris, l'architecture en musique, mais je vais pas te cacher qu'il y a encore des fonctionnalités un peu obscures que je connais pas et qui peut-être me faciliteraient la vie, il y a de quoi apprendre beaucoup.

R : De toute façon t'utilises jamais complètement un logiciel.

L : C'est énorme un DAW ! C'est vraiment énorme. Donc les gens vont se servir des fonctionnalités de base du DAW et télécharger des packs et des packs et des plug et à travers cet espace ils vont se faire une sorte de confort dans les réflexes qu'ils vont avoir. Ils savent que tel plug, que tel preset... mais en soi juste le DAW te permet de faire des choses énormes.

R : Et ça pour l'apprendre c'est par la pratique ou ?

L : Ca moi c'est tout seul.

R : T'as eu des cours de design sonore mais pas sur le logiciel-même, mais sur l'audio.

L : Le prof nous filait le logiciel et à la fac il y a toujours une mentalité de l'open source, là c'était vraiment pour nous faire comprendre la synthèse additive mais j'ai jamais eu de cours sur Ableton, c'était en autodidacte, avec les conseils des proches parce que j'ai des proches qui travaillent qui m'ont conseillé le logiciel, qui m'ont conseillé après pour mon utilisation, en regardant des vidéos, en réalité c'est un travail que j'ai acquis tout seul dans ma chambre en autodidacte.

R : Et ça t'es allé sur Youtube ? Enfin pour être clair moi je m'intéresse pas mal à l'autoformation et voilà quand on parlait de GarageBand moi c'est un peu ces questions-là. A quel moment tu deviens amateur de quelque chose, et ces quoi tes étapes.

L : Oui c'est intéressant, on s'autoforme pas sur Garageband quoi, parce que justement c'est toute la notion de la vulgarisation. Est-ce que quand tu vulgarises quelque chose tu permets vraiment à la personne la possibilité de s'informer derrière ? Et bah pas vraiment. Un bon vulgarisateur c'est celui qui va toucher la personne pour que la personne puisse s'informer derrière. Je pense que GarageBand c'est pas quelque chose qui t'amène à ça, parce que c'est très simplifié, c'est une version mobile, et du coup c'est hop je bouge mon doigt et j'obtiens beaucoup. Tandis qu'au final un plug avec des presets il fait quelque chose qui est pas mal niveau vulgarisation parce que tu peux voir les

boutons bouger en fonction des presets et tu finis par comprendre à quoi ils servent et tu peux y toucher. Ça a commencé à la base avant mes cours de design sonore. Quand je bouge le cutoff ça fait ça, ok c'est ça le cutoff. Il y avait beaucoup d'apprentissage qui se fait en parallèle entre ce que j'entendais, ce que je bougeais, et le nom des trucs quoi.

R : Ah oui c'est ce qu'on appelle « learning by doing ».

L: Mais le problème c'est qu'avec ça tu n'apprends pas le pourquoi, moi j'avais associé les effets au résultat audio, bouger les quantités d'effets au résultat audio. Après quand je me suis retrouvé, même si c'était pas pour travailler sur les DAW en question, quand je me suis retrouvé à avoir des cours d'acoustique musicale, des cours de design sonore, là j'ai vraiment compris ce que je faisais et pourquoi, et ça ça m'a vachement aidé quand je suis revenu sur le truc, et j'aurais pas acquis le « pourquoi » tout seul sur le truc.

R : C'est la question que je me pose là, est-ce que ce savoir plus en profondeur, qui est pas celui de l'écoute et de la pratique mais celui du fonctionnement, est-ce que t'aurais pu l'acquérir tout seul ?

L : En soi tu dois avoir de super chaînes sur YouTube qui te permettent d'acquérir ça mais moi j'y ai pas beaucoup été. Mais non moi ça m'a vraiment aidé la fac, même si je connaissais le nom et que je savais à l'écoute ce qui se passait sur le son, je le savais d'un point de vue physique. Après il y a des gens qui te diront que cette théorie sert pas à grand-chose mais en réalité elle sert énormément et maintenant que je suis sur Pure Data ça me sert énormément. Et surtout le paradigme dans lequel on est en train d'entrer et qui moi me fait peur « il faut que ça aille vite », on amène pas les gens à ça. Les publicités que je vois c'est ça, on dit aux gens « téléchargez des banques d'accords, perdez pas votre temps à apprendre le solfège, prenez ce plug-in là et cliquez, ne prenez pas votre temps à faire vos chaînages d'effets, on vous vend des plug-in avec des chaînages magiques qui fonctionnent bien. Après ça le mec il a l'impression de progresser beaucoup parce qu'il a fait un son très rapidement mais en réalité on lui a masqué le truc auquel il touchait. Et il pourrait peut-être d'exprimer et s'amuser un peu plus dans sa musique si il faisait lui-même ses chaînages d'effets, s'il touchait lui-même à ses trucs. Mais en soi les gens veulent faire la même chose que ce qu'ils entendent.

R : J'imagine que t'as beaucoup de pubs pour des trucs de trap...

L : De beatmaking oui !

R : Parce que c'est quand même, des gens qui souvent s'y connaissent pas beaucoup et c'est facile d'avoir un résultat...

L : C'est les musiciens qui font de la thune à l'heure actuelle ! Tu veux faire une musique qui fait gagner de l'argent, démarre dans la grande marre du beatmaking, mais voilà le truc c'est qu'il faut faire des sons et il faut faire des prods pour tous les rappeurs et il faut faire une prod par jour et il faut que ça charbonne, il faut que ça aille vite, et quand t'es là-dedans, dans ce processus-là, tu vas utiliser des outils compliqués et te rendre le savoir plus facile. « ne perds pas ton temps à apprendre comment ça marche, clique sur trois boutons, ça marche, ça va vite allez bang c'est parti ». Et ça c'est terrible, du coup ça enlève un côté, moi c'est exactement ça qui me fait rêver dans le home studio, c'est « wow maintenant on est plus obligés de passer par des institutions bel et bien on a la possibilité de faire des trucs », Mozart il composait pour des tonnes d'instruments maintenant on en a rien à foutre de ça on est pas obligé de réunir tous les mecs d'un orchestre pour le faire, moi jpeux composer pour 200 instruments sur mon Ableton, Mozart il lui fallait du temps pour les réunir les 200 mecs qui allaient venir jouer, et du coup ça c'est un truc de malade. Les gens ont la possibilité d'accéder et de faire une production musicale bien plus grande, et ils ont aussi la possibilité, là où dans des studios bresom de la période concrète il fallait bien être au GRM pour être le scientifique du son, maintenant ce compositeur pilote, c'est Yanis Xennaxis qui parlait de ça, qui touche des gros boutons d'avion et de trucs comme ça, ça peut être tout le monde n'importe qui dans son home studio. Et même à l'époque où il fallait des grosses machines hardware, encore une fois moi j'ai du hardware mais je valorise pas du tout le hardware, maintenant c'est une perte d'argent le hardware, juste sur ton ordi tu peux avoir le studio de Pierre Henry en réalité, et ça c'est un truc de ouf. Et ça signifie que tout le monde a accès à ce savoir et tout le monde manipule ce savoir. Et ce paradigme dans lequel on est il empêche les gens, ça devient une perte de temps que d'apprendre trop de savoir du comment en fait.

R : Justement c'est ça qui m'intéresse, le fait qu'il y ait la démocratisation, qu'il y ait de l'accès à l'autonomie, à l'émancipation, à la liberté, à ce que tu veux, mais c'est trop bien que tout le monde puisse le faire. En soi tout le monde peut faire des trucs de ouf, mais est-ce que tout le monde les fait, mais est-ce que tout le monde peut les apprendre facilement, tout le monde ne va pas à la fac tu vois.

L : Moi je pointe du doigt ce paradigme parce qu'il met dans la tête des gens que c'est une perte de temps pour eux que d'aller trouver ça, et le pointe du doigt encore plus parce que à l'heure actuelle si tu as la curiosité je suis convaincu que tu as la possibilité de te former, parce qu'en soi à la fac on m'a appris des trucs mais je me suis aussi rendu compte de la légèreté de la chose, et moi j'ai un pote qui a pas fait la fac, il est plus chaud que moi sur Ableton, après peut-être que, c'est différent. Mais à l'heure actuelle il y a vraiment la possibilité d'avoir une matrice de formation chez soi, et ce que la fac m'a apporté et c'est ça que j'ai le plus apprécié c'est pas tant que ça le savoir, c'est la curiosité, et ce que le paradigme du beatmaking enlève aux gens, c'est cette notion de curiosité, parce que je suis convaincu que t'as la possibilité de te former et t'as des articles, t'as tout sur internet, qui vont plus

loin, plus profond que ce que j'ai appris à la fac, et moi je suis en master et tu te rends compte que l'aboutissement de la fac c'est aller faire soi-même ses propres recherches. Donc tu peux toi-même aller faire tes recherches si tu as la possibilité chez toi donc je pointe du doigt le truc qui enlève aux gens la curiosité parce qu'à l'heure actuelle tu peux avoir la curiosité. Le home studio, c'est une révolution musicale de malade, n'importe qui chez soi peut composer pour des tonnes et des tonnes d'instrument et les entendre, tout ce qu'il faut susciter c'est la curiosité

R : Ça me fait penser à la notion de littératie numérique, c'est le fait d'avoir la capacité de se servir des machines, des interfaces ou pour la recherche d'informations. Et c'est très générationnel.

L : Oui ce qu'on dit sur les boomer, je me dis mais la nouvelle génération ça va être fou, je suis trop nul par rapport à eux, ils seront encore plus chauds que nous quoi.

R : *monologue prospectif sur les jeunes générations et les usages*

L : Je pense à un mec qui faisait la différence entre notation et partition, sur Ableton je lui disais que c'était ma partition et il me dit non. Il me dit que la composition, l'écriture musicale, elle se fait en amont du son quoi, tu écris tes idées et après tu les fais jouer. Et à l'heure actuelle on écrit en même temps qu'on écoute.

R : Oui et on voit. J'ai vu que beaucoup de personnes mettaient en avant l'importance de l'image pour le son.

L : Ça c'est dangereux. C'est ça qui me plaît quand je crée sur Pure Data, c'est que je retrouve de l'écriture quoi, je peux faire mon patch et avoir une idée de comment il va sonner, après je vais tout rééquilibrer en écoutant mais le moment où je programme un truc je vais vraiment écrire et après écouter ce qu'il se passe quoi. Mais je sais ce qu'il se passe quand je programme quoi. Au final les interfaces visuelles je m'en écarte de plus en plus et elles m'intéressent vraiment pas beaucoup sur Ableton. J'ai même mis un raccourci d'économiseur d'écran, dès que j'ai fait ma zik je met l'économiseur d'écran et j'écoute ma zik sans interface visuelle, parce que pour moi la musique ça se pense avec les oreilles pas avec l'image. Et après écoute moi le logiciel, pour moi c'est vraiment ce paradigme de la rapidité, de la simplicité qui est dangereux, moi le logiciel je le trouve pas compliqué parce que j'ai plaisir à cliquer, il y a fichier, édition, je vais cliquer là dedans et je vais lire ce qu'on me propose et voir ce que ça fait quoi, je vais tout simplement prendre conscience de la boîte d'outils qu'on me donne quoi. Et ça tu peux le faire tout seul en fait et c'est pas compliqué quoi. Moi j'ai jamais trouvé ça trop compliqué en tout cas d'apprendre un logiciel quoi. Encore une fois je suis pas non plus un crack, j'ai jamais appris tous les raccourcis claviers d'Ableton quoi, il y a des gens qui se

servent des raccourcis claviers et ça dépend. Un tracker par exemple, quand tu démarres sur un tracker le premier truc que t'as à faire c'est d'apprendre tous les raccourcis clavier sinon tu peux rien faire. C'est pour ça que je me sers pas de trackers encore, parce que j'ai jamais pris le temps d'apprendre tous les raccourcis d'un logiciel pour pouvoir m'en servir.

R : Tu vois à un moment j'ai pris du temps pour améliorer mon utilisation du logiciel. Et en fait j'ai oublié un certain nombre de raccourcis. Et je me suis rendu compte que je faisais plein de choses à la souris quoi.

L : Moi j'utilise que les copier/coller, dupliquer, quelques raccourcis comme ça quoi. Mais sinon j'utilise beaucoup, peut-être trop la souris quoi. Mais comme tu dis le workflow individuel avec les DAW moi au final je progresse sur mon truc tout seul quoi, mais les DAW sont tellement conséquents et tellement énormes quoi, quand j'ai un autre pote qui vient il me dit ah mais « toi tu t'en sers comme ça d'Ableton ». Et donc ça devient une interface d'outils tellement large que chacun va développer sa manière individuelle de s'en servir et ça je trouve ça fou quoi. Et il me disait « ah mais tu te sers de l'écran clip pour composer quoi ». Mais un projet pour moi il commence sur l'écran clip quoi, je peux pas le commencer sur la timeline. Lui il se sert de l'écran clip pour le Live, il se sert de la timeline pour la compo, mais il va pas se servir de l'écran clip pour la compo. Moi je mets déjà tous mes sons dans les clips et puis après une fois que je les ai fait jouer entre eux et que je les aime bien, je viens les mettre en place sur la timeline.

R : Oui moi j'avais appris à ma servir de la partie clip mais je m'en sers pas.

L : Mais c'est tellement vaste que ça peut abriter plein de processus différents et ça c'est super intéressant. Donc chacun peut avoir son développement personnel du processus quoi. Mais encore une fois je pense que les gens prennent de moins en moins de temps de faire ça, ou alors si de manière implicite, mais il y a une standardisation qui se fait de ces outils, qui dans leur complexité peuvent abriter plein de formes de processus différents, mais à l'heure actuelle si t'as 14 balais que t'es fan de rap et que tu veux faire ça et que tu veux être musicien parce que la musique tu la découvres à travers le rap, tu vas sur des vidéos youtube. Les mecs suivent tous les mêmes processus, ils ont tous les mêmes plug et ils te disent c'est comme ça qu'on fait, et tu vas apprendre ce qu'ils font, et tu vas au final passer à côté de plein de trucs parce que tu vas reproduire je pense le truc qu'on te donne. Donc du coup il y a un paradoxe intéressant, il y a une possibilité très vaste de méthodes d'utilisation et il y a un paradigme de la simplicité qui finit par réduire ce truc là quoi. Ya la possibilité d'avoir une curiosité qui t'amènes à développer vraiment les choses de manière différente et il y a un paradigme de « c'est comme ça qu'on fait un beat de trap » pour au final être dans la reproduction du même. C'est vraiment ça les beats de rap quoi. Mais j'ai cette volonté dans la musique depuis toujours de faire des choses différentes. C'est vraiment ce qui me plaît et c'est pour ça que je fais de la musique aléatoire parce qu'elle me permet d'avoir des résultats tout le temps différents. Mais les mecs qui font des vrais beats ils font tous le même processus, tous les jours. Et ça

leur permet aussi d'être très très bon là-dedans hein. Jdis pas hein. Parce que la reproduction du même forcément elle tend vers un perfectionnement de ce processus-là. Mais au final ils s'enferment dans une manière de faire aussi sans s'ouvrir forcément à d'autres.

R : *monologue sur mon sujet*

L : Mais c'est vraiment intéressant, le home studio c'est un truc de ouf et il faut écrire dessus.

R/L : discussion hors-sujet.

Début 2^e entretien

R : Tu maîtrises vite fait des trucs « ingé son » mais c'est pas du tout ta formation.

L : J'irais pas dire non plus que je suis un ingé son. Je maîtrise pas la compression quoi par exemple, qui est vraiment le travail d'un ingé son quoi. Ma pratique elle est plus axée sur tout ce qui est de l'ordre de l'édition et de la compo. Et quand ça commence vraiment à toucher le côté ingénieur, fin de mix/mastering ça je maîtrise pas du tout.

R : Et ce qui est par exemple enregistrement en extérieur, comme les techniciens du son, les perchistes ?

L : J'ai eu des cours de techniques de son justement ouais, j'ai vu les couples de micro, le nom des micros, la table de mix, j'ai eu des formations sur tout ça.

Suite 2^e :

R : La dernière fois tu disais que le monde était fait de sorte à ce que tout le monde fasse un peu la même chose.

L : Oui de toute façon toutes les vidéos qui sortent à l'heure actuelle c'est axé beatmaking donc l'apprentissage il va vers là aussi dans les sphères populaires. Tu trouveras pas un tuto sur YouTube pour faire de la musique électroacoustique quoi. Ou il faut aller le chercher je sais pas c'est possible hein si je vais voir. Ou alors les tutos que j'ai trouvé c'était sur Ableton et c'était pas du tout ce que je fais quoi. Etre musicien sur ordi à l'heure actuelle c'est du beatmaking quoi.

il vérifie

L : Non ça n'existe pas.

Maintenant je lui montre le questionnaire

Tu te définis plutôt comme

L : Et ben il y en a beaucoup des compositeurs hein ! C'est marrant parce que là on voit bien comment dans la sphère actuelle l'ingénieur du son on le visualise beaucoup mieux que le compositeur et on le respecte beaucoup mieux quoi. J'ai l'impression que les gens qui ont rempli le questionnaire ils ont, enfin moi je suis en musico j'ai l'impression de pas être compositeur parce que j'étudie les compositeurs depuis des années et ça se voit que c'est pas très répandu comme savoir quoi. Ils vont tous avoir du mal à se positionner en tant qu'ingénieur du son par contre ils sont tous compositeurs alors que je pense qu'ils ont tous reçu autant de cours de composition que d'ingénierie du son dans leur vie. En soi même s'ils travaillent en studio ils sont peut-être un peu plus ingénieurs du son que compositeurs quoi. Ou peut-être que c'est ma frustration de musicologue, mais n'est pas compositeur celui qui fait une pièce de musique. C'est un savoir aussi la composition.

R : Donc là c'est parce que tu penses que les ingénieurs comme c'est vraiment un métier à part technique, c'est respecté et il y a peu de gens qui osent se dire « oui je suis ingénieur du son »

L : Ouais, ouais. Parce qu'on voit qui c'est, même moi, n'importe qui, qui ai eu des cours de techniques du son, je suis pas ingénieur du son parce que c'est un vrai boulot de faire le mastering et c'est un vrai boulot d'être ingénieur du son, tandis que compositeur ça va être du coup, c'est quoi c'est je fais de la musique quoi donc du coup. Après je vais empêcher personne d'être compositeur, on peut tous être compositeurs mais en soi je pense qu'il y a un savoir à la composition qui est aussi conséquent qu'en ingénierie.

R : Attends je vais te montrer la question que je considère comme la plus importante

*As-tu consacré du temps à l'utilisation de ce(s) logiciel(s) ces dernières années ?

R : Les gens qui ont répondu à mon questionnaire c'est quand même des gens qui sont beaucoup sur des DAW quoi.

L : Ouais, ça montre le côté geek qu'il faut avoir aussi.

Comment évaluerais-tu ta pratique et ton intérêt pour...

L : Pratique et intérêt ça se confronte un peu quoi. Tu vois le mixage/mastering ça m'intéresse vraiment beaucoup mais je pratique peu quoi.

R : T'aurais mis quoi du coup ? Entre les deux ?

L : Ouais, moyen quoi. Alors que j'en fais régulièrement aussi, mais après plus t'avances dans un truc plus tu t'évalues difficilement.

R : Sound design j'aurais dit pareil, peut-être pas autant.

L : Ouais, ouais après c'est vaste sound design hein. En soi le mec qui pense le bruit des moteurs ou le bruit des aspirateurs il est sound designer hein. Mais c'est pas parce que t'utilises fx dans ton pack que t'es sound designer. Le sound design souvent il est dans la sphère industrielle quoi. Après ou dans l'école électro-acoustique, le sound designer... en soi oui tu fais du sound design quand tu commences à sculpter un son.

R : Et là, la composition...

L : Ouais, composer c'est un vrai truc quoi. Moi si je continue la musique électro-acoustique mon objectif c'est de dire que je suis plasticien du son quoi, je fais de l'art plastique sonore et pas de la composition quoi. Et beaucoup des électroacousticiens se sont revendiqués plasticiens sonores plutôt que compositeurs parce que c'est beaucoup la composition, ça comporte beaucoup de science. Mais les gens connaissent pas la musicologie hein.

Est-ce que tu penses qu'il est compliqué de bien utiliser ton logiciel ?

R : Toi tu m'avais dit que ça t'avait pas paru compliqué d'utiliser Ableton ?

L : Non, si quand même un peu. Mais j'ai pas forcément l'impression que c'est pas compliqué mais je sais qu'il faut y mettre du temps. Je trouve pas ça compliqué comme j'ai pu trouver l'apprentissage d'un instrument compliqué quoi. Jtrouve que c'est juste des logiques à comprendre et quand tu t'en sors avec les logiques.

R : Donc voilà, même si tu comprends pas quelque chose, tu sais que tu peux le comprendre.

L : Ouais c'est ça, t'as pas besoin de, je sais pas comment dire. Après je trouve l'utilisation de plug-ins compliquée. Ça reste complexe de savoir utiliser un compresseur comme il faut quoi.

R : Après t'aimes le côté geek quoi.

L : Moi j'aime quand c'est compliqué, j'aime aller cliquer sur tous les boutons pour savoir à quoi ils servent.

R : Et ça te fait pas peur quoi.

L : Non non non.

R : Parce qu'il y a des gens pour qui voir un gros logiciel comme ça ça fait peur .

L : Ouais de ouf, de ouf. Moi j'ai plaisir. J'ai envie de découvrir des fonctionnalités que je comprends pas, que je connais pas, de savoir plus...

A propos de l'utilisation des raccourcis

L : J'utilise pas de raccourcis, je suis un noob. Sauf les principaux. Après j'imagine que c'est important que ça fait gagner du temps, mais je suis très souris, interface graphique quoi, c'est pour ça que j'aime beaucoup Ableton. Après sur Pure Data j'utilise beaucoup de raccourcis parce que c'est nécessaire. J'ai des potes qui me disent « mais tu sais que tu peux aller beaucoup plus vite pour faire tes trucs de breaks, tu sais que t'as des trucs qui t'automatisent ». Mais moi je prends mon temps à aller dans le zoom du zoom du truc et à faire les choses manuellement, faire mes automatisations

manuellement, j'aime bien prendre ce temps-là aussi et je dis pas que c'est mieux, juste c'est un peu comme de la méditation pour moi, jpeux me retrouver à faire une centaine de points d'automatation et je vais y passer une heure et demi mais je vais faire tous les points un par un et je vais me faire kiffer à les faire. *rires*

A propos de l'organisation

L : Sur mon ancien ordi j'en avais vraiment rien à foutre de tout ça. Moi je dirais le vert (« je suis suffisamment organisé »), de toute façon même pour mes cours j'ai jamais été un pro de l'organisation, là je viens d'avoir un nouvel ordi et ça la première fois que j'ai à me poser des questions d'organisation, d'optimisation d'espace. Maintenant je réunis et sauvegarde bien propre parce que je me suis retrouvé couillé plusieurs fois. Mais en soi j'ai changé d'ordi et j'ai perdu tous mes sons mais c'est pas grave ça me dérange pas de recommencer à zéro. Mais vraiment à cause de problèmes de rangements j'ai perdu tout quoi.

Tu as appris à utiliser ce(s) logiciel(s)...

R : Voilà, là on voit que les gens apprennent extrêmement seuls quoi.

L : Bah oui.

Quand tu as un problème technique

L : Moi je vais direct sur un moteur de recherche c'est clair. Et pour les potes, moi c'est clair que je vais appeler Alex quand j'ai un problème technique sur Ableton, ça c'est clair.

R : Ouais lui il maîtrise vraiment bien le logiciel quoi.

L : Oui lui il donne des cours dessus et il a jamais appris à part en autodidacte et entre potes.

Est-ce que tu as l'habitude d'utiliser des logiciels complexes en dehors de la musique/l'audio

L : Moi je serais incapable de savoir évaluer cette compétence informatique.

R : Mais en vrai rien que Pure Data ça a l'air d'être... tu fais de la programmation, tu maîtrises bien Ableton... je pense qu'on te met sur un logiciel de graphisme tu serais moins perdu qu'un mec de 70 ans.

L : Oui oui, même si pour moi l'informatique c'est plutôt Python.

R : Mais même au niveau des interfaces, si j'te fous devant Illustrator, même si tu fais pas de dessin...

L : Mais pour moi ça c'est pas avoir un niveau d'informatique, c'est être capable de comprendre ce que des mecs qui se butent à travailler sur l'interaction homme-machine ont fait pour te mâcher le travail quoi.

Tu as eu des cours de musique

L : Oui il faut bien que cet intérêt il vienne de quelque part.

Annexe 6: entretien avec Manon (retranscrit)

R : Du coup il y a moyen que tu me parles de ce que tu fais niveau musique, de ton parcours...

M : Du coup j'ai commencé à faire du son avec des potes, qui faisaient de la MAO, et surtout du rap, du coup j'en ai fait un peu, j'ai un peu observé ce qu'ils faisaient et j'ai commencé à en faire toute seule il y a, je dirais cinq ans, un truc comme ça, sur Ableton. Et du coup là ça fait un petit moment que je m'y met vraiment toute seule, que j'ai pas mal progressé sur les instrus et maintenant je fais surtout, je joue au synthé, il y a un synthé qui est là *elle bouge la caméra pour me montrer le synthé* c'est un Arturia. Et du coup je sais pas du tout ce qu'il te faut comme info, s'il te faut des trucs très concrets ou si c'est plus un truc socio.

R : Du coup t'as fait de la musique avant ?

M : Ouais en fait je viens d'une famille de musiciens, mon père fait du piano, ma sœur fait du chant et du coup j'ai fait de la harpe, j'ai fait un peu de piano, j'ai fait du violon, mais j'ai jamais vraiment eu

la patience, j'ai jamais vraiment fait de solfège, du coup c'était plutôt... j'ai jamais vraiment travaillé à fond un instrument, j'ai fait un peu de chant aussi, et voilà j'ai commencé à faire ça et donc c'est pas une approche très logique, très...

R : Et tu fais de la socio ? Moi dans mon enquête je m'intéresse pas mal aux dispositions culturelles, et c'est plus simple d'utiliser ce genre de logiciel si t'as déjà fait de la musique avant. Mais sinon je m'intéresse surtout à l'utilisation du logiciel, aux usages. Et du coup si on a que 15 minutes le plus intéressant ça serait de se focaliser sur le rapport au logiciel. Tu me disais que tu avais utilisé Ableton c'est ça ?

M : Ouais, j'ai pas mal observé au début et puis petit à petit j'ai aussi commencé... j'ai pas une approche super logique, technique du logiciel lui-même. Donc j'ai vraiment fait de la merde pendant je pense 2 ans, c'était un truc un peu intuitif où je testais des trucs, moi on m'avait dit, voilà on m'avait dit si tu mets un instrument tu mets un compresseur tu fais ça ça ça et du coup j'ai suivi ce qu'on me donnait comme conseils et c'était pas vraiment une approche « ah cet effet-là il fait tel truc » ou tu vois il y a encore plein de choses que je comprends pas et que je fais un peu au pif, et c'est plus un truc intuitif ou à l'oreille, et maintenant je comprends un peu mieux mais là je dirais que ça fait un an que je maîtrise un peu plus Ableton et que je fais des trucs en sachant ce que je fais, plus ou moins.

R : Et donc pendant 4 ans, c'est ça, t'as fait les trucs, t'as bidouillé, et t'as fait ce qu'on t'as dit de faire, c'est ça que tu veux dire ?

M : Oui, du coup j'avais pas fini de t'expliquer ce que je disais, j'ai testé plein de trucs et je faisais des morceaux, moi j'aime beaucoup le moment où je produis où je fais l'instru mais j'adore écrire et poser et du coup c'était surtout un support pour poser, pour mettre des mélodies et tout et j'ai sorti du coup un projet pendant le confinement, donc j'ai décidé de mixer un peu toute seule donc c'est pas... mais du coup c'était un peu le moment de se dire bon t'as fait un truc t'as fait tes morceaux tu l'as produit tu le sors, et depuis que j'ai sorti ce projet-là je travaille plus sur un projet et je veux que ça soit plus pro donc je vais passer par un label et je travaille un peu plus avec un ingé son pour me faire le mix.

R : Et ton but c'est d'abord de te faire kiffer ou t'as quand même envie de faire un truc de niveau professionnel, ou t'es en mode « si je peux devenir musicienne, artiste, c'est cool » ou...

M : Bah oui, forcément, si je peux devenir musicienne et gagner ma vie comme ça ça serait trop cool mais c'est pas du tout l'objectif là. Je sais que je fais ça pour le plaisir mais en même temps l'autre

album, je l'aime beaucoup le projet que j'ai sorti mais ça sonne vraiment pas pro et là je me dis si je sors quelque chose que ce soit, enfin c'est pas le but de percer mais dans le but que ça fonctionne, que je sois contente que ce que j'ai fait.

R : Oui je suis un peu au même niveau, je sens que le mixage est pas très bon

M : Et tu fais tout seul de A à Z aussi ou ?

R : Ouais ouais après je chante pas ou je rappe pas, mais c'est instrumental ! Et niveau mixage là j'ai pas pu continuer parce que quand le morceau je l'ai écouté 500 fois j'arrive plus à avoir aucune objectivité sur ce que j'entends.

M : Oui, d'où l'utilité de bosser avec d'autres personnes

R : Justement moi un des sujets qui m'intéressent moi c'est avec la popularisation du home studio il y ait moins de division du travail et qu'une seule personne puisse faire tout, sauf qu'on se rend compte qu'il y a des limites et que c'est très difficile pour une personne de tout faire, c'est possible mais c'est assez compliqué et une chose qui m'intéresse c'est tout l'apprentissage, notamment en ligne

M : Ouais l'accès à l'information est beaucoup plus simple.

R : Tu m'avais dit que t'avais observé, que t'avais posé des questions à des potes, « ah là tel truc marche pas ». Toi t'as appris des choses en ligne ? Je sais qu'il y a beaucoup de gens qui utilisent YouTube par exemple.

M : Ouais, bah ça je suis tellement pas patiente que je le fais un peu maintenant mais vraiment je l'ai très très peu fait, j'ai quasiment jamais regardé de tutos ou alors ça va être plus des trucs tu vois je me dis je vais partir d'une idée je vais me dire « ah là j'ai envie d'avoir un son qui sonne un peu comme ça » et du coup regarder un tuto spécifique genre faire une instru dans cet esprit-là, faire une prod qui sonne de telle ou telle façon, et là je vais regarder, ou même un tuto pour un type de batterie ou des choses comme ça mais je dirais pas que ça rentre dans mon apprentissage d'Ableton quoi.

R : En gros c'est plus des tutos, sur des méthodes, sur des techniques musicales, des outils musicaux, des types de batterie de sonorité ce genre de chose.

M : Après je pense que, justement tu vois en regardant des trucs comme ça je sais plus je suis tombée sur une vidéo je me souviens plus du tout du nom où le mec expliquait l'intérêt de tel effet et ce que tu pouvais faire avec cet effet et ça ça a grave débloqué un truc pour moi mais c'était grave du hasard, moi je parlais pas du tout du truc de « ouais je vais apprendre à utiliser les effet » et à quoi sert cet effet-là spécifiquement.

R : Genre t'as pas eu une phase de detour où tu t'es dis je vais comprendre tous les effets Ableton.

M : Non j'aimerais bien hein ! J'aimerais bien parce qu'il y a des moments où c'est un peu frustrant de faire des trucs au pif et de pas vraiment comprendre, j'tourne des trucs, je sais pas ce que je fais mais...

R : Ok ok. Et tes potes qui t'ont appris, c'est des potes qui sont musiciens pros du coup ou dans la même optique que toi ?

M : Ouais ouais mais tu connais un peu les potes de Jérémie ou pas ?

R : Ouais ouais tu les connais ? Parce qu'en entretien j'ai eu Amaël, j'ai eu Corentin et j'ai eu...

M : Victor ?

R : Sébastien !

M : Ah Sébastien je le connais très peu mais les autres oui, enfin je les vois plus trop mais c'est des très très bons potes.

R : Et c'est avec eux que t'as appris au lycée ??

M : Corentin il a commencé un peu après, il faisait pas trop de son, c'est Amaël qui a commencé vraiment je pense en premier, enfin mon ex et un autre pote qui s'appellent Michel et Victor et du coup moi j'étais avec mon ex à ce moment-là et c'est lui qui m'a vraiment montré et j'ai commencé à faire du son, enfin voilà j'ai posé sur ses prods à lui, Amaël il m'a montré pas mal de choses aussi et du coup ouais c'est vraiment avec eux. Mais je sais pas si... ça a été beaucoup beaucoup d'observation en fait. Des sessions où ils faisaient du son et moi je regardais.

R : Parce que Corentin m'a dit qu'il avait un rapport hyper compliqué avec l'informatique, peut-être comme toi, qu'il avait pas du tout de patience et qu'il y avait beaucoup de fois où c'était Amaël qui lui avait fait, qui lui avait montré les trucs, par exemple Corentin avait la flemme de cracker Ableton et c'est Amaël qui lui avait montré quoi.

M : Oui je pense que j'ai un peu la même approche que Corentin là-dessus. Mais Amaël, tu lui as parlé donc tu sais, mais lui c'est vraiment un truc très structuré, et moi je sais pas comment Corentin fait de la musique mais moi je sais que c'est vraiment le bordel, bon là ça fait très longtemps que j'ai pas fait de son avec Amaël mais lui c'est vraiment *elle fait carré avec ses mains* toutes ses pistes sont rangées, elles sont nommées, tout est calculé tout est réfléchi et je suis trop admirative de ça je trouve ça trop bien.

R : Oui entre les personnes qui sont amateur ou pro t'as plein de paliers différents que ça soit dans la maîtrise du logiciel mais aussi au niveau de l'organisation. Quelqu'un qui a une volonté d'être pro ses fichiers sont pas du tout organisés.

M : Et puis je pense que c'est un truc de personnalité parce que Amaël c'est quelqu'un de super maniaque dans la vie, donc ça ressort un peu tu vois, et Corentin est un peu bordélique et moi aussi mais oui forcément il y a un côté peut-être plus deter, plus pro, et tu t'organises mieux et tu ranges mieux les choses. Mais c'est marrant parce que j'ai fait de la musique récemment avec une fille que je connaissais pas du tout et que j'ai rencontré un peu au pif mais elle a une méthode très différente et ça super intéressant de comparer ça, et moi j'ai appris des choses avec elle et elle elle a vraiment l'approche. Elle a vraiment le côté technique elle a regardé plein de tutos et elle a appris plein de choses et du coup elle a moins le côté instrument de musique. Moi je sais que quand je compose je vais d'abord soit faire une batterie soit faire une mélodie au piano, au synthé, trouver un plug-in et faire une mélodie alors que elle elle va commencer par un truc hyper structuré, déjà elle sait combien d'instruments combien de pistes elle va avoir et c'est assez fascinant.

R : Elle a sa structure avant la composition ?

M : Ouais ouais. Donc j pense qu'il y a un coté peut-être un peu plus pro là-dedans.

R : C'est des méthodes après, je sais qu'il y a des pros qui sont hyper à l'instinct. Et sinon je sais que ça dépend beaucoup du style, par exemple le rock avec très peu de parties électroniques ton logiciel tu vas juste t'en servir pour enregistrer. Et toi tu te situerais comment, comme t'es plutôt musicienne tu fais beaucoup de trucs sur le logiciel ou tu fais du piano ou d'autres choses à côté ?

M : Bah là de plus en plus j'ai envie de tester plein de trucs par le logiciel. Là j'ai découvert le bonheur du vocoder et du coup ça me rend vraiment ouf et j'ai vraiment envie de tester plein de trucs aussi que ce soit à la voix ou sur les instruments, justement j'aimerais bien plus connaître ou tester plein de choses par rapport à ça mais ça dépend du genre musical, vu que j'avais commencé avec des gens qui faisaient du rap, je suivais un peu cette construction de « tu fais ta prod et ensuite tu poses » et bon franchement j'ai mis du temps avant d'avoir des structures de morceaux mais j'avais souvent les mêmes structures, et là justement les gens que j'ai rencontré récemment avec qui j'ai pu faire de la musique c'est plus eux justement, ils ont plus un passif rock, enfin pas vraiment rock un peu new wave tu vois et du coup c'est complètement différent comme approche et c'est trop cool et ils utilisent beaucoup plus les effets et ce genre de chose, c'est trop intéressant.

R : Tu disais que t'avais un background de musicienne, et le fait d'être sur un logiciel ça donne plus envie de tester des trucs électroniques ?

M : Ouais ouais je sais pas. J'ai envie de rester dans, moi j'adore jouer des instruments de toute façon mais ouais j'aimerais bien trouver un équilibre entre les deux, peut-être plus tester ouais. Peut-être moins jouer et plus tester des trucs sur le logiciel.

R : Et sinon est-ce que tu as, quand t'as des problèmes techniques tu fais quoi, tu demandes à tes potes ?

M : Ben bof parce que vraiment je sors presque plus, mais je peux galérer pendant deux heures sur un truc. Ou alors je peux chercher, mais ça m'arrive rarement de chercher des solutions sur des tutos ou sur YouTube.

R : Et t'as des potes musiciens tu disais ?

M : Ben là c'est des gens que je viens de rencontrer, c'est des gens qui viennent d'un univers complètement différent, mais pas tant que ça, j'ai eu une phase où je faisais vraiment mes trucs solo et j'avais vraiment personne qui était dans ce délire-là donc c'était vraiment des trucs toute seule mais là de plus en plus c'est le cas et je pourrais leur demander aussi.

R : Truc un peu particulier, au niveau des presets, qu'est-ce que t'utilises comme instrument, comme plug-in, est-ce que t'as des, t'utilises plus piano/guitare ou comme tu fais du hip-hop tu prends n'importe quoi, tu mets un rythme de trap dessus et...

M : Ben là j'utilise beaucoup Arturia.

R : Que t'as eu avec le clavier ?

M : Ouais. Ca ça m'a ouvert un monde incroyable mais du coup c'est surtout des claviers, j'utilise pas mal de pads, c'est des trucs un peu basique et là je teste un peu des trucs, j'essaye de mettre moins de pistes et plus de pistes de voix et de faire des trucs à la voix. Je sais pas si j'ai un truc logique particulier par rapport à ça.

R : Et t'as déjà été un peu au fond des synthétiseurs ou comme t'utilises des plug-ins d'Arturia, tu sais t'as quelques boutons que tu peux modifier. T'es sur Analog Lab c'est ça ?

M : Ouais.

R : Ouais si c'est comme pour moi tu dois avoir une dizaine de boutons qui sont déjà mis que tu peux régler mais du coup est-ce que t'as déjà été plus loin dans le sound design, dans le bidouillage de synthétiseur ou ce genre de choses ?

M : Ouais ça je le fais de plus en plus mais c'est encore pas mal de pif. Je teste des trucs. Maintenant je le fais systématiquement. Bah justement avec cette copine là qui fait du son, je me suis rendu compte qu'elle avant de jouer l'instrument elle le travaille à fond, elle sait exactement comme il va sonner, elle fait tous les réglages avant de jouer, mais moi je suis pas dans cet extrême-là mais justement je vais prendre plus de temps à me dire, peut-être même avant de poser la voix, là je veux que ça sonne comme ça, et là je vais plus faire des réglages, mais ça reste du pif un peu, c'est pas très technique quoi.

R : Mais ça t'intéresse quand même.

M : Ouais ! Ça m'intéresse mais j'ai moins la patience pour ça. Et je me souviens jamais du nom des plug-ins que j'utilise donc... j'ai un peu tout testé mais je pourrais même pas être plus précise que ça.

R : Et donc quand tu vas sur Ableton, qu'est-ce que tu vas faire, t'as des instrus que tu vas faire un peu vite ? Si tu veux finir un morceau, est-ce que tu vas te déter, tu vas mettre des couleurs, des pastilles...

M : Moi j'ai fait une fois l'organisation des pistes en couleur, mais je le fais jamais, et le truc de finir un morceau en fait moi je dirais que idéalement si je vais sur Ableton c'est pour commencer un truc. J'ai rarement envie de revenir sur un projet, mais là comme j'ai envie de sortir un truc depuis peu de temps j'essaye de me fixer ce truc là et je reviens sur des morceaux, en général quand je me fais des sessions studio je passe 5h et j'essaye au moins de finir la structure, j'ai un début un refrain un couplet et si je l'ai pas fini je reviens dessus, et là du coup ça fait un moment que je me force à pas commencer des nouveaux morceaux et ouais là il faut vraiment que je m'y mette et que je me fixe de revenir sur un morceau, de le mixer, mais en général dans la structure j'y touche plus trop, enfin genre je fais une ou deux sessions sur un morceau et après la structure en général elle bouge plus trop.

R : Et t'arrives à te souvenir de ce qu'il y a au niveau des pistes, si t'as pas de couleur ou que tu mets pas les noms ?

M : Après je sais pas, j'ai pas non plus un tas de trucs pour comparer mais j'ai pas énormément de pistes, en général, là je fais plus de trucs avec ma voix donc je dois avoir 4 ou 5 pistes de voix et je sais pas en moyenne 5 pistes MIDI, une batterie... donc je m'y retrouve quand même assez facilement.

R : Parce que sinon sur certains types de projets quand t'as 45 pistes, c'est un peu compliqué.

M : Ca m'est jamais arrivé, j pense que c'est assez simple en général.

R : Et c'est pareil sur les presets ? T'enregistres des presets ou t'arrives et sur Analog Lab et tu te dis je vais aller là.

M : *fait non de la tête* Ben je sais à peu près, j'ai même pas les noms en tête mais je sais que par exemple si je suis en train de faire, si je sais où je veux aller, si j'ai une ligne mélodique, un synthé que j'aime bien, et du coup je pense à un son de basse un peu et je sais que je vais aller dans tel plug-in pour trouver une basse un peu comme ça, et tu peux aussi sélectionner en fonction des styles ou des ambiances. Du coup je fais ça et je teste plein de trucs et quand il y a un truc qui me plaît je le règle un peu et je reste là-dessus.

R : Et sinon comme hypothèse ça peut être que les musiciens et musiciennes sont plus intéressés par les presets et vont moins loin dans les bidouillages.

M : Mais moi je sais que ça va vraiment être, après je suis assez intense quand je fais de la musique, je suis en transe parfois, et je sais que quand je vais jouer un son, mais il y a un truc un peu « bon ben voilà c'est évident », c'est cette instru qui doit rentrer.

R : Tu disais que t'avais fait du piano ?

M : J'ai fait de la harpe quand j'étais petite mais ça a pas duré, j'ai fait 2-3 ans de piano, et un peu de violon, et de la guitare.

R : Tu t'en sers ça dans ce que tu fais, ou tu fais tout clavier/Ableton ?

M : Non je m'en sers pas du tout. La guitare je voulais en faire plus mais j'ai eu un accident l'année dernière et je peux plus en jouer. Mais sinon en vrai pas tant que ça.

R : Et niveau théorie musicale tu disais que t'avais pas fait de solfège, que tu faisais tout à l'instinct ?

M : Ouais un peu.

R : Ou t'as des petites bases, pour trouver la tonalité ou...

M : Ca pas trop mais je connais des accords, je sais quels accords vont aller ensemble j'ai quand même des trucs, mais c'est pas une logique solfège, je connais les accords je pense parce que j'ai fait de la guitare et je suivais des tablatures et du coup j'avais les accords et je sais que « D » c'est ça à la guitare et ça au piano.

R : Et donc tu sais que si tu fais un accord de ré, tu vas faire un ré à la basse et ça va bien sonner
rires

M : Franchement c'est à peine plus que ça *rires*

fin de la discussion où on parle plus de musique, de projets, et d'autres choses

Annexe 7: entretien avec Sébastien (retranscrit)

R : Alors tu peux te présenter ?

S : En gros, moi je m'appelle Sébastien, j'ai eu 26 ans il y a trois jours, je suis officiellement dans la deuxième partie de la vingtaine, j'ai commencé la musique par la guitare lorsque j'avais 9-10 ans, j'ai toujours pris des cours particuliers, j'ai été formé à divers styles de musique à la guitare, des morceaux classiques, à un moment j'ai eu une prof brésilienne donc c'était plus bossa nova, après je suis passé plus au niveau guitare électrique, j'ai commencé à jouer des choses un peu plus blues, un peu plus rock.

R : C'était acoustique du coup ?

S : Ouais, après électrique, j'ai progressivement évolué vers le funk, à fond. Et après depuis quelques temps pas mal de jazz même, beaucoup même. Je joue beaucoup de jazz que j'ai appris seul au début, parce que pendant les études j'ai arrêté les cours, mais là je reprends des cours donc je me suis vraiment lancé dans l'apprentissage de la théorie, l'improvisation, les gammes, les progressions d'accord. Aucun rapport mais tu connais Amaël ?

R : Oui j'ai eu un entretien, lui il est vraiment à fond sur la MAO.

S : Ouais carrément, plus rap du coup.

je parle de ce que je fais moi

S : Oui sortir un EP ça relève d'une stratégie de diffusion quoi, qui est très importante aujourd'hui, à deux titres je pense. On a toutes les capacités de le faire de façon autonome, parce qu'il suffit de payer un distributeur, pas forcément très cher, qui te met sur toutes les plateformes, sauf que comme c'est plus facile bah c'est plus dur de se démarquer et voilà. Enfin bref ça c'est autre chose. Et pour revenir à mon sujet, je continue à faire de la guitare, j'ai aussi joué dans des groupes rock/blues/funk/jazz tout ça, et justement après mon expérience en groupe je voulais avoir une expérience de la musique où j'avais plus le contrôle sur la composition, sur les pistes des différents instruments. Parce que quand j'étais en groupe j'avais des idées bien claires du morceau et c'est vrai que comme je faisais pas tous les instrumentaux, parfois ça ressemblait pas à ce que je voulais à quoi ça ressemble et donc j'ai voulu me lancer dans la composition, moi tout seul de mon côté.

R : Parce que vous faisiez déjà des compos ?

S : Oui c'est ça, j'ai oublié de préciser. On faisait quelques reprises mais on faisait des compos qui oscillaient entre funk/blues/rock, et ensuite j'ai voulu réenregistrer ces compos de mon côté donc je me suis renseigné, qu'est-ce qui existe, comme on peut faire ça. Et donc là j'ai commencé à prendre conscience des logiciels comme Ableton, et le hardware aussi, comment connecter ta guitare à ton ordi, parce qu'au début c'est pas anodin tu vois. A me renseigner sur les cartes sons, sur les branchements que je pouvais faire, les chaînes d'effets...

R : Et avant ça non ? Les amplis peut-être ?

S : Et encore non tu vois j'étais vraiment dans la création musicale mais pas tant dans le hardware que ça, alors mêmes les amplis, les pédales d'effets, c'était pas ce que je développais le plus tu vois. Je pourrais même presque dire que je travaillais moins mon son que mes compositions, tu vois.

R : Oui moi maintenant je bidouille à fond sur des logiciels mais avant...

S : Oui exactement ! Alors que le son c'est essentiel, ça fait la moitié de ton jeu avec la théorie. Et c'est vrai qu'effectivement ce basculement de travailler le son je l'ai eu même bien après avoir commencé les enregistrements sur mon ordi. Mais en fait c'est quelque chose qui vient assez naturellement, parce que dès que tu commences à utiliser un logiciel de MAO, en l'occurrence j'ai toujours été sur Ableton, t'as déjà des propositions d'effets auxquelles t'aurais pas pensé ou qui sont un peu imposées par défaut et qu'en bidouillant tu te rends compte que t'as un potentiel très très grand de possibilités et de niveaux sonores à explorer, et après c'est l'océan qu'est la musique quand tu te retrouves face à tout ça, tous ces effets, toutes ces simulations. Donc voilà, j'ai d'abord commencé, si on peut appeler ça de la MAO, j'ai d'abord commencé les logiciels d'enregistrement avec juste ma guitare carte son et micro et je faisais la batterie et basse en MIDI, même pas sur un clavier, avec souris. Et au fur et à mesure dans la musique que j'ai écouté j'ai commencé à m'orienter bien plus vers le jazz et vers la musique électronique aussi. Donc beaucoup de house, j'ai envie de dire techno mais surtout house old school, les noms les plus connus que j'adore c'est terry chandler, c'est des mecs qui font de la musique électronique, donc la batterie derrière répétitive machin avec les grosses drum loops mais en même temps des progressions d'accord très très jazz très funk souvent avec des synthés, les synthés de la fin des années 80, les mecs commençaient à titiller les cables avec les Moog et tout donc il y avait vraiment une recherche du son. C'est le fait de découvrir ces musiques électroniques qui m'a propulsé vraiment dans ce qu'on appelle la MAO c'est-à-dire je lance un projet Ableton je met kick snare hi hats ce que tu veux, je compresse vite fait, je met des petites saturations pour avoir un mix à peu près écoutable pendant la composition et après je bidouille mes VST, mes claviers mes trucs tu vois.

R : Moi ça me faisait ça avant de me mettre à la musique électronique, c'était qu'utiliser des drum machines ça sonnait très mal parce que j'avais pas entendu de son que je kiffais avec ça.

S : Ouais c'est ça. Et pour te pencher sur la création musicale d'un style particulier il te faut des références, et les références tu les as en écoutant des morceaux que t'aimes bien dans ce style de musique. Forcément tu vas vouloir imiter et ensuite essayer de dégager ton propre style. Donc voilà je dirais que ma vie musicale a progressivement, que je me suis vraiment lancé dans la MAO et j'ai investi dans du hardware, pas forcément les pédales d'effets mais aussi les petits contrôleurs MIDI forcément. J'ai donc fait beaucoup de composition en MIDI mais il m'est aussi arrivé de composer juste avec du piano tu vois, je suis pas pianiste mais justement tu peux bidouiller avec des arpeggiators. C'est très complexe parce qu'au fur et à mesure que tu découvres du hardware, tu évolues musicalement aussi dans ta composition. Là récemment j'ai acquis la beringher TD-3, l'émulation de la 303 de roland qui était utilisée dans la house, plutôt acid. La 303 ça fait de la basse pas de la drum. C'est un son très reconnaissable, très daft punk dans les années 90. Donc oui effectivement sur ces morceaux acid voire tech j'utilise ça quoi. A côté de ça je peux descendre le BPM de 130 à 110 et faire un trucs beaucoup plus groovy funk où là je prends carrément ma guitare et je fais tourner des loops. Donc si je reviens un tout petit peu en arrière quand j'ai commencé dans

la MAO, j'ai commencé à composer des morceaux très electro, house machin. Et au début j'ai pas vraiment eu le résultat que j'escomptais en composant du rock parce que je connaissais pas aussi tous les process de mix, de mastering, de travail du son, justement, et c'est en comprenant que ce qui me manquait c'était le travail du son, progressivement, de tutoriel en tutoriel YouTube, effectivement j'ai commencé à voir qu'il y avait tout un pan de la musique qui se concentrait beaucoup sur le travail du son et que juste avec une batterie et une basse tu pouvais faire un morceau si t'en t'es que tout soit bien mixé, que tout soit bien placé à droite à gauche. Et donc du coup progressivement j'ai constitué un premier EP que j'ai sorti en 2019 avec des morceaux que j'avais commencé deux ans auparavant et que j'ai mix, remixé, c'est aussi un peu le versant dark de la composition en MAO c'est qu'à un moment il faut envoyer tes morceaux parce que tu peux toujours passer des lustres et des lustres sur une partie du morceau.

R : Ça me fait penser à une interview d'un membre d'Air que j'ai vu récemment, où le mec dit que la vitesse c'est super important dans le processus de création parce que trop écouter un morceau c'est mauvais. Etre rapide ça te permet d'être meilleur au final, en terme d'énergie.

S : C'est une façon de réfléchir et de faire après hein. Tu sais où tu vas directement quand t'allumes ton logiciel, ton clavier, tu sais tout de suite quel réglage fait quoi. Et pour ça c'est du temps et l'apprentissage, de savoir ce que ton hardware fait, tous les réglages, et connaître bien tous tes VST, tu te rends compte que t'en utilises que très peu à fond quoi.

R : Et du coup pour repartir un peu sur le logiciel...

S : Ouais.

R : Tu t'es mis d'abord sur Ableton ? Est-ce que tu te souviens pourquoi, comment, et est-ce que ça a été dur, parce qu'Ableton a la réputation d'être moins accessible.

S : Ouais ouais c'est vrai. C'est une bonne question. Ca ça devait être, quand je me suis vraiment mis à Ableton, ça devait être genre entre 2015 et 2016 je dirais. Là j'en avais une utilisation extrêmement sommaire. J'avais une carte son, je savais enclencher la piste audio, c'est limite si je passais pas sur mes pédales et j'utilisais rien sur Ableton. C'était juste une interface classique. Un musicien qui se sert du logiciel pour enregistrer et mixer. Et pourquoi Ableton... *il réfléchit* c'est une bonne question.

R : Déjà tu as payé ou cracker à l'époque.

S : Il faut le dire, ça ? En off ? *rigole*

R : T'inquiètes je vais pas le dire.

S : J'ai commencé à le cracker évidemment parce que j'étais jeune étudiant machin mais après du coup j'ai toujours été sur la version Suite avec la totale. Franchement je sais pas je saurais pas te dire pourquoi j'ai commencé par ça, peut-être parce que c'était un des plus célèbres. Sachant qu'avant on avait enregistré 2-3 maquettes avec le père du bassiste du groupe que j'avais, et lui il était sur Cubase, mais bon à l'époque je m'y connaissais pas quoi je voyais l'interface mais c'est pas ça qui m'a décidé à ne pas prendre Cubase justement parce que c'est le premier DAW que j'ai vu et finalement c'est même pas vers ça que je me suis tourné quoi.

R : Tu t'es dis Cubase ça m'intéresse pas ?

S : Je me le disais pas mais à l'époque la production sur ordinateur ne m'intéressait pas encore. Et d'ailleurs je me laissais guider sur tous les aspects aussi simples que de la reverb et du delay tu vois, des choses que je laissais faire à mon bassiste qui lui était déjà plus dans le sound design. Moi j'étais vraiment dans la compo quoi.

R : Ca me fait penser à un pote qui est comme toi il y a quatre ans mais sur Logic parce qu'il a justement juste besoin d'enregistrer alors que Live c'est plus basé sur des boucles

S : C'est surtout plus pour le Live ! Et c'est pour ça que quand tu l'ouvres tu as l'interface verticale et qui te mets les loops donc t'as tout à fait raison.

R : Et lui sur Logic il aime beaucoup le fait qu'il y ait des presets de mixage.

S : Donc c'est pas lui qui bidouille quoi, il prends des presets.

R : Peut-être légèrement mais c'est pas son truc quoi.

S : Ouais je vois. Il va pas chercher à se dire « sur ce preset il y a un peu trop de reverb je la baisse » et encore là c'est quelque chose de simple. Genre il sait pas comment ça marche un compresseur quoi, genre il sait pas l'utilité qu'un compresseur a...

R : Peut-être ouais, peut-être l'instinct.

S : Oui c'est ça on a des instincts. Ça c'est quelque chose sur laquelle je me suis penché très tard aussi hein, cette compréhension, parce qu'en fait c'est juste un métier à part entière, c'est de l'ingénierie du son, c'est pas de la composition musicale, bien que l'ingénierie du son complète parfaitement la composition, parce qu'en sachant si tu mets un compresseur à ce niveau ça va te donner tel son, ça va te donner des opportunités de création musicale que tu n'aurais pas sans savoir ce qu'est un compresseur ou savoir comment l'utiliser tu vois. Mais voilà c'est deux choses tout à fait différentes.

R : C'est différent mais avec Amaël on en a un petit peu parlé, et je lui ai dit que j'étais un peu passé à la partie mixage et il me disait que ça prenait beaucoup de temps et qu'en fait le mixage se faisait déjà sur Ableton quoi. J'ai l'impression que le logiciel te pousse à t'intéresser à la partie mixage.

S : Je vois ce que tu veux dire, bien sur. Ça me fait penser à deux choses. Déjà de base les sons que tu vas utiliser dans Ableton sont en général assez compressés, les sons que le logiciel te propose, et ceux que tu vas enregistrer, le son va forcément être transformé. Et on a tendance quand on fait un mix à vouloir ajouter des effets et des chaînes de VST machin alors que déjà le son peut être écoutable en soi. Et j'ai oublié la seconde chose... ouais ce que tu me disais geler les pistes et les mettre dans un autre projet, c'est plus du ressort du mastering en fait, il va plus toucher à l'arrangement.

R : Du coup tu te sers du logiciel pour autre chose qu'enregistrer, même en enlevant le mixage. Mon hypothèse, c'est que le fait qu'il y ait des presets ça peut te pousser à ne pas aller plus loin. Qu'on ne te mâche pas le travail ça peut faire que tu vas t'y intéresser et que tu vas évoluer.

S : Ouais je comprends ta question. C'est une bonne question. Personnellement j'utilise beaucoup de presets, sur des compresseurs X et Y, parfois j'ai pas le temps, j'ai beaucoup de projets aussi donc voilà. Je sais pas... franchement, effectivement je trouve que Ableton quand t'arrives sur l'interface si tu fais de la guitare t'auras forcément envie de chercher des trucs un peu « disto » tu vois, des sons que tu peux utiliser en pédale d'effet et que tu peux utiliser sur Ableton, tu vas chercher « disto » tu comprends assez vite comment faire. Et je pense, bon j'ai jamais essayé Logic, je vois comment est l'interface tu vois mais j'ai jamais été dessus, je pense qu'en fait moi personnellement ce qui m'a porté à travailler sur les effets c'était plus les musiques que j'ai écouté que ce que proposait le

logiciel. C'est encore une nouvelle expérience que j'ai eu en découvrant tout un nouveau monde de jazz, de jazz fusion et ensuite de musique électronique, house, techno que je me suis vraiment penché sur le son et ensuite j'ai commencé à poser des questions à YouTube en disant voilà « comment faire sonner son kick plus house », parce que je commençais à faire des projets un peu électro, un peu house, bon j'avais les instruments parce que je suis musicien donc j'arrivais à faire des arrangements, des harmonisations, mais en terme de mix j'étais au niveau 0. Je savais pas ce que c'était compresser un kick, machin, donc de vidéo en vidéo sur YouTube j'ai commencé à m'intéresser au mix et c'est ça qui m'a forcé entre guillemets et qui m'a poussé à aller plus loin que les presets. Mais je pense que si j'avais été sur un autre DAW même s'il m'avait proposé des presets, sans écouter plus de style de musique, ça m'aurait pas fait poser ces questions sur ça. Et voilà c'est vraiment de vidéo de mix en vidéo de mix que j'ai vraiment commencé à travailler mes morceaux et à créer mon premier EP qui m'a pris un an et demi à faire, en composition, en enregistrement des voix. Et je suis repassé sur le mix après un an, justement après avoir eu ces connaissances. Je suis encore très loin d'un niveau professionnel mais au moins voilà j'arrive à bien comprendre le panning, à faire sonner les instruments comme je veux, à savoir ce que je veux, c'est très important ça. Parce que t'arrives à savoir ce que tu veux que quand tu sais ce que chaque effet fait sur ton son tu vois.

R : Ca dépend quand même, il y a des gens qui vont tout faire à l'instinct. Au bout d'un moment tu sais pas pourquoi tel effet plus tel effet plus tel effet ça sonne bien.

S : C'est vrai. T'as raison et je pense qu'en fait le mix d'un morceau c'est cette capacité à savoir ce que chaque effet fait sur ton son et en même temps avoir un peu d'aléatoire et te dire « ça ça sonne bien, je sais pas trop dire pourquoi, je le garde »

R : Ouais ouais.

S : Ce qui est très bien, et puis ça doit dépendre de plein d'autres facteurs en amont qui sont ta formation musicale, si t'as été formé au classique ou pas, partition, tu vois ou pas. Là récemment je me suis mis à la clarinette, du coup très orienté jazz manouche mais pas jazz classique et du coup je galère à déchiffrer une partition. Moi j'ai toujours été sans partition, la partition je la déchiffre lentement, donc le CD d'accompagnement des morceaux manouches j'apprends les morceaux à l'oreille presque donc c'est une autre approche. Donc après ce premier EP en 2019 j'ai sorti d'autres singles et voilà. Mon son a évolué, mon style évolue encore.

R : *on parle un peu de style de musique*

S : Et donc moi niveau synthés j'utilise beaucoup Arturia ou Roland Cloud. Mais c'est vrai qu'en synthwave les synthés il y a beaucoup d'octaves, c'est des synthés très ronds, très riches, limite le morceau il y aurait que le synthé ça sonnerait tellement il y a de sound design sur le synthé, des couches et des couches d'harmonie, un truc de fou quoi. Mais donc voilà, et là j'ai sorti un petit EP il y a quelques mois où là les morceaux sont plus downtempo, avec moins de groove. Et sur mon instagram où je fais de la musique plus visuelle, je renoue un peu avec le côté instrumentiste que j'avais étant plus jeune avec la guitare. Et je retrouve cette sensation de groupe alors que je suis tout seul, de live aussi, et c'est pas la même approche de la musique que passer des heures sur un projet devant Ableton, c'est différent. Mais de là naissent d'autres idées et d'autres façons de faire. C'est ça que j'adore c'est que tu peux te renouveler sans cesse.

R : Dans le processus de création quoi !

S : Exactement. Et puis au-delà de la musique c'est une approche dans la vie que de te dire « bon ba ça fait un certain moment que j'appréhende le sujet sous cet angle, si je le prenais sous cet autre angle qu'est-ce que ça donnerait quoi ». Et comment je peux faire pour le prendre sous un autre angle, mobiliser d'autres moyens, d'autres pensées.

R : Du coup toi Ableton ça t'a pas semblé compliqué ? T'as regardé des tutos sur YouTube c'est ça ? C'est ce que t'as fait principalement pour apprendre ?

S : C'est ce que j'ai fait ouais. Maintenant je vole un peu plus de mes propres ailes parce que j'ai regardé des vidéos, mais j'ai passé je pense un an à regarder des vidéos tutos sur Ableton en commençant par ne serait-ce que « comment se servir d'un drum rack », des choses très basiques qui te sont pas expliquées quand t'ouvres Ableton, ça c'est sur. T'ouvres Ableton, tu fais quoi ? Tu vas où, pourquoi, tu sais pas ! Donc c'est vrai qu'un vidéo de base, les bases d'Ableton et tout, ça m'a servi, et puis après comme j'étais musicien je savais un peu plus m'orienter sur ce que je voulais, mais si j'avais pas été musicien et que je m'étais lancé dans la MAO de but en blanc à moins de savoir ce que tu veux faire comme style de musique c'est compliqué hein. Tu sais pas où donner de la tête.

R : Est-ce que t'apprends autrement que sur YouTube ? J'imagine qu'il y a des choses que t'as du découvrir tout seul, que t'as pu juste découvrir en pratiquant, et tu te dis « tiens c'est ça ». Et est-ce que t'es allé sur des forums, sur le moteur de recherche.

S : Parfois il suffit de poser les mots-clés sur Google, tu tombes sur le forum d'Ableton, tu te rends compte qu'il y a des mecs qui ont posé la même question que toi et parfois il y a la solution parfois il y a pas la solution donc t'essayes différentes choses, que ce soit pour des problèmes de connectique, de son ou d'effets à gérer tu vois, où t'entends un truc dans un morceau qui te plait pas mais tu sais pas l'identifier. L'identification c'est quelque chose d'essentiel dans Ableton, il faut toujours identifier

quel son est lié à quoi et pourquoi, comme ça si tu trouves que c'est pas bien tu sauras le gérer et ça pour savoir identifier il faut se renseigner beaucoup sur internet ça c'est sur.

R : Moi je me demande quelque chose c'est si quand tu vas sur un moteur de recherche c'est plus pour des questions techniques. Tu vas pas sur YouTube pour la même chose que Google ou autre, sur YouTube je sais pas tu vas plus regarder un tuto « comment mixer sur Ableton ». C'est le but de mixer qui va faire que tu vas trouver quelque chose donc c'est plus des tutos thématiques alors que sur les groupes d'entraide c'est plus « tel outil précis ».

S : Moi j'ai toujours trouvé mes solutions sur les deux en fait, ouais, non j'ai pas trop senti de différence. Je trouve qu'en effet il y a peut-être plus le côté hardware sur les forums et tout, mais après l'intérêt de YouTube c'est que comme tu vois les images les mecs ils ont une plus grosse liberté d'explication en un sens parce qu'ils te montrent directement une capture d'écran machin, enfin un partage d'écran. En même temps je me suis jamais vraiment confronté à un problème majeur qui m'a fait retourner internet pour trouver quelque chose. Le jour où ça arrivera peut-être que je ressentirai cette différence mais là pour brancher la TD-3 dont je te parlais, il y avait un réglage que j'arrivais pas à faire et j'ai trouvé sur YouTube tu vois. Le mec il ouvre la truc il la branche, tu fais ça.

R : Toi tu coup t'aimes bien parce que tu vois la personne qui le fait alors que sur des forums tu vas pas voir.

S : Ca peut être très bien expliqué sur un forum aussi mais en fait il y a quelque chose d'intéressant sur YouTube c'est qu'il y a les commentaires, et en fait les commentaires jouent un peu le rôle du forum sur une vidéo. Si on veut rattacher ça au numérique l'espace commentaire va un peu remplacer l'espace forum où tu peux voir un mec qui dit « moi j'ai fait ces étapes-là mais arrivé là ça bloque, pourquoi, ça fait pas comme dans la vidéo » et le mec va répondre et va dire « essaye ça » et l'autre va dire « merci ». Alors après oui il faut scroller, faire contrôle F voilà, c'est peut-être pas aussi accessible qu'un forum, quoique c'est juste en dessous de la vidéo, quand même, mais tu vois, je trouve que finalement YouTube concentre assez bien la solution à lui-même. Mais après voilà tu tapes ta question sur Google, si ton premier lien c'est un forum c'est un forum si c'est YouTube c'est YouTube. A un moment c'est une question d'interface utilisateur je pense.

R : Et tu vas beaucoup sur YouTube à côté ? Le fait d'aller sur YouTube c'est influencé par tes habitudes ?

S : Ouais ouais, moi je suis un gros consommateur de YouTube, pas seulement pour la musique hein, pour du gaming pour d'autres trucs. J'en fais une utilisation quotidienne, j'ai jamais compté parce

que ça me fait peur mais en moyenne je dois être entre une heure et deux heures par jour sur YouTube même si c'est fragmenté, et le premier réflexe que j'ai c'est d'aller checker sur YouTube s'il y a une solution à mon problème, voilà, c'est vrai qu'en terme d'utilisation ça révolutionne, c'est avoir accès à des vidéos comme ça gratuites moyennant publicité.

R : Et peut-être avant d'y aller, est-ce que tu changes des choses dans ton organisation, tu sais dans la manière dont tu fonctionnes. Sur YouTube je me suis pris un autre compte Google pour que je sois plus pollué par des recommandations et que je sois pas happé par l'algorithme.

S : C'est intéressant. Je suis pas mal aussi dans la même culture donc j'ai beaucoup de vidéos de memes et des compilations et des trucs comme ça qui s'affichent, ouais non finalement je me retrouve juste sur mon adresse de musique. Pour la musique je vais sur YouTube quand j'ai vraiment quelque chose de spécifique à chercher, après je peux me perdre dans des recommandations évidemment. Je peux me faire avoir et cliquer. Mais sinon je suis peut-être consommateur c'est sur, et puis comme j'écoute beaucoup de musique sur YouTube aussi, de recommandation en recommandation je découvre de supers albums ou je découvre des sons, des trucs « woww ». Donc non ça me dérange pas et ça n'influence pas mon travail musical on va dire.

R : Donc si tu vas sur un endroit ou un autre pour trouver une information ça change pas grand-chose ?

S : Après je fais attention à la source quand même tu vois et j'essaye toujours de vérifier les dires de la personne, d'où l'information est tirée, surtout à cette heure-là, mais après oui en général.

R : T'as du regarder beaucoup de vidéos donc au bout d'un moment tu sens si le mec c'est un branquignolle ou...

S : Evidemment ! Sur la musique les trucs « comment bien faire sonner ton kick en trois minutes » tu te doutes bien que le mec il va juste mettre un saturator, un compresseur, il va pas t'expliquer pourquoi et il fait 20 000 vues bon. Un mec qui dit « sound design kick layer Ableton » la vidéo elle dure 17 minutes là j'ai un peu plus confiance déjà. Mais bon après tu peux avoir des vidéos de cinq minutes où c'est des « certified trainer Ableton » qui sont très bien aussi, il suffit d'avoir l'esprit critique.

R : T'as déjà trainé sur des chaînes spécifiques pour apprendre Ableton ?

S : Ouais ah ouais ouais.

R : Donc c'est pas juste situationnel il y a des fois où t'as été sur la chaîne de quelqu'un et t'as suivi des tutos...

S : Bien sur. Il y en a une qui m'a vachement aidé qui s'appelle « Tout sur Ableton » bon ça ça m'a vachement aidé parce que le mec il est super pointu sur ce qu'il raconte, ses explications, il fait tout en direct donc il y a pas de coupure. Il y en a plein des chaînes comme ça qui m'ont vachement aidé, qui m'ont aussi à former un style parce que tu t'impregnes un peu de ce qu'ils font comme musique, tu vas te dire « ah ça j'aime pas ». Parfois il fait une étape tu te dis « j'aime pas le son que ça fait » tu la fais pas et c'est pas grave, t'es libre, c'est ça l'intérêt de la démocratisation de la MAO je pense, c'est d'avoir à notre disposition les tutoriels, les logiciels, il nous manque plus que la créativité l'imagination, ça tout le monde ne l'a pas hein, je dis pas que je l'ai non plus hein, c'est quelque chose qui se travaille également voilà, mais ça fait pas mal de choses qui sont à notre disposition et rien que pour ça c'est génial de vivre à cette époque. Si on veut finir sur une chose positive c'est ça c'est dire « ouais avant j'avais le compresseur à lampes des années 70 » *il caricature* oui t'avais du super hardware sauf que si t'avais jamais appris ça t'arrives dans le studio tu vas pas t'en servir. Là aujourd'hui en deux vidéos YouTube tu sais ce que c'est un compresseur tu sais à quoi ça sert et de chez toi tu peux arriver plus ou moins à un son similaire et tu augmentes ta connaissance de la musique grâce à ça. Moi je vois, depuis que je me suis mis à la MAO ? grâce aux vidéos YouTube, ma connaissance musicale en termes de son, de sound design, de mélodie, de théorie musicale etc. ça a explosé quoi ! Mais sur une échelle de un à mille quoi ! Sans déconner. Quand j'ai commencé mon premier EP, entre le moment où j'ai commencé mon premier morceau et aujourd'hui j'étais un ignare complet, mais tant mieux. Il y a deux ans deux ans et demi quoi.

R : Après le problème c'est si tu regardes plein de vidéos sans pratiquer tu progresses pas.

S : Oui mais ça c'est comme pour un instrument hein... tu regardes une vidéo de guitare sur YouTube si tu la regardes 30 fois tu vas pas comprendre si t'en as pas une dans les mains hein.

R : Ouais carrément.

S : Et sinon par rapport à ta problématique sur le fait que ça soit le logiciel qui t'influence dans ta pratique ou que ça soit l'inverse je pense que c'est comme tout dialectique. Ma période pré-Ableton m'a conditionné vers un certain style de musique et quand je suis arrivé sur Ableton j'ai été orienté sur un certain style de musique. Mais au fur-et-à-mesure, en découvrant de vidéo en vidéo et de

plug-in en plug-in ce que ça pouvait faire sur mes instruments, forcément Ableton m'a influencé dans ma création.

R : Le côté « loop » par exemple ?

S : Ouais carrément, bien sur bien sur, surtout avec le Live. Et très étonnamment le côté Live et « loop » ça fait que très récemment que je l'exploite avec le hardware, j'enregistre les loop, je les fais tourner. Ca je le fais que très récemment, parce qu'avant je faisais des boucles mais dans la composition, donc en fait j'enregistre juste une batterie je la fait sur cinq minutes et je me dis « quel instrument je fais arriver, comment ». Et en fait tu te rends compte que c'est une vision de composition horizontale et pas verticale. Et c'est pour ça que j'adore Ableton, parce qu'il te propose une vision narrative, presque littéraire, traditionnelle, et la vision composition Live, ça te force un peu à trouver des variations, à trouver d'autres sonorités, à jouer un peu avec ton hardware. Une fois que tu maîtrises un peu les bases ça t'ouvres un océan de perspectives.