

Trace Label, une expérience d'un micro-label indépendant face à la dématérialisation du sonore enregistré

Guillaume Loizillon, Hervé Zénouda

▶ **To cite this version:**

Guillaume Loizillon, Hervé Zénouda. Trace Label, une expérience d'un micro-label indépendant face à la dématérialisation du sonore enregistré. H2PTM'09 : Retrospective et perspective : 1989 - 2009, Université Paris 8, Sep 2009, Paris, France. pp.441-449. sic_00395452

HAL Id: sic_00395452

https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00395452v1

Submitted on 17 Apr 2018

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

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

Trace-Label, une expérience d'un label indépendant face à la dématérialisation du sonore enregistré

Auteur : Guillaume LOIZILLON, Université Paris 8, UFR arts, philosophie, esthétique, département musique.

Auteur : Hervé ZENOUDA, Université du Sud Toulon Var, UFR INGEMEDIA (Sciences de l'Information et de la Communication).

RESUME :

L'objectif de cet article est de proposer une réflexion sur les mutations actuelles de l'industrie de la musique enregistrée à travers l'expérience d'un label de musique expérimentale (Trace-Label). Il s'agit pour celui-ci de s'adapter à une nouvelle situation marquée par la dématérialisation des supports sonores et d'étendre une activité liée au disque à une pratique artistique des réseaux et passer ainsi du disque au fichier numérique.

ABSTRACT :

The goal of this contribution is a consideration on the actual transformations of the music industry thru the experience of an experimental label (Trace-Label). This label tries to face the new context defined by the dematerialization of the media and extend his recording activities to an artistic practice of the network : from the record to the digital file.

MOTS-CLES : musique et son numérique, dématérialisation, supports sonores, interactivité, réseaux, industries culturelles, CD-Audio, MP3.

KEYWORDS : digital music, digital sound, dematerialization, sound media, interactivity, networks, cultural industries, CD-Audio, MP3.

1/ Introduction

Trace-Label[1], en une quinzaine d'années d'existence, a produit une trentaine de disques. Son champ esthétique, se situe principalement dans le domaine des musiques expérimentales. Il se distingue cependant par son éclectisme et sa culture de projets collectifs ainsi qu'en témoignent les disques thématiques et collectifs produits tout au long de l'existence du label.

L'objectif de cet article est de proposer une réflexion sur les mutations actuelles de l'industrie de la musique enregistrée à travers la volonté du label de s'adapter à cette nouvelle situation marquée par la rupture de liaison du son enregistré avec un support dédié. Les deux auteurs sont parties prenantes de cette expérience artistique et proposent donc une contribution faite d'implication personnelle et de recul réflexif.

Passer du disque au fichier numérique, ainsi semble s'énoncer la nouvelle situation dont l'implication est une transformation des pratiques selon, entre autres, ces caractéristiques : *explosion* des limites temporelles, *ouverture* de l'œuvre, *délocalisation* des participants.

Nous regarderons comment, Trace-Label répond à ces mutations et avance, à travers certaines propositions créatives, l'ébauche d'une pratique musicale sur le réseau.

2/ Le bien immatériel

Ce concept de bien immatériel s'est tout d'abord bâtit autour des œuvres sur support quand il s'est agit de les étudier sur le plan de leur valeur, qu'elle soit économique ou symbolique.

Il paraît également bien adapté quand il s'agit de questionner les multiples aspects de la création numérique, qu'elle se déploie sur les réseaux où ailleurs. Le numérique questionne de manière radicale l'édifice construit par les acteurs du champ artistique depuis le milieu du XIXe siècle. La dématérialisation des supports, advenue comme réalité opératoire, pointe sur le fait que la présence physique d'un objet (disque ou CD pour la musique) permettait néanmoins d'asseoir un système de reconnaissance et de valeur clairement objectivé, et que cette disparition conduit à repenser la question de la valeur artistique.

L'histoire du disque est celle de l'accroissement progressif de ses capacités de stockage, de sa qualité sonore et de sa maniabilité. Pourtant, l'ensemble des contraintes liées à sa technologie a également agit comme facteur d'invention[2] pas forcément lié avec le progrès et la transformation des supports. Le passage du disque vinyle 33 tours 30 cm au CD audio a, par exemple, été vu par certains amateurs comme une régression et une perte. Il est possible

[1] http://www.tracelab.com/

[2] Il est néanmoins important de conserver en mémoire tout un ensemble de pratiques musicales, souvent expérimentales, qui n'ont pas trouvés dans le disque un objet adapté à leur médiations.

d'argumenter cette hypothèse : le moindre encombrement du CD en regard du vinyle, ne permet plus la même créativité graphique. Les deux faces de 25 minutes du 33tours ont suscité des créations musicales qui intégraient cette contrainte au cœur même de la proposition artistique.

Ainsi, un ensemble de faits liés au support agissent dans l'édification du système créant et conférant de la valeur aux réalisations artistiques, aussi bien dans le sens marchand du terme que celui plus complexe de reconnaissance. Il convient ici de tenter de dégager les points clés qui font du support plus qu'un simple contenant de la création, seule détentrice du patrimoine de la valeur. Cet examen s'avère nécessaire au moment où ce recul de l'objet, voire sa disparition, se confirment. Cette étude devra permettre de poser une réflexion prospective face à des modalités de création nouvelles qui ne délivrent pas à priori leurs clés de fonctionnement.

3/ Internet comme milieu de production/ diffusion/ réception du sonore enregistré

Depuis une dizaine d'années, l'Internet a induit de profonds bouleversements dans toutes les étapes de production et de diffusion de la musique et fait naître de nouveaux modes d'écoute. Le passage du CD-Audio au fichier (Mp3 et autre formats de fichiers audio), la pratique intensive de la copie et de l'échange (peer-to-peer), l'utilisation des réseaux sociaux pour la promotion et des systèmes « User contents » (ou Web 2.0) bouleversent l'ensemble des pratiques de l'industrie musicale.

Nous mettrons ici de côté ici les aspects industriels, marketing et commerciaux afin de nous concentrer sur l'impact de ce nouveau milieu technologique sur les pratiques artistiques.

Dans ce cadre, plusieurs caractéristiques spécifiques au numérique et à l'Internet nous obligent à questionner et modifier les pratiques.

Cinq grandes catégories apparaissent comme centrales :

. *La fragmentation*, qui conduit à l'émergence d'un objet singulier, un fichier multimédia auto-documenté, unité autonome qui pourra s'agréger à d'autres, au bon vouloir de l'utilisateur final.

. *L'explosion des limites temporelles et spatiales,* qui permettent de produire des œuvres sans limite temporelle ainsi que de concevoir des projets qui se développent sur la longue durée et qui, éventuellement, ne se terminent jamais.

. *L'interactivité et rapprochement image/son*, deux tendances, distinctes mais néanmoins souvent associées. L'utilisation de l'image peut se retrouver ici à différents plans : comme interface, comme représentation du son ou encore incluse dans une expérience audiovisuelle originale, en dépassant le strict domaine de l'illustration.

. La *logique multi-supports,* où le fichier son peut dorénavant se décliner sur tout un ensemble de supports, et engendrer ainsi de multiples modes de médiation. Cette démultiplication des supports va de paire avec une individualisation de l'objet et nous fait entrer dans une ère d'industrialisation du sur-mesure.

Ces grandes lignes posées, regardons maintenant comment Trace Label travaille les caractéristiques de ce nouvel environnement.

4/ Quelques propositions de Trace-Label

. Vanités (CD-Audio+CD-ROM)

Premier projet collectif avec comme thématique fédératrice de l'appel à participation : la réactivation de cette forme picturale du XVIIe siècle. Le projet s'est décliné à la fois dans sa dimension sonore (un CD-Audio) et sa dimension d'audiovisuel interactif (avec un CD-Rom). Vingt quatre artistes ont contribués au projet inaugurant ainsi pour Trace-Label tout à la fois l'idée de réalisation collectives et celle de multimédia.

. Post-Minimalisme (Double CD-Audio)

En 2007, Trace Label investi le réseau social MySpace pour lancer un projet collectif autour du post-minimalisme. Le fondement du projet était de repérer l'impact et l'influence du mouvement minimaliste américain des années soixante (La Monte Young, Riley, Reich …) sur la production des compositeurs de musiques instrumentales aujourd'hui. L'appel à contribution a été fait en utilisant le réseau MySpace comme lieu de communication dans sa dimension internationale. Nous avons pu ainsi obtenir la participation de 19 compositeurs répartis dans plusieurs régions du globe (Europe, USA, Chine) sans aucun contact physique ou téléphonique. L'ensemble des échanges (écoute, mails, transferts de fichiers …) se fit donc via Internet en général et Myspace en particulier.

. PhonoPhoto (Internet)

Phono photo est un projet collectif qui s'articule sur deux composantes : une photographie et une séquence sonore, la phonographie. La simplicité technologique et scénaristique du dispositif phono-photo est la condition sine qua non de l'énonciation de la proposition initiale. C'est en cela que l'interactivité peut être déclarée comme « à minima », visant simplement à la réalisation de l'énoncé : « cliquer sur la photographie, fait entendre la phonographie ».

L'ensemble de la collection est de 109 phono-photographies en mars 2009. L'Internet est jusqu'à présent le lieu et le support du projet en agissant sur l'ensemble de ses composantes (mise en oeuvre technique, logistique de l'action, communication et espace critique). Au-delà de cette seule existence, phono-photo envisage une présentation sous la forme d'une exposition ou installation relayée par un support DVD.

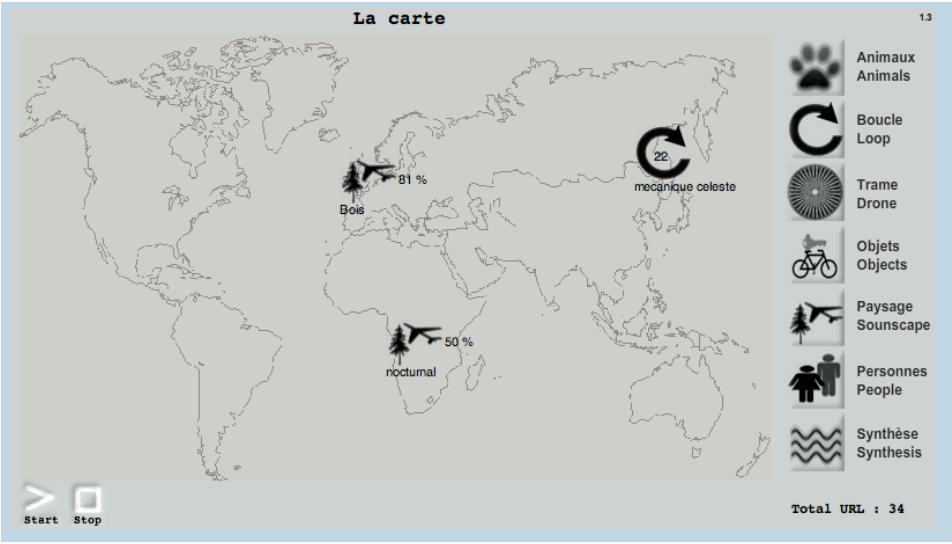
. Le territoire (Internet)

Le territoire est un lieu d'expérimentation sur le site de Trace Label. Il est actuellement

organisé en trois « rubriques ».

* *Le jukebox* qui est le développement le plus proche d'une filiation avec le CD Audio. Des pièces musicales y sont proposées en écoute, dans leur totalité et sans possibilité de téléchargement. Les morceaux restent disponibles aussi longtemps que le souhaite l'artiste. Chaque titre est documenté en quelques lignes quand il est appelé à être lu. Le jukebox est une base destinée à développer un service de gravure « à la demande » pour la constitution de CD ou DVD à l'unité et personnalisés.

* *La Carte* propose au plus grand nombre possible de contributeurs d'alimenter un automate jouant des fichiers audio pouvant se situer en n'importe quel point de la toile. Les adresses Internet (URL) de ces sons sont stockées dans une liste (fichier XML) s'agrandissant au gré des contributions. Les éléments sonores sont agencés et mixés selon un ensemble de règles établies par le programme en fonction de critères fournis par le contributeur. Après modération de chaque proposition sonore, la Carte augmente ainsi ses capacités d'improvisation. Dans la mesure où les fichiers audio ne sont pas regroupés sur un site unique, ses capacités d'extension sont virtuellement infinies.



* *La boite à musique* est un autre type d'automate qui, selon un processus algorithmique de probabilités, déploie des mélodies infinies à caractère décoratif, explorant ainsi la proposition des musiques dites « ambient ».

5/ La question de la valeur symbolique

. Comment la valeur se perd ?

Une des contreparties de ce dispositif de dématérialisation est d'assister aujourd'hui à une dévalorisation manifeste du sonore enregistré dont on peut en repérer aisément quelques causes :

La *simplicité et gratuité de l'accès* à tendance à produire des collectionneurs plutôt que des mélomanes avertis ou de réels amateurs. Cette facilité ainsi que la quasi instantanéité de l'acquisition fait perdre toute valeur aux objets sonores ainsi téléchargés et stockés.

La copie à l'identique qui est la nature même du numérique accentue les effets de la reproduction technique, repérés par Walter Benjamin, et induit la perte de valeur et de l'aura de l'objet copié.

La *perte du support* élimine le rapport privilégié avec l'objet, à la fois dans son investissement symbolique mais aussi dans ses facilités de manipulation et « d'affordance » (livre, pochette de disque, livret …).

La *perte de la légitimité* qui s'organise autour de la déconstruction des fonctions de l'éditeur ou du producteur, agissant comme instance de légitimation du travail de l'artiste.

. Comment retrouver de la valeur ?

Le numérique semble pousser à l'extrême la logique industrielle des objets culturels et dans le même temps, porte en lui la capacité de dépasser cette logique. Selon Benjamin, ce qui fonde l'aura d'une œuvre d'art est principalement son authenticité, et son unicité. L'authenticité peut être, aujourd'hui, trouvée non seulement dans des références à des pratiques traditionnelles, mais aussi, dans de nouvelles filiations. Par exemple, dans une esthétique non marchande (avant garde, expérimentale …) qui est née en même temps que l'avènement des industries culturelles et qui a dû se positionner en rapport à elles. L'unicité, elle, peut être retrouvée par les capacités techniques des dispositifs à l'ouverture et à l'interactivité qui tendent à produire une œuvre unique à chaque utilisation/manipulation de l'objet mais aussi dans la capacité d'individualiser le support final.

- *Vers une nouvelle participation* : Les développements actuels des technologies de l'internet vont dans le sens de la participation et du collaboratif, tant des points de vue de la création, de la réception, de la production, que de la diffusion (« semeurs », « influenceurs » …). Toutes ces nouvelles pratiques apportent une proximité nouvelle entre l'artiste et son public et réinjectent ainsi de la valeur.

- *Le retour de l'objet ? l'industrialisation du sur-mesure :* La capacité à personnaliser l'objet final amène à une automatisation de la production d'un objet unique. On peut aujourd'hui intervenir sur de nombreux paramètres : choix du support, choix des

versions, de la qualité et de l'ordre des morceaux, de la pochette, des bonus … Cette logique de personnalisation (customisation) de l'objet peut aller néanmoins à l'encontre d'une logique d'édition qui est aussi, elle-même, créatrice de valeur. La réussite de la démarche est donc dans un équilibre de ces deux pôles.

- *Les nouvelles instances de légitimation :* L'espace de l'internet est en apparence soumis à moins de contrôles. Il est d'une mise en œuvre plus simple et immédiate et donc un lieu d'une profusion créatrice aux contributions de qualités extrêmement inégales. L'évaluation de celles-ci en est rendue complexe. La question de la pertinence, de la valeur, de la reconnaissance prend corps finalement de la même manière que ces questions de hiérarchisation se développent dans le champ artistique « traditionnel ». Le réseau lui-même développe des structures qui agissent comme instances de légitimation et donc comme pourvoyeuse de valeur. Celles-ci se modélisent selon des critères venus de l'édition traditionnelle, de la presse ou d'instances académiques tout en intégrant les données spécifiques au réseau.

6/ Conclusion

La situation produite par la dématérialisation des supports, conjuguée au développement du réseau, conduit à de profondes mutations, qui opèrent sur l'ensemble des terrains de la création. La plus grande visibilité de cette nouvelle donne est le plus souvent à l'heure actuelle, considérée dans le cadre juridique, législatif et économique. La position de Trace Label comme structure non commerciale, lui permet d'aborder la question selon un tout autre mode de pensée. En effet, on peut estimer que ces considérations juridiques et économiques sont de fait des agents de maintien d'un système, contraint à se remettre en question non pas sur le seul terrain légal mais réellement sur celui de la création..

Ce temps du désordre est crucial et créateur. Il pose les termes d'un débat authentiquement politique, où tous les acteurs ne peuvent se situer sur le seul plan technocratique. Il s'agit donc d'avancer vers un espace de création où tous les tenants et les aboutissants (techniques, juridiques, économiques, artistiques …) ne sont pas encore clairement énoncés ni même repérés : temps et espace qui laissent toute leur place aux artistes et aux créateurs.

Bibliographie sélective :

BENJAMIN Walter, *L'œuvre d'art à l'ère de la reproductibilité technique*, Denoel Gonthier, Paris 1983.

BOURDIEU Pierre, « *Les règles de l'art* », Seuil, 1992

KUSEK David et LEONHARD Gerd, « *The future of music : Manifesto For The Digital Music Revolution* », Berklee Press, 2005

MAISONNEUVE Sophie, « Du disque comme medium musical », Cahiers de médiologie n°18, « *Révolutions industrielles de la musique* » Fayard, 2004

MARQUIS Sylvain, « *L'attitude spéculative dans les arts sonores actuels. Exploration et méthodologie* » Thèse de musicologie, Paris 8, 2007.

MARTIN Alban, « *L'âge de Peer* », Village mondial, Paris 2006.

RIFKIN Jérémy, « *L'âge de l'accès* », La Découverte, Paris 2005

SOK Borey, « *Music 2.0* », Irma, Paris 2007

TOURNES Ludovic, « *Du phonographe au MP3 : une histoire de la musique enregistrée* », Editions Autrement, Paris 2008

ZENOUDA Hervé, *Les images et les sons dans les hypermédias artistiques contemporains : de la correspondance à la fusion*, L'harmattan, Paris 2008

Liens Internet :
TRACE LABEL : http://www.tracelab.com/
PHONO-PHOTO : http://phono-photo.tracelab.com/
TERRITOIRE : http://territoire.tracelab.com/