

Le disque “Abyssinia, song for a lost shepherd”

Processus créatif et mise en réseau

O disco “Abyssinia, song for a lost shepherd”

Processo criativo e criação de rede

Florent Bousson*

Abstract: This paper presents an artistic work: the creation of an album entitled Abyssinia, song for a lost shepherd. The objective of which is to show: 1. how an artistic project of this type can serve as a local illustration of the upheaval currently taking place within the way the freedom of artistic creation is being addressed; 2. how this artistic process is based on a network of little groups of action localized in.

Keywords: Music; Computer music; Network; Process; ICT; Creative activities; Self production; “Do it yourself”

Resumo: Este artigo apresenta uma obra artística: a criação de um álbum intitulado “Abissínia, song for a lost shepherd”. O objetivo é mostrar: 1. como um projeto artístico deste tipo pode servir como uma ilustração local de sublevação em curso na forma como a liberdade de criação artística está sendo tratada; 2. como este processo artístico está baseado em uma rede de pequenos grupos de ação localizados.

Palavras-chave: Música; Música computadorizada; Rede; Processo; TIC; Atividades criativas; Auto-produção; “Faça você mesmo”

Introduction

Cet article présente le processus de création du disque *Abyssinia, song for a lost shepherd*, réalisé entre 2001 et 2003 en Espagne et en France. Il reprend et synthétise une série de réflexions et d’analyses et montre comment,

* Docteur en Sociologie, chercheur rattaché au laboratoire Roma (Grenoble 2), membre de l’AISLF (Association Internationale de Sociologues en Langue Française) et membre de la FES (Fédération Espagnole de Sociologie); e-mail: florentbousson@yahoo.com

par le biais du réseau qu'il a mis en place, des ressources techniques qu'il a mobilisées et des contraintes qu'il a rencontrées, cet "album-concept" permet de réfléchir sur les nouvelles modalités d'engagement et d'appropriation par les acteurs d'une œuvre commune et collective. Je me suis basé sur ma position privilégiée d'observateur-participant en immersion totale que mon statut de producteur et de musicien me permettait d'occuper et sur des entretiens que j'ai réalisés avec certains des participants, une fois le travail terminé, pour analyser l'ensemble du processus créatif et objectiver les faits. Il m'a néanmoins fallu attendre plusieurs années pour avoir le recul nécessaire à la théorisation, pour me défaire d'une vision impressionniste/subjective et pour tenter de mettre à plat les informations dont je disposais (souvenirs, notes, correspondance et courriers électroniques, schémas heuristiques, budgétisations, planning de travail, vidéos et photos).

Au fond, la question principale de cet article est celle de l'activité de création collective, menée en réseau et à distance. Bien que le résultat de celle-ci ne soit pas "évaluable de manière objective" et ne puisse s'exprimer "autrement que par sa réalisation même" (Paris, 2007, p. 2), il convient de se demander comment elle arrive à mobiliser les individus ou les groupes de personnes, à passer des idées au produit final par le filtre de cadrages et de mises en formes des propositions,¹ et donc à se convertir en une "action collective" (Becker, 1974). Pour aborder cette problématique, j'ai divisé cet article en 4 parties:

1. le rappel des grandes lignes du processus d'élaboration et de mise en forme du disque;
2. la description de la mise en réseau du processus créatif et de l'entrée en jeu de l'informatique musicale et des TIC avec un cas concret;
3. les choix et décisions concernant la protection et la diffusion du support;
4. l'analyse des points-clés du projet.

Le processus d'élaboration et de mise en forme

Le disque *Abyssinia, song for a lost shepherd* est une œuvre originale de 24 titres structurée autour d'un morceau de base, sorte de thème principal, et d'une série de variations stylistiques allant du rock au rap en passant par la world-music et l'électro. Cette caractéristique le convertit en "disque-

¹ Voir l'étude de Paris (2007) concernant la division du processus créatif en 3 étapes principales (inspiration, cadrage et mise en forme) issue du séminaire "Créations" (École de Paris du Management).

concept”. Sa sortie en Espagne en 2003 est le résultat du travail mené par tout un réseau artistique à dimension européenne. Fondé sur un ensemble de mini-collectifs répartis entre Valencia (Espagne), Marseille et Grenoble (France), ce réseau a mobilisé une cinquantaine de personnes, 8 lieux de production et d’enregistrement et la collaboration d’une équipe graphique. La réalisation du disque, étalée sur plus de deux ans, a été financée par des fonds privés issus de mes propres économies. Je me suis engagé en effet à assumer les dépenses techniques et celles de fonctionnement par décision personnelle, afin de pouvoir revendiquer l’auto-production et la liberté de création. Aucune personne n’a donc été rémunérée.

L’élément fondateur du projet est un poème que j’ai écrit et mis en musique en 2001 à Valencia, inspiré par l’épisode abyssin du poète A. Rimbaud. Après avoir créé des arrangements, écrit la partition du morceau, contacté et mobilisé une vingtaine de musiciens (issus de la scène rock et classique), organisé les répétitions et négocié avec un studio d’enregistrement et une équipe technique, le travail de production à proprement parler a commencé. Se sont alors succédés les sessions d’enregistrement, en studio et dans une paroisse,² le travail d’édition et la phase de mastering. Au cours de ces 2 dernières étapes, la numérisation des sons sous formes de fichiers informatiques, le traitement des données et leur manipulation avec les outils de la MAO³ ont permis un processus dont le coût en termes budgétaire était sans commune mesure avec ce qu’aurait supposé un même travail dans un univers entièrement analogique.⁴

J’avais dit que l’une des conditions *sine qua non*, c’était que je ne me charge pas seulement des enregistrements. Je t’avais dit que je voulais aussi m’occuper du montage des pistes et, peut-être, du master. J’avais adoré l’idée du projet, le fait de travailler avec des musiciens classiques, de rock, avec un guitariste flamenco [...] Et puis, c’était aussi l’occasion de tester mes programmes informatiques avec un morceau entièrement fait de belles pistes, enfin je veux dire... un chœur entier, un quatuor, des percussions... C’est pas tous les jours qu’on a l’occasion de participer à un tel truc! Alors, une de mes ambitions, c’était de booster mon PC, de voir s’il allait tenir le coup avec ses 8 minutes de sons stéréos, de vrais sons! (Mefrix, ingénieur du son responsable de l’équipe technique, 2004).

² Le chœur et le quatuor à cordes ont été enregistrés dans une paroisse où l’ingénieur du son avait installé un studio-mobile permettant de capter toute l’amplitude sonore générée par l’acoustique du lieu. Pour ce qui est des autres instruments, les sessions ont eu lieu en studio, pistes après pistes.

³ Musique Assistée par Ordinateur.

⁴ L’ingénieur du son avait en effet choisi de travailler avec le studio virtuel *Cubase VST 32* et l’éditeur sonore *Sound Forge 6.0*, le tout sous une plate-forme PC.

En juillet 2001, la partition originale était devenue un morceau de 8 minutes considéré comme le “morceau matrice” du futur disque, c’est-à-dire l’élément central pour la suite du processus créatif. La seconde étape d’élaboration a été la plus longue, la plus compliquée et, de loin, la plus riche. Elle a induit un niveau d’externalisation des tâches et compétences et une mise en réseau d’un tout nouvel ordre: du collectif de musiciens et techniciens espagnols, nous passons à un projet international mettant en scène 4 nouveaux collaborateurs/artistes principaux:

1. Tetsuo: musicien et producteur de Marseille spécialisé en hip-hop;⁵
2. Ben: musicien de reggae de Grenoble;
3. Thomas: musicien, DJ et producteur de musique électronique français vivant à Valencia;
4. le groupe de rock espagnol The Shamerock.

L’ensemble des sons utilisés pour le morceau matrice ainsi que les sources d’inspiration ayant motivé la composition du thème original ont été mis à leur disposition. L’idée était qu’ils créent en toute liberté une œuvre entièrement originale ou réutilisant une partie des sons fournis. L’idée de départ était d’élaborer un disque se basant sur des idées, une trame, une ambiance sonore: l’espace, le désert, l’Afrique, etc. Durant deux années, un lent processus de production s’est organisé, débouchant sur la mise au point d’un vaste réseau. Ce dernier, reliant des personnes et des lieux séparés par la distance géographique, sociale ou encore culturelle, était aussi le résultat d’un choix de production basé sur l’ouverture (pas de plan de travail pré-défini, pas de réserve ou d’a-priori par rapport à un style musical en particulier), sur l’échange interpersonnel (d’idées, de sons, d’images), sur l’interaction (des individus ou des mini-collectifs entre eux), sur le don (de temps, de savoir-faire, de compétence) et sur la médiation (du producteur se déplaçant d’un espace de travail à un autre). Des musiciens de tous styles, âges et origines sociales s’y sont trouvés impliqués. Plusieurs structures de production ont été le théâtre de sessions d’écriture, de répétitions et d’enregistrements. Ces lieux, que ce soit un studio professionnel ou un home-studio,⁶ ont permis

⁵ Testuo, travaillant à l’époque comme animateur social dans les quartiers Nord de Marseille, avait installé chez lui un home-studio dans lequel il accueillait de jeunes rappeurs venant répéter leurs lyrics sur les musiques que lui-même créait.

⁶ Comme son nom l’indique, un home-studio est un lieu de production de musique que l’utilisateur crée directement dans son domicile. De taille et d’équipement de tous les ordres, cette surface de travail permet en effet de créer de la musique à bas coûts en suivant un processus relativement classique: enregistrement, édition de pistes, mixage, égalisation et mastering. Les machines (tables de mixage, effets, séquenceurs, boîtes à rythme, synthés...) y côtoient les instruments et la MAO.

aux participants de travaillent leur projet tout en laissant libre cours à leur créativité. Les contacts et déplacements du producteur entre les différentes structures ont été indispensables pour seconder les personnes tout en cadrant le processus artistique grâce à des schèmes et des dispositifs de “coopération négociée” (Rudent C., 2008). Ces derniers permettaient de faire converger le bouillonnement créatif, de procéder à des cadrages et de guider les personnes, tout en respectant les propositions et la liberté de chacun. L’action de toutes les personnes dans ce “faire ensemble” et cette “médiation active” (Hennion et al., 2000) a permis qu’à la fin de l’été 2003, un total de 17 nouveaux morceaux soient terminés et prêts à être assemblés entre eux pour donner forme au disque.

La mise en forme du disque

Un ingénieur du son et musicien français résidant à Valencia et ayant participé à la production de plusieurs morceaux a alors été chargé de réunir et de centraliser tous les morceaux dans le studio professionnel *Ruzafa’s Hill*. Il a été décidé de travailler directement à la mise en forme du disque dans un système informatisé.⁷ Un vrai casse-tête a commencé, chaque titre ayant été produit à des époques différentes, par des personnes qui avaient eu recours à des dispositifs, des machines et des protocoles de travail différents. Face à cet ensemble hétérogène, il lui a fallu affronter un véritable défi technique et artistique: équilibrer les morceaux entre eux et donner au disque son identité sonore. Grâce à des retouches de fréquences extrêmement fines et des sessions d’écoutes menées durant une période d’un mois et demi, les disparités en termes de couleurs et de styles sonores de chaque morceau ont pu être estompées, voire maquillées, pour que l’ensemble soit le plus homogène possible. Puis, la liste des nouveaux morceaux a été définie, les types de lien entre ceux-ci ont été créés (fondus enchaînés entre eux, balances d’un son d’un côté à l’autre de l’éventail stéréophonique etc.), afin que le continuum musical fasse penser à un scénario musical. De son côté, l’équipe graphiste du disque retouchait les derniers détails de la pochette centrée sur des illustrations et un design originaux. En novembre 2003, le master définitif était terminé. Après avoir protégé l’œuvre, le disque partait vers la Catalogne où les 500 premières copies de promotion étaient mises sous presse.

⁷ Système basé sur les programmes *Nuendo 2.0*, *Sound Forge 6.0* et *CD Architect 5.0* et fonctionnant sous plate-forme PC.

Illustration 1: Musiciens pendant des sessions d'enregistrement
(© F. Bousson, 2001)



La mise en réseau du processus créatif: étude de cas

Arrêtons-nous ici sur un exemple concret: le processus de production du morceau électronique *Like a black wrinkle*, fruit d'une collaboration entre Thomas, musicien et DJ français résidant à Valencia, et moi-même. Dès nos premières rencontres, il a été décidé: 1. de créer un morceau entièrement original; 2. de travailler avec l'éditeur *Cubase 32* dans un PC et un vrai synthétiseur. Thomas a souhaité commencer à élaborer la structure du morceau de son côté, se chargeant de la base rythmique, des nappes de synthé, de la ligne de basse et des effets sonores. À partir decela, nous nous sommes réunis pour approfondir l'édition (retouches des sons existants, ajouts de nouvelles pistes) et travailler en finesse la composition du titre. Les sessions de travail étaient alors principalement motivées par des discussion concernant l'aspect global du morceau: style musical, structure et parties, tempo et durée. Plusieurs

semaines après le début du processus, j’ai du m’absenter pendant plusieurs mois et il nous a donc fallu établir les modalités pour travailler à distance, en réseau. Or, la MAO a ceci d’intéressant qu’elle permet de sauvegarder l’ensemble des informations (pistes de sons, éditions, mixages, égalisations, effets etc.) sous forme de fichier informatique, ce qui facilite énormément le transfert des données et la dématérialisation des protocoles de travail. En effet, il est suffisant d’avoir accès à un ordinateur et équipé du même programme pour pouvoir ouvrir ce type de projet et en continuer l’édition. Le fait d’avoir sauvegardé toute l’information dans nos deux disques durs nous a alors permis de continuer la mise au point du morceau sans être en contact physique. Lorsque Thomas retouchait une piste de rythme ou modifiait un son précis, il enregistrerait ses modifications et n’avait qu’à m’envoyer un mail avec le fichier joint pour que je puisse prendre connaissance de son intervention et y réagir avec les modifications opportunes.⁸ La communication par mails ou par téléphone permettait de garder le contact, d’échanger nos impressions ou de parler de l’insertion d’un nouveau son. Mais la séparation physique n’a pas toujours été facile à gérer. Elle a aussi représenté une limitation, un frein à la créativité. La proximité que les moyens technologiques permettent d’avoir n’est qu’une proximité apparente. Elle ne peut en aucun cas remplacer une interaction en face-à-face.

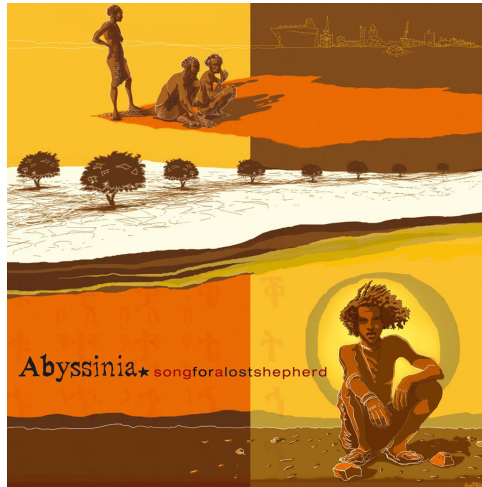
Un des trucs qui m’a gêné, c’était de ne pas pouvoir continuer à bosser ensemble. Et puis, perdre le délire à deux, le fait de s’asseoir ensemble devant l’ordi, d’essayer un truc, d’en parler... De faire un mélange de nos idées ! Y a eu un moment où, quand t’étais partis, t’as fait des modifs que personnellement je n’aurais pas faites, tu vois... Notamment au niveau du solo de clavier que t’as rajouté... Moi, j’aurais préféré continuer dans la veine du style deep-house du morceau... Je te l’ai dit, le son du solo et le mix que t’as fait avec, c’était pas trop mon délire [...] Je continue à penser que le titre aurait gagné sans ce solo. Il aurait été plus... plus efficace, enfin je crois. (Thomas, 2004).

Une fois retourné en Espagne et muni du morceau pré-mixé, nous nous sommes retrouvés dans le studio *Ruzafa’s Hill*, durant la phase de mastering final du disque. Là encore, nous n’avons eu qu’à copier le fichier dans

⁸ Ainsi, je me suis retrouvé à passer des heures devant mon ordinateur portable (un Toshiba Satellite équipé d’un processeur tournant à 400 MHz, de 64 Mo de SDRAM, du système d’exploitation Windows 98 et d’une carte-son interne rudimentaire), à écouter le morceau avec un casque de walkman, et à peaufiner l’édition et le mixage. La lenteur du processeur et l’absence de carte-son professionnelle ont rendu le processus créatif plus que précaire, la disproportion entre l’interface de travail et le somme d’informations manipulée se traduisant par plusieurs bogues qui ont fait disparaître une partie du travail.

l'ordinateur pour enfin écouter notre "œuvre commune" résonner dans les enceintes d'écoute professionnelles et prendre conscience du travail qui avait été accompli et de celui qui restait à faire.

Illustration 2: La pochette du disque



Les choix et décisions stratégiques concernant la protection et diffusion de l'album

La protection des œuvres et du droit d'auteur inclus dans le disque a elle aussi nécessité une réflexion. Depuis le tout début du processus créatif, il était clair que le projet en cours était une sorte de plate-forme, d'alibi pour revendiquer d'autres formes de partage des choses, des idées et de l'art. Ceci étant, il convient de le replacer dans son contexte. Le début des années 2000 était l'époque de la structuration des mouvements qui réclamaient la libre circulation des connaissances et des idées: depuis le logiciel *open source*, en passant par le système d'exploitation Linux ou les licences *Creative Commons*,⁹ cette fin

⁹ Élaborées à la fin 2002 sur l'exemple des logiciels libres et du mouvement *open source* et transposées fin 2004 dans le droit français par le CERSA (Centre d'études et de recherches de science administrative), les licences *Creative Commons* ont été créées à partir du constat selon lequel les lois sur le copyright étaient un frein à la diffusion de la culture. Divisées en 6 licences différentes, elles permettent à un auteur d'une œuvre de protéger ses droits tout en promouvant la libre circulation du contenu culturel de cette œuvre, afin que l'auteur contribue à un patrimoine d'œuvres accessibles dans le "domaine public" (notion prise au sens large).

de siècle était celui de la reconquête de l’espace public sur la toile du Web, des convulsions et de la résistance face au phénomène de la mondialisation.

À notre niveau, le choix était d’être du côté de l’auto-production et de la musique faite sous forme de collectif. Le but n’étant pas de gagner de l’argent ou de faire des bénéfices, c’est justement cette vision anti-commerciale allait justement être un handicap. Au tout début du projet, les droits d’auteur de la partition du thème principal, résultat d’un travail intense de plusieurs semaines, ont été protégés. Ceci m’a obligé, en tant que compositeur, à m’inscrire en tant que membre auprès de la Sociedad General de Autores y Editores (SGAE), équivalent espagnol de la SACEM française, et à déclarer la partition aux services administratifs. En 2003, date de sortie du disque, le problème était tout autre. La SGAE, à l’instar de ses homologues européens, protège les droits d’une œuvre intellectuelle et des usages commerciaux qui en sont fait. Dans le cas où un disque n’est le fruit ni d’un contrat discographique, ni d’une commande liée à une co-production, elle ne peut pas le protéger au niveau juridique. L’album *Abyssinia, song for a lost shepherd*, en tant qu’objet physique emballé sous plastique, porteur du code barre identifiant l’entreprise l’ayant fabriqué, et en tant que support d’un contenu musical et graphique, ne trouvait pas sa place dans ce système. Il était impossible de le protéger en tant que tel. La SGAE considérait que seule la graphie était garante d’authenticité et ne prenait en compte que les morceaux écrits sous forme de partitions. Nous nous sommes donc trouvés dans une impasse. Il allait être impossible de transcrire sur portée certains morceaux conçus principalement autour de rythmiques et d’échantillons sonores. C’était notamment le cas des morceaux de Tetsuo, entièrement conçus autour de samples qu’il avait mis au point à partir des sons du morceau-matrice. La solution a donc été de passer par les services de la Propriété Intellectuelle espagnole pour déclarer le contenu sonore et les dessins originaux du disque, car cet organisme public protège l’œuvre seulement contre les copies ou les usages frauduleux et ne gère pas la captation des droits liés à l’utilisation des morceaux.¹⁰ Si nous avions eu connaissance des licences *Creative Commons*, il est évident que nous aurions changé de stratégie et étudié les alternatives proposées par leurs 6 types de paternité.¹¹

Au moment de décider des choix de diffusion du disque, nous nous sommes trouvés devant un problème concret: comment proposer et mettre à disposition l’album à des personnes? N’étant lié à aucun label discographique, sa

¹⁰ Pour une étude précise des systèmes de droits d’auteur, voir l’ouvrage de Paris (2002).

¹¹ Pour en savoir plus sur ces licences, visitez le site web: <http://fr.creativecommons.org>

distribution ne pouvait s'inscrire dans un modèle classique de vente (magasins, chaîne de détaillants). Le schéma qui a tout de suite été adopté était celui du site web dédié au projet, impliquant l'achat d'un nom de domaine et la conception des pages. Il faut noter qu'en 2003, la révolution numérique engendrée par la Web 2.0 était en cours, et que les blogs, les forums, les sites communautaires et les réseaux sociaux tels que *MySpace* ou *Facebook* – possédant désormais plus de 130 millions d'utilisateurs dans le monde entier – n'étaient pas encore aussi bien structurés, puissants et populaires qu'à l'heure actuelle.¹² L'option retenue a donc obligé à la création d'un site multilingues qui donne accès aux informations concernant le projet et les artistes, qui renvoie aux pages web personnelles de certains des collaborateurs mises en lien et, enfin, qui permette aux internautes d'écouter des échantillons de tous les morceaux et de se procurer le disque en le commandant directement au producteur, qui n'avait plus alors qu'à l'envoyer par courrier en contre-remboursement.¹³ Nous avons aussi soupesé une possibilité de téléchargement direct des titres en format MP3 depuis le site, mais la logistique et les frais occasionnés par les services bancaires sur Internet ont vite découragé cette stratégie, devenue depuis le standard de l'"intermédiation musicale" (Beuscart, 2007) adopté à la fois par les acteurs de l'industrie du disque et de l'industrie informatique.¹⁴

Pour ce qui est de la promotion, nous avons choisi de mettre au point une campagne de presse classique. J'ai participé avec parfois certains musiciens à des émissions de radio espagnoles. Une série d'articles et de critiques ont été publiés dans des revues spécialisées. Ceci étant, le problème majeur de la promotion du disque était sa difficile représentation sur scène, les musiciens et producteurs vivant dans des pays différents et n'étant pas tous professionnels. Ce handicap a converti *Abyssinia, song for a lost shepherd* en un disque de studio et non de scène¹⁵.

Caractéristiques et points-clés

Cinq caractéristiques et points-clés peuvent résumer les modes d'organisation et les choix stratégiques du processus créatif.

¹² Au sujet de l'implication de la Web 2.0 et des sites web communautaires dans la diffusion de la musique, voir l'article de Beer (2008).

¹³ Pour en savoir plus sur ce site, visitez : www.morphoprod.com.

¹⁴ Pour une analyse détaillée de l'histoire du téléchargement de fichiers musicaux en France, voir l'article de Beuscart (2007).

¹⁵ Dans la plupart des cas, les groupes ou les labels se basent sur les tournées de concerts pour vendre leurs disques et faire connaître leur travail.

Absence de financement

La production du disque s’est faite en-dehors des circuits traditionnels, n’a pas bénéficié de subventions, n’a répondu à aucune commande. Elle a seulement compté sur des apports privés. Le fait de ne pas avoir à créer d’association culturelle pour demander des subventions a impliqué l’absence de dossiers à monter et de formalités administratives à entreprendre. Ça a permis de ne pas stopper l’élan de départ et la dynamique créative. Le fait de ne pas perdre de temps en dossiers administratifs préalables à une demande de prêt ou de subvention nous a donné la liberté de démarrer le travail sans qu’un design de production ou une étude évaluant l’énergie et les efforts nécessaires n’aient été conçus préalablement. Il n’y a par conséquent pas eu de pauses entre l’étape de création et celle de production.

Auto-production

Le *modus operandi* du processus d’élaboration du disque a été largement inspiré par les principes et la philosophie du *do it yourself*.¹⁶ Le fait de créer un disque en-dehors de toute commande ou contrat discographique est une opportunité: celle de jouir d’une liberté artistique presque totale, de ne pas faire ressentir d’obligations particulières aux personnes impliquées, de ne les obliger à aucun rendement. Mais l’auto-production ne peut néanmoins pas échapper aux contraintes que ses propres modes d’activité présupposent. Parmi les difficultés rencontrées, l’une a été particulièrement compliquée à gérer: la gestion du temps. Comment fixer des délais et imposer un rythme de travail à des personnes quand celles-ci ne sont pas rémunérées et/ou quand aucun but concret tel qu’un spectacle peut fixer un objectif à atteindre? Les étapes chronologiques liées au processus créatif ont été fragmentées, et les délais constamment repoussés. Par conséquent, les énergies semblaient se diluer dans un projet sans fin. Toute l’élaboration du disque a dû s’affronter à une ambiguïté: faire co-habiter l’exigence d’un rendement avec la notion d’engagement libre des personnes.

Engagement libre des personnes

Le budget a permis de prendre en charge uniquement les frais liés aux journées de studio et à l’administration du projet. Cet état de fait était annoncé

¹⁶ Ce slogan, symbole et reflet d’une position alternative face au monde d’ultra-consommation, implique la prise en charge autonome d’actions diverses qui sont réalisées avec les moyens du bord. Son succès repose aussi bien sur la capacité d’invention des acteurs, sur la mise en commun des compétences, sur le partage des informations générées et sur le recours à des solutions gratuites ou aux coûts réduits.

à tous les collaborateurs dès la première rencontre, afin qu'il n'y ait aucun malentendu. Cette condition *sine qua non* a permis de mettre tous les acteurs sur un pied d'égalité en annulant toute distinction entre musiciens professionnels et amateurs. Chacun s'est engagé librement, que ce soit par intérêt, croyance ou instinct, mais toujours en pleine connaissance des règles du jeu. Cette caractéristique a converti le disque en une sorte de "bien commun" pour la réalisation duquel chacun a fait de son mieux sans attendre de contrepartie. Conscient de la chance que j'avais et du cadeau que les personnes me faisaient, j'ai souvent utilisé des dispositifs de créativité "guidée" pour à la fois indiquer une ambiance ou une intention musicale et laisser chacun proposer ses propres idées (voir Becker et al. 2006).

Rôle de l'informatique musicale, des interfaces numériques et d'Internet

Il est évident que la production d'*Abyssinia, song for a lost shepherd* n'aurait pu avoir lieu sans l'appui des interfaces/appareils numériques, des outils de la MAO et des nouveaux systèmes de stockage des informations (depuis l'ancienne disquette au disque dur externe, en passant par la clé USB). Ces outils et ressources de travail ont permis d'étendre les connexions entre les participants, d'agiliser le partage des tâches et la mise en commun des idées sans pour autant sous-estimer la qualité du produit final. D'un côté, les possibilités offertes par les logiciels d'édition sonore voués au grand public ont révolutionné les modes de création musicale. Cette "nouvelle donne" a mis à la portée de tous ce qui, il n'y a pas si longtemps, était réservé aux réseaux de professionnels, aux laboratoires de recherche et aux universités.¹⁷ De l'autre, le rôle des interfaces et appareils numériques "matériels", tels que les samplers et échantillonneurs, a aussi été déterminant dans la création de certains morceaux du disque, notamment dans le mode de travail de Tetsuo.¹⁸ Internet, grâce à la communication intense et aux possibilités d'échange instantané qu'il permet, a contribué à renforcer le sentiment de cohésion, de proximité, d'appartenance à un collectif et de partage d'un bien commun.¹⁹

¹⁷ Voir à ce sujet Bousson (2006) p. 291-294 ; Menger (1993), p. 175 et suivantes.

¹⁸ Tetsuo a en effet échantillonné tous les sons du morceau-matrice (violon, piano, guitare, batterie ou chœur) qu'il a ensuite convertis en échantillons sonores. Puis, il a créé des bases rythmiques auxquelles il a intégré des pistes de scratch et des sons issus de 33 tours. Le résultat est à l'image de son talent de bricoleur sonore.

¹⁹ "Un des enjeux dans le management de la création consiste à faire en sorte que les personnes impliquées dans les processus soient très libres dans leur recherche, tout en réintroduisant en permanence des dispositifs pour favoriser la convergence en vue d'aboutir à un projet" (Paris, 2007, p. 8).

Allié précieux, il a permis de réduire la dispersion géographique des espaces, des acteurs et des collectifs. En faisant gagner du temps et en permettant l’envoi des données d’un lieu à l’autre de manière instantanée, il a donné aux personnes la sensation d’être impliqué dans un réseau qui, par l’intermédiaire d’une œuvre en cours d’élaboration, les reliait entre elles. Les TIC ont donc appuyé et soutenu toute l’architecture du projet, appuyant en quelque sorte l’identité, la légitimité et la raison d’être du projet.

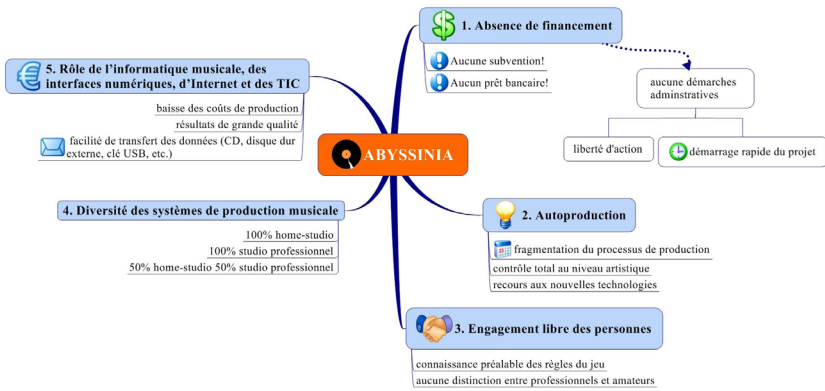
Diversité des systèmes de production musicale

Le travail en réseau, étalé dans le temps et dans l’espace, a mobilisé 3 systèmes de production musicale différents: une configuration basée sur du 100% studio professionnel, une autre mélangeant la création en tant que telle en home-studio et les retouches et finitions en studio professionnel et enfin une configuration basée sur du 100% home-studio. Cette organisation multiforme des lieux, des machines, des interfaces de contrôle, des dispositifs et des procédés pourrait être schématiquement résumée sous forme des binômes analogique/numérique ou physique/immatériel. Mais ces associations, réductrices, ne peuvent catégoriser des pratiques de plus en plus mixtes.²⁰ Dans le cas d’*Abyssinia, song for a lost shepherd*, seuls les morceaux de Tetsuo et la pièce composée pour guitare seule ont été intégralement produits en home-studio. À l’inverse, les seuls titres à avoir été entièrement conçus en studio professionnel sont le poème symphonique et le morceau rock du groupe The Shamerock.²¹ Tous les autres titres ont fait l’objet d’un va-et-vient: enregistrement de pistes en studio professionnel, édition de celles-ci en home-studio, mixage et mastering en studio professionnel etc. Au moment de regrouper toute l’information, les résultats en termes de son et de finition étaient, logiquement, très bigarrés: chaque morceau portait l’empreinte de son créateur et des méthodes de travail de celui-ci. Ainsi, les sons de vieux instruments, captés par des micros à lampes et enregistrés sur bande analogique, n’avaient absolument pas le même rendu sonore que des pistes enregistrées avec un Mini-Disc dans un appartement ou que les sons de Tetsuo avec leur grain typique des séquenceurs ou des boîtes à rythme.

²⁰ Il est évident qu’aucun studio professionnel ne peut ignorer les formidables avancées de l’informatique musicale et que, dans le cas inverse, de plus en plus de propriétaires de home-studio s’équipent en matériel analogique et utilisent des machines semi-professionnelles pour produire leurs morceaux.

²¹ À l’époque, la démarche créative de ce groupe de rock passait avant tout par une production de type *vintage*. Leurs choix esthétiques en termes de sonorité les poussaient à utiliser des méthodes d’enregistrement traditionnelles (micros AKG à lampes, multipiste à bande et table de mixage analogique), n’ayant donc pas recours à l’informatique musicale.

Graphique 1: Concepts de la structure de production



Modes de fonctionnement et gestion de la créativité

On doit considérer que le disque *Abyssinia, song for a lost shepherd* est avant tout un projet qui s’est auto-alimenté du processus qu’il a lui-même déclenché. Ce processus a été chaotique, incertain, voire parfois naïf. Dans ce sens, retenons que même s’il y a eu réflexion et organisation de la créativité, à aucun moment les objectifs ont été totalement clairs et déterminés. Ils n’ont pas cessé d’évoluer et de changer au fil du temps. En tant que projet en devenir, l’élaboration de l’album a suscité des prises de décision échappant parfois à toute logique et répondant au va et vient des idées, aux aléas des contraintes, aux moments d’indécision et à l’instabilité des choix esthétiques. Le flux créatif émanant à la fois des personnes impliquées et du travail en réseau s’est traduit notamment dans la réactivité et l’improvisation.²²

Je me souviens très bien que, en arrivant au studio, je ne sais plus vraiment comment... en marchant sur le trottoir je crois... je me suis mise à chanter des paroles qui me venaient d’un coup, comme ça. Je me suis mise à penser à une *copla* de Grenade, à ce style de choses... Tu sais, ces sensations qu’on a dans Lorca, la nature,

²² Elle évoque ici la production du morceau *Abhé bad II*, dans lequel elle a fait preuve de ses talents l’ayant convertie en l’une des meilleures voix féminines du jazz espagnol. On trouve dans le même morceau un autre exemple de l’improvisation ayant eu lieu au cours du travail de création. La ligne de contrebasse que l’on entend en plein milieu n’était pas prévue au départ. Elle a été répétée et enregistrée directement chez le musicien. L’enregistrement s’est fait au milieu de son salon grâce à un Mini-Disc et à un micro d’ambiance. Le musicien écoutait le morceau pré-mixé sur CD, avec un casque de chaîne Hi-fi. Une fois les bonnes pistes sauvegardées, elles ont été ajoutées au projet.

l'eau, les éléments... On en avait parlé en répétition, j'avais écrit des choses, on les avait reprises et puis d'un coup, 5 minutes avant d'entrer, je trouve un truc nouveau, qui me plaît beaucoup, court et parfait pour une intro [...] Je me rappelle t'avoir demandé tout de suite un papier et un stylo pour noter le texte. Et puis, voilà. En deux temps trois mouvements, j'étais dans la cabine d'enregistrement et là, je me suis laissée aller. T'as tellement adoré qu'on a gravé une seconde voix, à la tierce... c'était magique! (Célia Mur, chanteuse de jazz, 2004)

La dimension collective du projet a obligé à adapter les méthodes de travail au cas par cas. Inventant, improvisant, il s'agissait en effet de réagir face à un objet en train de se faire. L'idée de mettre sur pied un réseau de mini-collectifs composés de personnes aux parcours, aux âges et aux disponibilités différentes a eu un effet “boule de neige”. Les participants ont toujours eu leur propre vision du disque ou du morceau dans lequel ils jouaient et ont toujours fait part de leur opinion. Certaines des suggestions étaient si pertinentes qu'elles ont parfois obligé à revoir le plan d'action et à réagir de manière immédiate. L'interaction était au centre du travail.²³

Le nombre de musiciens et de collaborations augmentant, de nouveaux morceaux étant mis en chantier, les problèmes techniques s'accumulant, il a fallu déléguer et confier certaines tâches concrètes et déterminantes à des personnes qualifiées dans un domaine précis: la prise de son, le traitement des données numériques, la composition de sons précis avec la MAO ou encore la traduction des dossiers de presse. La préoccupation du producteur était d'être avec les musiciens, de les faire travailler et de motiver tous les membres de l'équipe. C'est grâce aux moments de répétition, de détente, de travail en studio, mais aussi à l'idée que d'autres personnes étaient en train de travailler sur le même projet à l'étranger, qu'un sentiment de groupe est né, suscitant une émulation collective, un processus d'appropriation de l'“œuvre commune”. Pour résumer: une “culture” du projet est née.

Conclusion

L'aventure artistique qu'a représenté la création d'*Abyssinia, song for a lost shepherd* a supposé un processus se caractérisant par son aspect chaotique, improvisé, incertain, voire parfois naïf, qui n'a pu voir le jour que

²³ “In principle, all of the people who participate in making the work have some effect on the final choice of the ‘work itself’. Everyone who participates has, depending on the circumstances, some influence, and the general choice of the convention by which works will be recognized results from a political process that is continuous and never settled for good.” (Becker et al., 2006, p. 24).

grâce à tout un réseau à la dimension internationale et composé de personnes (un producteur artistique, une cinquantaine de musiciens, des producteurs de musique indépendants, plusieurs ingénieurs du son, une illustratrice, une graphiste etc.), d'espaces de travail (des studios d'enregistrement, une paroisse, des home-studios, des lieux de répétition etc.), de ressources artistiques et organisationnelles (recherches exploratoires préalables à la création, éléments d'inspiration, cadrage conceptuel, cadrages et retouches en cours de production), de dispositifs techniques et technologiques (appareils d'enregistrement, informatique musicale, recours à d'Internet et aux systèmes de stockage et de transfert des données), et, enfin, de protocoles de travail incluant le traitement des données produites et la mise au point d'un système de communication au sein du réseau. Ce projet, comme on l'a vu, a été réalisé au point à une époque charnière dans le mouvement revendiquant l'accès à la culture libre, la circulation des idées et des œuvres et les nouvelles formes de sociabilité dérivées d'Internet et de la Web 2.0 (licences *Creative Commons*, sites web reprenant le modèle des communautés de goûts et des réseaux sociaux) et, de ce fait, peut être considéré comme l'une des nombreuses illustrations de la "révolution numérique" (Bourreau; Gensollen, 2006) en train de transformer nos modes de production, de diffusion et de consommation des connaissances. La mise au point d'*Abyssinia, song for a lost shepherd* montre donc en quoi les conditions d'existence de l'activité créative (un montage de méthodes de travail hétéroclites fait d'une quête d'inspiration, d'une documentation, d'un construit mental des formes artistiques et d'une gestion des processus et des personnes) peuvent être associées aux règles de l'organisation et de la division du travail. Même si les relations entre les membres du réseau n'ont pas été exemptes de divergences et de débats, il convient de signaler que c'est dans des moments de désaccords que le processus de mise en forme a été le plus riche. La "direction conceptuelle" a toujours prévalu, réussissant à s'imposer sur les différends esthétiques.

Néanmoins, l'histoire d'une telle aventure est avant tout celle d'un collectif composé d'hommes, de femmes, de jeunes et de moins jeunes, de musiciens amateurs et professionnels. Certains ont seulement entendu parler des autres. D'autres se sont investis dans un morceau en commun sans s'être rencontrés personnellement. Mais tous ont été soudés par un même projet. Leur illusion à donner le meilleur d'eux mêmes face au micro ou derrière une table de mixage, souvent dans des conditions de travail un peu "hors-normes", et leur compromis à s'engager pour la beauté du geste et non par intérêt économique sont une manière d'illustrer la force, la richesse et l'effervescence de la musique auto-produite et de questionner les nouvelles

frontières qui délimitent le professionnel de l’amateur, la rémunération du don, la compétence légitimée du savoir-faire et des habiletés.

Références

- BECKER, H. S. Art as collective action. *American Sociological Review*, v. 34, n. 6, p. 767-776, 1974.
- BECKER, H. S.; FAULKNER, R. R.; Kirshenblatt-Gimblett, B. *Art from start to finish*. Chicago: University of Chicago Press, 2006.
- BEER, D. Making friends with Jarvis Cocker: music culture in the context of Web 2.0. *Cultural Sociology*, v. 2, n. 2, p. 222-241, 2008.
- BEUSCART, J. S. Les transformations de l’intermédiation musicale. *Réseaux*, n.141-142, 2007.
- BOURREAU, M.; GENSOLLEN, M. Musique enregistrée et numérique: quels scénarios d’évolution de la filière? *Revue Culture et Prospective*, n. 1, p. 1-16, 2007.
- BOUSSON, F. *Les mondes de la guitare: essai de sociologie d’un objet*. Paris: l’Harmattan, 2006.
- MENGER, P. M. Machines et novateurs. *Raisons Pratiques*, n. 4, p. 165-186, 1993.
- PARIS, T. *Le droit d’auteur: l’idéologie et le système*. Paris: PUF, 2002.
- _____. Organisation, processus et structures de la création. *Revue Culture et Prospective*, n. 5, p. 1-15, 2007.
- RUDENT, C. Le premier album de Mademoiselle K.: entre création individuelle et coopérations négociées. *Ethnologie Française*, 2008. p. 69-78.

Received Jan. 14, 2009
Approved Apr. 29, 2009

ANNEXE

Le processus de création d'*Abyssinia, song for a lost shepherd*

Inspirations	Méthodes de cadrage	Mises en forme	Résultats
idées espace, Afrique, désert, voyage, origines, Arthur Rimbaud	direction conceptuelle: sources d'inspiration, notion de scénario musical	production: pré-mastering des morceaux dans chaque espace de production	disque-concept "scénario musical"
musique accord guitare, Erik Satie, Dj Cam, Pink Floyd, musiques de films	notion d'interludes mise à disposition des pistes originales du poème symphonique	postproduction: → travail sur le son: notions de "douceur", "rondeur" et "sensation d'espace" → détails de structure: enchaînements des titres, liaisons entre chaque morceau	patchwork de langues: scatt vocal, paroles en amharique, en berbère, en français, en espagnol, en anglais
image photo de Jean-Paul Poinsot, travelling de caméra survolant un désert	créativité collective → culture du projet → disque comme "bien commun" → principe de convergence des propositions		patchwork de styles musicaux: rap, World-Music, rock, musique électronique, dub, musique classique
texte Poème original, rap de Silvia Amal et de Mc S., copla de Celia Mur, poésie en berbère	dispositifs de "créativité guidée" 1. propositions → 2. sélection/refus → 3. phase de production conceptualisation des "auditeurs-types": voyageurs, amoureux des grands espaces et des sports de glisse et mélomanes curieux		