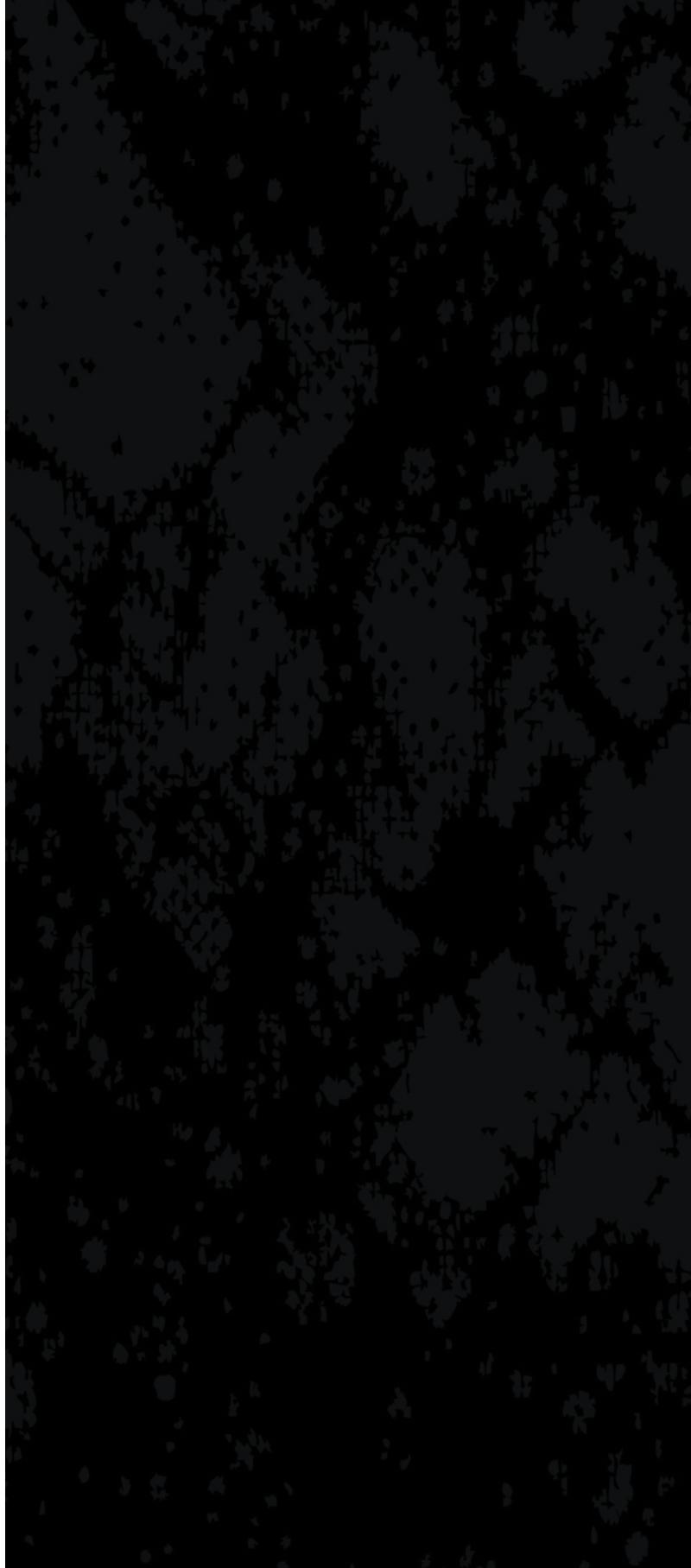


PITTSBURGH  
Blondeen Sonnöcche Digicore



PULSAR :  
PLONGÉE EN  
SONOCEANE  
*Digicore*

# SOMMAIRE

<b>00</b>	<b>INTRODUCTION</b>	<b>9</b>
<b>01</b>	<b>SONUS IN MACHINA</b>	<i>0.1.1 / Chronically Online</i> <b>18</b>
		<i>0.1.2 / Sonosphère</i> <b>28</b>
		<i>0.1.3 / Communion festive en régime numérique</i> <b>36</b>
<b>02</b>	<b>VERTIGE DANS L'ÉTHER</b>	<i>0.2.1 / Rêves éveillés</i> <b>52</b>
		<i>0.2.2 / Hypnagogie</i> <b>62</b>
		<i>0.2.3 / En haleine</i> <b>66</b>
<b>03</b>	<b>L'ANTRE DES MONDES</b>	<i>0.3.1 / Jardins sonores</i> <b>78</b>
		<i>0.3.2 / Pulsations digi-corps</i> <b>86</b>
		<i>0.3.3 / Somacore</i> <b>98</b>
<b>04</b>	<b>CONCLUSION</b>	<b>111</b>
<b>05</b>	<b>ANNEXES</b>	<i>0.5.1 / Extraits d'échanges</i> <b>114</b>
		<i>0.5.2 / Sources &amp; Lexique</i> <b>120</b>

# AVANT Propos

Mon rapport à la musique est à l'image de la *Digicore* : intense et ambiguë. L'*égotrip*<sup>1</sup> me fera dire que je connais plus de 700 chansons par cœur, la vulnérabilité me fera avouer que je pleure en écoutant *Somewhere only we know*. Si mon cœur n'était pas dans ma poitrine, il battrait dans mes tympans.

Peut-on vraiment faire un mémoire sur la musique ? On peut parler de littérature, de sociologie, de technologies, ou encore d'expérience. On évoquera le rythme car pour reprendre le théoricien Kodwo Eshun<sup>2</sup>, son analyse n'est pas un meurtre des plaisirs sensuels<sup>3</sup>. Mais de mon côté, je crois en la vision de François J. Bonnet<sup>4</sup>, celle d'une musique insaisissable, pas encore pleinement révélée, en attente d'être découverte. Une musique qui échappe à la compréhension immédiate, qui ne se débat pas dans les mots, mais se vit et se devine. Une musique dissimulée sous les formes que nous connaissons, et qui, selon lui, ne sont que des rites préliminaires, des échos d'un futur sonore encore à tracer. Ainsi la DigiCore, qui est plutôt mouvement que musique, s'écoute mais s'observe aussi bien en silence.

Mon travail d'analyse des enjeux de la DigiCore relevait davantage d'un état des lieux socioculturel et politique que d'une démarche orientée vers le design. Il a donné lieu à une première version de ce mémoire, qui ne reste ici qu'en filigrane. J'ai préféré investir une facette directement liée à mon projet de diplôme, et je l'espère, utile à ceux qui me liront, pour concevoir et penser autrement les concerts. Cette expérience a été nourrie de travaux pratiques, de ma curiosité sur divers sujets, mais aussi de mon précédent travail de recherche sur les infections sexuellement transmissibles et le rapport complexe des individus aux corps malades. Ainsi, ils ne vous échappera pas l'importance pour moi de questionner les sensations, la place de la parole, et le soi physique, dans les expériences musicales.

Je n'ai pas cherché à redéfinir certains concepts, comme celui de *fête*, largement exploré dans de nombreux mémoires à Estienne, bien que l'approche d'Arnaud Idelon<sup>5</sup> ait été une pierre angulaire de ma réflexion. J'ai souhaité engager des exemples plus personnels, issus de mon expérience des *backstages* comme de mon appartenance au public. Des projets singuliers et vivants. Car c'est tout l'enjeu des concerts, d'avoir un moment éphémère, impossible à imiter. C'est dans ces événements physiques, en communion avec les autres, en danger et en plaisir, que je me sens vivante, que je me sens humaine. Et je suis convaincue que les nouvelles technologies, loin de les menacer, peuvent servir ces expériences.

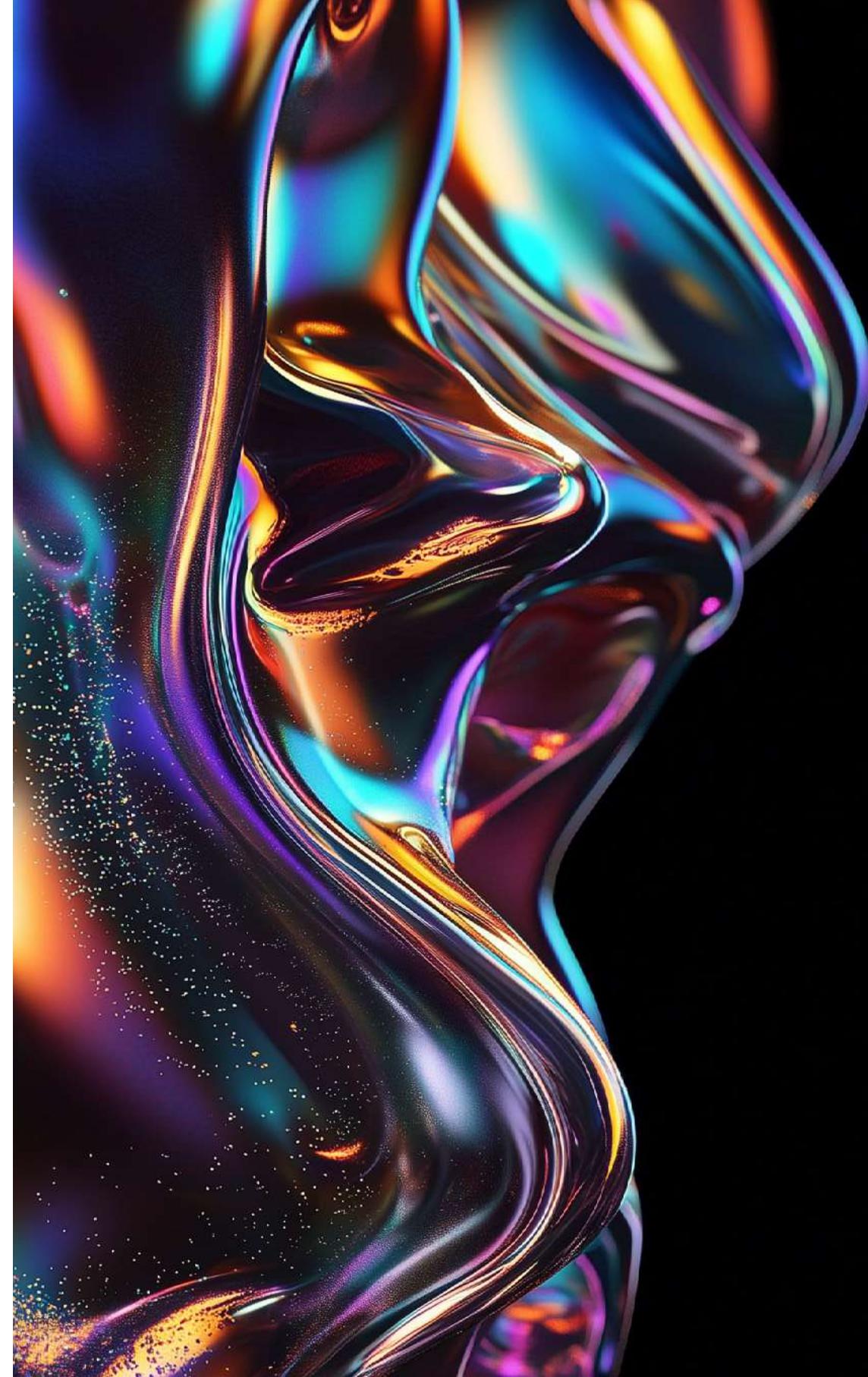
<sup>1</sup> Expression courante du rap français. Équivalent de « vanité ».

<sup>2</sup> Kodwo Eshun est critique musical, auteur, théoricien et cinéaste.

<sup>3</sup> « On peut théoriser les mots ou le style, mais analyser le groove passe pour un meurtre des plaisirs sensuels, un drainage de son essence. » p11, Kodwo Eshun, *Plus brillant que le soleil*, La Rue Musicale, 2023.

<sup>4</sup> François J. Bonnet est un compositeur, musicien électroacoustique et théoricien franco-suisse. Je fais référence ici à son ouvrage *The music to come*, paru en 2020 aux éditions Shelter Press.

<sup>5</sup> Auteur du livre *Boum Boum, Politique du dancefloor* Éditions Divergences, 2025.





## Janvier 2022.

Les deux dernières années ont été marquées par des confinements successifs. Pendant un de mes temps de repos à la salle de sport, je scrolle la playlist *Made for you* de Spotify. Parmi les morceaux aux origines et genres variés, un son de démarrage de PC<sup>1</sup> se transforme en synthétiseur hyper-saturé. S'ajoutent ensuite des glitches divers et des effets sonores de lancement d'une partie de jeu vidéo. Je suis hypnotisée, le cadre autour de moi disparaît, à mesure que le beat épique s'accélère et s'intensifie. Les basses me transportent dans la plus énergique des soirées technos. Mais quelque chose me surprend encore plus, bien que la *prod* me fasse sourire, l'artiste à la voix ultra-pitchée me décrit à quel point il rêve de mourir. SnOrunt à décris dans son album *glalie*<sup>2</sup> comment un jeune homme, plus présent sur Internet que parmi les siens, souffre d'une relation amoureuse toxique. Et il m'a donné envie de faire la fête.



(Fig. 1) Album *glalie* de SnOrunt.

La Digidore ne peut-être mieux définie que par son caractère a priori indéfinissable. Mais tentons de la décrire. Stylistiquement, on la reconnaît comme un sous-genre de l'Hyperpop<sup>3</sup>. Ce courant expérimental né en Angleterre vers 2010, est reconnaissable par un mélange d'influences qui crée une pop exacerbée, aux codes poussés à l'extrême. Il se distingue aussi par ses influences numériques et son esthétique souvent kitsch ou futuriste. La Digidore hérite de son minimalisme, de ses voix pitchées et de ses mix extrêmes. Mais si l'hyperpop a un son poli et glabre, l'artiste Quinn la décrit comme « beaucoup plus sale, avec des paysages sonores non masterisés ». De plus, les sonorités plus edm ou hip hop, avec des 808 distordus et omniprésents, lui confèrent un caractère « rap ». Le mouvement se popularise d'ailleurs en France par le biais des rappeurs new waves, héritiers révolutionnaires du rap français et anglophone. Dans ce mémoire, bien que j'évoque des cultures issues de pays hyper-connectés<sup>4</sup>, je me concentrerai sur le mouvement Digidore Français, et plus particulièrement sur la scène parisienne. Si Berlin<sup>5</sup> a la techno, la France a le rap. Ce genre a profondément marqué la culture française<sup>6</sup>, et pour ses adeptes il constitue une part importante de leurs personnalités.

Les curieux pourront trouver ci-joint une introduction à la Digidore :  
<https://linktr.ee/rachoulila>

<sup>1</sup> Personal Computer traduit de l'anglais par ordinateur personnel.

<sup>2</sup> snOrunt, *glalie*, 2021.

<sup>3</sup> Cette année, Julie Ackermann, spécialiste du sujet, écrit *L'hyperpop, la pop au temps du capitalisme numérique* (2024, Façonnages Éditions, Coll).

Interférences #4). Ce livre, qui emprise différents écrits sur le sujet, montre l'âme révolutionnaire d'une musique aux enjeux contemporains. Encore peu connue du grand public, l'Hyperpop est devenue mainstream chez les musicomanes.

<sup>4</sup> « Ses artistes appartiennent bien souvent (...) à cette jeunesse éduquée, issue de pays hyper-connectés », J. Ackermann, *Hyperpop, maxicringe*, p13, Audimat, N°18, 2023.

<sup>5</sup> La musique techno berlinoise a été inscrite sur la liste nationale du patrimoine culturel immatériel de l'Unesco en 2024.

<sup>6</sup> Son succès engendrant films et séries populaires (*La Haine*, *Validé*, *Nouvelle École...*), et permettant à Rim'K de performer à la cérémonie d'ouverture des JO de Paris.

Ni joyeuses ni tristes, ces chansons décrivent l'inutilité contemporaine du désespoir. Elles sont à l'image d'une génération ni totalement résignée, ni totalement désespérée, mais prise dans une sorte de flottement émotionnel, où même la souffrance est diluée par la surstimulation numérique. La fin de cet hiver 2022, que je ne pouvais partager avec ma famille par mesure de protection, je l'ai passée à écouter la musique la plus proche de ce que je ressentais depuis longtemps, la musique la plus vraie et la plus réconfortante, sous son apparence factice et ultra-agressive.

Poussée par l'amusement qui émanait de ces chansons, je découvre l'existence d'événements physiques et d'une communauté forte. En me rendant à une *Rêves Party*<sup>7</sup> à la Gaité Lyrique<sup>8</sup>, je rentre dans un monde que je regardais par la fenêtre. Artistes habillés en cyborg, écrans couvrant la salle de visuels excessifs, entre références Y2K<sup>9</sup> de Twilight et 3D ultra-réalistes, tout ce que je n'avais alors vu qu'à la lueur de l'écran. À la fin des concerts, la scène se déconstruit pour réapparaître en un Dj Set expérimental au milieu de la salle. Tout le monde danse autour et semble s'amuser, mais moi, je suis hilare. La Gaité Lyrique a été réservée pour ça ? Pour offrir à des jeunes façonnés par Internet une fête désordonnée ? Peut-être avais-je trouvé mes héros, qui ont réussi à se réapproprier liberté et joie à travers des outils qui, comme ils l'évoquent dans leurs paroles, les emprisonnent. À cette image je voulais, moi aussi, être Digidore.

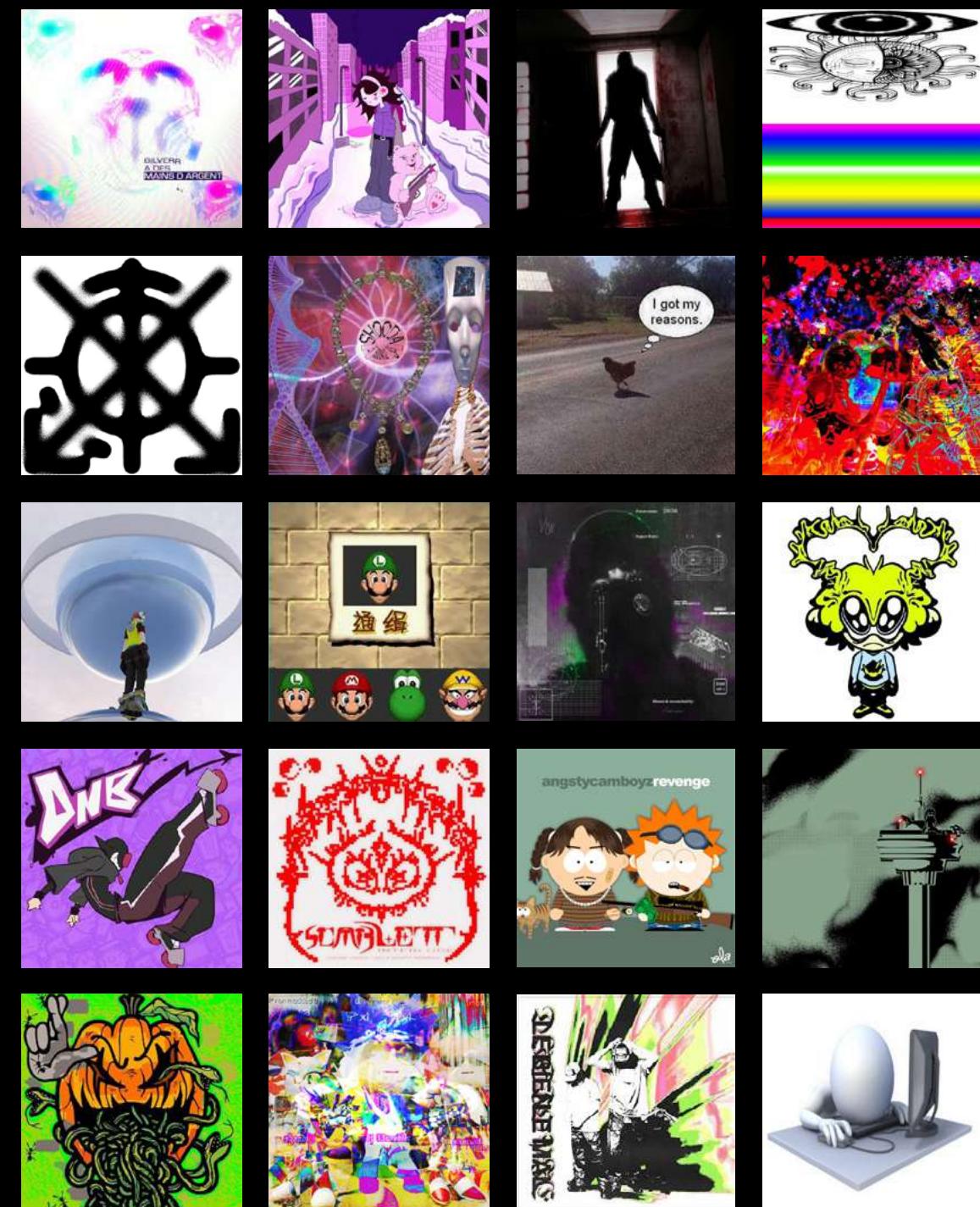
Néanmoins, j'y observais une rupture. La musique est incohérente, la présence scénique n'est ni complètement digitale, ni complètement physique et me semble étrange. Le procédé qui consistait à passer de la création musicale live à sa digitalisation, par exemple en clips vidéos ou en version streaming, a été inversé. Et le passage en scène n'est pas aussi fluide que prévu.

C'est ce point de tension qui a achevé de motiver mon intérêt. Je rejoins mon équipe de diplôme sous le thème de réalités alternatives. Je questionne ainsi de mon côté les nouvelles expériences musicales adressées à des individus hyper-connectés. Je dresserai d'abord un portrait des bouleversements amenés par la généralisation d'Internet, tant sur le public que sur le paysage sonore. Ensuite, je mettrai en lumière certaines limites du concert en ligne, afin de réfléchir à de nouvelles perspectives d'interaction possible avec l'espace physique. Enfin, je proposerai de développer quelques aspects, à même d'amener un sentiment de libération des affects, propre aux expériences musicales.

<sup>7</sup> Rêves Party est une entité qui propose des concerts d'artistes pour la plupart émergents et issus de la scène française mais également internationale, allant du Rap à l'Hyperpop en passant par l'Électronique. Elle compte aujourd'hui plus de 10 éditions, une compétition d'es-sport et un album.

<sup>8</sup> Lieu culturel de la ville de Paris.

<sup>9</sup> Expression faisant référence au passage à l'an 2000, aujourd'hui repris dans la mode.



De gauche à droite, de bas en haut. **[Fig. 2]** *Main d'argent*, 6ilver, 2021 // **[Fig. 3]** *Winter*, Madyspie, 2023 // **[Fig. 4]** *KILL TO LLIVE, BLOODY\$ANII*, 2023 // **[Fig. 5]** *Darkness & Light*, shooda, 2024 // **[Fig. 6]** *Nouvelle*—Economie, Ptite Soeur & neophron, 2023 // **[Fig. 7]** *Endorphine*, shooda, 2021 // **[Fig. 8]** *redevenir normal*, sim01, 2022 // **[Fig. 9]** *no arnâk, no noob, sn0runt*, 2021 // **[Fig. 10]** *BEDROOM*, Gemroz, 2022 // **[Fig. 11]** *sim01*, 2024 // **[Fig. 12]** *2036*, winnertzuko, 2021 // **[Fig. 13]** *avatar de sim01* // **[Fig. 14]** *DnB*, Gemroz, 2023 // **[Fig. 15]** *Scarlett*, neopop, 2022 // **[Fig. 16]** *Only Dogz Can Judge Me*, Angsty Camboyz Revenge, 2022 // **[Fig. 17]** *G.L.O.C.C., wasting shit*, 2023 // **[Fig. 18]** *IM NE SE GASPILE PAS TT SEUL*, wasting shit, 2024 // **[Fig. 19]** *vivienne westwood*, sn0runt, 2021 // **[Fig. 20]** *LE BIEN ET LE MAL*, 6ilver, 2021 // **[Fig. 21]** *... Saulden*, 2023.

**SONUS**  
**EN.**  
*Machina*





{Fig.22} Photographie personnelle des Vieilles Charrues, retouchées, 2024.

# CHRONICALLY ONLINE

## Shapeshifter

« Moi en 2023 révèle l'habitude de streaming qui a défini votre écoute »<sup>1</sup>. En 2023, j'étais qualifiée par Spotify « d'alchimiste », parce que je concoctais des playlists. On m'avait attribué une personnalité, à partir des statistiques que je renvoyais. Ceux dont la particularité était une écoute éclectique, voire « erratique »<sup>2</sup> étaient qualifiés de « shapeshifter », qui signifie « métamorphe ». Ainsi, le fait de naviguer entre différents artistes et genre les rendrait indéfinissable. Mais ne s'agit-il pas plutôt d'une versatilité, à l'image de l'eau, qui, fluide, s'adapte à son contenant sans perdre son essence ? On peut observer que la représentation visuelle de ces *shapeshifters* par Spotify démontre les mêmes profils, représentant une seule personne, habillée de différentes textures.



{Fig.23} Screen de l'application Spotify, 2023.

Chacun n'a, de toute façon, plus vraiment besoin d'être réel et d'être soi pour performer et se faire connaître. L'anonymat, qui s'exprimait dans la musique à l'image célèbre des masques des daft punk, a pu s'étendre, grâce aux avancées technologiques, aux avatars à voix humaines de Gorillaz jusqu'au vocaloids. C'est ainsi qu'Hatsune Miku, voix de synthèse à la présence dématérialisée, peut se produire en concert depuis plus de quinze ans, jusqu'au au festival Coachella cette année.

« Bob Gloc  
j'suis les 5 Red Hot. »<sup>3</sup>

<sup>1</sup> « Me in 2023 Reveals the Streaming Habit That Defined Your Listening », <https://newsroom.spotify.com/2023-11-29/me-in-2023-streaming-habits-wrapped/>, consulté le 7 novembre 2024.

<sup>2</sup> « One moment you're head over heels for an artist. The next, you've moved on. Some say it's erratic. We call it eclectic. » ibid.

<sup>3</sup> wasting shit, Redddhot, 2023.

Se révèle en effet, à l'ère de l'intelligence artificielle grand public, l'idée d'une musique sans intervention humaine directe. À cette image peut se joindre l'idée de design génératif, où les créations sont faites par des algorithmes. En questionnant le geste artistique, on suppose l'inévitable collaboration avec les technologies. Les artistes *Digicore*, qui ont inspiré mes recherches, sont soumis à l'utilisation d'outils informatiques pour créer. Engagés dans une relation symbiotique, loin d'automatiser, ils explorent les potentialités infinies et surprenantes de la machine. L'utilisations de synthétiseurs modulaires et de logiciels permettent de générer des sons complexes, parfois impossibles à créer manuellement, démocratisant la création d'univers fantasmés, aux matérialités hybrides.

Les mêmes possibilités se sont ouvertes au designer numérique dans de nombreuses disciplines, l'encourageant ainsi à produire des assemblages artificiels et dérangeants. Les créations du styliste Rohan Mirza, qui collabore depuis quelques années avec des artistes comme Beyoncé ou La fève, représentent ces explorations matérielles. Conçues virtuellement, on leur offre une existence physique, faisant naviguer la notion de texture. Les équipes techniques qui collaborent sur ses projets les décrivent comme des défis d'innovations et de création, « ouvrant de nouvelles voies pour l'avenir du design. »<sup>4</sup>



{Fig.24} Style du show Nuketown de Rohan Mirza, 2024.

<sup>4</sup> <https://www.dagoma3d.com/blog/business-cases-dagoma-4/bouleverser-les-standards-de-la-mode-grace-a-l'impression-3d-pour-rohan-mirza-76>, consulté le 8 novembre 2024.

*CTRL+Me*

**La musique, elle, offre de nouvelles voix. Depuis la généralisation d'Internet, les *subcultures* apparaissent et disparaissent comme des bulles de champagnes. Liées à des groupes sociaux qui se distinguent par leurs pratiques, leurs codes esthétiques, et leurs valeurs, elles s'opposent souvent aux normes culturelles dominantes. Ken Gelder<sup>5</sup> définissait six clés pour les reconnaître, la dernière étant un refus de la banalité de la vie ordinaire et de la massification. Les plateformes de streaming ont permis aux artistes de diffuser plus rapidement leurs créations et de toucher des publics globaux, souvent en dehors des circuits traditionnels de l'industrie musicale.**

La Digidore est l'une d'elles. Intrinsèquement liée à Internet, elle apparaît ainsi comme l'une de ses énigmes. Le nom même par lequel j'ai choisi d'y faire référence est débattu. Son caractère insaisissable est renforcé par un rejet des médias traditionnels au profit d'une dynamique communautaire, ainsi que par la nature même de la musique assistée par ordinateur, qui, affranchie de la matérialité, acquiert une dimension cryptique.

<sup>5</sup> Ken Gelder, professeur émérite d'anglais à l'Université de Melbourne, est un spécialiste des pratiques culturelles et de la culture populaire. Dans *Subcultures: Cultural Histories and Social Practice* (2007), il explore les dynamiques et l'histoire des subcultures, en analysant comment elles se forment, évoluent et interagissent avec la société dominante.



« RAF des procédures,  
enfant du *processeur*. »<sup>6</sup>

**Auditeurs et artistes se reconnaissent ainsi par leur réalité de chronically online<sup>7</sup>. A. G. Cook, producteur anglais et fondateur de PC Music, pionnier de l'Hyperpop, confiait en 2020 :**

« Mon ordinateur portable est en quelque sorte une *extension* de mon *esprit*, comme une *prothèse*. Il donne à mon travail une *profondeur* que je n'arriverais *jamais* à atteindre si je composais des chansons sur un piano. »<sup>8</sup>

Les adeptes Digidore éprouvent le même rapport à Internet. Loin d'être une simple habitude de consommation, c'est une prothèse qui étend leur possibilités d'existences. Une conception qui rejoint la vision du chercheur Bernard Andrieu, pour qui la prothèse ne remet pas en cause le corps, mais « l'incarne encore plus ». On se reconstruit avec un ajout. Il qualifie ces ajouts physiques, autant que l'immersion dans un monde digital, de « transcorporation », qui, loin de déshumaniser le sujet, étend ses possibilités d'existence.

Avatar et vocaloïds proposent un rapport hybride entre le numérique et le corps, brouillant leurs frontières. C'en'est pas sans rappeler le « corps palimpseste »<sup>9</sup>, concept d'Antonio A. Casilli. Ce terme désigne un corps en constante interaction avec le corps hors-ligne. La présence corporelle sur Internet fonctionnerait alors comme une « technologie de soi », facilitant des transformations personnelles qui sont reconnues et acceptées par la communauté. Artistes et auditeurs voient par le même processus leur perception de l'identité s'élargir. Toutefois, ces changements impliquent aussi des sentiments d'étrange et de détachement, souvent exprimés par les artistes.

« 30 milles *followers*,  
mais t'as même  
pas 6 amis. »<sup>10</sup>

<sup>6</sup> Ptite Soeur, neophron, Rosaliedu38, esone, karma :: ♫♪♪♪♪::, 2023.

<sup>7</sup> Expression couramment utilisée en ligne pour désigner une personne qui passe beaucoup de temps sur Internet.

<sup>8</sup> [https://www.lemonde.fr/culture/article/2022/03/28/musique-la-vague-de-l-hyperpop-saisit-les-artistes-francais\\_6119420\\_3246.html](https://www.lemonde.fr/culture/article/2022/03/28/musique-la-vague-de-l-hyperpop-saisit-les-artistes-francais_6119420_3246.html) consulté le 12 septembre 2024.

<sup>9</sup> Goyet, S. (2011). *Les liaisons numériques : vers une nouvelle sociabilité ?* CASILLI, Antonio A., Seuil, Paris, Communication & langages, N° 168(2), 131-132. <https://doi.org/10.3917/comla.168.0131>, 2008.

<sup>10</sup> Ptite soeur, ♫(☆\*\_-\_-) PAGAN SUN, 2022.

<sup>11</sup> Dominique Gonzalez-Foerster, *Ann Lee in Anzen Zone*, sd.

« Il n'y aura aucune zone de sécurité.  
Vous disparaîtrez dans votre écran...  
Je le promets sur la tête de mes clones (...) »<sup>11</sup>

## L'heure de la gaudriole

**La Diccore a beau se saisir d'ambiance Eurodance des années 2000 à la CrazyFrog, elle la modifie en y ajoutant des paroles « deep ». La réappropriation de codes passés a toujours été un outil de lutte, mais au-delà de quelconque prise de position, quel message joyeux pourrait-il apporter ? Comme disait le rédacteur Blaise Mao, dans son analyse de l'évolution des paroles dans la musique, « *Comment reprocher aux musiciens de ne pas transmettre de good vibrations quand le monde part en cacahuète ?* »<sup>12</sup>. Les artistes Diccore expriment régulièrement une souffrance profonde, jusqu'à l'envie de mourir.**

« J'pense à die  
jpense pas  
au fun. »<sup>13</sup>

« J'aimerais juste  
qu'on m'achève sous  
les décombres. »<sup>14</sup>

« J'fais que vouloir  
me plomb - (j'veux  
juste me tuer). »<sup>16</sup>

« Tant que y'aura  
de la peine y'aura des  
sons à faire à volonté. »<sup>17</sup>

C'est à l'image d'une tendance dans la musique actuelle<sup>18</sup>, où l'on observe des paroles de plus en plus introspectives, évoquant plus souvent le passé et des émotions négatives<sup>19</sup>, mais aussi moins riches lexicalement. Cette simplification s'explique notamment par un tissu relationnel qui se réduit, à l'image de l'isolement social que dénoncent les artistes. Le message plaît car il est le reflet d'un quotidien marqué par une épidémie de solitude, aggravée par l'isolement du covid. En mai 2023, les recherches Google « Comment se faire des amis » et « Où rencontrer des gens ? » ont atteint un nombre d'occurrences inédit aux États-Unis<sup>20</sup>, soulignant cette solitude croissante malgré la connectivité. Une génération qui, comme le montrait le philosophe Mark Fisher<sup>21</sup>, ne compte plus que sur soi-même au point de développer un *moi* endurci.

<sup>12</sup> Blaise Mao, *Ga Bu Zo Meu*, p4, Usbek & Rica N43, Édito, pp. 3-5, 2024.

<sup>13</sup> snOrunt, *Obpm*, 2021.

<sup>14</sup> Roseboy666, *AnNie.Aadaa*, *Paradis*, 2022.

<sup>15</sup> Nedim, snOrunt, *jena lee* *mkX*, 2022.

<sup>16</sup> wiljahelmaz, *sim01*, *ske* *Ske*, 2024.

<sup>17</sup> Gemroz, *BEDROOM*, 2022.

<sup>18</sup> Un ton de communication également utilisé par les médias, misant sur l'attrait des mauvaises nouvelles et des extrêmes, mais qui contribuerait à un climat anxiogène. Face à la fatigue informationnelle et au manque de *good news*, certains mouvements et médias opposés ne diffusent que des avancées positives souvent invisibilisées.

<sup>19</sup> « Mais les chercheurs autrichiens observent une autre tendance remarquable: les lyrics sont de plus en plus introspectifs (avec un usage important des termes « me » et « mine ») et évoquent plus souvent que par le passé des émotions négatives comme la colère, la tristesse ou le dégoût. » Blaise Mao, op. cit. p3.

<sup>20</sup> « Nous sommes toujours connectés, certes, mais de plus en plus seuls. (...) Même tendance de l'autre côté de l'Atlantique: le temps passé avec ses amis se réduit comme peau de chagrin, le nombre de rapports sexuels idem, et le small talk a quasiment disparu de l'espace public. » Blaise Mao, op.cit.

<sup>21</sup> Fisher, M., *L'obsolescence des chansons intimes*, Audimat, N° 11, 65-81, 2019.

<sup>22</sup> 23wa, *Ptite Soeur*, *BLOODY\$ANJI*, *GIFALLERA*, 2022.

<sup>23</sup> Gemroz, *DNB*, 2023.

<sup>24</sup> snOrunt, *Obpm*, 2021.

<sup>25</sup> winnterzuko, *Trotski*, 2021.

« Quand t'écoutes le son c'est grave *deep*, quand t'écoute le son t'es grave *triste*. »<sup>22</sup>

Ce phénomène se reflète dans l'évolution du rapport au travail, accentuant l'individualisation et instaurant, parfois à l'insu des utilisateurs, une pression constante à la performance et à l'autonomie. Les technologies participent ainsi à une exploitation numérique, aussi qualifiée de « *digital labor* », une notion investie par Dominique Cardon, notamment dans son ouvrage *Culture numérique*. Selon lui chaque action en ligne, cliquer, poster, interagir, génère de la valeur pour les plateformes. Le contrôle des individus ne passe plus par des contraintes physiques, mais par une captation invisible de leur force de travail et de leur psyché.

« Je reste dans  
ma cave, je joue  
à Skate-3. »<sup>23</sup>

« J'me sens *lonely*,  
tout le monde  
danse j'suis sur  
mon téléphone. »<sup>24</sup>

« Dans HLM y'a  
des cafards. »<sup>25</sup>

Cette logique s'étend au divertissement :

*« Ce qui était une contrainte pour l'ouvrier devient un plaisir pour le joueur de Guitar Hero. »<sup>26</sup>*

Ainsi, le jeu, la socialisation et la créativité sont intégrés dans un système qui capte leur attention et leur énergie, parfois contre leur gré. Les expériences musicales peuvent offrir une forme de résistance et de libération. Le magazine *Usbek & Rica*<sup>27</sup> dédie d'ailleurs un dossier à la musique en la décrivant comme « médecine douce du futur ». De plus, la Digicore n'est pas la musique du désespoir. Elle repose sur le *DIY*<sup>28</sup> et l'entraide, et forme des espaces de réappropriation qui s'observe par le mélange de ces paroles sur des musiques entraînantes, par une posture post-ironique, et par une approche maximaliste.

Cette dernière condition répond à l'émergence d'arts « totaux » tels que le cinéma et les jeux vidéos, à l'appropriation de nos sens par les stratégies modernes de communication, et aux gratifications sensorielles instantanées offertes par les technologies numériques, instaurant le maximalisme comme une quête d'expériences synesthésiques<sup>29</sup>.

<sup>26</sup> Douglas Hoare, *Le jeu vidéo ou l'aliénation heureuse*, page 22, Post-Editions, 2019.

<sup>27</sup> Thomas Lestavel, *Usbek & Rica N34*.

<sup>28</sup> « Do it yourself ».

<sup>29</sup> Selon Josephine Machon, la synesthésie est une fusion des sens qui amplifie l'expérience perceptive et émotionnelle. Elle la réinterprète comme un mode d'appréciation artistique où cette perception fusionnée joue un rôle central, notamment dans les performances immersives, en suscitant des réactions intenses et multisensorielles chez le spectateur. Machon, J., *(Syn)aesthetics : Redefining Visceral Performance*, Springer, 2009.



{Fig.26} Extrait de la pochette d'album *no arnâk, no noob* de sn0runt, 2021.

# SONOSPHERE

PARTIE.1

PARTIE.1

## World wide whistles

Il y a 15 ans, le compositeur et théoricien Murray Schafer forge la notion de « paysage sonore »<sup>1</sup>. Il révèle alors comme l'environnement acoustique, qui s'enrichissait de sons du monde vivant, a été radicalement modifié par la révolution industrielle. Ce changement aurait modifié profondément notre rapport au son, au silence et à la musique. La Digicore est en effet inspirée du paysage sonore électrique, qui participe à forger notre vision du monde. En plus des logiciels de MAO, toutes sonorités électroniques semblent propices à faire musique, permettant à des sons d'ordinateur, de démarrage ou de notifications de s'immiscer. Cette tolérance est aussi due à une écoute quotidienne perturbée par un appel, un message, ou tout bruit extérieur. Mais si ce dernier survient au moment opportun, s'intégrant parfaitement au tempo, il deviendrait un élément de la musique.

Se crée alors un « troisième son », une notion que Julien Labia explore dans sa conférence lors des Estiennales<sup>2</sup> 2024, « *Le flou, comment le rencontrer, le cherir, et peut-être même l'entretenir ?* ». Il explique que dans l'orchestration, on ne multiplie pas un instrument pour l'amplifier, mais on en introduit un autre. Loin de créer une simple superposition, c'est une nouvelle couche d'interprétation qui émerge. Un « tiers » son est créé, impossible à joindre à sa source. Cet inattendu émerge pourtant de sons familiers, issus de notre lexique sonore et de notre imaginaire. Appliqués à notre sujet, ils apparaissent comme une réinterprétation constante de notre environnement sonore immédiat.

<sup>1</sup>R. Murray Schafer, *Le Paysage sonore, Le monde comme musique*, traduit de l'anglais par Sylvette Gleize, Éditions Wildproject, 411 pages, 2010.

<sup>2</sup>Moment phare de l'école Estienne, les Estiennales s'étendent sur deux jours où des intervenants bénévoles partagent leur regard sur un thème inédit à travers des conférences et échanges.

## Nouvelles voies

Un autre exemple de l'utilisation de nouvelles sonorités est celle des « baby voices », très présentes dans la Digicore. Par une autotune excessive, elles permettraient notamment de flouter les identités de genre. En effet, il peut-être surprenant en découvrant le clip, que sous la voix aiguë de Err Walou dans *Frozen*<sup>3</sup> se cache un homme barbu qui correspond tout à fait au stéréotype de la virilité. Ackermann explore cette question en détail dans son livre sur le mouvement Hyperpop<sup>4</sup>, montrant que la voix, qui était un facteur déterminant de la perception de genre de l'individu par l'analyse de sa hauteur et de son timbre, devient dans certains courants contemporains, une identité vocale « mutante, fluide (...) queer »<sup>5</sup>. Les outils d'autotune, inventés dans les années 90, étaient à l'origine conçus pour faire chanter juste. Loin de se limiter à cette utilité première, ils sont aujourd'hui utilisés pour glitcher, distordre et modifier le timbre de la voix. Ils permettent ainsi aux artistes de s'émanciper de leur voix « naturelle »<sup>6</sup>.

En plus de cette émancipation corporelle, ils permettraient d'atteindre des sonorités contradictoires, ou trop extrêmes<sup>7</sup> pour être réelles, dans une « perspective post-genre » et post-humaines<sup>8</sup>. Mais, lorsque chacun se rapproche de sonorités digitales, s'émancipant de sa physicalité, la voie digitale, elle, se rapproche de celle humaine à l'image des vocaloid<sup>9</sup>. Ces concepts de sons cryptiques sont à l'image d'Internet, où les choses sont étranges et séparées de leurs origines.

<sup>3</sup>Err Walou, *Frozen*, 2024.

<sup>4</sup>Julie Ackermann, *L'hyperpop, la pop au temps du capitalisme*, Façonnages Éditions, Coll. Interférences #4, 2024.

<sup>5</sup>ibid. p.115.

<sup>6</sup>ibid. p.117.

<sup>7</sup>« Les voix hyperpop - dont celle de Dorian Electra - sont tellement traitées qu'elles deviennent méconnaissables: hyperféminines ou hypermasculines, mais jamais vraiment masculines ou féminines. » ibid. p.118.

<sup>8</sup>ibid. p.118.

<sup>9</sup>« Il est significatif que ce soient les voix de femmes, souvent racisées, qui aient été choisies en première pour subir des modifications, car leur voix, aux mêmes titres que leurs corps, sont objectivées. » ibid.

« La frontière entre *sound design* et composition est ici particulièrement ténue. »<sup>10</sup>



{Fig.27} *Zelda Ocarina of Time*, version 3DS, nintendolife.com.

*Press ▶ to continue*

Si ce n'est le corps de l'artiste, la perception même de l'environnement a évolué par le biais de différents médiums, comme le jeu vidéo. Première industrie culturelle aujourd'hui, il a impacté la culture à l'image de l'avènement d'Internet. Le sport lui-même a été détrôné en Corée par le e-sport. Il était donc inévitable que des liens se créent avec la musique, mais ils sont d'autant plus intéressant que celle-ci amène une nouvelle dimension à l'expérience de gaming. Elle participe à créer son univers, à populariser l'œuvre. *Zelda*, jeu vidéo d'aventure et de découverte, offrant aux joueurs des mondes vastes et riches à explorer, tout en mêlant énigmes, combats et narration captivante, a d'ailleurs vu sa bande-son devenir un sujet d'étude. La saga a également centré l'un de ses épisodes sur l'objet de l'ocarina {Fig.27}, une mélodie permettant par exemple de débloquer certaines quêtes ou de dompter un cheval.

Une autre particularité de la musique de l'œuvre, qui a évolué au fil des jeux, est son adaptabilité aux actions du joueur. Le paysage sonore se modifie selon la quête et le paysage visuel. Il suit également un cycle journalier. En effet, le temps est une notion importante du jeu. Grimper ou parcourir une certaine distance peut prendre un certain temps, récompensant l'effort, et le jeu intègre également un rythme nyctéméral accéléré. Cette notion de temps qui passe contribue à renforcer le réalisme, et donne lieu à des changements d'ambiances au sein d'un même paysage. À la nuit tombée, de nouveaux monstres apparaissent, les couleurs changent, et le son évolue : certains instruments disparaissent tandis que le tempo ralentit. Un calme souvent perturbé par l'apparition soudaine d'une créature hostile, augmentant progressivement la tension musicale.

L'intensité sonore et le nombre d'instruments s'accroissent au fur et à mesure du combat ou à mesure que le joueur prend des dégâts. Les thèmes musicaux peuvent également varier selon les ennemis, un facteur annonciateur d'une menace plus grande. La musique, à travers ses variations, prévient même parfois le joueur du danger avant qu'il n'apparaisse à l'écran, influençant ainsi ses actions et ses choix. Le voyage paraît ainsi plus réel et captivant<sup>11</sup>.

<sup>10</sup> Immersion : Revue sur le jeu vidéo, *The Legend of Zelda, Les pouvoirs de la mélodie*, 2017.

<sup>11</sup> « L'adaptabilité des habillages musicaux participe d'autant plus à l'appropriation de la quête par le joueur. » Immersion : Revue sur le jeu vidéo, N°1, *The Legend of Zelda, Les pouvoirs de la mélodie*, 2017.

« J'écoute l'ocarina  
c'est presque beau. »<sup>12</sup>

Cette façon de concevoir la musique comme un outil de Sound Design est néanmoins très débattue car elle devient ainsi un outil de manipulation. À l'image de la musique dans les magasins, et en suivant l'histoire de la Muzak, certains choix viennent influencer le comportement de l'individu. Chaque son est associé à une symbolique variable selon les cultures<sup>13</sup>. Si certaines règles, comme le rejet des dissonances, semblent universelle, la perception des gammes majeurs et mineurs, de ce qui fait une musique perçue triste ou joyeuse, dépendrait des cultures. Si de nombreux facteurs peuvent être analysés, j'aimerais avancer l'hypothèse qu'aujourd'hui, ce sont les machines qui fabriquent nos goûts sonores. Chaque activation étant liée à un son de récompense ou de dissuasion, l'utilisateur qui se trompe de touche sur l'ordinateur sera énervé par le son d'erreur, qui séparé de l'action apparaît pourtant comme une sonorité positive et ronde. En interrogeant l'ensemble de ma classe, la réponse est unanime : impossible pour eux de séparer ce message d'erreur de sa nature de notification et de bug. Impossible de revenir à l'origine. Ils sont habitués à être dérangés, parfois énervés par ces sons et à instinctivement tout faire pour régler le problème à son origine. Ce même procédé d'automatisation permet de participer à la nature addictive des machines à sous<sup>14</sup>, et de conditionner les actions du joueur de jeux-videos.

Les individus subissent ainsi les influences sonores sans en maîtriser l'impact. Cela valorise les expériences imprévisibles et non automatisées, telles que les concerts, comme des espaces uniques où les affects sont libérés. Et surtout des lieux où la musique redevient avant tout une expérience sensorielle, et non un outil. Cependant, les expériences du live et de la fête, profondément transformées, peuvent-elles encore susciter les sentiments d'extases auxquelles elles sont initialement associées ?

<sup>12</sup> Le Règlement, Selug, \$enar, Sheikah, 2023.

<sup>13</sup> <https://musicscience.net/2021/09/12/separating-the-cultural-from-the-universal-in-harmony-perception/>, consulté le 20 septembre 2024.

<sup>14</sup> Thomas Gauthier, Les appareils de loterie vidéo - Tabou #31, 2023.

<sup>15</sup> Douglas Hoare, op. cit. page 22.

« Il retrouve ainsi,  
par le biais  
d'une interface,  
un peu du *vertige*  
premier que lui  
procurait jadis  
la sensation  
*d'exister.* »<sup>15</sup>



{Fig.28} Image du jeu *Zelda, Breath of the Wild*, Version switch.

# COMMUNION FESTIVE EN RÉGIME NUMÉRIQUE<sup>1</sup>

## Génération indoor

Au XIX siècle, le phonographe et le gramophone libèrent l'écoute musicale de la seule expérience collective, et transforment la perception du temps de la musique en permettant de rejouer un titre à l'infini. L'historienne et sociologue Sophie Maisonneuve raconte : « C'est un tel changement qu'à l'époque, on se demande s'il est décent d'écouter de la musique en prenant son petit déjeuner »<sup>2</sup>. Aujourd'hui, la musique a investi les lieux publics et pourtant, l'expérience musicale semble s'être individualisée.

Dans un article pour *Le Monde*<sup>3</sup>, la journaliste Audrey Parmentie, cite le travail de Vincent Cocquebert, auteur de *La Civilisation du cocon* (Arkhé, 2021), à propos du concept de « génération indoor » qui préfère rester à l'intérieur. Selon lui, lorsque cette génération affirme avoir « la flemme de sortir », cela traduit en réalité une réticence à prendre les risques associés à la fête (aller à l'extérieur, parmi des inconnus).

« Il y a un grand mouvement de *domiciliation* qui concerne aussi le *domaine festif*. On veut du chez-soi, du personnalisable... On fait moins la fête dans des lieux extérieurs où l'on va côtoyer une *aliénalité* »<sup>4</sup>.

Par extension, les lieux de fêtes se digitalisent, investissant notamment les mondes vidéoludiques<sup>5</sup>. Ainsi émergent les concerts virtuels. Le 24 avril 2020, en plein isolement, alors que les plateformes de discussion et de jeux en ligne connaissent un essor, répondant à un besoin de rassemblement et d'échanges, Travis Scott se produit sur Fortnite. L'événement attire plus de 12 millions de fans.

« J'sors plus d'chez moi  
j'suis comme un Sims. »<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Nathan Ferret, *Le Z-EVENT ou la fête en régime numérique*, Revue Sensibilités, N13, *La fête nuit et jour*, 2025.

<sup>2</sup>Mathilde Simon, *La musique enregistrée a-t-elle condamné la pratique instrumentale ?*, Usbek & Rica, N43, page 167-169, 2024.

<sup>3</sup>[https://www.lemonde.fr/campus/article/2023/12/31/la-generation-indoor-se-detourne-des-boites-de-nuit-maintenant-je-sors-tous-les-trois-mois-avant-c-etais-tous-les-week-ends\\_6208500\\_4401467.html](https://www.lemonde.fr/campus/article/2023/12/31/la-generation-indoor-se-detourne-des-boites-de-nuit-maintenant-je-sors-tous-les-trois-mois-avant-c-etais-tous-les-week-ends_6208500_4401467.html), consulté en décembre 2024.

<sup>4</sup>ibid.

<sup>5</sup>Une évidence non seulement technique mais qui s'explique aussi par l'idée que fête et jeu relèvent d'une forme d'expérience rompt avec le quotidien.

<sup>6</sup>snOrunt, *que pour elle*, 2021.

<sup>7</sup>6ilverr, *LE BIEN ET LE MAL*, 2021.



{Fig.29} Extrait du clip *Terrorisme de proximité*, tommy moisi & wasting shit, 2023.



{Fig.30} Extrait du clip *Murder RDY*, Irko & amne, 2023.



{Fig.31} Post instagram de @wasting\_shit, 2025.



{Fig.32} Image issue du jeu *Fallout 4*.

L'expérience du confinement, l'état d'alerte terroriste et la pop culture apocalyptique, ont fabriqué l'imagination d'une génération tournée sur l'intérieur. L'appropriation d'images terroristes par certains artistes est fréquente, au point de se matérialiser en eux {Fig.29} {Fig.30}. La référence à ce lexique est aussi très récurrente dans les paroles.

« J'faisais un p'tit tour  
dans la ville (...) dehors  
c'est une dystopie. »<sup>7</sup>

L'artiste et productrice Al Qadiri expliquait que certains premiers morceaux de Grime londonienne avaient été enregistrés sur des PlayStations, utilisant des sons de jeux « mignons hors contexte » mêlés à des beats et basses agressifs pour exprimer des émotions fortes comme la colère et le traumatisme. Ce style musical incarnerait selon elle aussi bien l'expérience des quartiers londoniens marqués par la violence que celle de vivre dans une véritable zone de conflit.



{Fig.33} Capture du show *Astronomical* de Travis Scott sur Fortnite.



{Fig.34} Capture du show T8e Pir d'Eminem sur Fortnite.

{Fig.35} Le Dance Club dans Club Penguin.

{Fig.36} Capture du show de Twenty One Pilots sur Roblox.

{Fig.37} Capture du show d'Alonzo sur GTA.

Un format de spectacle qui se popularise à cette époque d'isolement social. Twenty one Pilots sur Roblox {Fig.36}, Alonzo sur GTA {Fig.37}, ou encore Billie Eilish dans Meta Quest pour une expérience VR plus englobante, les possibilités se multiplient, et les entreprises se saisissent de ce nouveaux segments de marché. Pour les entreprises, mélanger ces médiums permet d'atteindre de nouveaux publics. De plus, les lives, diffusés sur des chaînes aux communautés habituellement distinctes, forment alors un contexte partagé favorisant l'échange et l'affection mutuelle des viewers.

Pour les spectateurs, nombreux sont ses avantages : le contrôle du niveau sonore à échelle personnelle, qui apporte du confort ; l'impression de contrôle du point de vue, où personne n'est lésé pour observer le spectacle ; l'augmentation de l'espace où se mouvoir. Dans *Astronomical*<sup>8</sup> {Fig.33}, les avatars joués « sautent en rythme pour ne pas rater le moindre détail du spectacle. Il leur faut courir, sauter, et même nager pour tout voir. »<sup>9</sup>. Le spectacle est augmenté au-delà de la salle, à la manière des grands festivals où il faut courir pour ne pas rater son chanteur préféré. On peut citer encore une réduction des déchets et une sensation de sécurité. « Pas de sueur, de piétinement intempestif, ni de relents de cannabis »<sup>10</sup>.

« Derrière mon azerty  
j'suis pas au pub. »<sup>11</sup>

<sup>8</sup> Concert de Travis Scott sur Fortnite.

<sup>9</sup> Immersion : Revue sur le jeu vidéo, N°1, Astronomical, 2017.

<sup>10</sup> Blaise Mao, Usbek & Rica, N°43, Dossier Faut-il encore rassembler les foules ?, p22, 2024.

<sup>11</sup> snOrunt, Obpm, 2021.

### Du bon temps

La plupart des auditeurs de Digidcore sont déjà ancrés dans des communautés gaming, un lien naturel puisque le rap entretenait déjà des relations étroites avec la culture du jeu vidéo. Avec Internet, ces pratiques ont évolué. Par exemple, l'un des serveurs Discord français les plus connus pour le partage de musiques Digidcore, le serveur Rêves, initialement créé en 2022 pour organiser des concerts<sup>12</sup>, inclut un channel dédié aux jeux. Certains participants se sont rendus à des concerts, motivés par les compétitions d'e-sport qui pouvaient les précédé.

Ainsi, les adeptes Digidcore forment une communauté festive. Un concept de « fête » qui peut-être revue en elle-même. Georg Simmel défendait l'idée d'une prédominance du son sur l'image dans la fabrique des émotions collectives. Il considérait la vue comme une expérience passive, tandis que l'audition permettait une transmission plus uniforme des émotions au sein d'une foule.

**Le public du concert était alors une « communauté d'humeur incomparablement plus étroite que les visiteurs d'un musée. »<sup>13</sup>**

<sup>12</sup> Voir page 50.

<sup>13</sup> Georg Simmel, Études sur les formes de la socialisation, Paris, Presses universitaires de France, p. 636, 2023.

Néanmoins, les nouveaux modes de projections et de diffusion semblent réfuter cette hypothèse. Des expériences comme Z-event, événement caritatif réunissant des streamers francophones sur Twitch pour collecter des fonds au profit d'associations, allie marathon de streaming et mobilisation solidaire, semble prouver le contraire. Il détient depuis 2019 le record mondial de collecte pour un événement caritatif sur la plateforme. Dans son article sur l'événement, Nathan Ferret propose une analyse du streaming comme « l'opportunité épistémologique » de voir l'espace de la fête<sup>14</sup> non plus comme un territoire physique mais comme celui « *d'un espace de jeu et de spectacle au sein duquel l'exaltation collective est performée autant que vécue* »<sup>15</sup>. Durant cet événement, les streamers se réunissent physiquement<sup>16</sup> pour jouer aux jeux-vidéos, mais aussi danser et réaliser des défis, et retransmettent cette « fête » en live dans un but caritatif. Le streaming est plus généralement devenu un spectacle multimédia, où le streamer est autant le maître de cérémonie que le canal qui permet au spectateur de se sentir impliqué. On vit la fête par sa réalité, par son prisme. On la vit « au travers d'un autre »<sup>17</sup>. Ces événements parviennent « à exploiter les images dans toute leur rythmicité, à retranscrire à l'écran la dynamique pulsionnelle de la fête et à mettre ainsi les affects des spectateurs à l'unisson de ceux des streamers »<sup>18</sup>.

Cependant, je ne pense pas que cela puisse remplacer le besoin de rassemblements physiques. En effet, « *Le phénomène de foule est lié à un besoin humain fondamental, celui d'appartenance.* »<sup>19</sup> On recherche dans les stades ou les concerts, une vibration collective.

<sup>14</sup> « Débordant de l'écran, la frivolité contagieuse des jeunes gamers de Twitch laisse ainsi poindre sa dimension politique et son potentiel de subversion des structures relationnelles propres au capitalisme digital. » Nathan Ferret, op. cit., P67.

<sup>15</sup> ibid p60.

<sup>16</sup> Ce qui rompt avec le streaming ordinaire. « le retour caméra montre (et donne à entendre) le lieu commun de la fête en arrière-plan, romrant avec l'isolement qui entoure habituellement les vidéastes sur la plateforme. » ibid.

<sup>17</sup> ibid.

<sup>18</sup> ibid. p63.

<sup>19</sup> Deborah Perron Tollefson, Usbek & Rica, N°43, Dossier *Faut-il encore rassembler les foules ?*, p25, 2024.

<sup>20</sup> ibid. p28.

« Je n'imagine pas les foules *virtuelles* remplacer un jour les foules *physiques*. »<sup>20</sup>

## *Faire corps*



{Fig.38} Photographie personnelle, Red Bull League of its own, 2024

En est pour preuve les compétitions de e-sport, une discipline virtuelle retranscrite dans des stades. En décembre 2024, comme des milliers de fans, je me rendais à l'Arena Bercy pour voir s'affronter des joueurs sur *la faille de l'invocateur*<sup>17</sup>. J'aurais pu regarder les matchs confortablement chez moi, mais l'expérience spectaculaire et collective n'aurait pas été semblable. Voir les joueurs de mes propres yeux, entendre les spectateurs soutenir ou huer leurs équipes, voir le système de bracelet lumineux faire briller les poignets de la salle en cœur, c'est tout cela qui a rendu l'expérience palpitante.

Le concert virtuel présente ainsi différentes limites, dont nombre incombe au designer. À la manière des mouvements de foule lors de rassemblements, qui sont souvent dû à un problème d'organisation du lieu, le designer peut délimiter l'espace virtuel. Un espace qui est souvent bien plus fermé que ce qu'il veut faire croire en adoptant le thème d'*Open World*.<sup>18</sup>

« *Font crari la révolution,  
c'est moi i'sème la zizanie.* »<sup>19</sup>

<sup>17</sup> Nom de la carte sur laquelle se joue le jeu League of Legends.

<sup>18</sup> Les *open world* sont des jeux vidéo proposant un vaste environnement explorable, où le joueur peut se déplacer librement et interagir avec un monde évolutif.

19 Ptite soeur, ፳(★•‿•)  
PAGAN SUN. 2022.

« On peut tout à fait s'allonger sur l'herbe d'un *terrain* de football pour regarder les étoiles. Le terrain virtuel même du sport *s'interdit*. »<sup>20</sup>

Le chercheur Douglas Hoare considère même que la liberté offerte à l'avatar est une soumission du joueur<sup>21</sup>. En effet, son ouvrage *Le jeu vidéo ou l'aliénation heureuse*<sup>22</sup>, explore de nombreuses questions liées aux évolutions numériques et au format du jeu vidéo. Selon lui, ce dernier médium simule une liberté, le joueur étant en réalité confronté à de nombreuses contraintes qui restreignent ses choix et ses mouvements. Hoare propose une analyse de la dissociation intérieure créée par ce système de celui qui fait et celui qui observe, tout deux incarné par le joueur, qui devient alors son propre juge et bourreau. Il insiste également sur la dissociation du geste alors dépossédé de sa nature, puisqu'il n'entraîne plus de conséquences réelles, un « *affairement passionné qui ne produit aucun résultat tangible, à la manière d'un corps endormi agité par le rêve* »<sup>23</sup>.

Pour cause, lorsque le logiciel prend en charge, il semble démultiplier nos possibilités mais il en choisit également les limites et brime nos imaginaires par ses automatisations. Ces expériences sont donc encore loin de remplacer les concerts traditionnels. Le défi est peut-être d'essayer de retrouver les bénéfices du virtuel dans le physique. De toute manière, depuis que le spectacle est parasité par les smartphones en train de le filmer incessamment, n'est-on pas déjà dans une expérience hybride ? Par l'introduction d'objets connectés, mais aussi par la fragmentation et l'amplification de l'expérience. À l'image d'une chambre d'écho, le spectacle n'est plus seulement vécu sur place, mais aussi rediffusé et réinterprété dans l'espace numérique.

<sup>20</sup> Douglas Hoare, op. cit., page 22.

*21 « Plus l'avatar est libre, plus le joueur est esclave. En jouant à un jeu vidéo, on échange une soumission réelle contre une liberté simulée » ibid. p20*

<sup>22</sup> Douglas Hoare, *op. cit.*

23 ibid.

VERTIGE  
DANS  
*L'éther*





{Fig.39} Photographie personnelle, Rêves Party n11, retouchées, 2024.

# RÊVES ÉVEILLÉS

PARTIE 2

## Sentiment océanique

Pourquoi la fête hybride ? Si cette notion de fête peut-être comprise comme une rupture temporaire du quotidien, ne serait-il pas plus intéressant d'offrir à des individus hyper-connectés des espaces de pauses, sans digitalisation ? Ackermann apportait une clé de réponse :

« Si nos goûts musicaux sont indissociables du capitalisme, que faire ? Acheter une guitare pour jouer sur la place du village ? Ou embrasser la musique de son temps, la « condition digitale » et ses codes pour en montrer la monstruosité, et transformer ce qui nous plombe en diamants? »<sup>1</sup>.

Cette logique, appliquée aux espaces muséaux tels que l'Atelier des Lumières {Fig.42}, ouvert en 2018, ou le Grand Palais Immersif {Fig.40} {Fig.41}, re-ouvert en 2024, définit leur fonction. Dans ces lieux dédiés aux expositions numériques, les nouvelles technologies servent un spectacle grand public, attirant ainsi un public en quête d'expériences sensorielles innovantes. Mais on pourrait ainsi le voir comme une condition contemporaine des individus soumis à la recherche d'expériences synesthésiques, leur permettant de purger leur affects.

« J'me sens tellement mal, baby, que j'me sens bien. »<sup>2</sup>

<sup>1</sup>J. Ackermann, Hyperpop, maxicringe, Audimat, N° 18, 11-31, 2023.

<sup>2</sup>Moyà & Nyluu, Get Back!, 2023.



{Fig.40} Image de présentation du Grand Palais immersif, site du Grand Palais immersif, consulté en 2025.



{Fig.41} Image de présentation de l'exposition PireS, site du Grand Palais immersif, consulté en 2025.



{Fig.42} Image de présentation de l'exposition Gustav Klimt, site de l'Ateliers des lumières, consulté en 2025.

VOYAGE DANS L'ÉTHER

PARTIE 2

VOYAGE DANS L'ÉTHER

Néanmoins, la fête hybride présente différents défis, différents malaises. Comment faire surgir le sentiment de libération, de purge, que la fête recèle ? D'abord, abordons la question du sentiment *d'immersion*. Le magazine *Étapes* désignait déjà en 2022 le terme « immersif » comme « quelque peu galvaudé »<sup>3</sup>, tout en reconnaissant son potentiel d'émerveillement capable de nous plonger dans des ailleurs « que notre corps et notre cerveau jugent crédibles, au point de provoquer des réflexes, de transformer nos postures, de susciter des émotions, voire d'orienter nos pensées ». Le dictionnaire des arts médiatiques<sup>4</sup> le décrivait il y a presque 30 ans comme « une simulation du monde naturel, ou d'un monde imaginaire, créée par des systèmes informatiques, et qui donne l'impression de réalité à l'utilisateur ».

## Une sensation qui permet au spectateur de se sentir présent et d'atteindre un état de conscience altéré, propre à faire émerger le sentiment océanique recherché dans les concerts.

Ce sentiment, défini par Freud<sup>5</sup>, renvoie à une impression d'unité avec l'univers, où les frontières entre soi et le monde extérieur s'estompent, suscitant une expérience d'immensité et de connexion infinie. Ackermann utilise également ce concept dans son ouvrage<sup>6</sup> pour décrire ce qu'elle ressentait lors de ses premières sorties en club. Alors, comment le provoquer ? S'agit-il simplement de submerger dans une hyper-saturation d'image et de son, comme le fait la Digicore ? Si le casque VR n'est pas propre au collectif, peut-être pourrait-on envelopper les salles dans les écrans. Ceux-ci agiraient comme des portails vers d'autres mondes, tout en préservant la continuité de l'espace.

<sup>3</sup> Caroline Bouige, *Édito, Étapes : Design graphique et culture visuelle*, N268, *Design immersif*, 2022.

<sup>4</sup> Groupe de recherche en arts médiatiques de l'UQAM, 1996.

<sup>5</sup> Dans *Malaise dans la civilisation* (1929), à la suite de ses échanges avec Romain Rolland.

<sup>6</sup> Julie Ackermann, *L'hyperpop, la pop au temps du capitalisme numérique*, op. cit.

## Hyperréalité

Cette conception scénographique s'apparente au concept d'hyperréalité théorisé par Baudrillard dans les années 80, caractérisé par une prolifération de simulacres, des images qui ne reflètent qu'une réalité fantasmée, comme celles des publicités ou des visuels diffusés sur les réseaux sociaux. Le mouvement Digicore s'est réapproprié ces simulacres « en jouant avec la puissance de réalité du faux afin de distordre la culture commerciale et de façonnez à partir d'elle des réalités alternatives. »<sup>7</sup> Ces simulations permettent ainsi de remettre en question notre perception de la réalité en métaphorisant et en distanciant les affects personnels et le quotidien. Par leur flou, elles nous aident à voir plus clairement. Ce procédé se retrouve dans l'œuvre *Heaven's Gate* de Marco Brambilla (2021) {Fig.43}. Il offre par exemple une réflexion sur la surproduction d'images en nous submergeant dans ce qui semble être un monde infini par son défilement vertical où chaque image est jointe, fait de sept tableaux<sup>8</sup> saturés et psychédéliques, d'iconographies pop-culturelles. Son triptyque vertical de 8 mètres est propice à nous submerger, et donne un aspect de chapelle méditative.

Cette « méditation grandiose, satirique et vertigineuse »<sup>9</sup> se concentre sur le cinéma Hollywoodien mais elle m'a provoqué le même sentiment de calme que j'ai ressenti dans certains espaces, comme la salle 360°C de la Gaîté Lyrique. Celle-ci, recouverte d'écrans sur chaque mur, représente à mes yeux le même effet de chapelle. La sollicitation de mon ouïe, ma vue, mon corps en mouvement et mon analyse informationnelle, me dédie à l'événement dans une forme de méditation. Un effet que j'ai souhaité observer lors des événements Digicore des « Rêves Party ».

« Si demain j'deviens sourd bah j'redeviens normal. »<sup>10</sup>

<sup>7</sup> Julie Ackermann, *L'hyperpop, la pop au temps du capitalisme numérique*, op. cit.

<sup>8</sup> Inspiré par les 7 niveaux du purgatoire.

<sup>9</sup> Programme de la Biennale Nemo 2023, <https://www.biennalenemo.fr/app/uploads/2023/09/Nemo-Programme-2023-WEB.pdf>

<sup>10</sup> Sim01 & Petite amie, *redevient normal*, 2022.



{Fig.43} Heaven's Gate, Marco Brambilla, 2021.



{Fig.44} Photographie personnelle, Rêves Party n°11, 2024.

## Rêves

La Rêves Party, lancée en avril 2022 au Point Éphémère<sup>11</sup> à Paris par l'organisateur Yume Zee, accueille sept artistes encore peu médiatisés, leur permettant souvent de monter pour la première fois sur scène. La communauté fédérée par un Discord créé par Yume Zee est très enjouée par ses soirées qui ont déjà été *sold out*<sup>12</sup> en 24h. Les Rêves de la Gaité me semblent particulièrement intéressantes par leur appropriation d'un cadre institutionnel, modifiant les règles du jeu par une approche DIY et chaotique. De plus, la fameuse salle « 360 » qui abrite les concerts est un vrai défi pour le designer.

Si cette salle est devenue l'un des lieux phares pour recevoir ces artistes issus de la scène Internet, c'est qu'elle peut-être vue comme un lieu hybride, où se mêle réalité physique et virtuelle, brouillant ainsi les frontières du réel. Quand Snorunt y chante *no arnaque no noob* lors de son premier concert, il est vêtu d'un costume de personnages maléfiques soutenu par des visuels teintés de rouge. Il délaisse un peu après cet univers mais il a incarné pendant quelques minutes un autre personnage, proprement fantastique. Cette image vestimentaire n'est pas sans rappeler le travail du designer Rohan Mirza évoqué précédemment, dont l'approche est souvent décrite comme une dissolution de la frontière entre réel et virtuel.

<sup>11</sup> Ensuite, six éditions se sont tenues aux Point Éphémère, deux à la FGO Barbara, 2 à la Gaité Lyrique et une au Petit Bain. Une douzième édition spéciale nouvel an est prévue au Petit Bain le 31 décembre 2024.

<sup>12</sup> Expression signifiant que toutes les places ont été vendus, pouvant être traduit par « complet ».



{Fig.45} Photographies de S. Mercier lors de son travail à Bercy, 2024.

Lors de la Rêve 11, une des performances marquantes a été celle du rappeur 6ilver. Celui-ci avait travaillé en amont avec le designer visuel de la soirée, Kélit Raynaud, pour concevoir un projet plus personnel. De cette collaboration est issu le clip *Marcher sous l'averse* {Fig.46}. Mais avant d'être un clip, ces visuels ont été pensés sur mesure pour la Gaîté. Grâce à l'effet *nDisplay* sur le logiciel Unreal Engine, il a été possible de concevoir des visuels du point de vue du public {Fig.47}, à l'échelle exacte de la Gaîté. Ce travail pointilleux permettait de transporter le public, en le faisant danser avec les squelettes.

L'écoute en concert apporte une nouvelle dimension à la Digicore, mais elle révèle aussi ses fragilités. Ce qui frappe d'abord, c'est la difficulté à saisir les paroles, brouillées par l'autotune, alors qu'en studio, elles s'intègrent parfaitement au mix. Les glitches, qui enrichissent l'esthétique numérique, prennent parfois des allures de fausses notes, et l'ensemble semble moins harmonieux que sur un enregistrement. Certains spectateurs parlent également de « désillusion » en découvrant des artistes dont l'image ne correspond pas à celle qu'ils s'étaient imaginée. L'intimité des thèmes abordés, quant à elle, se partage difficilement dans l'espace collectif. Cette musique, née du digital, semble parfois peiner à trouver sa place dans le réel. Et si nous tentions de relier les mondes ?



{Fig.46} Extrait du clip *Marcher sous l'averse*, de 6ilverr, 2024. Crédit : Kelit



{Fig.47} Mapping du clip *Marcher sous l'averse*, de 6ilverr, lors de son set à la Gaîté Lyrique, 2024. Crédit : Kelit

# HYPNAGOGIE

PARTIE.2

PARTIE.2

## Noir miroir

Selon D. Hoare, le jeu vidéo exploite la disjonction entre sa représentation et l'image réelle du joueur. Cette séparation est-elle souhaitable dans la vie réelle ? Lorsqu'un danseur se regarde dans un miroir ou est filmé, peut-il encore éprouver une forme d'inhibition et de transport ? Dans les clips Digicore, on observe plutôt une jonction, où des prises de vues réelles se mélangent à des effets numériques. La 3D permet également de fabriquer des environnements réalistes qui révèlent plus tard leur artificialité, ou de jouer du mélange.

Le clip de *Terrorisme de proximité*<sup>1</sup> reproduit par exemple dans une 3D ni vraiment détaillée ni vraiment simple le paysage banal d'un PMU {Fig.48}. Assis à une table de ce paysage ordinaire, un homme-citrouille, un homme-poupé et un homme-lune. Le premier est l'avatar récurrent de Wasting Shit. Les artistes jouent ainsi de la frontière entre les mondes pour se transposer dans différentes réalités. Pourtant, certaines des Rêves Party m'ont surprises par leur brusque retour au réel.



{Fig.48} Extrait du clip *Terrorisme de proximité*, op.cit.

<sup>1</sup>*Terrorisme de proximité*, tommy moisi & wasting shit, 2023.



{Fig.49} Photographie personnelle, Rêves Party n°11, 2024.

« Si cette *continuité* n'était pas rompue,  
l'écran ne serait rien de plus  
qu'un *miroir*, renvoyant au joueur  
le *reflet* exact de son activité. »<sup>2</sup>

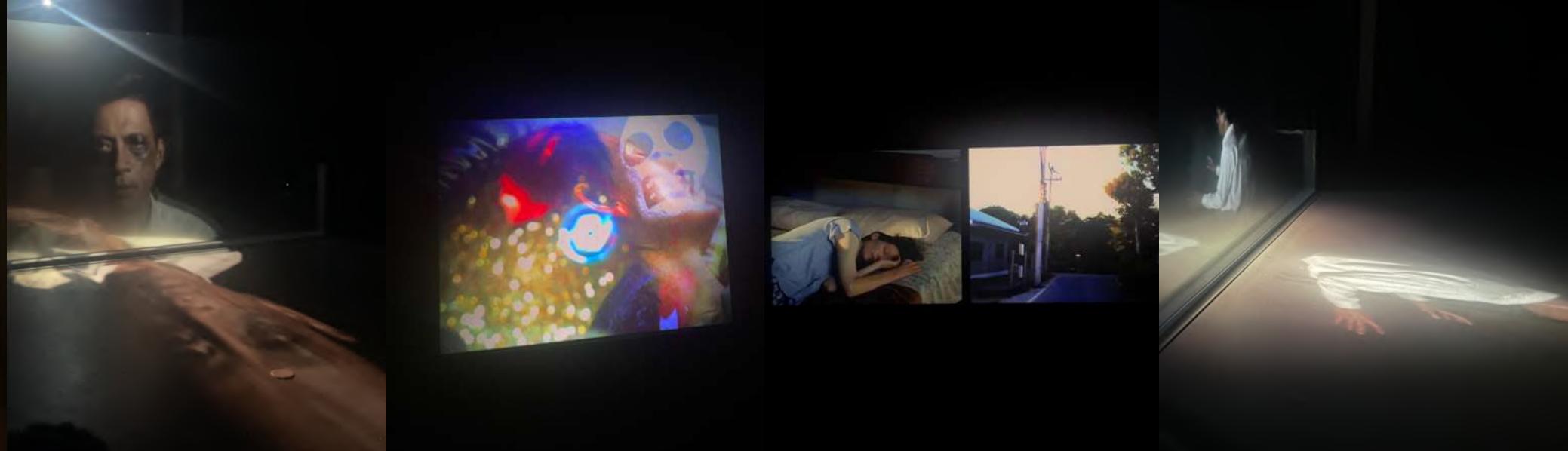
L'effet de retranscription live du public qui se popularise et que j'ai pu observer aux Rêves Party {Fig.49} est certes impressionnant techniquement, mais dans cette grande salle, il ne sert pas le spectacle. Kélit m'indique avoir fait face à de nombreuses contraintes qui ne lui ont pas permis de faire pour chaque artiste un travail personnel comme celui de 6ilver. L'utilisation de la caméra 360°C retransmise en live semble une bonne option pour lui. D'abord, elle ouvre la scène dans une forme de répétition infinie et apporte une nouvelle perspective aux visuels. Ensuite, elle s'intègre parfaitement à la logique de retransmission en direct, à la manière du streaming live évoqué précédemment. Enfin, elle évolue en fonction des changements de lumières et des mouvements du public, ainsi incités à intensifier leurs gestes. Alors, pourquoi cela ne suffit-il pas ?

« J'mets pas un pied  
dans ta fête, là-bas  
tout est faux. »<sup>3</sup>

<sup>2</sup> Douglas Hoare, op.cit.

<sup>3</sup> snOrunt, dj33needler, ink on snow, 2023.

VOYAGE DANS L'ÉTHER



{Fig.50} {Fig.51} {Fig.52} {Fig.53} {Fig.54} Photographies personnelles, Expositions *Particules de nuits*, 2025.

### *Wake me up*

Pour proposer une nouvelle approche de l'utilisation d'écrans et de projections, je souhaiterais évoquer le travail d'Apichatpong Weerasethakul pour son exposition *Particules de nuits*<sup>4</sup>. Elle est décrite comme une expérience immersive<sup>5</sup>, pourtant très épurée dans l'espace. La lumière et les projections guident le parcours, permettant de déambuler à son rythme. Décrise comme « *le palimpseste d'un rêve* », les visiteurs sont invités à questionner leur rapport au réel et au temps, comme une plongée dans l'univers onirique de l'artiste. À travers un flux visuel allant du scintillement diurne au mystère nocturne, les projections évoquent le travail de Brancusi, jouant avec la lumière pour métamorphoser les formes et les perceptions. On y découvre à plusieurs reprises des personnages rêveurs, associés à d'autres images par différents procédés. Il y a d'abord la superposition, qui évoque le souvenir ou le rêve {Fig.52} ; ensuite, la succession sur un même support, donnant une dimension narrative ; enfin, le placement face à face, côte à côte {Fig.53} ou en opposition.

Ce dernier procédé m'intéresse particulièrement, car il rejoint une de mes réflexions sur la Rêve Party. Bien souvent, les images sont simplement répétées sur les quatre faces de la salle<sup>6</sup>. L'uniformité des écrans permet certes, une transmission égale de l'information visuelle et favorise une forme de communion, mais elle limite la plongée dans un ailleurs. Au contraire, dans le travail de Weerasethakul, les visuels, en se complétant ou se contredisant, enrichissent l'expérience et rendent le spectateur actif.

<sup>4</sup> Présentée dans l'ancien pavillon dédié à l'atelier de Constantin Brancusi.

<sup>5</sup> Par le centre Pompidou.

<sup>6</sup> Il y a quelques exceptions notables, comme celle évoquée précédemment de la scène de *Danser sous l'averse*, où la salle se fondait dans le décor du métro.

À l'entrée, des écrans ronds flottants, suspendus au plafond, évoquent des portails vers d'autres mondes {Fig.50}. Leur disposition suggère une possibilité intéressante : projeter des visuels différents selon les écrans. À cette image, les pièces de théâtre immersives, comme les jeux vidéos, par la rupture du « quatrième mur » offre (à priori) au spectateur la liberté de se déplacer et, par exemple, de suivre un acteur plutôt qu'un autre. Ce choix crée un point de vue unique tout en impliquant de renoncer à d'autres perspectives. Ce principe accentue le caractère réaliste de l'expérience, mais elle réduit le sentiment de communion. Pourtant, ces expériences restent marquantes : elles rompent avec le quotidien, suscitent l'imagination et encouragent l'échange. Les spectateurs venus en groupe sont incités à se séparer pour échanger leurs impressions après coup. Ainsi, même si la communion est absente, une forme de collaboration émerge : on devient acteur de l'expérience plutôt que simple spectateur.

Dans les événements Digicore, où l'aspect communautaire est fondamental, la participation active du public, qui soutient l'artiste sur scène, est cruciale. Le public voit la scène d'en bas, tandis que l'artiste observe la foule d'en haut, mais cette dynamique génère une véritable communion collaborative entre eux. Varier les visuels projetés et par continuité les points de vues ne nuirait donc pas à la cohésion. Et surtout, cela enrichirait la sémantique, une notion que nous tenterons maintenant de développer à travers le concept de narration.

# EN HALEINE

## Réenchantement

L'ouvrage de Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (2001), explore la notion « d'immersion ». Ryan y examine la façon dont les récits peuvent transporter le spectateur ou le lecteur dans un autre univers, souvent par le biais d'une immersion mentale et sensorielle dans une réalité simulée. Elle précise que le terme d'immersion se rapproche de l'expérience de la réalité virtuelle qui « connecte l'utilisateur à une réalité simulée »<sup>1</sup>. Selon elle, ce concept d'immersion s'applique à des œuvres telles que les romans, les films, les pièces de théâtre et les jeux vidéo, mais ne concerne pas des expériences plus abstraites comme la musique ou les jeux de société. Ainsi, le concert qui se trouvait du côté de l'expérience abstraite, peut-il être perçu comme immersif ? Il génère plutôt ce que Ryan appelle un « transport » vers un autre monde. Notre objectif ne serait donc pas l'immersion, mais la création de ce transport, proche de ce que je décrivais comme un « sentiment océanique ». En transformant ses perceptions à travers la scénographies, les lumières et l'atmosphère collective, mais pour créer des conditions propices à cet oubli de la réalité, il doit également atteindre un point narratif.

<sup>1</sup>Marie-Laure Ryan,  
*Narrative as Virtual Reality*,  
p15, 2001.

Lors de mes échanges avec Alice Sanz, designer du studio Iregular, elle a également abordé cette notion d'immersion. Iregular est un studio d'art numérique qui crée des œuvres alliant art et technologie, telles que des installations audiovisuelles, des sculptures monumentales, et des projets de scénographies. Le studio expérimente avec des éléments comme le son, la lumière, ainsi que des systèmes interactifs. L'accent est mis sur ces derniers, où la participation du public est essentielle à la finalisation et à la signification de l'œuvre. Selon Sanz, « l'immersion » ne résiderait pas seulement dans le retrait de la machine de son simple rôle d'outil, mais dans la nécessité de ne plus voir la relation à la technologie comme purement performative, en y intégrant également une dimension imaginaire. Lorsque SnOrunt dans son concert vient affublé d'un costume de créatures, le public est instantanément plus captivé. La lubie rap de mettre l'artiste au milieu fait reposer tout le spectacle sur le chanteur, ce qui n'est pas toujours possible pour des événements qui mettent en avant des artistes peu connus et qui n'ont, par conséquent, que peu d'expérience de scène. Il en va de même pour les DJ Sets où les DJs sont souvent amenés à parler pour « chauffer la salle », les plus silencieux étant ceux qui se cachent derrière un masque comme Vladimir Cauchemar {Fig.56}, masque qui apporte à lui seul un élément irréel qui confère une dimension extra-ordinaire au sens littéral à l'événement.

{Fig.55} Iregular, *Alternate Realities*, Misk art week, 2024.



{Fig.56} Vladimir cauchemar, la construction d'un artiste à succès, <https://bandsupselectro.fr/>, 2022.



Dans l'univers Digicore, l'habituel devient fantastique.

Objet démesurément grand, incrustations d'un paysage dans un autre, et références variées à des jeux-vidéos, mangas et dessins animés.

Il y a une forme de nostalgie enfantine, qui vient parasiter des images réalistes dans un réenchantement du monde. Le chercheur Rob Ghallager, dans Grime et Gaming, comparait les références des jeux-

vidéo rétro à une dissonance entre une nostalgie des temps heureux<sup>2</sup>, fait de personnages attachants, et une musique « pleine de rage », qui faisait « naître l'idée d'une innocence perdue chez ces enfants que la vie a fait grandir trop vite. »<sup>3</sup> Mais ce maximalisme est aussi associé à l'idée de plaisir sans effort.

Si dans Le nouvel âge du kitsch<sup>4</sup>, les auteurs montrent que la surcharge, l'excès ou la saturation sont une logique hyperbolique au cœur du capitalisme d'hyper-consommation<sup>5</sup>, cette profusion d'images permettrait également de nous procurer un plaisir simple, qui déjoue l'ennui et nous permet de nous amuser dans un monde qui perds du sens.

« Quelle est loin l'époque où on s'battait nous deux sur la play. »<sup>6</sup>

<sup>2</sup> « Une façon d'exprimer cette nostalgie des temps heureux et édéniques d'une enfance idéalisée », Gallagher, R., traduit par Quément, F., *Grime et gaming*, p108, Audimat, N° 11, 2019.

<sup>3</sup> ibid.

<sup>4</sup> Gilles Lipovetsky et Jean Serroy, *Le nouvel âge du kitsch*, Gallimard, 2023.

<sup>5</sup> « Le trop, la surcharge, le débordement, l'excès, la saturation, la profusion. Il est remarquable que l'on retrouve cette logique hyperbolique au cœur du fonctionnement du capitalisme d'hyperconsommation, structuré en effet par l'excroissance de la variété, la démultiplication tous azimuts de l'offre, l'exacerbation de la différenciation des produits. » ibid. p62.

<sup>6</sup> TKKF, cr0c0, 2024.

### *Ghosting the self*

Ainsi, l'entrée dans la salle de la Gaîté Lyrique, où sont révélés tous les backgrounds, déconnecte déjà de quelconque imaginaire technologique. Cette difficulté à se plonger dans le rêve dès son entrée dans la salle s'explique aussi par une révélation du public. Kélit me disait qu'il y aurait dans cette salle « presque trop d'écrans ». Un des problèmes de cette multiplication est la luminosité trop forte, qui éclaire toute la salle. L'organisateur, Yume, proposait de réagir à ce problème en assombrissant les visuels. Mais le problème restait : tout était visible. Pas de mystère et une exposition de soi.

À l'inverse, le concert virtuel permet à des individus habitués à se présenter et à échanger derrière un écran de ne pas se confronter au brusque regard des autres. Un autre qui, comme montrer dans *homo violens*<sup>7</sup>, apparaît toujours violent à l'individu. Cette peur se matérialise par l'attention portée à l'esthétique vestimentaire dans la plupart des événements Digicore, allant parfois jusqu'au cosplay. Il ne serait pas étonnant pour une génération individualiste de ne plus vouloir se rassembler. Mais il s'agit peut-être plutôt d'un désir de transport dans une autre réalité. Cette expérience nécessite une plongée dans le fictif, ralentit lorsque l'on se confronte à la présence des autres, nous renvoyant à notre propre condition.



{Fig.57} {Fig.58}  
Photographies personnelles,  
Rêves Party n°11, 2024.

<sup>7</sup> Rager Dadouin, *La Violence, Essai sur «l'homo violens»*, Hatier, 1995.

Dans notre projet de début d'année « *Anome* », autour des IA, nous avons récolté des informations sur la façon dont l'individu justifierait de sa nature humaine. Une notion intéressante était que les individus qui faisaient l'expérience seul étaient plus sensibles à douter que ceux qui le faisaient à plusieurs. Lorsqu'un tiers était présent physiquement, il pouvait engager un dialogue rassurant, ou refléter des réactions naturelles, face à un interlocuteur virtuel qui sème le doute. Mais le simple fait d'être accompagné même passivement suffisait à rendre leur discours plus affirmatif. On peut ainsi supposer que l'individu expérimente sa réalité dans le regard de l'autre.

#### Arytmitique

Un autre élément essentiel à nos yeux était la scénographie et le storytelling, qui permettaient de faire oublier le caractère artificiel de l'interlocuteur virtuel. Dans notre propre expérience, nous avions veillé à créer un *lore* cohérent que nous communiquions en amont. Les échanges sur le réseau Reddit mettait en scène des internautes évoquant le mystère de l'intelligence artificielle *Anome*, dont le créateur aurait mystérieusement disparu. Derrière leur pseudo, l'un d'eux disait avoir découvert la localisation de l'entité *Anome*, et, encouragé par certains, mis en garde par d'autres, se décidait à aller voir. Ce préambule permettait aux spectateurs d'imaginer une menace latente et de s'investir pleinement dans l'expérience, rendant le danger ressentir presque palpable. Nous invitons ensuite une personne à se dévoyer pour descendre, seul, dans des sous-sols. Le décor défraîchi et les bribes d'informations troublantes placent l'utilisateur et ses spectateurs dans un doute tout à fait propice à un engagement dans l'expérience.



{Fig.59} Photographie personnelle, Projet *Anome*, 2024.



{Fig.60} Photographie personnelle, Projet *Anome*, 2024.

Différents artistes et groupes se saisissent de la création de *lore*, comme Twenty-One Pilots avec *Dema*, allant parfois jusqu'à la création d'ARG comme l'expérience *Year Zero* de Nine Inch Nails. Personnellement, c'est un événement de 2016 qui m'a particulièrement marqué. Il y a presque dix ans, le rappeur Childish Gambino lançait un mystère sur Internet. D'un simple tweet, il enflamme le réseau. Son contenu ? Un lien, *Pharos earth*, permettant de télécharger une application, accompagné d'un compte à rebours. Si les différentes théories se multiplient, cette annonce est en fait celle de trois jours de concerts dans un dôme au milieu du désert. Une expérience nommée « *Pharos* », à laquelle nous reviendrons plus tard.

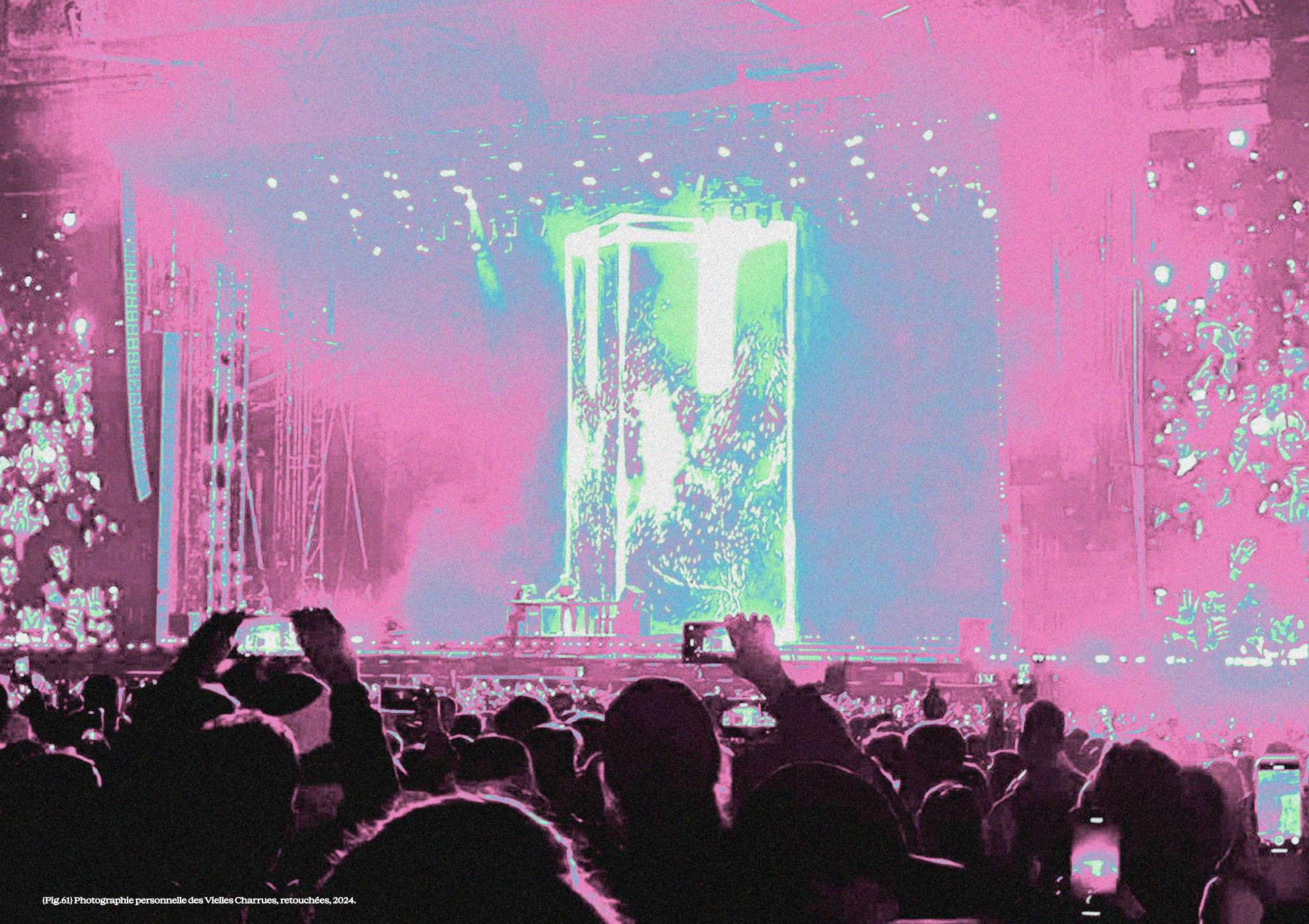
On conclut de ces différents exemples que l'instauration de fiction ne peut reposer uniquement sur les visuels projetés, une idée qui brise donc le mythe d'une salle « 360°C » comme salle immersive. Peut-être s'agit-il maintenant d'étendre l'espace de nos réflexions au-delà de la salle, de l'infini du ciel aux profondeurs du corps.

« Ça d'vent *inquiétant*  
d'regarder les news,  
alors j'regarde le *ciel*. »<sup>8</sup>

<sup>8</sup> Le Règlement, Selug, \$enar, Sheikah, 2024.

# L'ANTRE DES *Mondes*





{Fig.61} Photographie personnelle des Vieilles Charrues, retouchées, 2024.

# JARDINS SONORES

## Champs

À l'image de beaucoup d'autres personnes, j'aime me nicher dans le **technococon**<sup>1</sup>, où le brouhaha incessant de nos pensées n'est qu'un son d'engrenage parmi d'autres. Mais chaque été, j'ai le droit à un court échappatoire, où réflexion intense et technologies connectées ne sont pas de mise. La France regorge à elle seule de dizaines de festivals de musique. Une fois la tente plantée, le stress du quotidien et la pression de la productivité laissent place à un temps suspendu, durant lequel vous êtes condamnés à vous amuser. Certes, les technologies numériques s'infiltrent petit à petit dans ces espaces. Mais loin de me déranger, elles augmentent mon expérience. Les écrans sont pour moi, qui n'ai jamais dépassé le mètre soixante, parfois le seul moyen de voir la scène. Les attractions aux coins des festivals, de la traditionnelle grande roue aux boîtes de nuit pour groupe de 10, ne servent aucun autre but que de divertir le public. Et la plus grande utilité technique, le système son, ne peut être qu'amélioré chaque année. Dans ces espaces, la technologie, loin d'être une perte de l'expérience, joue comme un ajout.

Bien sûr, les festivals répondent à une contrainte de scénographies extérieures, de déambulations de nuit et de jour. Comme l'explique Nicolas Gazzola<sup>2</sup>, dans une interview pour le magazine *Étapes*<sup>3</sup>, les enjeux ne sont pas les mêmes selon la luminosité du lieu, les écrans sont favorables pour afficher de jour. Me vient le souvenir d'un voyage cet été au festival de paysagisme des jardins de Chaumont<sup>4</sup>, qui offre une expérience poétique. Les différentes scénographies explorent de nouvelles approches du paysage et des matériaux. Dans sa version nocturne, les jeux de lumières aux couleurs artificielles modifient fortement notre perception du caractère réel de l'espace. Lorsque le décor est moins visible et que le trouble, accentué par les lumières, apparaît, on entre dans un état contemplatif, où les scénographies inhabituelles et les illusions lumineuses apportent une dimension fictive. Elle est décrite comme « une ambiance féeriques »<sup>6</sup> à la dimension « mystérieuse et captivante ». Par sa déambulation dans des jardins, elle apporte la sensorialité de la marche, du parfum des fleurs, du passage du sombre au clair de la lune, des lucioles et des diodes, du bruit de l'eau, des insectes et des grenouilles. Si certaines expériences propres à l'extérieur ne peuvent être reproduites dans une salle fermée, nous pourrions explorer de nouvelles façons de solliciter les sens afin de créer une atmosphère tout aussi envoûtante.

<sup>1</sup>« Le technococon est une sphère cajolante qui nous choisit et qui parfois nous fait du bien. Le technococon nous protège et nous abrite, mais sa sphère nous enferme aussi. » Alain Damasio, <https://www.futura-sciences.com/planete/actualites/environnement-alain-damasio-decrochage-technologique-traduira-plaisir-vivre-beaucoup-plus-intense-86224/#dans-aux-origines-de-la-catastrophe-vous-avancez-l-consulté-le-19-janvier-2025>.

<sup>2</sup> Directeur général du studio de créations d'expériences augmentées Superbien.

<sup>3</sup> Étapes : Design graphique et culture visuelle, N268, Design immersif, 2022.

<sup>4</sup> Depuis 1992, le Festival International des Jardins est un laboratoire de la création contemporaine dans le domaine des jardins et de la création paysagère dans le monde.

<sup>6</sup> <https://domaine-chaumont.fr/fr/programmation-culturelle-et-evenements/nocturnes-au-jardin-2024> consulté en septembre 2024.



{Fig.62}  
Photographie personnelle,  
Festival des Jardins  
de Chaumont, de jour, 2024.

{Fig.63}  
Photographie personnelle,  
Festival des Jardins  
de Chaumont, de nuit, 2024.



{Fig.64} Photographie personnelle des Vieilles Charrues, 2024.

### Espaces synesthésiques

Côté musique, j'ai assisté récemment à un événement organisé par l'association *De là je l'espère* où se mêlaient performances live et DJ sets, accompagnées de projections visuelles et d'une scénographie investissant le Tiers lieu du *Sample* à Bagnolet en septembre 2024. L'espace étant extérieur, le collectif avait investi une petite scène, équipée de lumière et d'un grand écran, se tenant au milieu de quelques arbres. Bien qu'une attention particulière ait été apportée au projection, j'ai bien plus été marquée par l'habillement de l'espace fait de long pans de tissus qui se mouvait au rythme du vent {Fig.65}. Ceux-ci, qui semblaient flotter sans accroche, devaient être traversés pour entrer dans l'espace. Ces quelques détails éminemment physiques rajoutait poésie, imaginaire et une sensation enveloppante à l'ensemble. Cet exemple souligne l'importance de ne pas se restreindre aux écrans pour aménager les environnements.

{Fig.65} Photographie par l'association *De là je l'espère*, 2024

Le Sample accueillait également en 2022 le festival de V-Jing Vision'R. Depuis 2006, le festival rassemble artistes et publics autour de performances audiovisuelles, ateliers et explorations des nouvelles cultures numériques. La pratique du VJ est polymorphe et se lie de près à celle du mapping. Aussi adressée sous le terme de « fresque », elle englobe les travaux de projections lumineuses et vidéo sur des volumes et des architectures.

Elle permet de faire surgir la dimension imaginaire évoquée pré-cédemment, et ainsi de faire d'un lieu ordinaire un espace propre à la fête. En discutant avec Sébastien Mercier, un spécialiste de l'interaction son-image, il m'indique quelques implications de ce travail. Selon lui, l'un des grands intérêts de la projection physique est l'affranchissement du format rectangulaire. Dans la création vidéo contemporaine, support et ratio précédent la création, l'écran est imposé. Une contrainte d'autant plus forte sur Internet<sup>7</sup>. Dans l'espace, le mapping permet de s'affranchir des projections nivées. Lors de différents spectacles, S. Mercier à pu investir différents endroits, et donc différentes surfaces, des plus lisses comme la *House of digital arts* {Fig.69}, aux plus texturé comme une carrière souterraine. Son travail dans un château {Fig.66} {Fig.67} lui fait aussi saisir le symbolisme d'un lieu, qui existe parfois depuis des siècles. Avec la projection, le visuel lisse de l'écran est troublé par la couleur et le relief du support. Il m'indique l'importance d'y répondre plutôt que de chercher à le gommer.

La salle de la Gaîté, dont les écrans qui remplissent les murs paraissent envahissants, reste finalement très épurée. Malgré des images et des sons qui se succèdent rapidement, cela crée un manque de stimuli. On y respire « trop » pour retrouver cette sensation de submersion digitale. Le concert Digicore doit, selon moi, être maximaliste dans son ensemble et par tous les sens. C'est d'autant plus important qu'il est encore difficile de reproduire un sentiment de digitalisation dans une expérience collective. Les expériences immersives s'adressant à un public *chronically online* ne peuvent ainsi se contenter de visuels maximalistes projetés sur des écrans, et doivent tendre vers une augmentation du réel. Et loin de se limiter à la scénographie, nous verrons maintenant comment l'expérience peut investir le spectateur lui-même.



{Fig.66} {Fig.67} Photographies par Sébastien Mercier, le château rocher, Blot le rocher pendant le festival Sonorëa, 2024.

<sup>7</sup> Par exemple sur Instagram, il n'est possible de publier les réels que sur un ratio (1920x1080) et les posts sur 2 ratios, dont le format rectangulaire est conseillé pour s'adapter à l'algorithme. Sur X, le nombre de caractères est limité, et les utilisateurs ont dû contourner cette règle par les thread qui les poussent à poster plus de publications, ce qui, finalement, nourrit l'algorithme. Ce dernier est donc le maître de la visibilité, et à participer à modifier profondément notre rapport à la création.



{Fig.68} S. Mercier, live AV planète Z à House of Digital Arts, Port Louis, île Maurice, 2024.



{Fig.69} Festival des Lumières de Lyon. Crédit: Brice Robert



{Fig.68} Photographie par S. Mercier, Nourritz organisé par Manava au Cabaret Sauvage, scénographie en collaboration avec Fatonice Starzinskis, 2024.



{Fig.71} Captation par Fabrice Starzinskas de TASC4N à l'ESD Paris, S. Mercier et Canblaster, 2024.

# PULSATIONS DIGI-CORPS

K-K-K-K-K-K-Kitch

Dans son ouvrage *Plus brillant que le soleil*<sup>1</sup>, retraçant des « aventures afrofuturistes en fiction sonore »<sup>2</sup>, Kodwo Eshun met en lumière la façon dont les nouvelles technologies sonores transforment la manière dont la musique se raconte et s'Imagine.

« L'introduction des machines dans l'équation musicale semble l'avoir appariée à la science-fiction »<sup>3</sup>

Si je comparait l'ordinateur à une une « boîte noire », c'est également pour son côté mystérieux qui donne envie aux artistes de devenir des explorateurs. Les artistes Digidore se jouent particulièrement des fonctionnalités de la machine, succédant aux créateurs Chiptune<sup>4</sup>. Par exemple, il est récurrent d'entendre l'effet de « Stutter » ou bégaiement. Cet effet, qui consiste à se répéter pour se caler sur le son, n'est pas nouveau<sup>5</sup>. En 1918, on pouvait entendre Bill Murray l'utiliser sur *K-K-K-Katy*. Mais ce n'était alors qu'une maîtrise de voix. L'arrivée des contrôleurs des DJ, qui se servent de boucles, d'écho et d'autres effets pour faire matcher le rythme de deux sons différents, à probablement participer à sa popularisation. Mais les logiciels de MAO<sup>6</sup> ont permis, si on le souhaite, d'en abuser en coupant tout le son. *Obpm* de SnOrunt utilise par exemple le plugin *Wave Tunes* pour changer la tonalité de chaque syllabe. Dans la Digidore, cet effet permet de matérialiser le *glitch*, insistant sur l'univers digital de la musique.

<sup>1</sup>1998.

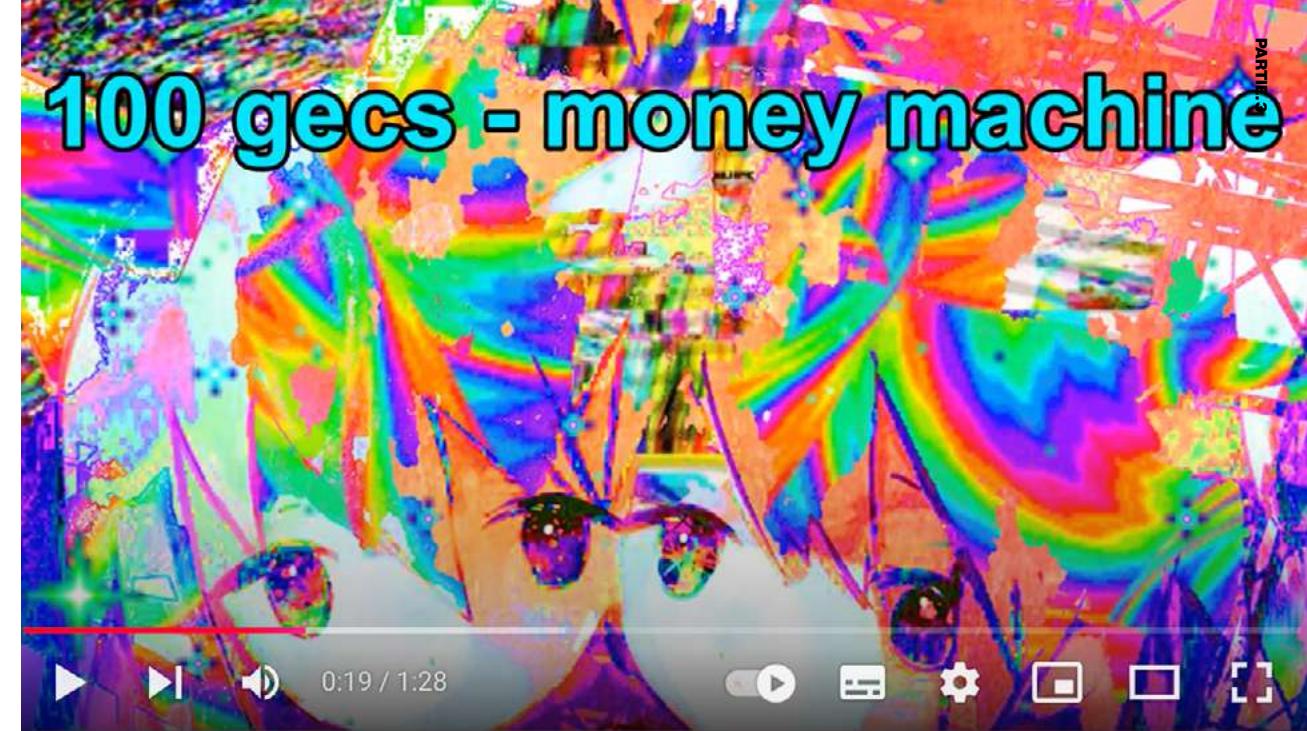
<sup>2</sup>Dans un texte de la Philharmonie.

<sup>3</sup>Kodwo Eshun, op.cit.

<sup>4</sup>La chiptune, ou musique 8-bit, est un genre musical utilisant des sons synthétisés en temps réel, générés par des puces audio d'ordinateurs ou de consoles de jeux.

<sup>5</sup>Le Règlement, *Petite histoire du bégaiement musicale*, dans *Quel son écouteras-tu en 2030 ?*, 2022.

<sup>6</sup>Musique assistée par ordinateur.



{Fig.72} Couverture youtube d'un remix Nightcore de *money machine* des 100 geeks, posté en 2022 sur la chaîne « Nighc0re boss ».

« J'ai des *flashes* dans ma tête, des lumières qui m'aveuglent. »<sup>8</sup>

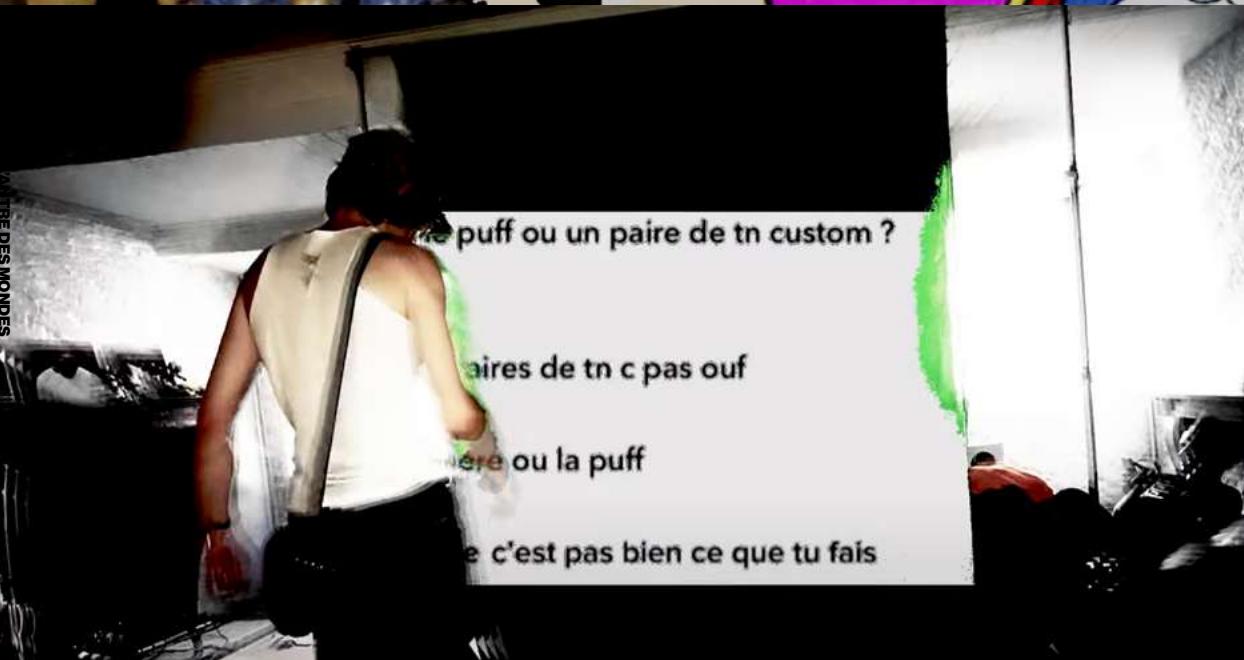
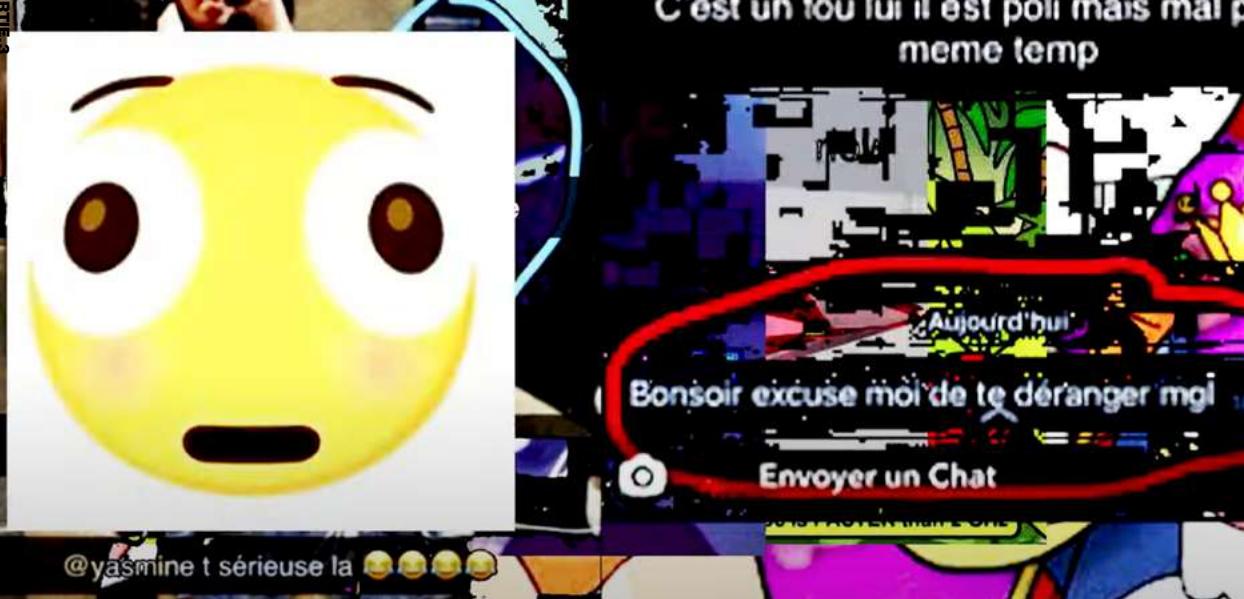
Dans sa vidéo sur la Digidore, Le Règlement analyse cet effet et fait une blague sur le son *crrushh* de Wasting Shit en imaginant qu'il ferait planter les ordinateurs<sup>7</sup>. Mais cette blague est très significative. Les prods éclectiques aux sonorités surchargées, à l'image des visuels des clips proliférants, le tout avec le plus d'effet possibles, reflètent la performance des nouvelles technologies capables de gérer des millions de données à la fois. Le logiciel 3D Blender est capable de générer des millions de faces, comment ne pas être curieux de tester, d'en faire trop ? La {Fig.72} est un bon exemple de cette idée. La chanson *money machine* (2019) des 100 geeks, déjà reconnue pour avoir poussé les curseurs à l'extrême (rythmes, effets, pitchs, etc.), trouve ici une version « accélérée », selon le principe du *Nightcore* qui consiste à augmenter le tempo d'un morceau existant. Cela montre qu'il est possible d'aller « encore plus loin que l'excès ». L'image de couverture reflète parfaitement cette esthétique.

Une esthétique de « l'hyper » qui n'est pas sans rappeler certains clip comme celui de *EMOGUCCISTAR* de l'artiste coeurco {Fig.73} {Fig.74}.

<sup>7</sup> Le règlement, *Quel son écouteras-tu en 2030 ?*, 2022.

<sup>8</sup> Gilverr, *Main d'argent*, 2021.

S'y enchainent des prises de vues réelles et des screens issus de mêmes Internet plus ou moins célèbres, le tout superposés, glitchés et dégradés. Loin d'être un manque de maîtrise, ces effets sont recherchés et voulus. Dans le clip de *Yanga Lean* de Sekkin Nedim {Fig.75} {Fig.76}, se succèdent visuels 3D ultra-lisses, prises de vues au téléphone de basse qualité, screens twitter, effets déformants, écrans cathodiques et de nouveaux, ces glitchs signatures du genre.



{Fig.73} {Fig.74} Captures du clip *EMOGUCCISTAR* de coeurco, 2024.



{Fig.75} {Fig.76} Capture du clip *Yanga Lean* de Sekkin Nedim, 2023.

L'hyper-saturation Digicore, par son effet sûr-stimulant, tend à être submersive et à atteindre un vertige propre à la fête. Mais ce principe ne suffit pas à lui seul. « *Provoquer des émotions ne passe pas que par l'esthétique, un show (...) ne peut pas être qu'une explosion de couleurs et de formes* »<sup>9</sup> expliquait Gazzola. En plus des pistes d'amélioration évoquées précédemment, l'immersion peut être atteinte par la sur-stimulation corporelle.

<sup>9</sup> Étapes, op. cit.

*Osmose*

Ainsi, les *Teledisko* que l'on trouve à plusieurs coins de rue de Berlin depuis 2016, nous donnent quelques pistes. Vues comme des boîtes de nuit miniatures, entrer dans la boîte nous coupe de toutes connexions extérieures, une action irrésoluble puisqu'on ne peut en sortir qu'à la fin de la musique. Cette entrée acquiert un aspect mystérieux où ce qui s'y passe est un secret pour l'extérieur. Par sa taille réduite, on ne fait qu'un avec la boîte. Si tant est que l'on y entre à plusieurs, des mouvements trop ample feront bouger la boîte entière. Les nombreux stickers aux murs, en plus des lumières, nous inondent d'informations. La musique est forte et fait vibrer la cabine, notre corps se fond dans le décor. Mais ce corps, que devient-il ?

Les technologies ont permis d'offrir à l'avatar une forme matérielle, par son visuel et sa voix, mais également gestuelle. Elle confère à l'avatar une sensorialité. Mais l'humain dépend encore de son corps pour éprouver sa digitalisation. Même si nous tendons à nous affranchir de la souris et de la manette, nous avons besoin de la vue ou de l'ouïe pour naviguer dans les interfaces, et nous éprouvons les sensations dans notre système nerveux. Quand une action de jeu vidéo est épique, c'est mon cœur que je sens battre fort dans ma poitrine. C'est grâce au corps que je réagis vite et que je peux jouer. Le concert, qu'il soit virtuel ou physique, se vit par le corps. Le designer doit se saisir pleinement de cette dimension qu'ils construisent une expérience numérique ou sonore.

« Éclate la tête du DJ dans l'caisson. »<sup>10</sup>



{Fig.77} {Fig.78} {Fig.79} {Fig.80} {Fig.81}  
Photographies personnelles des *Teledisko*, Berlin, 2024.

Néanmoins, l'hybridation des supports perturbe l'expérience sensorielle et l'ancrage du corps dans l'environnement. Par exemple, lorsque Nintendo crée des manettes en formes de volants pour jouer à Mario Kart, ils offrent une nouvelle couche de réalité. Néanmoins celle-ci ne demeure qu'un simulacre, car, comme le montre Florence de Méredieu<sup>11</sup>, il existe dans toute pratique une distanciation par l'outil. L'exemple du portillon de Dürer {Fig.82}, lui permet ainsi de montrer comme l'usage d'instrument éloignait le peintre de sa toile, tenant les artistes et le public à distance du charnel pour « *les maintenir dans la fiction purement reproductive d'un simulacre du réel* »<sup>12</sup>.



{Fig.82} *Le dessinateur du lutin*, par Dürer, 1471-1528.

<sup>10</sup> wasting shit, *rer B* freestyle, 2023.

<sup>11</sup> Florence de Méredieu, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain*, Larousse in Extenso, 750 pages, 2019.

<sup>12</sup> ibid. p437.

« On ne s'immerge pas dans l'architecture d'un bâtiment, que l'on parcourt avec les *sensations* qui sont semblables à celles d'un parcours « *réel* », de la même manière qu'un pilote s'immerge dans l'espace de son jet et dans le ciel qu'il traverse ; les *conditions* sont différentes et les *buts* recherchés aussi. »<sup>13</sup>

### Fantômes

Ainsi, comment réduire cette distanciation pour être pleinement à la réalité de l'expérience ? L'interaction entre le son et le mouvement permet de créer des illusions bien plus significatives que si elles étaient maîtrisées et pré-définies, comme sur un écran. Lors de son travail pour la performance *Eternal Return*<sup>13</sup> {Fig.83} {Fig.84}, mêlant danse, science et images, Mercier fait l'expérience de l'illusion de la multiplication des deux danseuses, créée par le mouvement circulaire de la projection, qui génère des ombres.

Un heureux hasard qui n'aurait selon lui pas pu être prévu, mais uniquement observable par les essais dans l'espace, et sous certains angles. Le temps et l'espace jouent alors un rôle crucial et soulève un point clé : avec le numérique, que devient la pratique live ? J'ai pu moi-même observer un changement. En effet, depuis petite, je pratique différents instruments de musique. Ma préférence allant pour la batterie, que j'ai pratiqué une dizaine d'années. Le simple fait de jouer permet de me détendre et de me rendre plus joyeuse, et j'apprécie m'exercer en groupe, car c'est un exercice de partage, de hasard, et d'improvisation. Mais à chaque fois que je dois me produire en public, je sens que l'enjeu du spectacle a changé. Concevant qu'il suffirait de m'enregistrer plutôt que de refaire les mêmes gestes, je m'interroge parfois sur le sens de cette activité. Dans son article *La musique enregistrée a-t-elle condamné la pratique instrumentale ?*, Mathilde Simon évoque le point de vue du compositeur Raphaël Imbert :

« convaincu que la musique créée à partir de sons *enregistrés* est forcément plus « *passive* » que celle générée par la précision du *geste humain*, et moins à même de générer cet effet choral qui permet à *l'auditeur* de se sentir *impliqué* au même titre que l'*interprète*. »<sup>14</sup>

À cette image, lorsque Travis Scott performe sur Fortnite, ce n'est pas lui mais son avatar qui est « présent ». Il n'est même pas possible de savoir s'il le contrôle en direct, où s'il s'agit simplement d'une vidéo pré-enregistrée, d'un vocaloid automatisé. « *Face à la machine, le joueur se fait l'opérateur de son propre divertissement* »<sup>15</sup> disait Douglas Hoare. Le « live » est-il perdu ?

<sup>13</sup> A. Cauquelin, *Le site et le paysage*, Paris, PUF, coll. « Quadrige », 2002.

<sup>13</sup> Présenté en 2024.

<sup>14</sup> Mathilde Simon, *La musique enregistrée a-t-elle condamné la pratique instrumentale ?*, Usbek & Rica, p169, 2024.

<sup>15</sup> Douglas Hoare, op. cit., p14.



{Fig.83} *Eternal return*, photographies Quentin Chevrier, 2024.



{Fig.84} *Eternal return*, photographies Quentin Chevrier, 2024.

# SOMACORE

## Peau et Pixels

Le spectacle « Piano Piano » de Babx et Adrien Mondot, auquel j'ai assisté au 104 fin 2024, commence par une poétique interaction entre des projections au sol qui semblent réagir en direct à la musique jouée par le pianiste {Fig.85} {Fig.87}. Ainsi, ce sont les gestes du joueur de piano qui régissent ceux les visuels. Celui-ci, au centre de la pièce, reste au-dessus des images. Il reste l'élément principal. Le numérique n'est ainsi qu'un ajout, qui vient soutenir le geste et la performance, et augmenter l'instant, la pratique live. Sur le côté de la scène, Mondot, visible du public, orchestre en direct cette synchronisation. Puis, il quitte sa place pour se mettre à danser, et les projections continuent de réagir à ses mouvements. Le système semble être devenu autonome. Le technicien devenu danseur s'équipe également d'une boule en verre, qu'il fait doucement glisser au rythme de ses gestes {Fig.86}. Ici, la technologie soutient le live, augmente la réalité présente en gardant son caractère éphémère. Le danseur ne reproduira pas les même pas, la boule ne glissera pas au même rythme, et les projections ne réagiront donc pas de la même manière.

Cette question de l'accessoire rappelle le travail de l'artiste et danseuse Loïe Fuller. En utilisant des éléments physiques comme le costume ou des systèmes technologiques comme des projections, elle proposait une forme de métamorphose permettant de créer de nouveaux états de corps augmentés. Aujourd'hui, les concerts et autres événements, les objets connectés font corps avec la foule. Les smartphones filment en direct, le flash remplace le briquet, et ont équipé même les spectateurs de bracelets lumineux réagissant à différents événements. Dans un concert de Coldplay par exemple, la couleur et le rythme s'adaptent à la musique, et lors de la *League of its own*, c'est la victoire ou les mouvements épique qui dictent ces changements. Les spectateurs sont ainsi équipés de prothèses, qui augmentent leur expérience, et dont nous pouvons questionner l'utilité.



{Fig.85} {Fig.86} {Fig.87}  
Photographies du spectacle *Piano Piano*  
par Babx et Adrien Mondot, ns.

## Alternate Reality

**Vous rappelez-vous de «Pharos», l'expérience du rappeur Childish Gambino évoquée plus tôt ? Loin de se limiter à un tweet, l'expérience a été une véritable interaction entre live et technologies. Si le show était instrumental, il s'accompagnait de créations en réalisés virtuelles projeté dans le dôme, englobant les spectateurs comme les performeurs. En 2018, une seconde édition a été lancée, conçue en partie sur Unreal Engine. Une expérience décrite par Andy Blondin sur le site d'Unreal comme un moment d'harmonie<sup>1</sup>. Les visuels, contrôlés en temps réels, interagissent avec Unreal via un contrôleur midi, afin que la synchronisation des graphismes soit parfaitement alignée avec la musique et les autres effets visuels. La puissance de l'expérience repose notamment sur la création de différents mondes virtuels pour chaque chanson, permettant ainsi une complémentarité des images, du son et du sens.**

Le spectacle aurait pu s'arrêter à l'application et au festival, mais David Glove<sup>2</sup> élargit ses horizons. En 2016, à la suite des concerts, est dévoilée une vidéo 360 et une application VR. Cette dernière invite les fans dans un voyage de 12 minutes, dont le départ se trouve dans une réplique du concert, et la fin dans un monde imaginaire. Un véritable voyage entre réalités. L'un de ses tableaux rappelle une scène évoquée précédemment dans ce mémoire, capturant une danse avec des squelettes. La scène finale nous approchent au plus près d'un hologramme du rappeur, en train de chanter. Un choix fort et assumé, puisque des technologies comme la Kinect ont été utilisées pour rendre les gestes aussi réalistes que possibles. Si toutes l'expériences à su se saisir des nouvelles technologies pour servir le spectacle, le dôme a :

**«fonctionné comme une gigantesque expérience de réalité virtuelle partagée pour des milliers de personnes.»**

<sup>1</sup> « Nous sommes tous corps à corps dans ce dôme de 3 000 personnes et nous sommes tous dans ce monde, chaque élément se mouvant en harmonie, nous vivons un voyage ensemble. » (traduit de l'anglais) <https://www.unrealengine.com/en-US/spotlights/childish-gambino-mesmerizes-fans-with-real-time-animation>.

<sup>2</sup> Nom de Childish Gambino.

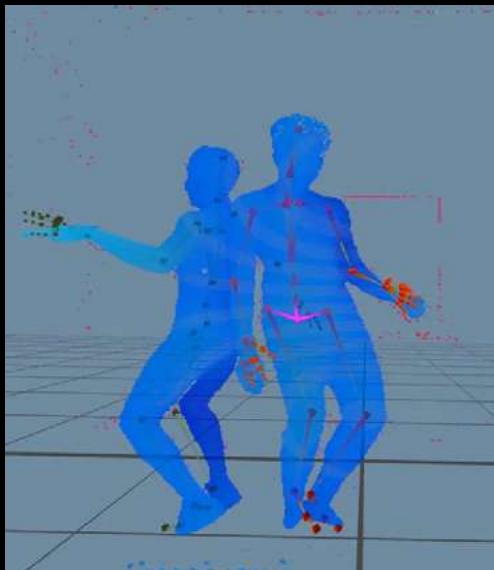
<sup>3</sup> Citation traduit de l'anglais, <https://www.radiodesign.co.uk/projects/pharos/>, consulté le 18 janvier 2025.



{Fig.88} *Pharos*, Crédit image Wolf + Rothstein, 2018.



{Fig.89} *Pharos*, Crédit image Wolf + Rothstein, 2018.



{Fig.90} {Fig.91} {Fig.92} {Fig.93}  
Images du Case study de Pharos par le studio Radio Design, sd.

« Otherkin *mi-humain*,  
c'est comme j's sortie de la terre. »<sup>4</sup>

*Prothèse*

Une autre facette intéressante de cette expérience est son incitation en « *no-phone zone* ». L'aventure a ainsi peu été documenté un choix qui a participé à renforcer le mystère qui l'entoure. À cet image, de nombreux artistes refusent aujourd'hui l'utilisation des smartphones dans les salles, répondant aux nouveaux modes de consommation de ces expériences. Pourtant, le partage sur les réseaux de l'album qu'on écoute, du rewind de l'année ou des vidéos prises lors des concerts, font partie pour les spectateurs des expériences musicales, à l'image du corps palimpseste. Ainsi, nous devons comprendre la relation de l'individu Digicore à sa prothèse. En nous empêchant de nous digitaliser, en faisant de notre téléphone un outil d'exposition utile à l'expérience ou en l'interdisant complètement, on redéfinit le rapport à l'espace et au temps. Mais est-ce vraiment une décision positive à l'expérience ?

**Une audience *chronically online* pourrait être insensible à ce format, qui ne se *synchronise* pas avec leur *réalité* et leur façon de *ressentir*.**

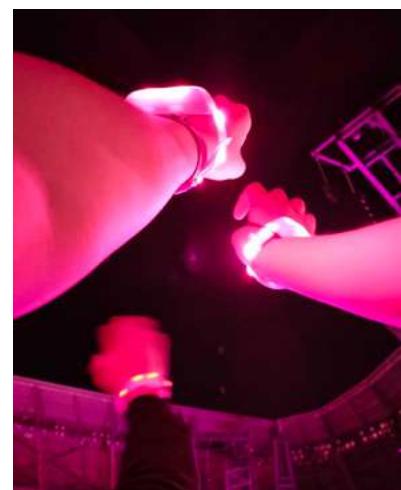
« O émotions dans ma tête (...)  
J'suis sur mon téléphone  
dans ta fête. »<sup>5</sup>



{Fig.94} Photographie d'un concert de Coldplay, 2024.

Le groupe Coldplay propose un entre-deux. Pour une seule de leur chanson, le téléphone est interdit. Cette courte coupure évoque l'idée d'un moment de pause et de concentration dans un quotidien hyper-connecté. Un moment dédié à l'instant présent, à l'image de la musique live. Celà amène également l'idée d'un moment privilégié auquel seul le public sur place a accès. Mais ici le sevrage n'est que temporaire et donc plus facile à supporter. C'est aussi un effort collectif impliquant tous les spectateurs, avec des techniques de réappropriation des objets connectés et des pauses soigneusement réfléchies dans leur synchronisation. Durant cette même tournée, le groupe a mis en place différents dispositifs propres à créer ce sentiment d'effort collectif.

Depuis 2022, ils tentent de réduire l'impact écologique de leurs concerts. Pour se faire, ils installent notamment une piste de danse cinétique générant de l'électricité grâce aux sauts du public, sur des dalles conçues à cet effet. En mettant de côté le bénéfice énergétique, cette mesure incite le public à générer du mouvement. Et cela ne concerne pas que les personnes présentes sur ces pistes. En effet, le reste de la salle, témoin de cet effort, qui mériterait d'être requalifié puisqu'il prend finalement une dimension amusante, se sent impliqué dans le mouvement collectif. Cette simple zone réactive permet d'intensifier le mouvement et le sentiment de « corps ». Bien que difficile à appliquer à l'expérience du concert, un système sonore adaptatif pourrait influencer les mouvements de la salle. En réagissant à une augmentation des gestes, à un placement en arrière ou en avant, il impliquerait le public et soutiendrait l'immersion par l'interactivité.



{Fig.95} {Fig.96} Photographies d'un concert de Coldplay, 2024.

<sup>4</sup> Ptite soeur, Gemroz, CAPGRAS (‘’) DELUSION, 2022.

<sup>5</sup> snOrunt, que pour elle, 2021.



### Nexus

La designer Alice Sanz, qui travaille au studio Iregular et s'intéresse à la relation du son et du corps, m'expliquait l'importance d'un dialogue interactif créant des « boucles rétroactives ». Les actions de l'utilisateur entraînent une réponse qui impulse une nouvelle action, par la création de surprise, de nouveau et de hasard, crée un sentiment plus fort d'immersion. Anne Cauquelin supposait la même nécessité interactive; « *L'image immersive attend notre action pour y répondre en retour. Un dialogue s'engage, où nous sommes impliqués à titre d'auteur et non plus de spectateur.* »<sup>6</sup>. Nous avons vu avec l'exemple du Z-event que le spectateur face à l'écran peut se sentir impliqué par le point de vue des streamers. Néanmoins, cela s'applique également par sa participation au chat<sup>7</sup>. En dictant et en réagissant aux actions du streamer, ils co-produisent le spectacle. Un message peut provoquer une nouvelle action, qui provoquera elle-même de nouveaux messages. Nous sommes dans le même principe de boucles rétroactives propres à créer un sentiment captivant chez le spectateur, qui oublie pour un temps qu'il se trouve chez lui, et non dans la projection qu'il regarde.

Sanz transpose cette logique à son travail autour de la *danse*, insistant sur l'importance de ne plus considérer l'interface comme un simple *outil* mais comme un *partenaire*.

<sup>6</sup> A. Cauquelin, op.cit.

<sup>7</sup> Nathan Ferret, op. cit., p63.

Une idée qui peut selon moi être reliée aux intelligences artificielles qui provoquent, justement, parfois trop d'illusion au point de nous faire oublier leur caractère d'outil, et ceux grâce à ce même effet de dialogue interactif.

Dans la Digicore, cette friction entre outil et produit du hasard est très présente par des sonorités qui buggent et qui sont souvent inattendues. Comprises et maîtrisées par le rythme, les « erreurs » n'en sont plus à proprement parler. À cette image, la machine pose la question de sa capacité créative. Si les IA se nourrissent de banque de données toujours plus large, elles finissent pourtant par reproduire des similarités à défaut d'apporter de l'inattendu. Certaines images sont d'ailleurs le reflet de ce que j'ai appelé « *l'IA Core* », une esthétique propre à chaque programme d'IA créative qui les rends reconnaissables. Il faudrait donc admettre que toute nouveauté est susceptible d'être absorbée avec le temps, tout comme les subcultures. Cela ne signifie pas pour autant qu'elles ne doivent pas voir le jour. À l'image des bulles de champagne, elles apparaissent et s'évanouissent, et c'est précisément ce qui fait qu'elles pétillent.

Dans un monde hyper-connecté, de nombreux individus évoluent au sein d'un paysage sonore inédit, avec des besoins renouvelés, mais toujours cette envie immuable de faire la fête — autrement, différemment. Si la technologie amplifie l'expérience par des scénographies spectaculaires, ce sont la narration, la communion humaine et les sensations physiques qui donnent tout leur sens à l'expérience, à l'instar d'un film où la beauté de la 3D ne saurait compenser l'absence d'une histoire captivante.

Saturée d'informations, notre époque exige une réflexion qui dépasse l'écran pour capter l'attention des nouvelles générations. Il ne s'agit plus seulement de projeter des visuels ou des ambiances sonores percutantes, mais d'orchestrer une scénographie totale où chaque détail ; lumière, son, accessoires ; contribue à une expérience cohérente et engageante. L'enjeu est de saisir cette connexion quasi compulsive, tout en invitant à décrocher de l'immédiateté numérique. De tendre vers une symbiose entre les mondes physique et virtuel, où l'individualité de chaque spectateur s'efface au profit d'un moment collectif, presque organique, où la foule ne fait qu'un.

Le concert pourrait rester ce moment inattendu, intraduisible, hasardeux, préservant ainsi toute sa dimension festive. Arnaud Idelon, co-fondateur du Tiers Lieu du Sample évoqué précédemment, propose<sup>1</sup> que dans le manque de fête ressenti au moment du Covid « se lisait plutôt un manque de l'altérité, de la surprise »<sup>2</sup>. Ainsi, c'est peut être la recherche de nouveauté et de rupture avec le quotidien qui est propice à la fête. Un positionnement anti-nostalgique nécessaire à construire le futur.

Dans mes expérimentations, je cherche à concevoir des interactions réactives, en quête d'une expérience utilisateur marquante. Mais le spectaculaire néglige parfois l'espace nécessaire à la déstabilisation, au détournement et à l'appropriation par le vivant. Peut-être que mon rôle de designer est justement de créer ces brèches, de favoriser des interstices où le spectateur peut s'approprier l'expérience, où la fête redevient un moment imprévisible, loin de toute automatisation.

<sup>1</sup> Radio France, *Politique de la fête, selon Arnaud Idelon*, Décembre 2024

<sup>2</sup> ibid

# ANNEXES

## Mémoire



# ALICE Sanz

Extrait d'un échange.

## *Sur les publics hyper-connectés*

S : Tu as des personnes qui vont être vraiment dans une posture d'opposition par rapport à tout ce qui est technologie, projection, téléphone, tout ça. Puis, tu as d'autres personnes qui vont avoir la capacité de développer de l'empathie avec des outils qui sont comme hyper, ce que tu pourrais qualifier de virtuel, ou comme hyper abstrait, ou comme hyper digital. (...) Tout dépend du *crowd*. Jusqu'où ils peuvent aller dans une forme d'*embodiment*... une « corporeisation ». Comme tu dis que des fois, les gens, ils demandent, n'ayez pas leur téléphone, enlevez vos téléphones pour le concert, puis que ça leur crée un manque de connexion. (...) Ce lien techno, ce cordon ombilical numérique, il est vital pour eux. L'idée, c'est pas de leur dire « débranche et fais du yoga » (...), mais plutôt d'exploiter ce qui leur est familier pour les amener ailleurs.

## *Sur l'interactivité*

S : L'interactivité, c'est quand tu vas réussir à créer un dialogue avec une entité technologique. Dans le sens, c'est pas juste, « je bouge, ça suit » ou « je parle, je m'entends. » C'est un vrai dialogue avec une entité technologique, une boucle de rétroaction : ton action déclenche une réponse, et cette réponse te pousse à réagir à nouveau. C'est ce qui crée l'immersion. (...) C'est un ping-pong : tu donnes une impulsion, et l'autre—machine, système, peu importe—te répond, mais pas en t'imitant. Il y a un décalage, une surprise. Ça traduit ton action sur un autre plan. (...) C'est ce qu'on explore au Studio Iregular : comment garder l'utilisateur actif dans l'interaction, en ajoutant toujours une part d'aléatoire, une règle qu'on croit maîtriser mais pas totalement. (...) Et c'est là la différence entre est-ce que c'est un outil ou... Comme, hotoshop, tu cliques, hop, ça fait une image là, hein. Ou est-ce que ça devient une espèce de partenaire de jeu ? Et c'est là-dedans que ça va être intéressant.

## *Sur le mouvement*

S : La relation au son, par exemple, dans un projet avec une chorégraphe à Montréal, « Diorama » (...) On a travaillé sur l'impact du son sur le mouvement avec des capteurs infrarouges. Si tu t'approches ou t'éloignes, ça déclenche un son, mais ce n'est pas physique, c'est un faisceau lumineux. (...) Mais, comme, avec un objet comme un masque lourd, le son et le poids influencent directement le corps. (...) Le corps réagit à l'objet physique, à son poids, à la gravité, ce qui modifie le mouvement. (...) Quand on travaille avec des outils comme des capteurs de distance, l'impact est moins direct. (...) C'est un peu comme Loïe Fuller, je sais pas si tu connais ? (...) une danseuse du 19ème siècle qui utilisait des bâtons avec des tissus. Elle jouait avec la lumière et le poids de ses costumes, transformant son corps grâce à l'objet. Ça influençait totalement son mouvement, comme pour un humain « augmenté ».

## *Sur l'imaginaire*

S : Quand j'ai fait ma recherche avec les danseurs, j'avais comme trois types de profils. (...) Il y en a une qui considérait vraiment la projection juste comme un outil. Son rôle, c'était de montrer la performance de l'outil, de s'assurer que ça marche. Fallait qu'elle soit au bon endroit, que le système réagisse bien, que tout fonctionne. Elle était en charge de faire marcher la machine, puis ça créait beaucoup de tensions, parce qu'elle se sentait responsable du système. Elle n'était pas du tout dans l'exploration créative, émotionnelle, etc. (...) L'autre, elle, est complètement rentrée dans un narratif. Pour elle, la projection, c'était un double d'elle-même, elle dansait avec, elle rentrait dans, comme, un dialogue avec cette entité. Tu sentais vraiment qu'il y avait une part d'imaginaire, une sensation de « on est dans le même monde ». (...) Ce que je veux dire par là, c'est que dans les outils interactifs que tu veux développer pour ces concerts-là, il ne faut pas juste aller chercher la performance technologique, du genre « c'est super précis, ça capte tout, ça réagit bien ». Il faut aussi penser au narratif : c'est quoi cette projection ? Qu'est-ce que ça représente ? Dans quel monde ça amène le public ? Parce que ça, ça crée un ancrage, ça ouvre une porte imaginaire où les gens peuvent vraiment entrer, déambuler, puis se laisser porter.

## *Sur Fortune*

S : Fortune, c'est comme, un écran LED dans la rue qui réagit à tes mouvements. Le défi était de rendre l'interaction claire pour tout le monde, peu importe qui passe devant l'œuvre, que ce soit un enfant, un adulte, ou une personne en situation d'itinérance. (...) Le but était que peu importe ton mouvement, il y ait une réponse visuelle et sonore intéressante. (...) C'était aussi un gros défi technologique, comme, il fallait que le système soit précis, sans glitches, et qu'il puisse reconnaître toutes les tailles de personnes. J'ai invité des danseurs à tester l'œuvre et on a observé comme, que, même si les mouvements étaient très variés, tout le monde réagissait différemment à l'installation. (...) mettons, je donne un exemple, j'avais un petit garçon qui était comme hyper énervé (...) Et là, il arrive devant l'œuvre et il commence à faire comme sur ses mouvements de petit enfant excité, à faire des mouvements presque de tai-chi après avoir vu la réaction du système. Ça a montré que l'œuvre pouvait être appropriée par n'importe qui, même sans attente de mouvements spécifiques. (...) Et ça, c'est vraiment une victoire pour nous : on a conçu cette œuvre pour que tout le monde puisse l'explorer à sa manière. Quand on parle de « non-danseurs », on a parfois tendance à glorifier le danseur professionnel. Mais au final, tout le monde a un corps, tout le monde peut bouger, et l'important, c'est comment on amène les gens à interagir. (...) Le plus beau, c'est que les non-danseurs, qui n'ont pas de cadre technique, créent souvent des mouvements inattendus, et ça c'est génial. C'est de l'imprévu, du « random », et c'est ça qui est chouette.

# KÉLIT Raynaud

Extrait d'un échange.

## *Sur la matière*

K : Récemment j'ai pris ce truc de V-jing et d'essayer de garder ces mêmes logiques de temps réel que j'essayais d'avoir avec Unreal par exemple en tant que moteur de jeux vidéo (...) et de me dire comment je peux sortir du format 3D pour aller vers quelque chose qui soit plus proche d'une espèce de sampling visuel, de récupérer des vidéos que ce soit de caméras en direct, de vidéos que j'aime bien, d'Internet, d'extraits de jeux vidéo, de found footage, des trucs à la con, et d'arriver à mélanger tout ça sans avoir à galérer à créer tout sur mesure avec des trucs rendus qui ne correspondent pas spécialement en plus à ma façon de travailler, d'avoir un accès à un nombre de matières que je viens connecter à plein d'endroits différents, des trucs qui sont récupérés, qui sont... en direct, comme je te disais, ou même quelques-uns faits sur mesure, et de me dire ok, ben là, vas-y, j'ai un petit contrôleur, mon objectif, c'est de faire en sorte que ça matche à peu près avec la musique de l'artiste pour qui je fais ce set.

## *Sur la Kinect*

K : Il y a eu une époque où j'ai juste fait des trucs très simples avec une Kinect, notamment pour Silver à la Rêves Party, où j'avais juste mis une caméra Kinect posée sur le DJ Boost. Une Kinect, c'est basiquement une projection de rayon infrarouge sur une personne et ça fonctionne comme un sonar. Ça peut te donner la position, et c'est comme ça que tu recrée derrière un nuage de points ou des coordonnées 3D. (...) Tu voyais les DJs qui mixaient et juste leur silhouette qui tournait en noir et blanc derrière eux. (...)

## *Sur la notion de jeu*

K : En fait, je pense qu'on n'y réfléchit même pas tant que ça. Après, c'est peut-être aussi nos intuitions. Même toi, le fait que t'arrives à relier ça avec justement de l'événement, du jeu vidéo et tout, c'est parce que ça fait partie de notre culture. Donc, on réapplique peut-être un peu aussi ces codes trop réfléchis, et ça fait grave sens. Mais encore une fois, (...) je pense que cette notion de jeu est très centrale. Et je pense qu'à partir du moment où elle n'est plus là, ta pratique elle est un peu « sainte » pour toi aussi, si c'est pas du jeu en soi.

## *Sur la création*

K : Il existe plein de façons aujourd'hui de faire des visuels intéressants en utilisant les outils en temps réel qu'on a (...) C'est comme ça qu'on peut proposer des choses visuellement intéressantes et libres, sortir du visuel de festival avec des tunnels et des kaléidoscopes, pour aller au-delà des nuages de points et des trucs poétiques. En fait, il faut vraiment avoir quelque chose d'intéressant à raconter. Parce qu'au final, c'est une position, mais les outils numériques restent des outils. Et si tu veux raconter des choses derrière, c'est aussi un travail d'écriture de référence, et d'autant plus dans le domaine de l'improvisation, je pense. Donc ouais, je pense que c'est aussi davantage un truc de philosophie de création que de technique, parce que les outils sont les outils, et qu'ils sont remplaçables, améliorables, et tu peux aussi les concevoir toi-même. (...) je pense que cette porte, ouvrir du Unreal pour faire de la caméra en direct, de l'environnement en direct qui peut être influencé par la musique, autrement que par des effets audio réactifs un peu basiques, mais avec une vraie narration et tout, je pense qu'on a tous les outils pour faire ça aujourd'hui. Alors autant s'en servir. Et puis c'est amusant. Je pense que garder aussi cette notion d'amusement et de jeu, elle est hyper importante. Sinon, tu deviens un peu l'horrible technicien de festival. Allez hop, j'ai mon patch de VJing tout prêt, et ma banque d'assets...

## *Sur la cam 360*

K : Je me suis beaucoup reposé sur ce set – celui de la Gaïté –, sur l'utilisation des caméras. Et notamment la caméra 360, où, à la fin du set, en fait, le fait qu'elle soit... Ça donnait pour moi la sensation d'ouvrir la salle. Et c'est un peu, je le vois un peu comme un cheat code, mais les caméras, en fait, c'est trop bien, parce que tu fais bosser le public et les lumières à ta place. Et en fait, du coup, tu leur laisses la possibilité de naturellement t'aider, sans s'en rendre compte, et de créer une espèce de relation avec eux, où du coup, « Ah tiens, on est dans l'écran, vas-y on va bouger. » Et ça peut donner encore un peu plus d'envie de se donner. Si l'ingé met une lumière d'une telle couleur, bah l'écran, il va être accordé automatiquement. Donc, c'est un cheat code aussi pour moi. Et en plus, le fait qu'il y ait la caméra 360, bah du coup, ça donne un peu une perspective et tout comme ça.

## *Sur la salle 360*

K : Mais sur ce que tu disais sur les écrans, je suis d'accord, et c'était presque trop d'écrans en fait. Il y a plein de moments. Et d'ailleurs, c'est un truc que Yumé m'avait dit au début : « Ah ouais, tu vas voir, quand ça s'allume, ça peut un peu éclairer la salle et tout. Donc si on arrive à rester le plus noir possible, c'est pas mal. »

# SÉBASTIEN Mercier

Extrait d'un échange.

## *Sur différentes salles*

M – Le seul truc marrant, c'est qu'on avait taffé sur un festival avec 22 artistes, un festival de zouk. (...) On avait repris le visuel de l'affiche, un coucheur de soleil, et dans TouchDesigner, on avait recréé une scène où, quand l'artiste entrait, ça zoomait dedans. Derrière l'horizon, son nom apparaissait, et tout au long de la soirée, le soleil se couchait imperceptiblement, avec les couleurs qui changeaient. Au dernier artiste, il y avait des étoiles. Ce genre de concept, ça donne envie de réfléchir à des idées qui résonnent avec l'événement. (...) Mon live audiovisuel à House of Digital Art, à l'île Maurice, c'était complètement différent. Résidence de deux semaines dans une salle 360, accessible qu'après 17h quand le musée fermait. On bossait de 17h à minuit ou plus. Là, on créait pour l'espace, notre propre musique pour les visuels, et inversement. (...)

R – C'est plus un défi (...) qu'avec des écrans plats ?

M – Pas vraiment un défi, mais ça prend plus de temps. Un écran classique, c'est comme à la maison, tu mets un imac, un deuxième écran. Mais en 360, comme à la résidence à Chaillot où on projetait sur des tissus, c'est autre chose. Ce qui m'intéresse, c'est sortir du format imposé, du 16:9, où le support précède la création. En sculpture ou installation, tu choisis la forme adaptée, alors qu'en numérique, on te donne un écran rectangulaire et tu dois composer avec. Avec des installations atypiques, il y a une vraie réflexion sur le numérique et l'espace, au lieu de juste poser un écran sur un mur. C'est rare, donc quand une install marrante se présente, tu mets toute ton énergie dedans. (...)

R – (...) Du coup, à un moment, t'as taffer dans un château, c'est ça ?

M – Ouais, Sonoka. (...) Et t'as une texture de mur qui n'est pas la même. J'avais aussi fait une carrière souterraine, et avec la projection, c'est pareil : la lumière ne tombe pas sur un écran blanc, mais sur la couleur, la texture, le relief du mur. Plutôt que d'essayer de gommer ça, autant y répondre. Sinon, pourquoi projeter sur un château, autant louer un écran. (...) Réfléchir à ce que ça signifie de mapper sur un château, il est là depuis... je sais pas, le XI<sup>e</sup> siècle ? Sémantiquement il y a un truc qui est intéressant en fait, rien que dans l'acte de s'en servir comme surface de projection.

## *Sur Eternal Return*

M – C'était un projet avec deux chorégraphes danseuses ukrainiennes où le cycle répétitif changeait à chaque fois, avec des éléments qui apparaissent ou disparaissent. (...) Il y a un moment où elles passent entre les projecteurs, créant des ombres mouvantes, et tu ne sais plus combien de personnes il y a, ça crée un effet particulier, comme des particules. Ce visuel, on ne pouvait le trouver qu'en le faisant, c'est super riche.

## *Sur les téléphones*

M – Moi, ça me dérange pas qu'ils filment, je trouve ça valorisant. C'est bête, mais ça montre que les gens se laissent porter. Ça montre qu'il s'est passé quelque chose assez stylé pour qu'ils aient envie de filmer. En tant que performer, c'est super intéressant de voir ça, de revoir les moments filmés dans les stories, et de noter les morceaux ou visuels qui n'ont pas été captés. C'est une forme d'interaction, une sorte de nouveau « like » en direct, une nouvelle manière d'applaudir. (...) Ça pourrait aussi être fait avec le public, par exemple, avec leurs téléphones qui génèrent des sons pendant un concert. Chloé, une DJ, a testé ça; Et du coup, c'était l'idée de jouer avec ça et d'avoir aussi ce live un peu à double sens du son qu'elle fait et du son fait par le public.

## *Sur l'enregistrement*

M – Un live, c'est un moment unique, (...) moi, 90% du temps, il n'y a aucune trace. J'ai fait plein de lives sans enregistrement, et c'est ça que j'aime. Contrairement aux visuels, où tout doit être documenté pour mon travail, la musique, je la prends différemment. Le principal, c'est que moi, je m'amuse, que les gens dans la salle, ils kiffent, et après, bon bah, fallait être là, quoi. C'est aussi un peu ce qui est marrant. C'est comme... Le jazz ou quoi, t'as un truc d'improvisation, c'est jamais deux fois la même performance, et au-delà de ça, moi, j'aime bien ce truc de tension, de pas savoir ce que ça va être. C'est ça qui rend le moment un peu spécial, (...) Mais je n'ai rien contre le fait d'enregistrer (...). Ce que je préfère, c'est que chaque live soit un moment neuf, imprévu, plutôt que quelque chose de figé ou rejoué.

## *Sur l'adaptabilité*

M – C'est super dur à prévoir. À chaque live, j'ai des surprises. Quand je fais un live audiovisuel, j'ai une structure en tête (...) Pour les VJ sets, c'est différent. Je prépare des visuels en me disant que ça va être trop bien, et parfois... ça prend pas du tout. Aucun effet sur la salle. Puis je teste autre chose et, là, ça fonctionne, les gens réagissent. (...) C'est pour ça que, pour Sonoka, j'avais préparé une quinzaine de scènes différentes. (...) Impossible de prévoir à l'avance, surtout pour un DJ set : même en écoutant les mixes d'un artiste, tu sais jamais vraiment comment ça va rendre. Tout joue : l'heure, l'ambiance, l'énergie du public... (...) J'aime bien cette adaptabilité, (...) je veux pas imposer un visuel qui ne fonctionne pas. Si ça marche pas, autant passer à autre chose pour que les gens kiffent. (...) Dans mes lives, je préfère que les gens s'amusent plutôt que d'être impressionnés par la technique. (...) Faut que ça soit intéressant pour les gens, faut qu'ils puissent comprendre, connecter, (...) c'est vraiment le truc principal pour moi. Le côté nerd, c'est pour moi. (...)

## *Sur les clubs virtuels*

M – T'avais eu l'anecdote avec JB et le Berghain ? En gros, (...) pour son rapport de stage, il a recréé le Berghain sur Minecraft. Il a posté une visite virtuelle sur YouTube, mais comme il n'avait pas le droit de prendre des photos dans le club, la vidéo a fait le buzz. Le Berghain l'a contacté pour supprimer la vidéo. C'est dommage, j'aurais bien voulu la voir. Ensuite, il a aussi recréé le Grissmüller, un autre club fermé à Berlin, sur Minecraft, pour organiser une rave virtuelle. Il y avait du son synchronisé, des DJ et des effets lumineux programmés. Je trouve ça génial, l'idée de recréer des lieux disparus ou inaccessibles dans un espace virtuel.



# LEXIQUE

## Synthétiseurs

Instruments électroniques capables de générer et de modifier des sons de manière artificielle, souvent à l'aide de traitements informatiques. Ils jouent un rôle central dans la musique électronique et les esthétiques numériques.  
*(Encyclopædia Universalis)*

## 808

Son percussif aux basses fréquences profondes et résonnantes, emblématique de la grosse caisse du Roland TR-808, une boîte à rythmes devenue iconique dans le hip-hop, la trap et l'électronique.

## Prod

« Derrière le terme anglais \*beatmakers\* se cachent des artistes qui composent la partie instrumentale d'un morceau, appelée prod, composition, beat ou encore instru, sur laquelle le rappeur vient poser son texte. » (Cynthia Tayet, *\*Beatmaker, la face cachée durap\**, 2020, Médium)

## Beat

Motif rythmique répétitif formant la base d'un morceau, généralement structuré par la batterie ou des percussions électroniques.  
*(Ableton)*

## Auto-Tune

Outil de correction de la hauteur des voix, utilisé aussi comme effet esthétique pour lisser ou robotiser une performance vocale.

## Streaming

Mode de diffusion permettant de lire un contenu, souvent audio ou vidéo, en temps réel sans téléchargement, en passant par une connexion internet.

## MAO (Musique Assistée par Ordinateur)

Ensemble des techniques et logiciels permettant de composer, enregistrer et produire de la musique numériquement.

## Vocaloid

Synthétiseur vocal qui génère du chant à partir de textes et mélodies, souvent utilisé dans la musique électronique.

## E-sport

Discipline où des joueurs s'affrontent dans des compétitions de jeux vidéo, avec des tournois organisés et une scène professionnelle.

## Nycthéméral

Cycle de 24 heures comprenant une alternance entre le jour et la nuit.

## Altérité

Concept philosophique désignant la rencontre avec l'autre, la différence.

## Vjing

Performance visuelle en temps réel synchronisée avec la musique, souvent utilisée en concerts et festivals.

## Grime

Genre musical britannique né dans les années 2000.

## Discord

Plateforme de communication en ligne permettant d'échanger par texte, voix et vidéo au sein de serveurs thématiques.

## Glitch

Erreur technique survenant dans un circuit électronique, un logiciel ou un jeu vidéo, créant une anomalie imprévue. Dans le domaine musical et visuel, le \*glitch\* est devenu un effet esthétique recherché, évoquant les dysfonctionnements numériques et la dégradation technologique. (*L'Internaute*)

## Mème

« Concept (texte, image, vidéo) massivement repris, décliné et détourné sur Internet de manière souvent parodique, qui se répand très vite, créant ainsi le buzz. » (*Larousse*)

## Corporisation

« Action de corporifier\*, de corporiser\* un corps fluide, de l'amener à l'état de solide (...) Action de rendre sensible, matériel; fait de prendre une forme matérielle. » (*cnrtl.fr*)





# Remerciements

À mes parents, pour leur soutien indéfectible, sous toutes ses formes.

À Mme Jamet, M. Duwa, et Mme Guillemer, pour leurs relectures méticuleuses, leurs conseils éclairés, mais aussi leurs encouragements tout au long de mon parcours scolaire. Et à M. Charpy, dont l'aiguillage sur l'étude de cas m'a permis d'explorer de nouvelles pistes de réflexion.

À Mathieu et Andrea, mon collectif, sans qui rien n'aurait été possible. Pour leur engagement, leur créativité, mais surtout pour leur amitié, bien au-delà du travail. Et à Larry, pour sa touche de malice.

À tous les intervenants qui ont accepté d'échanger avec moi et d'enrichir ma réflexion : Lolita Mang, Kélit Raynaud, Sébastien Mercier, Alice Sanz.

À Léo Meyne, pour m'avoir accompagné dans nombres des aventures qui peuplent ce mémoire, et m'avoir apporté ces moments de décélérations.

À Lise Deveze, pour son écoute patiente et ses mots justes tout au long de la fin 2024. Et à Lylou Hervieux-Deschandol, pour son soutien chaleureux et spontané.

À Carla-Marie Chapalain et Maëva Virleux, pour leur regard attentif et leurs suggestions précieuses lors de la relecture d'une partie de ce mémoire. Mais aussi à ceux qui ont apporté leur petite pierre : Léa Rubinsztajn, Antoine Liberman, Natalia Duretz, Jeanne Mottier.

À Mme Charamond, pour m'avoir ouvert l'accès à des ressources essentielles, et à Mme Filleron, pour son investissement au L.E.G.

Et à ceux qui ont pris le temps de me faire part de leurs expériences sur le serveur discord de la Rêves, @feyuu, @FEROE, @skii.wav, @zak', mais aussi Glenn Andro-Ueda, Titouan Bessonay, Clarisse, Martin Robineau et FA. Une attention particulière à Titouan Boreau, pour ses recommandations musicales et nos échanges enrichissants.

À tous les autres camarades qui ont partagé cette étape avec moi. Arthur, Eloïse, Flore, Philippe, Rémi, Zoé et Cléo. Leur bienveillance et leur humour à rendu ces années plus légères.

Enfin, à tous les artistes qui ont accompagné mon écriture, et à ceux qui sculptent des bulles hors du réel, où vivre pleinement. *Dans ces ailleurs connus de nous seuls.*

Mémoire réalisé dans le cadre du  
DSAA Design et Création Numérique (promotion 2025)  
sous la direction de Florence Jamet, Jérôme Duwa et Erell Guillemer.

*Écriture et conception*  
**Rachel Truchot**

*Papiers*  
**Old Mill Bianco 130g/m<sup>2</sup>**  
**Pergamenata Bianca 90g/m<sup>2</sup>**

*Caractères typographiques*  
**Neue Haas Grotesk by Christian Schwartz**  
**Large by Alexandre Créquer**  
**PP Mondwest by Pangram Foundry**

*Achevé d'imprimer en février 2025 à l'imprimerie Launay.*



Rachel Truchot  
DSAA DCN, Promotion 2023-2025.