

UN ÉTAT ACTUEL DE LA MUSIQUE VIVANTE
DANS LA CULTURE POPULAIRE

SPECTACLE & DÉMATÉRIALISATION

LOIC SCHWAB

ÉNONCÉ THÉORIQUE
ARCHITECTURE EPFL
2022 - 2023

UN ÉTAT ACTUEL DE LA MUSIQUE VIVANTE
DANS LA CULTURE POPULAIRE

SPECTACLE & DÉMATÉRIALISATION

LOIC SCHWAB

ÉNONCÉ THÉORIQUE
ARCHITECTURE EPFL
2022 - 2023

Le siècle passé apparaît comme une période bouleversante dans l'histoire de la musique. C'est l'arrivée de l'industrie culturelle entre autres, qui permet de démocratiser l'art, et qui le façonne en même temps pour devenir un produit de consommation. Parallèlement, les progrès technologiques changent à jamais le statut de la musique. C'est la naissance de la reproductibilité sonore et des nouveaux moyens de diffusion pour l'écoute. Dans ce contexte, si la musique continue d'être jouée en direct, elle en ressort naturellement marquée et transformée. C'est notamment le cas de la musique vivante dans la culture populaire, qui se manifeste aujourd'hui comme un produit frappant des logiques économiques et technologiques qui ont bouleversé la musique au 20^e siècle.

Dans les pages suivantes, nous évoquerons deux phénomènes en particulier - précisons ici qu'il s'agit d'une sélection non-exhaustive - qui caractérisent les conditions actuelles du *live* dans

la culture de masse. Dans un premier temps, la manifestation du *spectacle* semble aujourd'hui s'imposer dans la majorité des concerts. En effet, les logiques d'industrialisation culturelle ont façonné de nouvelles expériences d'écoute, axées principalement sur le divertissement. La démesure et la mise en place de performances innovantes apparaissent alors comme un moyen de maintenir l'attractivité des concerts, à une période bouleversée par l'apparition de l'écoute individuelle. L'autre phénomène traité est le processus de *dématérialisation* des espaces d'écoute. Avec l'arrivée de l'amplification électrique du son, les nouvelles opportunités de massification des concerts ont transcendé les échelles habituelles du *live*. D'un espace contenu et fermé, la musique s'est déplacée vers des lieux ouverts et non construits.

Ces différents revirements ont transformé l'expérience de l'écoute et les espaces de la musique vivante. L'architecture apparaît ici sous un nouveau jour, le plus souvent exploitée pour répondre au développement de l'industrie musicale. La complémentarité qui existait traditionnellement entre l'espace d'écoute et le son est

remise en question. Dans le texte suivant, il s'agit de comprendre l'évolution et le développement de ces phénomènes, du 20^e siècle jusqu'à aujourd'hui, afin de préparer l'architecture au rôle bénéfique qu'elle a encore à jouer dans le grand concert de la musique populaire.

SPECTACLE

Le caractère fondamentalement tautologique du spectacle découle du simple fait que ses moyens sont en même temps son but. Il est le soleil qui ne se couche jamais sur l'empire de la passivité moderne. Il recouvre toute la surface du monde et baigne indéfiniment dans sa propre gloire.

Guy Debord,
La Société du spectacle

Tout au long de sa vie, le compositeur allemand Richard Wagner (1813 -1883) a rejeté l'opéra traditionnel, devenu, selon lui, une simple distraction pour les riches. Son ambition est au contraire de donner une mission sociale et morale à la musique, qui dépasse les questions esthétiques. Engagé politiquement, Wagner pense que son œuvre musicale peut participer à forger une nouvelle nation et ambitionne donc de démocratiser l'opéra, en faisant de ces rassemblements une grande fête populaire, dans l'esprit des représentations tragiques de l'antiquité grecque. Selon lui, la dramaturgie devrait être une cérémonie et non un simple divertissement, afin d'élever le public vers un idéal commun. Pour ces différentes raisons, le compositeur allemand rêve

durant toute sa carrière de faire construire son propre théâtre afin d'y présenter ses opéras, dans une mise en scène qui corresponde à sa vision artistique et idéologique. En prenant le contrôle du lieu, de l'architecture, de l'atmosphère et de l'ensemble de l'œuvre musicale, il espère avoir un impact décisif sur l'expérience et la réception des spectateurs.

En 1864, une rencontre avec le jeune roi Louis II de Bavière va permettre à Wagner de passer du rêve à la réalité. Fasciné par l'œuvre et la pensée du compositeur, le roi lui propose de financer la construction d'un théâtre à Munich, uniquement dédié à ses opéras. Gottfried Semper, l'un des architectes allemands les plus influents à cette époque, est mandaté pour réaliser les plans du futur bâtiment. Malheureusement, le projet n'aboutit pas pour des raisons financières et il faut attendre plusieurs années avant qu'un autre architecte, Otto Brückwald (1841 - 1904), ne soit désigné pour continuer la conception du Festspielhaus (« salle des fêtes ») de Wagner. Entre-temps, l'emplacement a changé et se trouve désormais à Bayreuth, sur une colline bucolique à l'écart de la ville. Ce choix n'est pas anecdotique

et révèle l'attention portée par le compositeur aux moindres détails de son « œuvre totale » ou *Gesamtkunstwerk*¹. En effet, il va jusqu'à imaginer le parcours des auditeurs comme un véritable pèlerinage initiatique, puisqu'il faut d'abord traverser la campagne, puis gravir la colline, avant d'arriver à la salle de concert. Dans un premier temps, le théâtre est imaginé pour la représentation de *L'Anneau du Nibelung* (1849 - 1876), un cycle de quatre opéras très denses que Richard Wagner désire présenter comme un ensemble. Empruntée à la tragédie grecque, cette structure en quatre parties a pour ambition de fusionner le théâtre, la musique, la danse et les décors, à la manière des spectacles antiques, qui sont d'une certaine manière, les ancêtres du *Gesamtkunstwerk*. La longueur de cette œuvre oblige donc l'événement à se dérouler sur trois

I. Un *Gesamtkunstwerk* est, selon Wagner, la communion des arts visant la réalisation complète de chacun d'entre eux. Cette fusion permet d'assister à un spectacle dans lequel les frontières entre vie quotidienne et mise en scène sont confondues, pour tendre vers une esthétisation de la réalité. Le compositeur veut renouer avec un art digne, celui des grecs - c'est-à-dire un art profond et accompli par sa dimension tragique et dramatique, au détriment d'une perspective divertissante.

jours, faisant du Festspielhaus un précurseur des festivals de musique que l'on connaît aujourd'hui. Le 13 août 1876, deux ans après l'achèvement des travaux, le théâtre tant rêvé de Wagner est enfin inauguré avec *L'Anneau du Nibelung*. Malgré l'ampleur de l'événement - des célébrités du monde entier comme Tchaïkovski ou Nietzsche sont présentes à Bayreuth pour cette première représentation - c'est un désastre financier. Une nouvelle édition du festival n'a lieu que quelques années plus tard. En 1882, grâce à *Parsifal* (1877 - 1882), ultime opéra de Wagner conçu uniquement pour être joué au Festspielhaus, l'événement connaît cette fois un triomphe. C'est la concrétisation d'un *Bühnenweihfestspiel* (« festival scénique sacré »), selon les propres mots du compositeur.

« Dès qu'il a pris place, le spectateur se trouve aujourd'hui à Bayreuth dans un véritable "theatron", c'est-à-dire une enceinte construite exclusivement pour ceux qui veulent regarder [...] Rien ne vient troubler la vision qui se dirige de la place vers la scène [...] Une musique mystérieuse [...] se

dégage, comme un pur esprit, de “l’abîme mystique”. Cette musique transporte l’auditeur dans un état d’enthousiasme et de ravissement qui lui fait voir alors le tableau scénique comme l’image la plus vraie de la vie même. »¹

Dans la volonté d’élaborer une œuvre d’art totale, Richard Wagner met en place toute une série de dispositifs à Bayreuth afin d’immerger le spectateur et de contrôler l’illusion tragique de son opéra. Après la dimension du voyage initiatique suscitée par le pèlerinage vers le Festspielhaus, le public se retrouve au sommet de la colline, face à un édifice d’une imposante sobriété. La simplicité architecturale de l’ensemble - en témoigne la façade folklorique faite de poutres en bois et de briques - rappelle que le compositeur souhaite se détacher de toute ornementation superflue afin que l’attention soit tournée vers l’essentiel, c’est-à-dire l’œuvre artistique. Au signal de l’orchestre qui joue depuis le balcon de

I. Picard, Timothée. « Théâtre du Festival de Bayreuth (1873) ». *Dictionnaire encyclopédique Wagner*. Actes Sud, Cité de la musique, 2010, p. 206.

la façade l'un des leitmotivs de l'opéra programmé, le public est invité à entrer dans la salle et découvrir un intérieur d'une sobriété toute aussi saisissante. Contrairement aux théâtres traditionnels, il n'y a pas de loges et la salle ressemble plus à un amphithéâtre antique grec, avec ses rangées de sièges sans accoudoirs, disposées en éventail dans un seul parterre commun. Richard Wagner souhaite ainsi démocratiser l'opéra en supprimant toute forme de distinction sociale entre les auditeurs. Cette disposition rappelle forcément l'idéal démocratique de Claude-Nicolas Ledoux (1736 - 1806) quelques années plus tôt. Comme le suggère la célèbre gravure de l'architecte français - un œil réfléchissant l'intérieur du théâtre de Besançon - les spectateurs sont disposés en demi cercle, face à eux-mêmes et à la scène. Par ce geste, Ledoux souhaite rendre impossible l'exhibitionnisme social qui se trame derrière le rideau des loges et qui nuit à l'attention du public durant les représentations traditionnelles. Désormais, dans les nouvelles conditions du théâtre de Besançon, il affirme que « [...] on voit bien partout, on est bien vu, ce qui contribue au plaisir du spectacle et maintient la

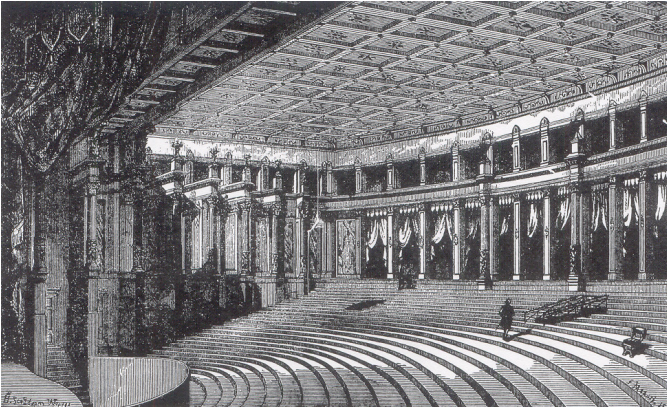


Fig. 1. Vue intérieure du Festspielhaus de Bayreuth. Gravure de Édouard Schuré. 1875

décence »¹. Cette idée, reprise au Festspielhaus, est accentuée par une pente importante dans les gradins qui permet à chaque individu d'avoir une vue dégagée sur l'action. L'égalité de traitement qui en découle renforce encore la vision démocratique du théâtre selon Wagner. De plus, l'enceinte plongeante vers la scène crée un effet dramatique et permet à la vision d'être entière-

I. Vilder, Anthony. *Claude-Nicolas Ledoux : Architecture and Social Reform at the End of Ancient Régime*. The MIT Press, 1990, p. 232. [traduction libre]

ment focalisée sur le spectacle, comme à Besançon. Un autre dispositif innovant va également permettre au compositeur allemand de contrôler l'attention du public vers la représentation. L'auditorium de Bayreuth est en effet plongé dans l'obscurité, ce qui accentue l'effet captivant sur la vision du spectateur, qui n'a pas d'autres distractions possibles que la scène. Mais la plus grande innovation du Festspielhaus se trouve dans le placement de l'orchestre. Celui-ci est entièrement dissimulé sous la scène, dans une fosse pouvant contenir jusqu'à 130 musiciens. Avec ce geste révolutionnaire qui influencera toute une série typologique de futurs opéras, Richard Wagner

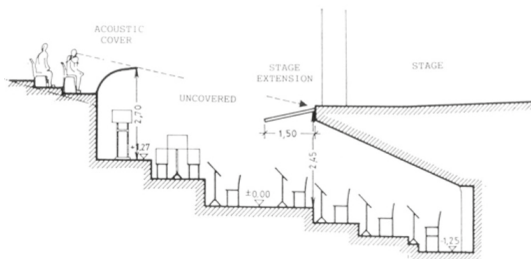


Fig. 2. Coupe détaillée de la fosse d'orchestre, dissimulée sous la scène du Festspielhaus.

souhaite faire disparaître les musiciens du chant de vision des spectateurs, afin que ces derniers soient focalisés exclusivement sur la dramaturgie. Tout d'abord, l'illusion scénographique est saisissante car la musique semble venir de nulle part. Le temps de réverbération particulièrement long du Festspielhaus, qui produit un son diffus paraissant lointain, accentue encore l'ambiance énigmatique de la représentation. De plus, la disparition visuelle de la fosse est rendue possible grâce à un double arc de proscenium, dénudé volontairement de toute ornementation traditionnelle. Ce système architectural innovant produit l'effet d'un *mystischer Abgrund* (« un abysse mystique »), selon les propres termes de Wagner. Le véritable gouffre entre le public et les artistes crée à la foi un sentiment de distance sacrée avec l'œuvre, et attire paradoxalement le regard vers l'image animée du spectacle qui semble flotter au-dessus de l'auditorium.

L'opéra rêvé de Richard Wagner fait ainsi appel à l'architecture et à la musique pour donner naissance à ce qui est considéré comme la première réalisation d'une œuvre d'art totale, ou

Gesamtkunstwerk. À Bayreuth, tout a été mis en œuvre pour contrôler la relation entre l'auditoire et la scène. Plus qu'un simple opéra, le travail scénographique du compositeur allemand aboutit vers un spectacle transcendant, qui cherche à entretenir l'illusion et la fascination des auditeurs. Pourtant, si le festival de Bayreuth émerveillera son public durant des années, et c'est encore le cas aujourd'hui, certains voient dans l'œuvre wagnérienne une fabrication dangereusement séduisante.

Parmi eux, le philosophe Theodor W. Adorno (1903 - 1969), qui est l'un des pères fondateurs de l'École de Francfort. Fondé en 1923, ce groupe d'intellectuels allemands - composé entre autres de Max Horkheimer et Walter Benjamin - met au point une approche philosophique dite de « théorie critique », qui questionne toutes les structures de pouvoir en contradiction avec l'émancipation des individus dans la société moderne. Fortement influencé par le marxisme, ce courant de pensée retient que la philosophie doit être utilisée comme une critique sociale du capitalisme. Pour Theodor Adorno, qui écrit *Essai sur Wagner* en 1952, les opéras du com-

positeur allemand sont précurseurs du cinéma hollywoodien. Dans les deux cas, tout est en effet mis en place pour contrôler l'attention et l'émotion des spectateurs. Mais d'après le philosophe, cette quête sans limite de totalité peut s'avérer dangereuse en devenant une arme idéologique au service du pouvoir. Rappelons qu'au Festspielhaus, Wagner insiste pour obscurcir la salle ou camoufler l'orchestre, afin que le public soit concentré sur l'illusion immersive de la scène. Tous ces dispositifs au service du *Gesamtkunstwerk* prennent d'assaut la sensibilité du public qui n'est plus en mesure de maintenir une distance critique avec l'œuvre. En d'autres termes, l'envoûtement consciemment produit par l'opéra wagnérien peut facilement avoir une portée totalitaire, au sens du contrôle idéologique - en témoigne le soutien d'Adolf Hitler au festival de Bayreuth et à l'œuvre de Wagner en général. D'après Adorno, ces différents mécanismes ont été reproduits et amplifiés dans le monde du cinéma quelques années plus tard, qui a surpassé l'opéra en tant que médium spectaculaire au service de l'idéologie capitaliste.

Ce constat sur l'œuvre wagnérienne permet d'introduire une notion fondamentale dans la théorie critique de Theodor Adorno. L'industrialisation de la culture (« *Kulturindustrie* ») est mentionnée pour la première fois dans *La Dialectique de la Raison* paru en 1947 et coécrit avec le philosophe Max Horkheimer. Dans une partie du livre, les deux auteurs dressent un constat pessimiste sur le monde de l'art et de la culture, à l'heure de la modernité. Depuis l'arrivée des médias de masse au 20^e siècle - la radio, le cinéma, la télévision et plus récemment l'Internet - la société occidentale connaît une véritable démocratisation de la culture. Cette situation est l'opportunité de faire du profit en industrialisant les biens culturels. Pour satisfaire la demande de ces millions de nouveaux consommateurs, il faut alors recourir à des modes de production industriels. Cette logique aboutit, d'après Adorno et Horkheimer, « [...] à la standardisation et à la production en série, en sacrifiant tout ce qui faisait la différence entre la logique de l'œuvre et celle du système social »¹. Dans le domaine de la

I. Adorno, Theodor W. et Horkheimer, Max. *Kulturindustrie*

musique par exemple, la mise en place de normes - comme la durée limitée des morceaux ou la signature rythmique symétrique des compositions - permet d'accélérer le processus de création et de diffusion. Mais cette homogénéisation des œuvres musicales a surtout pour objectif d'établir une norme, afin d'habituer les auditeurs à des standards esthétiques. Ceux-ci sont établis selon la capacité des morceaux à donner envie de danser ou dont l'air est facilement mémorisable (un critère consiste par exemple à distinguer clairement le refrain des couplets). De cette manière, l'industrie culturelle établit un lien de dépendance avec le public, qui s'accoutume petit à petit au confort stérilisant de la répétition et de la mémorisation.

« Dès le début d'un film - par exemple - on sait comment il se terminera, qui sera récompensé, puni, oublié ; et, en entendant de la musique légère, l'oreille entraînée peut, dès les premières mesures, deviner la suite du thème et se sent satisfaite lorsque

tout se passe comme prévu. »¹

Pour Adorno et Horkheimer, l'industrialisation de la culture va finalement avoir pour effet d'abolir l'autonomie de l'art. Les biens culturels ne sont plus conçus pour eux-mêmes et ne suivent plus la logique d'une réflexion artistique indépendante. Désormais, la seule priorité est leur valeur d'échange sur le marché, qui dépend directement de leur capacité à produire un effet divertissant sur l'auditeur.

Cette situation n'empêche pas l'offre culturelle de paraître diversifiée. Pour reprendre l'exemple de la musique, on distingue naturellement les sonorités et les rythmes propres au rock, au jazz, à l'électronique ou au rap. Mais d'après les penseurs de l'École de Francfort, cette apparente pluralité n'empêche pas l'industrie culturelle d'imposer son modèle de standardisation à chaque genre musical. Ces normes varient en fonction du style - on attribue par exemple l'autotune au rap et la distorsion à la guitare rock - mais renvoient au même principe d'homogéné-

I. Adorno, Theodor W. et Horkheimer, Max. *Kulturindustrie : raison et mystification des masses*. Éditions Allia, 2022, p. 18.

néisation qui touche l'ensemble des biens culturels. En réalité, la pluralité des genres musicaux sert uniquement à anticiper et à alimenter les différentes attentes des auditeurs. C'est ce que Adorno appelle la *pseudo-individualisation* :

« Par pseudo-individualisation, nous entendons le fait de conférer à la production culturelle de masse le halo du libre choix ou du marché libre sur la base de la standardisation elle-même. [...] La pseudo-individualisation, quant à elle, les maintient dans le rang en leur faisant oublier que ce qu'ils écoutent est déjà écouté pour eux, ou prédigéré. »¹

En effet, selon Adorno, l'apparente diversité de la culture façonne volontairement l'illusion du choix et de la différenciation chez les consommateurs. Pourtant, derrière ces nuances superficielles se cachent des produits structurellement similaires, puisqu'ils ont été conçus dans la même démarche lucrative. De plus, le sentiment de répétition et d'homogénéité est encore ren-

I. Adorno, Theodor W. « On Popular Music ». *Zeitschrift für Sozialforschung*, 9, p. 17-48, 1941. [traduction libre]

forcé par les médias de masse, qui sont utilisés comme des médiums pour la propagande des biens culturels. En monopolisation ces espaces de diffusion, l'industrie culturelle inonde la vie quotidienne de ces œuvres et condamne le public à une forme de consommation forcée. Les individus se retrouvent dans une situation suffoquante, où la culture n'est plus abordée comme un espace de liberté mais de contrainte. Pour parler de musique, les morceaux en vogue sont diffusés sans interruption, de l'espace public jusqu'à la sphère privée : au supermarché, à la radio, ou via les réseaux sociaux plus récemment. Il semble ici intéressant de mentionner que le contrôle de la diffusion sonore a encore augmenté avec l'arrivée des algorithmes ces dernières années, qui déterminent puis entretiennent l'homogénéité de notre écoute. Pour Theodor Adorno, la passivité imposée aux individus empêche l'expression de leur individualité. Contraint d'accepter les biens culturels approvisionnés sans relâche par les médias de masse, le public n'a pas d'efforts à fournir et perd rapidement sa faculté de jugement esthétique - et avec elle, la possibilité de faire des choix libres et autonomes. Le maintien

d'une forme de divertissement continu permet à l'industrie culturelle de contrôler l'émotion des individus et de faire obstacle à leur émancipation. La culture devient un outil de propagande au service de l'idéologie capitaliste, qui expose en plus une vision irrationnelle de la réalité. La mise en avant incessante de produits récréatifs et divertissants donne en effet l'impression que tout va bien dans la société. Selon Adorno, l'art perd ici sa principale qualité, celle d'amener l'homme vers une expérience sensible et subversive capable de remettre en question la réalité du monde.

Cette aliénation par le divertissement rappelle ce que Guy Debord (1931 - 1994) nommera *La Société du spectacle* en 1967. Dans son livre homonyme, l'écrivain français introduit : « Toute la vie des sociétés dans lesquelles règnent les conditions modernes de production s'annonce comme une immense accumulation de *spectacles*. Tout ce qui était directement vécu s'est éloigné dans une représentation. »¹ D'après l'auteur,

I. Debord, Guy. *La Société du spectacle*. Paris, Éditions Gallimard, 1992, p. 15.

l'idéologie capitaliste consiste à propager une vision uniforme de la réalité - à l'aide de l'industrie culturelle notamment - afin de contrôler les désirs des individus. Par le biais d'images et de représentations qui convergent vers un idéal unique, ces nouvelles esthétiques marchandes standardisées imposent au public une contemplation passive, rythmée par l'assouvissement continu d'un imaginaire séduisant et divertissant. Pour Debord, l'avènement du capitalisme est donc un *spectacle* quotidien - consciemment produit en tant qu'idéologie économique - qui nous sépare de la réalité, jusqu'à dissoudre la vie dans l'illusion. Le passage dans cette culture de la représentation transforme « avoir » en « paraître » et participe à construire une société qui « [...] préfère l'image à la chose, la copie à l'original, la représentation à la réalité, l'apparence à l'être »¹. Le culte des images transforme la réalité des individus en une expérience spectaculaire, qui exclut progressivement la conscience de soi. Cette représentation illusoire, chargée de

I. Feuerbach, Ludwig. 1841, cité dans Debord, Guy, *La Société du spectacle*. Paris, Éditions Gallimard, 1992, p. 13.

séduction pour contrôler les affects et la sensibilité, est fabriquée sans relâche par les industries du cinéma, de la musique ou de la télévision, mais aussi par le biais de la publicité, du tourisme, des réseaux sociaux ou de l'architecture. Les événements sportifs prennent des allures de méga-spectacles planétaires, les films populaires recourent à toujours plus d'effets spéciaux sensationnels, les nouveaux musées se transforment en sculptures mégalomaniques pour provoquer le choc visuel et les concerts de *popstar* deviennent des shows excentriques et démesurés. Dans tous les domaines de l'offre marchande et culturelle, le capitalisme a réussi à imposer son empire esthétique du spectacle et du divertissement.

D'après Gilles Lipovetsky et Jean Serroy, qui se positionnent dans la continuité critique de Guy Debord, ce phénomène a encore évolué avec le déploiement des nouveaux médias et du « capitalisme artiste ». Ce dernier est, d'après eux, le résultat du constat suivant :

« Si le capitalisme engendre un monde "inhabitable" ou "le pire des mondes possibles", il est également à l'origine d'une

véritable économie esthétique et d'une esthétisation de la vie quotidienne : partout le réel se construit comme une image en y intégrant une dimension esthétique-émotionnelle devenue centrale dans la compétition que se livrent les marques. »^I

Dans leur livre *L'esthétisation du Monde. Vivre à l'âge du capitalisme artiste* paru en 2013, les deux auteurs français évoquent un basculement vers l'âge de l'*hyperspectacle*. Chez Debord, le spectacle correspondait encore à « la représentation illusoire du non-vécu »^{II} et les individus étaient contraints d'adopter une posture passive face à la mise en scène simulée de leur quotidien. Mais avec la société de l'hyperspectacle, une nouvelle forme de divertissement est apparue.

« [...] le capitalisme artiste crée des stimulations en chaîne, afin de faire éprouver des sensations décuplées, extraordinaires, hyperboliques, et ambitionne de faire vivre

I. Lipovetsky, Gilles et Serroy, Jean. *L'esthétisation du monde : vivre à l'ère du capitalisme artiste*. Paris, Éditions Gallimard, 2013, p. 12.

II. Debord, Guy. *La Société du spectacle*. Paris, Éditions Gallimard, 1992, p. 181.

aux consommateurs des expériences sensorielles et imaginaires, des “aventures” sensitives et émotionnelles »¹.

Pour Lipovetsky et Serroy, le stade actuel de la culture de masse vise désormais à générer continuellement de l'expérience vécue en incorporant les individus dans la mise en scène du spectacle. C'est le cas par exemple avec la tendance des expositions d'art immersives comme *Van Gogh Alive* ou le concept de *fun shopping*, qui a progressivement transformé les centres commerciaux en espaces de convivialité et de détente. Les deux auteurs décrivent également l'hyperspectacle comme un basculement vers le gigantisme et le sensationnalisme. Le capitalisme artiste met en scène des structures marchandes et culturelles géantes, dans une concurrence permanente de la surenchère, afin de produire un effet époustouflant et spectaculaire. Alors que les villes voient naître des gratte-ciels démesurés - en témoigne le projet en cours de la Jeddah Tower à Djeddah (plus de 1 000 mètres de hauteur) qui espère sur-

I. Lipovetsky, Gilles et Serroy, Jean. *L'esthétisation du monde : vivre à l'ère du capitalisme artiste*. Paris, Éditions Gallimard, 2013, p. 275.

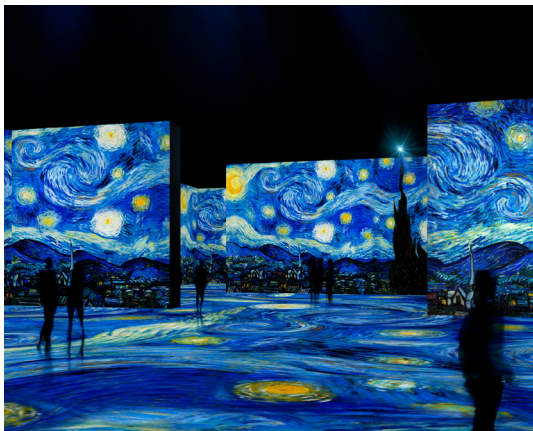


Fig. 3. L'expérience immersive de *Van Gogh Alive* projette les tableaux du peintre en réalité virtuelle.

passer le Burj Khalifa de Dubaï (828 mètres) - le monde du sport est alimenté par une perpétuelle course aux records et à la performance - on se rappelle entre autres du gigantesque coup marketing de l'entreprise Red Bull en 2012, qui avait sponsorisé Felix Baumgartner pour réaliser le plus haut saut en parachute de l'histoire, lancé depuis la stratosphère à plus de 38 000 mètres d'altitude.

L'industrie musicale, et plus particulièrement l'univers du *live*^I, n'échappe naturellement pas aux profonds bouleversements induits par les logiques d'industrialisation, de spectacularisation et d'esthétisation du monde. Au fil des années, les biens culturels standardisés et homogénéisés ont façonné le public comme une masse de consommateurs, engendrant par là de nouvelles typologies spatiales pour la diffusion de la musique. La multiplication des méga-festivals en plein air depuis la fin des années 1980, la nouvelle fonctionnalité des complexes sportifs - utilisés à l'occasion pour organiser des concerts géants - ou la construction d'immenses salles polyvalentes et modulables dans chaque ville, répondant aux nouvelles échelles de l'écoute. La spectacularisation de la société trouve également sa concrétisation dans l'architecture de la musique *live*. Les concerts prennent des allures de spectacles grandioses, où s'entremêlent jeux de lumières, écrans géants, scénographies sensationnelles et mises en scène théâtrales. Tous ces dispositifs visuels

I. Le terme *live* est utilisé dans ce livre comme un synonyme de concert, dans le domaine de la musique vivante.

témoignent encore une fois de l'influence primordiale des images et de la représentation dans l'idéologie capitaliste - nécessaires pour créer illusion, divertissement et profit. Avec la théâtralisation et les nouvelles échelles spatiales de la musique populaire, l'industrie culturelle cherche à provoquer des expériences sensorielles et collectives qui engagent directement l'émotion du spectateur. Dès lors, nos pratiques d'écoute ne se limitent plus à la contemplation d'une performance musicale et les concerts *live* tendent vers une nouvelle forme d'hybridation, à la croisée du spectacle et de l'expérience immersive.

La spectacularisation des concerts répond également aux profonds bouleversements technologiques qui ont frappé l'industrie musicale au cours du 20^e siècle. Avec l'enregistrement et la reproductibilité du son, la musique s'affranchit des prestations *live* pour exister, car le concert n'est plus une condition indispensable à la diffusion du son. Pour concurrencer la banalisation de l'écoute qui en découle, l'industrie musicale est alors forcée de miser sur des concerts attrayants, qui légitiment et perpétuent l'intérêt pour la musique vivante. Alors que le marché du

disque atteint son apogée en 1978 - 2 milliards de vinyles sont vendus à travers le monde cette année-là¹ - la même période est logiquement marquée par l'apparition des premiers shows spectaculaires de musique populaire.

En 1980, durant la tournée de l'album-concept *The Wall*, volontairement conçu pour être représenté sur scène, Pink Floyd est le premier groupe de rock à théâtraliser sa musique afin de créer une expérience sonore et visuelle hors du commun. Les dispositifs scéniques sont en effet démesurés : jeux de lasers, projection de films d'animation sur écrans géants, marionnettes gigantesques activées par des grues, cochons gonflables dans les airs ou crash d'une maquette d'avion sur la scène. Pour structurer le tout, l'élément central de la scénographie - un mur monumental (50 mètres de long et 12 mètres de haut) de briques en carton - sert de système narratif tout au long du spectacle. Construit en direct pendant la première partie du concert, le mur

I. Zénouda, Hervé. « Musique et communication au xx^e siècle ». *Hermès, La Revue*, vol. 70, no. 3, 2014, p. 158.

finit progressivement par séparer les musiciens du public, avant d'être démolie lors d'un grand final volontairement chaotique. En plus de produire une expérience spectaculaire et captivante, cette narration dramatique tend à symboliser les thèmes abordés à travers l'album, dans lequel le protagoniste cherche à fuir la réalité du monde en construisant un mur virtuel autour de lui. Les concerts du groupe anglais prennent alors la forme de véritables œuvres totales, à la manière des opéras wagnérien, où l'hybridation des différents médiums de représentation sert à captiver l'attention et l'émotion du public. Cette spectacularisation permet non seulement de créer une expérience transcendante, mais elle devient également la métaphore du message soulevé par l'œuvre.

Il semble ici important de mentionner que Pink Floyd fera appel à un architecte, Mark Fisher, pour mettre en scène la tournée de *The Wall*. L'échelle et la complexité du projet nécessitent en effet l'intervention de nouvelles disciplines qui ne se limitent plus aux acteurs traditionnels de l'industrie du spectacle. Avec l'apparition de ces méga-concerts, l'architecture

et l'ingénierie prennent un rôle fondamental - en témoigne par exemple la structure de contreventement métallique utilisée pour soutenir le mur en carton. La spectacularisation du *live* donne également naissance à une discipline à part entière : la scénographie, qui était traditionnellement utilisée dans le théâtre, s'introduit peu à peu dans les concerts et voit naître des bureaux d'architecture spécialisés dans le domaine. Dans ce contexte particulier, l'architecture de la



Fig. 4. La scénographie spectaculaire et démesurée de *The Wall*, lors d'un concert à Berlin, en 1990.

musique s'éloigne progressivement de son rôle traditionnel, voué d'abord aux qualités acoustiques et à l'aménagement spatial des salles de concert. Désormais, elle prend forme à travers des installations scénographiques et trouve une nouvelle fonctionnalité spectaculaire, symbolique et décorative. À propos de la tournée révolutionnaire de Pink Floyd, le *New York Times* déclarera :

« *The Wall* reste cependant un jalon dans l'histoire du rock et il est inutile de le nier. Plus jamais on ne pourra accepter comme inévitables les maladresses techniques, le son déformé et les maigres visuels de la plupart des concerts de rock en arène [...] le spectacle de *The Wall* sera la pierre de touche à laquelle tous les futurs spectacles de rock devront être mesurés. »¹

En effet, les années suivantes verront apparaître une généralisation du phénomène de théâtralisation dans les concerts de musique

I. Rockwell, John. « Pink Floyd's Great "Wall" ; Pink Floyd ». *The New York Times*, 2 mars 1980, p. 26. [traduction libre]

populaire. La course au gigantisme et au sensationnalisme, évoquée dans la théorie de l'hyperspectacle (Gilles Lipovetsky et Jean Serroy), semble alors nécessaire pour entretenir du divertissement innovant et attirer les foules vers des expériences uniques. Cette concurrence de la démesure sera encore accentuée par la crise du disque au tournant des années 2000. Avec l'avènement de l'Internet et du téléchargement illicite, le *live* devient rapidement la principale source de revenus des artistes et des producteurs. L'organisation de tournées mondiales et de méga-concerts événements permet alors aux labels d'assurer leur survie financière et la fonction du concert évolue en conséquence, devenant un élément fondamental de l'industrie musicale. Alors que la sortie d'un album sert de prétexte pour promouvoir une nouvelle tournée (et plus l'inverse), la mise en scène des concerts est utilisée pour communiquer sur l'identité visuelle des artistes. Les performances sont dorénavant filmées en permanence, engageant la pointe de la technologie audiovisuelle, à des fins marketing via leur diffusion dans les médias de masse et les réseaux sociaux, parfois même jusqu'au

cinéma - le concert du groupe de K-pop BTS à Busan, par exemple, a fait l'objet d'un film qui sera projeté dans les salles du monde entier prochainement. Ce nouveau paradigme promotionnel de la musique vivante accentue toujours plus la dépendance du son à l'image, de l'œuvre à la représentation. En construisant un univers visuel singulier, la mise en scène des concerts prend une nouvelle fonction de marqueur identitaire et de vitrine promotionnelle pour les artistes.

Dans le rap populaire, la récente spectaculatisation des concerts témoigne bien des nouveaux paradigmes de la musique vivante. En effet, la condition particulière des performances *live* dans le hip-hop, qui se résume généralement à la présence d'un rappeur et de son DJ sur scène, a naturellement renforcé la nécessité de dispositifs innovants pour maintenir l'attention et la stimulation du public. De plus, la popularité croissante de ce nouveau genre musical depuis les années 1980, période qui correspond au tournant de nombreux bouleversements dans l'industrie culturelle, donne une synthèse significative des phénomènes de culture de masse, d'hyperspec-

tacle ou d'expérience immersive en concerts aujourd'hui.

Aux États-Unis par exemple, le sulfureux rappeur, Kanye West, a profondément marqué la théâtralisation des performances *live* ces dernières années. La plupart de ses albums sont conçus comme des œuvres complexes et narratives, qui trouvent leur matérialisation dans des scénographies innovantes. C'est notamment le cas en 2013, pour la tournée promotionnelle de son album *Yeezus*. Le rappeur de Chicago réunit alors les architectes Esmeralda Devlin et John McGuire, le bureau de design DONDA, l'artiste-chorégraphe Vanessa Beecroft et la maison de haute couture Margiela, en charge des costumes du spectacle. Cette hybridation de médiums artistiques est au service d'une narration théâtrale, abordant les thèmes de la rédemption spirituelle et de la fin du monde. Pendant la majorité de la performance, douze danseuses partagent la scène avec le rappeur et symbolisent implicitement les disciples du Christ. D'un point de vue scénographique, l'élément principal est une montagne (une autre métaphore biblique) haute de quinze mètres, reliée par une

passerelle à un podium secondaire en forme de triangle. Proche de la configuration spatiale des défilés de mode, cette architecture permet notamment d'introduire des processions théâtrales à plusieurs moments du spectacle. Enfin, un gigantesque écran circulaire incliné au dessus du rocher permet de projeter des images qui nourrissent encore la dimension symbolique et visuelle de la performance.

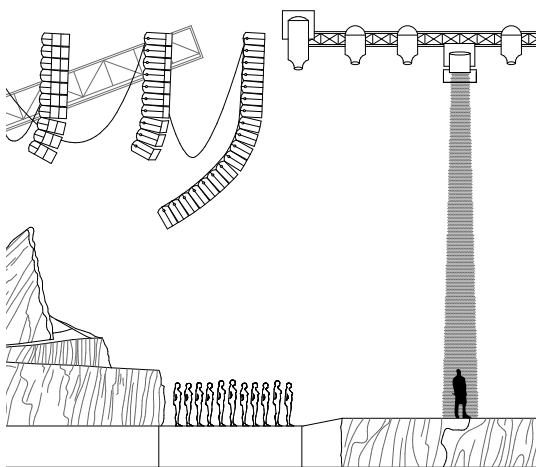


Fig. 5. Élévation de la scénographie théâtrale de *Yeezus*.

À travers ces dispositifs innovants, la tournée de *Yeezus* (on notera le sous-entendu phonétique) propose une expérience profondément théâtrale qui interroge le statut de la musique populaire aujourd'hui. L'hybridation de l'architecture, du design, de la mode et de la chorégraphie n'est plus au service de la musique. Elle intègre le processus de fabrication d'une œuvre totale qui supprime toute hiérarchie entre les différents médiums utilisés. Alors que la montagne prend une place fondamentale dans la scénographie - plaçant symboliquement la performance musicale au second plan - les accessoires de haute couture donnent aussi une nouvelle dimension artistique au show - entre autres, un masque de diamant signé Margiela dissimule entièrement le visage de Kanye West durant le spectacle, ce qui transgresse encore les codes visuels habituels des concerts de musique populaire. La disposition architecturale, avec cette passerelle qui connecte les deux scènes, est également au service d'une narration qui bouleverse l'enchaînement traditionnel des morceaux - en témoigne entre autres la structure du concert, divisée en cinq actes comme au théâtre. Finalement, bien que *Yeezus*



Fig. 6. Le visage masqué, Kanye West performant devant l'écran géant et la montagne artificielle de *Yeezus*.

intègre inévitablement plusieurs syndromes de l'industrie culturelle, il semble important de mentionner que la mise en scène se détache ici d'une démarche purement divertissante. Avec cette tournée d'un absolutisme artistique rare, Kanye West a pris « des risques que peu de stars, voire aucune, ne sont prêtes à prendre dans le

monde hyper-exposé de la pop actuelle »¹, initiant en ce sens une nouvelle dimension au phénomène de spectacularisation dans la musique populaire.

L'ambition créative du rappeur américain se matérialisera encore en 2016, lors d'une tournée qui renverse une nouvelle fois les pratiques scéniques habituelles de la musique *live*. Son 7^e album, *The Life of Pablo*, est un projet volontairement retravaillé et restructuré en permanence, qui aspire à évoluer au fil du temps sans jamais être vraiment achevé. Cette période est également marquée par l'approche esthétique minimaliste de Kanye West, qui conduira vers une scénographie très différente de *Yeezus*. Loin d'une prestation hybride et théâtrale, la nouvelle tournée du rappeur américain cherche cette fois à produire une expérience essentiellement collective, qui intègre la participation du public dans la conception du spectacle. Pour y arriver, l'espace scénique est uniquement composé de deux plateformes rectangulaires, flottant à quelques

I. O'Malley Greenburg, Zack. « Kanye West Makes His Own Artpop On Yeezus Tour ». *Forbes*, 25 novembre 2013. [traduction libre]

mètres au-dessus du sol. La première est fixée à deux poutres en treillis parallèles, qui sont elles-mêmes reliées à une structure de rails métalliques couvrant toute la longueur de la salle. Grâce à ce système ingénieux, la plateforme principale peut se déplacer librement dans toute l'enceinte. Lors de certains moments culminants du show, un éclairage intégré sous la plateforme permet aussi de produire un faisceau de lumière orienté directement vers le public. L'autre scène flottante adopte le même type de structure, mais sert avant tout de dispositif lumineux - une constellation de projecteurs fixés au-dessous permet de changer les couleurs et la luminosité de la salle, en fonction de l'atmosphère et des morceaux joués. Accessible au rappeur, cette plateforme secondaire peut également se diviser en quatre parties indépendantes, donnant l'opportunité à plusieurs configurations spatiales différentes. Au final, toute la spectacularisation de la tournée tient dans ces dispositifs visuellement minimalistes. À l'exception du mouvement des plateformes et des luminaires épurés, l'absence de décors présente une scénographie complètement dépouillée. Ce choix n'empêche pas pour autant

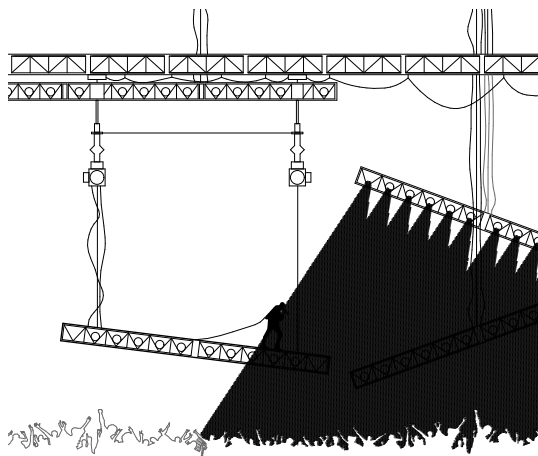


Fig. 7. Élevation de la scénographie de *The Life of Pablo*.

le concert de prendre une forte dimension spectaculaire et symbolique. Le concept évolutif de l'album *The Life of Pablo*, en construction permanente et volontairement inachevé, trouve son expression dans les scènes flottantes et modulables qui s'adaptent à chaque concert, selon l'énergie du moment. « Le concept global de cette tournée est d'aller où vous voulez »¹ pro-

I. Knopper, Steve. « How Kanye West Made His Saint Pablo

clame Kanye West à son public, lors de la soirée d'ouverture à Indianapolis. La mise en scène cherche en effet à provoquer une expérience avant tout interactive et sociale. Grâce au plan volontairement libre de la salle, une autonomie de mouvements est intuitivement provoquée chez les spectateurs. Que ce soit dans la densité de la foule, sous la lumière aspirante de la plateforme, ou depuis un coin déserté pour observer la performance dans sa globalité, le point de vue et l'expérience changent continuellement. Alors que la situation peut prendre des allures de prêche - Kanye West s'assied parfois au bord de la scène, les jambes dans le vide, pour un instant de communication et d'intimité - le rappeur s'éclipse également par moments, laissant la foule s'abandonner seule à une communion inattendue.

À travers l'expérience collective et interactive qu'elle produit, la solution scénographique minimaliste de la tournée de *The Life of Pablo* permet pour la première fois au public d'entrer dans la représentation. La disparition complète

du proscenium frontal habituel, via la projection de la scène dans les airs qui laisse place à un espace sans limitations physiques au sol, transforme les pratiques conventionnelles de la musique vivante. Le dépouillement de la salle de concert devient une opportunité spatiale que le public s'empresse de coloniser pour créer lui-même le spectacle. Ce changement de paradigme se concrétise jusqu'aux lumières, utilisées principalement pour éclairer le public et non plus l'artiste. Avec cette série de concerts, Kanye West questionne également le statut de la scène,



Fig. 8. Kanye West performe sur la scène flottante au-dessus du public, pendant la tournée de *The Life of Pablo*.

qui devient l'élément principal du spectacle. Ici, l'architecture n'est plus chargée de décors et de symboles voués à la théâtralisation. Le minimalisme esthétique permet à la scène de retrouver un rôle fonctionnel, celui d'être une plateforme au service de la prestation. Paradoxalement, elle devient aussi la seule attraction visuelle du concert. Si l'ambition du projet était d'abord de produire une expérience collective, tout porte à croire que la proposition scénographique s'efforce également d'impressionner et de captiver son audience. Ce contraste entre la démesure des dispositifs utilisés et le minimalisme visuel recherché semble donc témoigner, sous une nouvelle forme, de l'inévitabilité spectaculaire du *live* dans la musique populaire.

Finalement, les mises en scène de *Yeezus* et de *The Life of Pablo* apparaissent comme deux témoins symptomatiques du phénomène de spectacularisation actuelle. Dans la première tournée, Kanye West fusionne les disciplines artistiques et change radicalement le statut du concert - la performance musicale n'est plus au premier plan. L'architecture est alors utilisée

pour évoquer des symboles et construire la narration, transformant la salle de concert en une sorte de théâtre immersif. Novatrice dans le domaine de la musique populaire, cette poursuite de la totalité artistique existe pourtant depuis longtemps, en témoignent les expériences de Wagner à Bayreuth. D'une certaine manière, la tournée de *Yeezus* peut donc être envisagée comme la manifestation d'un *Gesamtkunstwerk*, à l'heure de l'hyperspectacle. Les dispositifs utilisés pour captiver l'attention du public ont en effet perdu toute la sobriété et la retenue du Festspielhaus. Désormais, l'immersion théâtrale passe inévitablement par une scénographie spectaculaire et représentative, obéissant aux règles du sensationnalisme et au culte des images édictées par l'industrie culturelle. Malgré les contrastes, la seconde tournée de Kanye West s'inscrit également dans une logique de spectacularisation. Pendant les concerts de *The Life of Pablo*, la participation du public devient l'élément fondamental du show. Cette condition peut faire écho aux méthodes récentes du capitalisme artiste, qui tend toujours plus à incorporer les individus dans la représentation afin

d'engendrer des expériences transcendantes et décuplées. L'immersion participative apparaît ici comme l'étape ultime du divertissement et du contrôle de masse. Néanmoins, les concerts du rappeur américain semblent donner une liberté presque totale au public. Dans ce cas, la radicalité scénographique et l'expérience collective qui en découlent élèvent peut-être le concert au-delà des logiques aliénantes habituelles - avouons néanmoins que les images de Kanye West flottant au-dessus de son public incarnent encore, sous un certain angle de vue, une allégorie du contrôle et de la supériorité de l'artiste.

Notons enfin que le phénomène de spectacularisation évoqué dans les deux exemples précédents s'applique plus généralement à l'ensemble de la musique populaire. Il en va de même pour le rôle de l'architecture, qui participe dans tous les domaines du *live* aux logiques de l'industrie culturelle. Parfois hybride, dévouée à la symbolique et à la narration théâtre, d'autres fois autonome et dominante, donnant lieu à des configurations spatiales inattendues, sous la forme de décors démesurés, minimaliste ou dématériali-

sée, la scénographie - en tant que discipline architecturale - sert plus que jamais la spectacularisation du *live*. Plus encore, les opportunités qu'elle contient, du fait de son adaptabilité, sa plasticité, sa potentielle infinitude, ou par la valeur culturelle de son langage symbolique, font d'elle une pièce fondamentale dans un système qui ne peut survivre qu'à travers le règne des images, de l'innovation et de la démesure. Dans ce contexte, l'architecture se présente alors dévouée à l'idéologie dominante, malléable et prête à obéir aux diktats du spectacle.

DÉMATÉRIALISATION

En 1877, le scientifique américain Thomas Edison (1847 - 1931) dépose le brevet du phonographe, un appareil révolutionnaire qui permet pour la première fois d'enregistrer et de reproduire le son. Ce dernier est gravé, à l'aide d'une aiguille, sur un cylindre de cire en mouvement. Les sillons gravés sont ensuite transformés en sonorités à l'aide d'un stylet, puis amplifiés par le cône acoustique du phonographe. Cette matérialisation inédite du son intéresse rapidement les producteurs de musique, qui voient, à travers l'appareil d'Edison, l'opportunité de développer un nouveau marché de la consommation privée. L'invention du gramophone, que l'on doit à l'ingénieur Emile Berliner une décennie plus tard, permet alors de reproduire la musique en grande série pour la première fois. Le cylindre en cire est remplacé par un disque

plat (également nommé 78 tours), conçu pour être facilement reproductible et plus simple à manipuler. De plus, la fonction d'enregistrement permise avec le phonographe est volontairement abandonnée, au profit d'un appareil dédié uniquement à la reproduction de la musique. C'est la naissance de la démocratisation de l'écoute domestique individuelle, caractérisée par la possibilité d'acheter des disques pré-enregistrés, qui peuvent être conservés et collectionnés. Au tournant du 20^e siècle, le contrôle du son s'intensifie encore à travers une série d'inventions techniques, basées principalement sur l'électricité. En 1907 par exemple, la lampe triode de Lee De Forest permet pour la première fois d'amplifier un signal électrique, engendrant quelques années plus tard l'amplification de la musique via des haut-parleurs. Le développement de la technologie des microphones, initialement utilisés pour améliorer l'émission de la voix au téléphone, a également un impact décisif sur la captation et la diffusion du son en direct. Dans un premier temps, ces différentes innovations favorisent le développement de la radio, en tant que média de masse, au début des années 1920. On assiste alors

aux premières diffusions régulières de concerts en direct dans les foyers.

L'intrusion progressive de la musique dans la vie quotidienne, à travers le gramophone ou la radio, a conditionné un nouveau rapport à l'espace de l'écoute. Figés dans un support physique - le disque à cette époque - les morceaux n'ont plus besoin d'être joués en direct pour exister. Cette reproductibilité illimitée libère la musique de la contrainte des lieux de diffusion traditionnels : elle peut désormais être auditionnée n'importe où et à tout moment. Ce sont les prémices d'un long cheminement vers la dématérialisation spatiale de l'écoute - le son est devenu un signal et l'espace, un circuit électrique, dissocié de son environnement bâti. D'après l'historienne, Emily Thompson, ces conditions électroniques de diffusion ont façonné une nouvelle esthétique moderne du son

« Les radios, les phonographes à amplification électrique, les systèmes de sonorisation et les films sonores ont transformé le paysage sonore en initiant, non seulement les auditeurs au son reproduit électrique-

ment, mais aussi à de nouvelles façons d'écouter. En consommant ces nouveaux produits, les gens sont devenus de plus en plus conscients du son, et le son qu'ils recherchaient était d'un type particulier. Clair et focalisé, il était émis directement vers eux, avec peu de possibilités de réflexion et de réverbération sur les surfaces de la pièce dans laquelle il était généré. En effet, le son de l'espace a été efficacement éliminé du nouveau son moderne, la réverbération étant considérée comme un obstacle, un bruit qui ne faisait qu'interférer avec la transmission et la réception du signal sonore souhaité. »¹

Ces conditions modernes de la déspatialisation sonore vont avoir un impact décisif sur la conception des salles de concerts. L'acoustique architecturale - utilisée traditionnellement pour amplifier le son de manière naturelle dans l'espace - fusionne avec les technologies électroa-

I. Thompson, Emily. *The Soundscape of Modernity : Architectural Acoustics and the Culture of Listening in America, 1900-1933*. The MIT Press, 2004, p. 233-234. [traduction libre]

coustiques de diffusion, telles que les microphones ou les haut-parleurs. Ce sont les débuts de la sonorisation dans la musique vivante, qui se donne pour mission, au début des années 1930, de reproduire en *live* les nouvelles normes esthétiques du son introduites par l'industrie du disque et de la radio.

Le Radio City Music Hall est probablement le témoin le plus marquant du nouveau paradigme de la diffusion électrique dans la musique vivante. Inaugurée en 1932, cette salle de spectacle fait partie de l'immense complexe du Rockefeller Center à New York, censé représenter, dans la société américaine, « le progrès de l'homme, ses réalisations à travers les siècles dans l'art, la science et l'industrie »¹. À cette époque, Radio City est le plus grand théâtre couvert du monde et la première salle construite exclusivement pour le son amplifié. Sa conception est une célébration des nouvelles technologies de contrôle du son électrique, qui se combinent

I. Francisco, Charles. *The Radio City Music Hall : An Affectionate History of the World's Greatest Theater*. New York : Dutton, 1979, p. 8-10.

avec l'innovation acoustique pour transcender l'espace physique de l'écoute. D'un point de vue architectural, l'enveloppe de l'auditorium est constitué d'une série d'immenses arches télescopiques (la plus grande atteint 18,3 mètres de hauteur), qui rayonnent depuis la scène et s'étendent des murs jusqu'au plafond. Si l'effet visuel donne l'impression d'être plongé dans un cône acoustique au service de la réverbération, la façon dont le son est projeté n'a en réalité aucune importance. La prestation musicale est en effet enregistrée en direct, à l'aide de microphones intégrés à la scène, puis projetée dans des centaines de haut-parleurs, dissimulés dans les arches de Radio City. L'enveloppe entière de l'auditorium est alors recouverte de plâtre acoustique, pour absorber au maximum la réverbération de l'espace physique, au lieu de la renvoyer vers le public. Dans ce contexte, le son naturel de la pièce est considéré comme un bruit parasite, qui interfère avec la diffusion du signal électroacoustique en provenance de la scène, et dont il faut se débarrasser. La quête d'une nouvelle esthétique moderne, directement issue des nouvelles pratiques d'écoute domestique - un son clair et



Fig. 1. Vue sur la scène du Radio City Hall. Les haut-parleurs sont intégrés sur toute l'enveloppe.

direct, contrôlé et non réverbérant - engendre donc la conception de salles de concerts de plus en plus absorbantes au cours du siècle.

L'immensité inédite de Radio City (près de 6'000 places assises) amène aussi la question de la relation spatiale entre le public et la scène. À cette époque, le directeur artistique Samuel Roxy Rothafel veut à tout prix maintenir l'intimité entre les spectateurs et l'artiste. Ce lien est, d'après lui, la dernière qualité que peut encore

offrir le spectacle vivant, à une période où le divertissement est déjà dominé par l'écoute individuelle, la radio et le cinéma. Alors que les places les plus éloignées se trouvent à 50 mètres de la scène, Roxy met en place une série de dispositifs architecturaux pour maintenir un certain niveau d'intimité dans l'auditorium. La scène s'étale par exemple au-delà du proscenium habituel et se prolonge à travers une série de gradins qui longe les murs latéraux de la salle, permettant aux artistes de se déplacer librement autour du public. Le grand balcon traditionnel au-dessus du parterre est également divisé en trois parties moins profondes, afin de créer un espace plus ouvert. De plus, comme au Festspielhaus de Bayreuth, le développement télescopique des arcs depuis le proscenium permet de focaliser l'attention du public et d'accentuer encore la sensation de proximité avec la scène. Néanmoins, la principale stratégie réside dans le système de sonorisation omniprésent, en mesure de fournir la même qualité auditive à tous les auditeurs, indépendamment de leur place. Pourtant, malgré tous les efforts architecturaux et le succès acoustique unanime de Radio City, l'immensité de la salle et

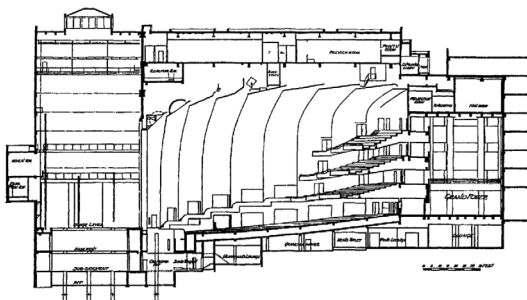


Fig. 2. Coupe du Radio City Hall.

le manque de proximité ne convainc pas certains membres de l'audience. Le critique d'architecture, Douglas Haskell, affirme à propos de la salle du Rockefeller Center :

« L'impossible reste impossible et aucune force de paradoxe ne peut concilier l'énorme et l'intime ; ainsi, si la scène doit être utilisée pour quelque chose de beaucoup plus petit que des ballets en masse et de grands orchestres, soit elle doit être couverte d'une énorme lentille, soit... le directeur artistique devra fournir aux acteurs des expressions faciales visibles au moyen

de masques de trois pieds. »^I

Alors que les microphones et les haut-parleurs garantissent une certaine intimité sonore entre le spectateur et l'artiste, Haskell déplore qu'il n'existe aucun équivalent pour amplifier visuellement la performance scénique. Dans une société marquée par l'industrialisation de la culture, la relation toujours plus forte entre le son et la représentation visuelle semble pourtant nécessaire pour attirer le public vers la musique vivante. L'éclatement spatial des salles de concerts amène donc de nouvelles contraintes pour représenter visuellement les performances *live*. Notons ici, qu'à la fin du 20^e siècle, le développement d'éléments techniques, comme les écrans géants ou les jeux de lumière, permettra en partie de dépasser virtuellement l'éloignement spatial entre le public et l'artiste.

Le Radio City Music Hall est donc un moment marquant dans l'histoire de la musique *live*, où les révolutions technologiques ont transcendé la fonction de l'espace d'écoute. L'enregis-

I. Haskell, Douglas. « Roxy's Advantage Over God ». *The Nation*, 136, II, 4 janvier 1933. [traduction libre]



Fig. 3. Vue sur l'auditorium du Radio City Hall, pouvant contenir 6'000 places assises.

trement et la reproduction électrique a engendré une esthétique moderne du son, à laquelle les gens se sont progressivement habitués, notamment via les médiums de consommation domestique. Cette nouvelle norme sonore - un signal électrique uniformément clair, direct, soumis au contrôle de la technique et diffusé sans relation au contexte - s'introduit naturellement dans les salles de concerts, par le biais des microphones et des amplificateurs. L'espace construit des au-

ditoriums devient alors une contrainte, un environnement qui réagit malgré lui à la diffusion électrique du son. Un véritable combat contre la réverbération commence et certains concepteurs de salle vont jusqu'à déclarer que « [...] les murs ne sont qu'une nuisance nécessaire - ils protègent contre les intempéries et permettent d'y accrocher des objets. Mais d'un point de vue acoustique, un auditorium idéal n'aurait pas de murs du tout »^I. C'est en effet le cas à Radio City, dont l'enveloppe physique sert uniquement à soutenir les haut-parleurs du système de sonorisation. Théoriquement parlant, la salle de spectacle aurait donc pu se libérer de l'architecture. En effet, d'un point de vue purement acoustique, « [...] le son du Radio City Music Hall n'était finalement pas différent de celui entendu par les auditeurs des émissions de radio de la NBC ou des films sonores »^{II}. Cette nouvelle relation entre l'espace et le son génère progressivement

I. Krukowski, Damon. *Ways of Hearing*. The MIT Press, 2019, p. 40. [traduction libre]

II. Thompson, Emily. *The Soundscape of Modernity : Architectural Acoustics and the Culture of Listening in America, 1900-1933*. The MIT Press, 2004, p. 310. [traduction libre]

une dématérialisation des lieux de diffusion, qui trouveront plus tard - avec l'apogée de la culture de masse et de l'évolution des performances de sonorisation - une place à l'extérieur notamment, là où l'espace est illimité et sans réverbération.

Tout au long du 20^e siècle, l'échelle du *live* ne cesse de se dilater dans le domaine de la musique populaire. Les concerts attirent un public de plus en plus nombreux et les espaces de diffusion doivent s'agrandir pour répondre à cette nouvelle densité. C'est un phénomène intimement lié à l'omniprésence des médias de communication et à l'évolution technologique des pratiques d'écoute individuelle. De nouvelles inventions comme le magnétophone (1948) ou la cassette audio (1963) ont accentué la massification de la consommation musicale, déjà entamée depuis le début du siècle avec le gramophone. Un autre moment significatif, l'arrivée de la télévision dans les foyers dès les années 1950, contribue encore à l'apogée de la culture de masse. Ces différents médiums de diffusion permettent à l'industrie musicale d'accroître son développement économique. C'est la naissance de la promotion

et de la distribution à grande échelle, qui transforme le statut des artistes dans la musique populaire. Comme le rappelle le musicologue français Ludovic Tournès : « Si au cours des trente glorieuses, les plus grandes vedettes du disque deviennent des stars, elles le doivent à la mise en place par les grandes compagnies de stratégies commerciales fondées sur la synergie entre les différents médias. »¹ La starification devient alors un instrument pour bâtir, puis fidéliser, une communauté de fans autour des artistes. Dorénavant, le *live* est l'occasion de rencontrer et de matérialiser son idole dans la réalité, ce qui provoque une massification des spectacles sans précédent, et l'arrivée de nouvelles échelles spatiales dans la musique populaire. Ce nouveau paradigme est particulièrement marquant lors de la performance des Beatles au Shea Stadium, le 15 août 1965. Pour la première fois dans l'histoire du rock, un concert a lieu dans un stade, un espace ouvert qui s'étend au-delà des frontières des salles et des théâtres. D'un point de vue de la

I. Tournès, Ludovic. *Du phonographe au MP3: une histoire de la musique enregistrée, XIX^e-XXI^e siècle*. Autrement, 2008, p. 43.

sonorisation, seuls les amplificateurs des instruments et les haut-parleurs du Shea Stadium sont censés assurer la diffusion de la prestation. Mais la faiblesse du volume sonore émis par ce système rudimentaire et la distance importante entre l'audience et la scène, additionnée aux cris incessants des 55'600 fans hystériques présents ce soir-là, rend le concert inaudible pour le public autant que pour les musiciens. Cet incident est déterminant dans l'histoire de la sonorisation *live* : il expose en effet les nouvelles contraintes qui lient désormais l'espace et le son lors des rendez-vous musicaux. Au cours du siècle, l'accroissement continu du public sera donc suivi naturellement par l'évolution des technologies sonores, afin de répondre aux nouvelles conditions spatiales établies par la culture de masse.

À la fin des années 1980, l'arrivée de la sonorisation numérique permet de repousser toujours plus loin les limites de la diffusion sonore dans l'espace. L'invention du système d'enceintes « line array » notamment - un assemblage de haut-parleurs étroitement alignés pour interférer ensemble de manière constructive - permet

d'augmenter le volume des concerts sur une plus longue portée. Le traitement numérique de l'information sonore apporte également une meilleure répartition du son dans l'espace, une plus grande flexibilité, un contrôle optimal des niveaux, des fréquences et des effets musicaux en temps réel. Ces avancées technologiques donnent l'occasion à l'industrie musicale d'organiser des concerts plus grands et de meilleure qualité, dans des espaces étendus qui ne sont pas prévus pour la musique. C'est notamment le cas en 2009, lors de la tournée mondiale du groupe de rock U2. Supervisé par le géant du spectacle Live Nation, le *U2 360° Tour* est un projet faramineux, dont l'objectif est avant tout lucratif. Les stades de sport s'imposent alors comme un espace pour réunir un maximum d'audience et générer du profit. À cette époque, le groupe irlandais a pourtant l'habitude de jouer dans des arènes intérieures, souvent sur des scènes circulaires. Cette forme permet à un plus grand nombre de spectateurs d'être proche de la performance. Elle augmente également la capacité des salles de concerts, puisqu'une partie de l'espace n'est plus condamnée derrière la scène. À

l'intérieur d'une arène, ce type de spectacle est relativement simple à mettre en place : le toit est un point d'ancrage idéal pour suspendre le système de sonorisation ou l'éclairage, ce qui libère la vue entre le public et les artistes. Ce n'est pas le cas dans les stades ouverts, où le toit éphémère, généralement construit à l'occasion des concerts pour supporter l'éclairage et l'amplification, obstrue une partie de la vision et supprime de l'espace disponible. Pour répondre à ce problème, Willie Williams et Mark Fisher, scénographe et architecte de la tournée de U2, imaginent une scène hors du commun. L'idée est simple mais démesurée : une structure géante (190 tonnes et 50 mètres de hauteur) en forme de dôme s'étale au-dessus de toute la surface du sol, et laisse place à une scène centrale circulaire au milieu du stade. Si cette composition permet de maintenir une proximité avec le public, elle augmente surtout de 20% la capacité d'audience lors des concerts.¹ Dans le *U2 360° Tour*, tous les dispositifs techniques et spectaculaires résident

I. PopElevation. « Un premier bilan du U2 360° Tour ». *U2 Sucking Rock And Roll*, 5 septembre 2009.

dans cette unique structure géante. Sa forme quadrupède permet par exemple d'optimiser la répartition du son dans l'espace : des séries d'enceintes « line array » suspendues projettent la musique à 360 degrés. Chacun des quatre piliers possède également son propre système de sonorisation, complété par 72 subwoofers pour la diffusion des basses fréquences. Sur le toit de la structure, un pylône central sert de support technique pour certains éclairages et jeux de laser. Finalement, l'élément visuel principal de la scénographie est un immense écran tridimensionnel, placé au-dessus des artistes, qui peut se dilater et se contracter tout au long du spectacle. Fixés à la surface de cet écran, des panneaux LED transmettent des vidéos en haute résolution, pour accentuer la dimension visuelle et spectaculaire du show.

Durant cette tournée, U2 arrive à répondre aux nouvelles conditions spatiales de la culture de masse, en utilisant des dispositifs techniques créatifs. Tout d'abord, les problèmes de portée sonore sont réglés par l'innovation technologique des systèmes de sonorisation à la fin du 20^e siècle. Ensuite, la qualité de l'écoute - souvent



Fig. 4. La scène mobile et autonome du *U2 360° Tour*.

médiocre dans des lieux qui n'ont pas été conçus pour la musique vivante - est contrôlée grâce à la scène de 360 degrés, qui permet une spatialisation ponctuelle des enceintes dans toutes les directions. Une autre contrainte importante des concerts de musique populaire est probablement le manque de proximité entre l'audience et l'artiste. À l'échelle d'un stade, les membres du groupe paraissent en effet minuscules pour la majorité du public (90'000 personnes sont

par exemple présentes lors du concert de U2 au Camp Nou de Barcelone). Lors de cette tournée, le problème est atténué par la position centrale de la scène, qui optimise la vue depuis les gradins pour un plus grand nombre de personnes - à l'inverse des dispositions habituelles aux extrémités du terrain. Le sentiment de proximité est également accentué à travers les dispositifs techniques spectaculaires. Les lumières, les écrans, les lasers ou la pyrotechnie deviennent le prolongement de l'artiste, qui d'après Laure Ferrand, « [visent] à dépasser les frontières physiques entre les spectateurs et lui »¹. L'éclairage permet par exemple de transmettre une ambiance particulière, qui crée une communion à travers l'émotion partagée. Plus encore, le rôle des écrans est fondamental pour transcender l'espace des spectacles à grande échelle. « Sont choisis des détails (gros plans) pour permettre au spectateur d'entrer sur scène. Le visage filmé de l'artiste devient le médium entre le microscopique et le macroscopique (ce qui se passe sur scène et dans la

I. Ferrand, Laure. « Comprendre les effervescences musicales. L'exemple des concerts de rock ». *Sociétés*, vol. 104, no. 2, 2009, p. 36.



Fig. 5. Les dispositifs techniques de la scène permettent de maintenir une proximité visuelle avec l'audience.

salle). »¹ Ces différents moyens techniques, présents dans la majorité des concerts populaires aujourd'hui répondent aux conséquences de la dématérialisation du *live*, engendrée par l'abandon des salles traditionnelles trop petites. La lumière, les lasers ou les écrans sont là pour construire un

I. *Ibid.* p. 36.

nouvel espace visuel dans lequel le public peut se plonger, afin de créer de nouveaux repères spatiaux dans cette expérience démesurée.

Finalement, la scène géante de la tournée *U2 360° Tour* apparaît comme le dernier vestige architectural essentiel du concert. Si l'équipement du stade permet d'offrir un grand nombre de places assises et de services (les sanitaires ou la restauration par exemple), c'est surtout sa rentabilité financière qui est en jeu : l'exploitation éphémère de bâtiments préexistants ne comporte pas les risques économiques qu'engendrerait la construction de nouvelles structures plus appropriées. D'un point de vue du spectacle visuel et sonore, le stade n'offre donc aucune opportunité et apparaît plus comme une contrainte inadaptée au *live* - en témoigne la solution démesurée de U2 pour répondre aux contraintes du lieu. Cette tournée permet ainsi de comprendre le processus de dématérialisation continu des espaces de la musique populaire au cours du 20^e siècle. Dans cet exemple, la scène contient à elle seule l'ensemble des dispositifs sonores et visuels nécessaires à la fabrication du spectacle. Elle ne réagit pas avec son contexte et apparaît complè-

tement indépendante :

« Le montage de la structure du plateau prend une journée, l'équipement de production est ajouté et testé le deuxième jour et le concert a lieu le troisième jour. L'équipement de production peut être démonté de la structure et expédié sur la route vers le lieu de concert suivant en quatre heures seulement [...] ».¹

La scène musicale contemporaine est en effet devenue mobile, constamment délocalisée et sans repère spatial. De plus, l'enjeu économique des tournées, qui nécessite d'optimiser les temps de montage et de démontage, exige d'élaborer des structures autonomes et flexibles, toujours plus détachées de l'environnement dans lequel elles s'inscrivent. Ce phénomène contribue encore à réduire l'interaction collaborative qui existait traditionnellement entre espace de diffusion et musique, avant l'apparition de la culture de masse.

La mobilité de la musique populaire permet à

I. Kronenburg, Robert. *Live Architecture : Venues, Stages and Arenas for Popular Music*. Relié, 2012, p. 187. [traduction libre]

l'industrie culturelle de s'étendre sur le territoire. Grâce aux progrès technologiques de la sonorisation, l'environnement n'est plus une contrainte et chaque lieu devient un espace de concert potentiel. Cette opportunité amène l'industrie musicale à adopter de nouvelles stratégies pour élargir la taille des publics et maximiser la rentabilité des concerts. De plus, la logique mobile des infrastructures musicales nécessite souvent un déploiement rapide et des délais serrés, afin d'optimiser les tournées. Pour ces différentes raisons, le festival open air s'est rapidement imposé comme la solution la plus adaptée pour répondre aux enjeux de la musique vivante à grande échelle. Tributaire de la valorisation technologique et esthétique du volume sonore, ce type d'événement devient, dès la fin du 20^e siècle, la principale source de revenus dans l'industrie du *live*.

« Non seulement la taille des foules a pu être élargie [...] mais les économies d'échelles ont pu faire sentir leurs effets (les même coûts de mise en scène, de billetterie et de marketing pouvant couvrir une

grande variété de groupes à la fois). »^I

D'un point de vue du déploiement spatial, ces festivals open air interviennent comme des villes sur le territoire, fonctionnant grâce à un système complexe d'infrastructures (accessibilité, alimentation électrique, approvisionnement en eau, communication) et de services (alimentation, hébergement, sanitaires, points de retrait d'argent, etc..). Dans ce contexte, basé essentiellement sur la massification du public, le choix du site répond à des critères souvent éloignés des préoccupations sonores. En effet, l'enjeu fondamental est forcément lié à la disponibilité spatiale, « même si [le festival] se trouve à l'extérieur, dans un site et des conditions météorologiques souvent inadaptés »^{II}. Ainsi, l'open air se caractérise le plus souvent par un terrain vierge (afin de lutter contre la réverbération), vaste (pour accueillir un maximum de festivaliers), plat (pour faciliter le montage et favoriser l'ac-

I. Frith, Simon. « La musique live, ça compte... ». *Réseaux*, vol. 141-142, no. 2-3, 2007, p. 185.

II. Kronenburg, Robert. *Live Architecture: Venues, Stages and Arenas for Popular Music*. Relié, 2012, p. 153. [traduction libre]

cessibilité), et éloigné des centres urbains (afin d'éviter les perturbations sonores et la congestion routière). D'un point de vue de l'aménagement, la typologie habituelle consiste généralement en une grande scène principale, servant parfois de repère visuel et symbolique pour le festival. D'autres scènes plus petites sont également installées, fonctionnant simultanément pour divertir l'offre musicale et répartir les masses de spectateurs durant les concerts. L'ensemble de ces installations est souvent érigé avec des structures en échafaudages métalliques, légères et faciles à transporter. L'intérêt est d'obtenir un dépouillement maximal de l'espace construit, où seule la scène semble interagir avec le public à travers l'immensité du site. Finalement, les festivals open air de musique populaire apparaissent comme une nouvelle étape vers la dématérialisation des espaces d'écoute. Quand les stades de sport constituaient encore une barrière physique pour la diffusion du son, l'open air devient une opportunité pour transcender les limites entre musique et espace. En effet, le champ libre a anéanti une fonction fondamentale de l'architecture dans les lieux d'écoute traditionnels -



Fig. 6. Vue sur le festival de Coachella, installé dans le désert californien. L'événement rassemble plus de 200'000 personnes sur deux week-ends.

celui d'enclorre, de protéger physiquement et de faire résonner le son.

Ces échelles démesurées amènent de nouveaux défis, notamment le temps de décalage entre la prestation musicale et la réception du signal sonore transmis via les enceintes de relais, toujours plus éloignées de la scène. On met alors en place des dispositifs de synchronisation du son (une ligne de retard) pour résoudre ces problèmes inédits, liés aux nouvelles distances de propagation dans l'espace. Désormais, les

progrès technologiques permettent des exploits sonores qui dépassent largement les besoins du *live* - au contraire, on observe de plus en plus de législations pour réglementer les niveaux sonores et les distances de diffusion. Le festival open air apparaît dès lors comme une nouvelle opportunité pour le son, qui se retrouve complètement libre dans la nature, autonome face à l'environnement.

Un exemple marquant pour parler de l'éclatement spatial des open air est le festival de Glastonbury, dans la campagne du Somerset en Angleterre. La première édition a eu lieu en 1970, devant 1'500 festivaliers. Aujourd'hui, il rassemble plus de 200'000 personnes, le temps d'un week-end, et s'étend sur près de cinq kilomètres carrés. L'échelle du site vient surtout du nombre exceptionnel de scènes (plus d'une cinquantaine) utilisées pour les milliers de spectacles donnés durant le festival - surtout des concerts mais également des pièces de théâtrales, des projections de films ou des numéros de cirque. Pour des raisons pratiques, liées à la popularité et à l'étendue spatiale du festival,



Fig. 7. Vue aérienne sur Glastonbury. La campagne anglaise est colonisée le temps du festival.

certaines infrastructures sont devenues permanentes au fil des années, « notamment les routes, les ponts, les câbles téléphoniques et électriques, les réservoirs d'eau, les tuyaux et les citernes de déchets humains »¹, un système comparable à l'approvisionnement de la ville voisine de Bath. Ces interventions transforment l'environnement et témoignent des nouvelles échelles de la culture populaire. La musique amplifiée a traversé les murs du Radio City pour se disperser dans

I. Kronenburg, Robert. *Live Architecture : Venues, Stages and Arenas for Popular Music*. Relié, 2012, p. 191.[traduction libre]

la nature, allant jusqu'à urbaniser le territoire. L'exemple de la scène principale de Glastonbury montre la tension apparue avec le déploiement de la musique dans des espaces à première vue inappropriés. Il a fallu 30 ans de négociations, entre le festival et les autorités chargées de l'aménagement du territoire, pour que la scène puisse être officiellement permanente. Cette structure, qui culmine à 30 mètres de hauteur, se dresse comme un OVNI dans la campagne anglaise et sert d'étable pour les vaches, quand le festival n'a pas lieu. Conçue selon les dimensions de la pyramide de Khéops, elle est également devenue



Fig. 8. La scène principale permanente de Glastonbury, perdue au milieu du champ libre de la campagne anglaise.

l'emblème de Glastonbury à travers le monde. Il y a peut-être, dans ce symbole emprunté à l'histoire de l'architecture, la tentative de retrouver un repère physique réconfortant, au milieu de ces espaces d'écoute dématérialisés.

L'échelle inédite de l'open air soulève à nouveau, et de manière plus problématique encore, la question de la proximité entre le public et l'artiste. Les festivals bénéficient, comme dans les stades, de dispositifs technologiques pour rapprocher visuellement et émotionnellement les spectateurs les plus éloignés de la scène. Ce sont surtout les écrans géants, dispersés sur tout le territoire et munis de systèmes d'éclairages intensifs pour être visibles même en plein jour, qui permettent de transmettre l'image du concert à la foule. En revanche, les festivals présentent généralement des scénographies moins spectaculaires et moins narratives que dans les concerts-événements. En effet, la logique économique de l'open air tend à produire un maximum d'artistes, dans un laps de temps réduit.

« En raison de la multiplicité des spectacles, la scène est générique, les artistes doivent pour la plupart projeter leur talent

à travers leur performance et non par les compléments théâtraux complexes qui font désormais partie intégrante de la plupart des shows. »^I

Au final, d'un point de vue strictement musical et visuel, le festival open air propose des conditions sonores peu qualitatives et un éloignement souvent handicapant pour l'immersion du spectateur. En conséquence, ces événements misent plutôt sur l'effet de masse: « Ce qui va prévaloir est d'être relié à l'autre, de développer un sentir en commun et de faire de l'être-ensemble le cœur de ces rassemblements. »^{II} Plus que l'expérience musicale, c'est surtout l'expérience collective qui est recherchée par les festivaliers. Dès lors, le déploiement territorial des open air permet de construire des communautés autonomes, qui renforcent le sentiment de collectivité. « Les festivals clôturés en particu-

I. Kronenburg, Robert. *This Must Be The Place : An Architectural History of Popular Music Performance Venues*. Bloomsbury Academic, 2019, chap. 9, para. 2. [traduction libre]

II. Ferrand, Laure. « Comprendre les effervescences musicales. L'exemple des concerts de rock ». *Sociétés*, vol. 104, no. 2, 2009, p. 30.

lier [comme c'est le cas à Glastonbury] qui ont chacun leur propre disposition de scènes et leurs propres installations, peuvent être vécus comme un monde différent. »¹ Le festival, en tant que ville éphémère, indépendante et tournée vers la célébration, apporte un sentiment de libération pour échapper à la réalité du monde. Ces événements apparaissent alors comme une opportunité pour rassembler et émanciper les gens, à une époque dominée par l'écoute individuelle. Hors norme, la nouvelle échelle du festival open air donne un degré de valeur sociale inédit à l'expérience du *live*, dépassant largement la performance musicale.

Tout au long du 20^e siècle, l'évolution technologique de la diffusion sonore a eu un impact majeur sur les espaces d'écoute de la musique populaire. La révolution numérique, au début des années 1980, apparaît aujourd'hui comme le dernier grand bouleversement dans l'évolution

I. Van der Hoeven, Arno et Hitters, Erik. « The spatial value of live music: Performing, (re)developing and narrating urban spaces ». *Geoforum*. Volume 117, décembre 2020, p. 155. [traduction libre]

de l'industrie musicale. Le support physique du son enregistré - le vinyle ou la cassette-audio par exemple - est maintenant remplacé par un fichier informatique dématérialisé. Dès lors, les contenus musicaux deviennent « éminemment reproductibles, accessibles, archivables, transmissibles et non rivaux »¹. Cette immatérialité et cette duplicité sont encore accentuées avec l'explosion de l'Internet, au tournant des années 2000. C'est d'abord l'avènement de la technologie *peer-to-peer*, qui permet désormais d'échanger des morceaux en ligne entre particuliers. Le processus est aussi facilité par l'invention du format MP3, qui rend plus facile le téléchargement, le stockage et le déplacement de l'information sonore à travers l'Internet. Ces nouveaux paradigmes de la diffusion et de la consommation musicale ont encore été bouleversés par la digitalisation récente : c'est un virage fondamental qui offre de nouvelles perspectives pour la propagation de la musique, notamment à travers les réseaux sociaux, les plateformes de streaming, le podcasting, le cloud

I. Granjon, Fabien et Combes, Clément. « La numérimorphose des pratiques de consommation musicale. Le cas de jeunes amateurs ». *Réseaux*, vol. 145-146, no. 6-7, 2007, p. 295.

computing, etc.

L'ensemble de ces dispositifs caractérise un nouvel espace de diffusion dématérialisé. La musique peut alors se développer sur un territoire potentiellement infini : les réseaux informatiques. Cette propagation du son engendre de nouveaux lieux d'écoute virtuels : « Ainsi l'Internet est devenu un espace hypothétiquement composé et constitué d'*auditoriums* parmi tous les autres lieux sociaux et architecturaux de l'écoute. »¹ Nous acceptons ici la comparaison entre les auditoriums d'Internet et les espaces de concert physiques, en tant qu'ils garantissent tous les deux une structure d'accessibilité (payante ou gratuite), un lieu d'interactions sociales et un espace de diffusion sonore. En témoigne par exemple la plateforme de streaming Spotify qui - comme dans le cas du festival de Glastonbury - requiert un abonnement, constitue une communauté d'auditeurs et diffuse de la musique en simultanée. Ces auditoriums constituent de nouveaux mondes virtuels, à l'intérieur

I. Joy, Jérôme. « Auditoriums étendus et espaces raccordés ». *Prospective et stratégie*, vol. 4-5, no. 1-2, 2014, p. 37.

desquels l'écoute prend une forme individuelle, mais interconnectée. Ce phénomène est encore accentué par la digitalisation récente des appareils de diffusion, qui ont bouleversé la culture collective de l'écoute, jusque dans la vie quotidienne. En effet, l'arrivée des smartphones, des casques audio ou des écouteurs - directement reliée aux auditoriums de l'Internet - permet dorénavant de s'individualiser et de s'isoler dans la musique, alors même qu'on est en présence des autres. « L'utilisation des écouteurs est significative - la pop est perçue non comme ayant une influence sur l'espace public, mais comme une retraite dans la béatitude consumériste d'un "CedIpod" privé, une façon de se murer du social. »¹

De plus, ces appareils mobiles permettent de se libérer définitivement des contraintes de l'espace de diffusion. « Affranchie du *hic et nunc* que le modèle de la chaîne stéréo imposait, l'écoute mobile organise une nouvelle porosité du monde, assouplit les frontières tradition-

I. Fisher, Mark. *Le réalisme capitaliste. N'y a-t-il aucune alternative ?* Entremonde, 2018, p. 32.

nelles des espaces publics et privés et redéfinit de la sorte une nouvelle phénoménologie de l'expérience musicale [...]. »¹ Dans cette situation, le développement de la musique semble inépuisable : le son numérique est intégré à un réseau virtuel illimité, lui-même raccordé à des appareils de diffusion mobiles dans la réalité. L'omniprésence de la musique enregistrée a atteint son apogée, autant sur le plan du territoire physique que virtuel.

Rappelons que dès le début du 20^e siècle, l'industrie musicale avait vu l'opportunité de massifier les espaces d'écoute en utilisant la diffusion électrique du son. La conception du Radio City Hall avait alors témoigné des contraintes physiques qui se dressaient face au déploiement du son dans l'espace. Aujourd'hui, les appareils mobiles individuels - traités ici comme les nouveaux haut-parleurs de nos auditoriums virtuels - apparaissent comme le médium de massification ultime des espaces d'écoute. « Les oreillettes sont comme un rêve du son recherché par les

I. Le Guern, Philippe. « L'expérience de la musique en régime numérique : continuité ou disruption ? ». *tic&société*, vol. 14, no. 1-2 | -1, 2020, p. 256.

concepteurs de Radio City - elles sont un auditorium sans murs. »¹

Si l'avènement de l'Internet et de la digitalisation a engendré de nouveaux auditoriums virtuels, ces derniers ne concurrencent pas pour autant les espaces de concert du monde réel. Leur comparaison sert plutôt à comprendre le développement spatial du son électrique tout au long du 20^e siècle. D'une réalité physique, la musique amplifiée a progressivement basculé vers un espace virtuel. Ce dernier contient alors deux caractéristiques similaires aux lieux de concert : être un espace de diffusion musicale en simultané ; pour une audience interactive. Néanmoins, une différence essentielle apparaît alors entre les auditoriums physiques et virtuels. L'un ne peut pas accomplir l'expérience du *live*. En effet, la musique vivante est une performance de l'instant présent, éphémère et aléatoire, dont l'essence est opposée à la reproductibilité infinie des informations de l'Internet. Ce caractère unique explique

I. Krukowski, Damon. *Ways of Hearing*. The MIT Press, 2019, p. 43. [traduction libre]

en grande partie pourquoi la musique enregistrée n'a pas *encore* vidé les salles de concert. Pourtant, l'état du *live* semble aujourd'hui remis en question par la digitalisation et les progrès technologiques. Depuis une dizaine d'années, l'amélioration progressive de la vitesse des connexions Internet a entre autres permis de mettre au point la transmission vidéo en direct. Une fois de plus, l'industrie musicale a alors profité des avancées technologiques dans le domaine de la diffusion pour étendre son développement. Le *live streaming* apparaît aujourd'hui comme la dernière opportunité pour massifier - cette fois de manière potentiellement infinie - les espaces d'écoute de la musique vivante. Cette nouvelle pratique d'écoute règle aussi les problèmes liés à la proximité spatiale entre le public et l'artiste, la qualité médiocre du son dans les espaces open air - ce dernier dépend maintenant du matériel de diffusion individuel de l'auditeur - et diminue largement les risques économiques liés à la mise en place d'infrastructures physiques.

L'auditorium du *live streaming* apparaît comme un réseau virtuel, interconnecté entre des millions d'auditeurs et démultiplié à l'échelle

planétaire. Il peut s'éteindre ou s'allumer instantanément, se ranger dans la poche et se déplacer. Le lieu n'a pas d'importance car il n'impose plus aucune condition à la musique vivante. Dans certains cas, cet auditorium prend même une forme, il s'intègre dans un métavers et se matérialise virtuellement, comme pour signifier qu'il existe encore.

C'est le cas en 2020 par exemple, lors du concert de Travis Scott dans le monde virtuel du jeu vidéo Fortnite. La plateforme en ligne, en accès gratuit, permet alors à douze millions de spectateurs (un record mondial) de se connecter en même temps pour assister à un *live* du rappeur américain. Quelques jours avant le concert, les fans peuvent déjà se rendre dans l'arène du jeu, pour assister à la construction virtuelle de la scène. Le jour de la performance, Travis Scott prend la forme d'un avatar géant et torse nu, face à une foule de spectateurs virtuels. L'univers scénographique est psychédélique, rempli d'effets spéciaux et se transforme tout au long du concert. Les joueurs communient dans une expérience collective et sensorielle dématérialisée : ils se retrouvent parfois immergés sous l'eau,

engagés sur des montagnes russes ou en orbite autour de la planète. Ces dispositifs immersifs, décuplés par l'opportunité digitale, servent finalement la même logique de spectacularisation que dans la musique *live* du monde réel. Désormais, les scénographes sont simplement remplacés par des animateurs 3D qui construisent le nouvel auditorium de l'ère informatique.



Fig. 9. L'avatar du rappeur Travis Scott performe devant ses fans sur la plateforme virtuelle de Fortnite.

Finalement, le concert virtuel apparaît comme l'aboutissement d'un long processus de dématérialisation des espaces d'écoute au cours

du 20^e siècle. Il a fait disparaître l'architecture du processus d'élaboration de la musique vivante et a anéanti la complémentarité entre la diffusion sonore et l'espace. Avant que le son ne s'électrifie, l'acoustique servait en effet à révéler l'espace qui entourait l'auditeur. Ce lien devient conflictuel avec l'apparition de la musique amplifiée, qui, transformé en un signal clair et contrôlé, cherche plutôt à lutter contre la réverbération dans les salles de concert. Parallèlement, l'industrie musicale voit, à travers l'amplification électrique du son, l'occasion de massifier les espaces d'écoute de la musique populaire. Dès lors, ces derniers commencent à s'étendre, aidés continuellement par les progrès technologiques en matière de diffusion sonore. En 1930, le processus est inauguré avec la construction du Radio City Hall, qui révolutionne l'échelle de la musique *live*. L'architecture apparaît alors comme une contrainte physique, qui enferme le son dans une boîte de résonance. Avec les progrès de la sonorisation, la musique populaire finit par s'échapper de l'espace construit, pour transcender l'échelle des audiences. Elle trouve notamment une place sur la surface des stades et entame la dématérialisation

de son environnement. L'architecture devient une structure mobile et autonome, qui ne réagit plus avec son contexte. La scène du *U2 360° Tour*, par exemple, constitue le seul lien physique entre la musique et ses auditeurs. Dans une logique lucrative, elle se déplace désormais de stades en stades. Cette architecture mobile est alors forcée d'ignorer son environnement, afin d'assurer son indépendance et sa flexibilité. Pour augmenter toujours plus la taille de ses espaces d'écoute, la musique poursuit son étalement et trouve une place dans le champ libre des festivals open air. Marquant l'apogée des capacités d'amplification sonore dans l'espace, cette nouvelle échelle devient territoriale. Dans la campagne anglaise, le festival de Glastonbury apparaît comme une ville au milieu des champs. Cette échelle démesurée nécessite alors certaines infrastructures permanentes, qui ont un impact sur l'environnement. Le développement spatial de la musique *live* - bien que cette dernière soit éphémère - finit donc par transformer les espaces d'écoute sur lesquels elle s'installe. Paradoxalement, ces nouveaux lieux de diffusion apparaissent plus que jamais dématérialisés. Pour ce type d'événements, le site

choisi doit se rapprocher du champ libre, afin d'augmenter les opportunités de massification et permettre au son de s'étendre au maximum. Si quelques scènes construisent le paysage visuel des auditeurs, c'est surtout le système de sonorisation qui remplit l'espace. À travers cette étendue, la musique apparaît alors comme un courant qui se disperse sur le territoire, sans limitations physiques. Les perspectives infinies que soulèvent le festival open air trouvent leur dénouement avec l'avènement de la numérisation, de l'Internet et de la digitalisation aujourd'hui. Les réseaux informatiques ont ouvert la porte vers de nouveaux mondes virtuels. Dans le cas spécifique des plateformes de diffusion sonore, ces espaces peuvent être considérés comme un prolongement des auditoriums physiques - en tant qu'ils sont des lieux d'interaction sociale et offrent un écoute simultanée de la musique. Le *live* également voit sa pratique se digitaliser, à travers l'apparition récente des concerts virtuels. Dans leurs réalisations, tout laisse pourtant croire que ces événements sont réels : l'artiste est bien présent, la musique est jouée en direct, le public communique et partage une expérience

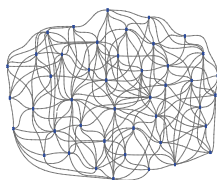
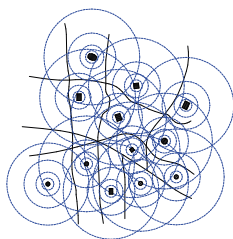
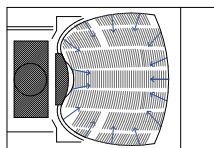


Fig. 10. Schémas : Projection du son et dématérialisation des espaces d'écoute. De Radio City Hall (1), à festival de Glastonbury (2), jusqu'aux réseaux de l'Internet (3).

collective, la scénographie continue d'élaborer des plans spectaculaires pour divertir l'audience. Au 21^e siècle, ces nouveaux espaces de diffusion pour la musique *live* apparaissent comme la dématérialisation ultime des lieux d'écoute. De plus, la logique de massification des concerts a provoqué l'éloignement progressif de la musique par rapport à son architecture. Cette dernière a perdu ses murs, est devenue mobile, s'est dissoute à travers le territoire et a fini par se dématérialiser complètement en réseau. La disparition de la relation traditionnelle entre espace d'écoute et musique questionne aujourd'hui le statut de l'architecture du *live*.

Dans les espaces d'écoute architecturés de la musique populaire - rappelons que ces lieux existent encore, qu'ils n'ont pas été remplacés par la dématérialisation et qu'ils perdurent pour le moment - l'architecture profite toujours à la musique. Bien qu'elle soit exploitée par l'industrie musicale - peut-être pour des mauvaises raisons - elle montre néanmoins toute son influence. En témoigne par exemple son utilisation dans la spectacularisation et la théâtralisation du *live*. Qu'en est-il maintenant des espaces dé-

matérialisés ? Dans les exemples évoqués ici, à l'intérieur desquels elle semble s'être volatilisée, l'architecture peut-elle encore trouver une forme ? Est-elle désormais contrainte de s'abstenir ou d'apparaître uniquement dans une représentation virtuelle ? Précisons que sa dématérialisation ne doit pas être comprise comme une mauvaise chose, simplement une inévitabilité historique. Elle est arrivée avec la culture de masse - réalité sociétale contre laquelle il semble naïf de vouloir lutter - et le développement des nouvelles technologies - qui ont, dans tous les domaines de la vie, transcendés le rapport à l'espace et au temps, faisant du *live* dématérialisé « un cas parmi d'autres ». C'est dans cette compréhension et cette acception du contexte de la dématérialisation qu'il semble maintenant nécessaire d'ouvrir des pistes de réflexion, afin de se laisser surprendre par les opportunités inattendues qui peuvent exister entre l'architecture et la musique vivante à l'heure de la dématérialité.

BIBLIOGRAPHIE

Livres

Adorno, Theodor W. *Essai sur Wagner*. Paris, Éditions Gallimard, 1993.

Adorno, Theodor W. et Horkheimer, Max. *La Dialectique de la Raison*.
Tél - Gallimard, 1944.

Adorno, Theodor W. et Horkheimer, Max. *Kulturindustrie : raison et
mystification des masses*. Éditions Allia, 2022.

Debord, Guy. *La Société du spectacle*. Paris, Éditions Gallimard, 1992.

Fisher, Mark. *Le réalisme capitaliste. N'y a-t-il aucune alternative ?*
Entremonde, 2018.

Francisco, Charles. *The Radio City Music Hall : An Affectionate History
of the World's Greatest Theater*. New York : Dutton, 1979.

Kronenburg, Robert. *Live Architecture : Venues, Stages and Arenas for
Popular Music*. Relié, 2012.

Kronenburg, Robert. *This Must Be The Place : An Architectural History
of Popular Music Performance Venues*. Bloomsbury Academic,
2019.

Krukowski, Damon. *Ways of Hearing*. The MIT Press, 2019.

Lipovetsky, Gilles et Serroy, Jean. *L'esthétisation du monde : vivre à l'ère
du capitalisme artiste*. Paris, Éditions Gallimard, 2013.

Picard, Timothée. « Théâtre du Festival de Bayreuth (1873) ». *Dictionnaire encyclopédique Wagner*. Actes Sud, Cité de la
musique, 2010.

Schuré, Édouard. *Le drame musical et l'œuvre de Richard Wagner*.
CreateSpace Independent Publishing Platform, 2017.

Sterne, Jonathan. *Une histoire de la modernité sonore*. Duke University Press, 2003.

Thompson, Emily. *The Soundscape of Modernity : Architectural Acoustics and the Culture of Listening in America, 1900-1933*. The MIT Press, 2004.

Tournès, Ludovic. *Du phonographe au MP3 : une histoire de la musique enregistrée, XIX^e-XXI^e siècle*. Autrement, 2008.

Tusa, Michael C. *National Traditions in Nineteenth-Century Opera, Volume II*. Central and Eastern Europe, 1st Edition, 2010.

Vilder, Anthony. *Claude-Nicolas Ledoux : Architecture and Social Reform at the End of Ancient Régime*. The MIT Press, 1990.

Articles

Adorno, Theodor W. « On Popular Music ». *Zeitschrift für Sozialforschung*, 9, p. 17-48, 1941.

Assis, Paulo. « Un bref panorama de l'évolution des technologies musicales : promesses et risques pour la diversité des expressions culturelles ». *Diversité des expressions culturelles à l'ère numérique*. TeseoPress, 2016, p. 578-585.

De Neuter, Patrick et Lippi, Silvia. « Louis II de Bavière et l'opéra de Wagner : de la sublimation à la chute ». *Topique*, vol. 128, no. 3, 2014.

Denoue, Marine. « The Saint Pablo Tour, et Kanye West fit un concert à notre image ». *YARD*, 14 novembre 2016.

Ferrand, Laure. « Comprendre les effervescences musicales. L'exemple des concerts de rock ». *Sociétés*, vol. 104, no. 2, 2009, p. 36.

Frith, Simon. « La musique live, ça compte... ». *Réseaux*, vol. 141-142,

no. 2-3, 2007.

Granjon, Fabien et Combes, Clément. « La numérimorphose des pratiques de consommation musicale. Le cas de jeunes amateurs ». *Réseaux*, vol. 145-146, no. 6-7, 2007.

Haskell, Douglas. « Roxy's Advantage Over God ». *The Nation*, 136, II, 4 janvier 1933.

Heinrich, Marie-Noëlle. « Création musicale et nouvelles technologies : quelle rencontre possible ? ». *Quadermi*, no. 48, automne 2002.

Hobbs, Thomas. « Kanye West's 'Yeezus' Is About Finding Beauty Amid The Chaos ». *Okayplayer*, 2018.

INTERIORS Journal. « The Yeezus Tour ». *ArchDaily*, 23 décembre 2013.

INTERIORS Journal. « Kanye West's Saint Pablo tour ». *ArchDaily*, 2 novembre 2016.

Johar, Nuriyah. « From Kanye West to Virgil Abloh, meet an architect at the intersection of Pop Culture and Design ». *Design Pataki*, 23 mai 2019.

Joy, Jérôme. « Auditoriums étendus et espaces raccordés ». *Prospective et stratégie*, vol. 4-5, no. 1-2, 2014.

Knopper, Steve. « How Kanye West Made His Saint Pablo Stage Fly ». *Rolling Stone*, 7 septembre 2016.

Laheurte, Baptiste. « L'industrie culturelle : la culture contre elle-même ». *LVSL*, 20 mars 2022.

Le Guern, Philippe. « L'expérience de la musique en régime numérique : continuité ou disruption ? ». *tic&société*, vol. 14, no. 1-2 | -1,

2020, p. 256.

Lesage, Marie-Christine et Cyr, Audrey-Anne. « Critique théâtralisée des esthétiques marchandes. Les dramaturgies performatives d'Olivier Choinière et de Guillaume Corbeil ». *Voix et images*, vol. 39, numéro 1 (115), automne 2013, p. 29-44.

Maisonneuve, Sophie. « De la machine parlante au disque. Une innovation technique, commerciale et culturelle ». *Vingtième Siècle. Revue d'histoire*, vol. no. 92, no. 4, 2006, p. 17-31.

O'Malley Greenburg, Zack. « Kanye West Makes His Own Artpop On Yeezus Tour ». *Forbes*, 25 novembre 2013.

Petit, Laetitia, et Brohm, Jean-Marie. « Le destin de la haine chez Wagner. La Tétralogie, une cosmogonie mythologique de l'originaire ». *Topique*, vol. 128, no. 3, 2014.

PopElevation. « Un premier bilan du U2 360° Tour ». *U2 Sucking Rock And Roll*, 5 septembre 2009.

Rockwell, John. « Pink Floyd's Great "Wall" ; Pink Floyd ». *The New York Times*, 2 mars 1980, p. 26.

Traverso, Enzo. « Adorno et les antinomies de l'industrie culturelle ». *Communications*, vol. 91, no. 2, 2012.

Stancavage, Sharon. « Behind The Wall. A seminal concert production returns - for the first time in a touring format ». *Lighting & Sound International*, Février 2011.

Van der Hoeven, Arno et Hitters, Erik. « The spatial value of live music : Performing, (re)developing and narrating urban spaces ». *Geoforum*, vol. 117, décembre 2020, p. 155.

Vernet, Laurent. « Le spectacle de l'art ». *Espace*, no. 15, automne 2013.

Wainwright, Oliver. « Mark Fisher Obituary ». *The Guardian*, 3 juillet 2013.

Webster, Andrew. « Travis Scott's first Fortnite concert was surreal and spectacular ». *The Verge*, 24 avril 2020.

Wilkinson, Tom. « Typology : Opera houses ». *The Architectural Review*, 25 octobre 2013.

Zénouda, Hervé. « Musique et communication au xx^e siècle ». *Hermès, La Revue*, vol. 70, no. 3, 2014, p. 156-162.

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier chaleureusement mon équipe de suivi. Dieter Dietz, Rubén Valdez et Julien Lafontaine pour leurs conseils et leurs commentaires pertinents tout au long du semestre.

Mon ami Thomas pour la relecture. Mon ami Raphael pour nos échanges et ses précieuses références littéraires.

Plus particulièrement Bianca, pour son soutien et sa participation à la relecture. Et Karen, pour sa bienveillance et son aide au redessin.



2023, Loïc Schwab

Ce document est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution (CC BY <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>). Les contenus provenant de sources externes ne sont pas soumis à la licence CC BY et leur utilisation nécessite l'autorisation de leurs auteurs.

