

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

PUBLIC/ARTISTES : VERS DE NOUVELLES INTERACTIONS ?

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR  
ANTHONY LOVISON

SEPTEMBRE 2018

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.07-2011). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

J'aimerais avant tout remercier Clovis Gouallier, qui m'a pris sous son aile au tout début de la maîtrise et a su me guider aux prémices de ma recherche. Je désire aussi remercier Martin L'Abbé, mon directeur actuel qui a su reprendre le flambeau de mon projet durant la dernière partie de ma maîtrise.

Je tiens tout particulièrement à remercier Margot Ricard, qui a pu rapidement m'aider lorsque des obstacles se mettaient sur mon chemin.

Je suis reconnaissant envers les membres du jury, Clovis Gouallier, Martin L'Abbé et Jean-François Renaud, pour leurs commentaires et leurs avis constructifs au sujet de ma première expérimentation. Sans eux, mon processus final n'aurait pas vu le jour.

Je tiens à remercier tous les acteurs (musiciens et public) qui étaient présents lors de mes différentes expérimentations au parc Lafontaine. Je pense aussi à la ville de Malartic, en Abitibi, qui a accepté de réaliser mon projet expérimental durant la journée de la culture. Merci également aux musiciens du métro de Montréal et au public présent pour avoir joué le jeu durant l'expérimentation. Sans eux, je n'aurais pas eu les réponses à mes questions.

Je tiens aussi à remercier ma conjointe, Roxane, pour son soutien et son regard quant au processus de création et d'expérimentation.

Un très grand merci à Isaac, doctorant en littérature, pour sa relecture et ses corrections.

## AVANT-PROPOS

Avant de vous présenter ce projet de recherche, j'aimerais remettre en contexte le processus de création qui aura duré un peu plus de deux ans. Ce nouveau parcours à la Maîtrise m'a permis d'accroître mon expérience dans les recherches en communication et d'apprendre énormément en termes d'interactions artistiques. Musicien depuis plus de 10 ans, je ne m'étais jamais posé la question des échanges que pouvaient avoir les musiciens et le public lors d'une performance. J'ai toujours pensé aux interactions populaires comme le fait de chanter ensemble, de taper des mains, de bouger quand le musicien le demande. J'avais surtout envie d'aller plus loin dans l'esprit d'interaction public-artiste, pour que le public devienne acteur de la performance plutôt qu'un unique spectateur.

## TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS.....	iii
RÉSUMÉ.....	vi
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I RÉFLEXIONS ET OBSERVATIONS.....	4
1.1 La pertinence communicationnelle.....	4
1.2 L'École de Chicago L'Observation Participante.....	6
1.3 La présentation de soi.....	7
1.4 L'Expérience Herméneutique.....	8
1.5 La Société du Spectacle.....	9
CHAPITRE II ÉTUDES DE TERRAIN, RECHERCHES PARTICIPATIVES ET INFLUENCES GÉNÉRALES.....	12
2.1 Le « jam ».....	12
2.2 Disposition spatiale des musiciens.....	13
2.3 L'expérience scénique de Bobby McFerrin.....	16
2.4 Conclusion.....	17
CHAPITRE III CORPUS D'ŒUVRES, INSPIRATIONS, INFLUENCES LIÉES AU PROJET.....	18
3.1 Chasse-Balcon de Catherine Planet.....	18
3.2 L'expérience de Steve Vai sur scène.....	19
3.3 David Usher « Heart Beat ».....	20
3.4 Merton, the interactive improvisational pianist on ChatRoulette.....	21
CHAPITRE IV EXPÉRIMENTATIONS.....	22
4.1 Processus et établissement du concept.....	22
4.2 Sélection des lieux et difficultés rencontrées.....	24
4.2.1 Sélection des lieux.....	25

4.2.2 Difficultés rencontrées.....	25
4.3 Expérimentations.....	27
4.3.1 Expérimentation n°1 .....	27
4.3.2 Expérimentation n°2 .....	29
4.3.3 Expérimentation n°3 .....	30
4.3.4 Expérimentation n°4 (Finale) .....	33
4.3.5 Conclusion des expérimentations.....	36
CONCLUSION.....	38
ÉCHEANCIER.....	41
BIBLIOGRAPHIE.....	42
MÉDIAGRAPHIE.....	43
ANNEXES.....	44
1. Les formations « F » de Kendon.....	44
2. L'Espace «O».....	45
3. Exemple de performance de la « Chasse-Balcon » de Catherine Planet.....	46
4. Premier croquis du prototype.....	47
5. Expérimentation n°1 au Parc Lafontaine le mercredi 9 août à 18h.....	48
6. Capture d'écran de l'évènement Facebook de la première expérimentation.....	49
7. Capture d'écran de l'évènement Facebook de la seconde expérimentation.....	50
8. Capture d'écran de l'évènement Facebook de la troisième expérimentation.....	51
9. Photo d'une Vielle à roue.....	52
10. Photo représentant la disposition spatiale de l'expérimentation avec les musiciens du métro de Montréal.....	53
11. Photo représentant les musiciens du métro de Montréal ainsi que le public devenu acteur de la performance.....	54

## RÉSUMÉ

Étant très intéressé par la musique populaire, mon projet de mémoire de maîtrise est axé sur la place du public, dans un contexte de collaboration artistique et de variations sonores. Cette recherche permet de soulever certaines questions et problématiques. Dans un premier temps, je me suis demandé si le public pouvait interagir avec un musicien autrement qu'en fredonnant les paroles d'une chanson ou encore en tapant des mains pour battre le rythme ? Les rôles peuvent-ils changer, à savoir le public prenant le contrôle de la performance d'un groupe de musicien ? Ma question principale est donc de savoir s'il est possible de réaliser une collaboration entre des musiciens et un public ? De quelles manières puis-je faire intervenir les différents acteurs lors de performances, autrement que par les codes culturels ancrés depuis des années dans l'inconscient collectif ?

L'objectif de ce projet de recherche est de faire basculer cette tendance « acteur-spectateur » et de trouver un moyen, comme dans les autres arts de rues (le théâtre ou encore la danse) de mettre le public dans un rôle de collaborateur et d'acteur. La difficulté dans la musique est qu'elle requiert une certaine pratique et des fondements théoriques au préalable. Je vais donc tenter de faire de cette pratique un jeu, en demandant à un public néophyte d'utiliser les mouvements du corps afin d'interagir avec les musiciens et d'altérer la performance dans le but de créer un équilibre de collaboration. En d'autres termes, j'ai désiré cibler ma recherche en me demandant jusqu'où la collaboration musicale entre un artiste et des individus dans l'espace public pouvait aller ? Je souhaite en découvrir les limites avec ces différents acteurs. Nous allons voir au travers de ce mémoire qu'il est possible de créer de nouvelles interactions au travers de performances dans des lieux publics. Nous verrons dans un premier temps les fondements théoriques qui peuvent se rapprocher et s'appliquer à mon axe de recherche. Dans un second temps nous analyserons les diverses démarches entreprises tout au long de ce processus de recherche. En troisième lieu il conviendra d'aborder les influences et autres références liées à ce projet. Enfin il s'agira de développer en détail les expérimentations réalisées avant de s'attarder sur les conclusions amenées par ces recherches.

Mots clés : collaboration, musique, art, ludification

## INTRODUCTION

Depuis le début de la maîtrise, mes idées ainsi que mon processus ont évolué. Mes intentions, elles, sont toujours les mêmes, à savoir de faire collaborer des artistes musicaux avec un public. Mon goût pour la musique, la création, et l'approche ludique, sont des éléments primordiaux dans ma vie. Je ne me voyais pas faire ma recherche en dehors de ces champs de compétences. De plus, je suis quelqu'un qui aime aller sur le terrain. Avant d'arriver à la Maîtrise en recherche-crédation en média expérimental, j'étais dans la concentration médias socionumériques. En quelques semaines seulement, je me suis rendu compte que je n'étais pas au bon endroit. J'ai alors opté pour la concentration en média expérimental afin de créer et faire mes armes directement sur le terrain. Mon intuition artistique m'a amené à vouloir répondre à certaines questions que je me suis longtemps posé, à savoir des réflexions et de divers constats durant des performances.

Étant musicien du métro à côté de mes études, j'avais pour objectif, à l'aube de ma démarche, de réaliser un documentaire Web sur cette activité qui pouvait paraître assez mystérieuse aux yeux du grand public. Mon intention première était de faire rentrer le spectateur dans l'univers des musiciens de métro, de manière interactive, connaître leur carrière, comprendre leur choix. C'était pour moi le meilleur moyen de se rapprocher d'eux, de créer de l'empathie afin de poser un autre regard sur ces musiciens qui partagent leur art dans les couloirs du métro. J'ai malheureusement écarté cette idée en très peu de temps car les soucis techniques liés à la création Web ainsi que les relations humaines au sein de l'association des musiciens du métro étaient difficiles à contourner.

Le fil conducteur à propos de mes valeurs m'amène à parler du sujet de la collaboration. En tant que musicien, il est important de prendre plaisir lors de la

performance mais aussi lorsque le public est réceptif. Cette interaction est très importante pour le bien-être de la performance. Au moment de l'examen du projet, qui avait lieu le 30 mai 2017, le jury a eu de la difficulté à comprendre le cadre de mon expérimentation. C'était alors le moment charnière de mon sujet de mémoire. Au commencement, mon but était de faire participer le public à la création sonore. Ce projet de recherche-crédation visait la réalisation d'un dispositif en apparence simple permettant à un groupe de trois à six non-musiciens d'interagir de façon participative à une pièce de musique populaire interprétée par des musiciens lors d'une performance musicale à l'Espace Public. Pour ce faire, je voulais mettre en place une installation avec plusieurs instruments numériques afin qu'ils puissent s'exprimer ensemble. Bien que l'aspect reste performatif, il y avait un écart considérable entre la multitude de possibilités et le résultat que j'aurais voulu avoir. Dans ce contexte, je devais établir une stratégie pour attirer des participants vers l'installation. Quel est l'élément déclencheur de la participation à partir du moment où nous voyons une installation ou une performance ?

Mon objectif était de faire participer des personnes du public, qui ne se connaissaient pas, à composer de la musique numérique, sur des instruments qui peuvent être faciles d'accès grâce à un logiciel d'enregistrement sonore (Logic Pro X). Grâce aux possibilités qu'offre ce logiciel, l'on pouvait limiter le nombre de notes que les participants étaient capables d'utiliser, afin de mettre des barèmes sur les choix des participants, qui, autrement, risquaient de jouer hors tonalité, donc faux. La stratégie était de créer des « trames sonores » qui donnaient la sensation de savoir jouer de la musique. Pour ce faire, j'ai modifié quelques sources sonores pour y intégrer des arpégiateurs. Ce type de son permet, en appuyant sur une seule note, d'en déclencher plusieurs sur la même gamme et la même tonalité, et tout cela dans le bon rythme. Les personnes du public pouvaient constater qu'ils ne jouaient pas faux et se sentaient valorisées, en confiance. Le problème principal de cette performance était l'accès à la

percussion. Il était difficile pour certains de rester en rythme avec des percussions numériques. Pourtant, la question que je me posais était de savoir pourquoi nous étions en rythme en tapant des mains lors d'un concert par exemple, et non sur un instrument ? Était-ce le mouvement de foule qui permettait de s'accorder aux autres ? Grâce à ce projet, l'instrument en lui-même était la prothèse de notre propre corps. Du point de vue du jury, il était difficile de créer un instrument « magique » pour réussir à faire bien jouer les participants. C'est à partir de là que l'axe du projet allait changer. On m'a suggéré de rester dans l'aspect performatif et non technique. Les membres du jury savaient, de par mon cursus, que j'étais quelqu'un qui devait mettre en avant la performance plutôt que de créer des sonorités ou passer du temps sur des logiciels. Mon point fort était la proximité avec les gens, dans les lieux publics. J'y suis habitué avec ma carrière musicale. Il fallait faire quelque chose de plus simple, nécessitant moins de technique et plus de terrain. Ce qui en est ressorti est la performance musicale avec l'interaction du public grâce aux mouvements du corps, pour créer un dialogue ludique et constructif entre ce dernier et les musiciens.

## CHAPITRE I – RÉFLEXIONS ET OBSERVATIONS

*Le spectacle n'est pas un ensemble d'images, mais un rapport social entre des personnes, médiatisé par des images*<sup>1</sup>. (Guy Debord)

Ce premier chapitre met en avant la problématique de ma recherche-crédation en ancrant celle-ci dans sa contemporanéité, tout en examinant sa pertinence communicationnelle, le cadrage conceptuel qui la sous-tend et en précisant mes intentions et objectifs à son égard.

### 1.1 Pertinence communicationnelle

Dans un premier temps, nous pouvons dire que la musique est universelle, utilisée de tous. Toutes les cultures ressentent la musique, avec une sensibilité particulière. L'être humain sait fredonner une mélodie, y faire sortir une sonorité avec son instrument naturel que constituent les organes phonateurs (bouche, langue, larynx etc.). La communication musicale entre deux musiciens se passe à travers des sons venus d'instruments destinés à prolonger les capacités du corps, et d'un comportement non verbal (la position des individus dans l'environnement par exemple, comme l'explique Healey<sup>2</sup> ; le jeu du regard ou encore le déplacement dans l'espace lors des « jams »). Pour mon projet, le processus d'expérimentation pourrait proposer plusieurs portées communicationnelles. Comme expliqué dans ce document, mes enjeux lors de ma recherche sont de savoir comment nous pouvons interagir ensemble (artiste et public) lors de l'exécution d'une pièce sonore.

---

<sup>1</sup> DEBORD, G. (1992). *La société du spectacle*, Paris : Gallimard, 210 pages.

<sup>2</sup> HEALEY, P.G.T. BRYAN-KINNS, N. LEACH, J. (2005). *Inter-Play: Understanding Group Music Improvisation as a Form of Everyday Interaction*. University of London, UK.

Il s'agit donc d'une optique de création collaborative entre plusieurs individus qui ne se connaissent pas et qui agissent entre eux, qu'ils soient assistés, dirigés par un animateur, ou bien livrés à eux-mêmes. Mes explorations m'ont conduit sur plusieurs pistes, plus ou moins éloignées les unes des autres, et formant une corrélation de mes intentions premières. Ce projet crée une nouvelle vision de la performance musicale « live » grâce aux interactions de chacun. Il s'agit d'une nouvelle manière pour moi d'appréhender la performance musicale dans un lieu public. Bien évidemment, je ne parle pas de la représentation dans une grande salle de spectacle mais plutôt dans un lieu intimiste et festif favorisant la communication. J'aimerais qu'il me soit possible, sur le long terme, d'effectuer cette expérimentation dans des petits bars qui proposent des scènes ouvertes ou encore des festivals disposant de stands créatifs, où les amateurs peuvent venir expérimenter le projet dans une ambiance chaleureuse, à la portée de tous.

Cette expérimentation donne donc la possibilité au public d'apprécier davantage la musique car c'est lui qui va décider de l'évolution de la performance. Elle ne sera donc jamais la même. L'objectif est également d'engager et de responsabiliser un public qui ne peut se permettre d'aller à l'encontre des visées du projet. À la différence d'une expérimentation solitaire, mon étude aspire la collaboration entre tous les acteurs. Si une personne fait en sorte de gâcher la performance, il y aura un impact entre tous les acteurs. Le but est bien de jouer le jeu et d'en découvrir les limites.

## 1.2 L'école de Chicago et l'observation participante

L'École de Chicago est un courant de pensée sociologique né au début du XX<sup>e</sup> siècle. Au préalable, elle avait pour objectif d'étudier les relations inter-ethniques et les problèmes de délinquance dans les grandes villes des États-Unis. Elle était un laboratoire social qui permettait d'étudier les nombreuses mutations des milieux urbains. À partir des années 1940, une deuxième génération de chercheurs va arriver et se concentrer sur les institutions et les milieux professionnels. Après avoir utilisé de nombreuses méthodes quantitatives et qualitatives, historiques et biographiques, ces sociologues ont commencé à introduire une nouvelle méthode d'investigation, largement inspirée des méthodes ethnologiques, telle que « l'observation participante<sup>3</sup> ». Leur but était de comprendre le sens que les acteurs sociaux donnaient aux situations qu'ils vivaient. L'un des pionniers de cette seconde génération est Erving Goffman. D'après Alain Touraine, l'observation participante (ou méthode de l'observateur participant) est une méthode qui permet « la compréhension de l'autre dans le partage d'une condition commune<sup>4</sup> ». Cette méthode consistait à étudier une société en partageant son mode de vie, en se faisant accepter par ses membres et en participant aux activités de ces derniers. À cette époque, elle était vue comme une innovation méthodologique au regard des pratiques d'enquête qui avaient cours. L'observateur gardait une position et un statut extérieurs à la société étudiée. Grâce à l'observation participante, l'ethnologue s'immerge pleinement dans la vie sociale où il détient un rôle réel et participe aux rites et aux institutions. Elle induit l'idée de compréhension d'une autre culture qui, pour nous, peut s'apparenter à la participation musicale.

## 1.3 La présentation de soi

<sup>3</sup> COENEN-HUTHER, J. (1995), *Observation participante et théorie sociologique*, Paris, L'Harmattan.

<sup>4</sup> FOOTE WHYTE, W. (1995), *Street Corner Society, la structure sociale d'un quartier italo-américain*, Paris, La Découverte, coll. « Textes à l'appui » (1<sup>re</sup> éd. 1943)

La présentation de soi introduite par Goffman développe la « métaphore théâtrale », considérant les personnes en interaction comme des acteurs menant une représentation<sup>5</sup>. Afin de transmettre les nuances et l'importance de l'interaction sociale en face-à-face l'auteur explique que lorsqu'un individu entre en contact avec d'autres personnes, il choisit de transmettre des impressions de qui ils sont : « When an individual play a part he implicitly requests his observers to take seriously the impression that is fostered before them<sup>6</sup> ». Au début de la vie, l'individu apprend à décliner sa représentation de lui-même dans le but de créer de apparences distinctives et satisfaire une audience particulière. Goffman réfère cette altération ou représentation de soi en trois aspects :

- La gestion des impressions : exprimer certaines informations afin d'évoquer certaines idées lors d'interactions sociales. Cela peut être vu notamment lorsque les étudiants, après avoir reçu leur note d'examen, analysent toutes les interactions sociales autour d'eux.
- L'approche dramaturgique : selon cette perspective, les individus ressemblent à des artistes en action. Par exemple, un employé peut essayer de paraître plus occupé qu'il ne l'est réellement quand un superviseur est en train de le surveiller.
- Le travail du visage : où nous sentons le besoin de maintenir une image correcte du « moi ».

Il distinguera ainsi la « scène » des actions individuelles de leurs « coulisses ». Il étudie donc la façon dont nous créons consciemment des images de nous-mêmes pour

---

<sup>5</sup> GOFFMAN, E. (1959). *La mise en scène de la vie quotidienne - La présentation de soi.*

<sup>6</sup> GOFFMAN, E. (1959). *La mise en scène de la vie quotidienne - La présentation de soi..* P.9.

les autres. Il s'agit d'un concept qui se rapproche le plus de mes intentions dans mon projet d'expérimentation.

#### 1.4 L'expérience herméneutique

Avant de contextualiser l'herméneutique selon Gadamer, il me paraît important d'expliquer en quelques lignes ce qu'est l'herméneutique dans un sens plus général<sup>7</sup>. Il désigne l'art de comprendre, l'art d'interpréter correctement les textes, d'où sa provenance du grec *hermeneuein* qui veut dire interpréter. Son but est d'éviter les contresens ainsi que les malentendus.

L'herméneutique forme elle-même trois sphères d'expérience : l'esthétique, l'histoire et le langage, qui délimitent les grandes parties composant l'œuvre. « L'expérience de l'art » part de la « subjectivation » de l'esthétique<sup>8</sup> opérée par la philosophie transcendantale de Kant pour s'acheminer vers une « ontologie de l'œuvre d'art ». Gadamer va réfuter cette interprétation originale de l'art, à partir de la notion du jeu : « Les joueurs ne sont pas le sujet du jeu ; mais à travers les joueurs, c'est le jeu lui-même qui accède à la représentation<sup>9</sup> ». L'artiste va donc être transformé par ce qu'il fait, tout comme le joueur l'est dans et par son jeu. Le jeu se traduit par le processus d'interprétation de l'œuvre et non par son concept esthétique. Selon Gadamer, la principale caractéristique d'une œuvre doit passer par sa compréhension en elle-même.

*Quand nous parlons de jeu à propos de l'expérience de l'art,  
nous n'entendons pas l'attitude ni l'état d'esprit du créateur ou de*

---

<sup>7</sup> GRONDIN, J. *Gadamer et l'expérience herméneutique du texte*. Récupéré le 20 août 2018 de [https://www.gcoe.lit.nagoya-u.ac.jp/eng/result/pdf/09\\_GRONDIN.pdf](https://www.gcoe.lit.nagoya-u.ac.jp/eng/result/pdf/09_GRONDIN.pdf)

<sup>8</sup> GADAMER, H-G, (1996). *Vérité et Méthode : Les grandes lignes d'une Herméneutique philosophique*, Paris, Seuil, éd. originale 1960, p.119-152.

<sup>9</sup> Ibid, p.120

*l'amateur, et absolument pas la liberté d'une subjectivité qui s'exerce dans le jeu, mais la manière d'être de l'œuvre d'art elle-même. (Ibid, p.119)*

La méthode d'interprétation de l'œuvre par le jeu tend à mettre en relief ce qui fait son expérience véritable, et non le côté esthétique de l'œuvre. Cela prend tout son sens lorsque je songe à mon projet qui cherche surtout à créer une expérience auprès du public.

### **1.5 La société du spectacle**

Guy Debord était un penseur, un réalisateur de film et surtout un activiste politique à vocation révolutionnaire qui s'était auto-proclamé chef de file des activistes lors des événements de mai 68 en France. Il est le précurseur de la pensée de la société du spectacle<sup>10</sup>. D'après lui, l'homme était pendant longtemps en relation avec la nature et préoccupé par cette relation avec son environnement pour en tirer sa subsistance. Désormais il est l'habitant d'un monde industriel, modelé par l'orchestration du flux d'un spectacle ambiant omniprésent, festif ou triste, le plus souvent émotionnel, toujours divertissant, organisé par le monde économique, politique et médiatique. Cette société post-industrielle immédiate a bouleversé l'organisation du monde et la relation à la nature par l'automatisation et la mécanisation. De fait, cette évolution a déconstruit ce qui était la nature première de l'Homme : trouver à manger, organiser sa nourriture et sa maison dans le but de survivre. Nous pouvons dire que la société du spectacle a réorganisé l'existence de l'homme et son temps de loisir. C'est dans ce dernier que s'introduit cette notion. Elle correspond donc à ce que le monde

---

<sup>10</sup> DEBORD, G. (1992). *La société du spectacle*, Paris : Gallimard, 210 pages.

marchand propose à l'Homme. La société contemporaine peut être vue comme une salle de spectacle, où les personnes regardent une pièce de théâtre, qui leur montre ce que pourrait être leur propre vie. Le fait de regarder cette pièce les empêche complètement d'agir. Ils restent passifs face à cette représentation, tout en s'identifiant psychologiquement à ce qu'il se passe sur la scène. La société du spectacle peut être aussi vue de manière métaphorique comme un dispositif de captation de l'attention qui organise la passivité des spectateurs en les isolant les uns des autres et en les faisant réagir sur commande par le biais d'émotions primaires qui sont habilement provoquées. Cette théorie explique l'ivresse d'une population contemplant un « spectacle » donné par les dominants, possédant la plupart des médias. Cette société du spectacle va rapidement se développer et finir par remplacer la vie réelle. « Tout ce qui était directement vécu s'est éloigné dans une représentation<sup>11</sup> ».

Abordons brièvement la notion de représentation. Prenons l'exemple d'une photographie d'un plat cuisiné dans un restaurant qui est donc sa représentation. Elle peut vous servir à comprendre ce que vous allez commander et donc manger. Mais ce plat cuisiné, il ne sera évidemment pas possible de le manger étant donné qu'il s'agit d'une image, donc d'une représentation. Passer de la représentation à la présentation avec le serveur c'est faire l'expérience de la dégustation, de la réalité du plat. Pour que ce plat existe, nous devons nous mêmes devenir « spectacle ». Nous basculons donc d'une simple réalité qui était déjà organisée par des médias à une représentation concrète du réel. Nous ne vivons plus, nous regardons les autres vivre, nous ne nous opposons plus, nous regardons les gens s'opposer. Selon le penseur, un spectacle est composé d'une masse de spectateurs qui assiste à un événement sans pouvoir y

---

<sup>11</sup> DEBORD, G. (1992). *La société du spectacle*, Paris : Gallimard, 210 pages.

intervenir, comme dans un rêve. Peut-on alors considérer que l'auteur était visionnaire de notre société d'aujourd'hui ? À la différence de sa pensée, mon projet tend à montrer que le public n'a pas une simple fonction de spectateur mais aussi d'acteur durant la pièce sonore exécutée par les musiciens.

Ce que je trouve pertinent dans la notion de la société du spectacle c'est qu'elle nous oblige à nous focaliser sur notre propre vie, donc l'expérience réelle et quotidienne que nous faisons de notre propre existence. Est-ce que nous passons notre vie à soutenir quelque chose ou est-ce que nous parvenons à faire une révolution de notre propre vie ? Dois-je rencontrer une autre personne amicalement, amoureuxment ou est-ce que je passe mon temps à regarder des films qui parlent de rencontres ?

## **CHAPITRE II – ÉTUDES DE TERRAIN, RECHERCHES PARTICIPATIVES ET INFLUENCES GÉNÉRALES**

Après avoir examiné certaines théories de penseurs proches de mes réflexions, je vais maintenant aborder certaines études de terrain et d'action.

### **2.1 Le Jam**

Le terme « jam<sup>12</sup> », a été défini en 1925 comme une séance où des musiciens de jazz improvisent librement sur des thèmes donnés. De mon point de vue, le « jam » correspond à un regroupement de musiciens réunis dans un lieu défini, dans l'optique de créer, participer à une pièce sonore, sans avoir défini au préalable toutes les règles. En d'autres termes, ces musiciens, qui se connaissent ou non, vont exprimer leur créativité avec le vecteur de communication qu'est la musique. D'autres codes peuvent faire surface, de manière psychosociologique, comme le comportement non-verbal (que j'aborderai plus loin avec le comportement des musiciens, lors de la formation spatiale). Durant cette rencontre musicale, nous pouvons imaginer qu'elle va développer une plus grande ouverture d'esprit chez chacun, la rencontre de nouvelles personnes et surtout une leçon de vie personnelle tout autant qu'un apprentissage de la musique en groupe. Le jam valorise donc la concentration, les échanges, la performance. Le résultat n'a pas pour but d'être beau et parfait, il reste secondaire contrairement à la composition musicale.

---

<sup>12</sup> <http://www.cnrtl.fr/etymologie/jam-session>, (cf. *Americanisms* 1966 et *NED Suppl.*)

Des similitudes existent entre cette posture et mon projet de recherche. Le « jam » regroupe généralement des musiciens, mais dans mon cas, je vais tenter de montrer qu'il est possible de réunir pour la création musicale des inconnus (dont on ignore s'ils ont les compétences nécessaires). Pour ce faire, l'agencement scénique est un enjeu important lors de la performance, comme dans les « jams » où nous constatons que les musiciens ne se placent pas n'importe comment (HEALEY, 2005). Il peut aussi arriver que plusieurs personnes se connaissent lors de la performance. Il faut bien se rendre compte que les comportements des personnes changent lorsqu'ils sont en groupe plutôt que lorsqu'ils sont seuls<sup>13</sup>. Un groupe d'amis sera plus simple à attirer qu'une personne seule. D'un autre côté, les amis peuvent se motiver à tenter l'expérience car la cohésion est déjà présente.

## **2.2 Disposition spatiale des musiciens**

Les performances musicales collaboratives constituent une forme fondamentale et distinctive d'interaction humaine. La production et le plaisir de la musique sont généralement des activités ouvertes, collaboratives. De plus, le processus d'engagement, d'innovation et de coordination d'ensemble est davantage mis en avant que le résultat. Dans certains cas, lors d'une collaboration, la formation de l'espace, dite « F-formation System<sup>14</sup> », est essentielle. Il s'agit d'une caractéristique organisationnelle omniprésente, qui implique des conversations en face-à-face et l'utilisation de l'espace pour encadrer les interactions. En 2005, Healey, Bryan-Kinns, Leach et Patrick ont décrit en détail comment les gens utilisent activement la position et l'orientation de leur corps pour collaborer à la gestion de leurs interactions

---

<sup>13</sup> LE BON, G. (1895). *Psychologie des foules*, Alcan.

<sup>14</sup> Voir annexe 1

conversationnelles<sup>15</sup>. Les formations « F » de Kendon sont constituées de segments transactionnels individuels : le secteur de l'espace devant une personne, soit le lieu vers où ils regardent, où ils parlent et où ils agissent. Cela correspond approximativement à un angle de 30 degrés à partir de la ligne médiane de la partie inférieure du corps. Pendant la conversation, les participants qui sont activement engagés dans l'interaction alignent leurs segments transactionnels de sorte qu'ils se chevauchent en créant un espace d'interaction partagé appelé « l'Espace-O<sup>16</sup> ». Les gens réajustent continuellement leur position pour maintenir cet espace et une distance constante entre les uns et les autres.

Afin d'obtenir une meilleure compréhension de la collaboration musicale comme une forme d'interaction communicative, les auteurs ont fait une étude détaillée de l'improvisation libre parmi un groupe de musiciens. Au préalable, ils ont demandé à une violoniste de rassembler un groupe qui réaliserait une improvisation libre enregistrée. Elle a recruté six autres participants parmi lesquels un trompettiste, un contrebassiste, un flutiste, un saxophoniste, un percussionniste et un pianiste. Tous les participants avaient déjà joué dans des improvisations ouvertes, et certains des membres avaient déjà improvisé ensemble. Les membres ne se sont jamais rencontrés auparavant et ne travaillent pas comme musiciens professionnels. À la première observation, concernant l'organisation spatiale des improvisations, on a pu observer que les musiciens se sont formés en un arrangement circulaire et ont maintenu cet arrangement pendant qu'ils jouaient. Les participants étaient libres de s'organiser eux-mêmes dans n'importe quelle formation et aucune instruction n'a été donnée sur le lieu et la façon de se positionner. Leur choix n'a pas été influencé à cause des caméras lors des enregistrements. Bien que les individus aient parfois quitté et rejoint le cercle pendant l'improvisation, les chercheurs se sont aperçus qu'aucun des

---

<sup>15</sup> HEALEY, P.G.T. BRYAN-KINNS, N. LEACH, J. (2005). *Inter-Play: Understanding Group Music Improvisation as a Form of Everyday Interaction*. University of London, UK.

<sup>16</sup> Voir annexe 2

musiciens n'a joué dos au cercle. Ils cessent de jouer, font un mouvement en arrière du cercle suivi d'un plus grand écart. Inversement, lors de l'introduction dans le cercle, les musiciens se rapprochent généralement du bord du cercle, puis font un pas en avant dans la ligne du cercle et finalement déplacent leur instrument en position pour jouer. On laisse ainsi supposer que se détacher du cercle correspond au statut de participant périphérique. Dans mes expérimentations, je souhaite réaliser un espace spatial semi-circulaire similaire à cette théorie qui est selon moi une bonne stratégie pour l'interaction entre les participants.

### 2.3 La technique de scène de Bobby McFerrin

Robert Bobby McFerrin Jr. est un chanteur, vocaliste et chef d'orchestre américain né en 1950 à Manhattan. C'est un artiste d'une grande source d'inspiration pour moi et mon projet. Il utilise de façon aléatoire le public pour l'aider à faire sa pièce sonore. Il s'est fait connaître avec sa chanson populaire « Don't Worry Be Happy ». Bobby McFerrin est quelqu'un qui aime les défis et l'improvisation. Ce qui fait de lui un très bon improvisateur, c'est qu'il ne prévoit jamais ce qu'il va interpréter sur scène. Toutes ses improvisations sont enregistrées en direct sur scène (*Spontaneous Inventions*). Lors de ses performances, il va proposer au public des notes à effectuer et à répéter pendant que lui de son côté, improvisera par-dessus. Comme une sorte de « jam », avec un public différent, néophyte. Il va donc transformer le public, son public, en grande chorale de plusieurs voix, de manière improvisée<sup>17</sup>. Sa grande force est d'être certain que le cerveau humain peut comprendre la musique si l'approche est ludique. Pour réaliser ce projet, il a donc utilisé les mouvements du corps en imaginant une gamme pentatonique<sup>18</sup>. Pour ce faire, il a indiqué sa première note au public grâce à la position de ses jambes dans l'espace. Son but est de poser une première règle logique et grâce aux mouvements de gauche à droite qu'il avait exécuté, le public chantait en suivant ses mouvements, évoluant d'une note grave à une note aiguë et inversement, de manière logique et intuitive. Le jeu de scène et théâtral du musicien m'a inspiré pour mon projet. À la différence du sien, le mien va mettre en avant le choix du public sur le changement de sonorités, en faisant des musiciens, des acteurs dépendants des choix du public.

---

<sup>17</sup>World Science Festival (2009, 23 juillet). Bobby McFerrin Demonstrate the Power of the Pentatonic Scale [Vidéo]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=ne6tB2KiZuk>

<sup>18</sup> En musique traditionnelle, le système pentatonique est une échelle musicale constituée de cinq hauteurs de son différentes, contrairement à l'échelle heptatonique qui en compte sept. (source : wikipédia)

## 2.4 Conclusion

J'ai donc choisi d'aborder ces expériences dans un ordre bien précis. Il était important pour le lecteur et pour moi d'adopter un ordre allant de la réflexion et de l'observation à l'expérience du terrain, soit le lieu, la disposition et l'interaction. J'ai ensuite choisi de finir par la prestation de Bobby McFerrin, qui regroupe tous les axes étudiés précédemment. Il est important selon moi – et possible – d'impliquer le public de manière ludique à une performance musicale.

En plus de ces réflexions, j'aimerais traiter brièvement de l'aspect grand public de Nintendo et la commercialisation de la console Wii. Avec celle-ci, l'espace du joueur était réinventé. Ce dernier interagissait physiquement avec sa manette comme si la machine devenait un prolongement du corps. Que ce soit en bougeant avec le jeu « Just Dance » ou avec les autres joueurs - en se poussant pour déstabiliser son adversaire sur un match de boxe de Wii Sport par exemple – l'espace physique du joueur est étendu et participe d'une nouvelle expérience. Les créateurs ont dû revoir le concept du jeu vidéo afin qu'il devienne le plus ludique possible et accessible à tous, comme pour les interactions musicales. De plus, Nintendo a prouvé par les talents de design graphique de leurs équipes que le plus important n'était pas d'avoir le plus beau jeu vidéo mais d'avoir la meilleure expérience de jeu possible. Ce prolongement du corps sera vu dans ma recherche en démontrant qu'il est possible que tout le monde puisse interagir avec les musiciens, sans connaissances musicales préalables.

## CHAPITRE III - CORPUS D'ŒUVRES

Dans ce chapitre je vais vous présenter mes inspirations pour mon expérimentation. Dans un premier temps, je vous présente le projet « Chasse-Balcon » de Catherine Planet. Ensuite je vais décrire une partie de concert du guitariste Steve Vai ainsi que celui de David Usher, et pour finir, la pratique du musicien d'Internet, Merton, qui utilise un site de rencontre pour interagir musicalement avec les internautes face à la caméra.

### 3.1 Chasse-Balcon de Catherine Planet<sup>19</sup>

Ancienne étudiante à la maîtrise en communication média-expérimental de l'UQAM, Catherine a orienté son projet de recherche vers la musique traditionnelle. Montréal regorge de balcons et Catherine pense qu'il y a quelque chose à exploiter à ce niveau dans le domaine culturel. Membre du groupe Rose Vagabond, elle transforme les balcons de Montréal en scènes de concert de musique traditionnelle. Chaque semaine, l'événement se déplace dans un arrondissement différent. Ce projet a été créé en 2014. Pour la violoniste, la musique traditionnelle vivante crée un esprit de fête qui permet de tisser des liens sociaux encore plus solides (voir annexe 3).

« Ça rappelle nos racines, explique une citoyenne. J'aime ça. On a chanté, on a dansé ensemble, on a eu du plaisir et, là, tout le monde va rentrer chacun chez soi, mais quand on va se revoir la semaine prochaine, on va se saluer ». « On

---

<sup>19</sup> BÉRUBÉ, S (2015, 2 juin). La Chasse-Balcon – Partie 5 (Rosemont) \*Balcon Gagnant\* [Vidéo]. Récupéré de [https://www.youtube.com/watch?v=xic4Dk14\\_VA](https://www.youtube.com/watch?v=xic4Dk14_VA)

est tellement dans une époque où l'on connecte par les ordinateurs », ajoute Yann Falquet, musicien de Genticorum. « Les gens sont surpris de se mettre dans un autre mode et d'interagir ». Quand Catherine Planet leur demande de danser ensemble, il y a une petite gêne qui se dissipe en 15 secondes, et c'est ça qui est beau<sup>20</sup>.

Ce qui m'inspire dans son projet est le fait de lier la musique traditionnelle à un lieu public. Mon souhait serait de réaliser un événement hebdomadaire dans divers lieux à Montréal qui proposent des scènes ouvertes, ou ailleurs comme les bars ou festivals. Cela permettrait aussi de créer un rituel où le public se rend sur place de façon habituelle, de manière spontanée ou pour collaborer avec des musiciens d'horizons différents.

### 3.2 L'expérience de Steve Vai sur scène<sup>21</sup>

Steve Vai est connu pour son talent musical. Il est notamment qualifié de « Guitar Hero ». Après avoir pris des cours avec le célèbre Joe Satriani, il a joué pendant plusieurs années aux côtés de Frank Zappa, David Lee Roth (chanteur du groupe Van Halen). Pendant la dernière tournée qu'il a réalisée, Steve Vai a mis en place un jeu avec son public. Durant le concert, il demande à quelques personnes de monter sur scène afin de créer une musique en leur compagnie. De manière improvisée, l'artiste propose au spectateur de devenir acteur. Avec des onomatopées, la personne du public doit créer une séquence musicale. Grâce à leurs compétences musicales, les

<sup>20</sup> <http://ici.radio-canada.ca/nouvelle/721856/chasse-balcon-musique-traditionnelle-montreal>

<sup>21</sup> LYCKERS, M. (2016, 22 octobre). STEVE VAI Plays Impromptu Melody with Guest on Stage (HD) [Vidéo]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=eO2ETLanCM4>

musiciens arrivent à retranscrire le rythme effectué par la bouche du spectateur. Cette expérience permet de laisser place au hasard et de mettre le public en valeur. De mon point de vue, faire rentrer le public dans le monde de la participation artistique ouvre une nouvelle dimension à la musique et nous rapproche encore plus de l'artiste que l'on va voir en concert.

### 3.3 David Usher – « Heart Beat<sup>22</sup> »

David Usher, musicien et performeur, ainsi que son équipe de Foulab à Montréal, ont créé un dispositif qui convertit les battements de cœur en signaux « MIDI<sup>23</sup> » et engage le public dans la performance. C'est donc le spectateur qui « décide » indirectement du tempo de la pièce. Comment pouvons-nous captiver l'auditoire pour rendre plus fort le groupe ?

L'inspiration initiale est venue à David alors qu'il pensait à la dynamique du concert et aux moyens possibles pour engager le public dans un processus de création. Le principe peut paraître relativement simple mais le corps humain ainsi que son comportement ne peuvent être imaginés en avance. David Usher et sa bande utilisent toujours le « Heartbeat » avec leurs fans durant les concerts. Inspiré par l'impulsion de ce public, les musiciens improvisent de nouvelles chansons et créent une proximité avec leur auditoire. Je me suis rendu compte que l'univers de David Usher et son

---

<sup>22</sup>JASONPITON (2013, 11 avril). David Usher – Heartbeat (Live at Palais Montcalm (2013-04-10) [Vidéo]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=PyDLtRc8l5g>

<sup>23</sup>Musical Instrument Digital Interface ou MIDI est un protocole de communication et un format de fichier dédiés à la musique utilisés pour la relation entre instruments électroniques, contrôleurs, séquenceurs, et logiciels de musique (Source : Wikipédia)

expérimentation se rapprochent de mon projet car le public contribue à la conception sonore. Toujours de manière imprévisible, la conception sonore et le résultat ne seront jamais les mêmes.

### **3.4 Merton, the interactive improvisational pianist on ChatRoulette<sup>24</sup>**

Avant de vous parler de l'artiste en question, nous allons traiter du réseau social *Chatroulette*. Lancé en 2009, ce site web est une messagerie instantanée en streaming. L'originalité de ce réseau social est de mettre les internautes en connexion de manière aléatoire. Pour décortiquer l'étymologie de ce terme, il suffit de le séparer en deux, à savoir « chat » pour l'action de dialoguer et « roulette » pour rappeler ce jeu de hasard. L'artiste Merton s'est amusé à en faire son terrain de jeu. Son principe est d'improviser une chanson en fonction de la personne qui est en face de lui, derrière son écran. De manière très rapide, il doit inventer une histoire, quelque chose qui qualifie la personne en question. Qui dit hasard, dit mise en danger. L'improvisation peut être plus ou moins bancale en fonction de l'inspiration, de la personne en face de lui. Le comportement humain ne se mesurant pas, il est difficile de voir où nous pouvons aller dans une œuvre, avec des protagonistes. Il s'agit de cette prise de risque que je souhaite expérimenter dans mon projet de maîtrise afin de sortir de ma zone de confort.

---

<sup>24</sup> PIANOCHATIMPROV (2010, 22 mars). Chat Roulette Funny Piano Improv #1 [Vidéo]. Récupéré de [https://www.youtube.com/watch?v=JTWJetox\\_tU](https://www.youtube.com/watch?v=JTWJetox_tU)

## CHAPITRE IV – EXPÉRIMENTATIONS

*...It is only through the collective work of all the artists that the final experience becomes complete<sup>25</sup>. Bill Damaschke*

### 4.1 Processus et établissement du concept

En faisant quelques croquis<sup>26</sup> sur papier, l'idée m'est venue de faire une performance musicale en direct. Des musiciens seront positionnés en demi-cercle comme le suggère *Healey*<sup>27</sup>, mais en ayant en face d'eux un public acteur qui peut gérer chaque musicien comme bon lui semble. Le public devient alors acteur de la performance et se sent impliqué grâce à leur interaction (le regard et les mouvements du corps). Les musiciens qui jouent ensemble sont confrontés aux préférences du public. Ce dernier peut choisir l'altération de la pièce sonore grâce à ses gestes. Cet aspect du projet peut être vu comme un type de changement sonore pouvant amener à quelque chose de nouveau. Cela permet au spectateur d'avoir une écoute en relief, toujours en mouvement, des instruments. La possibilité de déconstruire et reconstruire le son permet au public de se sentir maître de la pièce en train d'être jouée. Certes, le public cherche à expérimenter mais ne dirige pas, contrairement à un chef d'orchestre. Le public n'a pas de partition, il s'adapte donc à la continuité de la pièce choisie par les musiciens. Cela permet surtout au public de vivre une expérience sonore et humaine, tandis que pour les musiciens il s'agit de garder le contrôle sur le tempo et le squelette de la pièce sonore pour éviter les potentiels changements brusques issus des interactions du public.

---

<sup>25</sup> Source : <https://2015.acmi.net.au/media/428155/dreamworks-ed-kit.pdf>

<sup>26</sup> Voir annexe 4

<sup>27</sup> Voir annexe 1

Plusieurs possibilités s'offrent aux participants :

- Pour l'amplitude (jouer plus fort ou moins fort) : percussionnistes, instruments à cordes, instruments à vent, chanteurs, chanteuses.
- Pour la vitesse : percussionnistes puis les autres instruments et voix.
- Pour le phrasé<sup>28</sup>: instruments à cordes, instruments à vent.
- Pour l'interruption (signaler au musicien d'arrêter de jouer) : tous les instruments et voix.

Pour le public, ces possibilités visent à altérer la pièce sonore comme bon leur semble mais aussi d'entendre quel musicien joue le plus fort ou le moins fort. Par exemple, si un non-musicien constate que certains instruments sont trop bruyants et rendent la voix du chanteur ou de la chanteuse inaudible, l'objectif sera de leur faire baisser le volume afin de trouver une certaine homogénéité. Cela permet aussi, en fonction des émotions du public, de voir quel instrument ils préfèrent entendre au premier plan. De plus, il m'arrive souvent de croiser des musiciens qui n'écoutent pas les autres, qui jouent trop fort, qui ne laissent pas la pièce sonore suffisamment aérée. Ces situations résoudraient alors certains problèmes lors de rencontres musicales.

Comme stipulé dans le croquis<sup>29</sup>, je suggérais la possibilité de mettre des pupitres en face de chaque musicien pour que le public puisse voir les informations sur l'instrument (P1, P2, P3, P4). Ces pupitres sont placés en demi-cercle pour que chaque participant puisse se voir au besoin. Quand j'ai commencé à chercher des idées, je voulais amener le public à participer de façon ludique et « sportive » à

---

<sup>28</sup> Dans la musique occidentale, le phrasé indique la façon d'exécuter les différentes phrases musicales (Source : Wikipédia)

<sup>29</sup> Voir annexe 4

l'expérimentation. Pour chaque instrument, je voulais que le participant imite le musicien en train de jouer. S'il voulait que le musicien baisse son volume, le participant devait s'accroupir et s'il faisait une croix avec ses bras, le musicien devait s'arrêter de jouer. Après maturation du processus, j'ai écarté cette possibilité de faire une expérimentation « sportive ». Je me suis dit que je devais réaliser quelque chose de beaucoup plus simple et qui rend le plus à l'aise possible les participants, surtout dans un lieu public. La manière la plus simple pour ce projet est de rester assis, pour rendre le public participant encore plus responsable lors de la prestation et en gardant la même scénographie.

## **4.2 Sélection des lieux et difficultés rencontrées**

Dans cette partie, je vais vous exposer les suggestions de lieux où je pouvais produire mon expérimentation ainsi que les difficultés que j'ai rencontrées tout au long de ce processus de recherche. Ces problèmes m'ont permis de consolider mes choix et fait prendre du recul sur les différentes situations.

### **4.2.1 Sélection des lieux**

Mon objectif dans ce projet est de réaliser cette expérimentation dans un lieu public dans le but de ne pas trop m'éloigner de ma zone de confort grâce à ma pratique musicale de rue. Les endroits ne manquent pas à Montréal pour exploiter des activités artistiques, mais les conditions et les consignes peuvent être complexes. Les endroits où je pensais réaliser l'expérimentation sont nombreux mais j'ai décidé de me concentrer sur ceux qui me prendraient le moins de temps possible en termes de

démarches administratives, soit les divers parcs de Montréal ainsi que les bars proposant des rencontres « jam ». En extérieur, dès que la chaleur apparaît, tout le monde sort pour profiter des beaux jours. C'est donc un élément à ne pas négliger. Tout le monde sait qu'un temps estival rend de bonne humeur et nous pousse à en profiter. Il s'agit là d'expérimenter ce projet dans un espace où nous sommes au plus près du public, de manière spontanée et libre.

#### **4.2.2 Difficultés rencontrées**

Au début de ce projet, j'avais l'intention de réaliser l'expérience directement dans la rue mais j'ai malheureusement dû revoir mes intentions. Jouer dans la rue à Montréal nécessite en effet certains permis spécifiques. Même si je possède un permis de musicien ambulant, il fallait que je remonte un dossier auprès de la ville pour avoir le droit d'exécuter (ce qui n'était pas sûr). De plus, le faire dans la rue impliquait que je n'avais pas le droit à l'erreur avec des personnes que je ne connaissais pas (autant les musiciens que le public). Enfin, la météo n'ayant pas été clémente lors de l'été 2017, cela m'a obligé à réduire le nombre d'expérimentations en extérieur. Tout au long de ce processus, il a donc été difficile pour moi d'organiser les différents événements. Il était important de réaliser au moins un événement en intérieur.

Concernant ma démarche, j'avais l'intention de créer une page Facebook pour faire connaître le concept et centraliser toutes les informations et événements dédiés à celui-ci. Je me suis rendu compte que cela ne serait pas nécessaire car les scènes ouvertes proposant des « Jams » sont très fréquentées. N'oublions pas qu'il s'agit d'une expérience spontanée. Je n'ai donc pas le souci de créer un événement et de

faire de la publicité mais seulement me contenter d'expliquer à l'organisateur mon concept.

J'ai également été confronté à plusieurs refus auprès des bars pour proposer mon expérimentation. Bien que celle-ci ne soit pas complexe et n'influe en aucun cas sur leur clientèle, j'ai bien eu l'impression qu'il est difficile pour certains gérants de bars de sortir de leur zone de confort. L'inconnu peut faire peur.

Aussi, je suis présentement en contact avec une gérante d'artistes qui organise des scènes ouvertes dans quelques bars en dehors de Montréal. Elle était partante pour mettre mon projet en valeur durant une soirée. Après avoir eu une conversation avec les musiciens sur place, elle est revenue vers moi en déclinant mon offre. Je me suis rendu compte que j'étais face à deux barrières. La première était celle de l'organisatrice qui a peur de prendre des risques durant les périodes de fêtes, où les personnes fréquentent davantage les bars, et la seconde était les musiciens qui ne veulent pas prendre de risques – se tromper par exemple – ou dégrader l'ambiance générale du bar. Afin de contourner tout problème, lors de l'expérimentation finale que je développerai par la suite, j'ai proposé en dernière minute l'intention de ma performance pour ainsi prendre de cours tous les acteurs de la soirée sans que l'on ne me dise quoi que ce soit.

### 4.3 Expérimentations

Après avoir abordé les recherches théoriques, la démarche sur le terrain ainsi que le processus créatif, il est temps de résumer les différentes expérimentations réalisées durant ce projet. J'ai organisé au total quatre évènements, qui ont chacun mené à des conclusions variées.

#### 4.3.1 Expérimentation n°1<sup>30</sup>

Pour la première expérimentation, j'ai décidé d'organiser une rencontre entre des musiciens inconnus et des non-musiciens dans un parc afin de tenter de nouvelles collaborations le mercredi 9 août à 18h<sup>31</sup>. Pour diffuser l'information, j'ai finalement créé l'évènement à travers les réseaux sociaux, plus précisément sur Facebook. L'avantage a été de pouvoir inviter mon premier cercle d'amis musiciens et non-musiciens. L'évènement a très vite pris de l'ampleur sur les divers groupes et en quelques jours, pas moins de 160 intéressés se sont inscrits sur la page. J'ai décidé de réaliser l'expérimentation au Parc Lafontaine. Pour une première, je me suis demandé s'il ne valait pas mieux de réaliser ce projet dans la rue, en accord avec mes objectifs afin de gagner en confiance et en assurance sur le projet. Après quelques réflexions, l'idée d'un parc, autour d'un pique-nique m'est apparu être une idée plus conviviale. Durant cette soirée, au moins une trentaine de personnes sont venues, parmi lesquelles des musiciens tels que des percussionnistes, bassistes, accordéonistes, chanteurs et chanteuses, guitaristes et saxophonistes. Ces différents types

---

<sup>30</sup> Annexe 5

<sup>31</sup> <https://www.facebook.com/events/1928312270747738> (Voir annexe 6)

d'instruments sont très intéressants car chacun possède sa propre particularité. Les cordes vont pouvoir à la fois accompagner et faire des parties solos tandis que les instruments à vent peuvent être mis en avant.

Après notre première rencontre et une discussion préalable, j'ai proposé aux musiciens quelques titres de chansons simples, à quatre accords, pour que tout le monde puisse jouer facilement, sans trop de changements. Nous avons commencé par le titre « *Zombie* » composé par le groupe Cranberries.

Les personnes non-musiciennes présentes ont commencé à choisir un musicien en particulier. Les musiciens ont débuté et les chefs d'orchestre n'ont pas altéré la performance. Ils étaient dans une phase d'écoute. Dès que la chanteuse a poussé la première note, ils ont immédiatement constaté qu'elle était beaucoup moins forte que les autres instruments. S'en est suivi une phase d'observation des autres non-musiciens pour faire passer le message de baisser le volume de tous les autres instruments. Une fois le problème du volume réglé, la phase d'altération a pu commencer. Par exemple, la basse acoustique n'étant pas amplifiée, la personne qui s'occupait de ce musicien lui a demandé de jouer plus fort. Il était donc impossible de réaliser cela sans amplificateur. Il a alors demandé à ses coéquipiers de leur faire baisser le volume des autres instruments. À la suite de cela, lors d'une phase musicale sans le chant, qui se dirigeait plutôt vers une improvisation, les non-musiciens qui s'occupaient des instruments à vent, ont fait signe chacun leur tour de monter le volume (accordéon, saxophone). D'autres petits instruments étaient à disposition tels que des shakers (en forme d'œuf qui permettent de faire du rythme, ainsi que des petits tambourins). Ces derniers sont faciles à utiliser et permettaient aux non-musiciens de pouvoir aussi interagir et passer du côté des musiciens. Une fois le premier titre terminé, les chefs d'orchestres ont trouvé cela amusant au premier abord. Ce que je peux en conclure, c'est que cela peut vite devenir redondant. En

effet, ce sont toujours les mêmes personnes qui ont altéré la performance. Même si sur la chanson suivante, ils pouvaient changer d'instrument à contrôler, l'expérimentation restait la même. Cependant, le public devenu acteur et collaborateur obligeait les musiciens à rester plus concentré sur le public participant, donc la performance des différents acteurs.

#### **4.3.2 Expérimentation n°2**

Cette deuxième expérimentation a eu lieu le Dimanche 10 septembre à 12h<sup>32</sup>. Il y a donc eu un long délai entre le premier test et celui-ci. J'ai en effet rencontré quelques difficultés d'organisation durant l'été à cause de la météo qui n'était pas clémente et ne me permettait pas de prévoir à l'avance le jour où j'allais jouer. Dès que j'optais pour une date, la malchance était de la partie et le mauvais temps me contraignait d'annuler l'évènement. Malheureusement, malgré tous les efforts émis lors de la communication et les cinquante personnes intéressées, seul un accordéoniste (présent lors de la précédente expérimentation) et deux autres personnes étaient présents. Je n'ai malheureusement pas pu aller au bout de mon expérience. En me remettant en question, je me suis demandé quel était le problème de cet échec. Était-ce parce que l'évènement était un dimanche midi, qui est un jour en famille, ou un lendemain de soirée agitée ? Faisait-il trop beau pour que les personnes aient changé d'avis pour se dédier à d'autres évènements culturels ? La déception commençait à prendre le dessus et me rappelait que je n'aimais pas les situations où j'étais dépendant du changement d'avis des personnes.

---

<sup>32</sup> <https://www.facebook.com/events/1560458890641646/> (Voir annexe 7)

### 4.3.3 Expérimentation n°3

Cette troisième expérimentation s'est déroulée le mardi 26 septembre en fin d'après-midi<sup>33</sup>, au parc Lafontaine, au même endroit que les événements précédents. Ce jour-là, pas moins de 40 personnes intéressées s'étaient inscrites dans l'évènement Facebook mais seulement 8 personnes étaient présentes. Deux musiciens des précédentes expérimentations étaient venus (l'accordéoniste et le saxophoniste). Leur but lors de ces rencontres était de nouer des liens avec de nouvelles personnes, pratiquer leur instrument et prendre du plaisir. Pour ma part, ce fut quelque chose de bénéfique car je pouvais compter sur eux à chaque fois que je faisais un évènement. Nous étions peu, mais en nombre suffisant pour réaliser le projet. Il y avait donc deux accordéons, deux guitares, une mini guitare, un saxophone et une cymbalette pour pied afin de faire quelques percussions. Lors de cette session, j'ai rencontré plusieurs difficultés. Tout d'abord, il était difficile de proposer à des personnes extérieures de venir tester le concept. Certains étaient déjà entre amis, en train de manger ou n'osaient pas nous rejoindre. Quelques temps plus tard, des personnes qui avaient vu l'évènement sur Facebook sont arrivées.

Ensuite, j'ai pu remarquer le manque d'organisation de la part des musiciens. Le but principal était de jouer des choses simples pour que la performance reste fluide, surtout dans un contexte où personne ne se connaissait et où les instruments étaient de styles différents. Avant que les musiciens ne commencent, le public semblait perdu face à cette organisation en écoutant les propos des musiciens, qui tentaient de trouver quelque chose à jouer, en utilisant un champ lexical inconnu du public. S'il y a trop de musiciens, ce dernier peut aussi se sentir à l'écart du projet. Après quelques minutes, un manque de confiance s'est installé dans l'auditoire, ce

---

<sup>33</sup> <https://www.facebook.com/events/1882439355387727/> (Voir annexe 8)

qui a entraîné le départ précipité de certaines personnes. Je me sentais mal à l'aise à ce moment précis car la plus grande difficulté dans ce type de projet est d'être dépendant des personnes qui nous entourent pour le réaliser. Je suis quelqu'un de très solitaire lors de mes performances et je n'ai besoin de personne pour aller jouer dans le métro de Montréal ou dans les rues. Ici, j'étais vraiment dépendant, face à un public aléatoire. Tous les facteurs étaient à prendre en compte : le niveau des musiciens, les instruments apportés, le public intéressé depuis les réseaux sociaux, le public passant dans l'instantané, la météo, le jour ou encore l'heure. Une fois que les musiciens se sont mis d'accord sur la musique à interpréter, ils ont commencé à effectuer la pièce sonore. Il s'agissait là d'une improvisation sur une tonalité spécifique. Tout le monde jouait, mais après cinq minutes, la musique devenait redondante, ce qui a fini par laisser une partie du public. C'est à partir de ce moment que j'ai dû définir de nouveaux objectifs et une nouvelle règle : faire en sorte que le public choisisse quand le morceau s'arrête pour éviter une improvisation qui perdure dans le temps. Pour contourner ces problèmes de redondance, il fallait que je trouve un musicien meneur et organisé pour éviter tout dérapage.

Ce que j'ai pu remarquer ensuite, c'est que les musiciens jouent toujours entre eux sans regarder le public. Sachant qu'ils ne sont pas organisés, ils sont dans l'obligation de se regarder sans cesse pour connaître les changements de la pièce sonore. Ils ne cherchent donc pas l'interaction avec le public. Voici l'avis d'Andrea, une participante de l'expérimentation : « Les musiciens sont tournés vers eux-mêmes, ils ne partagent pas la musique avec nous ». Pour des musiciens qui ne se connaissent pas, ce n'est pas une habitude facile à avoir. Il est difficile de regarder à la fois le public et de rester concentré sur ce que l'on joue avec d'autres musiciens : « L'accordéon est trop fort. Les autres instruments comme le saxophone ou le second accordéon étaient timides ». Elle avait raison sur ce point. Peut-être que l'accordéoniste avait pris confiance sur ce projet sachant que cela faisait trois fois qu'il se présentait. Son excès d'assurance l'a peut-être poussé à jouer plus fort, au-

dessus de tous les autres instruments. Il y avait aussi une différence de niveau entre les musiciens qui creusait un écart entre eux. C'est peut-être aussi pour cela que les autres se sont mis à part automatiquement. J'ai pu le remarquer avec un des guitaristes et le second accordéoniste. Sachant que le premier accordéoniste prenait la majorité de l'espace sonore tandis que les autres musiciens débutants n'osaient pas accompagner. D'une part, parce qu'ils se sentaient inférieurs techniquement, d'autre part parce que leur instrument avait un son beaucoup plus bas que le premier accordéon. Par ma faute, il y avait un manque de crédibilité par rapport à l'esthétique du projet. Le rendez-vous ressemblait à une session musicale entre amis et non à une performance publique. Lors de l'expérimentation, j'ai demandé à des personnes non loin de nous de venir se prêter au jeu mais elles ne sont pas venues. Peut-être que toutes les difficultés énumérées ci-dessus étaient la cause de ce désintéressement. Il faut donc sûrement mettre en place des titres de chansons connues afin que le public se sente plus à l'aise, comme lors du sondage sur le premier évènement. Le fait aussi de jouer dans un parc, programmé au préalable sur les réseaux sociaux ne donne pas l'impression aux personnes déjà présentes dans le parc de pouvoir intégrer l'expérimentation. Les musiciens du parc quant à eux n'ont pas hésité à se joindre à cette expérience, sûrement parce qu'entre musiciens, nous sommes plus aptes à faire le premier pas pour se rencontrer, discuter et jouer ensemble. Il fallait donc que je trouve un nouveau moyen de faire mon expérimentation en prenant compte tous ces facteurs. La meilleure solution pour moi, sachant que le projet n'est pas connu, c'était de le faire dans un lieu organisé, avec une clientèle régulière, à savoir un bar ou un lieu qui propose des rencontres musicales.

#### 4.3.4 Expérimentation n°4 (Finale)

Le vendredi 29 septembre à Malartic (en Abitibi), dans le cadre de la journée de la culture, j'ai été invité par la ville ainsi que plusieurs musiciens du métro de Montréal. Le but était de promouvoir la musique dans le métro et de faire une conférence dans plusieurs établissements scolaires pour vanter les côtés positifs de jouer dans le métro. Nous sommes venus à six musiciens et j'ai proposé de réaliser une expérimentation avec un public différent. Il s'agissait là de la meilleure expérience que j'ai pu mener pour ce projet. Le soir du vendredi 30 septembre, nous avons joué dans le club de golf de la ville afin de promouvoir notre musique. Après avoir joué chacun notre tour, j'ai demandé aux autres musiciens de se réunir en leur parlant du projet. Sachant que nous nous connaissions un petit peu, il fut simple de s'organiser pour réaliser une performance. Le choix de titre était très limité compte tenu des divers instruments. Par exemple, la vielle à roue<sup>34</sup> est un instrument qui se joue sur une tonalité de Sol donc différent d'une clarinette dont la tonalité est Si bémol. Il fallait donc que les autres instruments jouent en fonction de la tonalité pour éviter la dissonance. Tous les facteurs étaient présents pour assurer la performance. Il y avait tout d'abord un événement culturel organisé par la ville de Malartic où nous étions invités à venir jouer dans une école et dans un club de golf. Sachant que je faisais partie des acteurs de la soirée, j'ai pu soumettre mon choix avec leur accord. J'ai donc demandé au public de se réunir autour des six chaises, correspondants aux six musiciens avec le concept de la disposition semi-circulaire de *Healey*<sup>35</sup>. L'expérience fut pour moi la meilleure car non seulement il y avait des instruments atypiques (vielle à roue, clarinette, harpe, handpan, guitare) mais le public avait également répondu présent et s'était prêté au jeu.

---

<sup>34</sup> Il s'agit d'un instrument connu en France dès le X<sup>ème</sup> siècle dont les cordes sont frottées par une roue mue par une manivelle. (Voir annexe 9)

<http://www.instrumentsdumonde.fr/instrument/189-Vielle-a-roue.html>

<sup>35</sup> Voir annexe 10

### Début de l'expérimentation<sup>36</sup>

En étant spectateur de l'évènement, il était plus simple d'analyser la performance. J'ai pris le temps de filmer avec mon téléphone intelligent. La première chose que j'ai pu remarquer auprès du public était leur hésitation à donner des ordres. En effet, pour des non-musiciens, il était difficile de donner des consignes à des musiciens expérimentés. J'étais quand même présent pour les encourager à le faire car c'était le but de l'expérience. Grâce à l'ambiance de la harpe et du handpan, les musiciens n'avaient pas besoin de s'organiser pour faire un morceau structuré. Ces deux instruments donnent une ambiance planante qui se laisse écouter sans être redondante. La personne du public qui s'occupait du joueur de handpan avait constaté que ce dernier n'était pas assez fort. En tentant en vain de lui dire d'augmenter le volume, il prit conscience qu'il n'était pas possible pour lui de jouer plus fort car cet instrument percussif possède un volume limité. La seule solution pour lui était de communiquer avec ses autres partenaires du public afin de leur faire prendre conscience qu'ils devaient baisser le volume des autres instruments. On peut néanmoins se demander pourquoi le public veut chercher en priorité à augmenter le volume. Prenons l'exemple d'une salle de classe avec beaucoup d'élèves. Le professeur étant ici pour enseigner auprès des élèves, il ne doit normalement pas faire d'efforts pour parler car les étudiants sont ici pour écouter et suivre le cours. Il arrive souvent que les élèves commencent à chuchoter, l'escalade sonore s'enclenche et, arrivé à un certain niveau, le volume sonore devient beaucoup trop fort (dépendamment de l'acoustique de la salle). Le réflexe des autres élèves sera de demander au professeur de parler plus fort, donc d'augmenter son volume vocal. Cependant, pour éviter d'augmenter le volume général de la classe, il serait plus judicieux de demander aux élèves de se taire pour garder un volume plus bas et que

---

<sup>36</sup> Voir annexe 11

tout le monde puisse se respecter. Est-ce un confort narcissique, centré sur sa propre perception des sons ?

Ensuite, j'ai pu constater qu'il y avait une sorte de timidité dans le public. En effet, étant néophytes, il est difficile de donner un ordre à un musicien qui connaît la musique. Dans la vidéo de l'expérimentation<sup>37</sup>, nous pouvons voir que la jeune fille qui s'occupe du guitariste n'ose pas interagir avec lui. C'est sa mère qui la pousse à créer une interaction avec lui. Par la suite, nous constaterons qu'elle y prend goût et fait varier le volume sonore avec ses bras ainsi qu'un temps mort et une reprise de son du guitariste.

Du côté de la harpe, la personne la plus à gauche semblait à l'aise avec le volume. Cependant, qu'en était-il des acteurs à l'opposé ? La personne la plus lointaine entendait-elle bien la harpe ? J'en ai conclu que le public acteur ne peut pas tout entendre et va se focaliser uniquement sur le musicien qu'il doit gérer.

Le point faible lors de cette expérimentation était le manque d'instruments pouvant faire la « rythmique ». Ce soir-là, il n'y avait que la guitare qui pouvait générer une succession d'accords. Certains musiciens étaient alors obligés de se regarder car ils jouaient en même temps des parties improvisées en faisant dans leur coin des successions de notes. Grâce à leur très bon niveau, ils ont pu diminuer la fréquence de note (tout en gardant l'ordre de jouer) pour éviter que l'ambiance sonore ne devienne cacophonique.

L'expérimentation aura duré un peu plus de huit minutes, avec des changements de personnes dans le public. Si les artistes invités faisaient partie de la même formation,

---

<sup>37</sup>ANTHONY LOVISON (2018, 12 mars). Mémoire Final [Vidéo]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=1OKe8oe7dnI&feature=youtu.be>

ils auraient pu jouer une pièce qu'ils connaissaient davantage, afin d'éviter un aspect redondant. Je suppose que grâce à l'aisance de la performance, en connaissant les musiciens et la chanson, le plaisir aurait été plus grand et la performance moins répétitive.

#### **4.3.5 Conclusion des expérimentations**

Après ces expériences, j'ai pu prendre du recul. Dans un premier temps, il était beaucoup plus judicieux de réaliser ce projet pendant un événement culturel déjà organisé à l'avance, où le public se retrouve dans un contexte festif (contrairement aux expérimentations dans le parc Lafontaine). Pour en tirer profit, la meilleure façon pour moi d'arriver à réaliser ce projet était de proposer cette collaboration « artiste-public » de manière spontanée. Je me demande aujourd'hui quel aurait été l'impact de cette recherche si j'avais eu des relations dans le milieu de la musique à Montréal (du côté organisationnel). Ce projet aurait certainement vu le jour plus rapidement et dans des conditions plus sereines. En effet, la double barrière que j'ai évoquée précédemment a été un réel frein lors de ce processus. Malgré mes démarches pour introduire mon projet lors de divers événements (musique de rue, concerts, scènes ouvertes), il s'agissait pour les musiciens d'une prise de risque quant à leur propre performance. De mon point de vue, le résultat aurait été meilleur si les musiciens se connaissaient et formaient déjà un groupe. Il eût été plus simple pour eux de se préoccuper des ordres du public car ils n'auraient pas eu besoin de se concentrer sur leur partie à jouer en regardant leurs partenaires.

Si nous observons le côté du public, il est difficile de donner des ordres à des musiciens. En prenant la notion de la Société du Spectacle de Guy Debord, le spectateur donne un ordre à un dominant, celui qui met en scène la réalité. Je me

demande si ce projet aurait été plus efficace dans un cadre privé, plus amical, où l'on ne ressent pas ce sentiment dominant-dominé. Il est important aussi de prendre en compte la collaboration entre tous les acteurs. Durant ce mémoire de recherche-crédation, nous avons exprimé la collaboration entre l'artiste et le public, mais il fallait aussi mettre l'accent sur l'étroite collaboration entre eux. C'est grâce à l'écoute et à l'entraide entre non-musiciens que le changement sonore peut se faire.

## CONCLUSION

J'ai pu démontrer, par le biais de la recherche-cr ation, qu'il existe une nouvelle possibilit  d'interaction entre le public et l'artiste, peu exploit e   ce jour. Cette interaction permet   un public n ophyte de d construire une performance sonore ex cut e par des musiciens de fa on originale, tout en prenant du plaisir avec les mouvements du corps. J'ai aussi pu constater que l'organisation des  v nements n' tait pas   prendre   la l g re compte tenu des refus que j'ai re us aupr s des divers  tablissements et consid rant les conditions m t orologiques de cet  t . Dans les premi res exp rimentations, les musiciens ainsi que le public ont pu prendre du plaisir mais pas aussi longtemps que je ne le pensais. Il  tait in vitable de r aliser une exp rimentation en int rieur durant un  v nement culturel qui encourage le public   rester concentr  sur la performance. De plus, le principe d'avoir agenc  un espace d di    l' uvre a rendu le projet plus cr dible. Sur les photos des premi res exp rimentations, on peut voir que tout le monde  tait assis dans l'herbe, dans une ambiance conviviale qui sous entendait qu'il n'y avait pas que la performance qui comptait, mais aussi de discuter entre musiciens, manger et boire.

Pour le futur, j'aimerais proposer ce projet dans plusieurs  v nements organis s par des acteurs culturels que je connais, par exemple le Regroupement des Musiciens du M tro. La ville de Montr al engage souvent ces musiciens (dont je fais partie) pour diverses prestations, ce qui m'offrirait une ouverture afin de r aliser ce projet. Une exp rimentation comme celle-ci pourrait tisser de forts liens entre des inconnus et des musiciens qui n'auraient pas cette chance d'interagir dans le m tro ou dans la rue. Si les musiciens se connaissaient et jouaient un morceau par c ur lors de la performance, il me serait possible de mieux analyser et  valuer les possibilit s.

J'imagine que les musiciens se seraient laissés plus d'espace dans l'équilibre sonore, ce qui rendrait la performance un niveau au-dessus de ce qui a été proposé jusqu'à maintenant. Tous les acteurs auraient pris plus de plaisir à pouvoir altérer une chanson populaire connue. J'essaie de m'imaginer l'exemple de musiciens interprétant une chanson populaire bien connue. Dans un contexte comme celui-ci, beaucoup d'instruments sont nécessaires pour se rapprocher de l'univers du morceau. Le public prendrait du plaisir grâce aux possibilités offertes avec le nombre d'instruments. De plus, durant un solo par exemple, les acteurs auraient tenté par exemple de baisser les instruments pour bien faire ressortir le soliste ou même couplé avec un autre instrument pour découvrir une nouvelle façon d'entendre cette chanson. Ce ne sont que des suppositions qui peuvent être réalisables dans le futur si je propose ce projet dans divers événements culturels. Ce sont dans des optiques comme celles-ci que mon projet doit rester une expérience simple et agréable. J'ai donc tenté au cours de ce processus de réflexion et de création de garder cet équilibre entre la simplicité, le plaisir et le côté ludique.

Je n'oublie pas le fait que ce processus de recherche n'est qu'une expérience musicale, mais qui vaut la peine d'être exploitée, et qui, je l'espère, peut faire son chemin dans divers événements culturels.

Si je peux en tirer des conclusions et une critique sur le projet en lui-même, il a été difficile pour moi d'aller encore plus loin à cause des difficultés rencontrées. En resituant le contexte de la maîtrise, j'ai aussi perdu beaucoup de temps à cause de mon retour prématuré en France pour une cause familiale<sup>38</sup>, ce qui m'a fait décaler de presque un an mon examen de projet. Ce rendez-vous avec le jury m'aura fait prendre conscience que je devais m'éloigner de l'ingénierie, pour me concentrer sur la performance simple. J'aurais sûrement eu moins de contraintes en Nouvelle-

---

<sup>38</sup> Il s'agissait du décès de mon père.

Calédonie, lieu où je résidais avant d'arriver sur le sol canadien. À Nouméa<sup>39</sup>, ma place musicale était faite en peu de temps et j'ai rapidement connu des musiciens pour créer divers projets. Malgré ces contraintes, cette recherche-crédation, ces idées, ainsi que ces questionnements m'ont permis de prendre du recul sur mon statut de musicien de rue et mon approche du public. Il est vrai que je suis assez introverti lors de mes performances. Avec ce projet, j'ai appris à m'ouvrir plus aux spectateurs même si je ne faisais pas cette expérimentation. Nous savons bien que le comportement non-verbal est très important dans notre manière de communiquer. Peut-on dire que l'espace physique des non-musiciens est l'extension des musiciens ? Est-il donc indissociable de son expérience ? Cette nouvelle création d'interaction permet donc de montrer que dans ce concept ludique et convivial, l'acteur non-musicien peut en quelque sorte réinventer l'univers sonore de la performance et stimule sa participation.

---

<sup>39</sup> Capitale de la Nouvelle-Calédonie.

## **ÉCHÉANCIER**

Mai 2017 : projet de mémoire

Mai : réorientation du projet et conception du croquis

Juin : cadrage théorique

Aout : premier évènement au Parc Lafontaine

Mardi 26 septembre : évènement au Parc Lafontaine

Vendredi 29 septembre : évènement à Malartic (Abitibi)

Vendredi 20 octobre : rédaction du rapport des évènements précédents

Mardi 24 octobre : évènement au parc Lafontaine (PLUIE)

Semaine du 23 au 30 octobre : rédaction de la prise de note et mise en forme du cadrage théorique

Première semaine de novembre : démarches pour une expérimentation dans plusieurs bars, dont l'Escalier à Berri-UQAM (refus)

Décembre-Janvier : rédaction du mémoire

Janvier 2018 : montage vidéo de l'expérimentation de l'évènement à Malartic

Février-Mars : fin de rédaction du mémoire

## BIBLIOGRAPHIE

COENEN-HUTHER, J. (1995), *Observation participante et théorie sociologique*, Paris, L'Harmattan.

DEBORD, G. (1992). *La société du spectacle*, Paris : Gallimard, 210 pages.

FOOTE WHYTE, W. (1995), *Street Corner Society, La structure sociale d'un quartier italo-américain*, Paris, La Découverte, coll. « Textes à l'appui » (1re éd. 1943)

GADAMER, H-G. (1996). *Vérité et méthode : les grandes lignes d'une herméneutique philosophique*, Paris, Seuil, éd. originale 1960, p.119-152.

GOFFMAN, E. (1959). *La mise en scène de la vie quotidienne - La présentation de soi*.

HEALEY, P.G.T. BRYAN-KINNS, N. LEACH, J. (2005). *Inter-Play: Understanding Group Music Improvisation as a Form of Everyday Interaction*. University of London, UK.

LE BON, G. (1895). *Psychologie des foules*, Alcan.

## MÉDIAGRAPHIE

BÉRUBÉ, S (2015, 2 juin). La Chasse-Balcon – Partie 5 (Rosemont) \*Balcon Gagnant\* [Vidéo]. Récupéré de [https://www.youtube.com/watch?v=xic4Dk14\\_VA](https://www.youtube.com/watch?v=xic4Dk14_VA)

Expérimentation finale

<https://www.youtube.com/watch?v=1OKe8oe7dnl&feature=youtu.be>

GRONDIN, J. *Gadamer et l'expérience herméneutique du texte*. Récupéré le 20 août 2018 de [https://www.gcoe.lit.nagoya-u.ac.jp/eng/result/pdf/09\\_GRONDIN.pdf](https://www.gcoe.lit.nagoya-u.ac.jp/eng/result/pdf/09_GRONDIN.pdf)

LYCKERS, M. (2016, 22 octobre). STEVE VAI Plays Impromptu Melody with Guest on Stage (HD) [Vidéo]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=eO2ETLanCM4>

JASONPITON (2013, 11 avril). David Usher – Heartbeat (Live at Palais Montcalm (2013-04-10) [Vidéo]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=PyDLtRc8l5g>

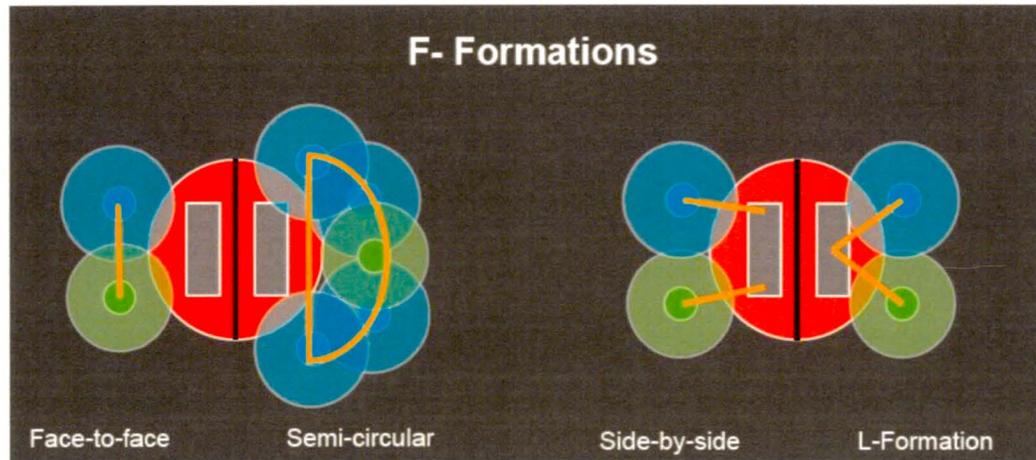
PIANOCHATIMPROV (2010, 22 mars). ChatRoulette Funny Piano Improv #1 [Vidéo]. Récupéré de [https://www.youtube.com/watch?v=JTwJetox\\_tU](https://www.youtube.com/watch?v=JTwJetox_tU)

RADIO CANADA (2015, 21 mai). *De la musique traditionnelle sur les balcons de Montréal* : Émilie Dubreuil. Récupéré de <http://ici.radio-canada.ca/nouvelle/721856/chasse-balcon-musique-traditionnelle-montreal>

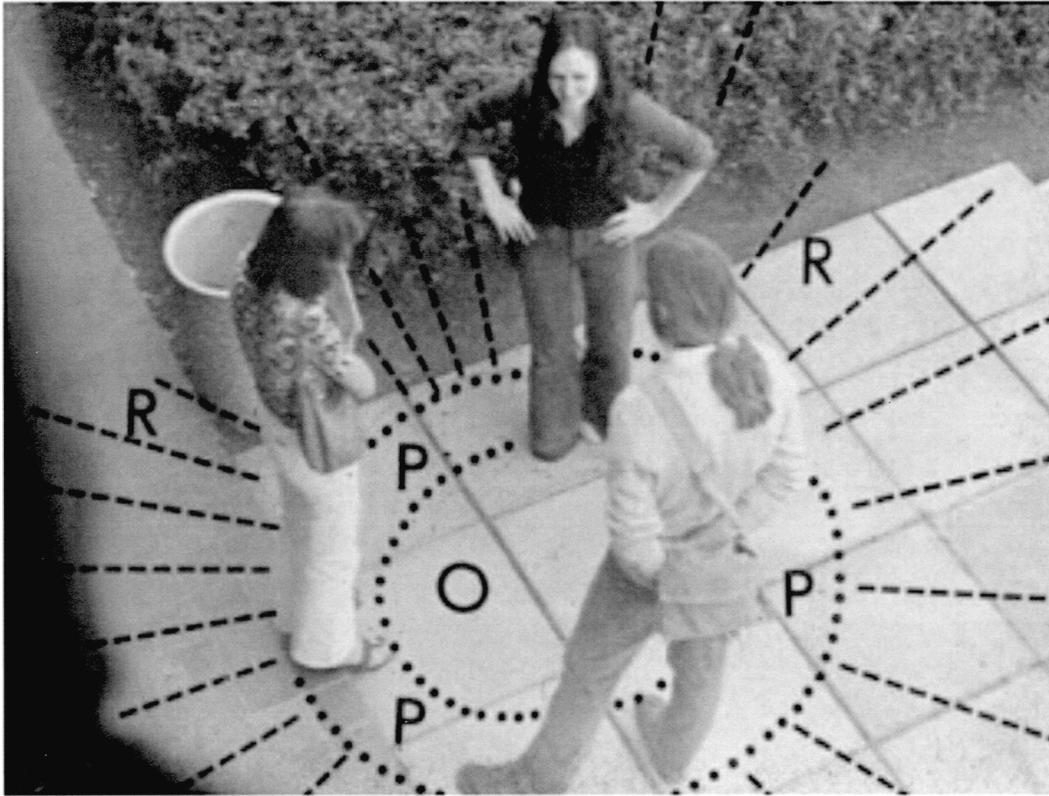
World Science Festival (2009, 23 juillet). Bobby McFerrin Demonstrate the Power of the Pentatonic Scale [Vidéo]. Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=ne6tB2KiZuk>

## ANNEXES

### Annexe 1 – Les formations « F » de Kendon



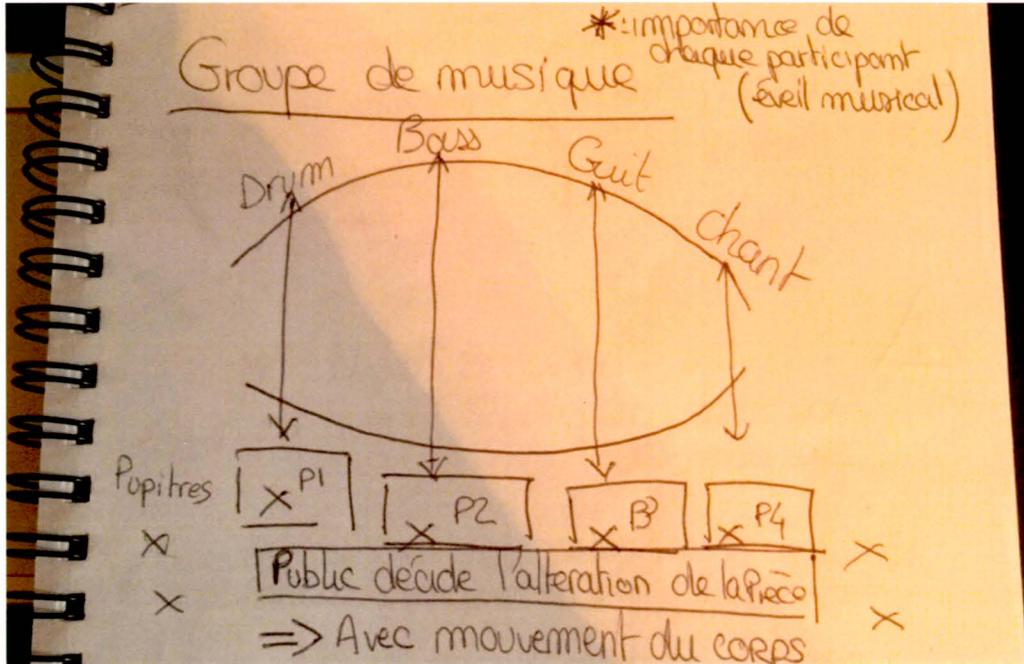
Annexe 2 – L'Espace « O »



Annexe 3 – Exemple de performance de la « Chasse-Balcon » de Catherine Planet



Annexe 4 – Premier croquis du prototype



Annexe 5 - Expérimentation n°1 au Parc Lafontaine le mercredi 9 août à 18h



Annexe 6 – Capture d'écran de l'évènement Facebook de la première expérimentation



AOÜ  
9

## Pique Nique & Expérience Musicale (Ouvert à tous)

Public · Organisé par Anthony Lovison · 1 co-organisation en attente [?]

★ Intéressé(e) ✓ Participe

🕒 mercredi 9 août 2017 à 18:30 - 22:00  
il y a environ 7 mois

📍 Parc La Fontaine  
Montréal

[Afficher la carte](#)

À propos

Discussion

✉ Message

📷 Ajouter photo/vidéo

🗳 Créer un sondage



Exprimez-vous

14 y ont participé · 156 intéressé(e)s

[Voir tout](#)



Penny, Yael et 2 autres amis ont participé

Annexe 7 – Capture d'écran de l'évènement Facebook de la seconde expérimentation



SEP 10 Pique Nique & Expérience musicale 2  
(Ouvert à tous)  
Public · Organisé par Anthony Lovison

✓ Participe ▾

🕒 dimanche 10 septembre 2017 à 11:00 - 14:00  
il y a environ 6 mois

📍 Parc Lafontaine  
3933, avenue du Parc-La Fontaine Montréal (Québec) H2L 0C7, ... [Afficher la ca](#)

À propos

Discussion

[Message](#) [Ajouter photo/vidéo](#) [Créer un sondage](#)

Exprimez-vous

8 y ont participé · 44 intéressé(e)s [Voir tout](#)



Roxane, Antoine et 2 autres amis ont participé

Annexe 8 – Capture d'écran de l'évènement Facebook de la troisième expérimentation



SEP  
26

### 5@7 musical au parc Lafontaine

Public · Organisé par Anthony Lovison

...

🕒 mardi 26 septembre 2017 à 18:00  
il y a environ 5 mois

📍 Parc La Fontaine  
Montréal

[Afficher la carte](#)

**À propos**

Discussion

✉ Message

📷 Ajouter photo/vidéo

📊 Créer un sondage



Exprimez-vous

18 y ont participé · 126 intéressé(e)s

[Voir tout](#)



Yael, Antoine et Andreea ont participé

Annexe 9 – Photo d'une Vielle à roue



Annexe 10 - Photo représentant la disposition spatiale de l'expérimentation avec les musiciens du métro de Montréal



Annexe 11 - Photo représentant les musiciens du métro de Montréal ainsi que le public devenu acteur de la performance

