



HAL
open science

Le live musical en régime numérique “ depuis son canapé ” : d’un discours prometteur à une nouvelle expérience des publics

Clémentine Dreyfus

► To cite this version:

Clémentine Dreyfus. Le live musical en régime numérique “ depuis son canapé ” : d’un discours prometteur à une nouvelle expérience des publics. Sciences de l’information et de la communication. 2020. dumas-03271121

HAL Id: dumas-03271121

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03271121>

Submitted on 25 Jun 2021

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

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

Copyright

Mémoire de Master 2

Mention : Information et communication

Spécialité : Communication Entreprises et institutions

Option : Entreprises, institutions, culture et tourisme

Le live musical en régime numérique

« depuis son canapé »

D'un discours prometteur

à une nouvelle expérience des publics

Responsable de la mention information et communication
Professeure Karine Berthelot-Guiet

Tuteur universitaire : Dominique Pagès

Nom, prénom : DREYFUS Clémentine

Promotion : 2019-2020

Soutenu le : 07/10/2020

Mention du mémoire : Très bien

Remerciements

Je tiens tout d'abord à adresser mes remerciements à Dominique Pagès, directrice du Master Cultures, Tourismes et Communication, pour ses conseils avisés, son haut niveau d'exigence et ses suivis méthodologique et rédactionnel pointus.

Je souhaite ensuite remercier chaleureusement ma rapportrice professionnelle Bettina Gardelles, dont l'accompagnement m'a permis de mener mon travail de recherche avec sérénité. Son aide précieuse et son soutien continu m'ont encadrée et encouragée tout au long de la réflexion comme de l'écriture.

Un grand merci à Antoine, Astrid, Benjamin, Cécile, Françoise, Jean-Christophe, Lucie, Paul, Pierre, Ramès, Thomas, Victor, et Yoann qui m'ont généreusement accordé de leur temps pour répondre à mes questionnaires : leur participation a été essentielle dans le traitement de la partie qui porte sur l'expérience des publics.

Je remercie enfin toute l'équipe de Technopol - et particulièrement ma tutrice Chloé Grienberger - auprès de laquelle j'ai passé un stage enrichissant en tous points, un stage qui m'a donné un éclairage précieux sur le traitement du *livestream* grâce à l'opération United We Stream France que Technopol a organisée.

Table des matières

Introduction	4
Développement	11
I. Live musical et réalité virtuelle : les promesses d'une révolution portées par les médias, une réalité plus incertaine	11
1.1. Typologie de la révolution, du grand tournant : un discours sensationnaliste émis par la presse	12
1.2. De la promesse à l'exécution : la grande incertitude	18
1.3. La réalité virtuelle, un dispositif encore marginal	23
II. Vers une mutation et une déterritorialisation du live musical : focus sur le livestream	29
2.1. La notion de « présence à distance » à l'orée d'une mutation des interactions	30
2.2. De la fosse au canapé, une déterritorialisation du live musical	36
2.3. Multiplicité des mises en scène du livestream : des tentatives de reproduction du live musical habituel au choix de retour à l'authenticité	40
III. Nouveaux dispositifs, nouvelles expériences des publics	47
3.1. Un bouleversement de l'expérience du live musical sous le prisme de l'inédit	48
3.2. Un véritable atout pour les publics : expérience plus intime et personnalisée de la musique, accessibilité(s)	54
3.3. Une perte de l'expérience originale du live musical ?	60
Conclusion	67
Bibliographie	71
Annexes	74

Introduction

En mai 2020, alors que la population française s'apprête à sortir de la période de confinement imposée par le COVID-19¹, l'association Technopol² lance la table ronde virtuelle « Danser Demain » pour inviter les acteurs de la culture et des musiques électroniques à réfléchir autour des enjeux de la consommation de la fête et de la musique. En cette ère post-pandémie, les contacts physiques, inhérents à leur pratique, sont déconseillés voire prohibés. L'ancien maire de la nuit d'Amsterdam, Mirik Milan³, intervient alors au sujet de la remédiation de la fête et du live musical en émettant cet avis tranché sur le *livestream* : « *Je veux être très clair à propos de ce qui va suivre : proposer du streaming depuis un club vide ne sera jamais une solution pour la vie nocturne.* »⁴. Les mesures sanitaires émanant de la crise du COVID-19 imposent en effet successivement la distanciation sociale puis le confinement, modifiant drastiquement les habitudes quotidiennes des habitants du monde entier et remettent en question les dynamiques collectives et de regroupement, pourtant bien propres aux représentations plurielles de l'art et notamment de la musique. C'est dans l'impossibilité de se réunir que réside alors le besoin d'opérer une remédiation de la culture : selon McLuhan⁵, la remédiation ou remédiatisation est le transfert d'une oeuvre d'un support médiatique à un autre. Appliquée au live musical, à propos duquel nous avons décidé de mener notre réflexion, cette remédiation se manifeste par le transfert de la scène physique à la scène virtuelle, permise par un unique intermédiaire : l'écran, qui peut toutefois se matérialiser sous différentes formes - télévision, téléphone, tablette, casque de réalité virtuelle, ordinateur... Le concert remédié, dès lors virtuel, peut également se surnommer live musical « depuis son canapé ». Cette expression est apparue dans les médias pour désigner les dispositifs permettant d'effectuer des actions qui se cantonnent habituellement à des lieux précis (nécessitant un déplacement pour y parvenir) depuis chez soi, sans avoir à se déplacer. On peut probablement établir une analogie avec le fameux

¹ Epidémie mondiale survenue fin de l'année 2019 qui a entraîné le confinement de nombreux pays dans le monde

² Association de lobbying pour la défense des intérêts des acteurs du monde de la nuit, mais également un organisateur événementiel et un média

³ Mirik Milan a été maire de la nuit d'Amsterdam de 2012 à 2018

⁴ Traduction de l'intervention de Mirik Milan, Danser Demain par Technopol, 9 mai 2020 [Emission en *livestream*]

⁵ MCLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias*, Editions du Seuil, publié en 1968 en France

concept du « spectacle dans un fauteuil », popularisé par Alfred de Musset⁶, qui consiste à proposer un théâtre qui se lise « depuis son fauteuil » plutôt qu'un théâtre qu'on regarde en salle de spectacle.

Il s'agit finalement de remettre au goût du jour cette notion du XIXe siècle en l'appliquant à deux objets d'étude que nous avons choisi d'étudier : le concert en réalité virtuelle et le *livestream*. Dans une période de recherche qui coïncide avec le contexte très particulier du COVID-19, il nous semble important de nous focaliser sur les nouveaux modes de consommation du live musical : d'une part car la conjoncture encourage l'utilisation de dispositifs virtuels et d'autre part car il nous tenait initialement à coeur d'étudier le concert en régime numérique. C'est pourquoi nous avons décidé de travailler sur le sujet suivant : « **Le live musical en régime numérique « depuis son canapé » : d'un discours prometteur à une nouvelle expérience des publics** ». S'il s'agit de deux modes de consommation de la musique bien distincts, on observe une dynamique qui les rapproche et qui rend pertinent leur traitement simultané : celle d'un concert remédié où le spectateur peut demeurer chez lui tout en appréciant la prestation d'un artiste en direct. Car c'est dans la notion de direct que réside l'essence du live - que nous définirons plus précisément lorsque nous étudierons l'expérience des publics. Le *livestream* désigne dès lors une vidéo diffusée en direct sur internet au moment même de sa réalisation. Particulièrement plébiscité lors du COVID-19 - 100% des personnes que nous avons interrogées sur le *livestream* estiment avoir augmenté leur consommation de vidéos diffusées pendant le confinement⁷ -, ce dispositif permet à un ou plusieurs artistes de se produire en direct face à une caméra dont l'image est simultanément retransmise à des spectateurs devant leur écran. Lancé en 2007 auprès du grand public, notamment par le biais de plateformes spécifiques de diffusion telles que Justin.tv, Ustream, Twitch ou encore Qik, le *livestream* est aujourd'hui plus largement démocratisé grâce à la possibilité de diffuser du contenu en direct sur les réseaux sociaux : Facebook permet notamment de *streamer* pour une durée illimitée tandis qu'Instagram propose la diffusion d'une heure de live.

⁶ Expression popularisée par Alfred de Musset dans son ouvrage *Un spectacle dans un fauteuil : prose et poésie*

⁷ Chiffres tirés des entretiens menés dans le cadre de la partie III « Nouveaux dispositifs, nouvelles expériences des publics » de ce travail de recherche

Ce moyen, dont se sont sensiblement emparé les artistes et les spectateurs pendant la période de confinement, chamboule, par son caractère particulier de live musical « depuis son canapé », les modes de diffusion et de réception de la musique, à l'instar du concert en réalité virtuelle. Celle-ci naît probablement dans les années 50, à la faveur d'une invention de Morton Heilig nommée Sensorama⁸ : le cinéaste a en effet imaginé un dispositif en forme de boîte permettant d'aboutir à une certaine immersion dans le film grâce à des stimulations sensorielles, à la manière d'un simulateur. Après la création de plusieurs prototypes de casques de réalité virtuelle dans les années 1960, celle-ci est ensuite utilisée dans les années 1970 à des fins militaires, notamment pour simuler des vols qu'il était compliqué de mener dans la réalité. Ce n'est pourtant que dans les années 2010 que la réalité virtuelle commence à se faire connaître plus largement du grand public, notamment à travers le *gaming* qui demeure encore aujourd'hui le secteur qui se saisit le plus de celle-là. La réalité virtuelle est encore très marginale dans l'écosystème musical, mais elle répond pourtant à des besoins expérientiels : si la musique existe depuis la nuit des temps, le consommateur de musique, lui, est en recherche d'expériences sans précédent qui sauront lui apporter un nouveau regard - et une nouvelle oreille - sur la manière de vivre le live musical. A travers la réalité virtuelle, qui peut être définie comme « *une évolution des techniques de représentation d'un monde en trois dimensions* »⁹, et ce à l'aide d'un casque et de capteurs de mouvements qui plongent l'utilisateur dans un univers 3D, on peut déjà envisager de nouvelles possibilités quant à la diffusion et la réception du live musical. Cette opportunité déchaîne l'engouement des médias, porteurs d'une promesse d'expérience novatrice et d'une hypothèse de révolution numérique et musicale. On annonçait en effet en 2016 et 2017 que ces deux années seraient porteuses d'une révolution dans le monde de la musique grâce à l'émergence de la réalité virtuelle. Björk marquait alors tout juste - en juin 2016 - un nouveau tournant dans l'industrie musicale en créant le premier *stream* au monde en réalité virtuelle filmé à 360°, qui avait attisé la curiosité d'auditeurs à travers le monde grâce à une technologie inédite composée de scans 3D, d'hologrammes, de mouvements et d'effets sonores. Peu après, en octobre 2016, le géant de la musique Universal Studios scellait un partenariat avec l'entreprise Within, spécialisée dans la réalité virtuelle et la réalité augmentée afin de placer celles-ci au coeur de sa stratégie. Enfin, le groupe Coldplay, déjà réputé pour son utilisation des nouvelles

⁸ Invention du cinéaste Morton Heilig datant de 1955 et entièrement développée en 1962

⁹ FUCHS Philippe, *Théorie de la réalité virtuelle*, Presse des Mines, 2018

technologies dans le cadre de ses concerts, s'associait en août 2017 à Samsung et Live Nation, pour diffuser son concert organisé à Chicago en réalité virtuelle dans plus de 50 pays.

Afin de comprendre nos objets d'étude, il est important de revenir sur deux notions, celle de « dispositif » et celle d' « immersion », que nous serons amenés à utiliser tout au long de notre développement. Selon Daniel Peraya, « *un dispositif est une instance, un lieu social d'interaction et de coopération possédant ses intentions, son fonctionnement matériel et symbolique et ses modes d'interactions propres. L'économie d'un dispositif - son fonctionnement - déterminée par les intentions, s'appuie sur l'organisation structurée de moyens matériels, technologiques, symboliques et relationnels qui modélisent, à partir de leurs caractéristiques propres, les comportements et les conduites sociales (affectives et relationnelles), cognitives, communicatives des sujets* »¹⁰. Il entend par là qu'il s'agit d'un ensemble régi par des facteurs de différente nature qui opère un effet sur les êtres vivants ou les choses qui le manient ou qui en font l'expérience. L'immersion, quant à elle, a été théorisée par Staffan Björk et Jussi Holopainen dans *Patterns in Game Design*¹¹ qui l'ont divisée en six catégories : sensori-motrice, cognitive, émotionnelle, spatiale, psychologique et sensorielle. Dans le cadre de la réalité virtuelle immersive, l'immersion est le procédé par lequel l'utilisateur est plongé dans un environnement artificiel. Celle-ci peut ainsi se manifester sous tout ou partie des six formes énoncées ci-dessus.

Après avoir établi ce rapide historique et défini quelques notions clefs, il s'agit ensuite de déterminer en quoi les deux dispositifs que nous étudierons tout le long de ce travail de recherche - à savoir la réalité virtuelle appliquée au concert et le *livestream* - contribuent à faire évoluer l'expérience de live musical. C'est pourquoi nous avons décidé de nous pencher sur les problématiques suivantes, auxquelles nous tenterons de répondre progressivement :

« Dans quelle mesure les procédés et médiations numériques au service du live « depuis son canapé » font-ils évoluer la forme et la mise en scène du live musical ? Quels effets celui-ci a-t-il sur les discours médiatiques qu'il engendre, ainsi que sur

¹⁰ PERAYA Daniel, *Médiation et médiatisation : le campus virtuel*, C.N.R.S. Editions, « Hermès La Revue », 1999/3 n°25, p. 153

¹¹ BJORK Staffan et HOLOPAINEN Jussi, *Patterns in Game Design*, Charles River Media, 2005

l'expérience que les publics en font ? »

Si nous nous recentrons sur la notion de régime numérique, essentielle à la compréhension des dynamiques émanant de l'appropriation de nos objets d'étude par les amateurs de live musical, il s'agit d'entendre ici l'acception de Nick Prior, qui désigne le régime numérique comme étant la configuration peu structurée d'éléments matériels et immatériels, qui font référence à une multitude d'objets, de techniques, d'usages, de discours, de pratiques ou de significations. Comme l'auteur le décrit, « *le régime numérique est donc à la fois les discours tenus sur le numérique et les usages quotidiens de cette technologie.* »¹² : c'est précisément le cheminement par lequel nous tenterons d'aboutir à une réponse à nos problématiques.

Il convient avant tout de réfléchir, comme le soulève Nick Prior, aux discours tenus à propos de la réalité virtuelle, notamment sous le prisme des médias ; alors que la réalité virtuelle dans la musique est encore marginale, les discours tenus par les médias en donnent une clef de compréhension symbolique qui détermine son ancrage dans l'imaginaire commun. Sa couverture médiatique présage en effet une forme de révolution du live musical, motivée par la dynamique sensationnaliste qu'abordent les médias pour attiser la curiosité de leur lectorat : c'est à partir de cette observation que nous avons dressé l'hypothèse suivante, qui fera l'objet d'une première partie de réflexion : « *L'inclusion dans le live musical de procédés et médiations numériques comme la réalité virtuelle motive une floraison de discours disparates sur la « révolution » de la musique et de sa diffusion, démultipliant des promesses contradictoires qui peinent à se confirmer.* » Il s'agit alors de se concentrer dans un premier temps sur la réalité virtuelle, auquel se rapporte principalement ce type de discours, symbole d'une médiatisation sensationnaliste qui se prête particulièrement à ce dispositif et qu'on associe peu, *a contrario*, au *livestream*. Pour ce faire, nous analyserons les éléments de langage émis par les médias pour qualifier la réalité virtuelle, que nous relèverons et classerons dans un tableau¹³ en trois catégories correspondant à nos axes de réflexion : la typologie du grand tournant et de la révolution pour appuyer un discours sensationnaliste, le lexique du doute qui marque l'incertitude quant aux tenants et

¹² Nick Prior, *Musiques populaires en régime numérique*, Réseaux 2012/2 (n°172), p. 66-90

¹³ Annexe 1

aboutissants de la réalité virtuelle et enfin les éléments de langage qui la présentent comme un dispositif marginal. Il s'agit à travers ce relevé sémantique de définir d'une part la manière dont cet objet d'étude est présenté auprès des publics et de déterminer d'autre part si les discours émis par les médias se confirment dans l'utilisation pratique de la réalité virtuelle.

Alors que le COVID-19 a lui-même bouleversé les pratiques de consommation de la musique, nous nous concentrerons ensuite sur le *livestream*, dont l'utilisation s'est vue foncièrement popularisée dans un contexte où l'impossibilité d'assister à des concerts physiques a entraîné les amateurs de musique à se saisir de nouveaux dispositifs. Là où la réalité virtuelle est encore peu accessible, le *livestream* semble être depuis cette période le moyen le plus plébiscité pour consommer le live musical, notamment en raison de sa gratuité et de sa facilité d'utilisation. C'est pourquoi il s'agira dans un deuxième temps de répondre à l'hypothèse « *Le contexte de confinement en période de COVID-19 engendre le développement de prestations accessibles « depuis son canapé » qui favorise la déterritorialisation et la mutation du live musical, notamment à travers le livestream.* », en observant les nouvelles dynamiques émanant du *livestream*, d'une part à travers une analyse sémiologique de plusieurs vidéos parues pendant le coronavirus, d'autre part à travers une analyse socio-pragmatique du schéma interactionnel et communicationnel que ce mode de consommation de la musique engendre. Ce sera notamment à travers le processus de « déterritorialisation », notion clef de la compréhension artistique et communicationnelle du *livestream*, que nous tenterons de répondre à notre hypothèse : il s'agira alors de se baser sur les travaux de Gilles Deleuze et Félix Guattari¹⁴ pour analyser les pratiques relatives à ce nouveau mode de consommation de la musique, mais également sur ceux de Jean-Louis Weissberg¹⁵ pour saisir le concept de « présence à distance ». Nous étudierons donc dans une première sous-partie la mutation des interactions du live musical à travers le *livestream* qui s'inscrit dans cette dynamique de « présence à distance », puis nous nous concentrerons sur la « déterritorialisation » du live musical et ce qu'elle engendre par rapport à la consommation qu'en ont les publics pour enfin analyser les différentes mises en scène du *livestream* et leurs dynamiques.

¹⁴ DELEUZE Gilles et GUATTARI Félix, *L'Anti-Œdipe*, Les Editions de Minuit, 1972

¹⁵ WEISSBERG Jean-Louis, « Entre présence et absence », pp. 19-29, in *Présences à distance*, déplacement virtuel et réseaux numériques, pourquoi nous ne croyons plus à la télévision, L'Harmattan, Paris, 1999

Ces deux premières pistes de réflexion nous permettront enfin de mener une analyse conjointe du concert en réalité virtuelle et du *livestream*, et d'aboutir à ce que tous deux impliquent en termes d'expérience pour les publics. Car c'est à travers cette analyse que nous pourrions déterminer les conséquences de tels dispositifs sur la consommation du live musical et envisager également ce qui peut découler d'une transition virtuelle du concert physique. Nous interrogerons pour cela un panel de consommateurs de concerts en réalité virtuelle et de *livestream*, dont les réponses seront récoltées, classifiées et analysées au sein d'un deuxième tableau¹⁶, qui nous amènera à répondre à cette dernière hypothèse : « *Les médiations numériques au service du live musical permettent une évolution de l'expérience des publics, dans la mesure où elles ouvrent à une nouvelle manière d'appréhender les interactions autour de la musique et favorisent une meilleure accessibilité et une économie en termes de temps, de mobilité et d'argent.* » et à dresser une réflexion en trois parties : une première sur le bouleversement de l'expérience de live sous le prisme de l'inédit, une deuxième qui observe les atouts en termes de rapport au live et d'accessibilité émanant du live musical « depuis son canapé » et une troisième qui questionne l'assimilation de nos objets d'étude à la notion de live - alternative décevante au concert physique ou réel substitut ? C'est à travers ces réflexions que nous pourrions finalement comprendre l'intervention de Mirik Milan à propos du *livestream* et déterminer s'il s'agit d'un simple avis personnel ou d'une position tranchée qui impute au concert physique le monopole de la consommation du live musical.

¹⁶ Annexe 2

I. Live musical et réalité virtuelle : les promesses d'une révolution portées par les médias, une réalité plus incertaine

Nous avons précédemment pu soulever que la réalité virtuelle avait largement été expérimentée des années 1970 aux années 1990, mais qu'elle n'avait pourtant été proposée au grand public que bien plus tard, au milieu des années 2010. Cela explique sans doute en partie l'éveil médiatique tardif suscité à son égard : on peut dès lors recenser un nombre conséquent d'articles évoquant la réalité virtuelle sous le prisme du *gaming*. Mais le lien entre celle-ci et le domaine de la musique est moins évident et il nourrit une réflexion peu nuancée qui place beaucoup d'espoir en cette alliance sans pour autant parvenir à en parler précisément. Dans cette première partie, il s'agit donc d'une part d'analyser les discours émis par les médias autour de la réalité virtuelle au service de la musique et d'autre part de déterminer d'où provient l'engouement pour ce dispositif dans l'imaginaire commun, alors que peu de concerts en réalité virtuelle ont réellement été mis en place, du moins de manière accessible et popularisée.

Pour ce faire, nous avons sélectionné dix articles provenant de médias diversifiés, parus entre avril 2016 et octobre 2017, qui traitent de la réalité virtuelle dans la musique, de sa pratique et de son avenir. Notre analyse, menée en amont et au début de la période de COVID-19, s'appuie sur un corpus très limité dans le temps, les articles pertinents que nous avons étudiés datant tous de ces deux années. Les extraits évoqués sont tirés non seulement de la presse généraliste (Libération, France 24) et spécialisée (Trax Magazine), mais aussi de blogs dédiés à la réalité virtuelle ou à la musique (Réalité Virtuelle, Hey Alex, Irma Asso, Métier Musicien) : ces derniers sont les sources les plus pointues et les plus fiables de notre étude. A partir de ce matériel, nous avons ensuite analysé les éléments de langage récurrents et avons dressé un tableau de recensement afin de catégoriser les différents procédés et les systèmes sémantiques utilisés pour qualifier la réalité virtuelle dans la musique et pour inciter les lecteurs et lectrices à porter un regard particulier sur le dispositif.

Nous avons ainsi pu recenser trois tendances principales révélatrices de la manière dont les

media ont traité l'arrivée de la réalité virtuelle dans la musique auprès du grand public. Premièrement, le fait que les médias qualifient l'utilisation de la réalité virtuelle à des fins musicales comme une révolution pour la musique, à l'orée d'un grand tournant, voire d'un changement d'ère. Ils placent le dispositif sous le prisme du phénomène, de la nouveauté, du rare, déchaînant ainsi des discours sensationnalistes et peu modérés à son égard. Deuxièmement, et paradoxalement, l'incertitude, voire le doute qui découlent de cette innovation au service de la musique incitent les media à utiliser régulièrement le conditionnel ou les adverbes et les mots temporisateurs, trahissant le manque d'informations dont ils disposent à propos de ce nouveau mode de consommation de la musique. Enfin, une troisième tendance : l'expression d'une accessibilité très limitée. Contrepied de la première tendance, mieux prise en compte par la presse généraliste que par les blogs spécialisés, cette dernière tendance admet que la réalité virtuelle n'est pas encore monnaie courante dans le domaine de la musique et qu'elle reste encore très peu accessible, même marginale.

C'est donc grâce à ces trois axes que nous allons tenter de mener une réflexion autour de l'hypothèse suivante : « *l'inclusion dans le live musical de procédés et médiations numériques comme la réalité virtuelle, présentés comme innovants, motive une floraison de discours disparates sur la « révolution » de la musique et sur sa diffusion, démultipliant ainsi des promesses contradictoires et non avérées quant à l'expérience des publics.* »

1.1. Typologie de la révolution, du grand tournant : un discours sensationnaliste émis par la presse

L'adjectif « sensationnaliste » provient du latin *sensatio* (« compréhension ») et désigne le goût ou la recherche pour le sensationnel, c'est-à-dire tout ce qui fait sensation, qui produit une forte impression et suscite l'intérêt du public. Le terme « sensationnalisme » se rapporte aujourd'hui quasi-exclusivement à la presse et décrit le procédé suivant : sélectionner une information spécifique et la présenter sous un certain angle, afin de provoquer la réaction du lectorat et de l'inciter le plus possible à s'intéresser à l'histoire décrite. On parle alors de presse sensationnaliste ou presse à sensation par opposition à la presse d'information ou d'opinion qui s'efforcent de relater le plus véridiquement possible l'information émise. Le terme « sensationnaliste » apparaissait déjà en 1967 dans *Le Nouvel Observateur* pour définir

le comportement médiatique que déchaînait la figure politique communiste latino-américaine de Che Gevara : « *Il court, il court, le Che. Il est passé par ici, il est passé par là. Ce n'est plus le serpent de mer, c'est le furet des journaux sensationnalistes.* »¹⁷.

Ce procédé est ainsi destiné à susciter l'attention du lectorat en mettant d'une part l'accent sur une information particulière, intrinsèquement considérée comme « sensationnelle », et d'autre part en employant un lexique particulier qui attise une émotion forte : l'horreur, l'indignation, la surprise, l'émerveillement, la tristesse, la compassion... Dans le cadre de notre étude, nous souhaitons dresser une analyse qui est celle de la représentation de la réalité virtuelle sous le prisme du live musical dans les médias : il s'agit non seulement de mobiliser un sentiment de surprise et d'émerveillement à plusieurs échelles, en utilisant la sémantique pour démontrer son côté novateur, mais aussi de donner une impression de « jamais vu ». Cela s'explique premièrement par le fait que le traitement médiatique de la réalité virtuelle dans la musique est très réduit (rappelons que les dix articles n'ont pas été sélectionnés pour une raison précise, mais uniquement parce qu'ils sont les seuls à traiter le sujet) et deuxièmement par le fait que les médias disposent de peu d'informations tangibles à mettre en avant, ce qui les entraîne à utiliser l'emphase pour donner l'impression au lectorat que la réalité virtuelle offre de réelles perspectives.

Ainsi, sur les dix articles que nous avons étudiés, neuf emploient un lexique similaire pour mettre en avant la même idée : celle que la percée de la réalité virtuelle dans le live musical constitue graduellement une nouveauté, une unicité, un phénomène, un grand tournant, un changement d'ère et dans les cas les plus poussés, une révolution. Il s'agit alors d'utiliser l'aspect le plus sensationnel de l'alliance entre la réalité virtuelle et la musique et de présenter celle-ci sous le prisme progressif de la nouveauté afin de susciter l'intérêt du lecteur. C'est même à travers cette notion de progression que l'on peut aisément déterminer à quel point le média souhaite user du sensationnalisme. Or, en quoi le recours à ce procédé peut-il être une valeur ajoutée dans la transmission de l'information auprès des lecteurs ? S'il permet de donner plus d'ampleur au propos, s'agit-il aussi pour les médias de porter une promesse déterminée ? La réalité virtuelle, étroitement liée aux notions de technologie et d'innovation, est à l'orée d'un changement capital dans notre manière de consommer la musique. Les

¹⁷ *Le Nouvel Observateur*, 4 oct. 1967, p. 4, col. 1

médias se désignent ainsi en précurseurs de la visibilisation d'un objet de curiosité. Afin de comprendre les mécanismes utilisés pour attirer l'attention du lecteur sur la réalité virtuelle, étudions plus précisément les degrés d'intention des mots qui composent le lexique de la nouveauté dans les media et répertorions les éléments de langage en quatre phases progressives : la nouveauté et l'unicité (1), le phénomène (2), le changement d'ère et le grand tournant (3) et enfin la révolution (4).

La nouveauté se rapproche de l'unicité : les deux notions relatent en effet une information éminemment positive tout en s'efforçant de garder un ton objectif. Comme nous l'avons précédemment précisé, la réalité virtuelle n'a été rendue accessible aux publics que tardivement et n'a été dans un premier temps qu'utilisée dans le domaine du *gaming*. Pour rappel, ce n'est qu'en juin 2016 que Björk choisit pour la première fois au monde de se produire dans le cadre du premier livestream au monde en réalité virtuelle filmé à 360°, c'est pourquoi on peut rationnellement considérer que cette médiation engendre une nouveauté certaine, et par sa pratique, une expérience unique. On peut de fait constater l'utilisation récurrente de l'adjectif « nouveau », toujours associé à un mot à signification forte : « âge d'or », « envergure », « expérience » : « *Une expérience nouvelle et complètement immersive* »¹⁸, « *La réalité virtuelle et les vidéos à 360 degrés pourraient (...) inaugurer un nouvel âge d'or* »¹⁹ ou encore « *Il ne fait aucun doute que la musique VR va prendre une envergure nouvelle en 2017.* »²⁰ Notons que la notion d'expérience est capitale dans ce système d'énonciation, car elle joue sur le sentiment de curiosité du lecteur qui se sent directement concerné ; elle est d'ailleurs également utilisée aux côtés du mot « unique » comme dans l'exemple « *Il s'agit d'une expérience unique* »²¹. On peut ainsi en déduire que les promesses émises par les médias reposent sur des procédés établis et pensés pour obtenir la réaction du lectorat. Les marqueurs temporels peuvent également se substituer à l'un ou l'autre des adjectifs en produisant le même effet de curiosité sur le lecteur : « *Cette année, pour la première fois, tous les festivaliers ont reçu avec leur billet un cardboard* »²² ou « *un accès sans précédent aux coulisses du festival* »²³. C'est finalement l'inédit qui se place en

¹⁸ BROUSSOUX Fabien, « La réalité virtuelle : une révolution pour la musique ? » [en ligne], 19 avril 2016

¹⁹ LETOURNEUR Bastien, « Comment la réalité virtuelle transforme la musique » [en ligne], Le Magazine de la Réalité Virtuelle et Augmentée, 20 décembre 2016

²⁰ *Ibid*

²¹ AD Randa, « La réalité virtuelle, l'avenir de la musique ? » [en ligne], 2 janvier 2017

²² CHERIF Anaïs, « Vidéo 360 degrés : au coeur des concerts depuis son canapé », Libération, 27 mai 2016

²³ *Ibid*

argument tangible de la réalité virtuelle et que nous traiterons plus en profondeur dans la deuxième partie.

De son côté, le terme « phénomène » présente la réalité virtuelle de manière plus appuyée, dans la mesure où il induit la caractéristique exceptionnelle du procédé. Il est d'ailleurs défini par le Larousse comme une « *chose qui se fait remarquer par son caractère extraordinaire, singulier, exceptionnel* »²⁴ et prend ainsi en compte la donnée de la nouveauté sous le prisme du surprenant, de l'incroyable. Tous ces éléments contribuent à donner à la réalité virtuelle une dimension éminemment positive, et non plus neutre. Si on analyse plus précisément la citation « *le phénomène initialement pensé pour le gaming s'empare définitivement de l'industrie musicale* »²⁵ tirée du blog Elise News spécialisé dans les nouvelles technologies, on constate que le mot « phénomène » agit comme déclencheur d'un bouleversement, de par son caractère nouveau (comme nous en avons précédemment discuté) mais également à travers la force ou l'influence que le concept, la chose, l'invention considérée comme un phénomène - ici la réalité virtuelle -, opère sur un domaine déjà existant. En l'occurrence, l'utilisation du mot « s'empare » est pensé en ce sens, puisqu'il démontre l'action qu'exerce la réalité virtuelle sur l'organisation établie de l'industrie musicale. On remarque également que le terme peut parfois s'accompagner du champ lexical de l'épique, notamment lorsque la réalité virtuelle est définie comme une « *prouesse technologique* »²⁶ : son caractère extraordinaire et sa notion de dépassement suscitent à nouveau la curiosité du lecteur.

La suite logique de la typologie visant à présenter la réalité virtuelle dans les médias est alors la définition de l'effet que celle-ci provoque sur le système établi du live musical. Si nous savons comment notre objet d'étude est sémantiquement traité dans l'espace médiatique, notre analyse ne saurait être complète sans prendre en compte les conséquences qui découlent de la percée de ce procédé, telles qu'elles sont décrites par les articles de presse et de blogs que nous avons sélectionnés. La nouveauté et le phénomène sont dénués d'intérêt si leur effet sur le domaine dans lequel ils interviennent est nul. C'est pourquoi la présentation d'une réalité virtuelle à l'orée d'une nouvelle ère, d'un tournant dans le secteur musical, est un élément courant dans le traitement médiatique qui en est fait. Il s'agit là, à la

²⁴ Définition du Larousse 2019

²⁵ AD Randa, « La réalité virtuelle, l'avenir de la musique ? » [en ligne], 2 janvier 2017

²⁶ *Ibid*

fois d'une expression de la conséquence de l'effet de la réalité virtuelle sur le live musical, mais également d'un moyen de recontextualiser l'information dans un espace temps précis : on remarque en effet que les expressions qui relèvent du « tournant » sont souvent associées à une année précise par les médias qui indiquent ainsi à quel moment, selon eux, a lieu le bouleversement évoqué. Par exemple, « *définitivement, 2017 représente un tournant dans l'industrie musicale* »²⁷, « *2016 pourrait bien marquer un tournant* »²⁸ ou encore « *L'année dernière, le live connaissait déjà un tournant avec le développement des expériences immersives* »²⁹. Caution de crédibilité et de viabilité pour les media ? Certainement, puisque les chiffres concrétisent l'information véhiculée. Plus explicitement encore, l'utilisation de ce procédé permet d'attribuer *a posteriori* une marque temporelle au propos qui a été émis.

Ainsi, le média assoit sa crédibilité, donne du poids à son propos et se targue d'avoir saisi l'information au moment même du fameux tournant. C'est ce que l'on peut considérer comme un procédé performatif : c'est à partir du moment où les médias, qui détiennent le pouvoir d'informer au sein de la sphère publique, déterminent que la réalité virtuelle aboutit à un changement d'ère (« *Nous assistons donc à une nouvelle ère concernant la technologie au service de la musique.* »³⁰) que cette nouvelle ère apparaît instantanément aux yeux de l'opinion publique comme une conséquence de l'arrivée de la réalité virtuelle dans la musique.

Les médias sont ainsi émetteurs d'une promesse qui prend forme au moment précis où elle est formulée. Et pour la rendre crédible aux yeux du lectorat, il s'agit pour eux d'utiliser des mots forts rattachés à des concepts facilement identifiables. Nous en arrivons ainsi au dernier point de notre analyse graduelle du traitement de la réalité virtuelle par les médias, qui poussent le processus de sensationnalisme à son paroxysme : l'identification de notre objet d'étude à la notion de « révolution ». Celle-ci est en effet très largement utilisée pour définir la réalité virtuelle. Alors que la réalité virtuelle s'apparente davantage à une « évolution » de la musique qu'à une « révolution », pourquoi utiliser ce terme si fort, si violemment ancré dans l'imaginaire du lecteur français ? Considère-t-on que l'orée d'un grand tournant n'est

²⁷ ANONYME, « Qu'est-ce que la réalité virtuelle dans la musique ? » [en ligne], Le Magazine de la Réalité Virtuelle et Augmentée, 15 avril 2017

²⁸ CHERIF Anaïs, « Vidéo 360 degrés : au coeur des concerts depuis son canapé », Libération, 27 mai 2016

²⁹ AD Randa, « La réalité virtuelle, l'avenir de la musique ? » [en ligne], 2 janvier 2017

³⁰ BROUSSOUX Fabien, « La réalité virtuelle : une révolution pour la musique ? » [en ligne], 19 avril 2016

digne d'intérêt que si le procédé dont nous parlons est « révolutionnaire » ?

Si l'on se tient à la définition d'Elisée Reclus dans *L'évolution, la révolution et l'idéal anarchique*³¹, on considère que « *l'évolution, synonyme de développement graduel, continu, dans les idées et dans les mœurs, est présentée comme si elle était le contraire de cette chose effrayante, la révolution, qui implique des changements plus ou moins brusques dans les faits.* ». On peut envisager de ce fait l'évolution comme une suite progressive de transformations, voire une suite vaguement ennuyeuse, tandis que la révolution est radicale, terriblement intéressante car elle marque la société dans l'immédiateté. Puisque l'objectif des médias est de présenter la réalité virtuelle comme un bouleversement total de l'industrie musicale, il s'agit de la considérer comme un « *un outil de diffusion révolutionnaire* »³² comme elle est souvent décrite. La presse et les blogs spécialisés s'emparent en effet de la notion de « révolution » et de toutes ses images, pour décrire l'effet de la réalité virtuelle sur notre manière de consommer la musique ; à travers cette analogie, ils confortent le lecteur dans le sentiment de curiosité et d'adhésion suscité. Les formulations « *Au-delà, le streaming live en réalité virtuelle révolutionne l'accès aux concerts* »³³ et « *La révolution est en marche dans le monde de la musique.* »³⁴ donnent ainsi une impression de bouleversement immédiat, insaisissable voire supérieurement intéressant, qui sacralise notre objet d'étude dans une dynamique sensationnaliste réfléchi. Avec le terme de « révolution », suivent également le lexique de la « réinvention » et tous les termes précédés du préfixe « ré » qui induisent l'évolution d'un concept existant vers de nouvelles perspectives, comme à travers l'exemple « *La réalité virtuelle mélangée au milieu musical va réinventer petit à petit la façon d'écouter de la musique.* »³⁵. Pourtant, si certains émetteurs de l'information prennent la notion de « révolution » comme un processus déjà abouti ou en cours, d'autres considèrent qu'elle n'est pas encore survenue ; ils se placent alors en annonceurs d'un futur qui paraît certain, avec l'utilisation du mode indicatif : « *La réalité virtuelle est un outil de diffusion qui*

³¹ RECLUS Elisée, *L'évolution, la révolution et l'idéal anarchique*, Paris, 1902

³² LAROCHE Matthieu, « Réalité virtuelle : une nouvelle expérience musicale pour le public et le musicien » [en ligne], 11 octobre 2016

³³ LETOURNEUR Bastien, « Comment la réalité virtuelle transforme la musique » [en ligne], Le Magazine de la Réalité Virtuelle et Augmentée, 20 décembre 2016

³⁴ CODDORRENS Charlotte, « On pourra bientôt vivre un concert live depuis son canapé » [en ligne], 10 août 2017

³⁵ LAROCHE Matthieu, « Réalité virtuelle : une nouvelle expérience musicale pour le public et le musicien » [en ligne], 11 octobre 2016

révolutionnera le monde de la musique »³⁶ ou encore « *la réalité virtuelle révolutionnera la façon de visionner un spectacle et permettra à l'auditeur d'explorer l'univers du spectacle à 360 degrés* »³⁷. Pour ces médias, le verdict est clair : la réalité virtuelle emprunte le chemin de la révolution.

Cependant, si les médias ont beau prédire un certain avenir de la réalité virtuelle, ils n'ont aucun pouvoir sur le développement de celle-ci. Aussi émettent-ils par ailleurs une incertitude toute paradoxale que nous allons traiter ci-dessous : considérons dès lors que cette promesse de révolution sensationnaliste ne peut aboutir si la réalité ne se calque pas sur les injonctions dessinées par les médias.

1.2. De la promesse à l'exécution : la grande incertitude

Alors que nous venons de démontrer que la réalité virtuelle était traitée par les médias à travers des termes éminemment empathiques (au sens de « qui donne de l'emphase ») allant jusqu'à la qualifier de « révolution », force est de constater que ces mêmes médias voguent sur un flou contradictoire qui oscille entre une promesse explicite et une incertitude parfois assumée. Si on analyse plus profondément les articles de notre corpus, on constate que huit d'entre eux témoignent d'un doute relatif aux perspectives de révolution prédites pour la réalité virtuelle. La rhétorique du doute peut se manifester à travers différents procédés, qu'elle soit intentionnelle ou non. Au sein des médias, elle traduit soit un vœu prédéfini d'appuyer l'incertitude, soit un gage de prudence, soit - et c'est ce qui est le plus couramment retrouvé dans notre analyse - un manque d'informations quant au sujet traité. L'utilisation des procédés que nous allons traiter permet ainsi de délivrer une information dans la dynamique sensationnaliste que nous avons précédemment expliquée, sans pour autant compromettre la véracité des propos tenus, s'ils venaient à ne pas être confirmés.

On distingue alors l'utilisation de plusieurs marqueurs du doute et de l'incertitude dans le traitement de la réalité virtuelle par les médias. Si les derniers exemples évoqués s'emparent

³⁶ *Ibid*

³⁷ *Ibid*

du futur de l'indicatif et annoncent ainsi que la révolution n'est qu'au stade de la promesse, l'emploi du conditionnel (1) renforce cette impression, constituant un socle d'incertitude relative à l'application réelle des propos émis par la presse et les blogs spécialisés. Dans cette même perspective, les modalisateurs (2) traduisent un détachement qui permet de nuancer le discours et indiquent eux aussi le sentiment d'incertitude, qui peut-être complété par des adverbes et marqueurs de temps laissant présager le doute (3). C'est à travers ces trois étapes que nous pourrions comprendre les procédés utilisés pour démontrer que le futur de la réalité virtuelle n'a rien d'aussi certain que peuvent le laisser entendre les discours sensationnalistes ainsi contradictoires des médias.

Le conditionnel est généralement employé pour exprimer un souhait ou une hypothèse, qui sont, comme son nom l'indique, intrinsèquement soumis à une condition. Dans le cas de notre objet d'étude, les médias se placent en analystes des perspectives futures de la réalité virtuelle, afin de vendre une idée au lectorat, de l'en convaincre et de lui prouver qu'ils détiennent l'information concernant un objet de curiosité voué à prendre de l'envergure. Alors que cet objet de curiosité est considéré comme une innovation, et plus directement comme une « nouveauté » voire un « phénomène », il s'agit de prédire son ascension dans l'avenir, tout en gardant une prudence journalistique pour ne pas tomber dans la désinformation. Ainsi, on retrouve de très nombreuses utilisations du conditionnel dans les articles étudiés, qui traduisent cette ambivalence énonciative à différents degrés, en fonction des marqueurs utilisés et de leur multiplicité.

Certains médias s'emparent du conditionnel pour marquer l'éventualité, notamment à travers des formulations telles que « *On dénombre 4 domaines majeurs dans lesquels la réalité virtuelle pourrait changer le petit monde de la musique.* »³⁸, « *La réalité virtuelle et les vidéos à 360 degrés pourraient rendre ses lettres d'or à l'industrie, et peut-être inaugurer un nouvel âge d'or* »³⁹ ou encore « *la réalité virtuelle pourrait être un atout par sa portée importante sur internet* »⁴⁰ qui ne constituent que trois exemples parmi une dizaine de

³⁸ LETOURNEUR Bastien, « Comment la réalité virtuelle transforme la musique » [en ligne], Le Magazine de la Réalité Virtuelle et Augmentée, 20 décembre 2016

³⁹ *Ibid*

⁴⁰ LAROCHE Matthieu, « Réalité virtuelle : une nouvelle expérience musicale pour le public et le musicien » [en ligne], 11 octobre 2016

citations relevées en ce sens. L'éventualité constitue le premier degré d'incertitude qui, bien que relativement neutre, présente déjà une dissonance entre les promesses émises et la réalité ; le mot « peut-être » appuie d'ailleurs cette hypothèse. A travers ce traitement médiatique, il est pourtant difficile d'estimer depuis combien de temps la percée de la réalité virtuelle dans la musique présente une forme de doute et d'estimer dans quelles proportions les articles jouent sur le manque de connaissance du sujet par le lecteur ; dans cette même lignée, les exemples « *A l'approche de 2017, la musique VR pourrait enfin se démocratiser* »⁴¹ et « *La révolution de la musique VR live devrait enfin prendre forme.* »⁴² présentent eux plus d'indices sur cette donnée. L'utilisation de l'adverbe de temps « enfin » démontre que la réalité virtuelle dans la musique a déjà nourri de nombreuses discussions quant à ses perspectives et qu'elle suscite une attente auprès de la sphère publique - c'est précisément autour de cette attente que les médias peinent à se positionner tout autant qu'ils s'en servent comme tremplin pour émettre un discours sensationnaliste. *A contrario*, certains médias prennent le parti de voguer sur une incertitude appuyée, qui se confirme, outre l'utilisation du conditionnel, à travers un choix lexical précis qui vient compléter le sentiment de flou : « *Peu de gens ont accès à la réalité virtuelle. Ça devrait changer à Noël...* »⁴³ et « *Tout devrait changer en 2017.* »⁴⁴ en sont deux exemples révélateurs. Les adverbes « tout » et « peu » ainsi que le pronom « ça » sont eux-mêmes porteurs d'une certaine incertitude : à travers ces formulations, il est impossible de quantifier ni de déterminer précisément dans quelle mesure la réalité virtuelle va avoir un effet sur le monde de la musique ou de savoir si l'accès à celle-ci se fera plus démocratiquement. Plus encore, la citation « *Tout devrait changer en 2017.* » est éminemment symbolique dans la mesure où elle concentre d'une part l'idée de promesse à son paroxysme et d'autre part le marqueur de la plus grande incertitude. C'est précisément à cette intersection que réside le discours paradoxal, mi-sensationnaliste mi-prudent, qui est propre au traitement de la réalité virtuelle dans les médias.

On remarque ensuite que l'utilisation de verbes modalisateurs, qu'ils soient impersonnels ou d'opinion, est fréquente dans les articles que nous avons étudiés et traduit une forme

⁴¹ LETOURNEUR Bastien, « Comment la réalité virtuelle transforme la musique » [en ligne], Le Magazine de la Réalité Virtuelle et Augmentée, 20 décembre 2016

⁴² *Ibid*

⁴³ WYART Arnaud, « La réalité virtuelle peut-elle vraiment changer la musique ? », Trax Magazine, 20 décembre 2016

⁴⁴ LETOURNEUR Bastien, « Comment la réalité virtuelle transforme la musique » [en ligne], Le Magazine de la Réalité Virtuelle et Augmentée, 20 décembre 2016

d'incertitude à travers la mise en distance de l'énonciateur par rapport au sujet et l'amointrissement du propos pour éviter la présentation d'un discours erroné. Ainsi, les verbes d'opinion « croire » et « penser » sont régulièrement utilisés dans les blogs spécialisés, qui expriment une approche plus personnelle du sujet : « *je crois que cette innovation est vouée à prendre en envergure* »⁴⁵ ou « *je pense que la réalité virtuelle saura combler les envies d'expérience des amateurs de technologies* »⁴⁶. Cette occurrence permet d'invoquer une nuance en présentant le propos comme étant propre à l'énonciateur, ce qui traduit une certaine appropriation du sujet ; on peut y voir une forme de caution de prudence, puisque cette énonciation laisse un droit d'interprétation et évite une considération hâtive des perspectives comme si elles étaient un fait avéré - puisqu'en effet, elles n'en sont pas.

L'émetteur de l'information présente ainsi le propos comme s'il s'agissait de son avis, ce qui induit la reconnaissance d'une marge d'erreur qui peut être excusée : ce n'est pas une vérité générale mais *juste* l'opinion du rédacteur qui n'engage que lui. Les verbes modalisateurs impersonnels provoquent le même effet mais adoptent le fonctionnement contraire : il s'agit de se détacher du propos en imposant une distance avec celui-ci à travers des formules qui déchargent l'énonciateur de toute responsabilité et ne l'incluent pas dans l'opinion émise. Ainsi, des exemples tels que « *la technologie semble suffisamment stable pour permettre à l'utilisateur une expérience optimale* »⁴⁷, « *de plus en plus de concepts semblent s'intéresser à l'univers musical* »⁴⁸ ou encore « *La société de production envisage de fournir des vidéos immersives* »⁴⁹ sont révélateurs de ce procédé et instaurent une distance entre le média émetteur et le sujet traité à travers l'utilisation de verbes tels que « semble » et « envisage », qui le placent directement comme un observateur extérieur, le défaussant de la responsabilité de devoir assurer la véracité des informations exposées.

A des fins similaires, le lexique de l'imagination permet également de distancer l'énonciateur du propos en opérant un éloignement entre le monde du réel du monde de la supposition, laissant présager que l'occurrence de la réalité virtuelle dans la musique est une supposition.

⁴⁵ LAROCHE Matthieu, « Réalité virtuelle : une nouvelle expérience musicale pour le public et le musicien » [en ligne], 11 octobre 2016

⁴⁶ *Ibid*

⁴⁷ BROUSSOUX Fabien, « La réalité virtuelle : une révolution pour la musique ? » [en ligne], 19 avril 2016

⁴⁸ *Ibid*

⁴⁹ CHERIF Anaïs, « Vidéo 360 degrés : au coeur des concerts depuis son canapé », Libération, 27 mai 2016

« *On imagine qu'Universal Music pourrait aussi organiser des événements live en réalité virtuelle.* »⁵⁰, « *Imaginez pouvoir visualiser votre clip préféré* »⁵¹, « *Avec la multiplication des contenus VR, on peut imaginer l'opportunité, pour les artistes, de créer des musiques originales ou des sons en 3D.* »⁵² et « *Il n'est pas utopique de penser qu'à terme, une fois les casques de réalité virtuelle démocratisés, il soit possible d'assister à des concerts et des festivals de manière virtuelle* »⁵³ témoignent ainsi de l'incertitude que notre objet d'étude suscite en le plaçant dans un monde parallèle à travers différentes déclinaisons du verbe « imaginer » ou encore le mot « utopique », qui tous deux couplés à des modalisateurs ou des verbes au conditionnel renforcent cette impression.

Il s'agit enfin d'étudier la manière dont les articles et blogs spécialisés dans la réalité virtuelle s'emparent de données temporelles peu précises pour éviter d'inscrire le sujet dans un espace temps donné et pour le laisser évoluer à l'aveugle sans attribuer de durée définie à son développement. C'est une tendance que l'on retrouve fréquemment dans les articles étudiés : « *Le premier live devrait se tenir cet été.* »⁵⁴, « *La réalité virtuelle sera tôt ou tard monnaie courante* »⁵⁵ et « *c'est une tendance qui pourrait bien se démocratiser dans les années, voire les mois à venir* »⁵⁶ appuient l'incertitude en n'énonçant pas de temporalité exacte relative au propos à travers des adverbes de temps ponctués d'un marqueur d'incertitude « tôt ou tard » ou encore en projetant le sujet dans un espace temps non délimité et imprécis « cet été » et « dans les années voire les mois à venir ». *A contrario*, certains marqueurs de temps utilisés sont chiffrés « *A l'approche de 2017, la musique VR pourrait enfin se démocratiser* »⁵⁷ « *2016 pourrait bien marquer un tournant* »⁵⁸ et « *Tout devrait changer en 2017.* »⁵⁹ mais finissent par soulever la même idée dans la mesure où l'échelle de temps exprimée est encore vaste. C'est à travers celle-ci que les médias placent leur espoir

⁵⁰ WESSBECHER Louise, « Universal Music annonce un partenariat avec Within pour mettre la réalité virtuelle au coeur de sa stratégie », France 24, 31 octobre 2017

⁵¹ BROUSSOUX Fabien, « La réalité virtuelle : une révolution pour la musique ? » [en ligne], 19 avril 2016

⁵² WYART Arnaud, « La réalité virtuelle peut-elle vraiment changer la musique ? », Trax Magazine, 20 décembre 2016

⁵³ BROUSSOUX Fabien, « La réalité virtuelle : une révolution pour la musique ? » [en ligne], 19 avril 2016

⁵⁴ *Ibid*

⁵⁵ LAROCHE Matthieu, « Réalité virtuelle : une nouvelle expérience musicale pour le public et le musicien » [en ligne], 11 octobre 2016

⁵⁶ BROUSSOUX Fabien, « La réalité virtuelle : une révolution pour la musique ? » [en ligne], 19 avril 2016

⁵⁷ LETOURNEUR Bastien, « Comment la réalité virtuelle transforme la musique » [en ligne], Le Magazine de la Réalité Virtuelle et Augmentée, 20 décembre 2016

⁵⁸ CHERIF Anaïs, « Vidéo 360 degrés : au coeur des concerts depuis son canapé », Libération, 27 mai 2016

⁵⁹ LETOURNEUR Bastien, « Comment la réalité virtuelle transforme la musique » [en ligne], Le Magazine de la Réalité Virtuelle et Augmentée, 20 décembre 2016

sur le développement de la réalité virtuelle dans la musique ; on peut l'interpréter comme une forme de pari, qui s'il n'aboutit pas à ce qui a été prédit, ne remettra pas en cause la véracité des écrits des médias. Il s'agit là d'un procédé pour détenir une information qui, si elle n'était pas confirmée, attisera l'intérêt du lectorat sans entraîner sa critique.

Il est également important de s'intéresser au fond des trois derniers exemples évoqués après avoir étudié leur forme. Dans l'incapacité de prévoir les évolutions futures, les médias estiment presque unanimement que leur promesse de révolution aboutira en 2016 ou en 2017, en fonction de la date de parution des articles. On remarque pourtant l'absence d'articles sur le sujet à l'issue de ces deux années, ce qui a compliqué notre analyse que nous avons menée avant la période de COVID-19. Or, cette période a accéléré le développement de concerts virtuels et encouragé l'écriture de nouveaux articles sur la question de la réalité virtuelle dans la musique en 2019 et 2020. Même si nous avons choisi de ne pas traiter ces récents articles (les recherches ayant été menées avant le COVID-19), on remarque néanmoins que la thématique a déchaîné un puissant discours durant deux années avant de s'éteindre par manque d'informations. La temporalité des articles tient alors une place importante dans l'incertitude provoquée par notre objet d'étude : elle est elle-même un symbole de cette incertitude, et présage que les questionnements qui en émanent risquent de demeurer sans réponse concrète tant que l'avancée technologique n'aura pas rattrapé les discours qui se concentrent autour de la réalité virtuelle. Cela est dû à un manque de perspective sur le sujet, mais surtout à un manque d'accessibilité. Et même si cela en coûte aux médias de parler d'une occurrence qui ne peut pas aboutir au moment de l'énonciation de leur propos, certains admettent enfin que les promesses de révolution, incertitude avérée, proviennent de la complexité de notre objet d'étude et de sa difficulté technique à parvenir à faire une percée dans l'industrie musicale. Tout cela fait de lui un dispositif encore marginal.

1.3. La réalité virtuelle, un dispositif encore marginal

Alors que nous avons constaté que la réalité virtuelle nourrissait des discours médiatiques à la fois prometteurs et incertains, il est temps de nous poser la question suivante : pourquoi, alors que ses perspectives présagent un succès univoque, la réalité virtuelle a-t-elle été laissée

de côté, à la fois par les médias et par la musique ? Car entre prévisions et réalité, la différence est quant à elle certaine : si les casques de réalité virtuelle deviennent un peu plus accessibles financièrement, ils peinent à trouver d'autres horizons que ceux du *gaming*. Comment convaincre les amateurs de musique live ? Comment s'imposer sur le marché, malgré leur complexité technique et de leur prix encore élevé ? C'est une dimension que peu d'articles abordent, notamment par mesure de cohérence avec les propos que nous avons discutés précédemment. En effet, seuls cinq articles sur les dix étudiés prennent en compte cette dimension, parfois en admettant simplement la part de doute qui émane de notre objet d'étude, allant à l'encontre des espoirs soulevés, parfois sous un prisme visant directement le manque d'accessibilité et de praticité de la réalité virtuelle.

Si notre objet d'étude est devenu un éminent symbole d'innovation à travers les propos tenus par les médias (presse, télévision, blogs spécialisés, fiction...), cette mise en scène de la réalité virtuelle est pourtant critiquable, puisque celle-ci devient objet de curiosité dès lors que les discours s'y rapportant le suggèrent. Ainsi, ce sont les médias qui créent cette tension autour de ce dispositif puisqu'ils sont souvent considérés comme étant détenteurs de l'information. On constate cependant que certains médias, véhiculant le message inverse, parviennent à prendre du recul, non seulement en renonçant aux discours déchaînés autour de la réalité virtuelle, mais aussi en allant jusqu'à les remettre en question dans leurs articles. On peut par exemple retenir un article de *Libération* qui évoque la réalité virtuelle : « *Ce terme est devenu ces derniers temps un symbole de l'innovation utilisé un peu à tort et à travers* »⁶⁰. Son auteur remet en question tous les propos désignant ce procédé comme étant un symbole d'innovation, mais critique en outre l'engouement des médias pour lui. Quant au terme de « révolution », il est lui aussi remis en cause dans un article de *Trax* paru à la fin de l'année 2016 : « *Au rayon artistique, on attendra aussi un peu avant de parler de révolution.* »⁶¹. A travers cet exemple, le traitement médiatique de la réalité virtuelle est reconsidéré du tout au tout : la citation pointe en effet directement l'élément de langage privilégié pour parler de notre objet d'étude. Quant à l'usage du modalisateur « un peu », marque-t-il une modération du propos vaguement polémique, signe de prudence, ou plutôt la volonté de l'auteur d'enfoncer le clou avec ironie ?

⁶⁰ CHERIF Anaïs, « Vidéo 360 degrés : au coeur des concerts depuis son canapé », *Libération*, 27 mai 2016

⁶¹ WYART Arnaud, « La réalité virtuelle peut-elle vraiment changer la musique ? », *Trax Magazine*, 20 décembre 2016

Plus directement, d'autres articles de presse et blogs spécialisés pointent le manque d'éléments avérés relatifs à la réalité virtuelle au sein de la musique, remettant en question son accessibilité, sa praticité technique et son succès auprès du public. Il s'agit non seulement de nommer ce pourquoi la réalité virtuelle est encore un dispositif marginal mais également d'estimer son effet sur les utilisateurs, sans nécessairement en déduire la cause. On retrouve ici le fruit d'une prise de recul par rapport à notre objet d'étude tout en instaurant toujours cette impression de flou qui défausse les médias de toute responsabilité par rapport au manque d'informations. Si la citation « *Certains sont déjà proposés sur le marché à des prix peu accessibles* »⁶² exprime clairement les raisons de la difficulté du dispositif à gagner le cœur des utilisateurs, il s'agit bien de la seule explication tangible donnée par les articles étudiés. La réalité virtuelle reste en effet marginale car les dispositifs 3D comme 360° demeurent coûteux pour le spectateur comme pour le producteur événementiel, ce qui la rend difficile à mettre en oeuvre dans le cadre de concerts live. La mise en place de ce type de procédé fait face à un cercle vicieux : son développement vaudrait le coup s'il y avait plus d'utilisateurs consommateurs de musique mais ceux-ci peinent à y adhérer car il y a globalement peu d'offres.

Si cette explication reste peu évoquée par les médias, qui se refusent à émettre les raisons probables par voeu de neutralité, ses conséquences sont cependant observées : « *Peu de gens ont accès à la réalité virtuelle.* »⁶³, « *il n'y a pas grand-chose à se mettre sous la dent.* »⁶⁴ ou encore « *aucun contenu vraiment marquant n'a été développé* »⁶⁵. Le lexique employé est lui-même révélateur du souhait encore tangible de ne pas apporter de précision par manque d'informations : les constructions « peu de gens » « pas grand chose » et « aucun contenu vraiment marquant » démontrent une nouvelle forme d'incertitude quant aux propos exposés, qui ne font référence à aucune donnée exacte. Les marqueurs de la négation expriment un manque de perspectives mais les mots « gens », « grand chose » et « vraiment » ne se rapportent à aucun groupe identifiable : leur utilisation n'est pas le fait du hasard. Il s'agit encore une fois d'émettre un propos nuancé, sans faire défaut aux promesses de révolution

⁶² BROUSSOUX Fabien, « La réalité virtuelle : une révolution pour la musique ? » [en ligne], 19 avril 2016

⁶³ WYART Arnaud, « La réalité virtuelle peut-elle vraiment changer la musique ? », Trax Magazine, 20 décembre 2016

⁶⁴ *Ibid*

⁶⁵ LETOURNEUR Bastien, « Comment la réalité virtuelle transforme la musique » [en ligne], Le Magazine de la Réalité Virtuelle et Augmentée, 20 décembre 2016

qui suscitent l'intérêt du lectorat, à travers un procédé de modération. Celui-ci permet ainsi de donner l'espoir d'un changement, d'une révolution, qui pourraient avoir lieu dans un futur certain sans mettre le doigt sur une information précise : quoi de mieux pour se détacher de la culpabilité possible d'avoir émis un discours erroné ?

C'est une tendance que l'on remarque également lorsque les médias qualifient l'effet de la réalité virtuelle sur la musique et ses publics : « *Malheureusement, alors que de nombreux experts prévoyaient que l'année 2016 serait dominée par les clips vidéo en VR, l'industrie musicale s'est montrée plutôt lente à adopter cette technologie nouvelle.* »⁶⁶ et « *Mais malgré internet, la VR n'a pas encore atteint le grand public.* »⁶⁷ en sont de bons exemples. D'une part, via l'adverbe « plutôt » qui adoucit le trait du propos exprimé, d'autre part, via l'adverbe « encore » qui suggère un possible développement de la réalité virtuelle laissée de côté jusque là. A travers ces deux citations, on observe également l'utilisation d'un procédé courant pour remettre le monopole de l'information entre les mains d'une entité tierce et ainsi se décharger de la responsabilité d'un propos qui ne s'est pas réalisé contre toute attente, ou ne se réalisera hypothétiquement pas. A travers la formulation « *Malheureusement, alors que de nombreux experts prévoyaient que l'année 2016 serait dominée par les clips vidéo en VR* »⁶⁸, les médias remettent la responsabilité de leurs écrits sur les experts, qui par définition sont censés avoir un regard éclairé et fiable sur notre objet d'étude. Recourir aux experts facilite grandement une forme classique de justification : si même les experts se sont trompés, il est alors normal que le traitement médiatique de la réalité virtuelle dans la musique soit aussi biaisé. Dans la citation « *Mais malgré internet* »⁶⁹, c'est une entité universelle qui est remise en question : lui aussi symbole d'innovation, internet devrait avoir trouvé la solution pour permettre l'avancée du dispositif auprès du grand public ! Et si tel n'est pas le cas, ce n'est donc plus la faute des médias, qui anticipent avec trop de promesses, mais bien celle de la technologie qui met l'opinion publique dans une zone d'ombre.

⁶⁶ LETOURNEUR Bastien, « Comment la réalité virtuelle transforme la musique » [en ligne], Le Magazine de la Réalité Virtuelle et Augmentée, 20 décembre 2016

⁶⁷ WYART Arnaud, « La réalité virtuelle peut-elle vraiment changer la musique ? », Trax Magazine, 20 décembre 2016

⁶⁸ LETOURNEUR Bastien, « Comment la réalité virtuelle transforme la musique » [en ligne], Le Magazine de la Réalité Virtuelle et Augmentée, 20 décembre 2016

⁶⁹ WYART Arnaud, « La réalité virtuelle peut-elle vraiment changer la musique ? », Trax Magazine, 20 décembre 2016

On remarque ainsi que même si les médias abordent les difficultés liées à la réalité virtuelle dans la musique, ils les traitent très indirectement et se dissimulent derrière d'autres entités qui ont davantage de légitimité pour se prononcer sur les tenants et aboutissants de notre objet d'étude. Encore un exemple de procédés utilisés à des fins sensationnalistes, pour parler d'un sujet dont les informations ne sont pas encore confirmées et qui sont en pleine évolution. Une évolution pourtant incertaine puisqu'encore aujourd'hui (en 2020), on peut affirmer que la réalité virtuelle ne s'est toujours pas imposée dans l'industrie musicale, malgré les multiples promesses de révolution escomptée. Même si on peut facilement tabler sur le fait que l'inclusion de la réalité virtuelle dans la musique sera en effet à l'origine d'un tournant majeur dans notre manière de consommer le son, il faut dans un premier temps qu'elle se démocratise et que ses outils soient accessibles au plus grand nombre pour parvenir à opérer ce changement.

Ainsi, après avoir étudié le traitement médiatique de la réalité virtuelle dans la musique sous différents prismes, nous pouvons aboutir à trois conclusions qui suivent aisément le raisonnement que nous venons de mener. Premièrement, que notre objet d'étude déchaîne des discours médiatiques parfois incorrects, qui à travers une démarche sensationnaliste portent les promesses d'une révolution pour susciter l'attention du lectorat. Ainsi, les médias démontrent qu'ils détiennent l'information et consolident leur légitimité sur un terrain encore peu prospecté : il s'agit là d'une manière de jouer sur la vague de flou attisée par la réalité virtuelle, qui est encore un objet peu connu du grand public. Il s'agit pourtant d'un flou partagé par toute la sphère publique puisque nous avons deuxièmement constaté que même les médias trahissent leur méconnaissance du dispositif et de ses perspectives futures à travers de nombreux marqueurs de l'incertitude. Le fossé qui demeure entre promesse et réalité engage les médias à faire paradoxalement preuve de grande prudence pour aborder le sujet. Troisièmement, cela est dû au fait que la réalité virtuelle reste globalement un dispositif marginal, et encore plus quand il s'agit de le rapprocher de la musique. Un constat que les médias peinent à exposer en raison de leur démarche sensationnaliste, mais qui est pourtant plus révélateur de cette réalité incertaine. On remarque en effet dans la sphère médiatique, comme dans la pratique, que la réalité virtuelle dans la musique a peu évolué entre son apparition dans la musique en 2016 et aujourd'hui. Si même son évolution est remise en cause, il est alors difficile de la considérer comme une révolution : tout cela remet

entièrement en question le traitement de la réalité virtuelle par les médias. .

Jusqu'à la période COVID-19 qui a marqué l'émergence et la réappropriation de nombreux dispositifs virtuels en raison du confinement qui a empêché la quasi totalité de la population mondiale à se réunir physiquement pour consommer la musique, nous avons finalement remarqué que le traitement médiatique du sujet avait peu évolué. Pourtant, au moment même où la réalité virtuelle pourrait trouver tout son intérêt à se développer dans la musique, on sait de source sûre que les amateurs de musique ne s'en sont toujours pas emparés comme moyen de prédilection de consommation de la musique. Si on remarque lors de cette période une nette émergence du *streaming*, plus accessible techniquement et moins coûteux que la réalité virtuelle, celle-ci devra encore attendre son tour avant d'être pleinement considérée comme un moyen démocratisé d'écouter de la musique. Certes privilégié, ce moyen ne peut encore faire l'objet d'une analyse aboutie sur son fonctionnement et son rôle dans la mutation des écoutes de la musique que nous connaissons actuellement. C'est pourquoi nous nous concentrerons sur l'analyse du *livestream* lors de la deuxième partie de notre raisonnement afin d'établir un panel global des différents dispositifs virtuels d'écoute de la musique.

II. Vers une mutation et une déterritorialisation du live musical : focus sur le livestream

Après avoir fait un état des lieux de la réalité virtuelle dans la musique à travers son traitement médiatique nuancé, nous avons constaté qu'elle était encore un dispositif marginal et qu'il était compliqué de l'analyser en tant qu'objet d'étude : elle suscite de nombreux discours sans effets réels sur les manières de consommer la musique. Ainsi, dans un contexte de confinement provoqué par le COVID-19 survenu progressivement dans le monde entier à partir de fin 2019, il n'a pas été surprenant de constater que la réalité virtuelle était encore trop peu populaire pour être considérée comme alternative première au live physique. Il est avant tout important de recontextualiser la période pendant laquelle ce travail de recherche a été mené : en mars 2020 en France, les mesures sanitaires adoptées pour contrer l'épidémie du COVID-19 ont paralysé les industries culturelle, du spectacle et de la musique, interdisant les rassemblements en lieux clos ce qui a entraîné l'annulation de tous les concerts et événements musicaux sur le territoire. C'est suite à ces dispositions que nous avons fait le choix de recentrer notre mémoire sur le live musical « depuis son canapé » à travers l'exemple du *livestream*, qui s'est vu incarner une alternative populaire aux représentations physiques désormais interdites. Voilà pourquoi cette partie, initialement dédiée à l'appropriation de la réalité virtuelle par les entreprises, fera finalement écho à l'actualité et se servira de celle-ci pour donner une nouvelle direction à notre travail de recherche à travers un objet d'étude pertinent et analysable.

Le *livestream* connaît en effet depuis mars 2020 une émergence fulgurante en France, notamment en raison de son accessibilité technique et financière aisée pour l'artiste comme pour le spectateur. Si on prévoit que ce type de vidéos représentera 13% du trafic vidéo mondial sur internet⁷⁰ en 2021, il est certain que la période de confinement a chamboulé les modes de consommation de la musique et il est possible que ce chiffre ait déjà été atteint voire dépassé. De plus en plus utilisé par les artistes pour chercher les publics directement sur les réseaux sociaux - de très nombreux *livestreams* ont notamment eu lieu sur Instagram,

⁷⁰ Chiffres communiqués par WRP Productions [en ligne]. Consulté le 22 avril 2020.

Facebook, Youtube ou encore Twitch -, ce procédé redistribue les cartes de l'écoute musicale en changeant le rapport des artistes aux publics et réciproquement ainsi qu'en offrant de nouvelles perspectives interactionnelles, communicationnelles, techniques et artistiques. Nous tenterons de prendre en compte dans notre argumentation les nouvelles solutions de *livestream* proposées récemment mais il sera compliqué d'établir un état des lieux exhaustif et à jour tellement le sujet est actuel. Nous pouvons cependant commencer par analyser le *livestream* comme objet d'étude et déterminer ses spécificités à tous abords.

Afin de répondre à l'hypothèse « le contexte de confinement en période de COVID-19 engendre le développement de prestations accessibles « depuis son canapé » qui favorise la mutation et la déterritorialisation du live musical, notamment à travers la démocratisation du *livestream* », nous développerons trois points.

Nous analyserons premièrement la mutation des dynamiques interactionnelles qui découle du *livestream*. Nous aborderons ensuite ce dispositif virtuel sous le prisme de la déterritorialisation selon l'acceptation pensée par Gilles Deleuze et Félix Guattari. Nous étudierons enfin la multiplicité des mises en scène du *livestream* qui sont déterminantes dans l'appréhension de ce mode de consommation de la musique par le spectateur. Ces sous-parties seront agrémentées d'exemples concrets étudiés lors de la période de confinement, qu'ils soient issus des réseaux sociaux des artistes suivis ou d'initiatives de *livestream* mises en place pendant la période de COVID-19 afin de pallier l'interdiction des concerts physiques.

II.1. La notion de « présence à distance » à l'orée d'une mutation des interactions

Comme abordé précédemment dans notre introduction, un *livestream* désigne une vidéo diffusée en direct sur internet au moment même de sa production. Dans le contexte que nous étudions, il s'agit pour un ou plusieurs artistes de se produire en direct face à une caméra dont l'image est simultanément retransmise à des spectateurs-auditeurs devant leur écran. Si la diffusion en direct sur internet est devenue accessible à tous à partir de 2007 avec l'émergence de plateformes telles que Ustream, Livestream, Justin.tv ou encore Qik, elle n'a

jamais autant bouleversé l'expérience de concert du spectateur que lors de la période de COVID-19. Puisqu'il s'agit, à travers le *livestream*, de trouver une alternative au live physique, on constate plusieurs changements que provoque cet autre mode de consommation de la musique : l'occurrence d'un medium intermédiaire entre l'artiste et le spectateur, le jeu de présence-absence de chaque partie - ou de « présence à distance » -, la mutation de leurs dynamiques interactionnelles et de celles des spectateurs entre eux et le bouleversement du schéma communicationnel. Ce sont ces critères que nous tenterons d'analyser afin de comprendre en quoi la diffusion en direct sur internet modifie non seulement notre rapport à la musique mais également les interactions qui en découlent.

Si on compare un concert physique à un concert en *livestream*, la première différence qui vient à l'esprit est l'introduction d'un medium intermédiaire, ici l'écran (d'ordinateur, de smartphone, de tablette, de télévision etc), qui change radicalement le rapport entre l'artiste et le spectateur. Alors qu'on suit traditionnellement un schéma communicationnel direct entre l'émetteur (artiste) et le récepteur (spectateur) qui facilite la communication entre l'un et l'autre, l'écran constitue à la fois une opportunité de vivre le concert autrement et un défi : celui de garantir que la transmission sera couronnée de succès alors même que peuvent survenir des problèmes techniques supplémentaires. Si ceux-ci ne sont pas inexistant dans le cadre d'un concert physique - il faut également prendre en compte la possibilité que les technologies liées à la prestation du musicien et notamment au son puissent faire défaut -, l'occurrence d'un medium supplémentaire renforce l'éventualité que survienne un problème technique, comme l'expliquent judicieusement les cybernéticiens Shannon et Weaver dans *Théorie mathématique de la communication*⁷¹. En étudiant le schéma⁷² conceptualisé par les deux chercheurs, on peut constater que l'écran constitue alors le canal interposé entre l'émetteur-source et le destinataire-récepteur, et les problèmes techniques qui peuvent découler de la diffusion symbolisent le bruit.

Mais à côté de ce risque se présente une ouverture vers de nouvelles possibilités interactionnelles vécues sous le prisme du déplacement. A l'image de la lettre, puis du télégraphe et enfin du téléphone portable, l'introduction d'un nouveau medium tel que l'écran

⁷¹ SHANNON Claude et WEAVER Warren, *Théorie mathématique de la communication*, University of Illinois Press, 1948

⁷² Annexe 3

dans le schéma communicationnel classique permet d'accomplir ce qui est impossible à concevoir dans le cadre d'un échange physique. Afin d'explicitier cela et de définir l'importance des notions de présence et d'absence dans le cadre de nos objets d'étude - car elles s'appliquent au *livestream* comme à la réalité virtuelle -, il est intéressant de se pencher sur le chapitre « Entre présence et absence » de l'ouvrage de Jean-Louis Weissberg intitulé *Présence à distance*⁷³ qui fait une mise au point sur la notion de « téléprésence », étroitement liée au virtuel. L'auteur le définit simplement : « *Simuler et déplacer, ces deux opérations recouvrent les deux cas d'emploi du terme virtuel* »⁷⁴. Il s'agit en effet de simuler la présence humaine (d'une part dans la réalité virtuelle à travers des avatars ou des dispositifs plus poussés visant à reproduire avec exactitude les utilisateurs et d'autre part pour le *livestream* via une simple manifestation dans le tchat et le nombre de spectateurs qui s'affiche sur le compteur) afin de la déplacer dans la sphère du virtuel en respectant les unités de lieu et de temps. Le lieu est caractérisé par l'onglet d'un ordinateur ou d'un smartphone ou bien par le monde virtuel créé pour le concert en VR tandis que le temps se traduit par le respect des caractéristiques propres au live, c'est-à-dire assurer que la prestation se fasse au moment même où elle est diffusée et regardée : « *Le partage commun de « l'ici et maintenant », modèle principal de la relation humaine, se transpose ainsi dans l'espace et devient la référence de la communication à distance.* »⁷⁵. C'est pourtant dans l'absence physique de l'artiste pour le spectateur et l'absence du spectateur pour l'artiste que réside cette possibilité, ou précisément comme Jean-Louis Weissberg le décrit, dans la « présence à distance ».

N'est-ce pourtant pas paradoxal que de considérer comme présence ce qui intervient à distance ? Le Larousse définit en effet la « présence » comme le « *fait pour quelqu'un, quelque chose de se trouver physiquement, matériellement en un lieu déterminé, par opposition à absence* »⁷⁶ et assimile ainsi la situation des deux parties à une absence manifeste pour l'une et l'autre. Le *livestream* et le concert en réalité virtuelle ne respectent certes pas certains critères propres à la présence physique (la capacité de toucher l'autre et les éléments de son espace ou d'en sentir les odeurs) mais peuvent être assimilés à la notion de « téléprésence », que l'auteur définit comme consistant à « *traduire numériquement les composantes appelées à être*

⁷³ WEISSBERG Jean-Louis, « Entre présence et absence », pp. 19-29, in *Présences à distance*, déplacement virtuel et réseaux numériques, pourquoi nous ne croyons plus à la télévision, L'Harmattan, Paris, 1999

⁷⁴ *Ibid*

⁷⁵ *Ibid*

⁷⁶ Définition du Larousse 2019

déplacées (voix, image, éventuellement effort physique) »⁷⁷. Ces composantes définissent également le degré d'immersion permis par les différents procédés : l'image et le son dans le cadre du *livestream*, l'image, l'univers, le spectateur et le son pour la réalité virtuelle et dans un cas hybride très particulier, celui du concert de Travis Scott sur le jeu en ligne *Fortnite*⁷⁸ : l'univers, un avatar en 2D qui représente le spectateur, un autre qui représente l'artiste et enfin le son. C'est à travers ces critères que les dynamiques observées lors des concerts physiques prennent une tournure différente.

L'introduction d'un nouveau medium et la remise en question des présences et absences des deux parties bouleversent en effet entièrement le schéma communicationnel spectateur-artiste, ce qui a pour effet direct de modifier leurs interactions. Lors d'un concert physique, les échanges se développent dans les deux sens de manière inégale ; le modèle initial veut que l'artiste s'adresse directement à son public tel un auditoire dont il ne considère pas la singularité de chaque membre qui le compose. S'il est audible par tous, il ne peut de son côté pas distinguer les réponses individuelles des spectateurs et les considère comme un tout. C'est d'ailleurs à l'unisson que le public signifiera son enthousiasme, son contentement, sa nostalgie ou bien son émotion à travers des motifs corporels et vocaux récurrents qui ne passent pas inaperçus auprès de l'artiste. Ainsi, c'est par le biais des applaudissements, des claquements de doigts, des cris, des chants à l'unisson, des danses ou encore des silences que l'assemblée communique avec la scène. Cela donne lieu à une énergie qui crée un lien particulier entre les deux parties : il n'est d'ailleurs pas rare de lire ou d'entendre dans des interviews ou lors de concerts que tel artiste « adore l'énergie qui s'instaure avec le public » ou qu'un autre « puise sa force de l'énergie des fans ». Peut-être s'agit-il là du propre de la magie du concert mais il est certain qu'elle ne saurait être aussi puissante avec un écran pour intermédiaire. Cela signifie-t-il pour autant que le *livestream* ne donne pas lieu à d'autres types d'interactions entre l'artiste et son public ?

Si on se penche sur les dynamiques interactionnelles propres au *livestream*, on se rend compte que le schéma communicationnel demeure similaire : une multitude de personnes

⁷⁷ WEISSBERG Jean-Louis, « Entre présence et absence », pp. 19-29, in *Présences à distance*, déplacement virtuel et réseaux numériques, pourquoi nous ne croyons plus à la télévision, L'Harmattan, Paris, 1999

⁷⁸ Annexe 4

commentent la séquence à travers un tchat afin de s'adresser à l'artiste qui répondra de manière audible à l'assemblée. Pourtant, le système de conversation mis en place dans le cadre de la diffusion en direct est à l'orée de nouvelles interactions, précisément possibles grâce à la singularité du procédé. Alors que les spectateurs sont dans l'impossibilité de tous communiquer entre eux lors d'un concert physique (où alors cela prendrait l'attention de chacun, durant la totalité du concert, que de s'efforcer de parler avec tous les membres du public) et qu'ils sont inaudibles par l'artiste outre les procédés corporels et vocaux, la mise à l'écrit des interactions permet une transparence plurilatérale dans les échanges menés par l'auditoire. Plus intéressant encore, l'artiste peut choisir de répondre à une personne du public virtuel entre deux morceaux, comme l'a souvent fait Matthieu Chedid lors des concerts qu'il organisait régulièrement pendant la période de confinement⁷⁹, en citant les prénoms des personnes qui commentaient pour les saluer : « *Bonjour Catherine, bonjour Hélène, bonjour Alex* ». S'instaure alors une conversation sans précédent entre l'artiste et le spectateur, ce qui donne à ce dernier un pouvoir non négligeable d'influencer la performance de son idole. Le jeune chanteur anglais Rex Orange County, qui à la manière de nombreux artistes a organisé des *livestreams* alors qu'il était impossible de se produire en concert physique, laissait la possibilité à l'auditoire de choisir les morceaux qu'il allait interpréter grâce aux commentaires publiés sur le tchat⁸⁰. Il s'agit là d'un pouvoir décisionnaire inédit conféré au public et permis grâce à une mutation des interactions à travers le nouveau médium. C'est également en fonction du flux plus ou moins important de spectateurs que l'artiste va être amené à faire des pauses pour interagir davantage avec ses fans ; ce sont ainsi eux qui dictent le rythme du concert virtuel et qui décident parfois de son déroulement, ce qui n'arriverait pas lors d'un concert physique d'une grande star dont la *tracklist* aura déjà été fixée en avance, pour des contraintes techniques évidentes.

Le tchat est également vecteur d'interactions inattendues au sein de l'auditoire : la plateforme Facebook est particulièrement tournée en ce sens, grâce à un système de commentaires qui permet aux spectateurs de se répondre entre eux, d'identifier des amis pour les inviter à prendre part au live, de discuter avec des inconnus... S'il est en effet possible de rencontrer spontanément des personnes lors de concerts physique, la mise à l'écrit des

⁷⁹Annexe 5

⁸⁰Annexe 6

conversations permet une fois de plus de transmettre les messages multilatéralement et de donner une chance à des fans qui n'auraient jamais interagi ensemble de se réunir autour de leur intérêt commun et de pouvoir en discuter. C'est ce qu'explique très clairement Jean-Louis Weissberg, « *sur les réseaux numériques s'expérimente, pour la première fois, une communication collective rappelant l'échange multipolaire des groupes rassemblés dans un même lieu et rompant le modèle pyramidal des massmedia* »⁸¹ : la sphère virtuelle devient l'endroit privilégié pour assurer ces nouvelles interactions.

On peut considérer que ce modèle d'échanges intra-public s'applique également à la réalité virtuelle ; à travers la définition de « téléprésence » que nous avons explicitée précédemment⁸², on comprend que la traduction numérique des corps permet une mobilité aisée dans la sphère virtuelle et une facilitation des échanges avec d'autres utilisateurs. Jean-Louis Weissberg ajoute d'ailleurs que « *l'enjeu n'est alors plus seulement communicationnel, mais relationnel* »⁸³, ce qui offre une nouvelle dimension aux enjeux du concert « depuis son canapé » : un schéma paradoxal puisqu'il suffit de rester chez soi pour tendre à un engagement relationnel plus poussé à travers la musique, toujours plus fédératrice.

La remédiation du live musical à travers l'écran engendre de fait une réorganisation de tout le schéma communicationnel instauré entre l'artiste et le spectateur. L'étude du *livestream* permet de déterminer l'évolution interactionnelle presque fédératrice qui découle de ces nouvelles dynamiques à travers l'interposition d'un médium et le concept de « présence à distance », ce qui a pour conséquence directe de redistribuer les cartes du concert. On observe ainsi une facilitation des échanges entre public et artiste et au sein même de l'auditoire, qui obtient même un pouvoir insoupçonné qui ne lui est pas conféré lors d'un live traditionnel : la possibilité d'interférer dans le déroulement de la performance et parfois même d'en donner le ton. Il s'agit là d'une réorganisation des rôles qui donne toute leur pertinence aux moyens alternatifs de consommer la musique.

Alors que nous avons brièvement discuté de la notion de déplacement, il paraît à présent

⁸¹ WEISSBERG Jean-Louis, « Entre présence et absence », pp. 19-29, in *Présences à distance*, déplacement virtuel et réseaux numériques, pourquoi nous ne croyons plus à la télévision, L'Harmattan, Paris, 1999

⁸² *Ibid*

⁸³ WEISSBERG Jean-Louis, « Entre présence et absence », pp. 19-29, in *Présences à distance*, déplacement virtuel et réseaux numériques, pourquoi nous ne croyons plus à la télévision, L'Harmattan, Paris, 1999

essentiel de revenir sur le concept clef de « déterritorialisation » pour mieux cerner les enjeux du live musical « depuis son canapé ».

II.2. De la fosse au canapé, une déterritorialisation du live musical

Dans un épisode de l'émission « Les nouvelles de l'éco », présentée sur France Culture par Arjuna Andrade, on peut entendre le chroniqueur discuter des nouveaux espaces de la musique et dire à propos des dynamiques conjointes aux concerts virtuels qu' « *on pourrait même parler d'une déterritorialisation de la musique qui quitte ses espaces traditionnels d'expression pour tenter de conquérir de nouveaux publics et de nouveaux espaces* »⁸⁴. A travers cette description, qui porte sur tous les procédés de diffusion et d'écoute de la musique qui investissent de nouveaux espaces par le biais du virtuel, le journaliste réactualise la notion de « déterritorialisation », initialement conceptualisée par Gilles Deleuze et Félix Guattari dans *L'Anti-Œdipe*⁸⁵ : il déterritorialise lui-même cette idée. Si celle-ci est originellement associée à la notion de désir, elle désigne aujourd'hui plus globalement un processus de décontextualisation d'un ensemble d'éléments pour qu'ils soient ensuite réactualisés dans un autre contexte ou environnement. Par définition, on assiste ainsi à une double « déterritorialisation » qui intervient lors d'un live musical virtuel : d'une part celle de l'artiste qui se déplace de la scène à un endroit plus intimiste, chez lui ou dans un studio, d'autre part celle du spectateur qui délaisse la fosse ou les gradins au profit de son canapé. On retrouve la notion de « déplacement » - explicitée précédemment pour définir la mutations des interactions provoquée par ces procédés - qui s'opère également dans l'espace.

Cela engendre le constat que l'écran et ce qui s'y rapporte deviennent le prolongement des environnements respectifs des deux parties. Dans le cadre du *livestream*, l'artiste prend directement place dans l'espace du spectateur grâce à la remédiation permise par l'écran ; la réalité virtuelle, elle, offre une perspective encore plus large qui permet à celui-la de s'introduire directement dans l'univers de l'artiste : la scène. De son côté, ce dernier n'a pour signe effectif de présence de l'auditoire qu'un compteur (sur toutes les plateformes comme Facebook, Instagram ou Youtube) qui indique le nombre de personnes qui regardent le live

⁸⁴ ANDRADE Arjuna (2018, 26 mars), *La musique, aux confins du réel* dans « Les nouvelles de l'éco », [Emission de radio], France Culture

⁸⁵ DELEUZE Gilles et GUATTARI Félix, *L'Anti-Œdipe*, Les Editions de Minuit, 1972

en direct. L'artiste a ainsi un pouvoir d'intervention dans l'environnement direct du spectateur, même si celui-ci, *a contrario*, n'est pas perceptible dans l'espace de l'artiste lorsqu'il se produit en concert en réalité virtuelle : il y a généralement un véritable public présent et la transmission VR se fait via une caméra 360° et 3D. Et c'est précisément via le concept de « déterritorialisation » qu'est permise la remise en question des moyens traditionnels d'expression de la musique, qui en repousse intrinsèquement les limites physiques comme artistiques. Comme Arjuna Andrade le précise dans *La musique, aux confins du réel*⁸⁶, il s'agit à travers le live musical « depuis son canapé » de conquérir de nouveaux espaces d'art et de création qui donnent lieu à la fédération de nouveaux publics dans un but précis : repousser les frontières de l'écoute musicale.

Si on se penche plus spécifiquement sur les *livestreams* étudiés, on remarque que le processus de « déterritorialisation » s'opère également à d'autres niveaux. Là où l'artiste va majoritairement se faire accompagner par des musiciens lors d'une performance live traditionnelle, il va cette fois-ci utiliser toutes ses compétences pour proposer la prestation la plus complète possible, en se munissant par exemple d'instruments qu'il n'utiliserait pas sur scène. Cette « déterritorialisation de compétences » (c'est ainsi que nous allons la nommer) s'observe à travers différentes séquences analysées dans un contexte de COVID-19 où les groupes étaient dans l'impossibilité de se retrouver pour délivrer un concert aux normes. Alors que Jean-Louis Aubert se munit principalement de sa guitare en concert physique, on peut le retrouver au piano lors du *livestream* qu'il a présenté pendant le confinement⁸⁷ ; même remarque pour les nombreuses sessions organisées par Rex Orange County, où celui-ci alterne entre accompagnement à la guitare et au clavier alors qu'il est habituellement au chant et à la guitare et très rarement derrière le clavier⁸⁸.

D'autres artistes, dans l'incapacité d'assurer une performance complète depuis chez eux, ont recours à un fractionnement des compétences qui met à contribution plusieurs parties au sein du concert virtuel ; c'est grâce à un système de transmission directe de deux ou plusieurs émetteurs simultanés, tels que l'artiste et d'autres musiciens qui jouent eux aussi depuis chez

⁸⁶ ANDRADE Arjuna (2018, 26 mars), *La musique, aux confins du réel* dans « Les nouvelles de l'éco », [Emission de radio], France Culture

⁸⁷ Annexe 7

⁸⁸ Annexe 8

eux, que la performance est rendue possible. Il s'agit là d'un procédé très utilisé dans le cadre de l'événement de Global Citizen « One World : Together At Home »⁸⁹ qui a réuni le 18 avril dernier plus de 70 artistes internationaux afin de lever des fonds pour soutenir l'OMS. A cette occasion s'est notamment produite la chanteuse Jennifer Hudson, qui a livré une prestation live synchronisée avec un pianiste et trois choristes à distance⁹⁰ ou encore Liam Payne, accompagné virtuellement par un guitariste⁹¹. Cette configuration confronte directement le spectateur à la réalité, dans la mesure où il est moins facile de se projeter dans l'univers de l'artiste via le *livestream* lorsque les limites de celui-ci sont exposées - ici, parce qu'on retrouve les signes sémiologiques de la visioconférence, avec des cadres qui délimitent l'espace des personnes qui délivrent un concert, outre celui de l'écran déjà présent pour le spectateur. Mais on aboutit d'un autre côté à un schéma communicationnel encore différent : l'auditoire est tourné vers plusieurs personnes considérées dans leur individualité ; le processus de « déterritorialisation » permet alors de changer la perception du spectateur qui tend à se concentrer en temps normal sur le chanteur et va faire un effort de prise en compte plus poussée des autres acteurs impliqués dans le concert, comme les musiciens. Il s'agit là d'une manière de relativiser le concert et les protagonistes qui le mènent : c'est une réelle désacralisation de l'artiste qui s'opère dès lors que l'on se rend compte que, sans d'autres musiciens, sa performance ne saurait être satisfaisante, du moins complète.

A cela s'ajoute un autre critère de désacralisation de l'artiste, permis par la situation de COVID-19 qui l'empêche de mener un concert en conditions réelles : le fait que celui-ci se produise lui-même « depuis son canapé ». Si le spectateur visionne en effet la performance depuis chez lui, les mesures sanitaires conjointes à la période de confinement obligent également l'artiste à diffuser son *livestream* depuis chez lui, ce qui crée un réel effet de proximité entre les deux parties. Cet effet s'explique par le mécanisme de miroir qui s'opère quand le live présente l'artiste dans un environnement similaire à celui depuis lequel le spectateur l'observe. Matthieu Chedid en a d'ailleurs parfaitement joué en se produisant dans différentes pièces de son appartement, allant même jusqu'à jouer depuis sa cuisine⁹², mais nous reviendrons plus précisément aux mises en scène du live musical plus tard dans notre

⁸⁹ « One World : Together At Home » par Global Citizen, 18 avril 2020 [Emission en *livestream*]

⁹⁰ Annexe 9

⁹¹ Annexe 10

⁹² Annexe 11

raisonnement. Résulte de cet effet de miroir une certaine remise à niveau entre l'artiste et le spectateur ; alors que l'estrade de la scène musicale (si on exclue les concerts qui ont lieu dans des théâtres ou sans estrade) opère une surélévation de l'artiste et des musiciens par rapport à la fosse, la remédiation du live musical par écran interposé gomme le rapport de supériorité induit par ce type d'organisation. La scène est en effet non seulement un moyen de rendre le chanteur ou le groupe visible par tout le public mais instaure également un rapport de domination par la hauteur qui appuie l'importance de l'artiste et renforce l'admiration à son égard. Replongé dans son contexte naturel, il introduit un effet de proximité avec le spectateur, comme par mimétisme. Celui-ci atteint notamment son paroxysme quand l'artiste se produit littéralement depuis son canapé, comme le groupe Picture This⁹³ qui se réunit depuis un canapé de studio ou la chanteuse Ellie Goulding⁹⁴ qui se produit depuis le canapé de chez elle dans le cadre de l'émission événement « One World : Together At Home ». Comme nous le verrons en troisième partie en traitant l'expérience des publics sous le prisme de l'inédit, il arrive aussi au public d'entrer directement dans l'intimité des artistes.

Le processus de « déterritorialisation » dont font l'objet les concerts diffusés et consommés virtuellement redistribue ainsi les cartes de la performance et des conditions de concert. Premièrement en opérant un déplacement global des environnements du spectateur et de l'artiste, ensuite en provoquant une « déterritorialisation des compétences » puis en instituant une relation plus équitable entre les deux parties, ce qui a pour conséquence directe de changer leur rapport l'une à l'autre. On peut considérer ce concept comme intimement lié à la notion de déplacement ; Gilles Deleuze et Félix Guattari expliquent d'ailleurs dans *L'Anti-Oedipe* (1972) que « ce mouvement de déplacement appartient essentiellement à la déterritorialisation »⁹⁵, signifiant que les deux notions sont interdépendantes dans ce contexte. Le *livestream* et plus globalement les concerts virtuels sont ainsi porteurs d'un nouveau mode de consommation de la musique qui rapproche l'artiste de son spectateur malgré la distance qui peut s'opérer via l'introduction d'un écran. Il s'agit à présent de s'intéresser aux mises en scène du *livestream* pour constater que certaines favorisent

⁹³ Annexe 12

⁹⁴ Annexe 13

⁹⁵ DELEUZE Gilles et GUATTARI Félix, *L'Anti-Œdipe*, p. 274, Les Editions de Minuit, 1972

également un échange plus poussé et pratiquement d'égal à égal entre les deux parties, tandis que d'autres vont tenter de sortir de ce cadre intimiste pour plonger le spectateur dans un environnement se rapprochant d'une atmosphère de concert physique.

II.3. Multiplicité des mises en scène du livestream : des tentatives de reproduction du live musical habituel au choix de retour à l'authenticité

Après avoir étudié les dynamiques propres aux concerts virtuels en les traitant de manière globale, il convient de se recentrer sur la diversité des mises en scène du *livestream* pour comprendre la manière dont ils se présentent et leurs conséquences sur la mutation du live musical. Avant d'entrer dans le coeur du sujet, il est important de comprendre pourquoi nous parlons de mise en scène et non de scénographie. Cette dernière, fréquemment utilisée pour se référer à la manière dont l'espace scénique est investi pour mettre en valeur une performance musicale à travers les lumières, les décors ou encore le *VJing*⁹⁶, ne saurait décrire l'effort de présentation dont font preuve les artistes quand ils se produisent face à la caméra - sauf le cas exceptionnel de *United We Stream*⁹⁷ que nous allons présenter en premier lieu. On peut considérer que le terme de mise en scène est plus approprié dans la mesure où les contraintes techniques empêchent la performance d'être accompagnée par un réel effort scénographique tandis que les artistes, eux, se mettent en scène : ils décident de l'endroit où ils vont se produire, instaurent les modalités du *livestream*, choisissent la direction que celui-ci doit prendre ainsi que les objectifs de représentation qui en découlent. Ils optent en effet, tantôt pour une mise en scène qui va tendre à ressembler aux conditions de présentation d'un concert physique, tantôt pour un cadre épuré qui va permettre au spectateur de se recentrer sur l'essentiel de la prestation, c'est-à-dire la musique. Afin d'expliquer les procédés de mise en scène qu'emploient les artistes pour présenter leur concert, nous avons sélectionné quelques captures d'écran de *livestreams*, tous présentés pendant la période de COVID-19 qui fait la particularité - une fois de plus - de la représentation des lives musicaux.

Il ne s'agit pas ici d'en faire une analyse sémiologique poussée mais d'utiliser ces

⁹⁶ Procédé du *video jockey*, qui consiste à projeter en temps réel des animations visuelles en synchronisation avec un DJ *set*, ce qui apporte un habillage scénographique et artistique à sa performance

⁹⁷ *United We Stream*, créé par les associations Clubcommission Berlin et Reclaim Club Culture, en partenariat avec ARTE Concert, 2020

éléments pour appuyer l'interprétation des intentions de l'artiste à travers sa façon d'appréhender le live musical comme vecteur de rapprochement : d'une part le rapprochement à un environnement connu du spectateur - celui du concert ou du club - qui incarne une « fonction de remplacement » comme nous la nommerons, d'autre part le rapprochement direct entre les deux parties qui symbolise ainsi une « fonction de proximité ». Ces partis pris sont ainsi déterminants dans la manière dont l'auditoire va ressentir et percevoir le concert.

Alors qu'il est impossible d'assister à des concerts physiques pendant la période de coronavirus, il s'agit de proposer une alternative pour tous les amateurs de musique. Un des enjeux principaux de l'organisateur de *livestream* sera alors, soit de se démarquer en proposant une expérience foncièrement différente du live musical, soit de s'en rapprocher au contraire le plus possible - le concert en réalité virtuelle étant cependant le plus ressemblant - pour donner une impression de réalisme au public. C'est, entre autres, le défi que s'est donné le concept United We Stream, né à Berlin une semaine après la fermeture des clubs en Allemagne avant d'être exporté dans 76 villes du monde au cours de l'année 2020. Afin de récolter des fonds pour soutenir la *club culture* nationale, plusieurs DJs se produisent quotidiennement depuis mars 2020 dans les clubs et les salles de concert fréquentés auparavant par les fêtards des quatre coins du globe. Les artistes se retrouvent ainsi dans le cadre naturel du concert de musiques électroniques et plongent le spectateur dans un environnement propice à la mise en condition d'un concert physique : ici, nous pouvons facilement admettre l'existence d'une scénographie. Nous allons en étudier des exemples tirés de United We Stream France que nous avons pu observer dans leur ensemble dans le cadre du tournage des DJ *sets* et de leur visionnage sur écran.

De prime abord, on remarque que tous les artistes se produisent de la même manière qu'ils le feraient lors d'un concert physique : disposés à l'endroit habituel du club, derrière les platines posées sur le DJ *booth*⁹⁸. Le nom du club est parfois indiqué sur un mur (comme lors du live de François X à la Machine du Moulin Rouge⁹⁹) ou à proximité des platines, ce qui a pour conséquence de rappeler au spectateur l'environnement dans lequel le DJ veut se

⁹⁸ Annexes 14.1, 14.2 et 14.3

⁹⁹ Annexe 15

voir associé. On remarque ensuite un travail sur les lumières voire, dans certains cas exceptionnels, sur le *VJing*, ce qui met en condition l'artiste comme le public. A titre d'exemple, on peut observer le travail de lumière effectué lors de l'édition au Petit Palace¹⁰⁰, qui reprend tous les codes de la scénographie de club : lumières laser, néons, stroboscope, boules à facettes... Si la configuration de la musique de DJ en *livestream* empêche en un sens l'échange entre artiste et public tel qu'il a été présenté lorsque nous avons précédemment traité la mutation des interactions, elle apporte dans ce cadre un intérêt supplémentaire à la performance puisqu'elle suit une « fonction de remplacement » qui vise à replonger le spectateur dans un environnement qu'il connaît et qu'il rattache à la musique live, à la fête ou à la sociabilité : une manière de jouer un rôle de substitution au concert physique, certes discutable mais réfléchi. On peut également penser aux lives United We Stream France depuis le Nexus¹⁰¹ et Petit Bain¹⁰² qui ont inclus des performances de *Vjing*, ce qui renforce cette l'impression d'assister à un réel DJ set. Enfin, la performance du groupe Ascendant Vierge¹⁰³, qui mêle *gabber*¹⁰⁴ et chant lyrique (ce qui explique la présence d'une chanteuse en live) fait atteindre la « fonction de remplacement » à son paroxysme dans la mesure où, sur scène, une chanteuse se produit dans les mêmes conditions qu'un concert physique. Elle est debout ou à genoux, avec un micro, dos au DJ, face au supposé public et elle dépense la même énergie et développe la même intention que lors d'une prestation en présence de spectateurs. C'est alors que nous pouvons à nouveau parler d'une forme de mise en scène du live musical : en l'absence de spectateurs, mais face à la caméra, la chanteuse d'Ascendant Vierge se voit alors contrainte de se mettre en scène comme si elle était dans les conditions réelles d'un concert, ce qui rend la prestation *livestream* éminemment réaliste et renforce la « fonction de remplacement ».

Comme précédemment expliqué, le choix de rapprocher le live virtuel de la configuration d'un concert physique éloigne l'artiste de son public : cela se justifie par la présence, dans le cadre d'une performance de DJ, d'un *booth* (ou d'une table) entre l'artiste et la caméra impose une barrière et creuse une distance entre les deux parties. Le vœu de proposer un live avec une liste de morceaux déjà établie enlève en outre la possibilité au spectateur de faire

¹⁰⁰ Annexe 16

¹⁰¹ Annexe 17

¹⁰² Annexe 18

¹⁰³ Annexe 19

¹⁰⁴ Le *gabber* est un genre de musique électronique né au début des années 1990, qui s'inspire du *new beat* et de la *house* mais se rapproche davantage de la techno dite *hardcore*

partie intégrante du déroulé du concert.

Cependant, on peut observer des dynamiques foncièrement opposées dans les mises en scène qui tendent vers une « fonction de proximité » ; à travers cette expression, nous tentons de définir les *livestreams* qui provoquent (intentionnellement ou non) un effet de rapprochement entre l'artiste et le spectateur, ce par le biais de la mise en scène - ou finalement, d'absence de mise en scène. On remarque en effet que certains lives, par manque de moyens ou par choix, se présentent de manière épurée selon le schéma suivant : artiste avec son instrument acoustique (piano, guitare, banjo...), face à la caméra, qui s'adresse directement au public et l'interpelle souvent voire le fait participer. Cette disposition s'accompagne généralement du modèle interactionnel que nous avons précédemment traité, qui permet au spectateur d'influencer le cours du *livestream* en proposant des morceaux : une marque d'humilité de la part de l'artiste, qui se laisse guider par l'auditoire, au même titre que l'auditoire se fait guider par lui, et qui est notamment permise par une forme de retour à l'authenticité grâce à cette « fonction de proximité ». Ainsi, pas de fioritures, ni d'envie de proposer une prestation qui ressemble à un concert physique, mais un simple recentrage sur l'essence même de ce qui réunit la communauté qui consomme des lives virtuels : la musique. Cette authenticité est notamment remarquée lors des performances de Rex Orange County¹⁰⁵, d'Eason Chan¹⁰⁶ (dans le cadre de l'événement Global Citizen « One World : Together At Home ») ou de Chris Martin, chanteur du groupe Coldplay¹⁰⁷ qui se tiennent tous face à la caméra - ou parfois de côté lorsqu'ils manient le piano. Ils privilégient tous les trois l'échange avec le public, soucieux de délivrer une prestation inédite qui puisse donner de l'intérêt au *livestream* et mettre en sourdine cette critique classique : celle que le *livestream* ne remplacera jamais un concert physique. Cette grande simplicité, cette « non mise en scène », s'avère finalement être une forme de mise en scène avec des choix élaborés : ceux de proposer des versions acoustiques inédites, de refuser les artifices, de revenir à l'essentiel pour une performance plus authentique... Il s'agit là d'un signe de résilience qui ouvre un nouveau champ des possibles quant à la manière de consommer le live musical et qui permet d'ajouter une nouvelle facette au prisme varié des concerts virtuels.

¹⁰⁵ Annexe 8

¹⁰⁶ Annexe 20

¹⁰⁷ Annexe 21

Nous pouvons maintenant analyser un troisième type de mise en scène du *livestream*, qui n'a ni forcément vocation à remplacer le concert physique, ni à promouvoir une proximité entre artiste et public à travers la plus simple présentation. On peut en effet considérer qu'il existe un entre-deux, incarné notamment par les performances de Matthieu Chedid¹⁰⁸, de Jack Johnson¹⁰⁹ ou encore du groupe Sofi Tukker¹¹⁰, qui ont chacun fait un effort de mise en scène sans pour autant tenter de se placer en alternative au concert physique ni de prendre en compte les paramètres pour se rapprocher du live en conditions réelles. Matthieu Chedid propose de son côté un concept créatif : celui de se présenter à différents moments clefs de la journée, dans différentes pièces de son appartement, accompagné de ses guitares, motif récurrent de sa mise en scène qui rappelle à la fois l'identité de l'artiste et l'objet de la vidéo. Jack Johnson suit les pas de son homologue français en présentant son live depuis son jardin, lieu symbolique d'une forme de liberté qui n'était pas permise au moment de sa diffusion et qui met en scène le chanteur dans son environnement privé, tout en apportant un côté décalé à la performance. Enfin, Sofi Tukker, groupe américain bien connu pour son style singulier et ses clips déjantés, a également appliqué cette dynamique en proposant un *livestream* qui suit les codes du DJ set « à la maison » qui rappellent qu'il ne s'agit pas d'un concert physique mais en agrémentant toutefois la scène virtuelle d'une décoration recherchée placée sous le signe de la thématique de la jungle. Les deux artistes ajoutent ainsi un côté ludique à leur performance qui marque bien leur état d'esprit. Dans les trois exemples présentés, n'oublions pas le caractère particulier du cadre dans lequel se déroulent les concerts virtuels : le COVID-19 est toujours à l'origine de cette nébuleuse de *livestreams*. Il offre cependant un intérêt supplémentaire par le biais de la mise en scène. Celle-ci est vectrice d'une forme de live qui conserve l'authenticité d'un concert improvisé tout en répondant aux besoins de représentation de l'artiste.

Pour terminer, penchons-nous sur un dernier cas de figure qui ne peut être omis car il présente des particularités qu'on ne retrouve dans aucun exemples précédemment analysés. Celui où l'artiste s'empare directement du caractère virtuel de la transmission pour l'intégrer

¹⁰⁸ Annexe 5

¹⁰⁹ Annexe 22

¹¹⁰ Annexe 23

immédiatement dans sa mise en scène. C'est notamment le cas des *livestreams* qui font intervenir plusieurs artistes, dispersés à des endroits différents, qui sont dans l'obligation d'utiliser le procédé de la visioconférence pour délivrer une performance complète et satisfaisante. Les ensembles de musique classique, tels que le Corona Orchestra¹¹¹, créé pendant le COVID-19 qui réunit 75 musiciens répartis dans 11 pays, s'emparent notamment de ce mode de transmission pour offrir au public une prestation qui invite tous les musiciens à prendre part au live, sans lesquels les morceaux auraient peu d'intérêt. D'autres chanteurs qui ont pris part à l'événement Global Citizen « One World : Together At Home » ont également utilisé la visioconférence pour s'accompagner de chœurs, de danseurs et de musiciens afin d'améliorer la qualité de leurs concerts virtuels, comme dans le *livestream* de John Legend¹¹² ou dans celui de SuperM¹¹³, groupe de k-pop coréen qui s'est justement servi des dispositifs techniques dont il disposait pour délivrer un live époustouflant, grâce aux possibilités accordées par la visioconférence. Dans tous ces cas de figure, il ne s'agit plus de faire oublier que le concert physique a été remédié (et qu'il est impossible d'accès dans le contexte) mais de rebondir sur la situation et de se servir des possibilités offertes par cette remédiation virtuelle pour proposer une autre forme de performance. Ce type de mise en scène, certes ne permet pas d'offrir l'acoustique parfaite d'une salle de concert ou d'une église qui accueillerait un orchestre, mais elle donne au moins la possibilité au spectateur d'admirer tous les musiciens et leurs instruments au sein d'un même cadre instituant : l'écran. Elle laisse également libre court aux opportunités créatives que le virtuel peut apporter, pour offrir un autre mode de consommation de l'image et de la musique. On ne souhaite alors plus gommer le côté virtuel de la prestation pour proposer un substitut au concert physique ; en utilisant ces moyens, on peut considérer que la mise en scène n'est alors plus ancrée dans le réel mais bien remédiée elle aussi, à l'image du concert lui-même.

Grâce à tous ces exemples, nous avons pu constater que les mises en scène du live musical virtuel étaient révélatrices de la multitude de visées que les organisations et les artistes ont en tête lorsqu'ils organisent des concerts remédiés. En fonction des choix qui sont opérés, chaque performance a un effet différent sur le spectateur, qui sélectionne les contenus

¹¹¹ Annexe 24

¹¹² Annexe 25

¹¹³ Annexe 26

selon ce qu'il recherche : remplacement du concert physique, mode inédit de consommation de la musique, proximité privilégiée avec l'artiste... Ces choix permettent également d'ouvrir sur une mutation des interactions entre les spectateurs eux-mêmes, mais aussi entre le public et l'artiste, selon que ce dernier implique davantage l'auditoire ou garde au contraire une distance entre les deux parties. Tous ces mécanismes sont visibles dans le cadre du *livestream*, procédé sur lequel nous nous sommes concentrés tout particulièrement pour illustrer nos propos ; ils le sont tout autant dans la réalité virtuelle. Ils s'expliquent par le processus de « déterritorialisation » qui s'opère dès lors que le concert est remédié et qui implique la présence d'un écran entre l'artiste et son public. Intrinsèquement, réside dans le concept de Gilles Deleuze et Félix Guattari la notion de déplacement, qui semble expliquer la mutation des dynamiques du live musical. Après avoir étudié et conceptualisé nos objets d'étude, concentrons-nous maintenant sur l'effet qu'ils ont sur les publics. Qu'en est-il de l'expérience du spectateur ? En quoi cela change-t-il sa manière de consommer la musique ? Cela lui offre-t-il plus de possibilités ou, *a contrario*, cela lui retire-t-il les perspectives offertes par le concert physique ? Enfin, peut-on considérer que *livestream* et les concerts en réalité virtuelle constituent à proprement parler de réels lives ?

Autant de questions auxquelles nous tenterons de répondre dans notre troisième partie.

III. Nouveaux dispositifs, nouvelles expériences des publics

Pensons la réalité virtuelle et le *livestream* comme de nouveaux dispositifs, non pas en termes techniques - cela fait déjà une à plusieurs décennies que l'un et l'autre existent -, mais en termes d'appropriation par les publics et de démocratisation de ces modes alternatifs de consommation et d'écoute de la musique. Aussi, alors que nous avons étudié le live musical « depuis son canapé », d'une part à travers le traitement de la réalité virtuelle dans la sphère médiatique, d'autre part en analysant les dynamiques émanant de dispositifs comme le *livestream*, il s'agit à présent de comprendre d'une part comment les publics s'en emparent et d'autre part, dans quelle mesure leur expérience du live musical va en être bouleversée ou du moins va évoluer. Si on a en effet constaté que les médiations numériques utilisées pour la consommation de concerts avaient des conséquences frontales sur les interactions entre artiste et public (mais également au sein même de l'auditoire), il va de soi que l'expérience des deux parties se retrouve altérée d'un mode de consommation de la musique à un autre.

Afin de poursuivre notre réflexion en ce sens, il s'agit de se tourner vers l'expérience que vivent les publics adeptes de concerts virtuels : aller à leur rencontre - plutôt qu'à celle des artistes - paraît en effet plus aisé et plus judicieux dans la mesure où ils sont davantage accessibles et où ils apportent une approche éclairante sur les atouts et inconvénients d'une possible remédiation du live musical. C'est pourquoi nous avons mené des entretiens avec d'une part des consommateurs de *livestream* et d'autre part des consommateurs de concerts en réalité virtuelle afin d'utiliser cette fois-ci nos deux objets d'étude pour récolter une opinion nuancée sur les tenants et aboutissants de l'expérience de live musical « depuis son canapé ». Après avoir pensé deux questionnaires¹¹⁴ qui puissent prendre en compte les spécificités de chacun des dispositifs tout en établissant une cohérence évidente entre ceux-ci (tous deux se différencient par des critères techniques mais reposent sur les mêmes mécanismes), nous avons mené 13 entretiens qualitatifs entre mai et juillet 2020 afin de cerner la manière dont les publics appréhendaient les concerts virtuels et ce que cela induisait en termes d'expérience. Organisés auprès de connaissances amatrices de musiques ou de personnes démarchées sur les réseaux sociaux (groupes Facebook dédiés à nos objets

¹¹⁴Annexes 30.1 et 30.2

d'étude), neuf de ces échanges portent sur le *livestream* tandis que les quatre autres abordent la réalité virtuelle. Ces derniers sont moins nombreux dans la mesure où il a été plus compliqué de récolter les opinions de consommateurs de concerts en réalité virtuelle, encore marginaux. C'est à partir des réponses collectées que nous tenterons d'enrichir notre réflexion sur ce que le live musical « depuis son canapé » engendre en termes d'évolution de l'expérience pour les publics. Dans un premier temps, nous expliciterons l'importance de la notion d' « expérience » sous le prisme de l'inédit, qui justifie la mise en avant des concerts remédiés auprès des consommateurs de musique. Ensuite, nous nous munirons des entretiens menés pour considérer les atouts en termes d'accessibilité de ces dispositifs. Il s'agira enfin de questionner le concept de live musical à travers l'expérience de concert vécue par les publics : peut-on considérer que les concerts « depuis son canapé » répondent réellement à la définition de live ? Une question essentielle qui soulève toutes les problématiques liées à la transition virtuelle de la représentation musicale et qui aboutira au point de conclusion de notre réflexion.

III.1. Un bouleversement de l'expérience du live musical sous le prisme de l'inédit

La notion d' « expérience » a toujours été intimement liée à la notion de loisir ; alors qu'il est rationnel de trouver une fin à tout ce que l'homme entreprend - travailler rapporte de l'argent, dormir et manger donnent de l'énergie *etc.* -, on peut considérer que le loisir trouve son intérêt en ce qu'il apporte en termes d' « expérience ». Il s'agit donc de rechercher continuellement la version la plus aboutie, la plus novatrice et la plus satisfaisante de ce qui puisse être vécu et expérimenté, ici dans le cadre du live musical. Selon le philosophe Jean-Marie Schaeffer, une expérience « *a la capacité à opérer une rupture dans notre vie cognitive, émotionnelle. Le public culturel est donc à la recherche d'un moment qui lui fait oublier son quotidien. C'est avant tout une recherche hédonique : le comportement du public est impacté et veut être impacté par des aspects multisensoriels, émotionnels, imaginaires.* »¹¹⁵. L'auteur explique ainsi que la culture - qu'elle se traduise par la vue d'une oeuvre d'art ou

¹¹⁵ SCHAEFFER Jean-Marie, *L'expérience esthétique*, NRF Essais, Gallimard, 2015

d'un film, par l'écoute de musique, par la lecture d'une oeuvre - tend à faire vivre au public une expérience qu'il n'a pas l'habitude de vivre, et donc à repousser les limites du réel à travers l'imaginaire. C'est en cette recherche que réside le besoin de se tourner vers de nouvelles formes d'expression de la culture et de la musique.

A travers le *livestream* et la réalité virtuelle, c'est une nouvelle manière de consommer la musique qui est recherchée, parfois délibérée, parfois imposée comme dans le cadre du COVID 19, mais qui a assurément une influence sur l'expérience de concert vécue par les publics. Les avancées technologiques ont permis l'ouverture vers de nouvelles perspectives et de nouveaux dispositifs d'écoute musicale, et avec elle, des attentes plus poussées de la part des amateurs de musique.

Nous avons pu constater, lors de nos précédentes réflexions, que les médias se servaient de l'argument d'une « révolution » de l'écoute musicale pour attiser la curiosité du lectorat autour de la réalité virtuelle et que la remédiation du live musical à travers le *livestream* et la réalité virtuelle engendrait une évolution des dynamiques interactionnelles entre l'artiste et les publics. Dans les deux cas, on conçoit que c'est bien la nouveauté et l'inédit qui dictent l'intérêt suscité par une expérience, notamment lorsqu'elle n'est pas vouée à des fins utiles mais à des fins de loisir. Il s'agit alors de partir à la recherche d'expériences inédites, de « jamais vu, jamais vécu », pour repousser les limites du live musical : ce processus est déjà constaté à travers la notion de « déterritorialisation » que nous avons précédemment abordée mais peut se remarquer au sein même de l'expérimentation du *livestream* ou du concert en réalité virtuelle.

Pourtant, lorsqu'on se penche sur les réponses des consommateurs de concerts virtuels à la question « *Recherchez-vous une expérience différente de celle vécue en concert live quand vous visionnez un livestream / un concert en réalité virtuelle ?* », neuf des treize personnes interrogées ne jugent pas attendre des modes de visionnage de concerts virtuels l'obtention d'une expérience particulière. Du côté des amateurs de *livestream*, on peut lire des réponses plutôt similaires « *Je ne sais pas si je recherche une expérience différente, mais je sais d'emblée que l'expérience sera différente, ça c'est certain.* »¹¹⁶, « *Je ne sais pas si je recherche une expérience différente mais dans tous les cas j'ai une approche tout à fait*

¹¹⁶ Annexe 31, entretien de Thomas, 7 mai 2020

différente »¹¹⁷, « *Je sais que je ne vais forcément pas vivre la même chose. Mais est-ce que je vais le voir en étant spécifiquement à la recherche de quelque chose d'autre ? Je ne pense pas.* »¹¹⁸, ou encore « *Je ne considère pas que ce soit forcément une expérience particulière que je recherche (...) mais ce sera naturellement une autre expérience de concert* »¹¹⁹. Ceux-ci considèrent donc unanimement que le visionnage de *livestreams* ne découle pas d'une envie de vivre une autre expérience, et encore moins de la rechercher, mais que celui-la mène nécessairement à une autre manière de vivre le concert. On peut cependant noter qu'il réside un paradoxe dans l'approche que nos interrogés ont du *livestream* : alors que la question ne portait pas sur la recherche d'une expérience qui puisse égaler celle du concert physique, certains établissent naturellement la comparaison entre les modes virtuels et les modes présentiels d'écoute de la musique. A travers ces deux réponses, « *Non, je ne m'attends pas à grand chose en fait. Je ne cherche pas une expérience différente parce que rien ne pourra réellement remplacer un concert live.* »¹²⁰ et « *Je ne dirais pas vraiment que je recherche une autre expérience parce que quand je regarde un livestream je suis consciente du fait que de toutes façons j'aurai pas les mêmes sensations qu'un vrai concert* »¹²¹, on peut constater une forme de fatalité quant à l'impossibilité pour le *livestream* d'égaler un concert physique : l'intérêt de ce dispositif réside-t-il pour autant dans sa faculté à reproduire un schéma à travers une nouvelle médiation ? Ici, les deux consommatrices admettent donc que l'expérience sera différente, mais on retrouve le constat d'une forme de régression qui confirme que l'amateur de musique cherche une manière plus aboutie et plus novatrice de consommer le live, et qu'une expérience moins surprenante n'est pas recherchée, mais plutôt imposée, les entretiens ayant été menés lors de la période de COVID-19 qui provoque depuis le début de l'année 2020 le besoin de trouver une alternative au live physique.

Cette dynamique est autrement différente lorsqu'on s'adresse aux consommateurs de concerts en réalité virtuelle : deux de nos interrogés soulignent d'emblée les aspects positifs du concert en réalité virtuelle (« *Alors je ne dirais peut-être pas que je recherche une expérience différente, mais disons que c'est l'occasion d'aller à des concerts auxquels je ne peux pas accéder* »¹²² et « *En fait, on sait d'avance qu'on ne va pas forcément assister à un*

¹¹⁷ Annexe 32, entretien de Paul, 9 mai 2020

¹¹⁸ Annexe 33, entretien de Lucie, 12 mai 2020

¹¹⁹ Annexe 34, entretien de Françoise, 20 juin 2020

¹²⁰ Annexe 35, entretien d'Astrid, 16 mai 2020

¹²¹ Annexe 36, entretien de Cécile, 31 mai 2020

¹²² Annexe 37, entretien de Jean-Christophe, 5 juin 2020

*vrai concert à proprement parler mais plutôt à une reconstitution augmentée et améliorée du réel »¹²³), concert en réalité virtuelle que l'un d'entre eux définit même d'« augmenté et amélioré », tandis que le troisième est ouvert à la surprise que celui-là peut lui apporter, ouvert même à la possibilité d'en sortir « satisfait ». Une qualification positive que ne partagent pas forcément les amateurs de *livestreams* : « *ce n'est pas une nouvelle expérience ce que j'attends à la base mais si je vis quelque chose de différent je suis tout à fait satisfait.* »¹²⁴.*

Le reste des interrogés *livestream* et réalité virtuelle confondus admet rechercher une autre expérience à travers le visionnage de concerts virtuels : en parlant de la réalité virtuelle, une personne interviewée estime que « *C'est une technologie dingue quand même, c'est une vraie expérience à part entière. Et ce que je recherche initialement et que je vais d'ailleurs pleinement trouver, c'est plutôt l'immersion* »¹²⁵, prenant en compte tout l'intérêt expérientiel du dispositif. Quant à ce consommateur de *livestream*, il défend cette fois-ci ses atouts « *Dans la mesure aussi où ça me donne accès à des concerts auxquels je ne pourrais normalement pas accéder, je dirais que oui, je recherche cette expérience auprès du livestream que je ne pourrais pas vivre autrement, comme pour Coachella par exemple, que je ne pourrai jamais voir en présentiel.* »¹²⁶. Ainsi, on remarque que, dès lors qu'un avis éminemment positif est émis à propos des deux dispositifs, il est admis qu'une expérience nouvelle est recherchée : constat qui démontre bien que dans le cadre du loisir, les attentes expérientielles relèvent d'apports positifs, qui sont confirmés comme ces deux exemples précédents le prouvent. Au contraire, certaines personnes n'ont rien constaté, nourrissant ainsi leur impression de ne pas rechercher d'expérience particulière comme si il y avait une corrélation entre l'estimation qu'il existe une expérience et la qualification positive du live. Enfin, deux derniers adeptes du *livestream* estiment qu'ils attendent une autre expérience du dispositif, puisqu'ils n'en font délibérément pas le même usage que celui d'un concert physique : « *Oui je recherche clairement une expérience différente, pour moi le livestream ne va pas du tout avoir le même usage que le concert live car je l'utilise principalement en fond sonore et je continue mes*

¹²³ Annexe 38, entretien d'Antoine, 7 juillet 2020

¹²⁴ Annexe 39, entretien de Ramès, 18 juillet 2020

¹²⁵ Annexe 40, entretien de Pierre, 10 mai 2020

¹²⁶ Annexe 41, entretien de Benjamin, 25 mai 2020

activités en parallèle »¹²⁷ et « *Mon expérience est donc totalement différente d'un concert live, surtout que je n'en ai pas forcément la même utilité, ils me servent principalement de fond d'ambiance.* »¹²⁸. Ils admettent tous les deux rechercher une nouvelle expérience dès lors qu'ils trouvent un intérêt détourné pour le concert « depuis son canapé » : une forme de nouveauté sur laquelle reposaient également les articles des médias, comme nous l'avons précédemment évoqué.

Si ces articles reposent sur le mécanisme du « jamais vu, jamais vécu » pour traiter la réalité virtuelle, ils répondent cependant à une attente expérientielle réelle qui se satisfait à travers l'inédit, ce qui peut notamment expliquer l'intérêt des utilisateurs pour les concerts virtuels. Du côté de la réalité virtuelle, c'est premièrement la possibilité d'avoir une posture omnisciente par rapport au concert et de pouvoir être placé au premier rang « *pour le coup c'est génial de pouvoir me placer au premier rang, parce que les concerts VR sont souvent filmés comme ça* »¹²⁹, « *on est placé au premier rang grâce aux capteurs et on peut voir tout ce que les artistes font* »¹³⁰ qui relève de l'inédit. Rajoutons à cela qu'il existe parfois la possibilité d'employer des avatars qui redistribuent les dynamiques sociales « *Ce qui sera ensuite très propre à la VR et que je vois comme un avantage, c'est le fait d'avoir généralement le choix de l'avatar qu'on veut endosser ce qui influence la représentation du spectateur dans l'espace virtuel.* »¹³¹ et permettent plus d'accessibilité à certains publics, ce qui sera abordé prochainement. En ce qui concerne le *livestream*, l'inédit réside dans le fait que le rapport à l'artiste soit remis en question comme nous l'avons rappelé ci-dessus, mais surtout, dans une période de COVID-19 très propice à la consommation de concerts diffusés en direct (100% des interrogés estiment avoir drastiquement augmenté voire découvert les *livestreams* pendant le confinement), dans le fait qu'on puisse plonger dans l'intimité de l'artiste comme jamais auparavant. Il s'agit alors d'une expérience immersive, non pas de réalité virtuelle, mais immersive dans l'habitat personnel de l'artiste, sans faux semblant.

L'exemple le plus symbolique est probablement le *livestream* de Charlie Puth¹³² dans le

¹²⁷ Annexe 42, entretien de Yoann, 24 mai 2020

¹²⁸ Annexe 43, entretien de Victor, 9 juin 2020

¹²⁹ Annexe 40, entretien de Pierre, 10 mai 2020

¹³⁰ Annexe 38, entretien d'Antoine, 7 juillet 2020

¹³¹ Annexe 39, entretien de Ramès, 18 juillet 2020

¹³² Annexe 27

cadre de l'événement Global Citizen « One World : Together At Home »¹³³, durant lequel le chanteur effectue sa performance, son lit défait en arrière plan, sur lequel traînent des affaires sales ; ou encore les multiples *livestreams* de Matthieu Chedid qui se déroulent dans différentes pièces de son appartement personnel, comme sa cuisine où il va même jusqu'à se mettre en scène dans le contexte d'un brunch où il fait participer sa fille Billie qu'on voit piocher des céréales dans un bol à droite de l'écran¹³⁴. L'ordinaire devient alors extraordinaire : à l'image du spectateur, qui quitte la fosse pour investir son canapé, l'artiste est lui aussi propulsé dans un environnement inédit à travers le processus de « déterritorialisation », qui va changer considérablement l'expérience de concert pour les deux parties. Cela offre d'ailleurs, dans la performance même de l'artiste, une donnée elle aussi inédite : alors qu'un concert physique, préalablement répété et maîtrisé, ne laisse pas (ou que très rarement) place à l'erreur, le live « depuis son canapé » dans le contexte du COVID-19, porteur d'une plus grande spontanéité, entraîne parfois certains artistes à commettre des fausses notes, voire à oublier des paroles, comme cela a été notamment constaté lors des lives de Rex Orange County. Assiste-t-on alors à une régression du live musical ? Cela justifierait-il le fait que plus des trois quarts des personnes interrogées à propos du *livestream* ne considèrent pas rechercher une expérience nouvelle, dans la mesure où cette expérience n'apporte pas d'attributs nécessairement positifs à la performance ? C'est peut-être en la simplicité du dispositif que réside parfois une dévalorisation de celui-ci : « *je ne vois pas trop la plus value d'un livestream par rapport à un concert physique* »¹³⁵, ce qui rompt le contrat propre à l'art - celui d'obtenir une expérience toujours plus poussée, empreinte à la nouveauté, exceptionnelle - et débouche ainsi sur un désintérêt parfois avoué.

Afin de pallier ce désintérêt, certaines plateformes ont cependant tenté d'offrir une expérience plus recherchée, en marge du *livestream*, qui puisse à la fois satisfaire le besoin d'égaliser les conditions d'un concert physique tout en se servant de leviers propres à la remédiation de celui-ci. C'est notamment le cas de la plateforme Shotgun Disdancing, qui laisse la possibilité de suivre un ou plusieurs lives en simultané - comme lors du SouQ Online festival, événement virtuel qui rassemblait pour 36 heures de musique des DJs du monde

¹³³ « One World : Together At Home » par Global Citizen, 18 avril 2020 [Emission en *livestream*]

¹³⁴ Annexe 11

¹³⁵ Annexe 42, entretien de Yoann, 24 mai 2020

entier sur de multiples scènes - tout en investissant les différents salons virtuels (dans le cadre de notre exemple, huit scènes et salons : Souq Room, Horde, Denature, Factory People, The Ballroom Blitz, Crews and Labels, Bar et WC et des sous-salons de danse : Public, Darkroom...)¹³⁶ . A l'aide de leur webcam, les spectateurs pouvaient danser ensemble : salons privés pour se retrouver entre amis, salons publics pour rencontrer d'autres spectateurs et même un salon modélisé à l'image de toilettes¹³⁷, pour imiter l'environnement de l'habituel club. Si un de nos interrogés considère qu'il s'agit là d'une expérience satisfaisante, car il juge que « *pouvoir aussi passer de scène en scène en un clin d'oeil quand c'est un livestream de festival, avoir rapidement un aperçu des différentes choses qui s'offrent à toi* »¹³⁸ est un des avantages propres au *livestream* et aux dispositifs le diffusant, d'autres déplorent toujours l'impossibilité de donner au *livestream* les attributs du concert physique, malgré des tentatives évidentes : « *même quand certains livestreams innovent avec des décors sympas pour habiller un peu la scénographie, ça n'égale pas le concert* »¹³⁹. On peut alors en conclure que le vécu de l'expérience d'un concert « depuis son canapé » dépend non seulement du dispositif utilisé et de la plateforme de diffusion qui le met en oeuvre, mais également des prédispositions du spectateur à considérer ses attentes comme étant positives ou négatives. Et ce, en fonction de sa prise de conscience du caractère inédit des concerts virtuels ou au contraire du jugement ancré que rien ne pourra égaler une expérience de live physique, inatteignable dans le contexte pandémique du COVID-19.

III.2. Un véritable atout pour les publics : expérience plus intime et personnalisée de la musique, accessibilité(s)

Il est difficile de concevoir qu'une expérience de concert virtuel puisse égaler celle d'un concert physique - et comme le stipulent clairement nos interrogés, il n'est pas question d'estimer que l'un et l'autre sont similaires, notamment pour les raisons que nous avons exprimées tout au long de nos réflexions. Cependant, il convient à présent de se détacher de la performance en tant que telle et de réfléchir plus globalement aux nouvelles dynamiques

¹³⁶ Annexe 28

¹³⁷ Annexe 29

¹³⁸ Annexe 41, entretien de Benjamin, 25 mai 2020

¹³⁹ Annexe 42, entretien de Yoann, 24 mai 2020

provenant de ces modes de consommation de musique, afin de définir ce qu'ils peuvent apporter au spectateur. Afin de prendre en compte tous les atouts pouvant découler du live musical « depuis son canapé », nous utiliserons les réponses données à deux des questions posées lors des entretiens menés. Il s'agit d'établir des pistes de réflexion générales sur les intérêts pouvant émaner des dispositifs de live virtuel en adressant une première question à tous les utilisateurs de *livestream* comme de réalité virtuelle « *Trouvez-vous que le livestream / le concert en réalité virtuelle apporte l'expérience que vous recherchez ? Qu'apporte-t-il en plus ? Quels sont ses avantages ?* » pour déterminer globalement les atouts de ces modes d'écoute de la musique. Nous avons ensuite posé une question plus ciblée à six des personnes interrogées qui présentaient au moins un des critères suivants : situation de handicap (tous handicaps confondus), situation d'isolement social, situation financière compliquée, agoraphobie... Ces conditions peuvent toutes empêcher la possibilité d'assister à un concert physique ; c'est pourquoi il nous a semblé judicieux de n'exclure ni les atouts considérables en termes d'accessibilité qui peuvent découler d'une remédiation du live musical, ni les personnes concernées pouvant en bénéficier. Nous leur avons ainsi adressé la question suivante « *Si vous êtes porteur-euse de handicap, agoraphobe, en situation financière compliquée, en situation d'isolement social... : pensez-vous que le livestream / le concert en réalité virtuelle puisse pallier les problématiques que vous pouvez rencontrer avec un concert live ?* » pour mieux nous concentrer sur des publics souvent mis de côté ou inconfortables par rapport à l'idée d'assister à des concerts physiques. C'est dans cette optique que nous tenterons d'abord de déterminer dans quelle mesure les lives diffusés virtuellement changent la donne dans le rapport du spectateur à la musique live et que nous démontrerons ensuite ses atouts en termes d'accessibilité matérielle, physique et financière.

Le passage de la scène à l'écran, de la fosse au canapé, de la collectivité à l'individualité modifie nécessairement les dynamiques propres au concert physique et est parfois empreint d'atouts non négligeables, même pour des personnes qui ne rencontrent aucune difficulté à assister à des concerts physiques. Le critère le plus discuté lors de nos entretiens, que ce soit en termes positifs ou négatifs, relève d'ailleurs de l'ambivalence entre collectivité et individualité, entre le fait de consommer le live entouré ou seul. Une des personnes que nous avons interrogées l'explique très clairement « *J'ai l'impression de presque profiter davantage quand je suis chez moi, (...) le livestream va offrir un côté beaucoup plus*

confidentiel dans notre expérience, on ne va pas être embêté par d'autres gens, (...) cela permet de se concentrer davantage sur la musique, et c'est en ça que le livestream est intéressant »¹⁴⁰. Alors que le propre du concert physique est de partager une expérience collective avec des personnes qui se rassemblent autour des mêmes intérêts, cet interrogé questionne les tenants et aboutissants d'une consommation solitaire du live musical, à travers deux aspects : d'un côté, une expérience de rapport à la musique plus intime et plus poussée, dont témoignent d'autres interrogés avec lesquels nous nous sommes entretenus (« un autre avantage, c'est le fait d'être dans sa bulle, de pouvoir vivre un rapport beaucoup plus intime avec ma musique »¹⁴¹ ; « j'ai eu l'impression de bien plus vivre la musique, et vivre mon expérience, pour moi seule »¹⁴²) et de l'autre côté, la possibilité de s'affranchir de la présence d'autres spectateurs, qui peuvent être source de « pression » ou de « stress », ce que partagent également deux autres personnes sondées sur le sujet : « Il y a aussi un certain confort dans l'idée où j'ai pas la pression du regard social, je suis derrière mon ordinateur, bien au chaud, je peux continuer mes occupations à ma guise ce qui est assez libérateur en quelques sortes. »¹⁴³ et « il y a le fait d'être dans le confort de son appartement, d'avoir le stress en moins (...) j'ai pas cette pression sociale d'être tout seul »¹⁴⁴. Car s'affranchir de l'autre et renoncer à une expérience collective du concert, du moins avec des personnes qu'on ne connaît pas, constitue également l'opportunité de déterminer les paramètres de son visionnage et d'obtenir une forme d'expérience sur mesure qui est largement relevée par les personnes interrogées, à travers des éléments tels que le contrôle de la lecture et de la pause « Je trouve ça chouette de pouvoir faire pause et de pouvoir reprendre quand je veux et où je veux, c'est un peu moi qui dirige le déroulement du concert »¹⁴⁵, « Je peux faire pause quand bon me semble, je peux couper le son lorsque la musique ne me plaît pas. Je peux continuer mes occupations »¹⁴⁶, « j'aime aussi l'idée de pouvoir avancer, reculer la lecture du live et de pouvoir le consommer comme je l'entends »¹⁴⁷, l'indépendance de la décision « L'avantage dans les livestreams c'est que je ne suis pas réduit à ce qui se passe autour de moi et si à un moment la musique me plaît moins, je fais autre chose ou même je peux reculer ou avancer. »

¹⁴⁰ Annexe 31, entretien de Thomas, 7 mai 2020

¹⁴¹ Annexe 33, entretien de Lucie, 12 mai 2020

¹⁴² Annexe 36, entretien de Cécile, 31 mai 2020

¹⁴³ Annexe 32, entretien de Paul, 9 mai 2020

¹⁴⁴ Annexe 41, entretien de Benjamin, 25 mai 2020

¹⁴⁵ Annexe 30, entretien de Paul, 9 mai 2020

¹⁴⁶ Annexe 43, entretien de Victor, 9 juin 2020

¹⁴⁷ Annexe 33, entretien de Lucie, 12 mai 2020

¹⁴⁸ ou encore le choix du contexte « *faire des choses que je ne ferais normalement pas comme dîner devant par exemple, changer de livestream si il ne me convient pas ou ne convient pas à ma famille, faire venir le concert à moi et décider en somme* »¹⁴⁹ et de fait, le spectateur passif face à l'artiste et au public, qui ne peut ni décider du déroulement du concert, ni anticiper les comportements des autres membres de l'auditoire, devient alors actif et seul décideur des modalités d'écoute du live musical. C'est en cela qu'il peut choisir de l'utiliser à des fins précises pour poursuivre d'autres activités en parallèle ou au contraire davantage se concentrer sur la performance musicale. Près d'un quart des interrogés estiment d'ailleurs qu'ils peuvent se concentrer plus précisément sur l'activité de l'artiste, sa gestuelle, son rapport à l'instrument : « *on peut voir plus précisément la technique du musicien, le matériel qu'il a mais aussi ses gestes sur les instruments ou les platines* »¹⁵⁰, « *Je peux porter plus d'attention sur des détails dont je ne me rends pas compte en concert, comme la gestuelle, la technique (surtout les instruments), les mimiques des artistes...* »¹⁵¹, « *j'ai aussi l'impression de mieux entendre certains instruments, certains rythmes que je n'aurais pas forcément pris en compte en concert physique* »¹⁵². On peut alors constater que la consommation de concert virtuel permet d'appuyer l'expérience visuelle, qui est amoindrie lors d'un concert physique au profit de l'auditif. A travers le live musical « depuis son canapé », le spectateur est ainsi plongé dans un tête à tête virtuel avec l'artiste, ce qui instaure un rapport plus intime à celui-ci et à sa performance et permet également d'observer et de considérer davantage son travail.

Après avoir soutenu ce premier point sur le rapport altéré à la musique, il s'agit à présent de nous pencher sur autre atout considérable que les personnes que nous avons interrogées ont par ailleurs soulevé et qui nous permettra de déboucher sur la deuxième partie de notre développement : celui de l'accessibilité ou plutôt, des accessibilités. Si on omet le fait qu'un casque de réalité virtuelle puisse être onéreux - il est à noter que les moins chers restent cependant relativement abordables et constituent un investissement qui peut rapidement s'avérer moins coûteux que d'aller en concert physique - et demeurer un dispositif marginal,

¹⁴⁸ Annexe 41, entretien de Benjamin, 25 mai 2020

¹⁴⁹ Annexe 34, entretien de Françoise, 20 juin 2020

¹⁵⁰ Annexe 31, entretien de Thomas, 7 mai 2020

¹⁵¹ Annexe 33, entretien de Lucie, 12 mai 2020

¹⁵² Annexe 36, entretien de Cécile, 31 mai 2020

la consommation de musique sur les écrans est plus accessible pour tous et sous tous les prismes : accessibilité financière, accessibilité physique, accessibilité aux contenus... Comme l'envisage un de nos interrogés, « *il y a vraiment plein d'opportunités et ça me donne confiance sur les possibilités pour les concerts, mais aussi les visites en musée et tout plein d'autres choses qui ne sont parfois pas accessibles à tous et le deviennent par l'intermédiaire d'un casque VR.* »¹⁵³, ce qui est également valable pour le *livestream* : « *en livestream, les défauts du concert live sont gommés, déjà ils sont gratuits pour la plupart* »¹⁵⁴. Un avis que partagent plus de 50% des personnes interrogées, qui admettent qu'il s'agit d'un véritable atout en termes d'accessibilité financière, mais également en termes d'accessibilité aux contenus musicaux et culturels : « *Ensuite c'est gratuit tout simplement, c'est un énorme avantage d'avoir autant accès à la culture et à la musique en particulier.* »¹⁵⁵ « *je trouve qu'il offre d'autres possibilités notamment en termes d'accessibilité, ça permet de toucher un public plus large.* »¹⁵⁶. C'est pourquoi nous avons décidé de nous adresser à une personne dont la situation financière l'empêchait d'assister à des concerts physiques, afin de déterminer dans quelle mesure les dispositifs d'écoute musicale « depuis son canapé » pouvaient pallier les problématiques rencontrées pour assister à un concert physique : « *déjà ça peut être consommé gratuitement et moi ma première problématique c'est que je ne peux pas consommer beaucoup de concerts physiques parce que je n'ai pas le budget nécessaire et ensuite je trouve que c'est un accès à la culture immense parce que ça permet à plein de personnes qui ne pourraient pas accéder aux concerts de pouvoir y avoir accès (...) C'est un accès facile, gratuit, enrichissant, utile (...) et je trouve totalement une solution dans le livestream.* »¹⁵⁷, ce qui démontre bien que même s'ils ne sont pas considérés comme tels, les concerts virtuels et notamment le *livestream* peuvent constituer une solution pour accéder à du contenu culturel et musical gratuit, qui sera de fait ouvert à un public plus large. Le live musical « depuis son canapé » est donc par essence inclusif, puisqu'il permet à toute une catégorie de personnes pour qui l'accès au concert physique est compromis d'accéder au même contenu que des spectateurs privilégiés.

C'est là que notre deuxième question, « *Si vous êtes porteur-euse de handicap,*

¹⁵³ Annexe 40, entretien de Pierre, 10 mai 2020

¹⁵⁴ Annexe 43, entretien de Victor, 9 juin 2020

¹⁵⁵ Annexe 34, entretien de Françoise, 20 juin 2020

¹⁵⁶ Annexe 41, entretien de Benjamin, 25 mai 2020

¹⁵⁷ Annexe 36, entretien de Cécile, 31 mai 2020

agoraphobe, en situation financière compliquée, en situation d'isolement social... : pensez-vous que le livestream / le concert en réalité virtuelle puisse pallier les problématiques que vous pouvez rencontrer avec un concert live ? », qui vise à déterminer si les concerts virtuels permettent de pallier certaines problématiques liées au live physique, prend tout son sens. Nous l'avons d'une part adressée à des personnes ne pouvant physiquement pas se rendre en concert à cause d'un handicap afin de mettre en exergue la relation entre accessibilité et mobilité, d'autre part à des amateurs de musique qui ne supportent psychologiquement pas les conditions liées au visionnage d'un concert physique, comme la présence d'une foule (agoraphobie) ou son caractère fédérateur qui peut développer de l'anxiété sociale. D'une manière générale, les enjeux liés à la mobilité sont bien soulignés par les consommateurs de concerts virtuels, qu'ils soient concernés par une des situations évoquées ci-dessous ou non : « *C'est beaucoup plus facile, beaucoup moins contraignant. Alors que quand tu vas voir un concert, tu dois prendre les transports, faire la queue, acheter les billets.* »¹⁵⁸. Le live « depuis son canapé » et son caractère inclusif ne sauraient cependant se résoudre à être seulement considérés comme « moins contraignants », puisqu'ils constituent une véritable opportunité pour trois des personnes que nous avons interrogées : la première qui ne peut être exposée aux stroboscopes qui sont pourtant monnaie courante pour l'habillage visuel des concerts physiques (« *Le livestream m'a très sincèrement aidée quand j'étais dans l'impossibilité d'aller assister au concert de tel ou telle artiste parce que je me doutais qu'il y aurait ce genre de stroboscopes (...) c'est très chouette de pouvoir recourir au livestream sans m'inquiéter des possibles risques ou avoir à porter des lunettes noires.* »¹⁵⁹), la deuxième qui souffre d'insuffisance respiratoire (« *J'ai un handicap d'insuffisance respiratoire et mon docteur m'a interdit d'aller en concert à cause de ça. Et donc ça me permet carrément de pallier ce problème-là, avec le casque sur la tête c'est vraiment comme si j'étais au concert, il n'y a pas mieux. (...) J'ai pas l'impression d'étouffer au milieu de la foule, je suis toujours sur mon canapé tout en vivant le concert. C'est beaucoup plus pratique et confortable.* »¹⁶⁰) et la troisième qui doit toujours se déplacer en fauteuil roulant (« *les concerts virtuels me donnent la possibilité de faire ce que je peux normalement difficilement faire à cause de mon fauteuil roulant. Toutes les salles ne sont pas accessibles ou agréables à*

¹⁵⁸ Annexe 40, entretien de Pierre, 10 mai 2020

¹⁵⁹ Annexe 35, entretien d'Astrid, 16 mai 2020

¹⁶⁰ Annexe 37, entretien de Jean-Christophe, 5 juin 2020

pratiquer et c'est plus rassurant d'assister au concert depuis chez soi (...) je n'ai pas à me déplacer, c'est moins fatigant pour moi, je n'ai pas à me poser des questions sur ma mobilité... c'est très avantageux ! »¹⁶¹). Comme ces citations en témoignent, tous les trois s'accordent sur le fait que le concert virtuel favorise l'accessibilité à la performance de l'artiste, en édulcorant toutes les problématiques liées aux questions de mobilité et aux capacités physiques à pouvoir assister à un concert. La « déterritorialisation » opérée dans ce contexte met alors sur un pied d'égalité les spectateurs de tous horizons, qui bénéficient de fait des mêmes conditions de visionnage de concert. Une dynamique qui s'applique également aux personnes souffrant d'agoraphobie ou d'autres pathologies les empêchant psychologiquement de se rendre en concert : « *J'ai du mal à être dans un attroupement de personnes, et ça ne me fait pas le même effet avec le casque (...) et avoir la possibilité de voir un concert de manière presque omnisciente, de pouvoir en plus le faire sans me soucier de mon agoraphobie, mine de rien ça change beaucoup de choses... »¹⁶² ou encore « cela fait quatre ans que je fais des crises de panique sévères quand je suis au milieu d'une foule, et (...) la VR m'a complètement ouvert de nouveaux horizons »¹⁶³, qui voient en ces dispositifs le moyen de pallier leurs problématiques sans pour autant tirer un trait sur l'aspect social, grâce aux interactions que la réalité virtuelle, notamment, offre aux utilisateurs. Mais si les conditions de visionnage sont aussi altérées, dispensant de nouvelles modalités d'expérience, peut-on considérer que le concert virtuel fait perdre au live musical son expérience originale ?*

III.3. Une perte de l'expérience originale du live musical ?

Alors que nous avons analysé les conditions expérientielles et les spécificités de nos objets d'étude en les opposant ou les rapprochant parfois au mode de consommation de la musique découlant des concerts physique, il s'agit à présent de revenir à la source de la réflexion que nous nourrissons : qu'est-ce que le live musical, quelles sont ses acceptions ? Correspondent-elles aux dispositifs que nous avons traités, à savoir le *livestream* et le concert en réalité virtuelle ? Peuvent-elles évoluer ? Selon le Larousse, un live désigne initialement un spectacle, un disque ou une émission qui n'est pas enregistré en studio mais sur scène, devant

¹⁶¹ Annexe 34, entretien de Françoise, 20 juin 2020

¹⁶² Annexe 40, entretien de Pierre, 10 mai 2020

¹⁶³ Annexe 39, entretien de Ramès, 18 juillet 2020

un public¹⁶⁴. Dans la musique plus spécifiquement, la notion de live est censée induire que la plupart voire tous les instruments sont joués et les voix chantées en direct - en considérant plus précisément pour les musiques électroniques que les platines ou le contrôleur sont des instruments. C'est bien dans la notion de direct que réside l'essence du live, puisque pour en respecter ses modalités, le spectateur doit assister à l'oeuvre que l'artiste produit en même temps qu'il la produit. C'est à travers le processus de « déterritorialisation » que les aspects du live musical peuvent être altérés dans le cadre des concerts virtuels : l'authentique performance physique est remédiée par le biais d'un écran, la scène peut devenir n'importe quel lieu où l'artiste se produit, la fosse devient le canapé, le schéma interactionnel est très différent, la collectivité devient individualité... Il paraît alors pertinent de questionner l'expérience provenant du live musical « depuis son canapé » et de se demander si sa dénomination est pertinente alors que les paramètres varient d'un mode de consommation de la musique à l'autre. Afin de comprendre comment cette notion était appréhendée dans l'esprit collectif et de déterminer comment les spectateurs de *livestreams* et de concerts en réalité virtuelle définissaient leur expérience, nous leur avons adressé trois questions posées en deux temps : une première qui demandait de définir le live musical, « *Qu'est-ce que la notion de live, selon vous ?* » et deux autres qui reliaient cette définition aux dispositifs présentés, « *Qualifieriez-vous le livestream / concert en réalité virtuelle comme un vrai concert live ? Estimez-vous que le livestream / concert en réalité virtuelle remet en question la notion de "live"?* ». Si la totalité des personnes interrogées propose une définition plus ou moins similaire, qui stipule toujours la notion de « direct » et correspond à la définition donnée précédemment, les avis divergent ensuite quand il s'agit de traiter les deux questions suivantes. Le raisonnement qui va suivre n'est pas voué à donner une réponse franche à ces interrogations mais plutôt à analyser les différentes perspectives pour comprendre les rouages de la consommation de musique live et ce que sa remédiation engendre. Comme le dit justement un interrogé, « *le terme de live ne peut plus être vraiment cloisonné aujourd'hui* »¹⁶⁵ et c'est précisément ce pourquoi aucune des personnes avec lesquelles nous nous sommes entretenues n'a réussi à délivrer d'avis tranché sur la correspondance entre la notion de « live musical » et les objets d'études que nous suivons.

¹⁶⁴ Définition du Larousse 2019

¹⁶⁵ Annexe 31, entretien de Thomas, 7 mai 2020

Si plus de trois quarts des interrogés estiment que le *livestream* et le concert en réalité virtuelle constituent bien des lives musicaux à part entière car ils correspondent à la définition qu'ils en ont donnée « *Je considère un livestream comme un vrai concert live, il y a exactement les mêmes aspects, un artiste, du public, une régie qui accompagne les artistes* »¹⁶⁶, « *Oui ça reste un live, parce que de toutes façons l'artiste il fait son art de la même manière que si il le faisait en présentiel devant un public donc ça ne limite pas sa performance* »¹⁶⁷ ou dans le cadre de la réalité virtuelle « *Pour moi, c'est tellement immersif que oui, c'est carrément un vrai live. Si la qualité vidéo est bonne à s'y méprendre comme quand c'est impossible de percevoir les pixels c'est un plus et t'as vraiment l'impression d'y être.* »¹⁶⁸, d'autres considèrent les concerts virtuels pour leur spécificité, c'est-à-dire, leur remédiation, et font le choix d'englober cette particularité dans la définition même du live musical en admettant qu'elle puisse être nuancée : « *Tout à fait, c'est un vrai concert live. Je pense que la réalité virtuelle est un autre media tout simplement, tout comme lorsqu'on lit un livre physique ou sur une liseuse, le media n'est pas le même mais on fait la même action.* »¹⁶⁹ et à propos du *livestream* : « *Maintenant, le live c'est pas nécessairement une participation en présentiel, ça peut se faire d'une manière intermédiée par les écrans comme quand on voit des lives en direct à la télévision.* »¹⁷⁰. Ces interrogés considèrent alors que le live musical admet plusieurs paramètres en fonction de s'il s'agit d'un concert virtuel ou d'un concert physique, mais que tous sont considérés comme de vraies performances live.

D'autres au contraire estiment que les conditions ne sont pas réunies pour considérer que les concerts virtuels correspondent nécessairement à la notion de live « *Non je ne le qualifierais pas comme un vrai live parce qu'il en manque une grosse partie quand même, il n'y a pas l'ambiance, pas vraiment l'acoustique...* »¹⁷¹, « *Je ne suis pas certain que ce soit un vrai concert live, car le public est souvent matérialisé comme des avatars et même parfois l'artiste aussi* »¹⁷² ou encore « *Non pas du tout, pour moi le livestream ne respecte pas la définition de live (...) pour moi c'est juste quelqu'un qui se filme en train de jouer et il joue*

¹⁶⁶ Annexe 43, entretien de Victor, 9 juin 2020

¹⁶⁷ Annexe 36, entretien de Cécile, 31 mai 2020

¹⁶⁸ Annexe 40, entretien de Pierre, 10 mai 2020

¹⁶⁹ Annexe 39, entretien de Ramès, 18 juillet 2020

¹⁷⁰ Annexe 32, entretien de Paul, 9 mai 2020

¹⁷¹ Annexe 37, entretien de Jean-Christophe, 5 juin 2020

¹⁷² Annexe 38, entretien d'Antoine, 7 juillet 2020

sans faire de connexion avec sa communauté. »¹⁷³ : on remarque alors que les arguments de ces trois personnes résident dans le fait que les modalités d'écoute sont différentes et qu'il « manque » certains critères, parfois remplacés. Alors que le schéma structurel est similaire (comme les personnes défendant le fait que le *livestream* et le concert en réalité virtuel constituent bien des lives musicaux l'ont précédemment expliqué), ce sont les paramètres qui sont altérés d'un dispositif à l'autre, et qui vont influencer la perception du spectateur sur l'expérience vécue en fonction du degré d'importance qu'il attache à certains critères. C'est alors que son avis varie selon qu'il considère que l'expérience émanant des nouveaux dispositifs d'écoute « depuis son canapé » est concluante et lui apporte ce qu'il souhaite ou au contraire s'il manque aux yeux du spectateur des paramètres importants, auquel cas elle sera dévalorisée.

Comme nous l'avons soulevé précédemment, le passage de la collectivité à l'individualité induit de nombreux changements, qu'ils soient positifs ou négatifs ; c'est d'ailleurs le paramètre de concert physique qui revient le plus régulièrement dans les réponses des interrogés - 70% d'entre eux - lorsqu'ils tentent de définir ce qui manque aux concerts virtuels, que ce soit à travers la conscience du manque d'autrui « *Ce qui peut me manquer, c'est le côté rapports humains (...) d'y aller avec des potes (...) de ressentir que les gens autour de toi vivent la même expérience en même temps que toi* »¹⁷⁴, « *ce qui manque au livestream, c'est le contact humain, le fait de pouvoir chanter ou danser avec d'autres personnes, d'avoir des liens sociaux et de discuter avec eux. Il y a tout une partie du concert live qui est retirée, ça fait quand même une grande différence.* »¹⁷⁵ ou à travers la notion d'ambiance, elle aussi conditionnée par la présence ou non d'autres personnes « *ce qui manque c'est tout de même l'ambiance, parce que dans un concert physique c'est toute une atmosphère spéciale.* »¹⁷⁶, , « *C'est peut-être au niveau de l'ambiance qu'il va manquer quelque chose (...) ça laisse peu de place aux interactions sociales en profondeur* »¹⁷⁷ ou « *l'ambiance est totalement différente quand c'est un concert physique, là on ne se sent pas en adéquation avec les autres personnes du public et l'artiste* »¹⁷⁸. On peut alors concevoir que

¹⁷³ Annexe 42, entretien de Yoann, 24 mai 2020

¹⁷⁴ Annexe 36, entretien de Cécile, 31 mai 2020

¹⁷⁵ Annexe 43, entretien de Victor, 9 juin 2020

¹⁷⁶ Annexe 37, entretien de Jean-Christophe, 5 juin 2020

¹⁷⁷ Annexe 38, entretien d'Antoine, 7 juillet 2020

¹⁷⁸ Annexe 42, entretien de Yoann, 24 mai 2020

la présence physique d'autres spectateurs influence fortement l'expérience de concert de la plupart des amateurs de musique, et que la renonciation à ce paramètre peut être déterminante dans la perception de concerts virtuels comme de vrais lives musicaux, dans la mesure où cette présence physique détermine l'essence du live musical : le partage, l'échange, la fédération autour d'un intérêt commun de personnes qui se rencontrent précisément pour la raison qui les rapproche, comme l'explique un interrogé « *Le concert live est par essence un moment de rassemblement, qui permet à des personnes passionnées par la même chose ou le même artiste de se retrouver autour de ce qui les intéresse, et si on n'a pas ce rassemblement dans le cadre du livestream, on ressent quand même un certain manque dans l'équation.* »¹⁷⁹.

Cette « présence à distance », évolution de la présence dont nous avons précédemment discuté, fait alors miroiter les modes d'écoute « depuis son canapé » comme une évolution du live musical, du moins, une remise en question. Cette évolution est notamment conditionnée par le fait que des aspects qui se gagnent chez les uns se perdent chez les autres et réciproquement : « *On peut perdre certains aspects mais on en récupère d'autres* »¹⁸⁰, « *la VR apporte des choses mais en retire également, par exemple tout ce qui a trait au physique : serrer la main d'un ami qu'on connaît, danser avec les personnes qui nous entourent, tout ce qui relève de ce genre d'interaction peut totalement manquer.* »¹⁸¹, « *Le livestream remet en effet la question de live. Tout en en restant un, il nous fait perdre certaines choses mais aussi gagner d'autres choses, en fait c'est simplement une autre manière de consommer le live.* »¹⁸²

Pour rebondir sur ces derniers propos, il s'agit bien là d'une remise en question à travers la manière altérée de consommer le live (« *il remet selon moi totalement en question la notion de « live », on retrouve une autre manière de le consommer* »¹⁸³ « *C'est certain qu'il remet en question le live musical, parce que c'est une autre manière de le consommer* »¹⁸⁴) ; le *livestream* modifie alors l'expérience du live, mais non le live en lui-même : ce sont des critères exogènes qui permettent d'identifier à quel type de concert nous assistons, et quels usages nous décidons d'en faire. Chaque expérience définit l'utilité des dispositifs employés et il ne s'agit peut-être là que d'une question d'usage : « *En fait ce sont des usages qui sont*

¹⁷⁹ Annexe 31, entretien de Thomas, 7 mai 2020

¹⁸⁰ Annexe 43, entretien de Victor, 25 mai 2020

¹⁸¹ Annexe 39, entretien de Ramès, 18 juillet 2020

¹⁸² Annexe 32, entretien de Paul, 9 mai 2020

¹⁸³ Annexe 43, entretien de Victor, 9 juin 2020

¹⁸⁴ Annexe 34, entretien de Françoise, 20 juin 2020

vraiment différents, à titre personnel j'en tire vraiment quelque chose de différent, c'est incomparable. »¹⁸⁵ « pour moi c'est incomparable avec le live physique, chaque concept a son utilité, il y a une façon de consommer l'un ou l'autre »¹⁸⁶. L'utilisateur conçoit alors qu'il s'agit de modes de consommation de la musique distincts, qui ne sont pas substituables dans la mesure où ils ne garantissent pas la même expérience, ne sont pas accessibles aux mêmes publics et ne répondent pas aux mêmes contraintes. C'est pourquoi on peut en conclure que le concert physique n'est pas voué à être remplacé par le concert virtuel : dix sur treize des personnes interrogées ont d'ailleurs d'elles-mêmes stipulé que le live musical « depuis son canapé » ne remplacerait jamais le concert physique, alors même que la question n'a ni été posée, ni été sous-entendue : « On vit le concert de manière nouvelle sans vouloir pour autant le remplacer, le concert en VR n'a pas vocation à remplacer les concerts physiques, au contraire les deux se complètent. »¹⁸⁷, « Après le livestream peut donner une autre résonance à la notion de live mais n'a pas vocation à le remplacer, ce sont deux choses différentes. »¹⁸⁸ ou encore « rien ne pourra réellement remplacer un concert live »¹⁸⁹.

Force est de constater que dans une période comme celle du COVID-19, de nombreux spectateurs regrettent le live physique et expriment leur incapacité à se cantonner au concert virtuel « je ne pourrais pas juste regarder des livestreams indéfiniment, et qu'il me faudra revenir aux concerts physiques quand j'en aurai l'occasion. »¹⁹⁰, « Et le livestream est peut-être ce vers quoi on tend, il propose une évolution du live. Mais je ne crois pas qu'on renoncera au live en présentiel de sitôt. »¹⁹¹. Si la perte de l'expérience originale du live musical est en effet confirmée, au profit d'une autre expérience propre aux concerts en réalité virtuelle ou aux *livestreams* qui constituent eux-mêmes deux expériences distinctes, on peut finalement considérer que la définition de live évolue au fil du temps, teintée par les nouveautés propres aux évolutions technologiques permises ces dernières années. D'où l'importance de revenir à cette citation évoquée au début du raisonnement que nous menons : « le terme de live ne peut plus être vraiment cloisonné aujourd'hui »¹⁹², par opposition à la

¹⁸⁵ Annexe 32, entretien de Paul, 9 mai 2020

¹⁸⁶ Annexe 35, entretien d'Astrid, 16 mai 2020

¹⁸⁷ Annexe 39, entretien de Ramès, 18 juillet 2020

¹⁸⁸ Annexe 42, entretien de Yoann, 24 mai 2020

¹⁸⁹ Annexe 35, entretien d'Astrid, 16 mai 2020

¹⁹⁰ Annexe 32, entretien de Paul, 9 mai 2020

¹⁹¹ Annexe 33, entretien de Lucie, 12 mai 2020

¹⁹² Annexe 31, entretien de Thomas, 7 mai 2020

période où il ne se résolvait qu'à son application, dans un contexte musical, au concert physique. Le live musical « depuis son canapé » repousse alors non seulement les limites de la consommation de musique mais également celles de la définition même du live musical.

Conclusion

Il n'est pas incohérent de considérer que les résultats de notre recherche auraient été probablement foncièrement différents si celle-ci ne s'était pas ancrée dans un contexte aussi particulier que celui du COVID-19. En effet, c'est précisément le recours accru au live musical « depuis son canapé » lors de cette période qui, d'une part nous a permis de mener une réflexion plus précise sur nos objets d'étude et qui d'autre part garantira sans doute à l'avenir une réflexion plus aboutie autour des possibilités qu'offre le live musical sous toutes ses coutures. Ses formes plurielles - que nous avons délibérément choisi de limiter à deux procédés non exhaustifs, le *livestream* et le concert en réalité virtuelle - démontrent à la fois une volonté pour l'écosystème musical de se réinventer et à la fois la recherche par les publics de nouvelles expériences. Celles-ci sont permises par l'ascension fulgurante apportée par la troisième révolution industrielle que Jeremy Rifkin définit comme celle du développement des nouvelles technologies de l'information et de la communication¹⁹³.

Et pourtant, de l'étude d'articles datant de 2016 et 2017 qui présageaient une révolution du concert grâce à l'utilisation de la réalité virtuelle, ne reste quelques années plus tard qu'un engouement de niche, manifesté par les plus alertes en termes de technologies. Car la réalité virtuelle est encore loin d'avoir gagné les faveurs de tous les amateurs de lives musicaux. Cet engouement est bien plus le résultat d'un choix sémantique qui vise à attiser la curiosité des lecteurs amateurs à travers un discours médiatique sensationnaliste déterminé qu'un passage à l'acte significatif dans l'usage de la réalité virtuelle. Cela peut s'expliquer grâce à deux paramètres essentiellement : d'une part l'association dans l'imaginaire collectif - mais également en pratique - de la réalité virtuelle au *gaming* qui laisse peu de place à d'autres usages ; d'autre part, les difficultés techniques et financières pour mettre en place le dispositif lors des concerts physiques (cela nécessite une organisation supplémentaire pour notamment installer des caméras 360° sur place). Ainsi, l'offre de lives musicaux en réalité virtuelle demeure à la fois limitée et marginale. Nous comprenons mieux le saisissant paradoxe dans le traitement de la réalité virtuelle appliquée à la musique, entre une promesse de révolution qui va totalement chambouler le secteur musical et une incertitude marquée par

¹⁹³ RIFKIN Jeremy, *La troisième révolution industrielle*, Palgrave Macmillan, 2011

un lexique témoin du manque de visibilité d'un dispositif à l'avenir incertain. Notre première hypothèse est de fait confirmée : « *L'inclusion dans le live musical de procédés et médiations numériques comme la réalité virtuelle motive une floraison de discours disparates sur la « révolution » de la musique et de sa diffusion, démultipliant des promesses contradictoires qui peinent à se confirmer.* ». Cette conclusion est symptomatique d'un besoin pour la sphère médiatique de traiter des sujets qui visent à provoquer la réaction du lecteur.

C'est d'ailleurs ce qui nous a mené à préférer le *livestream* à la réalité virtuelle pour développer notre deuxième hypothèse, étant dans l'impossibilité d'analyser concrètement les dynamiques émanant de ce dispositif, et pour cause. Le COVID-19 a en effet totalement empêché l'occurrence de concerts en réalité virtuelle en direct : les artistes ne disposaient pas des outils nécessaires pour émettre des lives musicaux en réalité virtuelle depuis chez eux. Il a d'ailleurs fallu attendre la fin du confinement pour assister à l'occasion de la Fête de la Musique à un des premiers concerts en réalité virtuelle français notoire, à savoir celui de l'artiste Jean-Michel Jarre¹⁹⁴. Nous nous sommes ainsi délibérément recentrés sur le *livestream*, en ayant conscience que les dynamiques étudiées étaient finalement propres à chacune des formes de live musical « depuis son canapé », incluant également le concert en réalité virtuelle. Nous avons alors pu constater que la remédiation du live musical engendrait une modification du schéma communicationnel et interactionnel, non seulement entre l'artiste et le spectateur, mais également au sein même de l'entité initialement collective que représente le public, à présent replongé dans l'individualité de chacun des membres de l'auditoire. C'est notamment à travers le processus de « déterritorialisation », théorisé par Gilles Deleuze et Félix Guattari que nous avons pu expliquer la mutation des dynamiques propres au concert, et ce à toutes les échelles : les déterritorialisations de la scène, de la fosse, des interactions, des compétences et de la collectivité bouleversent notamment les paramètres de consommation du live musical. C'est ainsi que le spectateur se retrouve sur un pied de presque égalité avec l'artiste, qui ne lui sera offert en aucune autre occasion. Cela donne aussi à l'artiste l'impulsion de nouvelles manières d'appréhender la performance en fonction des objectifs qu'il a fixés, entre le souhait de délivrer une prestation qui se rapprochera des conditions de concert physique ou au contraire le parti pris de tirer profit du contexte offert

¹⁹⁴ Concert de Jean-Michel Jarre organisé par VRroom, 21 juin 2020

par le *livestream* qui en modifie tous les paramètres, notamment en période de COVID-19. Nous pouvons alors considérer que notre deuxième hypothèse, « *Le contexte de confinement en période de COVID-19 engendre le développement de prestations accessibles « depuis son canapé » qui favorise la déterritorialisation et la mutation du live musical, notamment à travers le livestream* », est à son tour validée et qu'elle ouvre à une autre appréhension de la consommation du traditionnel concert, à présent remédié.

Cette nouvelle conception du live musical relève alors de l'inédit, ce qui peut justifier d'une part le traitement médiatique sensationnaliste du concert en réalité virtuelle et d'autre part la qualification pour les publics d'une manière « jamais vue, jamais vécue » de considérer l'artiste et le concert en général. Dans le contexte propre au COVID-19, qui oblige l'artiste à se dévoiler au public sous un autre angle, le spectateur intègre ainsi directement l'environnement de son idole, ce qui remet en question la frontière de l'intime : alors que les personnalités reconnues attisent la curiosité de tous quant à leur sphère personnelle et intime, il est cette fois-ci donné à leurs fans de pénétrer cette sphère. C'est précisément ce critère conjoncturel qui modifiera dans un premier temps l'expérience de live musical du spectateur, bien que celui-ci n'admette pas directement rechercher nécessairement d'expérience particulière comme les entretiens que nous avons menés l'ont prouvé. Le *livestream* et le concert en réalité virtuelle, qui délivrent malgré leurs similitudes deux expériences distinctes, garantissent ensuite des atouts considérables, tant en termes d'expérience que d'accessibilité. Les entretiens menés ont soulevé que le live musical « depuis son canapé » entraînait un autre rapport plus personnalisé et intime à l'artiste et son concert, d'une part pour les raisons qui viennent d'être expliquées et d'autre part à travers le caractère sur mesure de l'expérience de concert virtuel. Cette expérience est permise grâce à la possibilité pour le spectateur de choisir les modalités du live : son lieu de visionnage, le degré d'attention mobilisé, l'opportunité d'en moduler le son et le déroulement... En outre, le fait de pouvoir décider des modalités du concert à travers sa « déterritorialisation » pallie également les problématiques liées à l'accessibilité sous tous les prismes. Qu'il s'agisse d'une accessibilité financière - sauf rares exceptions, la plupart des *livestreams* sont gratuits et l'acquisition d'un casque de réalité virtuelle et d'applications de visionnage de concerts est *in fine* moins coûteux à long terme que d'assister à des concerts physiques - ou pratique, le live musical « depuis son canapé » s'ouvre à des publics qui n'auraient normalement pas pu se déplacer pour admirer leurs idoles

en raison de handicaps ou de maladies physiques, de manque de moyens ou de biais psychologiques. Cela confirme enfin notre dernière hypothèse : « *Les médiations numériques au service du live musical permettent une évolution de l'expérience des publics, dans la mesure où elles ouvrent à une nouvelle manière d'appréhender les interactions autour de la musique et favorisent une meilleure accessibilité et une économie en termes de temps, de mobilité et d'argent.* »

Revenons enfin sur la citation de Mirik Milan exposée en amont de ce travail de recherche : « *Je veux être très clair à propos de ce qui va suivre : proposer du streaming depuis un club vide ne sera jamais une solution pour la vie nocturne.* »¹⁹⁵. Cette citation est emblématique d'un questionnement fondamental : le live musical « depuis son canapé » peut-il être considéré comme un véritable live ? et par conséquent, les dispositifs virtuels seront-ils substituables au concert physique ? Il est difficile aujourd'hui d'envisager qu'à terme la consommation de live à distance puisse réellement être considérée comme une option pour les personnes pouvant se rendre en concert (ou en soirée). Nos interrogés ont largement confirmé leurs réticences : le contact physique et la dynamique de regroupement, fédérateurs, sont encore vus comme des critères trop importants pour accepter de s'en détacher entièrement. Cependant, en considérant que le live « depuis son canapé » soit saisi par des personnes qui en font intentionnellement un autre usage, celui-la peut aisément prouver son intérêt, car les expériences prodiguées sont bien différentes. Quant aux personnes dont les problématiques les empêchent d'assister à des concerts physiques, comment leur faire prendre conscience que les dispositifs virtuels constituent une réelle alternative qui reste la plus proche des conditions initiales ? Il faudra peut-être attendre la naissance de nouveaux procédés qui offriront des expériences encore plus poussées.

Une chose est toutefois certaine : le live musical ne saurait être considéré sans sa dynamique sociale et sans la notion de partage. Ces deux éléments se rapportent sans aucun doute à l'essence même de ce qu'est la musique. Un constat qui n'a pas manqué d'être observé lors de la période de COVID-19, et qui ne cessera pas d'être émis tant que le live musical existera sous les formes que nous connaissons.

¹⁹⁵ Traduction de l'intervention de Mirik Milan, *Danser Demain* par Technopol, 9 mai 2020 [Emission en *livestream*]

Bibliographie

Ouvrages

- BJORK Staffan et HOLOPAINEN Jussi, *Patterns in Game Design*, Charles River Media, 2005
- DELEUZE Gilles et GUATTARI Félix, *L'Anti-Œdipe*, Les Editions de Minuit, 1972
- DISARBOIS Bertrand, *L'addiction au virtuel : une présence sans absence*, in *Psychotropes* 2012/2 (n°172), p. 66-90
- FUCHS Philippe, *Théorie de la réalité virtuelle*, Presse des Mines, 2018
- JEZEGOU Annie, *Créer de la présence à distance en e-learning*, in *Distances et savoirs* 2010/2 (Vol.8), p. 257 à 274
- LA ROSA Sylvain, « La vidéo 360° : un nouveau médium de l'audiovisuel », Mémoire de master en photographie, sous la direction de Jacques Pigeon et Amandine Schieber, Noisy-le-Grand, ENS Louis Lumière, 2018
- MCLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias*, Editions du Seuil, publié en 1968 en France
- PERAYA Daniel, *Médiation et médiatisation : le campus virtuel*, in *Hermès La Revue*, C.N.R.S. Editions, 1999/3 n°25, p. 153
- PRIOR Nick, *Musiques populaires en régime numérique*, in *Réseaux* 2012/2 (n°172), p. 66-90
- RAFELE Antonio, *Le concept d'immersion : esthétiques et gnoséologie de la réalité virtuelle*, *Société* 2018/4 (n°142), p. 19-31
- RECLUS Elisée, *L'évolution, la révolution et l'idéal anarchique*, Paris, 1902
- RIFKIN Jeremy, *La troisième révolution industrielle*, Palgrave Macmillan, 2011
- SCHAEFFER Jean-Marie, *L'expérience esthétique*, NRF Essais, Gallimard, 2015
- SHANNON Claude et WEAVER Warren, *Théorie mathématique de la communication*, University of Illinois Press, 1948

WEISSBERG Jean-Louis, « Entre présence et absence », pp. 19-29, in *Présences à distance*, déplacement virtuel et réseaux numériques, pourquoi nous ne croyons plus à la télévision, L'Harmattan, Paris, 1999

Articles de presse

BERRY Philippe, « Comment 2Pac est revenu d'entre les morts », 20 Minutes, 17 avril 2012

CHERIF Anaïs, « Vidéo 360 degrés : au coeur des concerts depuis son canapé », Libération, 27 mai 2016

CONNELLAN Shannon, « Virtual reality concerts are now happening in Australia », Concrete Playground, 31 août 2015

JULE Vincent, « Qui est Hatsune Miku, la popstar virtuelle japonaise en concert au Zénith de Paris ? », 20 Minutes, 16 janvier 2020

SANTROT Florence, « Björk Digital : la chanteuse islandaise ose le concert en réalité virtuelle », Grazia, 26 juin 2016

WESSBECHER Louise, « Universal Music annonce un partenariat avec Within pour mettre la réalité virtuelle au coeur de sa stratégie », France 24, 31 octobre 2017

WYART Arnaud, « La réalité virtuelle peut-elle vraiment changer la musique ? », Trax Magazine, 20 décembre 2016

Webographie

AD Randa, « La réalité virtuelle, l'avenir de la musique ? » [en ligne], 2 janvier 2017, <http://elise.news/2017/01/realite-virtuelle-avenir-musique/>

ANDRADE Arjuna, *La musique, aux confins du réel* dans « Les nouvelles de l'éco », [Emission de radio en ligne], France Culture, 26 mars 2018

ANONYME, « Qu'est-ce que la réalité virtuelle dans la musique ? » [en ligne], Le Magazine de la Réalité Virtuelle et Augmentée, 15 avril 2017, <https://www.realite-virtuelle.com/secteurs-applications/musique/>

BREMME Loïc, « Coldplay : la cinquième tournée la plus importante du monde sera diffusée en réalité virtuelle » [en ligne], Le Magazine de la Réalité Virtuelle et Augmentée, 10 août 2017, <https://www.realite-virtuelle.com/coldplay-concert-vr-1008/>

BROUSSOUX Fabien, « La réalité virtuelle : une révolution pour la musique ? » [en ligne], 19 avril 2016, <https://hey-alex.fr/actu/realite-virtuelle-revolution-musique/>

CODDORRENS Charlotte, « On pourra bientôt vivre un concert live depuis son canapé » [en ligne], 10 août 2017, <https://hey-alex.fr/actu/on-pourra-bientot-vivre-concert-live-canape/>

IRMA Centre d'informations et de ressources pour les musiques actuelles, « La musique en 2025 vue par 50 startups » [en ligne], 3 décembre 2014, <https://www.irma.asso.fr/La-musique-en-2025-vue-par-50>

LAROCHE Matthieu, « Réalité virtuelle : une nouvelle expérience musicale pour le public et le musicien » [en ligne], 11 octobre 2016, <https://metier-musicien.org/blogue/realite-virtuelle-une-nouvelle-experience-musicale-pour-le-public-et-le-musicien>

LETOURNEUR Bastien, « Comment la réalité virtuelle transforme la musique » [en ligne], Le Magazine de la Réalité Virtuelle et Augmentée, 20 décembre 2016, <https://www.realite-virtuelle.com/musique-vr-1912/>

Annexes

Annexe 1 : Tableau de relevé des éléments de langage et sémantiques des médias à propos de la réalité virtuelle

	Expression du grand tournant, de la révolution, du changement d'ère, de la nouveauté, de la rareté, du phénomène	Expression de l'incertitude, du conditionnel	Contrepied : présentation de la VR comme un outil peu accessible, marginal
La réalité virtuelle : une révolution pour la musique ? <i>19 avril 2016</i>	« pour offrir des expériences uniques en matière de divertissement » « Nous assistons donc à une nouvelle ère concernant la technologie au service de la musique. » « Une expérience nouvelle et complètement immersive »	« la technologie semble suffisamment stable pour permettre à l'utilisateur une expérience optimale » « de plus en plus de concepts semblent s'intéresser à l'univers musical » « Il n'est pas utopique de penser qu'à terme, une fois les casques de réalité virtuelle démocratisés, il soit possible d'assister à des concerts et des festivals de manière virtuelle » « Imaginez pouvoir visualiser votre clip préféré » « c'est une tendance qui pourrait bien se démocratiser dans les années, voire les mois à venir »	« Certains sont déjà proposés sur le marché à des prix peu accessibles »
Vidéo 360° : au coeur des concerts depuis son canapé <i>27 mai 2016</i>	« Cette année, pour la première fois » « un accès sans précédent aux coulisses du festival » « 2016 pourrait bien marquer un tournant »	" Les spectacles retransmis sur des casques VR devraient se multiplier » « Et si les concerts se jouaient désormais grâce à des casques de réalité virtuelle ? » « on aimerait pouvoir développer la réalité virtuelle pour tout le festival dès 2017, espère Ludovic Larbodie » « 2016 pourrait bien marquer un tournant » « Le premier live devrait se tenir cet été. » « La société de production envisage de fournir des vidéos immersives »	« ce terme est devenu ces derniers temps un symbole de l'innovation utilisé un peu à tort et à travers »
Réalité virtuelle : une nouvelle expérience musicale pour le public et le musicien <i>11 octobre 2016</i>	« un outil de diffusion révolutionnaire » « La réalité virtuelle est un outil de diffusion qui révolutionnera le monde de la musique » « la réalité virtuelle révolutionnera la façon de visionner un spectacle et permettra à l'auditeur d'explorer l'univers du spectacle à 360 degrés » « La réalité virtuelle mélangée au milieu musical va réinventer petit à petit la façon d'écouter de la musique. »	> « je pense que la réalité virtuelle saura combler les envies d'expérience des amateurs de technologies », « selon moi », « je crois que cette innovation est vouée à prendre envergure » « la réalité virtuelle pourrait être un atout par sa portée importante sur internet » « La réalité virtuelle sera tôt ou tard monnaie courante »	

<p>Comment la réalité virtuelle transforme la musique <i>20 décembre 2016</i></p>	<p>« 4 champs d'application révolutionnaires de la musique VR » « La réalité virtuelle et les vidéos à 360 degrés pourraient (...) inaugurer un nouvel âge d'or » « La révolution de la musique VR live devrait enfin prendre forme. » « Au-delà, le streaming live en réalité virtuelle révolutionne l'accès aux concerts. » « Il ne fait aucun doute que la musique VR va prendre une envergure nouvelle en 2017. » « La révolution de la musique VR live devrait enfin prendre forme. »</p>	<p>« A l'approche de 2017, la musique VR pourrait enfin se démocratiser » « On dénombre 4 domaines majeurs dans lesquels la réalité virtuelle pourrait changer le petit monde de la musique. » « La réalité virtuelle et les vidéos à 360 degrés pourraient rendre ses lettres d'or à l'industrie, et peut-être inaugurer un nouvel âge d'or. » « Elles pourraient offrir aux spectateurs une nouvelle raison d'apprécier ce médium. » « Tout devrait changer en 2017. » « La révolution de la musique VR live devrait enfin prendre forme. »</p>	<p>« Malheureusement, alors que de nombreux experts prévoient que l'année 2016 serait dominée par les clips vidéo en VR, l'industrie musicale s'est montrée plutôt lente à adopter cette technologie nouvelle. » « aucun contenu vraiment marquant n'a été développé »</p>
<p>La réalité virtuelle peut-elle vraiment changer la musique ? <i>20 décembre 2016</i></p>		<p>« Avec la multiplication des contenus VR, on peut imaginer l'opportunité, pour les artistes, de créer des musiques originales ou des sons en 3D. » « Peu de gens ont accès à la réalité virtuelle. Ça devrait changer à Noël... »</p>	<p>« Mais malgré Internet, la VR n'a pas encore atteint le grand public. » « il n'y a pas grand-chose à se mettre sous la dent. » « Peu de gens ont accès à la réalité virtuelle. » « Au rayon artistique, on attendra aussi un peu avant de parler de révolution. »</p>
<p>La réalité virtuelle, l'avenir de la musique ? <i>2 janvier 2017</i></p>	<p>« Le phénomène initialement pensé pour le gaming s'empare définitivement de l'industrie musicale. » « L'industrie musicale (...) évolue au gré des révolutions technologiques » « L'année dernière, le live connaissait déjà un tournant avec le développement des expériences immersives » « il s'agit d'une expérience unique » « cette prouesse technologique »</p>	<p>« Cela présente un potentiel considérable » « est attendu dans les mois à venir »</p>	
<p>Qu'est-ce que la réalité virtuelle dans la musique ? <i>15 avril 2017</i></p>	<p>« Une vraie révolution qui vous transportera dans un nouveau monde musical où tout est possible » « Définitivement, 2017 représente un tournant dans l'industrie musicale, une nouvelle façon d'écouter la musique, mais aussi de la voir et de la ressentir. »</p>		
<p>Coldplay : la cinquième tournée la plus importante du monde sera diffusée en réalité virtuelle <i>10 août 2017</i></p>	<p>« la meilleure expérience d'écoute musicale possible » « en éprouvant l'énergie du spectacle comme jamais auparavant »</p>		

<p>On pourra bientôt vivre un concert live depuis son canapé <i>10 août 2017</i></p>	<p>« La révolution est en marche dans le monde de la musique. »</p>	<p>« on peut potentiellement assister à un concert sans faire des centaines de kilomètres » « On peut donc s’imaginer que le futur des concerts vient de commencer en 2017 » « Peut-être que d’ici quelques mois vous pourrez assister depuis chez vous à la prochaine tournée de Pink. » 3</p>	
<p>Universal Music annonce un partenariat avec Within pour mettre la réalité virtuelle au coeur de sa stratégie <i>31 octobre 2017</i></p>	<p>« Universal et Within vont repousser les limites de notre façon d’écouter la musique »</p>	<p>« Mais dans les années à venir, ces expériences risquent de devenir légion. » « Attendez-vous donc à voir de plus en plus de contenus augmentés pour accompagner la sortie des albums des plus grands artistes de la planète. » 3 « On imagine qu'Universal Music pourrait aussi organiser des événements live en réalité virtuelle. »</p>	<p>« On ne sait pas exactement en quoi consisteront ces contenus. »</p>

Annexe 2 : Tableau de relevé des éléments de réponse aux entretiens menés auprès de consommateurs de *livestream* ou de concerts en réalité virtuelle

	Expérience, recherche d'expérience, inédit	Avantages, accessibilité	Live musical ?
Thomas - Livestream (07.05.20)	« Je ne sais pas si je recherche une expérience différente, mais je sais d'emblée que l'expérience sera différente, ça c'est certain. »	« J'ai l'impression de presque profiter davantage quand je suis chez moi » « Je préfère parfois écouter un live en étant assis avec mon casque, dans de bonnes conditions et avec ma carte son branchée qu'en étant en concert physique, où je serai peut-être mal placé, ou je serai peut-être un peu loin et ne verrai pas l'artiste, où il y aura un imbécile qui me renversera de la bière à gauche, un autre qui me marchera sur les pieds à droite... » « Le livestream va offrir un côté beaucoup plus confidentiel dans notre expérience, on ne va pas être embêté par d'autres gens » « cela permet de se concentrer davantage sur la musique, et c'est en ça que le livestream est intéressant » « on peut voir plus précisément la technique du musicien, le matériel qu'il a mais aussi ses gestes sur les instruments ou les platines »	« Le lien entre l'artiste et le public, qui est pourtant extrêmement important dans le cadre d'un concert physique, est quasiment coupé. Le public n'est qu'un chiffre qui apparaît sur l'écran de l'artiste. Et là où normalement l'artiste insuffle une certaine énergie à la foule et réciproquement, cette échange n'est pas respecté, ce qui empêche une certaine spontanéité. » « Le concert live est par essence un moment de rassemblement, qui permet à des personnes passionnées par la même chose ou le même artiste de se retrouver autour de ce qui les intéresse, et si on n'a pas ce rassemblement dans le cadre du livestream, on ressent quand même un certain manque dans l'équation. » « le terme de live ne peut plus être vraiment cloisonné aujourd'hui »

<p>Paul - Livestream (09.05.20)</p>	<p>« Je ne sais pas si je recherche une expérience différente mais dans tous les cas j'ai une approche tout à fait différente parce qu'à chaque fois que je regarde un livestream musical, je fais autre chose à côté. » « J'en ai vraiment un usage particulier : en fond à la manière d'un DJ set, comme si j'avais un DJ chez moi qui me fait la musique. » « J'ai quand même une approche et une expérience différentes. »</p>	<p>« Je trouve ça chouette de pouvoir faire pause et de pouvoir reprendre quand je veux et où je veux, c'est un peu moi qui dirige le déroulement du concert, c'est un truc impossible en concert physique, mais ce serait marrant si ça l'était. » « Il y a aussi un certain confort dans l'idée où j'ai pas la pression du regard social, je suis derrière mon ordinateur, bien au chaud, je peux continuer mes occupations à ma guise ce qui est assez libérateur en quelques sortes. »</p>	<p>« Contrairement à un concert normal, je me suis jamais mis à danser tout seul sur un live, et je n'interagis pas avec les autres. » « C'est vraiment un sentiment plaisant que d'appartenir à une certaine communauté et c'est ce qui manque cruellement au livestream et ce qui fait que je ne pourrais pas juste regarder des livestreams indéfiniment, et qu'il me faudra revenir aux concerts physiques quand j'en aurai l'occasion. » « En fait ce sont des usages qui sont vraiment différents, à titre personnel j'en tire vraiment quelque chose de différent, c'est incomparable. » « Maintenant le live c'est pas nécessairement une participation présentiel, ça peut se faire d'une manière intermédiée par les écrans comme quand on voit des lives en direct à la télévision. » « Le livestream remet en effet la question de live. Tout en en restant un, il nous fait perdre certaines choses mais aussi gagner d'autres choses, en fait c'est simplement une autre manière de consommer le live. »</p>
--	--	--	--

<p>Pierre - VR (10.05.20)</p>	<p>« Je recherche un peu une expérience musicale sans forcément avoir à prendre en compte plein de facteurs sociaux, et c'est ce que la réalité virtuelle m'apporte. Alors oui, je recherche une autre expérience. » « C'est une technologie dingue quand même, c'est une vraie expérience à part entière. Et ce que je recherche initialement et que je vais d'ailleurs pleinement trouver, c'est plutôt l'immersion »</p>	<p>« C'est beaucoup plus facile, beaucoup moins contraignant. Alors que quand tu vas voir un concert, tu dois prendre les transports, faire la queue, acheter les billets. Grâce à la réalité virtuelle, il y a beaucoup moins de contraintes. Là, il n'y a pas besoin de se déplacer, pas besoin de supporter la foule et les gens qui crient » « J'ai du mal à être dans un attroupement de personnes, et ça ne me fait pas le même effet avec le casque, même si ce qu'on voit ça reste un attroupement mais on ne le vit pas. Et avoir la possibilité de voir un concert de manière presque omnisciente, de pouvoir en plus le faire sans me soucier de mon agoraphobie, mine de rien ça change beaucoup de choses... » « Je trouve qu'il y a vraiment plein d'opportunités et ça me donne confiance sur les possibilités pour les concerts, mais aussi les visites en musée et tout plein d'autres choses qui ne sont parfois pas accessibles à tous et le deviennent par l'intermédiaire d'un casque VR. »</p>	<p>« Pour moi, c'est tellement immersif que oui, c'est carrément un vrai live. Si la qualité vidéo est bonne à s'y méprendre comme quand c'est impossible de percevoir les pixels c'est un plus et t'as vraiment l'impression d'y être. » « En revanche oui il y a une remise en question de la notion, parce qu'on dépasse tout ce qui a déjà été fait. (...) C'est une forme de live amélioré, c'est totalement du live et c'est même mieux que du live. »</p>
--------------------------------------	--	--	---

<p>Lucie - Livestream (12.05.20)</p>	<p>« Je sais que je ne vais forcément pas vivre la même chose. Mais est-ce que je vais le voir en étant spécifiquement à la recherche de quelque chose d'autre ? Je ne pense pas. Je pars d'emblée du constat que je ne vais pas vivre la même chose, c'est indéniable. »</p>	<p>« J'ai remarqué que je faisais beaucoup plus attention à la musique et à la performance en elle-même quand je regarde un livestream. » « Je peux comme je l'ai dit porter plus d'attention sur des détails dont je ne me rends pas compte en concert, comme la gestuelle, la technique (surtout les instruments), les mimiques des artistes... » « j'aime aussi l'idée de pouvoir avancer, reculer la lecture du live et de pouvoir le consommer comme je l'entends » « un autre avantage, c'est le fait d'être dans sa bulle, de pouvoir vivre un rapport beaucoup plus intime avec ma musique » « Et c'est aussi plus accessible. Si j'ai envie de partager un moment que j'ai apprécié lors d'un live, je n'ai qu'à envoyer un lien à mes amis. Difficile de faire de même pour un concert physique... »</p>	<p>« les livestreams ont tout de même clairement leurs limites. La musique c'est fait pour être partagé et comme on est des animaux sociaux, on peut difficilement de se contenter d'un tête à tête avec notre écran. On ne peut pas parler de réelle notion de partage, c'est super individualiste. » « ça m'embête presque de dire que c'est la même chose, ça me rend très indécise car les paramètres ne sont pas les mêmes. » « Mais en effet le livestream redéfinit la notion de live c'est certain (...) Tout est redéfini, est recalibré à d'autres échelles, il n'y a plus de scène, maintenant c'est l'écran à la maison » « Et le livestream est peut-être ce vers quoi on tend, il propose une évolution du live. Mais je ne crois pas qu'on renoncera au live en présentiel de sitôt. Tout le monde en a besoin, c'est un vecteur de rassemblement. »</p>
<p>Astrid - Livestream (16.05.20)</p>	<p>« Non, je ne m'attends pas à grand chose en fait. Je ne cherche pas une expérience différente parce rien ne pourra réellement remplacer un concert live. » « C'est maintenant, tout de suite, et inédit (...) C'est-à-dire qu'il se passe des choses que tu ne vivrais pas si tu n'étais pas là au moment T. »</p>	<p>« Le livestream m'apporte la musique de manière instantanée, c'est quelque chose d'inédit » « Le livestream m'a très sincèrement aidée quand j'étais dans l'impossibilité d'aller assister au concert de tel ou telle artiste parce que je me doutais qu'il y aurait ce genre des stroboscopes. » « C'était très chouette de pouvoir recourir au livestream sans m'inquiéter des possibles risques ou avoir à porter des lunettes noires. » « j'avais jamais fait le rapprochement entre mon handicap et les possibilités multiples offertes par le livestream pour le pallier »</p>	<p>« rien ne pourra réellement remplacer un concert live » « je considérerai toujours qu'être physiquement présente pour écouter la musique en concert ou en festival est bien mieux que le livestream » « le public qui lors d'un concert physique est avec toi qui donne cette ambiance qu'on recherche tant (...) n'est pas là » « J'ai du mal à imaginer que le livestream remette en question la notion de live, car pour moi c'est incomparable avec le live physique je t'avouerais, chaque concept a son utilité, il y a une façon de consommer l'un ou l'autre. »</p>

<p>Yoann - Livestream (24.05.20)</p>	<p>« Oui je recherche clairement une expérience différente, pour moi le livestream ne va pas du tout avoir le même usage que le concert live, moi je l'utilise principalement en fond sonore et je continue mes activités en parallèle »</p>	<p>« le fait que tu puisses switcher entre les livestreams s'il y en a plusieurs en même temps et tu peux aussi discuter avec la communauté de fans plus facilement » « Après il y a aussi la possibilité de découvrir beaucoup d'artistes en fonction des livestreams qui sont proposés »</p>	<p>« ça ne remplacera jamais un concert physique et je ne vois pas trop la plus value d'un livestream par rapport à un concert physique » « Ensuite l'ambiance est totalement différente quand c'est un concert physique, là on ne se sent pas en adéquation avec les autres personnes du public et l'artiste » « Rien ne remplacera un concert physique, même quand certains livestreams innovent » « Non pas du tout, pour moi le livestream ne respecte pas la définition de live, je n'ai vu de réel échange entre l'artiste et le public à aucun des livestreams que j'ai pu voir. Pour moi c'est juste quelqu'un qui se filme en train de jouer et il joue sans faire de connexion avec sa communauté. » « Après le livestream peut donner une autre résonance à la notion de live mais n'a pas vocation à le remplacer, ce sont deux choses différentes. A l'heure actuelle, c'en est plus une régression qu'une plus value »</p>
---	--	--	--

<p>Benjamin - Livestream (25.05.20)</p>	<p>« Dans la mesure aussi où ça me donne accès à des concerts auxquels je ne pourrais normalement pas accéder, je dirais que oui, je recherche cette expérience auprès du livestream que je ne pourrais pas vivre autrement, comme pour Coachella par exemple, que je ne pourrai jamais voir en présentiel. »</p>	<p>« L'avantage dans les livestreams c'est que je ne suis pas réduit à ce qui se passe autour de moi et si à un moment la musique me plaît moins, je fais autre chose ou même je peux reculer ou avancer. »</p> <p>« Et je recherche aussi cette proximité avec les DJs que j'aurais pas lors d'un concert physique, car pour le coup si tu leur envoies un message dans le feed, ils peuvent le voir et le prendre en compte alors que normalement c'est très difficile d'entrer en contact en temps réel avec un artiste. »</p> <p>« il y a le fait d'être dans le confort de son appartement, d'avoir le stress en moins. »</p> <p>« j'ai pas cette pression sociale d'être tout seul »</p>	<p>« un livestream ne remplacera à mon avis jamais un concert. »</p> <p>« le fait de rencontrer des gens, de partager des expériences, ce que tu n'as pas avec le livestream (...) Qu'on se le dise, dans un concert, on se souvient rarement de la musique, c'est plutôt une sensation qui reste de la musique alors qu'on se souvient davantage des interactions qu'on a eues avec les autres, qui elles vont être un marqueur de la qualité du concert. »</p> <p>« Oui, je dirais quand même que c'est un vrai concert live parce qu'on parle quand même de musique, et la partie principale de la musique c'est la partie auditive. »</p> <p>« Et je ne trouve pas qu'il remet en question la notion, mais je trouve qu'il offre d'autres possibilités notamment en termes d'accessibilité, ça permet de toucher un public plus large. Mais autrement, non, je ne me suis pas dit quand j'ai vu mon premier livestream que c'était révolutionnaire, c'est juste une extension logique qui s'est faite »</p>
--	---	--	---

<p>Cécile - Livestream (31.05.20)</p>	<p>« Je ne dirais pas vraiment que je recherche une autre expérience parce que quand je regarde un livestream je suis consciente du fait que de toutes façons j’aurai pas les mêmes sensations qu’un vrai concert » « je ne recherche pas la même sensation, je vis vraiment l’expérience comme je dois la vivre au moment T. Du coup j’aime beaucoup parce que ça me fait d’autres sensations qu’un vrai concert » « C’est vrai que c’est une expérience sensorielle supplémentaire et c’est ce que je recherchais en l’occurrence pendant le confinement et du coup je l’obtiens totalement, je me laisse beaucoup plus entendre la musique, je ne fais pas que l’écouter, je peux l’analyser et voir ce que ça provoque en moi, je prends plus de recul. »</p>	<p>« j’ai eu l’impression de bien plus vivre la musique, et vivre mon expérience, pour moi seule » « déjà ça peut être consommé gratuitement et moi ma première problématique c’est que je ne peux pas consommer beaucoup de concerts physiques parce que je n’ai pas le budget nécessaire et ensuite je trouve que c’est un accès à la culture immense parce que ça permet à plein de personnes qui ne pourraient pas accéder aux concerts de pouvoir y avoir accès » « C’est un accès facile, gratuit, enrichissant, utile. » « j’ai aussi l’impression de mieux entendre certains instruments, certains rythmes que je n’aurais pas forcément pris en compte en concert physique » « j’ai une situation financière compliquée et je trouve totalement une solution dans le livestream. » « Pour nous tous, c’est presque révolutionnaire que de pouvoir accéder à tout ça sans nous mettre dans des situations qui nous rendent inconfortables »</p>	<p>« de toutes façons j’aurai pas les mêmes sensations qu’un vrai concert » « il n’y a déjà pas ce rapport de proximité avec les autres personnes même le rapport à la musique est différent » « Ce qui peut me manquer, c’est le côté rapports humains, dans le sens où ce que j’aime quand j’assiste à un concert, c’est d’y aller avec des potes, de me retrouver dans une salle de concert connue ou pas connue, voir la performance de l’artiste sur scène pour de vrai, ressentir que les gens autour de toi vivent la même expérience en même temps que toi » « Oui ça reste un live, parce que de toutes façons l’artiste il fait son art de la même manière que si il le faisait en présentiel devant un public donc ça ne limite pas sa performance, ça ne la dévalorise pas, même peut-être que l’artiste peut se permettre de faire plus de choses s’il dans un lieu dans lequel il se sent à l’aise. Ca lui permet d’aller au bout de choses qu’il n’arrive pas à exprimer ailleurs donc c’est un vrai live »</p>
--	---	---	--

<p>Jean-Christophe - VR (05.06.20)</p>	<p>« Alors je ne dirais peut-être pas que je recherche une expérience différente, mais disons que c'est l'occasion d'aller à des concerts auxquels je ne peux pas accéder tout en ayant l'impression d'y être. C'est vraiment une opportunité supplémentaire, mais c'est vrai que c'est une expérience très particulière et qu'elle ne peut pas être vécue de cette manière. »</p>	<p>« avec le contexte actuel, ça permet d'assister à un concert dans les meilleures conditions possibles, les plus ressemblantes » « Et puis pour mon insuffisance respiratoire, c'est top. J'ai pas l'impression d'étouffer au milieu de la foule, je suis toujours sur mon canapé tout en vivant le concert. C'est beaucoup plus pratique et confortable. » « comme j'ai pas tous les concerts à côté de chez moi, ça me donne aussi beaucoup plus d'opportunité de voir les artistes que j'aime sans avoir à me déplacer et à payer tous les coûts qui vont avec » « J'ai un handicap d'insuffisance respiratoire et mon docteur m'interdit d'aller en concert à cause de ça. Et donc ça me permet carrément de pallier ce problème-là, avec le casque sur la tête c'est vraiment comme si j'étais au concert, il n'y a pas mieux. Donc c'est totalement une solution éventuelle ! »</p>	<p>« ce qui manque c'est tout de même l'ambiance, parce que dans un concert physique c'est toute une atmosphère spéciale. » « Non je ne le qualifierais pas comme un vrai live parce qu'il en manque une grosse partie quand même, il n'y a pas l'ambiance, pas vraiment l'acoustique... C'est pour ça que le live, le vrai, ne va heureusement pas être remplacé. »</p>
---	--	---	--

<p>Victor - Livestream (09.06.20)</p>	<p>« Mon expérience est donc totalement différente d'un concert live, surtout que je n'en ai pas forcément la même utilité puisqu'ils me servent principalement de fond d'ambiance. »</p>	<p>« en livestream, les défauts du concert live sont gommés, déjà ils sont gratuits pour la plupart, nous sommes nombreux mais via un ordinateur et je peux voir l'artiste faire sa prestation en détail. » « Les livestreams me permettent aussi de découvrir de nouveaux artistes quotidiennement et c'est un bon avantage, autrement je fais rarement la démarche de découvrir de nouveaux artistes. » « je peux profiter de la musique tranquillement et gratuitement. Je peux faire pause quand bon me semble, je peux couper le son lorsque la musique ne me plaît pas. Je peux continuer mes occupations »</p>	<p>"Je dirais que ce qui manque au livestream, c'est le contact humain, le fait de pouvoir chanter ou danser avec d'autres personnes, d'avoir des liens sociaux et de discuter avec eux, même spontanément. Il y a tout une partie du concert live qui est retirée, ça fait quand même une grande différence. » « Je considère un livestream comme un vrai concert live, il y a exactement les mêmes aspects, un artiste, du public, une régie qui accompagne les artistes, mais il remet selon moi totalement en question la notion de « live », on retrouve une autre manière de le consommer. On peut perdre certains aspects mais on en récupère d'autres c'est pourquoi c'est quand même très différent et l'un ne remplace pas l'autre. »</p>
--	---	---	--

<p>Françoise - Livestream (20.06.20)</p>	<p>« Je ne considère pas que ce soit forcément une expérience particulière que je recherche (...) mais ce sera naturellement une autre expérience de concert donc même si je peux considérer que je ne cherche qu'à substituer le concert live et pas à vivre autre chose, ça aura forcément une incidence. »</p>	<p>« les concerts virtuels me donnent la possibilité de faire ce que je peux normalement difficilement faire à cause de mon fauteuil roulant. Toutes les salles ne sont pas accessibles ou agréables à pratiquer et c'est plus rassurant d'assister au concert depuis chez soi. »</p> <p>« je n'ai pas à me déplacer, c'est moins fatiguant pour moi, je n'ai pas à me poser des questions sur ma mobilité... c'est très avantageux ! »</p> <p>« faire des choses que je ne ferais normalement pas comme diner devant par exemple, changer de livestream si il ne me convient pas ou ne convient pas à ma famille, faire venir le concert à moi et décider en somme »</p> <p>« Ensuite c'est gratuit tout simplement, c'est un énorme avantage d'avoir autant accès à la culture et à la musique en particulier. »</p> <p>« La plupart des salles sont aux normes relatives aux VHP mais on a souvent un espace en haut ou en fond de salle et c'est pas toujours confortable, ça me rassure de pouvoir regarder depuis chez moi »</p>	<p>« l'énergie et l'atmosphère provoquées par toutes ces personnes qui se réunissent pour la même chose, leur passion pour la musique, donnaient aussi beaucoup de relief à la performance de l'artiste à mon sens. J'ai presque l'impression que c'est aussi le public qui fait le concert, en fonction de ce qu'il dégage ça fait influencer la manière dont le chanteur ou le musicien va s'investir c'est super important. C'est une dimension qui manque et à mes yeux c'est une des raisons principales pour laquelle c'est bien un substitut mais qu'il n'est que limité et pourra difficilement remplacer les vrais concerts. »</p> <p>« C'est certain qu'il remet en question le live musical, parce que c'est une autre manière de le consommer, on ne voit plus directement les musiciens mais on les voit par l'intermédiaire d'un écran et eux ne nous voient pas. Donc ça reste quand même une manière particulière de consommer le live musical »</p>
---	---	--	--

<p>Antoine - VR (07.07.20)</p>	<p>« Oui forcément avec la réalité virtuelle, on s'attend à ce que l'expérience soit différente, qu'il y ait plus de moyens techniques mis en oeuvre notamment au niveau de l'image. En fait, on sait d'avance qu'on ne va pas forcément assister à un vrai concert à proprement parler mais plutôt à une reconstitution augmentée et améliorée du réel, qui ouvre à de nouveaux possibles et offre d'autres avantages. »</p>	<p>« La VR apporte évidemment un certain confort, la possibilité de décider de quand et où on souhaite voir le concert, de le voir en direct ou en différé, de faire des pauses, d'être en pyjama et de ne pas avoir à se préparer, de ne pas avoir à se déplacer non plus... »</p> <p>« il y a beaucoup plus d'effets visuels, on est placé au premier rang grâce aux capteurs et on peut voir tout ce que les artistes font quand ils ne sont pas modélisés sous forme d'avatar. »</p> <p>« Au niveau des interactions aussi c'est plus simple, je suis un grand timide et les interfaces VR me mettent plus à l'aise qu'un contact direct avec les autres, donc en ce sens c'est très agréable. »</p>	<p>« C'est peut-être au niveau de l'ambiance qu'il va manquer quelque chose, on ressent moins fort le concert car on sait qu'on est chez soi avec le casque sur la tête, ça laisse peu de place aux interactions sociales en profondeur, on est souvent avec des personnes qui ne parlent pas la même langue que nous »</p> <p>« ça met une barrière que je n'aurai pas forcément dans un concert physique »</p> <p>« Je ne suis pas certain que ce soit un vrai concert live, car le public est souvent matérialisé comme des avatars et même parfois l'artiste aussi et je pense que la notion de réel est importante quand on veut qualifier un live. »</p> <p>« c'est une forme de live dont il manque certains aspects qui peuvent être clef pour les personnes qui se rendent en concert pour sociabiliser. Il y a aussi des choses en plus, donc peut-être qu'on peut considérer que c'est une forme d'évolution du concert physique, mais il est certain que les deux ne sont pas interchangeables, ils répondent à différents besoins. »</p>
---------------------------------------	---	--	---

<p>Ramès - VR (18.07.20)</p>	<p>"Ce n'est pas une nouvelle expérience ce que j'attends à la base mais si je vis quelque chose de différent je suis tout à fait satisfait. Je vais le voir comme une expérience à part entière »</p> <p>« on s'attend à ce que dans VR Chat on puisse vivre quelque chose qu'il n'est pas possible d'expérimenter à ses concerts physiques. Par exemple, dans VR Chat, il est tout à fait possible en deux secondes de passer d'un environnement où on est sur la lune, ensuite dans un hangar, ensuite dans un vaisseau spatial, on peut en changer n'importe quand, on peut ajouter des effets »</p> <p>« je ne m'attends pas à quelque chose en particulier je me laisse juste aller aux multiples possibilités"</p>	<p>« la réalité virtuelle apporte en plus une facilité pour plusieurs personnes de se regrouper (...) La VR permet alors de réunir des personnes qui viennent de différents horizons et ne se seraient jamais rencontrées autrement, qui pourtant partagent des centres d'intérêt communs. »</p> <p>« Ce qui sera ensuite très propre à la VR et que je vois comme un avantage, c'est le fait d'avoir généralement le choix de l'avatar qu'on veut endosser ce qui influence la représentation du spectateur dans l'espace virtuel. C'est très chouette de pouvoir décider de son aspect visuel, c'est une donnée qui va être très intéressante au niveau social »</p> <p>« La réalité virtuelle, ça va être beaucoup moins contraignant »</p> <p>« cela fait quatre ans que je fais des crises de panique sévères quand je suis au milieu d'une foule, et maintenant je ne sors plus de chez moi à part pour consulter et faire des courses et la VR m'a complètement ouvert de nouveaux horizons »</p>	<p>« la VR apporte des choses mais en retire également, par exemple tout ce qui a trait au physique : serrer la main d'un ami qu'on connaît, danser avec les personnes qui nous entourent, tout ce qui relève de ce genre d'interaction peut totalement manquer. »</p> <p>« Tout à fait, c'est un vrai concert live. Je pense que la réalité virtuelle est un autre media tout simplement, tout comme lorsqu'on lit un livre physique ou sur une liseuse, le media n'est pas le même mais on fait la même action. Ici, c'est la même chose. On vit le concert de manière nouvelle sans vouloir pour autant le remplacer, le concert en VR n'a pas vocation à remplacer les concerts physiques, au contraire les deux se complètent. »</p>
-------------------------------------	---	--	---

Annexe 3 : Schéma d'un système de communication global, SHANNON Claude et WEAVER Warren, *Théorie mathématique de la communication*, University of Illinois Press, 1948

34

The Mathematical Theory of Communication

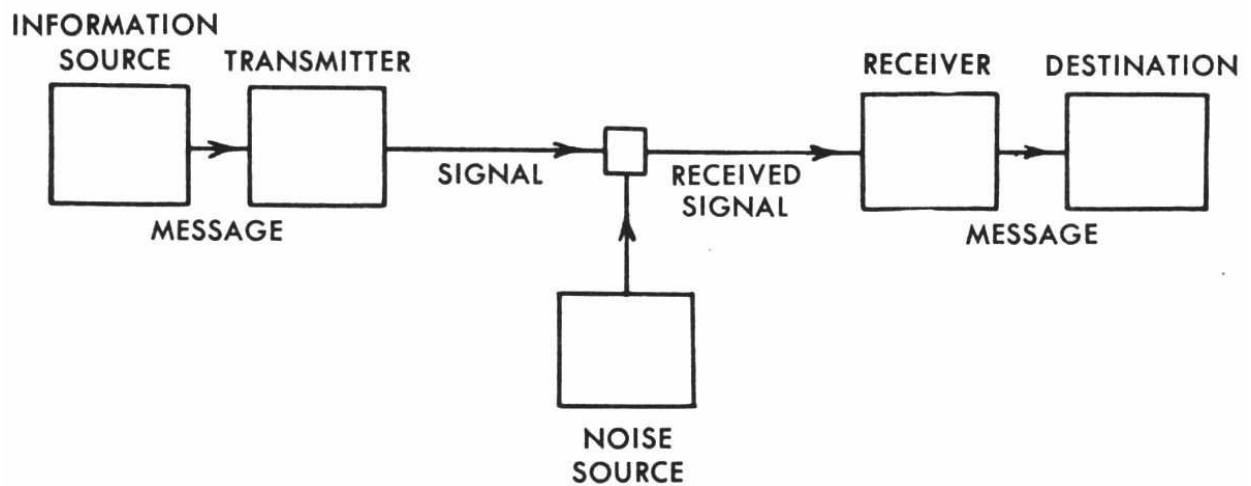
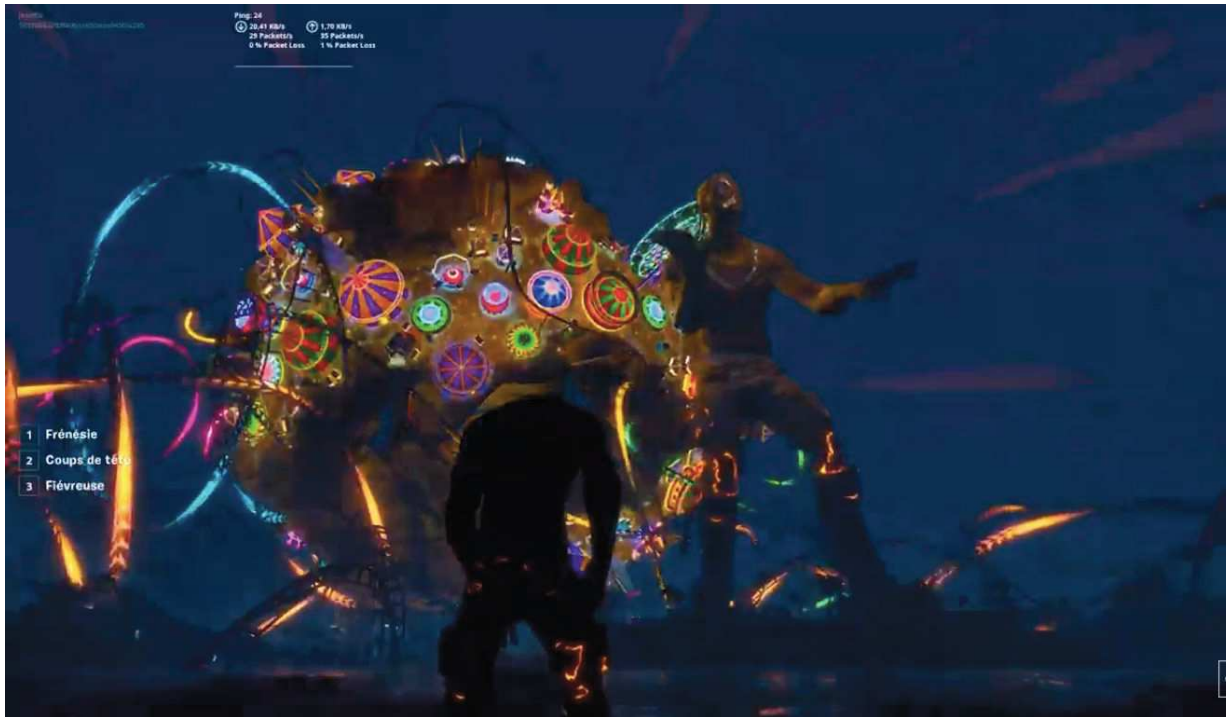


Fig. 1. — Schematic diagram of a general communication system.

Annexe 4 : Capture d'écran du concert de Travis Scott sur le jeu vidéo Fortnite, 23 avril 2020



Annexe 5 : Capture d'écran du concert *livestream* de Matthieu Chedid, « Un grand petit goûter-concert à la maison », 26 mars 2020



Annexe 6 : Capture d'écran du *livestream* Instagram de Rex Orange County et des requêtes de chanson de fans en commentaire, 21 mars 2020



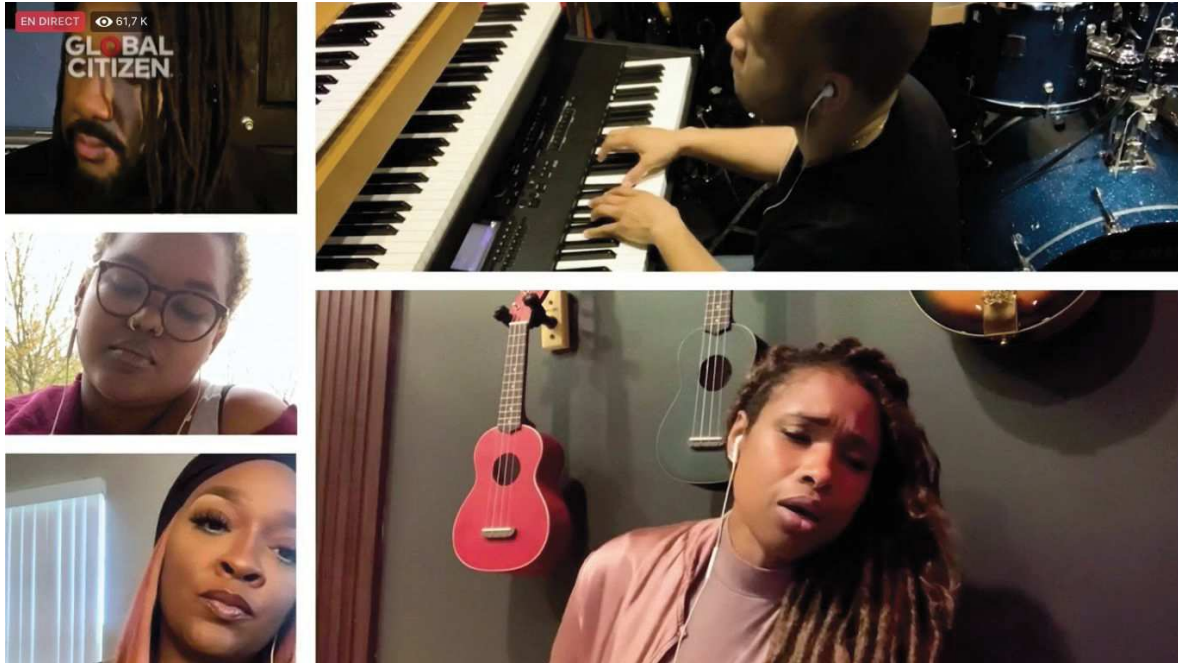
Annexe 7 : Capture d'écran du *livestream* de Jean-Louis Aubert, 28 mars 2020



Annexe 8 : Capture d'écran du *livestream* Instagram de Rex Orange County au piano, 21 mars 2020



Annexe 9 : Capture d'écran du *livestream* Facebook de Jennifer Hudson à l'occasion de l'événement Global Citizen « One World : Together At Home », 18 avril 2020



Annexe 10 : Capture d'écran du *livestream* Facebook de Liam Payne à l'occasion de l'événement Global Citizen « One World : Together At Home », 18 avril 2020



Annexe 11 : Capture d'écran du concert *livestream* de Matthieu Chedid, « Le grand petit brunch », 19 avril 2020



Annexe 12 : Capture d'écran du *livestream* Facebook de Picture This à l'occasion de l'événement Global Citizen « One World : Together At Home », 18 avril 2020



Annexe 13 : Capture d'écran du *livestream* Facebook d'Ellie Goulding à l'occasion de l'événement Global Citizen « One World : Together At Home », 18 avril 2020



Annexe 14.1 : Capture d'écran de Manu le Malin derrière le DJ *booth* du Kilowatt dans le cadre de l'opération United We Stream France, 11 juin 2020



Annexe 14.2 : Photo de Kiddy Smile derrière le DJ *booth* de La Java dans le cadre de l'opération United We Stream France, 4 juin 2020



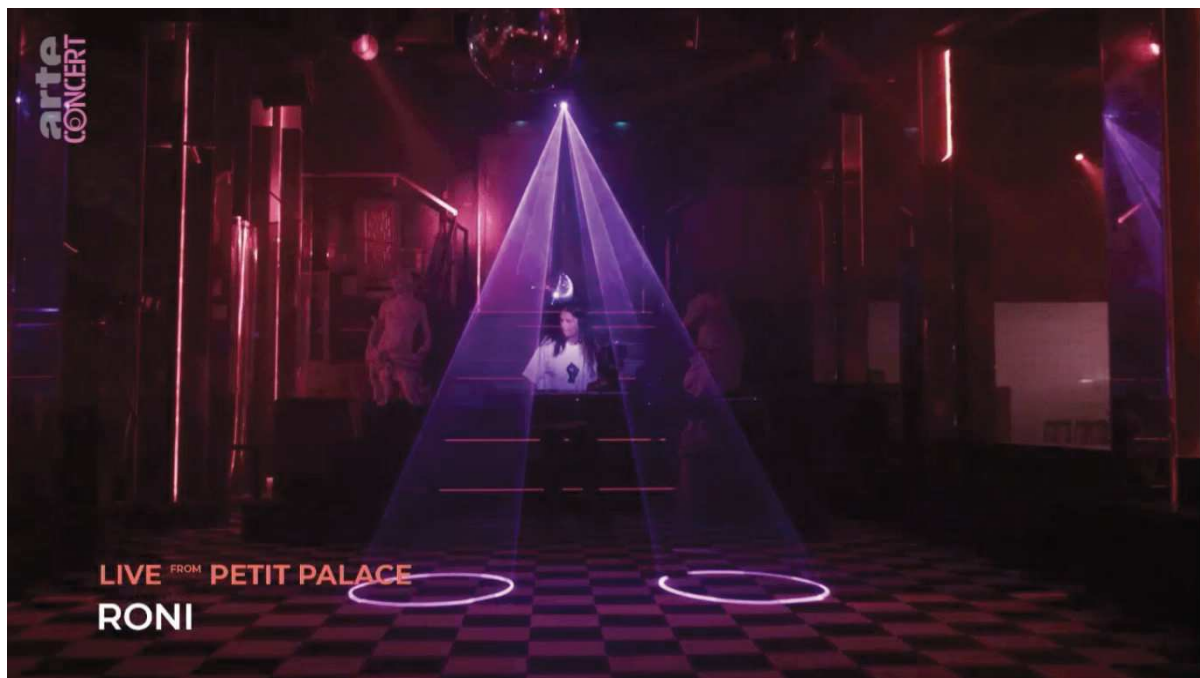
Annexe 14.3 : Photo de Marina Trench derrière le DJ *booth* de Ground Control dans le cadre de l'opération United We Stream France, 7 juin 2020



Annexe 15 : Capture d'écran du DJ set de François X dans le cadre de l'opération United We Stream France avec le nom du club la Machine sur le mur en arrière-plan, 19 juin 2020



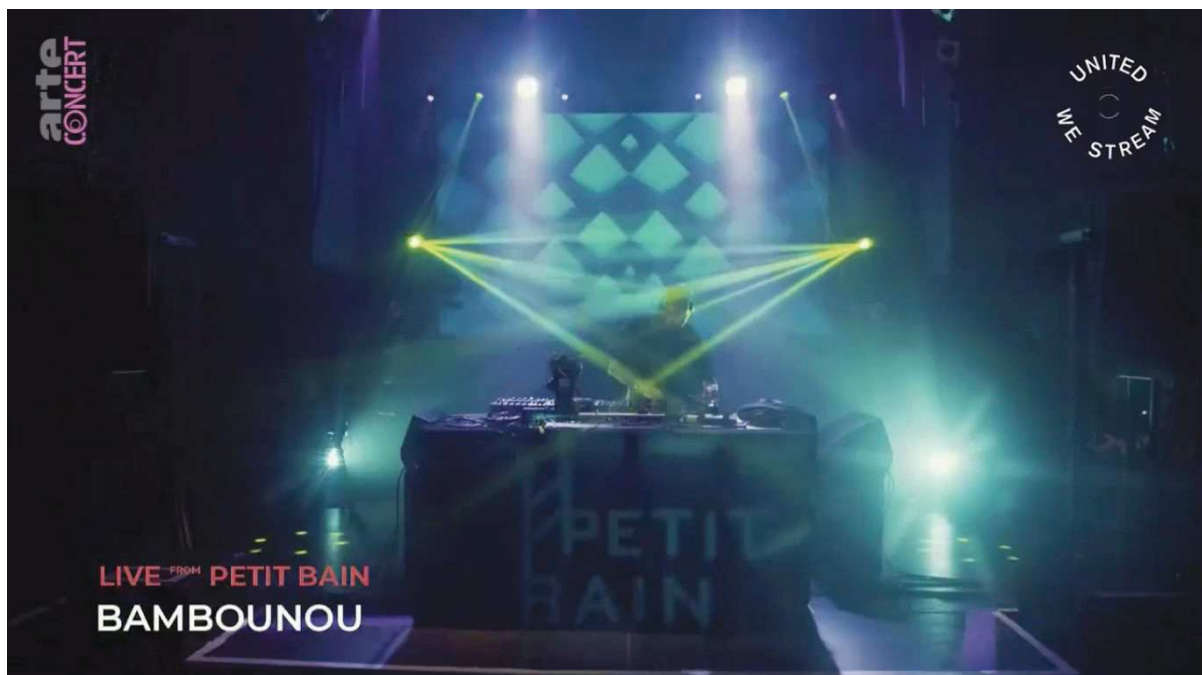
Annexe 16 : Capture d'écran du DJ set de Roni au Petit Palace et sa scénographie dans le cadre de l'opération United We Stream France, 18 juin 2020



Annexe 17 : Capture d'écran du DJ set de Louisahhh au Nexus dans le cadre de l'opération United We Stream France avec une animation de VJing en arrière-plan, 12 juin 2020



Annexe 18 : Capture d'écran du DJ set de Bambounou à Petit Bain dans le cadre de l'opération United We Stream France avec une animation de VJing en arrière-plan, 5 juin 2020



Annexe 19 : Capture d'écran de la performance d'Ascendant Vierge à la Cigale dans le cadre de l'opération United We Stream France, 25 juin 2020



Annexe 20 : Capture d'écran du *livestream* Facebook d'Eason Chan à l'occasion de l'événement Global Citizen « One World : Together At Home », 18 avril 2020



Annexe 21 : Capture d'écran du *livestream* Instagram de Coldplay, 16 mars 2020



Annexe 22 : Capture d'écran du *livestream* Facebook de Jack Johnson à l'occasion de l'événement Global Citizen « One World : Together At Home », 18 avril 2020



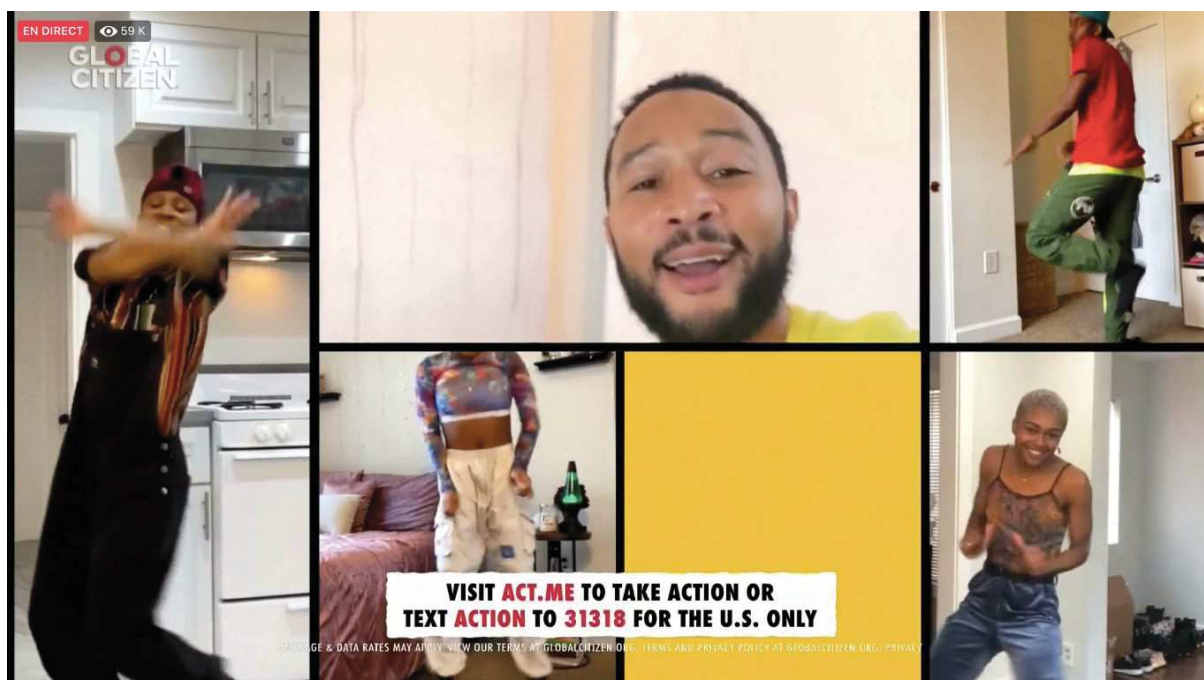
Annexe 23 : Capture d'écran du *livestream* Facebook de Sofi Tukker à l'occasion de l'événement Global Citizen « One World : Together At Home », 18 avril 2020



Annexe 24 : Capture d'écran du *livestream* de The Corona Orchestra, 28 mars 2020



Annexe 25 : Capture d'écran du *livestream* Facebook de John Legend à l'occasion de l'événement Global Citizen « One World : Together At Home », 18 avril 2020



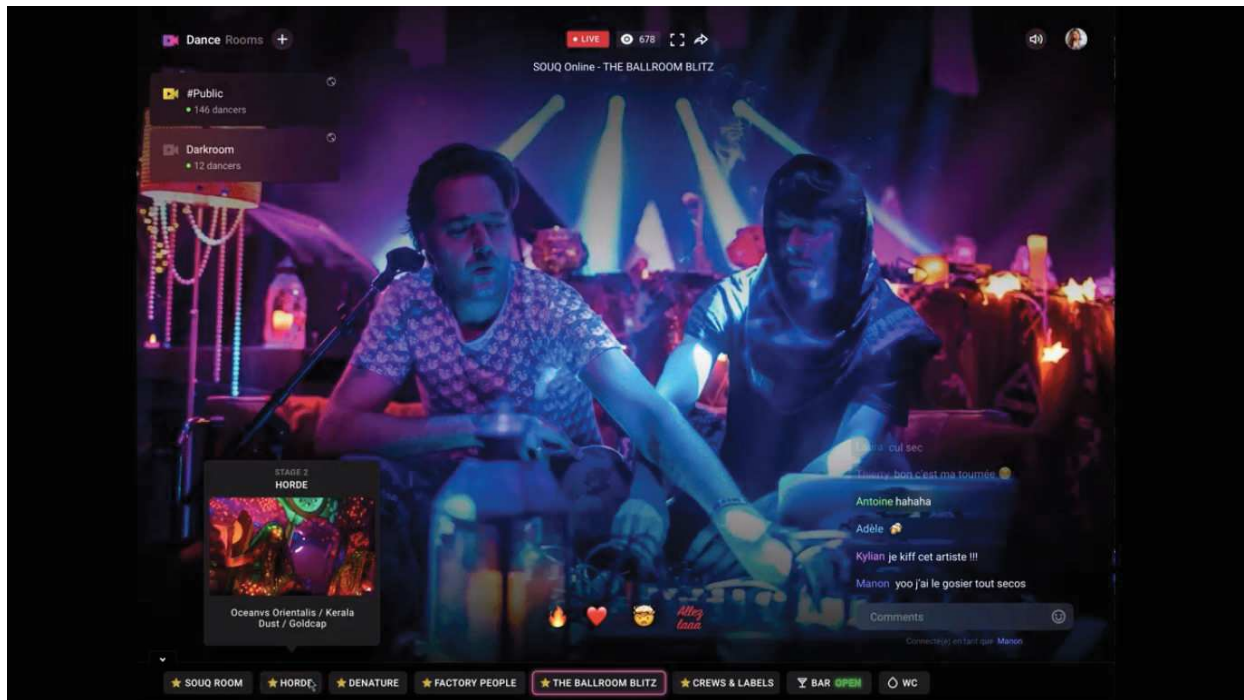
Annexe 26 : Capture d'écran du *livestream* Facebook de SuperM à l'occasion de l'événement Global Citizen « One World : Together At Home », 18 avril 2020



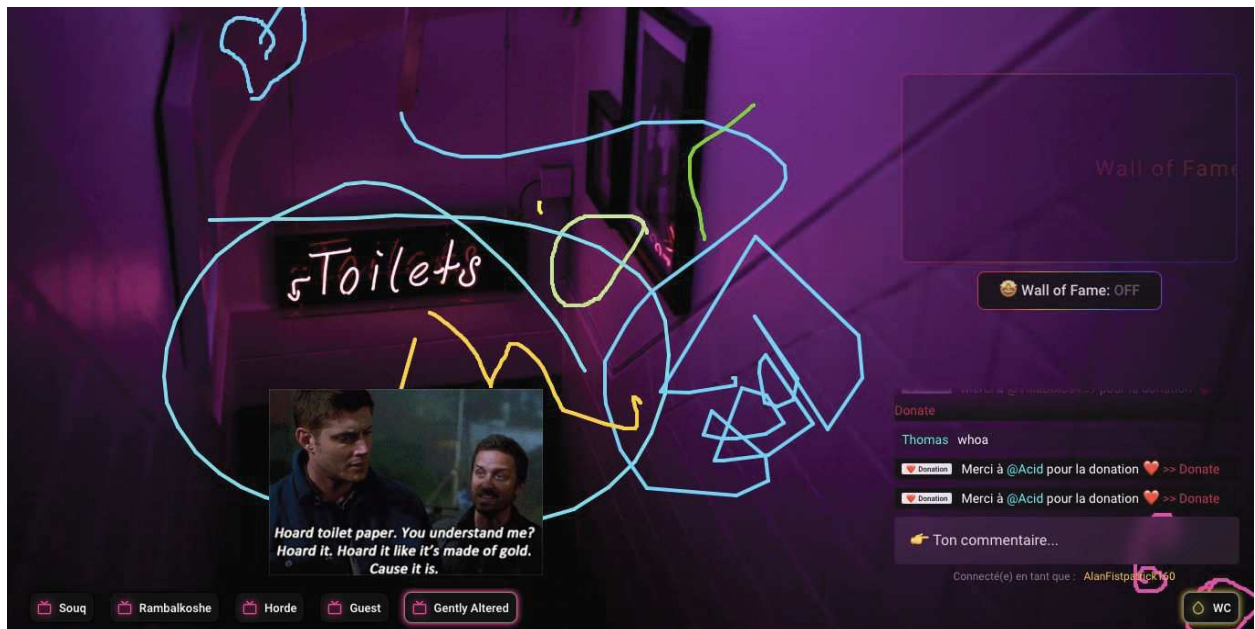
Annexe 27 : Capture d'écran du *livestream* Facebook de Charlie Puth à l'occasion de l'événement Global Citizen « One World : Together At Home », 18 avril 2020



Annexe 28 : Capture d'écran des salons du SouQ Online Festival, 29 mai 2020



Annexe 29 : Capture d'écran du salon WC du SouQ Online Festival, 29 mai 2020



Annexe 30.1 : questionnaire posé aux consommateurs de *livestreams*

0. Pouvez-vous vous présenter (prénom, âge, ville, profession / études) ?

1. Depuis quand visionnez-vous des *livestreams* musicaux ? Avez-vous augmenté votre consommation lors de la période de confinement due au COVID-19 ?

2. A combien de concerts physiques avez-vous assisté au cours des 12 derniers mois ? A combien de *livestreams* ?

3. Recherchez-vous une expérience différente de celle vécue en concert live quand vous visionnez un *livestream* ?

4. Trouvez-vous que le *livestream* apporte l'expérience que vous recherchez ? Qu'apporte-t-il en plus ? Quels sont ses avantages ?

5. Vous manque-t-il certains aspects du concert live ? Quels sont les inconvénients du *livestream* selon vous ?

6. Qu'est-ce que la notion de live, selon vous ?

- 6b. Qualifieriez-vous un concert en *livestream* comme un vrai concert live ? Estimez-vous que le *livestream* remet en question la notion de "live"?

7. *Si vous êtes porteur-euse de handicap, agoraphobe, en situation financière compliquée, en situation d'isolation...* : pensez-vous que le *livestream* puisse pallier les problématiques que vous pouvez rencontrer avec un concert live ?

Annexe 30.2 : questionnaire posé aux consommateurs de concerts en réalité virtuelle

0. Pouvez-vous vous présenter (prénom, âge, ville, profession / études) ?
1. Quel casque utilisez-vous ? Sur quelle(s) application(s) ?
2. A combien de concerts physiques avez-vous assisté au cours des 12 derniers mois ? A combien de concerts en VR ?
3. Recherchez-vous une expérience différente de celle vécue en concert live quand vous visionnez un concert en réalité virtuelle ?
4. Trouvez-vous que la réalité virtuelle apporte l'expérience que vous recherchez ? Qu'apporte-t-elle en plus ? Quels sont ses avantages ?
5. Vous manque-t-il certains aspects du concert live physique ? Voyez-vous des inconvénients au concert en réalité virtuelle ?
6. Qu'est-ce que la notion de live, selon vous ?
- 6b. Qualifieriez-vous un concert en réalité virtuelle comme un vrai concert live ? Estimez-vous que le concert en réalité virtuelle remet en question la notion de "live"?
7. *Si vous êtes porteur-euse de handicap, agoraphobe, en situation financière compliquée, en situation d'isolation...* : pensez-vous que le concert en réalité virtuelle puisse pallier les problématiques que vous pouvez rencontrer avec un concert live ?

Annexe 31 : entretien de Thomas, consommateur de *livestream*, 7 mai 2020

Thomas - 07.05.2020 - Livestream

0. Pouvez-vous vous présenter (prénom, âge, ville, profession / études) ?

Je m'appelle Thomas, j'ai 24 ans, j'habite Paris et je suis étudiant au CELSA en Master 2 Recherche. A côté de cela, puisque le master me laisse beaucoup de temps libre, je travaille dans la sommellerie et pratique la musique depuis une bonne quinzaine d'années : je suis passionné de musique et suis d'ailleurs DJ à mes heures perdues.

1. Depuis quand visionnez-vous des livestreams musicaux ? Avez-vous augmenté votre consommation lors de la période de confinement due au COVID-19 ?

J'ai commencé à regarder des livestreams il y a bien 6 ou 7 ans, à la fin du lycée. Il y avait les Boiler Room et les livestreams de Cercle et je les regardais sans modération. Ca a coïncidé avec le moment où j'ai commencé à sortir en club et à m'intéresser aux musiques électroniques. Et effectivement, comme tout le monde je pense, ma consommation de livestreams a encore sensiblement augmenté avec la période de confinement, notamment du fait qu'on ne peut plus sortir donc ça rend tout de suite plus compliquée la possibilité d'assister à des concerts et comme j'ai la chance d'avoir beaucoup d'amis qui ont recours au livestream en cette période, j'ai forcément eu envie de les suivre et de les soutenir, de regarder ce qu'ils faisaient parce que ça m'intéressait. En revanche, je consomme en ce moment beaucoup plus de livestream de petits artistes et de personnes proches de moi que de gros artistes, même si j'ai beaucoup apprécié les lives de Carl Cox ou encore Bob Sinclar.

2. A combien de concerts physiques avez-vous assisté au cours des 12 derniers mois ? A combien de livestreams ?

En moyenne, je visionne 3 à 4 concerts physiques par mois, donc je dirais que j'ai assisté à une quarantaine de concerts au cours des 12 derniers mois et un peu plus du double pour les livestreams. Je ne dois pas être loin de 100 livestreams visionnés au cours de l'année.

3. Recherchez-vous une expérience différente de celle vécue en concert live quand vous visionnez un livestream ?

Je ne sais pas si je recherche une expérience différente, mais je sais d'emblée que l'expérience sera différente, ça c'est certain. Après, comme j'ai une consommation du concert physique un peu particulière - je n'y vais pas pour la foule, pour les gens, pour danser ou ce genre de choses mais exclusivement pour l'artiste et la musique et je conçois totalement être assis en boîte pour me concentrer sur l'écoute de la musique alors que pour certains c'est

impensable -, j'ai l'impression de presque profiter davantage quand je suis chez moi. Je recherche une expérience plus posée et je préfère parfois écouter un live en étant assis avec mon casque, dans de bonnes conditions et avec ma carte son branchée qu'en étant en concert physique, où je serai peut-être mal placé, ou je serai peut-être un peu loin et ne verrai pas l'artiste, où il y aura un imbécile qui me renversera de la bière à gauche, un autre qui me marchera sur les pieds à droite...

4. Trouvez-vous que le livestream apporte l'expérience que vous recherchez ? Qu'apporte-t-il en plus ? Quels sont ses avantages ?

Le livestream va offrir un côté beaucoup plus confidentiel dans notre expérience, on ne va pas être embêté par d'autres gens, on ne va pas être embêté par des bruits de foule, par des bousculades et ce genre de choses, ce qui est aussi extrêmement agréable car cela permet de se concentrer davantage sur la musique, et c'est en ça que le livestream est intéressant. D'autant plus que si les plans sont bien faits, on peut voir plus précisément la technique du musicien, le matériel qu'il a mais aussi ses gestes sur les instruments ou les platines, que ce soit le positionnement de ses mains sur son piano ou la manière dont il fait ses transitions. Ce sont des critères qu'on peut largement plus voir sur un livestream qu'en concert physique.

5. Vous manque-t-il certains aspects du concert live ? Quels sont les inconvénients du livestream selon vous ?

L'envers du décor par rapport au fait qu'il y ait une absence de foule, c'est que la musique n'évolue pas au gré de ses réactions. Le lien entre l'artiste et le public, qui est pourtant extrêmement important dans le cadre d'un concert physique, est quasiment coupé. Le public n'est qu'un chiffre qui apparaît sur l'écran de l'artiste. Et là où normalement l'artiste insuffle une certaine énergie à la foule et réciproquement, cette échange n'est pas respecté, ce qui empêche une certaine spontanéité. Plus globalement, on manque aussi de contact humain, que ce soit donc dans le cadre de l'échange artiste - public ou dans le cadre des relations sociales créées avec les autres personnes du public. Le concert live est par essence un moment de rassemblement, qui permet à des personnes passionnées par la même chose ou le même artiste de se retrouver autour de ce qui les intéresse, et si on n'a pas ce rassemblement dans le cadre du livestream, on ressent quand même un certain manque dans l'équation, dans l'expérience. Dans le cas où tu veux écouter la musique pour la musique uniquement, être seul chez soi n'est pas un problème, mais il ne faut pas oublier qu'il y a un critère social qui est très important.

Ensuite, si on parle simplement d'acoustique, dans le cadre de la musique classique par exemple, la question de la consommer en livestream ne se pose même pas tellement c'est presque moche d'écouter de genre de musique dans ce contexte-là, parce qu'il n'y a pas la résonnance, pas l'acoustique, pas d'équilibre entre les instruments puisque dans un concert physique ils sont placés pour avoir le son le plus parfait possible et surtout parce que le son est numérique et pas analogique. On va aussi perdre toute cette chaleur musicale qui va de

pair, le son d'une guitare sèche, d'un corde qu'on frotte, ne sera jamais le même lorsqu'il passera par ordinateur, d'autant plus que tout est compressé dans les formats numériques, donc on perd de l'authenticité, de l'émotion.

6. Qu'est-ce que la notion de concert live, selon vous ?

Alors, définir la notion de concert live, je trouve que c'est une des choses les plus compliquées à faire dans la musique. Bon, si on revient au sens propre du terme, ce serait n'importe quel musicien, n'importe quel artiste qui se produit sur scène, quelle que soit cette scène. Après le problème, c'est qu'on ne peut pas toujours dire d'un DJ qu'il se produit en live, parce qu'il propose souvent un DJ set, donc déjà enregistré. Donc si on prend toutes les acceptions possibles, le terme de live ne peut plus être vraiment cloisonné aujourd'hui et il faut revenir à une définition à la fois basique et englobante : le fait que le live, c'est juste un artiste qui se produit sur une scène à un moment précis et à destination d'un public. C'est le trio : artiste - scène - public.

6b. Qualifieriez-vous un concert en livestream comme un vrai concert live ? Estimez-vous que le livestream remet en question la notion de "live"?

Si on reprend la définition que je viens de donner, je ne vois pas en quoi le livestream ne lui répondrait pas, puisque c'est également un artiste qui se produit sur une scène, certes remédiée, mais c'est une scène quand même, et ce face à un public, qu'il ne voit pas forcément en l'occurrence. Je ne pense pas que le livestream remette en question cette notion, je pense à vrai dire qu'il vient la compléter, qu'il la nourrit sans lui faire concurrence, à cause d'une différence qui modifie tout de même l'expérience entre un live physique et un livestream : le fait que lors d'un live physique il y ait un échange entre le public et l'artiste, là où cet échange est compromis dans le cadre d'un livestream. Quand un artiste DJ par exemple mixe face à un public physique, il ressent instantanément ses réponses, à travers sa manière de bouger, ses moments de calme, ses applaudissements, ses acclamations, et cette réponse va venir moduler et faire évoluer le déroulement du concert, l'artiste va faire jouer la spontanéité et passer des sons qu'il n'avait pas prévus, alors que dans le cadre d'un livestream, le DJ va présenter son set sans remise en question possible et les réactions ne vont pas influencer ses choix, c'est une performance préparée à l'avance qui n'admettra pas de changement. C'est peut-être la spontanéité du live qui est remise en question, comme j'en avais parlé à propos des inconvénients.

7. Si vous êtes porteur-euse de handicap, agoraphobe, en situation financière compliquée, en situation d'isolation... : pensez-vous que le livestream puisse pallier les problématiques que vous pouvez rencontrer avec un concert live ?

Non concerné.

Annexe 32 : entretien de Paul, consommateur de *livestreams*, 9 mai 2020

Paul - 09.05.2020 - Livestream

0. Pouvez-vous s'il-vous-plaît vous présenter (prénom, âge, ville, profession / études) ?

Je m'appelle Paul Brunstein-Compard, j'ai eu 24 ans récemment, j'habite à Paris et je suis chargé de communication pour JMD Productions, et plus particulièrement pour le Festival d'Humour de Paris et j'aimerais devenir humoriste.

1. Depuis quand visionnez-vous des livestreams musicaux ? Avez-vous augmenté votre consommation lors de la période de confinement due au COVID-19 ?

J'ai en effet sensiblement augmenté ma consommation de lives musicaux pendant le confinement, j'essaie même de me rappeler de lives que j'ai visionnés avant cette période, mais je ne vois pas. En fait, j'ai commencé à en visionner avec le confinement. J'ai dû voir quelques lives Cercle en différé ces deux dernières années et je n'en faisais pas du tout l'usage habituel, je les mettais en fond quand je travaillais comme si c'était une playlist, la vidéo importe peu pour moi. Le seul que j'ai visionné et revisionné avec grande attention et que j'adore, c'est le Cercle de Fat Boy Slim. Mais pour ce qui est des livestreams en direct, je n'en avais jamais visionné avant le confinement en effet. Et d'ailleurs, depuis qu'on doit rester chez nous, je regarde plutôt du contenu spécifique au confinement, thématisés "COVID 19", donc des concerts en livestream "spécial confinement" ou même parfois des spectacles d'humour en live.

2. A combien de concerts physiques avez-vous assisté au cours des 12 derniers mois ? A combien de livestreams ?

Au cours des 12 derniers mois j'ai bien dû voir 5 concerts physiques de musique live incluant des instruments plus traditionnels et une quarantaine de DJ sets en live, donc en comptant les deux je dirais que j'ai vu 50 concerts physique. Pour ce qui est des livestreams, en comptant la période de confinement, j'ai dû en voir une bonne cinquantaine également. Notamment ceux de Marc Rebillet qu'on appelle le "bedroom producer" et qui fait des concerts de musique improvisés depuis sa chambre grâce à un système de loops qui lui permet de créer du contenu musical à sa guise mais aussi tous les lives depuis les clubs berlinois, que ce soit via United We Stream ou ceux produits directement par les clubs, comme le Sisyphe ou le Griessmuehle.

3. Recherchez-vous une expérience différente de celle vécue en concert live quand vous visionnez un livestream ?

Je ne sais pas si je recherche une expérience différente mais dans tous les cas j'ai une approche tout à fait différente parce qu'à chaque fois que je regarde un livestream musical, je fais autre chose à côté. Je suis sur internet, je joue aux jeux vidéos, mais à part dans des moments spécifiques, comme par exemple quand c'est un live qui a lieu dans un endroit que j'apprécie particulièrement (comme à Sisyphos où je regarde ce qui se passe, ce qui a changé depuis la dernière fois que j'y suis allé, je me replonge dans mes souvenirs de club de manière nostalgique), j'en ai vraiment un usage particulier : en fond à la manière d'un DJ set, comme si j'avais un DJ chez moi qui me fait la musique. Mais du coup, contrairement à un concert normal, je me suis jamais mis à danser tout seul sur un live, et je n'interagis pas avec les autres. Je vais avoir tendance à regarder défiler les commentaires, en mettre un à la limite, mettre des likes mais ça va s'arrêter là. Donc finalement, j'ai quand même une approche et une expérience différentes.

4. Trouvez-vous que le livestream apporte l'expérience que vous recherchez ? Qu'apporte-t-il en plus ? Quels sont ses avantages ?

Je trouve ça chouette de pouvoir faire pause et de pouvoir reprendre quand je veux et où je veux, c'est un peu moi qui dirige le déroulement du concert, c'est un truc impossible en concert physique, mais ce serait marrant si ça l'était. Il y a aussi un certain confort dans l'idée où j'ai pas la pression du regard social, je suis derrière mon ordinateur, bien au chaud, je peux continuer mes occupations à ma guise ce qui est assez libérateur en quelques sortes. Puis il y a quand même une opportunité, que je ne saisis pas nécessairement mais quand même, de pouvoir discuter avec les organisateurs et le public du live de manière plutôt horizontale.

5. Vous manque-t-il certains aspects du concert live ? Quels sont les inconvénients du livestream selon vous ?

C'est un peu l'envers du décor. Le fait d'être seul et tranquille, c'est bien, mais t'es livré à toi-même et je considère qu'il y a beaucoup de styles de musiques qui sont plus agréables et appréciables quand ils sont écoutés à plusieurs, entre amis. Personnellement je ne recherche pas la sociabilité dans le cadre d'un livestream mais je suis à fond dans cette recherche dans le cadre d'un concert c'est certain. Je suis très heureux d'être dans une communion avec des gens autour d'une musique que j'aime bien et c'est vraiment un sentiment plaisant que d'appartenir à une certaine communauté. Et c'est ce qui manque cruellement au livestream et ce qui fait que je ne pourrais pas juste regarder des livestreams indéfiniment, et qu'il me faudra revenir aux concerts physiques quand j'en aurai l'occasion. Ce sentiment-là, d'appartenir à une communauté, comme je le disais tout à l'heure en parlant du regard social a ses travers, mais c'est quand même irremplaçable je trouve. En fait ce sont des usages qui sont vraiment différents entre le livestream et le concert physique, à titre personnel j'en tire vraiment quelque chose de différent, c'est incomparable.

6. Qu'est-ce que la notion de live, selon vous ?

Le live c'est par définition l'expérience présente de la musique qui a lieu à un moment précis, donc que j'oppose au différé. J'ai du mal à parler de live quand je regarde une vidéo Youtube d'une rediffusion par exemple. Pour moi, c'est vraiment quand tout se fait en direct, quand je vois le petit icône rouge en haut à gauche avec écrit "live", et tout le monde réagit en temps réel, en direct quoi. Maintenant le live c'est pas nécessairement une participation présentiel, ça peut se faire d'une manière intermédiée par les écrans comme quand on voit des lives en direct à la télévision. J'ai aucun problème à dire que j'ai vu un tel concert en live alors que j'étais derrière mon écran, en revanche je l'oppose vraiment au différé, pour moi on perd un aspect du live très important qui est celui de la notion de direct.

6b. Qualifieriez-vous un concert en livestream comme un vrai concert live ? Estimez-vous que le livestream remet en question la notion de "live"?

Oui, totalement, selon la définition que je viens d'en faire. Mais si il est visionné plus tard comme je disais, en différé, pour moi ce n'est plus du live.

Je pense que le livestream remet en effet la question de live. Tout en en restant un, il nous fait perdre certaines choses mais aussi gagner d'autres choses, en fait c'est simplement une autre manière de consommer le live. C'est un moyen plutôt qu'une fin en fait, mais ça ne me pose pas de problème que d'avoir recours au livestream plutôt qu'un concert physique, je n'ai pas besoin d'être présent physiquement pour me sentir investi.

7. Si vous êtes porteur-euse de handicap, agoraphobe, en situation financière compliquée, en situation d'isolation... : pensez-vous que le livestream puisse pallier les problématiques que vous pouvez rencontrer avec un concert live ?

Non concerné.

Annexe 33 : entretien de Lucie, consommatrice de *livestreams*, 12 mai 2020

Lucie - 12.05.2020 - Livestream

0. Pouvez-vous vous présenter (prénom, âge, ville, profession / études) ?

Je m'appelle Lucie, j'ai 22 ans, j'habite à Fontenay-sous-Bois dans la banlieue est de Paris et je suis actuellement chargée de communication à la Cité Internationale des Arts, en alternance avec un M2 Magistère au CELSA.

1. Depuis quand visionnez-vous des livestreams musicaux ? Avez-vous augmenté votre consommation lors de la période de confinement due au COVID-19 ?

Ca fait tout de même quelques temps que je consomme des livestreams mais je dirais que j'ai souvent visionné le même genre de musique par ce biais donc beaucoup d'électro et de techno, notamment avec les Boiler Rooms qui constituent une grosse partie de mon éducation musicale des scènes internationales et aussi avec le collectif Cercle, qui organise des livestreams dans des lieux incroyables. A la base, je regardais plutôt pour l'atout que présentaient ces lieux insolites, je remarquais qu'ils avaient une réelle influence sur la musique et maintenant c'est plutôt le contraire, je trouve que c'est la musique qui les met en valeur. Donc j'ai dû découvrir les Boiler Rooms il y a 6-7 ans et le Cercle il y a 3 ans. En revanche, outre ça je n'en consommait pas vraiment. Et clairement, la période de confinement a augmenté ma consommation c'est indéniable. J'ai découvert de nouveaux artistes grâce à Boiler Room que j'ai ensuite suivi et dont j'ai vu directement les livestreams sur leurs pages respectives. Et étant une grande fan de Travis Scott, je n'ai évidemment pas manqué sa release party sur Fortnite, c'est un événement très marquant pour la musique, le gaming et l'innovation.

2. A combien de concerts physiques avez-vous assisté au cours des 12 derniers mois ? A combien de livestreams ?

J'ai assisté à une trentaine de concerts en présentiel, dont je suis très friande, dont 2 festivals ces 12 derniers mois. Pour ce qui est des livestreams, j'en ai vu une quinzaine, la plupart étant pendant la période de confinement.

3. Recherchez-vous une expérience différente de celle vécue en concert live quand vous visionnez un livestream ?

Hm... Je sais que je ne vais forcément pas vivre la même chose. Mais est-ce que je vais le voir en étant spécifiquement à la recherche de quelque chose d'autre ? Je ne pense pas. Je pars d'emblée du constat que je ne vais pas vivre la même chose, c'est indéniable. Et j'ai

remarqué que je faisais beaucoup plus attention à la musique et à la performance en elle-même quand je regarde un livestream. Je regarde souvent la Boiler Room de David August que j'adore, et je remarque que je fais beaucoup plus attention à tous ses gestes, à sa performance, sa position... En concert je suis plus concentrée sur moi-même et sur les gens qui m'entourent, c'est plus une question d'énergie, l'attention portée au musicien est beaucoup moins technique.

4. Trouvez-vous que le livestream apporte l'expérience que vous recherchez ? Qu'apporte-t-il en plus ? Quels sont ses avantages ?

Oui je trouve que le livestream remplit totalement son contrat, sinon je n'en consommerais pas autant. Je suis quand même très convaincue par ce format. Et j'aime aussi l'idée de pouvoir avancer, reculer la lecture du live et de pouvoir le consommer comme je l'entends, donc il m'apporte ce que je recherche en effet, sans forcément avoir conscientisé ce que je recherchais. Ensuite, ce qu'il m'apporte en plus, c'est l'attention du détail, du son, de la performance. Quand c'est en direct je pense que je suis davantage dans l'expectative de ce qui va arriver, de quelle forme va prendre le live, ce qui va se passer, notamment concernant les aléas techniques de la diffusion, mais je vais aussi prendre du plaisir à reVISIONNER les livestreams en différé, même si ce n'est plus du direct ça me permet de revivre une certaine expérience. Je peux comme je l'ai dit porter plus d'attention sur des détails dont je ne me rends pas compte en concert, comme la gestuelle, la technique (surtout les instruments), les mimiques des artistes... Comme il y a souvent plusieurs caméras donc plusieurs points de vue, c'est plutôt intéressant et on a une vision complète qu'on n'aurait pas pendant un live en physique, on peut observer tous les membres du groupe par exemple. Puis il y a aussi un autre avantage, c'est le fait d'être dans sa bulle, de pouvoir vivre un rapport beaucoup plus intime avec ma musique, alors bien sûr j'aime partager la musique avec d'autres personnes, à mes yeux c'est fait pour ça et je vais avoir du mal à me contenter que de livestreams, mais c'est tout de même chouette d'avoir l'impression de pouvoir influencer le cours du live, de faire pause si on veut, mais aussi d'interagir dans le tchat comme on en a envie, de parfois échanger avec l'artiste... Il y a plein de points positifs dont on ne se rend pas compte habituellement je pense ! Et c'est aussi plus accessible. Si j'ai envie de partager un moment que j'ai apprécié lors d'un live, je n'ai qu'à envoyer un lien à mes amis. Difficile de faire de même pour un concert physique...

5. Vous manque-t-il certains aspects du concert live ? Quels sont les inconvénients du livestream selon vous ?

Pour moi, les livestreams ont tout de même clairement leurs limites. La musique c'est fait pour être partagé et comme on est des animaux sociaux, on peut difficilement de se contenter d'un tête à tête avec notre écran. On ne peut pas parler de réelle notion de partage, c'est super individualiste. Un autre inconvénient c'est que c'est moins fiable, ça peut planter à tout

moment, il a beaucoup d'aléas du direct. Je n'appréhende pas ces questions en tant que spectatrice mais ça reste une problématique de fiabilité générale.

6. Qu'est-ce que la notion de live, selon vous ?

Un live c'est une performance musicale à un moment T dans un endroit donné, partagé ou non. Voilà.

6b. Qualifieriez-vous un concert en livestream comme un vrai concert live ? Estimez-vous que le livestream remet en question la notion de "live"?

Oui, selon la définition que j'ai donné, le livestream rentre dedans. Mais ça m'embête presque de dire que c'est la même chose, ça me rend très indécise car les paramètres ne sont pas les mêmes. L'endroit donné, c'est internet. Et il n'est pas délimité du tout, il repousse toutes les frontières. On donne rendez-vous pour un livestream comme pour un concert physique donc en ce sens c'est similaire. Mais en effet le livestream redéfinit la notion de live c'est certain, comme tout ce qu'on a vécu pendant ce confinement d'ailleurs. Tout est redéfini, est recalibré à d'autres échelles, il n'y a plus de scène, maintenant c'est l'écran à la maison tout autant que nos relations professionnelles n'ont plus lieu au bureau mais à la maison ce qui change également tout. Je ne sais pas si c'est une bonne analogie mais la notion d'espace rend le live en livestream très différent. La musique a sûrement pris une place encore plus centrale pendant cette quarantaine, elle a permis d'égayer le quotidien des personnes enfermées, et en ça les livestreams ont été capitaux. Et le livestream est peut-être ce vers quoi on tend, il propose une évolution du live. Mais je ne crois pas qu'on renoncera au live en présentiel de sitôt. Tout le monde en a besoin, c'est un vecteur de rassemblement.

7. Si vous êtes porteur-euse de handicap, agoraphobe, en situation financière compliquée, en situation d'isolement social... : pensez-vous que le livestream puisse pallier les problématiques que vous pouvez rencontrer avec un concert live ?

Non concernée.

Annexe 34 : entretien de Françoise, consommatrice de *livestreams*, 20 juin 2020

Françoise - 20.06.2020 - Livestream

0. Pouvez-vous vous présenter (prénom, âge, ville, profession / études) ?

Je m'appelle Françoise, j'ai 68 ans, je suis à la retraite mais je tiens une association de cuisine et j'habite à Lussan dans le Gard et avant j'habitais à Paris et Montpellier.

1. Depuis quand visionnez-vous des livestreams musicaux ? Avez-vous augmenté votre consommation lors de la période de confinement due au COVID-19 ?

J'ai commencé à en regarder il y a deux ou trois ans et c'est grâce à mes enfants que j'ai découvert mais c'était plus sporadique avant le COVID, j'ai largement augmenté ma consommation depuis cette période.

2. A combien de concerts physiques avez-vous assisté au cours des 12 derniers mois ? A combien de livestreams ?

Au cours de la dernière année j'ai assisté à deux concerts live car j'y vais parfois avec ma fille et j'ai dû voir dix concerts livestream. Moi qui suis férue de musique et qui l'ai transmis à ma famille, c'est un bonheur d'avoir cette possibilité, ça et forcément avec le coronavirus j'ai continué à consommer quand j'étais confinée, surtout de la musique classique.

3. Recherchez-vous une expérience différente de celle vécue en concert live quand vous visionnez un livestream ?

Je ne considère pas que ce soit forcément une expérience particulière que je recherche, simplement les concerts virtuels me donnent la possibilité de faire ce que je peux normalement difficilement faire à cause de mon fauteuil roulant. Toutes les salles ne sont pas accessibles ou agréables à pratiquer et c'est plus rassurant d'assister au concert depuis chez soi. Après, ce sera naturellement une autre expérience de concert donc même si je peux considérer que je ne cherche qu'à substituer le concert live et pas à vivre autre chose, ça aura forcément une incidence.

4. Trouvez-vous que le livestream apporte l'expérience que vous recherchez ? Qu'apporte-t-il en plus ? Quels sont ses avantages ?

Alors oui, le livestream m'apporte ce dont j'ai besoin, je n'ai pas à me déplacer, c'est moins fatiguant pour moi, je n'ai pas à me poser des questions sur ma mobilité... c'est très avantageux ! A côté de ça, je peux en profiter avec mes enfants et petits-enfants, faire des

choses que je ne ferais normalement pas comme dîner devant par exemple, changer de livestream si il ne me convient pas ou ne convient pas à ma famille, faire venir le concert à moi et décider en somme. Il est vrai que c'est un plaisir d'avoir la possibilité d'assister à des concerts acoustiques quand tout est compliqué pour les vrais concerts physiques. Ensuite c'est gratuit tout simplement, c'est un énorme avantage d'avoir autant accès à la culture et à la musique en particulier.

5. Vous manque-t-il certains aspects du concert live ? Quels sont les inconvénients du livestream selon vous ?

Quand je pouvais encore aller plus régulièrement en concert (j'aimais beaucoup ça), l'énergie et l'atmosphère provoquées par toutes ces personnes qui se réunissent pour la même chose, leur passion pour la musique, donnaient aussi beaucoup de relief à la performance de l'artiste à mon sens. J'ai presque l'impression que c'est aussi le public qui fait le concert, en fonction de ce qu'il dégage ça fait influencer la manière dont le chanteur ou le musicien va s'investir c'est super important. C'est une dimension qui manque et à mes yeux c'est une des raisons principales pour laquelle c'est bien un substitut mais qu'il n'est que limité et pourra difficilement remplacer les vrais concerts. Autre chose, pour moi qui aime beaucoup la musique classique, c'est aussi parfois frustrant de ne pas profiter de l'acoustique d'un opéra ou d'une salle de concert, même si il est possible de régler chaque vidéo pour baisser ou augmenter le volume des musiciens. Mais ça ne peut pas rendre un effet aussi qualitatif qu'un vrai concert c'est certain... cependant comme je le disais c'est déjà une belle opportunité de regarder des concerts autrement.

6. Qu'est-ce que la notion de live, selon vous ?

Je dirais que c'est un concert donné par un ou plusieurs artistes à destination d'un public qui se déroule en direct, c'est-à-dire que le public observe la performance de l'artiste au moment même où il la mène.

6b. Qualifieriez-vous un concert en livestream comme un vrai concert live ? Estimez-vous que le livestream remet en question la notion de "live"?

Parfois les concerts sont retransmis ou une partie est déjà enregistrée, en ce sens je pense qu'un livestream s'il est donc rediffusé ou diffusé en différé n'est plus un vrai live, mais s'il respecte le critère direct, alors on peut tout à fait considérer que c'en est un. C'est certain qu'il remet en question le live musical, parce que c'est une autre manière de le consommer, on ne voit plus directement les musiciens mais on les voit par l'intermédiaire d'un écran et eux ne nous voient pas. Donc ça reste quand même une manière particulière de consommer le live musical et c'est pas anodin, c'est pas une évolution ni un retour en arrière, c'est juste un peu différent mais les objectifs sont les mêmes.

7. Si vous êtes porteur-euse de handicap, agoraphobe, en situation financière compliquée, en situation d'isolation... : pensez-vous que le livestream puisse pallier les problématiques que vous pouvez rencontrer avec un concert live ?

Alors moi ça fait 4 ans que je dois me déplacer en fauteuil roulant à cause d'un problème génétique qui m'empêche d'utiliser ma jambe droite, on peut me voir comme porteuse de handicap, j'ai la carte et je dois revoir mon quotidien en fonction de l'accessibilité aux endroits, que ce soit les transports, les lieux publics, et les salles de concerts entrent aussi dans le lot. La plupart des salles sont aux normes relatives aux VHP mais on a souvent un espace en haut ou en fond de salle et c'est pas toujours confortable, ça me rassure de pouvoir regarder depuis chez moi et de profiter avec ma famille. Comme je disais je suis fan de musique et il me semblait impensable de renoncer aux concerts et avec de bonnes enceintes et un grand écran on s'y croirait, c'est très agréable d'avoir une réelle solution pour continuer d'apprécier la musique comme j'en ai envie et en plus de ça de pouvoir définir comment je veux l'écouter et avec qui, surtout quand c'est gratuit. Maintenant je ne suis pas certaine que tout le monde qui ne peut pas forcément accéder à des concerts physiques en ait conscience et c'est peut-être là-dessus qu'il faut travailler.

Astrid - 16.05.2020 - Livestream

0. Pouvez-vous vous présenter (prénom, âge, ville, profession / études) ?

Je m'appelle Astrid, j'ai 28 ans, j'habite à Paris depuis 10 ans et je suis professeure de théâtre et de danse contemporaine.

1. Depuis quand visionnez-vous des livestreams musicaux ? Avez-vous augmenté votre consommation lors de la période de confinement due au COVID-19 ?

J'ai dû commencer il y a deux ans et j'en regardais sporadiquement jusqu'à la période de confinement, où ma consommation a largement augmenté. J'ai redécouvert certains DJ notamment grâce à ces livestreams, ils m'ont bien occupée pendant le confinement.

2. A combien de concerts physiques avez-vous assisté au cours des 12 derniers mois ? A combien de livestreams ?

Les 12 derniers mois je n'ai vu que deux concerts physiques, un en Belgique et un en France, ce malgré le fait que j'adore la musique. Mais c'est notamment parce qu'à cause d'un de mes yeux qui a un problème de cristallin, être en concert peut devenir dangereux pour moi. Pour les livestreams j'ai eu une énorme consommation pendant le confinement, peut-être un tous les deux jours on un truc comme ça, on doit être pas loin de trente.

3. Recherchez-vous une expérience différente de celle vécue en concert live quand vous visionnez un livestream ?

Non, je ne m'attends pas à grand chose en fait. Je ne cherche pas une expérience différente parce rien ne pourra réellement remplacer un concert live.

4. Trouvez-vous que le livestream apporte l'expérience que vous recherchez ? Qu'apporte-t-il en plus ? Quels sont ses avantages ?

Le livestream m'apporte la musique de manière instantanée, c'est quelque chose d'inédit, mais sinon non je considérerai toujours qu'être physiquement présente pour écouter la musique en concert ou en festival est bien mieux que le livestream. Il apporte quand même des choses en plus en vrai, parce que pendant le confinement les livestreams ont ponctué mes journées, notamment Bob Sinclar ou Macklemore, et en fait ça me donne un rendez-vous quotidien, ça me divertit à un moment de ma vie où j'en ai pas la possibilité.

5. Vous manque-t-il certains aspects du concert live ? Quels sont les inconvénients du livestream selon vous ?

En fait t'es pas la physiquement donc rien que le public qui lors d'un concert physique est avec toi qui donne cette ambiance qu'on recherche tant, au-delà de la personne qui va jouer ou performer, là il n'est pas là et ça manque beaucoup. Ensuite la qualité du live qu'on perd avec le livestream, même si aujourd'hui il y a de bons dispositifs, ça reste pas la qualité musicale que tu peux atteindre en présentiel, les beats, les rythmes, l'acoustique sont altérés. Mais principalement ce qui me manque c'est vraiment l'ambiance ressentie dans les lives, que ce soient des DJs ou des chanteurs mais il y a vraiment un sentiment de communion avec la foule et d'échange avec l'artiste même s'il est un peu fictif.

6. Qu'est-ce que la notion de live, selon vous ?

C'est maintenant, tout de suite et c'est inédit.

(Qu'est-ce que tu entends par inédit ?) C'est-à-dire qu'il se passe des choses que tu ne vivrais pas si tu n'étais pas là au moment T. Ça s'applique en live physique comme en livestream, que j'oppose au différé.

6b. Qualifieriez-vous un concert en livestream comme un vrai concert live ? Estimez-vous que le livestream remet en question la notion de "live"?

Alors oui, selon la définition que je viens de te donner, oui. Parce que direct, la notion de live inclut forcément la notion de direct en fait. J'ai du mal à imaginer que le livestream remette en question la notion de live, car pour moi c'est incomparable avec le live physique je t'avouerais, chaque concept a son utilité, il y a une façon de consommer l'un ou l'autre.

7. Si vous êtes porteur-euse de handicap, agoraphobe, en situation financière compliquée, en situation d'isolation... : pensez-vous que le livestream puisse pallier les problématiques que vous pouvez rencontrer avec un concert live ?

Alors déjà, j'ai un handicap, c'est quoi je suis née sans cristallin à l'oeil gauche et du coup on a essayé de m'en greffer un, ce qui a altéré ma cornée et du coup à partir de 16 ans j'ai développé de l'épilepsie photosenssible. Et du coup pour moi, aller en concert, notamment quand il y a un DJ avec des scénographies très visuelles, c'est compliqué pour moi car je suis obligée de m'y rendre avec des lunettes noires pour éviter de taper des crises d'épilepsie. Parce que normalement il existe des stroboscopes avec des flashes sont censés être adaptés aux personnes épileptique sauf que quasiment aucun régisseur ne les utilise parce qu'effectivement ça fait moins d'effet et du coup je me retrouve souvent aveugle à cause de mes lunettes noires alors que je viens aussi au concert pour le visuel et au-delà de l'ambiance j'ai envie de voir ce qui se passe. Et du coup le livestream m'a très sincèrement aidée quand j'étais dans l'impossibilité d'aller assister au concert de tel ou telle artiste parce que je me

doutais qu'il y aurait ce genre des stroboscopes. Je pense notamment à Birdy Nam Nam que je devais aller voir et que j'ai dû manquer car il y a avait des stroboscopes sous le chapiteau du festival dans lequel j'étais et je n'avais pas mes lunettes noires et que j'ai pu retrouver grâce à un livestream début 2019 et grâce à ça j'ai pu voir un live de Birdy Nam Nam sans avoir cette contrainte-là. C'était très chouette de pouvoir recourir au livestream sans m'inquiéter des possibles risques ou avoir à porter des lunettes noires.

Et si je peux ajouter quelque chose, très sincèrement c'est la première fois qu'une personne s'intéresse aux handicaps que peuvent vivre les gens face à la musique live, en concert ou en festival, et j'avais jamais fait le rapprochement entre mon handicap et les possibilités multiples offertes par le livestream pour le pallier. C'est la première fois que je m'en rends compte et je n'avais moi-même pas fait le lien donc merci !

Cécile - 31.05.2020 - Livestream

0. Pouvez-vous vous présenter (prénom, âge, ville, profession / études) ?

Je m'appelle Cécile, j'ai 33 ans et j'habite actuellement à côté de Nantes, après avoir vécu à Limoges, Paris et Bordeaux dont je suis originaire. Je suis actuellement dans le milieu de l'hôtellerie restauration et à côté je suis artiste, j'ai une compagnie artistique qui mélange plus plusieurs disciplines, notamment le théâtre mais aussi la musique.

1. Depuis quand visionnez-vous des livestreams musicaux ? Avez-vous augmenté votre consommation lors de la période de confinement due au COVID-19 ?

Ca fait un an que j'ai appris que ça existait, je n'étais pas familière avec tout ça. Avant, je regardais des concerts sur Youtube par exemple, mais c'étaient des rediffusions, ou des extraits sur Instagram. Et en fait j'en regarde beaucoup plus depuis le confinement, j'ai complètement augmenté ma consommation parce que je me suis rapprochée des réseaux sociaux à un moment où c'était nécessaire. J'avais surtout envie de chercher des choses artistiques et culturelles, d'étendre mes horizons, c'était vraiment cette dynamique-là et beaucoup moins pour être au contact des autres. Et c'est là où je suis tombée sur des lives musicaux, sur Facebook ou sur Instagram, j'ai aussi des amis qui se sont mis à en faire d'eux-mêmes sans forcément être professionnels, et c'est comme ça que je m'y suis davantage intéressée.

2. A combien de concerts physiques avez-vous assisté au cours des 12 derniers mois ? A combien de livestreams ?

Je n'ai assisté qu'à un concert et je dirais que j'ai vu entre 20 et 30 livestreams dans la dernière année.

3. Recherchez-vous une expérience différente de celle vécue en concert live quand vous visionnez un livestream ?

Je ne dirais pas vraiment que je recherche une autre expérience parce que quand je regarde un livestream je suis consciente du fait que de toutes façons j'aurai pas les mêmes sensations qu'un vrai concert, parce que de toutes façons la plupart du temps quand je regarde les livestreams je suis seule, dans ma chambre ou dans mon salon, et donc il n'y a déjà pas ce rapport de proximité avec les autres personnes même le rapport à la musique est différent, donc en fait je ne recherche pas la même sensation, je vis vraiment l'expérience comme je dois la vivre au moment T. Du coup j'aime beaucoup parce que ça me fait d'autres sensations

qu'un vrai concert ; comme je suis chez moi, je m'autorise beaucoup de choses, de me lâcher face à la musique, de prendre le temps de ressentir ce que j'écoute. Parce que j'ai pas mal écouté de livestreams de DJ mais aussi de musique classique et ça m'a fait un bien fou, j'ai eu l'impression de bien plus vivre la musique, et vivre mon expérience, pour moi seule. Je ne cherche pas à ce que ce soit plus ou moins bien qu'un concert.

4. Trouvez-vous que le livestream apporte l'expérience que vous recherchez ? Qu'apporte-t-il en plus ? Quels sont ses avantages ?

C'est vrai que c'est une expérience sensorielle supplémentaire et c'est ce que je recherchais en l'occurrence pendant le confinement et du coup je l'obtiens totalement, je me laisse beaucoup plus entendre la musique, je ne fais pas que l'écouter, je peux l'analyser et voir ce que ça provoque en moi, je prends plus de recul. Les avantages, il y en a beaucoup. Déjà ça peut être consommé gratuitement et moi ma première problématique c'est que je ne peux pas consommer beaucoup de concerts physiques parce que je n'ai pas le budget nécessaire et ensuite je trouve que c'est un accès à la culture immense parce que ça permet à plein de personnes qui ne pourraient pas accéder aux concerts de pouvoir y avoir accès et j'y vois un point très positif. C'est un accès facile, gratuit, enrichissant, utile.

Comme je disais j'ai aussi l'impression de mieux entendre certains instruments, certains rythmes que je n'aurais pas forcément pris en compte en concert physique. J'ai un exemple très concret, j'étais allée voir un concert d'un groupe qui s'appelle Nothing But Thieves au Bataclan, et ce groupe-là a fait plein de livestreams pendant le confinement et bizarrement j'ai bien mieux compris les paroles, comment s'articulaient les morceaux, de quoi ça parlait et au niveau de l'écoute, j'ai préféré recourir aux livestreams.

5. Vous manque-t-il certains aspects du concert live ? Quels sont les inconvénients du livestream selon vous ?

Ce qui peut me manquer, c'est le côté rapports humains, dans le sens où ce que j'aime quand j'assiste à un concert, c'est d'y aller avec des potes, de me retrouver dans une salle de concert connue ou pas connue, voir la performance de l'artiste sur scène pour de vrai, ressentir à ce moment-là que les gens autour de toi vivent la même expérience en même temps que toi, il y a une sorte d'unité en fait. Puis tu peux boire une bière et te retrouver avec des gens que t'aurais autrement jamais croisés et qui partagent déjà une passion commune avec toi. Après avec ce qui se passe aujourd'hui sur le plan sanitaire, on va avoir des rapports humains limités pendant encore un certain temps donc le livestream va forcément jouer quelque chose là-dedans. Mais à part ce rapport humain qui constitue tout de même une grande partie du concert, je ne vois pas vraiment d'inconvénients.

6. Qu'est-ce que la notion de concert live, selon vous ?

Un artiste qui exprime son art et on peut avoir accès à cet art en même temps que lui le produit.

6b. Qualifieriez-vous un concert en livestream comme un vrai concert live ? Estimez-vous que le livestream remet en question la notion de "live"?

Oui ça reste un live, parce que de toutes façons l'artiste il fait son art de la même manière que si il le faisait en présentiel devant un public donc ça ne limite pas sa performance, ça ne la dévalorise pas, même peut-être que l'artiste en question peut se permettre de faire plus de choses sachant que lui aussi est dans un lieu dans lequel il se sent à l'aise. Ça lui permet peut-être d'aller au bout de choses qu'il n'arrive pas à exprimer ailleurs donc c'est un vrai live quoi. Et de fait, ça le remet en question en le faisant évoluer d'une certaine manière. Déjà parce que de toutes façons les gens qui regardent des livestreams aimeront toujours le live physique, il continueront à aller assister à des concerts s'ils le peuvent. Même moi, si j'avais le budget, je consommerais les deux plus souvent. Chacun apporte quelque chose, le livestream c'est une prolongation, une extension du concert physique. Ça peut même décupler les possibilités, en tant qu'artiste ou en tant qu'audience.

7. Si vous êtes porteur-euse de handicap, agoraphobe, en situation financière compliquée, en situation d'isolation... : pensez-vous que le livestream puisse pallier les problématiques que vous pouvez rencontrer avec un concert live ?

Oui, j'ai une situation financière compliquée et je trouve totalement une solution dans le livestream. Ce que je te disais, c'est que ça me donne un accès à la culture privilégié et gratuit et pour moi c'est beaucoup plus inclusif qu'un concert en live physique sous tous les points de vue que tu viens d'énumérer. Pour nous tous, c'est presque révolutionnaire que de pouvoir accéder à tout ça sans nous mettre dans des situations qui nous rendent inconfortables ou qui sont tout simplement impossibles. J'ai conscience de cette chance que c'est que de pouvoir accéder à ces technologies.

Annexe 37 : entretien de Jean-Christophe, consommateur de concerts en réalité virtuelle, 5 juin 2020

Jean-Christophe - 05.06.2020 - VR

0. Pouvez-vous vous présenter (prénom, âge, ville, profession / études) ?

Je m'appelle Jean-Christophe, j'ai 55 ans, j'habite à Cenon à côté de Bordeaux et j'ai été chauffeur de bus mais à cause de mon insuffisance respiratoire je ne peux plus travailler et avant j'ai été dans la marine au service de radio pour le secret défense. A ce moment-là, j'utilisais déjà l'ordinateur avant que Windows existe et depuis je suis resté passionné de l'informatique et des technologies, dont la réalité virtuelle.

1. Quel casque utilisez-vous ? Sur quelle(s) application(s) ?

J'ai l'Oculus Go, qui est parfait pour le multimédia et pour les lives j'utilise Oculus Venues pour les concerts en direct malgré le décalage horaire. Grâce à ça, j'ai pu assister aux concerts d'Olivetti, Elton John, Poppy, Katy Perry... Alors il y a certains concerts en 3D qui sont extraordinaires mais certains sont décevants parce qu'ils sont plats, comme sur un écran. C'est dommage avec toutes ces possibilités que le casque nous offre pourtant.

2. A combien de concerts physiques avez-vous assisté au cours des 12 derniers mois ? A combien de concerts en VR ?

En raison de mes problèmes d'insuffisance respiratoire, je n'ai pu assister à aucun concert. Mais j'ai dû visionner entre 8 et 10 concerts en réalité virtuelle en revanche.

3. Recherchez-vous une expérience différente de celle vécue en concert live quand vous visionnez un concert en réalité virtuelle ?

Alors je ne dirais peut-être pas que je recherche une expérience différente, mais disons que c'est l'occasion d'aller à des concerts auxquels je ne peux pas accéder tout en ayant l'impression d'y être. C'est vraiment une opportunité supplémentaire, mais c'est vrai que c'est une expérience très particulière et qu'elle ne peut pas être vécue de cette manière.

4. Trouvez-vous que la réalité virtuelle apporte l'expérience que vous recherchez ? Qu'apporte-t-elle en plus ? Quels sont ses avantages ?

Les avantages c'est vraiment qu'on est en sécurité sur son canapé, surtout dans les conditions actuelles ça permet d'assister à un concert dans les meilleures conditions possibles, les plus ressemblantes. Et puis pour mon insuffisance respiratoire, c'est top. J'ai pas l'impression

d'étouffer au milieu de la foule, je suis toujours sur mon canapé tout en vivant le concert. C'est beaucoup plus pratique et confortable. Et comme j'ai pas tous les concerts à côté de chez moi, ça me donne aussi beaucoup plus d'opportunité de voir les artistes que j'aime sans avoir à me déplacer et à payer tous les coûts qui vont avec. C'est fabuleux d'avoir cette immersion, quand on regarde en 4K c'est le top ! En plus j'ai de l'excellent matériel, j'ai un casque Bose, j'ai la machine pour ressentir les basses dans la poitrine, j'ai vraiment tout ce qui faut.

5. Vous manque-t-il certains aspects du concert live physique ? Voyez-vous des inconvénients au concert en réalité virtuelle ?

Ce qui manque, c'est de faire la bise aux artistes à la fin du concert... évidemment ! Mais autrement, ce qui manque c'est tout de même l'ambiance, parce que dans un concert physique c'est toute une atmosphère spéciale. L'inconvénient c'est principalement matériel aussi, le casque pèse assez lourd sur la tête, c'est un peu désagréable. La batterie ne dure que 2 heures aussi et ensuite je dois à nouveau le charger, c'est quand même réduit. Et enfin il n'y a pas assez d'offre... On peut trouver tous les concerts de Johnny Halliday en DVD, en album mais ils sont incapables de les proposer un VR, c'est frustrant.

6. Qu'est-ce que la notion de live, selon vous ?

C'est quelque chose qui se passe à l'instant présent, c'est du pur direct le live pour moi. Ce qui se passe en ce moment à des milliers de kilomètres là actuellement, je peux le voir au même instant où ça se passe, sur un écran.

6b. Qualifieriez-vous un concert en réalité virtuelle comme un vrai concert live ? Estimez-vous que le concert en réalité virtuelle remet en question la notion de "live"?

Non je ne le qualifierais pas comme un vrai live parce qu'il en manque une grosse partie quand même, il n'y a pas l'ambiance, pas vraiment l'acoustique... C'est pour ça que le live, le vrai, ne va heureusement pas être remplacé.

7. Si vous êtes porteur-euse de handicap, agoraphobe, en situation financière compliquée, en situation d'isolation... : pensez-vous que le concert en réalité virtuelle puisse pallier les problématiques que vous pouvez rencontrer avec un concert live physique ?

J'ai un handicap d'insuffisance respiratoire et mon docteur m'interdit d'aller en concert à cause de ça. Et donc ça me permet carrément de pallier ce problème-là, avec le casque sur la tête c'est vraiment comme si j'étais au concert, il n'y a pas mieux. Donc c'est totalement une solution éventuelle !

Annexe 38 : entretien d'Antoine, consommateur de concerts en réalité virtuelle,
7 juillet 2020

Antoine - 07.07.2020 - VR

0. Pouvez-vous vous présenter (prénom, âge, ville, profession / études) ?

Je m'appelle Antoine, j'habite à Vitry sur Seine, j'ai 27 ans, je suis consultant en informatique et à côté de ça je fais partie d'un petit groupe de musique qui se produit dans quelques salles en banlieue parisienne et où je suis bassiste.

1. Quel casque utilisez-vous ? Sur quelle(s) application(s) ?

Je possède l'Oculus Rift sur lesquels je joue principalement à des jeux 360° mais j'utilise aussi VR Chat et Oculus Venues pour regarder des concerts en réalité virtuelle. Les possibilités sont un peu limitées mais c'est impressionnant quand on arrive à accéder à de réels concerts 3D. En parallèle, j'ai aussi un HTC Vive que j'utilise pour créer de la musique, notamment sur SoundStage et Pensato, mais je ne visionne pas de concerts depuis ce casque.

2. A combien de concerts physiques avez-vous assisté au cours des 12 derniers mois ? A combien de concerts en VR ?

J'ai dû assister à 3 ou 4 concerts physiques cette dernière année et je dirais le double en réalité virtuelle, même s'ils n'étaient pas tous en 3D, ce qui peut être décevant quand on s'attend à voir quelque chose de différent.

3. Recherchez-vous une expérience différente de celle vécue en concert live quand vous visionnez un concert en réalité virtuelle ?

Oui forcément avec la réalité virtuelle, on s'attend à ce que l'expérience soit différente, qu'il y ait plus de moyens techniques mis en oeuvre notamment au niveau de l'image. En fait, on sait d'avance qu'on ne va pas forcément assister à un vrai concert à proprement parler mais plutôt à une reconstitution augmentée et améliorée du réel, qui ouvre à de nouveaux possibles et offre d'autres avantages.

4. Trouvez-vous que la réalité virtuelle apporte l'expérience que vous recherchez ? Qu'apporte-t-elle en plus ? Quels sont ses avantages ?

Tout à fait, à chaque fois que j'ai la possibilité de visionner un concert en VR avec la 3D et en 360°, je m'émerveille des opportunités qu'il apporte, même si je pense qu'on n'est pas encore arrivé au bout de tout ce qu'on peut faire car ça n'est pas encore assez reconnu. La VR

apporte évidemment un certain confort, la possibilité de décider de quand et où on souhaite voir le concert, de le voir en direct ou en différé, de faire des pauses, d'être en pyjama et de ne pas avoir à se préparer, de ne pas avoir à se déplacer non plus... Technologiquement parlant c'est aussi le top, il y a beaucoup plus d'effets visuels, on est placé au premier rang grâce aux capteurs et on peut voir tout ce que les artistes font quand ils ne sont pas modélisés sous forme d'avatar. Au niveau des interactions aussi c'est plus simple, je suis un grand timide et les interfaces VR me mettent plus à l'aise qu'un contact direct avec les autres, donc en ce sens c'est très agréable. Puis quand on y réfléchit, il suffit juste de mettre un casque pour se propulser dans la fosse d'un concert, et c'est tout bonnement incroyable !

5. Vous manque-t-il certains aspects du concert live physique ? Voyez-vous des inconvénients au concert en réalité virtuelle ?

Il manque évidemment le contact physique avec les gens d'une manière générale, mais comme je le disais ça ne me dérange pas trop. C'est peut-être au niveau de l'ambiance qu'il va manquer quelque chose, on ressent moins fort le concert car on sait qu'on est chez soi avec le casque sur la tête, ça laisse peu de place aux interactions sociales en profondeur, on est souvent avec des personnes qui ne parlent pas la même langue que nous or je ne suis pas très bon en anglais et la plupart des utilisateurs VR communiquent comme ça. Donc ça met une barrière que je n'aurai pas forcément dans un concert physique. Il y a aussi un manque d'autonomie du casque et surtout le plus grand inconvénient c'est que ça peut faire ressentir un *motion sickness*, c'est-à-dire que parfois mon corps a du mal à s'habituer au fait qu'il se plonge dans un monde qui n'est pas réel et qu'il déclenche certaines réactions qui sont en décalage avec mon environnement réel. Du coup, ça provoque le tournis, parfois des nausées et c'est pas agréable du tout.

6. Qu'est-ce que la notion de live, selon vous ?

C'est un concert où le chanteur, le DJ ou le groupe joue de la musique que ce soit acoustique ou sur un contrôleur avec des platines en face d'un public, qui écoute en même temps que le concert a lieu.

6b. Qualifieriez-vous un concert en réalité virtuelle comme un vrai concert live ? Estimez-vous que le concert en réalité virtuelle remet en question la notion de "live"?

Je ne suis pas certain que ce soit un vrai concert live, car le public est souvent matérialisé comme des avatars et même parfois l'artiste aussi et je pense que la notion de réel est importante quand on veut qualifier un live. Mais ce sont aussi les mêmes dynamiques qui sont en jeu tant que le concert a bien lieu en direct et qu'il n'est pas rediffusé. Alors pour conclure, je peux dire que c'est une forme de live dont il manque certains aspects qui peuvent être des aspects clefs pour les personnes qui se rendent en concert pour sociabiliser par exemple. Il y a aussi des choses en plus, donc peut-être qu'en effet on peut considérer que

c'est une forme d'évolution du concert physique, dans tous les cas il est certain que les deux ne sont pas interchangeables, il répondent à différents besoins.

7. Si vous êtes porteur-euse de handicap, agoraphobe, en situation financière compliquée, en situation d'isolation... : pensez-vous que le concert en réalité virtuelle puisse pallier les problématiques que vous pouvez rencontrer avec un concert live physique ?

Non concerné.

Annexe 39 : entretien de Ramès, consommateur de concerts en réalité virtuelle, 18 juillet 2020

Rames - 18.07.2020 - VR

0. Pouvez-vous vous présenter (prénom, âge, ville, profession / études) ?

Je m'appelle Rames, je suis journaliste spécialisé dans la réalité virtuelle donc c'est un sujet que je connais, j'ai 35 ans et j'habite dans le Sud-Ouest de la France au Nord de Bordeaux.

1. Quel casque utilisez-vous ? Sur quelle(s) application(s) ?

Alors j'utilise plusieurs casques, ils me servent quasiment tous pour la réalité virtuelle dans la musique, alors ça va être l'Oculus Go, l'Oculus Rift, le CV1 et le Valve Index. Pour les applications, je vais utiliser pour la musique Rec Room ou VR Chat, ce sont des applications où il y a régulièrement du contenu musical, presque quotidiennement, après il m'arrive d'utiliser Oculus Venus également et ensuite ça peut être via d'autres applications comme l'événement Lost Horizon qui a eu lieu récemment sur une transmission individuelle, qu'on peut télécharger directement via son PC pour le charger ensuite sur le casque de son choix.

2. A combien de concerts physiques avez-vous assisté au cours des 12 derniers mois ? A combien de concerts en VR ?

Je n'ai assisté à aucun concert physique ces 12 derniers mois et j'ai visionné plus d'une vingtaine de concerts en réalité virtuelle.

3. Recherchez-vous une expérience différente de celle vécue en concert live quand vous visionnez un concert en réalité virtuelle ?

Ce n'est pas une nouvelle expérience ce que j'attends à la base mais si je vis quelque chose de différent je suis tout à fait satisfait. Je vais le voir comme une expérience à part entière mais ça va un peu dépendre de qui organise quoi, par exemple dernièrement Jean-Michel Jarre a organisé un concert sur VR Chat, c'était la première fois que l'artiste faisait ça, c'était la première fois que l'entreprise qui organisait ce concert qu'elle participait à ce genre de projet donc il y a eu quelques petits ratés d'organisation dans le déroulement mais Jean-Michel Jarre oblige, c'est quand même un artiste qui a construit toute sa carrière musicale dans la musique électronique avec justement des effets visuels assez impressionnants à ses concerts, du coup on s'attend à ce que dans VR Chat on puisse vivre quelque chose qu'il n'est pas possible d'expérimenter à ses concerts physiques. Par exemple, dans VR Chat, il est tout à fait possible en deux secondes de passer d'un environnement où on est sur la lune, ensuite dans un hangar, ensuite dans un vaisseau spatial, on peut en

changer n'importe quand, on peut ajouter des effets donc ça va dépendre des artistes mais généralement je ne m'attends pas à quelque chose en particulier je me laisse juste aller aux multiples possibilités.

4. Trouvez-vous que la réalité virtuelle apporte l'expérience que vous recherchez ? Qu'apporte-t-elle en plus ? Quels sont ses avantages ?

Je trouve totalement ce que je recherche, l'immersion une fois qu'on a le casque, c'est très surprenant, la première fois qu'on l'utilise et qu'on se rend compte qu'on est dans notre salon les lumières éteintes c'est vraiment destabilisant, puis on le remet et on se rend compte que peu importe si on est tout seul chez nous et qu'on a l'air ridicule, finalement l'effet immersif est plus fort que ça. Ensuite la réalité virtuelle apporte en plus une facilité pour plusieurs personnes de se regrouper ; alors c'est très facile de se regrouper dans la vie réelle pour aller voir ses amis ou les retrouver à l'occasion d'un concert réel, en revanche on ne va y aller qu'avec les amis de notre entourage qu'on connaît et qui sont physiquement à proximité. On ne pourra pas proposer à un ami américain ou japonais de nous rejoindre et on ne va pas nécessairement chercher non plus à créer du lien avec d'autres personnes lors du concert physique. La VR permet alors de réunir des personnes qui viennent de différents horizons et ne se seraient jamais rencontrées autrement, qui pourtant partagent des centres d'intérêt communs. Ce qui sera ensuite très propre à la VR et que je vois comme un avantage, c'est le fait d'avoir généralement le choix de l'avatar qu'on veut endosser ce qui influence la représentation du spectateur dans l'espace virtuel. C'est très chouette de pouvoir décider de son aspect visuel, c'est une donnée qui va être très intéressante au niveau social : en réalité virtuelle et via les avatars, tous les critères de sexe et de genre vont totalement être remis en question, on peut choisir un avatar du sexe opposé, on peut être un robot, un animal, on peut vraiment être ce qu'on veut. Ça permet de lever des barrières, on ne ressent plus forcément de racisme, de sexisme ou d'homophobie parce que l'avatar protège en un sens le spectateur. Puis il y a aussi tous les effets visuels incroyables qui sont mobilisés, que même avec un budget énorme on ne pourrait pas proposer lors d'un concert physique car ils ne sont pas réalisables, alors que c'est tout à fait possible en réalité virtuelle.

5. Vous manque-t-il certains aspects du concert live physique ? Voyez-vous des inconvénients au concert en réalité virtuelle ?

Bien sûr, la VR apporte des choses mais en retire également, par exemple tout ce qui a trait au physique : serrer la main d'un ami qu'on connaît, danser avec les personnes qui nous entourent, tout ce qui relève de ce genre d'interaction peut totalement manquer. Après, je vois assez peu d'inconvénients. On peut penser aux aspects techniques, le fait qu'on ait en général un câble qui parte du casque pour aller au PC ou à sa console qui peut être handicapant quand on veut être libre de ses mouvements. C'est une forme de contrainte dans l'espace physique, qui se manifeste particulièrement quand on est dans un 15m² et qu'on n'aura pas la même expérience de concert qu'un concert physique ou que si on avait une grande maison par

exemple, c'est moins pratique pour danser et pour bouger. Ensuite il y a aussi le manque de représentation, je trouve qu'il n'y a pas encore beaucoup d'artistes qui proposent une expérience en réalité virtuelle.

6. Qu'est-ce que la notion de live, selon vous ?

Un live est une prestation avant tout, qui se veut réelle et diffusée en direct auprès du public. Dans la réalité virtuelle, j'attends par exemple de l'artiste qu'il utilise ses instruments, ses platines ou simplement son ordinateur si c'est un DJ en direct, pour bien se différencier d'une écoute de musique d'un enregistrement studio. Alors ça reste compliqué, parce que ça va demander à un pianiste de jouer de son instrument en même temps qu'il a un casque sur la tête et c'est pas simple du tout. Ce qui est bien, c'est que ces artistes vont avoir des caméras sous leurs casques, ce qui va permettre d'enregistrer leur environnement réel et de le retranscrire virtuellement pour les publics.

6b. Qualifieriez-vous un concert en réalité virtuelle comme un vrai concert live ? Estimez-vous que le concert en réalité virtuelle remet en question la notion de "live"?

Tout à fait, c'est un vrai concert live. Je pense que la réalité virtuelle est un autre media tout simplement, tout comme lorsqu'on lit un livre physique ou sur une liseuse, le media n'est pas le même mais on fait la même action. Ici, c'est la même chose. On vit le concert de manière nouvelle sans vouloir pour autant le remplacer, le concert en VR n'a pas vocation à remplacer les concerts physiques, au contraire les deux se complètent.

7. Si vous êtes porteur-euse de handicap, agoraphobe, en situation financière compliquée, en situation d'isolation... : pensez-vous que le concert en réalité virtuelle puisse pallier les problématiques que vous pouvez rencontrer avec un concert live ?

Alors cela fait quatre ans que je fais des crises de panique sévères quand je suis au milieu d'une foule, et maintenant je ne sors plus de chez moi à part pour consulter et faire des courses et la VR m'a complètement ouvert de nouveaux horizons. Quand on est agoraphobe, on a redoute toujours de faire des attaques de panique, qui peuvent se générer de plusieurs façons et on n'est pas à l'aise avec les gens, on évite leur regard, on a du mal avec les interactions, on va pas apprécier les contacts physiques et du coup la communication se restreint de plus en plus avec les autres et on a tendance à s'enfermer dans une bulle qui est de plus en plus hermétique. La réalité virtuelle, ça va être beaucoup moins contraignant, on peut décider de parler dans le micro quand on est en confiance mais ce n'est pas du tout automatique et les gens sont habitués à ce qu'on ne réponde parfois pas. Alors au début, j'éteignais mon micro, je ne parlais avec personne et petit à petit j'ai commencé à l'allumer, puis à sortir quelques mots, puis à entrer dans des conversations. Ensuite il est aussi évident qu'on ne ressent pas le stress d'une présence réelle dans une foule puisque notre cerveau sait qu'on est dans des conditions différentes. Ça permet de casser cette barrière avec le monde

qui m'entoure et pour moi qui ai aussi développé au fil du temps une forme de phobie sociale, c'est bien plus facile car je n'ai pas à regarder les gens dans les yeux, je parle à des avatars et c'est moins destabilisant. Ca met tout le monde sur un pied d'égalité parce que nous sommes tous des avatars, on peut choisir quel personnage on souhaite endosser, on peut se présenter comme on le souhaite et cet anonymat est salvateur pour quelqu'un comme moi. Je me sens à l'aise à l'idée d'avoir une réelle conversation, de pouvoir faire des blague, d'interagir avec les autres. Et si je me sens à nouveau mal, si j'ai l'impression d'avoir des bouffées de chaleur et que je sens que mon coeur palpite, j'ai juste à enlever mon casque pour me reconnecter au monde réel dans un lieu qui est sûr pour moi. C'est une forme de caution en fait qui me permet d'éloigner mes peurs. Je n'ai aucune obligation envers personne et c'est moi qui décide de ce que je serai prêt à donner ou non en termes d'interaction. J'ai aussi la possibilité de ne pas me sentir oppressé par les avatars qui m'entourent, parce que des applications comme RecRoom établissent une distance de sécurité entre les avatars : si quelqu'un s'approche trop près de moi, son avatar va disparaître automatiquement. Je peux, dans d'autres applications, décider de bloquer les personnes qui m'importunent. Et ça donne lieu à d'autres avantages, notamment en termes de harcèlement, de propos indésirables comme des propos racistes, sexistes ou homophobes, c'est finalement très sécuritaire.

Annexe 40 : entretien de Pierre, consommateur de concerts en réalité virtuelle,
10 mai 2020

Pierre - 10.05.2020 - VR

0. Pouvez-vous vous présenter (prénom, âge, ville, profession / études) ?

Je m'appelle Pierre, j'ai 28 ans et je travaille dans la cyclo-logistique pour une entreprise qui s'appelle Olvo. J'habite en ce moment à Brest mais je reviendrai à Paris si l'occasion se présente.

1. Quel casque utilisez-vous ? Sur quelle(s) application(s) ?

Alors j'utilise le casque Oculus Quest, c'est un casque assez complet qui coûte dans les 400-500 euros. Du coup, Oculus propose différentes applications dont Oculus Venues que j'ai plutôt utilisé au début peu de temps après mon achat, l'application End Space, RecRoom qui est une sorte de réseau social VR, pas mal de jeux aussi comme Beat Saber, the Climb...

2. A combien de concerts physiques avez-vous assisté au cours des 12 derniers mois ? A combien de concerts en VR ?

Je n'ai assisté à aucun concert en présentiel au cours des 12 derniers mois, principalement parce que je suis agoraphobe et que j'ai beaucoup de mal à me retrouver au milieu de la foule des concerts. J'ai vu 5 ou 6 concerts en réalité virtuelle en revanche, ce qui constitue une sorte d'alternative pour moi.

3. Recherchez-vous une expérience différente de celle vécue en concert live quand vous visionnez un concert en réalité virtuelle ?

Il m'est malgré tout arrivé d'aller à des concerts physiques, même parfois à des festivals comme le Sziget, et quand je m'y rends j'y vais vraiment pour écouter l'artiste, mais je ne suis pas vraiment là pour l'ambiance. Du coup je recherche un peu cette expérience musicale sans forcément avoir à prendre en compte plein de facteurs sociaux, et c'est ce que la réalité virtuelle m'apporte. Alors oui, je recherche une autre expérience. Je trouve ça chouette de pouvoir être chez soi et de pouvoir directement s'immerger juste en mettant un casque. C'est une technologie dingue quand même, c'est une vraie expérience à part entière. Et ce que je recherche initialement, c'est plutôt l'immersion et pour le coup c'est génial de pouvoir me placer au premier rang, parce que les concerts VR sont souvent filmés comme ça. C'est une expérience que je ne peux pas avoir en concert physique à cause de mon agoraphobie...

4. Trouvez-vous que la réalité virtuelle apporte l'expérience que vous recherchez ?

Qu'apporte-t-elle en plus ? Quels sont ses avantages ?

Oui totalement. C'est beaucoup plus facile, beaucoup moins contraignant. Alors que quand tu vas voir un concert, tu dois prendre les transports, faire la queue, acheter les billets. Grâce à la réalité virtuelle, il y a beaucoup moins de contraintes. Là, il n'y a pas besoin de se déplacer, pas besoin de supporter la foule et les gens qui crient, ça m'arrange bien à titre personnel. Je regarde un concert pour l'artiste, je m'en fiche d'avoir les gens autour et même, c'est souvent problématique pour moi. Comme je disais, ça me permet de consommer la musique en live comme je ne l'ai jamais consommée, d'avoir une place au premier rang alors que je ne peux jamais me le permettre lors d'un concert physique à cause des pogos et des mouvements de foule, de prêter attention à la technique des artistes, de voir tous les musiciens des groupes... Il y a beaucoup d'avantages pour moi finalement !

5. Vous manque-t-il certains aspects du concert live physique ? Voyez-vous des inconvénients au concert en réalité virtuelle ?

Vu que je suis agoraphobe, je vois beaucoup plus d'avantages que d'inconvénients. Je ne trouve pas qu'il manque quoique ce soit par rapport à un concert physique selon mon point de vue, parce que comme je disais l'aspect social, la notion de foule, l'écoute collective... ça m'intéresse pas vraiment dans ce contexte. En plus, avec le casque on voit les gens de plein pied, on a l'impression d'y être, même pour quelqu'un qui aime cet esprit de foule, il est quand même présent ! Alors on voit pas l'artiste en vrai, c'est peut-être le seul inconvénient que j'y vois, c'est différent, l'émotion est peut-être un peu moins forte mais la sensation est là.

6. Qu'est-ce que la notion de live, selon vous ?

C'est un concert diffusé en direct, avec à la limite une petite latence comme un direct à la télé, mais en principe qui est transmis à un moment précis. Par exemple, c'est comme si je regardais un artiste de Glastonbury avec mon casque en sachant qu'il est en train de jouer sur place en live au même moment. C'est une sorte de forme de téléportation en fait. Le live, c'est le direct, c'est pas du différé.

6b. Qualifieriez-vous un concert en réalité virtuelle comme un vrai concert live ? Estimez-vous que le concert en réalité virtuelle remet en question la notion de "live"?

Pour moi, c'est tellement immersif que oui, c'est carrément un vrai live. Si la qualité vidéo est bonne à s'y méprendre comme quand c'est impossible de percevoir les pixels c'est un plus et t'as vraiment l'impression d'y être. En revanche oui il y a une remise en question de la notion, parce qu'on dépasse tout ce qui a déjà été fait. Comme je disais, c'est presque de la téléportation ce qu'on vit. C'est une forme de live amélioré, c'est totalement du live et c'est

même mieux que du live. T'es chez toi et à la fin du concert tu retires ton casque et tu peux vaquer à tes occupations, c'est incroyable !

7. Si vous êtes porteur-euse de handicap, agoraphobe, en situation financière compliquée, en situation d'isolation... : pensez-vous que le concert en réalité virtuelle puisse pallier les problématiques que vous pouvez rencontrer avec un concert live physique ?

Ah mais totalement, ça a changé ma consommation de musique live et je suis loin d'être le seul. J'ai un bon ami en fauteuil roulant qui a essayé mon casque et qui s'y croyait totalement, je pense que c'est un exemple encore plus flagrant parce que ce sont ses capacités physiques qui l'empêchent d'assister pleinement à un concert, moi physiquement j'en ai la possibilité juste mentalement je bloque, avec mon agoraphobie. J'ai du mal à être dans un attroupement de personnes, et ça ne me fait pas le même effet avec le casque, même si ce qu'on voit ça reste un attroupement mais on ne le vit pas. Et avoir la possibilité de voir un concert de manière presque omnisciente, de pouvoir en plus le faire sans me soucier de mon agoraphobie, mine de rien ça change beaucoup de choses... Alors il m'a fallu de l'adaptation, il a fallu que je me fasse au dispositif, que je me rende compte qu'il n'y a en effet personne autour de moi mais au bout de 5 à 10 minutes je profite pleinement du casque VR. Je trouve qu'il y a vraiment plein d'opportunités et ça me donne confiance sur les possibilités pour les concerts, mais aussi les visites en musée et tout plein d'autres choses qui ne sont parfois pas accessibles à tous et le deviennent par l'intermédiaire d'un casque VR.

Benjamin - 25.05.20 - Livestream

0. Pouvez-vous vous présenter (prénom, âge, ville, profession / études) ?

Je m'appelle Benjamin, j'ai 26 ans, j'habite actuellement à Paris mais j'ai plus longuement vécu à Lille, dont je suis originaire et actuellement je suis ingénieur product owner à la SNCF.

1. Depuis quand visionnez-vous des livestreams musicaux ? Avez-vous augmenté votre consommation lors de la période de confinement due au COVID-19 ?

Ca fait à peu près 6 ou 7 ans que j'écoute des livestreams musicaux, j'ai l'impression que ça correspond au moment où j'ai commencé à écouter beaucoup de musiques électroniques, surtout avec les Boiler Room (notamment celle de Kaytranada) et les livestreams de festival comme Tomorrowland ou Dour. J'ai évidemment augmenté ma consommation lors du confinement, mais aussi parce qu'il y avait plus d'offres. Je suis tous mes artistes préférés sur Facebook, j'en ai plusieurs centaines et là pendant cette période de confinement ils communiquaient beaucoup à propos de leurs livestreams et forcément j'ai suivi ce qu'ils proposaient.

2. A combien de concerts physiques avez-vous assisté au cours des 12 derniers mois ? A combien de livestreams ?

J'ai vu une vingtaine de concerts en présentiel au cours de ces 12 derniers mois et j'en ai vu presque autant en livestream.

3. Recherchez-vous une expérience différente de celle vécue en concert live quand vous visionnez un livestream ?

Je dirais que l'avantage dans les livestreams c'est que je ne suis pas réduit à ce qui se passe autour de moi et si à un moment la musique me plaît moins, je fais autre chose ou même je peux reculer ou avancer. Et dans la mesure aussi où ça me donne accès à des concerts auxquels je ne pourrais normalement pas accéder, je dirais que oui, je recherche cette expérience auprès du livestream que je ne pourrais pas vivre autrement, comme pour Coachella par exemple, que je ne pourrai jamais voir en présentiel. Et je recherche aussi cette proximité avec les DJs que j'aurais pas lors d'un concert physique, car pour le coup si tu leur envoies un message dans le feed, ils peuvent le voir et le prendre en compte alors que normalement c'est très difficile d'entrer en contact en temps réel avec un artiste. Mais un livestream ne remplacera à mon avis jamais un concert.

4. Trouvez-vous que le livestream apporte l'expérience que vous recherchez ? Qu'apporte-t-il en plus ? Quels sont ses avantages ?

Les principaux avantages du livestream, je dirais que c'est le fait de pouvoir avoir le niveau d'attention que tu veux sur le stream, celui que tu veux lui accorder, c'est-à-dire de pouvoir déconnecter si t'en as marre, de pouvoir te concentrer momentanément sur autre chose. Pouvoir aussi passer de scène en scène en un clin d'oeil quand c'est un livestream de festival, avoir rapidement un aperçu des différentes choses qui s'offrent à toi. Je me souviens avoir vu le livestream de Tomorrowland et là pour le coup je pouvais passer d'une scène à l'autre et passer de la scène psytrance à la scène techno ou house, c'était très cool. Après il y a le fait d'être dans le confort de son appartement, d'avoir le stress en moins. Et aussi, un livestream je vais plutôt avoir tendance à le consommer de manière solitaire et ça me permet d'accéder au concert d'artistes que j'aime sans pour autant avoir à me prendre la tête de n'avoir personne pour m'accompagner à l'événement ce qui peut être embêtant par moment, et donc j'ai pas cette pression sociale d'être tout seul.

5. Vous manque-t-il certains aspects du concert live ? Quels sont les inconvénients du livestream selon vous ?

Clairement la qualité du son va forcément être moins bonne, et dans un concert c'est super important de ressentir la musique et de ressentir les basses notamment, et c'est sûr qu'en livestream avec mes écouteurs ou même avec un bon casque, les basses tu les ressens pas dans les tripes, et c'est ça que j'aime dans la musique que j'écoute. Et puis ensuite il y a toute la dimension sociale qui fait que t'as envie de sortir de chez toi, c'est le fait de rencontrer des gens, de partager des expériences, ce que tu n'as pas avec le livestream parce que tu as beaucoup moins de choses à raconter aux gens, tu partages beaucoup moins. Et du coup ça reste moins ancré dans tes souvenirs que pour un vrai concert où tu serais allé avec des gens ou même où t'en aurais éventuellement rencontré et t'aurais vécu des choses qui vont faire que ce concert aura vraiment été mémorable. Qu'on se le dise, dans un concert, on se souvient rarement de la musique, c'est plutôt une sensation qui reste de la musique - est-ce que c'était bien, incroyable, est-ce que c'était nul - alors qu'on se souvient davantage des interactions qu'on a eues avec les autres, qui elles vont être un marqueur de la qualité du concert.

6. Qu'est-ce que la notion de live, selon vous ?

Pour moi la notion de live, elle implique le fait que ce soit quelque chose qui ait lieu au moment où on est en train de le regarder, hors musiques électroniques, ça sous-entend des arrangements différents d'un enregistrement studio, de l'acoustique. En fait c'est une manière de redécouvrir les morceaux et chansons parce que le chanteur ne va pas forcément avoir les mêmes intonations et c'est un moyen de revivre le morceau avec une autre dimension. Pour

les musiques électroniques, je m'attends à des arrangements un peu différents, de voir des performances un peu inédites ; il y a les musiques de l'artiste que tu connais par coeur parce que tu les as écoutées mille fois sur Soundcloud et puis après t'as la version live où tu t'attends à avoir une certaine réappropriation de la musique. Tout à l'heure je parlais de Kaytranada, lui il n'a pas trop retouché ses morceaux, il les fait passer brut de décoffrage avec quelques transitions mais si tu regardes le live de Bicep à Printworks, là il te fait une vraie version live et ça peut tout changer. Ca donne aussi la possibilité d'interagir, notamment sur Youtube par exemple, avec la communauté et la personne qui organise le live, même si ce n'est pas nécessairement une fonctionnalité que je saisis.

6b. Qualifieriez-vous un concert en livestream comme un vrai concert live ? Estimez-vous que le livestream remet en question la notion de "live"?

Oui, je dirais quand même que c'est un vrai concert live parce qu'on parle quand même de musique, et la partie principale de la musique c'est la partie auditive. Du coup dans la définition que j'ai pu donner, si le livestream a lieu en direct, c'est un vrai live parce que ça respecte les caractéristiques principales du concert live pour moi. Et je ne trouve pas qu'il remet en question la notion, mais je trouve qu'il offre d'autres possibilités notamment en termes d'accessibilité, ça permet de toucher un public plus large. Mais autrement, non, je ne me suis pas dit quand j'ai vu mon premier livestream que c'était révolutionnaire, c'est juste une extension logique qui s'est faite, qui est dans l'air du temps parce qu'on a les technologies pour et qui s'est popularisée en temps de confinement. Ca ne remet rien en question, les gens qui veulent aller voir un concert physique continueront d'y aller pour ce que ça apporte en plus d'un livestream, même si c'est un dispositif nécessaire pour certaines raisons que j'ai exposées.

7. Si vous êtes porteur-euse de handicap, agoraphobe, en situation financière compliquée, en situation d'isolation... : pensez-vous que le livestream puisse pallier les problématiques que vous pouvez rencontrer avec un concert live ?

Non concerné.

Yoann - 24.05.2020

0. Pouvez-vous vous présenter (prénom, âge, ville, profession / études) ?

Je m'appelle Yoann, j'ai 25 ans, j'habite à Malakoff banlieue parisienne Sud et je suis en alternance chez Thalès, à la DSI Thalès en tant que chef de projet IT et en études à l'ESSEC, une école de commerce à Cergy, en master spé ingénieur.

1. Depuis quand visionnez-vous des livestreams musicaux ? Avez-vous augmenté votre consommation lors de la période de confinement due au COVID-19 ?

Ca doit faire au moins deux ans que j'en vois passer sur les réseaux sociaux. J'ai clairement augmenté ma consommation au début du confinement, j'avais la crainte de m'ennuyer et j'avais envie de m'occuper avec des choses que j'aime.

2. A combien de concerts physiques avez-vous assisté au cours des 12 derniers mois ? A combien de livestreams ?

Franchement j'ai dû voir en un an une soixantaine de concerts physiques parce que j'ai assisté à 7 festivals l'année dernière. Avant le confinement je regardais trois livestreams par mois maximum et depuis le confinement j'en visionne au moins trois par semaine.

3. Recherchez-vous une expérience différente de celle vécue en concert live quand vous visionnez un livestream ?

Oui je recherche clairement une expérience différente, pour moi le livestream ne va pas du tout avoir le même usage que le concert live, moi je l'utilise principalement en fond sonore et je continue mes activités en parallèle alors que les concerts physiques je vais juste vivre le moment et me concentrer dessus et être captivé par la musique.

4. Trouvez-vous que le livestream apporte l'expérience que vous recherchez ? Qu'apporte-t-il en plus ? Quels sont ses avantages ?

J'ai pas vraiment d'idée du but formel des livestreams, s'il y a vraiment un engagement avec l'artiste, moi je ne les utilise qu'en fond sonore, après ça ne remplacera jamais un concert physique et je ne vois pas trop la plus value d'un livestream par rapport à un concert physique mis à part le fait que tu puisses *switcher* entre les livestreams s'il y en a plusieurs en même temps et tu peux aussi discuter avec la communauté de fans plus facilement mais pour moi ça remplacera jamais un concert physique. Après il y a aussi la possibilité de découvrir

beaucoup d'artistes en fonction des livestreams qui sont proposés, alors que quand tu te rends à un concert c'est pour un artiste en particulier et tu ne fais pas la démarche d'en découvrir plus.

5. Vous manque-t-il certains aspects du concert live ? Quels sont les inconvénients du livestream selon vous ?

J'en trouve beaucoup. Déjà le son chez moi n'est pas très adapté et je ne me sens pas trop de danser tout seul chez moi, ça a peu de sens à mes yeux, à la limite un quart d'heure ça va mais je ne me vois pas danser deux heures sur le son du livestream. Ensuite l'ambiance est totalement différente quand c'est un concert physique, là on ne se sent pas en adéquation avec les autres personnes du public et l'artiste, et comme je suis seul chez moi depuis le confinement, je préfère largement partager des sons et échanger autour de ça dans la vraie vie qu'en discuter sur Messenger pendant un livestream. Rien ne remplacera un concert physique, même quand certains livestreams innovent avec des décors sympas pour habiller un peu la scénographie, ça n'égale pas le concert.

6. Qu'est-ce que la notion de concert live, selon vous ?

Tout simplement ce sont des artistes qui se produisent devant un public et qui passent des morceaux en se tenant physiquement face à lui.

6b. Qualifieriez-vous un concert en livestream comme un vrai concert live ? Estimez-vous que le livestream remet en question la notion de "live"?

Non pas du tout, pour moi le livestream ne respecte pas la définition de live, je n'ai vu de réel échange entre l'artiste et le public à aucun des livestreams que j'ai pu voir. Pour moi c'est juste quelqu'un qui se filme en train de jouer et il joue sans faire de connexion avec sa communauté. En plus on est encore à la genèse du livestream, donc les artistes n'ont pas encore l'installation technique pour contrôler ce qui se passe sur la plateforme sur laquelle ils diffusent et répondre au public, mis à part quelques artistes qui s'arrêtent parfois pour regarder les commentaires mais ça reste compliqué pour eux de gérer à la fois ce qui se dit sur leur live, et à la fois leur musique. Après le livestream peut donner une autre résonance à la notion de live mais n'a pas vocation à le remplacer, ce sont deux choses différentes. A l'heure actuelle, c'en est plus une régression qu'une plus value sauf en période de confinement où ça reste quand même très positif et inévitable.

7. Si vous êtes porteur-euse de handicap, agoraphobe, en situation financière compliquée, en situation d'isolation... : pensez-vous que le livestream puisse pallier les problématiques que vous pouvez rencontrer avec un concert live ?

Non concerné.

Annexe 43 : entretien de Victor, consommateur de *livestreams*, 9 juin 2020

Victor - 09.06.2020

0. Pouvez-vous vous présenter (prénom, âge, ville, profession / études) ?

Je m'appelle Victor, j'ai 18 ans et je suis actuellement en première année de licence AES à Lyon dans le but d'intégrer un IAE par la suite.

1. Depuis quand visionnez-vous des livestreams musicaux ? Avez-vous augmenté votre consommation lors de la période de confinement due au COVID-19 ?

J'ai commencé à visionner des livestreams musicaux depuis le début de la période du Covid-19, sur la plateforme Twitch, je les ai vus affichés en tendance et par curiosité j'ai cliqué et commencé à écouter, et ça m'a plu. Depuis j'écoute régulièrement ces livestreams en fond lorsque je joue aux jeux vidéos ou lorsque je discute sur les réseaux sociaux histoire d'avoir un fond sonore. Parfois j'en regarde pour le plaisir de regarder un concert à la maison, en fait j'en ai plusieurs utilisations.

2. A combien de concerts physiques avez-vous assisté au cours des 12 derniers mois ? A combien de livestreams ?

C'est 12 derniers mois j'ai assisté à un seul concert physique en Thaïlande, avec de nombreuses reprises d'artistes. Pour les livestreams, je dirais une cinquantaine, notamment celui d'Insomniac sur la plateforme Twitch ou encore les concerts lives proposés par United We Stream et United We Stream France.

3. Recherchez-vous une expérience différente de celle vécue en concert live quand vous visionnez un livestream ?

Je ne suis pas un grand fan des concerts live, parfois le prix est trop élevé, il y a beaucoup de monde et c'est difficile de voir la scène et l'artiste. En revanche, en livestream, les défauts du concert live sont gommés, déjà ils sont gratuits pour la plupart, nous sommes nombreux mais via un ordinateur et je peux voir l'artiste faire sa prestation en détail. Les livestreams me permettent aussi de découvrir de nouveaux artistes quotidiennement et c'est un bon avantage, autrement je fais rarement la démarche de découvrir de nouveaux artistes. Mon expérience est donc totalement différente d'un concert live, surtout que je n'en ai pas forcément la même utilité puisqu'ils me servent principalement de fond d'ambiance.

4. Trouvez-vous que le livestream apporte l'expérience que vous recherchez ? Qu'apporte-t-il en plus ? Quels sont ses avantages ?

Comme je suis seul chez moi derrière mon ordinateur, je peux profiter de la musique tranquillement et gratuitement. Je peux faire pause quand bon me semble, je peux couper le son lorsque la musique ne me plaît pas. Je peux continuer mes occupations et je peux toujours discuter avec les personnes qui regardent le live en même temps que moi. C'est cool de pouvoir arrêter un live et le reprendre quand je veux, le tchat a un rôle important, et ça promet aussi l'égalité des chances : tout le monde peut y assister ! Surtout en période de COVID-19 où on doit aussi trouver des activités pour s'occuper.

5. Vous manque-t-il certains aspects du concert live ? Quels sont les inconvénients du livestream selon vous ?

Je dirais que ce qui manque au livestream, c'est le contact humain, le fait de pouvoir chanter ou danser avec d'autres personnes, d'avoir des liens sociaux et de discuter avec eux, même spontanément. Il y a tout une partie du concert live qui est retirée, ça fait quand même une grande différence. Ça enlève tout le charme de l'ambiance qui est importante dans la manière dont on va vivre le concert. La musique sera aussi de moins bonne qualité et on ne peut pas vraiment échanger avec l'artiste, surtout quand c'est un DJ.

6. Qu'est-ce que la notion de live, selon vous ?

La notion de live représente le moment présent, le direct, le fait d'assister à un concert d'un artiste qui joue au moment où on l'entend.

6b. Qualifieriez-vous un concert en livestream comme un vrai concert live ? Estimez-vous que le livestream remet en question la notion de "live"?

Je considère un livestream comme un vrai concert live, il y a exactement les mêmes aspects, un artiste, du public, une régie qui accompagne les artistes, mais il remet selon moi totalement en question la notion de « live », on retrouve une autre manière de le consommer. On peut perdre certains aspects mais on en récupère d'autres c'est pourquoi c'est quand même très différent et l'un ne remplace pas l'autre.

7. Si vous êtes porteur-euse de handicap, agoraphobe, en situation financière compliquée, en situation d'isolation... : pensez-vous que le livestream puisse pallier les problématiques que vous pouvez rencontrer avec un concert live ?

Non concerné.

Mots-clefs

Musique, concert, live, médias, réalité virtuelle, *livestream*, numérique, expérience, immersion, remédiation

Résumé

En 2020, alors que la pandémie du COVID-19 touche le monde entier, engendrant le confinement des populations et la fermeture des lieux de fête et de concert, les modes de consommation de la musique se voient bouleversés. Face à l'impossibilité de se rassembler, le live musical « depuis son canapé » (ré)émerge de façons plurielles : le concert en réalité virtuelle et le *livestream* apparaissent alors comme deux options envisageables à la consommation de musique live et acoustique. Si le premier déchaîne un discours prometteur (mais paradoxal) des médias à son égard, le second, plus accessible, est souvent perçu comme une alternative décevante au concert.

Les deux objets d'étude partagent pourtant de nombreuses similitudes : fruits d'une remédiation du concert physique, ils opèrent tous deux une mutation du live musical qui redistribue les cartes du rapport entre artiste et spectateur, tout en modifiant sensiblement l'expérience de ce dernier. La réalité virtuelle et le *livestream* remettent ainsi le concert live au goût du jour, en offrant par ailleurs de multiples atouts pratiques, financiers et en termes d'accessibilité.

Ce travail de recherche a pour objectif de réfléchir d'établir une réflexion autour des dispositifs de consommation de concerts en régime numérique et d'étudier leurs effets sur l'expérience du spectateur, son rapport à l'artiste et son rapport au live. Il s'agit également de déterminer si le *livestream* et le concert en réalité virtuelle peuvent être envisagés comme alternative au concert physique pour les personnes ne pouvant pas y accéder pour différentes raisons : situation financière précaire, agoraphobie, handicap, isolation sociale...