DÉPARTEMENT DE COMMUNICATION

Faculté des arts et des sciences

Université de Montréal

MÉMOIRE :

Les procédés esthétiques utilisés dans la musique électronique en France : Exploration de stratégies audiovisuelles pour la création d'un roman photographique.

Par

Etienne Chevance

Mémoire présenté en vue de l'obtention du grade de M. Sc. en sciences de la communication

Option recherche-création

Mai 2025

© Etienne Chevance 2025

DÉPARTEMENT DE COMMUNICATION

Faculté des arts et des sciences

Université de Montréal

Ce mémoire intitulé :

Les procédés esthétiques utilisés dans la musique électronique en France : Exploration de stratégies audiovisuelles pour la création d'un roman photographique.

Présenté par

Etienne Chevance

A été évalué par un jury composé des personnes suivantes

Tamara Vukov
Directrice de recherche

Line Grenier
Membre du jury

Myriam Boucher
Membre du jury

RÉSUMÉ

Ce mémoire s'inscrit dans le champ des études musicales et visuelles, explorant l'intermodalité dans la musique électronique française. Il analyse comment des artistes pionniers tels que Daft Punk, Laurent Garnier, SebastiAn, Irène Drésel et The Blaze intègrent les éléments visuels dans leurs créations musicales pour produire des expériences sensorielles et esthétiques uniques. En combinant une analyse qualitative approfondie avec une démarche de création artistique, ce travail vise à déchiffrer les procédés esthétiques qui sous-tendent la fusion entre musique et image.

La recherche se concentre sur plusieurs questions clés : Comment ces artistes fusionnent-ils les éléments visuels et sonores ? Quels impacts ces interactions ont-elles sur l'expérience auditive du public ? L'étude démontre que ces artistes utilisent des stratégies esthétiques élaborées pour créer des univers visuels en parfaite harmonie avec leur musique, explorant avec brio l'intermodalité dans la musique électronique contemporaine.

Ce mémoire va au-delà de l'analyse théorique en proposant une création originale : un roman photographique qui illustre concrètement les potentialités créatives de cette approche interdisciplinaire. En se basant sur les techniques employées par ces artistes, cette création offre un aperçu pratique de la manière dont la musique et l'image peuvent se fusionner pour enrichir une expérience artistique. Ainsi, ce travail contribue à une compréhension approfondie de l'évolution de la musique électronique française et de son interaction avec les arts visuels.

Mots clés : musique, esthétique, musique électronique, photographie, intermodalité, arts visuels, recherche création

ABSTRACT

This essay falls within the realm of musical and visual studies, exploring intermodality in contemporary French electronic music. It examines how pioneering artists such as Daft Punk, Laurent Garnier, SebastiAn, Irène Drésel, and The Blaze integrate visual elements into their musical creations to produce aesthetic sensory experiences. By combining a thorough qualitative analysis with an artistic creation approach, this work aims to decipher the aesthetic processes underpinning the fusion of music and image.

The research focuses on several key questions: How do these artists merge visual and auditory elements? What impacts do these interactions have on the audience's auditory experience? The study demonstrates theses artists employ sophisticated aesthetic strategies to create visual universes that harmoniously align with their music, exploring intermodality in contemporary electronic music.

The research extends beyond theoretical analysis by proposing an original creation: a photographic novel that concretely illustrates the creative potentials of this interdisciplinary approach. Based on the techniques used by these artists, this creation offers a practical insight into how music and image can merge to enrich the artistic experience. Consequently, this work contributes to a deeper understanding of the evolution of French electronic music and its interaction with visual arts.

Keywords: music, aesthetics, electronic music, photography, intermodality, visual arts, research creation

REMERCIEMENTS

Je tiens à exprimer ma profonde reconnaissance à ma directrice de recherche, Tamara Vukov, pour son encadrement et ses précieux conseils tout au long de ce projet. Son expertise a été essentielle à la réalisation de ce mémoire.

Je remercie également Amélie Bélisle pour son aide précieuse, ainsi que Line Grenier, qui m'a permis de réaliser deux séjours d'apprentissage enrichissants. À ce titre, je souhaite également remercier Jean Dindinaud et Christophe Payet pour leur encadrement durant ces séjours.

Un remerciement particulier à Rose Barcelo, ainsi qu'à mon ami Enzo Touboul, dont le talent de photographe et l'assistance m'ont été d'une grande aide.

Enfin, je tiens à remercier ma famille pour le soutien indéfectible qu'elle m'a apporté tout au long de ce parcours.

Table des matières

RÉSUMÉ **3**

ABSTRACT **4**

I- INTRODUCTION **8**

1.1 Contextualisation **10**

1.2 Le choix des artistes **11**

II- PROBLÉMATISATION **14**

2.1 Revue de la littérature **14**

2.1.1 Une approche de l'esthétique des musiques électroniques 17

2.1.2 La musique électronique et ses possibilités d'interactions 18

2.1.3 La musique électronique et la puissance de l'affect 21

III- INSPIRATIONS TECHNIQUES ET MUSICALES **22**

3.1 Techniques intermodales **22**

3.2 La mobilisation des procédés dans ma démarche de recherche-création **26**

IV- PROBLÉMATIQUE **28**

V- UTILISATION DU VISUEL CHEZ DAFT PUNK, THE BLAZE, IRÈNE DRÉSEL ET SEBASTIAN **29**

5.1 La vidéo comme vecteur esthétique **31**

5.1.2 Daft Punk 31

5.1.3 The Blaze 33

5.1.4 SebastiAn 35

5.1.5 Irène Drésel 37

VI- RYTHMES, TEXTURES, NAPPES SYNTHÉTIQUES **38**

6.1 Les textures comme corps de la musique **39**

6.2 Le rythme comme métronome créatif **41**

6.3 L'utilisation d'instruments acoustiques **42**

VII- MÉTHODOLOGIE CRÉATIVE ET RÉFLEXIONS **46**

7.1 Retours réflexifs sur deux séjours d'apprentissages **46**

7.1.1 Travail technique et créatif : Séjour d'apprentissage Chez Jean – septembre - octobre 2023 46

7.1.2 Comprendre l'écriture sonore : Séjour d'apprentissage chez Sonique - le studio - février - avril 2024..... 48

7.2 Retours réflexifs sur le roman photographique comme médium esthétique **49**

7.2.3 La dérive comme méthodologie artistique et créative 50

7.2.4 Le prisme de la photographie..... 51

7.2.5 L'harmonisation entre musique et images..... 54

VIII- CONCLUSION..... **57**

I- INTRODUCTION

Lorsque les notes ne deviennent plus seulement des sons, mais se mettent au service de l'esthétique. C'est pour moi ce que la musique électronique de The Blaze, SebastiAn Irène Dresel, Daft Punk ou encore Laurent Garnier m'évoque. La liste pourrait être sans fin, mais ces artistes français produisent une musique qu'ils diffusent grâce à différents médiums esthétiques et visuels qu'il convient ici d'étudier.

Apparue dans les années 1990, la French Touch désigne un mouvement de la musique électronique française qui a su imposer son identité à l'échelle mondiale. Portée par des artistes comme Daft Punk, Air, Cassius ou Étienne de Crécy, elle se caractérise par un mélange subtil de house, de disco et de sonorités synthétiques, souvent empreint d'une esthétique rétro et sophistiquée. La French Touch, permet depuis maintenant 30 ans une transgression des arts et des genres. Ce terme est central dans notre étude car les artistes étudiés s'inscrivent tous dans cet héritage. Dans la musique électronique, nous sommes aujourd'hui les témoins d'un développement d'une multitude de courants qui réinventent des structures et des sons. La scène électronique évolue constamment sous l'égide de nouvelles impulsions générationnelles qui permettent de bâtir sur ce qui a déjà été construit. Les artistes étudiés ne se contentent plus seulement de la musique mais intègre désormais des éléments visuels, narratifs et technologiques à sa musique. Si cette approche n'a rien de fondamentalement nouveau, elle s'inscrit dans une longue histoire de dialogue entre le son et l'image.

Daft Punk, Irène Drésel, The Blaze, Laurent Garnier, ou encore SebastiAn, n'hésitent pas à emprunter des procédés visuels pour partager leurs projets et en faire des pièces originales. Leurs œuvres vont désormais au-delà du son, elles sont visuellement riches, grâce notamment aux vidéosclips. Leur musique devient une pièce à part et s'allie à la photographie, la mode, l'espace. Ce travail explore donc les différentes dimensions de la *French Touch* pour comprendre comment les artistes étudiés utilisent le visuel pour diffuser leur musique. Je souhaite comprendre pourquoi

et comment la musique électronique arrive à être un vecteur d'une forme d'expression musicale qui emprunte les codes du cinéma, de la mode et de la photographie. Ce pourquoi ce genre musical au départ décrié par la sphère politique et intellectuelle permet aujourd'hui l'émergence d'une multiplicité d'univers.

Ce mémoire de recherche-création a pour objectif d'analyser et de créer un dialogue entre les différents moyens d'expression utilisés par les artistes français de musique électronique cités et d'explorer leur pertinence dans la création d'une œuvre musicale.

Mon travail créatif s'est développé sur une année d'exploration artistique étant passionné à l'idée de travailler le lien entre la musique et l'image. Avant de réaliser la version finale de ma création, j'ai réalisé deux œuvres qui font partie intégrante de ma démarche de recherche : *L'écoute d'un instant* et *Prélude* - Wylson[1].

L'étape finale de ma création est un roman photographique sous forme de vidéo tiré de plusieurs dérives dans les rues de Paris. En utilisant certaines techniques relatives aux corps, à l'espace et aux couleurs inspirés des artistes étudiés, des photographies défilent accompagnées d'une composition musicale électronique composée pour ce projet. Mon processus de recherche-création s'accompagne aussi de deux séjours d'apprentissage de deux mois : Le premier au studio de création sonore Chez Jean et le second au studio de podcast Sonique. Ces périodes professionnalisantes m'ont permis de découvrir et d'appliquer des méthodes techniques de composition musicale où le récit mis en scène dans ma création suit un certain tempo et s'appuie sur des motifs sonores répétitifs.

[1] [1] Ces deux projets m'ont offert l'opportunité d'explorer en profondeur le lien entre l'image et la musique. Une analyse détaillée de ces explorations sera présentée la section Méthodologie créative et réflexions.

1.1 Contextualisation

En presque trente ans la *French Touch* est devenue un élément incontournable des cultures populaires embrassant avec brio la fête et la musicalité.

S'intéresser à ce genre musical se révèle être un sacré défi car ses sous genres se développent constamment. L'objectif est donc de d'abord d'étudier les ambassadeurs français de la musique électronique et donc de la *French Touch*, d'étudier leurs processus créatifs et de définir les procédés esthétiques mis en avant derrière leurs morceaux et leurs vidéoclips pour ensuite emprunter leurs codes. L'essor d'Internet a considérablement facilité les processus de création et de production culturelle, donnant naissance à des œuvres où les compositeurs utilisent plus facilement des procédés cinématographiques. Des artistes comme The Blaze, duo français connu pour ses clips à la mise en scène immersive et narrative, SebastiAn, producteur et compositeur affilié au label Ed Banger qui explore des esthétiques visuelles percutantes en collaboration avec des cinéastes, ou encore Daft Punk, pionniers de la *French Touch* qui ont développé une identité visuelle forte à travers des œuvres comme *Interstella 5555* et *Electroma*, incarnent cette évolution. Leur approche ne relève pas du hasard mais s'inscrit pleinement dans une transformation plus large des industries culturelles et créatives, marquée par l'intégration du visuel au sonore. Certains chercheurs, comme Hesmondhalgh (2019), soutiennent que la numérisation a profondément bouleversé la production culturelle, la modifiant au-delà de toute reconnaissance. Dans ce contexte, la musique électronique agit comme un agent signifiant (Cook, 2016), repensant les modalités de création et de diffusion grâce à une hybridation entre son et image, et exploitant pleinement les possibilités offertes par les technologies numériques.

L'étude de ces artistes et de leurs œuvres n'exclut en aucun cas d'autres musiciens qui méritent aussi une analyse artistique. Toutefois, les artistes cités incarnent l'exercice d'une double création

dans la musique électronique, à la fois visuelle et auditive. Je ne souhaite pas créer une catégorie mais seulement explorer leurs créations et le lien entre le son et l'image.

1.2 Le choix des artistes

Mon travail de recherche-création propose d'envisager la musique électronique comme un médium intermodal singulier. À travers ce mémoire, je me concentre sur l'œuvre de plusieurs artistes français qui ont profondément transformé le paysage musical électronique, dans le but d'explorer une large palette pour la création de mon roman photographique. Mon choix d'artistes s'est basé sur des critères affectifs, mais aussi sur des considérations historiques et factuelles, afin de constituer un corpus représentatif de la richesse de la musique électronique. Chaque artiste incarne des aspects spécifiques de l'évolution technologique et culturelle, et leurs œuvres me permettent de saisir la manière dont la musique électronique et la photographie peuvent être utilisées comme un médium audiovisuel unique.

Dans cette section, il semble fondamental de vous présenter les artistes qui constitueront mon champ d'étude :

Laurent Garnier est reconnu pour sa capacité à construire des sets évolutifs, jouant sur les textures sonores et les variations d'intensité pour immerger son public dans un voyage musical. Sa sélection oscille entre techno, house, jazz et ambient, illustrant une approche éclectique et narrative de la musique électronique. En tant que producteur, il repousse les frontières des genres en intégrant des éléments organiques et expérimentaux, à l'image de son album *Unreasonable Behaviour* (2000), où il mêle rythmes hypnotiques et orchestrations électroniques. Son travail témoigne d'une volonté de dépasser la simple fonction de divertissement pour faire de la techno un médium expressif et émotionnel, chargé sd'engagement.

Daft Punk est un duo de musique électronique français fondé en 1993, par Thomas Bangalter et Guy-Manuel de Homem-Christo. Leur carrière, qui s'étend sur plusieurs décennies, est marquée par des albums influents tels que *Homework*, *Discovery* et *Random Access Memories*. Ce duo a su non seulement repousser les frontières de la musique électronique, mais également créer un univers visuel et narratif unique à travers leurs productions et leurs casques de robots. Leurs albums, tels que *Discovery* et *Random Access Memories*, sont des exemples de leur capacité à fusionner musique électronique et classique mais aussi vidéo pour offrir une expérience artistique immersive. C'est le groupe qui a inspiré ce projet de mémoire.

The Blaze, duo français de musique électronique formé en 2016 par les cousins Guillaume et Jonathan Alric. Il se distingue par une approche singulière de la musique. Leurs productions épurées et synthétiques se construit sur des influences house, techno et pop et s'enrichissent par des voix graves singulières et une esthétique visuelle très travaillée. Leurs vidéoclips se présentant comme de véritables courts métrages.

Sébastien Akchoté, mieux connu sous son nom de scène SebastiAn, est un producteur de musique électronique français. Il s'est fait connaître dans les années 2000 grâce à ses productions éclectiques mêlant des influences de house, de techno et de rock. Révélé par le label Ed Banger, SebastiAn fusionne des sonorités issues de la house, de la techno, du hip-hop et du rock. Il a également travaillé sur des bandes originales de films et de défilés de mode, démontrant sa polyvalence artistique et en démontrant l'intermodalité.

Irène Drésel est une DJ reconnue pour son style musical qui mélange des sonorités électroniques, industrielles et expérimentales : « Entre esthétisme et transgression, la techno d'Irène Drésel

s'affranchît des normes avec raffinement »[2]. Elle a émergé sur la scène underground française avec des performances intenses, utilisant souvent des éléments visuels et des installations. Son travail est souvent composé de textures sonores complexes et de rythmes hypnotiques. Ce travail de textures notamment dans son dernier album *Rose Fluo* offre une perspective à envisager pour la composition de morceaux insérés dans mon roman photographique.

Tableau 1 : Classification des genres musicaux

Afin de mieux distinguer ces artistes et d'approfondir notre compréhension de leurs univers musicaux, voici une classification des genres principaux associés à chacun d'eux.

Artistes	Genre(s) de musique électronique
SebastiAn	Electro, House, Techno, French Touch
The Blaze	Electro-pop, French House, Indie Electronic, Ambient, Downtempo
Laurent Garnier	Techno, House, Acid House, Ambient, Electro
Irène Drésel	Techno, Electro, Minimal, Experimental
Daft Punk	French House, Disco House, Electro, Funk, Synthpop, Techno

[2] Peut-on entendre dans l'émission Coté Club du 26 janvier 2024 diffusé France Inter et présenté par Laurent Goumarre. https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/cote-club/cote-club-du-vendredi-26-janvier-20242981865

Par le prisme de ces artistes, ce mémoire vise à explorer comment la musique électronique peut enrichir une création visuelle ici un roman photographique.

II- PROBLÉMATISATION

2.1 Revue de la littérature

Travailler autour de la musique électronique nécessite de mobiliser plusieurs sources littéraires, qu'elles soient académiques, documentaires, revues ou encore des émissions de radio afin d'enrichir l'analyse et permettre de croiser différentes perspectives.

En combinant ces diverses sources, on obtient une vue d'ensemble plus complète et nuancée, essentielle pour une compréhension approfondie de la musique électronique.

La musique électronique et ses sous genres (techno, house, drum n bass….) occupe une place centrale sur la scène musicale internationale. Autrefois décrié par leurs « violences » et pour leur public, (Pialat, 2023) ils sont aujourd'hui ancrés profondément dans la culture populaire. Cette section propose un tour d'horizon d'articles et ouvrages qui présentent la musique électronique sous un angle sociologique et esthétique afin d'envisager une conception intermodale et narrative pour ma création.

La sociologie de la musique interroge la musicologie, en soulignant « l'inscription sociale et l'incarnation dans des corps des faits musicaux, au sein de pratiques concrètes de création, de diffusion et de réception, aujourd'hui et dans le passé, pour toutes les musiques » (Ravet, 2010, p 274). Associées aux marges, cantonnées à l'underground, parce qu'émanant des minorités ostracisées issues des cultures LGBT et noires, ou affiliées à des pratiques déviantes, les musiques électroniques ont longtemps pâti de ce manque d'incarnation. (Pialat, 2023).

Si la musique électronique est aujourd'hui un genre très populaire et qui rencontre un succès majeur en France, c'est aussi qu'elle s'est développée aussi grâce à l'avènement de nouveaux moyens de faire de la musique. L'arrivée du numérique a permis une démocratisation de la création musicale et de sa diffusion ce qui a participé au discours de « la musique pour tous ». (Jouvenet, 2004). Contrairement à une approche instrumentale ancrée dans la tradition musicale avec une maitrise du solfège, des accords ou des gammes, la musique électronique « n'est plus écriture mais sélection et élimination, à partir d'une bibliothèque de sons extensible à l'infini et une gamme d'effets dépendante du matériel et des logiciels acquis » (Jouvenet, 2004, p.81).

Cette nouvelle manière de créer ouvre un champ d'exploration inédit du son et des formes musicales. Désormais, le processus créatif ne se limite plus aux studios professionnels : avec la démocratisation des technologies et des logiciels de production, la musique électronique devient accessible à tous[3]. Le studio-maison s'est imposé et chaque artiste peut expérimenter librement et repousser les frontières de la création musicale et donne au musicien la possibilité de devenir un « homme-orchestre », et de faire des choix sur une gamme très étendue de paramètres (Jouvenet, 2004, p.86). Cela implique que l'artiste peut directement être le réalisateur de ses projets artistiques et apprendre également à gérer sa direction artistique grâce à l'avènement de nouveaux moyens de création. Une analyse du phénomène « d'autoproduction culturelle » de Flichy (2019, p184) permettra de comprendre comment les artistes de musiques électroniques ne sont plus seulement des musiciens mais peuvent aussi devenir des réalisateurs.

En empruntant à ces artistes leur méthode de production, je souhaite composer des ambiances sonores qui viendront rythmer l'enchainement des photographies exposées. Avec un ordinateur et un synthétiseur, l'idée de créer une « autoproduction culturelle ».

[3] La popularisation des logiciels de MAO (Musique Assistée par Ordinateur) et du home studio à faible coût a facilité l'accès à la production musicale.

Au-delà des émotions que fait naître l'enchaînement des sons, le plaisir de la création (et de l'écoute) provient ainsi aussi du sentiment d'impulser un mouvement susceptible d'entraîner la un public (Jouvenet, 2004, p.91). Autrefois, les artistes de techno comme Laurent Garnier s'inscrivaient en marge de la société « conçue comme espace privilégié d'une créativité alternative (…) « La vie en marge » permet, dans le cadre de cette culture sociomusicale, de commenter le monde, de le critiquer, mais aussi d'en saisir des fragments pour formuler des propositions artistiques alternatives » (Jouvenet, 2004, p.91). La *French Touch* propose aujourd'hui de nouvelles formes d'expression artistique à travers des mélanges de techno, de house, de rock, d'une identité visuelle qui se développe constamment.

Dans son ensemble, la musique est considérée comme un « fait social et esthétique ». (Ravet 2010) qui s'apparent à un « art de déconstruction-construction » (Jouvenet, 2004, p.92). Parmi les centaines de genres musicaux, la musique électronique s'est installé une place précieuse en adoptant les vertus de la musique (Ravet, 2010), (Levinson, 1990). C'est pourquoi adapter ce style musical à l'univers de la photographie peut faire naître un objet créatif intéressant.

L'objectif de mon étude est aussi de comprendre la musique électronique comme agent signifiant (Cook, 2016) afin qu'elle soit utilisée dans un roman photographique. Vectrice d'émotion, la musique dans sa globalité est une affaire de perception (Verdier 2011) et chacun l'interprète selon ses émotions, son rapport à la musique et aux vibrations que le son peut provoquer. Les techniques utilisées dans la conception de mon œuvre[4] seront directement inspirées de celles des artistes étudiés.

Nous analyserons donc comment les vidéosclips de The Blaze, les textures d'Irène Drèsel, les photos de SebastiAn, la narration des Daft Punk ou encore la philosophie musicale de Laurent

[4] Détaillées dans la section méthodologie.

Garnier repoussent les limites de la création musicale en intégrant des éléments visuels, narratifs et esthétiques.

2.1.1 Une approche de l'esthétique des musiques électroniques

Les recherches liées à l'esthétique de la musique électronique sont généralement consacrées à une époque, un artiste, un style en particulier. Pour ce travail, il est fondamental d'explorer l'esthétique musicale des artistes étudiés : textures, rythmes, mélodies, mais aussi et surtout l'esthétique visuelle qu'ils retranscrivent. Comprendre les procédés esthétiques de la *French Touch* à travers ces artistes implique tout d'abord de définir des musiques et des vidéoclips.

The Blaze, SebastiAn, Daft Punk, Laurent Garnier et Irène Drésel s'inscrivent dans un même champ d'étude, partageant une sensibilité commune pour une esthétique singulière. Leurs œuvres se distinguent par une approche visuelle et sonore forte où les vidéoclips jouent un rôle essentiel dans la diffusion de leur musique. On retrouve chez eux un travail minutieux sur les textures sonores, qu'elles soient organiques ou synthétiques et une dimension cinématographique très travaillée. L'intérêt de cette recherche-création est donc d'étudier ce lien entre la musique et l'esthétique afin de l'appréhender de la meilleure des manières pour mon roman (Accaoui, 2011, Kosmicki, 2009, Jouvenet, 2004).

L'esthétique s'intéresse aux œuvres, elle les admire, elle y prend plaisir, elle les commente et les questionne. Une fois ce point de départ admis, un constat s'impose : « la musique, tour à tour, parle, peint, fait rêver, émeut, divertit, console, tonifie, amuse, élève, exalte, solennise, ritualise, fait danser, s'adresse à l'intelligence. » (Accaoui, 2011, p.2)

Les musiques électroniques se sont frayé un chemin vers une forme d'autonomie esthétique. Cette autonomie se traduit par une rupture avec les formes et structures musicales traditionnelles favorisant l'expérimentation et l'innovation. Les artistes explorent de nouvelles dimensions sonores et narratives sans être contraints par des attentes externes.

Elles se distinguent en cela comme un terrain propice à la « contemplation désintéressée », selon Kosmicki (2009, p. 215), où la signification devient fluide et malléable. Cette idée est corroborée par les mots de Jankélévitch (1983, p. 19), pour qui la musique, ne signifiant rien en soi, « peut revêtir une infinité de significations selon l'interprétation de chacun, sans que les notes ne protestent ». Cette liberté d'interprétation s'inscrit dans un dialogue continu entre la musique électronique, la culture populaire et l'art contemporain, comme l'observe Gallet (2002) dans ses travaux sur les *« modes opératoires »* et les *« dispositifs instrumentaux ».* En effet, les musiques électroniques ne se limitent pas à un répertoire d'œuvres ou de disques, mais plutôt à un ensemble de modes de création et de dispositifs (Gallet, 2002). Cette esthétique, bien que complexe, peut sembler plus *« accueillante »* et moins contraignante selon l'analyse de Jouvenet (2004), offrant ainsi une expérience d'appréhension plus libre et subjective lors de l'écoute.

2.1.2 La musique électronique et ses possibilités d'interactions

Comment les artistes de musique électronique créent des récits audiovisuels à travers leur musique, en utilisant des éléments audiovisuels forts ?

La sémiotique, en tant que discipline d'étude, dépasse le cadre du langage verbal pour analyser l'ensemble des phénomènes signifiants, qu'ils soient visuels, sonores ou symboliques. Comme le précise Gignoux (2016), elle permet de comprendre comment les signes sont produits et interprétés, et comment ils construisent du sens au sein d'une culture donnée.

Dans le cadre de mon travail, il est pertinent d'intégrer cette approche pour analyser la manière dont les artistes de musique électronique mobilisent des codes culturels, narratifs et esthétiques afin de diffuser leur musique. Cependant, il convient de nuancer l'utilisation de la sémiotique dans ce contexte : bien que cette discipline offre des outils pour décoder les interactions entre les signes, l'univers de la musique électronique met en jeu des signes multiples (sonores, visuels, corporels) dont les significations peuvent être moins fixes et plus ouvertes à l'interprétation.

Considérons la musique comme un système sémiotique, « dont les signes se combinent en un énoncé au déroulement temporel, à l'image de ceux du langage verbal » (Gignoux, 2016, p.7) La valeur sémiotique de la musique est définie par son caractère émotionnel. Par ses notes, sa structure et sa diffusion, la musique peut symboliser l'espace, la temporalité, le rythme, le mouvement à l'intérieur de l'espace, les sentiments et l'affectivité (Nattiez, 1975).

La musique ne peut donc pas exister sans une structuration réfléchie et définie par les compositeurs (Grabócz, 2019). Elle est le fruit d'une démarche artistique et intentionnelle.

Christopher Small (1998) développe le concept de musicking, qui redéfinit la musique non pas comme un objet ou une œuvre finie, mais comme un processus dynamique de communication. Ce concept inclut toutes les activités liées à la musique : composer, jouer, écouter ou encore organiser des événements musicaux. Dans cette perspective, la musique devient un espace d'interaction sociale, un dialogue symbolique dans lequel chaque participant, qu'il soit musicien ou auditeur, contribue à la création de significations. Cette vision dépasse l'idée traditionnelle de la musique comme simple divertissement ou produit culturel pour la comprendre comme une forme essentielle d'expression et d'interaction humaine.

Susan McClary (2000), quant à elle, examine la manière dont les structures musicales participent à la narration de récits culturels et sociaux. À travers son analyse, elle démontre que la musique peut non seulement refléter des récits existants, mais aussi renforcer ou interroger des normes culturelles. Par exemple, elle analyse des œuvres classiques en montrant comment des formes musicales peuvent être interprétées comme des récits idéologiques : elles mettent en scène des conflits, des résolutions ou des émotions qui résonnent avec des problématiques sociales et historiques spécifiques. Dans le cadre contemporain, cette idée peut être appliquée au clip *Territory* de The Blaze, qui mêle des éléments musicaux et cinématographiques pour explorer des thèmes tels que l'identité, le corps et l'appartenance. À travers des images puissantes et une musique qui mélange

des rythmes technos avec des pads atmosphériques, le groupe réalise une performance audiovisuelle qui interpelle sur les notions d'identité personnelle et collective.

Middleton (1990) approfondit cette approche en soulignant que la musique est intrinsèquement temporelle, et que son déroulement dans le temps permet de créer des séquences narratives. Chaque élément musical – mélodie, rythme, harmonie – contribue à bâtir une trame qui peut être interprétée comme une histoire. Cette narration, bien que non verbale, invite les auditeurs à construire du sens à travers leur expérience de l'écoute. La musique devient un médium particulièrement efficace pour véhiculer des idées et des émotions complexes, souvent difficiles à exprimer par des mots.

Pour faire écho à ce postulat et au langage musical électronique il est particulièrement intéressant d'avoir incorporé dans la partie musicale de mon roman photographique ce mélange entre rythme linéaire et pads atmosphériques, en mettant notamment l'accent sur les rythmes linéaires-percussifs, tels qu'explorés par des artistes et groupes comme Garnier, Dresel, et The Blaze. Ces rythmes sont caractérisés par leur structure répétitive et leur capacité à créer une dynamique hypnotique. En s'inspirant de ces techniques, on peut composer des textures profondes et instaurer une ambiance immersive pour l'auditeur.

En parallèle, il est essentiel d'examiner comment ces artistes [5] créer et conçoivent un espace d'interaction entre leurs musiques et d'autre formes d'expressions artistiques, telles que le cinéma, la mode ou la vidéo. Les travaux de Pialat (2023), Kosmiski (2009) et Jouvenet (2004) offrent des perspectives riches pour comprendre ces interactions. Ces auteurs montrent comment la musique électronique transcende les frontières traditionnelles de l'art faisant d'elle une musique autant visuelle qu'auditive. La musique électronique et ici la *French Touch* est donc aussi capable de créer des expériences multisensorielles et de dialoguer harmonieusement avec d'autres formes

[5] The Blaze, Daft Punk, Laurent Garnier, Irène Dresel, SebastiAn

d'expression artistique au sein d'un espace esthétique partagé. Cependant, il est crucial de souligner que c'est avant tout l'ingéniosité dans les réalisations des vidéoclips par les artistes qui confère à leur musique un caractère narratif et esthétique reconnaissable.

En effet, la musique électronique, en tant que telle, ne se définit pas systématiquement comme un objet narratif ou esthétique. Néanmoins, lorsqu'elle s'inscrit dans une œuvre globale – c'est-à-dire une création multimodale où le son, l'image et la scénographie dialoguent de manière cohérente – elle acquiert une dimension expressive. La réalisation de clips ou encore la direction artistique permettent d'orchestrer une mise en scène où chaque élément renforce la charge émotionnelle et narrative de l'ensemble. À travers ces procédés, la musique électronique ne se limite plus à une simple expérience auditive ; elle devient une clé de lecture du récit visuel, influençant la perception du spectateur et l'intensité du message transmis.

2.1.3 La musique électronique et la puissance de l'affect

Toute musique exige une certaine forme d'engagement physique. Qu'il s'agisse d'un air de danse entraînant, d'une composition minimaliste ou même d'un simple jingle publicitaire, notre corps est toujours impliqué dans l'expérience musicale, même si nous sommes assis sans bouger (Thompson, Biddle, 2019). Le corps immobile est toujours actif, car il est engagé dans le processus d'écoute et de réaction à la musique. Nos réactions corporelles à la musique, que ce soit par le mouvement ou l'immobilité, font toutes partie d'une interaction complexe entre notre système nerveux et des processus cognitifs abstraits (Thompson, Biddle, 2019). Même sans mouvement apparent, le corps est continuellement en train de répondre à la musique de manière subtile et complexe. La musique traverse nos corps par des vibrations. Ce sont aussi ces éléments non linguistiques qui seront intéressant à développer dans ce mémoire afin d'engager une création fidèle à la musicalité des artistes étudiés.

La musique électronique, en raison de ses caractéristiques sonores particulières telles que les

rythmes répétitifs et des textures sonores peut induire une gamme d'émotions et d'affects chez les auditeurs. Thompson (2019) souligne que la musique électronique, en raison de sa nature souvent abstraite et non textuelle, peut susciter des expériences affectives qui échappent parfois à une description verbale directe.

La lecture de Brian Massumi (2015) est essentielle pour comprendre cette notion d'affect afin d'envisager un processus créatif qui utilise aux mieux les techniques artistiques que je souhaite interpréter.

La thèse centrale de Brian Massumi (2015) est souvent associée à la notion de « puissance d'affect » ou « affectivité ». Il avance que les affects, ou les expériences émotionnelles et sensorielles, jouent un rôle crucial dans la manière dont nous percevons et interagissons avec le monde qui nous entoure. Ces affects ne sont pas simplement des réactions individuelles, mais plutôt des forces qui traversent et façonnent nos corps et nos environnements (Massumi, 2015).

En plus de l'utilisation de la photographie, mon travail de création a été de faire en sorte qu'elle garantisse une expérience sensorielle sujet de l'affect. Le travail de Laurent Garnier sur tous ses albums est une référence à prendre en compte.

À travers mon roman photographique, il apparaît essentiel d'explorer la manière dont la musique électronique peut agir indépendamment de sa dimension dansante. Loin de se limiter à un usage club ou festif, elle peut générer des états de contemplation, de nostalgie, voire d'introspection.

III- INSPIRATIONS TECHNIQUES ET MUSICALES

3.1 Techniques intermodales

Nous cherchons dans ce mémoire à approfondir la compréhension des techniques intermodales appliquées par des artistes emblématiques de la musique électronique tels que The Blaze, Daft Punk, Irène Drèsel, Laurent Garnier, et SebastiAn. L'intermodalité, telle qu'explorée dans ce cadre,

se réfère à l'intégration et à l'interaction de multiples modalités sensorielles pour créer une expérience artistique enrichie et holistique. Cette approche se distingue par la manière dont elle transcende la simple juxtaposition des sens pour favoriser une interaction fluide et synergique entre différents modes perceptifs, tels que dans le cas de notre étude la vue et l'ouïe.

L'intermodalité ne se limite pas à la coexistence de plusieurs formes d'expression, elle repose sur l'interaction entre elles pour renforcer l'impact du message artistique. L'enjeu est de comprendre comment ces différentes modalités – qu'il s'agisse de la musique électronique et de l'image– se complètent et se transforment mutuellement afin d'approfondir la perception du spectateur. Cette approche repose sur l'idée que les expériences multisensorielles peuvent amplifier la perception et l'impact émotionnel d'une œuvre (Tillman, 2008).

Les techniques intermodales exploitent les capacités humaines à percevoir et à interpréter des stimuli provenant de divers sens de manière simultanée et intégrée. Par exemple, la combinaison de visuels avec une musique électronique peut transformer une performance scénique en une expérience multisensorielle où chaque élément contribue à l'œuvre.

Les Daft Punk ont joué un rôle pionnier dans l'utilisation de techniques intermodales pour transformer leurs performances en spectacles immersifs. Leur utilisation de visuels en trois dimensions, de costumes futuristes, et de jeux de lumière complexes vise à engager le spectateur non seulement auditivement, mais aussi visuellement, créant une synergie qui renforce l'impact émotionnel de leur musique. Leurs performances live, comme celle de 2007 à Coachella, sont des exemples de cette approche. Sur scène, Thomas Bangalter et Guy-Manuel de Homem-Christo étaient installés au sommet d'une gigantesque pyramide lumineuse de près de six mètres de haut, recouverte d'écrans LED. Cette structure, inspirée des films de science-fiction et des codes visuels cybernétiques, servait à synchroniser en temps réel l'éclairage, les animations graphiques et la musique, créant une fusion parfaite entre le son et l'image.

The Blaze, groupe aux sonorités techno, apportent une dimension cinématographique à leur musique électronique avec leurs vidéoclips, souvent comparés à des courts-métrages. Chaque clip repose sur une mise en scène soignée, une narration développée et des personnages incarnant des récits intimes et universels. Leur utilisation de l'imagerie poétique démontre comment les éléments visuels peuvent non seulement accompagner, mais aussi enrichir le contenu musical, offrant une immersion plus profonde dans les thèmes abordés. En intégrant ces éléments cinématographiques, The Blaze ne se contentent pas d'illustrer leurs morceaux : ils en approfondissent les thématiques. Michel Chion (1994) dans *Audiovision : son et image au cinéma* souligne comment l'intermodalité peut permettre à la musique et à l'image de se renforcer mutuellement, produisant une expérience narrative où chaque modalité contribue à une compréhension et à une résonance accrue.
Irène Drèsel intègre des textures musicales rétro et oppresantes pour générer des ambiances immersives, particulièrement dans son dernier album : *Rose Fluo* (2024). Son rapport à la profondeur musicale est une inspiration pour la composition musicale du roman photographique.

Laurent Garnier est un exemple notable d'intégration de la musique et de la lumière pour créer des atmosphères très longues dans la durée. Dans *Electrochoc* (Garnier et Lemoine, 2003), Laurent Garnier décrit tout au long du livre comment la précision de cette synchronisation visuelle et sonore métamorphose un simple concert en une expérience sensorielle totale, où la durée devient un élément central. Les montées progressives de ses morceaux sont accentuées par des jeux de lumières évolutifs, tandis que les visuels abstraits, souvent inspirés des mouvements minimalistes et psychédéliques, plongent le spectateur dans une temporalité étendue, presque hypnotique. Cette approche scénique, qui repose sur un équilibre subtil entre l'improvisation et la programmation visuelle, illustre la manière dont Garnier conçoit ses performances comme des récits en plusieurs actes, où la lumière et les images ne sont pas de simples ornements, mais des composantes essentielles.

SebastiAn, figure emblématique du label Ed Banger, exploite des visuels percutants et stylisés pour amplifier l'impact de sa musique, qui oscille entre brutalité et sensualité. Son clip *Thirst* (2019), réalisé par Gaspar Noé, illustre parfaitement cette approche : une succession d'images à la fois hypnotiques et violentes, où les corps en mouvement, les jeux de lumière stroboscopiques et les couleurs saturées dialoguent avec la distorsion et les textures abrasives de sa production musicale.

L'œuvre d'Arnold Berleant fournit un cadre théorique précieux pour comprendre l'esthétique intermodale dans le contexte de la musique électronique. Dans ses écrits, notamment dans *The Aesthetic Field* (2005), Berleant propose que l'expérience esthétique est une interaction intégrée de plusieurs modalités sensorielles qui se combinent pour créer une expérience cohérente et immersive. Selon Berleant, l'esthétique ne devrait pas être considérée comme une simple analyse de composants distincts, mais comme une totalité dynamique où les éléments visuels, sonores, et autres stimuli sensoriels se fondent pour produire une perception enrichie. Cette approche rejoint celle de Brian Massumi (2015), qui explore l'intensité sensorielle et affective comme un élément central des expériences esthétiques. Massumi souligne que l'art, en particulier dans sa capacité à déclencher des perceptions multisensorielles, ne fonctionne pas uniquement à travers des représentations, mais active des transitions dynamiques entre perception et sensation. Berleant introduit le concept de *l'esthétique de la participation*, où le spectateur ou l'auditeur n'est pas un observateur passif mais un participant actif dans la construction de l'expérience artistique. Cette approche est particulièrement pertinente pour analyser les œuvres des artistes de musique électronique mentionnés, car elle souligne comment les différents éléments sensoriels se combinent pour engager le spectateur de manière plus profonde. Par exemple, l'intégration des visuels et des sons dans les performances de Daft Punk ou de Laurent Garnier démontre comment la participation active et l'interaction entre les modalités peuvent transformer l'expérience artistique en une exploration sensorielle immersive.

Nous pouvons considérer une forme d'intermodalité dans la musique électronique qui ne se limite pas à l'enrichissement de l'expérience auditive mais permet également la création d'univers sensoriels complets et immersifs. Cette approche favorise un engagement multisensoriel, où chaque modalité sensorielle contribue à une expérience globale cohérente et enrichissante.

3.2 La mobilisation de procédés esthétiques dans ma démarche de recherche-création

Mon étude réalisée en première année de maîtrise, intitulée *Daft Punk : analyse d'un récit narratif* (2022), m'avait permis d'explorer la carrière du duo sous l'angle d'une utilisation rigoureuse de la narration musicale et visuelle. Dans ce travail, la musique électronique était définie comme un langage narratif servant de socle à une mise en scène artistique complexe, étendue sur près de trois décennies. Daft Punk a su transformer la musique électronique en une véritable trame narrative en intégrant une dimension visuelle et scénographique forte à leurs productions. L'album *Discovery* (2001) en est un parfait exemple : chaque morceau s'inscrit dans un récit global, illustré dans *Interstella 5555* (2003), un film d'animation réalisé en collaboration avec Leiji Matsumoto. Ce long-métrage raconte l'histoire d'un groupe de musiciens extraterrestres kidnappés et transformés en stars de la pop terriennes, utilisant chaque piste de l'album comme un chapitre du récit, sans aucun dialogue, laissant la musique porter la narration.

Au-delà du cinéma, leur mise en scène scénique prolonge cette approche. Lors de la tournée *Alive 2007,* leur performance live était pensée comme une véritable progression dramatique, où les morceaux étaient remixés pour créer une montée en tension continue, tandis que la scénographie pyramidale et les jeux de lumières synchronisés renforçaient l'effet d'immersion.

En combinant narration, animation et mise en scène performative, Daft Punk a ainsi démontré comment la musique électronique peut dépasser le simple cadre sonore pour devenir une expérience immersive et multimédia.

Comme nous le verrons, les artistes étudiés explorent la musique électronique comme un espace de création et de diffusion profondément narratif et esthétique. À travers l'utilisation de rythmes linéaires, de textures sonores (notamment via des nappes synthétiques, des basses profondes et des effets de réverbération) et de constructions musicales progressives (telles que des montées en intensité, des breaks et des transitions dynamiques), la musique, loin de se cantonner à sa fonction sonore, devient un véritable acteur de l'histoire racontée. En jouant avec la modulation des fréquences, la spatialisation des éléments sonores, et la manipulation du timbre, la musique permet d'offrir une profondeur émotionnelle qui enrichit le récit global.

Cependant, cet espace sonore ne se limite pas à l'audible. Les procédés esthétiques intermodaux déployés par ces artistes, notamment l'intégration d'un visuel en synchronisation avec le rythme de la musique, permettent d'élargir la portée de leur œuvre. Le visuel, qu'il s'agisse de clips, de performances scéniques ou de films d'animation, sert de prolongement à la création sonore. Ces éléments visuels (jeu de lumières, esthétisme graphique, mise en scène des corps) ne se contentent pas d'illustrer la musique : ils renforcent et amplifient l'impact émotionnel de l'œuvre. Ainsi, la musique et le visuel se combinent pour former un tout cohérent.

Dans le cadre de ma recherche-création, j'ai combiné des éléments visuels (tels que l'utilisation de la lumière, des ombres, des compositions minimalistes ou dynamiques) avec une composition musicale travaillée (rythmes, textures et harmonies). Je cherche à créer une expérience où la musique et le visuel se répondent, se complètent et se renforcent, l'interaction entre son et image ouvre des espaces d'interprétation multiples.

Comme le souligne Pialat (2023, p.25), la musique électronique « se drape d'une construction narrative et devient la courroie de transmission vers tout un monde onirique », un monde que je cherche à explorer et à traduire à travers la combinaison de ces deux langages artistiques.

IV- PROBLÉMATIQUE

Ces recherches nous ouvrent la voie vers une exploration plus profonde des caractéristiques esthétiques, visuelles et artistiques qui ont façonné l'identité de la musique électronique. Au fil du temps, ces éléments sont devenus des piliers fondamentaux. Toutefois, s'il est indéniable que ces aspects ont largement contribué à définir l'esthétique globale de la musique électronique, il reste crucial de comprendre comment les utiliser dans une recherche-création qui prend la forme d'un roman photographique musical.

Ce travail de recherche tente donc de répondre aux questions suivantes :
Comment les procédés esthétiques intermodaux utilisés par les artistes de musique électronique en France permettent d'explorer une nouvelle lecture de leur œuvre ? Comment ces procédés peuvent-ils être mobilisés dans la recherche-création d'un roman photographique mis en musique ?

Ce mémoire de recherche-création vise à explorer comment les artistes de musique électronique en France utilisent des procédés esthétiques intermodaux pour enrichir l'interprétation de leur œuvre. L'étude se concentre sur la manière dont ces artistes intègrent la musique et les éléments visuels pour construire des récits. En étudiant les interactions entre la photographie et la musique électronique instrumentale, l'objectif est de comprendre comment elles se complètent et s'éclairent mutuellement.

V- UTILISATION DU VISUEL CHEZ DAFT PUNK, THE BLAZE, IRÈNE DRÉSEL ET SEBASTIAN

Mon choix de réaliser un roman photographique s'inscrit dans une réflexion approfondie sur les vidéoclips, malgré la différence de médium. À travers la photographie, je souhaite capturer et réinterpréter le mouvement des corps qui permet d'offrir une manière statique de capturer et de réinterpréter ces éléments.

Les cinq artistes étudiés ont tous laissé une place importante à l'audiovisuel lorsqu'il s'agissait de diffuser leur musique grâce au vidéoclip notamment.

Le vidéoclip est un objet culturel à part entière, un médium autonome et esthétique qui utilise la communication multimodale pour créer des imaginaires communs (Kaiser, Spanu, 2018). Il ne s'agit pas ici d'étudier le clip comme simple outil promotionnel et commercial, mais plutôt de comprendre son caractère esthétique et son utilisation faite par les artistes étudiés de la *French Touch*. Ce terme fait référence à un mouvement musical distinctif de la musique électronique, apparu en France dans les années 1990. Bien que ce mouvement soit principalement associé aux années 1990 et 2000, avec des artistes comme Daft Punk ou Laurent Garnier, il est pertinent de comprendre son influence esthétique sur des artistes contemporains tels que The Blaze, SebastiAn, et Irène Drésel. Comme l'affirme Julia Pialat (2023, p.82) « La French Touch est à la musique ce que la Nouvelle Vague est au cinéma ». Ce courant se démarque d'une sensibilité particulière donnée aux samples à la culture des harmonies et un soin particulier apporté au graphisme et à l'esthétique.

En mettant au cœur du projet l'image et l'esthétique, la *French Touch* expose une facette présentable des musiques électroniques et s'éloigne de l'imagerie agressive et sans identité qui pouvait lui être attribuée (Pialat, 2023).

C’est en ce sens que The Blaze, Irène Drésel et SebastiAn appartiennent à un héritage esthétique et musical directement issu de la *French Touch* et de l’œuvre des Daft Punk et de Laurent Garnier. À son apogée (entre 1994 et 2002) ce mouvement combinait à la fois l’excellence artistique à moindre prix et à destination du plus grand nombre (Pialat, 2023). Le design influençait réellement la scène électronique française. Un véritable marketing sonore s’est mis progressivement en place. L'industrie du design se révélait d’une importance cruciale en aidant les musiciens à transmettre de manière optimale leur histoire ou leur message (Chaney, 2010).

Gaudin (2018, p100) pense les clips comme « les supports d’une expérience esthétique qui ne se limite pas à ce qu’ils disent ou représentent, mais qui vise avant tout ce qu’ils transmettent ou font sentir, du fait de leur principe spécifique d’association entre la musique et les images. ». Les clips mobilisent donc aussi un certain aspect affectif, en jouant sur les émotions et les sensations du spectateur. Dans un clip musical, les images et les sons ne produisent pas seulement un récit linéaire, mais engendrent un flux d’intensités affectives qui touchent directement le spectateur, parfois avant même qu’il ne puisse les traduire en mots ou en significations précises.

Pour Kaiser et Spanu (2018, p 12) « Le clip déplace le regard, il l’éloigne du travail du musicien pour l’emporter vers des formes narratives plus ou moins abstraites (…) qui peut constituer un ressort esthétique garantissant au clip une certaine autonomie. » (Gaudin, 2013).

Cette perspective artistique met en évidence le pouvoir des clips vidéo à transcender le simple accompagnement musical en devenant des formes d’art autonomes avec des esthétiques propres. Les clips vidéo deviennent essentiels pour communiquer cette esthétique, transcendant le simple cadre de la musique pour toucher à l'émotion et à l'interprétation visuelle. Dans la musique électronique, le clip peut s’interpréter comme « un générateur de représentations musicalisées du temps, de l’espace et des identités » (Kaiser et Spanu, 2018, p 13).

5.1 La vidéo comme vecteur esthétique

Les vidéos de The Blaze, SebastiAn, Daft Punk et Irène Drésel sont particulièrement pertinentes pour explorer comment certains procédés esthétiques permettent de proposer une nouvelle lecture à la musique. Les vidéoclips de ces artistes ne se contentent pas d'accompagner la musique, ils l'enrichissent et lui donnent une dimension intermodale en mêlant habilement son et image.

5.1.2 Daft Punk :

Dans une entrevue accordée à Tsugi Magazine en 2007 les Daft Punk affirmait : « Nous avons toujours essayé de créer un univers musical, visuel et esthétique global ». (Tsugi, p71, 2021).

Les Daft Punk ont toujours eu cette volonté de sortir du cadre standard de la musique, de créer un univers et de le protéger de toutes les interventions extérieures. Raconter des histoires a toujours été un des moteurs des Daft Punk pour assurer la pérennité de leur carrière. Pour illustrer ce propos, les deux français ont sorti *Interstella 5555 : The secret story of the star system* le 18 mai 2003 en collaboration avec Leiji Matsumoto, icône du manga japonais. Un animé muet qui ne vit que sur la musique de Discovery leur deuxième album sorti en 2001, qui fait office de bande sonore. Séduits par la proposition de graphique des Daft Punk, Matsumoto et le groupe français usent une nouvelle d'un schéma narratif précis pour mettre en scène à la fois une aventure spatiale et une critique de l'industrie musicale. Il ne convient pas ici de raconter toute l'œuvre mais il semble pertinent de se focaliser sur plusieurs aspects afin de comprendre l'importance de la narration dans la carrière des Daft Punk.

Ce film raconte l'histoire d'un groupe de musique intergalactique qui, après avoir remporté un concours, se fait enlever par un producteur (le grand méchant) pour en faire des « machine à fric » sur la planète terre. Ce projet n'est pas du tout un hasard dans la carrière des Daft Punk. Il est évident qu'il peut être désigné comme une métaphore de l'industrie musicale qu'ils rejettent et qui est perçu comme une usine de produit marketing sans âme dont l'unique but et le profit et un

business florissant. Les artistes veulent aussi mettre en avant une misère intellectuelle qui suit les ordres de l'industrie culturelle.

Rien n'échappe au Daft Punk dans ce film qui rappelle une nouvelle fois les pouvoirs de la narration et du récit comme l'explique Bruner (2002, p28), « le récit nous propose de moyens simples et souples pour traiter les résultats incertains de nos projets et de nos anticipations ».

Trois ans après la sortie d'*Interstella 5555*, les Daft Punk réitèrent une stratégie de communication basée sur la narration cinématographique. Le 26 mai 2006, *Electroma* le premier film entièrement réalisé par les Daft Punk est présenté au Festival de Cannes.

Le film suit deux robots, surnommés *Robot héros n°1* et *Robot héros n°2*. Perdu dans un monde peuplé de robot tous semblables, les deux protagonistes cherchent à devenir humains et traversent un désert pour y parvenir. À la fin du film le Robot héros n°1 s'arrête après une longue marche, et le Robot héros n°2 l'aide à s'auto-détruire en appuyant sur un interrupteur dans son dos. Après un bref décompte, le Robot héros n°1 explose. Le Robot héros n°2 rassemble ses restes en tas, puis continue sa marche. Après un court moment, le Robot héros n°2 s'arrête de marcher et tente de s'auto-détruire, mais ne peut pas atteindre l'interrupteur dans son dos. Il enlève son casque, le brise au sol, puis utilise un éclat de celui-ci comme une loupe enflammée pour s'immoler. Ce passage est celui qui prendra le nom *Épilogue* 15 ans plus tard, pour signer la fin du duo mythique.

Les journalistes ainsi que certains chercheurs ont interprété ce film comme une critique existentielle du mouvement transhumaniste, qui remet en question la notion de la mort comme préjudiciable. *Electroma* nous offre alors une vision convaincante d'un monde posthumain, cyborg qui peut être lu comme un micro-drame de l'authenticité sartrienne (Parkhill 2009).

Si j'ai pris la liberté de raconter ces histoires, c'est pour montrer comment les Daft Punk ont réussi à utiliser le récit narratif afin d'inviter l'auditeur à explorer un univers en perpétuelle évolution tout au long de leur carrière. Leur approche innovante de la narration et leur esthétique globale ont

façonné les chapitres de leur parcours artistique, à travers leurs personnages emblématiques, des vidéoclips et une cohérence audiovisuelle. Ils sont à l'origine de l'esthétique moderne de la musique électronique (Pialat, 2023).

5.1.3 The Blaze

Les vidéoclips de The Blaze ne sont pas de simples illustrations de leurs chansons, mais des courts-métrages. Chaque vidéoclip est une exploration de thèmes tels que l'identité, la fraternité et la quête de soi, souvent présentés à travers des récits de personnages très identifiés.

Michel Chion, dans son ouvrage *Audio-Vision : Son au cinéma* (1994), développe une théorie du cinéma qui dépasse le simple cadre visuel pour inclure le son comme élément narratif et émotionnel essentiel. Chion met en avant le concept de « valeur ajoutée », où le son enrichit et transforme la perception des images. Cette théorie se distingue par l'accent mis sur l'interaction dynamique entre le son et l'image, plutôt que de les traiter comme des éléments indépendants. La « valeur ajoutée » est une idée centrale chez Chion, définie comme la capacité du son à ajouter une dimension expressive et informative à une image, créant l'impression que cette information émane naturellement de ce qui est vu.

Pour créer ce dialogue son-image, The Blaze adopte une esthétique cinématographique et un style visuel caractérisé par des prises de vue longues, des plans larges et une attention particulière à la composition et à la lumière. Par exemple, dans *Heaven* [6] , la vidéo explore les notions de communauté et de bienveillance, où la caméra suit lentement différents personnages dans des moments intimes et significatifs, sans dialogue, laissant la musique, les couleurs et les images raconter l'histoire.

[6] Le clip de Heaven est à retrouver ici : Vidéo à retrouver ici

Un des procédés esthétiques clés utilisés notamment par The Blaze est la synchronisation et la synchrèse étroite entre les éléments visuels et sonores. Pour Chion (2003, p192) la synchrèse désigne « un phénomène psycho-physiologique spontané et réflexe, universel (…) qui consiste à percevoir comme un seul et même phénomène se manifestant à la fois visuellement et acoustiquement la concomitance d'un évènement sonore ponctuel et d'un évènement visuel ponctuel ». En d'autres termes, la synchrèse se réfère à notre tendance à associer instantanément et de manière fluide des événements visuels et sonores comme une expérience unifiée.

Dans leurs vidéosclips, les mouvements des personnages, les changements de cadre et les transitions sont souvent calqués sur le rythme et les nuances de leur musique. Cette synchronisation crée une synergie qui amplifie l'impact émotionnel des œuvres. Un exemple marquant de cette synchronisation se trouve dans le clip de *Territory*[7], où à 2min52, une scène de danse illustre parfaitement l'harmonie entre les gestes, les expressions faciales et le rythme musical. Chaque mouvement est chorégraphié comme une symphonie pour correspondre aux pulsations et aux nuances de la mélodie, créant une symbiose qui enrichit la narration et le son. Dans le travail de The Blaze, la musique et l'image se fusionnent de manière indissociable, chaque élément visuel étant soigneusement conçu pour renforcer l'impact émotionnel et narratif de la composition musicale. Dans mon projet de création finale, j'ai intégré ce procédé en travaillant sur une synchronisation étroite entre les transitions visuelles et les nuances musicales. Ainsi, l'interaction entre les éléments sonores et visuels permet de véhiculer une émotion globale, inspirée directement de l'approche esthétique et narrative de The Blaze.

Les clips de The Blaze deviennent des « médiums autonomes » (Gaudin, 2018, p108) et pas nécessairement un objet marketing soumis aux règles promotionnelles. Il se transforme en une œuvre d'art indépendante, où chaque séquence visuelle, chaque cadre et chaque transition est pensée

[7] Ce clip est réalisé par les deux musiciens : Vidéo à retrouver ici

pour dialoguer profondément avec la musique. La narration dans leurs vidéoclips laisse place à une exploration où le spectateur est invité à interpréter librement les émotions et les histoires qui sont proposées. C'est ce procédé, au cœur de mon roman photographique, que j'ai voulu privilégier en proposant non pas une narration précise mais une interprétation ouverte qui stimule l'imaginaire du spectateur, lui permettant de construire ses propres significations à partir des photographies proposées.

5.1.4 SebastiAn

Les vidéoclips de SebastiAn sont aussi des exemples brillants de la manière dont la musique électronique peut être enrichie et transformée par l'intégration d'éléments visuels puissants et narratifs. Ses vidéos, même si elles sont peu nombreuses, ne se contentent pas de compléter la musique : elles en amplifient le message et la portée émotionnelle, créant de véritables récits visuels et sonores.

Son exploration d'une esthétique provocatrice et expérimentale se manifeste particulièrement dans les clips *Run for Me*, *Beograd*, et *Embody*. Dans *Run for Me*[8] réalisé par Todd Tourso, la course frénétique des deux personnages dans leur voiture à travers des paysages urbains et industriels devient une métaphore visuelle de la quête d'identité. Les distorsions visuelles et les effets de lumière accentuent le sentiment d'urgence et de désorientation, reflétant les thèmes de la musique. Cette utilisation de l'image pour exprimer des états émotionnels et psychologiques complexes est une caractéristique clé du style visuel de SebastiAn. Ici, les images de course ne sont pas nécessairement destinées à être décodées de manière allégorique ou symbolique, mais plutôt à être ressenties de manière immédiate et viscérale grâce à la musique.

[8] Vidéoclip à retrouver ici

Le clip *Beograd*[9] réalisé par So Me quant à lui, utilise des images puissantes de paysages urbains et des portraits intimes pour explorer les thèmes de l'appartenance et de l'isolement. Les visages des personnages, filmés de près, capturent des expressions, des gestes, des mouvements. L'individu et ses émotions restent au cœur de l'œuvre. Dans ma création, cette approche résonne particulièrement car je réalise des portraits de personnes dans la rue, prises sur le moment, sans mise en scène ni préparation. Ces clichés capturent la sincérité d'un regard, d'un mouvement ou d'une posture, reflétant des histoires individuelles ancrées dans un contexte urbain.

Dans *Embody*[10], réalisé aussi par So Me la danse et le mouvement corporel sont au centre de la narration visuelle. Les danseurs, filmés dans des environnements variés, expriment une gamme d'émotions et de tensions à travers leurs mouvements synchronisés avec les rythmes et les textures de la musique. Cette symbiose entre le son et l'image crée une expérience immersive où le spectateur est invité à ressentir la musique à travers le langage universel du corps.

Ce qui reste intéressant avec SebastiAn c'est qu'il ne cherche pas à imposer une interprétation spécifique. Ses clips invitent le spectateur à vivre une expérience sensorielle et émotionnelle directe et mettent en évidence comment l'art visuel peut être utilisé pour enrichir et transformer la perception de la musique électronique. Nous retrouvons ici une nouvelle fois le caractère affectif qui émane de son projet musical et que je tente de retranscrire dans ma création. SebastiAn privilégie l'expérience sensorielle et formelle de l'art plutôt qu'insister sur une interprétation excessive du contenu. Il crée une expérience musicale immersive, immédiate et affective. Cette méthode résonne avec la théorie de Susan Sontag dans son essai *Against Interpretation*, où elle plaide pour une appréciation de l'art qui met l'accent sur l'expérience sensorielle et esthétique plutôt que sur une analyse herméneutique approfondie (Sontag, 1966). En refusant de se laisser enfermer

[9] Vidéo clip à retrouver ici
[10] Vidéo clip à retrouver ici

dans une seule lecture narrative ou symbolique, les vidéos de SebastiAn créent des expériences visuelles qui enrichissent la musique tout en maintenant une certaine ambiguïté et une richesse d'interprétations potentielles. C'est ce schéma narratif que j'ai souhaité explorer dans mon roman photographique, en mettant en scène une dérive afin de capturer l'essence de l'errance et de l'inconnu tout en laissant au spectateur la liberté de projeter ses propres significations et émotions dans l'œuvre.

5.1.5 Irène Drésel

Comme elle le défend, Irène Drésel se caractérise par un fort penchant pour le surréalisme et l'onirisme. Les images qu'elle propose dans sa musique semblent souvent tirées de rêves ou de visions, où la réalité est subtilement déformée. Cela se manifeste par des décors improbables, des jeux d'échelle et des éléments visuels qui brouillent la frontière entre le réel et l'imaginaire. On peut retrouver cette sensation dans le clip de *Kinky* [11]réalisé par Léonie Doligé où le décor d'un château qui semble hanté embarque le spectateur dans un univers dérangeant sur une musique percutante. Cet aspect surréaliste reflète l'intensité de ses compositions musicales, qui plongent souvent l'auditeur dans un état méditatif ou hypnotique.

Les clips de Drésel sont également marqués par l'usage de couleurs très vives et saturées. Les tons jaunes, rouges, roses, et dorés sont des éléments qui reviennent régulièrement.

Ces choix chromatiques participent à l'esthétique unique qu'elle propose depuis son ascension sur la scène électronique. Dans le clip *Vestale*[12] réalisé par Gilles Degivry et issu de son deuxième album *Kinky Dogma* la colorimétrie est très travaillée et le jaune et le bleu nous embarquent dans un décor hypnotisant avec toujours comme élément principal les fleurs, le symbole de son

[11] Vidéo clip à retrouver ici.
[12] Vidéo clip à retrouver ici

esthétique. Son approche chromatique m’a beaucoup inspiré dans ma création, me motivant à exercer une alternance entre des couleurs vives et l’usage du noir et blanc.

Comme pour The Blaze, Daft Punk et SebastiAn, les corps dans les clips de Drésel sont souvent mis en avant d'une manière qui transcende la simple présentation physique. Que ce soit à travers des chorégraphies, des poses statiques ou des mouvements lents et délibérés, les corps dans son clip Vestale par exemple sont utilisés pour exprimer des émotions profondes et complexes. Ils sont les fils conducteurs.

Ce qui est intéressant avec les clips de tous ces artistes, c’est que malgré la richesse de leurs visuels, il existe un certain minimalisme dans la manière dont les images sont composées. C’est ce minimalisme esthétique que j’ai souhaité développer dans mon roman photographique. Les espaces dans leurs clips sont souvent épurés, permettant aux éléments clés de se détacher nettement. Ce minimalisme renforce la concentration sur les détails et les symboles présents à l'écran.

Dans leurs clips, les actions semblent se dérouler dans un temps suspendu, où le passé, le présent et le futur se mélangent. C’est ce traitement du temps que j’ai privilégié dans mon travail afin d’inviter le spectateur à entrer dans une expérience musicale visuelle où chaque instant semble à la fois étiré et chargé de significations que lui seul est amené à comprendre. Inspiré par l’usage des corps, du mouvement, du noir et blanc et de scènes minimalistes par ces artistes, j’ai cherché à sublimer la simplicité visuelle dans mon roman photographique.

VI- RYTHMES, TEXTURES, NAPPES SYNTHÉTIQUES

La musique électronique au sens large s’est développée autour de plusieurs sous-genres. Dans cette étude, les artistes étudiés n’appartiennent pas tous au même courant bien que nous puissions percevoir quelques similitudes sur nombreux de leurs morceaux. Il est crucial de comprendre comment les différentes techniques sonores et musicales contribuent à l'élaboration d'une œuvre

visuelle et esthétique complète. La musique joue un rôle particulier dans tout ce que nous venons d'analyser. Sans elle, la perception serait différente, elle donne le ton, dessine les traits de notre perception laissant une place considérable à l'imagination et à l'intermodalité.

6.1 Les textures comme corps de la musique

Afin d'entreprendre un regard sur la musique des artistes étudiés, nous utiliserons ici le terme de texture caractérisée par Jean Yves Bosseur (p129, 2003) comme un « grain, réseau, surface ou nappe qui définit le sentiment extérieur de la musique, plutôt que la structure interne. »

Parler de textures permet d'offrir une analyse du son qui se détache des études strictement fondées sur les paramètres traditionnels affectifs tels que la hauteur, l'intensité, la durée et le timbre. En parlant de texture nous tenons compte de la manière dont divers aspects tels que la densité, la couleur instrumentale, le déplacement spatial, la configuration rythmique se mélangent pour créer un son unique tant lors de son écoute mais aussi lors de sa fabrication. (Bosseur, 2003)

Les textures sonores utilisées par les cinq artistes étudiés jouent un rôle fondamental dans la création d'une atmosphère qui laisse une place importante à l'interprétation narrative, notamment lorsque la musique est destinée à être aussi regardée. Dans ses trois albums *Hyper Cristal* (2019), *Kinky Dogma* (2021) et *Rose Fluo* (2024), Irène Drésel emploie des nappes sonores complexes et des textures rythmiques raffinées qui permettent au spectateur de projeter des significations variées sur les images associées dans ses clips. Comme l'explique très bien Gaudin (2018, p104) : « sur le plan spatial, les musiques électroniques exploitent des effets de profondeur et de compression à travers des nappes sonores ».

C'est exactement ce que Laurent Garnier a réussi à explorer dans ses albums technos et notamment dans *33 tours et puis s'en vont,* (2023) son dernier en date. Dans ce projet de 17 titres, les morceaux

s'enchainent sans coupure. Le morceau *Retiens la nuit* [13] qui dure 14 minutes, nous plonge dans un univers à la fois sombre mais aussi extrêmement lumineux où son approche des textures et des synthés crée une rencontre musicale fascinante laissant la place à une multitude d'interprétations visuelles possibles. Tout son travail autour du son réside dans une volonté d'explorer des univers afin de raconter des histoires. En 2005 il déclarait dans une interview pour le journal l'Humanité : « J'ai toujours trouvé une esthétique dans la noirceur. Cette ambiance me touche beaucoup plus et me donne bien plus d'images que la gaieté. » [14].

Cette noirceur aux teintes nostalgiques est un thème récurrent chez tous les artistes étudiés. The Blaze, par exemple, a étendu son approche artistique en collaborant avec l'application berlinoise de bienêtre sonore par l'IA : Endel, transformant les morceaux de leur dernier album *Jungle* en plusieurs atmosphères et paysages sonores conçus pour favoriser le sommeil.[15]

Avec Endel, The Blaze a réinventé la fonction de la musique électronique grâce à des textures sonores très profondes et très réverbérées en l'adaptant à la science. Cet exemple offre une expérience audiovisuelle originale. Cette collaboration n'est pas un hasard si l'on écoute leur premier EP, *Territory* sorti en 2017 et plus particulièrement l'introduction *Prelude* qui met en place un univers très épuré grâce au grain et aux effets de profondeurs que l'on peut ressentir dans les textures du morceau.

SebastiAn explore lui aussi une musicalité laissant une place considérable aux textures. En s'associant avec Yves Saint Laurent depuis 2018 pour composer les bandes originales des défilés[16], l'artiste crée des paysages sonores sans paroles qui complètent et enrichissent les vêtements, la

---

[13] Le morceau est à écouter ici

[14] La rédaction. (2005, 18 février). *Laurent Garnier, la tête dans son nuage*. *L'Humanité*. Culture et savoir. :

https://www.humanite.fr/culture-et-savoir/-/laurent-garnier-la-tete-dans-son-nuage

[15] Le projet est à retrouver ici

[16] Son travail avec Yves Saint Laurent est à écouter ici

direction artistique et la mise en scène. Cette approche rappelle le travail du compositeur britannique Brian Eno, notamment son album *Textures* (1989), conçu spécifiquement pour offrir des ambiances sonores et des paysages auditifs destinés à être utilisés dans les productions cinématographiques et télévisuelles. Eno conceptualise ici la musique ambiante comme une forme particulière de « peinture de paysage » (Roquet, p365, 2017). Il démontre comment des couches sonores peuvent interagir avec les éléments visuels pour transformer l'expérience globale du spectateur, une démarche que SebastiAn adopte en intégrant ses compositions dans les défilés de mode.

Qu'il s'agisse de la musique d'Irène Drésel, de Laurent Garnier, ou deThe Blaze et SebastiAn, la musique électronique s'affirme comme un terrain d'expérimentation. Cette approche, qui allie profondeur sonore et interaction avec d'autres formes d'art, redéfinit la place de la musique dans l'univers artistique contemporain.

6.2 Le rythme comme métronome créatif

Le rythme linéaire et constant est aussi un élément fondamental de la musique électronique comme par exemple dans le genre techno. Dans sa thèse intitulée *Vers une forme répétitive instable : Recherche de nouveaux moyens d'expression par la répétition de gestes et de textures complexes* (2016) présentée à l'Université de Montréal, Ofer Pelz souligne que la répétition rythmique dans la musique électronique permet à l'auditeur d'être capable de « construire son propre processus d'attention et d'avoir une maîtrise du contenu musical, ce qui permet de profiter d'autres paramètres, comme l'aspect social ou la danse. » (Pelz, p15, 2016)

Le rythme techno est souvent fondé sur une structure en quatre temps, qui constitue la base de nombreuses compositions dans ce genre, mais également dans d'autres sous-genres de la musique électronique. Cette structure rythmique régulière, associée à un kick récurrent, crée une pulsation continue délimite l'espace.

Dans une table ronde organisée par Tsugi magazine (2019) avec Laurent Garnier notamment, Irène Drésel analyse cette régularité rythmique : « Pour moi la techno a quelque chose de très sensuel et d'hypnotique. Je me sers du kick pour délimiter un espace et installer une transe. Puis je viens cisailler cette matière pour y glisser des mélodies, passer de la réalité au rêve, de quelque chose de physique a quelque chose de mental. » (Tsugi, p5, 2019). Cette approche montre comment le rythme peut être utilisé non seulement comme une base structurelle, mais aussi comme un moyen de moduler l'expérience perceptuelle.

L'utilisation d'un kick sur chaque temps rythme à la fois l'architecture du son et l'interaction du son avec le corps et l'espace. Ce style rythmique est souvent fondé sur une structure en quatre temps, typique des morceaux technos. Nous pouvons percevoir des similitudes entre Laurent Garnier, The Blaze, Irène Drésel et les premiers morceaux des Daft Punk où l'utilisation d'un kick à tous les temps rythme à la fois l'architecture du son mais aussi la manière dont celui peut être utilisé. Cette approche peut être mise en relation avec le concept de synchrèse, un phénomène analysé par Michel Chion (1994), qui désigne la fusion inextricable entre un son et son image. Dans le contexte de la musique électronique, le rythme linéaire favorise à la fois une interprétation visuelle mais aussi une plus grande liberté dans l'exploration créative.

6.3 L'utilisation d'instruments acoustiques

Dans son ouvrage : *Ocean of Sound : Aether Talk, Ambient Sound and Imaginary Worlds* (1995), David Toop explore comment les genres et les styles musicaux se croisent et s'influencent mutuellement. Il analyse notamment la façon dont la musique ambiante et électronique a été façonnée par diverses traditions musicales, y compris la musique accoustique.

Les cinq artistes et groupes étudiés dans le livre ont tous intégré une exploration sonore en mêlant des instruments acoustiques et classiques, comme le violon et le piano, à leurs compositions

électroniques. Cette intégration permet non seulement d'enrichir les textures sonores, mais aussi d'offrir une liberté créative dans l'interprétation visuelle et intermodale de la musique.

Dans le morceau *Beograd* de SebastiAn, un violon strident intervient sur les drops et le pont rajoutant de la prestance et du charme à la musique. Le violon et le piano sont des éléments récurrents dans plusieurs autres œuvres de l'artiste, notamment dans *Sev* en collaboration avec Sevdaliza, ainsi que dans les morceaux *Saint Laurent Women's Winter 24*, *Tropic* et *Tristan*.

De manière similaire, les Daft Punk ont eux aussi laissé une place importante aux instruments acoustiques dans leurs compositions. Leur album *Random Access Memories* (2013) est un exemple emblématique de cette fusion des genres. En collaboration avec des musiciens tel que le pianiste Chilly Gonzales, les Daft Punk ont su intégrer des éléments orchestraux dans leurs morceaux électroniques. L'utilisation de cordes et de piano dans des titres comme *Touch* et *Giorgio by Moroder* illustre comment les instruments classiques peuvent interagir avec les éléments électroniques.

La musique de The Blaze se fonde quant à elle clairement et depuis toujours sur une confusion des genres. Elle se distingue par une voix grave et très profonde et par l'utilisation centrale du piano, un instrument souvent absent de la musique électronique traditionnelle. Cette approche permet une reconfiguration stylistique où la musique électronique, habituellement dominée par les synthétiseurs se mélange avec des éléments plus acoustiques. Le piano, dans ce contexte, apporte une dimension émotionnelle et humaine à la froideur perçue dans leur musique. Cette fusion de genres et de textures sonores s'inscrit dans une tendance plus large de la musique électronique contemporaine en combinant des éléments acoustiques et numériques. Dans tous leurs morceaux, le piano est présent pour poser des accords, des mélodies et se glisser entre les percussions, la basse et le kick afin de donner un maximum de profondeur.

Laurent Garnier est lui aussi reconnu pour son éclectisme musical et sa capacité à mélanger différents instruments numériques et plus classiques. L'exemple le plus marquant de sa discographie reste son album *Tales of a Kleptomaniac*[17] (2009). Cet album est caractérisé par une fusion éclectique de genres, mêlant techno, jazz, dub. La tournée de *Tales of a Kleptomaniac* qui a suivi la sortie de l'album a permis à Laurent Garnier de présenter ce projet musical au public à travers des performances live accompagné de musiciens. Garnier utilise des éléments tels que les percussions et les accords de piano pour structurer ses compositions de manière à maintenir une continuité rythmique tout en introduisant des nuances acoustiques. Il raconte pour Tsugi magazine en 2009 : « C'est la première fois que j'arrive à marier de manière aussi fluide des moments très électroniques à des passages uniquement acoustiques. » (Tsugi, p82, 2023)

En intégrant des instruments acoustiques tels que le violon, le piano, et des éléments orchestraux dans leurs compositions électroniques, ces artistes contribuent à une reconfiguration stylistique de la musique électronique.

[17] À écouter ici

Tableau 2 : Typographie des procédés esthétiques utilisés dans cette étude

Parmi les procédés esthétiques que nous venons d'étudier, voici ceux que j'ai souhaité utiliser dans ma création finale.

Esthétique visuelle	Esthétique musicale
Usage des corps : Inspiré par des artistes tels que The Blaze, Daft Punk et SebastiAn, l'utilisation des corps humains dans des postures fixes ou en mouvement.	**Usage des corps** : Inspiré par des artistes tels que The Blaze, Daft Punk et SebastiAn, l'utilisation des corps humains dans des postures fixes ou en mouvement.
Choix colorimétriques : Inspiré par Irène Drésel et The Blaze, j'ai exploré la tension entre des palettes de couleurs intenses et des compositions en noir et blanc, créant ainsi des contrastes visuels et une dynamique visuelle rythmée.	**Rythme linéaire** : Utilisé par tous les artistes étudiés, j'ai opté pour un rythme aux percussions techno à 130 battements par minute créant une dynamique cyclique.
Minimalisme visuel et utilisation de l'espace : À l'image des clips étudiés, j'ai opté pour un style épuré. L'espace vide, la mise en scène des éléments dans le cadre et l'absence d'ornements.	**Usage de textures et nappes** : Inspirée par SebastiAn, The Blaze, Irène Drésel et Laurent Garnier, l'addition de textures sonores enrichit l'œuvre en intégrant des sons dépassant la simple mélodie. Les textures, créées avec le synthétiseur CS-80V, sont planantes et dynamiques, évoluant au fil de la composition.

VII- MÉTHODOLOGIE CRÉATIVE ET RÉFLEXIONS

7.1 Retours réflexifs sur deux séjours d'apprentissages

La réalisation de mon mémoire de recherche-création est le fruit d'une volonté de travailler la musique sur le long terme en améliorant au mieux mes connaissances culturelles et techniques.

Avant même de commencer mon parcours universitaire à Montréal, je m'étais promis de combiner une recherche académique avec une création en lien avec la musique. Aller au plus près du processus de création était pour moi indispensable pour appréhender de la meilleure des manières l'esthétique de la musique électronique. Lors de mon année d'écriture, j'ai donc décidé de réaliser deux séjours d'apprentissages à Paris afin d'appréhender au mieux la partie création de ma recherche académique.

7.1.1 Travail technique et créatif : Séjour d'apprentissage Chez Jean – septembre octobre 2023

En tant que musicien, il était important pour moi de travailler en profondeur la partie technique de ma création. J'avais eu l'écho d'un endroit au sein de la capitale où la création musicale était le quotidien d'un homme : Jean Dindinaud. Après lui avoir envoyé des maquettes et un message lui expliquant ma démarche, il a accepté de m'accueillir.

Le 5 septembre 2023, j'ai donc rejoint le studio de création sonore *Chez Jean* situé dans le 6ème arrondissement de Paris. *Chez Jean* se présente comme étant « un véritable laboratoire du son, où se croisent musiciens, compositeurs, comédiens, réalisateurs, concepteurs-rédacteurs »[18].

[18] Chez Jean se définit comme un lieu unique avec une identité créative qui se différencie des autres agences de publicités classiques : https://www.chezjean.fr/

C’est un lieu unique où la création donne le rythme au sein d’un ancien petit théâtre transformé en studio. Ouvert il y a plus de vingt ans, Jean accueille tous les passionnés, essentiellement guidé par cette envie de partage et de création sans limite.

Pendant ces deux mois, j'ai occupé divers rôles, notamment la préparation des enregistrements, le mixage des voix destinées à des capsules radiophoniques, la production de sound design et la composition musicale. La cave aménagée en studio de musique est devenue mon terrain de jeu, où j'ai eu l'opportunité de tester et d’améliorer des sons mais aussi proposer des compositions pour des marques. Cette expérience pratique a été essentielle pour perfectionner mes compétences techniques en mixage et en production sonore.

En parallèle, j'ai consacré mon temps libre à la réalisation d'un EP de trois titres intitulé *Prélude* [19] sous mon projet musical Wylson. Ce projet, bien qu’appartenant au genre indie-acoustique et non électronique, m’a permis d’explorer la création d’un univers musical cohérent. La conception de ces trois morceaux avec une structure précise a enrichi ma compréhension de la façon dont la musique peut être utilisée pour évoquer des émotions. Ce processus constitue la deuxième étape clé du développement de ma démarche de création, la première étant la réalisation de mon projet *l’écoute d’un instant* lors de mon année d’étude.

Cette période *Chez Jean* m’a donc donné les armes nécessaires quant à la poursuite de ma démarche artistique. Pendant 2 mois, j’ai eu la chance de perfectionner mes connaissances pratiques et théoriques en mixage, montage sonore et en composition musicale. Cette période a été indispensable dans la conception de mon mémoire d’un point de vue technique mais aussi créatif et intellectuel.

[19] Mon projet est à écouter ici

7.1.2 Comprendre l'écriture sonore : Séjour d'apprentissage chez Sonique - le studio - février - avril 2024

Mon deuxième séjour d'apprentissage s'est déroulé au studio de podcast Sonique – le studio, de février à avril 2024. Sonique est une agence créative spécialisée dans la réalisation de podcasts et l'écriture sonore mettant l'accent sur l'écriture soignée et la conception de formats narratifs uniques. Ce séjour m'a offert l'opportunité d'explorer une approche différente de la narration, en mettant en scène des histoires uniquement par le biais du son.

Travailler dans un environnement dédié au podcasting m'a permis de comprendre en profondeur les différentes étapes de création d'un projet narratif audio, depuis l'écriture et la composition jusqu'aux techniques de mixage et de montage. Sonique se distingue par son exigence en matière de qualité et de créativité, et cette approche m'a permis d'expérimenter des méthodes innovantes de narration sonore.

Ce séjour a complété ma compréhension des pratiques professionnelles dans le domaine du son, en mettant en évidence les défis et les possibilités offertes par la narration audio. En analysant les processus de création de podcasts et en travaillant sur divers projets, j'ai pu affiner mes compétences en composition musicale et en production audio, tout en explorant de nouvelles formes de narration. L'aventure s'est même prolongée de six mois, jusqu'au 29 octobre 2024.

Ces deux expériences ont été cruciales pour le développement de mon mémoire. Elles m'ont permis de combiner des connaissances théoriques et pratiques sur la création musicale enrichissant ainsi ma compréhension des processus artistiques et créatifs. En intégrant ces apprentissages dans mon projet de recherche-création, j'ai pu développer une approche plus complète et nuancée, essentielle pour la réussite de mon mémoire.

7.2 Retours réflexifs sur le roman photographique comme médium esthétique

Le visionnage de *La Jetée* [20] de Chris Marker en cours de Recherche-création : Fondements et approches a été un moment clé dans mon parcours artistique. Il m'a permis de découvrir la manière dont la photographie peut devenir un outil narratif puissant. À travers ce film, qui utilise des photographies fixes pour raconter une histoire de voyage dans le temps et de mémoire, j'ai pris conscience de la manière dont les images peuvent créer des récits à travers leur composition, leur ordre et leur mise en scène. Cette expérience m'a fait découvrir la photo-narration et m'a motivé à étudier le potentiel du son et de la musique pour renforcer l'impact émotionnel des images.

L'idée de créer un roman photographique s'inscrit donc dans mon intérêt marqué par la fusion entre la musique et la photographie, deux formes d'art que j'ai toujours perçues comme étant complémentaires et mutuellement enrichissantes. Je perçois ces deux disciplines comme étant intrinsèquement liées, capables de s'influencer.

Le roman photographique *J'espère que tu vas bien* (2022) [21] de Ryan Koffi, compositeur français, m'a convaincu d'explorer la photographique comme medium esthétique et narratif. Dans cette œuvre, l'utilisation du noir et blanc est centrale et son usage permet de dessiner les traits d'une histoire d'amour. Lorsque j'ai découvert ce projet, l'idée de réaliser un roman photographique en utilisant certains procédés esthétiques utilisés dans la musique électronique m'est apparu évidente. Le roman photographique en tant que médium esthétique résonne donc parfaitement avec mes deux précédents travaux.

---

[20] Film expérimental de Chris Marker réalisé en 1962, présenté comme un « photo-roman »

[21] Roman photographique publié le 2 décembre 2022 qui illustre parfaitement le mélange de la musique et de la photo : lien vers l'œuvre

7.2.3 La dérive comme méthodologie artistique et créative

Étant donné que l'idée initiale de mon projet est de créer un roman photographique, il était impératif d'établir une connexion harmonieuse entre la musique et les images. Cette approche vise à adopter une démarche esthétique multimodale, similaire à celle des artistes que j'ai étudiés. Mon objectif était donc de fusionner ces deux formes d'expression pour offrir une expérience immersive qui dépasse les limites traditionnelles de chaque médium.

Pour guider ma réflexion, je me suis remémoré un exercice particulièrement inspirant, réalisé lors du cours *Recherche-création : Fondements et approches* de ma première année d'études. Dans ce cadre, nous avions exploré la dérive, une technique développée par Guy Debord en 1956, comme décrit dans son ouvrage *Théorie de la dérive*. La dérive, selon Debord, est un processus de déambulation dans l'espace urbain où l'individu se laisse guider par les ambiances et les impressions des lieux visités sans objectif prédéfini. Ce concept vise à repenser les trajets routiniers pour révéler les influences psycho géographiques des environnements urbains sur la perception et le comportement humain.

Cette expérience de dérive m'a permis de comprendre comment elle peut offrir une nouvelle interprétation de l'espace urbain en mettant en avant ses dimensions esthétiques, émotionnelles et psychologiques grâce aux personnes et au mouvement qui y résident. La dérive devient donc une méthode de réappropriation de l'espace public, invitant à une redécouverte sensorielle et subjective des environnements quotidiens.

Pour mon projet de roman photographique, j'ai cherché à intégrer cette approche situationniste avec des procédés esthétiques visuels étudiés accompagnés d'une musique électronique. Avec ses textures sonores et ses structures rythmiques, la composition offre une toile de fond idéale pour cette exploration. En l'associant à la dérive, j'ai créé une expérience immersive qui explore non

seulement la musique mais aussi la manière dont elle interagit avec des portraits, des décors de villes et le mouvement urbain de Paris.

Ce qui rend la technique de la dérive particulièrement captivante, c'est sa capacité à ouvrir la voie à l'inconnu et à l'imprévu. Je me suis laissé guider par mes impressions et mes sensations favorisant une interaction dynamique avec l'espace. De même, en intégrant cette approche dans mon projet, je vise à capturer l'essence de la musique électronique que je définis dans cette étude tout en laissant la place à une interprétation libre et personnelle. L'application de cette technique à la création d'un roman photographique enrichit le projet d'une dimension nouvelle, où la musique et rencontre la photographie pour offrir une expérience sensorielle et émotionnelle complète comme celle que les artistes étudiés proposent.

7.2.4 Le prisme de la photographie

Passionné de photographie et souhaitant m'inscrire dans une certaine cohérence créative avec les projets de ma première année d'étude, il était évident d'intégrer ce médium à ma création. Pour réaliser ce projet, j'ai eu la chance de collaborer avec un ami de longue date, Enzo Touboul également passionné de photographie dont le soutien a été crucial pour affiner la vision esthétique et technique du roman photographique. Après lui avoir exposé mon processus créatif et le concept de dérive, nous avons collaboré étroitement pour créer une œuvre visuellement intéressante. Il m'a aidé dans le choix de l'appareil, la prise des photographies et m'a appris l'édition des photographies sur Photoshop.

En m'appuyant sur les enseignements de *La dérive* de Guy Debord présenté en première année de maitrise, j'ai cherché à adopter une approche esthétique cohérente avec celle des artistes que j'ai étudiés. Cette démarche s'inscrit logiquement dans une volonté de créer une œuvre immersive et émotionnelle, où la photographie et la musique électronique se rencontrent. La réflexion autour de

cette approche m'a conduit à privilégier un style minimaliste, avec une utilisation de la couleur et du noir et blanc en mettant au centre du projet l'individu.

Pour ce projet, mon ami et moi avons réalisé trois dérives dans les rues de la capitale :

- Une première le 8 mai 2024
- Une deuxième le 18 mai 2024
- Une troisième le 15 juin 2024

Afin de respecter les exigences d'une démarche esthétique cohérente avec celle des artistes étudiés, nous avons décidé de photographier des passants dans des rues de Paris car l'humain et l'animation corporelle sont les éléments que l'on retrouve dans chaque clips et procédés esthétiques étudiés. Ce projet n'est pas destiné au grand public et respecte strictement le droit à l'image, les visages capturés étant anonymisés ou utilisés dans un cadre privé et artistique.

Tout comme SebastiAn, The Blaze, Daft Punk et Irène Drésel je n'ai pas cherché pas à imposer une interprétation spécifique mais plus à retranscrire l'esthétique d'une dérive comme expérience visuelle et laisser libre court à l'imagination de « l'audio-spectateur» pour reprendre l'expression de Michel Chion (1994).

Pour se faire, la synchrèse entre les images et la musique, concept que Michel Chion (1994) qualifie de « synchrésis », est essentielle dans mon projet. Ce phénomène permet une relation immédiate et nécessaire entre ce que l'on voit et ce que l'on entend ce qui enrichit l'impact du contenu. Dans le cadre de ma création, j'ai accentué cette synchrèse en alignant les séquences photographiques avec le rythme répétitif des percussions et du kick. Les photographies, agencées en séquences, suivent le tempo de la musique et créent une interaction dynamique entre les éléments visuels et sonores.

L'adoption d'une esthétique cinématographique inspirée par The Blaze, SebastiAn et Irène Drésel a impliqué un soin particulier dans la composition des images. J'ai voulu créer des plans

cinématographiques, avec des variations de cadres et d'angles de vue pour dynamiser l'enchainement des photographies.

Dans ma création, l'utilisation du noir et blanc reste centrale. Selon Roland Barthes (1980) dans *La Chambre Claire*, la photographie en noir et blanc a le pouvoir de distiller une signification plus profonde en éliminant la distraction des couleurs et en mettant en avant la lumière, les formes et les détails. Cette approche épurée permet de focaliser l'attention sur l'essence même de la composition visuelle.

Le travail de photographie a suivi une méthode rigoureuse mais aussi imprévisible. Le choix de réaliser trois dérives a introduit une dimension dynamique et spontanée dans ma démarche de recherche-création permettant une exploration plus libre des possibilités créatives.

Une fois les photographies récupérées, j'ai dû en sélectionner une quarantaine sur plus de 130 où l'agencement des images dans la vidéo est délibéré. Il était important pour moi de créer un voyage entre plusieurs décors et personnages, de commencer dans des pièces fermées, des lieux étroits pour progressivement s'échapper vers l'extérieur. L'objectif ici est d'explorer comment la musique crée pour la photographie permet de laisser place à l'interprétation et aux affects.

Le choix des cadres a aussi été une source de réflexion. Initialement, je souhaitais utiliser le même cadre pour toutes les photographies par crainte de perturber le visionnage. Mais finalement, je me suis rendu compte qu'alterner les cadres dans un diaporama apporte une richesse visuelle et. L'alternance des cadres peut suggérer une progression en jouant sur les perceptions : un cadre serré évoque dans mon travail l'intimité et la tension, tandis qu'un cadre large symbolise l'ouverture ou la liberté. Je me suis rendu compte que le changement de cadre valorise à la fois chaque photographie individuellement et leur place dans l'ensemble.

7.2.5 L'harmonisation entre musique et images

Une fois les photographies retravaillées et sélectionnées dans un ordre précis sur FinalCut, la partie musicale de ma création pouvait débuter.

Dans cette dernière partie, je souhaite explorer la manière dont ma composition musicale s'est articulée autour des concepts de texture et de rythmique étudiés en amont dans cette étude. Sur le plan technique, je me suis doté d'un clavier MIDI, du logiciel FL Studio et d'une palette d'instruments virtuels via Kontakt, incluant des sonorités de piano et de violons, ainsi qu'une émulation du mythique synthétiseur des années 1980, le CS-80V. C'est avec ces mêmes équipements que j'ai composé mes deux autres projets : *L'écoute d'un instant* et *Prélude – Wylson*. L'objectif de ma démarche créative était d'entreprendre un réel travail de composition privilégiant exclusivement des créations originales de ma part.

L'analyse des textures musicales, au sens de Jean-Yves Bosseur (2003), a guidé ma composition, notamment dans la superposition de couches sonores et l'exploration du spectre sonore. En étudiant des morceaux comme *Territory* de The Blaze ou *Beograd* de SebastiAn, j'ai remarqué que certains éléments, notamment les nappes synthétiques et les jeux de réverbération, contribuent à une sensation de profondeur et d'immersion. Ces éléments ont influencé mon approche de la matière sonore et de l'espace acoustique.

D'un point de vue esthétique Irène Drésel a une approche de la musique électronique qui a aussi résonné dans mon travail. Elle déclarait pour RFI (2021) : « J'essaye de rendre jolies les choses et de garder un fil conducteur dans les thèmes ou les images qui accompagnent ma musique. »[22] Cette volonté de « rendre jolie » une musique est certes subjective mais peut être favorisée dans

[22] Dambre, N. (2021, 16 août). *Irène Drésel, fleur mystique*. *RFI Musique*. https://musique.rfi.fr/electro/20210816-irene-dresel-fleur-mystique

les notes, les accords et les sons employés. Plus récemment elle a affirmé au micro de France Culture (2024) : « Je fais de la musique électronique comme je pourrais faire de la peinture ». [23]
En abordant la musique avec une sensibilité visuelle qui s'apparente à celle d'un peintre, j'ai souhaité comme elle « rendre jolies les choses » en me concentrant sur un esthétique sonore qui visuellement coïncide avec les couleurs et les corps présents dans les photographies sélectionnées. Cette approche esthétique m'a incité à réfléchir soigneusement à l'harmonie entre la musique et les images, veillant à ce que chaque élément visuel et sonore contribue à une cohérence globale dans mon projet.

Le rythme de ma composition devait aussi donner le tempo de ma création compte tenu de la synchronisation photographie/kick. En m'inspirant d'une rythmique techno à 130BPM (battements par minute) que Garnier, Daft Punk, The Blaze et Irène Drésel utilisent régulièrement, j'ai souhaité donner une certaine vitesse et linéarité à l'exposition des photographies. J'ai donc travaillé mes sonorités percussives directement sur mon logiciel en les alignant de manière à créer un rythme rapide.

Pour Laurent Garnier « la techno est un espace de liberté et d'expression sans structure rigide. »[24]
Cette perspective a profondément influencé mon approche de la composition musicale, en m'encourageant à utiliser le rythme linéaire d'un kick profond mais aussi d'explorer des structures plus libres guidés aussi et surtout par ma propre identité artistique.
Inspiré par le duo The Blaze et cette volonté de mélanger les genres, l'utilisation du piano occupe une place centrale dans ma composition. Le piano s'est avéré devenir l'élément principal de ma

---

[23] France Culture. (2024). *Irène Drésel : "Je fais de la musique électronique comme je pourrais faire de la peinture"* [Épisode 2/5 de la série « Ces artistes à suivre »]. Dans *Affaires Culturelles*. (Première diffusion le 21 février 2024). : https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/affaires-culturelles/irene-dresel-est-l-invitee-daffaires-culturelles-4245179

[24] Bernier, A. (2017, 5 mai). *Laurent Garnier x Jacques : L'interview croisée*. Tsugi, (100). https://www.tsugi.fr/laurent-garnier-x-jacques-linterview-croisee/

création musicale. Son intégration, mélangée avec un violon en introduction et des textures entièrement composées au synthétiseur, m'a permis de créer une dynamique unique entre le classique et l'électronique, dynamique que nous avons déjà étudié.

VIII- CONCLUSION :

Depuis ma première année d'études, j'ai suivi une démarche de recherche-création axée sur les relations possibles entre la photographie et la musique. Sur le plan académique, j'ai approfondi l'étude de ces deux disciplines, tandis que sur le plan créatif, j'ai réinterprété certaines influences artistiques déjà explorées dans mes projets précédents, tout en m'ouvrant à de nouvelles expérimentations esthétiques. Ce mémoire explore différentes approches de l'interaction entre son et image dans la musique électronique française contemporaine. À travers l'analyse des œuvres de Daft Punk, Irène Drésel, The Blaze, SebastiAn et Laurent Garnier, il apparaît que ces artistes mobilisent divers médiums tels que le cinéma, le vidéoclip, la mode ou les jeux de lumière pour accompagner et diffuser leur musique. L'intégration de ces dimensions visuelles ne relève pas d'un simple choix esthétique : elle s'inscrit pleinement dans leur démarche artistique et leur manière de mettre en scène leur univers sonore. Ces artistes ne se contentent pas d'ajouter des images à leur musique pour embellir leur univers : ils conçoivent le visuel comme un prolongement de leur création sonore, un moyen de renforcer et de structurer leur identité artistique.

Dans ma création de roman photographique, j'ai cherché à transposer ces dynamiques visuelles et sonores en mobilisant plusieurs procédés esthétiques. Visuellement, j'ai exploré l'utilisation du corps, inspirée par les œuvres de The Blaze et SebastiAn, et joué avec des choix colorimétriques alternant entre noir et blanc et des teintes vives, afin d'exprimer des contrastes émotionnels marqués. D'un point de vue musical, le piano occupe une place centrale dans ma composition sonore, en résonance avec les sensibilités de Laurent Garnier et The Blaze. J'ai aussi expérimenté avec la réverbération, les rythmes linéaires, les nappes synthétiques et les jeux de réverbération pour renforcer l'intensité émotionnelle de mes images.

Mon travail de recherche-création explore l'intermodalité entre son et image inspirée par certains procédés utilisé par des artistes et la manière dont elle peut être mobilisée dans la création d'un roman photographique. Il constitue une expérimentation concrète des interactions affectives qui émergent de cette rencontre, offrant une forme d'expression que je compte à l'avenir davantage explorer où musique et image dialoguent et se complètent.

BIBLIOGRAPHIE

Accaoui, C. (Éd.). (s.d.). *Éléments d'esthétique musicale : Notions, formes et styles en musique*.

Adorno, T. W. (2009). Fonction. Dans *Introduction à la sociologie de la musique : Douze conférences théoriques* (pp. XX-XX). Éditions Contrechamps.

Berleant, A. (2005). *The aesthetic field*. Hampton Press.

Bosseur, J.-Y. (2003). Texture et matériau dans la pensée musicale contemporaine [Texture and material in contemporary musical thought]. *Muzikologija, 1*(3), 129-139. Muzikološki institut SANU.

Bouquillion, P. (2012). Concentration, financiarisation, et relations entre les industries de la culture et industries de la communication. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*. https://doi.org/10.4000/rfsic.94

Brun-Lambert, D., & Garnier, L. (2013). *Électrochoc : L'intégrale, 1987-2013*. Flammarion.

Bruner, J. (2002). *Pourquoi racontons-nous des histoires*. Éditions Retz.

Chion, M. (1994). *Audiovision: Sound on Screen*. Columbia University Press. https://cup.columbia.edu/book/audio-vision-sound-on-screen/9780231185899

Chion, M. (2003). *Un art sonore : Le cinéma*. Cahiers du Cinéma.

Debord, G. (1956). Théorie de la dérive. *Les Lèvres nues, (9)*, 1-4.

De Wilde, L. (2019*). Les fous du son : d'Edison à nos jours*. Gallimard.

Flichy, P. (2019). Le travail sur plateforme : Une activité ambivalente. *Réseaux, 213*(1), 173-209.

Gallet, B. (2002). *Le boucher du prince Wen-houei: Enquêtes sur les musiques électroniques*. Éditions MF.

Gaudin, A. (2018). Le clip comme forme d'expression musico-visuelle : pour une esthétique de la relation musique-images. *Volume, 14*(2), 97-110. https://doi.org/10.4000/volume.5556

Gignoux, A. (2016). Linguistique, rhétorique, stylistique, musique. *Musurgia, XXIII*, 5-10. https://doi.org/10.3917/musur.161.0005

Grabócz, M. (2019). Structure et sens en musique : dialogue avec Greimas. *Langages, 213*, 79-92. https://doi.org/10.3917/lang.213.0079

Guillermic Darsel, S. (2007). Musique, propriétés expressives et émotions. *Philosophie*. Université Nancy 2. https://hal.univ-lorraine.fr/tel-01752800v1/document

Hoch, L., Tillmann, B., & Poulin-Charronnat, B. (2008). Musique, syntaxe et sémantique : des ressources d'intégration structurale et temporelle partagées? *Revue de Neuropsychologie, 18*(12), 33-59.

Jankélévitch, V. (1983). *La musique et l'ineffable*. Le Seuil.

Jouvenet, M. (2004). À l'écoute des musiques électroniques. *Cités, 19*, 81-92. https://doi.org/10.3917/cite.019.0081

Kaiser, M., & Spanu, M. (2018). « On n'écoute que des clips ! »: Penser la mise en tension médiatique de la musique à l'image. *Volume, 14*(2), 7-20. https://doi.org/10.4000/volume.5658

Kosmicki, G. (2009). *Musiques électroniques : Des avant-gardes aux dance-floors*. Le Mot et le Reste.

Jourdain, S. (2005). *French Touch : des raves aux supermarchés, l'histoire d'une épopée électro*. Castormusic.

Levinson, J. (1990). *Music, Art, and Metaphysics*. Cornell University Press.

Massumi, B. (2015). *Politics of Affect*. Polity Press.

McClary, S. (2000). Conventional Wisdom: The Content of Musical Form. *Music Theory Spectrum, 22*(2), 193-226.

Middleton, R. (1990). Form. Dans R. Shuker (Éd.), *Reading Popular Music* (pp. 37-54). Routledge.

Nattiez, J.-J. (1975). *Fondements d'une sémiologie de la musique*. U.G.E.

Nattiez, J.-J. (1990). *Music and Discourse: Toward a Semiology of Music* (C. Abbate, Trad.). Princeton University Press.

Palfy, C. (2016). Human After All: Understanding negotiations of artistic identity through the music of Daft Punk. Dans S. H. Gillies (Éd.), *The Oxford Handbook of Music and Virtuality* (pp. 193-209). Oxford University Press.

Parkhill, C. (2009). Humanism after all? Daft Punk's existentialist critique of transhumanism. *Parrhesia, (8)*, 76-88.

Pernot, O. (2017). *French Touch 100 : De Daft Punk à Rone*. Éditions Flammarion.

Pimonova, N. (2022). *Le clip musical et l'interaction texto-visuelle par écran* [Manuscrit non publié]. HAL Archives. https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03563627

Ravet, H. (2010). Sociologies de la musique. *L'Année sociologique, 60*, 271-303. https://doi.org/10.3917/anso.102.0271

Reynolds, S. (2013). *Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture*. Faber & Faber.

Small, C. (1998). *Musicking: The Meanings of Performing and Listening*. Wesleyan University Press.

Smalley, D. (1997). Spectromorphology: Explaining Sound-Shapes. *Organised Sound, 2*(2), 107126.

Sontag, S. (1966). *Against interpretation and other essays*. Farrar, Straus and Giroux.

Toop, D. (1995). *Ocean of sound: Aether talk, ambient sound and imaginary worlds*. Serpent's Tail.

Verdier, V. (2011). Des affects en musique : de la création à l'expérience esthétique. *Insistance, 5*, 69-81. https://doi.org/10.3917/insi.005.0069

Articles de presse

Bardot, P. (2019, 8 mars). Que reste-t-il du rêve électronique ? *Tsugi, (120)*.

Bernier, A. (2017, 5 mai). Laurent Garnier x Jacques : L'interview croisée. *Tsugi, (100)*. https://www.tsugi.fr/laurent-garnier-x-jacques-linterview-croisee/

La rédaction. (2005, 18 février). Laurent Garnier, la tête dans son nuage. *L'Humanité*. Culture et savoir. https://www.humanite.fr/culture-et-savoir/-/laurent-garnier-la-tete-dans-son-nuage

Dambre, N. (2021, 16 août). Irène Drésel, fleur mystique. *RFI Musique*. https://musique.rfi.fr/electro/20210816-irene-dresel-fleur-mystique

Livres documentaires

Tsugi Magazine. (2021). *Electrorama : 30 ans de musique électronique française*. Marabout.

Tsugi. (2023). *Laurent Garnier, 35 ans de carrière* [Hors-série Tsugi collector]. Tsugi.

Thèses

Pelz, O. (2016). *Vers une forme répétitive instable : Recherche de nouveaux moyens d'expression par la répétition de gestes et de textures complexes* [Thèse de doctorat, Université de Montréal, Faculté de musique]. Faculté des études supérieures et postdoctorales.

Podcasts

France Culture. (2024). Irène Drésel : "Je fais de la musique électronique comme je pourrais faire de la peinture" [Épisode 2/5 de la série « Ces artistes à suivre »]. Dans *Affaires Culturelles*. (Première diffusion le 21 février 2024). https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/affaires-culturelles/irene-dresel-est-l-invitee-daffaires-culturelles-4245179

Goumarre, L. (Prés.). (2024, 26 janvier). Coté Club [Émission de radio]. France Inter. https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/cote-club/cote-club-du-vendredi-26-janvier2024-2981865