

# L'expérience musicale aujourd'hui est une partition digitale qui se joue en 2.0

---

Les concerts live sont de plus en plus nombreux et représentent une part croissante de la chaîne de valeur de l'industrie musicale. Pourquoi ? Notamment parce que les revenus liés aux ventes de CD ont beaucoup diminué et que l'usage croissant du streaming oblige les artistes et les maisons de production à redoubler d'efforts marketing autour du concert. Pendant les concerts, le public vit une expérience incomparable de partage et de rencontre avec les artistes et les autres fans. Il en redemande. Mais il est devenu impossible aujourd'hui de penser l'expérience musicale sans penser aussi web : le digital est devenu un prolongement incontournable de l'expérience du live. Le web offre une palette gigantesque et chaque jour plus riche d'expériences nouvelles autour de la musique - en voici quelques unes.

---

## **Ecouter et découvrir la musique en mode 2.0**

Le streaming est devenu le premier usage en ligne d'écoute de la musique et connaît une croissance extrêmement rapide. Les offres de streaming sont devenues un mode majeur de consommation de la musique enregistrée. En France, près de 2 millions de personnes sont abonnées à un service de streaming. Les services les plus connus sont bien sûr Deezer et Spotify, mais les acteurs se multiplient : citons par exemple Google Play Music, [Qobuz](#), [Hitster](#), ou Fnac Jukebox.

Les sites de streaming proposent, parmi de nombreux services, des radios

thématiques pour écouter de la musique dans le style de tel ou tel artiste, ou de la musique appartenant à un genre musical identifié. Ces sites permettent d'écouter la musique qu'on aura synchronisé sur ses différents appareils, mobiles ou pas, même hors connexion internet. Ils proposent aussi, et c'est ce qui fait leur force et leur différenciation, des recommandations d'écoute, basées sur des algorithmes « maison » améliorés régulièrement.

En matière de recommandations, les possibilités ne manquent pas. L'application [The best song](#), sorte de « trip advisor de la musique », permet de repérer à l'aide de filtres, dans la mer de morceaux existants, celui qu'on a envie de recommander à ses amis, et de créer ses playlists. [Soundsgood](#), ce sont des playlists à découvrir et explorer, notamment les playlists de *curators*, ces experts passionnés qui créent leurs listes d'écoute à partir de coups de cœur et de pépites musicales. La recommandation et la découverte sont proposées aussi dans le secteur ô combien difficile d'accès de la musique classique. [Musicclassics](#), sorte d'encyclopédie de la musique classique, ambitionne de simplifier l'entrée dans le monde complexe de la musique classique : elle permet de rechercher des morceaux grâce à des filtres qui facilitent les recherches ; elle recommande à l'utilisateur des interprétations et des enregistrements (on sait que les interprétations comptent beaucoup dans l'univers classique) ; enfin cette appli facilite les achats sur itunes.

Du côté de l'écoute de la musique, les nouveautés se suivent. Il va par exemple devenir possible d'écouter de la musique en fonction de son humeur, du moment et du contexte : c'est ce que propose [Prizm](#), un objet qu'on branche sur ses enceintes ou sa chaîne hifi, et qui permet de passer de la musique correspondant aux goûts musicaux des personnes dans la pièce, adapté au contexte (matin, soirée, fête, dîner...). Ou encore si vous aimez courir au rythme de la musique, il existe des applis capables de détecter le rythme de vos foulées et de vous proposer de la musique adaptée, notamment [Spotify running](#) (bientôt disponible) ou encore [Spring Moves](#). Les applis d'écoute de musique en lien avec le running vont devenir légions.

## **Apprendre la musique en mode 2.0**

Les possibilités offertes par le web dans ce domaine paraissent infinies ! le nombre de tutoriels disponibles sur Youtube pour apprendre à jouer d'un instrument a explosé. En tapant « tuto guitare » sur Youtube, on obtient plus de 200 000 résultats ! Petit bémol : les tutos en question sont de qualité inégales – et ne garantissent pas un apprentissage rapide.

Il existe par ailleurs des sites ou des applications qui proposent un apprentissage sérieux de la musique, souvent basé sur des méthodes inédites, plus faciles d'accès que les méthodes des conservatoires : [iMusic School](#), qui se

présente comme « la plus grande école de musique...en illimité ». iMusic School propose un large choix d'instruments, de niveaux, un accès desktop, smartphone et tablette, des vidéos, de l'interactivité...et un abonnement à partir de 9,90 € par mois. Bendnote est un autre exemple d'école de musique en ligne, avec l'originalité d'être partenaire d'une école de musique « physique » : la Music Academy International de Nancy.

Bendnote propose un parcours personnalisé, un accès aux professeurs en direct, une pédagogie « révolutionnaire » et l'entrée dans une communauté active d'élèves et de professeurs. C'est aussi le cas de Meludia, l'application dont la mission est de « faire découvrir la musique à tous ». Fort d'une méthode d'apprentissage créée spécifiquement, en partenariat avec des instituts de recherche et de grandes écoles de musique, Meludia propose une approche intuitive et émotionnelle de la musique pour découvrir et développer son oreille musicale, voire devenir un musicien créatif !

## **Jouer de la musique en mode 2.0**

L'une des plus spectaculaires révolutions opérées par le web est la possibilité de créer, jouer et enregistrer de la musique à plusieurs musiciens... et à distance. Sans jamais se rencontrer, les musiciens peuvent aujourd'hui enregistrer un morceau commun ensemble, avec la meilleure qualité de son, et ce grâce à des technologies innovantes comme le WebRTC. Les technologies d'aujourd'hui sont véritablement bluffantes : avec un smartphone et des moyens limités, il est possible de réaliser un véritable enregistrement de qualité professionnelle, comme le démontre Justin Uberti (tech lead pour Google Real time Communications) dans la vidéo « Making music mobile with the web ».

Le 2.0, ce sont également les nombreuses applications qui donnent à l'utilisateur lambda la possibilité de jouer de la musique. Il y a les « gadget », mais très sympas - comme touchpiano : cette application donne l'impression à tout un chacun de savoir jouer les grands classiques du piano simplement en pianotant sur son clavier d'ordinateur. Destinée également à tous, musicien ou non, l'application Figure permet de jouer en créant facilement et intuitivement des compositions musicales. C'est le cas aussi de Soundprism, très simple d'utilisation pour composer ses musiques...même si les fonctionnalités sont limitées. Il y a aussi des applications plus exigeantes ou plus sophistiquées, comme Bloom, la solution développée par Brian Eno (musicien, britannique, pape de l' « ambient »), qui donne la possibilité de créer de la musique élaborée, innovante et surprenante par simples pressions sur son écran. ReacTable, cette interface étonnante, qui a provoqué de nombreuses réactions chez les musiciens lors de sa sortie, donne la possibilité de jouer et d'expérimenter, sur une sorte de table connectée, avec les sons électroniques et les visuels, de façon collaborative. ReacTable existe aujourd'hui sous forme

d'application, à partir de laquelle le mobinaute crée et partage ses propres morceaux de musique électro.

Au delà des applications aux multiples fonctionnalités, il existe aussi des instruments connectés, comme par exemple Dualo, instrument connecté et collaboratif qui ressemble assez à un accordéon futuriste. Cet instrument est basé sur une disposition de notes originale (les notes qui s'accordent entre elles sont voisines) ; il contient à lui tout seul un contrôleur, un synthétiseur et un loopeur-séquenceur et peut être utilisé par des professionnels comme par des débutants. Avec le Dualo du-touch, le musicien peut également partager ses compositions sous forme de partitions interactives.

[quote]A relire : #MusicTech : Quand 47 startups françaises mêlent musique, passion et technologie[/quote]

## **Partager la musique en mode 2.0**

Bien sûr la musique en mode 2.0 c'est la musique qu'on partage, avec ses amis, avec son réseau, avec des inconnus. C'est le principe même du web et des réseaux sociaux. Les utilisateurs de Deezer et Spotify peuvent ainsi échanger des playlists et découvrir celles d'inconnus ou d'influenceurs. Tout le monde connaît Soundcloud, qui compte aujourd'hui plus de 40 millions d'utilisateurs : plate forme de distribution audio qui permet aux utilisateurs de mettre en ligne, distribuer et promouvoir leurs projets musicaux. Le plus : les fichiers audio mis en ligne sur Soundcloud peuvent être intégrés dans n'importe quelle page web. C'est ce qui différencie Soundcloud de MySpace, qui met gratuitement à disposition de ses membres un espace web personnalisé sur lequel ils présentent leurs informations, leurs actualités, comme sur un blog.

Dans le mode partage j'aimerais citer aussi Tracktl, jeune startup qui se définit elle-même comme le premier site de « social music », et qui - entre autres - propose une appli pour réaliser des playlists collaboratives lors d'événements ou dans des lieux publics. Le principe est simple : en arrivant sur le lieu, il est possible de voter pour mes musiques préférées ; les musiques qui reçoivent le plus de votes sont jouées. Même situation également pour Evergig, plateforme sur laquelle les fans partagent leurs vidéos de concert - permettant ainsi d'assister à ou de revoir un concert sous de multiples angles différents.

Et vous, la musique en 2.0, vous la vivez comment ?

Article proposé par Chloé Duval