

## Une sociologie des musiques populaires

***Une sociologie des musiques populaires* Simon Frith Textes d'études ( de 1987 et 1992) édités par François Ribac, Presses du réel, 2018, 140 p., 12 €.**

Régis Meyran



Comprendre le sens des musiques populaires à l'heure de la culture de masse : tel est l'objectif que se fixe le sociologue et critique musical anglais Simon Frith. « *Pourquoi les chansons ont-elles des paroles ?* », se demande-t-il. Les approches classiques de la chanson populaire déplorent en général l'indigence de ses textes en les opposant à des genres considérés comme plus authentiques, comme le blues. En réalité, affirme S. Frith, les mots importent peu : le public est là pour écouter le rythme et la mélodie sans prêter attention aux paroles. Ce qui compte, c'est l'interprète, sa voix et son style. En développant une accentuation, une prosodie, des soupirs, des hésitations qui lui sont propres, le chanteur met en scène son personnage. Il incarne un prototype, un modèle de séduction pour les jeunes, qui s'inspireront de ses gestes et de sa façon de dire ses émotions.

Pour autant, S. Frith ne considère pas la musique de masse comme une pure marchandise dénaturant les vraies traditions populaires, ni comme une forme d'exploitation de quelques talents par l'industrie musicale, mais comme une combinaison nouvelle de logiques économiques, technologiques et artistiques. Certains changements économiques (les Trente Glorieuses), sociaux (la montée du public jeune) et techniques (le disque vinyle, la hi-fi, les bandes magnétiques) ont permis l'avènement du rock et de la pop, qui sont devenus les formes de divertissement les plus populaires et lucratives dans les années 1970, devant le cinéma et les événements sportifs. Chaque innovation technique a permis de toucher un nouveau public, avec des conséquences imprévues parfois, comme les cassettes audio (qui ont vite servi à dupliquer gratuitement la musique). Avec les crises économiques, le chômage, le vieillissement de la population et la concurrence des jeux vidéo, l'industrie s'effondre brutalement à partir des années 1980, et de nouveaux usages de la musique populaire ont échappé aux maisons de disques.